

Numer 2/2005(2)  
Grudzień 2005

MAG

MAGAZYN

ARENY GIER



WCG

World Cyber Games

VS

PlayStation

EXPERIENCE

**WITAM!**

Mam nadzieję, że wśród osób czytających te słowa, znajdzie się spore grono, które miało okazję zapoznać się już z pierwszym numerem Magazynu Areny Gier. Nasz projekt jest jeszcze bardzo młody, więc tym serdeczniej pragnę powitać wszystkich nowych Czytelników. Nie piszę jednak wstępu niaka tylko po to, by się podlizać, choć i to niewątpliwie jest ważne ;).

Pierwszy numer Magazynu Areny Gier był dla nas krokiem w nieznaną. Mieliśmy głowy pełne pomysłów, planów, ale jeszcze niewiele doświadczenia i nie tyle, ile byśmy sobie tego życzyli umiejętności. Dziś startujemy już z pewnym bagażem doświadczeń, drobnym, choć zawsze większym od posiadanego poprzednio. Zawdzięczamy to dużej mierze Wam. Nie czarujemy się – po publikacji pierwszego MAGa na nasze głowy połało się sporo słów krytyki. Na nikogo się nie obrażamy, nie tupiemy nogami, nie chowamy się z płaczem do kąta. Wręcz przeciwnie, wszystkie uwagi wzięliśmy sobie mocno do serca i postaraliśmy się wprowadzić je w życie. Zmiany, które widać już na pierwszy rzut oka, to nowe wymiary strony i odświeżona czcionka. Wiele rzeczy przed nami, lecz możecie mieć pewność, że nie pozostaniemy głusi na Wasze opinie.

Musimy się także pochwalić. Oprócz krytyki spotkaliśmy się ze sporą liczbą opinii pozytywnych. Za nie także chcieliśmy bardzo podziękować! Dzięki za wsparcie, to naprawdę się przydaje!

Teraz sprawy bieżące. W tym numerze chciałem polecić zwłaszcza sprawozdania z polskiego finału World Cyber Games, oraz ze zorganizowanej po raz drugi przez firmę Sony imprezy PlayStation Experience. Oba wydarzenia widzieliśmy na własne oczy, a teraz postaraliśmy się rzetelnie je opisać. Osobom, które wolą patrzeć niż czytać, polecam również zdjęcia z tych akcji.

Zgodnie z polityką ciągłego rozwoju, zapraszam wszystkich Czytelników do nowo powstałego działu „Wyraź to!”. Szczegóły na stronie 5.

Zapraszam i życzę miłej lektury!

**Tomasz „Y@siu” Wróblewski**  
**Redaktor prowadzący**

**Redaktor prowadzący:**

Tomasz 'Y@siu' Wróblewski

**Zastępca redaktora prowadzącego:**

Łukasz 'Ixolite' Andrzejowski

**Szef działu konsol:**

Dawid 'Joocker' Nawrocki

**Sekretarz redakcji:**

Piotr 'Coswort' Porucznik

**Szef newsmanów:**

Tomasz 'Alligator' Mihilewicz

**Redakcja działu PC Areny Gier:**

Jakub 'BonE' Andrzejowski, Tomasz 'bugi' Bugajski, Piotr 'Coswort' Porucznik, Jakub 'Cutter' Kowalski, Paweł 'Ecco' Mazanek, Franciszek 'Franko' Stańko, Adam 'Harpen' Woźny, Krzysztof 'kfilk' Wilk, Remigiusz 'KORran' Żętkowski, Kamil 'Lughard' Walarowski, Adrian 'Maxavelli' Matyasik, Piotr 'Micronus' Osiak, Piotr 'Nasstar' Michałowski, Piotr 'Zaknafein' Suchocki, Tomasz 'Zolf' Rajca, Radosław 'XeroBoy' Szeja

**Redakcja działu konsol Areny Gier:**

Bartłomiej 'Bumbu' Miśkowiec, Artur 'Meridian' Żmuda, Radosław 'Shtaś' Stasiak, Jarosław 'Stig' Nowak, Michał 'syon' Sobczak, Jakub 'Wróbel' Wróblewski,

**Korekta:**

Marta Paśnicka, Marek Groński, Łukasz Andrzejowski, Przemysław Szkodziński, Piotr Jakubowski, Artur Kurowski



Adres Redakcji:

Valkiria Network | Arena Gier  
Expert Poland II Sp. z o.o.  
ul. Szlak 24/6  
31-153 Kraków

[ArenaGier@poczta.valkiria.net](mailto:ArenaGier@poczta.valkiria.net)

**Wstępniak**

Witam! 2

**Wyraż to!**

„Wyraż to!”, czyli ludzie maile piszą 5

**Konkurs**

Konkurs Metal Gear Solid 6

**Przegląd newsów**

Przegląd newsów 7

**Publicystyka**

WCG 2005 relation by Cutter 10

**PlayStation Experience**

Eye Toy Kinetic 16

Wipeout pure (PSP) 16

World Tour Soccer (PSP) 16

Genji: Dawn of the Samurai 17

Ultimate Spiderman 17

Jak X 19

Pursuit Force (PSP) 20

Pac Man (PSP) 20

Galaxian (PSP) 21

WRC Rally Evolved. 21

NFS Underground: Most Wanted. 22

Peter Jackson's King Kong. 23

Burnout Revenge. 24

Soul Calibur III 25

Everybody's Golf (PSP i PS2) 26

Ridge racer(PSP) 27

Burnout Legends(PSP) 27

F1 Grand Prix (PSP) 28

Shadow Of The Colossus 28

Singstar '80s 29

**Okiem redakcji**

Syon: 30

Stig: 31

Wróbel: 32

Meridian: 33

Joocker: 34

**Zapowiedzi**

Brothers in Arms: Earned in Blood 35

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 37

Need For Speed: Most Wanted 38

Sin: Episodes 41

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: 43

Oogie's Revenge 43

Tony Hawk's American Wasteland 45

**Playtest**

Peter Jackson's: King Kong 47

**Recenzje PC**

Army Racer 52

Bet on Soldier 56

Bloodline: Uśpione Zło 60

FIFA 06 64

Jets'N'Guns 68

Lemony Snicket: Seria Niefortunnych Zdarzeń 71

**Recenzje konsolowe**

187: Ride or Die 73

Darkwatch 77

Harvest Moon : A Wonderful Life 83

Juiced 86

Urodzinowe przygody Kubusia Puchatka PL 92

Rainbow Six: Lockdown 95

Red Dead Revolver 98

Spartan: Total Warrior PL 101

**Mobile Corner**

Might and Magic 104

Prince of Persia: Warrior Within 106

## „WYRAŻ TO!”, CZYLI LUDZIE MAILE PISZA

Magazyn Areny Gier stworzony został z myślą o Czytelnikach. Brzmi to może trochę zbyt patetycznie, ale prawda jest taka, że jak wielokrotnie podkreślaliśmy bardzo ważna jest dla nas Wasza opinia. Teraz postanowiliśmy dać Wam szansę jej publicznego wyrażenia. „Wyraż to!” to nowy dział, który pojawi się już w drugim numerze MAGa.

Oddajemy Wam do dyspozycji tyle miejsca na łamach MAGa, ile tylko będzie potrzebne. Do czego? Do publikacji Waszych komentarzy do naszych recenzji („Moje Veto”), Waszych mini recenzji („Moim zdaniem”) oraz listów na temat MAGa, bieżących spraw związanych z grami, oświadczeń Joockerowi, Cutterowi czy może jeszcze innemu redaktorowi, a także wszystkich, którymi zdołacie zaciekawić nas i pozostałych Czytelników („MAGazyn”). Zastrzegamy sobie jednak prawo korekty listów (głównie pod kątem ortografii), choć nie twierzimy, że zawsze będziemy to czynić. Możecie również liczyć na polemikę z naszymi redaktorami. Wystarczy wskazać, do kogo kierujecie swoje słowa, a macie pewność, że redaktor taki dostanie „służbowe polecenie” odpowiedzi. Będzie ciekawie, ostro i bez ogródek. W skrócie: „piszta, co chceta”!

Wszystkie listy do redakcji kierujcie na adres:

[ArenaGier@poczta.valkiria.net](mailto:ArenaGier@poczta.valkiria.net)

Autora najciekawszego listu w miesiącu nagrodzimy! Traktujcie to jako małą zachętę do pisania ;-).

Wspólnie z serwisem Outer Heaven – [www.metalgearsolid.pl](http://www.metalgearsolid.pl), proponujemy wszystkim Czytelnikom udział w konkursie wiedzy o grze Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Wygrywają osoby, które udzielą najwięcej poprawnych odpowiedzi. 40 pytań w czterech turach zostanie opublikowane na łamach Outer Heaven, dziesięć znajdziecie u nas. Odpowiedzi należy wysłać na adres [redakcja@metalgearsolid.pl](mailto:redakcja@metalgearsolid.pl). Uwaga! Na mailowanie macie tylko 72 godziny od momentu pojawienia się obecnego numeru Magazynu Areny Gier! Oto pytania.

- 1) Jakiego koloru jest TNT?
- 2) W którym roku powstał pierwszy karabin AK-47?
- 3) Jak nazwano M37?
- 4) Ile lat według Snake'a ma Ocelot?
- 5) Zmodyfikowaną wersją jakiego karabinu jest XM16E1 i jaka jest jego inna nazwa podana przez Siginta?
- 6) Kogo Snake chciał wysłać na misję Snake vs. Apes?
- 7) Czy Sigint kiedykolwiek słyszał o Zombie?
- 8) Jak Snake czuje się w kartonowym pudle?
- 9) Czy The Boss spodobał się garnitur Snake'a?
- 10) Co jest lżejsze M63 czy M60?

**Nagrodami w konkursie są:**

**I miejsce:**

- figurka Otacona firmy YAMATO, ufundowana przez [Aliens Group](#)
- Fan DVD wraz z Bonus CD
- dwie płyty DVD ze wszystkimi przerywnikami filmowymi z MGS:TTS, MGS2:SoL i MGS3:SE

**II miejsce:**

- Fan DVD wraz z Bonus CD
- dwie płyty DVD ze wszystkimi przerywnikami filmowymi z MGS:TTS, MGS2:SoL i MGS3:SE

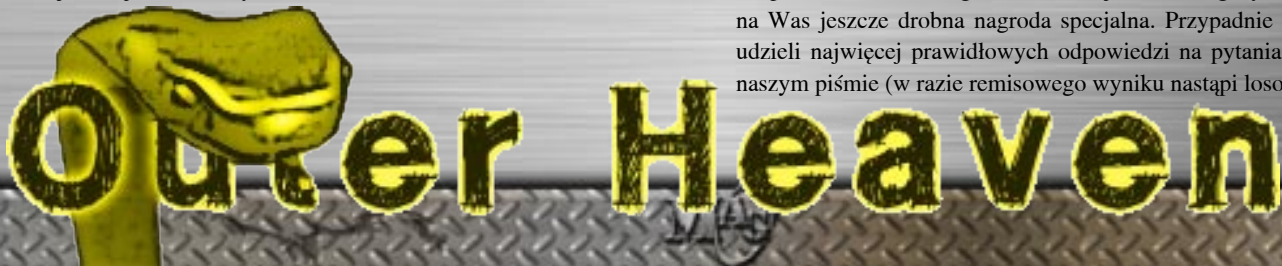
**III miejsce:**

- Fan DVD wraz z Bonus CD

**LUB**

- dwie płyty DVD ze wszystkimi przerywnikami filmowymi z MGS:TTS, MGS2:SoL i MGS3:SE

Od patrona internetowego konkursu, a jest nim Magazyn Areny Gier, czeka na Was jeszcze drobna nagroda specjalna. Przypadnie ona osobie, która udzieli najwięcej prawidłowych odpowiedzi na pytania opublikowane w naszym piśmie (w razie remisowego wyniku nastąpi losowanie).



Outer Heaven

# gram.pl

## Gram.pl - raj dla graczy?

6 października firma CD Projekt uruchomiła internetową platformę dla graczy Gram.pl. Polskiemu dystrybutorowi trzeba przyznać, że to rzeczywiście unikalny w skali Europy projekt. Możliwości, takie jak: dożywotnia gwarancja na gry, Wirtualne Pieniądze dające zniżki w sklepie, czy w stu procentach pewny dział Użytki naprawdę robią wielkie wrażenie. Tak trzymać!

## Zmartwychwstanie Zła nadciąga

Activision ogłosiło, że dodatek do trzeciej części Doom, zatytułowany Resurrection of Evil, trafił do amerykańskich sklepów. Za grę ponownie odpowiedzialne jest studio id Software. Wydarzenia w rozszerzeniu mają miejsce dwa lata po tych opowiedzianych w „podstawce”. Dodatek wprowadzi oczywiście nowe poziomy, postacie, broń oraz multiplayer do 8 graczy. Gotowy na złożenie rewizyty na Marsie?

## Polak Mistrzem Europy Pro Evolution Soccer

W tym miesiącu w Mistrzostwach Europy Pro Evolution Soccer, reprezentant Polski - Grzegorz "Esiek" Kuźnik - zajął pierwsze miejsce. Tym samym zdobył pierwszy w historii naszego kraju Puchar Europy Pro Evolution Soccer! Polska reprezentacja została zaproszona na Mistrzostwach na te prestiżowe rozgrywki po raz pierwszy. Tym bardziej gratulujemy!



## Advanced Warfighter opóźniony

Ubisoft ogłosił, że Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter trafi do czytelników naszych maszyn dopiero w lutym 2006 roku, a nie, jak dotychczas zapowiadano, na gwiazdkę 2005. Gra pojawi się na PS2, Xboxie, Xboxie 360 oraz PC.

## Destan Entertainment zapowiada Burn

Polski developer Destan Entertainment poinformował o rozpoczęciu prac nad nową grą z gatunku FPP. Burn umożliwi sieciowe pojedynki pomiędzy graczami, bądź rozgrywkę dla jednego gracza z botami. Więcej informacji na temat tej produkcji znaleźć można na stronie internetowej [www.destan.pl](http://www.destan.pl).

## Sequel FlatOut na wakacje

Na lato przyszłego roku zaplanowana jest amerykańska premiera gry FlatOut 2. Tytuł zostanie wydany jednocześnie na PC, PlayStation 2 oraz Xbox. Programiści z Bugbear Entertainment zapowiadają, że postarają się przenieść z pierwszej części to, co najbardziej przypadło do gustu graczom, a jednocześnie „przemycić” kilka nowalijek. Autorzy mówią przede wszystkim o dopracowaniu fizyki jazdy samochodem.



## CD Action rusza na podbój Europy

CD Action zostało drugim rodzimym czasopiśmie z growej branży, któremu udało się sztuka zagoszczenia na półkach kiosków innego kraju. Czescy odbiorcy mogą już od pewnego czasu czytać CyberMychę.

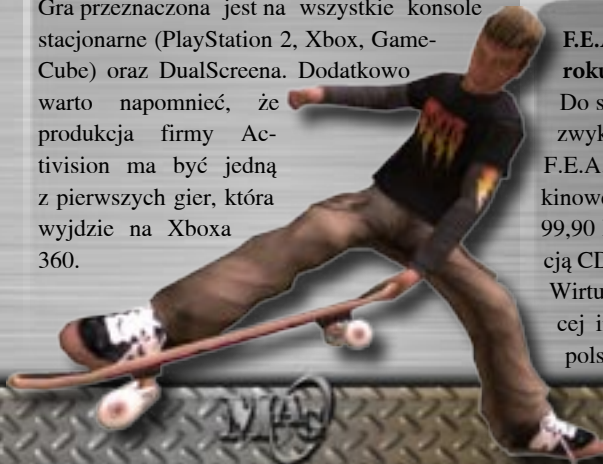


## Quake w kinie!

W kinach pojawił się w minionym miesiącu film Doom, a w sieci pojawiają się informacje o przeniesieniu na duży ekran kolejnej kultowej gry komputerowej. Quake, tego tytułu chyba nikomu nie trzeba przedstawiać, doczeka się w końcu swojej ekranizacji, opartej na drugiej i czwartej części serii.

## American Wasteland już w sklepach

Na amerykańskie i europejskie półki trafiła najnowsza część deskorolkowych przygód Tony'ego Hawka o podtytułe American Wasteland. Gra przeznaczona jest na wszystkie konsole stacjonarne (PlayStation 2, Xbox, GameCube) oraz DualScreena. Dodatkowo warto napomnieć, że produkcja firmy Activision ma być jedną z pierwszych gier, która wyjdzie na Xboxa 360.



## Age of Empires III podbija sklepy

Jak poinformowało Microsoft Game Studios, do sklepów na terenie USA trafiła trzecia odsłona serii RTSów: Age of Empires. Developerem AoE III jest teksańskie Ensemble Studios.

Akcja gry toczy się od początku XVI do połowy XIX wieku w Ameryce Północnej, jak i Południowej. Gracze przyjdzie kierować jedną z ośmiu europejskich nacji, które za cel mają podbicie krain Nowego Świata. Krzysztof Kolumb będzie przewracał się w grobie. Polska premiera na początku grudnia.

## F.E.A.R. - najbardziej oczekiwana gra FPP roku już w sprzedaży!

Do sklepów na terenie całego kraju trafiła niezwykle widowiskowa, dynamiczna gra akcji, F.E.A.R. F.E.A.R. został wydany w polskiej, kinowej wersji językowej i w sugerowanej cenie 99,90 PLN. Gra objęta jest dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie [gram.pl](http://gram.pl) i oficjalnej polskiej stronie gry [fear.gram.pl](http://fear.gram.pl).



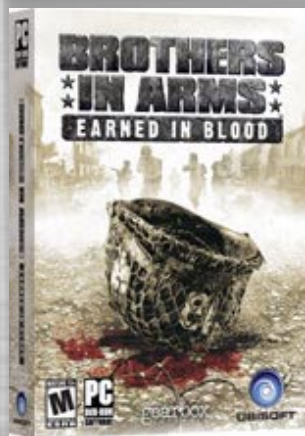
## Postal trafi do kin

Jak informuje Stopklatka.pl, jedna z najbrutalniejszych gier wszech czasów - Postal - trafi do kin za sprawą Uwe Bolla (Alone in the Dark, BloodRayne). Premierę filmu ustalono na 2007 rok.

## Brothers in Arms: Earned in Blood już w sklepach

Cenega Poland poinformowała, że odbyła się premiera długo oczekiwanej, taktycznej gry FPP firmy Ubisoft - Brothers in Arms: Earned in Blo-

od. Kontynuacja bestsellerowego Brothers in Arms: Road to Hill 30 wydana została w dwóch wersjach językowych do wyboru (angielska lub polska wersja z napisami) i cenie 79,90 złotych.



## vNet w I lidze NetWars

Z ogromną radością pragnę poinformować, że nasz klan vNet skupiający graczy w Warcraft III, osiągając wynik 4:1 zwyciężył drużynę TD. Tym samym dostał się do pierwszej ligi prestiżowych rozgrywek NetWars. W imieniu wszystkich użytkowników, całej redakcji i swoim własnym pragnę serdecznie pogratulować naszym zawodnikom: vNet)Fire, vNet)Freedom, vNet)Rasul, vNet)Goro, vNet)Morgan! Ku chwale Valkirii!

**Gra The Movies trafiła do amerykańskich sklepów**  
Koncern Activision poinformował, że najnowsza produkcja firmy Lionhead Studios, nosząca tytuł The Movies, trafiła na półki amerykańskich sklepów. Cena detaliczna jednego egzemplarza gry wynosi 49.99 dolarów. Warto w tym miejscu dodać, iż wersja DVD kosztuje 59.99 dolarów. Polska premiera The Movies została ustalona na 25 listopada bieżącego roku. Dystrybutorem jest firma LEM.

## The Matrix: Path of Neo już jest!

Zgodnie ze wcześniejszymi zapewnieniami firmy Atari, gra The Matrix: Path of Neo trafiła plano-

wo na półki amerykańskich sklepów. Wspomniana produkcja została wydana w trzech wersjach: na komputer osobisty, PlayStation 2 oraz Xboxa. Europejska premiera The Matrix: Path of Neo odbędzie się już 18 listopada. Polskim dystrybutorem jest firma LEM.

## Demo nowego Need For Speed już jest!

Firma Electronic Arts opublikowała demo gry Need For Speed: Most Wanted. Fani serii, dla której najnowsza część jest już dziewiątą odsłoną, miłośnicy tuningu, oraz fascynaci miejskich „zabaw” ze ścigającą szalonych kierowców policją powinni natychmiast udać się na [oficjalną stronę](#) tej produkcji, gdzie czeka na nich ważący 544 MB instalator. Bezpośredni odnośnik do wersji demonstracyjnej znajdziecie [tutaj](#).



## WCG 2005 RELATION BY CUTTER

CZYLI CAŁKOWICIE SUBIEKTYWNY OPIS IMPREZY WG PEWNEGO KOTA ^^

**Kuba Kot „Cutter” Kowalski**

Pewnego pięknego dnia siedziałem sobie przed kompem, jak zwykle nie robiąc nic pożytecznego, gdy odezwał się szef i zadał wprost pytanie: czy jadę do Warszawy na WCG? Wiedząc, że mój los w tej sprawie został już przesądzony, zgodnie z przyjętymi założeniami zgodziłem się. Został już tylko telefon do kumpli, którzy też się tam wybierali, kupno biletów i w ten oto sposób Kot pomaszzerował sobie dziarsko na dworzec o godzinie pierwszej w nocy przez centrum przepięknego miasta Wrocławia. O podróży w pociągu się nie wypowiem - dość, że sześć godzin jazdy nie wpłynęło zbyt pozytywnie na nasz stosunek do otaczającej rzeczywistości. Także z racji tego, że wylądowaliśmy w nieznanym mieście, wcześniej rano, w dość złych nastrojach i totalnie niewyspani. A więc początek to zdecydowany plus ;-). Po krótkim okresie błędzenia po naszym mieście stołecznym, którego dokładny opis może

lepiej przemilczę, znaleźliśmy się z imię Cosworthem przed zamkniętymi drzwiami do Blue City – centrum handlowego, w którym miała odbyć się cała impreza. Nasze samopoczucie znacznie poprawiła gorąca herbata z szefowego termosu i worek z pokruszonymi ciasteczkami, które zniosły podróż gorzej od nas. Wokół koczowało już mnóstwo ludzi, w większości członków różnych klanów.

Próbujący wejść na teren Blue City byli bardziej lub mniej grzecznie (aczkobywście) informowani, że dostanie się do środka jest na razie niemożliwe.



Gdy o godzinie 9 ochroniarz ryknął na stojący przed wejściem tłum 'Wchodzić', ludzie zaczęli przeciskać się przez drzwi i wspinąć się na samą górę centrum handlowego - po to tylko, by dowiedzieć się następujących rzeczy: stoiska z kawą brak, czynnego baru czy pizzerii też – wszystko od 10, odbieranie legitymacji prasowych również w godzinach późniejszych i w ogóle po co żeśmy przyszli tak wcześnie..?

W międzyczasie, jako że ekipa Areny Gier zazwyczaj rzadko jest w stanie zachowywać się racjonalnie i nie robić głupich rzeczy, udaliśmy się na poszukiwanie toalety. Proszę się, Szanowni Czytelnicy, nie śmiać, gdyż nie zdajecie sobie sprawy ze stopnia trudności zadania, którego się nieulękłe podjęliśmy. Wzajemnie zaprzeczając sobie drogowskazy i rozmaite ślepe uliczki wodziły nas przez prawie pół godziny po różnych piętrach BlueCity. Jednak ostatecznie udało się nam szczęśliwie odnaleźć cel naszych poszukiwań (rychło w czas... ;-P),

który ukryty był naprawdę dobrze i odnalezienie go było ciężkim zadaniem... natychmiast nam levele skoczyły (a Coswowi od razu dwa, bo on miał niższy poziom ;-P).



W każdym razie okazało się, że jest już godzina dziesiąta i wszystkie kawiarnie są otwarte, z czego też skrzętnie skorzystaliśmy, aby być

w stanie trzymać się na nogach przez resztę dnia. Po dłuższej chwili dołączyło do nas kilku pozostałych członków Areny Gier – Zolf oraz Ixolite, a także Artut ze swoim nowym pupilkim Dzikiem – szefem klanu V-Net (Artut się ostatnio na

groźne zwierzęta przerzucił i zostawił swojego ulubionego misia... ;-)). Po krótkiej wymianie powitań i rozliczeniu się na płaszczyźnie redaktor/gra (udało mi się dorwać Bard's Tale, czego efekty niebawem ujrzycie), ekipa zwinęła się... gdzie się mogła w takim razie podziąć? W klubie oczywiście, tam gdzie piwo i panienki ;-). Klub był umiejscowiony na najwyższym piętrze Blue City i główną cechą odróżniającą go od dowolnego innego klubu były dwa duże telebimy, na których można było później oglądać turniej CSa. Lecz w tym momencie nie to nas interesowało, wobec czego cała ekipa szybko przywłaszczyła sobie kącik, rozsiadła się na sofie i przy niesamowicie drogiej wodnistej cieczy, mającej imitować pewien powszechnie znany i lubiany

złocisty napój, rozpoczęła rozmowy. Hmm... właściwie to kłótnie ;-P, ale to w tej chwili nieistotne. W każdym razie wymienialiśmy poglądy i wzajemnie się poznawaliśmy. „Lepsza” część ekipy, czyli ta posiadająca oznaczenia prasowe, miała wstęp do zamkniętej dla ogółu vipowskiej części klubu, gdzie, jak nam mówili, powstało coś na kształt mitycznej Arkadii - mianowicie rozdawano tam za darmo jedzenie i alkohol. Ale ja i tak im nie wierzę, pewnie nie takiego nie miało miejsca, a mówili tak, żebyśmy im zazdrościli. Bo to kłamcy są. Notoryczni ;-p.

No więc w tym czasie wszyscy dobrze się bawili: szefostwo siedziało ciesząc się bardzo w strefie



vipowskiej, a reszta stroiła sobie z nich żarty, jeździła po wszystkim i wszystkich z góry na dół i ogólnie bardzo miło spędzała czas. Jednak to, co dobre, szybko się kończy i trzeba było skończyć obmawiać 'górkę' i samemu wziąć się do roboty.

Toteż dzielna i nieustraszona ekipa Areny Gier ruszyła w świat pełen straszliwych orków, niebezpiecznych obcych i uzbrojonych po zęby terrorystów, aby z narażeniem własnego życia przekazać relację z pierwszej linii na wszystkich trzech frontach. Noo, a dokładniej to poszliśmy coś zjeść i przy okazji widzieliśmy mniej więcej jak to wszystko wyglądało, oczywiście jak ktoś zdołał oderwać oczy od hostess. ;-)

Tak więc zacznę od tego, jak StarCraftomanicy mogli oglądać turniej w swoją ulubioną grę. Uznałem StarCrafta za pierwszą z pozycji do opisu w tej relacji, gdyż... telebimy były ustawione koło stolików w pizzerii, tyle gwoli wyjaśnienia. Mecze w Stara można było oglądać sobie spokojnie na dość dużych telebimach (telewizorach?) ustawionych w gustowne trójkąci ( /\_\ ),



wokół których siedzieli pożywający się ludzie. Miało to tę zaletę, że było naprawdę wygodne, a i wielkość tych telewizorów była wystarczająca, by dało się widzieć szczegóły rozgrywki nawet z większej odległości. Wadą niestety było to, że czasem znalezienie miejsca w takiej pizzerii było trudne z powodu ilości oglądających turniej ludzi. Ale ogólnie sposób prezentowania publiczności meczy w Stara 'dawał radę'.

W przeciwieństwie, niestety, do WarCrafta, na którego prezentację skarżyło się wiele osób. Kilkanaście telewizorów ustawionych w półokrąg, a przed nimi postawione krzeselka, na których od 9.30 koczowali wszyscy WarCraftomanicy

– i nie schodzili stamtąd przez cały dzień ;-). Dość powiedzieć, że ekrany były dobrze widoczne tylko z dwóch pierwszych rzędów, a reszta obserwatorów miała małe pojęcie o tym, co dokładnie się działo w świecie Azeroth. Oprócz tego na wszystkich ośmiu telewizorach leciało to samo, więc sensu to właściwie nie miało żadnego - i nie jest to tylko moja opinia. Więc tu się organizatorzy mocno nie popisali.

Pozostało nam jeszcze do opisanie, jak można było podziwiać walki T vs CT - czyli jak wyglądała rozgrywka w Counter Strike'a. Jak już wspominałem wcześniej, zmagania najlepszych polskich klanów w CS'a można było oglądać na dwóch dużych telebimach przy piwku w klubie. Czyli po prostu ideał ;-).

Oprócz wyżej wymienionych sposobów prezentacji zawodów, na 'scenie' na parterze znajdował się duży telebim, na którym pokazywano reklamy sponsorów naprzemiennie z jakimś rozgrywanym właśnie meczem. Najczęściej niestety

wyglądali się przed nim pewni dwaj panowie, o których opowiem później. Warto jeszcze



wspomnieć, że w klubie przy stołach były telewizory, które jednak przez większą część imprezy służyły do... pokazywania reklam. Dopiero na sam koniec ktoś się obudził, że właściwie można by przełączyć na którąś z rozgrywek, a nie powtarzać przez 5 godzin dwuminutowy blok reklamowy... Można tam było szajby małej dostać. Jak już siedzimy razem z ekipą AG w

klubie (metaforycznie oczywiście), to chciałbym powiedzieć, że spodobała mi się puszczana tam muzyka. Nie ma to jak oglądać/gruć w CS'a słuchając Systemu :-D.

Tak się to prezentowało... a teraz kilka gorzkich słów o tym, jak działało w praktyce.

Otóż w skrócie i najprościej rzecz ujmując: zasadniczo... nie działało. Znaczący czasem to i może działało, ale najczęściej się psuło. Bądźmy szczerzy - stara miłość nie rdzewieje, więc kierowany ta maksymą regularnie, co pół godziny, leciałem zaglądać na turniej Counter Strike'a. I co? Nic. Patrzyłem na ekran i widziałem rękę z bronią stojącą na punkcie startowym na de\_cbble,

tak samo jak godzinę wcześniej. Nic się nie działo. Bo oczywiście (ten żal miałem zamiar zostawić na sam koniec, ale już trudno) nikt nie pomyślał o czymś takim, jak grafik rozgrywek. Ja rozumiem, że to wszystko nie jest proste i opóźnienia, niedokładności, mogą się zdarzyć, ale chociaż orientacyjnie! Żeby było wiadomo,

na czym się stoi. Brakowało jakichkolwiek informacji o tym, kto z kim gra i jak w danym momencie wygląda sytuacja 'na froncie'. I właściwie tak to się miało przez cały czas. :-/ W międzyczasie można jeszcze było podenerwować się na pewnych dwóch raperów, którzy przed telebimem na parterze urządzali różne średnio inteligentne turnieje ku ogólnej ucieście gawiedzi. Wady to miało dwie: po pierwsze, aż się smutno robiło patrząc na to, co się tam wyprawia (rozbij na oczach wszystkich swoją komórkę, a MOŻE dostaniesz inną, albo inny gadżet za odwagę... no comment :-/), a po drugie – nie można było tego nie słyszeć. Owych panów nagłośnili tak, że słyszeć ich było wszędzie, a do tego zachowywali się oni niemożliwie głośno - na przykład oglądając owego nieszczęsnego CS'a przyszło nam słuchać okrzyków: „I KTO NASTĘPNY DO TURNIEJU? (...)WSPANIAŁE NAGRODY CZEKAJĄ AŻ SIĘ ZGŁOSICIE! (...) I PAN ZA ROZBICIE SVOJEJ KOMÓRKI DOSTAJE MYSZKĘ OPTYCZNĄ! GRATULUJĘ!”, nic tylko samemu sobie heada



z AWP załadować... I w tym momencie zrobię sobie przerwę od narzekania (krótką, bo krótką, ale zawsze to przerwa – ażebym się nie zmęczył ;-p).

Przeskoczmy więc może okres jedzenia pizzy i picia piwa, gdyż tym w większości zajmowała się ekipa AG, i przejdźmy do esencji turnieju – finałów.

Z przykrością muszę stwierdzić, że finały były chyba najmniej udaną częścią imprezy, ale może to odczucie mam tylko z tego powodu, że była to część na którą zwróciłem największą uwagę. Tu również StarCraft okazał się grą najmniej awaryjną i pewnie, spokojnie, bez problemów technicznych swoją klasę pokazał Blackman. Niestety, finałowa rozgrywka w Counter Strike'a pomiędzy faworytem – Team Pentagram, a klanem Daj Boże Rozum, okazała się porażką na całej linii. Serwer do gry padał chyba ze cztery razy i wciąż rozpoczynano rozgrywkę od początku. Disconnect... server problem... i reklama Neostrady. Po prostu чудо. Z racji

wyraźnej przewagi Team Pentagram w końcu im przyznano (słusznie, a także) zwycięstwo po właściwie nierozegranym finale. Słów, które rwały się na usta kibiców oglądających ta feralną potyczkę może nie będę przytaczał, dbając o zmysł kulturalny Czytelników. Tyle dobrego, że można było oglądać tę farsę na małych telewizorach siedząc sobie wygodnie na kanapie, a nie stojąc w tłumie pod wielkim telebimem. Choć wolalbym oglądać naprawdę porządną rozgrywkę, nawet w tak niesprzyjających warunkach. Przechodząc teraz do ostatniej dyscypliny, powiem krótko: po ładnej walce wygrał Paladyn :-). Nie będę się na ten temat rozpisywał, bo nie ma nad czym.

Cóż, pozostało jeszcze tylko zobaczyć wręczenie nagród – i do domu. Oczywiście nie mogło się obejść bez wpadek i dziwnych wydarzeń, jak na przykład... Zapomniano wywołać po nagrodę Blackmana. Na szczęście on sam wiedział dobrze, co mu się należy, i po chwili dostał od niefortunnego rapera przeprosiny i upragniony bilet wstępu na finał WCG w Singapurze. Później poszło już z górki. Na scenie stali bardziej lub mniej szczęśliwi zawodnicy, trzymając swoje nagrody (oprócz symbolicznych biletów do Singapuru były to, również symboliczne, monitory Samsunga), a publiczność patrzyła na stojący przed sceną szpaler hostess. Panowała ogólna radość. Na sam koniec uroczystości wypowiedział się jeden z wysoko postawionych szefów Samsunga, czego może nie skomentuję, bo za wysokie progi na kota nogi. Kto słyszał, ten wie ;-p.

Cóż... dla nas impreza już się skończyła. Zostało pożegnać się z chłopakami, pójść na pociąg i przeżyć jako morderczą trasę do Wrocławia.



Dobrze to czy źle – mi się ta sztuka udało, dzięki czemu/przez co\* możecie przeczytać, siedząc sobie spokojnie w swoich domach, tą relację prosto z centrum bitwy, a dokładniej aż trzech rozgrywających się równocześnie bitew.

Aby zakończyć optymistycznym akcentem: życzymy naszym zawodnikom szczęścia w Singapurze!

\* - niepotrzebne skreślić



# PLAYSTATION EXPERIENCE

PlayStation Experience ponownie okazało się strzałem w dziesiątkę. W trakcie tej dwudniowej imprezy progi hali EXPO przekroczyło 15 000 osób! Redaktorzy Areny Gier otrzymali zaproszenie na ową imprezę i oczywiście pojawili się na niej. To właśnie dzięki uprzejmości firmy Sony mogliście ujrzeć na lamach naszego serwisu obszerną fotorelację. Dzisiaj zaś opowiemy wam jakie tytuły zostały zaprezentowane i jak oceniamy ową imprezę. Zacznijmy w takim razie od gier bo one są dla nas najważniejsze:

## EYE TOY KINETIC

Z początku uważałem ten tytuł za zwykły nabijacz kasy. Byłem wręcz przekonany, że nie można połączyć aerobiku z grą. Błądzić jest jednak rzeczą ludzką i podczas targów udało mi się przetestować owy tytuł. Ładna pani instruktor puściła mi ćwiczenie w , którym miałem rozbijać klocki. Po pierwszych 5 levelach protekcyjnalny osąd, że ta gra nie ma nic wspólnego ze sportem. Schody jednak zaczęły się potem bo na ekranie pojawiało się znacznie więcej kwadracików a czas był ograniczony. W pewnym momencie mięśnie rąk zaczęły mnie boleć, a na czole pojawił się pot. Właśnie z tego powodu muszę przyznać, że myliłem się co do tego tytułu i polecam go ludziom, którzy dbają o swoją sylwetkę.

## WIPEOUT PURE (PSP)

Tu praktycznie niema o czym pisać. Praktycznie, ponieważ każdy konsolomaniak zna te futurystyczne wyścigi z elementami strzelania. Warto tylko nadmienić, że w wydaniu na małą konsolkę prezentują się znakomicie i chyba każdy szczęśliwy posiadacz PSP



powinien mieć ten produkt w swojej kolekcji.

## WORLD TOUR SOCCER (PSP)

W ulotce, którą dostałem na PSE napisane są same walory tej gry. Cytuje:” Dzięki systemowi User Alert będziesz mógł zmierzyć się bezprzewodowo z napotkanym nieznanym, do wyboru 150 drużyn w rozgrywkach oraz premierowy tryb Challenge!”. Wszystkie te słowa są prawdą, ale sama rozgrywka jest tak banalna, że nawet 3 letni dzieciak wygra swój



pierwszy mecz. Twierdę tak ponieważ piłka lata jak po sznurku, a przeciwnicy są tak niemrawi, że nie potrafią nam jej odebrać. Naprawdę odradzam zakup tego tytułu, a zaoszczędzony grosz wydać na PES5 albo FIFE 2006

## GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Genji: Dawn of the Samurai jest jednym z najlepszych klonów Capcom'owskiej Onimushy jakie kiedykolwiek ujrzały światło dzienne, tyle że od Sony. Zresztą czemu się dziwić skoro producentem jest Japońskie studio Game Republic, a przedsiębiorstwo to prowadzone jest przez ludzi z teamów tworzących Onimushę.



Grafika i muzyka są prawie bez skazy. Środowiska zaprojektowane i wypełnione ciepłymi barwami przepięknie obrazują feudalną Japonię, zarówno wszelkie okolice jak i postacie świetnie się uzupełniają tworząc klimat rodem z cudownego anime o samurajach.

Dźwięki towarzyszące Nam w grze są znakomite (wspaniałe utwory wykonane przy użyciu Japońskich fletów i bębnów zawładną Wami bez reszty). Sony zrobiło doskonały ruch zachowując japoński voice-acting a wprowadzając jedynie angielskie napisy.

Grę zaczynamy jako młody bohater o imieniu Yoshit-sune, który jest liderem tytułowego klanu Genji. Naszym zadaniem z miejsca staje się przywrócenie władzy i honoru które to zostały odebrane przez złą grupę Heishi. Gra jest typowo liniową produkcją, przeskakujemy z jednego levelu w drugi, po drodze walcząc z gromadami przeciwników i spotykając inne grywalne postacie (jedyną jaką udało mi się odkryć był potężny Benkei którego bronią było coś na wzór wielkiego bojowego młota).

Interesującą cechą w tej grze jest moc Kamui. Jest to rodzaj efektu „bullet-time”, który aktywowany uwalnia

niszczycielskie i zarazem piękne spojrzenie na technikę walki mieczem. Wygląda to mniej więcej tak, że na ekranie pojawiają się komendy „wciśnij kółko”, a My w odpowiednim momencie mamy to zrobić. Pozornie łatwe zadanie ale bez praktyki nie wykonacie całego 100% comba.

Na zakończenie powiem tylko iż Genji: Dawn of the Samurai jest grą action-adventure, która pachnie jak świetny film o KKW i powali Was od początku aż po sam koniec.

## ULTIMATE SPIDERMAN

Przygody Petera Parkera zarówno te komiksowe, jak i kreskówkowe nie są chyba nikomu obce. Pierwsze komiksy z Człowiekiem-Pajakiem” w roli głównej kosztują dzisiaj setki dolarów, filmy rysunkowe do tej pory cieszą się wielką popularnością, a produkcje pełnometrażowe zaliczają wielkie kasowe sukcesy. Jakby się temu przyjrzeć lepiej to możemy dojść do wniosku, że w sumie tylko gracze, którzy chcieliby samodzielnie zapuszczać sieci, nie otrzymali jeszcze porządnej produkcji (no może z wyjątkiem Spider-Man 2 na PS2, XB i GCN) z udziałem największego bohatera wszechczasów. Ultimate Spider-Man miał zmienić ten stan

rzeczy, a ja z tą myślą przyczepiłem się do stanowiska. Wiem, że na podstawie 40 min. gry trudno jest wydać miarodajny werdykt, ale na mnie nowy Spider wywarł bardzo pozytywne wrażenie. Oczywiście najpierw trzeba przyzwyczaić się do cell-shadingowej oprawy, ale to następuje dość szybko, ponieważ cell-shading (a konkretnie 3D Comics Inking), z jakim mamy do czynienia przy tej pozycji to po prostu klasa sama w sobie.

No dobra przejdźmy zatem do sedna, czyli jak przedstawia się Ultimate Spider-Man? OK., przede wszystkim zacznijmy od tego, że Spidey jest superbohaterem, który pomaga szarym ludziom, gdy ci znajdują się w śmiertelnym niebezpieczeństwie.

Podczas swobodnej podróży po Manhattanie nieraz staniesz się świadkiem kradzieży, rabunku, pobicia, czy podobnego „wykroczenia”. W tym momencie twoim pajączym obowiązkiem jest natychmiastowa interwencja. Czasami zdarzy się, że ktoś zostanie przygnieciony przez bardzo ciężki przedmiot, a Ty będziesz musiał go podnieść (w tym celu trzeba naciskać odpowiedni przycisk tak szybko, aby znajdował się na zielonym polu na wskaźniku siły), uwalniając przy

tym biedaka, przy czym trzeba wspomnieć o tym, że nie ma na to nie wiadomo ile czasu. Jeżeli nie uporasz się z tym w porę, „you failed” i zaczynasz od nowa. Tak, pomoc to pomoc, ale przecież nie tylko to nasz



hero ma na głowie, gdyż podążając główną ścieżką fabularną, trzeba pokonać kilku znanych wszystkim najgroźniejszych przestępców m.in. Rhino, Electro, czy Carnage'a.

Jak poruszamy się po mieście? Otóż tak jak sobie zapewne wyobrażacie, czyli biegamy po budynkach, wskakujemy na samochody, biegamy po ulicy, czy wreszcie „przechuśujemy” się wszędzie za pomocą pajęczyny, a doczepić się możemy praktycznie do wszystkiego (aż nie chce mi się wymieniać). Ja oczywiście preferuję tą ostatnią drogę przemieszczania się, gdyż w bardzo krótkim czasie i bardzo efektywnie możemy znaleźć się w odpowiednim miejscu. Niestety czasem i superbohater musi skopać dupska jakimś nikczemnikom i tutaj możemy początkowo czuć się zaspokojeni (standardowe ciosy i kopniaki plus obwiązywania siecią oraz kilka udziwnień z jej zastosowaniem), ale szybko ze wszystkim się osuwamy i chcielibyśmy, aby Spider wykazał się czymś większym. Na koniec wspomnę króciutko o drugiej grywalnej postaci i antybohaterze, czyli Venomie. Kolesz jest zdecydowanie silniejszy od Spiderka i siłą tą wykorzystuje przede wszystkim do niesienia zniszczenia, gdzie tylko się pojawi. Ponad to potrafi on skakać na wielkie odle-

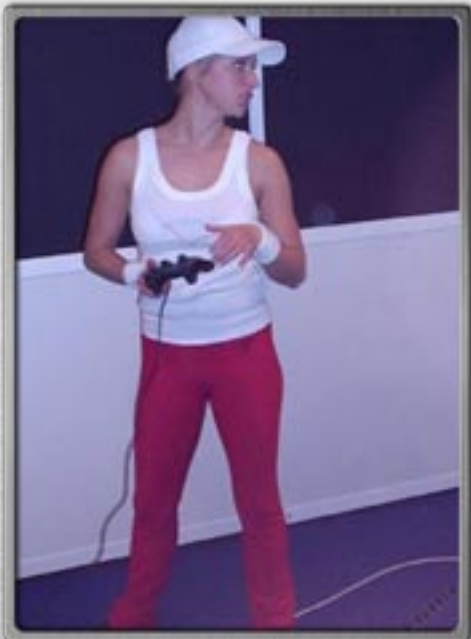
głości, łapać przejeżdżające samochody i rzucać nimi w co tylko zechce. Z czasem jednak Venomik się męczy i traci część energii, ale i na to ma odpowiedni sposób, pochłaniając po prostu odpowiednią ilość ludzi. Bajka.

To tyle, jeżeli chodzi o nowego Spider-Mana, czy będzie to gra warta naszych pieniędzy? Trudno to teraz określić. Jedno jest pewne, fani Człowieka-Pajaka nie mogą tej gry nie kupić.

## JAK X

Bigbig Studio / Sony Computer Entertainment

Po trzeciej części jednej z najbardziej znanych platformówek-strzelanych (?), wiadome było, że trzeba wprowadzić drobny powiew świeżości do serii. Powiewem tym miał być Jak X, czyli nic innego tylko szaleńcze wyścigi z „długouchym i wiewiórą” na czele. Nie trzeba chyba nikomu przypominać, że przed laty byliśmy świadkami podobnego zabiegu w przypadku serii Crash Bandicoot, czego wynikiem było bardzo udane Crash Team Racing. No cóż, jak kopiować pomysły to tylko te sprawdzone.



Ok., ale przejdźmy do Jak X.. Przy pierwszym spotkaniu z tym tytułem odniosłem nieodparte wrażenie, że gram w Burnout'a tylko, że ze zmienionymi pod „Jak`owe standardy” samochodami i trasami. Tak, to trzeba przyznać, na małą prędkość nie można narzekać,

a po odpaleniu nitro można się nawet uśmiechnąć, ale z czasem jednak ten uśmiech zaczyna zanikać, dlaczego? Po pierwsze, z czasem okazuje się, że nowy Jak w porównaniu z Burnout Revange ciągnie się jak smród za wojskiem. Po drugie, nie ma się co oszukiwać, z dobrej platformówki nigdy nie zrobisz dobrej wyścigówki (ani na odwrót), bo to tak jakby z faceta zrobić kobietę – niby wygląda, ale jednak to nie to samo. Poza tym pomyślcie przez moment, co może skłonić developera do zrobienia gry wyścigowej, w której występują znane i lubiane postaci z dobrze sprzedającej się serii/gry? Tak, wasze skojarzenia z nożyczkami i hipermarketem są jak najbardziej słuszne. Jak X to nic innego jak odcinanie talonów, na których podpisujemy się my, gracze i z których wydawcy ciągną tyle kapusty, że człowiek na samą myśl zatwardzenia może dostać. Żadnej innowacji, bo chyba nie jest dla Was nowością zbieranie z drogi power-up`ów, w których kryją się rakiety, pociski, bomby, dopalacze i tym podobny shit? A jeżeli jest to dla Was coś niespotykanego to myślę, że będziecie w stanie lyknać nowego Jak`a, tak samo z resztą jak wierni fani J&D, dla których tytuł ten to obowiązek. A cóż mają począć inni gracze? Proponuję wypiąć poślady na Sony Computer Entertainment i biec z prędkością 300 km/h do Criterion.

P.S. Może część z Was przypuszcza, że nie zawarłem zbyt wielu informacji na temat Jak X, ale tak naprawdę w grze tej liczą się tylko cztery rzeczy: prędkość, power-upy, znane postacie i talony;) Czyli wszystko jest.

## PURSUIT FORCE (PSP)

SCEA

Czy kiedykolwiek marzyłeś o tym, aby wziąć udział w pościgu samochodowym za największymi gangolami w mieście? Jeżeli tak to Pursuit Force zbliżając się na PSP ma coś do powiedzenia w tym temacie.

Istotą tej gry od początku do końca będzie pogoń z udziałem twoim, przestępców oraz oczywiście szybkich samochodów. Brzmi prosto, ale kto powiedział, że prostota nie jest najpewniejszą drogą do sukcesu? Przebieg gry wygląda w ten sposób: jedziesz ulicami jakiegoś miasta, namierzasz oprychów jadących przed tobą, zapodajesz wycie koguta, wciskasz gaz do samiuskiej podłogi, doganiasz przestępców, wskakujesz na ich samochód, wyjmujesz spluwę, przystępujesz do ostrzału (nie zapominając o chowaniu się za tylnym zderzakiem), a kiedy wszystko załatwione przeskakujesz na następny wózek. Oczywiście cała akcja rozgrywa się przy pręd-

kościach wystarczających, aby zrobić z człowieka tatar i coś takiego rzeczywiście może mieć miejsce, jeżeli nie uda się naszemu policjantowi utrzymać na samochodzie. Nie wiem Jak dla Was, ale dla mnie brzmi to przynajmniej ciekawie. Na szczęście miałem okazję zagrać w Pursuit Force na tegorocznym PSE i muszę przyznać, że ani trochę się nie zawiodłem. Oczywiście istnieje duże prawdopodobieństwo, że po przejściu 15 misji gracz po prostu się znudzi (tak, nikt nie lubi schematów), ale podczas mojego kilkudziesięciminutowego szarpania, nie takiego jak znużenie nie miało miejsca. Warto czekać.

## PAC MAN (PSP)

Jeśli nie masz już na składzie leciwego NES'a a wciąż czujesz sentyment do tamtych czasów to nic trudnego. Pac Man jest czysto oldschoolową grą, która ma już swoje lata i pamięta jeszcze maszyny, gdzie moc sprzętu liczona była w bitach. Rozgrywka również od tamtego czasu się nie zmieniła, wciąż trzeba łykać białe kuleczki i uciekać przed duchami przez labirynt, oczywiście do momentu aż łykniesz super kuleczkę, dzięki czemu będziemy mogli pożreć ducha i odesłać go na wieczny spoczynek bezpowrotnie. Ot mamy są identyczne, postacie też, kuleczki



także, czyli jednym słowem Pac Man na PSP i nic ponadto. A co najważniejsze, grą steruje się za pomocą krzyżaka, więc doprawdy jest to gra dla każdego, bez względu na umiętność manualne.

## GALAXIAN (PSP)

Kolejna gierka do kolekcji wraz z Pac Manem to Galaxian. O rany, ta gierka to dopiero jest starzyzna. Pamiętam czasy jeszcze zagrywania się w niego na NESie. I tak jak w przypadku Pac Mana, rozgrywka również nie zmieniła się przez te lata. Wciąż przemierzamy galaktykę naszym pojazdem, który widzimy z lotu ptaka u dołu ekraniku. Przed nami (czyli u góry ekranu), chmara kosmitów czekających aż poczęstujemy ich naszym blasterem, którego szybkostrzelność jest wręcz zatrważająca. Im więcej ubijemy, tym więcej punktów zdobywamy i tak aż do znudzenia. Oto właśnie jest Galaxian.

## WRC RALLY EVOLVED.

To pierwsza gra na jaką się nadziałem. Jak wiemy każda odsłona WRC na PS2 była bardzo dobrą grą rajdową. Co prawda z biegiem czasu seria skierowała się w kierunku bardziej rozrywkowym niż symulacyjnym ale zawsze potrafiło tak wyważyć sterowanie, aby było jednocześnie przyjemne, a wozy zachowywały się jak rajdówki. Na asfalcie przyczepność była dobra, na szutrze trzeba było uważać a śnieg powodował, że samochód pływał. Nowa odsłona w tym aspekcie się nie zmieniła. To nadal pseudorealistyczna przejażdż-

ka - bardzo przyjemna ale jednocześnie stanowiąca wyzwanie. Jak już pisałem, miałem okazję grać w tę grę na bardzo porządnym sprzęcie więc doznania były więcej niż zadowalające. Model jazdy lekko przebudowano i teraz jeszcze lepiej czuć różnicę pomiędzy poszczególnymi typami nawierzchni. Szczególnie jeśli ta zmienia się w ciągu jednego wyścigu. Gra oczywiście ma oficjalna li-

cencji FIA, więc zobaczymy w niej wszystkie rajdowe samochody jakie ścigają się na odcinkach specjalnych na całym świecie. Co do samych tras to są bardzo dobrze zaprojektowane ale nieco za krótkie. Jak dla mnie przejechanie OS'a w dwie i pół minuty to stanowczo zbyt szybko. Fakt, że zabawa jest intensywna ale i tak jest to za mało. Do tego ich liczba również ma ulec zmniejszeniu - pytanie tylko dlaczego? Z zupełnych nowości mają pojawić się zdarzenia losowe. Co powiecie na to, że przy ponownym pokonywaniu tej samej



trasy zakręt, który udało wam się perfekcyjnie ścigać teraz będzie wymagał zupełnie innego potraktowania. A wszystko przez głaz, który pojawi się po wewnętrznej. Albo uszkodzony samochód oponenta. Ma być tego dużo i na pewno podniesie poziom adrenaliny. Zmiany nie ominęły także pilota. Co można zmienić w pilocie zapytacie? A choćby to, że teraz potrafi się pomylić, albo opieprzyć Was konkretnie za jakiś fatalny błąd. Uszkodzenia również usprawniono i teraz mają być bardziej realistyczne niż w poprzed-

niej odsłonie. Koniec z dzwonami w stylu wjechania w drzewo przy prędkości 130 km/h i jedynie uszkodzenia zderzaka. Ponadto uszkodzenie jakiegos elementu samochodu ma znacząco wpłynąć na zachowanie samochodu. Daje to fajną mieszkankę - realistyczne przedstawienie uszkodzeń i ich skutków wraz z lekkim modelem jazdy, który jednak jest wymagający. Miło

prezentuje się grafika. Co prawda PS2 technologicznie już pokazała na co ją stać, ale nie można odmówić WRC uroku. Wspaniale jak zawsze scenerie z olbrzymią widocznością, dużo interaktywnych elementów na trasie i wspaniale wykonane samochody. Wszystko to jeszcze bardziej dopieszczone i podane w mistrzowskim

stylu. Dźwięk to również rewelacja i nie ma się do czego przyczepić. Samochody brzmią wspaniale. Jeśli lubicie rajdy to warto odłożyć pieniądze na WRC Rally Evolved - nie zawiedzicie się. A ja nie odmówię sobie przyjemności napisania jej recenzji.



## NFS UNDERGROUND: MOST WANTED.

Jakie były poprzednie części sagi o nielegalnych wyścigach od EA każdy wie. Pokazano w nich, że to zjawisko ma olbrzymi potencjał i zrobiono dwie wspaniałe gry. Skoro obydwie osiągnęły olbrzymi sukces trzeba zrobić następną. Przy okazji weźmiemy jeszcze to co fajne ze starszych NFS'ów i mamy kolejnego Under-

grounda. Tym razem oprócz wszystkiego tego co robiliśmy w poprzednich częściach będziemy dodatkowo ścigać się z policją. Kto pamięta NFS 6 ten wie o co chodzi. Oczywiście nie zabraknie też nowych trybów, samochodów i zupełnie

nowych tras z mnóstwem skrótów, skoczni i wrednym ruchem ulicznym pojawiającym się z nikąd. Demo zaprezentowane na PSE dawało możliwość pobawienia się dwiema brykami i sprawdzenia trzech trybów. Free Ride nie trzeba nikomu przedstawiać (dla ścisłości to wolna przejażdżka po danej trasie). Quick Race to

zwykły wyścig, w którym musimy po prostu dojechać do mety a Checkopint Run to jazda od jednego punktu do drugiego w celu uzupełniania czasu - jak w starym Lotusie na Amidze. Oczywiście poza przeciwnikami i ruchem ulicznym przeszkadza nam też policja. Na szczęście nie zaobserwowałem żadnych śmigłowców zrzucających wybuchowe beczki i mam nadzieje, że nie będzie ich w pełnej wersji. Są za to blokady i pościgi. Stróże prawa mają potężne maszyny i potrafią się naprzykrzać. Oczywiście w pełnej wersji będzie okazja zwiedzić spory kawałek terenu. Grafika uległa zmianie na tyle drastycznej, że w porównaniu z Most Wanted poprzednie NFSy wyglądają cukierkowo. Grafika jest wyraźniej ciemniejsza i bardziej ponura. Modele samochodów są wykonane rewelacyjnie - o wiele lepiej niż w dwójce. Do tego poprawiono wygląd samochodów jeżdżących po ulicach i wreszcie nie przypominają już kartonowych pudeł. Asphalt jest spękany i prezentuje się cudownie kiedy pada na niego słońce. Niestety demo przeraźliwie rwało - ale ma to być wyeliminowane w gotowym produkcie. Otoczenie trasy zyskało więcej szczegółów, ale widać że czasem coś się dorysuje albo jakaś tekstura jest po prostu koszmarna - jednak panowie z EA zawsze potrafili dopieścić graficznie swoje produkty więc powinno być dobrze. Model jazdy wy-

maga poprawy - samochód źle reaguje na ruchy analogi. Nawet lekkie jego wychylenie powoduje od razu maksymalne skrócenie kół. Poza tym system słuczek szwankuje i cholera człowieka bierze jak chce minąć jakiś samochód a ten akurat odbija się w stronę w którą skręcamy, choć nie powinien. Podczas jazdy jest możliwość zwolnienia czasu - na podobnej zasadzie jak specjal ZONE w Midnight Club 3 - wszystko dookoła nas zwalnia a my zyskujemy ogromną zwrotność i możemy ominąć albo przeciwnika albo pokonać z pełną prędkością jakiś trudny zakręt. Demo pomimo wielu braków zaostriżyło mój apetyt na nową odsłonę wyścigów ze stajni Elektroników - zobaczymy czy uda im się pobić jak na razie najlepszego Midnight Club 3. Gra powinna wyjść w okolicach nowego roku więc jeszcze pozostało trochę czasu na ostatnie szlify. Czekamy.

## PETER JACKSON'S KING KONG.

Kolejne bardzo wczesne demo, które dawało możliwość przeczesywania dżungli lub pojedynki z dwoma tyranozaurami. Fabuła jest oparta na remake'u filmu King Kong, za którego wziął się nikt inny jak sam Peter Jackson. Film opowiada o grupie ludzi, którzy lądują na teoretycznie bezludnej wyspie, na

której jak się okazuje czas się zatrzymał. Przybysze są bardzo zdziwieni, kiedy okazuje się, że zamiast żółwi, waranów i innych normalnie zamieszkujących takie wyspy zwierząt trafiają na plemię dzikusów, które ma w zwyczaju czcić istotę, która budzi w nich paniczny strach. Ta istotą jest nikt inny jak tytułowy King Kong, czyli ogromny goryl. Poza tym nie zabraknie T-rexów, raptorów i innych ofiar planetoidy, która uderzyła w Ziemię miliony lat temu. W samej grze będziemy mogli wcielić się zarówno w skórę filmowego Jacka jaki i ogromnego King Konga. Oczywiście daje nam to niemalże dwie inne gry, bo gra człowiekiem to FPP, a ruchami małpy sterujemy widząc jego postać jak we wszystkich platformerach. Na PSE dało radę pograć Jackiem oraz mogliśmy sprawdzić w akcji King Konga i jest bardzo fajnie. Demko pozwalało na walkę z dwoma tyranozaurami, które chciały pożreć Ann Darow - czyli ukochaną Jacka i jednocześnie King Konga. Małpa jest wymodelowana i animowana rewelacyjnie. To określenie tyczy się zresztą innych dużych stworzeń - dinozaury poruszają się kapitalnie - a szczególnie T-rexy. King Kong oczywiście nie jest bezbronny i potrafi zrobić nie byle jaki użytek ze swoich mocnych łap. Ciosów ma co prawda niewiele ale i tak bije się przyjemnie. Można okładać przeciwnika



pojedynczymi ciosami albo powalić na ziemię ciosem specjalnym. Widok walącego łapami w kłatę olbrzyma, który potem uderza w ziemię i powala dwa dinozaury jest naprawdę wstrząsający. Szkoda, że nie leje się krew - widok King Konga, który rozrywa potężne

szczęki Tyranozaura nie jest tak dobry, jak mógłby być kiedy towarzyszyła by temu fontanna krwi. Najważniejsze jest to, że udało się osiągnąć gościom z Ubisoft efekt, bez którego gra nie zapowiadała by się tak ciekawie. Czuć power i potęgę tej wielkiej kupy mięsa. Każdy cios jest potężny i miota olbrzymimi dinusiami jak kukłami, a i one sprawiają piorunujące wrażenie. Bardzo podoba mi się udźwiękowanie - w szczególności ryk tych wszystkich gigantów. Za każdym razem, gdy go słycać ekran lekko się rozmywa. Zapewniam Was, że przy odpowiednim nagłośnieniu włosy staną Wam dęba. Poza bitką można było sprawdzić część platformową, w której najpierw zasuwaliśmy Kingusiem przez dżunglę i skakaliśmy po skalnych platformach w pogoni za naszą wybranką by potem wziąć ją na ramię i odpędzać się od Raptorów. Zabawnie wygląda Raptor, który frunie przez ekran po zebraniu liścia od King Konga:). Sterowanie jest proste i intuicyjne. Graficznie prezentuje się to niezle - jednak trzeba usprawnić kod bo zwolnienia animacji były dość uporeczywe. Poza tym ładne tekstury, kapitalna animacja i sporo szczegółów - miło! Po obadaniu części pierwotnej przyszedł czas na cywilizację i Jacka. Trzeba przyznać, że cywilizacja w tamtych czasach niewiele mogła zdziałać wobec siedmiu ton mięsa jakim jest

T-rex. W demku naszym zadaniem jest przeprowadzenie ekipy filmowej do bezpiecznego miejsca. Wszystko byłoby ok gdyby nie nagła wizyta T-rexa i wtedy wkraczamy do gry. Moja pewność siebie szybko znikła kiedy za pierwszym razem nie przeżyłem nawet dziesięciu sekund. Z karabinem w łapie i kilkoma sztukami amunicji musimy zwrócić na nas uwagę bestii i robić to tak długo, aż ekipa zniszczy zaporę i będzie można uciec. Sam dinozaur jest niezniszczalny - przynajmniej przy takim wyposażeniu jakie posiadamy w danej chwili. Strzały nie robią mu krzywdy, ale zwracają jego uwagę. Jak już nas goni, trzeba się chować w kamiennych ruinach i nie pozwolić, aby T-rex dopadł resztę. Muszę to powiedzieć - tyranozaur jest tak pięknie animowany, że człowiek robi w gacie, w momencie jak widzi jak to bydle idzie w jego kierunku - do tego ten ryk. Dosłownie paraliżuje. Czekam na tą grę. Chce poczuć się jak dziki zwierzak niszcząc łapami wszystko co mi stanie na drodze, a także chce się bać jako mały człowiek, który nic nie znaczy w stosunku do tych bestii. Oprawa jest dobra - jedyne co wkurza to te zwolnienia, które trzeba wyeliminować - panowie developerzy, to wasze zadanie. Gra powinna być w sklepach na gwiazdkę. Polecam waszej uwadze.

## BURNOUT REVENGE.

To jest piękne. Ta gra i jej wykonanie stawia Criterion w panteonie bogów. Genialne połączenie wyścigów z totalną rozwałką i niemożliwą w założeniach do osiągnięcia na PS2 grafiką i płynnością animacji. Wszystko w tej grze jest dopięte na ostatni guzik. Zacznijmy od trybów, które lekko się zmieniły od czasów Takedown. Traffic Attack to po prostu przejażdżka po torze i rozwalenie jak największej ilości samochodów zanim umykający czas zamieni nas w kupę złomu. Road Rage to wyścig, w którym należy zlikwidować każdego przeciwnika, który stanie nam na drodze. Dodano w nich takie coś jak Signature Takedowns. Co powiecie na wpasowanie frajera w jadący z naprzeciwka autobus, albo w malowniczą budowlę na poboczu - jest ich mnóstwo i dają więcej punktów. Do tego doszła możliwość wykonywania podczas wyścigów Crashbreakerów! Jeśli tylko zostanieie zniszczeni na ekranie pojawi się na krótko napis Crashbreaker. Weiskacie R2 i eksplozja pochłania wszystko w pobliżu. Wielkość eksplozji zależy stopnia napełnienia paska nitro. Jeśli nie trafimy nikogo w momencie rezurekcji pasek jest pusty. Najlepsze zostawiłem sobie na koniec czyli ukochany Crash Mode - mamy samochód a przed nami korek - nasze zadanie jest proste. Jednym wjazdem zmieść



z powierzchni ziemi jak najwięcej pojazdów. Teraz ten tryb jest podobny do tego w dwójce. Nie ma żadnych głupich ikonek z mnożnikami i innych duperelei. Teraz ilość punktów zależy tylko od Waszej inwencji. Oczywiście do tego dochodzi Crashbreaker, który trzeba napęłnić gnębiąc przycisk przez pięć sekund. Przy pełnym pasku eksplozja jest tak potężna, że aż czuć w pokoju jej siłę. Kolosalne wrażenie robią miejscówki w których uskuteczniamy te rzeźnię. Mamy autostrady, kilkupoziomowe wiadukty i inne ciekawe miejsca. Do tego ogromną ilość punktów dostaniemy za rozwalenie samochodu z napisem Target. Tryb kariery jest długi i na pewno starczy na kilkanaście godzin zabawy. Z resztą żywotność tego tytułu jest niemalże nieskończona - kadzie miodu jakie tutaj wiano dają nam rewelacyjną grywalność i przyciągają jak magnes. A do



tego ta grafika - tak przepięknych refleksów świetlnych nie uświadczysz nigdzie indziej - no może poza GT4. Do tego kapitalne modele samochodów, które autentycznie się deformują i niszczą. Odpadają im części, sypia się szyby i wygina karoseria. Trasy są przebogate w szczegóły i robią piorunujące wrażenie. A to wszystko w stałych pięćdziesięciu klatkach animacji. Co ciekawe gra nie zwalnia też w trybie na dwóch - brawo Criterion. Musicie mieć te gry bo jeśli macie PS2 i nie macie Burnouta to tak jakbyście byli przysłowiowymi żołnierzami bez karabinu. Pozycja must have a niedługo obszerna recenzja.

### SOUL CALIBUR III

Trzeba przyznać - gra ciesząca się chyba największym zainteresowaniem na PS2 na tej wystawie. Ale nie ma się czemu się dziwić - ta pozycja ma nieprawdopodobną moc przyciągania, a wraz z trzecią częścią ta moc wzrosła jeszcze bardziej. To co najbardziej się zmieniło w samej grze to zwiększona ilość trybów rozgrywki dla pojedynczego gracza. Ale saga o demonicznym ostrzu zawsze oferowała wiele dla samotników. Oczywiście mamy Story Mode w postaci Tales of the Souls, w którym odkrywamy nowe bronie i stroje dla postaci. Chronicles of the Sword to gra

w grze czyli dodatek, w którym najpierw tworzymy sobie postać (możliwości modyfikacji jest zatrzęsienie), albo po prostu wybieramy z gotowych ziomeków i ruszamy na podbój. Taktyczna, prosta strategia miesza się nam w tym trybie z walką co na pewno zapewni Soulowi dłuugą żywotność. Mamy też Soulshop, który oferuje ogromny wybór gadżetów i broni dla naszych wojowników. Nie zabrakło też muzeum z grafikami, szkicami i tym podobnymi rzeczami - hardcorewi zbieracze będą w siódmym niebie, tym bardziej, że co poniektóre arty miażdżą. Reszta trybów to standard i wszyscy doskonale je znają. Istnieje także możliwość gry przez sieć, ale oczywiście poza tym, że jest nie więcej nie wiadomo, a na targach nie dało rady tego sprawdzić. Do znanego panteonu postaci dołączają trzy nowe co oczywiście wzbudziło największe zainteresowanie. I tak Setsuka to urodziwa pani, która zadaje ciosy podczas dobywania broni. Jest szybka i z pewnością warta uwagi. Szuka Mitsurugiego aby pomścić śmierć swojego ukochanego i nauczyciela zarazem. Tira to nad wyraz obdarzona (jednak Ivy nic nie przebiję!) jak na swój wiek dziewczynka, która po porzuceniu pracy jako zabójczyni przyłącza się do Nightmare'a. Ostry hula-hop, mocne ciosy ale dość wolna jak na żeńską postać. Wielu graczy twierdziło, że nie pasuje

do Soula ale mi się podoba. Stawkę zamyka Zasalamel, który jest potężnym czarnoskórym facetem z jeszcze potężniejszą kosą w łapie. Bardzo silne ciosy i niezła jak na takiego bydlaka szybkość. Pragnie wreszcie umrzeć bo jest nieśmiertelny. To on ożywił Nightmare'a - ciekawa persona. Sama walka troszeczkę się zmieniła. Jest inny Guard impact, jeśli odpowiednio go wyprowadzimy, zyskamy przewagę albo nawet przeciwnik dostanie stuna. Podobnie jest z wrywaniem się z rzutów. Odpowiedni timing i mamy przewagę i czas na zadanie ciosu. Poprawiono większość bugów z poprzedniej odsłony i teraz nie widać takich baboli jak w części poprzedniej kiedy czasem cios nie trafiał albo trafiał choć nie powinien. Graficznie jest po prostu pięknie. Soul zawsze był najlepiej wyglądającą bijatyką na konsole tej generacji i trójka również taka będzie. Rewelacyjne modele postaci z mnóstwem szczegółów i ruchomych elementów na odzieniach, wspaniałe areny z interaktywnymi elementami - wszystko to na pewno przyciąga uwagę. Muzyka i odgłosy również są pierwsza klasa i idealnie uzupełnia całość. Soul Calibur III niedługo będzie dostępny i każdy fan mordobicia powinien go mieć. Jest bardziej złożony niż Tekken, ładniejszy i daje więcej radochy samotnemu graczowi. To będzie najlepsza bijatyka tej generacji. Long live

Namco i czekamy na Soula 4 na PS3.

## EVERYBODY'S GOLF (PSP i PS2)

Powiem tak - nigdy nie spodziewałem się, że golf może dać tyle przyjemności. Panowie z Sony dali nam maksymalnie wciągającą gierkę traktującą o nie koniecznie popularnej u nas dyscyplinie sportu. Co prawda nie jest to realistyczna symulacja jak Tiger Wood's ale pomimo dzieciennego wyglądu i banalnie prostego sterowania nie jest prymitywna. Nie wystarczy tylko uderzać kijem w piłkę i patrzeć gdzie ona polecą. Ba - gdyby tak było na pewno bym się nią tak nie zachwycał. Na lot piłki mają wpływ warunki atmosferyczne, rodzaj podłoża z jakiego uderzamy oraz to jaki kij wybierzemy. Ponadto na polach znajdują się przeszkadzajki takie jak kępy krzaków czy tereny zapiaszczone. Kiedy piłeczka wyląduje w takim miejscu trzeba się nieźle nagimnastykować, aby ją stamtąd wybić używając jak najmniejszej liczby uderzeń. Gra ma niesamowity klimat i unikalny urok. Wszystko jest podane z przysłowiowym jajem - karykaturalne postacie z małymi ciałkami i dużymi głowami, śmieszna animacja, kozackie pozy przy sukcesach i porażkach - widać, jak dużo pracy włożono w tę grę. Widać także, że twórcy świetnie

się bawili tworząc Everybody's Golf - i bardzo dobrze. Jeśli zasiądzie do niej czwórka graczy - czy to przez Wi-Fi czy Multitapa jest świetnie. Zapraszając na EXPO ludzi do zabawy, którzy grali na sąsiednich standach bawiłem się doskonale. Graficznie na obu konsolach gra prezentuje się bardzo dobrze. O rewelacjach i wodotryskach nie ma mowy ale oprawa trzyma ogólny zabawny i lekki klimat. Postacie świetnie się poruszają i robią śmieszne gesty i miny. Same pola golfowe są pełne szczegółów - drzewa, krzaki i inne rejonny są na miejscu i cieszą oko. Animacja to stałe sześćdziesiąt klatek bez ani jednego zwolnienia. Wersja na dużą konsolę Sony ma kilka dodanych pól oraz zawodników oraz występują w niej takie ukryte postacie jak Nina Williams, Jak, Daxter, Ratchet i inne znane postacie. Odkrycie ich oraz multum innych bonusów (stroje, kije i pola golfowe), to robota na kilkanaście godzin. Jest to niewątpliwie wspaniała i zabawna gra. PSP ma zapewniony bardzo dobry start i takie tytuły jak Everybody's Golf na pewno sprzedadzą tę konsolę. Oby więcej takich gier. Za to posiadacze PS2 też nie powinni się długo zastanawiać - gra jest warta poświęcenia czasu bo odpłaca nam z nawiązką. Za takie gry kochamy Sony.

## RIDGE RACER(PSP)

To zabija! Pierwsza gra na PSP i tak wygląda oraz tak się porusza. Naprawdę Ridge jest powalający. Pomijając fakt, że model jazdy jest identyczny, a sama grę daje się skończyć w miarę szybko nie podważa to faktu, że patrzy się na niego z największą przyjemnością. Kariera to 54 turnieje po kilka wyścigów w każdym. Każdy z nich daje możliwość zdobycia nowego wozu. Oczywiście samochody nie są autentyczne, a ich nazwy potrafią powalić swoją głupotą ale nie to jest najważniejsze. To przede wszystkim szybki, czysto Arcade'owy racer, który ma przede wszystkim bawić - i z tego zadania wywiązuje się kapitalnie. Samochody prowadzi się wspaniale, poślizgi są długie i wyglądają porażająco natomiast poziom trudności jest świetnie zbalansowany. Poza karierą jest Time Attack, Single Race z możliwością gry przez Wi-Fi oraz Custom Race, w którym sami tworzymy zasady wyścigu. Graficznie jest przepięknie - ta gra to pokaz możliwości PSP i do cholery - to zabija. Czuję się tak jak po zobaczeniu Gran Turismo 3 na PS2 - oniemiałem. Przepiękne modele wozów, widowiskowe trasy z mnóstwem szczegółów (latające helikoptery czy ptaki) i rewelacyjne efekty graficzne przy nitro - to jest to. Graficznie PSP pokazuje, że jest bezkonkurencyjne

na polu konsol przenośnych. Muzyka jest jak zwykle w Ridge'ach wspaniała. Szybkie beaty i elektroniczne aranżacje dają o sobie znać i podpompowują poziom adrenaliny, gdy przy 350 km/h wchodzimy pięknym poślizgiem w zakręt a na wyjściu dajemy Nitro. Nie żałuję, że specjalnie na tą imprezę wziąłem dobre słuchawki. Jedyne zarzut to wtórność - ta gra nie zmienia się od dziesięciu lat. Ale to w końcu Ridge - definicja Arcade'u, gra która zmusiła producentów kart graficznych do produkcji akceleratorów 3D. Idealny tytuł na start i wielki pokaz możliwości. Do tego przemiodny i dający kupę przyjemności. Warty kupienia, bo pomimo wad ma wspaniały system jazdy i poraża wykonaniem. Prawdziwy pokaz mocy PSP udowadniający, że ten sprzęt jest pod względem technicznym najlepszym handheldem. Kropka.

## BURNOUT LEGENDS(PSP)

Jeśli przy Ridge'u napisałem, że zabija to Burnout ma taką siłę rażenia, że bez problemu unicestwił by całą halę EXPO. Bezapelacyjnie tytuł najlepszego racera na PSP i w ogóle na wszystkie handhedy należy właśnie do tej gry. Pomimo przeniesienia z parocalowych telewizorów na panel PSP nic nie stracił na widowiskowości, a sama grywalność jest wyznacznikiem dla innych.

Grafika jest ostra jak żyłeta i nie odstaje bardzo od wersji na duże konsole. Piękne modele samochodów, szczegółowe trasy i płynniutki animacja zasuważąca w trzydziestu klatkach. Oczywiście coś musiało pójść pod nóż i tak zamiast sześciu wrogów jest czterech i nie ma tych wszystkich efektów graficznych, które miały duże konsole ale co tam. To co jest zrywa kask i wspaniale wygląda. Ta gra to zebrane do kupy najlepsze motywy i elementy trzech pierwszych części Burnouta podane w systemie jazdy i rozgrywek znanych z Burnouta 3. Wszystkie tryby są identyczne jak w Takedown a kariera składa się z ponad stu pięćdziesięciu wyścigów - jest więc co robić. Dodatkowo powrócą najlepsze tryby z dwójki i jedyńki co jeszcze bardziej podniesie nam poziom adrenaliny. Jedyne co znacząco ucierpiało to widoczność - czasem po prostu nie widać niektórych pojazdów czy przeszkód i nawet nie wiemy kiedy zamieniamy się w kupę złomu. Jednak pomimo tego faktu nie można odmówić tej grze tego, że jest to jedna z najładniejszych pozycji na przenośną konsolę Sony. Nie zawodzi też muzyka - ciężkie granie pasuje do tej gry jak nic innego, a odgłosy gniecionej blachy, ryczących silników i pękającego szkła pieszcza uszy. Odkrywanie samochodów jest dość specyficzne ponieważ jest ich dwadzieścia, ale dla każdej kopii

gry jest ich tylko pięć - są one wylosowane z tych dwudziestu. Jeśli więc chcesz zdobyć wszystkie pozostaje tylko poszukiwanie ich u innych posiadaczy PSP i Burnouta - patent dość kontrowersyjny - polscy gracze z pewnością nie będą z niego zadowoleni. Burnout Legends to gra niemalże perfekcyjna - wspaniale, doszlifowane dzieło, które z pewnością osiągnie wielki sukces. Polecam.

## F1 GRAND PRIX (PSP)

Ta gra z kolei mnie rozczarowała. Co prawda nie lubię Formuły 1 - nudne wyścigi, które nie są w stanie zatrzymać mnie przy ekranie telewizora dłużej niż pięć minut. Gra jest typową arcade'ową ścigalką co odróżnia ją od wydanej na PS2 Formuła 1 2004. Tamta gra miała ambicje symulacyjne a wykupiona przez Sony licencja F1 pozwalała na bardzo wierne oddanie bolidów, torów i kierowców. W wersji na PSP mamy tą samą licencję, ale bez wątplenia jest to wszystko co można uznać w tej grze za realistyczne. Reszta to już czysty Arcade - bolidy zachowują się w sposób w jaki na pewno nie zachowały by się w rzeczywistości - pokonywanie zakrętów jest często dziełem przypadku nie umiejętności, a sterowanie za pomocą analogowego grzyba jest prawie niemożliwe. Nawiasem mówiąc - pomysł z takim



rozwiązaniem analoga w PSP chyba nie był do końca dobry bo w każdej samochodówce w jaką na PSP grałem nie dało się nim sterować. Szkoda bo pamiętam, że potrafiłem dobrze bawić się przy arcade'owych wyścigach Formuły 1 - chociażby przy wiekowym Newman Hassie na PSOne. Jednak Grand Prix mnie rozczarował. Jednocześnie nie popisali się też graficy. O ile do bolidów i animacji nie ma się co czepiać (ale w sumie bolid F1 ma mniej szczegółów niż samochód), to trasy są na tle innych racerów biedne. Puste i nudne odrzucają zamiast cieszyć. Gra zdecydowanie tylko dla tych, którzy widzą coś pasjonującego w pokonywaniu dziesięciu okrążeń w taki sam sposób i którym nie

przeszkadza wyblakła i pozbawiona szczegółów grafika. Tylko dla fanów Formuły 1. Dla reszty - strata czasu i pieniędzy.

## SHADOW OF THE COLOSSUS

Jako rzadki rodzaj gier który łączy w sobie coś z akcji, fantasy, przygody i zagadek, Shadow Of The Colossus rodzi niesamowite i bezkonkurencyjne doświadczenia które nie załamują się pod ciężarem wzniosłych ambicji producentów (którzy zazwyczaj lubią na początku dużo gadać). Wspaniała grywalność, jaką oferuje ten tytuł na PS2, wznosi go ponad Nasze ramiona, ponad większość ostatnich gier typu action-adventure i co najważniejsze ponad aktualne oczekiwania przemysłu!

Niezwykle lakoniczna historia przedstawia Nam młodego bohatera (w którego rolę się wcielamy), pałającego chęcią zdobycia ożywiających mocy, dzięki której ma zamiar przywrócić do Naszego świata swoją ukochaną, warunek jest jeden - musi pokonać 16-scie ogromnych kolosów.

Walki z owymi wielkoludami wyglądają wyśmienicie, trzeba się naprawdę nieźle naprodukować by dostać się do słabego punktu danego potwora. Kolosy występują

w różnych formach (w tym wodnych i powietrznych), jedyną szansą na sukces jest dokładne analizowanie ich ciała w celu znalezienia jakiegoś miejsca po którym moglibyśmy się np. wspiąć a nie zostać zdeptanym. Aktualny proces poszukiwania i późniejszego pokonywania tych potężnych bestii jest jednym z najbardziej dramatycznych i jednocześnie satysfakcjonujących momentów których doświadczymy, a które Nas naprawdę zaskoczą!

Wizualnie Shadow of the Colossus jest absolutnie oszałamiający i pomimo możliwości konsoli PS2, producenci przygotowali Nam niewiarygodnie cudowne i rozległe środowiska, czarujący, wyjęty prosto z baśni świat ("choć rzadko zaludniony"), w pełni do Naszej eksploracji. Gra utrzymuje narracyjny styl Ico (czyli brak dialogu), i dobrze bo wprowadza to powiew świeżości do storytellingu. Kontrolowanie Naszej postaci jest jednocześnie proste i dokładne, chociaż kamera ma czasami tendencje do zablokowania się w jakimś kącie. Ogólnie, Shadow Of The Colossus dzięki wysoko jakościowej mechanice, grywalności połączonej ze znakomitą prezencją tworzy grę którą wszyscy na pewno zapamiętamy, wygłaszając słowa uznania dla producenta.

Rodzaj rozgrywki jaka prezentuje Shadow Of The Colossus może nie przypaść do gustu wszystkim – szukający w tym tytule szybkiej, pozbawionej sensu mordokleпки gdzie co chwila walczy się ze szwadronami wroga mogą się zawieść. Szczerze powiedziawszy po tym co zobaczyłem na PSE muszę powiedzieć że SOTC jest zdumiewającą, atypową grą która powinna trafić do kolekcji każdego posiadacza PS2. Miejmy nadzieję że gracze dojrzą głębię tego dzieła i nie pozwolą grze utonąć w morzu ciemności i bólu nowatorskich tytułów. Spróbujcie tej magii!

## SINGSTAR '80s

Singstar '80s jest nowym wytworem muzycznego guru SCE Studios London, wzmocony 30-toma oryginalnymi i całkowicie klasycznymi utworami z wczesnych lat 80-tych jest gwarantem na to że wspomnieniami powrócicie do czasów szkolnych dyskotek :). Odnawiając styl definiujący tamte czasy, Singstar 80s przywraca zamkniętą dekadę do życia poprzez typowe dla lat 80 intro, kolory w stylu retro, pełną licencje na zawarte piosenki i oczywiście teledyski które zapoczątkowały erę muzycznych klipów w TV.



O czym jest gra ? Pisać chyba nie muszę, bo każdy wie o co chodzi. System ten sam, typowe karaoke w którym dźwięki wypływane z Naszych strun głosowych analizowane są przez konsolę, która na końcu każdej piosenki podlicza Nasze punkty i ocenia wedle naszych umiejętności wokalnych (dlatego tytuł ten można uznać za mission pack). Bawiąc się tą grą będziemy mogli na nowo wyciągnąć swoje stare rażące kolorami t-shirty, pomarszczone koszule czy skórzane rękawice bez palców. Singstar 80s wypełni nasze domy melodiami które niegdyś królowały na europejskich i światowych listach przebojów. Czwartą odsłoną tej serii będzie do nabycia w Polskiej wersji językowej, mało tego do naszej dyspozycji oddane zostanie 16 Polskich piosenek

(m.in takich artystów jak Papa Dance, Maanam, Budka Suflera, Lady Pank) i 14 zagranicznych (m.in Culture Club, Europe, Wham!, Blondie). Nareszcie coś się ruszyło w sprawie Polskich lokalizacji.

## SYON:

Tak jak w zeszłym roku tak i w tym, w Warszawie odbyły się targi PlayStation Experience 2005 w halach EXPO na Prądyńskiego. Nie ukrywam, że były to jedne z najbardziej oczekiwanych dni przez zemnie w tym roku. Przecież wiadomo, że w Polsce takich imprez jest jak na lekarstwo, tym bardziej ta wzbudzała we mnie dużo emocji.

A jakie atrakcje czekały na nas na miejscu? Forma była ta sama co sprzed roku, czyli dużo stanowisk do grania, estrada dla prowadzącego (o nim jeszcze napiszę..) i naturalnie coś ekstremalnego jak choćby ściana do wspinaczki, czy gumowe liny do bujania, a tuż obok tego half-pipe dla rowerzystów i tor z przeszkodami. Wprawdzie mnie to tam za bardzo nie interesowało, ale wspomnieć nie zaszkodzi.

W tym roku zwiększono liczbę standów z grami do 200. Należy w to uwzględnić stoiska do Eye Toy'a,



PSP, foteliki do jazdy w WRC Evolution oraz zwykłe standziki z PS2. Było tego wszystkiego bardzo dużo a i ludzi chętnych do grania znacznie więcej. Trzeba przyznać, że impreza zgromadziła tabuny ludzi co dosłownie mnie zszokowało bo pamiętajmy, iż rok temu razem z PSE odbywały się w stolicy Warsaw Games Show zaraz za ścianą. Tegoroczne PSE biło na głowę w liczbę zwiedzających obie tamte imprezki

gracza. Nowości, które wkrótce pojawią się na PS2 aż błagały by w nie zagrać. Niestety zanim dobrnąłem do jakiegokolwiek stoiska musiałem uporać się z „niedzielnymi graczami”, którzy za wszelką cenę chcieli pokazać co potrafią i weale ich nie zrażały wygodniałe miny reszty ludzi, którzy po dłuższym czekaniu niż 10 minut, wprost pałali nienawiścią do nich. No, ale jako że jestem człowiekiem cierpliwym

razem wzięte. Trzon konsolowy Valkirii także tam był w sile mojej osoby, Joockera, Stiga, Meridiana i Wróbla, z którymi spotkałem się już przy wejściu do halę. Nie zabrakło także ludzi z Gameonly i Neo Plus, których chciałbym teraz serdecznie pozdrowić. Szybki zakup bileciku, smycz Sony w zestawie i ruszam do środka, gdzie oczom ukazała mi się oaza dla każdego

tak po około 4 godzinach, kiedy przedziło się nieco, mogłem w końcu pograć. A było w czym wybierać: Socom III, który jest po prostu przekożacki i bez wątplenia spodoba się fanom dwóch poprzednich części. Później na dokładkę poszło Battlefield 2, Burnout 4, NFS: Most Wanted 2, Pac Man i Galaxian na PSP, Singstar 80's czy nawet nowy Eye Toy. W akcji widziałem również Soul Calibura 3 i Shadow of the Collosuss wraz ze słynnymi olbrzymami i wyzwaniom jakie stawiała wspinaczka na nie.



Całej tej oprawie przygrywał niewyżyty prowadzący, któremu najwyraźniej nikt nie powiedział iż rok temu był wręcz skalaniem na tym show. Jego wrzaski i ekstaza jaką przeżywał na scenie wzbudzały nie tyle politowanie co frustrację bo człowiek dosłownie nie mógł ani zebrać myśli ani pogadać z ziomalami stojącymi nie cały krok od ciebie – tragedia.

Ogólnie odczucia mam dobre, choć wcale nie pogniewałbym się gdyby już w 2006 roku imprezę trochę

powiększyć o kolejną salę i dodać jakieś ciekawsze atrakcje w postaci nawet zmiany prowadzącego.

### STIG:

Przy okazji relacjonowania pierwszego w Polsce PlayStation Experience, napisałem, że liczę na powtórkę, tylko, że z większym rozmachem. Sony Poland wysłuchało mojej prośby czego efektem było ponad 250 stanowisk z czarnulkami i PSP'kami oraz masa gier do przetestowania. Nareszcie mogłem sprawdzić

w akcji grę, na którą z utęsknieniem czekam, czyli King Kong`a, zagadkowe Shadow of Colossus, Wipeout Pure, a także wiele innych gorących tytułów, które smażą nam panowie z Sony oraz Electronic Arts. Na wielkie, WIELKIE oklaski zasługuje/zasługiwała najpiękniejsza strona wystawy czyli hostessy. Co chwila tylko ktoś z nas mówił „Ooo, stary, widziałeś te nogi? Meridian, łapiemy ją!” i w ten sposób tą część zaliczyliśmy w 100%. Muzyka towarzysząca imprezie także mi się podobała i wystrój oraz rozmieszczenie stanowisk też było lepiej przemyślane niż w tamtym roku. Oczywiście dopisała publika, która od rana dobijała się do drzwi i skutecznie utrudniała dostęp do standów. Reasumując, tegoroczne PlayStation Experience było tym na co setki graczy wyczekiwało z utęsknieniem (no dla niektórych było to PSP, gdyż kilka egzemplarzy konsolki znikło w „niewyjaśnionych” okolicznościach), czyli imprezą na satysfakcjonującym poziomie i tak jak w zeszłym roku, tak i w tym, mam nadzieję, że za rok Sony przygotuje nam PSE, ale z jeszcze większym rozmachem.

Dziękuję serdecznie Joockerowi, Meridianowi, Wró-

blowi, Syon`owi, Grey Foxowi i reszcie ekipy za doskonale spędzony czas, mam nadzieję, że za rok będzie nas jeszcze więcej. Ponadto dziękuję organizatorom PSE, a w szczególności Kasi za dzielną walkę z trudnościami, jakie niestety i tam miały miejsce.

## WRÓBEL:

Z początku chciałem zaznaczyć, że to wydanie Playstation Experience było pierwszą tego typu imprezą na jakiej się znalazłem. Wcześniej nie było czasu, okazji no i pieniędzy na takie wojaże. Jednak udało się i nareszcie mogłem znaleźć się na oficjalnej imprezie, która była poświęcona graniu. Pierwsze co rzuciło się w oczy to sam wystrój i sytuacja, w której przed halą EXPO na ulicy Prądzińskiego w Warszawie stoi kolejka złożona z ponad setki graczy oczekujących z niecierpliwością na możliwość wejścia do środka. Sama hala EXPO z zewnątrz wygląda bardzo niepozornie i nie sposób uwierzyć, że wewnątrz odbywa się istny raj dla wszystkich fanów sprzętu do grania firmowanego przez Sony. Jako, że jeszcze nie posiadałem stosownych dokumentów swoje w kolejce odstać musiałem. Wreszcie doczekałem się momentu, w którym pani wręczyła mi bilet oraz fachową smycz. Przekraczając główne wejście widać już było kolejny sznur ludzi.

Tym razem czekali oni na wejście na wspaniale oświetloną i wybajerzoną salę. Zostawiłem ciuchy w szatni, po raz kolejny odstałem swoje i wreszcie znalazłem się w środku. Pierwsze wrażenie oczywiście powalające. Orgia świateł, laserów i bardzo dobre nagłośnienie sali spowodowało, że na twarz wskoczył mi duży banan. Oczywiście po spotkaniu się z resztą załogi i omó-



wieniu planu działania każdy z nas udał się testować gry. Stanowisk do grania było mnóstwo. Oczywiście frekwencja dopisała i wszystkie były oblegane ale jako człowiek cierpliwy dałem radę obadać wszystkie dostępne tam tytuły. Trzeba przyznać, że pod tym względem nie mam imprezie nic do zarzucenia. Można

było zagrać we wszystkie obecne w Polsce tytuły na PSP ze wspaniałym Burnoutem i Pursuit Force na czele. Swoją drogą PSP było główną atrakcją. Wszędzie było tej konsoli pełno i widać, że Sony bardzo zależy na wypromowaniu jej najnowszego dziecka. Udało im się bo ja jeśli tylko miałbym fundusze sprawiłbym sobie PSPka. Wróćmy jednak na ziemię. Oczywiście nie zabrakło specjalnie przygotowanych stoisk. I tak standy z Fifą 06 były ulokowane na przenośnym boisku i pod bramkarską siatką, a nieopodal stoiska z kolejnym Undergroundem stał słicznie odpicowany Chrysler Crossfire. Osobno ustawiono boxy z najnowszymi pozycjami na EyeToya i stanowiska wyścigowe do WRC Rally Evolved. Zapewniam Was, że gra nabiera rumieńców kiedy siedzimy w kubelkowym fotelu Recaro a bolidem sterujemy za pomocą najnowszej kierownicy Logitecha. Gdzieś tam w rogu sali umieszczono budę z Tekkenem 5 gdzie można było spotkać najlepszych graczy w Polsce. Ja szczególnie zapamiętam pojedynek ze Swayem, który pokazał mi jak należy grać w Tekkena. Nie ukrywam, że najwięcej czasu spędziłem właśnie tam objając innych i samemu dostając lanie. Nie ma co - trzeba kupić najnowszego Tekkena. Specjalne pozdrowienia dla dwóch zawodników ze Śląska - z nimi stoczyłem najwięcej walk. Nie



omieszkalem też zasiąść w bolidzie formuły pierwszej i napawałem oczy wspaniałymi Subaru Impreza WRC, które dzielnie wspierały kampanie reklamową najnowszej rajdówki Sony. Jednak nie samymi grami człowiek żyje i oprócz elektronicznego szaleństwa organizatorzy przygotowali inne atrakcje. Pokaz Trial'u czyli jeżdżenia specyficznymi rowerami po przeszkodach był na pewno najfajniejsza atrakcją. Zorganizowany turniej był naprawdę uczną dla oczu i wielki szacunek dla tych ludzi. Oglądałem ich wyczyny z wielkim podziwem i przyjemnością. Ponadto Sony pokazało dwa świetnie nagłośnione samochody. Może trudno w to uwierzyć ale podmuch powietrza idący z subwofferów X-Plod było czuć na metr od bagażnika samochodu. No i oczywiście hostessy - było ich sporo i naprawdę miło się zwidzało co niektóre obszary hali Expo!:

Jednak nie ustrzeżono się wad. Przede wszystkim organizacja wszelakich konkursów była, lekko mówiąc, całkowicie spartolona. Hojni organizatorzy przygotowali mnóstwo nagród, jednak o tym czy je wygrasz decydował głównie przypadek. No bo jak można określić sytuacje, w której podchodząc do miejsca, w którym odbywa się konkurs pytasz się czy są jakieś zapisy a pani odpowiada Ci, że musisz dopchać się do standu

z grą? Niestety każdy konkurs na tym polegał więc trzeba było być albo wyjątkowo dużym i straszonym, albo malutkim i przemknąć ludziom między nogami. Porażka na całej linii. Czy tak trudno było na czas konkursów wygospodarować przestrzeń i prowadzić normalne zapisy z limitem osób. Już takie rozwiązanie byłoby lepsze - ale cóż. Druga wadą było to, że na noc impreza była przerywana. Moim zdaniem powinna



się odbywać przez całe dwa dni i tą jedną noc - ale widocznie nie mogła. Poza tymi mankamentami było przyjemnie i ogólnie jestem zadowolony, że w tym czasie byłem w Warszawie. Spotkaliśmy się razem,

pogadaliśmy i było świetnie. Był czas na pogadanie z innymi graczami, powymienianie doświadczeń i uwag. Obyło się bez przykrych incydentów i atmosfera była miła. Szkoda tylko, że każdy ochroniarz patrzył na Ciebie ze śmiercią w oczach - ale widocznie taką Ci panowie mają pracę.

Podsumowując - impreza jak najbardziej udana. Szkoda, że nie mogłem zostać przez dwa dni ale może następnym razem. Gdyby nie te potknięcia to byłoby idealnie. Oby za rok było już wspaniale, czego i Wam i sobie życzę.

## MERIDIAN:

Cóż można rzec o targach które niedawno odbyły się w Warszawskim EXPO, na pewno nie to że były doskonałe. Fakt, Polska, przedsięwzięcie na taką skalę, to musi się udać i w rzeczywistości tak się stało. Chociaż z bólem przyznać muszę, że organizatorzy nie zadbali o wszystko i nie spełnili wszystkich oczekiwań jakie niewątpliwie wielu z Was pokładało. Ale od początku. "Ogromna" Hala w której wydarzenie to miało miejsce wcale nie była taka wielka jak mogłoby się wydawać i cała impreza zamykała się rozłożonych wszędzie standach z PS2 i PSP, kilku specjalnych



“kioskach” w których można było przetestować najnowsze tytuły wykorzystujące Eye Toya, leżących na stolikach magicznych półkulach “przepowiadających” możliwości odtwarzania filmów na PSP, jednej scenie na której prezenter wraz z DJem rozkręcali imprezę, niezłe zaprojektowanym urban parkiem dla Bikerów, i wielkiej trampolinie. Tutaj zaznaczyć chciałbym iż mimo tego że niedawno na Nasz rynek wkroczyło PSP, od razu stając się number 1 wśród graczy to stoiska z tą konsolką wcale nie były specjalnie oblegane w porównaniu do standów Czarnuli, do których dopchanie się w godzinach szczytu graniczyło z cudem. Dźwięki, krzyki i piski prowadzącego oraz muzyka płynąca ze

sceny skutecznie zagłuszały większość stanowisk z grami dlatego uważam że niewybaczalnym błędem było umiejscowienie konsolek z najnowsza częścią Singstara wśród innych, podczas gdy stanowiska z eye toym znajdowały się w oddzielnych “pokojach”. Szkoda że nie zadbano również o to aby tak jak obiecywano na początku, prasa dostała specjalne identyfikatory dzięki którym miałyby bezproblemowo poruszać się po terenie wystawy. Trochę utrudniło to życie ale w gruncie rzeczy nie było tak źle. Ogólnie rzecz ujmując mimo tego iż eXperience w tym roku wcale mnie nie zaskoczył, (myślałem że będzie lepiej, a tu słaba organizacja i jeden wielki CHAOS), to imprezę uważam za udaną. W tej edycji hostessy dopisały jak najbardziej, to się nazywa COŚ :). Co prawda targi te to nadal nie to samo co wydarzenia za granicą ale widać że powoli zmierzamy w dobrym kierunku. Jak na Polski rynek to i tak dobrze że w ogóle znajdują się ludzie którzy chcą zorganizować takie przedsięwzięcie.

### JOOCKER:

Czysty artyzm tak w skrócie mogę opisać tegoroczne PlayStation Experience. Czemu użyłem tak wykwintnego słowa, jakim jest „artyzm”? Już mówię drogi

czytelniku. Po pierwsze trzeba wspomnieć o 250 miejscach, w których można było przetestować gry na PS2 i PSP (były też pokazy przedpremierowe).

Po drugie, kiedy tylko dopadało nas znużenie graniem można było popatrzeć na scenę albo porozglądać się za stanowiskami, które ukazywały nam inny sprzęt Sony np.: kamery, głośniki.

Po trzecie wspaniałe hostessy. I na nie się zdadzą opinie innych, że organizacja siadał. Ja powiem takim „delikwentom” – „i co z tego”. Na takiej imprezie jak PSE chce się być cały czas, bo zawsze można zobaczyć coś, czego jeszcze się nie widziały nasze piękne oczęta.

Mam nadzieję, że za rok też zostanie zorganizowane takie widowisko. Pragnę tego, bo widzę, że Sony Poland, co rok podnosi sobie poprzeczkę i już może za kilka lat będziemy mieli imprezę równą tej na zachodzie:). Trzymam kciuki za polski oddział tego japońskiego giganta.

**PS: Na koniec w imieniu redakcji pragnę podziękować pani Katarzynie Pietrzak (SONY) za pomoc w realizacji materiału.**

**BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD**

Jarosław „Stig” Nowak

**Gałaz zwana „wojenne FPS’y” jest całkiem nieźle rozwinięta nie tylko na PeCetach, ale także na konsolach. Pomimo tego, do niedawna tylko dwie pozycje (Call of Duty i Medal of Honor) toczyły ze sobą zacięty bój.**

Producent: Gearbox Software  
Wydawca: UbiSoft  
Dystrybutor PL: Ceneg Poland

Do niedawna, ponieważ kilka miesięcy temu na polu bitwy pojawiła się trzecia strona konfliktu,

zwana Brothers In Arms: Road to Hill 30 i trzeba przyznać, że udało jej się namieścić. Tak, to było kiedyś, a jak jest teraz? Na dniach pojawi się część druga strzelanki

od Gearbox Software – Brothers In Arms: Earned in Blood, a ja póki co mogłem wziąć w swoje brudne łapska wersję preview tej pozycji.

Jakie są moje odczucia? Jak najbardziej negatywne i zaraz powiem dlaczego. Otóż to, co potrafiło bawić nas dajmy na to pół roku temu, dzisiaj nie jest w ogóle atrakcyjne. Niestety, w przypadku gier wideo jest to bardzo zauważalne, bo developerzy wolą sprzedać niemalże to samo, szybciej i zyskiem. Ofiarą tego postępowania stał się także nowy Brothers In Arms. Gra (przynajmniej w preview) nie zaskakuje nas niczym nowym, totalnie niczym. Jedynym aspek-



tem, który można uznać za „świeży”, to fakt zmiany głównego bohatera, gdyż tym razem jest nim Joe „Red” Hartsock (przy czym trzeba dodać, że postać ta także wystąpiła w Rth 30), a także zmiany lokacji,

w których przyjdzie nam toczyć boje. I tutaj kolejny zonk moi drodzy, gdyż tereny oddane nam do „użytku”, to głównie zniszczone zabudowania miasteczek i nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie to, że poziom ich wykonania jest po prostu mizerny (testowałem wersję na PS2). Nie pomaga temu fakt, że pole do manewru jest tylko z pozoru duże, a naprawdę jest to jedna, może czasem dwie ścieżki. Lepiej przedstawia się już sprawa otwartych lokacji (na uwagę zasługują niebo i trawa), aczkolwiek nie jest to z pewnością Mount Everest możliwości PS2. Małe zróżnicowanie, jednolitość kolorów (albo zielono, albo szaro) szybko zaczyna razić gałki oczne, przez co z czasem modlimy się o savepo-



inta, aby móc wreszcie skończyć tą mękę i obejrzeć kolorowego PlayBoya. Wspomniałem już, że akcja toczyć się będzie głównie w ruinach małych miasteczek, nie napisałem jednak, że w ich gruzach czają się oddziały szkodów gotowych strącić twój hełm przy pierwszej okazji. Zmierzam oczywiście do Sztucznej Inteligencji tego świńskiego wroga i w sumie muszę przyznać,

że nie mam ku niej poważniejszych zastrzeżeń. Zdaje sobie sprawę, że trudno jest oddać w grze dokładnie jak człowiek zachowywałby się w trakcie otwartej wymiany ognia, dlatego zadowolony jestem z poziomu AI który zafundowali nam chłopaki z Gearbox. Najważniejsze, że żołnierze niemieccy potrafią nam nieźle nakopać, starając się przy tym zachować jakąś defensywę.

Na koniec powiem jeszcze o jednej rzeczy, którą zauważyłem podczas testowania gry z Joockerem. On i ja mamy zupełnie różne style w przechodzeniu strzelanek. Otóż Joock stawia na wyżynek typu „I am a hero and get out of my way”, ja zaś bardziej cenię sobie taktyczne rozwiązania tzn. chowania się za ba-



rykadami, powolne acz skuteczne ostrzeliwanie wroga, taktyczne odwroty itp. I wiecie co? Pan J przechodził przez kolejne plansze jak willy-willy przez Australię, a ja męczyłem się, będąc co chwila zabijanym. Co to oznacza? Wnioski wyciągnijcie sami.

Bez dwóch zdań Brothers in Arms: Eib nie będzie niczym absolutnie rewolucyjnym, ani nawet rewelacyjnym, ot zapowiada się kolejny odgrzewany kotlet, jakich na ryku wiele. Dlatego radziłbym Ci drogi czytelniku nie zamawiać swojej kopii gry, zanim nie zapoznasz się z recenzją pełnej wersji Eib.



**FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS****Bartłomiej „kul” Kuszel**

Kolejna część taktycznego shootera od Pandemic Studios zapowiada się równie ciekawie jak jego poprzedniczka. Fakt, że pierwsza część nie wszystkim przypadła do gustu, ale developer obiecuje poprawę wszelkich niedociągnięć, które pojawiły się w pierwszej odsłonie oraz zaaplikowanie kilku nowości.

Producent: Pandemic Studios  
Wydawca: THQ  
Dystrybutor PL: CD Projekt

Akcja gry ponownie zostanie osadzona w fikcyjnym mieście - Zekistanie (także

fikcyjne państwko), gdzieś na Bliskim Wschodzie. Także i tym razem, głównym polem walki będzie miasto, w którym potyczki, swoją drogą, stają się coraz popularniejszym teatrem działań w grach.

Do dyspozycji znów zostaną oddane oddziały Alpha i Bravo, które także i tym razem będą znacznie lepiej wyszkolone od ich mizernie przygotowanych przeciwników. Prócz standar-

towych umiejętności dojdą takie, jak choćby precyzyjny ostrzał, który będzie można

nakierować na dowolną pozycję, gdzie skrętnie ukrył się przeciwnik. Jedyny kłopot w tym, że jeśli chce się podjąć taką taktykę, jeden z członków drużyny musi nakierować strzelca na cel, a to oznacza wystawienie się na ostrzał wroga, dlatego takie akcje będą zalecane, gdy jesteśmy pewni, że nikt nie zaatakuje naszego naprowadzacza.

Poza tym, będzie można wysłać wreszcie zwiadowcę, w celu wybadania trasy przed nami i zweryfikowania pozycji wroga. Dojdzie także możliwość podzielenia 4-osobowej drużyny na pół, co da jeszcze więcej opcji taktycznych. Ulepszone radio także zostało uwzględnione.

Będzie można teraz wzywać wsparcie artylerii bądź śmigłowców bojowych. A wchodzenie do domów i prowadzenie z nich ostrzału nie będzie żadną przeszkodą.



Skoro była mowa o wsparciu, to należy także nadmienić, iż będą etapy w grze, w których będzie nam dane zasiąść za sterami Bradley'a czy Humvee. Dobra rzecz.

Grafika jest nieco podrasowana i wygląda naprawdę dobrze. Engine dobrze się

sprawdził w poprzedniej części, więc czemu nie w tej. O stronie audio niewiele wiadomo, prócz tego, co możemy usłyszeć w trailerze z E3 2005, ale chłopaki z Pandemic wiedzą co robią i na pewno i w tej kwestii będzie bez zarzutów.

Gra w tej chwili jest jeszcze w fazie produkcji, której zwieńczeniem będzie wydanie gry w pierwszym kwartale 2006 roku na PS2, Xbox'a oraz PC'ta.



## NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Piotr „Coswort” Porucznik

Drogie dzieci, wujek opowie Wam bajeczkę: Dawno, dawno temu panowie ze studia Electronic Arts zrobili grę wyścigową zatytułowaną „potrzeba prędkości”. Przez wiele lat gra ewoluowała - z odsłony na odsłonę stawała się coraz lepsza i ładniejsza. I tak było przez wiele lat aż do roku 2000, kiedy to panom elektronikom udało się stworzyć prawdziwe jeżdżące arcydzieło, cudo na resorach. A zwało się ono Need for Speed: Porsche 2000. Potem niestety jakiś zły wilk podszeptnął im pomysł na reaktywowanie części czwartej cyklu, która to okazała się totalną klapą. Kiedy jednak nadszedł rok 2001 i premiera

filmu „Szybcy i wścikli” nic już nie było takie samo...

### Undergroundowo

Dość nieoczekiwany sukces filmu, skłonił twórców do refleksji. Stwierdzili: „Hej, to się może całkiem niezłe sprzedać!” Jak pomyśleli tak

zrobili. Zamiast robić kolejną część cyklu Need for Speed, postanowili stworzyć coś, czego gracze nigdy wcześniej nie widzieli i sprzedać pod sprawdzoną marką uznanej serii wyścigowej. Okazało się to swoistym strzałem w dziesiątkę, dzięki czemu doczekaliśmy się już dwóch odsłon niesamowicie grywalnej NfS: Underground. Powielał on schematy doskonale znane z filmu, czyli przede wszystkim dobra zabawa, później realizm. Przez to gra stała się co prawda niezwykle szybką i wciągającą, lecz jedynie arcadówką. Dorzucając do tego setki możliwości ustawień i tuningu pojazdów od gry naprawdę ciężko było się oderwać.

### Bo to całkiem proste jest

Mimo totalnej klapy jaką okazał się remake Hot Pursuita, elektrycy nie zapomnieli bynajmniej jakim sukcesem okazał się pierwowzór. Dziś chcą przywołać stary pomysł i połączyć go ze wszystkimi dobrodziejstwami podserii Underground. Ogólnie idea kolejnej odsłony cyklu jest dość prosta: wziąć sporą dawkę Undergrounda, dodać

szczyptę Hot Pursuita, plus jeszcze jedną dla pełniejszego smaku, lekko wstrząsnąć, wstawić na 15 minut do piekarnika i gotowe! Jednakże nic nie jest tak proste jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać, gdyż mimo wszystko diabeł tkwi w szczegółach.

### Swobodne deja vu

„Najbardziej poszukiwany” przede wszystkim zachować ma swobodę jaką daje dowolna jazda po mieście znana z części poprzedniej. Mało tego, gdyż z mapki „nowego” miasta zamieszczzonej na oficjalnej stronie jasno wynika, że to „nowe” miasto niestety wcale takie nowe nie jest. Twórcy poszli na łatwiznę i bez zbytniego wysił-



ku postanowili nadużyć dobrotliwości graczy, jak i opcji „kopiuj/wklej”. Ja rozumiem, że nowa część ma być połączeniem dwóch z lepszych odśłon serii, ale przeniesienie żywcem mapy miasta z Undergrounda drugiego i umieszczenie jej w Most Wanted wydaje mi się nie na miejscu. Może zamiast reklamować Most Wanted jako zupełną nowość powinno się potraktować go jako dodatek do poprzedniej części, lub też jako bardziej „ubajerzonego” Undergrounda?

### „Kupiłem czarny ciągnik”

Na tym bynajmniej podobieństwa do Undergrounda się nie kończą. Most Wanted odziedziczył po poprzedniku jego największą zaletę, którą z pewnością jest opcja dowolnego customizingu aut. Różnica jednak taka, że o ile poprzednio modernizowaliśmy auta „dla ludu” i robiliśmy z nich samochody stricte street racingowe, tak teraz przerabiamy potwory dla wybrańców na bestie dla chorych postrzeleńców. Najprościej rzecz ujmując zamiast pocziwych Golfów, Focusów i dwieścieszóstek do zabawy w swe łapki dostaniemy supersamochody i to bynajmniej nie byle jakie - SLR, Porsche 911 GT2, Lambor-

ghini Gallardo to tylko kilka „imion” z szerokiej plejady gwiazd występującej w Most Wanted. Jak nie trudno zauważyć panowie z EA doszli do wniosku, iż nie warto aby stare licencje leżały na półce i były jedynie potrawką dla kurzu. Inna sprawa - jakoś niespecjalnie widzi mi się przerabianie 600 konnego potwora na... no właśnie, na co? Na 6000-ego drag recera?

### Umiłowanie piękna

Kolejne zamiłowanie „elektroników” jak widać wcale z wiekiem nie mija, czemu raczej trudno jest się dziwić. Tym bardziej, że jest to zamiłowanie do szyb... eee, znaczy się pięknych kobiet. I tak gdy w części poprzedniej swoimi wdziękami raczyła nas seksowna i ponętna Brooke Burke, tak w MW ujrzeć przyjdzie nam co najmniej równie piękną Josie Maran. Kąsek, szczególnie dla tej brzydszej płci, niezwykle apetyczny - sami przyznacie.

### Ścigany

Najwyższy czas pomówić o zapożyczeniach



z Hot Pursuita. Tych, poza wspomnianymi już supersamochodami, zbyt wiele nie ma. Dokładnie jest jeszcze jedno, lecz bardzo istotne. Otóż do świata frywolnych wyścigów\* po ciemnych i zatłoczonych ulicach miast dorzucono utrudniającą życie wszystkim kierowcom policję. Zabieg ten wiąże się bardzo mocno z założeniami całej gry i kampanią, bądź jak kto woli systemem statystyk opisujących nasze poczynania w grze na podstawie którego rośnie, bądź też maleje respekt innych kierowców i tytułowa „poszukiwalność” przez policję, o czym za chwilę. Najpierw jednak chciałbym wtrącić małą dygresję, otóż

czy policja ma zamiar ścigać na przykład lekko „dłubniętego” SLRa? Nie dajmy się zwariować, ja rozumiem, że nie jest to żaden symulator, ale nawet Włosi w swoich Gallardo mieliby z tym nie lada problem. No chyba, że drogowka przesiądzie się na Y2K, lub zaprzęgnie do walki co najmniej Apache, lub Tomcaty. Wtedy nie ma o czym mówić.

### Bo realizm jest be

Dość już jednak tych uszczypliwości, gdyż jak wszyscy doskonale wiemy realizm nie jest i już od dłuższego czasu nie był priorytetem przy tworzeniu kolejnych części. Skupmy się na wspomnianych statystykach mających kluczową rolę

w rozgrywce. W Most Wanted najważniejsze będą co najmniej dwa współczynniki: respekt i jak bardzo policja pragnie dobrać się do naszej skóry. W grze będzie występować coś co twórcy nazwali „czarną listą”. Naszym celem będzie oczywiście znalezienie się na jej szczycie, co wbrew pozorom wcale takie proste nie będzie. Po pierwsze musimy wygrywać wyścigi i pokonywać kolejnych oponentów aby przesuwać się o kolejne oczka w górę. To jednak nie wszystko. Aby stać się tym „naj” musimy także znaleźć się na pierwszym miejscu w policyjnych statystykach, co, przynajmniej na razie, nie wydaje się zbyt wymagającym zadaniem.

### Nowa generacja nowych nowości

Nikogo nie powinno już dziwić to, że wraz z kolejną odsłoną wiąże się nowy standard oprawy video. Tym razem ma być jeszcze lepiej niż kiedykolwiek, gdyż wraz z wersją na poczciwe blaszaki powstają wersje na konsole nowej generacji, które jak wszyscy doskonale wiemy, są zdolne do wyświetlania naprawdę fenomenalnej oprawy graficznej.



### Kit czy hit?

Mnie w tej chwili interesuje tylko jedno: jaki efekt wyda nieco skrzywiony pomysł przeniesienia podrasowanych potworów na wirtualne ulice miast, a także jak wyglądać będą sensowne wymagania systemowe? Zapewne jak dla mnie bardzo mało sensownie.

(\*) panowie redaktorzy, zarówno telewizyjni jak i prasowi, uprzejmie proszę o zaznajomienie się i rozróżnianie pojęć jak „rajd” i „wyścig”, żeby potem nie było kwiatków w stylu: „kierowca zatrzymał się na przystanku autobusowym po uprzednim rajdzie ulicami miasta”, co jest oczywistą i totalną bzdurą. Piłka nożna a siatkowa to też niby piłka, a jednak to raczej nie to samo.





# SIN: EPISODES

Adam „Harpen” Woźny

Pamiętna gra akcji typu FPS, która została wydana przed siedmioma laty (tj. w 1998 roku na świecie, zaś w Polsce – za sprawą firmy LEM – rok później), pt. SiN, zdobyła niemalą rzeszę zwolenników na całym świecie. Dlatego też,

Producent: Ritual Entertainment  
Wydawca: Valve Software  
Dystrybutor PL: nieznan

gdy w Internecie jakiś czas temu pojawiły się spekulacje, jakoby miał

powstać sequel w/w produkcji, entuzjaści tytułu, który wyszedł spod klawiatur studia Ritual Entertainment, oczekiwali na oficjalną wiadomość prasową. Takową opublikowano stosunkowo szybko i jak się okazało, faktycznie w procesie developingu znajduje się gra, którą nazwano SiN: Episodes.

Jednak nawet najśmielsze wyobrażenia graczy, czy też programistów, przed rozpoczęciem prac nad tym tytułem, nie sięgnęły do tego stopnia, iż owa gra będzie podzielona na tytułowe epizody,



które co jakiś czas będą po kolei udostępniane nabywcom za pośrednictwem systemu wyprodukowanego przez Valve Software, tj. Steam. Jak zapowiedzieli twórcy, pierwszy z nich nosi nazwę Emergency i podobnie jak każdy kolejny poziom pozwoli obcować z grą od trzech do sześciu godzin (teoretyczny czas potrzebny na przejście planszy). Co jakiś czas ma pojawiać się także specjalna wersja pudełkowa, do nabycia tradycyjną drogą sklepową, dla tych graczy, którzy nie posiadają na tyle szybkiego łącza, aby od razu po debiucie kolejnego etapu, móc ściągnąć go z Sieci.

Pomimo kilku znaczących różnic względem protoplasty, SiN: Episodes jest z nim mocno związany. Ponownie pokierujemy losami pułkownika Johna R. Blade – człowieka, będącego wojennym weteranem, a także dowódcą organizacji HardCorps (siły szybkiego reagowania). Federacja ta, jak łatwo się domyślić, przeprowadziła już naprawdę sporo akcji, jednakże najbardziej w pamięci wszystkim zapadła ta związana z imperium SinTEK – jego szefowa, Elexis Sinclair, chce zmienić oblicze świata, wg

swojego widzimisię. Jak łatwo się domyślić, nasz bohater ma za zadanie powstrzymać tę kobietę, zanim wykona swoje plany. Na szczęście nie będzie działał samotnie – kompanami będą: Jessica Cannon – co prawda mało doświadczona, ale niezwykle pracowita kadetka oraz JC – haker pracujący dla HardCorps, ukrywający pewien sekret, który na pewno przyda się odkryć podczas zabawy.

Gra – oprócz tego, że korzysta z narzędzia Steam – również działa na silniku, który napisali programiści Valve Software - Source. Dlatego też

możemy spodziewać się przede wszystkim rozbudowanego terenu, po którym będziemy działać – konkretniej rzecz ujmując zróżnicowanego miasta Freeport City. Jak zapowiadają producenci, nie zabraknie zarówno dzielnic przedstawiających ubogie i nędzne życie slumsów, jak również zwykłych dzielnic, zamieszkałych przez przeciętnych mieszkańców. Jednak co najważniejsze, pojawią się także charakterystyczne dla autentycznych (choć samo miasto jest fikcyjne) metropolii miejsca. Niczym w serii Grand Theft Auto, Mafii, itp. produkcjach, tak i w tej, nie zabraknie elementu „świat żyje...”, jednak nie można dokończyć tegoż sformułowania „...swoim życiem”, ponieważ tak naprawdę wszystkie oczy będą skierowane na naszą postać. Znany już motyw – wszyscy chcą nas zabić! Czasem przejedziemy jednak koło mieszkańca, nieposiadającego giwery w rękę. Ale będzie to rzadkość.

Naprawdę szczerze słowa uznania dla producentów, którzy chcą stworzyć w mieście praktycznie 99 procent przeciwników, a nie zwykłych mieszkańców, nadają każdej z postaci elementy



mocno zaawansowanej Sztucznej Inteligencji. Ta ma naprawdę nas zaskoczyć i niezwykle mocno podnieść przez to poziom trudności, aby gra nie stała się wyłącznie bezmyślną strzelaniną. Będzie trzeba wysilić szare komórki, żeby odpowiednio zlikwidować hordę nieprzyjaciół nie pchając się wszystkim pod lufę karabinu (Ile to razy słyszeliśmy już takie zapowiedzi...). Pojawi się również system obrażeń ciała – wiadomo, że wróg trafiony w głowę od razu padnie na ziemię, a gdy oberwie po nogach, nadal będzie próbował działać na naszą nickorzyść.

Ewidentnie będzie widać, że gra pełnymi garściami czerpie z dobrodziejstw silnika Source, bowiem autorzy postanowili nie tylko pozwolić użytkownikom na całkowitą interakcję z otoczeniem w postaci możliwości przenoszenia poszczególnych elementów, ale także dodali możliwość konstruowania nowych narzędzi zbrodni, które posłużą nam chociażby do stworzenia pułapek. Co zaś się tyczy faktycznych broni, te praktycznie pozostaną bez zmian względem pierwszego SiN, autorzy planują znikomą ilość nowych oręży.

Ogólnie rzecz biorąc, SiN: Epidoes zapowiada się na produkcję, która z wielu powodów nie przejdzie bez echa na rynku gier komputerowych, jeśli faktycznie sprawdzą się obietnice twórców, a plan wydawania poszczególnych epizodów za pośrednictwem Steam wypali. Wtedy zapewne kolejne etapy będą tworzone tak długo, jak długo będą chcieli tego gracze. A teraz cóż – czekamy na Episode I: Emergency.

## TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

Radosław „Shtaś” Stasiak

Producent: Capcom  
Wydawca: Capcom  
Dystrybutor PL: Electronic Arts Polska

Czy są jeszcze osoby pamiętające MediEvila?

O widzę ręce w górze. A czy zna ktoś serię Devil May Cry? Jeszcze więcej rąk, świetnie. W takim razie wyobraźcie sobie połączenie tych dwóch gier. Groteskowy humor, combosy rodem z przygód Dantego, no i wszystko opatrzone profesjonalizmem Capcomu. Nie macie wyobraźni? A czy mówi Wam coś Tim Burton (Beetle Juice, Edzio z nożycami zamiast rąk)? Tak, ten sam Tim, który przed laty stworzył przygody Jacka Skellingtona, małego pokraki, który chciał, aby dzieci na wieść o świętach Bożego Narodzenia drżały ze strachu.

### „Jingle bells, jingle bells....”

W grze przedstawiona zostanie kontynuacja filmowej fabuły. Na wolność wydostają się bardzo zły Oogie Boogie, typ, który chce zemścić się na

Jacku za porażkę, jaką poniósł kilkanaście lat temu w filmie. Oczywiście nasz „bohater” nie zamierza się poddać i wyrusza na spotkanie z „Ugim”. W taki oto sposób najprościej można streścić fabułę gry, która w swojej finalnej formie będzie o wiele bardziej skomplikowana.

### „Wyginam Śmiało Ciało - dla mnie to mało”

Teraz o samej rozgrywce, bo przecież to będzie w grze najważniejsze. W drodze do głównego złego przyjdzie nam zmierzyć się zarówno z wysłanym przez Boogiego mięsem armatnim, jak i trudniejszymi typami, których gracze zwykli nazywać bossami. Sam system walki bardziej przypomina prawdziwą sieczkę, obfitą w combosy i różne sztuczki rodem z DMC3, niż zwykle kopniaki charakterystyczne dla większości gier przygodowych. Podczas walki przeciwnicy nie będą mieć łatwego życia. Pan Skellington będzie ich ciął, bił, podrzucał, męczył w powietrzu, jednym słowem: istna żonglerka (nie)żywym mięsem. Do tego wszystkiego użyjemy bardzo oryginalnej broni, jaką na pewno jest Soul Robber, czyli zielona glutowata łapa, za pomocą



której, możemy chłostać przeciwników, łapać ich za gardło, rzucać o ściany, objąć jednym o drugiego, a także sięgać do tych, którzy znajdują się hen hen przed nami. Cała nasza rozgrywka będzie na bieżąco oceniana i w zależności od efektywności combosów odpowiednio nagradzana. Na koniec misji dostaniemy także ocenę, a każdy level będziemy mogli w dowolnym momencie powtórzyć. Za jak najbardziej spektakularne akcje dostaniemy punkty, które wymienimy na różnorakie „goodies” w pobliskich „Witcher's Shop”. Idąc tropem DMC3 na planszach porzucane będą także powerupy i znajdźki, które

wraz z rozwojem gry pomogą nam podnieść umiejętności Jacka oraz podrasować broń. Grę obserwujemy ze statycznego tpp, takiego samego jak w Onimushy i DMC (nie możemy samodzielnie obracać kamerą). Ciekawie zapowiadają się pojedynki z bossami. Walka z pierwszym bossem, która jest dostępna w grywanej wersji wypadła znakomicie. Jack i Mr Shadow wyściewują do siebie fragmenty znanych kołęd (więcej o muzyce za chwilę). W momencie, kiedy zaczniemy okładać go naszą bronią z pana Cienia wylatywać będą nutki, które oczywiście należy zebrać. Po uzbieraniu odpowiedniej ilości odpali się mini gra, w której trzeba będzie naciskać odpowiednie przyciski (coś w stylu God of War). Jeśli wszystko wykonamy poprawnie, przeciwnik padnie, a nam pozostanie zabranie nagrody w postaci mnóstwa świecidełek, o których pisałam wcześniej. Trzeba przyznać, że fajne i oryginalne. Poza walką znajdują się też elementy zmuszające do myślenia, nie należy jednak oczekiwać zagadek na skalę tych z pierwszych przygód Sir Daniela Fortesque. Ot proste łamigłówki z rodzaju pójdz w miejsce C, w celu odnalezienia przedmiotu A, który otworzy przejście B.

### „Było nas trzech....”

Jeśli wydaje się Wam, że już koniec rewelacji to jesteście w błędzie. Pora na danie główne, a mianowicie na transformację. Nasz Jack posiada umiejętność przemiany w dwa alternatywne ego. Pierwsze z nich to Santa Jack, w którym biegamy ubrani w czapkę Świętego Mikołaja, a naszą bronią są prezenty, których nikt z nas nie chciałby ujrzeć pod choinką (zapewniam, gorsze niż różga). Drugie, nazwane zostało Pupkin King. Grając w tej formie, atakować będziemy za pomocą ognistych kul. Z tych wszystkich trzech przemian, najciekawsze wydaje się pierwsze wykorzystujące Soul Robbera, jednak w pełnej wersji na pewno kluczem do sukcesu będzie umiejętne żonglowanie każdym z trzech wcieleń.

### „Dumka na dwa serca”

Oprawa Audio utrzymuję ten sam, wysoki poziom, co pozostałe elementy gry. Podczas rozgrywki usłyszymy doskonale znane nam kołеды, które Skellington śpiewa na zmianę z przeciwnikami. Wyraźnie brzmiące zwrotki, podział na role i jak tu nie mówić o oryginalności? Muzyka jest taka dobra, że już teraz w sklepach dostęp-

ny jest oddzielnie wydany soundtrack z gry. Gra śmiga na silniku znanym z trzeciej części DMC, Onimushy czy też Shadow of Rome. Ci, którzy mieli styczność z którąś z wymienionych gier wiedzą, że czekają nas duuuużę, lśniące lokacje, stałe 60 klatek oraz szczegółowo pokazane walki. W oczy rzucają się strzeliste, ostro wykończone budynki, chude, wysokie postacie z czarnymi dołkami zamiast oczu. Taki jest klimat gry, który, chcąc nie chcąc, będziemy musieli zaakceptować (mi akurat pasuje).

Podsumowując, gra pełnymi garściami czerpie z serii Devil May Cry, a szczególnie z trzeciej jej części: długie combosy, wszystko nagradzane punktami, ocena na koniec levelu, swoboda w wyborze lokacji, a także możliwość powtórzenia dowolnego poziomu dla fanów serii nie jest niczym nowym. Na szczęście wprowadza też sporą ilość świeżego mięska (m.in. transformacje), genialną oprawę audio czy też charakterystyczny już dla gier Capcomu wysoki poziom grafiki. Tytuł ma zadatki na miano jednej z najciekawszych gier tej jesieni. Czy tak się stanie przekonamy się już w październiku i tylko na Playstation 2.

**TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND****Bartłomiej „kul” Kuszel**

THAW - siódma już część serii THPS, zapowiada się jeszcze lepiej od wszystkich poprzednich. Twórcy zapowiadają, że po odblokowaniu wszystkich sekcji, będziemy mogli przejechać, przykładowo, z jednego końca Los Angeles na drugi bez żadnych przerw na ładowanie. Brzmi niesamowicie? Oj tak, ale znając panów z Neversoftu, są w stanie tego dokonać i byłoby to bez wątpienia przeniesienie serii w zupełnie nowy wymiar.

Producent: Neversoft Entertainment  
 Wydawca: Activision  
 Dystrybutor PL: Licomp Empik Multimedia

Dostępnych będzie kilka trybów gry ze specjalnymi dodatkami dla posiadaczy Xbox'a i Xbox'a 360. Natomiast wszystkie wersje będą miały Story Mode, w której młody, niezrozumiany przez otoczenie i rodzinę skater ze środkowego zachodu ląduje w Hollywood, by zostać legendą skateboardingu. Na początku zostanie okradziony ze wszystkiego oprócz deski i przy pomocy punka Mindy stopniowo wraca do elity. Ta odsłona

serii, sięga do korzeni jeżdżenia na desce i biorąc pod uwagę podwyższanie umiejętności przypomina THUG1.

Czerpiąc to co najlepsze z THUG 1 i 2, AW idzie dalej i udostępnia nam sklepy z ubraniami, zakłady fryzjerskie i skate shopy w grze, dzięki czemu oszczędzimy czas i wszystko będziemy mieć pod ręką. Zastanawia mnie tylko, czy te sklepy nie będą czasem zbyt daleko od siebie i czy nie będzie to stanowiło problemu przy tak wielkim terenie, ale na pewno zostanie to dobrze rozwiązane.

Co napawa optymizmem (przynajmniej mnie), to zrezygnowanie z 'humoru' Bama Margery, więc mamy też mniej pokręconych misji. Jak już wspominałem Mindy jest naszym przewodnikiem i kieruje nas do kolejnych misji w tym bezgranicznym świecie. Jednym z głównych



zadań będzie stworzenie ogromnego Skate Parku, co zajmie nam niemalże całą grę.

Misje będą konstruowane podobnie do tych z THUG 2, najpierw kończymy

kilka prostych zadań, a następnie robimy coś naprawdę potężnego, najczęściej niszcząc jakiś teren, by dostać się gdzieś dalej. Bardzo podobne do poprzedniej części, tylko o wiele większe i potężniejsze. Są nawet misje, w których trzeba zrobić dwie/trzy takie demolki jak w THUG2, by przejść dalej. Tu wszystko jest takie jak to uwielbiają amerykańkanie - w rozmiarze XXXL.

Co ciekawe, w grze będzie można podróżować autobusem, który zawiezie nas do poszczególnych części miasta, takich jak East LA, Santa Monica, Hollywood, Downtown i Beverly Hills oraz wielu innych.

Oczywiście w grze będzie można spotkać dziesiątki różnych dodatkowych misji, które pozwolą nam poprawić statystyki, zdobyć nowy sprzęt i kasę. Tak jak poprzednio, będzie można zostawiać swoje własne graffiti, jednak tym razem, będzie to można robić wszędzie. Wygląda na to, że poprawiono poruszanie się bez deski, anima-

Pojawiła się ponownie opcja Freak Out.

Dodano także coś zupełnie nowego - BMX'a. Co otwiera jeszcze jeden wymiar w grze, można kosić punkty w zupełnie inny sposób, zupełnie innymi trickami i daje to jeszcze więcej zabawy. Czyżby Neversoft zrezygnowało z Matt Hoffman's Pro BMX? Zaprawdę ciekawe podejście.



czości i będzie zdecydowanie bardziej płynny. Oczywiście tryb online pojawi się także na PS2, a posiadacze GameCube'a będą musieli obejść się smakiem.

Wszystko wskazuje na to, że THAW będzie kolejnym krokiem milowym w rozwoju serii i że podobnie jak poprzednie części wniesie wiele nowego i przykuje do telewizorów miliony graczy. Na pewno pomoże w tym gigantyczny świat, muzyka z wczesnych lat 80-ych, potężne tryby online, oraz właśnie to COŚ. To może być gra roku 2005 i na pewno warto na nią czekać.

cje są bardziej płynne.

Neversoft w końcu wprowadziło zupełnie nowe tricki, jednoślazne grandy i manuale, podwójne flipy i roll'e, mnóstwo innych tricków, a także modyfikacje Natasz Spin. Coś niesamowitego!

Pojawił się także ponownie Classic Mode. Nie powiedziano jeszcze, które plansze z poprzednich części się pojawią, jednak na pewno będzie ich kilkadziesiąt z zupełnie nową grafiką.

Co ciekawe, zaimplantowano także opcję co-op w trybie offline, dzięki której gracze mogą razem wykonywać misję.

THAW będzie kompatybilny z Xbox Live dla Xbox'a i Xbox'a 360. Ten drugi będzie mieć poprawioną grafikę, tekstury wysokiej rozdziel-



## PETER JACKSON`S: KING KONG

Jarosław „Stig” Nowak

Nienawidzę, po prostu nienawidzę gier powstałych na licencji wielkich kasowych produkcji filmowych. Dla mnie to nic innego jak łatwe i szybkie zbijanie kasy przez developerów i robienie graczy w przysłowiowe „wała”. Co? Że niby bzdury gadam? A przypomnijcie sobie chociażby Enter the Matrix, gra w „macierzowych” realiach miała być piękna, cudowna, wspaniała i zaskaku-

jąca, a co wyszło, wszyscy wiemy. Harry Potter – totalne nieporozumienie. Perypetie Harrego

Garnarczera otoczone zewsząd magią i tajemnicą mogą stanowić naprawdę niezły materiał na tytuł innowacyjny i wciągający. Niestety do tej pory uruczono nas jakimiś tępymi, dziecinnie prostymi i do bólu liniowymi platformówkami. Na tym jednak lista adapt-crapów się nie kończy. W kolejce do pieca stoją jeszcze Władcy Pierścieni, Mortale Kombaty, James`y Bond`y (wyjątek Everything or Nothing), Stuart`y Malutkie i wiele, wiele innych shitów.

Nie jest to jednak czas ani miejsce, aby o tym dyskutować, gdyż chciałbym podzielić się z Wami, drodzy czytelnicy, moimi odczuciami na temat growej adaptacji wielkiego kinowego przeboju – Peter Jackson`s KING KONG.

Odczuciach, które wywarły tak silny wpływ na moją podświadomość, że zacząłem miewać w nocy bardzo dziwne sny (ostatnio uciekałem przed bandą gołych murzynów, którzy najwyraźniej pałali chęcią nabicia mnie na włócznie). Zaraz po odpaleniu płytki przeżyłem lekki zawód, gdyż przed moimi oczami zaczęły przelatywać kadry żywcem wyjęte z filmu (czyżby pójście na łatwiznę?), na szczęście kilkanaście sekund później mój wewnętrzny wskaźnik zadowolenia przyjął tendencję zwykłą. Stało się to w chwili, gdy chwyciwszy pada przystąpiłem do gry właściwej. Pierwsze wrażenie jest jednym słowem... zajębiste! Statek opuszcza szalupę z ludźmi wyruszającymi na ekspedycję, wśród



nich znajdujesz się ty - Jack. Jest sztorm, deszcz i zawierucha siekają cię w twarz, ktoś ze statku cię woła, ty ledwo cokolwiek słyszysz, machasz załodze statku na pożegnanie, a chwilę później widzisz przed sobą już tylko wzburzony ocean i wysokie kamienne stoki, z których co chwila obrywa się różnej wielkości materiał skalny. Wszyscy wiosłują, kamerzysta nagrywa nietuzinkowy początek swojego filmu, a ty patrzysz i podziwiasz niesamowitą siłę natury. Siłę, którą niebawem poczujesz na własnej skórze, gdyż przecogromny obryw właśnie spada prosto na

twoją szalupę, a w akompaniamentcie krzyków i pisków widok ten jest ostatnim, który pamiętasz.

Po odzyskaniu świadomości nie za bardzo zdajesz sobie sprawę z tego, gdzie się teraz znajdujesz. Za moment jednak spostrzegasz, że w raz z załogą szalupy trafiliście na (zdawałoby się) bezludną „wyspę czaszek”. No, bo kto może mieszkać na terenach, gdzie motywem przewodnim krajobrazu są kamienie i woda? Jakże wielki niepokój cię ogarnia, gdy odkrywasz, że te gigantyczne, tknięte zębem czasu, wyłaniające się z niespokojnej wody skały, kształtem przypominają ludzką twarz. Nie starasz się jednak teraz o tym myśleć, ponieważ trzeba odnaleźć jakiś sposób, aby przywołać pomoc. Błądzicie przez chwilę po „plaży”, aby w końcu dotrzeć do wielkiej bramy, za którą może znajdować się wszystko albo nic. Okolica wydaje się być nieprzyjazna, ale to pewnie z uwagi na ścielące się wszędzie ludzkie kości. Takie niecodzienne otoczenie okazuje się być natchnieniem dla kamerzysty, który właśnie

tutaj postanawia nakręcić kolejne kadry swojego filmu. „Ann, stań ta tle tej bramy i głośno krzycz.”- nakazał cameramen. „Aaaaaaaa...!!!” – krzyknęła Ann głosem pełnym pisku i przera-



żenia. „AAAAAAAAAAAA!!!” – przeszedł przez nasze uszy potężny ryk...

W tym miejscu przerywam opowiadanie drogi czytelniku, abyś mógł poczuć ten, jakże sugestywny, trzymający w napięciu klimat,

towarzyszący graczowi od pierwszych sekund spędzonych przy King Kong'u. Klimat, którego nie można przelać na kartkę i opowiedzieć, musisz to przeżyć i poczuć na własnym tyłku, jaki jesteś malutki, jaki jesteś nieważny, aż wreszcie, że człowiek nie zawsze musi stać na samej górze łańcucha pokarmowego. Już od momentu, kiedy trafiasz na nieznany ląd, żałujesz, że się tam znalazłeś, później zaś odnajdujesz prawdziwe uzasadnienie swoich zmartwień.

Nie można by uzyskać tak przekonującego efektu, gdyby nie wysokiej jakości grafika, która tutaj wyciska z poczciwej czarnulki ostatnie soki. Wzburzony ocean, rżęsy deszcz, czy fale rozpryskujące się o kamienną ścianę mogą sprawić, że nawet nie zauważycie, kiedy szczęka upadnie wam na podłogę. Perfekcyjnie dobrana muzyka zaś, z pewnością przyprawi Was o wielkiego banana na twarzy i ciary na placach, a kiedy po paru godzinach grania wyłączycie konsolę i położycie się spać, to do póki nie uśniecie, w



waszej głowie kłębił się będzie motyw, który najbardziej zapadł wam w pamięć.

Wychwalania oprawy A/V nadszedł kres, przejdźmy zatem do rozgrywki.

Otoczający nas świat podziwiamy bezpośrednio z oczu głównego bohatera i zaskakiwać może fakt, że na ekranie nie ma żadnych, totalnie żadnych wskaźników określających stan zdrowia, rodzaj broni, ilość amunicji, czy nawet celownika (dwa ostatnie są opcjonalne). Twórcy wyjaśniają, że

zabieg ten posłuży podniesieniu stopnia realizmu, ale czy gracze uznają ten „zabieg” za konieczny?

Druga niespodzianka (dla niektórych niemiła) to możliwość posiadania tylko jednej broni palnej oraz jednej włóczni. Jeżeli uważacie, że w żaden sposób nie utrudnia to eksterminacji potworów i dinozaurów to możecie mieć przy KK poważny problem. Amunicja bowiem, jak jest, to szybko się kończy,

a paczki z nabojami (w przeciwieństwie do kłopotów :) nie spadają z nieba. Kiedy jesteśmy w większej grupie sytuację może uratować kompan, który w każdej chwili jest w stanie użyczyć nam swojej pukawki, ale kiedy nie ma takiej możliwości, po prostu trzeba chwycić za ostrego badyla i „niech się dzieje wola nieba”. Warto dodać przy tym, że użyteczność kija może szybko przeminać wraz z jego

wyszczerbieniem. Niektórzy pewnie to czytają i myślą „przecież w to nie da się normalnie grać” i mają zupełną rację. W to nie da się normalnie grać! King Kong, jak żadna inna gra, uczy szanować KAŻDY nabój. Czasem, nawet utrata jednego pocisku może decydować o naszym przetrwaniu bądź niechybnej śmierci np. będąc otoczonym przez wielkie, zmutowane i krwiożercze insekty oraz posiadając jeden tylko nabój, możesz zestrzelić wiszącą na ścianie pochodnię, która spadłszy na suche krzaki, zjara wszystkie potwory dookoła, słabo? No to Ci już nie wię-



cej nie powiem, lepiej, żebyś sam, człowieku po drugiej stronie kartki, odkrył „moc jednego pocisku”.

Wspomniana przeze mnie wcześniej dzida, nie musi służyć tylko i wyłącznie do uśmiercania, ale także do zwabiania. Zwierzęta, jak to zwierzęta, lubią i muszą jeść, nie patrząc za bardzo kto lub co to jest i ważki, dajmy na to, z pewnością znajdują się w jadłospisie każdej występującej tutaj bestii. Na szczęście takowe latające insekty są na tej wyspie na wyciągnięcie ręki, hmm... a może raczej kija, gdyż możemy je nadziać na zaostrzony koniec i rzucić w gromadę potworów. W efekcie wszystkie, co do jednego, rzuca się na bezbronną ofiarę, „zaniedbując” nasze skromne osoby. Podobnie wygląda sytuacja, gdy zabijemy jedną maskarę, a wygłodniała reszta przystąpi do jej konsumpcji. Możecie mi wierzyć, że wygląda to jeszcze lepiej, niż brzmi.

Często dane nam będzie przemierzać wrogie tereny z kompanem i czuć tutaj, że twórcy starali się pokazać, że dodatkowa para rąk jest niezbędna do przeżycia w dżungli. Wspominałem już

o użyczeniu broni, ale pomoc nie ogranicza się raptem do dwóch czynności. Kiedy trzeba, przyjaciele potrafią wyciągnąć cię z wody, ostrzec przed niebezpieczeństwem, czy po prostu urządzić wsparcie ogniowe. Można odnieść wrażenie, że się o ciebie martwią, czyli wykazują ludzkie uczucia, a przecież są to zero-jedynkowe postaci. Ta „ludzkość” właśnie stanowi kolejny plus gry od UbiSoft'u. Nasi kompani, tak jak wszyscy, mogą zachowywać się różnie w sytuacji niebezpieczeństwa np. jedyna kobieta w zespole – Ann chwyci prędko za kij i mężnie poleci walczyć, a kamerzysta postawi swój przyrząd pracy na stojaku i zacznie wszystko filmować. Wygląda to naprawdę rewelacyjnie, a ja stawiam kolejny plusik przy kategorii „realizm”.

Jak zapewne niektórzy z Was wiedzą, w grze nie przyjdzie nam wcielić się tylko i wyłącznie w skórę Jack'a, ale także w przerośniętego goryla – Konga. Jest to postać

tak niesamowita sama w sobie, że grzechem byłoby wypisywanie wszelkich jej możliwości, dlatego, drogi czytelniku, chciałbym, abyś sam zapoznał się z „Królem”, bez gadania jakiegoś idioty z drugiej strony kartki. Powiem tylko jedno, tak, jak grając małym człowiekiem



targasz ze sobą uczucie strachu i niepewności, tak sterując poczynaniami małpy czujesz się jak prawdziwy władca dżungli. Nie ma dla ciebie

godnego przeciwnika na tym padole, a power, jakim emanujesz odstrasza i budzi respekt tak wielki jak ty sam.

Po powodzi superlatyw, trzeba wspomnieć o wadach. Kwestie dialogowe są słabo rozwinięte. Można to wytłumaczyć faktem, że w środku nieznanego lądu, nabitego potworami z przedsionków piekła, nie ma za dużo ciekawych tematów, które można by poruszyć, ale czasem miło by było usłyszeć coś poza „Oh my God”, „Look out!”, „Behind you!” albo „Jack, catch this!”. Słabo wypadają także cut-

scenki, nie dość, że poziom ich wykonania jest mizerny, to jeszcze nic do gry nie wnoszą. Bo co może wносить np. filmik, w którym widzimy mapę i drogę, którą przebyliśmy? Twórcy chcieli oszukać graczy brakiem ekranu z napisem „loading”, dlatego wprowadzili cut-scenes, podczas których, doczytuje się kolejny poziom gry. Minusem numer trzy są zagadki, a właściwie ich poziom, który urąga inteligencji graczy w dużym stopniu. Przykład? W mechanizmie otwierającym bramę nie ma dźwigni. „O nie, i co teraz, jak ja otworzę te drzwi! Nie ma dla nas wyjścia! Zginieemy!” (full sarkazm mode on) „Hej! Tam leży chyba odpowiedni kawałek kija, ale jak ja się tam dostanę? Krzaki uniedostępniają mi przejście. O nie, o nie! Co robić?”, „Jack, we need a fire!”, „OK, złapię kij i podpalę krzaki. Jeecest! Udało się, żyjemy!”.

Tak to mniej więcej wygląda. Jedynym plusem tych zagadek jest to, że nie wymagają backtrackingu, wszystko jest na miejscu. Na końcu tego akapitu jestem zmuszony postawić minusik

przy rubryce „realizm”, o którym niejednokrotnie wspominałem. Skoro Ubi chciało w swoim produkcie, jak najbardziej zbliżyć się do tegoż realizmu, to dlaczego „zadaniem niewykonalnym” jest zabicie własnego kompana (wykluczając oczywiście nieszczęśliwe wypadki np. spalenie w suchej trawie)? Przecież mam wolną wolę i mogę to zrobić, jeżeli mam taką chęć, a dlaczego gra nakazuje mi co innego? Niektórzy powiedzą, że przesadzam, ale w grze, która w zamysłach developerów miała tryskać realizmem do tego stopnia, że nawet zrezygnowano ze wszelkich wskaźników na ekranie, nie można zabić sojusznika, to sprawa wymaga napomknięcia.

Przeczytałeś cały tekst? To teraz jedyne, co musisz zrobić, to go zgnieść, wyrzucić do śmieci [eee – dop. Ixolite] i zacząć zbierać pieniądze na Peter Jackson's KING KONG, bo będzie to zdecydowanie najlepsza gra powstała na bazie kinowego przeboju. Gra, która przekona Cię, że tytuły na licencji nie zawsze muszą śmierdzieć brzydko wyzyskaną kasą, ale kawałem porządnego softu i niejedną nieprzespaną nocą.



# ARMY RACER

Piotr „Coswort” Porucznik

*„Jedynka, dwójka, trójka, odpalam nitro, licznik pokazuje 250km/h, widać już zakręt! Hamowanie i redukcja...”*

Wbrew pozorom powyższa sentencja nie jest zapowiedzią kolejnej już części cyklu Need for Speed, a jednym z wielu napisów widniejącym

na pudełku Army Racera – niskobudżetowej gry chcącej uchodzić za „małą, fajną i przyjemną za grosze”. Jest jednak kilka „ale”...

Po pierwsze, Army Racer jak na grę niskobudżetową wcale taki tani nie jest. 30 złotych za parę minut średniej jakości rozrywki jak na dzisiejsze standardy, to o wiele za dużo. Tym bardziej, że dystrybutor pragnie, aby jego produkt uchodził za tanią, miłą i sympatyczną aplikację biurową. Sęk w tym, że nie jest to gra ani mała (600MB), ani szczególnie miła, a już na pewno nie można określić jej mianem sympatycznej. Cena, w połączeniu z absurdalnymi wymaganiami sprzętowymi, skreśla ją także już na starcie z pozycji aplikacji biurowych.

Bananowy banal

By w jakiś (w miarę) sensowny sposób określić powód tego naszego ścigania, a także nawiązać do nietypowego tytułu, w przerwie pomiędzy dużym hamburgerem,

a dietetyczną colą powstała niezwykle fabuła. Z powodu zacieśniania więzi pomiędzy krajami zrodziła się co najmniej śmieszna, jeśli nawet nie chora, idea zorganizowania wyścigów na terenach baz wojskowych, a my jako zapalony kierowca nie mogąc przepuścić takiej okazji (do dziś nie bardzo wiem na co?) postanawiamy rzecz jasna wziąć w nich udział. Przyspacie, że gorszą bzdurę ciężko znaleźć, ale i tak jest to niewielki problem w porównaniu do tonu, w jakim jest wyrażona. Nie dość, że wszystkie wypowiedzi bohaterów są niezwykle sztuczne, to ich poziom jest porównywalny do poziomu wypowiedzi takiego siedmiolatka.

**Sami swoi**

Gra wygląda niezwykle swojsko, a to za sprawą aut, za kierownicą których to przyjdzie nam zasiąść. I tak do dyspozycji dostaniemy malucha, Trabantę, Ładę 2107, czy inny twór genialnej sowieckiej myśli technicznej. Są także inne samochody, jak Dodge Viper, Hummer H2, czy też Mazda RX – 7, a nawet Ferrari 360! Ogólnie do wyboru mamy 20 różnych aut, które różnią się od siebie parametrami i w bardzo ograniczonym





stopniu sposobem prowadzenia (a także brak jest licencji, przez co nazwy Pontiflex GTO są na porządku dziennym).

Co prawda duże zróżnicowanie aut to dla gry oczywiście (w teorii) spory plus, aczkolwiek w tym przypadku niekoniecznie. Wiąże się to z dumnym okre-

śleniem poziomu trudności, przez co odbicie się od dna jest bardzo męczącym zadaniem. Na dzień dobry wraz ze startem do pierwszego wyścigu dostajemy od gry potężnego kopa w rzyć. Wiadomo, początki łatwe nie są i rozumiem, że za 10,000 na coś lepszego niż taka

206 – tka liczyć nie mogę, ale że bym stawał do wyścigu z Viperem, RSXem i Mustangiem Cobrą, no to przepraszam bardzo, ale w żadnym wypadku swoją percepcją objąć tego nie potrafię. Nieco frustrujące jest przeważnie stawać od razu na straconej pozycji, bo na tuning czy lepszy wóz funduszy po prostu brak, tym bardziej, że płatne są jedynie trzy pierwsze miejsca, a kasa w tej grze to podstawa.



### Pieniądz rządzi światem

Pomijając fakt, że płacimy za wszystko, łącznie z wyścigami, treningami i samochodami, początkowe wygrane są po prostu śmieszne. Za wzięcie udziału w wyścigu przychodzi płacić nam 1500 \$, by za wyścig dostać 2500 \$, o ile go wygramy (a na pewno nie wygramy), lub, co jest bardziej prawdopodobne, otrzymać 2000 \$, lub też nie otrzymać nic i być 1500 ziononych w plecy. Dla

porównania, podstawowy upgrade samochodu (który w zasadzie nie poprawia nic) kosztuje 3000 \$, a poważniejsze, to wydatek 8000 lub nawet dwa, trzy, cztery razy tyle. Żeby było ciekawiej, do następnego wyścigu łapiemy się po wygraniu poprzedniego, a także dysponując odpowiednią ilością gotówki. Wymusza to niestety jazdę przez baaardzo długi czas na po początkowych etapach i ciulając po 500/700\$ za drugie, trzecie miejsca na nowy samochód, lub poważny upgrade. Wiele nudą niczym twórczość Nałkowskiej.

### Tramwajem przez galaktykę

Jak na grę wyścigową przystało, wszystkie te duperele są praktycznie niczym, jeśli jeździ się miło, fajnie i przyjemnie. I z pewnością by tak właśnie było, gdyby... tak właśnie było. Jednak jak już zdążyło nas życie przyzwyczaić, tak niestety nie jest. Ścigamy się jak już wspomniałem na torach położonych w bazach wojskowych. Może położonych to nieco określenie na wyrost, ale co najmniej przypominających scenerią klimaty wojskowe. Ot tu stoi sobie jakiś czołg, tam prze-

leciał helikopter, a tu mała szykanka\* czy dziura w drodze. Nic specjalnego, tym bardziej, że trasy są niezwykle krótkie, a niekiedy trzyminutową długość wyścigu osiągnięto jedynie przez zwiększenie liczby okrążeń. W sumie nie byłoby tak



źle, gdyby gra posiadała jakąś sensowniejszą fizykę, gdyż samochody mają po prostu bardzo dziwną alergię na skręcanie (i to nie tylko te made in USA), przy czym trzymają się drogi jak gdyby poruszały się co najmniej na calowych

i w całości wykonanych z tytanu kolcach. Pierwszy raz spotkałem się z sytuacją, gdy auta były po prostu... zbyt przyczepne! Skręcamy, zero nad za to mnóstwo podsterowności. Opony trzymają tak mocno, iż są w stanie przewrócić samochód kołami do góry, a zaciągnięcie ręcznego to po prostu samobójstwo zakończone efektownym dachem. Nie ma mowy o jakichkolwiek bokach, jedynie jazda na okrągło i ostre kombinowanie gazem oraz hamulcami przynosi jakieś efekty.

To niestety nie koniec wad. Gra do najpiękniejszych z pewnością nie należy, przy czym apetyt na moc obliczeniowa ma nadzwyczaj duży. Trasy są krótkie, a otoczenie niezbyt bogate, przy czym same samochody wcale aż tak brzydkie nie są. Wyglądają jakby były malowane ręcznie, a następnie wycięte i sklezione z tekstury. Na komputerze testowym, na zaledwie średnich detalach, gra dość często zwalniała, co może budzić pewne zastrzeżenia, a biorąc pod uwagę jakość wyświetlanego obrazu. Skoro gra ma uchodzić za aplikację biurową, to pokażcie mi komputer

w jakimkolwiek biurze (pomijając gabinety dyrektorskie), który byłby w stanie uciągnąć Army Racera. Dorzucając do tego cenę, jaką trzeba za niego zapłacić, nie jest to bynajmniej zbyt kusząca propozycja.

**„Grblfgh...Grroagh...Brglrrr...SATAN!”**

Jakby tego wszystkiego było mało, audio także

do tych najwyższych lotów nie należy. Muzyka to coś w rodzaju „wiejskiego” metalu lub też ciężkiego rocka (nie za bardzo się na tym znam, więc piszę tak „na ucho”), który nie każdemu musi się podobać, szczególnie, że brzmi niezwykle kiczowato. Odgłosy samych samochodów także nie nastroją zbyt optymistycznie, przez co dość szybko dochodzimy do wniosku, że

błoga cisza to jest to, czego potrzebujemy. Tym bardziej, że gra z Winampem w tle jest praktycznie niemożliwa, gdyż program miał dziwne problemy ze stabilnością.

Podsumowując, Army Racer jest jedynie grą prostą (to założenie twórcy zrealizowali w 100%), stosunkowo drogą, nieciekawą i po prostu nudną. Jeśli ktoś ma ochotę zagrać w klo-

na Maluch Racera za takie pieniądze, jest osobą albo niespełna rozumu lub nie potrafiącą lepiej spożytkować 30 złotych.

(\* co ciekawe w niemieckiej bazie hinkelsteinów nie zaobserwowałem. Niedopatrzenie?



Producent: 576 Media  
Wydawca: SoftPlanet  
Dystrybutor PL: SoftPlanet

Celeron 1Ghz, 128MB RAM, GeForce 2 MX 420 lub podobna zgodna z DirectX9, 600MB HDD, karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX9

Plusy:  
+ nie najbrzydsze samochody

Minusy:  
- cena  
- idiotyczny poziom trudności  
- beznadziejna fizyka  
- duże wymagania  
- marna oprawa audio wideo

**Ocena 3/10**

# BET ON SOLDIER

Tomasz „Zolf” Rajca

Według przedstawicieli francuskiego studia Kylotonn, twórców Bet on Soldier: Krwawy Sport, to właśnie ich najnowsza produkcja ma zrewolucjonizować rynek gier komputerowych gatunku FPS. Przepiękna oprawa graficzna, niesamowita dźwiękowa, a także dobra sztuczna inteligencja przeciwników, wciągająca fabuła i kilka nowych rozwiązań to bez wątpienia przepis na prawdziwy hit. Niestety, produkt firmy Kylotonn hitem nie jest i nigdy nie będzie. Warto jednak w tym miejscu dodać, iż Bet on Soldier trzyma bardzo wysoki poziom. Ów gra ma zarówno mocne, jak i słabe strony (tych pierwszych jest z pewnością więcej). Zaczijmy jednak od początku...

Trzeba przyznać, że historia, która została przedstawiona w Bet on Soldier, potrafi wciągnąć na kilka ładnych dni. Akcja gry toczy się w 1997 roku w czasie trwania wojny (rozpoczęła się ona gdzieś około lat dwudziestych tego samego stulecia). We wspomnianym konflikcie biorą udział

dwie potężne korporacje: UAN (Narody Zjednoczone Azji) oraz WRF (Federacja Republik Zachodnich). Nikt dokładnie nie wie, o co toczy się spór, ale jak łatwo się domyśleć, chodzi oczywiście o pieniądze (i to ogromne pieniądze!). Na krwawych walkach zarabia je niezwykle tajemnicza organizacja, nosząca nazwę Syndykat. Głównym bohaterem Bet on Soldier jest Nolan Daneworth, prosty człowiek mieszkający ze swoją żoną Julianne w domu, gdzieś z dala od wojny. Życie głównego bohatera diametralnie zmieniło się przez jeden incydent. Farma Nolana została zaatakowana, a jego małżonka zamordowana przez okrutnych braci Borysenko, tzw. Mistrzów, którzy brali udział w programie telewizyjnym noszącym nazwę Bet on Soldier. Zasady tego „reality show” są bardzo proste. Naprzeciw siebie stają dwie wspomniane wcześniej frakcje, które

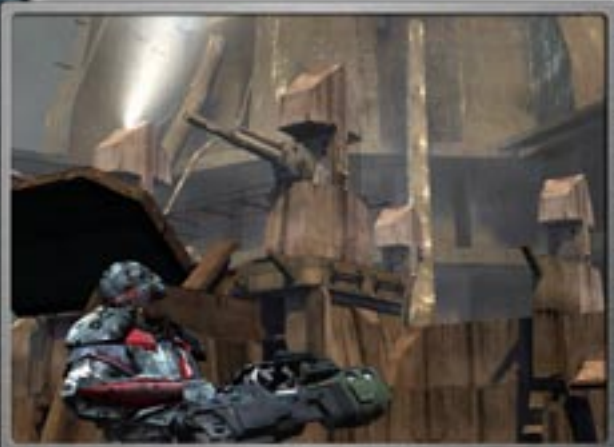
wybierają spośród swoich „żołnierzy” tylko tych najlepszych (Mistrzów), po czym wystawiają ich do walki na śmierć i życie. Warto dodać, że program telewizyjny ma w świecie gry status dyscypliny sportowej, dzięki czemu walki toczą się w trzech ligach. Nolan Daneworth, zasilając szeregi korporacji WRF, postanawia wziąć udział w widowisku po to, aby zemścić się na zabójcach żony. Droga do celu nie będzie prosta, ponieważ





aby dostać się do najlepszej ligi, musi stoczyć masę pojedynków (dla pojedynczego gracza zostało przygotowane dwadzieścia misji, podczas których trzeba wykonywać polecenia zarządu korporacji WRF, a także zwyciężyć w walce ze wszystkimi Mistrzami). Warto dodać, iż Nolan kilka lat temu doznał amnezji, zaś jedyną rzeczą, jaka mu pozostała z „zapomnianych dni” jest wytatuowana litera S, świadcząca o powiązaniu ze wspomnianym wyżej Syndykatem.

W zapowiedziach Bet on Soldier można było znaleźć informacje na temat zakładów, które



miały być jedną z ważniejszych innowacji wprowadzonych do gier z gatunku FPS. Trzeba przyznać, że ludzie z Kylonon bardzo ciekawie stworzyli ten aspekt gry. Przed każdą misją należy wybrać od jednego do czterech Mistrzów, z którymi będziemy się później mierzyć. Oczywiście, osoba grająca ma prawo zdecydować, w którym etapie zadania chce walczyć ze swoim „wybrańcem”. Każdy pojedynek z Mistrzem jest ograniczony dokładnie jedną minutą. To właśnie od czasu, w jakim gracz „położy na łopatkę” swojego przeciwnika, zależy zarówno wygrana pieniężna, a także poziom, jaki będą prezentowali kolejni wybrani przez osobę grającą wrogowie.

Zapowiadany przez autorów ekonomiczny charakter rozgrywki prezentuje się wyjątkowo dobrze. Większość decyzji, które wpływają na przebieg dalszej rozgrywki, musi zostać podjętych przez gracza. Przed każdą misją grający sam decyduje o ekwipunku, który zabierze w „podróż”. Do wyboru są zarówno słabe



be pistolety, różnego rodzaju strzelby, karabiny maszynowe, a także karabin szturmowy, czy niezawodna snajperka. Niezmiernie cieszy fakt, że w arsenale znalazły się także nieco cięższe broń: wyrzutnie rakiet, strzelby bojowe, jak również miotacze płomieni. Prócz tego do dyspozycji są niezwykle użyteczne granaty. Warto w tym miejscu dodać, iż każda z broni występuje w kilku rodzajach (choć poszczególne modele powtarzają się dość często). Oczywiście za amunicję też trzeba zapłacić (jest strasznie droga!), co sprawia, że każdy znaleziony na polu bitwy magazynek jest przydatny. Przed wyruszeniem na misję trzeba się także zaopatrzyć w specjalny pancerz, który sprawia, że gracz ma

większe szanse na przeżycie (podczas rozgrywki można jedynie naprawiać pancerz, tutaj nie ma czegoś takiego jak apteczka, chociaż Nolan posiada energię życiową). Do dyspozycji jest także tarcza ochronna. Cieszy fakt, że autorzy pozwolili osobie grającej zatrudnić do pomocy maksymalnie dwóch najemników. Są oni dość inteligentni, przez co potrafią czasami uratować gracza przed wrogiem. Najemnicy zostali podzieleni na cztery odmienne klasy. Inżynier potrafi naprawiać

zniszczony pancerz, Obrońca posiada w swym arsenale tarczę ochronną, dzięki której odbija naboje, Snajper został wyposażony w karabin z lunetą, zaś zwykły Żołnierz jest bardzo dobrze wyszkolonym wojownikiem.

Przygotowane przez twórców misje są niestety dość schematyczne. Gracz wyrusza z jakiegoś



punktu X, zabija wszystko, co stanie na jego drodze, po czym dochodzi do punktu Y i odnosi zwycięstwo. Oczywiście podczas każdej misji głównej pojawiają się zadania od koncernu WRF, które w jakimś tam stopniu urozmaicają całą rozgrywkę. Jeżeli chodzi o sztuczną inteligencję to jest ona strasznie nierówna. Wrogowie czasami zachowują się jak prawdziwi, wyszkole-

ni wojownicy (chowają za skrzyniami, atakują w grupach, używają tarczy ochronnej), a czasami jak kompletni idioci (wchodzą jak kamikaze pod lułę gracza). Tyczy się to głównie naszych przeciwników, ponieważ najemnicy przez całą grę trzymają równy, dobry poziom.

Trzeba przyznać, że oprawa audiowizualna Bet on Soldier stoi na naprawdę wysokim poziomie. Można przyczepić się tylko do przerywników, które wyglądają okropnie. Ich niska rozdzielczość oraz sztuczne rozmazanie odpychają od monitora. Po prostu koszmarny... Panowie ze studia Kylotonn postanowili stworzyć specjalnie na potrzeby Bet on Soldier własny silnik i trzeba

przyznać, że wyszło im to na dobre, gdyż grafika jest przepiękna. Engine nazwano dwoma literami „Kt”. Aby się przekonać o sile tego programu, wystarczy tylko spojrzeć na obrazki z gry. Nie gorzej jest ze ścieżką dźwiękową. W tle słychać bardzo fajną muzykę, która wręcz genialnie wkomponowuje się w świat nas otaczający. Nie można mieć także żadnych zastrzeżeń

do odgłosów słyszanych podczas potyczki. Oczywiście, fajerwerki w postaci przepięknej oprawy graficznej oraz genialnej muzycznej niosą ze sobą wręcz kosmiczne wymagania sprzętowe. Aby móc bezproblemowo pograć w Bet on Soldier, trzeba być wyposażonym w 1024 MB RAM oraz kartę graficzną z 256 MB na pokładzie. Przyda się także jakiś mocny procesor, najlepiej z zegarem o mocy 3.0 GHz.

W Bet on Soldier znalazło się także miejsce dla trybu gry wieloosobowej. Nie jest on we-

le rewelacyjny, a tym bardziej rewolucyjny. Czerpie całymi garściami z takich produkcji jak Quake 3, Counter-Strike, Battlefield, a nawet Enemy Territory. Autorzy stworzyli tylko dwa tryby gry: Team Deathmatch, a także zwykły Deathmatch (nie trzeba chyba tłumaczyć, na czym one polegają). Każdy z graczy wciela się w jedną z sześciu dostępnych profesji oraz wybiera broń z pokazanego arsenału (aż czterdzieści pukawek!). W trybie dla wielu graczy znaleźć można różnego rodzaju pojazdy (egzozszielce). Warto jeszcze dodać, iż na jednej mapie mogą grać maksymalnie 32 osoby.

Gra Bet on Soldier mogła stać się hitem pokroju Half Life'a czy Far Cry'a, ale niestety trochę jej do tego zaszczytu zabrakło. Autorzy postawili główny nacisk na oprawę audiowizualną, zapominając o grywalności. Z początku gra wydaje się ciekawa, ale zagłębiając się w jej tajniki odkrywamy prostotę oraz schematyczność. Bet on

Soldier polecam wszystkim osobom oczekującym na kolejną część Quake'a oraz pierwszy dodatek do Half Life'a 2. Warto dodać, że polskim dystrybutorem Bet on Soldier jest firma Techland, która rozprowadza tę produkcję w cenie 99,99 zł (przyzwoicie przetłumaczona wersja kinowa).

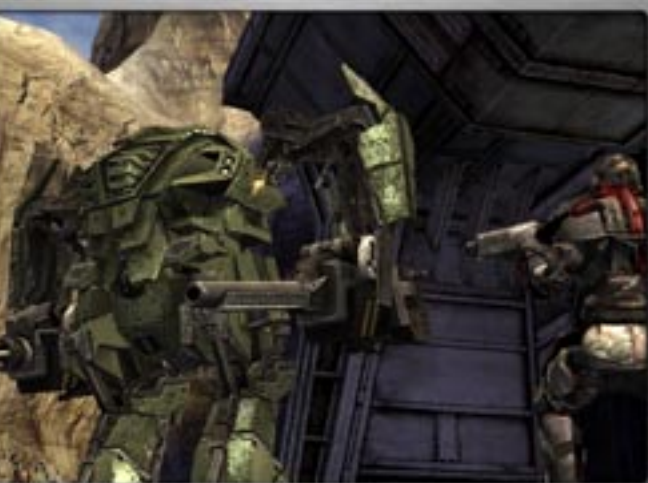
Producent: Kylotonn  
Wydawca: Digital Jesters  
Dystrybutor PL: Techland

Wymagania: Pentium 4 2 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64MB (Geforce 3 lub lepsza)

Plusy:  
+ oprawa audiowizualna  
+ fajne tło fabularne.

Minusy:  
- schematyczność  
- kiepski tryb wieloosobowy  
- nierówna sztuczna inteligencja przeciwników

**Ocena: 7/10**



## BLOODLINE: UŚPIONE ZŁO

Piotr „Coswort” Porucznik

Bloodline: Uśpione Zło było grą, po której spodziewałem się wiele. Oczekiwałem takiego lepszego The Suffering w konwencji FPP, tym ciekawszego, gdyż akcja osadzona jest w jednym z najbardziej interesujących miejsc, w jakich tylko może rozgrywać się horror – w domu wariatów. Napis na pudełku - „przekrocz granicę koszmaru” - świadczyć miał zapewne o tym, że Bloodline ma przerażać i budzić skrajne emocje. I tak jest. Przeraża, aczkolwiek w sposób zupełnie inny niż byśmy tego oczekiwali.

### Tragikomedia

Przerażające jest to, jak można było taki świetny pomysł, jakim jest umiejscowienie horroru w wariatkowie, zmienić w prawdziwy horror i piekło na Ziemi dla graczy. Już sam początek zbyt optymistycznie nie nastraja, a dalej jest tylko gorzej! Po pierwsze, gra jest niezwykle konfigurowalna, dzięki czemu np. możemy zmienić wszystkie opcje graficzne, pod warunkiem... że jest to rozdzielczość. A ja myślałem, że czasy



marketingu, gdy samochody sprzedawano we wszystkich kolorach, jakie zechcecie, byle to był czarny, minęły już bezpowrotnie. To początkowo zbyt dużym problemem się nie wydaje, gdyż wymagania są jak na dzisiejsze standardy dość skromne (przynajmniej na papierze). Kolejnym wspaniałym pomysłem, było stworzenie gry w konwencji FPP, w której pozbawiono graczy opcji odwrócenia osi Y (invert mouse)! Niezwykle okrutne potraktowanie graczy, którzy od lat przyzwyczajeni są grać z włączonym właśnie

tym systemem. Nie muszę chyba tłumaczyć jak to się przekłada na dalszą grę. O ile jest to swobodne chodzenie, to jeszcze można się zastanawiać, w którą stronę w danym momencie się spojrzeć. Gdy jednak pełnie do nas jakaś maskara, zazwyczaj nie ma zbyt wiele czasu do namysłu, przez co nie raz i nie dwa zdarza się strzelać sobie w buty lub w wiszące nad głowami świetlówki.

### Neverending story

Nic to jednak, gdyż nie z takimi trudnościami dawaliśmy już sobie radę. Zaczynając grę rozpoczynamy wątek fabularny, który jest tak oklepany, że powoli coraz oryginalniejszy wydaje mi się najazd kosmitów na naszą rodzimą planetę. Otóż (co za niespodzianka!) budzimy się w ciemnym pokoju i wyobraźcie sobie, że dosłownie niczego nie pamiętamy! Żeby nie przeoczyć bynajmniej tego faktu nasz bohater uraczy nas gadką brzmiącą mniej więcej tak: „ojjku jejjku, chyba nic nie pamiętam! Nie wiem gdzie jestem i szkoda, że nie pamiętam nawet jak

mam na imię. Co ja teraz biedny zrobię? Sądzę, że powinienem stąd wyjść”. Po tym monologu daje się już zauważyć niezwykła błyskotliwość naszego alter ego, które wieloma podobnymi spostrzeżeniami nie omieszka się z nami podzielić. Gra została spolonizowana i to praktycznie wszystko, co można na ten temat powiedzieć. Jest to zupełnie bezpieczna robota, a lektor w czytane kwestie wkłada tyle uczucia, jakim darzy mnie moja lodówka. Jak nietrudno się domyślić, nasz bohater postanawia ruszyć się ze

swojego łóżka i dowiedzieć się gdzie właściwie się znajduje i, co warto zaznaczyć, nie będzie to zbyt interesująca podróż.

### Welcome to beton city

Interaktywność w grze jest kolejnym bardzo ciekawym zagadnieniem. Gdyż teoretycznie jest, ale praktycznie to już jej nie ma. Jak to? Ano tak to, że ruszymy, podniesiemy i przeczytamy tylko to, co przewidzieli dla nas twórcy. Czyli szufladę w nocnej szafce odsuniemy, lecz już

przeszkadzające w dojściu do niej krzeselko przypomina konstrukcję ze zbrojonego betonu. Ogólnie, zarówno interaktywność, jak i sposób poruszania się postaci w jakiś dziwny sposób przypomina mi próbkę możliwości tworzenia grafiki 3D przez naszego redakcyjnego kolegę, przedstawioną w postaci domu. Poza tym, gra oparta jest na ukochanych skryptach. Mało tego, że coś dzieje się, gdy znajdziemy się w konkretnym miejscu, to gdy dotyczy to atakujących nas potworów, skrypt działa za KAŻDYM (!)

razem, gdy znajdziemy się w określonym pomieszczeniu czy też przejściu. Istna paranoja.

### „To killa mu”

Jako że jest to gra FPS w konwencji horroru, główny nacisk położony jest na walkę. Ta niestety nie przedstawia się najlepiej. Początkowo dostajemy do walki jedynie nóż, który jest równie skuteczny jak wołanie „a kysz, a kysz ty brzydki potworze”. Sprawdza się równie dobrze, jak motyka do przerzucania gnoju, czyli innymi słowy nie sprawdza się w ogóle. Nie dość, że nasz bohater macha nożem jak cepem, to maskary zbyt chętnie z tym światem rozstawać się nie chcą. I tak potwór w kaftanie bezpieczeństwa, który ma skrępowane ręce i jest w stanie zadać nam cios jedynie „z byka” jest śmiertelnym przeciwnikiem, pokonanie którego okupimy co najmniej utratą połowy paska życia. Sprawa przedstawia się nieco lepiej, gdy dostaniemy w swe łapki broń palną, lecz jak to mawiał Ryba: „będzie lepiej, co prawda nie wiele lepiej, ale... lepiej”. Chodzi o to, żeby zabić jakiegoś wroga, trzeba wpakować w niego około jednego pełnego magazynka i to najlepiej w głowę. Sprawa

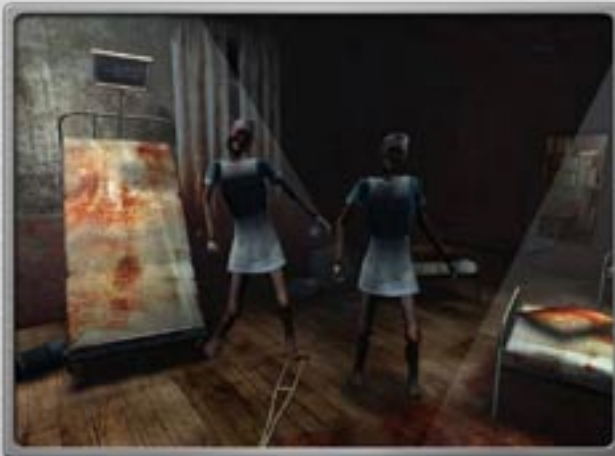


komplikuje się, gdy przychodzi do celowania, gdyż oczywiście invertu nie mamy, a także gdy pojawia się więcej niż jeden przeciwnik na raz. Jednym słowem, trup ściele się gęsto, a że najczęściej jest to już nasz trup, to cóż...

### Long time ago

Znaczek na pudełku, oznaczający tylko dla osób pełnoletnich, wydaje się w pełni zrozumiały, gdyż młodsze osoby znacznie szybciej wpadłyby we frustrację, niż ich starsi koledzy, aczkolwiek jest to pojęcie względne. I tak, chociaż komputer przekracza ponad dwukrotnie wymagania minimalne, a także o połowę zalecane, wcale nie pomaga to grze w jakimkolwiek sensowniejszym załadowaniu się. Czas, jaki tracimy na uruchomienie gry plus załadowanie się poziomu, spokojnie możemy wykorzystać na zrobienie sobie kakao, wyjście z psem na spacer i po powrocie zajęcie się studiowaniem zaawansowanych technik origami. Nic to jednak, gdyż potem czekają nas dobre trzy minuty grania na jednym etapie i kolejne pięć do siedmiu czekania na następny

level, które można wykorzystać w sam raz na oglądanie reklam na Polsacie. Bo nie dość, że poziomy są tyciuteńkie, to czas jaki musimy poświęcić doładowaniu się kolejnego etapu jest po prostu absurdalny. Może nie miałbym nic



przeciwko temu, gdyby miało to chociaż jakieś uzasadnienie. Ale nie! Gra wygląda mocno średnio i ratuje ją jedynie to, że większość scenerii jest ciemna i skąpana w mroku. Inaczej wątpię, żeby ktokolwiek zmuszał się do oglądania takich

„atrakcji”. The Suffering bije pod tym względem (a także pod każdym innym) Bloodline na głowę. Ba, ośmielę się stwierdzić nawet, że jeśli ktoś ma ochotę „pobać” się w dobrym stylu i ciekawej atmosferze powinien sięgnąć po starsusieńkie już Nosferatu. I klimat lepszy i grafika ładniejsza, a co najważniejsze parę groszy zostanie nam w kieszeni.

### Przezorny zawsze... ostrzeżony?

Kolejnym ewenementem na skalę światową jest dźwięk. Nie żeby był wybitny, czy wybitnie „nie wybitny”. Jest w sumie całkiem niezły, jeśli chodzi o muzykę i to głównie on buduje klimat grozy, który czujemy przez pierwsze 5 minut grania, do czasu spotkania pierwszego potwora, po czym stwierdzamy, że tak naprawdę to nie ma się tu czego bać. Wszyscy fani horrorów zapewne pamiętają coś takiego, jak radio z Silent Hill 2, ostrzegające nas skrzypieniem przed zbliżającymi się potworami. Tu także coś podobnego występuje, co prawda raczej niezamierzone, ale jednak ostrzeżenie przed zbliżającym się zagrożeniem jak najbardziej jest.

Otóż, gdy mamy zostać zaatakowani na dobre kilka/kilkanaście sekund przed tym muzyka staje się głośniejsza i „groźniejsza”, co chyba miało wywoływać przerażenie. Niestety tak nie jest, a wzmagająca się muzyka jest wręcz doskonałym sygnałem, aby stanąć w miejscu i czekać

na nadejście potwora. Jednym słowem, akcja z dźwiękiem nie zgrywają się zbyt dobrze.

### Powrót do przeszłości

Między innymi dzięki takim grom, jak Bloodline, czy Ford Racing 3 czuję się jak gdybym nie wkroczył jeszcze na dobre w XXI wiek. Jeśli macie ochotę na dobrą i zarazem straszną grę, radzę poczekać na FEAR, a gdy czas do jego premiery nam się dłuży, proponuję odświeżyć sobie chociażby The Suffering, czy też Nosferatu. A od Bloodline, o ile tylko nie chcecie wylądować w domu wariatów, radzę trzymać się zdecydowanie z daleka.

PS. Jeśli ktoś jest niepoprawnym optymistą i na cmentarzu zamiast krzyży widzi same plusy, to do oceny może dodać sobie jakiegoś pół punkcika.



Producent: Zima Software  
Dystrybutor PL: SoftPlanet s.c.

Wymagania: P 900 Mhz, 256 MB RAM, 1,3 GB HDD, Grafika z OpenGL 1,2

Plusy:  
+ ciekawy pomysł

Minusy:  
- marne wykonanie  
- niewielkie (bardzo) etapy  
- absurdalny czas ładowania  
- toporne sterowanie  
- niestety nie straszy

**Ocena 4/10**

# FIFA 06

Tomasz „Y@siu” Wróblewski

W dzisiejszych czasach recenzowanie gry z serii FIFA to wymagający sporej gimnastyki wyczyn. Absolutnie nie chodzi mi tutaj jednak o konieczność ćwiczenia palców podczas niezbędnego kontaktu z klawiaturą, czy gamepadem. Rzecz w tym, że liczących się symulacji piłki nożnej przeznaczonych na komputery osobiste mamy raptem dwie – wspomniany produkt Electronic Arts i azjatyckie Pro Evolution Soccer. Co z tego wynika?

Pół królestwa (którego niestety nie mam) mogę obiecać temu, kto napisze taką recenzję gry FIFA 06, z której wszyscy będą zadowoleni. Z jednej strony problem stanowi coraz liczniejsze grono zwolenników Pro Evolution Soccer, gotowe by w każdej chwili wyruszyć z kosami na fanów dłużej znanej na naszym rynku, konkurencyjnej produkcji. Grupa ta w przeważającej mierze odporna jest na wszelkie argumenty – PES zawsze



i wszędzie będzie dla nich niedoścignionym wzorem dla „Elektroników”.

Istnieje jednak również drugi punkt widzenia – tzw. orientacja konserwatywna. To jeszcze liczniejsze rzesze graczy, którzy mają kilkuletnie doświadczenie z FIFA i nie chcą przetrzucać się na azjatyckie spojrzenie na piłkę kopaną. Tym bardziej, że czego by o tytule z EA Sports nie pisać, ewoluuje on z roku na rok. Pytanie, czy zmiany są wystarczające, by gra nadal zasługiwała na miano bardzo dobrej. To właśnie

w swej recenzji spróbuję ustalić, unikając w czasie pisania porównań do PES. Bo przecież, co stoi na przeszkodzie, abyśmy mieli na rynku dwie równie dobre gry piłkarskie?

## Co my tu mamy?

„Menu, gdzie jest menu?” – to pierwsza myśl, jaka zaświtała w mojej głowie po uruchomieniu nowej FIFY. Słyszałem nieco o rozbudowanym trybie kariery, ale absolutnie nie spodziewałem się, że od razu przyjdzie mi grać... Na szczęście rozegrałem tylko jedno spotkanie – twórcy postanowili nam zafundować niespodziankę. W czym rzecz? Jeśli nie wczytamy się w napisy na ekranie, przyjdzie nam rozegrać mecz wybranego zespołu z jedenastką klasyczną (m.in. z panem Bońkiem w składzie).

Gdy pojedynek dobiegł końca (wygrali 2:0 – dawno nie miałem do czynienia z FIFA), trafiłem wreszcie do mojego upragnionego menu. Tu obejrzałem opcje (całkiem sporo), zwiększyłem szczegółowość grafiki (gra bardzo nisko wyceniła możliwości mojego komputera) i zabrałem się za właściwą rozgrywkę. Tryby gry nie



uległy większym modyfikacjom, ale co tu można jeszcze zmienić? Jak się później okazało, tryb kariery różni się od tego, z czym mieliśmy do czynienia wcześniej. Za zupełną nowinkę należy natomiast uznać tryb multiplayer FIFA Impreza, pozwalający rozegrać naprawdę ciekawe potyczki przez sieć

„Choć to dopiero początek sezonu, trener po pierwszych spotkaniach jest w tarapatkach.”

Przyznam, że tryb kariery pozytywnie mnie zaskoczył. Gdy już wpisałem swoje dane (imię, nazwisko i datę urodzenia), wybrałem ulubioną jedenastkę i przyszło mi zdecydować się na sponsora, który będzie mnie wspierał. Z patriotycznych pobudek znalazłem firmę znajomą, czyli Cinema City (sojusznika naszego serwisu) i bez zbędnej analizy warunków umowy, sygnowałem ją swoim nazwiskiem, obiecując np. zdobycie mistrzostwa IDEA Ekstraklasy (tak, nazwa jest już nieaktualna).

Posiadane pieniądze przeznaczyłem na zwiększenie umiejętności szkoleniowych moich trenerów,

poszukiwaczy talentów i menadżera zajmującego się stadionem. Działanie to ma konkretny wpływ na zabawę – wraz z umiejętnościami trenerów rosną umiejętności zawodników, lepszy skaut znajdzie bardziej interesujących zawodników, a bardziej doświadczony człowiek od stadionu zwiększy wpływy za bilety itd.

### Gwizdek. Piłka w grze.

O sile lub kłęsce takiej gry jak FIFA decyduje sama rozgrywka. A ta w wersji 06 stoi na bardzo wysokim poziomie! Kwestia mechaniki gry to rzecz bardzo dyskusyjna i właśnie ona najbardziej dzieli fanów tytułu z Electronic Arts od wielbicieli dziecka Konami.

Mecz w FIFA 06 to sprawa mocno zmodyfikowana, w stosunku do poprzednich części. Pierwsza sprawa, czyli esencja futbolu, jaką jest strzelanie goli. Jestem pewien, że wiecie, jaką przyjemność sprawia strzelanie ładnych bramek. Do tej pory w serii FIFA bramki padały dość schematycznie. Problem polegał na tym, że były pewne sytuacje, w których gol paść musiał, albo nie mógł. Często wiązało się to z identycznie wyglądającymi



interwencjami bramkarzy. Teraz zjawisko to już praktycznie nie występuje. Identyczny strzał nieraz wpada do siatki, innym razem dzielny stróż bramki czyni swą powinność bezbłędnie. Wielką frajdę sprawiają bramki strzelane głową, piłki wpadające do bramki po odbiciach bramkarzy, czy nawet te, które lądują w siatce za sprawą kolana któregoś z obrońców!

Sam styl prowadzenia gry także przeszedł ewolucję. Poprzednie części dawały co prawda możliwość rozgrywki w stylu pozycyjnym, ale było to dość nieporęczne i sprawiało marne wrażenie. Obecnie, dzięki możliwości zmiany taktyki „w locie”, FIFA nabiera nowego wymiaru. Tym bardziej, że sposób prowadzenia piłki jest

teraz atrakcyjniejszy, a pojedynki z obrońcami ciekawsze. Obrońcami, którzy nie wahają się sfaulować, gdy jest to konieczne, a zagrożone jest nawet czerwoną kartką.

O możliwościach i stylach rozgrywania piłki na boisku można pisać sporo. Ja przekonałem się, że model zastosowany w FIFIE 06 mi odpowiada. Jeżeli moje słowa jednak do Was nie trafiają, to jest prosty sposób, by przekonać się, czy i Wam się on spodoba. Electronic Arts udostępni demo, które daje sensowny pogląd na rozgrywkę.

### **Szukam pracy.**

Choć twórcy reklamują tryb kariery jako piętnastoletni, nie dane mi było tego doświadczyć. Włodarze klubu po kilkunastu tygodniach, pomimo iż wprowadziłem ich do półfinału Pucharu Polski, a w lidze byłem na trzecim miejscu – zwolnili mnie... I to bez słowa ostrzeżenia. Nic nie mogłem zrobić, gdy po jednym przegranym meczu ujrzałem informację z prasy – „Tomasz Wróblewski zwolniony!”. I tak skończyło się moje „rumakowanie”. Wcześniej miałem jednak

ciekawe sygnały, dostarczane przez media i docierające z szatni. Dowiedziałem się na przykład, że atmosfera w zespole uległa pogorszeniu, gdy jeden z moich graczy dostał kontrakt reklamowy. Pochwalono mnie również, gdy media doniosły, iż widziano menadżera w pobliżu pokoju sędziów – kierownictwo uznało, że to bardzo ładnie, iż ryzykuję swoją renomą dla dobra drużyny. Otrzymałem jednak szansę kontynuowania kariery w całej masie różnych zespołów, nie były to jednak ekipy odgrywające w swoich ligach ważne role.

### **Jak to wygląda na nowym poletku?**

Electronic Arts przyzwyczaiło nas, że największy postęp co roku następuje w materii grafiki i animacji. Nie spodziewajcie się tym razem niespodzianki. Nie ma co się oszukiwać – gra wygląda świetnie. Ruchy piłkarzy są realistyczne, świetnie uwijają się na swoich pozycjach bramkarze, zielona trawka działa uspokajająco, publika faluje w dopingiu. Jest jednak problem, problem duży, bo dotyczący zbliżeń. Przy najzadach kamery doskonale widać, że do Dooma 3 z takimi twarzami żaden z naszych futbolistów



by nie trafił. Porównanie, ze względu na jakże różne gatunki, kiepskie ale oddające mój zawód. Nie lepiej jest z kibicami. Bardzo fajnie wymachują oni rękoma, nie przeszkadza nawet, że robią to zawsze identycznie... Sposób ich przedstawienia jest jednak bardzo słaby – „pikseloza” i „płaskość” to największe zarzuty. Wydaje mi się również, że okrzyki publiki bywały lepsze w poprzednich częściach ...

### **„Dziękuję ci, Włodku, za cenne uwagi.”**

Polski oddział Electronic Arts postanowił w nowym sezonie zafundować graczom rzecz naprawdę wielką. Mieliśmy już do czynienia z tłumaczeniem interfejsu gry, wobec czego teraz należało pójść krok dalej. FIFA 06 wzbogacona

została o polski komentarz! Zatrudniono do tego znanych, a zarazem doświadczonych (seria Skoki Narciarskie) w podkładaniu głosów do gier komentatorów – Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza.

Jak udał się ten eksperyment? Mam bardzo mieszane uczucia. Zaraz po odpaleniu pierwszego meczu zrobiło się jakoś tak przyjemnie. Wysłuchałem nawet przedmeczowej opinii studyjnych ekspertów, czego nigdy nie czynię, i zadowolony rozpocząłem spotkanie. Mój poziom zadowolenia rósł, rósł i rósł, aż wreszcie mnie przerósł... Komentarz jest zrealizowany naprawdę poprawnie. Kwestii jest sporo, na ogół celnie dawowane są emocje. Z czasem jednak znamy je już na pamięć, a potknięcia zaczynają denerwować. Niemniej jednak uznaję komentarz za duży plus gry. Staram się po prostu pamiętać o tym, że panowie Szpakowski i Szaranowicz głupoty potrafią wygadywać również w telewizji, podobnie tam zdarzają im się powtórzenia i nudzenie. Czego by nie mówić, milej słucha się nawet słabego komentarza, ale w ojczystym języku. W tym miejscu chciałbym przypomnieć, że wbrew opi-

niom niektórych osób, FIFA 06 nie jest pierwszą grą piłkarską z polskim komentarzem. Słabiotka produkcja Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002: Korea-Japonia miała komentarz Mateusza Boraka. Koniec ciekawostek.

### Dogrywka

Miałem okazję zagrać również w wersję na PlayStation 2. Różnic, poza grafiką, praktycznie nie ma. Warto podkreślić, że wersja PS2 jest zlokalizowana w stopniu identycznym, co ta z pecetów – chwała za to dystrybutorowi. Wersje na pozostałe konsole są dostępne, lecz tylko w oryginalnej wersji językowej.

W tym miejscu należy również wspomnieć o tym, że FIFA 06 PC dostępna jest tylko na płycie DVD. Czy to słuszny krok? Oceńcie sami. Zdecydowanie niesłuszna jest jednak cena – blisko 160 złotych to przesada, jak dobra gra by nie była.

### Gwizdek końcowy

A teraz najgorsze, czyli czas podsumowań. Zgodnie z tym, co pisałem na początku, ocena

nie ma znaczenia. Czego nie postawię – będzie źle. Długo myślałem, czy FIFA 06 zasługuje na „dziewiątkę”. Koniec końców wystawiam jej moim zdaniem absolutnie zasłużone 8,5. Na notę największy wpływ ma przyjemność płynąca z gry. Polecam.

Producent: Electronic Arts  
Wydawca: Electronic Arts  
Dystrybutor: Electronic Arts Polska

Wymagania: Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM,  
karta grafiki 32MB

#### Plusy:

- + tryb kariery
- + Szpakowski i Szaranowicz
- + naturalniejsza rozgrywka
- + mniejsza schematyczność akcji
- + grafika (przede wszystkim animacje)

#### Minusy:

- wizualizacja publiczności i piłkarzy
- dętwi kibice
- cena

**Ocena: 8,5/10**

# JETS'N'GUNS

Piotr „Coswort” Porucznik

Wydawać by się mogło, że w dzisiejszych czasach praktycznie nic, co nie wymaga do odpalenia przynajmniej giga RAMu, trzy i pół gigowego procka i najnowszej 256-bitowej grafiki nie ma w ogóle racji bytu, a co dopiero gra w starym dobrym 2D! Tym bardziej spotkanie z „Jets'N'Guns” okazało się niemałym, za to piekielnie miłym, zaskoczeniem.

Zważając na mój podszły już wiek (20 lat), można określić mnie i mi podobnych mianem pokolenia, które wychowało się praktycznie rzecz biorąc tylko i wyłącznie na grafice trójwymiarowej, a 2D zna jedynie z „Baldur's Gate'a” i innych tego typu gier. Być może właśnie dlatego spotkanie z klasyczną, ko-



smiczną, dwuwymiarową strzelaniną okazało się niezwykle emocjonującym przeżyciem naładowanym adrenaliną i tonami grywalności.

## Simply killer

Zabawa jest bardzo prosta i opiera się na starzych, dobrze wszystkim choćby ze słyszenia znanych regułach. Stąd jako samotny fighter w naszym kosmicznym myśliwcu przemierzamy planety i galaktyki, walcząc z hordami wrogich jednostek i prac cały czas naprzód. Jak za starych dobrych czasów, gra sprowadza się do tego, że

ekran przesuwamy się ciągle w prawo, a my nie chcąc sprzedać prażymy do wszystkiego, co się rusza (do tego co się nie rusza zresztą też). W grze napo-

tkamy ok. 200 różnych jednostek wroga, dzięki czemu na nudę i monotonię z pewnością narzekać nie będziemy. W sumie trudno mówić o nudzie w grze, w której nie raz i nie dwa na ekranie znajduje się kilkadziesiąt równocześnie atakujących nasz statek jednostek wroga, nacierających na nas z nieubłaganą systematycznością. Ekran aż pstrzy się od fajerwerków wywołanych wszelkiej maści eksplozjami, śladami pozostawianymi przez nasze pociski, rakiety wrogów, ich szczątki lub katapultujących się pilotów... Krótko mówiąc, dzieje się wiele - do tego stopnia, że czasem po prostu ciężko stwierdzić, czy w tym gąszczu wybuchów i eksplozji nasz statek jeszcze leci i prowadzi zażarty ostrzał, czy też poległ już na polu chwały.

## Prosto...

To, że gra jest prosta jak konstrukcja cepa, wcale nie oznacza, iż jest banalna. Mimo prostoty rozgrywka wcale do najłatwiejszych nie należy. Sama liczba atakujących nas wrogów może laików najzwyczajniej w świecie przerazić, a dorzucając od czasu do czasu mapy pełne wąskich przejść, dolinek i innych przeszkadzajek,



i zestawień różnych broni jest naprawdę multum i każdy z pewnością znajdzie coś dla siebie.

#### ... nie znaczy łatwo

Do przelecenia (statkiem oczywiście) mamy całe 21 leveli, umiejscowionych w najprzeróżniejszych sceneriach: od przestrzeni kosmicznej zaczynając, przez bazy wojskowe, gęste dżungle i lodowate oceany, na koncertach rockowych i wielkich

niezwykle trudno jest zabijać i tym samym nie zostać zabitym. Skoro już o zabijaniu mowa, to liczba śmiertelnych narzędzi zagłady i różnych ich wariacji zadowoli nawet najwybredniejszych. Samych rodzajów broni mamy 57 (!), przy czym każdy możemy rozbudować o kilka poziomów. Do swego pojazdu możemy dodać nowe systemy chłodzące, wzmocnić pancierz, dorzucić tarczę, wykupić licencję łowcy głów, czy też w końcu przemalować nasze latadelko. Samych możliwości ustawień

bossach kończąc. Łatwo nie jest, tym bardziej że dziesiątki wrogów w połączeniu z niezwykle wąskimi przesmykami stanowią mieszankę iście śmiertelną w skutkach, a savepointów jak na lekarstwo (na ptasią grypę rzecz jasna). Brak save'a w dowolnym momencie daje się mocno we znaki, szczególnie na początku, a mimo to powtarzanie w kółko danego fragmentu planszy czy też walki z jakimś bossem wcale tak uciążliwe nie jest. Jest tak przede wszystkim dlatego, że gra jest niezwykle przyjemna i nawet niewielkie



niepowodzenia nie są w stanie zepsuć zabawy. Gra okraszona została szczyptą genialnego humoru, który przejawia się w najprzeróżniejszy sposób. Wystarczy zresztą spojrzeć na same nazwy występujące w grze: macierzysty statek to USS Impotence, dowódca nosi imię Troublemán, a porwany naukowiec to von Hamburger. Do tego dochodzą niczego nieświadome krowy pasące się na pastwiskach, a także setki, o ile nie tysiące śmiesznych małych zielonych ludzików biegających tu i ówdzie, katapultujących się ze statków latających, czy też desantujących się na

spadochronach. Krzywdy raczej wielkiej nam nie zrobią, a przy tym są bardzo miłym dodatkiem do samej gry.

Hardcorowe brzmienie

Pomimo tego, że wykorzystywane są jedynie dwa wymiary, gra naprawdę może się podobać. „Jets'N'Guns” atakuje nas niezwykłą feerią barw, fantastycznie dopracowanymi mapami i pierwszorzędnymi eksplozjami. Na efekty pokroju pyłu gwiazdowego lub dymu także w żadnym bądź razie narzekać nie możemy.

Co prawda za dwuwymiarową oprawą wszyscy przepadać nie muszą, jednak przed dźwiękiem - padnijcie na kolana, niewierni! Ścieżkę dźwiękową stanowi godzina muzyki metalowego zespołu Machinae Supremacy, o której mało powiedzieć, że brzmi naprawdę świetnie - po prostu nie potrafię wyobrazić sobie innej ścieżki dźwiękowej tak oddającej charakter gry i pasującej do całości. Chociaż jakimś zagorzałym fanem metalu nie jestem i zespół równie dobrze mógłby nazywać się Wania i Stania, to wcale nie zmieniałoby faktu, że audio jest po prostu powalające.

Gra zachwyliła mnie od samego początku i mimo że nigdy nie przepadałem za tego typu produkcjami, po prostu zagrywałem się do upadłego. Tak skumulowanej dawki czystej grywalności nie dane mi było doświadczyć już od dawna. „Jets'N'Guns” scharakteryzować można jako oldschool na całego, wykonany jak na XXI wiek przystało.



Producent: Rake in Grass  
Wydawca: Rake in Grass  
Dystrybutor PL: CD – Action

Wymagania: Procesor 1,2Ghz, 128MB RAM,  
Grafika 8MB

Plusy:

- + grywalność
- + świetne wykonanie
- + dużo możliwości rozwoju statku
- + nieprzeciętne audio

Minusy:

- brak save'a w dowolnym momencie

**Ocena 8/10**



## LEMONY SNICKET: SERIA NIEFORTUNNYCH ZDARZEŃ

Adrian „Maxavelli” Matyasik

Łądowanie w Normandii to pod względem użytych środków największy w historii desant wojsk podczas drugiej wojny światowej, mający na celu otwarcie tzw. drugiego frontu w zachodniej Europie. Operacja, która rozpoczęła się 6 czerwca 1944, miała stanowić początek końca III Rzeszy. Akcja otrzymała kryptonim „Overlord”, zaś dzień jej rozpoczęcia przyjęło się określać mianem D-Day. Z kolei jej morska część otrzymała kod „Neptun”. Desant powietrzny amerykańskiej 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej otrzymał nazwę „Chicago”, a zrzut 82



Dywizji Powietrzno-Desantowej określono jako operacja „Detroit”. Ciężiej uzbrojone oddziały tej dywizji dotarły do Normandii w szybowcach w ramach akcji „Elmira”. Zrzut brytyjskiej 6. Dywizji Powietrzno-Desantowej otrzymał kryptonim „Tonga”. Opisywane Lemony Snicket: Seria Niefortunnych Zdarzeń nie ma z tym nie wspólnego.

Bo niby jak miał wyglądać wstęp do recenzji gry, jakich na rynku każdego roku jest zatrzęsienie – zrobiona ze względu na aktualną premierę kinową i nastawiona na łatwy zysk. Było ich mnóstwo i niektóre były całkiem nienajgorsze (vide nie tak dawno recenzowany przeze mnie Punisher), jednak tutaj niestety najlepiej nie jest.

Książka autorstwa Lemony'ego Snicketa opowiada o losach trzech sierot, których prawnym opiekunem po śmierci ich rodziców zostaje okrutny hrabia Olaf – z zawodu aktor. Zamyśl autorski jest tu podobny, jak w wypadku znanego na całym świecie dzieła J.K Rowling – jest to bajka dla nieco starszych dzieci (ale nie przesadzajmy, 12 lat to górna granica). Autorzy kom-



puterowej wersji widocznie również dostrzegli analogie w grupie odbiorców obu pozycji, jako że gra powstała na tym samym silniku, co „cyfrowa adaptacja” Harry'ego Pottera. Niestety, engine jest już nieco przestarzały, co graficznie mocno daje się nam we znaki. Kanciaste twarze, rozmyte tekstury i mało dokładny model ruchu – to wszystko dyskwalifikuje grę jako pewny hit.

Czy zatem mocną pozycję na rynku ma zapewnić tej produkcji filmowa linia fabularna, jaką sugeruje nam tytuł? Absolutnie nie! Fabuła jest „luźno” powiązana z filmem. Można potraktować ją raczej jako uzupełnienie rozrywki, wynikającej z kinowej projekcji. Gra sprowadza się do prze-

mieszczania się jednym z trójki rodzeństwa (na moment zmiany gracz nie ma wpływu) z miejsca na miejsce, klikaniu w obiekty przeznaczone do tego celu i zbieraniu bonusów w postaci literek. Słowem - liniowo do bólu.



Sytuację mogłyby ratować zagadki, gdyby nie ich poziom (np. jedna z nich sprowadza się do ułożenia z 4 liter imienia głównego czarnego charakteru, tytułowanego hrabią). To wszystko powoduje, że naprawdę wytrawny gracz prze-

dzie Lemony Snicket w jedno popołudnie, a to z kolei poddaje w wątpliwość sens wydawania na nią ciężko zarobionych złotych.

Strona muzyczna nie razi tak bardzo jak grafika, ale czego innego można się było spodziewać? Jest to ścieżka dźwiękowa z hollywoodzkiej produkcji za grube miliony zielonych, więc nie może to być skoczna muzyka zagrana przez lokalny zespół pieśni i tańca z Peimia Dolnego (do czytelników mieszkających w Peimiu – broń Boże Was nie obrażam!).

Na koniec zostawiłem lokalizację gry. Bogu dzięki, została wykonana ona w sposób kinowy (oryginalne głosy + napisy). Bogu dzięki, bo film raził swoją „gumisiowatością” (aktor znany z kreskówek usiłuje naśladować aktorski talent Jima Carrey’a – zgroza!). No tak... Ja jestem z tego powodu bardzo kontent, jednak co powiedzą nie najszybciej czytające siedmioletnie dzieciaki, do których, jak odnoszę wrażenie, ta gra jest skierowana?

Podsumowując – gra na średnim poziomie z perspektywy redaktora tematycznego, toteż ocena jest jaka jest – widocznie jestem już za stary na tego typu tytuły. Jeżeli z kolei masz 7-10 lat, możesz spokojnie ocenę końcową zawyżyć o około dwa oczka!

Producent: Activision  
Wydawca: Activision  
Dystrybutor PL: Licomp Empik Multimedia

Wymagania: Pentium III 600MHz, 128MB RAM,  
karta grafiki 32MB, 798 MB HDD

Plusy:  
+ Dobra na stres  
+ Niewymagająca  
+ Muzyka  
+ Lokalizacja

Minusy:  
- Za krótka  
- Zbyt trywialna  
- Grafika niczym nie zachwyca

**Ocena: 5,5/10**



# 187: RIDE OR DIE

Artur „Meridian” Żmuda

187: Ride or Die można przedstawić jako ściągawkę łączącą w sobie kilka patentów z różnych gier m.in.: Mario Kart, Twisted Metal czy Grand Theft Auto, wszystko to zmiksowane razem, tworzy właśnie ten nietuzinkowy tytuł. Można by pomyśleć, że zapożyczenie większości idei z tych trzech wspaniałych pozycji musi zaowocować naprawdę dobrą grą, niestety, tytuł ten od tego miana dzieli spora przepaść.

Wspomniałem już, że 187: Ride or Die ma w sobie odrobinę Mario Kart. Właśnie takie uczucie najdzie Cię, gdy po raz pierwszy uruchomisz grę i wybierzesz jakąś trasę. Ścigasz się wokół wyznaczonych tras, po drodze zbierając broń, apteczki i inne power-up'y, które pozwalają na pokonanie rywali. Brzmi znajomo, nieprawdaż? Zamiast kartów, mamy samochody, zamiast tras takich jak Zamek Bowsera, mamy betonową dżunglę, i wreszcie

zamiast teamowej zabawy postaciami z Mario, mamy seksowną panią kierowcę odpowiedzialną za prowadzenie samochodu i bandytę zajmującego się eliminowaniem innych.

Wyżej opisany typ gry to „whip race” (czyli standardowy wyścig po z góry określonej trasie). Oprócz tego gra serwuje Nam dwa inne tryby - „deathmatch” oraz „mine field”. Deathmatch polega dokładnie na tym samym co ten z Twisted Metal, gdzie celem było zupełne zniszczenie wszystkich oponentów. Jednakże tu, do wglądu oddane zostają dwa liczniki zdrowia. Pierwszy dotyczy Naszego gangstera. Kiedy jego pasek spadnie do zera, na jego miejsce wejdzie drugi odpowiedzialny za opancerzenie wozu.

Gdy oba z nich zostaną opróżnione, nasz team przegrywa. By temu zapobiec, musimy zbierać apteczki porzucane po miejscówkach, miejmy jednak na uwadze, że, aby przywrócić pancierz samochodu, będziemy musieli najpierw całkowicie uzupełnić licznik zdrowia Naszego Hommie.



Tryb „Mine field” to zmodyfikowany „whip race”, jedyne co różni te dwa typy to fakt, że w tym drugim wszystkie bronie na planszach zostają zamienione na miny. Sprawia to, że trasy są jeszcze trudniejsze do pokonania i chociaż po zrzuceniu min są one podświetlone na czerwono to i tak czasami bardzo ciężko je ominąć. Przyznać muszę jednak, że w 187, największą satysfakcję sprawia motyw kiedy po wyrzuceniu miny, zostaje ona lyknięta przez jakiegoś pacjenta próbującego nas wyprzedzić.

Zagłębiając się w tryb zwany „story mode” znajdujemy jeszcze jeden typ wyścigu, zwany „elimination”, w którym ostatnia drużyna przy każdym okrążeniu zostaje wyeliminowana z zabawy, gameplay jednak nie różni się od tego z trzech wyżej opisywanych.

Najlepszą częścią tej gry jest jednak multiplayer. Nieważne, online czy offline, akcja w tym trybie zapewnia niezłą zabawę. Ci, którzy jeszcze nie podłączyli swojej PS2 do netu, będą musieli skorzystać z opcji Offline, gdzie wraz z kolegą przy telewizorze można spró-

bować swoich sił przeciwko sobie lub poprzez współpracę w teamie. Jeśli tylko split screen jest dla Ciebie koszmarem spędzającym sen z oczu, to tutaj czeka Cię niespodzianka, bowiem gra obsługuje system zlinkowania konsol (2-4 graczy). Działając w teamie, jeden z graczy zajmie się prowadzeniem wozu, drugi natomiast obejmie rolę kanoniera. Bardzo przyjemną cechą jest to, że gangster z bronią posiada możliwość ostrzeliwania jednostek we wszystkich kierunkach (nie jak w singlu, gdzie można było strzelać w przód lub w tył). Nasz wspaniały bandzior kontroluje również pojemniki z cieczą zwaną N2O-, (powodującą gwałtowne przyspieszenie), co w moim jest bez sensu. Może producent chciał po prostu kontrolującym poczynaniami „wojowników” przysporzyć więcej frajdy. (Aczkolwiek powiem Wam, że strzelanie do innych jest wystarczającą zabawą jakiej potrzebuje ta postać).



Szczęśliwi posiadacze Network Adapterów natomiast mogą dodatkowo rozkoszować się opcją Online, która w gruncie rzeczy od swojego offlineowego odpowiednika różni się tylko brakiem split-screenu. Niemniej jednak zauważyć należy również fakt, że postać odpowiedzialna za obsługę ciężkiego sprzętu nie ma tu możliwości swobodnego spojrzenia w tył, co jest naprawdę strasznym przeoczeniem, zważywszy na to, że w tym trybie kierowca i gangster oddzieleni są

od siebie często kilkunastoma milami. Odnosnie oprawy dźwiękowej, to soundtrack do tej gry dostarczony został przez rapera Guerilla Black, który także użyczył swojego cennego głosu jednemu z szefów mafijnej Rodzinki - Dupree. Ścieżka dźwiękowa jest dosyć dobra, w gruncie rzeczy fani czarnoskórego Mc lub ogólnie pojętego hip-hopu będą mieli na co nadstawiać ucha i uruchamiać grę nawet jedynie po to, by posłuchać kilku kawałków.

Ogólnie rzecz biorąc gra dostarcza Nam rozrywki, ale tak naprawdę tylko przez chwilę, gdyż na każdym kroku znaleźć można punkty, które pociągają ten tytuł w dół. Po pierwsze „rozmaite” tryby i trasy (ironia). Jak wcześniej nadmieniałem jest ich „aż” 3 rodzaje - whip race, deathmatch oraz mine field - i generalnie to wszystko co dostajemy. Co prawda jest kilka misji typu „nie daj się złapać policji”, które na celu mają wyrwać nas z tej monotonii, ale jest ich za mało, by mogły dodać całości właściwego smaku. Zresztą trasy w tym trybie są nudne i wcale nie wywołują wypieków zachwyty na naszych twarzach. Co ja mówię, większość z nich wygląda tak samo, ze

swoimi szarymi budynkami i światłem rażącym promieniami w jednym czy dwóch miejscach (to stanowczo za mało).



Następnym minusem są drażniące (na dłuższą metę), pojawiające się przy każdym wysadzeniu fury przeciwnika cut-scenki. Podczas trwania takowej na ekranie włącza się efekt slow-motion, który w zwolnionym czasie ukazuje wybuchający samochód. Wszystko byłoby pięknie-ładnie gdyby nie fakt, iż podczas pojawienia się tegoż przerywnika nasz samochód wciąż się porusza, gra zamiast pomóc zmagającemu się z wyści-

giem, pokazuje smażących się w płomieniach kierowców a my beztrzesko, zamiast własnie kogoś wyprzedzać - wjeżdżamy w ścianę. To całkowicie wybija z wyścigu i jest totalnie niepotrzebnym dodatkiem. Sądzę, że wiadomość oznajmująca, iż właśnie zniszczyliśmy jakiegoś przeciwnika byłaby bardziej efektywna i jak najbardziej na miejscu.

Granie non-stop w te same 3 tryby, których trasy osadzone są w 5 jakże podobnych do siebie miejscówkach z czasem robi się nudne, do tego niestety jedyną szansą i zarazem warunkiem odblokowania nowych samochodów i gansterów jest tryb Story, który to wraz z rozwojem gry dorzuca nam bonusy. Na nasze nieszczęście fabuła gry jest nadzwyczajnie okropna, gorsze od tej są tylko jej straszny scenariusz i próżniacki voice acting.

Tą słabiotką historię przedstawia nam Dupree, „ojca chrzestnego” starającego się pokonać konkurencyjny gang, który prowadzony jest przez niejakiego Corteza. Do tej misji wynajmuje on jednego ze swoich chłopców, który

zwie się Buck (głos Larenza Tate) i od początku gry zadaniem jego staje się „sianie spustoszenia” w szeregach wroga. Nasz wspaniały bohater, jak przystało na prawdziwego baunującego po blokowiskach Niggasa, wypełnia swoje przeznaczenie poprzez... ściganie się i ostrzeliwanie wrogich „koni mechanicznych”. Nic nie jest w stanie uratować tej słabej fabuły, a zły i niedopracowany scenariusz zaprzepaszcza dodatkowo jakiegokolwiek szansie na miano dobrej gry.

Autorzy owego scenariusza zadbali by, na siłę sprawiał wrażenie, że jest „cool”. Wielokrotne używanie takich zwrotów jak “fo’ shizzle” („na pewno”), “bust a cap in his ass” (wsadź mu pistolet w doope), czy wyrazów pokroju “gangsta” (gangster) lub „whip” (odjechany, drogi samochód) miało wprowadzić klimat, a brzmi raczej głupio niż, jak zamierzali autorzy, męsko

i twardo. Dzięki temu zabiegowi scenariusz jest cholernie zabawny. Zdarza się również, że txt nie odpowiada temu co któraś z postaci w danej chwili wypowiada. Sumując wszystkie te błędy można dojść do wniosku, że scenariusz ten napisany został przez grupę mężczyzn w garniturach i w podeszłym wieku, którzy próbują znaleźć w sobie złowrogię bandytę.

Kołem ratunkowym dla Story Mode’u jest fakt, że można go ukończyć we dwójkę (na co pozwala opcja cooperative mode), wraz z przyjacielem, dziewczyną lub psem (teraz zamiast śmiać się samemu będziesz mógł ze znajomym. :-))

187: Ride or Die jest produkcją raczej niskich lotów (sprawia wrażenie, jakby była zrobiona tylko po to, by zarobić szybką kasę na kultowym ostatnio motywie „gangsterki”) - mała różnorodność trybów rozgrywki, tragiczna fabuła oraz bardzo słaby scenariusz - naprawdę zabija cały potencjał i możliwości jakie ta gra mogła mieć. Single-Player jest dobry, ale na mniej więcej godzinę, co prawda jest jeszcze Multiplayer, w którym możemy poszaleć z żywym przeciwnikiem,

ale ten na dłuższą metę też odpada. Myślę, że lepszym wyjściem byłoby zagranie w poszczególne tytuły - Mario Kart, Twisted Metal, czy Grand Theft Auto - z których pomysły czerpie ten tytuł.

Producent: Ubisoft Studios  
Wydawca: Ubisoft  
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:

- + muzyka
- + sterowanie/model jazdy
- + miejscami totalna rozwalka
- + tryb kooperacji

Minusy:

- mało trybów
- tragiczna fabuła/słaby scenariusz
- niedopracowany motyw zwolnienia przy zniszczeniu samochodu
- mała różnorodność tras
- cały czas ta sama hostessa rozpoczynająca wyścig

**Ocena: 6-/10**

# DARKWATCH

Artur „Meridian” Żmuda

Radosław „Shta\$” Stasiak

Kilka tygodni temu, mój redakcyjny kolega Meridian napisał Playtest gry Darkwatch, natomiast, w skutek różnych psikusów losu, to mi przyszło recenzować finalną wersję tego produktu. Czy i jak wiele zmieniło się przez ten czas oraz jak wpłynęło to na sam wizerunek gry - tego wszystkiego dowiecie się z poniższej recenzji. Tak więc zapraszam Ciebie - drogi czytelniku, do lektury.

*Nawiązując do tego samego poziomu strachu i przerażenia co w grach pokroju Resident Evil 4, Sammy Studios postanowiło stworzyć całkiem nową produkcję, która okraszona została nazwą Darkwatch. Podczas gry bezustannie uczestniczyć będziemy w walce o własną duszę z siłami nieumarłych.*

Jeszcze przed pojawieniem się głównego menu, czeka na nas niespodzianka. Otóż w międzyczasie, twórcy postanowili zmienić swoją nazwę

i tak możemy mówić o niespotykanym nigdy dotąd pomieszczeniu gatunków ze stajni High Moon Studio, a nie jak dotychczas Sammy Studios. Moim zdaniem ciut na wyrost jest porównywanie tej gry do serii Resident Evil pod względem wspomnianego powyżej klimatu. Oczywiście w obydwu produkcjach nie przypomina on tego co oglądamy w cukierkowatych pozycjach, jakich wiele na rynku, lecz w recenzowanym Darkwatch, nie ma on na celu wywołania wśród graczy uczucia strachu, jak ma to miejsce w RE.

*Główny bohater, Jericho Cross, człowiek wyjęty z pod prawa, do tej pory utrzymywał się z rabowania pociągów na Zachodzie. Niestety, podczas jego ostatniego zbójckiego napadu niefortunnie*

*został ugryziony przez Starego Lorda Wampirów, w konsekwencji czego ten przeistoczył go w pół-człowieka, pół-vampira. Następująca sytuacja zmusiła Naszego bohatera do pracy dla tytułowej Instytucji Darkwatch, której głównym celem jest całkowite zniszczenie nacji plugawych istot, ale nie tylko po to by uratować ludzkość, Jericho robi to w gruncie rzeczy po to, by uratować samego Siebie!*



Nie wiem czy zgadzacie się ze stwierdzeniem, że kto pierwszy ten lepszy, jednak musicie zaakceptować sprawę, iż taki mix klimatów jaki zaserwowano nam w Mrocznej Straży był niespotykany

nigdy wcześniej w grach video. Cała akcja dzieje się na dzikim zachodzie, tak więc miejscówki (oczywiście nie zabrakło akcji w saloonie z wahadłowymi drzwiami) oraz bronie doskonale pasują do filmów opowiadających o chłopcach wypasających krowki. Nicokielznanne prerie to

jednak jedynie podstawa budująca całą otoczkę gry. Sprytnie do rozgrywki wplątano znajomych Draculi, a wszystko opatrzone religijno-symboliczną otoczką. Ogólne zarysy fabuły w porównaniu do tych z Playtestu pozostały bez zmian. Od siebie chciałbym dodać, że Jericho zbytnią inteligencją niestety nie grzeszy, a szczęście też nie jest jego drugim „ja”.

*Z pomocą innych członków Instytucji, Jericho ścigając podłego Lorda, oczyszcza drogę przez jakże niebezpieczne tereny. Używając swoich nadludzkich zdolności i sił bohater może zada-*



*wać ogromne obrażenia, wykonywać niezwykle popisowe oraz władać zaawansowanymi technologicznie typami broni. Wszystko to po to, by móc usuwać wszystko co stanie na jego ścieżce. Tylko i wyłącznie poprzez zaangażowanie i niedawno nabyte moce jest w stanie uratować ludzkość od wiecznego potępienia.*

Pomimo tego, że głównym założeniem Darkwatcha nie jest działanie w zespole, lecz czysta akcja opierająca się na strzelaniu, strzelaniu i jeszcze większym strzelaniu, czasami będziemy mieli przydzielonych „odgórnie” sprzymierzeńców, którzy wraz z nami stawiają czoła siłom ciemności. Najczęściej są to inni agenci tytułowej instytucji, którzy – co mnie zaskoczyło – nie stanowią jedynie dodatkowych polygonów na polu akcji, ale są użyteczni. Wiele razy uratowali mi skórę, w krytycznych momentach.

Na tym jednak lista się nie kończy. Od początku do końca gry, towarzyszą nam dwie ponętne panie, którym natura nie poskąpiła wdzięku. Wymawiane przez

nie komentarze są aspektem mobilizującym nas do działania.

Koledzy kolegami, jednak to jak długo pożyjemy i ilu wampirów odesłamy w czeluści piekiel w głównej mierze zależy od tego co przyjdzie nam dzierżyć w łapach. W danym momencie



możemy posiadać tylko dwie bronie oraz dwa rodzaje granatów. A jest tutaj w czym wybierać. Są charakterystyczne dla kowboi - dwa colty, dynamit, strzelba, szotgun, a nawet tak futurystyczne narzędzia jak wyrzutnia raket czy też

granaty chemiczne. Czasami zasiądziemy za sterami wozu bojowego, stacjonarnych działek, czy też wskoczmy na grzbiet naszego wierzchowca (którego o zgrozo ugryźliśmy w pierwszej misji). Element jazdy konnej przeplata się z „pieszymi” misjami, jednakże należy pamiętać, że większość czasu spędzamy na własnych nogach.

Na nic jednak by nam był ten cały sprzęt, gdyby nie mięso armatnie, które dzieli się zarówno na te większe i wytrwalsze oraz słabsze, lecz szybsze. Podstawowym przeciwnikiem są biegające z sierpami szkielety, które najlepiej traktować z kolby (każda broń posiada opcję takiego ataku) oraz zombie starych rewolwerowców, preferujących atak z dystansu. Wraz z rozwojem fabuły pojawiają się latające damy, snajperzy, szkielety-kamikaze czy też bliżej niezidentyfikowane „grube potworki” biegnące na nas z tasakiem lub atakujące dziwną bieżą z daleka.

Ich AI nie jest może jakoś szczególnie rozbudowane, jednakże potrafią oni unikać pocisków, skakać po kondygnacjach lub kucać – tyle im w zupełności wystarcza, aby skutecznie uprzykrzyć nasz (nie)życie.

Na oddzielny komentarz zasługują miejscówki.



Niektóre takie jak np. więzienie lub laboratorium Darkwatcha, powodują uczucie grozy, inne natomiast zachwycają pod względem architek-

tonicznym. Bez wyjątku, każde z odwiedzonych miejsc, wpisuje się na stałe do naszej pamięci. Nigdy nie zapomnę doliny, po zboczach której zbiegali w moim kierunku kamikaze, opuszczonego miasta, indiańskiej wioski lub cementarza.

*Ten FPS posiada niesamowicie odmienny feeling, którego większości gier brakuje. Dla przykładu, idąc i w pewnym momencie zatrzymując się nagle, Nasz bohater przez pewną chwilę „dryfuje” jak duch, bujając się, by powoli stanąć nieruchomo. Podczas gdy w innych tytułach do dyspozycji oddany zostaje standardowy model celowania, tu oprócz tego po zabiciu odpowiedniej ilości potworów dostajemy opcje wzbogacaną motywami z Matrixa. Pozwala to Graczom, na spowolnienie czasu (tzw. Bullet-time), co w dalszym ciągu sprawi wolniejsze poruszanie się przeciwników na ekranie, a w konsekwencji umożliwi precyzyjne namierzenie i bezbłędną eliminację egzystujących hord wroga.*

Chciałbym zatrzymać się przy opcjach wymienionych powyżej. Niezależnie od tego jak szybko bym biegł, to upartość i zawziętość Jericho



powoduje, że ten zatrzymuje się od razu w miejscu, bez żadnego „dryfowanie”. Możliwe, iż na dłuższą metę twórcy uznali ten dodatek za niepraktyczny, przez co usunęli go w finalnej wersji gry. A szkoda. Podobnie jest ze zwalnianiem czasu. O ile po zabiciu większej ilości maszkar widać lekki blur na celowniku, tak przeciwnicy nie próbują nawet zwolnić. Na szczęście brak bulle time'a został zrekompensowany....

*Oprócz tych specjalów Nasz Krwiopijca potrafił będzie przeskakiwać ogromne różnice terenu, dzięki typowej technice wampirów, którą jest Podwójny skok. Bardzo ważny jest tzw. pasek*

*wściekłości, raz napełniony i aktywowany stworzy istne „piekło na ziemi”. Po włączeniu tej opcji, zarówno ataki melee oraz te zadawane bronią palną powodować będą większe szkody, w rezultacie zabijając nawet po oddaniu pojedynczego strzału (nie dotyczy bossów). Mogłoby się wydawać, że tak wiele opcji „ruchu” niesie za sobą niemożność dobrego przypisania odpowiednich przycisków na padzie, a co za tym idzie problemy z graniami. Otóż nic podobnego! Cała otoczka związana z poruszaniem się i zadawaniem ciosów jest bardzo łatwa do opanowania, a sam Darkwatch pokazuje nam jak powinniśmy się czuć grając w Strzelanki typu FPS.*

Wampirze zdolności! To istny as atutowy tej produkcji. Po przemianie w wampira, nasz bohater poza ciężącym na nim fatum uzyskał moce, będące dotychczas jedynie domeną władców nocy. O tym z jakich możliwości będzie korzystał Cross decydujemy my sami, podejmując podczas gry odpowiednie decyzje od których zależy czy podążać będziemy jasną czy ciemną stroną mocy. To gracz zdecyduje np. o losie ugryzionej przez wampira kobiety. Możemy wyssać z niej zatrutą

krew, lub urządzić sobie z niewiasty drugie śniadanie (a raczej kolację). Element ten mobilizuje nas do dogłębnej eksploracji leveli, ponieważ są na nich poukrywane ciała nieszczęśników, o których przyszłości zasądzimy. Podążając w kierunku światła będziemy mogli zastraszyć przeciwników, serwować im błyskawice, używać tymczasową broń, czy też wykańczać każdego jednym strzałem. Świat ciemności, oferuje z kolei ciemne odpowiedniki wymienionych wyżej zdolności. Grając jako „zły” uzyskamy tymczasową ochronę, nieśmiertelność lub możliwość wysysania dusz ze wszystkich pobliskich paskudztw. Aby aktywować którykolwiek z wymienionych bonusów, musimy naładować specjalny pasek, zabijając jak największą ilość wrogów.

Wszystko co zostało powyżej opisane spinane jest wylewającą się wręcz z produkcji - religijną symboliką. Wszędzie gdzie to możliwe autorzy postanowili umieścić krzyż. Nieważne czy jest to celownik działa, luneta snajperska czy też element karabinu. W końcu każdy wie czego wampiry boją się najbardziej



Grafika w tej grze (szczególnie w natłoku tylu produkcji) może i nie sprawi, że szczęka opadnie Ci z zachwytem, ale jest estetyczna i przyjemna dla oka. Modele postaci są bogate w detale, co pozwoli Ci ujrzeć każdą jedną kość w ciele szkieletu. Owa szczegółowość jest jak najbardziej udana i wcale nie chodzi tylko o to, że wzbogaca doznania wizualne, ale przede wszystkim o to, że wspianiale współgra ze specyficznymi regionami ttrafień, które pozwalają na odczłonkowanie jakiegomuś potworowi ręki czy też innej części ciała.

Poziomy są duże i wykonane naprawdę przyzwoicie. Każdy level został stworzony bardzo starannie i jest na czym zawiesić oko. Niestety, czasami, najczęściej wewnątrz budynków, zdarzają się brzydkie (całe czarne lub w niskiej jakości) tekstury. Brzydkie jest także otoczenie w misjach w których szarżujemy na naszym koniu. Widoczność jest bardzo ograniczona, a teren płaski, pozbawiony jakichkolwiek krajobrazów. Zdarza się także, że po spojrzaniu z bliska na określony fragment mapy (najczęściej interaktywne) widać tzw. „pikselozę”, jednak rzadko kiedy mamy czas sprawdzać takie detale.

Akcja wszystkie poziomów ma miejsce podczas nocy, więc ważne było dla producentów, by stworzyć olbrzymi, oślepiający księżyc, spoglądający w każdy zakamarek. Duża część środowiska jest interaktywna, m.in. nagrobki, materiały wybuchowe oraz przeróżne dźwignie i przelączniki, które otwierają nowe lokacje. Każdy pistolet zbudowany jest z chromowanego metalu, co nadaje broniom autentyczny, typowo westernowy design. Wspianiałymi dodatkami są przepięknie lśniące lufy oraz naboje, które przy przesywaniu powietrza zostawiają ślady turbulencji. Jednakże Darkwatch to nie tylko pozytywy, bowiem jest wiele momentów, w których aż chce się odejść na chwilę od telewizora m.in.: framerate (ilość wyświetlanych klatek na sekundę) spadający czasami do takiego stopnia, w którym prawie nie da się grać.

Dzięki implementacji silnika Havok, każdy obiekt w grze, poczynając od modeli przeciwników, a na obiektach stanowiących wystrój plansz



kończąc, jest podatny na nasze kule. Modele ciał wrogów posiadają bardzo dużą liczbę miejsc, w które możemy trafić, co powoduje, że rzadko kiedy powtarza się taka sama animacja śmierci.

Inne bugi to m.in. niemal brak ukazania animacji przeladowywania broni oraz dosyć ograniczona widoczność, która sprawia, że snajperka staje się bezużyteczna (zbyt mały zakres widoczności).

Moim zdaniem karabin snajperski pokazuje tyle ile powinien, jeśli chcemy się poruszać i strzelać możemy wyłączyć przecież zoom. Jeżeli zaś

chodzi o animacje zmiany amunicji, to tutaj rzeczywiście można było pokazać więcej. Według mnie grze brakuje bossów – trudniejszych przeciwników, którzy strzeżliby przejścia do następnego etapu. Dwóch pod koniec gry to stanowczo za mało. Większych wad, wpływających w negatywny sposób na rozgrywkę nie odnotowałem.

*Jeśli chodzi o efekty audio to możecie być pewni, że Darkwatch zagra Wam wspaniały koncert. Leciutki wietrzyk w tle doda dreszczyku emocji, a popłakiwania nieumarłych, towarzyszące stapaniu po cmentarzu, spowodują, że Wasze*

*Kręgosłupy przeszyje niesamowity chłód. Te i wiele innych efektów m.in. odgłosy ekwipunku używanego podczas konnej gonitwy za pociągami sprawią, że zrozumiecie, jak zachwycający może być dźwięk w grach video. Decydując się na pogrywanie w samotności, w ciemnym pokoju, możesz być pewien koszmarnych snoofof.*

O, tak. Strona audio nie została całe szczęście potraktowana po macoszemu i jest czego posłuchać. Poza odgłosami jakie wydają wrogie postacie, perfekcyjnie dobrana została muzyka. Bardzo szkoda, że dźwięki, przywołujące na myśl gotyckie klimaty, pojawiają się tak rzadko i trwają tak krótko.

*Podsumowując, Darkwatch jest bardzo obiecującą strzelanką typu FPS. Horrowe aspekty dobrze współgrają z detalami przeciwników, ponurymi ustawieniami oraz bogatym udźwiękowieniem co razem wymieszane rodzi przeraźliwe doświadczenia. Darkwatch ma zadatki na hit, czy się Nim stanie? Przekonamy się niebawem.*

Na Darkwatchu się nie zawiodłem, dostałem dokładnie to, czego po tym tytule oczekiwałem. Gra wyrwała z mojego życia kilka ładnych godzin, a pozostało jeszcze jej ukończenie na wyższych poziomach trudności oraz wspólna rozwalka z kumplami w trybach cooperative oraz deathmatch. Jeśli szukacie dobrego, a zarazem oryginalnego FPS, bierzcie ten tytuł, bo żaden inny nie zapewni wam takich wrażeń i takiej frajdy.

Producent: High Moon Studios  
Wydawca: Capcom  
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:

- klimat
- cooperative
- wampirze moce

Minusy:

- + epizody na koniu
- + czasami brzydkie tekstury

**Ocena: 8/10**



## HARVEST MOON : A WONDERFUL LIFE – SPECIAL EDITION –

Piotr „gnysek” Gnys

Po prawie roku od japońskiej premiery ukazała się wreszcie jakaś zrozumiała wersja HM:AWL o podtytule Special Edition. Jak wszystkie inne gry z tej serii gra jest historią rolnika, który ma za zadanie przejąć farmę po innej osobie. Jednak ta część wprowadza wiele nowinek w porównaniu do poprzednich. Gra podzielona została na 6 rozdziałów, które obejmują kolejne lata z życia naszego farmera. Ale od początku.

Na farmie łądujemy dzięki starszemu panu imieniem Takakura, który był przyjacielem ojca. Mieszka z nami na farmie i zajmuje się skupem naszych zbiorów, sprzedaje zwierzęta, nowe narzędzia oraz wyposażenie. Nie jest on jednak jedyną osobą jaką przyjdzie nam spotkać w grze. W małym miasteczku zwanym Forget-me-not Valley jest dużo więcej mieszkańców, niektórzy wprowadzą się w dalszym etapie gry, a niektórzy zakończą swój żywot. I tutaj warto zaznaczyć, że mieszkańcy starzeją się z upływem lat.

A czegoż może brakować do szczęścia dojrzałemu farmerowi? Oczywiście żony. Tych do wyboru mamy cztery i podrywamy przez pierwszy rok gry. Potem następuje ożenek z panną która polubiła nas najbardziej i nadchodzi chwila na którą czeka każdy mężczyzna – rodzi nam się potomstwo, a do tego jest to syn lub córka. Oczywiście ich też dosięga dorastanie i tylko patrzeć, jak same zaczną się rozglądać za partnerami na całe życie.

Co do samej farmy i tego co na niej się dzieje – możemy hodować zwierzęta oraz rośliny. Kury, kaczki, owce kozy i krowy – to dość duże urozmaicenie w porównaniu do poprzednich części serii. Co więcej – mamy aż 5 gatunków krów! Tutaj wprowadzony został kolejny element realistyki – krowy dają mleko tylko rok od czasu powicia potomstwa – potem należy je powtórnie zapłodnić. O zwierzęta trzeba oczywiście odpowiednio dbać – przytulać je, czyścić, mówić do



nich i karmić. Nie karmione zwierzęta najzwyczajniej w świecie zdychają – ale zapewniam, że nie jest to piękny widok, i gdy już zdarzy się taki nieszczęśliwy wypadek, na pewno zapamiętacie go na długo. Zwierzęta można trzymać zarówno w oborze, jak i na pastwisku, gdzie jedzą sobie trawę samodzielnie i nie musimy się martwić o karmienie ich. A skoro już na dwór wyszliśmy, to przejdźmy do warzyw. Pola przeznaczone na uprawę są dwa – jedno małe żyzne, drugie średnio. Możemy sadzić na nich zarówno rośliny jak i drzewa, co też jest nowością w serii. No

i tutaj można by stwierdzić, że sadzenie jest nudne, gdyby nie fakt pomysłowości twórców gry. Przede wszystkim, wszystkie rośliny (zresztą produkty odzwierzęce też), posiadają klasę. Aby wyhodować rośliny lepszej klasy, należy je nawozić, i możemy je wtedy sprzedawać w wyższych cenach. Dodatkowo po wyłożeniu znacznej sumy, rośliny te możemy przerabiać na nasiona, dzięki czemu ponowne nawożenie ich stanie się zbędne. Jeszcze mało? Dobrze więc. W drugim roku, dzięki hodowanej przez Takakurę roślinie, możemy tworzyć hybrydy roślin.

Wszystkich roślin jest około 50, a doliczając trzy możliwe klasy oraz inne ulepszenia o których nie powiem aby nie psuć zabawy – otrzymujemy naprawdę sporą sumkę, i mamy zapewnioną zabawę na naprawdę długi czas.

Teraz wypadało by powiedzieć troszkę o grafice. Z tej strony Harvest Moon : AWL-

SE również prezentuje się znakomicie, chociaż nie obeszło się bez pewnego ustrojstwa. Otóż w niektórych momentach możemy zaobserwować nieznaczne spowolnienie gry, a z kolei innych spore przyspieszenie, osobiście jednak nie uważam, aby był to jakiś wielki problem (w zasadzie trzeba zagrać w tę grę, aby przekonać się, że faktycznie to nie przeszkadza). Natomiast otoczenie jest wy-

konane fantastycznie – wszędzie pełno drzew, spadających liści, pięknej krystalicznie czystej wody i drobnych roślin, które wyglądają niemal jak prawdziwe. Do tego ważną rolę odgrywa tutaj słońce, oraz pory roku – naprawdę trudno przyrównać ten efekt do jakiegś innej gry.

Od strony muzycznej gra również prezentuje się ciekawie, chociaż osobiście żałuję, że w anglojęzycznej wersji w menu został zmieniony podkład muzyczny z japońskiej wersji – nie oznacza to jednak, że jest on jakiś kiepski, wręcz przeciwnie, pasuje on do tej gry jak ulał.





W samej grze, na naszej farmie początku towarzyszy nam jeden utwór odtwarzany w domowym adapterze – ale wraz z upływem gry można dokupywać nowe utwory (a jeden znajduje się w schowku na narzędzia). Natomiast po opuszczeniu farmy towarzyszą nam już odgłosy natury które również stoją na wysokim poziomie. Dodatkowo, każdy budynek ma swoją charaktery-

styczny podkład, często związany z budynkiem w którym akurat się znajdujemy. Również scenki z mieszkańcami w których przyjdzie nam uczestniczyć (a tych jest dość dużo) mają soje podkłady – charakterystyczne dla miejsc w których się dzieją bądź rodzin których one dotyczą. I co najważniejsze – muzyka jest miła dla ucha, i nie nudzi się (tym bardziej że rozgrywka jest dość długa).

Na sam koniec powróć jeszcze do rozgrywki. Gdy minie wszystkie 6 rozdziałów (ok. 30 lat gry, część z nich przeskakujemy), możemy dalej prowadzić swoją farmę w nieskończoność. Zatem aby przejść Harvest Moon : A Wonderful Life Special Edition, będziemy potrzebowali przynajmniej 200 godzin. Jeżeli graliście już kiedyś w serię

Harvest Moon, to koniecznie musicie się zaangażować w tę grę. Jeżeli natomiast to wasz pierwszy raz – również warto przyjrzeć się temu tytułowi, bo naprawdę warto pomimo drobnych wad i myśle, że nie znajdziecie tak rozbudowanej gry na żadną inną konsolę, czy nawet na komputer. Tak więc rolnicy – do konsol!

Producent: Natsume  
Wydawca: Marvelous  
Dystrybutor PL: Brak

#### Plusy:

- + różnorodność roślin
- + kilkaset przedmiotów
- + można mieć syna i córkę
- + postacie starzeją się
- + można grać w nieskończoność
- + realistyczna przyroda
- + pogoda w czasie rzeczywistym

#### Minusy:

- gra potrafi niezłe zwolnić
- brak festiwa jak w poprzednich częściach
- zbyt wielkie ceny niektórych sprzętów

**Ocena: 8/10**

# JUICED

Jakub „Wróbel” Wróblewski

Bardzo często bywa tak, że eksploatowany temat powoli staje się mało popularny. Jeśli nawet jest na świeży i oryginalny, to szybko wyczerpują się możliwości jego adaptowania i ciężko jest komuś wymyślić w jego aspekcie coś nowego. Tak właśnie jest w świecie racerów, traktujących o nielegalnych zawodach, w których udział biorą tylko mocno stuningowane i zmodyfikowane fury. Trzeba przyznać, że temat ten zdobył ogromną popularność, a gry takie, jak obydwie części Need for Speed Underground, Midnight Club'y oraz inne z tego gatunku są ogólnie znane i w większości przypadków cenione. Jednak na scenę miał wkroczyć kolejny gracz, który miał pokazać jak powinny wyglądać nielegalne wyścigi. Gra ta miała mieć swoją premierę już rok temu, jednak upadek Acclaim, który był jej wydawcą, mocno podważył ten fakt. Jednak gra znalazła nowego wydawcę w postaci THQ i pojawiła się na konsoli całkiem niedawno. Czy rzeczywiście dała radę pokonać wszystkich innych

konkurentów i redefiniowała pojęcie ulicznego racera? Za chwilkę będziecie to wiedzieć.

Juiced to wyścig, który z początku wydaje się niczym nie różniącym od innych tego typu gier. Mamy niemalże typowe dla takich gier intro, pokazujące jakiegoś tysoła tuningującego swoją ukochaną Mazdę RX8. Jednak po wejściu do menu jesteśmy mile zaskoczeni. W tle widać jak samochody ścigają się na trasie, efektowne poślizgi oraz inne popisy ulicznych kierowców. Menu jest troszkę podobne do tego w wydaniu Polyphonu Digital, jednak brakuje mu tego fantastycznego designu i kunsztu. Jednak jest bardzo fajne i nastawia pozytywnie. Dalej przechodzimy do nazwania naszego profilu, wyboru loga klanu oraz telefonu komórkowego i już jesteśmy na ekranie pokazującym nam opcje dostępne w grze. Ustawienia konfiguracyjne są jak najbardziej standardowe i niczym się nie wyróżniają. Tryb Arcade to kilka



wyścigów podzielonych na kategorie, w których ścigamy się gotowymi już samochodami. Jeśli chcemy pościgać się samochodem, który sami sobie wybierzemy musimy skorzystać z opcji Custom Race, jednak na początku większość fur jest zablokowana. Odkrywamy je przechodząc tryb Arcade. Znowu troszeczkę przypomina to gry Polyphony. Oddzielny tryb Arcade z własnymi bonusami i oddzielna kariera. Ale o trybie Career za moment. Trzeba na jedną rzecz

zwrócić uwagę. Jeśli przyzwyczailiście się do dowolnego zmieniania fury w Arcade, jak chociażby w NFSU, to spotka was spory zawód. Nie ma takiej możliwości w Juiced - jest tylko Auto Mod, który sam przerabia furę w losowy sposób. Nie mamy na niego żadnego wpływu. To spora porażka i bardzo źle to przyjąłem. Ale nie wygłaszajmy jeszcze werdyktu. Przecież danie główne dopiero przed nami.



Standardem stało się, że w takich grach musi być jakaś fabuła. Lepsza, gorsza ale autorzy starają się pokazać nam, że ścigamy się w jakimś konkretnym celu. Co prawda cel ten w Juiced jest identyczny jak we wszystkich innych tego typu grach - zaczynając od zera musimy wspiąć się na szczyt i pokazać wszystkim jakim jesteśmy zajefajnym kierowcą. Jednak pomimo pierwszego, troszkę wtórnego wrażenia, w miarę jak zagłębiamy się w Juiced odkrywamy kilka całkiem oryginalnych patentów. Terenem naszych działań jest miasto, które jest z kolei podzielone na dzielnice. Każda dzielnica jest z kolei opanowana przez inny klan racerów. Są oni

reprezentowani przez swoich liderów i to z nimi będziesz się kontaktował, aby się ścigać. Samo podejmowanie wyścigów jest całkowicie inne niż w poprzednich grach tego typu. Po pierwsze nie ma wolnej jazdy po mieście. Zamiast tego są miesiące i dni. Każdy dzień w kalendarzu może zawierać jeden wyścig. Co więcej, jeśli nie ma w danym dniu żadnych imprez, sami możemy taką zorganizować. Wpłacamy odpowiednią kwotę, wybieramy wszystkie szczegóły wyścigu i możemy jechać. Kolejną zmianą w Juiced jest

to, że każdy wyścig ma kilka warunków, jakie musimy spełnić, aby wziąć w nim udział. Mogą to być ograniczenia mocy (znowu kłania się seria Gran Turismo), przymus ścigania się samochodem konkretnego kraju albo po prostu odpowiedni wkład pieniężny. Takie podejście mi osobiście się podoba. Mamy uczucie, że na początku nie mamy zbyt wiele do powiedzenia, bo niewiele jest wyścigów, w których możemy wziąć udział. Co lepsze klany w ogóle nie chcą z nami gadać. Jeśli jednak podbudujemy nasze wskaźniki szacunku, będziemy mogli nawet organizować nasze imprezy

na ich terenie. A im lepszy klan, tym więcej kasy jesteśmy w stanie u nich wygrać. Jeśli zaś chodzi o sama kasę to jest ona w Juiced całym motorem napędowym rozgrywki. Zawsze jest jej za mało a dodatkowo, można ją w bardzo łatwy sposób stracić. A w tej grze bez kasy nie dacie rady nic zdziałać. Wygrywamy ją oczywiście za wygranie wyścigu ale najbardziej dochodowe są zakłady. Przed każdym wyścigiem możemy założyć się z innym uczestnikami. Jeśli podczas wyścigu dojedziemy do mety na pozycji wyższej

niż przeciwnik wygrywamy. Jednak jest to też najbardziej ryzykowna metoda. Czasem wystarczy jeden najmniejszy błąd i tracimy baaardzo dużo pieniędzy. Pół biedy jeśli zostanie nam na tyle pieniędzy, aby obstawić na jakimś wyścigu. Jednak, aby to zrobić musimy mieć kasę na opłacenie wejścia. Jeśli jej nie mamy musimy sprzedać furę. Bardzo łatwo w tej grze wpaść w taki łańcuszek - nawet zbyt łatwo. Bardzo często jest tak, że pomimo dobrego samochodu, dużej ilości gotówki przez jeden głupi błąd tracimy wszyst-

ko. Frustrująca sprawa i nie każdemu będzie się chciało zaczynać od nowa. Tym bardziej, że błąd można popełnić bardzo łatwo.

Jeśli chodzi o rodzaje wyścigów, w jakich możemy wziąć udział, to jest ich troszkę za mało. Jest standardowy Circuit czyli jazda po jednej trasie przez kilka okrążeń. Point to Point to rywalizacja z jednego punktu trasy do drugiego. Sprint to wyścig na 1/4 mili, który w tej grze jest wyjątkowo trudny. Dochodzi jeszcze Showoff,

w którym popisujemy się cze-sając rozmaite triki i Pink Slip, w którym ścigamy się z innym kierowcą o jego lub nasz samochód. Na tym kończy się to, co oferuje Juiced -jak dla mnie to stanowczo za mało. Wspomniałem wcześniej o Szacunku - zdobywamy go podczas wyścigów i podczas Showoffów. Musicie pamiętać, że aby ukończyć grę musicie napęlić na maksapasek ogólnego Respectu

u innych zawodników. Żeby nie było nudno każdy z nich preferuje co innego i jednego zadowolisz po prostu wygrywając wyścigi, drugiego wysoko się zakładając, a jeszcze innego kiedy wywiesz kogoś na pojedynkę i wygrasz jego brykę. Zabawa jest niezła, tylko punkty możemy również stracić. Szczególnie denerwujące jest jak jakaś panusia wmelduje się w czasie wyścigu w nasz samochód a potem powie nam, że jeździmy niebezpiecznie i zabierze nam punkty. W miarę wzrostu naszej popularności inni kierowcy będą chcieli przyłączyć się do nas i stworzyć klan. Szkoda tylko, że są przeważnie bardzo cieniutcy, a ich wytrenowanie trwa bardzo długo i w sumie nie daje nam nic poza satysfakcją - do tego raczej niewielką.

Oczywiście żaden racer nie może się obyć bez dobrych samochodów i ciekawych miejsc, po których mogą się one ścigać. Co do tego pierwszego jest dobrze. Wybór samochodów jest duży i co najważniejsze mamy w czym wybierać. Ogromnym plusem jest obecność takich bryczek jak Honda CRX, VW Corrado czy Honda Prelude. Poza tym występują takie sławy tuningu





jak Toyota Supra, Nissan Skyline, Nissan 300 ZX, Nissan 350Z, Toyota Celica, Mazda RX8 czy Dodge SRT. Nie obyło się bez wagi „piórkowej” w postaci Fiata Punto HGT, Toyoty Corolli 1.6, Mazdy MX5 czy VW New Beetle. Stawkę zamykają takie potwory jak Dodge Charger R/T, Chevrolet Corvette, Honda NSX, Ford Mustang GT czy wreszcie Dodge Viper GTS. Samochody różnią się między sobą zachowaniem na drodze i odwzorowano to całkiem dobrze. Można powiedzieć, że pod względem modelu jazdy Juiced jest najbardziej zbliżony do realizmu. Mocne samochody z napędem na

tylną oś są nadsterowne i każde nieostrożne dodanie gazu na zakręcie kończy się bączkiem, a te z napędem z przodu swoją podsterownością potrafią doprowadzić do szału. Bardzo podobało mi się, że można spotkać niektóre bryki w wersjach produkowanych na Europę i na Japonie. Różnią się one od siebie mocą i możliwością moddingu - mile urozmaicenie. Sam tuning zaś jest... pro-



sty. Spodziewałem się czegoś więcej. Części do bajerzenia fury jest mało. Każdy samochód może mieć raptem trzy rodzaje zderzaków i progów, do tego jakieś dziesięć spoilerów i to wszystko. Nie ma wybajerzonych masek, fajnych progów, poszerzanych błotników - szkoda. Jest za to duży wybór felg. Wszystkie mają autentyczne nazwy i ceny. Ponadto części jakie montujemy

do karoserii również są autentyczne. Dodatkowo możemy założyć neon i oczywiście pomalować furę i nakleić na nią kalkomanie. O ile malowanie jest rozwiązane super, bo mając przed oczami pełną paletę kolorów dobieramy sobie dowolnie zmieszany przez nas kolor, a do tego przy lakierach metalicznych i kameleon sami dobieramy jakiego koloru ma być odblask i w jaki kolor ma przechodzić lakier. Możliwości są niemalże nieskończone. Kalkomania to z kolei kolejne rozczarowanie. Winyli jest mało i są zwyczajnie słabe.

Tuning mechaniczny to już inna historia. Ulepszyć możemy wszystkie najważniejsze podzespoły wozu w maksymalnie trzech poziomach. Ponadto każda kategoria ma części prototypowe, które wygrywa się w specjalnych wyścigach. Wzrost mocy wiąże się z tym, że nasz samochód zyskuje coraz wyższą klasę, przez co może ścigać się w lepiej płatnych wyścigach. Co fajniejsze im większą naszą furą ma

moc, tym trudniej jest nią kierować. I tutaj Juiced wyróżnia się na tle innych racerów - wszystkie te spoilery, progi i inne nie służą tylko do upiększania ale spełniają swoje podstawowe zadanie - polepszają aerodynamikę samochodu a przez to jego osiągi i trzymanie się drogi. Jeśli chcecie się o tym przekonać spróbujcie wygrać wyścig Viperem z kompletnym ospoilerowaniem i bez niego - różnica w prowadzeniu jest kolosalna. Ogólnie jazda w Juiced daje sporo frajdy - jest na tyle realna, aby stanowić wyzwanie i na tyle arcadeowa, by dawała sporo zabawy. Niestety konsola nie potrafi grać fair i często nie będziecie mogli uwierzyć co potrafią konsolowi przeciwnicy. Co prawda, kiedy jedziemy za nimi potrafią się zestresować i popełnić błąd, ale w większości wypadków to ideały. Największy poślizg, utrata przyczepności czy ogromna przewaga w odległości między nami a nimi nie jest często dla nich żadnym problemem. Dzieje się tak stanowczo za często. Skoro wiemy już sporo o samochodach i tuningu czas na trasy. I tutaj znowu Juiced padło ofiarą samej siebie. Zapowiadano ciekawe trasy o różnych porach dnia i w różnych warunkach atmosferycznych. Fakt - możemy się ścigać

w nocy, nad ranem, w deszczu i w oślepiającym słońcu ale trasy są monotonne. W większości to krótkie odcinki z identycznymi, dziewięćdziesięciostopniowymi zakrętami, które biegają przez powtarzające się miejscówki. Na szczęście kilka tras jest fajnych - jak chociażby ta, w której na początku widzimy w oddali olbrzymi, wiszący most, który jak się okazuje jest częścią trasy. Albo tory wyścigowe - te trasy trzymają poziom. Reszta niestety jest troszkę nudna i wielu graczy nie będzie chciało na nich zbyt długo szaleć. Aha - samochody ulegają uszkodzeniom i trzeba je po każdej imprezie reperować. Zdezelowany grat z chyboczącymi się spoilerami i przeciekającym nitro nie jest najprzyjemniejszy w prowadzeniu. Dynamika też czasem kuleje i wydaje nam się, że pomimo gnania 250km/h jedziemy na biegu spacerowym.

Kwestie techniczne również nie wypadają w grze THQ najlepiej. Menuisy przywodzą na myśl GT ale są od nich o wiele gorzej zrealizowane. Samochody wyglądają sztucznie, jakby były resorakami, a nie prawdziwymi bolidami i do tego ich światła to zwykła tekstura! Refleksy na karoseriach mogą się podobać, jeśli nie widzieliśmy MC3 albo NFSU2. To co bardzo mi się podoba to asfalt. Ma odpowiednią fakturę,



gdzieniegdzie jest spękany a w czasie deszczu nie przypomina lustra. Fachowy jest też efekt rozmycia, który dodatkowo jest wspomagany przez rozciąganie perspektywy podczas szybkiej jazdy. Ciężko mi to mówić, ale mam wrażenie, że ta gra rzeczywiście powinna wyjść ten rok temu. Wtedy grafika mogłaby być dobra. Teraz jest tylko przeciętna. Gra wygląda tak, jakby przez ten rok nad grafiką nikt nie pracował. System uszkodzeń jest słaby - czasem widać lekkie zadrapania na pojazdach, zacznie chybotać się zderzak albo neon nam zgaśnie, ale porządnych wgnieceń czy zbitych szyb nie uświadczysz. Fajne za to są efekty iskier i ogień lecący z rury wydechowej podczas odpalania Nos'a. Oczywiście na Xboxie tekstury są troszkę bardziej ostre, a na asfalcie mamy ładniejszy bump mapping ale i tak jest ogólnie przeciętnie. Co do dźwięku to jest dużo lepiej. Samochody brzmią dobrze. Słysząc różnicę pomiędzy poszczególnymi modelami, silnikami V i rzędowymi. Nowe modyfikacje silnika zmieniają dźwięk jaki wydaje nasza fura. Muzyka jest dobra. Kawalków jest całkiem sporo - te kawalki, które nam nie odpowiadają mogą zostać wyłączone. Jednak nadal nie zmienia to

faktu, że oprawa Juiced nikogo dziś nie zachwyca i pod tym względem ta gra się absolutnie nie wyróżnia. Skopano także replaye - są do bólu nudne i w ogóle nie pokazują akcji na torze tak, jak powinny. Non stop te same ujęcia, które nie są w ogóle dynamiczne - to za mało by zaistnieć w tej branży.

Jaki więc werdykt powinienem wydać? Gra ma sporo wad, które biją po oczach. Mało części do moddingu, nudne trasy, słaba grafika i nieprzemysłany miejscami system rozgrywki każą dać jej kiepską ocenę. Jednak jeśli już się w Juiced trochę pogra to potrafi bawić. Fajne są patenty, które zdarzają się jak nie masz kasy na naprawę fury albo w ogóle jej nie masz. A to wujek pomoże i przyśle troszkę zielonych albo znajdziesz na złomowisku samochód. Tryb On-line jest całkiem fajny, ale raczej nie znajdziecie wielu chętnych do ścigania się. Można powiedzieć, że gra pokonała się sama i przez rok zwłoki bardzo straciła. To co zapowiadani jako elementy przełomowe najbardziej jej zaszkodziły. Zmiana wydawcy z Acclaimu na THQ była jednak zbyt drastyczną zmianą. Gra jest typowym przecięt-

niakiem - jeśli macie okazje pożyczyc i chcieć zasmakować kilku oryginalnych patentów to możecie sięgać. Ale raczej nie warto wydawać na nią pieniędzy - w tej kategorii są o wiele lepsi zawodnicy. Szkoda bo mogło być bardzo dobrze - ale nie jest.

Producent: Juice Games  
Wydawca: THQ  
Dystrybucja w Polsce: Cenega

Plusy:

- + dobrze dobrany repertuar fur
- + autentyczne części i przeróbki
- + oryginalne rozwiązania
- + system prowadzenia pojazdu

Minusy:

- oprawa
- pełno niedociągnięć
- małe możliwości moddingu
- oszustwa stosowane przez konsolowych przeciwników

**Ocena 5.5/10**

## URODZINOWE PRZYGODY KUBUSIA PUCHATKA PL

Jakub „Wróbel” Wróblewski

Zapewne każdemu z Was zdarzyło się zrobić coś, czego byście się po sobie nie spodziewali. Czasami jest to obejrzenie w całości filmu, który nigdy Wam się nie podobał, zagranie w piłkę pomimo tego, że nigdy za tym nie przepadałście albo jak w moim wypadku uruchomienie gry, na którą nigdy nie rzuciłbym okiem. Jednak w obowiązku recenzenta leży recenzowanie wszystkich produkcji, więc pomimo mojej niechęci do Krzysia, Puchatka, Kłapouchego i reszty ferajny podjąłem się zadania. Jako że sam mam na imię Jakub, wszyscy mówią do mnie Kuba i do tego często żartowano ze mnie wykorzystując właśnie tytułowego Puchatka, byłem nastawiony do tego tytułu sceptycznie. Jednak po ograniu musze stwierdzić, że może się myliłem. Okazało się, że jako gra dla młodych konsolowców jest to całkiem wartościowa pozycja.

Urodzinowe przygody Kubusia to z pewnością z lekko zarysowanymi elementami

przygodówki. Prosta i przeznaczona dla dzieci gra, mająca na celu odciążenie rodziców od zajmowania się ich upierdliwymi pociechami, poprzez danie im możliwości zagłębienia się w Stuwiekowym Lesie i zapoznania z perypetiami jego mieszkańców. Fabuła, jak to w takich grach bywa, jest płytka, ale dla dzieci wystarczy. Jeśli ktokolwiek miał styczność z tą bajką (a na pewno większość miała) to nie zdziwi się, jak zobaczy Kubusia spacerującego ze Stasiem po dróżce w Stuwiekowym Lesie. Jak zwykle Puchatek jest głodny i burczy mu w brzuchu, więc Staś wpada na pomysł, aby Kubaś przestał myśleć o jedzeniu i przypomniał sobie zamiast tego miłe chwile w jego życiu. I tak oto gra będzie polegała na uczestniczeniu w kolejnych miłych przyję-

ciach, zabawach i przygodach, które przypomni sobie nasz misio. Proste i funkcjonalne, bo na nic bardziej skomplikowanego dzieciaki by nie poszły. Ważne, że każdy maluch będzie wiedział dlaczego musi biegać postacią po ekranie i robić te wszystkie rzeczy, które wymyślili panowie z Ubisoft. Opcje również są jak najbardziej proste i przejrzyste - wszystko jest okraszone



cukierkowymi kolorami. Każdy kapnie się o chodzi w danej opcji tylko na nią patrząc.

Tryby gry są standardowe i w zupełności wystarczą milusińskim do zabawy. Główny to kolejne przyjęcia urodzinowe, na których nasz bohater musi najczęściej pomóc towarzyszom w sprzątaniu, przedostaniu się na drugą stronę rzeki, czy odblokować drogę. Co więcej, nie jesteśmy zmuszeni kierować tylko Kubusiem - w grze wcielimy się w niemalże wszystkich bohaterów.

Będzie to miało na celu pomóc Kubusiowi w zakończeniu odpowiedniej urodzinowej przygody. Kłapouchy będzie mógł złapać zamiast Kubusia różne rzeczy, Tygrysek przyniesie mu różne przydatne w dalszej drodze przedmioty, a Prosiaczek wystraszy wrogów swoimi minami. Każda postać posiada specjalne zdolności i maluchom z pewnością takie urozmaicenie się spodoba. Ponadto na drodze spotykamy różne postacie, z którymi możemy porozmawiać. Posłużą nam one radą albo opowiedzą jakąś śmieszna historijkę. Oczywiście na swojej drodze nasi bohaterowie spotykają też przeciwników. Nie jest ich wielu, bo zaledwie dwóch - Hefalumpy i Wuzle. Występują one w różnych odmianach i każde ich dotknięcie powoduje naszą porażkę. Pozbyć się ich można robiąc miny prosiaczkiem albo przedziurawiając balonik, który zawsze jest gdzieś w pobliżu, kiedy pojawiają się wrogowie. Do-

datkowo w lokacjach znajdują się miejsca, które są specjalnie podświetlone. Mogą one skrywać garnuszki z miodem, ukryte nutki albo po prostu nagrodzą nas animacją, w której nasz bohater na przykład podleje kwiatek, albo na głowie siądzie mu motyl. Wszystko to, aby dzieciakom sprawić frajdę. Muszę przyznać, że pomimo typowo dziecinnego i przeraźliwie cukierkowego charakteru gry skończyłem ją z przyjemnością. Jeśli miałbym tak z szesnaście lat mniej na pewno cieszyłbym się niemiłosiernie, kiedy Kubuś znalazłby kolejny garnuszek z miodem albo śmiałbym się patrząc na biegnącego Tygryska. Ubisoft pokazało raz jeszcze klasę. W Kubusia dziecko zagra z wielką przyjemnością. Dodatkowo w paru miejscach dzieciaki będą musiały trochę pomyśleć, aby posunąć się dalej - miło ze strony twórców, że zmuszają dzieciaki do myślenia. Dodatkowe tryby to Tryb Juniora i Mini gry. Ten pierwszy to coś jak freeride, czyli biegamy jednym z naszych bohaterów po lesie i wykonujemy różne zadania, rozmawiamy z przyjaciółmi i tym podobne. Mini gry to zabawa dla wielu graczy i jest ich pięć. Są wśród nich takie konkurencje, w których trzeba ze sobą





rywalizować jak i te wymagające współpracy. Oczywiście każdą z minigierek można pokonywać w pojedynkę i szlifować rekordy. Kolejną rzeczą, która spodoba się dzieciakom, to sposób w jaki wybieramy wszystkie opcje i tryby. Cały czas sterujemy postacią na ekranie i po podejściu do odpowiedniego przedmiotu uaktywniamy go, co powoduje przejście do wybranego trybu. Dzieciaki nie będą się tu nudzić.

Oprawa gry jest bardzo dobra. Pomimo, że to gra dla dzieci, twórcy nie poszli na łatwiznę. Grafika jest kolorowa i ładna. W lesie jest dużo drzew, latają motyle, a wszystkie modele są dokładne

i ładnie wykonane. Tekstury są bardzo dobrej jakości i non stop mamy wrażenie, że grafika nie odstaje od tego, co dziecko może obejrzeć w telewizji jako dobranockę. Dodatkowo animacja postaci jest płynna i zabawna, co na pewno jeszcze bardziej przypadnie do gustu najmłodszym. Gra jest w całości spolszczona, a głosy postaci są identyczne jak te w polskiej wersji telewizyjnej. Każdy fan bez problemu rozpozna Kubusia, Małgosia czy Tygryśka. Oczywiście język gry pełen jest zdrobnień, miłych słówek i ogólnie każdy jest grzeczny i uprzejmy. Muzyka występuje sporadycznie i jest ok. Ubisoft znów pokazało, że ma jednych z najlepszych specjalistów od oprawy audiowizualnej w branży i że każdą grę traktuje poważnie.

Podsumowując muszę powiedzieć, że jako gra dla dzieci Urodzinowe Przygody Kubusia spięły się na medal. Sama rozgrywka non stop coś przed nami stawia - a to nowe miejsce do zwiedzenia, postać do porozmawiania, czy przeszkodę do pokonania. Dodatkowo gra jest wyjątkowo przystępna dla najmłodszych. Nie będą oni mieli problemu ze znalezieniem czegośkolwiek,

a poziom trudności jest dobrany wręcz idealnie. Wszystko to powoduje, że dzieciaki będą świetnie się bawić szukając miodu, przeganiając Hefalumpy, odkrywając kolejne minigry. Jeśli macie młodsze rodzeństwo i czasem macie go dość, bo nie pozwala Wam na przykład przeczytać książki, zakupcie tę grę i macie problem z głową. Ubi po raz kolejny pokazał, że jest wiele wart - nieważne czy robi horror o tankowcu, mroczne przygody księcia Persji czy Urodzinowe Przygody Kubusia. Polecam najmłodszym.

Producent: Ubisoft/Disney Interactive  
Wydawca: Ubisoft  
Dystrybucja w Polsce: CD Project

Plusy:

- + idealna dla maluchów
- + grafika
- + banalne sterowanie
- + bardzo dobra polonizacja

Minusy:

- dla dzieciaków żadne, dla innych...no cóż

**Ocena: 8/10**

## RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Radosław „Shta\$” Stasiak

Branża elektronicznej rozrywki nieraz robiła nam niespodzianki, zarówno te pozytywne jak i te mniej miłe. O ile w większości przypadków mogliśmy mówić o zaskoczeniu, tak w przypadku nowej odsłony, szanowanej przez wielu serii Rainbow Six, wiedzieliśmy od pierwszych zapo-



wiedzi, jakie zmiany w charakterze rozgrywki szykuje nam Ubisoft. Mówiąc konkretnie: określenie realizm pasuje tak do Lockdowna, jak przysłowiowa pięść do oka. Zaczniemy jednak od fabuły. Ta jest dosyć charakterystyczna: pewna grupa terrorystyczna jest w posiadaniu śmiertelnie niebezpiecznego, biologicznego wirusa, a jedynymi osobami mogącymi uratować ludzkość jest specjalnie wyszkolona grupa, nazywana Tęcza Sześć. Gracz wciela się w Dinga Chaveza, dowódcę w/w zespołu. Pozostali członkowie są przydzielani odgórnie w zależności od misji. Niestety, wraz ze zmianą profilu gry na bardziej arcadeowy, z listy dostępnych towarzyszy broni, zniknęła umiłowana przeze mnie Kazimiera Rakuzanke, pochodzący z Gdańska, były żołnierz gromu.

Jak zapewne czytaliście w zapowiedziach, Red Storm Entertainment usunął z gry opcję pozwalającą na ustalanie taktyki przed

misją. Idąc dalej, nie możemy już przełączać się pomiędzy komandosami, a ilość oddziałów została zmniejszona do jednego. Pozostał jednak rozbudowany system rozkazów. Pozostawia nam on spore pole do popisu, przy wybieraniu sposobu w jaki chcemy przeczesać nowe pomieszczenie. Możemy otworzyć drzwi w sposób zwykły, wrzucając granat, rozwalić zawiasy, podłożyć ładunek wybuchowy lub je zwyczajnie uchylić. Nie jesteśmy również obojętni na to, jak nasi podopieczni zareagują po tej akcji. Od nas zależy czy zostaną na swoich pozycjach czy „wyczyszczą” pomieszczenie. Pomimo całego swojego rozbudowania, system ten ma jedną, istotną wadę. Aby pojawiło się menu rozkazów, musimy nacelować się na dany obiekt i odczekać kilak sekund. Wbrew pozorom, przy entym wejściu, potrafi to poirytować, nawet najbardziej cierpliwych.

Przyjrzyjmy się teraz naszym współtowarzyszom i ich inteligencji. Oddział jest mało elastyczny, polecenia możemy wydawać jedynie całej grupie naraz, a nie jak w poprzednich częściach, poszczególnym postaciom (spory krok w tył). Nie

należą oni też do tych najmądrzejszych. Często blokują siebie i nas w drzwiach, zdarza się, że na rozkaz ustawienia się pod ścianą, robią to, aczkolwiek z drugiej jej strony, czego efekt jest oczywisty, usprawiedliwia ich jedynie celne oko. Potrafią zdjąć wszystkich terrorystów w kilka sekund, przez co są akcje, podczas których nie musimy pociągać za spust. Nie należy jednak uważać tego za jakiś karkołomny wyczyn, ponieważ



także AI naszych wrogów nie jest najwyższych lotów. Ich najczęstszym atakiem jest szaleńczy bieg w naszą stronę przez co, sami wchodzą pod naszą lufę, nie reagują też na hałasy wystrzałów, pomimo iż stoją kilka metrów od miejsca akcji. Jeszcze „lepszym” popisem, jest odwracanie się do nas plecami. Czyżby sprawdzali czy jesteśmy honorowi? Sytuacja nie poprawia się, nawet na wyższych poziomach trudności.

Bez wątpienia najmocniej rajcującymi momentami w grze, są epizody kiedy to wcielamy się w rolę niemieckiego snajpera, niejakiego Dietera Webera. Obszar po którym możemy się poruszać jest dosyć mały, a naszą jedyną bronią jest karabin strzelca wyborowego. Priorytetowym zadaniem staje się ochrona, przedzierających się przez wrogi teren, pozostałych członków drużyny. Choć emocjonujące, to jednak zbyt



łatwe. Najniebezpieczniejsze cele zaznaczone są czerwoną strzałką, natomiast ci zwykli terroryści, zbyt dużej krzywdy zrobić nikomu nie mogą. Jakby jednak nie było, misje są oryginalne i stanowią jeden z najlepszych elementów całej produkcji. Warto wspomnieć o różnorodności trybów gry.

Poza zwykłą kampanią, każdą misję możemy rozegrać w takich trybach jak: terrorist hunt (należy zabić wszystkich terrorystów), lone rush (samotne przechodzenie leweli na czas, domyślnie mamy 30 sekund, jednak za każdego zabitego wroga lub uratowanego zakładnika dostajemy potrzebne sekundy) lub infiltration (jako





tajny agent mamy do wykonania pewne zadanie np. wyłączenie wszystkich kamer w budynku). Z kolei miłośnicy trybu multi, będą mogli spróbować swoich sił we wspólnym z kolegą przechodzeniu gry.

Na sam koniec postanowiłem zostawić technika. Mocno kontrowersyjnie wygląda możliwość naszej ingerencji w wirtualne środowisko. Wyobraźmy sobie taką sytuację: stoją koło siebie dwa

pułda, jedno bardzo ładnie reaguje na trafienia, drugie natomiast jest niezniszczalne i za nic w świecie nie da się go zrzucić. I tak właściwie jest ciągle, samochód ma dwie szyby do zbitia, resztę pancerną, jeden śmietnik przewrócimy drugiego nie, z beczek tylko jedna się pali etc. Bardzo dobrze silnik gry odwzorowuje animacje śmierci przeciwników, jednak czy ktoś mi wyjaśni, dlaczego giną od jednego strzału w stopę? Pod względem graficznym jest średnio. Otoczenie ma szarobure barwy, bronie nie

grzeszą szczegółowością. Na obiektach widać aliasing, a postacie są zdecydowanie kanciaste. Z drugiej jednak strony - mapy są rozbudowane, możemy eksplorować wiele pomieszczeń, a animacja utrzymuje się na jednym, wysokim poziomie.

Co tu dużo mówić. W temacie arkadowego Rabinowa drzemie spory potencjał, niestety w Lockdownie niewykorzystany. Gra jest zbyt łatwa, a zbyt wiele elementów zostało skaszanio-

nych. Jeżeli interesują cię gry z tego gatunku, a nie masz aktualnie w co grać, możesz się skusić, jeśli natomiast należysz do grupy osób, sławiących legendarną Tęczę Sześć od kolebki, daruj sobie tą odsłonę. Ja mam nadzieję, że to jedynie chwilowy spadek formy twórców, którzy chcieli zobaczyć jak wyglądałoby ich dziecko w zupełnie nowych szatach, a kolejne części Rainbow Six ponownie zarządzają, podobnie jak pierwsza część wydana dawno temu na PSX.

Producent: Red Storm  
Wydawca: Ubisoft  
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:

- + misje snajperskie
- + brak zwolnień animacji
- + tryby gry
- + rozbudowany system rozkazów..

Minusy:

- niestety, niepozbawiony wad
- tragiczne AI
- za dużo ułatwień

**Ocena: 7-/10**

# RED DEAD REVOLVER

Bartłomiej „kul” Kuszel

Filmów i książek o dzikim zachodzie odkąd tylko pamiętam było zatrzęsienie, nie zawsze bywały dobre, czasami nawet nie były przeciętne, ale zawsze przykuwały uwagę. Niekoniecznie moją, bo jakimś wielkim fanem takiego klimatu nie jestem, ale są ludzie, którzy go uwielbiają i właśnie dla takich ludzi postanowiono tworzyć gry osadzone w realiach dzikiego zachodu. Niestety, jak

do tej pory gry o kowbojach były co najwyżej średnie, z mocną przewagą słabych. Jedyną wybijającą się z tej szarzyzny było 'Desperados', wydane kilka lat temu na PC. Red Dead Revolver jakoś diametralnie tej sytuacji nie zmienia, ot zwykły średniak, no może nie całkiem zwykły, ale o tym poniżej.

Grę otwiera ładne, niestandardowe menu, widzimy książkę, pamiętnik i kalendarz. Książka

to rozpoczęcie gry i/lub wczytanie starej, a także możliwość wyboru rozdziału, w który chcemy ponownie zagrać. Pamiętnik to praktycznie cała fabuła, opisy postaci, broni, historia miast, przeciwników, wszystkiego co tylko w grze napotkamy, naprawdę warto trochę nad tym posiedzieć i poczytać. Co istotne brakujące strony do pamiętnika kupuje się w różnych sklepach i nie jest to zakup niepotrzebny, bo-



wiem wszystko tu zostało przedstawione bardzo ciekawie, w formie kolażu zdjęć, wycinek z gazet i odręcznych notatek, słowem coś wspaniałego. Kalendarz to tryb Showdown, czyli pojedynek do 4 graczy na raz na jednej konsoli! Do dyspozycji mamy 3 różne tryby, w tym fenomenalny Duel, czyli typowy pojedynek rewolwerowców. Powiem szczerze, gdy zobaczyłem ten tryb w grze, opadła mi szczęka, to prawdziwe arcydzieło i choćby dla niego warto zagrać w Red Dead Revolver. Do trybu Showdown zarówno plansze jak i postacie można odblokować w czasie gry,





kupując odpowiedni towar. Oczywiście można jeszcze pobawić się w różnych ustawieniach ekranu, ale teraz przejdźmy już do samej gry.

Zaczyna się dość dziwnie, bo oto dostajemy pod swoje skrzydła małego brzdąca, który już po chwili dorasta i staje się łowcą nagród. Pierwszych kilka rozdziałów to swoiste tutoriale, które

nauczą nas grać i wprowadzą do fabuły.

To, co na dzień dobry rzuca się w oczy to grafika, która jest mocno średnia. Tła czasami przerażają pikselą, na szczęście modele postaci prezentują się lepiej. Atakiem śmiechu przywitałem animację skoku u głównego bohatera, niestety po kilku godzinach grania, okazało się, że w porównaniu do innych postaci aż tak źle nie skacze.

Gra stara się bardzo wiernie oddać klimat

dzikiego zachodu, mamy tu walkę w Saloonie, pojedynki rewolwerowców, atak na pociąg, ogółem wszystko co tylko fanatyk westernów może sobie wymarzyć. Klimat psują trochę boss'owie, którzy są naprawdę dziwni (przynajmniej niektórzy), no ale cóż, trzeba ich jakoś przeżyć by ukończyć grę.

A warto się z nią pomęczyć, chociażby dla tych kilku klimatycznych pojedynków, walki w saloonie, ataku na pociąg, obrony ranca, czy też wielu innych. Pierwszy raz spotkałem się z westernową grą, która dawałaby mi takie możliwości, więc jestem pod ogromnym wrażeniem i muszę przyznać, że w tym aspekcie się postarano.

Nie postarano się natomiast w pracach nad silnikiem gry. Co chwilę zdarza się, że przeciwnicy





gdzie się blokują, nie zauważają nas, a my możemy spokojnie do nich strzelać, owszem ułatwia to rozgrywkę, ale jest niezmiernie irytujące.

Irytująca może także po pewnym czasie stać się muzyka, która jest klimatyczna i bardzo ciekawa, dobrze wprowadza w nastrój dzikiego zachodu i słuchając jej, aż chce się wsiąść na konia i trochę postrzelać z rewolwerów, jednak nie działa tak cały czas, gdyż po prostu jest jej za mało i zaczyna nużyć. A szkoda.

Po zakończeniu prawie każdego rozdziału wracamy do miasta, gdzie możemy dokupić sobie

broń, naprawić już posiadaną, dokupić strony pamiątnika oraz poprawić swoje statystyki.

W pewnym punkcie zaczynamy być rozpoznawani i popularni, szkoda tylko, że ludzi w miasteczku jest mało i nie wiodą jakiegoś życia, tylko włóczęgą się bez celu, czekając tylko by do nich zagadać. Co gorsza na ogół mówią nam niewiele, a to co mówią jest niezbyt interesujące.

Na wyróżnienie zasługują ciekawe cut scenki, co prawda główny bohater zbyt wiele w nich nie mówi, jednak on nie jest od mówienia, on jest od działania :-)

Red Dead Revolver to taki średniak, dość nietypowy, z ciekawymi motywami, z ogromnym potencjałem, jednak zmarnowanym przez liczne błędy, które całkowicie psują ogólne wrażenie oraz przez monotonną muzykę.

Jednak jeżeli jesteś fanem westernów, to w grę musisz zagrać, bo klimat jest niezmiernie ciekawy.



Producent: Rockstar Games  
Wydawca: Take 2 Interactive  
Dystrybutor PL: Cenega Poland

#### Plusy

- + Pomysłowość
- + Ciekawe motywy z dzikiego zachodu
- + Tryb Showdown
- + Klimat

#### Minusy

- Błędy...
- Grafika
- Muzyka

**Ocena: 7-/10**

## SPARTAN: TOTAL WARRIOR PL

Dawid „Joocker” Nawrocki

Kobiety lubią pięknych, silnych i przystojnych mężczyzn. Chyba żadna przedstawicielka płci pięknej nie zaprzeczy, że za małżonka chciałaby mieć herosa:). Dzisiejszy świat jest brutalny i muszę Was rozczarować drogie panie, bo obecnie mało jest takich chłopców. Inaczej jednak było 1705 lat temu. Właśnie w 300 roku p.n.e. był sobie kraj gdzie męski pot było czuć za każdym rogiem, a nicogolony mężczyzna z długimi włosami był na porządku dziennym:). Gdzie był ten raj dla kobiet? A w Sparcie moje drogie panie. Tam właśnie był eden dla Was. Nie mniej jednak czasy się zmieniają i większość z nich wyginęła na wojnie. Nie macie się jednak czym martwić, bo gra Spartan: Total Warrior zafunduje Wam wspaniałą retrospekcję, dzięki której zobaczycie swoich wyśnionych panów ponownie. Nasze drogie „misiaczki” (dla niewtajemniczonych tak często dziewczynka nazywa swojego chłopca) dla Was też znajdzie się co nieco. Ale o tym potem.

Fabula całej gry rozpoczyna się w momencie oblężenia Sparty. Wspomniane Polis (państwo-miasto) zostało zakatowane przez wojska Cesarza Tyberiusza. Cała Grecja patrzyła na ten podbój bezsilnie. Jedyne Spartańczycy stawiają silny opór. Podczas pierwszej potyczki z Rzy-



mianami polegli najlepsi wojownicy tego rodu. Właśnie z tego powodu król Lonidas wcieli do arami niedoświadczonych ludzi. Jednym z nich jest Spartan. To właśnie w niego przyjdzie nam się wcielić. Nasz bohater nie zna swojego

pochodzenia, nie pamięta też jak miał na imię (pewnie jakiś głaz spadł mu na głowę w dzieciństwie- „zły dotyk boli przez całe życie”). Aby było bardziej mistyczne, naszego bohatera odwiedza bóg wojny, Ares, który obdarza go niezwykłą mocą, dzięki której z łatwością zginię z naszej ręki tysiące innowierców. Sam zaś wątek fabularny nie kończy się tylko na obronie Sparty, wraz z rozwojem wydarzeń dowiemy się, jakie intencje miał na prawdę Ares i kim właściwie jest nasz Spartanin. Aby osiągnąć nasz cel i rozwikłać wyżej wymienione zagadki, a zarazem rozprawić się z Rzymianami, przemierzmy wraz z przyjaciółmi: Kastorem, Elektra i Polluksem odległe nam krainy. Pierwszą z nich, jak już wcześniej wspomniałem, będzie Sparta, następnie przedzierając się przez piaski pustyni trafimy do bazy barbarzyńców, potem zaś pomożemy okolicznej wsi napadanej przez tych złoczyńców. Po tej hardej przygodzie dotrzemy do Troi, którą poznamy zarówno od zewnątrz jak i od wewnątrz:). Po stoczonych bataliach w mistycznym mieście trafimy w końcu do Aten, a z tamąd aż do Rzymu. Oczywiście

w każdym z tych miejsc czeka na nas szereg misji, które trzeba zaliczyć, aby móc iść dalej. Wszystko jak na razie było piękne, ale przy zadaniach trzeba się trochę dłużej zatrzymać, bo smutno mi o tym informować, ale są schematyczne. Ta brutalna liniowość emanująca od tej produkcji sprawi, że po jakimś czasie dopada nas znużenie. Bo niby, co to za frajda, w której co chwila trzeba walczyć. Czasem tylko zdarzy się, że mamy komuś pomóc, ale to za małe odbiegnięcie od głównego nurtu gry. Nie mniej jednak wystarczy tylko godzinka przerwy i już chce nam się wracać do walki :).

Szperacze też znajdują coś dla siebie. Twierdzą tak, ponieważ praktycznie w każdej lokacji można znaleźć jakiś ukryty archetyp albo dziennik Archimedes'a. To właśnie te materiały pozwolą nam odblokować ukryte w galerii grafiki. Niby nic wielkiego, ale hardcorowcy zawsze się ucieszą.

Wydaje się, że takie siekanie na ekranie może być proste, a jednak wcale tak nie jest. Nie chodzi mi tu o bossów, ale przede wszystkim o zwy-

łych żołnierzy, którzy z misji na misję stają się coraz trudniejsi. Jedni Rzymianie będą tak zwinni jak pantera, drudzy zaś dysponują siłą jak Herakles. Dodatkowo w ruinach Troi zakatują Nas szkielety poległych tam wojowników i przyznać trzeba, że władają oni orężem nad wyraz dobrze :).

Bossowie też są niczego sobie i potrafią doprowadzić do bólu głowy. Raz przyjdzie nam walczyć z jakimiś cudakami np.: hydrami, a innym zaś razem z kolesiem władającym czarną magią – Tyberjuszem. Ta wspaniała mnogość, sprawi, że praktycznie każdy z was dozna w pewnym momencie frustracji, ale nie przejmujcie się, bądźcie mężni jak Spartan :).

Skoro już padło słowo „lokacje”, czas najwyższy opowiedzieć trochę o nich. Muszę przyznać, że Sega nie pokpiła sprawy i wycisnęła chyba ostatnie soki z PS2. To, co się dzieje na ekranie telewizora to istny majstersztyk. Monumentalne budowle, wspaniałe tła, cudowne refleksy świetlne. Tak wygląda praktycznie każda lokacja. Mi najlepiej zapadł w pamięć Rzym i walka obok



Koloseum. Wokół panuje panika, część zabudowania ucierpiała i leży na ulicy, a piach od tego chaosu unosi się w powietrzu, słońce zaś próbuje się przez niego przebić. Wygląda to przepięknie i trudno jest to opisać słowami, nie wiem nawet czy zdjęcia z gry są w stanie oddać cały kunszt wykonania tej produkcji. Dodatkowo warto napomnieć, że każdy poziom urzeknie Nas czymś innym. Horyzont też jest daleki i nie dorysowuje się nam przed nosem.

Same zaś walki z wrogimi wojskami nie wpłyną na obniżenie grafiki. Twórcy nie kłamali i na ekranie można dostrzec naprawdę przeszło 150

żołnierzy naraz. Animacja zwolniła mi tylko kilka razy podczas całej gry, co jest dla mnie szokiem. Wydawało mi się, że przy takiej zadymie konsola w końcu nie wyrobi i zacznie się krztusić, a tu proszę wszystko płynne i ładne.

Oczywiście, jak na herosa przystało, nie będziemy chodzić w łachmanach. Po pokonaniu jakiegoś Bossa otrzymujemy od niego jakiś nowy przedmiot zagłady :). Dodatkowo każdy z nich posiada w sobie uśpioną siłę, którą można aktywować po naładowaniu odpowiedniego paska. Moc dostaniemy z dusz pokonanych żołnierzy. Po aktywowaniu drzemiącej siły, przykładowo miecze Ateny wytworzą ogromne błyskawice. To tylko przykład, ale takich przyjemności jest znacznie więcej, bo wraz z rozwojem wydarzeń otrzymamy nowe bronie np.: Tarczę Meduzy, włócznię Achillesa. Co one potrafią? Tego dowiecie się z samej gry. W trakcie wędrówki dostaniemy możliwość zabawy potężniejszym sprzętem, którego z powodu swoich rozmiarów użyjemy jedynie w określonym miejscu. Będziemy mieli okazje użyć np.: katapulty, czy też „Oka Apolla” (Eye of Apollo). Ta broń au-

torstwa Archimedesesa skupia w sobie promienie słoneczne i można ją wykorzystywać zarówno w dzień jak i w nocy.

Dodatkowo po każdej misji otrzymamy specjalne monety od Bogów, które posłużą nam do powiększania paska życia i skuteczności zabijania. Kiedy dwa razy napełnimy tymi monetami owe skale zyskamy przydomek „Legenda” i dostajemy superhiper wystrzałową broń, która zmniejsza naszą podatność na ciosy.

Udzwiękowanie tej produkcji też jest niezłego sobie. Muzyki jako takiej nie usłyszymy w grze, a jeśli coś się pojawi to są to z reguły fanfary na część naszego zwycięstwa. Bohaterowie mają dobrze podłożone głosy, ale do wzruszeń nie dojdzie nawet wtedy, kiedy jeden z naszych przyjaciół ginie. Nie mniej jednak nie jest to Metal Geras Solid, w którym co chwila chce się słyszeć machowatego Snake. Głosy są dobre i pasują tutaj jak znalazł.

A teraz tak na koniec najważniejsza i chyba najbardziej wspaniała informacja dla Polaków. Gra

Spartan Totla Warrior jest pierwszą produkcją na konsole PlayStation2 przeznaczoną dla młodzieży i dorosłych, wydaną przez firmę CD Projekt w profesjonalnej polskiej wersji językowej. Oczywiście aktorzy mówią w języku angielskim, ale u dołu ekranu pojawiają się tak jak filmach na DVD polskie napisy. Menu główne oczywiście też zostało zlokalizowane. I tym wspaniałym akcentem pragnę zakończyć recenzję gry Spartan: Total Warrior, którą serdecznie polecam wszystkim!!

Producent: Ubi Soft  
Wydawca: Ubi Soft  
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:  
+ Świetna Grafika  
+ Długie Poziomy  
+ Lokalizacja

Minusy:  
- Schematyczność

**Ocena: 9/10**

# MIGHT AND MAGIC

Radosław „XeroBoy” Szeja

Grę ściągnąłem z serwisu wapster.pl z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony tytuł mógł gwarantować pewien poziom gry, ale z drugiej: była to gra Java, więc nie wiedziałem czego się właściwie można po niej spodziewać. Gra na do-datek nie była zbyt tania: ponad 10 zł. Ale zaryzykowałem.

Pierwsze wrażenie było przy-jemne: po przewinięciu się logo Gameloftu zostałem zapytany, czy chcę uruchomić dźwięk w grze. Nie jest to muzyka, ale właśnie dźwięk, czyli odgłosy. Usłyszymy je, oprócz tego, że w menu, to także przy walce (rąbanie mieczem, czary). Gra posiada dwie ważne funkcje: load game oraz controls. W wielu tego typu grach spotkałem frustrujący brak opcji wczytania (bardzo nie lubię zaczynać gry ciągle od począt-



ku) oraz brak możliwości zmiany klawiszologii, ale w przypadku Might&Magic – zostałem mile zaskoczony. W dodatku opcja load game sugerowała, że zabawa nie będzie krótka, więc od razu wziąłem się za granie.

Pierwsze kilka misji to właściwie tutorial, który uczy gracza obsługi gry: pokazuje „co robić, aby działało”, czyli – wszelkiej maści przesuwanie skrzynek, skakanie, strzelanie do przycisków itd. Następne misje są oczywiście coraz trudniejsze.

Mile zaskoczyły mnie potwory: jest ich w grze 4 rodzaje (nietoperz, zombie, ork i mag) plus dwa bossy: demoniczny czarodziej oraz trójgłowa bestia, która przypomina smoka. Z ich AI jest raczej kiepsko, lecz czasem trzeba trochę pokombinować, aby ubić bestię. Nietoperz oraz zombie rzucą się radośnie na naszego bohatera, nadziewając się mu na wysta-



wiony miecz, ale już orka będzie trzeba czarami potraktować, a przy magu dużo skakać. Ten ostatni wróg zasługuje na wyróżnienie, ponieważ ma aż dwa sposoby ataku: kula ognia i błyskawica (o ile kulę można odbić, to już przed błyskawicą można tylko uciekać).

Bardzo ciekawym elementem, jak na grę na komórkę, jest występowanie ekwipunku. Każdy jego rodzaj ma swoje własne, unikatowe



działanie. Dzięki linie będziemy mogli skakać, a żelaznym butom – chodzić po kółkach. Dostępne są też trzy kule magii (powietrza, ognia i lodu) oraz kwiatki lecznicze (na-leży je oszczędzać, ponieważ jest ich bardzo mało).

Ogromnym i przyjemnym za-skoczeniem jest możliwość po-siadania dwojga bohaterów! W pewnym momencie gry przyłącza się do nas człowiek-demon i to w dodatku kobieta, która potrafi się zamieniać w różne paskudztwa i strzelać z łuku (ten mag-łucznik jest dobrym dopełnieniem do naszego głównego bohatera wojownika).

Plansze są wykonane bardzo ładnie, ale często zawierają frustrujące elementy (platformy, na które może wskoczyć tylko jeden z bohaterów), a utrudnienia w walce są załatwiane tylko większą liczbą potworów w jednym miejscu (twórcy gry myśleli pewnie, że umieszczenie w jednym miejscu maga, nietoperza i nieumar-



łego będzie coś komplikowało, ale grubo się pomylili).

Największym minusem jest to, że gra okazała się zwyczajnie za krótka! Można ją przejść spokojnie w półtorej godziny z przerwami na herbatkę (ta ostatnia podczas wczytywania nowej planszy). Duży zawód sprawiła mi także finałowa walka. Boss oferuje co prawda kilka różnych sposobów ataku, lecz jego pokonanie jest banalnie proste i nie zajmuje nawet 5 minut!

Na koniec najważniejsze – gra posiada linię fabularną. Jest to klasyczna opowieść o ZŁ i PZ (Zabawcy Ludzkości i Pogromcy Zła), z wątkiem miłosnym (!) na dokładkę.

Grę tą można polecić właściwie każdemu, kto ma na karcie trochę pieniędzy oraz czas i chęci.

Na pewno będzie się dobrze bawić. Niestety swojemu pierwowzorowi na peceta lub konsole M&M na komórke nie dorównuje. Natomiast wśród gier komórkowych zasługuje na duże wyróżnienie.

#### Testowane na: Sony Ericsson k508i

##### Plusy:

- + Dwóch bohaterów
- + Dwóch bossów
- + Ładne plansze
- + Czasem trzeba dużo kombinować
- + Ekwipunek
- + Czary
- + Przeciwnik ma kilka sposobów na zabijanie
- + Fabuła
- + kolejny M&M

##### Minusy:

- + Za krótka
- + AI przeciwników w okolicach zera
- + Liniowość
- + Brak muzyki
- + Wolne wczytywanie gry

**Ocena: 8/10**

## PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Radosław „Xeroboy” Szeja

Podczas poszukiwania ciekawej gry w serwisie wapster.pl w oko wpadł mi znany tytuł – Prince of Persia: Warrior Within. Po niedługim wahaniu postanowiłem jednak zapłacić tych parę złotych, głównie ze względu na tytuł gry (a i reklama sugerowała ciekawą rozgrywkę), oraz pobrać grę na swoją komórkę.

Jak zwykle, na początku zapytano czy włączyć dźwięk - wybieram O.K. ...i zaczyna się odtwarzać znana wszystkim melodia z Prince of Persia! Po chwili ujrzałem bardzo ładne i pełne opcji menu. Tych ostatnich jest w sumie siedem: adventure, arena, options, highscores, help, about, exit. Większość z nich rozgałęzia się na kolejne podopcje. Największym zaskoczeniem był dla mnie tryb arena i to za nią zabrałem się na początku. Składa się ona z 15 poziomów, na każdym z nich trzeba po prostu zabić wszystko, co się rusza. Wbrew pozorom nie jest to proste, ponieważ przeciwników dużo, a uleczyć można się dopiero na



7 poziomie. Nagrodą za ukończenie wszystkich 15 plansz jest kombos bojowy, którego w żaden inny sposób nie da się zdobyć! Ale o tym później.

Z Areny zrezygnowałem po kilku zacieklej walkach z demonicznymi wojownikami (robili mi kuku raz za razem) i stwierdziłem, że warto przejść właściwą część gry - czyli przygodę. Pierwsza i druga plansza uczyła obsługi ruchów księcia oraz walki i używania przedmiotów specjalnych: lin, mikstur, przycisków, beczek itp. Po przejściu pierwszego poziomu uzyskałem nową zdolność bojową, co było bardzo miłym zaskoczeniem. Takich nagród w postaci kombosa jest w sumie 8 i dostaje się je za ukończenie niektórych poziomów. Dają one bardzo ciekawe i widowiskowe możliwości walki (np. nadzianie na miecz lub atak dwóch przeciwników na

raz). Oprócz tego w walce korzystać można z: zatrzymania czasu, bujania się na linie, odbijania pocisków wroga oraz biegu po ścianie. Jednak najbardziej przydatne w walce okazuje się zatrzymanie czasu. W ciągu gry można użyć go zaledwie kilka razy, a efekt jest następujący: wszystko zamiera w bezruchu a nasz bohater może na przykład spokojnie przejść





między opadającymi wcześniej młotami. Także bieg po ścianie zasługuje na wyjątkowe wyróżnienie, ponieważ został oddany bardzo ładnie i jest diablo skuteczny. Tylko topór rzucony przez przeciwnika lub utrata mocy są zdolne zatrzymać rozpędzonego księcia.

Jedną z największych zalet gry jest liczba plansz – ponad 10, po kilka w każdym rozdziale. Każda z nich jest prawdziwym wyzwaniem dla naszych kciuków. Gra ta jest pierwszą z gier komórkowych, która doprowadziła mnie do znanej wszystkim wielbicielom zręcznościówek szwskiej pasji, gdy po raz setny nie udaje się jednocześnie zabić dwóch przeciwników, przeskoczyć nad kołcami i przebiec pod spadającą ścianą, aby wskoczyć na linę bujającą się nad gorącą lawą... itd. itp. A satysfakcja, która towarzyszy przejściu takiego fragmentu gry, jest równa tej z blaszaka.

W grze spotkamy kilka rodzajów przeciwników: wojownicy, strzelcy rzucający toporami, wojownicy, których tylko kombinacjami bojowymi da się zranić, nietoperze, które pojawiają się zwykle znikąd... oraz niewidzialni wojownicy uzbrojeni w dwa miecze. No i boss, którego zranić żelazem się po prostu nie da...



Sam książę sprawia bardzo mroczne wrażenie, tak mroczne, że miejscami tęskniłem za starym, dobrym „białym ludkiem” – pierwszym odważnym, który uwolnił ukochaną ze szponów czarnoksiężnika. Oczywiście mamy też tutaj przemawiającą do nas księżniczkę i głównego wroga, ale nasz bohater już nie jest tak jednoznacznie dobry jak niegdyś. Nosi na plecach dwa

nagie miecze, sieje śmierć i jest mroczny... czyli to, co tygryski lubią najbardziej J. Stan księcia obrazują dwa paski u dołu ekranu: ilość życia i poziom energii (ta druga jest używana do np. biegu po ścianie, kombosów). Życie regeneruje się po każdym poziomie oraz po wypiciu eliksiru, a energia – samoczynnie.

Grafika w grze jest bardzo starannie wykonana, wręcz bajkowa. Wszystkie szczegóły zostały



dopracowane, począwszy od butów księcia, a skończywszy na ozdobach ścian i podłóg.

Gra nie jest jednak pozbawiona wad. To, co najbardziej mnie zasmuciło, to poziom trudności walki z przeciwnikami w trybie przygoda: nawet jeśli udało im się lekko zranić księcia, to w beczce obok zaraz była mikstura a walka, w której czyjś miecz go sięgał, była walką przed końcem etapu i pasek życia zaraz został uzupełniony. Aby było śmieszniej, drugą wadą jest... poziom trudności areny. Jedna mikstura co 7 poziomów to lekka przesada, zważając na spryt i szybkość przeciwników naszego bohatera. Denerwuje też opcja kontynuowania gry – wyłącznie od momentu, w którym ją skończyliśmy! Tylko w trybie adventure, po dojściu do ostatniego rozdziału, da się kontynuować grę z dowolnego poziomu (zamiast ją ukończyć, walcząc z bossem), ale na wcześniejszych poziomach takiej możliwości powrotu nie mamy.

Jednakże tych kilka błędów tylko nieznacznie wpływa na całokształt. Gra jest niemal doskonała i można ją polecić każdemu.

#### Testowane na: Sony Ericsson k508i

##### Plusy:

- + Dźwięk i grafika
- + Kombosy
- + Animacje walki
- + Zatrzymanie czasu
- + Bieg po ścianie
- + Wątek miłosny
- + Boss
- + Gra opowiada pewną historię
- + Dwa tryby rozgrywki

##### Minusy:

- Łatwe walki w adventure
- Wysoki poziom trudności areny
- Mało przeciwników
- Cena

**Ocena: 9/10**