

EXCLUSIVE DEMO CD - COOL BOARDERS 2, RED ALERT,  
BLOODY ROAR, ARMoured CORE, BUSHIDO BLADE, YAROZE

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 5/98

Oficjalny Polski

# PlayStation<sup>TM</sup>

Magazyn 5



ROAD  
RASH 3D

PRZYJRZYJMY SIĘ BLIŻEJ...

TEKKEN 3

GRAN TURISMO  
FINAL FANTASY TACTICS

PRZYJRZYJMY SIĘ JESZCZE BLIŻEJ...

A PONADTO:

COLIN MCRAE RALLY  
SKULL MONKEYS  
VIVA FOOTBALL  
BEAST WARS  
MOTORHEAD  
TIMESHOCK  
ALUNDRA  
ONE  
Z  
RASCAL  
PITFALL 3D  
BRAHMA FORCE  
SHADOW MASTER  
CRITICAL DEPTH  
WORLD LEAGUE SOCCER  
ADIDAS POWER SOCCER '98

OLSKA EDYCJA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEGO SIĘ NA ŚWIECIE MAGAZYNU O PLAYSTATION



Platynowa seria



100% emocji



50%  
ceny

PlayStation  
PLATINUM

Najciekawsze gry. Największe emocje. Hilkadziesiąt oryginalnych, torowanych gier Sony Playstation - już teraz za połowę ceny! Oryginalne gry Playstation posiadają hologram oraz instrukcję w języku polskim.

SONY

# Spis treści

## Wydawca

CGS Computer Graphics Studio  
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6  
tel./fax: (0-22) 815-42-20  
e-mail: cgs@cgs.com.pl  
http://www.cgs.com.pl

## Redakcja

Red. nacz.: Dariusz Kazik  
dkazik@cgs.com.pl  
Z-ca red. nacz.: Rafał Belke  
rbm@wa.onet.pl  
Jacek Pietruszczak

## Tłumaczenia

Piotr Wągrodzki

Rafał Belke

## Dział Reklamy

Dariusz Kazik

## Korekta

Natalia Nowak

## Lamania

Computer Graphics Studio

## Druk

Elanders Polska sp z o.o.



## Kolportaż Ogólnopolski

Ruch S.A. O.K.D.P.

Kolporter S.A.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.

Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi.

Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

Większość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczona i reprodukowana z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należą do © Future Publishing Ltd. England 1998. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.

Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.

Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

**Od redakcji** Współczesne pismo komputerowe nie może obejść się bez coverCD. Posunę się wręcz do twierdzenia, że magazyny z krążkiem to nowa generacja pism! To ewolucyjny skok na miarę udźwiękowienia kina. W papierowym magazynie możesz jedynie przeczytać o grach – polać ciastko przez szybkę, w dodatku zdając się całkowicie na zdanie autora tekstu. Jeśli zaś masz w ręku pismo ze zintegrowanym krążkiem, możesz opisaną grę od razu uruchomić i przekonać się, czy jest tak wspaniale/fatalnie, jak piszemy. Krążek odgrywa także inną rolę: dzięki niemu możesz sprawdzić, czy dana gra Ci odpowiada i czy warto wydać na nią kasę. Obawę przed wyrzuceniem 200 zł w bło to zna chyba każdy użytkownik legalnych gier na PSX, a do takich jest adresowany PSM. Na naszym coverCD znajdziesz także gry, których próżno szukać w sklepach i o których konkurencja nie pisze ani słowa – to produkcje na Yaroze. *Bouncer* na naszym bieżącym coverze wzbudza tylko uśmiech politowania, ale poczekaj aż zobaczysz *Terra Incognita* na naszej następnej płytce – ta podobna do *Final Fantasy VII* gra aż się prosi o komercyjne wydanie!

Oczywiście płytka to nie wszystko, powinno jej towarzyszyć solidne pismo. W tym numerze mamy dla Ciebie sporo rodzynek – przyglądamy się pracom nad grą *Road Rash 3D*, która może stać się wielkim hitem. Szczegółowo opisujemy grę *Gran Turismo* – ten tytuł jest wart aż pięciu stron w PrePlay. Bierzemy pod lupę także inne przyszłe hity – *Tekken 3* i *Final Fantasy Tactics*.

W tym roku mamy mistrzostwa świata w piłce kopanej, które wyzwoliły lawinę piłek na PlayStation. Oprócz opisanych już nowych części serii *Actua* i *FIFA* spodziewajcie się całkiem nowych tytułów. Pierwsze jaskółki tej fali opisujemy w Primal Screen. Smaczego... *Rafał Belke*

## Primal Screen

- 12 Colin McRae Rally  
13 Viva Soccer  
14 Beast Wars  
15 World League Soccer '98  
15 adidas Power Soccer '98  
  
24 Gran Turismo  
29 Diablo  
30 Motorhead  
32 Final Fantasy Tactics  
34 Klonoa  
36 Tekken 3  
38 Pitfall 3D



## PlayTest

- 40 Rascal  
42 Alundra  
44 Pro Pinball: Timeshock  
46 One  
48 Skull Monkeys  
50 Z  
52 Critical Depth  
54 Shadow Master  
56 Brahma Force



## Dział

- 4 Na CD  
6 News  
12 Primal Screen  
16 Temat numeru  
24 PrePlay  
40 PlayTest  
58 PlayGuide  
62 Hardware  
64 Prenumerata



Następnego numeru PSM  
szukaj w kioskach  
od 1.06.1998

## Na tym CD

Nie pękaj!  
Jeśli ktoras  
gra Ci się  
zawiesi – bez  
nerwów!  
Zresetuj  
PlayStation i  
wczytaj grę  
jeszcze raz.  
Nic się nie  
zdarzy, prawda?

### Cool Boarders 2

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Snowboarding
■ PROGRAM:	Playable demo

- Sterowanie
  - ← Skręt w lewo
  - Skręt w prawo
  - ↑ Przeniesienie środka ciężkości do przodu
  - ↓ Przeniesienie środka ciężkości do tyłu
  - Ⓐ + ⌂ lub ⌂ Ciasne zakręty
  - ↑ + R2 Złapanie deski
  - ⊗ Skok
  - ⊗ Zmiana widoku

Firma SCEE wysłuchała naszych lkań i tym razem zamieściła na krążku grywalne demo *Cool Boarders 2*. Oryginalna gra nie ma co prawda wielkiej konkurencji, ale nawet gdyby tak było, utrzymywałaby się w czołówce.

W wersji demo możemy wybrać jedną spośród czterech postaci, ubrać ją w przepalone ciuchy, wybrać deskę i popędzić po jedynej dostępnej trasie.

Powyżej przedstawiliśmy tylko podstawowe klawisze sterowania. Zwracaj uwagę na screeny wyświetlane podczas lądowania trasy, a poznasz wiele nowych akrobacji.



### Red Alert

■ WYDAWCA:	Virgin
■ GATUNEK:	Strategia
■ PROGRAM:	Playable demo

- Sterowanie
  - ↑ Ruch kurSORA w góRĘ
  - ↓ Ruch kurSORA w dÓŁ
  - ← Ruch kurSORA w lewo
  - Ruch kurSORA w prawo
  - Ⓐ Włączenie/wyłączenie menu
  - ⊗ Zmiana trybu kurSORA
  - ⊗ Zaznaczanie/wydawanie poleceń jednostkom
  - R2 Zmiana formacji

Na PC *Red Alert* był tylko nieco poprawioną wersją *Command & Conquer*. Na PlayStation to całkiem inna gra. Zmieniono sterowanie, dodano obsługę myszki, możliwość gry po link kablu (i wcale nie trzeba dwóch egzemplarzy gry!). Poza tym jest całkiem nowy tryb Skirmish i 40 poziomów scenariuszowych.

W pierwszym poziomie (dostępnym w wersji demo) musisz uratować Einsteina (tak, TEGO Einsteina) z rąk So vietów. Potem trzeba wysadzić elektrownię. Oprócz żołnierzy mamy do dyspozycji wozy opancerzone oraz psy specjalnie wyszkolone by zabijać wrogów.



### Bouncer 2 / Net Yaroze

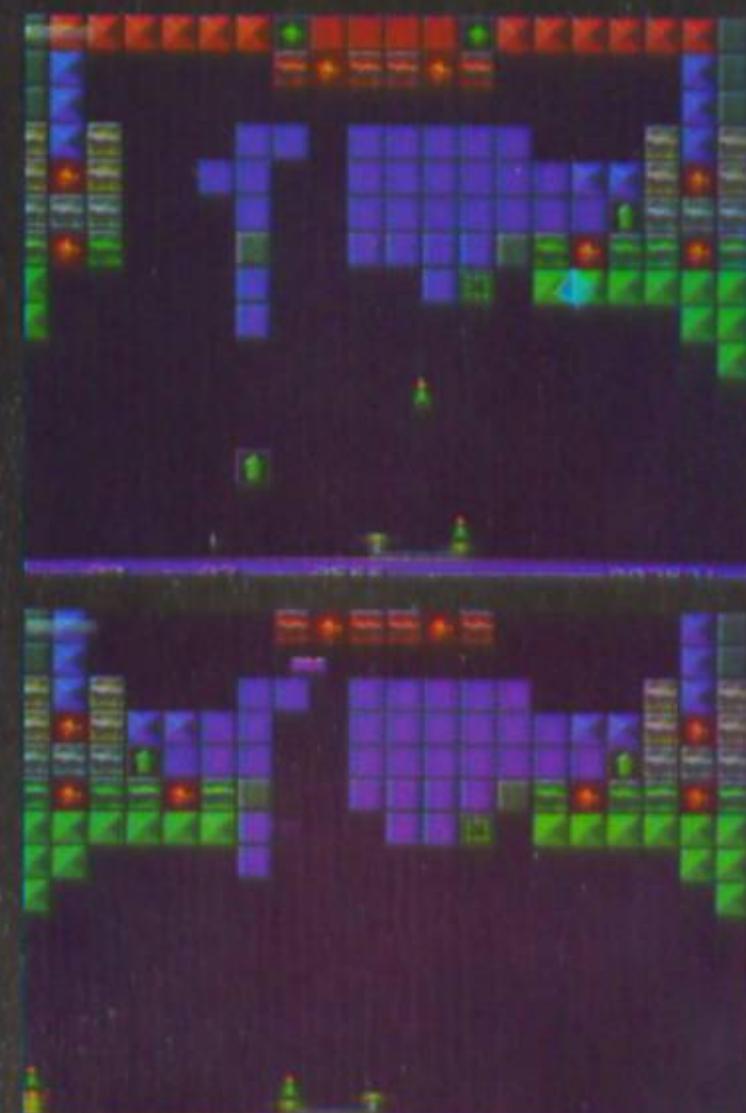
■ WYDAWCA:	Scott Evans
■ GATUNEK:	Zręcznościowa
■ PROGRAM:	Playable demo

- Sterowanie
  - ← Ruch w lewo
  - Ruch w prawo
  - Ⓐ Skok ludzika
  - ⊗ Zmiana pozycji ludzika
  - R2 Wybuch

Kontynuując nasz niekończący się przegląd radosnej twórczości właścicieli Yaroze przedstawiamy tym razem bardzo dziwny klon *Arcanoida*. Został stworzony przez Scotta Evansa w sześć tygodni.

Gra jest trójwymiarową strzelaniną ze wstawkami FMV i dźwiękiem Dolby Surround. Ruch ludzików został opracowany na podstawie techniki Motion Capture... Dobra, dość tych bujd — gra wygląda więcej niż skromnie. Niemniej mamy świadomość, że nie daлиbyśmy rady napisać choć takiej gry, a na pewno nie w półtora miesiąca.

Idea gry jest prosta: urządzenie na dole działa na zasadzie dźwigni. Gdy jeden ludzik skacze na jedną platformę, drugi wyrzucany jest w powietrze. Skaczą coraz wyżej aż zaczynają zbiąć elementy nad nimi, jak w *Arkanoidzie*. Ale nie zwracasz na to uwagi, bowiem dbanie o to, by spadający ludzik nie rozmaślit się na podłożu (nie trafiając w Twoją „podkładkę”), zajmuje nam 99% „czasu procesora”. Gra jest diabelnie trudna, ale zadziwiająco wciągająca. Młodzi zakrzykną pewnie „co to jest do diaska!”, ale my — staré konie pamiętające gry z lat 80. — nie mamy nic przeciwko nostalgicznej podróży.



## Na tym CD

### Bloody Roar

■ WYDAWCA:	Virgin
■ GATUNEK:	Bijatyka
■ PROGRAM:	Playable demo

- Sterowanie
- ↑ Skok
- ↓ Kucnięcie
- ← Ruch w lewo
- Ruch w prawo
- ◎ Uderzenie pięścią
- ⊗ Kopnięcie
- Zamiana w bestię
- △ Rave

PlayStation jest przesycona bijatykami, ale zawsze znajdzie się trochę miejsca na oryginalne pomysły. *Bloody Roar* jest kilka takich i dlatego gra dostała od nas 8/10 (w PSM 4/98). Innowacją jest możliwość zamianienia się w bestię, gdy naładowuje się odpowiedni wskaźnik. Wprowadza to dodatkowy, taktyczny element do gry.

W wersji demo masz do wyboru dwie postaci: Yugo i Alice. Yugo zamienia się w wilka, a Alice wybrała dla siebie królika (poważnie!). Mały tip – popróbujcie różnych kombinacji ciosów, są ukryte combosy. Jeszcze jedno: wcisnięcie naraz klawiszy uderzenia pięścią i kopnięcia powoduje wyprowadzenie ciosu w zwarzciu. Tak jak w *Tekken 2* tę kombinację można podpiąć pod któryś z bocznych przycisków (w odpowiednim menu).



### Armoured Core

■ WYDAWCA:	SCEA
■ GATUNEK:	Strzelanina
■ PROGRAM:	Playable demo

- Sterowanie
- ← Skręt w lewo
- Skręt w prawo
- ↑ Ruch w przód
- ↓ Ruch w tył
- ⊗ Użycie silnika odrzutowego
- Cięcie laserowym mieczem
- Ⓐ Zmiana broni
- Ⓑ Strzał
- L1 Ruch w lewo
- R1 Ruch w prawo
- L2 Spójrz w górę
- R2 Spójrz w dół
- START Mapa

Wielkie, metalowe kolosy ścierające się ze sobą i rozwalające się na kawałki? Nie ma sprawy – odpal *Armoured Core*. Grafika rodem z, powiedzmy, *Mechwarrior 2*, ale zamiast wątku strategicznego tutaj mamy szybką akcję. Wersja demo oferuje całkiem sporo, więcej niż przeciętna pozycja na naszym krążku. Możesz skonfigurować swojego robota (od koloru i własnego emblematu na pancerzu po rodzaj poszczególnych komponentów), sprzedać/kupić części (na początku musisz coś sprzedać, bo nie masz ani grosza). Tak skonfigurowanego robota możemy wypróbować na arenie w walce przeciwko dwóm innym maszynom.

Jeśli wszystko jest OK, możemy zaliczyć dwie misje (niezbyt skomplikowane – rozwali wszystko w zasięgu wzroku). Na dodatek możemy stoczyć pojedynek z kumplem, w trybie multiplayer. Dość dużo jak na jedno demo...



### Bushido Blade

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Bijatyka
■ PROGRAM:	Rolling demo

Opisywana w PSM 3/98 (ocena 8/10) gra *Bushido Blade* nie jest zwykłą bijatyką. Rządzi się własnymi prawami – kodeksem Bushido. Tak, gra ma wspaniałą grafikę. Tak, grywalność stawia ją między najlepszymi. Tak, sterowanie jest wymagające, ale daje satysfakcję. Jest jeszcze sporo takich „taków”. Jeśli jeszcze wahasz się nad kupnem tej gry, nasze rolling demo oprowadzi Cię po większości jej aspektów.



# Update

## Mamy mistrzów!

...Polski w grach komputerowych

### TOP 10 UK

1. Cool Boarders 2
2. FIFA: RTWC '98
3. Tomb Raider 2
4. Crash Bandicoot
5. Grand Theft Auto
6. Porsche Challenge
7. Nagano Olympics
8. Destruction Derby 2
9. TOCA
10. Tekken 2

2

9 marca, w poznańskim klubie Jack odbyły się Pierwsze Mistrzostwa Polski W Grach Komputerowych. Najwyższy czas, teraz czekamy na zawodową ligę :). Nasz magazyn był jednym z patronów medialnych imprezy. Wyłoniono mistrzów w grach przeróżnych gatunków i na różne platformy – PSX, N64 i pecety. Pełną relację z mistrzostw znajdziesz w Temacie Numeru, tu przedstawimy zwycięzców, którzy oprócz nagród rzeczowych otrzymali imponujące puchary:

Mistrzem Polski w grze Tekken 2 został Łukasz Janczewski.

Mistrzem NBA Live '98 został Marek Zymer.

Mistrzostwa w ISS 64 wygrał Marek Kruk, w Extreme G – Jarosław Pawlak, a w Quake 2 multiplayer wygrał niejaki Wilczek.

Ponadto zorganizowano konkurs Red Bulla w Wipeout 2097 (zwyciężył Tomasz Miłoszewicz) oraz konkurs na Killera '98 w grze Goldeneye (w tej konkurencji tylko nintendowcom skopał Łukasz Janczewski, mistrz w Tekkena 2). Były też trzy konkursy zorganizowane przez nas, ale o tym przeczytasz już w Temacie Numeru.

Gratulujemy zwycięzcom. Ciekawe, ilu z nich zdoła obronić tytuł w przyszłym roku (organizatorzy już zapowiadają następną edycję)?



# Klamoty z Gabloty

Ostatnio wcięło mnie w siedzenie — jeden z moich znajomych sprzedawców gier na Sony opowiedział mi, jak jakaś GENIALNA Pani chciała kupić swojemu nastoletniemu synusowi grę dla dorosłych Grand Theft Auto. Jakie było moje zdziwienie, gdy się okazało, że fenome-

nalna kobieta ochrzaniła sprzedawcę, że nie chce jej sprzedać gry dla jej małego synka. O zgrozo, ta trąbka, zamiast całować faceta po stopach, że dobrze jej doradził, potraktowała go z mordą. Jaki z tego morał? Nie mam pojęcia. Jestem zdania, że co niektórym się od kapuchy w głowach przewraca. Rodzice kochani —

myślcie trochę przy zakupach. Taki sprzedawca jak ten powinien być nagrodzony, a nie zmieszany z błotem, a swoją drogą nie chcę nawet myśleć, co z tego chłopaka wyrośnie, jak matka będzie spełniać jego wszystkie zachcianki. Może od razu kupić mu podręcznik „Poradnik młodego bandyty”.



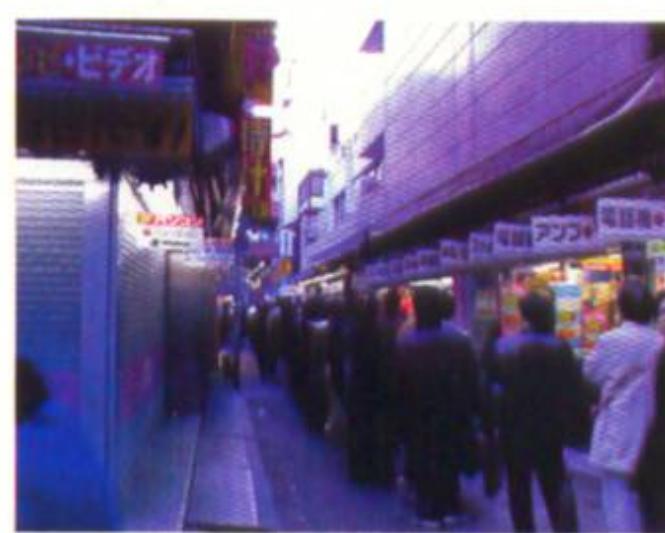
## Gruby

**Resident Evil 2** robi furorę w Stanach i Japonii. W Kraju Kwitnącej Wiśni w dniu premiery przed sklepami ustawili się długie kolejki. Tylko pierwszego dnia sprzedano 1,8 mln egzemplarzy RE2, co czyni ją najszybciej sprzedającą się grą wszech czasów.

Ten przeznaczony dla dorosłych horror znakomicie sprzedał się również w USA — podczas pierwszego weekendu „poszło” 650 tys. sztuk. Druga część Residenta trafiła w ten sposób na drugie miejsce listy najbardziej dochodowych produktów rozrywkowych w USA. Przebiły go jedynie wpływy z

filmu *Titanic*! Sean Brennan z Virgin Interactive powiedział: „umowa z Capcom przyniosła nam wiele sukcesów w poprzednich latach, ale *Resident Evil 2* wyniósł nas do zupełnie innego koszyka”. Chyba już nikt w USA nie będzie lekceważył przemysłu gier komputerowych...

Tymczasem *Grand Theft Auto* została zakazana w Brazylii. Także w Wielkiej Brytanii atmosfera wokół GTA wciąż jest gorąca. Gra leży na półkach, ale wywołała nową falę dyskusji na szczeblu rządowym! Na samym początku, jeszcze przed premierą GTA, nakazano firmie BMG nakleje-



*Resident Evil 2* jest kolejną grą, po której Japończycy ustawili się w długich kolejkach.

87-300 Brodnica  
ul. Przykop 11  
tel. 0511-74556

**CD-MEDIA**  
GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION  
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
RATY NA CAŁY KRAJ  
NISKIE CENY

Jeśli chcesz kupować najtaniej, najszybciej, wiedzieć więcej, mieć nowe gry, nowości, napisz lub zadzwon, co miesiąc otrzymasz kolorowy katalog.

# News



nie (w ostatniej chwili) stickerów ostrzegawczych na pudełku z grą, informujących, że jest ona dozwolona od 18 lat. Teraz Lord Campbell z brytyjskiej partii konserwatywnej złożył wniosek do Izby Lordów, by zakazać sprzedaży GTA w Anglii, ukarać wydawcę oraz opracować regulacje prawne mające na celu zapobieżenie powstawaniu podobnych gier w przyszłości.

Dopóki sprawa nie trafi do sądu, firma BMG nic sobie nie robi z pogróżek Campbella, ciesząc się pewnie w duchu, że parlamentarzysta zapewnia im darmową reklamę. Według niepotwierdzonych plotek BMG zamierza nawet dodać oliwy do ognia — ponieważ GTA rozchodzi się w Anglii znakomicie, firma planuje ponoć reedycję GTA, tym razem z darmowym krążkiem muzycznym, zawierającym soundtrack do gry.

W Zjednoczonym Królestwie temat gier video jest brany nadzwyczaj poważnie. Dobrze, że u nas tzw. obrońcy wartości jeszcze nie zwęszyli sprawy i dalej nękają kioski ze „świerszczykami”...

**Analogowy pad Sony** ma nową konkurencję. Po opisywanym w PSM 4/98 kontrolerze Barracuda firmy Interact swoją wersję zaproponowała firma Gamester. PSX Dual Analogue ma nieco inny design niż pad Sony, manetkę zamiast przycisków kierunku oraz dodatkowe klawisze: turbo i autofire.

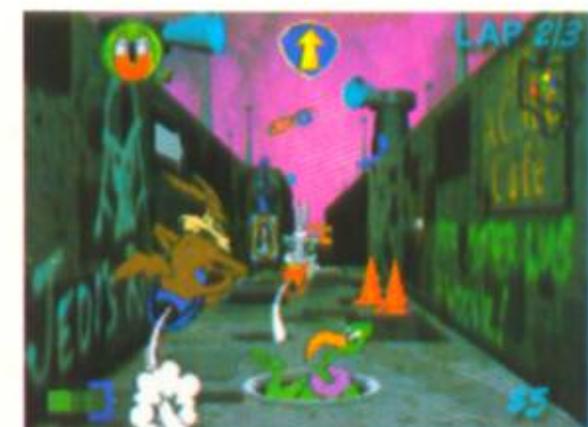
**Firma Psygnosis** powiedziała nam co nieco na temat swoich planów wydawniczych na rok 1998. Oprócz Rascala, Newman Haas Racing i Alun-dry, firma zamierza wydać trzecią inkarnację gry Formula One (gdzieś w okolicach października). Tuż przed świętami ma się ukazać gra Psybadek — wiemy, że ślizgamy się w niej na snowboardzie, ale to nie oznacza, że sama gra musiała doznać takiego poślizgu! Innych tytułów nie podano, ale wiadomo na pewno, że to nie wszystko. Nick Garnell z Psygnosis był tajemniczy: „Nasza oferta rozszerzy się w tym roku, zrobimy duży krok naprzód. Zaofujemy nowe gatunki, rozszerzymy działalność na inne platformy i pozyskamy międzynarodową klientelę. Nasze projekty wesprzemy kreatywnymi i rozległymi kampaniami marketingowymi. Nasze tytuły będą jednymi z najlepszych gier roku”. Doświadczony facet — nie każdy potrafi mówić na pierwszy rzut oka mądrze, ale tak żeby broń Boże czegoś nie powiedzieć... Może powinien zostać politykiem?

**Xenocracy** to zapowiadany już wcześniej projekt firmy Grolier Interactive, znanej dotąd z produkcji multimedialnych encyklopedii na pectety. Xenocracy to strzelanina kosmiczna. Ludzkość rozlała się po całej Drodze Mlecznej tworząc małe, niezależne skupiska. I właśnie rozgorzała wojna na skalę galaktyczną.... Oczywiście gra kładzie nacisk na arcade'ową akcję, ale twórcy obiecują także trening dla szarych komórek.

**Firma Infogrames** ogłosiła szczegóły na temat produkcji ich nowej gry *Heart Of Darkness*. Jej producentem została firma Amazing Studios, w której skład wchodzą członkowie Delphine — firmy, która zasłynęła przed laty wspaniałymi mieszankami akcji i przygody — *Another World* i *Flashback* na

Amigę. Nieco później napisali *Fade To Black* na PlayStation, która (gra, nie PlayStation) była tym samym, tylko w trzech wymiarach. Grę *Heart Of Darkness* twórcy kontynuują eksplotowanie sprawdzoną formułę i zmieniają jedynie oprawę. Jak twierdzi weteran-guru Eric Chani, grafika nie będzie renderowana: „Zamiast hiperrealistycznych renderingów stosujemy ręcznie malowane tła, a postaci będą miały więcej wspólnego z kreskówkami. To wyniesie grę na nowy poziom wyrafinowania”. W tych ręcznie namalowanych sceneriach będziesz kierował poczynaniami bohatera podobnego nieco do Rascala. Będziesz się wspinał, zwisał i dyndał, pływał, a także strzelał do zamieszujących ten mistyczny świat wrogów. Dlaczego? Ponieważ ktoś zwędził Ci psa.

**Firma Warner Bros** udzieliła Infogrames licencji na wykorzystanie w grze komputerowej bo-



haterów serii zwariowanych kreskówek Looney Tunes. Firma zamierza zrobić z licencji dobry użytek i wyprodukować kreskówkowy wyścig z udziałem takich postaci, jak Wile. E. Coyote (geniusz), Królik Bugs, Kaczor Daffy i Ptaszek Tweety. Michael Harkavy, wiceprezes Warnera, zapytany o okoliczności udzielenia licencji, odpowiedział: „zdolali nas przekonać, że poważnie podchodzą do wydawania wspólnych produktów dla całej rodziny”. Gra nie ma jeszcze tytułu, nieznana jest także data jej premiery.

**Forsaken** jest jatką 3D stworzoną przez firmę Probe. Prace nad nią trwały długo, jednak już dobiegają końca. 15 futurystycznych poziomów, 15 rodzajów uzbrojenia, sekwencje FMV, bardzo szybki engine i opcja deathmatch dla dwóch graczy. Brzmi zachęcająco. Premiera gry w czerwcu.



# CMR D



JESTEŚMY AUTORYZOWANYM SKLEPEM FIRMY S  
WYPOSAŻONYM W SPECJALNE PRZYSTOSOWANE  
PREZENTACJI GIER PSX, CZTERY OLBRZYMIE 29"  
TELEWIZORY.

WARSZAWA  
AL. JEROZOLIMSKIE 2  
TEL. 827-87-73  
CZYNNE:  
PON. - SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17

PKP POWIŚLE DIGITAL

Firma Sony nawiązała współpracę z producentem urządzeń elektronicznych, firmą Next Level. Powodem jest pomysł na zrobienie z PlayStation... set-top boxa! To takie urządzonko, które podłącza się do telewizora i można dzięki niemu grzebać w Internecie, robić zakupy w Sieci, wysyłać i przyjmować pocztę elektroniczną i inne „siupy”. Sygnał internetowy biegnie po złączach telewizji kablowej, a sam set-top box ma być tani i na tyle łatwy w obsłudze, by z pomocą pilota mogła go używać przeciętna gospodyni domowa (obecne pecety nie spełniają żadnego z tych warunków). Pudełko ma być oparte na technologii PlayStation (np. układy do wyświetlania grafiki). Rynek set-top boxów jest bardzo obiecujący w Stanach – komu uda się wdrożyć dobre rozwiązanie, ten zarobi kupę szmalu.

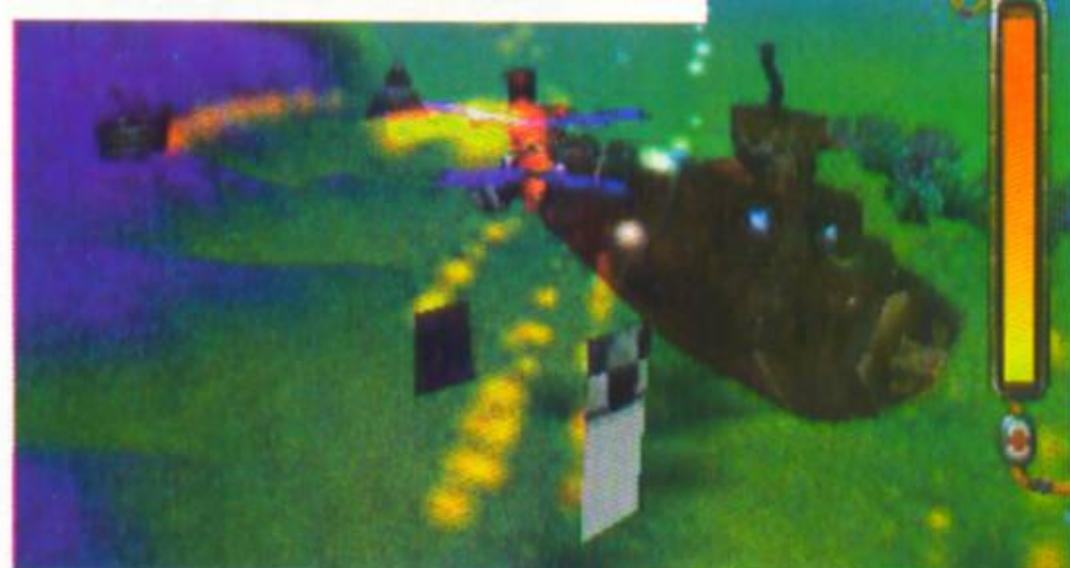
**Larry Sparks**, niegdyś szacha w Eidosie, opuścił tę firmę i szuka nowych wyzwań w Interplay. Obie strony (Larry i Eidos) wydają się być zadowalone z tego ruchu. Ciekawe, kiedy ujrzymy wyprowadzoną przez Interplay przygodówkę 3D z kobietą w roli głównej?

**Firma Infogrames** rozważa możliwość wykupienia Virgin Interactive. Francuski gigant ma już w swoich „trzewiach” firmy Ocean i Philips Media, ale widocznie wciąż jest głodny :). Szef firmy

Infogrames, Bruno Bonnel, tak skomentował tę wiadomość: „Virgin ma wspaniałą markę, podpisane kilka lukratywnych kontraktów, utalentowanych pracowników i spory udział w rynku”.

**Dead Ball Zone**. Tak nazywa się kolejna próba stworzenia brutalnego sportu przyszłości. Poprzednie podejścia (*Riot* i *Pitball*) były całkiem udane, ale nie rzucały na kolana. Firma Rage, producent i wydawca DBZ, zamierza to zmienić. Gra kombinuje elementy współczesnych sportów zespołowych z brutalnością (np. używaniem broni na boisku). W tej dyscyplinie widok gracza umierającego w kałuży krwi nie będzie niczym nadzwyczajnym. Punkty zdobywa się jednak tradycyjnie – umieszczając piłkę w bramkach. Są za to trzy strefy strzału. Za strzelanie gola z tej, z której najtrudniej to zrobić, dostaje się większą liczbę punktów niż za strzał z łatwej pozycji. Gra ma się ukazać już w tym miesiącu.

**Frenzy!** (szaleństwo!) – taki okrzyk wydają ludzie przy zderzeniu z nową grą firmy SCI. I taki tytuł nadano tej produkcji. *Frenzy!* to strzelanina, w której lataasz dwupłatowcem po przedwojennej Europie, przy czym zmagania wcale nie muszą odbywać się w powietrzu (są poziomy podwodne)! Podajesz się różnorodnych misji i starasz się je wy pełnić z pomocą pokręconego uzbrojenia (np. śmiertelne bomby). Szaleństwo?



# GITAL ZAPRASZA



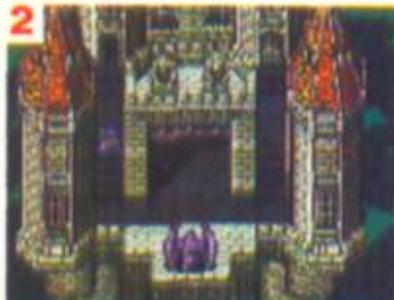
NIE KUPUJ W CIEMNO. W NASZYM SKLEPIE ZAPREZENTUJEMY KAŻDĄ WYBRANĄ PRZEZ CIEBIE GRĘ. CZTERECH EKSPEDIENTÓW ODPOWIE NA KAŻDE TWOJE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER I KONSOL. KORZYSTAJĄC Z ICH ROZLEGŁEJ WIEDZY UNIKNIESZ ROZCZAROWAŃ I NIEUDANYCH ZAKUPÓW.



KONSOLE PSX ZAWSZE ORYGINALNE I Z GWARANCJĄ. 80 TYTUŁÓW GIER W STAŁEJ SPRZEDAŻY - WSZYSTKIE ŚWIATOWE NOWOŚCI W 3 DNI OD PREMIERY, PEŁEN ZESTAW AKCESORIÓW - 20 RODZAJÓW KONTROLERÓW (WSZYSTKIE MOŻESZ WYPRÓBOWAĆ) - KARTY PAMIĘCI - KABLE POŁĄCZENIOWE - MYSZY.

## Wieści z JAPONII

Nasz tokijski korespondent przekazał nam wiadomości o najnowszych tytułach na PlayStation. Pamiętaj tylko, że niektóre tytuły mogą w ogóle nie ukazać się w Europie...



[1] Nawet w tak początkowym stadium gra *Legend Of Tamaya* wygląda obiecująco. Pracuje nad nią firma Genki znana z *Kileak The Blood*. Patrzcie tylko na te pięknie wyrenderowane tła. [2] Walki w *Parasite* obserwujemy z góry, w stylu SNES. [3] *Parasite Eve*, być może następca FFVII. [4] *Ehrgeiz* firmy Namco.



[1] *Street Fighter EX 2* firmy Capcom będzie jednym z pierwszych tytułów przeniesionych z płyty System 12 na PlayStation. [2] Ważne jednak, że wcześniej pojawił się *Tekken 3*. Hurra! [3] Kolejna długo oczekiwana bijatyka to *Bushido Blade 2*.

**N**ie ma jeszcze połowy roku, a już zapowiedziano wiele niesamowitych tytułów. Firma Square zamierza wydać rolpleje *Xenogears* i *Final Fantasy V* oraz bijatyki *Bushido Blade 2* i *Sokaigi*. Pojawią się również gry z automatu System 12, co oznacza jeszcze lepszą jakość. *Tekken 3* będzie pierwszą grą przeniesioną z System 12 na PSX. Po nim przyjdzie kolej na *Ehrgeiz* firmy Square, *Street Fighter EX 2* Capcomu i tajemniczą bijatykę na mieczu, która ma przypominać *Soul Edge*.

Przechodząc do nowości, które ukazały się w Japonii w tym miesiącu, nie można zapomnieć o RPG firmy Square pt. *Paradise Eve*. Zapowiada się poważny konkurent dla *FFVII*. Gra oparta jest na powieści Hideaki Seny o tym samym tytule i wielkim hicie kinowym (w Japonii) z lutego 1997 roku. Przy produkcji zatrudnieni byli twórcy *Final Fantasy VII*, zaś współpracowali z nimi artyści z Hollywood CG, którzy mają na swoim koncie filmy *True Lies* i *Apollo 13*. Tak jak *FFVII*, *Parasite Eve* toczy się na dwóch płaszczyznach: fabularnej i bitewnej – druga z nich opiera się na Active Time Battle z *FFVII*. Jednak nie włącza się oddzielny ekran walki wzorem serii *Final Fantasy*, lecz podobnie jak w grze *Chrono Trigger* na SNES walczymy tam,

gdzie się znajdujemy. Nie ma również walk zbiorowych, nasza bohaterka Aya musi radzić sobie sama.

Pozostajemy przy Square. W marcu w japońskich sklepach pojawiła się gra *Bushido Blade 2*. Mniejsza o fabułę, najważniejsze że firma Square zwiększyła liczbę postaci (6 na początku, do 18 w trakcie gry), wprowadziła 7 trybów rozgrywki i 6 rodzajów broni.

Nie ustalono jeszcze daty wydania przez firmę Square *Final Fantasy V* w wersji na PlayStation (nie wiadomo też, czy ta gra zostanie wydana w Europie) i trójwymiarowej przygodówki akcji *Ehrgeiz* ze stajni Namco (konwersja z System 12). Ta ostatnia gra produkowana jest przez związaną ze Square firmę Dream Factory. Pracują w niej ludzie, którzy współtworzyli niegdyś *Tekkena* i *Virtua Fighter*. Mają oni na swoim koncie również obie części *Tobala*, zaś *Ehrgeiz* będzie ich pierwszą przygodówką.

Japończycy grają już w *Tekkena 3*, powinienem więc napisać coś o ukończonym produkcie (phi, my już mamy PrePlay... – przyp. RB). Wczesna wersja pokazana tylko wybranym przedstawicielom prasy była gotowa już pod koniec stycznia (pisałem o niej w jednym z poprzednich raportów), jednak na półki gra trafiła dopiero pod



koniec marca. Opcje są podobne do tych z „dwójki” (Arcade, VS Mode, Time Attack, Practice), lecz nowością będzie Force Mode – tryb, w którym przemierzasz scenię walcząc z kolejnymi wrogami. Coś w stylu *Fantastic Four*. Jest też Ball Mode, w którym możesz zrobić przeciwnikowi krzywdę tylko za pośrednictwem piłki.

Twórcy gry *Kileak The Blood* rozpoczęli prace nad wyglądającym zachęcająco trójwymiarowym RPG-iem pt. *Legend Of Tamayu*. Wspaniale wyglądające tła to tylko jeden z atutów gry. Postacie zostały zaprojektowane przez twórcę *Mononoke* Ime, filmu animowanego, który był wielkim hitem zeszłego roku. Przejedźmy teraz do *Street Fighter EX 2*, który powstaje w firmie Capcom...

Gra została stworzona na capcomowskim odpowiedniku Systemu 12 firmy Namco. Oferuje poprawioną grafikę, płynniejsze animacje i bardziej szczegółowo przedstawione postacie. Kolejny plus to bardziej dynamiczne niż poprzednio kamery. Firma Namco udowodniła na przykładzie *Tekkena 3*, że konwersje z Systemu 12 są możliwe.

Czy możemy więc spodziewać się również wysokiego poziomu po SF EX 2 w wersji na PSX? Jesteśmy niemal pewni, że tak...



www.comat.com.pl  
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:  
022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI

CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH

uwaga! sprzedajemy wyłącznie nowe, legalne oprogramowanie i działa na rynku od 100%.

	Playstation (gwar. SONY) instr. PLI	699,-
Kabel RF uniwersalny	89,-	
Kabel Euro - Scart	59,-	
Karta pamięci 15 bloków	89,- 69,-	
Karta pamięci 360 bloków (24x)	199,-	
Karta pamięci (orygin. 15 bloków)	109,-	
Kierownica + pedaly	309,-	
Kierownica + pedaly + dźwignia bieg.	369,-	
Kontroler PSX (oryginalny)	129,-	
Joy. Barracuda (analog.-cyfr.+prog.)	139,-	
Joypad Control Station	69,-	
Mysz PSX (oryginalna)	139,-	



Barracuda: Programowalny Joypad Analogowo-Cyfrowy

Abe's Odyssey

Actua Soccer 2 PLI

Adidas Power Soccer 2 PLI

Bedlam

Broken Sword 2 PLI

Bushido Blade PLI

Bust A Move 3 PLI

C&C Red Alert (wersja angielska)

Colony Wars PLI

Crash Bandicoot 2 PLI

CROC

Dark Omen

Deathtrap Dungeon

Diablo

Discworld 2 PLI

Duke Nukem 3D

Dynasty Warriors PLI

Fifa '98 Road to World Cup

Fighting Force PLI

Final Fantasy VII ang. (3CD) PLI

Formula 197 PLI

G-Police (ver. ang.) PLI

Gex 3D

Gran Turismo

Hercules (ver. ang.) PLI

Jersey Devil PLI

Lost World: Jurassic Park

MDK PLI

Mechwarrior 2 (ver. ang.)

Mortal Kombat Mythology: Subzero

Nightmare Creatures PLI

NBA Live '98

NHL '98

Overboard PLI

Pitfall 3D

Rascal PLI

Rally Cross PLI

Resident Evil 2 (ver. ang.)

Riven (5xCD) PLI

Rosco McQueen PLI

Samurai Showdown III PLI

Sentient PLI

Skullmonkeys

Test Drive 4

Time Crisis+N-Gcon 45

Tomb Raider 2 PLI (ver. ang.)

Transport Tycoon

Trash it!

Warcraft 2 (ver. ang.)

### NISKA CENA

Actua Soccer PLI

Adidas Power Soccer PLI

Air Combat PLI

Alien Trilogy PLI

Battle Arena ToShinDen PLI

Battle Stations

BLAM! Machinehead

Blast Chamber

Bust A Move 2 PLI

Crash Bandicoot PLI

Cruader: No Remorse

Cyberia

Darklight Conflict

Delcon 5

Destruction Derby 2 PLI

Die Hard Trilogy

Independence Day

Little Big Adventure

Loaded PLI

Overblood

Perfect Weapon

Porsche Challenge PLI

Ridge Racer Revolution PLI

Road Rash

Tekken PLI

True Pinball

Wipeout 2097 PLI

Worms PLI

### OFERTA MIESIĘCZA



DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

159,-

DUKE NUKEM 3D - Najlepsza oferta na rynku dla graczy z gatunku Duke Nukem. W ofercie miesiącka bonus o 70%!

15



Tak jak w V-Rally, klasyczne skręcanie możesz odłożyć na półkę. Tylko kontrolowane poślizgi i wchodzenie w zakręty na ręcznym hamulcu gwarantują szybki przejazd bez zwiedzania wszystkich rowów i poboczy. *Rage Racer* to to nie jest...

## COLIN MCRAE RALLY

TOCA w blocie

Gatunek: Rajd

Wydawca: Codemasters

Producent: Codemasters

Premiera: Maj

V-Rally i TOCA Touring Cars to jedne z najlepszych gier wyścigowych na naszą konsolę. Firma Codemasters postanowiła stworzyć mariaż tych dwóch tytułów. Rozmawiamy z producentem, Guyem Wildayem.

Opisz pokrótce grę.

Colin McRae Rally to wynik naszych doświadczeń w produkowaniu symulacyjnych wyścigów na PSX i PC. Engine gry jest rozszerzoną wersją tego z TOCA. Oczywiście musielibyśmy wiele zmienić, by samochody zachowywały się jak na prawdziwym rajdzie. Tak jak w TOCA, odtworzyliśmy fizyczne modele sa-

mochodów – w tym używanego przez Colina McRae Subaru Impreza 555.

Porywanie się na V-Rally jest bardzo odważnym czynem. W czym wasza gra jest lepsza? Niewątpliwie V-Rally jest dla nas wzorem. Polityka Codemasters jest taka: nie wydajemy tytułu, dopóki nie ma on szans na wejście do pierwszej piątki listy najlepiej sprzedawanych gier. Wierzymy, że jesteśmy w stanie dorównać, jeśli nie przewyższyć V-Rally.

Nasz tytuł działa w podwyższonej rozdzielczości, a więc dokładnej symulacji towarzyszy wsparcie grafiki. Poza tym jako pilot występuje u nas Nicky Grist, nadworny nawigator samego Colina McRae.

A co z trasami?

Aby zachować równowagę między grywalnością i realizmem, każda z 48 tras została zaprojektowana przez nas. Posługując się fikcyjnymi torami, mogliśmy od podstaw zaprojektować je tak, by dawały graczy maksymalną satysfakcję. Są bardzo wymagające, samochód porusza się na granicy przyczepności.

Jaki jest rodowód firmy?

Colin McRae Rally jest wynikiem naszego doświadczenia i intensywnych badań nad stworzeniem najbardziej autentycznego doświadczenia rajdowego na PlayStation. Nad projektem pracuje 26 osób. Większość z nich zdobywała cenne doświadczenie współtworząc grę TOCA.

Dlaczego gracz powinien się zainteresować tym tytułem?

Napakowana adrenaliną, błyskawiczna akcja rajdowa nigdy jeszcze nie była tak realistycznie przeniesiona do gry komputerowej. Colin McRae Rally ustawił nowy standard.

Jaki jest najlepszy element gry? Realistyczne zachowanie się wozów na drodze, zgodne z danymi dostarczonymi przez producentów.

Powiedz nam coś o grze, czego nie powiedziałeś jeszcze nikomu.

Dodawane do gry porady dla początkujących rajdowców zostały opracowane przez samego Colina McRae.



# Viva Football

Gatunek: Piłka nożna

Wydawca: Virgin

Producent: Virgin

Premiera: Trzeci kwartał '98

Strzeż się — nadciąga fala gier piłkarskich. Każdy szanujący się wydawca stawia sobie za punkt honoru wydanie jakiejś kopaniny. Konkurencja będzie mordercza, dlatego zapytaliśmy Simona Humbera z Virgin, w jaki sposób ich gra zamierza utrzymać się na powierzchni.

Okazuje się, że jest kilka oryginalnych pomysłów. Viva oferuje reprezentację, ale reszta jest podobna do prowadzenia drużyny przez kolejne sezony. Tylko na większą skalę. Zamiast wybierać zespół i piąć się nim po schodkach ligi, wybierasz reprezentację i kierujesz jej poczynia-

niami już od 1962 roku! Możesz na przykład tak pokierować drużyną Polski, by po 36 latach była jedną z faworytek Francji '98.

Co jeszcze? O, jest coś —

PlayerChat (tm). Zawodnicy będą się porozumiewać: wołać o podania, proponować zagrywki ("strzelaj, głębie, strzelaj" :), a podobno nawet obrzucać nas niewybrednymi określeniami, gdy coś spartolimy.

Grafika jest w podwyższonej rozdzielcości i biega z prędkością 25 fps. Animacje są Motion Captured. A co z teamami? Gra oferuje 987 drużyn (w tym reprezentacje), 1974 autentyczne koszulki i 16224 zawodników (prawdziwe nazwiska). Wstajemy z ziemi, otrzepujemy kolana i oszołomieni wracamy do domu...



Przykładowe ceny gier:

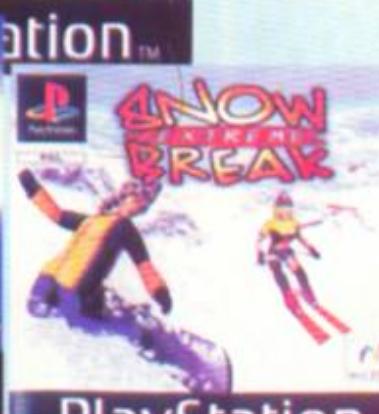
ACE COMBAT 2  
C&C RED ALERT  
CRASH BANDICOOT  
CRASH BANDICOOT II  
DESTRUCTION DERBY 2  
DIABLO  
DIE HARD TRILOGY  
FINAL FANTASY 7  
FIFA '98  
G-POLICE  
GTA GRAND THEFT AUTO  
NEED FOR SPEED 3  
RIVEN  
RASCAL  
SIM CITY 2000  
SYNDICATE WARS  
SUIKODEN  
SOUL BLADE  
TOMB RAIDER  
TOMB RAIDER 2  
TEST DRIVE IV  
TOCA TURING CAR CHAMP.  
THEME HOSPITAL  
TEKKEN  
TOMB RAIDER  
V-RALLY

-209 zł  
-219 zł  
-99 zł  
-209 zł  
-99 zł  
-209 zł  
-99 zł  
-219 zł  
-219 zł  
-219 zł  
-209 zł  
-209 zł  
-279 zł  
-209 zł  
-169 zł  
-99 zł  
-179 zł  
-99 zł  
-99 zł  
-209 zł  
-209 zł  
-219 zł  
-209 zł  
-99 zł  
-99 zł  
-169 zł

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi
- GRY**
- AKCESORIA**

- WYMIANA GIER**
- GRY UŻYWANE**

**- SPRZEDAŻ  
WYSYŁKOWA**



707,-

10 ZŁ

PRZESYLAJĄC KUPON DO 31.05.98  
OTRZYMASZ 10 ZŁ BONIFIKATY



PSX MAGAZYN 05/98  
PROMOCJA WAŻNA DO 31 MAJA 1998

01-019 Warszawa ul. Nowolipki 14 m 37

pon.-pt. 8<sup>30</sup>-16<sup>30</sup> tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335

ARTEM skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

<http://www.artem.com.pl>

Aleja Jana Pawła II

10 ZŁ

# BEAST WARS

## Transformers – decydujące starcie



[1-3] Ponownie wybucha intergalaktyczna bitwa między Maximalami i Predaconami. Na zwycięzcę czeka cała galaktyka i (dzięki Bogu!) żadnej ręki księżniczki. Na przegranych – złomowisko i wieczny srom w Zaświatach Robotów. Bierz się zatem do roboty.

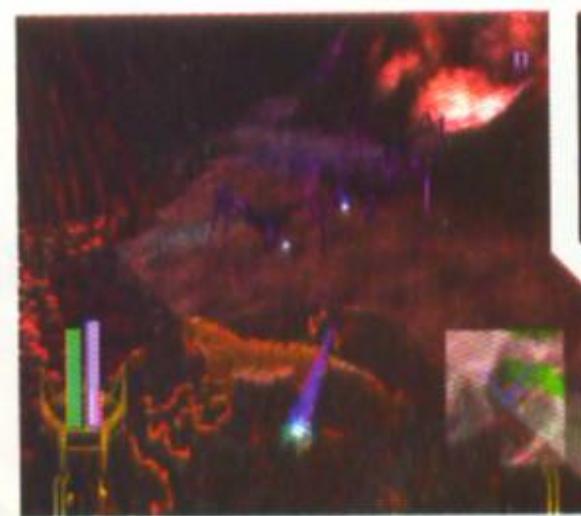
**Gatunek:** Bestiatyka  
**Wydawca:** Hasbro Interactive  
**Producent:** Hasbro  
**Premiera:** Maj

Zanim nastąpiła epoka *MechWarrior* i *Robocopa*, gościłyśmy na Ziemi niejakiego Optimusa Prime'a. Przybył on by walczyć ze złym Megatronem. Najstarsi górale już na pewno wiedzą, o co chodzi – tak, to *Transformers*, roboty które zamieniają się w samochody i inne maszyny. Przez czternaście lat sporo się zmieniło – w pościgu za Megatronem i Predaconami nasi bohaterowie trafili na planetę, która dziwnym trafem przypo-

mina prehistoryczną Ziemię. Wrogowie dysponują teraz potężną energią (Energon), która niszczy strukturę robotów. Dlatego, aby przeżyć, Transformery zmienią się w zwierzęta zamieszkująceplanetę i ukrywają się pod postaciami insektów, dinozaurów, szczurów, goryli itp. Bez sensu? Nieważne, dzieciaki lykną wszystko. Dowodem na to jest serial rysunkowy o tym samym tytule, który już stał się hitem w Stanach.

Gra przedstawia totalną wojnę między stronami. Pikantniej dodają Skiriix, rasa Obcych która jest trzecią stroną konfliktu. Gra jest trójwymiarową strzelaniną z perspektywy osoby trzeciej, w której naciśk położono na szybkość i arcade'owy feeling. 10 typów transformerów, spektakular-

ne zamiany zwierzę-robot i 24 poziomy akcji powodują, że niejednemu z Was już cieknie ślinka. Dla tych, którzy mają już dość ratowania wszechświata i chcieliby choć raz go zniszczyć, dobra wiadomość – można wcielić się w Megatrona i pokierować jego armią...



Nieważne czy będziesz walczył jako robot, czy jako zwierzę, akcja *Beast Wars* będzie szybka i zaskakująca.

# World League Soccer '98

Gatunek: Piłka nożna

Wydawca: Eidos

Producent: Silicon Dreams

Premiera: Maj

Team Silicon Dreams zjadł zęby na piłkach nożnych: Soccer '97 i Olympic Soccer. Teraz szukają gry, która ich zdaniem zawalczy z najlepszymi.

Zaraz, zaraz – ligowa kopania w przeddzień mistrzostw świata? Tak, WLS '98 oferuje 194 drużyny i 10 lig świata, co w zalewie pucharowych gier może okazać się dobrą taktyką. Twórcy postawili na grywalność i elastyczność – każdy może dostosować parametry gry do swoich potrzeb. Dzięki temu po WLS mogą sięgnąć nawet ci, którym komputerowe piłki nożne kojarzą się z totalnym chaosem.

Tym bardziej że algorytmy opisujące akcję na boisku są dopieszczane. AI zawodników stara się przewidzieć, gdzie mo-

że trafić piłka po podaniu (którego jeszcze nie wykonales!). To trochę jak w szachach, gdzie przewidujesz, jaki ruch może uczynić przeciwnik i planujesz różne warianty zagrań. Tylko że AI w WLS '98 nie zastanawia się kilka minut :).

Nie oznacza to, że nie przyłożono się do strony graficznej. Stadiony zostały opracowane z dużo większym realizmem niż u konkurencji (do 1800 wieloboków). W ogóle engine gry jest imponujący. Zdaniem producenta gry, Roberta Palfremana, gra uciągnie 10 tys. wieloboków z prędkością 50 fps. Do tego „efekty specjalne”: śnieg, deszcz, mgła i flary.

Prosimy Roberta, by powiedział nam coś o grze, czego nie powiedział jeszcze nikomu i słyszmy, że ukrytym napisnikiem jest Lara Croft. Cha, cha, bar- dzo śmieszne...



# Adidas Power Soccer 98

Gatunek: Hm, przygodówka?

Wydawca: Psygnosis

Producent: Shen

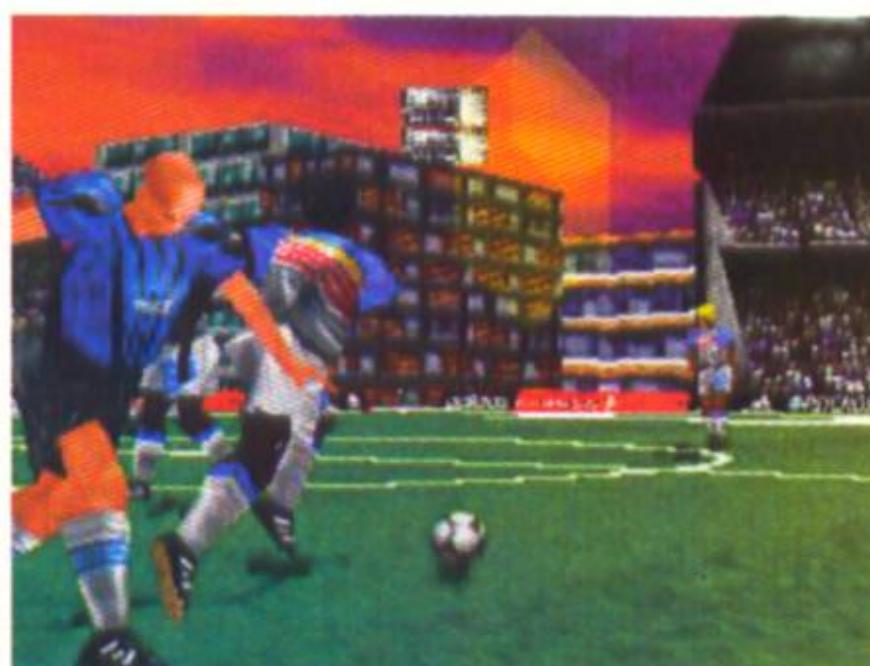
Premiera: Maj

Kolejny element lawiny wywołanej przez tegoroczne mistrzostwa świata. APS '98 to czwarta już część serii, ale druga wyprodukowana przez Shen. Nagabywany przez nas człowiek z tej firmy od razu przystępuje do ofensyw: jego zdaniem gra będzie miała lepszą grywalność niż ISS Pro i lepszą grafikę niż FIFA. Do tego dbałość o detale na poziomie Championship Manager 2. Tak, skromny facet nie jest... Oczywiście gra będzie oferowała tryb pucharu świata, ale to tylko wierzchołek góry lodowej.

Jeśli chodzi o grafikę, APS '98 oferuje więcej boisk niż jakakolwiek gra wcześniej, efekty pogodowe w czasie rzeczywistym (które wpływają na jakość roz-

grywki) i bazę zawodników (prawdziwe nazwiska) o obszerności spotykanej dotychczas jedynie w grach menedżerskich. Nowa część APS oferuje jeszcze więcej animacji motion capture (ponad 350). Twórcy przygotowali także nowe zagrania, nieobecne do tej pory w grach piłkarskich (może wreszcie będzie łapanie przeciwników za pośladki, to już żadna nowość na światowych boiskach – przyp. RB.). Wszystko to ma chodzić z prędkością 30 fps i nie ma prawa zwolnić poniżej tej wartości.

Cóż, ciężkie jest życie rzecznika prasowego firmy robiącej n-tą kopaninę na PlayStation. Przychodzi taki dziennikarz z PSM i pyta „czym właściwie wasza gra różni się od setki podobnych piłek”, a biedny PR musi z uśmiechem na ustach udowadniać, że ich gra jest The Best...



# KONTAKT

• Na początek sprostowanie: w wywiadzie z zespołem Piersi (PSM 4/98) złośliwy chochlik zmienił jedną literę w wypowiedzi Amorka na temat słabych gier. Skrót w zdaniu „RE2 to dwie płyty, które się przehodzi w dwie godziny”, powinien brzmieć RA2, czyli *Rebel Assault 2*. A tak ktoś mógł pomyśleć, że chodzi o *Resident Evil 2*. Tak naprawdę to moja literówka, ale zawsze dobrze zwalić wszystko na mitycznego chochlika :).

• Inna sprawa: zmienił się mój adres email. Jest na górze strony.

• Przesyłacie nam kody i triki do Ścisłe Tajne i to nas cieszy. Wśród tych listów trafił się jeden zawierający pełną kodów kserokopię z jakiegoś pisma. Ludzie, przecież chodzi nie o to, by kserować czy przepisywać triki z innych pism, ale by dzielić się kodami i doświadczeniami zbodytymi samemu, podczas gry. Ksero oczywiście poleciało do kosza. Pora na pytania:

• *PSM jest świetny, ale mam pomysł, który uczyni go jeszcze lepszym. Oto on: odpuśćcie sobie konwersje z peceta, które zalewają ostatnio Playstację. Pełno ostatnio jakichś Broken Swordów, Command & Conquerów, kto w to gra? Przecież PlayStation to konsola i ludzie chcą arcade'owych tytułów! Na stronach, które się zwolnią po peacetowych grach, możecie opisywać produkcje z Japonii, przecież niektóre trafiają potem do Europy.*

Wiem, „oficjalny” status waszego magazynu pewnie na to nie pozwala, ale ja wolałbym

*zamiast o peacetowej przygodówce czy strategii poczytać o jakimś japońskim rolpleju.*

Wow, w tym liście jest tyle rzeczy, z którymi się nie zgadzam, że nie wiem, od czego zacząć. Może od kwestii oficjalności. Wyjaśniłem już kiedyś, że nie oznacza to, iż jesteśmy marionetkami Sony. Po prostu łączymy wspólny pogląd, że PlayStation to najlepsza konsola na świecie. SCEE daje nam coverCD i informacje z pierwszej ręki (przy okazji zarabiając na płytach i przywileju umieszczenia słowa Oficjalny w tytule pisma). Ale zawartość merytoryczna PSM zależy tylko od nas. Ludzie z Sony Poland dowiadują się, co i jak opisano w magazynie, mniej więcej równo z Czytelnikami.

Okay, sprawa druga: obecnie PSM ocenia WSZYSTKIE gry, jakie pojawiają się w Europie (jeśli nie w PlayTest, to przynajmniej w Krótko Mówiąc). Dlaczego mielibyśmy sobie cokolwiek odpuszczać? PSM czytają także „osobnicy”, którym znudziły się rzęcznościówki — oni sięgają po inne gatunki gier i wypada tylko się cieszyć, że na PlayStation jest w czym wybierać.

Jeśli chodzi o nowinki z Japonii, jest to cenna sugestia i dzięki za nią. Oprócz wzmianek w NEWSACH już niedługo zaczniemy opisywać najlepsze japońskie gry w dziale PRIMAL SCREEN (będziemy się skupiać oczywiście na tych, które mają szanse ukazać się u nas). Jeżeli zaś chodzi Ci o RECENZOWANIE i OCENIANIE gier ze Wschodu, pytam — po co opisywać gry,

których nie da się odpalić na konsolach PAL (chyba że po przeróbkach, ale tego PSM nie będzie lansował)?

PSM ocenia WYŁĄCZNIE wersje PAL gier. I nie dlatego, że jesteśmy pismem „oficjalnym” — po prostu chcemy być fair w stosunku do Czytelników. Fan gier czyta recenzję, by zdecydować czy warto kupić dany tytuł. Dlatego chyba logiczne jest, by opisać tę wersję gry, która leży na półkach w sklepie. Doświadczenie uczy, że podczas konwersji z NTSC na PAL (i vice versa) wiele rzeczy może się zmienić: od tytułu gry, poprzez prędkość działania, prezentację (np. inny wygląd ekranów z opcjami), aż po opcje i występujące postaci. A że inne pisma recenzują wersje NTSC? Cóż, inne pisma rządzą się swoimi zasadami. Dla mnie mogą nawet recenzować gry na podstawie screenshotów albo notek prasowych.

• *Czy moglibyście podać tytuły dem, które ukazały się na Waszych wszystkich krążkach?*

Proszę bardzo. Podejrzewam, że potrzebujesz tych informacji, by zamówić numery archiwalne, dlatego UWAGA! NAKŁAD NUMERÓW 1, 2, 3, 4, 5, 6, i 8/97 PSM ZOSTAŁ WYCZERPANY. PROSZĘ NIE PRZYSYŁAĆ ZAMÓWIEN NA TE NUMERY. Jeśli nie ma informacji w nawiasie, demo jest playable.

1/97: Tomb Raider, Reloaded, Porsche Challenge, Adventures Of Lomax, Pandemonium.

2/97: Destruction Derby 2, Sentient, Broken Sword, Tunnel B1.

3/97: Adidas Power Soccer International '97, Command & Conquer, Trash-It, Robotron X, Cool Boarders (rolling).

4/97: Exhumed, Smash Court Tennis, Tenka, Spider, Excalibur 2555AD (rolling).

5/97: Micro Machines v3, Porsche Challenge, Monster Trucks, Excalibur 2555AD.

6/97: Rage Racer, Agent Armstrong, Speedster, Little Big Adventure.

7/97: Overboard!, Actua Golf 2, Kurushi, Rally Cross, Hercules (rolling).

8/97: Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four, Rosco McQueen (rolling).

9/97: Tomb Raider 2, Colony Wars, Broken Sword 2, Ace Combat 2, Machine Hunter, Overboard! multiplayer, Final Fantasy VII (rolling), Between The Eyes.

1/98: PaRappa The Rapper, Test Drive 4, Croc, Abe's Oddysee, Deathtrap Dungeon (rolling), Bushido Blade (rolling).

2/98: Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Feline 11-79, Shadow Master, Hercules, Clone.

3/98: Pandemonium 2, Grand Theft Auto, Adidas Power Soccer 2, Courier Crisis, Frogger, Dog Tale.

4/98: Actua Soccer 2, Judge Dredd, Formula Karts, Rosco McQueen, Discworld 2, Gran Turismo (rolling), Cool Boarders 2 (rolling).

• *Czy moglibyście podać tytuły dem, które ukazały się na Waszych wszystkich krążkach?* Tego nie wie nawet firma Sony, której oddział składa dla nas krążki. Wiem tylko, że na następnej płytce gwoździem programu będzie Resident Evil 2.

• *Kupiłem sobie link kabel i jestem trochę zawiadzony tym, że aby pobrać we dwóch, trzeba mieć dwie kopie gry. Czy moglibyście zamieszcać na CD dema gier z możliwością linkowania? Mój kolega także kupuje wasze pismo i mielibyśmy dwie płyty.* O tym, że nie mamy wpływu na zawartość covera, wielokrotnie już pisałem. Niestety, firmy nie są zainteresowane umieszczaniem takich opcji w wersjach demonstracyjnych. Pamiętaj, że demo ma zachęcić do kupna pełnej gry. Dlatego przedstawiana jest grafika, sposób rozgrywki, ale broń Boże coś więcej. Dla producenta katastrofalna byłaby sytuacja, w której ktoś „nagra się” w demo i nie ma już ochoty na kupno gry. Dlatego zwykle nakładane są limity czasowe (chlubnym wyjątkiem jest demo gry Oddworld w PSM 1/98, w które można grać godzinami!). Nie znaczy to jednak, że demo z opcją link nigdy się w PSM nie pojawi — może któryś z producentów udostępni nam kiedyś tę możliwość. Mogliby to spowodować większą popularność link kabla.

Rafał Belke

## KONKURS PSM I SONY POLAND

W numerze 3/98 ogłosiliśmy konkurs. Każdy, kto przysłał kupon i prawidłowo odpowiedział na pytanie, uczestniczył w losowaniu nagród ufundowanych przez firmę Sony Poland. Rozwiążanie konkursu: Producentem gry MDK jest firma Shiny Entertainment. A oto zwycięzcy:

Zegarki PlayStation otrzymują: Marek Drobysz (Kwidzyn), Marek Haręża (Bielsko-Biała), Artur Jadach (Kraków), Łukasz Moźdżynski (Nakło), Michał Rzeźniczak (Wrocław), Adran Sawicki (Zamość), Łukasz Sobczak (Łódź), Piotr Szymik (Radzionków), Marcin Teper (Rzeszów) oraz Tomasz Wanarski (Trzebiatów).

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.



# ROAD RASH 3D

Dwa lata temu gra *Road Rash* połączyła zręcznościowe wyścigi z wojną gangów motocyklowych. Na PlayStation rozpoczęło się jednośladowe szaleństwo. Trójwymiarowa kontynuacja ukaże się już wkrótce. Wsiedliśmy w samolot i pognaliśmy do Kalifornii, by pojeździć na dwuśladach dla samobójców. Oto pierwsze wrażenia z jazdy *Rashem 3D*.

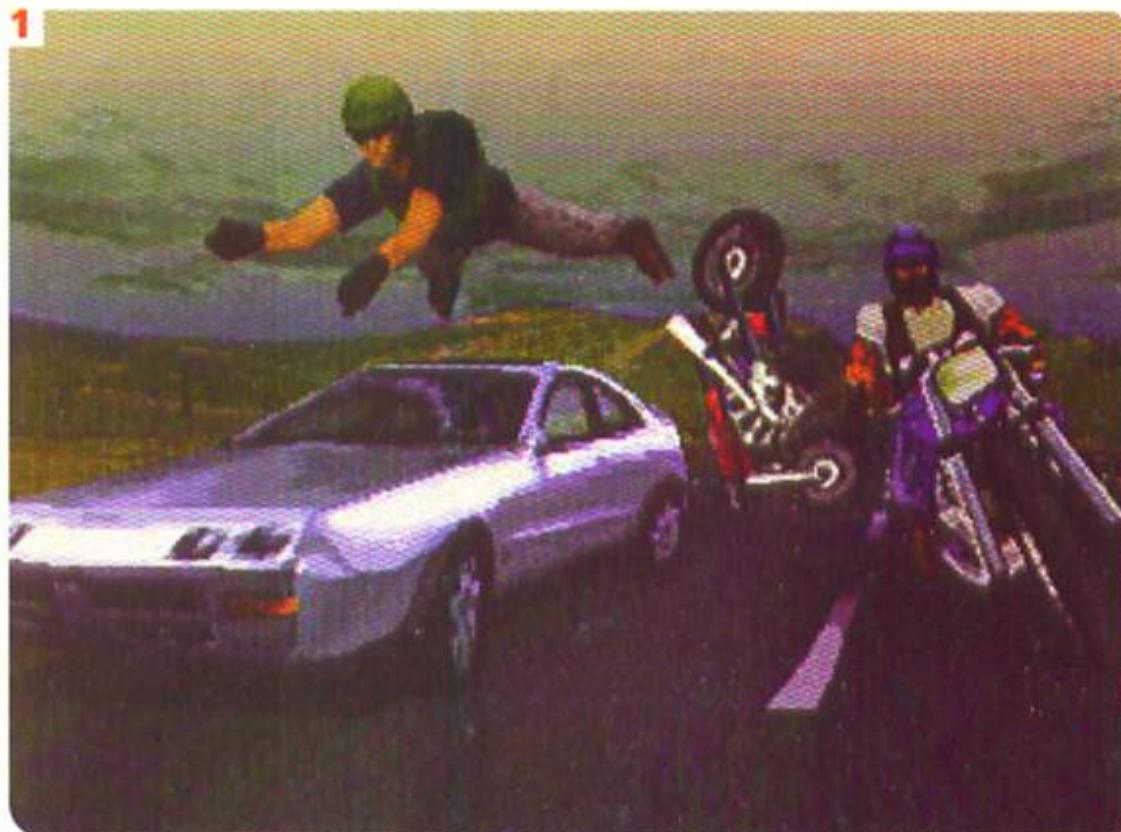
**N**ie wyrzucać śmieci. Spływanie do zatoki." Trochę dziwny znak, tym bardziej, że zobaczyliśmy go WEWNĄTRZ firmy produkującej *Road Rash 3D*. Ale to nie jest normalna firma komputerowa. Znaleźliśmy w niej cafe bar, gdzie można zjeść lunch. Wszędzie stoją ekrany telewizyjne pokazujące w kółko animacje i sekwencje z gier sportowych. Wszędzie biegają technicy, którzy starają się zaprowadzić tu jakiś taki porządek. Dodajmy, iż cały ten kompleks jest szumnie nazwany Fashion Island Boulevard. Nie znajdujemy się jednak w siedzibie głównej np. firmy Gremlin w angielskim Sheffield, lecz w San Mateo. Odwiedzamy firmę Electronic Arts i przysłiszmy tu, żeby się pościgać.

Założona w 1982 firma Electronic Arts kojarzy się właścicielom PlayStation głównie ze swoim pododdziałem, czyli EA Sports. Przy-

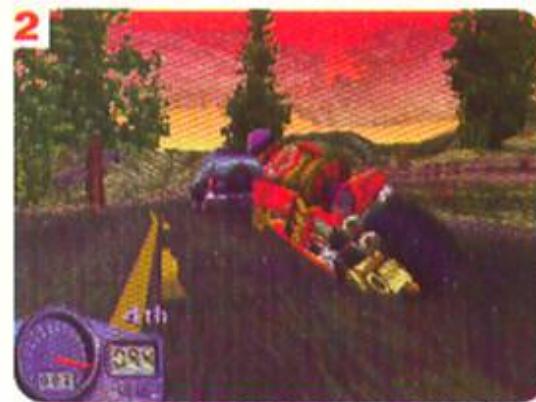
pomnij sobie tylko serie *NHL*, *NBA Live*, *PGA Tour Golf* i coraz lepszą futbolową sagę *FIFA*. To wyjątkowy team, który w zeszłym roku przyniósł firmie EA większość z jej 625 milionów dolarów dochodu. Ale teraz jesteśmy w Kalifornii, by obejrzeć nieco bardziej przyjemny tytuł — *Road Rash 3D*.

*Road Rash* pojawił się na początku lat 90-tych. Zachwycali się nim posiadacze konsoli Sega Megadrive i 3DO oraz pecetów i Amig. Debiut na PlayStation nastąpił w lutym '96. Było to niezbyt subtelne połączenie zręcznościowego wyścigu i śmiertelnie niebezpiecznej przepychanki na motocyklach. Wyobraź sobie tylko *Mad Maxa* z Barrym Sheenem zamiast Mela Gibsona, a będziesz bardzo blisko. Pomyśl o najbardziej brutalnej grze motocyklowej w historii PlayStation. I wiesz co? Tym razem jest jeszcze lepiej.

# Pod lupą Road Rash 3D

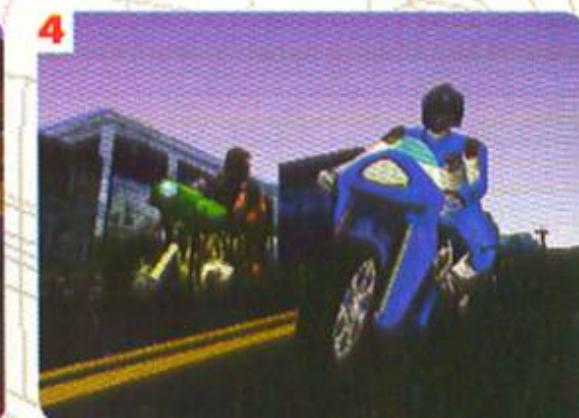


[1-4] Kilka screenów z przedpremierowej wersji gry. To dopiero alfa, a już w występują w niej, jak widać, różne ujęcia kamery.



Mamy tu kopniaki, uderzenia i ciosy z bańki. Gdy podczas testu RR3D spokojnie jechaliśmy sobie motocyklem, jakiś ubrany w skórę członek gangu próbował zaatakować przejeżdżającego zbira, stając przy tym na siedzeniu motocykla. Porozmawialiśmy z Hunterem Smithem na temat dawki promocy zawartej w tej grze. To główny producent RR3D, który nawet przed tłumem dziennikarzy nie traci zimnej krwi. Ujawnił nam, że on sam wraz z kolegami z firmy testowali na prawdziwych motocyklach kalifornijskie szosy, które stały się później podstawą dla Road Rash 3D.

Smith gotowy jest odpowiedzieć na każde pytanie dotyczące gry. Ozdabia swoje zdania dumnym stwierdze-



**Road Rash 3D** jest szybki jak sto diabłów, każdy z czterech motocykli potrafi pędzić na złamanie karku.

niem: „Czyż nie jest wspaniała?”, gdy tylko któryś z dziennikarzy kładzie swoje łaiska na wirtualnym motorze. Służy jednak ultradokładnymi informacjami na temat gry, która – darujcie nam komunal – od czasu swojego ostatniego wcielenia zyskała nowy – dokładniej trzeci – wymiar. Nowy engine w połączeniu z szosami odtworzonymi z pomocą danych amerykańskich służb geodezyjnych, powoduje że świat gry żyje własnym życiem, teren jest interaktywny. Nieważne czy pędzimy przez środek miasta, czy po bezdrożach, krajobraz jest bardzo realistyczny.

„Dane o otoczeniu podzielone są na dwie kategorie”, wyjaśnia Smith. „Najbliższe otoczenie gracza wyświetlane jest w wysokiej rozdzielcości, zaś oddalone obszary w niskiej. Podczas jazdy, co jakieś 100 czy 200 metrów, przesuwamy umowną linię podziału – najbliższe elementy tła stają się najdalszymi obiektami trójwymiarowej sceny. Nie ma tu stałego tła, mającego cały czas na horyzoncie. W Road Rash 3D dojeżdżamy do miejsc, które przed momentem były płaskim tłem. Na przykład, w oddali widać miasto (lores 2D), podczas gdy my przejeżdżamy obok wzgórza (hires 3D), ale za chwilę docieramy do miasta, które jest już trójwymiarowe, a na horyzoncie mający coś nowego. Nie widziałem nigdy gry, w której w podobny sposób wjeżdżało się w krajobraz.”

Brzmi to oczywiście pięknie, ale nasuwa się obawa, czy aby dopieszczanie grafiki nie przysłoniło twórcom grywalności. Nie ma obaw. Mimo iż to dopiero wersja alfa, Road Rash 3D prowadzi się jak marzenie, bez żadnych niepotrzebnych zwolnień. Smith ciągnie dalej z podniesionym czołem:

„Oryginalny Road Rash praktycznie pozbawiony był wzniesień. W nowym dodaliśmy podjazdy i zjazdy. Same motocykle również są bardziej przekonujące niż po przednio. Wprowadziliśmy wiele nowych ru-

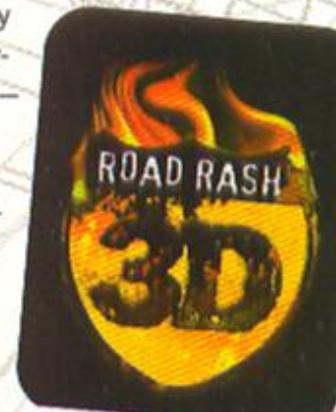
chów dla kierowców. Można odwrócić się, spojrzeć do tyłu, wykonywać kontrolowane posługi, podnosić przednie koło i przekylać się.”

Zdarzą się, co szybko sami odkrywamy, wypadki. Podczas gdy inni dziennikarze koncentrowali się na wyszukiwaniu błędów przy użyciu sobie tylko znanego metod, ja wskoczyłem na imponującą 650-tkę i ostro ruszyłem z kopyta. Odkrycie numer jeden: **Road Rash 3D** jest szybki jak sto diabłów, każdy z czterech motocykli potrafi pędzić na złamanie karku.

Odkrycie numer dwa: każda z kombinacji człowieka/maszyna wymaga innej taktyki. W

końcu trzeba jednocześnie jechać i walczyć.

Odkrycie numer trzy: **Road Rash 3D** wymaga więcej czasu, by odkryć jego tajemnice i w pełni nad nim zapanować. Przekonaliśmy się o tym na własnej skórze.



1 MOTORHEAD MOBILE

Class:	<input checked="" type="checkbox"/> Sport Type
Bike:	SportI
Price:	4999
Acceleration:	██████████
Tire Traction:	██████████
Handling:	██████████
Durability:	██████████

Player's cash/assets: \$ 5000

2 MOTORHEAD MOBILE

Welcome to Motorhead Mobile!

[1, 2] **Road Rash 3D** oferuje nam cztery typy motocykli różniące się szybkością i prowadzeniem. W dalszych etapach gry warto zainwestować w ich podrasowanie.



[1] Road Rash może i ma jeszcze kilka błędów do poprawienia, ale grafika bronii się sama. [2] Oto testowana przez nas sportowa maszyna. Uwierz nam — jest szybka.



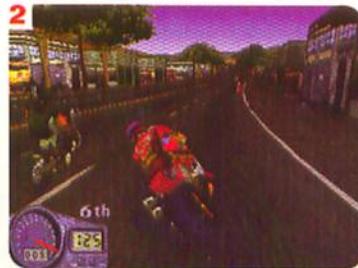
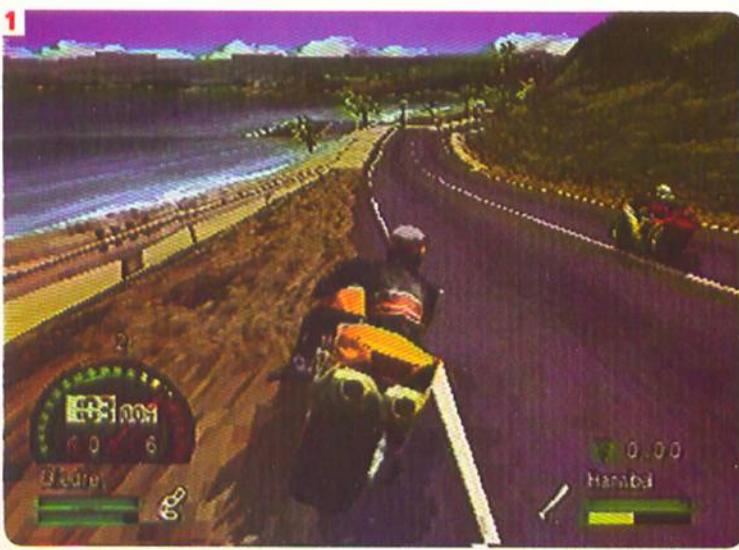
„To potężny motocykl!” komentuje Smith, gdy najspokojniej w świecie wpadam na latarnię. „To maszyna dla prawdziwych zabijaków. Magazyny motocyklowe zwariowały na jego punkcie. W zasadzie to taki składak, samemu dobiera się części. Ten gang nazywa się DeSades. Jego siedziba znajduje się w dzielnicy przemysłowej, a jego członkowie często kradną części innym gangom. Osobowość ludzi gangu, ich skłonność do bójek i brawurowej jazdy przekłada się na preferowane przez nich maszyny.”

W Road Rash 3D występuje 150 wirtualnych kilometrów dróg. Mamy 4 gangi do wyboru: wspomnianych już DeSades (chuli-gani z długimi włosami), Ca Boys (zabójcy kung fu), Dewleys (uwielbiają palki, łarńcuchy i pięści) i European Techgeists (eleganccy, mają porażające prądem pistolety elek-

tryczne). Każdy gang ma w grze własne motocykle, inny algorytm sztucznej inteligencji (gdy jest sterowany przez konsolę) i własną ścieżkę dźwiękową.

„To ostatnia gra, w której soundtracku występuje Soundgarden i zespoły, które chcą grać jak Soundgarden”, wyznaje nam Smith. „Każdemu gangowi towarzyszą inne grupy muzyczne, a wykorzystane utwory zostały napisane specjalnie na potrzeby naszej gry. Muzyka leci podczas gry, to jedyny tytuł, który przetwarza jednocześnie dane i muzykę. Inne produkcje najpierw ładują wszystkie dane, a potem odgrywają muzykę z CD”.

Cała ścieżka dźwiękowa pochodzi z wytwórni Atlantic Records. Grają m.in. Sugar Ray, CIV, The Mermen i Full On The Mouth. Wyobraź sobie technologiczny soundtrack z



Wipeout 2097 w interpretacji Lemmy'ego z Motorhead, a będziesz blisko.

Do animacji ujeżdżaczy motocykli wykorzystano motion capture – zastosowano 10 tys. klatek animacji wobec 300 w pierwotnorze. Tak więc Smithowi i spółce udało się tchnąć świeżego ducha w stary pomysł.

Dźwięk milknie, motor zniknie na horyzoncie, PlayStation zostaje wyłączona, a goście-dziennikarze odprowadzeni. Smith towarzyszy nam do samych drzwi. Udaję, że zapomniałem dyktafonu. Wracam do pokoju i przez dłuższą chwilę wpatruję się w srebrny dysk tkwiący w otwartej konsole. Można by go podwiedzić i pobrać jeszcze trochę w domu. Chyba jednak nie. Jeśli ktoś stworzył na PlayStation odpowiednik Easy Ridera z łómem, nie wiadomo, do czego jest zdolny w prawdziwym życiu :).



[1] Miasto występujące w grze Road Rash 3D oferuje wiele atrakcji. Od centrum, poprzez bozne drogi, aż po piękną nadmorską szosę. Aż szkoda zaprzerwać to miejsce krwią. [2] Udało Ci się dotrzeć aż do ósmego miejsca i właśnie wtedy ten odziany w skórę troglodyta musiał kopnąć Cię w kostkę... [3] Gra wykorzystuje boczne przyciski joysticka do balansowania ciałem na cięciwach zakrętach.

# Pierwsze Mistrzostwa Polonii

O patronat nad tą imprezą bardzo zabiegała konkurencja — *Secret Service*, *Neo*, *AnimeGaido*. Jednak organizatorzy wybrali nas — *PlayStation Magazyn*, *PC Gamer* i *Gry Komputerowe*. I słusznie.

## IMPREZA

odbyła się w niedzielę, 29 marca, w Poznaniu. A dokładniej w klubie Jack. Klubik przytulny, z klimatem, dwie kondygnacje, przyciemnione pomieszczenia i diabelnie drogie napoje. Pod jedną ścianą standy z PSX i N64, naprzeciwko konsoleta i miejsce rozgrywania finałów, wzduł pozostanych ścian barki. Na piętrze pajęczyna pecetów (do rozgrywania *Quake'a 2* multiplayer). Przybywamy tuż przed południem, po mierzącej jeździe samochodem tudzież po ciągiem (wiadomo — rozproszony oddział to większa szansa, że ktoś dotrze do celu :)). Jest nas siedmiu (wspólnych :)). Oprócz szanownego szefostwa i przedstawicieli *Gier Komputerowych* oraz *PC Gamera* jest oddział *PSM*: Jacek Pietruszczak alias Baron Jack (który właściwie jedną nogą stoi w *Gach Komputerowych*) i ja, czyli Rafał Belke. Wnosimy graty, ustaviamy, przestawiamy, drzemamy się na siebie, normalka.

W południe do Jacka (tzn. do klubu, nie do Barona) wlewa się fala fanów gier — tych, którzy chcą stanąć w szranki w zapowiadanych konkurencjach i tych, którzy po prostu przyszli popatrzeć. Z głośników płynie technologiczna muzyka, rozbłyskują ekrany,

## ZACZYNA SIĘ.

Dzielnie bronimy przed tłumem naszych dwóch przyczółków — jednego z pismami, drugiego z telewizorem i niebieską konsolą PSX. Rozpoczynają się eliminacje. Standy pod ścianą obsługują pierwszych pretendentów do tytułu Mistrza Polski w *Tekken 2*, obok *NBA Live* (także na PSX) i *ISS 64* (na N64 oficjalnie). W *Wipeout*, *Extreme G* oraz *Goldeneye* grają po przeciwległej stronie. Organizatorzy sprawnie prowadzą eliminacje, nie ma bałaganu mimo tytułu osób. Między ludźmi prześlizguje się człowiek z bezprzewodowym mikrofonem. Rozmawia z ludźmi, podaje informacje, gdzie można się zapisywać na jakie zawody i oczywiście wciąż wymienia sponsorów i patronów. W rogu, naprzeciwko nas znajduje się stoisko firmy Quay, sponsora zawodów w *NBA Live*. Mają niekiepską ofertę gier na konsole.

Kończymy biegać z różnym osprzętem jak koty z pęcherzem, podłączamy konsole, możemy zacząć

## WŁASNE MINIZAWODY.

w końcu jesteśmy patronem medialnym. Wyruszam na poszukiwanie człowieka z mikrofonem, by ogłosić, że or-

ganizujemy konkurs multiplayer w grze *Micro Machines v3*, która niedawno została wznowiona w Platynowej Serii. Nagrodami są: hybryda joypada i kierownicy o nazwie Ultra Racer (ufundowana przez Multistyk) oraz prenumeraty *PSM*. Dlatego w „naszym narożniku” natychmiast zbiera się mały tłumek. Jak wiadomo, *MMv3* to jedna z najlepszych gier multiplayer na PlayStation, dlatego za pomocą MultiTapa podłączamy do konsoli pięć osób (a właściwie pięć padów :)). Część naszych zawodników po raz pierwszy organoleptycznie poznaje zalety MultiTapa. Baron prowadzi zapisy i nadzoruje zawody. Wyścig pięciu osób w *MMv3* jest czymś, czego każdy szanujący się gracz powinien zaznać. Bój jest zacięty, a do ćwierćfinałów przechodzą tylko dwaj pierwsi zawodnicy z każdej piątki. Tuż obok nas ludzie zmagają się z *Tekkenem 2*. Oczywiście naszych minikonkursów nie nazywamy mistrzostwami Polski — ot, po prostu trochę zabawy i możliwość obdarowania ludzi czymś pożytecznym. Pierwszy etap w *MMv3* trwa dość długo, ale w końcu dochodzi do ćwierćfinałów. Od tej pory gracze toczą pojedynek, ścigając się parami, „na przewagi” (każdy fan *MMv3* wie, o co chodzi). Ćwierćfinał, półfinal i w końcu dwie decydujące walki. Oto Ci, którzy stanęli na podium (którego nie było :):

Pierwsze miejsce — Michał Siwcza

Drugie miejsce — Wojtek Siedlik

Trzecie miejsce — Paweł Wasik.

Rozdajemy pisma i Ultra Racera, spisujemy adresy dla działu prenumeraty, robimy pamiątkowe zdjęcie i możemy chwilę



[1] Jedno z naszych stoisk oferowało pisma naszego wydawnictwa. [2] Nagrodami w naszym konkursie *Cardinal Syn* były m.in. prenumeraty *PSM*, dlatego bój był zacięty. Oto finaliści [3] Zwycięzcy konkursu *MMv3*.

# Konkursy w Grach Komputerowych

## ODETCHNAĆ.

Wypuszczam się na spacer po terenie mistrzostw. Wygląda na to, że organizatorzy panują nad tłumem. Zawodnicy są odgrodzeni od widzów, nikt na nich nie wpada, nikt nie przeszkadza. Nie wiem, może dla organizatorów impreza jest katorgą i wojną nerwów, jednak z perspektywy osoby trzeciej (Third Person Perspective :) wszystko wygląda okay. Tylko ktoś skarży się, że eliminacje do *Tekkena 2* odbywają się w trybie Survival, przez co starzy wyjadacze pokonują kolejne postaci trzema ciosami na krzyż i najwyraźniej mogą tak dugo... Rzut oka na zegarek i uzmysławiam sobie, iż konkurs *MMv3* zajął sporo czasu i najwyższa pora na następny. A tym razem będzie jeszcze więcej chętnych, bowiem rozegramy minizawody w grze

## CARDINAL SYN.

bijatyce trzeciej generacji, której przedpremierową wersję PAL otrzymaliśmy od firmy Sony Poland jako pierwi w Polsce. Nagrodą jest analogowy joypad Barracuda (ufundowany przez Multistyk) oraz prenumeraty PSM. *Cardinal Syn* (o której pisaliśmy w PSM 4/98) to bijatyka fantasy – krewawa, brutalna, wymagająca i wspaniała graficznie. Po ogłoszeniu konkursu przebijam się do naszego stoiska przez gęsty tłum, potykając się o opadnięte szczećki (Baron właśnie odpalił grę). Gra ukaże się za ponad miesiąc, nikt jej jeszcze nie widział, dlatego zawodnicy muszą poznawać jej tajniki „w czasie rzeczywistym”. Trudne wyzwanie, ale chętnych nie brakuje. Rozgrywany klasyczny pu-

char: zwycięzca walki przechodzi do ćwierćfinału, gdzie ściera się ze zwyciężą innego pojedynku itd. Bój zacięty, podczas walk przybywają nowi chętni... Wygląda na to, że z tym konkursem jezdzie się jeszcze dłużej. W końcu mamy zwycięzców:

Pierwsze miejsce – Maciek Żmuda-Adamski

Drugie miejsce – Tomasz Ubysz

Trzecie miejsce – Michał Okrajek

Nagrody, adresy, zdjęcie i znów chwila oddechu. Poslam się pizzą przemyconą do klubu z miasta (od cen w środku można wrzodów dostać). Patrzę na zegarek – ależ nam się zeszło! Właśnie wyłoniono

## MISTRZA POLSKI

w *Tekkenie 2*. Gość odbiera imponujący puchar od Wielkopolskiej Telewizji Kablowej. Tłum powoli topnieje, mimo że właśnie zanosi się na walki finałowe w innych konkurencjach mistrzostw. Wpadam na piętro, gdzie trwa jatka finałowej ósemki zawodników w *Quake 2*. Dźwięki NBA Live na dolnym pokładzie szybko spędżają mnie na dół – rozpoczyna się basketowy finał. Zawodnicy siedzą za konsoletą na podwyższeniu, a my – zamiast zaglądać im przez ramię i przeszkadzać – mamy do dyspozycji telewizor 16:9 ustawiony „w stronę publiczki”. Do tego dźwięk słyszan w całym klubie, malina.

Zostało jeszcze trochę czasu, więc organizujemy szybki konkurs w *V-Rally*. Nagrodą jest kierownica Per4mer i oczywiście prenumeraty PSM. Większość gości poszła już do domu, więc konkurs *V-Rally* odbywa się w bardziej kamernej atmosferze. Tym lepiej dla uczestników – większe szanse na wygranie kierownicy. Baron wybiera szczególnie paskudną trasę w Szwecji i notuje czasy przejazdów. Konkurs jest krótki – żadnych dogrywek, po prostu zwycięża ten, który przejdzie najszybciej. Dlatego szybko się kończy.

Po wyłączeniu *V-Rally* zgromadzeni wokół stoiska czytelnicy PSM domagają się odpalenia jeszcze raz *Cardinal Syn*. Jasne, nie ma sprawy. Impreza dogasa – rozdawane są ostatnie nagrody, robi się pusto. Wybija dwudziesta, koniec...

## KRÓTKO MÓWIĄC

Imprezę uważam za udaną. Do plusów należy niewątpliwie sam pomysł na zorganizowanie Mistrzostw Polski – dla całego nikt wcześniej na to nie wpadł? Drugim atutem imprezy była sprawna organizacja – podczas mistrzostw nie zdarzyło się tysiąc małych usterek, które według praw Murphy'ego POWINNY się zdarzyć. Szef imprezy, pan Dariusz Andrzejewski z WTK, nie tracił głowy i nerwów (co zdarzało się już organizatorom podobnych imprez). Żywoły tłum młodych został okiełznany. Także wybór miejsca był trafny. Przyzwyczajeni do tego, że podobne imprezy (czyli targi gier) odbywają się w jasno oświetlonych pomieszczeniach, trochę się zdziwiliśmy wchodząc do zaciemnionego „lochu” Jacka. Szybko jednak okazało się, że to w niczym nie przeszkadza. Minusy? Wysokie ceny w barkach, w końcu to nie impreza dla biznesklubu, a dla młodych, którzy z reguły nie śmierdzą groszem. A to dopiero początek, następnym razem impreza będzie miała już markę i będzie (mam nadzieję) jeszcze lepsza. Organizatorzy już teraz „odgrążają się”, że w przyszłym roku zorganizują drugą edycję mistrzostw. Chętnie znów obejmie patronat prasowy i przyjedziemy do Poznania.

PS. Dziękujemy firmom: Multistyk, Sony Poland oraz LEM za pomoc w skompletowaniu sprzętu i gier do naszych konkursów oraz za ufundowanie nagród.

PS2. Nazwiska zwycięzców tegorocznych mistrzostw podaliśmy w UPDATE.



1



2



[1] Zwycięzcy konkursu *V-Rally* podarowaliśmy kierownicę Per4mer. [2] Na chwilę przed dwunastą pod Jackiem było gorąco.

# Wizja PlayStation

Wbrew pozorom nie jest to artykuł o tym, co czeka PlayStation w przyszłości ani jaka będzie PSX2. To wykład z przesyłania sygnałów wizyjnych. PlayStation można podłączyć do telewizora na trzy sposoby. Wielu z Was nie orientuje się w różnicach między nimi (co wynika z listów), a nowe modele PlayStation mają tylko jedno wyjście obrazu, co dodatkowo wprowadza zamęt. Rafał stara się rozsypać ten węzeł...

O sposobach podłączania PlayStation do telewizora pisaliśmy już w PSM 2/97. Minął już szmat czasu, nowa seria konsoli ma inne gniazda z tyłu, poza tym mamy nowych czytelników, a nakład PSM 2/97 został wyczerpany. Tak się składa, że z tej dziedziny dorobiłem się tytułu technika (to znaczy z urządzeń RTV, nie z PlayStation :), dlatego postanowiłem dokładnie i raz na zawsze wyjaśnić całą sprawę.

## NOWE GNIAZDKO, NOWE WĄTPLIWOŚCI...

Nowa PlayStation ma jedno wyjście – AV Multi Out – ale kryje ono w sobie wiele sygnałów. Zupełnie jak gniazdo SCART w telewizorze. Twórcom obu rozwiązań chodziło o jedno: aby nie mnożyć gniazdek z tyłu konsoli/telewizora, tylko połączyć wszystkie standardy w jedno gniazdko. SCART ma tyle pinów ("dziurek"), że spokojnie można zmieścić tam i sygnał RGB, i zespolony. Sygnał zespolony płynie innym pinem gniazda niż RGB, a telewizor „wie”, że z pinu nr x otrzyma sygnał zespolony, z pinu y fonę, a z pinów a, b i c sygnały RGB. Na tym w końcu polega standard – aby określone sygnały płynęły wszyscy tymi samymi pinami. Jeśli wtyczka SCART (np. ta w przejściówce z kabli CINCH, dostarczana wraz z konsolą) nie ma wszystkich pinów ("bolców"), nie oznacza to, że

jest zepsuta. Po prostu reszta pinów nie jest w niej po prostu wykorzystywana (i tak we wtyczkach zwykle jest więcej pinów niż potrzeba).

## Z CZEGO SKŁADA SIĘ OBRAZ?

Aby obraz mógł być wyświetlany na ekranie, odbiornik musi otrzymać informacje o: składowych R, G i B (czerwona, zielona i niebieska) każdego punktu na ekranie oraz tzw. sygnały synchronizacji. Z plastiki w szkole wiesz, że mieszając ze sobą w różnych proporcjach wymienione wyżej trzy barwy podstawowe można otrzymać dowolny kolor. Obraz telewizyjny składa się z wielu małych punktów (pikseli), z kolei każdy piksel składa się z trzech sąsiadujących ze sobą części o kolorach czerwonym, zielonym i niebieskim. Od nasycenia tych trzech plamek zależy kolor piksela na ekranie, a od kolorów wszystkich pikseli obraz, który widzimy. Dzięki „niedoskonałościom” ludzkiego oka te wszystkie punkciki oglądane z daleka zlewają nam się w spójny obraz. Widać to wyraźnie, gdy włączysz telewizor i z bardzo bliska przyjrzyisz się powierzchni ekranu (tylko nie za długo, bo to niezdrowe). Wiemy już do czego służą składowe koloru, a sygnały synchronizacji? Potrzebne są one z grubią po to, by poszczególne plamki trafiały w to miejsce ekranu, w które mają trafić. Żeby górna część obrazu wyświetlana była w górnej części

kineskopu, żeby obraz nie skakał i nie znieksztalciał się.

A zatem mamy trzy składowe koloru i (zwykle dwa) sygnały synchronizacji. Do tego dochodzą dwa (stereo) sygnały dźwiękowe. Są trzy sposoby na przesłanie tych wszystkich sygnałów z konsoli do telewizora.

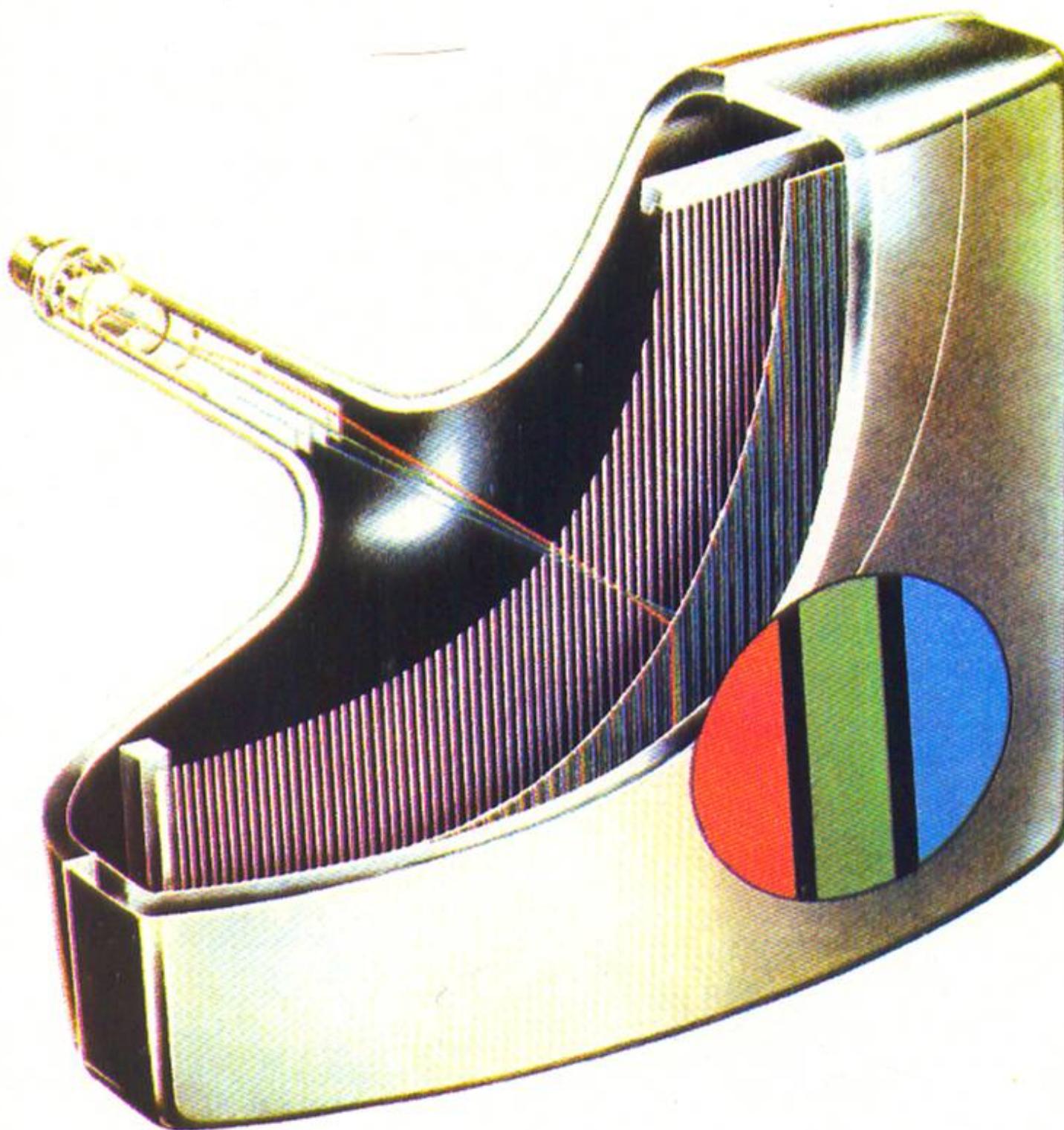
## SYGNAŁ RGB

Najlepiej byłoby, gdyby każdy z tych siedmiu sygnałów przesłany był oddzielnie. I to zapewnia RGB SCART kabel. Każda składowa, synchro i fonia idzie oddzielnym kablem (jest jeszcze tzw. masa, ale to w tej chwili nieistotne), sygnały nie przenikają się, a obraz nie musi przeходить przez bebechy telewizora, tylko trafia niemal bezpośrednio do kineskopu (właśnie tak komputery osobiste przesyłają obraz do monitorów). Dlatego w ten sposób można uzyskać obraz najlepszej jakości.

Z wyjścia wizyjnego PlayStation (w obu modelach będzie to samo gniazdko AV multi out) obraz taki biegnie wielożyłowym kablem i przez gniazdo SCART trafia do tv. Niestety, najpierw trzeba kupić odpowiedni kabelek i upewnić się, czy telewizor jest w stanie przyjąć obraz w ten sposób. Obecność gniazda SCART nie musi oznaczać, że nasz odbiornik „łyknie” sygnał RGB. Był może jest przystosowany tylko do pobierania z gniazda SCART sygnału zespolonego (z zupełnie innych pinów) i kabelki, którymi biegą sygnały RGB, w ogóle nie są podłączone. Najlepiej pożyczyć kabel RGB SCART od znajomego i podłączyć za jego pośrednictwem konsolę do tv. Jeśli wszystko gra, to dobra nasza, bowiem obraz w ten sposób otrzymany jest ostry i stabilny. Przy takim podłączeniu zwykle po włączeniu konsoli telewizor sam „wyczuwa” nowy sygnał i przełącza się na tryb RGB, niezależnie, co do tej pory oglądaliśmy. Są też odbiorniki, które trzeba przełączyć na RGB. Jest to najlepsza jakość wizji, jaką można otrzymać z PlayStation i w ogóle najlepszy sposób na przesłanie sygnału AV. Dalszą poprawę przyniosłaby tylko zmiana standardu



(lewo) Mając TAKIE wyposażenie powinieneś też kupić kabel RGB-SCART. (góra) Taki jak ten. (dół) A tak wygląda kabel antenowy do starszych typów konsol.



sygnałów tv na cyfrowe, ale do tego jeszcze daleko.

## **SYGNAŁ ZESPOLONY**

Jest to standardowy sposób podłączenia PlayStation do telewizora – odpowiednie kable otrzymujemy wraz z konsołą. Standard zespolony (composite) polega na tym, że wszystkie sygnały dotyczące obrazu (R, G, B, synchro) zostają zakodowane w jeden (nadal o niskiej częstotliwości). Do tego dochodzą dwa sygnały fonii, a więc mamy tylko trzy rzeczy do przesłania (w takiej postaci jest przesyłany obraz z magnetowidu). Ponieważ zespalanie odbywa się w sposób analogowy (wszystkie sygnały są analogowe), okupowane jest to stratami (błędami) w obrazie – pogorszeniem jego jakości. Dlaczego? Błędy i zakłócenia (a także zmniejszenie tzw. szerokości pasma sygnałów) spowodowane są przez proces łączenia pięciu sygnałów w jeden. Tak zespolona informacja trafia do telewizora, który musi ją z powrotem odkodować, co wprowadza kolejne straty. Jakość takiego obrazu jest co prawda tylko trochę gorsza od obrazu przesłanego metodą RGB, niemniej jest zauważalna. Wszystko jest mniej kontrastowe, a powierzchnie składające się z małych elementów (np. facet w marynarce w cienkie i gęste prążki) zdają się falować. Także powierzchnie o intensywnych kolorach (szczególnie czerwonym) „ożywają”. Fonia pozostaje nienaruszona, bowiem przesyłana jest oddzielnymi kablami.

Jak wspomniałem, jest to standardowy sposób podłączenia PlayStation. W starszych konsolach sygnał zespolony plus dwa kanały fonii są dostępne w gniazdach CINCH z tyłu PlayStation. Podłącza się do nich trzy kable o okrągłych końcówkach, a ich końce umieszcza w identycznych gniazdach CINCH telewizora (jeśli odbiornik jest monofooniczny, ma tylko jedno wejście fonii). W przypadku telewizorów z gniazdem SCART stosuje się przejściówkę z CINCH na taką wtyczkę. W nowszych typach PlayStation sygnał zespolony pobiera się z tego samego gniazdk, co RGB (tak jak w przypadku SCARTa po prostu z innych pinów). Po drugiej stronie kabla dostępnego wraz z konsolą są trzy wtyczki CINCH. Jeśli mamy tv ze SCARTem, użyjemy wspomnianej wyżej przejściówki (także w komplecie z konsolą). Telewizor trzeba przełączyć w tryb AV. Jak więc widać, wielostykowe wyjście wizyjne konsoli oferuje obraz w dwóch standardach.

## **SYGNAŁ RF**

RF to sygnał wysokiej częstotliwości, używany do emitowania zwyczajnych programów telewizyjnych. Trafia do telewizora przez okrągłe złącze antenowe. Naszą konsole także możemy podłączyć w ten sposób, jednak tego nie polecam.

Trochę teorii: przesyłanie programu tv drogą radiową jest o wiele bardziej skomplikowane niż kablem. Po pier-

wsze, nie ma mowy o oddzielnym przesyłaniu każdej składowej, jak w przypadku RGB. Po drugie, częstotliwość sygnału zespolonego jest zbyt niska, by puścić go w eter. Aby zmieścić w „powietrzu” kilka programów tv, a także zapewnić odpowiedni zasięg nadajników, trzeba było przenieść sygnał tv w wyższą częstotliwość. Poza tym, sygnał tv był odbieralny także na telewizorach czarnobiałych (kompatybilność w dół to przekleństwo postępu...), nie można przesyłać składowych R, G i B, nawet zespolonych w jeden sygnał. Dlatego tworzy się z nich informację o jasności (luminancji) każdego punktu obrazu i dodaje dwa tzw. sygnały różnicowe. Te trzy sygnały odpowiednio zespala się z informacjami o synchronizacji i powstają „zlewka” moduluje się tzw. falę nośną o wysokiej częstotliwości (czego nie będę wyjaśniał, bo to temat na następne dwie strony). Do tego dodaje się także zmodulowany sygnał fonii i całość wysyła się w świat nadajnikiem.

Dlaczego o tym piszę? Żeby Ci pokazać, ile operacji wykonuje się na sygnale wizji, by zrobić z niego RF, a każda taka operacja powoduje obniżenie jakości obrazu. W przypadku nadawania programu telewizyjnego to konieczność, ale jeśli konsola stoi pół metra od telewizora, to czysty bezsens i „marnowanie sygnału”.

W Wielkiej Brytanii konsole PlayStation sprzedawane są z kablem do podłączenia przez gniazdo antenowe. PlayStation nie oferuje sygnału RF, dlatego odpowiednie składowe są pobierane z wyjścia AV i przetwarzane w małym pudełku umieszczonym tuż za wtyczką kabla. My musimy sobie taką przejściówkę kupić sami (np. kabel RFU firmy Sony lub opisywany w tym numerze RF Adaptor). Ale odradzam ten ruch, chyba że Twój telewizor ma TYLKO wejście antenowe, wtedy nie masz wyjścia. Sygnał z konsoli jest przeliczany, zespalany, modulowany (utwardzany, aromatyzowany i sztucznie barwiony :) i po pokonaniu metra kabla trafia do telewizora, gdzie jest demodulowany, rozdzielany i przeliczany z powrotem na RGB. Powoduje to straty jakości widziane na pierwszy rzut oka. Obraz jest dostarczany do odbiornika tak, jakby to był program telewizyjny, więc trzeba dostroić tv.

Obraz przesłany „po wysokiej częstotliwości” ma wszystkie wady sygnału zespolonego (tylko że silniej występują), poza tym drga (nie chodzi tu o interlace), ma mniej nasycone kolory i jest nieostry. W przypadku programu telewizyjnego nie jest to tak widoczne, jak w przypadku elektronicznego obrazu z konsoli. Kto powie – „Doskonale! Będę miał rozmywanie sprzętowe z N64, gry będą mniej pikselowane!”. Tak, ale co z tekstem? Wystarczy, że briefingi misji w jakiejś grze są napisane małą, zieloną czcionką na niebieskim tle i już masz kłopot. Przy tej metodzie przesyłania cierpi także fonia, ale jeśli nie masz zestawu „domowe kino” z Dolby Surround (głośniki w całym pokoju), nie usłyszysz różnicę, więc nie ma o czym mówić.

## **KRÓTKO MÓWIĄC...**

W zasadzie można zostać przy standardowym połączeniu (sygnał zespolony), chociaż ze względu na dodatkowe koszty. Jeśli jednak masz w domu 29-calowego potwora z kineskopem dobrej jakości (np. Trinitron), rozważ wydanie dwustu złotych na kabel RGB. Jeśli zaś Twój telewizor ma tylko gniazdo antenowe, nie masz wyjścia – musisz kupić odpowiednią przejściówkę.

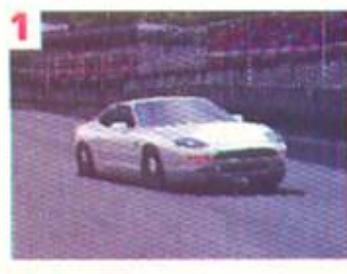
Ufff, ale wywód. Ostatnio pisałem o tych sprawach w pracy dyplomowej. Starałem się pisać krótko, przejrzyście i wchodzić w szczegóły tylko wtedy, gdy było to konieczne. Jeśli kogoś zanudziłem na śmierć (albo wybuchła mu głowa), przepraszam rodzinę denata :)).



# tour de force

Z tajnego sejfu SCEE wyjeżdża właśnie coś, co ma 99% szans

by zostać najlepszym wyścigiem wszechczasów.



Różnica pomiędzy samochodami fabrycznymi [1], a podrasowanymi [2], jest zauważalna na pierwszy rzut oka.

Czego jak czego, ale wyścigów na PlayStation nie brakuje. Dlatego kiedy pojawia się nowy tytuł, o którym mówi się, że bez mrugnięcia okiem wyprzedzi całą konkurencję, trzeba zwrócić na niego baczną uwagę.

Gra *Gran Turismo*, ukazała się już w Japonii. Spowodowała tam małe trzęsienie ziemi. Całymi tygodniami utrzymywała się topie tamtejszej listy przebojów. Każda jej dostawa błyskawicznie znikała z półek sklepowych. Podobnie dzieje się w Europie, większość prasy fachowej z dużą przyjemnością testuje gierkę. Renomowany brytyjski miesięcznik *Edge* ocenił japońskie wydanie samochodowej ekstrawagancji firmy Sony na 10/10, co zdarzyło się dopiero po raz drugi w czteroletniej historii pisma!

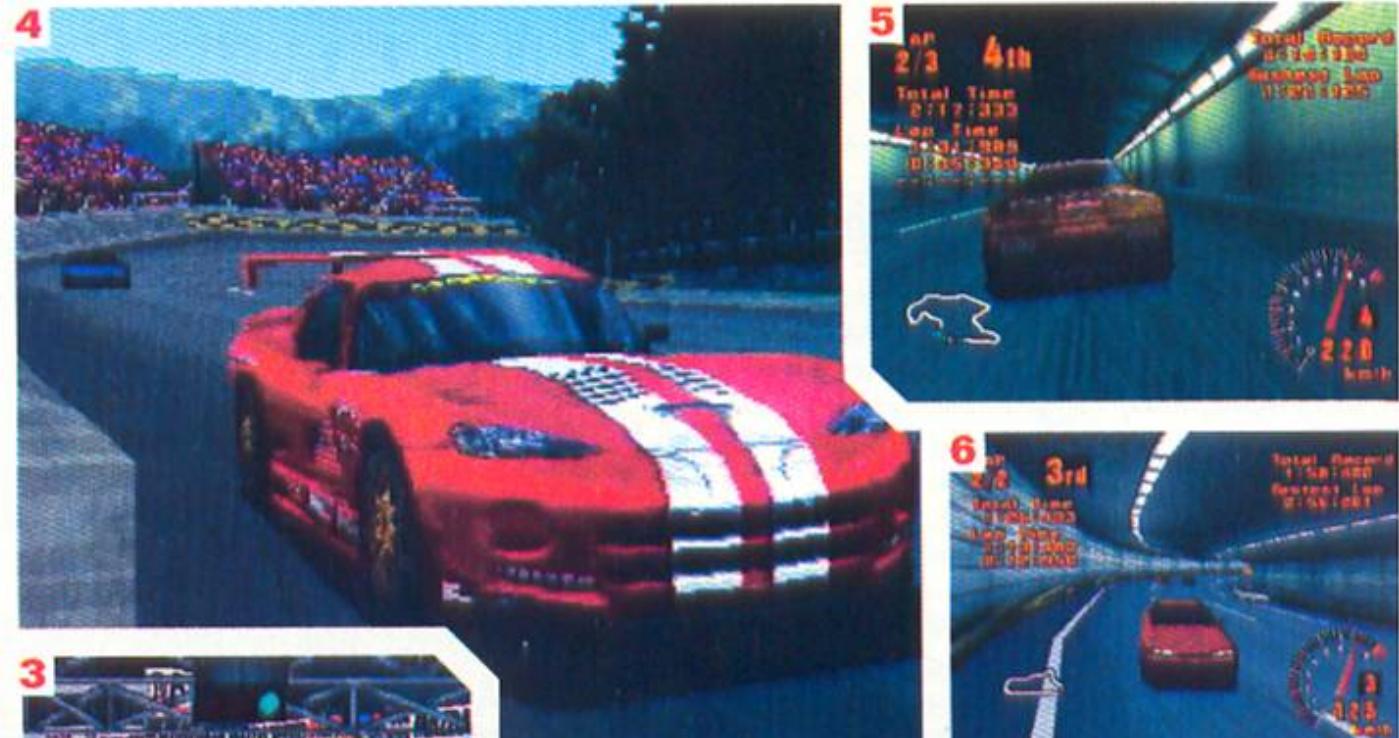
Zaczynasz z ograniczoną ilością gotówki. Musisz kupić używany samochód, który będzie w stanie wygrać na jednej z 21 tras.



Również i po drugiej stronie Atlantyku GT nie zamierza zwalniać. Większość amerykańskich pism i stron internetowych nie może wyjść z podziwu nad tym tytułem. Oceniają go jako najlepszą grę wszech czasów. Niektórzy twierdzą (być może słusznie), że Amerykanie nie zauważają dobrej gry, nawet jeśli się z nią zderzą, ale tym razem za oceanem wrze. Przyjrzyjmy się bliżej...

**Zagładamy pod maskę**  
GT oferuje nam dwa tryby: Quick

Arcade i tytułowy *Gran Turismo*. Pierwszy z nich pozwala przyszłym mistrzom kierownicy na ograniczony jedynie wybór samochodów i tras. Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak w drugiej z opcji. Nie chcemy jednak przez to powiedzieć, że Quick Arcade nie jest wart grzechu. Wynagrodzi on nasze wysiłki tajnymi torami i pojazdami. Ale nie ukrywajmy jednak, że prawdziwi zapaleni nie spędzą nad tym trybem zbyt dużo czasu. W końcu za rogiem czeka na nich GT. Zaczynasz



[1-3] Niesamowicie szeroki wybór samochodów wprowadza w osłupienie. I choć większość z nich pochodzi z Japonii każdy gracz na pewno znajdzie swoją ulubioną maszynkę, po czym przesiadzie się na jeszcze lepszą. Możemy wybierać spośród: [4] potężnych pojazdów amerykańskich o dużej rezerwie mocy, [5] niezawodnych, choć nieco pozbawionych charakteru wózków japońskich lub też [6] bardziej przyziemnych bryczek.

■ WYDAWCA:

SCEE ■ PRODUCENT:

SCEI

■ PREMIERA:

Maj

■ POCHODZENIE:

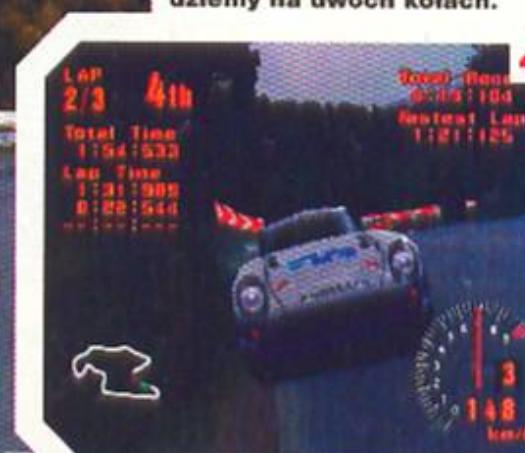
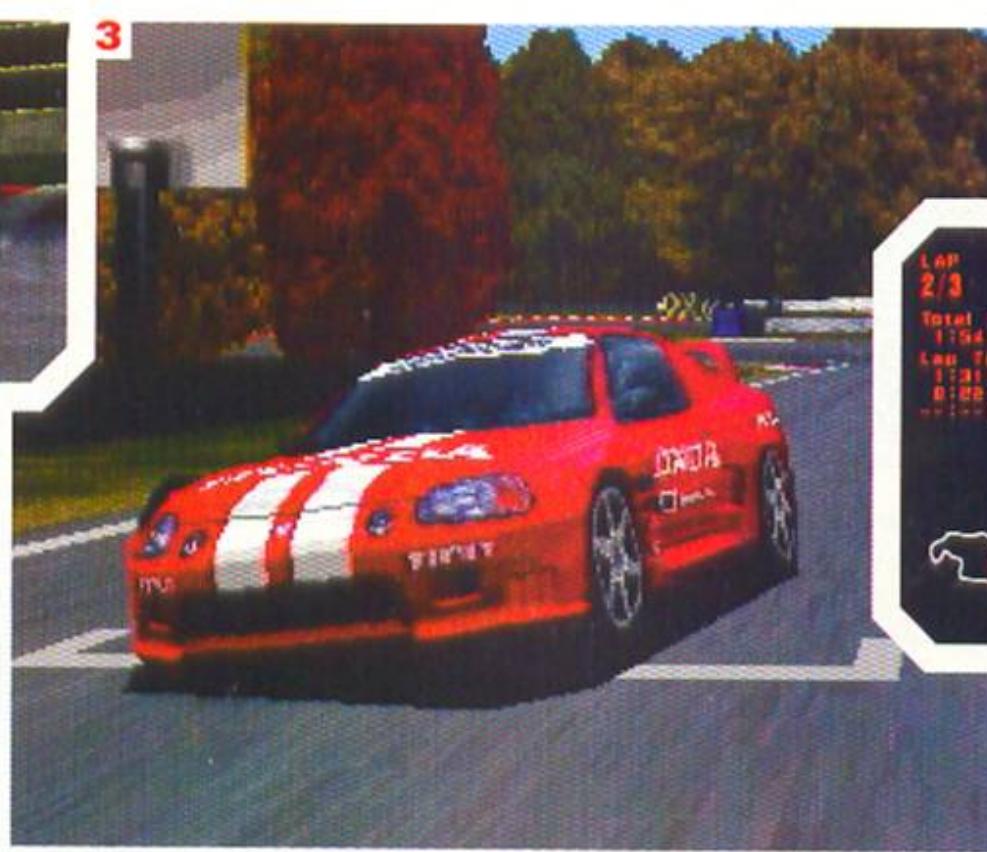
Japonia

■ LICZBA GRACZY:

1-2

■ GATUNEK:

Wyścigi



[1] Jazda bardzo ciężkim Aston Martinem nie należy do najłatwiejszych. [2, 3, 4, 5] Inaczej niż w większości gier, modele fizyczne samochodów są zaskakująco realistyczne. Gdy bierzemy zakręt na zbyt dużej prędkości, naszym pojazdem zarzuca i przez moment jedziemy na dwóch kołach.

tu z ograniczoną ilością gotówki. Musisz kupić używany samochód, który będzie w stanie wygrać na jednej z 21 tras lub nawet zdobyć jedno z 13 mistrzostw.

Jednak zanim rozpocznesz starty, musisz zdobyć licencję rajdową, czyli przejechać kilka tras w określonym czasie. Są 3 takie próby, a ich skala trudności oczywiście wzrasta. Nie ma co jednak do nich podchodzić, jeśli nie dysponujesz odpowiednio przygotowanym samochodem. Płynie z tego wniosek, że pierwsze zarobione na torze pieniądze trzeba wydawać bardzo rozważnie.

Najprostszym — co nie znaczy, że najtańszym — sposobem na poprawę charakterystyki wozu jest tuning, czyli podrasowanie. Na przykład zainstalowanie turbosprzęzarki, obniżenie zawieszenia, zmniejszenie masy naszej maszyny i wyposażenie jej w lepsze hamulce. Modyfikacji tych można dokonywać stopniowo, jednak są one niezbędne, jeśli tylko myślimy o zmianie modelu fabrycznego w prawdziwego wyśigowego potwora.

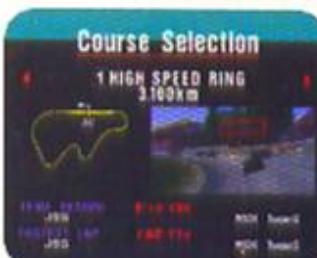
Wszystko to robi duże wrażenie, jednak nie aż takie jak liczba modeli samochodów występujących w grze. Jest ich około 300 (nawet developerzy stracili rachubę). To z pe-

wnością najbardziej rozbudowany park maszynowy w historii gier video. Większość pojazdów, co zrozumiałe, pochodzi z Japonii (firmy Toyota, Honda, Mazda, Nissan, Mitsubishi, Subaru), są też 2 marki ze Stanów (Chrysler i Chevrolet). Euro-

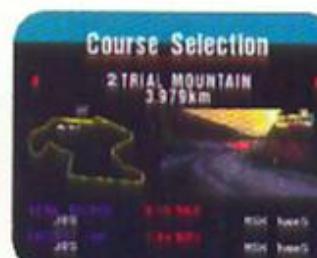
pę reprezentują jedynie Aston Martin i TVR. Jednak ostateczna wersja PAL *Gran Turismo* ma zawierać więcej marek z naszego kontynentu.

Liczبę modeli samochodów widać już na pierwszy rzut oka. Po dłuższej chwili spędzonej nad tą produkcją widać jak na dłoni jej przewagę nad rywalkami. Największe wrażenie sprawia prowadzenie pojazdu. Nigdy dotąd ruchy joysticku nie miały tak realistycznego ►

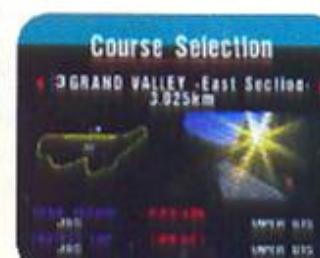
## Trasy



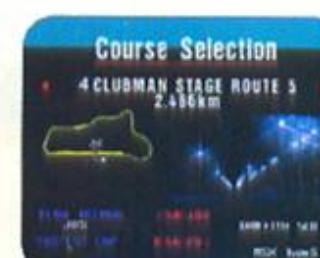
[1] Jedna z łatwiejszych, sporo szybkich zakrętów.



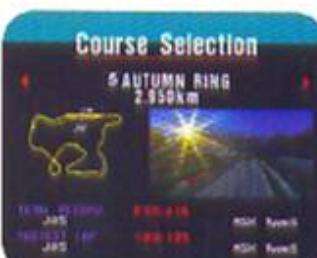
[2] Dość prosta, ale jest kilka nieprzyjemnych niespodzianek.



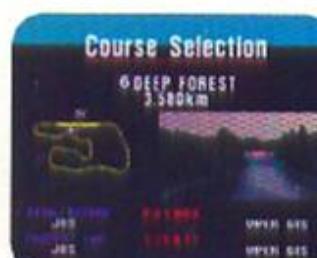
[3] Stosunkowo krótka, ale zawiera kilka zdradliwych zakrętów.



[4] Krótka i łatwa do opanowania. Bulka z masłem.



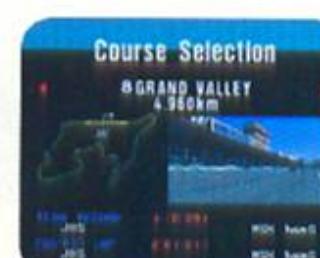
[5] Seria szybkich, lecz zadziwiająco łatwych zakrętów.



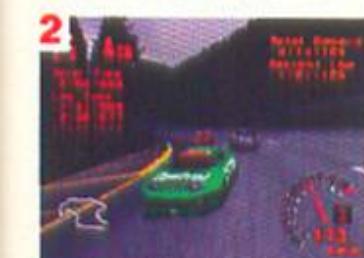
[6] Wszędzie drzewa. I wiele możliwości do wyprzedzania.



[7] Zadziwiająco techniczna trasa. Kilka szybkich miejsc.



[8] Oferująca sprawiające dużą przyjemność sekwencje zakrętów.

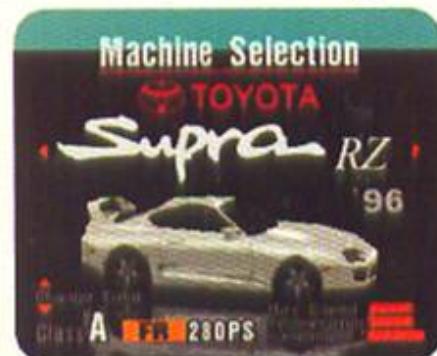


[1, 2] Zdobądź jeden z 13 pucharów, a dostaniesz do dyspozycji specjalny model samochodu, na przykład ten FTO.



# PrePlay | Gran Turismo

## *Podrasuj wózek*



[1] Kup zwykły samochód i za-bierz go do warsztatu.



[2] Rozejrzyj się porządnie po sklepie ze sportowymi częściami...



[3] Spójrz na stan swojej kasy i wybierz potrzebny ekwipunek.



[4] Nie zapominaj, że moc bez stabilności jest bezużyteczna...



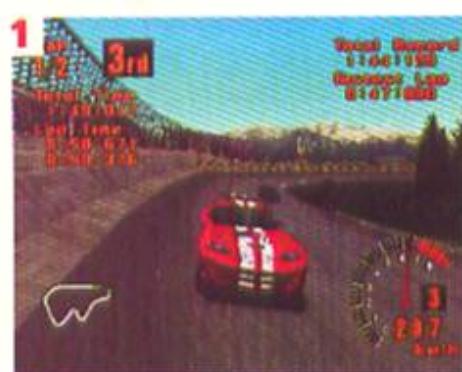
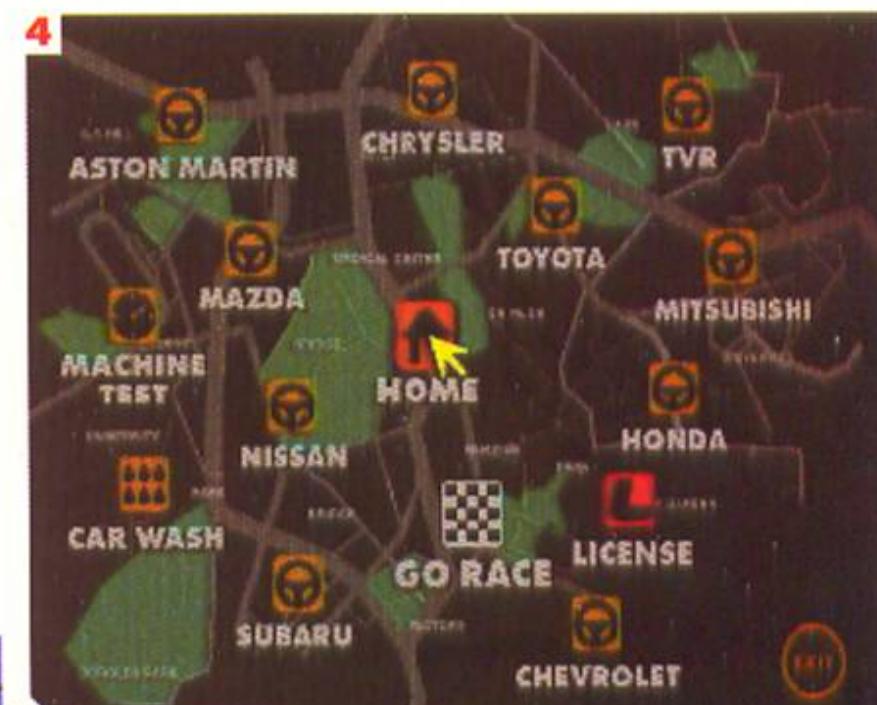
[5] I już! Podrasowany i pomalo-wany wózek jest gotowy do drogi.

Nigdy dotąd sterowanie joypadem nie miało tak wielkiego wpływu na sytuację na torze.

wpływ na sytuację na torze. Doświadczeni gracze będą rokoszować się tym, że pojazdy prowadzą się dokładnie tak, jak mogli się tego po nich spodziewać. Zupełnie jakby to ich prawdziwe odpowiedniki pędziły po asfalcie. Ale na tym nie koniec. Nie dość, że każdy z pojazdów zachowuje się inaczej, to jeszcze wszystkie ich modyfikacje mają wpływ na prowadzenie. Jednak największy szok przeżysz, gdy po raz pierwszy obejrzyysz replaye. Wykorzystują one wiele wspaniałych ujęć kamery. Są to najbardziej realistyczne powtórki w historii gier wideo.

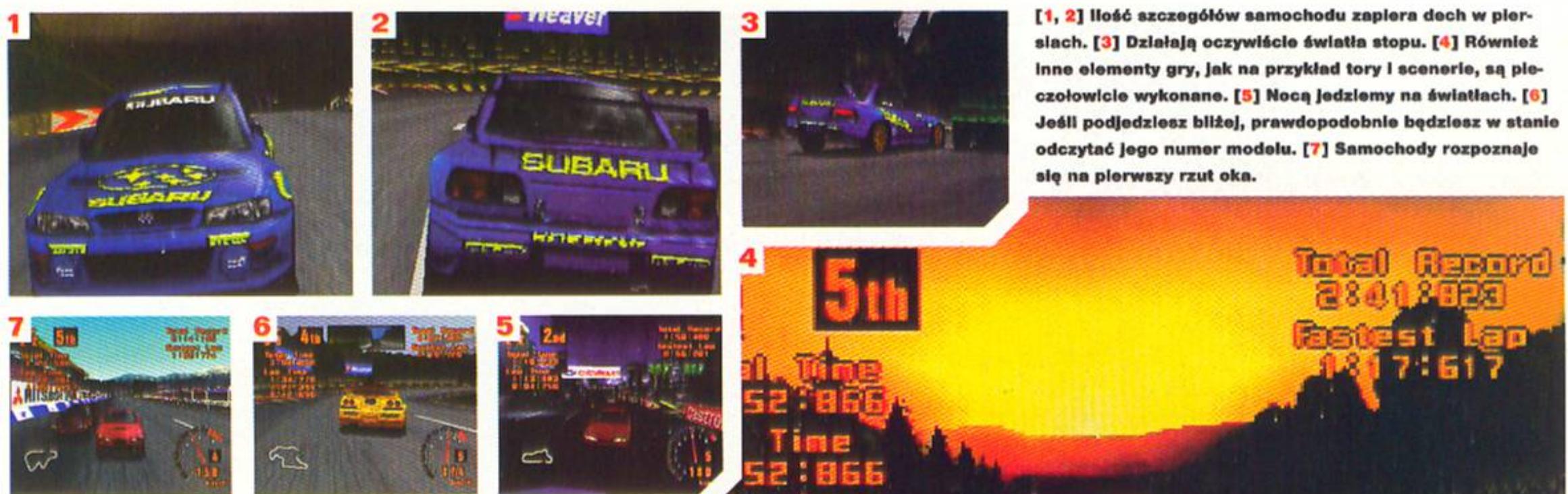
Gdyby grafika była minimalnie lepsza (mniejsza pikseloza), nie można by ich odróżnić od rzeczywistości.

Ale to nie koniec realumu. Samochody to najdokładniej oddane odpowiedniki prawdziwych maszyn, jakie do tej pory widzieliśmy na PlayStation. Od aluminiowych obręczy Nissana Skyline GT-R do groźnych przednich światel Chryslera Viper czy stylowych wlotów powietrza Toyoty MR2. Każdy detal tych skrajnie nieekologicznych maszyn został oddany niesamowicie pieczołowicie. Podjedź do nich bliżej, a w większości przypadków będziesz



[1, 2] Dwa białe paski — wygląda, że to niezła bryczka. [3] Choć na torze jest tylko 6 samochodów, wciąż coś się dzieje. [4] Tryb GT oferuje graczom wiele opcji. [5] A to znowu ciężki Aston Martin.





[1, 2] Ilość szczegółów samochodu zapiera dech w pierścieniach. [3] Działają oczywiście światła stopu. [4] Również inne elementy gry, jak na przykład tory i scenerie, są pięknie wykonane. [5] Nocą jedziemy na światłach. [6] Jeśli podjedziesz bliżej, prawdopodobnie będziesz w stanie odczytać jego numer modelu. [7] Samochody rozpoznaje się na pierwszy rzut oka.



mógł zobaczyć nazwę producenta i modelu na bagażniku. Oczywiście wspaniała grafika GT nie ogranicza się do pojazdów. Również tory są bardzo przekonująco oddane, łącznie z trybunami i planszami reklamowymi, które otaczają trasę, i dokładnie oznaczonymi zakrętami.

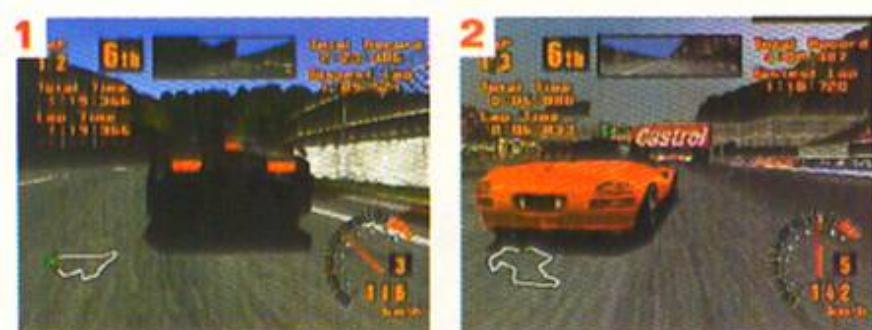
Kolejny krok w kierunku realizmu to kompatybilność gry z analogowym padem firmy Sony. Japońska wersja GT współpracuje również z Dual Shockiem, który bardzo dobrze się sprawuje. Podczas gwałtownego przyspieszania lub hamowania wibruje w dloniach. Przy pokonywaniu ostrych zakrętów z dużymi prędkościami zaczyna się trząść, co jest ważnym dla kierowcy ostrzeżeniem – za moment samochód może stracić przyczepność. Prawdopodobnie europejska wersja Dual Shocka pojawi się na półkach skle-

powych już w tym miesiącu i zbiegnie się z premierą wersji PAL Gran Turismo (która ma obsługiwać Dual Shock). Firma Sony wciąż jednak nie jest pewna szczegółów, a czasu jest już naprawdę niewiele, dlatego obawiamy się, że Dual Shock może mieć kłopoty z majową premierą. Tak czy inaczej kontroler ten niesamowicie współdziała z GT, co automatycznie gwarantuje duży popyt na niego.

Gracze, którzy testowali już japońską wersję gry (z padem Dual Shock lub bez), zgodnie twierdzą iż

Tory są bardzo przekonująco oddane, łącznie z trybunami i planszami reklamowymi.

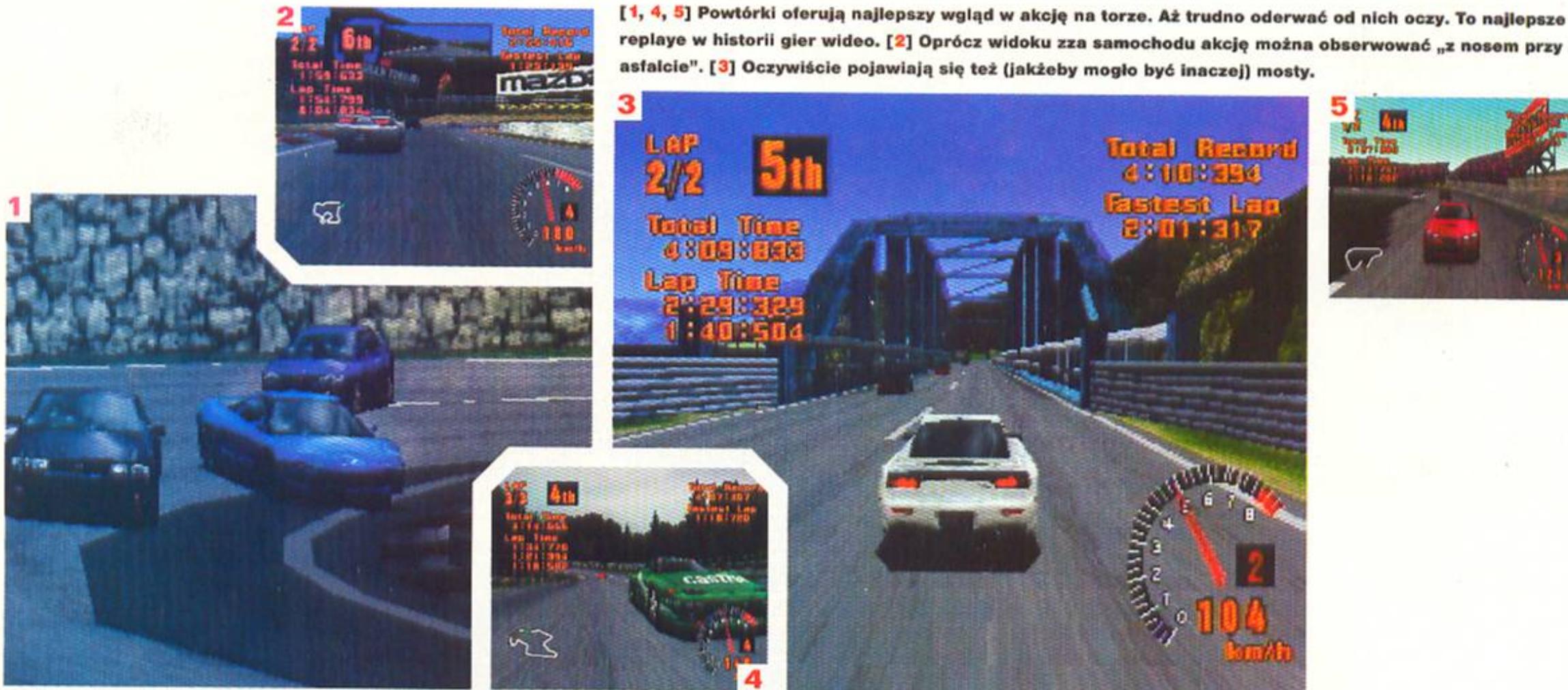
nie ma róży bez kolców. Firma Sony obiecuje poprawić pewne niedociągnięcia przed europejską premierą GT. Chodzi o niewielki spadek liczby wyświetlanych klatek (szczególnie podczas oglądania powtórek). Zwolnienia gry, spowodo-



[1] Kolejny drogowy potwór. Rany, trafiliem do raju! [2] Projektanci modeli Chryslera muszą dostawać sporo kasy za tę robotę...



# PrePlay Gran Turismo



Firma Sony zmieniła całą ścieżkę dźwiękową na bardziej wyrafinowaną.

wane są efektem dymu wydostającego się spod opon. Prawdopodobnie w ostatecznej europejskiej wersji *Gran Turismo* ten efekt zostanie usunięty. Poza tym planowane jest zwiększenie szybkości gry o 15-30 procent w stosunku do wersji ja-

pońskiej. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że to świetny pomysł. Ale pamiętajmy, że największą zaletą *Gran Turismo* jest realizm. Zmiana ta może spowodować jego obniżenie. Na szczęście mówi się, iż przyspieszeniu ulegnie jedynie Arcade Mode, podczas gdy opcja tytułowa pozostanie nietknięta.

Najbardziej rzucająca się w oczy różnica między wersją japońską i europejską — ale jak na ironię najmniej ważna — dotyczy muzyki. Wersja japońska zawiera kilka pięknych instrumentalnych kawałków rockowych (na szczęście można je wyłączyć). Aby europejskiej

publiczności nie zwróciły uszy, firma Sony zmieniła całą ścieżkę dźwiękową na bardziej wyrafinowaną (i bardziej europejską). Kawałki Dubstar, Ash, Garbage, Cubanate, Feeder, Manic Street Preachers i innych będą zmiksowane przez genialne duo Chemical Brothers.

Gra *Gran Turismo* to dzieło życia Kazunori Yamauchiego z japońskiego oddziału Sony Computer Entertainment. Już pięć lat temu wpadł on na pomysł wyprodukowania najbardziej realistycznego wyścigu w całej historii gier wideo. Z tego, co widzieliśmy, zdecydowanie mu się udało.



## Performance Analyser

**G**ran Turismo jest pierwszą grą, przy której tworzeniu od początku wykorzystano Performance Analyser. Ten ostatni to złożony program, który określa w jakim stopniu możliwości PlayStation zostały wykorzystane przez daną grę. Odpalając grę na PlayStation pod kontrolą Analysera (który oprócz software'u składa się z trzech pęcetowych kart ze specjalnie zaprojektowanymi chipsetami), producenci

uzyskują przy jego pomocy dokładne informacje o tym, które układy konsoli i w jakim stopniu wykorzystuje gra. Dzięki temu od razu widać, gdzie jeszcze można coś ulepszyć.

Potrzeba stworzenia takiego oprogramowania wiązała się z wewnętrzną architekturą maszyny i współpracy wielu jej procesorów. Podstawą tworzenia w przyszłości lepszych tytułów jest maksymalne wykorzystanie

tych chipów. Od samego początku istnienia PlayStation twórcy gier osiągali dobre wyniki bez konieczności spędzania długich miesięcy na poznawaniu zawiłości struktury maszyny. Dlatego też już pierwsza generacja gier robiła duże wrażenie (na przykład *Ridge Racer*). Kiedy programiści opanowali lepiej arkana trójwymiarowej grafiki PlayStation, na rynku pojawiły się bardziej zaawansowane technologicznie tytuły, takie jak *Porsche Challenge*, należące już do drugiej generacji.

*Gran Turismo* wyznacza początek następnej generacji gier na PlayStation. Tytuł ten jest najlepszym (jak dotąd) przykładem mocy drzemiących w naszej konsoli. Firma Sony uważa, że od tego momentu wszystkie gry będą powstawały przy współudziale Performance Analysera. Możemy się więc spodziewać większej ilości detali, szybszej animacji i wyższych rozdzielczości. Jeśli trudno jest Ci to sobie wyobrazić, to pamiętaj, że według Analysera *Tekken 2* wykorzystuje jakieś 30-40% możliwości Twojej konsoli.



Łatwość tworzenia gier na PlayStation umożliwiła powstanie atrakcyjnych wizualnie gier pierwszej generacji, takich jak np. *Ridge Racer*. Potem przyszła pora na drugą falę tytułów (np. *Porsche Challenge*) i teraz mamy GT.



**Lochy, miecze i zaklęcia czarnoksiężników...**

**Krwawy rolplej z peceta pojawi się na PlayStation.**

Czy jesteś jednym z tych, którzy lubią sobie pozwolić na temat braku RPG-ów na PlayStation? Jeśli tak, to doskonale Cię rozumiemy. Półki sklepowe uginają się pod wyścigami, bijatykami i futbolami, a zdecydowanie mniej jest gier, które zmusiłyby nasze szare komórki do pracy.

Jeśli grałeś w *Final Fantasy VII* i podobało Ci się (a nie ma innej możliwości), to z pewnością niecierpliwie oczekujesz na *Alundra* i produkcję firmy Ocean pt. *Breath of Fire*. Z przyjemnością usłyszysz też pewnie o tym, że właśnie dobiera się końca konwersja



Diablo z peceta na PlayStation.

Diablo to, jak widać, typowy RPG rozgrywany w czasie rzeczywistym (czy ktoś robi dziś inne?). Jego akcja toczy się w labiryncie lochów. Wcielamy się w rolę okrutnego zabijaki, zuchwałego czarodzieja lub też zaprawionego w bojach wojownika. Oto krótkie streszczenie fabuły, która nie odbiega od standardów gatunku: królestwo Khanduras przeżywa ciężkie chwile, wrogowie atakują ze wszystkich stron, wybucha powstanie, ludzie mają tego dosyć. Przybywasz do miasteczka Tristram, gdzie trafiasz do strasznej katedry zbudowanej na gruzach starego klasztoru. Oczywiście wchodzisz do środka. A dalej czekają na Ciebie już tylko lochy, czary i miecze. I tak aż do świtu. A kiedy wjezdzie już słońce...

Akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, a oglądamy ją z izome-

trycznej perspektywy. To tradycyjne, sprawdzone rozwiązywanie – nie potrzeba więc go zmieniać. Labirynt generowany jest losowo, tak więc za każdym razem znajdujesz się w nieco innym świecie. Przy 16 różnych poziomach przejście gry nie jest bynajmniej bułką z masłem. Jest naprawdę ciężko...



Tak czy inaczej, jedną z najciekawszych opcji *Diablo* jest możliwość połączenia sił dwóch graczy przeciw Złu. To nowość w RPG-ach na PlayStation. Wydaje nam się, że to niezły pomysł. W chwili, gdy to czytasz, *Diablo* powinien być już w sklepach.



Dostajemy wiele listów od wielbicieli RPG, w których narzekają oni na brak gier tego gatunku na Playstation. Proszę bardzo, oto nasza propozycja.

■ WYDAWCZA:

Electronic Arts

■ LICZBA GRACZY:

1-2

■ POCHODZENIE:

USA

■ PREMIERA:

Maj

■ PRODUCENT:

Blizzard

■ GATUNEK:

RPG

# RACE OF SPADES

„...tylko nie zapomnijcie jokera”, zaświergotał Lemmy.

Tylko czy firma Gremlin zagra tym wyścigiem o całą stawkę?

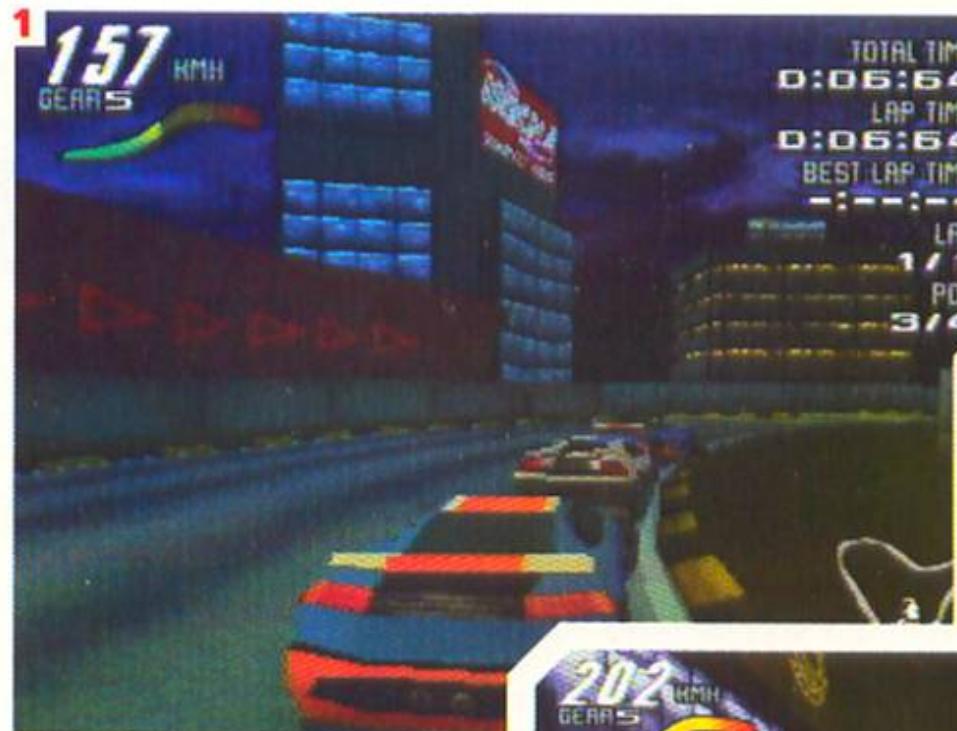
W wyścigi to jeden z najpopularniejszych gatunków gier na domowe konsole. Sama PlayStation ma ich prawie 50. Wiele z nich nie trzyma przyzwoitego poziomu, ale doczekaliśmy się już kilku klasyków (*V-Rally*, *Rage Racer*, *TOCA Touring Car Championship* czy też *F1*).

Gdy spojrzymy w przyszłość gier wyścigowych, okaże się, że na Pole Position stoi już *Gran Turismo*, kandydat na klasyk najbliższych lat. Widzieliśmy przedpremierową wersję tej gry (PrePlay strona 24) i wygląda ona wspaniale, ma wymarzoną wręcz grywalność i przyprawiającą o zatrzymany głowy liczbę samochodów, tras i opcji. Ale nie od-

Obejrzenie tej gry w akcji to jedyny sposób, by przekonać się jak szybka, wygładzona i „wysoko rozdzielcza” jest jej grafika.



[1] Mamy niezły wybór samochodów. Każdym z nich jedzie się nieco inaczej. [2] Przed wyścigiem dysponujemy możliwością wnikliwego obejrzenia trasy.



straszycie to szwedzkich koderów z Digital Illusions od dorzucenia swoich trzech groszy w temacie wyścigów. Ich gra pt. *Motorhead* ukaże się w maju, równolegle z *Gran Turismo*.

Amigowcy pamiętają firmę Digital Illusions z ich pinballowej trylogii (*Pinball Dreams*, *Fantasies* i *Illusions*). Były to bez wątpienia jedne z najlepszych gier, jakie pojawiły się na Amidze. Od tego czasu o firmie było stosunkowo cicho, być może jej ludzie pracowali nad wspaniałym, trójwymiarowym enginem *Motorhead*.

Gdy popatrzyisz na zamieszczone na tych stronach screenshoty, dojdzieś moze do wniosku, że pocho-

dzą one ze stosunkowo przeciętnej gry. Ale będziesz w błędzie. Obejrzenie *Motorhead* w akcji to jedyny sposób, by przekonać się, jak szybka, wygładzona i „wysoko rozdzielcza” (640x480) jest tu grafika. Gra płynie z szybkością 50 klatek na

[1] Chwilę po starcie. Samochody pędzą jeden za drugim. Wchodzą właśnie w pierwszy zakręt. [2] Oświetlenie tuneli jest niesamowite. [3] Ucieszy Cię zapewne brak nagle pojawiających się elementów tła.

■ WYDAWCA:  
■ PREMERA:  
■ LICZBA GRACZY:

**Gremlin** ■ PRODUCENT: **Digital Illusions**  
**Maj** ■ POCHODZENIE: **Szwecja**  
**1-2** ■ GATUNEK: **Wyścigi**



- [1] Pobocze toru również nadaje się do jazdy. [2] Pusta droga, wiatr we włosach... [3] Cieniowana i wygładzana grafika przywołuje na myśl produkcje na N64. [4] Intro jest wyśmienite. [5] Mamy do dyspozycji 3 kamery z niemal niegrywalnym ujęciem telewizyjnym. [6] Ale tu czerwono.



Wśród niebezpieczeństw występują ślepe uliczki. Na poziomie greckim można nawet przeprowadzić slalom w czymś ogrodzie.

sekundę, zaś na ekranie pojawia się jednocześnie do 600 tys. wieloboków. 8 różnorodnych tras wygląda lepiej niż niemal wszystkie, które widieliśmy do tej pory. Trzeba jednak przyznać, że brakuje nieco szczegółów w wykończeniu grafiki tras. Większość z tych dostępnych we wczesnej wersji wygląda nieco ascetycznie. Zdarza się czasem, że jakiś detal pojawi się znienacka (Anglicy nazywają to *popup*), ale problem z nagle pojawiającymi się w oddali budynkami został zniwelowany przez pokrócone trasy. Ale tak czy inaczej, daleko pod tym względem do poziomu *Gran Turismo*.

Jednak jedna czy dwie futurystyczne trasy *Motorhead* wyglądają niesamowicie. Potężne budynki w stylu *Blade Runner*, elektroniczne bilboar-

dy wzdłuż toru i szalony pęd przez puste parkingi. Czujemy się jak w labiryncie. Firma Digital Illusions wycieniowała wszystko tak sprawnie, że budynki sprawiają wrażenie, jakby były dokładniej wykonane niż są w rzeczywistości. Wśród niebezpieczeństw występują ślepe uliczki. Na poziomie greckim można nawet przeprowadzić slalom w czymś ogrodzie.

Opcje są zróżnicowane, ale „nothing shocking”. Zabawa dla jednego gracza, dwóch, Time Attack, Ghost Mode i League. Jedyne rozczarowanie na tym etapie powstawania gry to niewielka liczba komputerowych przeciwników w wersji dla jednej osoby. Obecnie jest ich zaledwie trzech. Firma Gremlin zapewnia, że to niedociągnięcie zostanie poprawione. Ma-

ry nam się szesnaście pojazdów, ale w ten sposób gra stała by się wolniejsza, czyli straciła swój główny atut.

*Gran Turismo* firmy Sony pędzi po zewnętrznym torze. *Motorhead* może ściąć zakręt i wyprzedzić konkurenta. Ale to byłby wstęp. *Turismo* najprawdopodobniej jednak okaże się lepszą grą. Mimo tego wygląda na to, że *Motorhead* stanowić będzie ciekawą pozycję wśród niskich wyścigów innych firm.



- [1] Grafika wysokiej rozdzielczości służy do zaprezentowania wspaniałego tła. [2] Nudna trasa, nudny samochód... sama nuda. [3] Nasz ulubiony tor. Czyż nie jest piękny?



Ma Final Fantasy w tytule, ale to nie rolplej. Można w niej zagrać Cloudem, ale to nie futurystyczny cyberświat. Witaj w grze, w której walki dominują nad przygodą...

**F**irma SquareSoft jest niekwestionowanym mistrzem świata w gatunku role-playing i wielokrotnie to udowadniała wydając do tej pory siedem części *Final Fantasy* i kilka innych tytułów (*Chronotrigger*, *Saga Frontier*). Ale o tym, że potrafią robić także strategie osadzone w świecie RPG, przekonaliśmy się dopiero teraz.

*Final Fantasy Tactics* jest grą taktyczną, w której kierując drużyną śmiałyków musisz staczać walki z wrogimi bandami. Starcie podzielone jest na tury, podczas których Twoja postać może ruszyć się i wykonać jakąś inną operację (rzucenie czaru, uderzenie, strzał z łuku, wypicie mikstury itp.). Jeśli grałeś w grę Konami o nazwie *Vandal Hearts*, to w najnowszej grze SquareSoft będziesz czuł się jak ryba w wodzie – podobne sterowanie, identyczne zasady rozgrywki. Na trójwymiarowym polu walki nasi



[1] Postaci do wyboru jest wiele, ale sterować możesz tylko kilkoma. [2] Walki przepiątane są wątkiem przygodowym.

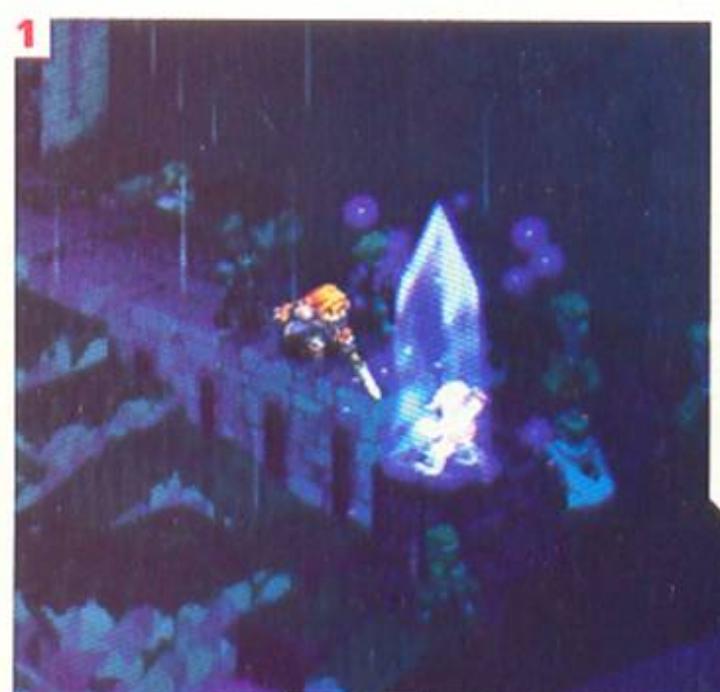


bohaterowie muszą zmagać się nie tylko z przeciwnikami, ale także z przeszkodami terenowymi, pogodą i innymi niespodziankami.

Niewątpliwą zaletą gry jest fakt, że większość nazw przedmiotów, czarów i niektórych broni jest wiernie przeniesiona z gier RPG firmy Square, co weteranom tych produktów oszczędzi eksperymentów i niespodzianek. Np. przedmioty: Potion, Phoenix Dawn czy Eye Drop

poznają wszyscy, którzy grali choćby w *FFVII*. Poza tym szczególnym wszystko w grze jest inne – główni bohaterowie, fabuła, bossowie, broni i zbroje, a nawet tytuł ;))). Choć nie do końca – jedną z ukrytych postaci jest nasz stary znajomy Cloud, który dziwnym trafem został przeniesiony w epokę magii i miecza (pewnie sam jest zdziwiony). Żeby się do niego dorwać, trzeba wykonać masę upierdliwych czynności, ale chyba jeszcze nie czas na pisanie o tym...

Głównym bohaterem *FFT* jest kto inny – Ramza. Jest on synem wielkiego rycerza, który po wielu latach walk umiera ze starości. Nasz bohater postanawia zdobyć również wielką sławę, ale aby wślawić swoje imię musi odbyć dziesiątki walk. Jako szlachetny wojownik, Ramza z garstką przyjaciół wypowiada wojnę wszelkiemu złu – władzy, złym lu-



[1] Czary nie są tak widowiskowe jak w *FFVII*, ale i tak cieszą oko. [2] Zanim zaczniesz grać, przejrzyj interaktywny podręcznik.

■ WYDAWCA:

SCEE ■ PRODUCENT:

SquareSoft

■ PREMIERA:

Nie ustalona

■ POCHODZENIE:

Japonia

■ LICZBA GRACZY:

1

■ GATUNEK:

Taktyczna

1 Jan. 23



[1] Mapka. Jakby ktoś nie wiedział. [2] Nie samą magią człowiek żyje, czasem trzeba przywalić kijem. [3] Oto czar ognia. [4] Swojej postaci możesz przyporządkować jedną z 19 profesji.



dziom, zdradzie, rozbojowi, kłamstwie.

W porównaniu ze wspomnianą *Vandal Hearts* (PlayTest w PSM 6/97 – 9/10), świat *FFT* jest bogatszy. Mamy większą liczbę postaci, 19 klas, jakie postać może przyjąć (*VH* miała około 7-8), 400 umiejętności podczas walki (takie jak kopnięcia, wślizgi, rzut kamieniem, i wiele innych), kilkadesiąt czarów oraz więcej pojedynków.

Oprawa gry jest... funkcjonalna. To, że całość utrzymana jest w klimacie anime, nikogo chyba nie zdziwi (szkoda tylko, że postać głównego bohatera wygląda jak dziewczyna), w końcu SquareSoft robi te gry przede wszystkim na rodzimy rynek, a dopiero potem na eksport. Grafikę dopieszczono do ostatniego piksela, choć jeśli ktoś spodziewał się prerenderowanych wspaniałości w stylu *FFVII*, zawiedzie się – tereny walk są generowane w czasie rzeczywistym, a postaci to zwykłe sprite'y. Także animacje przedstawiające rozwój fabuły są generowane realtime, sekwencje FMV trafiają się bardzo rzadko. Muzyka *FFT* przy-

pomina tą z *FFVII*, co jednych zachwyci, a innych zmartwi. Mi osobiście bardzo się podoba. Ogólnie wrażenia estetyczne są bardzo pozytywne: przejrzysta grafika (postacie są dużo mniejsze niż w grze Konami, ale są szczegółowo narysowane i nieźle animowane), wspaniałe krajobrazy (śliczne lasy, wodospady, lochy zamki, podziemia czy miasta) i klimatyczna muzyka.

W przeciwieństwie do *FFVII*, *FFT* nie należy do łatwych. O ile pierwsze kilka walk będzie bułką z masłem, to każda następna musi być perfekcyjnie zaplanowana bitwą, bowiem jedna nieprzemyslana decyzja, jeden drobny błąd spowoduje klęskę. Poziom trudności zwiększa

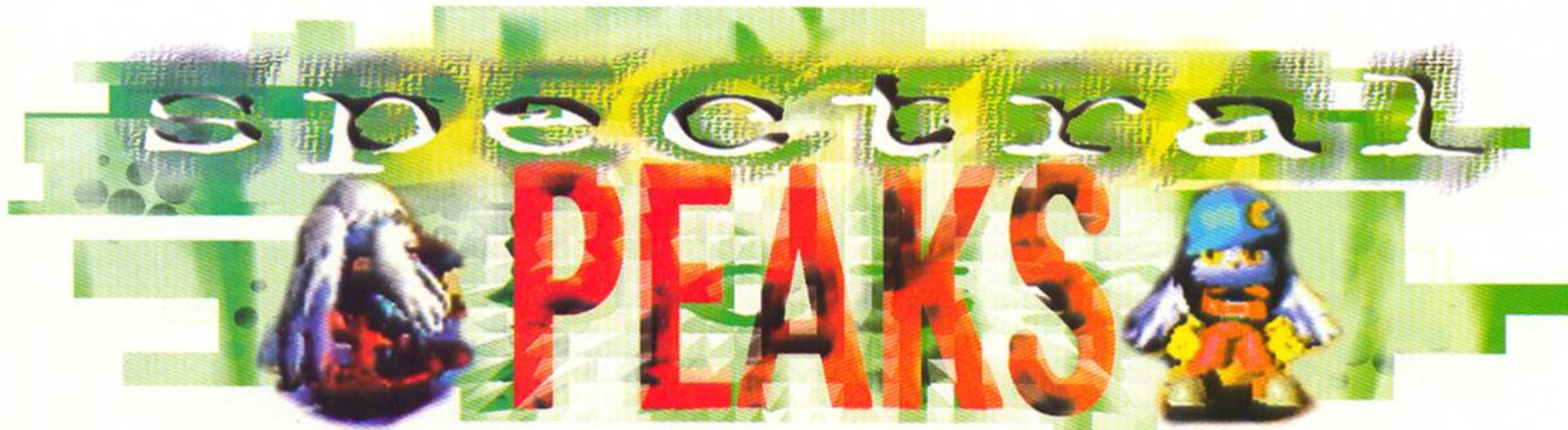
Jeśli grałeś w *Vandal Hearts*, to będziesz czuł się jak ryba w wodzie – podobne sterowanie, identyczne zasady rozgrywki.

fakt, że podczas walk sterujemy poczynaniami tylko wybranej grupki wojowników. Resztą steruje komputer (i czasami robi to tak nieporadnie, że ręce opadają), trzeba więc mieć wyjątkowo pojedynczą uwagę. Jeśli więc jesteś marnym taktykiem i wolisz tylko szybko wciskać klawisze, to zapomnij o *Final Fantasy Tactics* i poszukaj jakiejś strzelaniny.

Gra *Final Fantasy VII* była spektakularnym przebojem na całym świecie. Czy wersja taktyczna powtórzy choć w części jej sukces, pokaże czas. Wolelibyśmy tylko, by gracze kupowali tę grę nie ze względu na *Final Fantasy* w nazwie, a z powodu zawartości merytorycznej gry.



[1] Sklep. [2] Jak na prawdziwy roleplay przystało, postaci zdobywają punkty doświadczenia.



**Firma Namco wyznacza standardy w dziedzinie bijatyk i wyścigów. Czy uda jej się to samo z platformówkami?**

**T**rudno jest stać w jednym szeregu z *Tekkenem* czy *Ridge Racerem*, a właśnie takie zadanie stoi przed najmłodszym dzieckiem firmy Namco o imieniu *Klonoa*: *Door to Phantomile*. Inaczej niż po przednie gry japońskich mistrzów tytuł ten jest platformówką. Z tego, co widzieliśmy, wynika, iż może to być jedna z najlepszych platformówek na PlayStation.

Bardziej obeznani z rynkiem gracze przypomną sobie zapewne w tym momencie platformówkę prawie-3D firmy Crystal Dynamics pt. *Pandemonium*. Postać poruszała się w niej po z góry zdefiniowanej ścieżce, zaś krajobraz zbudowany był z wieloboków. *Klonoa* ma w sobie coś z tej gry, ale nie jest tego zbyt dużo. Bohater tytułowy poszukuje mistycznego świata *Phantomile* — krainy zbudowanej z kawałków snów (miejsce niczego sobie). Niestety, Klonoę oddziela od wy-



marzonej krainy 26 poziomów położonych w 6 światach i zamieszkałych przez dziesiątki milutkich, ale niebezpiecznych wrogów. Każda z 6 krain jest inna — od pięknego miasta na szczycie drzewa do wypełnionej wodą podziemnej jaskini. Po drodze poznajemy historię *Phantomile* rozmawiając (są napisy) z napotykanymi istotami.

Nasz bohater to według materiałów prasowych „kot z wielkimi uszami, które służą mu za skrzydła.” Miło podobieństwa do pewnej słynnej



[1] Bieg tego płynącego do góry wodospadu musi zostać zmieniony, by uratować las. [2] Wrogowie mają milutki wygląd.

myszki z USA, jest on typowo japoński. Fajny, ekscentryczny, o wiele ciekawszy niż zachodni bohaterowie. System sterowania jest minimalistyczny (innymi słowy niesamowicie prosty). Jeden przycisk służy do skakania, a drugi do atakowania wrogów.

Klonoa ma towarzyszą imieniem Hupo, który podobny jest do gumowej kulki. Nadmuchuje on wrogów, których złapie nasz bohater. Nadmuchany przeciw-



[1] Klonoa ma intro FMV na poziomie innych gier Namco (a to bardzo wysoki poziom). Scenki przerywnikowe tworzone są natomiast w czasie rzeczywistym. [2] Nawet postacie z gry dostają czasem ochrzcan od starszych. [3] Na szczycie świata...



■ WYDAWCA:

Namco

■

PRODUCENT:

Namco

■ PREMERA:

Maj

■

POCHODZENIE:

Japonia

■ LICZBA GRACZY:

1

■

GATUNEK:

Platformówka



- [1] Czyż nie jest tu pięknie?  
[2] Spotkaj Klonoa, kota ze skrzydłami zamiast uszu i Huppo... po prostu Huppo.  
[3] Na każdym poziomie musisz uwolnić sześciu kolei. Nie wiemy jednak po co. [4] Kot-grubas. Niektórych wrogów można napompować i używać jak trampoliny.

nik służy do rzucania nim w swoich kamratów oraz do strącania bonusów. Pomaga również naszemu bohaterowi w przechodzeniu na wyższe platformy. W ten sposób możemy odkryć ukryte miejsca, na których pełno jest dodatkowych życ i bonusów zdrowotnych. Gdy przytrzymamy przycisk skoku, wzbijamy się w powietrzu. Słoniowate uszy Klonoa wykorzystuje głównie przy zeskakiwaniu na niższe platformy.

Artyści i projektanci z firmy Namco starali się, by poziomy gry były jednocześnie zabawne i wymagające. Już szybki rzut oka na screenshoty pozwala stwierdzić, że *Klonoa* prezentuje się ośmieszająco. Trzeba do tego dodać, iż gra porusza się niezwykle płynnie. Platformy i ścieżki wiją się

wokół wzgórz, schodzą do podziemnych jaskiń lub też wznoszą się na szczyt góry. Poza tym w grze występuje wiele powrotnych teleportów, dzięki którym możemy przemieszczać się między różnymi lokalizacjami. Późniejsze etapy stosują tę sztuczkę do zwiększenia grywalności. Pojawiają się w nich ukryte obszary, do których można dostać się jedynie wielokrotnie przechodząc między różnymi światami gry.

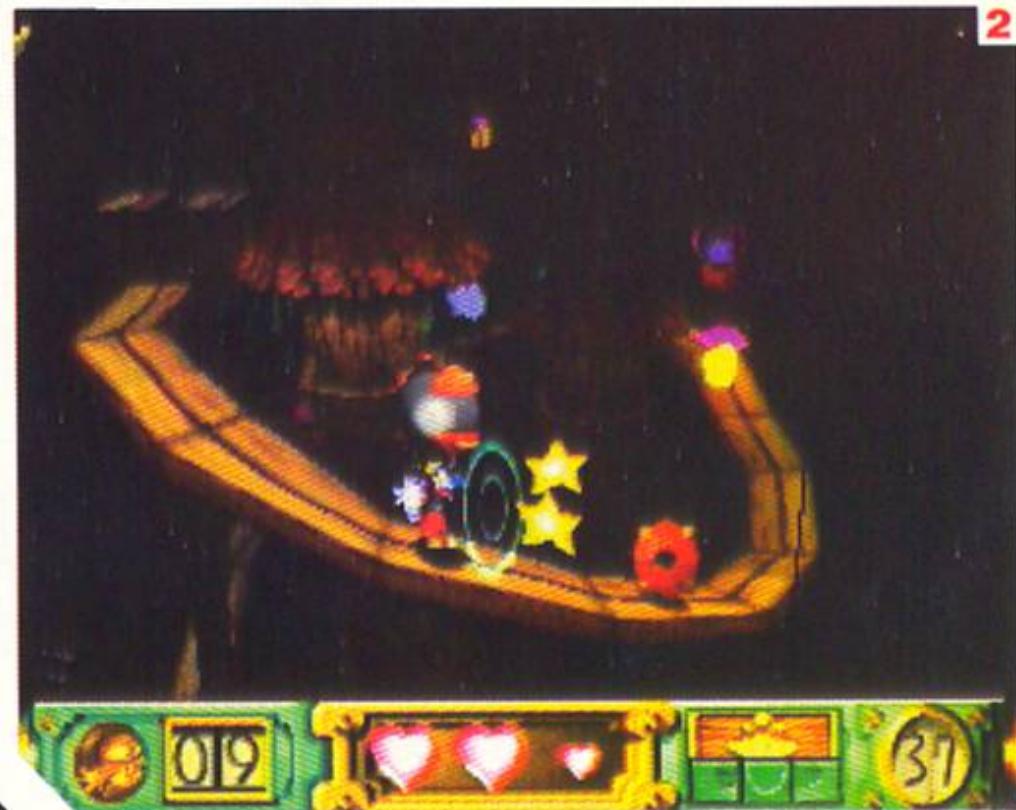
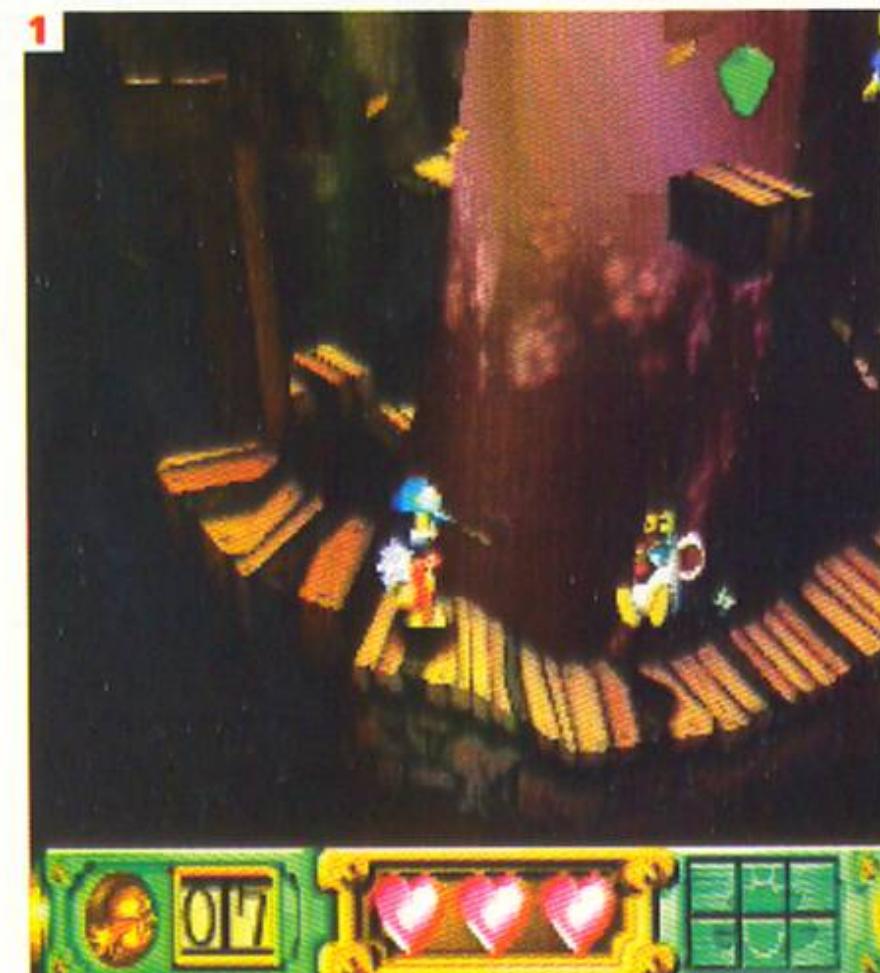
Warto również wspomnieć o muzyce, która jest dobrym pretekstem, by podłączyć PlayStation do zestawu hifi. Kawałki są bardziej w stylu filmów Disneya niż grupy Prodigy, ale pasują dobrze do stylu gry. W odpowiednich momentach wyrażają odpowiednie uczucia: radość bądź smutek.

*Klonoa* ma towarzyszą imieniem Huppo. *Na-dmuchuje on wrogów*, których złapie nasz bohater.

Z tego, co widzieliśmy, gra ma dobre przemyślany i odpowiednio narastający stopień trudności. Poziomy robią się coraz bardziej złożone. Ostatnie levele nie zostały jeszcze ujawnione, mimo jednak nadzieję, że misja Klonoa nie będzie zbyt łatwa ani zbyt trudna do wykonania. Premiera już w tym miesiącu. Nasza recenzja już niedługo.

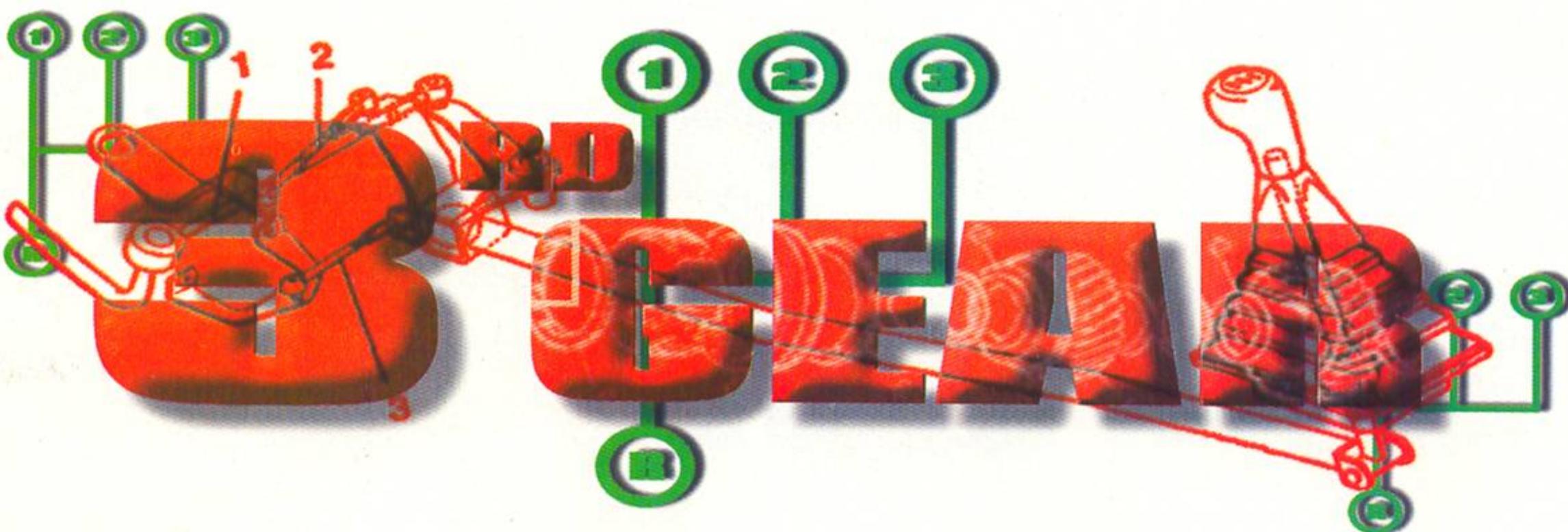


- [1] Schodzimy pod ziemią i wpadamy w tarapaty. [2] Z górki na pazurki. [3] Akcja rozgrywająca się wśród drzew to podstawa wielu platformówek. Ale *Klonoa* jest od nich lepsza. Pełno tu wind i wrogów.



- [1] Postacie gry są nieco orientalne, ale nie są przez to ani trochę gorsze. [2] Złapani wrogowie mogą posłużyć za przydatną broń.

# PrePlay | Tekken 3



**Kolejna bijatyka? Nie, nie ma już miejsca! Co?**

**Tekken? A, to proszę bardzo..**

Najbardziej oczekiwana gra na PlayStation wreszcie ukazała się na rynku. Co prawda dopiero w Japonii, ale cały świat przyglądał się premierze z zapartym tchem. Fani serii nie mogli spać po nocach, a w Internecie trwało odliczanie dni pozostały do premiery. Korzystając z naszych rozległych kontaktów ściągnęliśmy japoński oryginał, by zdać Ci relację, „jak to chodzi”. Moglibyśmy napisać już PlayTest na podstawie wersji NTSC, jednak byłoby to nie fair w stosunku do Czytelników i nieprofesjonalne z naszej strony (w końcu wersja PAL nie będzie identyczna z japońską). Dlatego póki co – PrePlay.

Rys historyczny: drugi turniej o tytuł Króla Żelaznej Pięści wygrywa Heichachi, który w finałowym pojedynku pokonuje swego syna Kazuyę. Gdy ciało Kazuya plonie w piekle, jego diabelska



dusza walczy z Jun, chcąc posiąść duszę jej nienarodzonego dziecka. Gdy dziewczyna wygrywa pojedynek, udaje się na odludzie, aby urodzić syna, nazwanego Jin Kazama. Po 15 latach od tamtego wydarzenia w amazońskiej dżungli ludzie korporacji Mishima odkrywają tajemniczą formę życia – jest nią sam Bóg Walki – Ogre. Gdy ten zabija Jun i ucieka w nieznane, Jin postanawia go odnaleźć się zemścić. Trzeci turniej odby-

[1] Filmiki w Tekkenie 3 są jeszcze lepsze niż w dwójce! [2] W Theatre Mode możesz obejrzeć wszystkie sekwencje FMV.



wa się, gdy Jin kończy 19 lat...

Legendę już znasz, a jak wygląda porównanie do wersji arcade? Nadzwyczaj dobrze. Jedyną zauważalną różnicą są nie w pełni trójwymiarowe tła (coś musiało pójść pod nóż :(((), ale za to dodano tyle ciekawych bajorów, że po tym szczególnie nie ma co rozpaczać.

Miedzy innymi dołożono tzw. Tekken Force Mode, będący niczym innym, jak Tekkenem w wersji „chodzowej” (coś w stylu Fighting Force). Albo Ball Mode, gdzie walczysz za pośrednictwem... plażowej piłki!!! Tak, wygląda to równie dziwnie, jak brzmi – to trzeba zobaczyć.

Dodatkowych postaci jest sporo (więcej niż podstawowych wojowników!). Jest też postać, którą znajdziesz tylko na szarej konsolce, a mianowicie Gon – mały, mangowy smoczek, który walczy



[1] Force Mode - nowy tryb w T3. [2] Mangowy filmik Xiaoyu. Heichachi dostał bęciki.

■ WYDAWCA:

SCEE ■ PRODUCENT:

Namco

■ PREMIERA:

Wrzesień

■ POCHODZENIE:

Japonia

■ LICZBA GRACZY:

1-2

■ GATUNEK:

Bijatyka 3D



[1] Ball Mode - czego to ludzie nie wymyślą... [2] Mokujin rozpoczął karierę od... automatu Tekkenu 3 [3] 20 postaci do wyboru. [4] Eddy wymiata!



ności gry w ruchu, więc na razie musisz uwierzyć nam na słowo, że gra po prostu wgniata w fotel.

Dopracowano także muzykę. Tak zawodowych kawałków jeszcze nie słyszałem w bijatykach i chyba długo nie usłyszę — przepłatają się wątki rapu, hardrocka, a nawet jazzu i bluesa.

Warto też wspomnieć o dodatkowych dozach realizmu, jakie autorzy wtłoczyli do gry. Teraz z każdego złapania, combosa można się wyramać/skontrować. Podniosisz się z ziemi dużo szybciej, a leżąc możesz kopnąć przeciwnika, który podejdzie za blisko. Ponadto każdy wojownik ma teraz ponad trzy razy więcej ciosów

dzielnie, jak na smoka przystało.

Podczas konwersji nie usunięto niczego, co miałoby wpływ na grywalność czy stratę jakości — grafika, dźwięki, muzyka, system walki, możliwość ciosów i dynamika nie uległy zmianie. Można więc zaryzykować stwierdzenie, że Namco dokonała cuda i na teoretycznie słabszej platformie wykonała grę, która w pełni zasługuje na miano produkcji trzeciej generacji. Nie ma co się oszukiwać, na platformy domowe (PC, PlayStation, Saturn, N64) nie ma lepszej bijatyki.

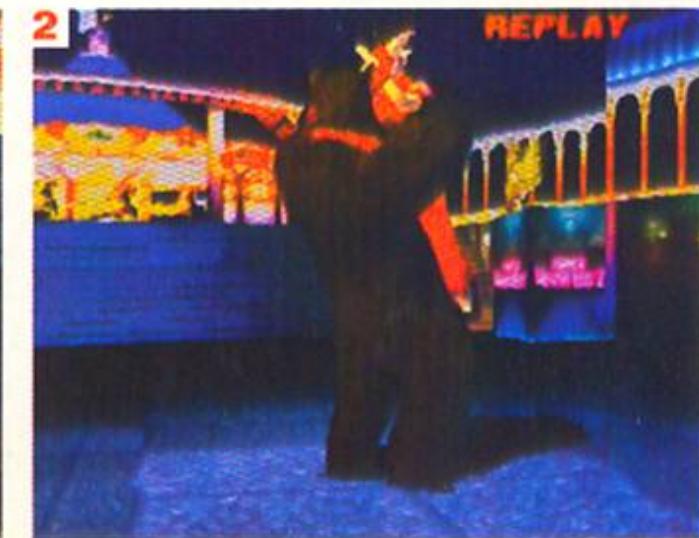
Graficznie T3 wygląda przewidownie — postacie są wykonane z takiej liczby wieloboków, że można zobaczyć godzinę na zegarku u Kinga (no dobra, troszeczkę przesadziłem ;), a animacja jest tak szybka, że czasami nie nadążasz za akcją na ekranie (a miała zwalniać...)! Warto też wspomnieć, że całość gry wykonana jest w wysokiej rozdzielczości (640x400) i potrafi zauroczyć od pierwszego wejrzenia. Żadne screeny nie oddadzą szybkości i płyn-

niż w poprzedniej części, przez co perfekcyjne opanowanie choćby jednej postaci zajmie Ci wieki.

Skoro już przy postaciach jesteśmy, to warto wspomnieć o dużej różnorodności stylów, jakimi dysponują zawodnicy — karate, judo, aikido, ninja, taekwondo, a także kung fu, wrestling oraz najfajniejszy styl ze wszystkich — Capoeira. Ponieważ do gry zaprzegnięto znany raczej tylko z gier sportowych system motion capture, odwzorowania ruchów wojowników są idealne. Nawet zupełny amator rozpozna kilka stylów i znajdzie swoją ulubioną postać.

Warto też wspomnieć o pełnoekranowych filmikach, które w sporej dawce znajdziesz w najnowszym dziele Namco. Wykonane są wręcz kaptalnie, a przy tym zawierające masę humoru i zabawnych sytuacji (dwie postacie mają filmiki anime).

Czy słyszałem pytanie o wady gry? No cóż, nie widziałem, nie słyszałem, nie znalazłem...



[1] Paul zdaje się za dużo wypił. [2] Kocham cię!

# PrePlay | Pitfall 3D: Beyond The Jungle



**Staroszkolna gorączka** znów opanowuje PlayStation. Harry Pitfall powraca.

A może to Ash z filmów *Evil Dead*? Zaraz wszystko Ci wyjaśnimy...



„N”igdy nie kupuj mapy Amazonki w barze w Tijuana... To dobra rada dla każdego niedoszłego poszukiwacza przygód, któremu tylko skarby w głowie. Niestety, zlekceważył ją Harry Pitfall Jr. Oglądasz sobie dziwne świecidełka Inków na okolicznym pchlim targu, gdy nagle wpadasz w szczelinę czasowo-przestrenną. Ratujesz starożytną cywilizację Moku przed Złymi Kusicielkami i (miejmy nadzieję) zasypujesz szczelinę, tak by Zła Pani i jej poplecznicy nie przedostali się na Ziemię. Jest tu również piękna rebeliantka do ocalenia. Na 20 poziomach bujasz się na lianach, unikasz płomieni i walczysz z

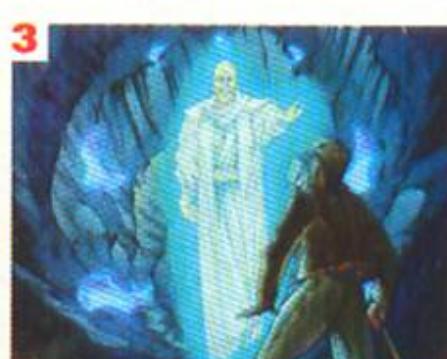
20 w pełni trójwymiarowych poziomów, bardziej niesamowity scenariusz, większa grywalność. Pitfall powraca z tarczą...



nietoperzami. Po prostu zwiedzasz trójwymiarowy świat. Twoimi przeciwnikami są skorpiony, demony ognia i kilku bossów. No cóż, tak wygląda dzień Twojej pracy. W końcu Twoim ojcem był Harry Pitfall, tytułowy bohater gier na Atari VCS.

Oryginalnego *Pitfalla* firma Activision wyprodukowała w 1982 roku. Była to platformówka, w której bujając się na lianach i przeskakując przez przeszkody przedzieraliśmy się

przez dżunglę. Minęło 16 lat, ukazało się kilka kontynuacji (*Pitfall: The Mayan Adventure*, *Pitfall II: The Lost Caverns*, *Super Pitfall*) i gra nieco się zmieniła. Harry został zastąpiony przez własnego potomka. Wciąż trzeba bujać się na lianach, lecz pojawiło się kilka różnic. Przedewszystkim 20 poziomów gry jest w pełni trójwymiarowych. Młody Harry może poruszać się we wszystkich kierunkach. Gra zawiera ponad 250 animacji ruchu. Nasz bohater oprócz bujania się w lewo i prawo na lianie, potrafi uskuteczniać ruchy w kierunku i od ekranu. Poza tym scenariusz jest bardziej dopracowany. Zamiast



Harry Pitfall stawia czoła zakale cywilizacji Moku, kołem o imieniu Scourge [1, 2]. Oczywiście pojawi się również Stary Niebleski Świecący Koleś...

■ WYDAWCA:

SCEE ■ PRODUCENT:

SquareSoft

■ PREMIERA:

Maj

■ POCHODZENIE:

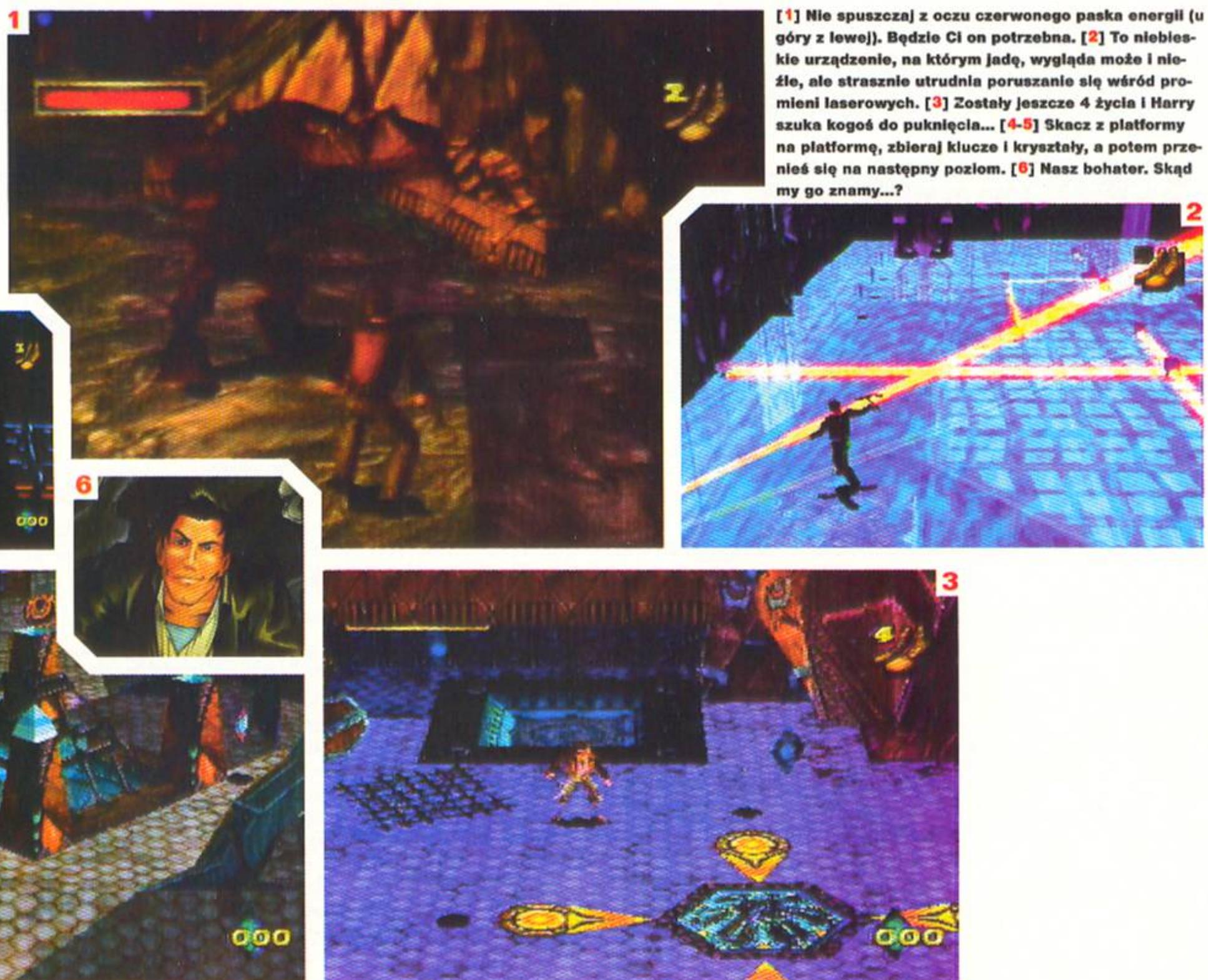
Japonia

■ LICZBA GRACZY:

1-2

■ GATUNEK:

Bijatyka 3D



dżungli występują tu podziemne wulkany, więzienia i miejsce o złowieszczej nazwie „Czarny Welon”. Poprawiono też grywalność. *Pitfall* powraca więc z tarczą. Jedna rzecz się jednak nie zmieniła — Mr Bruce Campbell...

Pamiętamy go jako Asha z niezrównanej trylogii Sama Raimisa pt. *Evil Dead*. Firma Activision skorzystała z usług tego kultowego aktora nie tyl-

ko przy produkcji komiksowego intra do każdego z poziomów. Dubbinguje on również Harrego podczas samej gry. To świetny wybór. *Pitfall* jest teraz bardzo przekonywującą postacią, nieważne czy posługuje się kilofem, czy dowcipem. Obie postacie, tzn. bohater gry i postać odgrywana przez Bruce'a Cambella w filmie *Evil Dead*, są do siebie bardzo podobne. Tanie, slapstickowe dowcipy, tunel

Bruce Campbell świetnie podłożył głos... Harry jest teraz bardzo przekonywującą postacią, nieważne czy posługuje się kilofem, czy dowcipem.

przestrzenny, demony nie z tej ziemi, los planety spoczywający na barkach spryciarza, który rozkochuje w sobie damy z innych wymiarów. *Pitfall* zachowuje się, wygląda i mówi zupełnie jak Bruce w swoich filmach. Jakiś minus? Trudno powiedzieć, może tylko fakt że firma Activision odgrzewa stare kluchy. Poczekaj jeszcze chwilę, by przekonać się, czy będą one zjadliwe. Na razie, musisz nam wybaczyć. Jest pewien awanturnik, który potrzebuje naszej pomocy...



[1] Unikanie spadających przedmiotów to tzw. Bardzo-Dobry-Pomysł. [2] Biega, skacze, wymacha kilofem, czego chcieć więcej...

# PlayTest

## INTRO



Postać Rascala powstała w firmie Creature Workshop Jima Hensonka. Niestety, to niezbyt pociągający mały człowiek, trudno jest wzuć się w jego rolę. Grając analogowym padem szybko dojdiesz do wniosku, że o wiele łatwiej jest używać standardowego sterowania cyfrowego. Duży zawód.

# Rascal

Łobuz (ang. rascal) zwykle **jest bezczelny**. Przekonajcie się, że firma

Travellers Tales stworzyła **Wyjątkowo bezczelnego gnojka**.



PlayStation stała się przedmiotem codziennego użytku, który ludzie biorą do ręki, gdy tylko mają na to ochotę. Dawno już przestała być nowalijką. Z grami video jest podobnie jak z oglądaniem telewizji. Ludzie poświęcają temu mniej lub więcej czasu, w zależności od zawartości produktu" (Chris Deering, prezes SCEE, dla pisma Computer Trade Weekly).

Wypowiedź ta okazuje się być w odniesieniu do *Rascal* mieczem oboscennym. Firma Psygnosis dotrzymała obietnic i grafika stanowi demonstrację możliwości i potencjału PlayStation. Jest to najpiękniejsza trójwymiarowa platformówka na domowy sprzęt. Może się z nią ró-



wnać jedynie *Mario 64*.

Nie będzie nas to dziwić, gdy zajrzymy do życiorysów twórców gry. Firma Travellers Tales ma już na swoim koncie kilka tytułów z niesamowitą grafiką. Niestety znów zaniedbano grywalność. Gdziekolwiek byś nie poszedł, czujesz się jak na wycieczce, której celem ma być jedynie podziwianie grafiki, wspaniałych tekstur, efektów i refleksów świetlnych. Ale szybko okaże się, że można tu jedynie zbierać przedmioty i przeszukiwać kolejne lokacje. Zagadki wyróżniają się tym, że... ich

nie ma. Gdy przyjrzysz się im bliżej, okaże się, że do przejścia przez poruszające się platformy wystarczą 2 (słownie: dwie) szare komórki. Poza zbieraniem kolorowych kluczy i amunicji do pistoletu strzelającego bańkami, naprawdę nie ma tu nic, co mogłoby przyciągnąć uwagę gracza.

Ktoś mógłby przypuszczać, iż bierze się to z faktu, że gra przeznaczona jest dla ósmio-, dwunastolatków. Ale nawet młodzi gracze oczekują bardziej skomplikowanych zagadek niż te, które może zaoferować im *Rascal*. Firma Psygnosis poświęciła sporo czasu na dopracowanie postaci spotykanych w grze – i nie mniej na same-

Gdy przyjrzysz się bliżej zagadkom,  
okaże się, że do przejścia  
przez poruszające się platformy  
wystarczą dwie szare komórki.

## Konkurs PlayStation Magazyn i Sony Poland

W naszym magazynie nie mogło zabraknąć konkursu. Ufundowane przez firmę Sony Poland nagrody rozlosujemy wśród wszystkich, którzy przyślą nam poniższy kuponik (najlepiej przykleić go do kartki pocztowej) oraz odpowiedzą na proste pytanie: **Jaka firma zaprojektowała postać Rascala?**

A oto nagrody: • rewelacyjny PISTOLET NA BAŃKI MYDLANE, prezent od Rascala! • 3 KOSZULKI Rascal!  
• 25 DŁUGOPISÓW PlayStation!

Kartki przesyłajcie na adres: **Oficjalny Polski PlayStation Magazyn, Marsa 6, 04-202 Warszawa** z dopiskiem „KONKURS”. Termin nadsyłania kuponów upływa z dniem ukazania się następnego numeru PSM.



■ WYDAWCZA:

■ Psygnosis

■ PRODUCENT:

Travellers Tales

■ PREMIERA:

Już jest

■ DYSTRYBUTOR:

Sony Poland

■ CENA:

Tel.

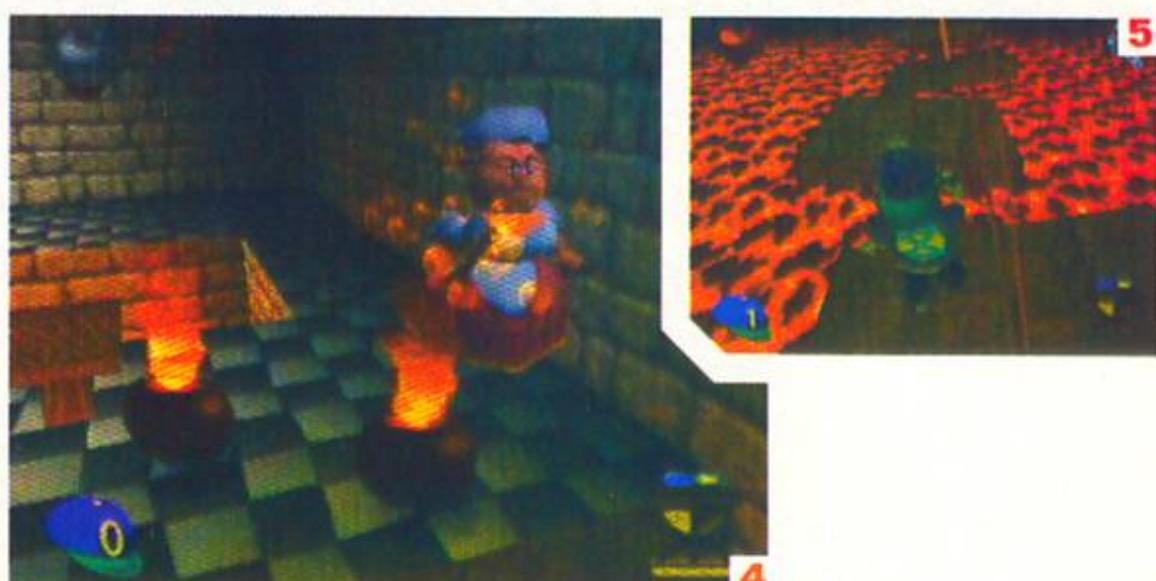
■ GATUNEK:

Platformówka 3D



go *Rascala* – jednak nie wyszło jej to najlepiej. Trudno jest darzyć naszego bohatera jakimkolwiek uczuciami. Jest to dość dziwne, gdy weźmiemy pod uwagę, jak duża część budżetu gry była przeznaczona tylko i wyłącznie na uczynienie kolesia w czapce naszym idolem.

[1] Gdyby twórcy poświęcili tyle samo czasu grywalności i sterowaniu, co grafice, *Rascal* byłby najlepszą platformówką na PlayStation. [2] Wspaniałe tekstury, efekty i refleksy świetlne nie mogą zatuszować niedostatku zagadek. [3] Nagły atak Indian. [4] Gdzie kucharek sześć... [5] Z deszczu pod rynnę...



**W *Rascalu* pełno jest pięknej,**

**estetycznej grafiki,  
ale prawdziwa zawartość**

**jest niedopracowana.**

Jeszcze gorzej jest ze sterowaniem, jakie firma Psygnosis wybrała dla niego. Urok analogowego kontrolera Sony polega na naturalnym zachowaniu w trójwymiarowych światach. Najlepszym przykładem na to jest *Jersey Devil* (PSM 4/98). Dzięki przemyślanemu sterowaniu gra dobra staje się bardzo dobra. Ruchy przychodzą nam naturalnie, wszystko dzieje się płynnie. Ale nie w przypadku *Rascala*. Grajemy analogowym padem. Było nam niewygodnie i nienaturalnie. Po godzinie prób przyzwyczajenia się do sterowania zrezygnowaliśmy i zmieniliśmy pad na cyfrowy. Było nieco lepiej, ale i tak daleko do doskonałości.

Wróćmy do wypowiedzi pana Sony z początku recenzji. **W *Rascalu* pełno jest pięknej, estetycznej grafiki, ale prawdziwa zawartość jest niedopracowana.** Nieważne, czy właściciele szarej konsoli pograją chwilę, czy nieco dłużej. Najważniejsze jest to, że po kupieniu *Rascala* ludzie natychmiast zaczną szukać alternatywnej do PlayStation rozrywki. A to bardzo źle.



[1] W grze pojawia się jedno czy dwa nawiązania do *Gexa*.  
[2] Zebrałe kolorowe klucze i co dalej...? [3] Niestety, nie ma tu wiele do roboty.

## Alternatywne...

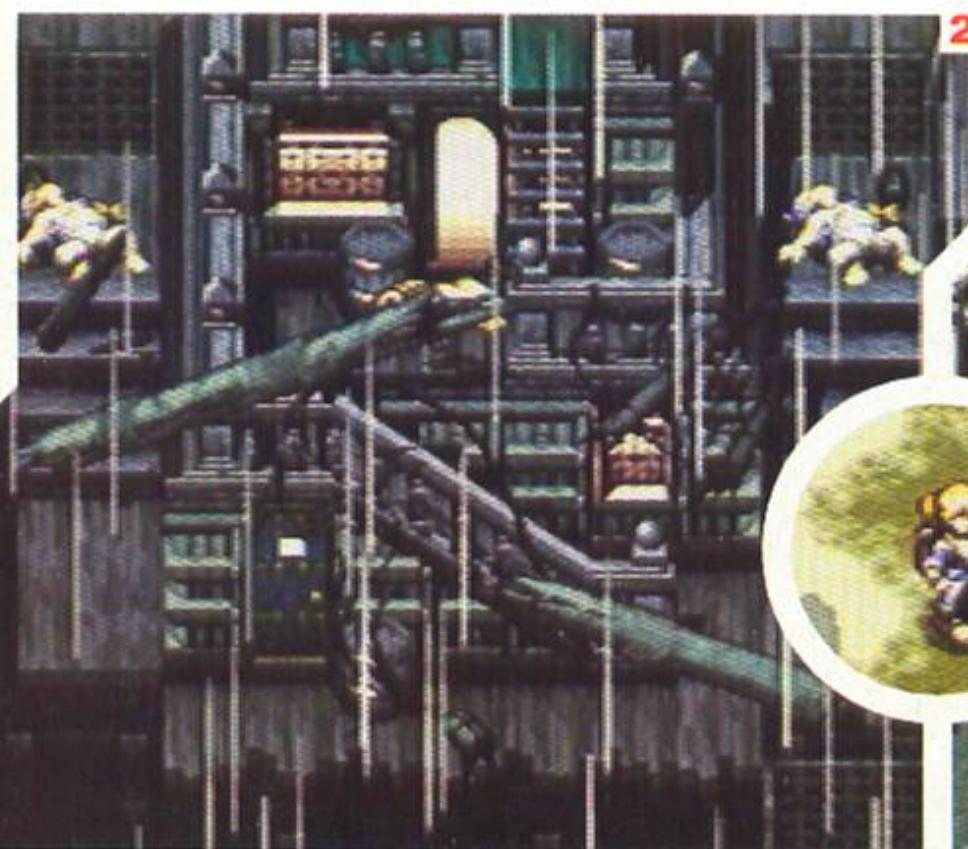
Pandemonium	9/10
Jersey Devil	8/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Pandemonium 2	8/10
Croc	7/10
Floating Runner	6/10
<b>Rascal</b>	<b>5/10</b>

### WERDYKT

■ GRAFIKA:	N64 na PSX	9	■ GRYWALNOŚĆ:	Niestety, również niezbyt duża	4	A miała być taka super... Rodzice
■ DŹWIĘK:	Piskliwy i klepki	5	■ PREZENTACJA:	Śliczna	6	może i się wciągną, ale ośmio-, dwunastolatki będą patrzeć na
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Niestety, niezbyt duża	4	■ ORYGINALNOŚĆ:	Niewiele	5	nich (i na grę) z politowaniem.



[1] Alundra rozpoczyna się, gdy nasz mały, odważny bohater wyrusza do Inoa. [2] Po złowrogim śnie, przychodzi kolej na powtórkę z filmu *Titanic*. [3] Na szczęście udało Ci się przeżyć katastrofę. Lądujesz na plaży i jak to zwykle było w RPG, jesteś zdany tylko na własny sztylet.



2



3

# Alundra

Mały, fajny koleś ze spiczastymi uszami wędruje po kolorowym świecie fantasy, zabija potwory i rozwiązuje zagadki. Witaj w japońskim RPG...

**P**rzez długie lata wydawcy uważali, że zachodnim graczom nie przypadną do gustu japońskie RPG. Na szczęście firma Square przeszła fanom gatunku z odsieczą wydając *Final Fantasy VII*. Ogromna popularność tego tytułu w Stanach udowodniła, że japońskie RPG sprawdzają się również na zachodniej półkuli. Spodziewamy się teraz całej serii palowych konwersji. Jeśli będą one tak dobre, jak *Alundra*, to już zacieramy ręce...

W tym przypadku mamy do czynienia z odpowiednikiem gry *The Legend Of Zelda* na PlayStation. Jeśli kiedy-

kolwiek widziałeś *Zeldę* na Super Nintendo lub Gameboyu, to w tej chwili powinieneś już pędzić do sklepu z grami. Zaś dla tych posiadaczy PSX, którzy nigdy nie grali w *Zeldę*, mamy garść wyjaśnień...

Japońskie RPG dzielą się na kilka różnych stylów i kategorii. Na jednym końcu skali znajdują się hardcore'owe tytuły ze skomplikowanymi zasadami i taktykami walki, na drugim tzw. zręcznościowe RPG. Gry na Nintendo z serii *Zeldy* unikają jak ognia tabelek, statystyk i skomplikowanych zasad. Są stosunkowo proste. Oferują zręcznościową grywalność, olbrzymie obszary do eksploracji, dziesiątki zagadek do rozwiązywania i wiele potworów do uśmiercania. A wszystko to przedstawione jest w ładnej kolorowej grafice.

W grze *Alundra* wcielamy się w tytułowego bohatera, uroczego kolesia ze spiczastymi uszami (japońscy bohaterowie zawsze muszą mieć coś nie tak...). Nekany przez nocne koszmary, w których starożytny strażnik wzywa go do wioski Inoa, Alundra wyrusza w drogę. Na morzu wybucha sztorm,



Nekany przez nocne koszmary,

Alundra udaje się do wioski Inoa.

Na morzu wybucha sztorm,

statek zostaje roztrzaskany.



Gra umożliwia nam zaglądanie do snów innych ludzi. Są one bardzo ważne dla fabuły gry, niektóre składają się nawet na oddzielne poziomy.



■ WYDAWCA:  
■ PREMERA:  
■ CENA:

**Psygnosis** ■ PRODUCENT:  
**Czerwiec** ■ DYSTRYBUTOR:  
Tel. ■ GATUNEK:

**Climax**  
**Sony Poland**  
**RPG**



statek zostaje roztrzaskany. Naszego bohatera ratuje kowal z wioski. Szybko okazuje się, że całej krainie zagraża zły demon Melzas. Tylko Alundra, który ma zdolność wchodzenia w cudze sny, może go powstrzymać. Od tego momentu wchodzisz w jedną z najbardziej grywalnych i uzależniających gier w historii PlayStation.

Akcję gry oglądamy z góry, pod niewielkim kątem. Widzimy naszego bohatera i jego najbliższe otoczenie. Cała przygoda rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Wszystkie czynności możemy bardzo łatwo wykonać przy pomocy intuicyjnego systemu sterowania. Alundra potrafi skakać, biegać, walczyć, używać przedmiotów, otwierać drzwi, naciskać dźwignie i rozmawiać z ludźmi. A wszystko za pomocą jednego czy dwóch przycisków.

Mamy tylko dwa ekranы pomocnicze, na których wybieramy przedmioty, broń i zbroję. Zamiast całych stron statystyk gesto zapisanych numerkami, w Alundrze występują tylko punkty zdrowia i magii. Na początku i jednych, i drugich jest mało, lecz nieustannie możemy zwiększać ich liczbę, zbierając odpowiednie power-upy, porozrzucane na planszy. W połączeniu z dużą różnorodnością broni, zbroi i innych przedmiotów, zapewnia to rozwojowi postaci odpowiednią głębię bez uciekania się do typowych rozwiązań RPG.

Również i grywalność jest oparta na zręczności. Zaczynamy od walki. Polega ona na tym, by trafić wroga sztyletem i unikać jego ciosów. Z biegiem czasu dochodzą nowe bronde i czary, co powiększa liczbę dostępnych opcji. Podobnie zagadki, pułapki i inne przeszkody wymagają początkowo jedynie zręcznego skakania i naciśnięcia czasem jakiegoś przycisku. Jednak dość szybko pojawiają się przed nami bardziej wymagające zadania, które sprawdzą nie tylko naszą sprawność w posługiwaniu się joypadem, ale również nie dadzą zgubić naszym szarym komórkom.

Wszystkie te elementy łączą fabuła, która rozwija się

#### Od tego momentu wchodzisz

w jedną z najbardziej grywalnych  
i uzależniających gier  
w historii PlayStation.

podobnie do grywalności. Coraz głębiej wnikamy w Inoa i jej otoczenie.

Jeśli chodzi o grafikę i dźwięk, to z technicznego punktu widzenia nie są one niczym szczególnym, ale idealnie wpasowują się w styl i atmosferę gry. Na szczególne wyróżnienie zasługuje grafika. Sporo tu świetnych pomysłów, sprytnie zastosowane dostępne na PlayStation efekty przejrzystości.

Rezultat jest taki, że gra po prostu ocieka atrakcjami. Podobnie jak miało to miejsce w Zeldzie. Alundra czerpie najlepsze elementy z wielu gatunków gier: ze zręcznościowych przygodówek, platformówek, łamigłówk i oczywiście z tradycyjnego RPG. Nie wykorzystuje może w pełni możliwości technicznych PlayStation, ale oferuje za to megagrywalność. Zresztą, popatrz tylko na naszą ocenę...



W grze występują różnorodne lokacje, od lochów do olbrzymich katedr.

#### Alternatywne...

<b>Final Fantasy VII</b>	10/10
<b>Alundra</b>	9/10
<b>Soulkoden</b>	7/10

To odpowiednik gry *Legend Of Zelda* na PlayStation. *Alundra* jest: a) mocno uzależniająca, b) na pierwszy rzut oka prosta, c) niewiarygodnie grywalna. Świetny RPG.

9

na 10

#### WERDYKT

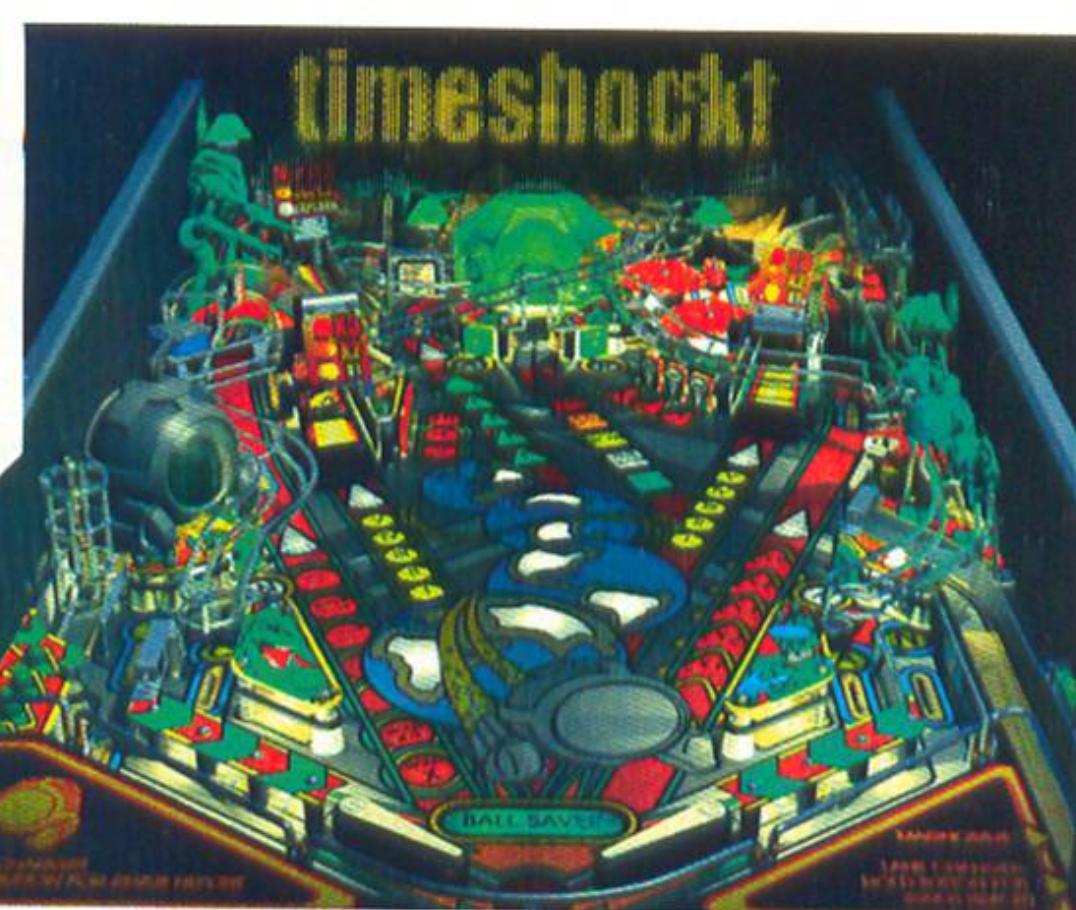
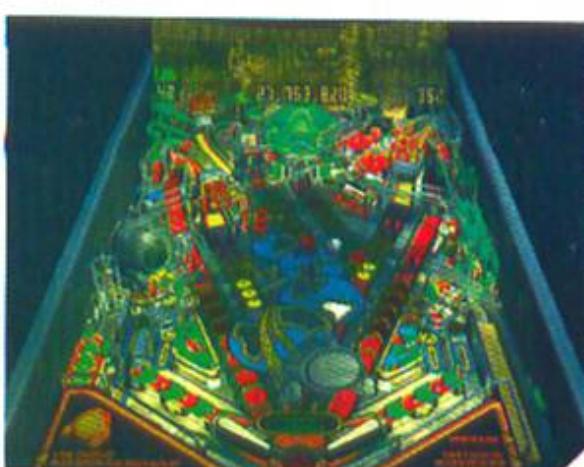
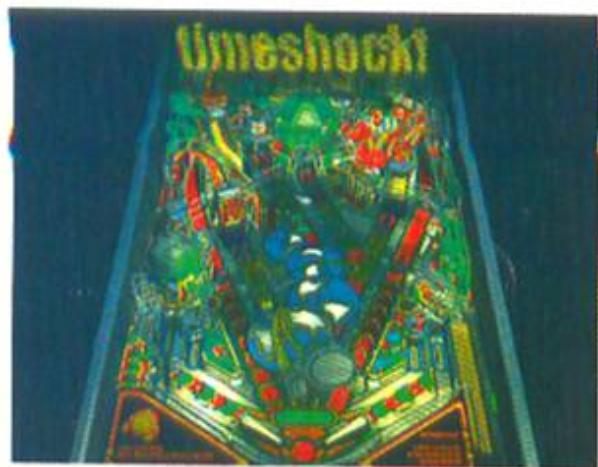
■ GRAFIKA:	Śliczna i kolorowa	7	■ GRYWALNOŚĆ:	Intuicyjna, wiele zagadek	9
■ DŹWIĘK:	Średnio kawałki, niesłychane efekty	7	■ PREZENTACJA:	Wiele świetnych pomysłów	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Ogromna, wiele zagadek	9	■ ORYGINALNOŚĆ:	Zelda na PSX	5

# Pro Pinball:

# Timeshock

Pomieszajmy podróż w czasie, muzykę zespołu Stiff Little Fingers i małą metalową kulę.

Co otrzymamy? Nie, nie wyjście na miasto 20 lat temu. Tym razem chodzi nam o pinball.



Może być tylko jeden stół, ale ten jest chociaż bardzo ładny. Pełno na nim różnych niespodzianek. Sporo trzeba trenować, by dojść tu do mistrzostwa. Problem w tym, czy warto?

Czy pamiętasz grę *Pro Pinball: The Web*? Tak, te gierki pamiętają jedynie najstarsi górale. W przeglądzie gier na PSX oceniliśmy ją na 7/10. Nasza redakcja nie przepuści żadnej gry na PlayStation – wiemy o nich wszystko – na jakie zasługują oceny, kiedy odbyły się ich premiery i tym podobne rzeczy. Między innymi gromadzimy krótkie recenzje, zwykle w postaci werdyktu, jaki na przykład możecie zobaczyć w prawym dolnym rogu tej strony. W opisie *Pro Pinball: The Web* czytamy: „Oferuje tylko jeden stół, ale i tak to jeden z najlepszych pinballi”. No cóż, plus ca change, jak mawiają Francuzi, gdy wpadają na pocztę, by kupić za piątaka bilety na Mistrzostwa Świata. W *Pro Pinball: Timeshock* niewiele się zmieniło.

*Timeshock* to niesamowita symulacja. Wygląda, brzmi i zachowuje się jak prawdziwy stół. Nie zamierzamy do końca tej recenzji podlizywać się twórcom gry, ale musimy stwierdzić, że jeśli lubisz pinball, to z pewnością pokochasz ich produk-

cję. Kulka zachowuje się niesamowicie realistycznie. W grze występuje sporo atrakcji (video modes, multiballs, jackpots, magnasaves i – tak! – time travel). Mamy wpływ na wiele ustawień, prawie jakbyśmy byli inżynierami stołu. Soundtrack z 30 kawałkami w wykonaniu irlandzkich punkowców z Stiff Little Fingers nieco jednak zawodzi. Na szczęście efekty dźwiękowe samego stołu są rewelacyjne.

Kupno tej gry wyjdzie i tak taniej niż prawdziwy stół pinballowy. Zabawa będzie niemal ta sama. Problem w tym, że tylko „niemal”.

Nieważne jak dobre są komputerowe pinballe, nieważne jak świetnie one nie wyglądają, brzmią czy się zachowują. I tak nie udaje im się oddać feelingu grania na prawdziwym stole (chyba że ktoś wymyśli jakiś sprytny wibrujący pad). Biorąc pod uwagę te ograniczenia, dziwi nas, iż nikt do tej pory nie stworzył pinballa, który w większym stopniu wykorzystywałby możliwości PlayStation. Który miałby więcej stółów i opcję gry na całym ekranie. Który wciągnąłby nas w sam środek akcji. Który byłby troszkę inny. Ale może nasze oczekiwania są wygórowane...



Mamy do dyspozycji wiele różnych widoków. Możesz popróbować i wygrać najbardziej Ci odpowiadający.

## Alternatywne...

*Pro Pinball: Timeshock* 7/10

*Pro Pinball: The Web* 7/10

*True Pinball* 7/10

*Extreme Pinball* 3/10

*Tilt* 2/10



To najlepszy pinball na PlayStation, mimo iż ma tylko 1 stół (zaraz, zaraz, czy tego już nie czytałeś?). Ale Jeden stół za dwie bańki?

7  
na 10

## WERDYKT

■ GRAFIKA:	Wygląda jak pinball	9	■ GRYWALNOŚĆ:	Zachowuje się jak pinball	9	■ PREZENTACJA:	Najlepszy pinball jak dotąd	9
■ DŹWIĘK:	Brzmi jak pinball	9	■ ORYGINALNOŚĆ:	Pinball	1			
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Będziesz do niego wracał	7						



LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.,  
ul. Chocholowska 3c, 02-935 Warszawa,  
tel./fax (0-22) 642-81-65, (0-22) 642-99-21

Autoryzowany partner Sony Playstation.  
Partner handlowy firm: GT Interactive, Take 2, Europress, Gremlin,  
Activision, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION - HURT, DETAL, SPRZEDAZ WYSYKOWA

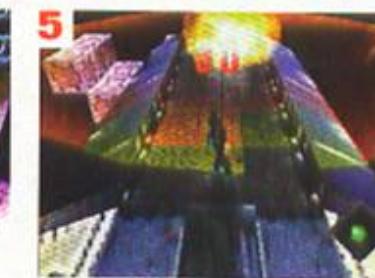
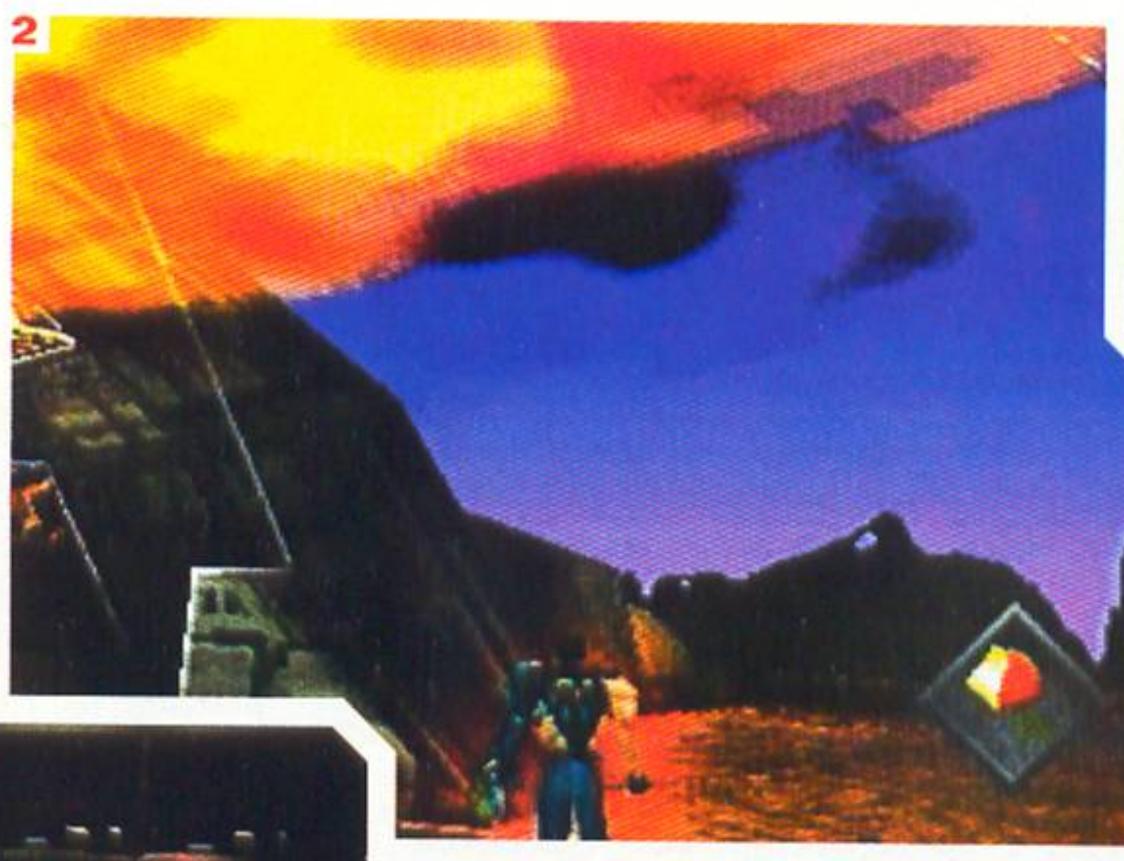
Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad,  
a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

Wszelkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiekolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

# ONE

Działaj! Śmigłowce! Czołgi! Pociągi! Więcej działa! W *One* masz mnóstwo żelastwa do wywalenia w kosmos. Albo one wywalą Ciebie...

[1] Nasz bohater właśnie zamierza wybrać się w podróż śmigłowcem. [2] Sprytny manewr i helikopter uderza w budynek wroga, wyrywając w nim płonącą dzierugę. [3] Alałałałałałał... Takie sytuacje to w *One* normalka. [4] JEDEN facet z JEDNYM gunem zamiast ręki. [5] Laboratorium stanowi miksturę elementów platformówki i strzelaniny. Screen prezentuje te drugie. [6] Tutaj ukryta jest wyrzutnia rakiet. [7] Nie ma chwili wytchnienia, znów ktoś strzela...



**J**eden. Nie „ten jeden jedyny”. Po prostu jeden. Prawdopodobnie chodzi o to, że jeden człowiek staje naprzeciw uzbrojonej po zęby armii maszyn i ludzi. Wszystko w zasięgu wzroku chce go zabić. *One* to trójwymiarowa strzelanina tpp (z perspektywy osoby trzeciej). Zwykle akcję oglądasz zza pleców bohatera, ale w niektórych częściach gry kamera zmienia położenie (wzlatuje pod sufit itp.). Naczelną zasadą *One* jest — najpierw strzelaj, potem się zastanawiaj. Akcja jest wściekłe szybka, szarpiąca nerwy i — nawet mimo krótkości gry — niesamowicie wciągająca.

Odzyskujesz przytomność na jakiejś platformie. Zamiast lewej ręki ktoś przymocował Ci wielkie, metalowe „coś”.

Nic nie pamiętasz, nie wiesz, gdzie jesteś... Czyli sytuacja doskonale mi znana z sobotnich poranków (no, może z wyjątkiem tej ręki :)). Tylko że do mnie nikt nie strzela tuż po przebudzeniu. Zanim zdążysz się zastanowić nad sytuacją, pojawia się pierwsza maszyna i bez ostrzeżenia pruje do Ciebie serią. Na szczęście urządzenie przy Twojej lewej ręce okazuje się być działkiem — zaczynasz kontratakować. Możesz strzelać biegając jednocześnie, a jeśli trzeba w coś precyzyjnie trafić, możesz także strzelając stać w miejscu (po prostu są dwa przyciski fire). W tym drugim przypadku klawiszami kierunku celujesz gunem. Nie myśl jednak, że sobie staniesz i zdejmiesz przeciwnika z większej odległości (jak w *MDK*). Po pierwsze — nie możesz przystanąć (bo zginiesz; po drugie — system celowania nie jest wcale taki precyzyjny. Kiedy jesteś naprawdę blisko wroga, możesz spróbować walki wręcz. Mało subtelne wyjście, ale się sprawdza.

Na początku strzelasz małymi ładunkami energii, które się powiększają w miarę postępów w grze. Rośnie też Twoja wściekłość — kiedy figura w prawym dolnym rogu (Twój rage-o-meter) się zaczerwieni, możesz strzelić niebieską, siejącą zniszczenie kulą plazmową.

Równie ważne co strzelanie jest w grze *One* bieganie i skakanie. Normalny skok to jedno przyciśnięcie klawisza,

Maszyny rozpoczynają

totalną demolkę, a Ty musisz

brać nogi za pas

— nawet nie próbuj zwalniać!



■ WYDAWCA: ASC Games / BMG ■ PRODUCENT: Visual Concepts  
■ PREMERA: Już jest ■ DYSTYBUTOR: Brak  
■ POCHODZENIE: USA ■ GATUNEK: Strzelanina



[1] Żli faceci z Jetpackami odpalili różowe niewiadomoco. Sprytnie. [2] A to obiecane elementy platformowe z laboratorium. [3] Nareszcie mam trochę silniejszą broń! [4] Piąty level i walka z czasem. [5] Robi wrażenie, nieprawdaż? [6] Gdy naszego bohatera otoczy niebleska poświata, znaczy że jest lekko ranny. [7] W One mamy sporo pożarów. Gdzie jest Rosco? [8] Czerwona poświata to znak, że nasza postać już ledwo zaspie.



długi — podwójne (podobnie jak w Pandemonium). Pierwszy etap gry jest paradoksalnie jednym z trudniejszych — maszyny rozpoczynają totalną demolkę, a Ty musisz brać nogi za pas, by nie zostać pogrzebanym pod ruinami budynku — nawet nie próbuj zwalniać! Kamera krąży wokół Ciebie, co powoduje zmylenie kierunków — często przez pomyłkę skaczesz prosto w czeluszcę... Wystrzeliwane w Twoim kierunku rakiety wyrywają spore kratery na Twojej drodze. Musisz je przeskakiwać w biegu. Uff, będziesz

klął na ten poziom, bowiem pierwsze kilka(dziesiąt) prób pokonania go skończy się fiaskiem. W końcu jednak uda Ci się przejść dalej — do pomieszczenia pełnego wrogich żołnierzy — to już lepiej. I tak przez całą grę — biegasz, skaczesz, strzelasz, odwiedzasz tak egzotyczne miejsca, jak dach jadącego pociągu.

Wygląda to na innowacyjne połączenie elementów Reloaded, Pandemonium, Tomb Raider i pierwszej sekcji Die Hard Trilogy. Także jeśli chodzi o grafikę, One plasuje się wysoko. Oprawa została wykonana z dbałością o detale i jest doczytywana wprost z płyty CD bez żadnych przestojów. Jednak aż nazbyt widoczna na dole szóstka wróży coś niedobrego.

Niestety — gra jest zbyt krótka! O nie, znowu...? To straszne, że tak świetna gierka zawiera tylko pięć poziomów, nawet jeśli są spore. Pierwszy poziom jest trudny, co powoduje, że Twoje ambicje szybko spadają do poziomu Easy. I na tym stopniu trudności jesteś w stanie skończyć One w kilka wieczorów. Oczywiście niektóre levele — szczególnie drugi i trzeci — powodują, że masz ochotę wrócić tam na Normal lub Hard, ale smutna prawda jest taka, że w tej grze jest po prostu za mało gry. Gdyby do tych pięciu poziomów twórcy dorobili następne pięć, byłaby to jedna z najlepszych strzelanin na PlayStation. A tak jest to kolejny tytuł, który powinien kosztować 100 zł, ale nie ponad 200.



#### WERDYKT

■ GRAFIKA:

Znakomita

■ GRYWALNOŚĆ:

Totalna nerwówka

■ Błyskawiczna, szerpiąca nerwy

■ DŹWIĘK:

Wojskowe granie

■ PREZENTACJA:

Ograniczone opcje

walka o życie. Solidna oprawa

■ ŻYWOTNOŚĆ:

Stanowczo zbyt krótka

■ ORYGINALNOŚĆ:

Stare pomysły

graficzno-dźwiękowa, ale obraźliwa

na długość (krótkość).

8

7

5

7

#### Alternatywne...

Die Hard Trilogy 8/10

Reloaded 7/10

ONE 6/10

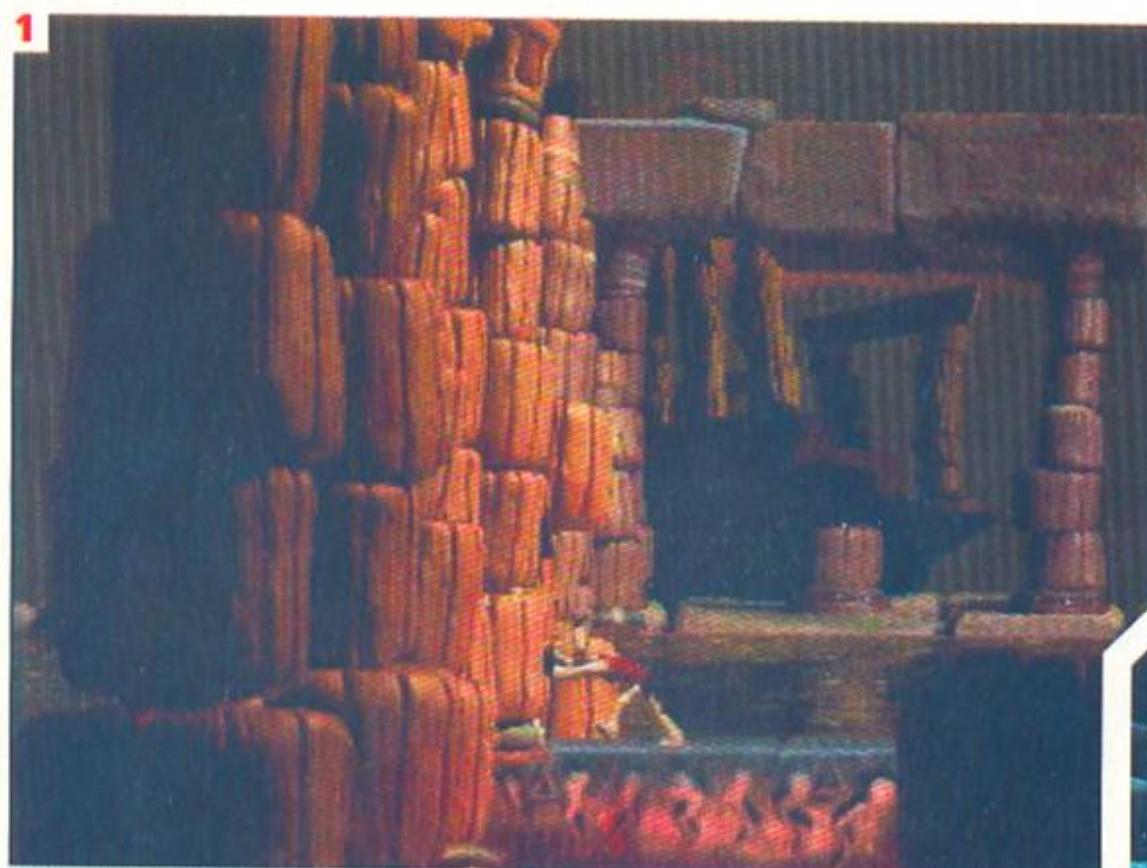
Contra: Legacy Of War 4/10

6

na 10

# Skull Monkeys

Firma **Dreamworks** porzuciła wieloboki i powraca w swojej **najnowszej platformówce 2D do plastelinowych postaci**. Powiew świeżości, czy może odgrzewanie starych kluchów?



[1] Jak zwykle Klayman spotyka na swojej drodze ruchome obiekty. Niestety, ta wielka kolumna ani drgnie. [2] Obracamy się, ślizgamy lub w inny sposób przenosimy z platformy na platformę. [3-5] W miarę przechodzenia *Skull Monkeys* będziemy oglądać krótkie filmiki pomiędzy poziomami. Ich jakość jest świetna, są zabawne i na swój sposób pokręcone.

**W**ykorzystanie glinianych modeli bohaterów w grach wideo rozpoczęło się od *Clay Fightera* firmy Interplay. Obecnie uważa się ten rodzaj animacji za ślepuą gałąź ewolucji. Niepodzielnie panują dziś wieloboki, które umożliwiają większą różnorodność tematyczną. Jednak od czasu do czasu niektóre firmy powracają do starych pomysłów. Zresztą spójrzcie tylko na *Skull Monkeys*.

Gra stworzył team developerski odpowiedzialny za 16-bitowego *Earthworm Jim*. *Skull Monkeys* czerpie wiele ze swojego poprednika. Oferuje szybką i pełną furii grywalność, dwuwymiarowe środowisko i niezwykłe absurdalny humor. Nawet trzyma się to razem kupy, ale nie zapominajmy na jakiej maszynce przyszło nam grać. No cóż, platformówki na PlayStation stają się coraz większym anachronizmem. Szczególnie dwuwymiarowe, które zwykle ceni się co prawda za grywalność, ale gani za brak nowatorskiej grafiki. *Skull Monkeys* jakoś sobie radzi na tym polu. Grafika jest solidna — każda postać, sceneria czy wróg są modelowane i animowane w stylu filmów Nicka Parka. Ilość pracy włożonej w stworzenie tego glinianego świata zasługuje na uznanie.

Grafika jest solidna — każda postać, sceneria czy wróg są modelowane i animowane w stylu filmów Nicka Parka.

Intryga polega na tym, że kraina Klaymana (Gliniany Człowiek, cóż za trafna nazwa) została zaatakowana przez tytule małpy. Te odmózdzione naczelnego kierowane są przez złego Klogga. Jak to zwykle bywa w platformówkach, musimy przejść przez wiele dwuwymiarowych plansz, zabijając przy tym co popadnie i zbierając różne bonusy. Zupełnie jak w *Earthworm Jim*.

Gra nie jest zbyt skomplikowana. Biegamy i skaczemy naszym bohaterem, unikając śmiertelnego dla nas zetknięcia z małpami. Jednak gdy skoczymy na nie z góry, wybucha w efektowny sposób. Na kolejnych poziomach zwiększa się liczba przeciwników i innych niebezpieczeństw. Pojawiają się wielkie rury zieżące płomienia-



[1] Sceneria ulepiona z gliny daje Ci przyjemne poczucie głębi. [2] Buchające wysoko płomienie to tylko jedno z wielu niebezpieczeństw. [3] Ta aureola zapewnia naszemu bohaterowi nietykalność.





■ WYDAWCA:  
■ PREMIERA:  
■ CENA:

Electronic Arts

Już jest

219.00

■ PRODUCENT:

LEM

■ DYSTRYBUTOR:

Dreamwork

■ GATUNEK:

Platformówka 2D



[1] Śmierdzące klony-pierdnięcia bohatera ułatwiają badanie nowych, trudnych obszarów. [2] To wygląda na niezły dowcip, ale tak naprawdę przez większość czasu będziesz zbierać czerwone, gliniane kulki (za 100 dostajesz jedno życie). [3] Ta małpa na dzień dobry rzuca w Ciebie swoją czaszką.

Większość gier, w które szybko

się wciągamy, okazuje się

być monotoną i *Skull Monkeys*

nie jest tu wyjątkiem.

mi, latające potwory, zaś małpy są silniejsze i uzbrojone w elektryczne pałki. Jednak graczy obeznanych z sekretami *Earthworm Jim* nic nie może tu zaskoczyć.

Pojawiają się również i inne typowe dla platformówek pomysły. Po poziomach porozrzucane są gliniane kulki i za każdą zebraną setkę Klayman otrzymuje nowe życie. Po śmierci naszego bohatera grę rozpoczynamy od jednego z rozsianych po levelu punktów restartowych, zaś bonusy zwiększą nasze zdolności obronne.

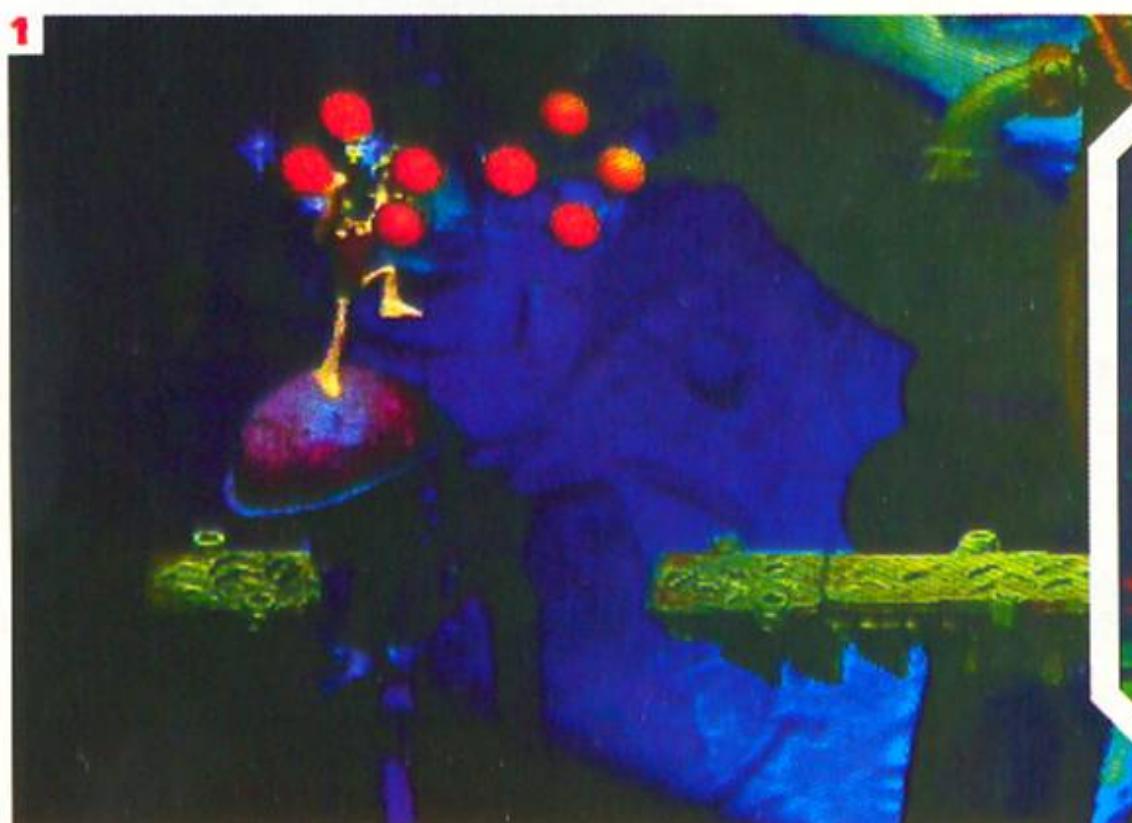
Od czasu do czasu Klayman znajduje jakiś dziwaczny power-up. Zdalnie sterowane ptaki służą jako pociski do zwalczania szczególnie agresywnych małp. Przykładem wspomnianego już absurdalnego humoru są udawane pierdnięcia. Po zebraniu określonej ikonki Klayman po-

trafi i to uczyni, po czym podąża za swoim śmierdzącym alter-ego, jak za zwiadowcą. Inny przykład humoru w grze to możliwość przeniesienia się do bonusowego poziomu w stylu lat 70-tych.

Trudno jest nie polubić *Skull Monkeys*. W końcu to wydana i dopracowana gierka, prawdopodobnie najlepsza z udziałem często niedocenianych glinianych figur. Przewyższa nawet poziom *Earthworm Jim*. Ale dalej zaczynają się już schody w dół. Większość gier, w które szybko się wciągamy, okazuje się być monotoną i *Skull Monkeys* nie jest tu wyjątkiem. Pomyśl tylko o skakaniu ponad 100 poziomach. Tu nie ma mowy o różnorodności. *Skull Monkeys* to niezła dwuwymiarowa platformówka, ale mamy przecież na PlayStation lepsze gry tego gatunku. Nie spodziewaj się niczego nowego, jeśli chodzi o grywalność.



1



[1] Zbieranie glinianych kulek to niewinna zabawa, ale szybko się nudzi. [2] Gdy tylko spotkasz coś nowego, pojawiają się tabliczki z podpowiedziami.

## Alternatywne...

<i>Oddworld</i>	9/10
<i>Pandemonium</i>	9/10
<i>Skull Monkeys</i>	7/10
<i>Mickey's Wild Adv.</i>	7/10
<i>Earthworm Jim 2</i>	6/10

## WERDYKT

■ GRAFIKA:	Imponująca, ale ponura	8	■ GRYWALNOŚĆ:	Szybka, ale zbyt prosta	6	Za imponującą fasadą kryje się wy-
■ DŹWIĘK:	Dziwaczne sample	7	■ PREZENTACJA:	Duże opcje	8	polerowana i grywalna dwuwymia-
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Monotonia	6	■ ORYGINALNOŚĆ:	Staroszkolna platformówka	6	rowa platformówka. Fajna, ale mo-

notonona. Trzyma przyzwroty po-  
ziom, ale nie odkrywa Ameryki.

7  
na 10

# PlayTest

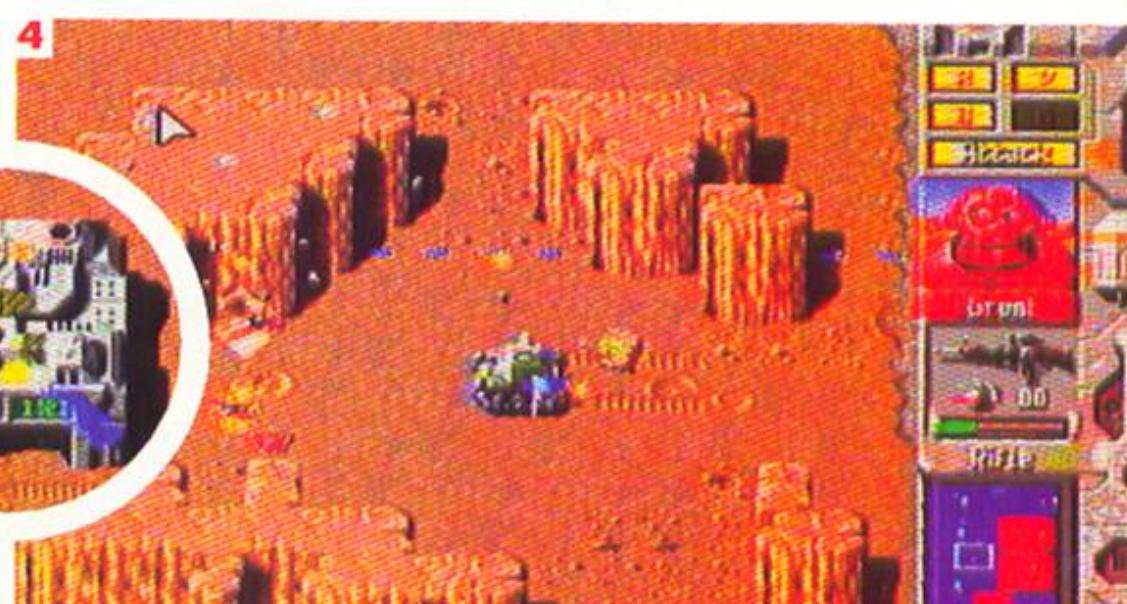
Intro



# Z

Wyobraź sobie **Command & Conquer** z robotami i naciskiem położonym

bardziej na taktykę niż na strategię. Chodzi nam o Z.



**N**a początek powinniśmy wyjaśnić dwa terminy. „Taktyka” to sztuka dowodzenia oddziałami pocas starca w polu walki, zaś przez „strategię” rozumiemy planowanie i prowadzenie wojny. W praktyce wygląda to tak, że dzięki taktyce nasi ludzie atakują odpowiednie pozycje, a strategia zapewnia im amunicję i sprzęt. Musisz się z nami zgodzić, że różnice są znaczne.

*Command & Conquer* to niesamowita gra wojenna. Wprowadziła ona nowy, rewolucyjny interfejs „point and click”, dzięki któremu prowadzenie działań stało się o niebo łatwiejsze (tak naprawdę to pojawił się on nieco

Każdy poziom Z to wyścig.

Albo ty, albo komputer

szybciej zdobędzie przewagę

i zdruzgoce przeciwnika...



[1] Walki wybuchały w pobliżu fabryki. Stawką jest flaga, która decyduje o przynależności całego terytorium. [2] Bang! Whizz! Kaboom! [3] Och. Same trupy.

[1] Aargh! Niebiescy nas zauważyl. [2] To zniszczyło ich czołg, ale i naszym się dostało. [3] Nasza baza. Bronić za wszelką cenę. [4] Jeden z ich czołgów robi kotlety z naszej piechoty. [5] Czasem musimy przebijać się przez scenerię.

wcześniej, w *Dune 2*). W grze tej wprowadzono również elementy strategiczne. Gracz sam wybierał umiejscowienie fabryk i baz, co miało duże znaczenie dla końcowego sukcesu.

Z to klon *Command & Conquer*, oparty o bitwy robót w odległej przyszłości. Oferuje łatwość grania swojego wielkiego poprzednika (zakładając, że masz myszkę PlayStation, bowiem bardzo trudno jest sterować padem), ale nie ma tu ani śladu strategii. Położenie wszystkich fabryk i baz jest w Z z góry określone, nic więc nie budujemy. Na każdym z 20 poziomów walczymy z jednym przeciwnikiem. Obszar gry podzielony jest zwykle na 12 terytoriów, na początku každa ze stron kontroluje po 3 z nich. Zwycięstwo można osiągnąć nisząc bazę przeciwnika (położoną zawsze na najbardziej oddalonym terytorium) lub też wszystkie jego oddziały.

Każdy poziom Z to wyścig. Albo Ty, albo komputer szybciej zdobędzie przewagę i zdruzgoce przeciwnika. Inaczej niż w *Command & Conquer*, tu można przegrać lub wygrać bitwę po dwóch, trzechatakach. Ponieważ nie



■ WYDAWCA:

SCEE

■ PRODUCENT:

Bitmap Brothers

■ PREMIERA:

Już jest

■ DYSTRYBUTOR:

LEM

■ CENA:

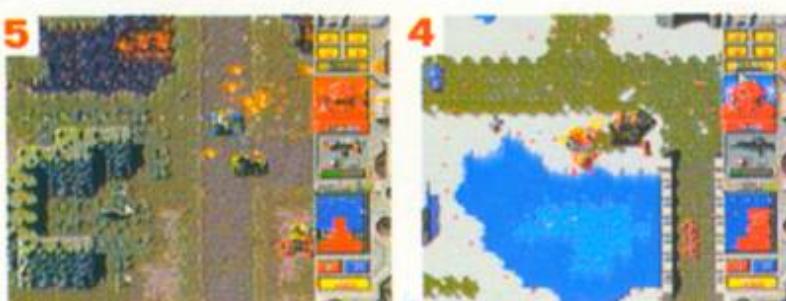
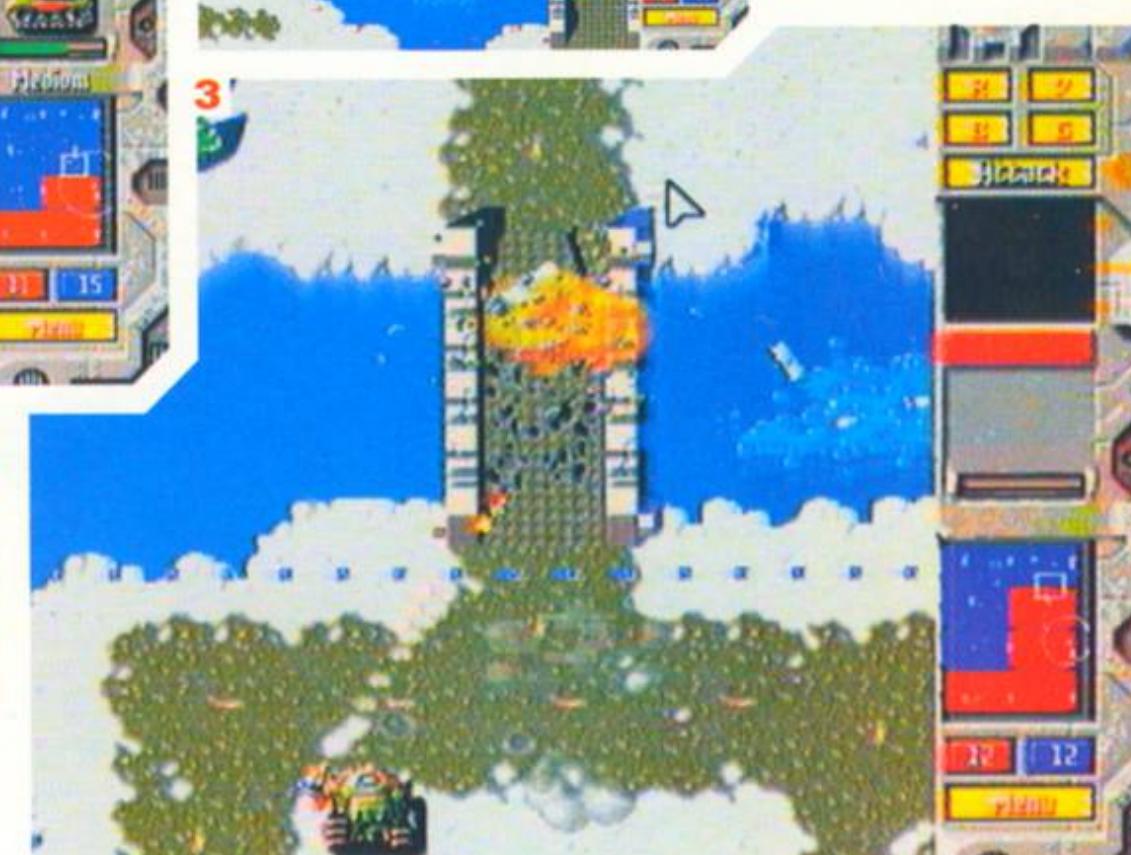
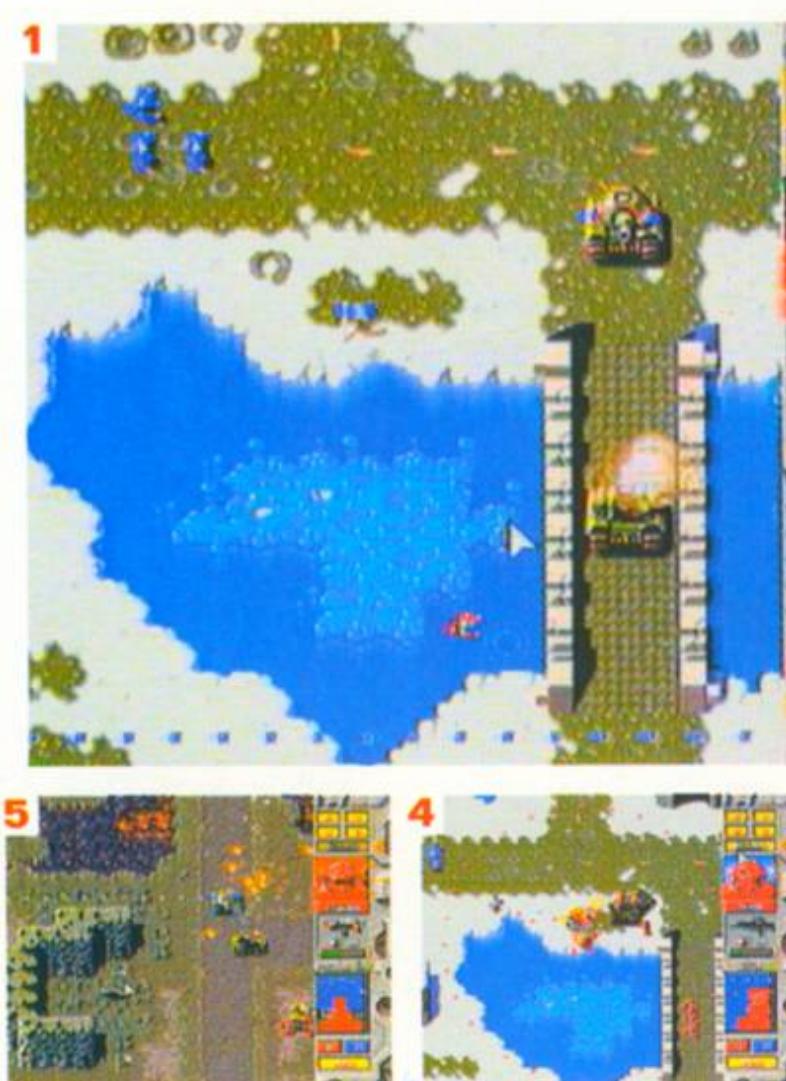
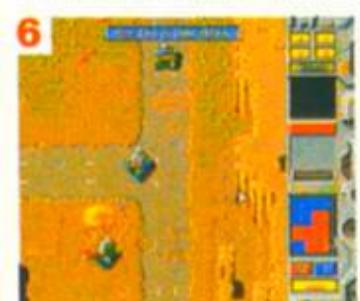
199.00

■ GATUNEK:

Strategia



[1-4] Czy nie przypomina Ci to czasem usianego gwiazdami filmu „O jeden most za daleko”? Mosty mają kluczowe znaczenie dla przebiegu gry. Są często jedyną drogą, którą czołgi mogą dostać się na określone miejsce. Jak widać na zdjęciu [3], można je wysadzić w powietrze. Jesteś wtedy w sytuacji bez wyjścia. Oczywiście i Ty możesz w ten sam sposób przeszkodzić przeciwnikowi... [5] Czy uda nam się dotrzeć do tego działa przed nim? [6] Wróg zaatakował naszą bazę, ale to nie koniec. [7] Przy pomocy pojawiającego się menu możemy przedstawić produkcję naszej fabryki.



można budować własnych fabryk, cała gra sprowadza się do opanowywania tych położonych w pasie ziemi niczyjej. Kto opanuje ich więcej, z pewnością odniesie zwycięstwo. Na pierwszy rzut oka nie robi to dużego wrażenia, szczególnie w porównaniu ze złożonością *Command & Conquer*. Ale Z ma też swoje dobre strony. Nieustanny marsz naprzód prowadzi do szybszych i bardziej krvawych bitew. By przeżyć, trzeba nauczyć się żonglować oddziałami. Zawsze znajdą się jacyś żołnierze, którzy potrzebują naszej pomocy. Często będziesz zmuszony prowadzić walkę w dwóch czy trzech miejscach jednocześnie.

Nie mamy wpływu na rozmieszczenie fabryk, decydujemy jednak o profilu ich produkcji. Każda z nich wytwarza początkowo jeden rodzaj uzbrojenia, jednak łatwo możemy to zmienić. Od nieruchomych dział poprzez oddziały piechoty, aż po czołgi. Zwykle im silniejszy oddział, tym dłużej powstaje. Należy więc umiejętnie rozporządzać po-

siadanymi wojskami. Nie zapominajmy jednak, że sukces w Z zależy głównie od szybkości naszych reakcji.

Z jest nieco przestarzałą grą, na peccie pojawiła się ponad rok temu. W porównaniu ze współczesnymi produkcjami na PlayStation wygląda dość amatorsko. Screeny pojawiające się podczas lądowania nie są zbyt atrakcyjne, a wygląd interfejsu to czysty anachronizm. Konwersja sterowania na pad PlayStation została wykonana bez zarzutu, lecz gra aż się prosi o myszkę i bez tego urządzenia ciężko Ci będzie. Drogi Graczu, osiągnąć w niej sukces.

Todziwna hybryda. Na pierwszy rzut oka wygląda na kiepsko wykonany klon C&C. Na drugi – jej grywalność wydaje się być bardziej w stylu PlayStation. Chodzi przecież o szybkość reakcji i efektywne wykorzystanie posiadanych jednostek. Z spotkała się ze zróżnicowanymi reakcjami peacetowych magazynów. Jedne wychwalały ją pod niebios, inne ocenili jedynie na 70%. To wielka gra. Problem w tym, czy przekona do siebie posiadaczy PlayStation. Trzeba zainwestować w myszkę i spędzić sporo czasu na wgryzienie się w jej zawiłości. A na rynku są przecież lepsze i prostsze gry.



## Alternatywne...

*Command & Conquer* 9/10

Z 7/10

**Z ma swoje dobre strony. Nieustanny**

**marsz naprzód prowadzi do szybszych**

**i bardziej krvawych bitew. By przeżyć,**

**trzeba nauczyć się żonglować oddzia-**

### WERDYKT

■ GRAFIKA:

Małe sprite'y

6

■ DŹWIĘK:

Wybuchy i krzyki

6

■ ŻYWOTNOŚĆ:

To trudna gra

8

■ GRYWALNOŚĆ:

Na ostrzu noża

7

■ PREZENTACJA:

Klepaka

5

■ ORYGINALNOŚĆ:

Zrzynka

5

■ Ma swoje dobre strony. Warto ją

kupić, jeśli doskwiela Ci brak

strategii na PlayStation. Mamy je-

dnak pewne obiekty.

na 10

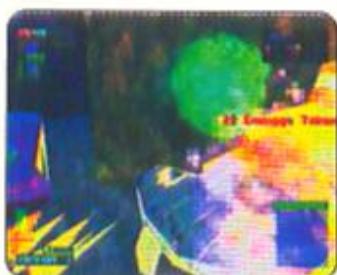
# Critical Depth

Deathmatch w stylu *Dooma* z udziałem łodzi podwodnych?

Desperacki wyścig w poszukiwaniu oryginalności trwa...



[1] Wow, to chyba ukryty, podwodny tunel. [2] Zapiszcie jedno trafienie Francuzowi. C'est la guerre, mon frere. [3] Podzielony ekran, walka jeden na jednego. Tylko dla prawdziwych twardzieli.



Czy pamiętasz gry z serii *Twisted Metal*? Druga z nich, *Twisted Metal World Tour*, nieoczekiwanie została jedną z najlepszych gier ubiegłego roku. W numerze PSM 3/97 oceniliśmy ją na 9/10. Był to świetny deathmatch oferujący wiele typów samochodów, sporo rzezi i różnorodne arenę. Najlepsza ze wszystkiego była opcja dla dwóch graczy na podzielonym ekranie. Dzięki niej *Twisted Metal* stał się najbardziej niesamowitą grą w swojej kategorii. Pamiętasz to? Więc mamy dla Ciebie dwie wiadomości: dobrą i złą.

Dobra wiadomość jest taka, że gra *Critical Depth* została stworzona przez tych samych ludzi i jest podobna do swojego poprzednika. Z tą jednak różnicą, że jej akcja została przeniesiona pod wodę. Zła wiadomość natomiast to fakt, że gra jest mniej ekscytująca.

Podwodny świat nie wywołuje tego dreszczyka emocji, który towarzyszy pojedynkom na autostradach i ulicach poprzednika *Critical Depth* – gry *Twisted Metal*. Tam

**Podwodny świat nie wywołuje dreszczyka emocji,  
jaki towarzyszy pojedynkom na autostradach  
i ulicach poprzednika *Critical Depth***  
— gry *Twisted Metal World Tour*.



[1] Możemy wybrać jeden spośród kilku podwodnych akwenów. [2] Gra na podzielonym ekranie sprawia największą przyjemność. [3] Widzisz? Nie możemy przestać.

nasz samochód ani na chwilę nie zwalał tempa: skakaliśmy ponad mostami, hamowaliśmy z piskiem opon, by wyelimować nasze wyrzutnie rakiet w przeciwnika. *Critical Depth* ma obniżoną grywalność głównie z powodu środowiska, w jakim się rozgrywa. Akcja toczy się powoli. Radość, jaką sprawia nam zatrzymanie i obrócenie łodzi podwodnej, ciężko jest porównać z poślizgiem na drodze.

Ale mimo wszystko i tu można się nieźle zabawić. Jest wiele różnych rodzajów broni, w tym budzący respekt pocisk kierowany, którym po wystrzelaniu możemy sterować i który wybucha tylko w momencie trafienia w cel. Jego lot w kierunku przeciwnika z pewnością sprawi Ci, Drogi Graczu, sporo radości. Na deser przewidziano deathmatch dla



■ WYDAWCA: GT Interactive ■ PRODUCENT: Singletrack  
 ■ PREMIERA: Już jest ■ DYSTYBUTOR: Brak  
 ■ POCZODZENIE: USA ■ GATUNEK: Strzelanina



dwoch osób na podzielonym ekranie. To ostateczny test Twoich umiejętności. Ukryto też sporo sekretów: długie podwodne jaskinie ze specjalnym uzbrojeniem i bardzo ważne power-upy zwiększające energię. Na niektórych poziomach można nawet wyskoczyć na powierzchnię wody i zaczerpnąć tuk świeżego powietrza. Ale najważniejsza jest duża różnorodność dostępnych okrętów podwodnych o różnych charakterystykach, wyposażonych w niepowtarzalne, specjalne uzbrojenie. I tak model francuski, na przykład, ma z przodu wielkie szczypce, którymi miażdży przeciwnika.



[1] Całkiem się zgubiliśmy. Na szczęście mamy radar (prawa góra ekranu). [2, 3] Pewnie już zauważłeś, że w Critical Depth pełno jest wybuchów.

#### WERDYKT

■ GRAFIKA:  
 ■ DŹWIĘK:  
 ■ ŻYWOTNOŚĆ:

Przeciętno 3D  
 Dziwny, ale fajny  
 Wiele opcji

6  
 7  
 8

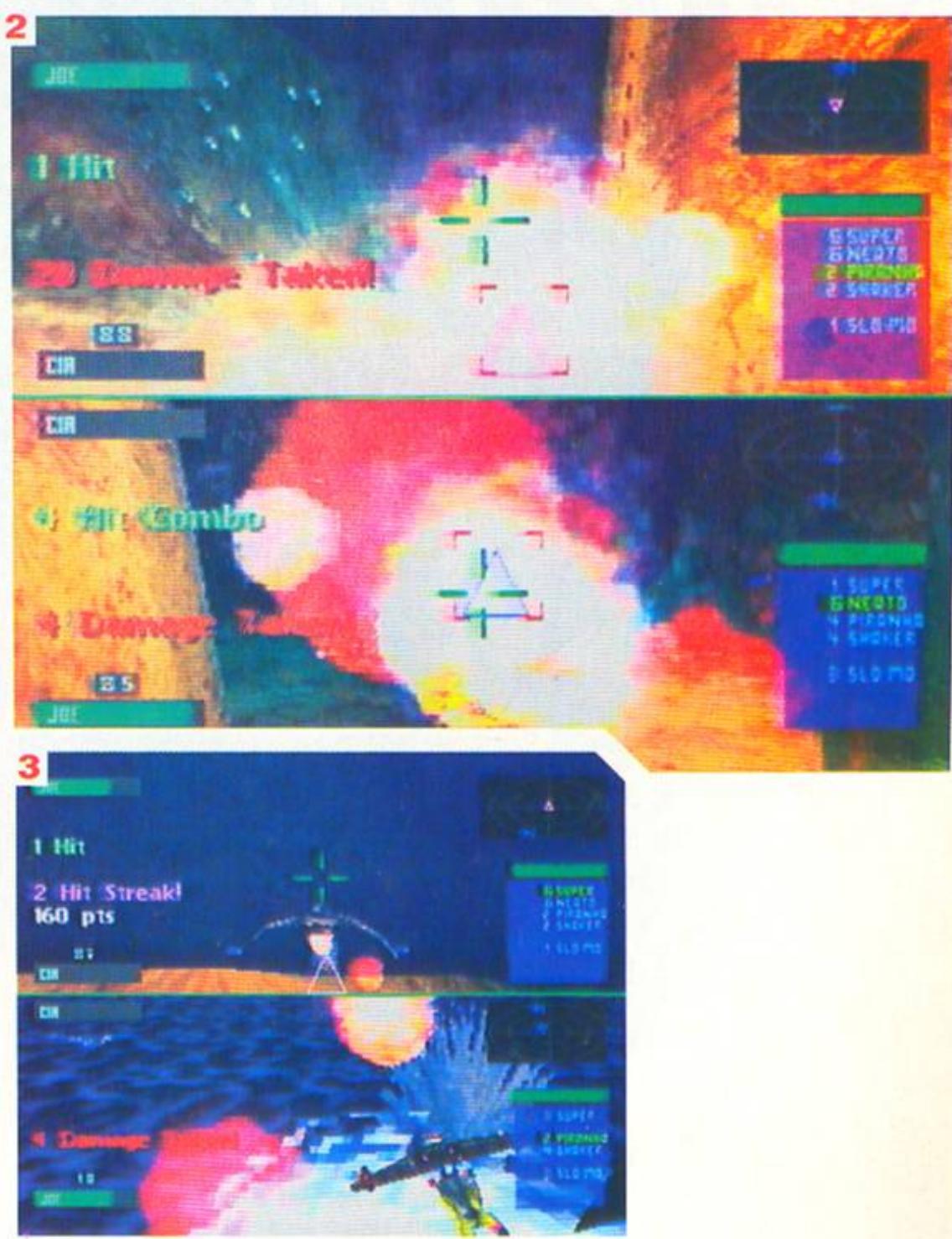
■ GRYWALNOŚĆ:  
 ■ PREZENTACJA:  
 ■ ORYGINALNOŚĆ:

Trudna i zabawna  
 Środek oceanu  
 Podwodna jatka

7  
 6  
 7

Przyzwolona gra pod każdym  
 względem. Niezła zabawa na de-  
 szczowe popołudnie z kolegą, ale  
 nie spędzi Ci snu z powiek.

[1] Tabelka z prawej pokazuje dostępne uzbrojenie. [2] Taak! To będzie bolało. [3] Fajnie wyskoczyć czasem na chwilę z wody. [4] Ten mechaniczny delfin knuje chyba coś niedobrego. [5] Jeśli marzysz o jeszcze większej łodzi podwodnej... [6] Mam cię!



Jest tu wiele różnych broni,

w tym budzący respekt pocisk  
 kierowany, którym po wystrzeleniu  
 możemy sterować...

Mogliśmy wybrać jedną z trzech opcji gry. Na przykład Mission Mode polega na przechodzeniu przez kolejne poziomy i zbieraniu dziwnych porcji obcej energii – musimy wygrać rywalizację, by przejść dalej. Battle Mode różni się tym, że to Ty wybierasz arenę. W Death Mode zaś zwykłą zostaje ten, kto przeżyje jako jedyny. Różnorodność opcji zapewnia sporo zabawy dla jednego gracza.

Chcielibyśmy gorąco polecić Ci Critical Depth, ale na rynku są lepsze gry tego gatunku. Na przykład wspomniana już Twisted Metal World Tour. Przykro nam o tym mówić, ale Critical Depth przypomina bardziej kąpiel w pianie niż we krwi.



#### Alternatywne...

Twisted Metal WT	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Critical Depth	7/10
Impact Racing	5/10
Road Rage	5/10

# Shadow Master

**Renomowana firma, która potrafi produkować hit za hitem**

**tym razem zabrała się za bezbarwną jatkę 3D...**

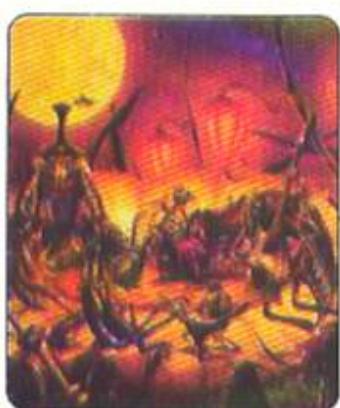


[1] Tak właśnie wybucha wrog! robot. Często się to zdarza w SM... [2] Najlepiej by było nie zbliżać się aż tak blisko do czegoś, co wygląda aż tak groźnie. [3] Wielkie, straszne pająki są tu niemal wszędzie. Może i są pięknie wykonane, ale przecież to szkodniki i dlatego muszą zginąć.

**F**irma Psygnosis stała się sława dzięki serii świetnie zaprojektowanych tytułów na Atari ST i Amigę. Ich grafika przypominała prace artystów fantasy z lat 70. i 80.: Rogera Deana, Petera Jonesa czy Chrisa Achilleosa. Niestety, wtedy właśnie do liverpoolskich wydawców przyczepiono metkę: „tylko grafika, zero grywalności”. Co nie było do końca sprawiedliwe.

Wygląda na to, że wielki Psyg zatoczył pełne koło. Firma wypuściła właśnie tytuł z niesamowitą grafiką wykonaną przez Rodneya Matthews... ale pozabawiony niemal całkiem grywalności.

Ale zanim poddamy ten tytuł wnikliwej sekcji, musimy przyznać, że koderzy z HammerHead stworzyli niesamowicie ładną grę. Graficznie leży ona gdzieś pomiędzy *Tomb Raiderem*, a *Tunnellem B1*. Scenerie są ekstrawaganckie, z dużą ilością detali. Występują tu potężne stwory zbudowane z wieloboków, zaś wybuchy pocisków zdarzają się bardzo często. Animacja również stoi na wysokim poziomie, jest szybka nawet gdy pole naszego widzenia usiane jest kawałkami wybuchającymi.



**Wielki Psyg zatoczył pełne koło.**

**Firma wypuściła tytuł z niesamowitą grafiką wykonaną przez Rodneya Matthews... ale pozabawiony niemal całkiem grywalności.**

cego wroga. Prawie nie ma wypaczających się tekstur, a wszystko to dzięki niesamowitemu engine'owi 3D. Rodney Matthews przyłożył rękę do zaprojektowania pojazdów kosmicznych i postaci Obcych, które zostały wyjątkowo nastrojowo oświetlone. Miło jest popatrzeć sobie na *Shadow Mastera*.

Ale – musimy to niestety powiedzieć – gra jest *Doomem* na kółkach. Łazimy po zatłoczonych labiryntach, strzelamy do czego popadnie. Drzwi otwierane są na od-

[1] Typowa postać w stylu Rodneya Matthews. Cudowny design, przemyślana konsepcja... Jeśli się już napatrzyłeś, to strzelaj. [2] Wszystko w jednym – teraz jesteś my w ślimkim, lodowym świecie. [3] Strzel dwa razy, a ta wielka ściana się otworzy.



■ WYDAWCA:

Psygnosis

■ PRODUCENT:

HammerHead

■ PREMIERA:

Już jest

■ DYSTRYBUTOR:

Sony Poland

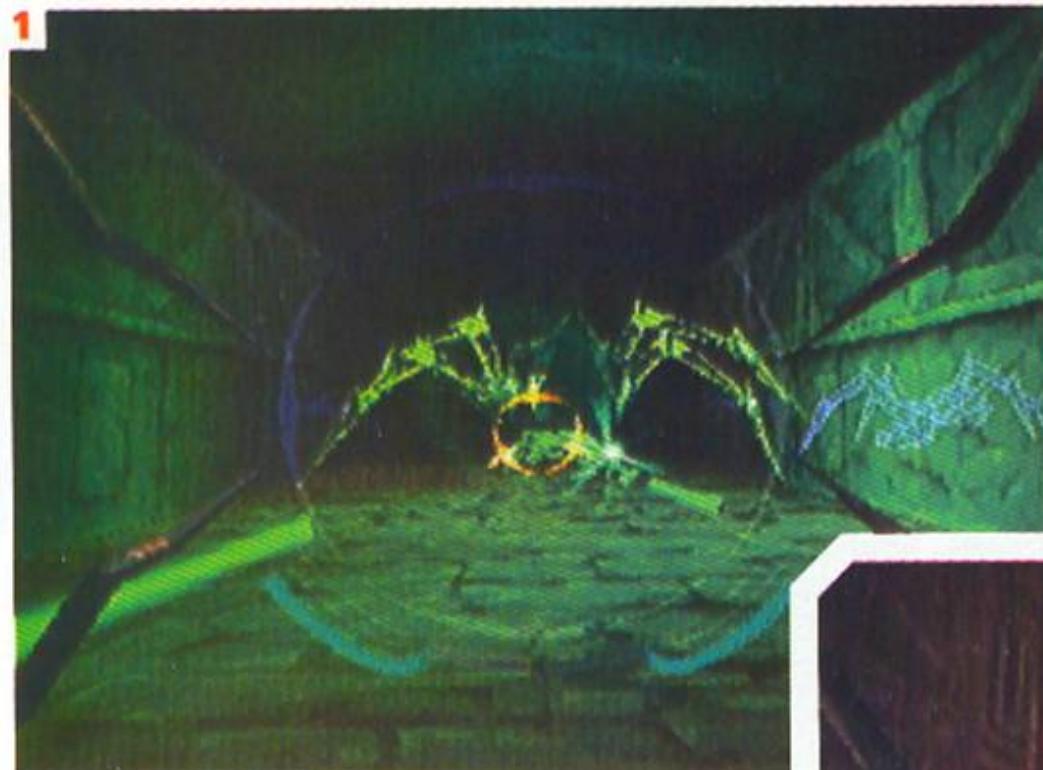
■ CENA:

239.00

■ GATUNEK:

Jatka 3D

1



2



3



[1] Interaktywne efekty świetlne są dobre w każdym celu. [2] Tfu! Ten wielki, obleśny wąż pojawił się znienacka i pluje w nas jakąś niebieską substancją. [3] Jeden z poziomów w stylu egipskim. Migające linie z prawej strony to kolejny Obcy teleportujący się do nas. [4] Eksplozje wykonano precyzyjnie: wszystko rozpada się na setki wieloboków. [5] Te wielkie roboty powodują, że trzęsiami się ze strachu.

ległość (czemu ktoś umieścił przyciski temu służące pół kilometra dalej w ukrytym grobowcu?). Trzeba po prostu wyrąbać (a raczej wysadzić w powietrze) sobie drogę do kolejnego świata.

Po drodze mamy (hurra!) do zebrania rozliczne power-upy. Zwiększą one różnorodność i siłę dostępnej dla nas broni. Z początku wzmacniają nasze lasery i działa, później zaś otrzymujemy do rąk uzbrojenie Obcych, m.in. działa plazmowe i miotacz ognia.

Koncepcja firmy HammerHead polega na „grze pełnej akcji”. Oznacza to, że eksplozja labiryntu zepchnięta została na dalszy plan. Głównym zadaniem gracza jest zabijanie Obcych. Niestety właśnie z tego powodu od Shadow Mastera wieje nudą. Oczywiście, scenarie są wspaniałe, ich mieszkańców w piękny sposób odrażający, a wybuchy niezmiernie wyszukane, jednak grze brakuje finezji. Przypomina ona nieco inną odmóżdżoną strzelaninę Psygnosis pt. *Krazy Ivan*.

W grze występują ponadto jeszcze dwa poważne niedociągnięcia. Pierwszym z nich jest sterowanie, które nadawałoby się może do prowadzenia dzieciennego wózka, ale zupełnie nie sprawdza się w przypadku uzbieranego po zę-

by koleżki. Po drugie pole widzenia bohatera jest mocno ograniczone, czasem wręcz klaustrofobiczne (jeździmy nim po podłodze). W wirze walki zdarza się często, że nic nie widzimy i na oślep brniemy do przodu. Dodajmy do tego wszystkiego gardłowe i nieco uciążliwe efekty dźwiękowe (są one nagrane w Dolby Surround i wyłączają gdzieś zza sofa), a sprawy diametralnie się pogorszą.

Ostatnim gwoździem do trumny z napisem *Shadow Master* jest tylko 16 misji położonych w 7 światach.

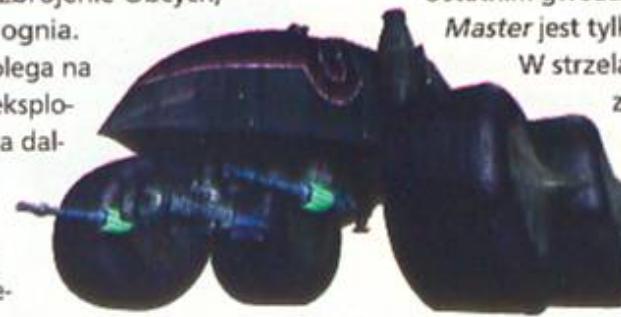
W strzelaninie w stylu *Dooma* spodziewamy się zwykle kilkudziesięciu poziomów. Co prawda misje SM są stosunkowo długie i zróżnicowane graficznie, ale i tak uważałyśmy, że twórcy gry trafiili w tym przypadku kulą w piersi. Na domiar złego wszystkie poziomy oparte są na tym samym schemacie:

znajdź przełączniki i roztrzaskaj wrogów. Z pewnością już przy drugim z nich będziecie się dłużej zastanawiać czy warto dalej grać, a przecież im dalej w las tym więcej drzew...

*Shadow Master* to przepiękna, trójwymiarowa gra. Możesz w nią zagrać, ale pamiętaj, że Twoje szare komórki się nie prepracują. Tytuł ten można traktować jako przekąskę między np. *Tomb Raiderem 2* i *FF VII*.

## Alternatywne...

<i>Doom</i>	9/10
<i>Final Doom</i>	9/10
<i>Tunnel B1</i>	8/10
<i>BLAM! Machinehead</i>	8/10
<i>Epidemic</i>	8/10
<i>Exhumed</i>	8/10
<i>Krazy Ivan</i>	7/10
<i>Shellshock</i>	7/10
<i>Space Hulk</i>	6/10
<i>Hexen</i>	6/10
<i>Shadow Master</i>	5/10
<i>Dark Forces</i>	5/10
<i>PO'ed</i>	5/10



[1] Błyszcący arsenat. Zabierz go, a otrzymasz dostęp do większych i lepszych broni. [2] Oto Mike Tyson-bot, który za chwilę wymierzy Ci lewy sierpowy.

### WERDYKT

■ GRAFIKA:

Kopara opada

9

■ GRYWALNOŚĆ:

Za dużo strzelania

5

Jeśli *Doom* był dla Ciebie zbytbrzydkie lub też za trudne, to zakończ wybuchów w *Shadow Master*.

■ DŹWIĘK:

Odpowiednio mroczna

8

■ PREZENTACJA:

Wymagane więcej opcji

6

brzydkie lub też za trudne, to zakończ wybuchów w *Shadow Master*.

■ ŻYWOTNOŚĆ:

Przeciątna

5

■ ORYGINALNOŚĆ:

*Doom* w pojeździe

3

Jeśli *Doom* był dla Ciebie zbytbrzydkie lub też za trudne, to zakończ wybuchów w *Shadow Master*.

5

na 10



## Brahma Force

Stare przysłowie mówi, że **do trzech razy sztuka**. Ale czy serii *Kileak* naprawdę potrzebna jest kontynuacja? Nie jest to niestety pewne jak w banku...

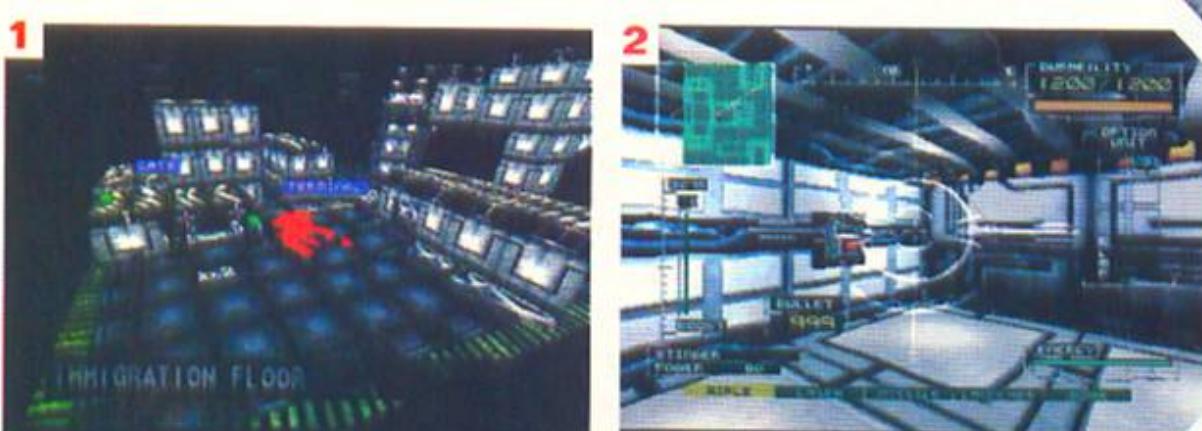
**P**ożenjącej grze *Kileak The Blood* (4/10) i mocno ulepszonej *Epidemic* (8/10) firma Genki zaproponowała szansę na stworzenie czegoś nowego i oryginalnego. Jej nowa produkcja — *Brahma Force* — trzyma się utartych szlaków. Wydana w Stanach jako *Beltlogger 9*, gra jest uderzająco podobna do dwóch poprzednich.

Można się spierać czy *Brahma* jest lepsza od *Epidemic* — na pewno pewne jej aspekty są. Wspaniałe intro FMV wprowadza gracza w niesamowitą i wciągającą fabułę, w której występują międzygalaktyczne wirusy, przechwytywanie stacji kosmicznych i schizofrenia. Gra stanowi ciekawą mieszankę akcji w stylu *Dooma* z bardziej skomplikowanymi zadaniami (misjami). Interfejs pozwala na bezproblemowy wybór broni, kluczy i zapisanych uprzednio wiadomości.

Grafika poziomów wciąż jest brzydka. W dzisiejszych

czasach zaokrąglonych, pięknie oświetlonych korytarzy możemy przecież spodziewać się czegoś więcej niż ścian, drzwi i podłóg zbudowanych z klocków Lego. *Brahma Force* ma niezłą animację. Jednak zamiast czuć się w grze jak w odległej stacji kosmicznej, wydaje nam się, jakbyśmy zostali zminiaturyzowani i wrzuceni do labiryntu zbudowanego z dziecięcych klocków. Jest tu jednak trochę atrakcji. Nasi przeciwnicy, roboty, są oryginalne i dobrze dopracowane, zaś ich ruchy stoją na najwyższym poziomie. Jeśli natomiast wczujemy się odpowiednio we wspomniane już intro, będziemy w stanie wybaczyć grze nie najlepsze tekstury. Niemal.

Kolejny problem *Brahma Force* to monotonne poziomy. Oczywiście gra toczy się w stacji kosmicznej, a te przecież



[1] Mapa zapewni Ci wszechstronną pomoc. Możesz oglądać ją pod dowolnym kątem.  
[2] Drzwi minus klucz równa się problem. [3] Kawał żelastwa.





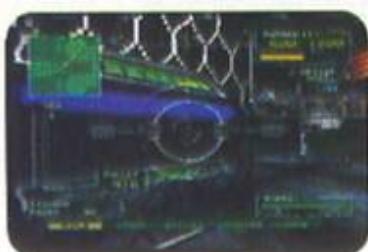
■ WYDAWCA:  
■ PREMERA:  
■ POCHODZENIE:

JVC ■ PRODUCENT:  
Już jest ■ DYSTRYBUTOR:  
Japonia ■ GATUNEK:

Genki  
Brak  
Jatka 3D

## O tym powinieneś wiedzieć...

Gra opiera się na misjach. Myślimy więc, że warto przeprowadzić Cię przez jeden z pierwszych poziomów, byś zobaczył, na czym rzecz polega...



Na początku każdego poziomu słyszysz wskazówki, jak go ukończyć. W dowolnym momencie możesz również spojrzeć na mapę.

Pierwszym Twoim zadaniem będzie odnalezienie przełącznika uruchamiającego windę. Wjedziesz nią na kolejny poziom.

Winda już działa, wskocz do niej. Nie zapomnij tylko wygramolić się na następnym piętrze.

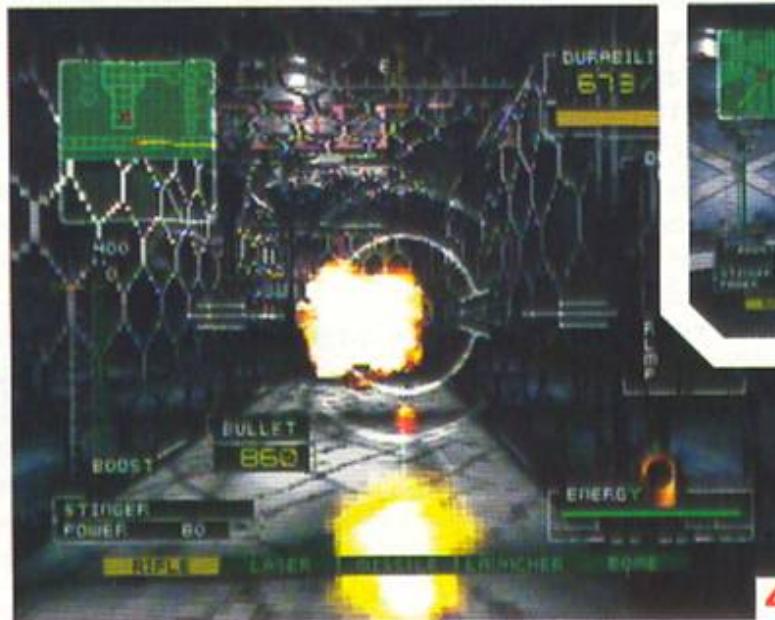
Na drugim piętrze znajdź drogę do drugiego przełącznika i kolejną windę — czerwona, z lewej strony ekranu.

Przebij się do pomieszczenia kontrolnego... znajduje się tam kolejny przełącznik. Naciśnij go i zaktywizuje się winda.

Wjedź na ostatnie piętro. Z prawej strony znajduje się przejście od kolejnego etapu. Uwaga: dalej jest już trudniej...



[1] Ujęcie ze świetnego intra. Przerażające, niesamowite i oryginalne... wszystko w 5 minutach. [2] Wskocz do windy, by znaleźć wyjście z trzeciego poziomu. [3] Możliwość patrzenia do góry i na dół to obecnie już standard w grach tego typu. [4] Wybuchy są jednym z najbardziej dopracowanych elementów gry. [5] mały, podskakujący robocik... ZABIJ GO!



Wspaniałe intro FMV wprowadza gracza

w niesamowitą i wciągającą fabułę,

w której występują międzygalaktyczne wirusy,

przechwytywanie stacji kosmicznych i schizofrenia.

nawet wysokości, to ukłon w stronę *Jumping Flasha*. Poza tym występuje tu świetna mapa, która pojawia się na początku każdego poziomu, a potem jest dostępna w dowolnym momencie.

*Brahma Force* można by opisać jako skrzyżowanie bezmyślnego *Dooma* z nieco strategicznym *MechWarriorem 2*. Będziemy musieli uzbroić naszego mecha i porozumieć się z komputerami stacji kosmicznej, a już po chwili rzucimy się w wir walki, próbując na oślep uniknąć ognia przeciwnika. Grywalność oparta o misje to dobry pomysł, pasuje to do oryginalnej fabuły. Ale przecież są na rynku lepsze gry tego typu i to właśnie od nich powinieneś rozpocząć zabawę. Jeśli przejdziesz wszystkie gry z listy obok, możesz kupić *Brahma Force*. Nieźle poszło, Genki, ale następnym razem spróbujcie czegoś innego.



### Alternatywne...

<i>Doom</i>	9/10
<i>MechWarrior 2</i>	9/10
<i>Final Doom</i>	9/10
<i>Alien Trilogy</i>	8/10
<i>Duke Nukem</i>	8/10
<i>Brahma Force</i>	7/10

### WERDYKT

■ GRAFIKA:	Nieźle wrogowie	5
■ DŹWIĘK:	Sporo gadek	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Dość długa, choć wtórna	5

■ GRYWALNOŚĆ:	Łatwo się wciągnąć	7
■ PREZENTACJA:	Świetny scenariusz	8
■ ORYGINALNOŚĆ:	Doom/Mech Warrior	3

Trzecie wcielenie *Kileaka*. Kilka oryginalnych i świeżych pomysłów, ale można się spierać, na ile zmiany te są istotne.



na 10

# Final Fantasy VII cz.3

**Właśnie siedzimy na zegarze :).**

**M**ożesz też dać się zepchnąć na dół przez wskazówkę sekundową, dzięki czemu będziesz mógł zebrać Nail Bat (broń dla Clouda) oraz wygrać Turbo Ether od dwóch smoków, które Cię napadną.

Teraz udaj się na godzinę VI a zobaczyesz uciekającego fioletowego gościa. Musisz go gonić po wyjściach tak, aby uprzedzić jego wyjście – mnie udało się trafić razem we właściwą dziurę. Należy tu wiedzieć, że możesz spadać niżej z końców platformy. Gdy już go złapiesz, skorzystaj z jego usług (odpoczynek, Save) i wejdź w otwarte drzwi na górze planszy. Po kilku scenkach w następnej planszy przyjdzie Ci walczyć z wielkim, ognistym smokiem.

#### Red Dragon

Straszydło jest silne, ale dobrze przyjmuje magię opartą na wodzie (Leviathan, Enemy skill Aquabreath) lub lodzie (Ice3, Summon Shiva). Nie działają na niego natomiast Demi, a czary oparte na ogniu tylko go leczą (to pokaźnie). Po wygranej walce dostaniesz Dragon Armlet.

Po walce koniecznie zbierz Summon Bahamut materia po czym podejdź do małego, unoszącego się przedmiotu po prawej stronie. Po scence wyjdź i idź na drugą stronę zegara. Tam spotkasz następnego twardziela.

#### Demons Gate

Ten potwór jest niezły. Jedyna magia, którą możesz go trochę

podniószczyć, to zebrany przed momentem Bahamut – reszta prawie na niego nie działa. Staraj się więc przyspieszyć drużynę, jego zwolnić lub zastopować, a potem uderzaj z ataków fizycznych i limitów. Uważaj na jego specjalne ataki – mogą powodować stratę nawet 2000 HP. Po wygranej walce otrzymasz Gigas Armlet.

Potem już czeka Cię tylko nieinteraktywna scena w świątyni, po której będziesz zmuszony oddać Sephirothowi Black Materię. Pobijesz też Aeris (nie da się tego uniknąć). Po scence obudzisz się w Gongaga obok swoich przyjaciół. Aeris znikała i trzeba jej odszukać (na szczęście masz w kieszeni wszystkie jej materie). Wróć więc do „samolotu” i płyn na północny kontynent (jeśli zebrałeś już Summon Kjata, to wiesz gdzie to jest).

#### (U) WIOSKA ARCHEOLOGÓW I ŚPIĄCY LAS

Przedmioty: Buntline, Summon Kjata materia, Water Ring.

Wyłudzujesz na plaży i zobaczyesz w lesie osadę w kształcie szkieletu zwierzęcia. Gdy wejdziesz tam, okaże się, że jesteś w wiosce, gdzie prowadzone są wykopaliska. Pogadaj najpierw z szefem siedzącym w bramie, kup kilka ciekawych przedmiotów i zapytaj o Lunar Harp. Obieca Ci, że pomoże znaleźć ten przedmiot, niezbędny do przejścia przez Śpiący Las. Zapłać za kopalicy, przydziel im bomby i każ kopać w miejscu, gdzie przetną się

ich kierunki patrzenia. Następnego ranka powinieneś znaleźć Lunar Harp w skrzyni stojącej przy wejściu. Od razu nadmienię, że można też wykopać inne przedmioty (Potion, Ether itp.) lub Buntline (broń dla Vincenta, tylko gdy ten jest w drużynie), ale wtedy musimy rozkazać szukania Good Treasure/Normal Treasure. Po zdobyciu upragnionego przedmiotu wejdź do lasu, zbierz biegającą (?) między drzewami Summon Kjata materię (jeśli nie zrobileś tego wcześniej) i idź dalej. Zbierz ze skrzyni Water Ring, a dojdiesz do wyjścia z lasu.

#### (V) STAROŻYTNE MIASTO

Przedmioty: Magic Source, Aurora Armlet, Comet materia, Guard Source, Elixir, Enemy Skill materia, Wizard Brace.

Idź na północ aż dojdiesz do lokacji przypominającej dno oceanu. Na rozstaju dróg udaj się w lewo, zbierz wszystkie przedmioty, obejrzyj sobie niebieski kryształ, wróć na rozstaj dróg i idź prosto (środkowa ścieżka). Wejdź do wielkiej muszli, na szczyt której znajdziesz Comet materię. Teraz zostaje już tylko dokładne przeszukanie wszystkich muszli po prawej stronie skryżowania. Gdy dojdiesz do muszli, gdzie będziesz mógł się przespać, skorzystaj ze sposobności, a akcja dalej potoczy się sama. W nocy udaj się ponownie środkową ścieżką, a w środku muszli pojawią się tajne schody, które wcześniej były zablokowane. Po wejściu na dół nagraj stan gry i podejdź do Aeris. Przyciskając kółko trzy razy spowodujesz atak na dziewczynę, ale i tak wyręczy Cię Sephiroth zabijając ją (od razu uprzedzam pytania – nie ma możliwości zapobiegnięcia temu ani też sposobu na wskrzeszenie jej w późniejszych etapach gry :(((. Jednocześnie sprawdza on kolejne wcześniejsze Jenowy, z którym przyjdzie stoczyć pojedynek.

#### Jenova Life

Jest to ostatni boss na pierwszym dysku, więc jednocześnie najtrudniejszy. Najlepiej używać na niego czarów ziemi (Quake, Summon Titan) lub innych (Summon Kjata, Summon Bahamut,

Comet). Jenova ma kilka mocnych ataków, w tym najmocniejszy zwany Aqualung (może już się go nauczyłeś wcześniej), więc uważaj. Warto też pamiętać, że na samym początku rzuci ona czar Reflect, który odbija niektóre zaklęcia i ty nimi dostajesz. Po wygranej walce dostaniesz Wizard Bracelet.

Po pokonaniu bossa obejrzyz wzruszającą scenkę i akcja potoczy się dalej, a ty właśnie UKONCZYŁEŚ PIERWSZY DYSK!

#### (A) JASKINIA

Przedmioty: Viper Halberd, Bolt Armlet, HypnoCrown, Megalixir, MP Plus materia, Power Source.

Rozpoczynasz od scenki, która pokazuje gdzie poszedł Sephiroth. Idź tą samą drogą zbierając po drodze wszystkie przedmioty. Po drodze napotkasz na sporo skrzyni oraz na kilka ścian, po których będziesz się musiał wspinac. W końcu wyjdziesz na zewnątrz, na pola pokryte śniegiem. Idź po mapie aż dotrzesz do małego miasteczka na wzgórzu.

#### (B) COOL BOARDERS VII

Przedmioty: X-Potion, Hero Drink, Vaccine, Turbo Ether, Mind Source, Safety Bit, Elixir, Added Cut materia.

Zanim zwiedzisz miasto, pogadaj z gościem stojącym przy północnym wyjściu – pojawią się ludzie Shinry z Eriną. Ta będzie próbowała Cię uderzyć, ale jeśli wciennesz prawo, unikniesz ciosu, a napastniczka wyturla się z miasta. Teraz możesz przeszukać wszystkie domy, kupić nowe bronie i przygotować się do wyprawy w góry. Musisz koniecznie zabrać mapę ze ściany jednego z domów oraz otrzymać w prezentie deskę snowboardową od chłopca, który złamał nogę (oferma, hle, hle ;). Gdy będziesz już gotowy, idź do północnego wyjścia z miasta. Ceka Cię teraz czysto zręcznościowy fragment gry – jazd na desce snowboardowej. Warto zaznaczyć, że w zależności od trasy jaką wybierzesz, wyłudzujesz w różnych miejscach zimowego lasu. Ja skręciłem dwa razy w lewo i tak będę kontynuował opis. Musisz też wiedzieć, że na mapie (pod klawiszem kwadrat) masz zaznaczone tylko wszystkie lokacje, a nie miejsce, gdzie się aktualnie znajdujesz. Dlatego też po wyłudzaniu przejdź dwa razy w lewo, a znajdziesz się w miejscu za-



**Karta Klubowa PSX 000**  
**KLUB PlayStation**  
**exclusive**

**TOMEL - TV GAMES**  
**01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53**  
**róg Kasprowicza PAWILON 17**  
**TEL. 0 602 261 229**  
**Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)**  
**w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00**

**••• WYSYŁKOWA WYMIANA GIER DO PSX •••**

**PONAJ 300 TYTUŁÓW W STAŁEJ OFERCIE, ZAMIENIAMY STARE GRY NA NOWSZE LUB NAJNOWSZE, ZDOBĘDZIEMY KAŻDY WYDANY TYTUŁ.**

Spis gier na PSX wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

**DLA POSIADACZY KARTY KLUBOWEJ**  
**10% ZNIŻKI**

T  
A  
N  
I  
A

GRA

SPRAWDZ NAS!

DZWOŃ PO  
NOWOŚCI!

Cena 1 gry: 89 zł - 219 zł  
Seria Platinum: 119 zł

W rozliczeniu przyjmujemy  
używane gry

**PROLine**

P.O.Box 36, 05-400 OTWOCK  
Sklep firmowy: ul. Wiosny  
Ludów 67, Warszawa - Ursus  
tel. (0601) 350-400  
(pon.-pt. od 9 do 20,  
sobota od 9 do 13,  
niedziela - wyłącznie  
zamówienia)



znaczonym na mapie jako jaskinia otoczona krągami. Teraz radzę pozwiedzać wszystkie lokacje, przede wszystkim jednak zajść do gorących źródeł (południowy wschód od czerwonego znaku), gdzie trzeba podejść do krawędzi i dotknąć miejsca nie pokrytego lodem. W późniejszym etapie gry dzięki temu otrzymasz naprawdę dobrą materię Summon Alexander. Warto też potem iść na wschód od tej lokacji, a znajdziesz ukrytą materię (Added Cut). Gdy już wykonasz te czynności, idź w stronę czerwonego znaku na północy mapy, a dojdiesz do chatki Holzoffa. Tam pogadaj z właścicielem, odpocznij i ruszaj w dalszą drogę.

### (C) ZABAWY W SNIEGU

Przedmioty: Circlet, Summon Alexander materia.

Po wyjściu na południe od domku znajdziesz się w sytuacji pozwornej bez wyjścia - sam jak paciec na śnieżnej pustyni. Nie zrażaj się tym, tylko biegaj cały czas na wschód. Dojdiesz do małej jaskini (gdy nie wieje wiatr stawiaj chorągiewki, aby widzieć, że idziesz w linie prostej; gdy zaśnieje wiatr, stój w miejscu i gdy kierunek marszu pozornie się zmieni, podążaj dalej w linii prostej w stosunku do chorągiewek). Tam pogadaj z panną we fioletowym wdzianku i pokonaj ją w walce (słaba na czary ognia), a otrzymasz Summon Alexander materia. Możesz też ukrąć jej w czasie walki Circlet.

### (D) KRATER I LABIRYNT

Przedmioty: Ribbon, Javelin, Eli-

xir, Fire Armlet, Megelixir, Speed Source, Enhance Sword, Dragon Fang, Neo Bahamut materia, Ether, Hi-Potion, Kaiser Knuckle, Reflect Ring, MP Turbo materia, Poison Ring.

Wróć do chatki Hozzolfa i idź na północ. Przyjdzie Ci się wspinac po stromych zboczach góry. Musisz jednak uważać na temperaturę swojego ciała - gdy spadnie poniżej 26 stopni, tracisz przytomność i rozpoczynasz od nowa w chatce polarnika. Naciskaj więc szybko klawisz kwadrat podczas przebywania na półkach skalnych, aby podnieść temperaturę na czas wspinaczki. Co jakiś czas docierać będziesz też do jaskiń, gdzie znajdziesz sporo interesujących przedmiotów. Najbardziej zwracaj uwagę, gdy dojdiesz do miejsca z Save Pointem. Twoim zadaniem jest znalezienie kilku pomieszczeń, dalej wielkich zwiastujących sopli (cztery sztuki) i uderzenie, by spadły na dół i wypełniły dziury w podłożu - otrzymasz dostęp do interesujących przedmiotów i możliwość wyjścia. W końcu dojdiesz do kolejnego SP, więc skorzystaj z niego, gdyż czeka Cię walka z bossem, dwugłowym smokiem.

#### Schizo

Dwugłowy smok atakuje za pomocą czarów ognia i lodu, w zależności która głowa atakuje. Warto używać innych czarów niż Kjata (leczyc obie głowy) oraz czary ognia i lodu (chyba, że na odwrotnych głowach - tę dmuchającą ogniem potraktować lodem i odwrotnie). Dobrze działają też Summon Leviathan, Alexander oraz Comet. Zawsze możesz też atakować fi-

ycznie. Po walce otrzymasz Dragon Fang.

Kontynuuj swoją wyprawę aż wyjdiesz na krawędź kratery. Zejdź wtedy na dół i idź aż do zauważenia kolejnej porcji pozabijanych mnichów. Na jednej z plansz będziesz zmuszony zabrać ze sobą Tifę (jeśli nie ma jej w drużynie do tej pory) i kontynuować dalej podróż. Znajdziesz po drodze między innymi Summon Neo Bahamut materia, Ether itp. Wiedz też, że przez wiry powietrza musisz przejść w momencie chwilowej ciszy, gdyż inaczej będziesz odepchnięty i za karę będziesz musiał stoczyć pojedynek z latających smokiem (barszczyk :)).

#### Jenova Death

Nic trudnego - najlepiej obijać ją z nieelementarnych ataków (wszystkich poza ogniem, lodem, wodą itp.), czyli np. Alexander, Bahamut, Neo Bahamut, Comet itd. Boss strzela z ataków opartych na ogniu, więc pomyśl o jakichś osłonach przed tym atakiem. Uważaj też na samym początku walki - Jenova rzuca bowiem czar Silence na wybranego członka drużyny. Po jej pokonaniu otrzymasz Reflect Ring.

Po pojedynku zbierz Black Materię i pogadaj z członkami drużyny - jeden z nich zgodzi się ją dla Ciebie przechować (najczęściej Red XIII). Potem

czeka Cię jeszcze ruchoma zaśloną i ostatecznie dotrzesz do... Nibelheim. Albo jego repliki. Tu Sephiroth będzie starał Ci się namotać w głowie opowiadając nowe historie, zmieniając fakty. W każdym razie będziesz musiał obejrzeć kilka nieinteraktywnych scenek.

### (E) ATAK NA JU- NON

Przedmioty: Enemy Skill Materia, Chocobo Lure materia, Fourth Bracelet.

Obudzisz się Tifę w zamkniętym pokoju. Pogadaj z Barrettem, a pokaże Ci on wielką kometę, którą sprowadził Sephiroth. Po chwili zostaniecie zaprowadzeni na egzekucję (?!). Podczas drogi sterujesz Barrettem i nic nie dasz rady zrobić, aby zmienić swą kiepską sytuację. Gdy Tifa zostanie zamknięta w komorze gazowej, popróbuj otworzyć drzwi - niestety, Twoje wysiłki spełzną na niczym.

Dolącz do Cait Sitha i podążaj na lotnisko, zabijając po drodze wszystkich napadających Cię przeciwników. Podczas ucieczki spotkasz też reporterkę, którą jest nie kto inny, tylko wszędobylska Yuffie. Gdy dojdiesz do płyty lotniska, wciśnij skrzynkę, która podniesie poziom podłogi wyżej. Teraz akcja przeniesie się do Tify. Panna jest twarda - mimo gazu wpuszczonego jakiś czas temu, Tifie to nie przeszkadzi. Musisz teraz zebrać upuszczony przez strażnika klucz, po czym wsadzić go sobie do ust i użyć go w celu uwolnienia rąk. Oto klawisze konieczne do wykonania tego: X, X, trójkąt, X+trójkąt, trójkąt+kółko, kółko

lub X, X, trójkąt, X+trójkąt, trójkąt+kwadrat, kwadrat. Po uwolnieniu wyłącz gaz (po lewej stronie krzesła) i spróbuj otworzyć drzwi. Gdy Weapon rozwali dziurę w ścianie, wyjdź tamtędy i uciekaj przed pościgiem aż dobiegniesz na działo. Tu spotkasz Scarlet, która „wyzwie” Cię na pojedynek. Jeśli będziesz odpowiednio szybko wciskając kółko, znokautujesz Scarlet i możesz uciec na Highwinda. Już na statku pogadaj z Cidem i Red XIII. Potem idź do pokój operacyjnego i pomów ze stojącym tam członkiem załogi – od teraz można tu zmieniać członków drużyny (PHS), odpoczywać i nagrać stan gry. Idź teraz powtórnie na mostek i pogadaj z pilotem po prawej stronie – będziesz mógł sterować statkiem.

### (F) POSZUKIWANIA CLOUDA I NORTH COREL EXPRESS

Przedmioty: Curse Ring, Elixir, Contain materia, Ultima materia, Catastrophe 4 Limit manual.

Teraz poruszasz się za pomocą Highwinda. Co prawda możesz latać nim wszędzie, ale nie wszędzie lądować – tu za lądowisko możesz wykorzystać tylko trawę (bez skojarzeń ;). Poleć na południowy kontynent i wyladuj w okolicy wioski leżącej nad lasem. Tam przeszukaj całą wioskę, unikaj jednak chodzenia w lewą stronę, pod mostem. Dopiero gdy przeszukasz wszystko, idź tam i pociesz kotka, a akcja potoczy się dalej. Warto побawić się w detektyna – idź do zbrojowni i spróbuj otworzyć drzwi na zaplecze. Teraz idź na drugi koniec balustrady i poszukaj za domkiem ukrytego klucza (między deskami), z którym wróć do zbrojowni. Spróbuj otworzyć drzwi, a właściciel spyta

Cię o to, co robisz. Odpowiedz zgodnie z prawdą, a otrzymasz Cursed Ring, gdyż okaże się, że drzwi były dla naiwniaków, którzy koniecznie się chcieli dowieźć co jest za nimi ;). Po pogłaskaniu kotka okaże się, że w szpitalu miejskim leży chłopak uratowany z wybucha w kraterze; tak – to Cloud. Niestety, nie pogadasz z nim, gdyż długie przebywanie pod wpływem energii Mako spowodowało uszkodzenie mózgu. Tifa zechce zostać przy poszkodowanym, a ty wracaj do Highwinda. Teraz Cid zostanie nowym przywódcą grupy, a Cait Sith pokaże scenkę – teraz ludzie Shinry szukają czterech wielkich materii, aby powstrzymać meteor przed spadnięciem na ziemię. Teraz proponuję wybrać się na poszukiwania czterech wielkich materii, co nie jest obowiązkowe, ale dzięki temu osiągniemy liczne korzyści (zresztą w końcu chyba nie gramy na czas – warto spróbować wszystkiego). Leć więc do wioski North Corel i wróć całą drogą do reaktora na wzgórzu – napadniesz na wyjeżdżający pociąg. Najpierw musisz zbliżyć się do niego na specjalnym wózku (naciskając szybko góra i trójkąt) i dopiero wskoczyć na pędzący pojazd. Przemierzając kolejne wagony spotykasz coraz trudniejszych wrogów, aż wreszcie dotrzesz do lokomotywy. Tu machając wajchami musisz zatrzymać pociąg zanim zniszczy całą wioskę Corel. Gdy Ci się to uda, otrzymasz w nagrodę Ultima materia (najsilniejsza magic materia), a na drugi dzień dostaniesz Catastrophe od kobiety w domku na wzgórzu (pogadaj z nią). Teraz wróć do Highwinda i leć do fortu z kondorem.

### (G) FORT Z KONDOREM

Przedmioty: Summon Phoenix  
Materia.

Gdy doleczisz na miejsce, wejdź na sam szczyt i pogadaj z facetem stojącym na skrzyni. Zgódź się prowadzić oddziały odpierające ludzi Shinry atakujących wzgórze. Tym razem czeka Cię prawdziwa strategia w czasie rzeczywistym. Jeśli nie bawiłeś się w to przy okazji pierwszej wizyty w forcie, kilka słów wyjaśnienia. Musisz nie dopuścić do zdobycia fortu przez armię Shinry. Do dyspozycji masz zarówno jednostki stacjonarne (kata-pulty, miotacze kamieni), jednostki obronne (Defender), jak i typowo ofensywne (Attacker, Shooter) oraz wspomagające (Repairer, Worker). Trzeba tak ich rozstawić, aby powstrzymać atak normalnych potworów (Barbarian, Wyvern, Beast), a następnie rozwalić Commandera. Po walce zobaczysz krótką scenkę FMV, a także otrzymasz drugą Huge materię oraz Summon Phoenix materię.

### (H) WEWNATRZ GŁOWY CLOUDA

Przedmioty: nic do zebrania ;)

Wróć do wioski Mideel i pogadaj z Tifą – ekran zacznie się trząść i wyjdiesz na zewnątrz aby odeprzeć atak Ultimy.

#### Ultima Weapon

Wbrew pozorom barszczyk. Może atakować tylko Quake3 oraz Ultima Beam. Działają na nią wszystkie rodzaje czarów (polecam Alexandra). Gdy straci odpowiednią ilość HP (ok. 10 tys.), odleci sobie, a akcja potoczy się dalej.

Gdy ponownie będziesz mógł sterować Tifą, znajdziesz się w dziwnym miejscu pełnym Cloudów. Jeden sobie wisi, inni siedzą w różnych miejscach. Podejdź najpierw do tego na górze (północ), potem do tego po lewo, do tego

po prawej, a następnie do Clouda-dzieciaka. Podejdź do okna, po czym porozmawiaj z cieniem Clouda i z prawdziwym Cloudem. Na koniec porozmawiaj z „pełnym” Cloudem, a uratujesz przyjaciela przed wariatkowem. Wróć do Highwinda, skompletuj drużynę i czytaj dalej...

## DODATKOWE PRZYJEMNOSTKI

W tym akapicie postaram się przybliżyć kilka rzeczy, które warto zebrać na tym etapie gry. Powiem też, jak wyhodować złote Chocobo – mimo kilku godzin roboty, naprawdę warto.

1. Leć do Nibelheim i wejdź do domu Tify – tu możesz teraz zebrąć jej czwarty Limit grając na pianinie. Kombinację podałem wcześniej.

2. Leć na północny kontynent, gdzie znajdziesz mały domek w wielkim wąwozie. Zbierz leżący tam materię i pogadaj z fioletowym ludkiem – Chocobo Sage. Kup też od niego jedną sztukę Mimett Green. Wróć teraz do Middel i podejdź do białego Chocobo biegającego po lewej stronie ekranu. Daj mu Mimett Green i podrap go za uszkiem – otrzymasz Contain Materię.

3. Poleć do Midgar, a przed bramą spotkasz faceta, który mówi, że zgubił gdzieś klucz do sektora 5. Leć więc do wioski archeologów i zleć szukanie dobrego skarbu. Klucz zakopany jest w miejscu, gdzie kończy się krawędź górnej platformy, po lewej stronie. Mniej więcej tam, gdzie wydobywa się dym. Klucz ten pozwoli wejść do Wall Market i skorzystać z zepsutej maszyny w jednym z pomieszczeń (z zepsutym karabinem maszynowym). Dzięki niemu dostaniesz najlepszą broń

H. C. MULTISERWIS  
01-042 WARSZAWA  
ul. OKOPOWA 78

TEL. 636-82-53 LUB  
838-60-01 DO 04 W.254

GODZINY OTWARCIA  
PON-PT 10 - 18  
SOBOTY 10 - 14

## SONY PLAYSTATION 679-

- AKCESORIA
- OPROGRAMOWANIE
- ★ PROWADZIMY ZAPISY NA SUPER - HITY !!!
- ★ NOWOŚCI W TYDZIEN PO PREMIERZE EUROPEJSKIEJ
- ★ UŻYWANE OPROGRAMOWANIE W SPRZEDAŻY JUŻ OD 50,-

WYSYŁKA NA CAŁY KRAJ!!!  
SPRZEDAŻ NA RATY!!!

UWAGA: JEŚLI MASZ GRĘ, KTÓRA CI SIĘ ZNUDZIŁA - ZADZWOŃ A ROZWIAŻEMY TWÓJ PROBLEM

Tify, Premium Heart.

Teraz sposób na wyhodowanie złotego Chocobo:

1. Leć do farmy Chocobo i porozmawiaj z gościem w domku po lewej. Wynajmij 6 stajenek dla ptaszków.

2. Leć do Chocobo Sage i porozmawiaj z nim. Co jakiś czas będzie Ci on opowiadał część historii o hodowaniu Chocobos – wszystkie te wiadomości zanosis do zanotowania dziewczynie na farmie. Kup też od niego Sylkis Green oraz Reagan Green (co najmniej 20-30 sztuk każdego).

3. Wyjdź na zewnątrz i wypożycz kogoś z drużyny w Steal materia. Biegaj po trawie dotąd, aż natrafisz na czerwonego, smo-ko-podobnego stwora. Ukradnij mu Carob Nut. Powtarzaj czynność, aż będziesz miał ich trzy.

4. Poleć w prawy górny róg mapy i znajdź małą, wąską wysepkę z laskiem. Tu powinieneś napotkać Gobliny. Ukradnij im Zeio Nut (wystarczy jedna sztuka).

5. Poleć w stronę wioski w górzach (Icicle Village), a na zachód od niej znajdziesz mały cypelek.

Zauważysz ślady Chocobos, więc złap cztery sztuki. Od razu zostaw tylko dwa najlepsze osobniki, a jeśli wszystkie będą kiepskie, wróć tam i powtórz operację, aż będziesz miał najlepsze Chocobos.

6. Kolejne miejsce, w którym złapiesz 2 najlepsze sztuki, to poła na wschód od Rocket Town. Pamiętaj przy tym, że Chocobos z obu tych obszarów muszą być odmiennej płci.

7. Wróć do farmy i wybierz dwa najlepsze okazy przeciwnych płci – jeden z rejonu północny, a drugi z rejonu Rocket Town. Teraz nakarm je po równo zakupionymi roślinkami (około 7-8 dla jednego) i udaj się do Gold Saucera.

8. Na Chocobo Square pogadaj z panną po lewej stronie i zapisz swego wybranego na wyścigi. Musisz doprowadzić go do klasy A lub S (zdecydowanie polecam tę drugą, tylko trzy wygrane wyścigi więcej, a dużo łatwiej wyhodować coś ciekawego). To samo zrób z osobnikiem przeciwniej płci.

9. Wróć na farmę, koniecznie

nagraj stan gry i podejdź do zarządcy. Poproś o sparowanie ptaków, podając im przy tym Carob Nut. W tym momencie interesują nas tylko ptaki w kolorze niebieskim lub zielonym. Jeśli urodzi Ci się ptak normalnego koloru, to wgraj stan gry i powtarzaj czynność aż do uzyskania efektu.

10. Teraz nakarm wyklute, kolorowe piskle roślinkami (Sylkis i Reagan) i ruszaj na zawody. Po doprowadzeniu go do klasy S, wróć na farmę i powtórz rozmażanie się poprzedniej pary, z tą różnicą, że musisz otrzymać pisklę innego koloru niż wcześniej (jeśli miałeś niebieskiego, ten musi być zielony i odwrotnie) oraz koniecznie musi być odmiennej płci.

11. Powtórz czynność z karabiinem i wyścigami, po czym wróć na farmę i jeszcze raz nagraj stan gry.

12. Teraz sparuj ze sobą zielonego z niebieskim i podaj im Carob Nut. Powinien wykluć się czarny Chocobo, ale zwróć uwagę na jego płć – musi być inna niż płć złotego Chocobo ze śnie-

gowych okolic, którego ćwiczyłeś na początku. Czarnego Chocoba też nakarm roślinkami i doprowadź do klasy S.

13. Teraz już tylko sparuj czarnego ze wspomnianym wcześniej żółtym i podaj im Zeio Nut, a powinieneś otrzymać ZŁOTEGO CHOCOBO!

UWAGA!! Jeśli zarządca stajni odmówi sparowania ptaków, oznacza to, że minęło za mało czasu od ostatniej takiej czynności. Musisz więc odczekać jakieś pół godziny czasu gry i będzie po sprawie.

To by było na tyle, za miesiąc powiem, co osiągniemy poprzez uzyskanie złotego ptaszka (propozycję samemu poszukać ukrytych niespodzianek) oraz oczywiście przedstawię dokończenie przygody naszych bohaterów. Jeśli starczy miejsca, wspomnę o kilku ciekawostkach i sekretach (m.in. jak w domowych warunkach otrzymać pluton – przyp. RB :)). Oczekuję pytań i propozycji oraz konstruktywnej krytyki. Pisacie na adres redakcji z dopiskiem BARON JACK.



# SONY PlayStation™

Oficjalny partner Sony Poland



NINTENDO<sup>64</sup>



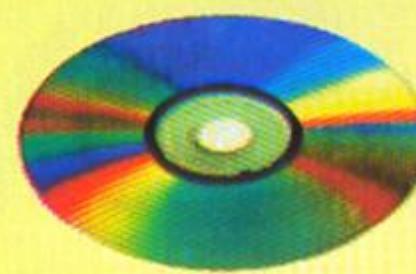
Osprzęt i akcesoria do wszelkich typów gier.



## EWIMEX - HURTOWNIA GIER I CARTRIDGE

60-692 Poznań - ul. Dworkowa 14 (Sołacz)

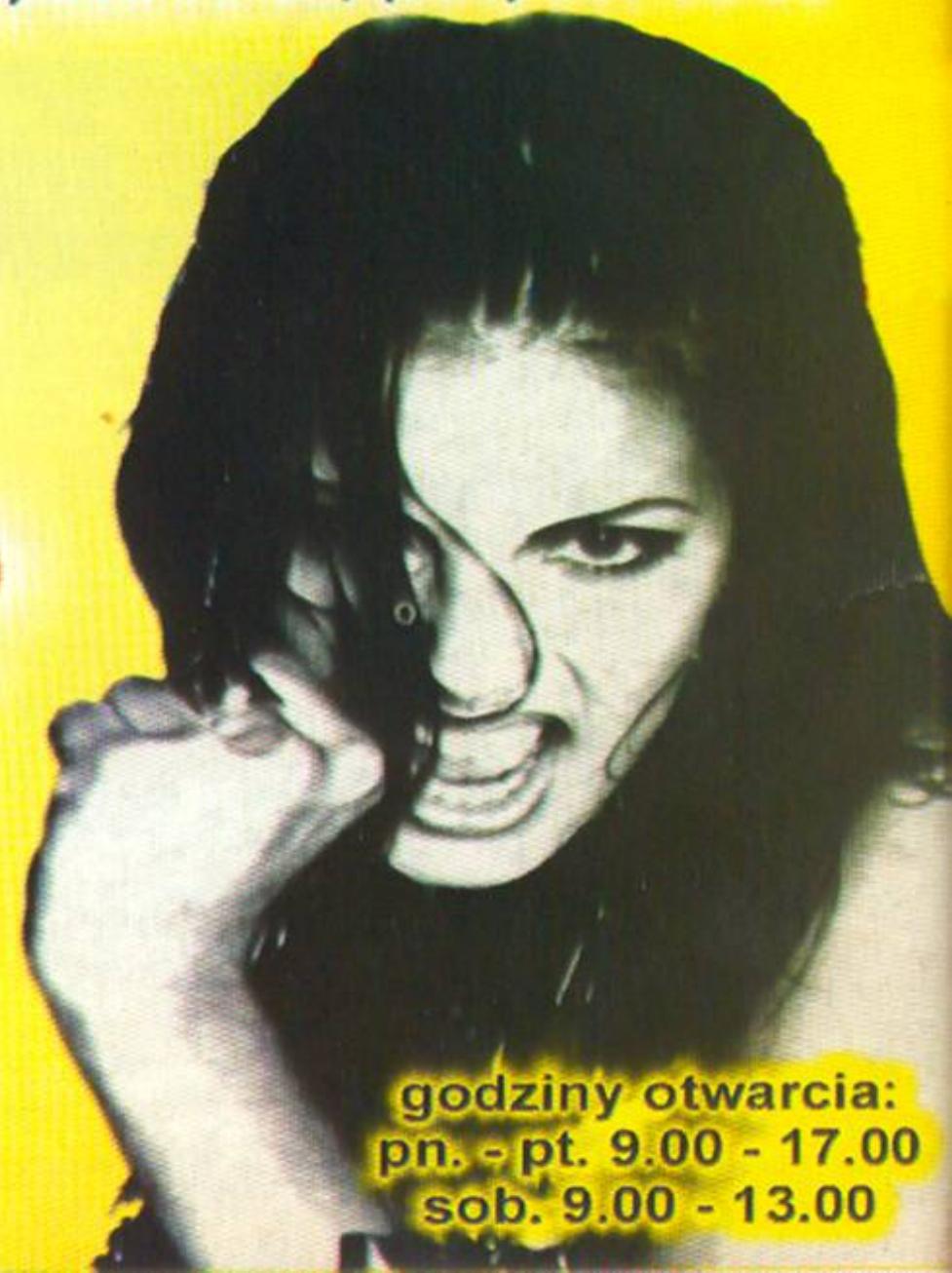
tel. (061) 852-79-52, (061) 841-75-68



Nintendo  
GAME BOY



Game Gear



godziny otwarcia:

pn. - pt. 9.00 - 17.00

sob. 9.00 - 13.00

# Hardware

## RF Adaptor

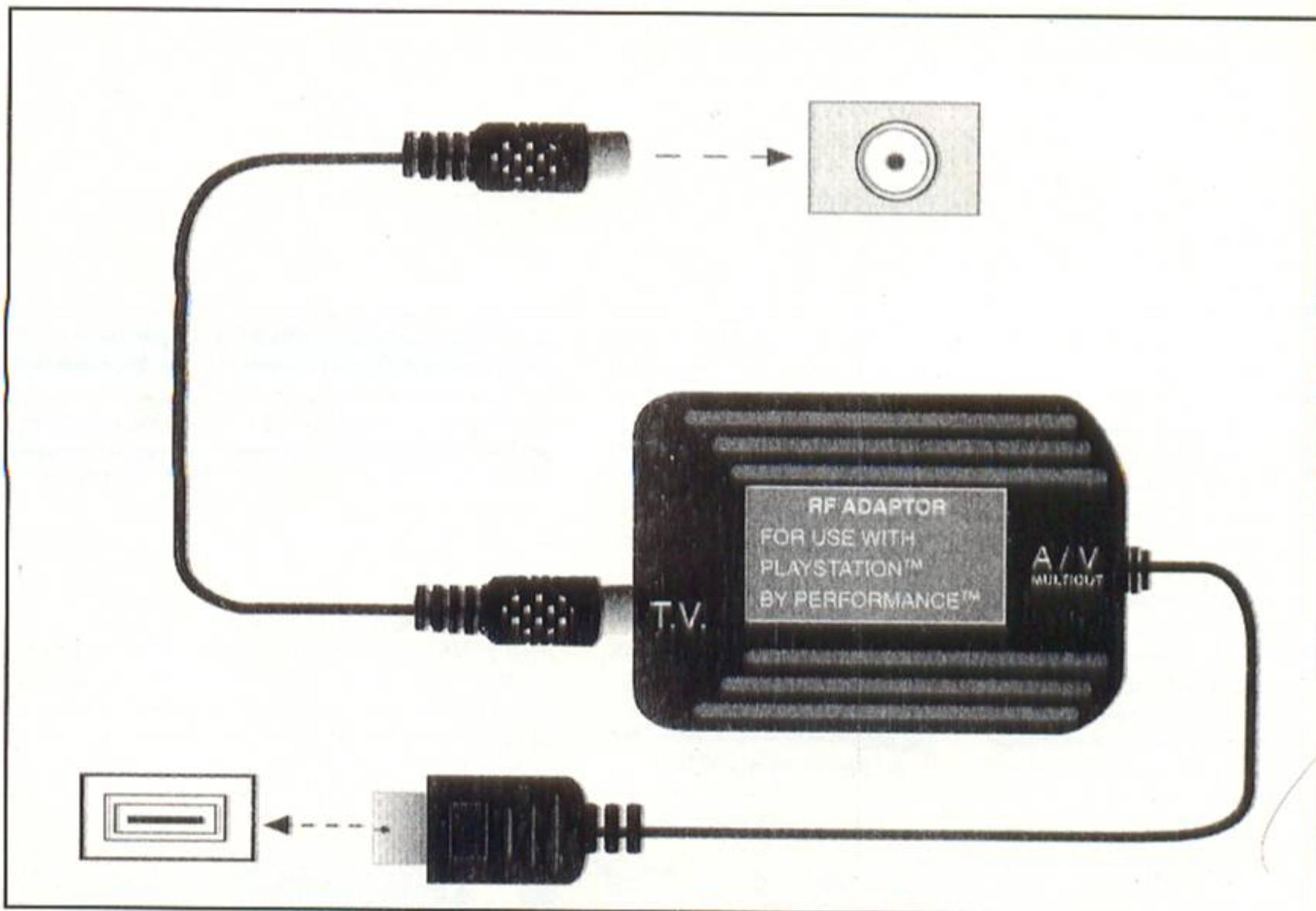
Producent: Performance

Dystrybutor: Multistyk,

tel. (0-22) 15-68-44

Cena: 79,00

RF Adapter jest przeznaczony dla graczy, którzy chcą/muszą podłączyć konsolę do telewizora przez gniazdo antenowe. O sposobach podłączania konsoli do TV piszę w Temacie Numeru, więc tutaj będę się streszczać. Jedną końcówkę kabla wtykamy do gniazda AV Multi Out konsoli. Sygnał wizyjny z PSX krótkim kablem trafia do małego, plastikowego pudełka (tutaj jest przekształcany na postać stawną dla gniazda antenowego tv). Pudełko łączymy drugim kablem z telewizorem. Instalacja zakończona. Musimy teraz włączyć konsolę i dostroić tv do jej sygnału (tak, jakbyśmy wyszukiwali stację tv). Obraz w ten sposób otrzymany nie jest brylantowy, ale jeśli ktoś nie ma innego wyjścia (a raczej wejścia w tv :), będzie musiał nim się zadowolić. RF Adapter w stosunku do analogicznego kabla Sony ma jedną wadę – nieprzelotową wtyczkę antenową przy tv. Oznacza to, że albo gramy na konsoli, albo oglądamy telewizję; za każdym razem trzeba przełączać wtyczki. Rozwiążanie Sony miało przy wtyczce gniazdko do podłączenia kabla z sygnałem tv, dzięki czemu w raz zmontowanym „układzie” nie trzeba już było grzebać.



## Pistolet Lunar Gun + celownik laserowy

Producent: Naki

Dystrybutor: HC Multiserwis,

tel. (0-22) 636-82-53

Cena: 175,00

Obecnie na rynku można wyróżnić dwa typy pistoletów świetlnych: standardowe i G-Con (Namco). Do pierwszej grupy zaliczamy wszystkie pistolety znane do tej pory (E-razer, Predator itp.), które współpracują tylko ze starszymi tytułami. Firma Namco ustanowiła nowy standard wprowadzając

własny pistolet. Jest on o klasę lepszy od konkurencji, jednak działają na nim tylko gry specjalnie na niego pisane (w tym momencie około pięciu tytułów na całym świecie). Bohater tego artykułu należy do pierwszej grupy, więc nie pogramy sobie w dwie najlepsze strzelanki pistoletowe (*Time Crisis* i *Point Blank*), z powodzeniem za to skorzystamy z jego usług do grania w inne tytuły. Od razu zaznaczam, że test obu urządzeń traktuję jako całość, mimo że są one niezależne (oczywiście jednostronnie –

sam celownik nic nie da ;) i można je kupić oddzielnie). Do testów wykorzystałem następujące tytuły: *Judge Dredd*, *Die Hard Trilogy*, *Maximum Force* i *Area 51*. Zaczniemy najpierw od wyglądu. Do niego mam bowiem najwięcej zastrzeżeń. Sam kształt jest trochę nienaturalny, jakby kosmiczny. O ile spust umiejscowiony jest w wygodnym dla ręki miejscu, to klawisz przeładowania już nie. Podobnie z przyciskiem odpowiedzialnym za autofire. Są to jednak szczegóły mające niewielki wpływ na komfort grania. Jeśli już przy klawisach jesteśmy, to warto wspomnieć o przycisku autoreload i autofire, które użyte razem w niektórych grach potrafią siąć piekielne spustoszenie. Zdaję sobie sprawę, że nie są one niczym wyjątkowym, tym niemniej nie wszystkie produkty konkurencji je mają.

Teraz skupmy się trochę na efekciarskim dodatku do guna, czyli do laserowego celowniczka zwanego Red Sight. Jest to czerwony laser (podobny do tego, jaki montuje się w celownikach snajperskich pistoletów) instalowany na lufie pistoletu. Działa oczywiście tylko wtedy, gdy jest razem z pistoletem, gdyż z niego czerpie zasilanie. Tu jednak mam pewne zastrzeżenie do firmy Naki – na pudełku z produktem powinno znaleźć się ostrzeżenie dla rodziców, gdyż z

laserem nie ma żartów. Wiem to z własnej praktyki, gdyż pierwszą rzeczą, jaką zrobił mój mały inteligentny, młodszy brat, było świecenie sobie po oczach. Potem przez dwa dni chodził i narzekał, że go oczy szczypią i swędzą (głupota nie wybiera, wybierz Pickera ;). Podkreślam – celownik służy do celowania w ekran, a nie po kolegach (braciszek straszył też ludzi przechodzących za oknem; wyobraź sobie swoją reakcję, gdy nagle na czole kolegi dostrzegasz czerwony punkcik).

Jeśli natomiast wykorzystamy celownik właściwie, to zabawa jest znakomita (oczywiście wszystko jest kwestią odpowiedniej kalibracji). Czujesz się jak prawdziwy Jerzy Kiler. Zamiast celować w ekran i mieć nadzieję, że „kula” trafi mniej więcej tu, możesz walić „z biodra”, a laser dokładnie wskaże Ci miejsce, w które trafisz. Z żadną z testowanych gier nie było problemów, a grało się po prostu dobrze (w porywach do bardzo dobrze, przy zastosowaniu wspomnianych wcześniej przycisków). Podsumowując, produkt firmy Naki to solidna robota. Jeśli nie interesuje Cię laser, możesz kupić sam pistolet (za 85 zł). Jednak jeśli przyjdzie Ci kiedyś ochota na celownik, zapłacisz za niego 95 zł (czyli w sumie 5 zł więcej niż za komplet).

Tanio - Szybko - Korzystnie      tel.(056) 655-49-17  
kom. 0601 500 108

**WYMIANA - SPRZEDAŻ - WYSYŁKA**

**GRY**

**MANHATTAN-PLAYSTATION-CENTER**

Toruń-Targowisko "Manhattan" Rubinkowo 2 Kiosk 135  
Czynne od 11-17 w soboty od 11-14 / dojazd aut. nr 19,26 / tram. nr 1



# SKLEPY FIRMOWE

"WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA"  
00-609 Warszawa, przejście podziemne  
Tr. Łazienkowskiej i Al. Niepodległości  
Pavilon 13  
tel. (0-22) 25 91 00 wew. 107  
Czynne 11:00 - 15:00 pon.  
11:00 - 18:00 wt.-pt.; 11:00 - 14:00 sob.

# MIRAGE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4  
tel. (0-22) 671 7777  
fax (0-22) 671 7822  
Czynne 10:00 - 18:00 pon.-pt.  
10:00 - 14:00 sob.

## \* NOWOŚCI \* NOWOŚCI \*

BUSHIDO BLADE	walki 3D	195.00
BUST-A-MOVE 3	super logiczna	195.00
C&C RED ALERT	strategiczna	225.00
COOL BOARDERS 2	snowboard	195.00
COLONY WARS	kosmiczna	225.00
CRASH BANDICOOT 2	zręczn.	215.00
DUKE NUKEM 3D	zręcznościowa	229.00
DYNASTY WARRIOR	walki 3D	225.00
FIFA'98	piłka nożna	219.00
FIGHTING FORCE	walki 3D	215.00
FINAL FANTASY VII	epopeja przyg.	215.00
FORMULA 1 97	wyścigi	235.00
HERCULES	zręcznościowa	195.00
MAXIMUM FORCE	na pistolet	229.00
M D K	zręcznościowa	215.00
MORTAL KOMBAT-MYTHOLOGIES		225.00
MOTO RACER	wyścigi	209.00
NBA LIVE 98	koszykówka	219.00
NIGHTMARE CREATURES	zręczn.	205.00
NHL 98	hokej	209.00
NUCLEAR STRIKE	strzelanina	209.00
OVERBOARD	okręty	215.00
PARAPPA THE RAPPER	nauka RAPU	225.00
STEEL REIGN	symulator czołgu	195.00
TEST DRIVE 4	wyścigi	219.00
TIME CRISIS+GUN CON	strzel.	355.00
+ wiele innych		



## \* NIEKTÓRE Z GIER \*

	BUBSY 3D	zręcznościowa 3D	199.00
	CROC	zręcznościowa 3D	209.00
	G-POLICE	strzelanina	219.00
	TEKKEN 2	najlepsze walki 3D	225.00
	WARCRAFT II	strategia	209.00
	XEVIOUS 3D	strzelanina 3D	195.00



## \* OFERTA SPECJALNA \* TANIE GRY \*



ACTUA SOCCER	piłka nożna	109.00
ADIDAS POWER SOCCER	piłka nożna	109.00
AIR COMBAT	symulator	109.00
ALIEN TRILOGY	na podstawie filmu	109.00
BUST-A-MOVE 2	logiczna	109.00
BATTLE ARENA TOSHINDEN	walka 3D	109.00
CRUSADER	strzelanina	109.00
DARKLIGHT CONFLICT	kosmiczna	109.00
DESTRUCTION DERBY	wyścigi	109.00
DIE HARD TRILOGY	3 gry	109.00
INDEPENDENCE DAY	strzelanina	109.00
LOADED	strzelanina	109.00
PERFECT WEAPON	przygodowa, walki	109.00
RIDGE RACER REVOLUTION	wyścigi	109.00
ROAD RASH	wyścigi	109.00
SOVIET STRIKE	helikopter	109.00
TEKKEN	walki 3D	109.00
TRUE PINBALL	flippy	109.00
WIPEOUT 2097	futurystyczne wyścigi	109.00
WORMS	robaki	109.00
+ wiele innych		109.00

W sprzedaży również GRY dla: GAME BOY, NINTENDO 64, PC CD-ROM, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64

## SPRZĘT AKCESORIA

KONSOLA SONY PSX	695.00
DODATKOWY KONTROLER	115.00
DEVASTATOR arcade stick	90.00
KARTA PAMIĘCI EXTREME	65.00
KONTROLER ANALOGOWY	129.00
MYSKA PLAYSTATION	139.00
KIEROWNICA	299.00
KABEL EURO-SCART	49.00

WERSJA ANGIELSKA, 3 PŁYTY CO POLSKA INSTRUKCJA 36 STRON

215 zł

## ZAMÓWIENIA I SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

tel. (0-22) 671 7777, fax (0-22) 671 7822

Sprzedaz wysyłkowa gier z doliczeniem kosztów 5 zł.  
Wysyłka konsoli za pośrednictwem firmy SERVISO  
(w ciągu 24 godzin) cena 45 zł.

Oferujemy z dnia 4 kwietnia

# Prenumerata i archiwalia

## JAK ZAMAWIAĆ?

Przymijemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów PSM. Cena pisma w prenumeracie jest równa cenie detalicznej (22 zł), ale mawiający nie ponosi już dodatkowych kosztów przesyłki. Cenę należy pomnożyć przez 3 lub 6 (w zależności od długości subskrypcji) i uzyskaną kwotę wpłacić zwykłym przekazem pocztowym (czarny blankiet) na adres redakcji:

PlayStation Magazyn

Marsa 6

04-202 Warszawa

Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW PLAYSTATION MAGAZYN POCZĄWSZY OD NUMERU x/97.

## NUMERY ARCHIWALNE

Z przykrością informujemy, że nie dysponujemy już większością numerów wydanych w 1997 roku. Zamawiać możemy jedynie numery 7/97 i 9/97. Czasowo wprowadzamy na nie ceny promocyjne, więc warto spopieścić, jeśli ktoś ich jeszcze nie posiada. Zamawiając jednocześnie dwa wspomniane numery pisma płacimy jedynie 25,00 zł + 2,00 zł kosztu przesyłki (opłata obejmuje dwa egz.). Natomiast zamawiający jedno pismo płacimy 18,00 zł + 2,00 zł kosztu przesyłki. Odpowiednią kwotę należy przesłać przekazem pocztowym na powyższy adres. W miejscu na korespondencję należy podać swój PEŁNY adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY PSM: (tu podaj numery pism).

ZAMÓWIENIA NA PRENUMERATĘ I ARCHIWALIA REALIZOWANE SĄ WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZU POCZTOWEGO. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENI TELEFONICZNYCH ANI LISTOWYCH. NIE WYSYŁAMY PISM ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.

# Teraz taniej!!!

## Na krążku 7/97:

Overboard!

Actua Golf 2

Kurushi

Rally Cross

Hercules (video)



## Na krążku 9/97:

Tomb Raider 2

Broken Sword 2

Ace Combat 2

Colony Wars

Machine Hunter

Overboard!

Final Fantasy VII (video)

Yaroze

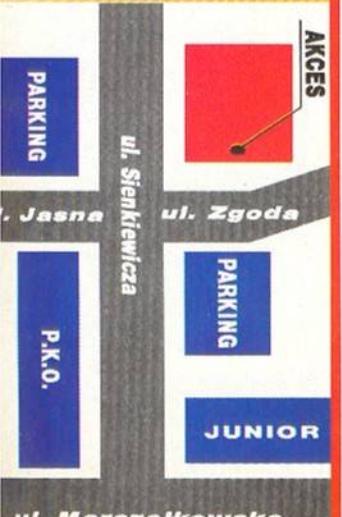
MAMY  
WSZYSTKO  
DO



**AKCES**  
WARSZAWA  
ul. ZGODA 12  
tel./fax 827-44-88

na tyłach  
„D.T.Junior”  
w księgarni  
„NIKE”

godz. otwarcia  
pon.-pt. 10:00-19:00  
sob. 10:00-14:00



# WYSYŁKOWA **WYMIANA** GIER DO KONSOLI SONY **PlayStation**

Oferujemy do wymiany wszystkie gry do PlayStation

## **TYLKO 12 zł ZA WYMIANĘ**

Wystarczy wysłać do nas grę (PACZKĄ) i napisać tytuł gry, którą mamy wysłać w zamian. W terminie 7 dni otrzymasz nową grę. Zapłacisz przy odbiorze u listonosza lub na poczcie. + Koszty wysyłki.

### **UWAGA!**

Nie zapomnij podać swojego adresu.

WNW  
ul. Mickiewicza 63/1  
37-300 LEŻAJSK

**WYMIANA DOTYCZY TYLKO ORYGINALNYCH GIER PAL**

<b>Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych</b>	
Termin realizacji: <b>TYLKO 5 DNI !!!</b>	
OKAZJA !	Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny
<b>PREDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:</b>	
<b>IBM PC-CD ROM</b>	Ceny w
7-th Legion	99.00
Age of Empires - MICROSOFT	249.00
Andretti Racing	79.00
Black Dahlia	tel
Blade Runner	165.00
Championship Manager II	69.00
Glass	139.00
Constructor	144.00
Croc - Legend of the Gobs	149.00
Dark Earth	149.00
Dark Omen	tel
Deathtrap Dungeon	174.00
FIFA '98	149.00
Fighting Force	259.00
Fight Simulator '98 - MICROSOFT	259.00
Flight Unlimited II	149.00
Grand Thief Auto - wcr. pol.	149.00
Heroes of Might & Magic II - wcr. pol.	144.00
Jedi Knight (Dark Forces II)	185.00
Klątwa Tchórza - wcr. pol.	49.00
Lady Bronx	124.00
Liga Polska Manager '98	49.00
Longbow II	149.00
Lords of Magic	147.00
Monty Python's The Meaning of Life	155.00
Mortal Kombat Mythology	153.00
Mortal Kombat Trilogy	145.00
Myst '98	144.00
Oddworld: Abe's Oddysee	145.00
Panzer General II	135.00
POD	79.00
Pravitar II - Darkening	49.00
Quake II	151.00
Rally Championship	29.00
Red Baron	49.00
Resident Evil	97.00
Riven - Myst II	163.00
Screamer Rally	139.00
Sega Touring Car Championship	149.00
Sid Meier's Gettysburg	149.00
Sim City 2000+Cywilizacja II+Settlers II	175.00
Sim City 2000+Theme Hospital	149.00
Star Wars: Empire at War	149.00
Star Wars Rebellion	139.00
Steel Panthers III	49.00
Syndicate Wars	144.00
Tomb Raider II	149.00
Total Annihilation	144.00
Toca Touring Car Championship	163.00
Ultimate Race Pro	149.00
Wing Commander Prophecy	161.00
Wolfenstein 3D	49.00
Virtua Fighter II	149.00
X-Files	149.00
<b>Wybrane akcesoria do PC:</b>	
V3 Racing Wheel - kierownica + pedaly	339.00
Ultra Racer - mini kierownica analogowa	169.00
PC Commander - joystick analogowy	74.00
PC Control Pad 3D - pad 3D	289.00

### **Sony PlayStation**

A. Senna K. Duel II	209.00	Pitfall 3D	209.00
Beast Wars	209.00	Rascal	209.00
Bushido Blade	209.00	Red Alert-ang.	229.00
Construtor	tel	Res Evil Dir. Cut-ang	229.00
Crash Bandicoot 2	195.00	Riven (Myst II)-ang.	259.00
Dark Omen	209.00	Tekken 2	195.00
Diablo	209.00	Thema Hospital	209.00
Fifa '98 - ang	219.00	Time Crisis + Gun	319.00
Fighting Force	199.00	Toca Touring Car	195.00
Final Fantasy 7-ang	219.00	Tomb Raider 2 - ang	219.00
Gex 3D	209.00		
Grand Theft Auto	195.00		
Master of Teras Kasi	209.00		
Nagano W. Ol. '98	209.00		
NBA Live '98 - ang	219.00		
Need for Speed 3	209.00		
NHL '98 - ang.	209.00		
Pandemonium 2	165.00		
<b>PLATYNOWA SERIA:</b>			
Alien Trilogy	109.00		
Crash Bandicoot	109.00		
Destruction Derby 2	109.00		
Die Hard Trilogy	119.00		
Soul Blads	109.00		
Tomb Raider	109.00		
<b>Wybrane akcesoria do PlayStation:</b>			
Konsola PlayStation			
Dodatkowy Kontroler (oryginalny)	89.00		
Memory Card (oryginalny)	89.00		
Mega Memory Card (360 bloków)	189.00		
Multi Tap	189.00		
RF Adapter - kabel antenowy	79.00		
RGB-Sync Cable - kabel EURO	59.00		
Ultra Racer - mini kierownica	169.00		
Bluetooth - joystick analogowy	119.00		
Super Pad	65.00		
Game Pad (4 kolory do wyboru)	59.00		
V3 Racing Wheel - kierownica + pedaly	319.00		
Flight Force Pro - joystick anal. do symulatorów	235.00		

### **Nintendo 64**

Bomberman 64	229.00	Mortal Kombat Myt.	295.00
Chameleon Tweaz	259.00	Mortal Kombat Trl.	295.00
Diddi Kong Racing	239.00	MRC	285.00
Doom 64	285.00	Nagano W. Ol. '98	285.00
Duke Nukem 64	285.00	NHL Braekaway '98	285.00
F1 Pole Position	285.00	Olympic Hockey '98	285.00
Fifa '98	285.00	Quake	295.00
Fighters Destiny	295.00	Shadow of the Emp.	309.00
Golden Eye	285.00	Snowboard Kids	225.00
Hexen 64	270.00	Star Fox 64	275.00
ISS Pro	285.00	Super Mario 64	225.00
Killer Instinct Gold	309.00	Top Gear Rally	275.00
Mace: The Dark Age	285.00	Wargods	285.00
Mario Kart 64	225.00	Wayne Gretzky	285.00
Mischief Makers	225.00	WCW vs World Tour	295.00
<b>Wybrane akcesoria do N64:</b>			
Konsola Nintendo 64	689.00		
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159.00		
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	159.00		
Memory Card (13 stroj.)	59.00		
Memory Card Plus (52 stroj.)	59.00		
Mega Memory Card (480 stron)	189.00		
V3 Racing Wheel - kierownica + pedaly	319.00		
Flight Force Pro - joystick anal. do symulatorów	299.00		

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaświadczenie koperty zwrotnej, ze znaczkami (prosimy podać typ komputera) oraz dodającym do każdej przesyłki.  
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczne sprawdzenie na zamówienie) termin realizacji może się wydłużić.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie po numerem (0-77) 540-823 lub (0-60) 128230 oraz faxem pod numerem (022) 7733614

# STAR LITE

**POLECAMY NAJWIĘKSZY KONKURENCYJNY CENOWO !!!**  
Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation.

**W naszym katalogu znajdą Państwo wszystkie aktualnie dostępne nowości !!!**

Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.

**Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!**  
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.  
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)  
**GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)**  
**PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!**  
**POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO PLAYSTATION**

Koszt wysyłki gier – tylko 5 złotych.  
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.

**ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE**  
Jesteśmy bezpośredniim importerem.  
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny.

**WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER**  
**TEL/FAX (0-77) 540-823**  
**LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:**

**STAR LITE**  
**UL. MINKUSA 6**  
**45-508 OPOLE**

**CGS**COMPUTER  
GRAPHICS  
STUDIOwydawnictwo  
publishing house**CGS s. c.**

04-202 Warszawa, ul. Marsa 6

tel/fax +48 (22) 815-42-20

e-mail: [cgs@cgs.com.pl](mailto:cgs@cgs.com.pl)<http://www.cgs.com.pl>

## PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 22.00 zł



## PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 11.99 zł

Cena det. bez CD 4.99 zł

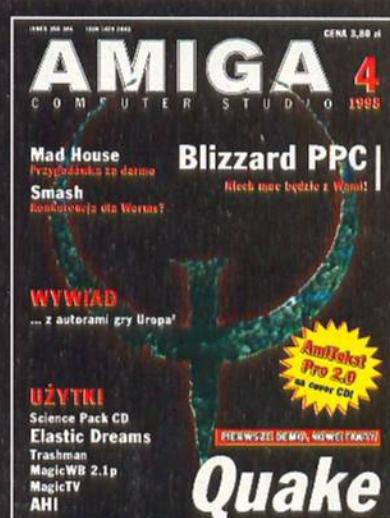


## Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł

Cena det. bez CD 3.99 zł



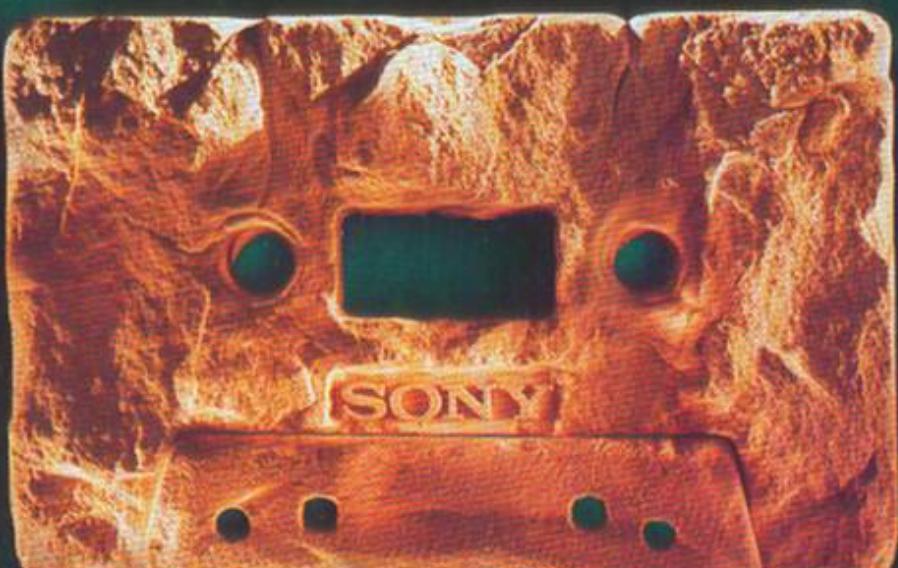
## Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł

Cena det. bez CD 3.80 zł

**SONY**



hard rock



heavy metal



disco



punk

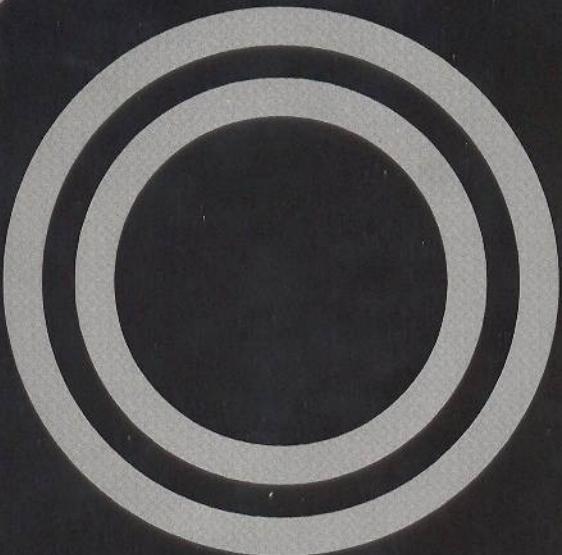
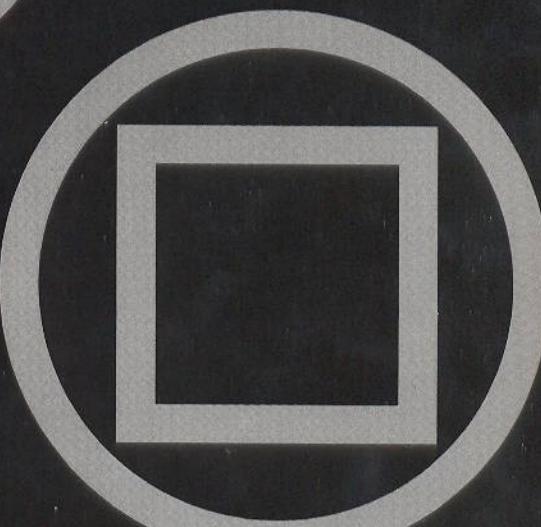


techno

Sony na każdą muzykę



Twoja muzyka warta jest tego, co najlepsze. Nagrywaj na chromowych kasetach Sony.



*by.ROAD\_KILLER for [www.psxpowers.info](http://www.psxpowers.info)*