10 GIER NA CD *GRYWALNE DEMA:* TONY HAWK'S PRO SKATER 2, EURO 2000, MUPPET RACEMANIA, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, STAR IXIOM + *WIDEO:* IN COLD BLOOD, HOGS OF WAR, STAR OCEAN: THE SECOND STORY, SILENT BOMBER, VAMPIRE HUNTER D

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 24,99 ZŁ

Oficjalny Polski

PlayStation® Magazyn

NUMER 07/00

POD LUPĄ

METAL GEAR SOLID 2

SNAKE OTRZYMAŁ PRZYDZIAŁ DO NAJBARDZIEJ OCZEKIWANEJ KONTYNUACJI W HISTORII

MAM CIĘ!

SZCZEGÓŁY PAŹDZIERNIKOWEJ PREMIERY PS2 W EUROPIE

VAGRANT STORY

DLACZEGO GRA BEZ FMV MOŻE BYĆ PRZYSZŁOŚCIĄ RPG?

W KOSMOS!

PIERWSZA W HISTORII PLAYSTATION GRA *STAR TREK*

A PONADTO:

YEH YEH TENNIS
GALERIANS
HOGS OF WAR
DUKES OF HAZZARD
RONALDO V-FOOTBALL
LANDMAKER
RUGRATS: STUDIO TOUR
DESTRUCTION DERBY RAW

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

POTRZEBUJESZ
INFORMACJI
O NAJNOWSZYCH GRACH?

Infolinia PlayStation
(022) 87 87 087

wspomaganie gracza

Zadzwoń!

SONY

S P R Z E D A Ż W Y S Y Ł K O W A

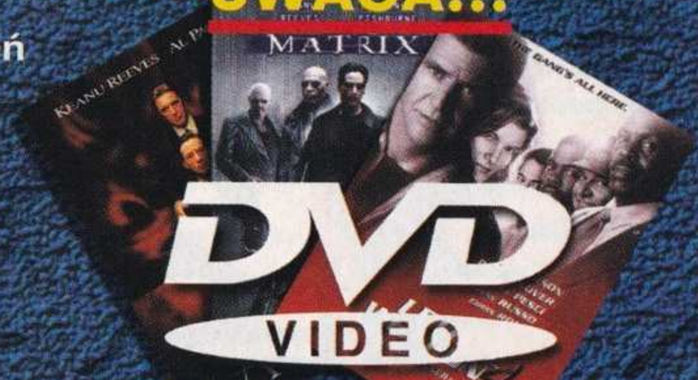
SOFTBOX
MULTIMEDIA

tel. (022) 831 42 09
(022) 636 90 24

Codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰
Biuro:
ul. Nowolipki 10/62
00-153 Warszawa

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki

UWAGA!!!



W ofercie mamy filmy na DVD

GRY PSX

ACE COMBAT 3	199
AMERZONE	169
ARMY MEN – AIR ATTACK	199
ATTITUDE	199
BUGS BUNNY	189
CARMAGEDDON	199
CASTROL HONDA SUPERBIKE	199
CHAMPIONSHIP MOTO CROSS	199
COOL BOARDERS 4	199
COLLIN MCRAE RALLY	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH BANDICOOT 3	99
CRASH TEAM RACING	139
FIFA 2000	199
FIGHTING FORCE 2	199
FINAL FANTASY 7	89
FINAL FANTASY 8	199
FORMULA 1 2000	199
GRAN TURISMO 2	169
GRAN TURISMO	99
GTA 2	199
GTA PLATINIUM	109
HERCULES PLATINIUM	99
ISS PRO EVOLUTION	209
JADE COCOON	199
KNOCKOUT KINGS 2000	199
MEDAL OF HONOR	209
MEDIEVIL PLATINIUM	99
METAL GEAR SOLID	119
M.G.S. MISSION	109
MICKEY'S MOUSE	99
MISSION IMPOSIBLE	169
MEDAL OF HONOR	209
MEDIEVIL PLATINIUM	99
MTV SNOWBOARDING	169
MUSIC 2000	169
NBA LIVE 2000	199
NEED FOR SPEED PORSHE 2000	209
NHL 2000 LIVE	199
NHL CHAMPIONSHIP 2000	199
QUAKE 2	199
RAINBOW SIX	169
RALLY CHAMPIONSHIP	199
READY 2 RUMBLE	199
RESIDENT EVIL 2	109
RESIDENT EVIL 3	219
RESIDENT EVIL SURVIVOR	199
ROAD RUSH JAILBREAK	199
SHAOLIN	169
SILENT HILL	199
SOUL BLADE PLATINIUM	109
SOUL REAVER	199
SOUTH PARK	189
SPEC OPS	199
SPYRO THE DRAGON 2	199
SW I PHANTOM MENACE	209
SYPHON FILTER	199
TARZAN	189
TEKKEN 3 PLATINIUM	99
TETRIS DISNEY	149
TOMORROW NEVER DIES	199
TOMB RAIDER 4	209
TONY HOUK SKATEBOARDING	199
TOY STORY 2	199
UEFA 99-2000	199
URBAN CHAOS	199
V-RALLY 2	199
VAMPIRE HUNTER	199
VIGILANTE 8 2	209
WCW MAYHEN	199
WORMS PINBALL	199
X-FILES	199
XENA –WARRIOR PRINCESS	199

AKCESORIA PSX

PISTOLET	119
MC30 BLOKÓW	59
KIEROWNICA TWIN TURBO	379
KABEL RFU	69
PAD MAX	39
KONSOLA PSX + GRA	599
KABEK RGB+AUDIO	35
PAL CONVERTER + RFU	59
MC120 BLOKÓW	59
DUAL COLOR	75
PRO SHOCK ARCADE	99
MC15 BLOKÓW	29
DUAL SHOCK SONY	119

GRY GBC

CARMAGEDDON	139
HOLY MAGIC CENTURY	139
POKEMON BLUE	139
CATWOMAN	139
KONSOLA GBC	299
POCEMON RED	139
EVIL KNIVIL	139
LOGICAL	79
PRINCE OF PERSIA	129
FIFA 2000	129
MICRO MACHINES	129
SHADOWGATE CLASSICS	139
GOLDEN GOAL	139
MISSILE COMMAND	129
YODA STORY	139
NHL 2000	139
ZASILACZ	39

GRY DREAMCAST

BLUE STINGER	239
NBA 2K	229
SOUL FIGHTER	245
CRAZY TAXI	229
NBA SHOW TIME	239
SPEED DEVIL	239
DYNAMITE COP	239
POWER STONE	239
SUZUKI ALL STAR RACER	239
RAYMAN 2	229
SNOW SURFERS	239
F1 WORLD GRAND PRIX	239
READY 2 RUMBLE	239
TOMB RAIDER 4	239
FIGHTING FORCE 2	239
RACING SIMULATION 2	239
TOY COMMANDER	239
GET BASS FISHING + WĘDKA	399
V-RALLY 2	229
TRICK STYLE	239
HOUSE OF DEATH 2	239
SHADOWMAN	229
UEFA STRIKER	229
HYDRO THUNDER	239
SEGA RALLY 2	239
VIGILANTE 8 2	239
SLAVE ZERO	239
VIRTUA FIGHTER 3	219
JIMMY WHITE'S 2	239
SONIC ADVENTURE	239
VIRTUA STRIKER 2000	239
MARVEL VS CAPCOM	239
SOUL REAVER	239
SOUL CALIBUR	239

CO TYDZIEŃ JEDEN TYTUŁ W PROMOCYJNEJ CENIE 179 zł

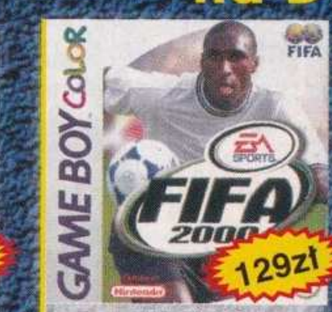
AKCESORIA DREAMCAST

KONSOLA DC + GRA	tel.
PAD DC	149
KABEL RGB + AUDIO	69
PISTOLET	169
KARTA PAMIĘCI VMS	149
KABEL CHINCH	69

GAMEBOY + NIESPODZIANKA

POKEMON

PRINCE OF PERSIA



FIFA 2000

MISSILE COMMAND

KONSOLA+GRA

ZOMBIE REVENAGE

MDK 2

CRAZY TAXI

SWORD OF BERSERK

CHAMPIONS LEAGUE

MEDIEVIL 2

SYPHON FILTER 2

DIE HARD 2

CTR

MUSIC 2000

MISSION IMPOSSIBLE

RESIDENT EVIL SURVIVOR

GRAN TURISMO 2

RESIDENT EVIL 3

TENCHU

TOCA 2

FIFA 2000

FINAL FANTASY VIII

RAINBOW SIX

HERCULES

FINAL FANTASY VII

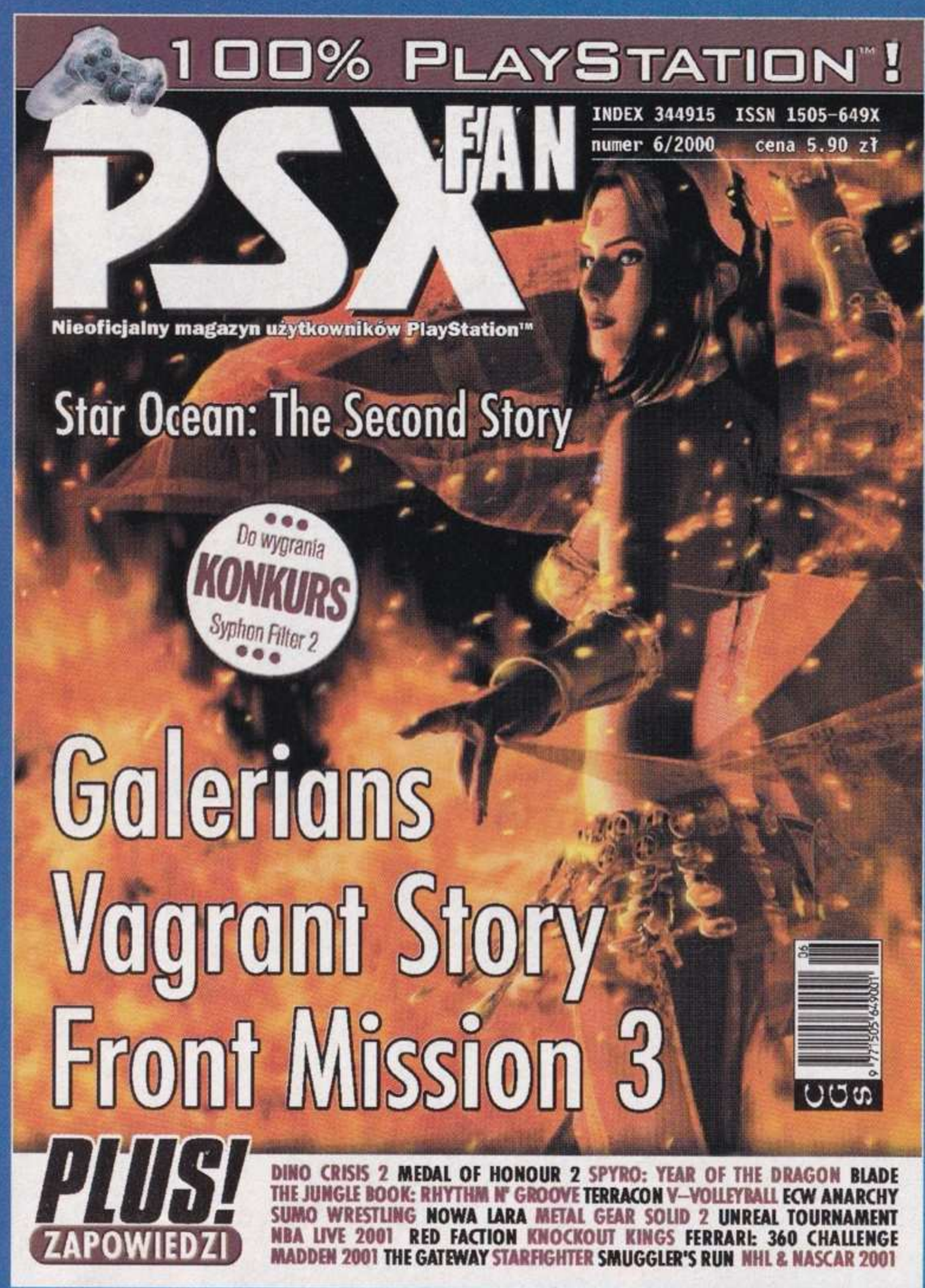
METAL GEAR SOLID

KAŻDY PRODUKT pakujemy w twarde tekturowe pudełko

Dzwoń w wakacje - ceny spadają !

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN

SZUKAJ W KIOSKACH!!!



ZAWIERA:

- KOMPLETNE ROZWIĄZANIA,
- PORADY,
- PODPOWIEDZI,
- TIPS & TRICKS,
- WYKAZY CIOSÓW

JEDYNE W POLSCE KOMPENDIUM WIEDZY O PLAYSTATION!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Star Lite

Tel./Fax (077) 45-40-323
Tel.Kom 0601 963-444

Ul.Minkusa 6 45-508 Opole

Pełna oferta z cenami -Dzwoń lub pisz !!!

69zł

Zakup powyżej 300 zł -PREMIA karta pamięci Gratis !!!

MEDAL OF HONOR PlayStation
STREET SKATER 2 PlayStation
Beat Effect PlayStation
Pop'n'pop PlayStation
Syphon Filter 2 PlayStation
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS PlayStation
GRAN TURISMO 2 PlayStation
MICRO MANIACS PlayStation
GAME BOY COLOR
PROMOCJA 275zł
50zł
Platinum Silver NEOGEO POCKET COLOR
Super Konsola 280zł Super CENA
GAME HUNTER
69zł
MEDIEVIL 2 PlayStation

Najniższe Ceny
Największy Wybór
Najtańsze wymiany gier
Gry na Psx`a od 50 zł
Tylko u Nas 100 % Gwarancji na gry używane
Szybka realizacja zamówień
Gry na DREAMCAST'a od 140 zł.

Dreamcast Super Cena
SONIC ADVENTURE
SOUL CALIBUR
SEGA RALLY
SHOWTIME NBA on NBC
READY 2 RUMBLE BOXING
F1 WORLD GRAND PRIX
UEFA STRIKER

KUPON Rabatowy upoważnia do zniżki w wysokości 10 zł na każdy zakup dokonany u Nas

wybrały i wysłały do Nas
gratulacje
o dziesięć złotych
ostatnie w twojej kieszeni
STAR LITE

Fakt: The Official UK PlayStation Magazine jest najlepiej sprzedającym się pismem o grach wideo na świecie. A my jesteśmy jego polską edycją. Oznacza to, że korzystamy z pracy angielskich kolegów, ale także sami przygotowujemy część materiału. PSM jest **jedynym pismem na świecie**, które co miesiąc wychodzi z płytką CD na PlayStation. Nie znajdziesz w kiosku magazynu o lepszej zawartości i składzie. To, że PSM jest światowym liderem, pozwala jego redakcji na rzetelne i uczciwe ocenianie gier. Celem pisma jest dobro czytelników — nie naciągamy ocen po to, by uzyskać względy wydawców. Po prostu nie musimy tego robić.

Przymiotnik „Oficjalny" w nazwie oznacza bliskie relacje z firmą Sony. Dzięki temu mamy dokładne informacje z pierwszej ręki oraz dostęp do nowych gier w pierwszej kolejności. Firma Sony nie ma jednak wpływu na zawartość magazynu. W tej kwestii **PSM jest w 100% niezależny** i masz na to gwarancję.

Teksty w naszym piśmie są napisane w dojrzały sposób i bez epatowania technicznym żargonem. Porzucamy wymuszone luzactwo na rzecz zawartości merytorycznej.

Dajemy Ci najświeższe wiadomości, rozmawiamy z najważniejszymi ludźmi w branży, dyskutujemy o zjawiskach towarzyszących PS-manii i recenzujemy WSZYSTKIE PSX-gry, jakie ukazują się w tej części świata. Poprzez nasze płyty CD na PlayStation dajemy Ci także coś, czego nie może zapewnić żaden inny magazyn — możliwość wypróbowania opisywanych gier.

Oprócz wzmianek w **Loading** i okazjonalnych tekstów **Pod Lupą**, gry opisujemy w trojaki sposób:

Pracownia jest okazją do zajrzenia twórcom gry przez ramię i poznania ich dzieła jeszcze na etapie projektowania.

PrePlay oznacza, że własnoręcznie graliśmy w wersję beta gry. Opisujemy pierwsze wrażenia i proponujemy drobne poprawki.

PlayTest to recenzja gry wraz z jej oceną. W tym dziale opisujemy wyłącznie PEŁNE wersje PAL gier – takie, jakie leżą na półkach sklepu w Twojej okolicy.

PSM – solidna marka.

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 815-42-20
fax: (0-22) 812-68-29
e-mail: psm@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
Sekcja polska: **Przemysław „Hot" Gorący**
pgoracy@cgs.com.pl

Współpraca

Mike Goldsmith, Justin Calvert, Dan Mayers, Nicolas Di Constanzo, Pete Wilton, Nick Jones, Andy Lowe, James Price, Paul Rose, Paul McKenzie, Sam Richards, Steve Bradley, Oliver Hurley, Stephen Lawson, Kieron Gillen.

Tłumaczenia

Piotr Wągrodzki
Rafał Belke

Dział Reklamy

Przemysław Gorący

Korekta

Magdalena Kotulska

Łamanie

Adam Bartniczak

Druk

Elanders Polska sp z o.o

Elanders

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 2000. 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

Następnego numeru PSM (08/00) szukaj w kioskach od 08.08.00

Pracownia

24 Medal Of Honour 2: Underground
26 Star Wars: Demolition
28 Re-Volt 2

PrePlay

32 Tenchu 2: Birth Of The Assassins
34 Front Mission 3
36 Chase The Express
37 Sno Cross Championship Racing
38 The Misadventures of Tron Bonne
40 MoHo

Temat Numeru

38 Gorączka PS2
46 Star Trek: Invasion!
50 Sydney 2000
54 PSM kontra Carl Cox
56 Metal Guru

PlayTest

62 Vagrant Story
70 Galerians
72 Vampire Hunter D
73 NHL: Rock The Rink
74 Rugrats: Studio Tour
75 Dukes Of Hazzard: Racing For Home
76 Hogs Of War
77 Toshinden 4
78 Destruction Derby Raw
79 Landmaker
80 Ronaldo V-Football
83 Pool Academy
84 Yeh Yeh Tennis

Działy

6 Na CD
8 Loading
23 Pracownia
31 PrePlay
42 Temat numeru
65 PlayTest
86 Ściśle Tajne
94 Hardware
95 Archiwalia i Prenumerata

OD REDAKCJI

To normalne, że kolejne modele konsol pojawiają się na rynku i odchodzą... A raczej to BYŁO normalne, bo firma Sony jak zwykle postanowiła zburzyć utarte schematy i zrobić po swojemu. Najpierw wchodząca na rynek PlayStation została wycelowana w ludzi między 20. a 30. rokiem życia, a nie w dzieciaki, jak maszyny innych firm. To wyniosło PS z wąskiej niszy na obszary masowości dostępne dotąd tylko dla urządzeń takich jak magnetowidy. Jakiś czas temu gruchnęła wiadomość, że na PlayStation2 będzie można grać w tytuły na obecną konsolę, co też jest niebywałe. Teraz zaś dowiadujemy się, że Sony wcale nie zamierza pogrzebać PlayStation wraz z premierą PS2. Wręcz przeciwnie: jeszcze przed Gwiazdką szykuje się potężny wysyp PS-gier i ten strumień ma nie słabnąć przez jeszcze co najmniej trzy lata. Co więcej, Sony wcale nie planuje zaprzestania produkcji PlayStation wraz z nadejściem PS2.

Dlatego fani PlayStation, którzy z różnych powodów nie zamierzają się przesiadać na PS2, mogą spać spokojnie — nie zostaną zostawieni na lodzie. Zanosi się na to, że obie konsole Sony będą współistnieć na rynku, tak jak współistnieją obok siebie rodzinne samochody i sportowe, błyszczące bestie z setkami koni mechanicznych pod maską.

Rafał Belke

PS. Od następnego miesiąca PSM będzie prowadzony przez kogo innego — ja wyruszam na poszukiwanie nowych wyzwań. Pozdrawiam wszystkich, którzy czytali PSM przez ostatnie trzy lata i biegnę do domu, żeby się wyspać i nadrobić zaległości w PS-graniu...

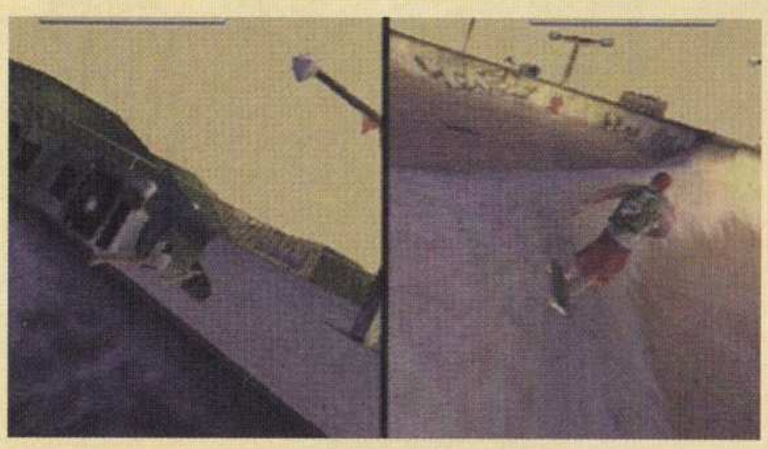
Tony Hawk's Pro Skater 2

■ WYDAWCA:	Activision
■ GATUNEK:	Skateboarding
■ WERSJA:	Grywalne Demo

• **Sterowanie**
↑ Pochylenie się do przodu
← Obrót / balansowanie podczas grindu
↓ Zwolnienie / odchylenie się do tyłu
⊗ Przykucnięcie i podskok
▢ Fikołek
◯ Złapanie deski
△ Grind
SELECT Wyjście z dema
START Pauza

Oto gra, na którą czekali wszyscy fani sztuczek — większa i lepsza niż poprzednio. Nasze demo umożliwia Tobie i Twojemu koledze zagranie jako Tony Hawk lub Chad Muska. Przejedziesz się po napakowanym po brzegi atrakcjami skateparku w Marsylii. Możesz także stworzyć własnego zawodnika, a nawet swój park.

Oprócz zaprezentowanego powyżej sterowania powinieneś popróbować różnych kombinacji przycisków, np. dół-góra, góra-dół, lewo-trójkąt lub prawo-trójkąt.



• Aby użyć naszego krążka, włóż płytę do czytnika konsoli i włącz ją. Po wgraniu się menu możesz przełączać między tytułami dem przyciskiem ← lub →. Gdy wybierzesz już demo, które chcesz obejrzeć, wciśnij ⊗, by zaczęło się ładować.
• W przypadku większości dem przycisk SELECT powoduje powrót do głównego menu. Czasem po zagraniu w demo trzeba zresetować konsolę — mówi o tym specjalna plansza ukazująca się w trakcie ładowania dema.
• Jeśli Twoja płyta jest uszkodzona, wyślij ją do nas (adres redakcji znajdziesz w stopce lub w dziale Kontakt). Zaznacz, że chodzi o reklamację i podaj swój pełny adres.
• Płyty dołączane do PSM są przeznaczone tylko dla konsol PlayStation. Dema zawarte na naszych krążkach nie uruchomią się na innych konsolach ani komputerach.
• Jeśli jakaś gra Ci się zawiesi, zresetuj konsolę i wgraj demo ponownie. Nic się nie stało, prawda?

Euro 2000

■ WYDAWCA:	EA
■ GATUNEK:	Piłka nożna
■ WERSJA:	Grywalne Demo

• **Sterowanie**
←, →, ↑, ↓ Ruch postaci / kierunek strzału
⊗ Podanie / zmiana zawodnika
▢ Lob / agresywna próba przejęcia piłki
◯ Strzał / ostrożna próba przejęcia piłki
△ Sprint
R1 Twarda próba przejęcia piłki
R2 Obrót o 360 stopni
L1 Przedłużenie podania
L2 Podskok

Główki (przytrzymaj poniższe klawisze)
◯ Strzał na bramkę
▢ Podanie na klatkę
⊗ Podanie pod nogi

Woleje (przyciśnij dwukrotnie poniższe klawisze)
◯ Strzał na bramkę
▢ Podanie na klatkę
⊗ Podanie pod nogi

Jeśli przedstawiony w wersji demo mecz Anglii z Niemcami miał być według twórców prognozą finału tegorocznych mistrzostw Europy, to pomylili się na całej linii. Nie zmienia to jednak faktu, że możesz wypróbować tę produkcję rozgrywając pierwszą połowę takiego spotkania.

Muppet Race Mania

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Wyścig
■ WERSJA:	Grywalne Demo

• **Sterowanie**
←, → Skręcanie
⊗ Gaz
▢ Podskok
◯ Hamulec i wsteczny
△ Kamera
⊗ + ◯ Poślizg
R1 Turbo
R2 Specjal
L1 Włączenie pierwszej dopałki
L2 Włączenie drugiej dopałki
START Pauza

Muppety zaatakowały PlayStation i to w niezłym stylu. Wersja demo oferuje dwie trasy, a Ty (także z kolegą) możesz się wcielić w Kermita, Rizzo, Beakera lub Zwierzaka.

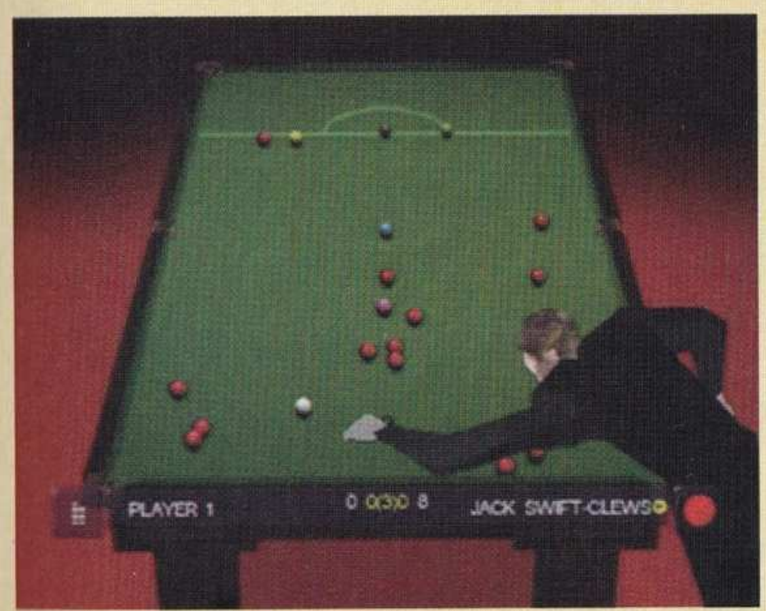
Oprócz uaktywnianych przyciskami L1 i L2 dopałek możesz zbierać po drodze owoce, które ładują wskaźnik turboprzyspieszenia. Możesz z niego korzystać „na raty" albo zaczekać, aż naładuje się do końca i zacznie migotać. Wtedy masz megaprzyspieszenie (R1) lub specjala (R2).

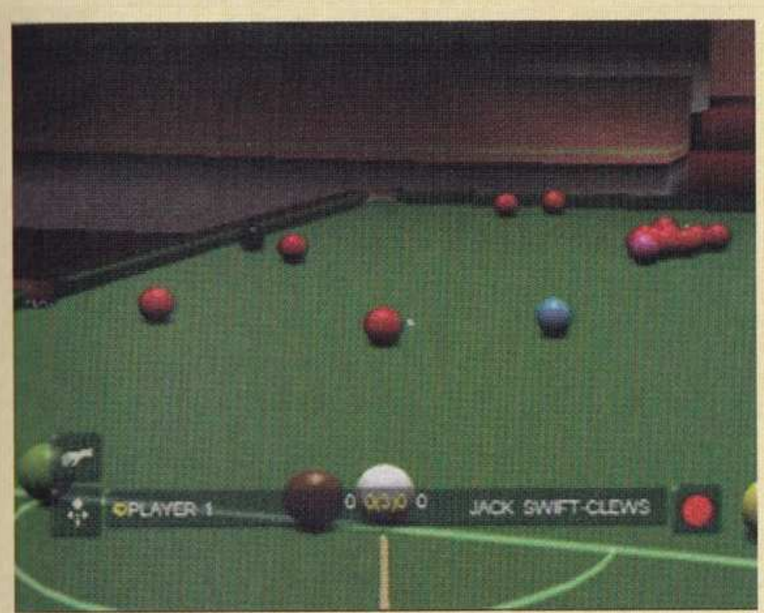
World Championship Snooker

■ WYDAWCA:	Codemasters
■ GATUNEK:	Snooker
■ WERSJA:	Grywalne Demo

• **Sterowanie**
←→ Wybór uderzenia
↑↓ Zmiana widoku
⊗ Strzał
▢ Wysokość uderzenia (zmieniasz ją przyciskami ↑ i ↓)
◯ Siła strzału
△ Zmiana widoku
L2 Precyzyjne dopieszczanie uderzenia (przytrzymaj)
↑↓←→ + ◯ Regulacja podkręcenia bili
↑↓←→ + R2 Przesuwanie bili
START Pauza / opcje

Symulacje snookera nie należą do najbardziej rozchwytywanych przez graczy, dlatego dobrze się stało, że wahający się mogą wypróbować grę własnoręcznie. Nasze demo pozwala na pięciominutową grę w trybie jednoosobowym.





Silent Bomber

■ WYDAWCA:	Studio 3
■ GATUNEK:	Wybuchowa
■ WERSJA:	Wideo

Wiadomo jak jest z eksplozjami w grach — im większe, tym lepiej. Dlatego właśnie powstał *Silent Bomber*, w którym wysadzanie wszystkiego wokół to podstawa. Załóż ciemne okulary i podziwiaj...

Star Ixiom

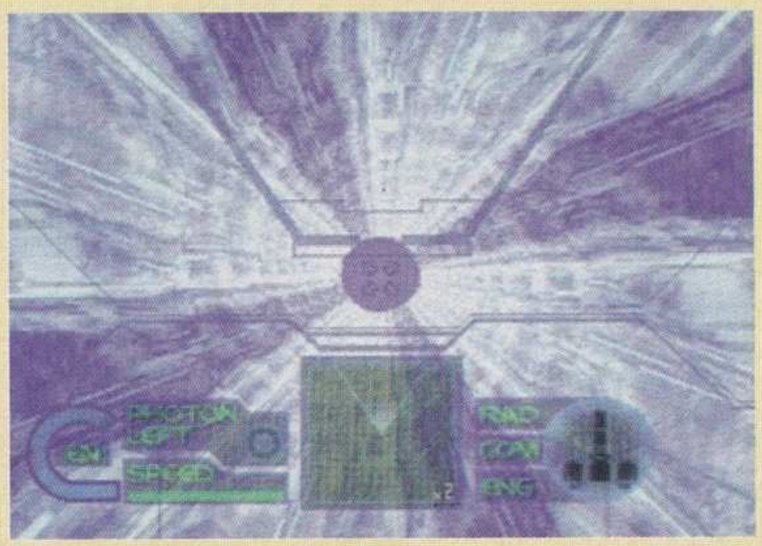
■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Strzelanina
■ WERSJA:	Grywalne Demo

• **Sterowanie**
Mapa
←, →, ↑, ↓ Ruch kursora
▢ Skok podprzestrzenny
◯ Wyświetlenie statusu / odpalenie Photonów
△ Przejście do walki
R1 Przejście do trybu Photon
R2 Zmiana prędkości kursora
L1, L2 Zmiana podkładu mapy
START Pauza

Baza
←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Rozmowa
△ Odwołanie
R1 Menu z lokacjami
SELECT + START Wyjście z dema

Walka
←, →, ↑, ↓ Ruch statku
⊗ Użycie dodatkowej broni
▢ Strzał
◯ Zmiana zasięgu radaru
△ Przejście do mapy
R1 Przyspieszenie (wciśnij dwukrotnie, by przyspieszyć gwałtownie)
R2, L2 Obroty
L1 Zwolnienie (wciśnij dwukrotnie, by zwolnić gwałtownie)
SELECT Zmiana widoku

Oto kolejna szansa, by zasiąść za sterami kosmicznego myśliwca. Gdy już zapoznasz się z grą z trybie Training, możesz wyruszyć na swój pierwszy konflikt.



In Cold Blood

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Przygodówka akcji
■ WERSJA:	Wideo

Ambitne przedsięwzięcie firmy Revolution Software (twórców serii *Broken Sword*). Wideoprezentacja daje Ci przedsmak akcji, prerenderowanych teł i wspaniałych animacji.

Hogs Of War

■ WYDAWCA:	Infogrames
■ GATUNEK:	Taktyczna
■ WERSJA:	Wideo

Jeśli wydawało Ci się, że pomysł poszczucia przeciw sobie dwóch band uzbrojonych robaków był nieco dziwny, poczekaj aż zobaczysz *Hogs Of War*. Tu, w trójwymiarowych środowiskach, walczą wieprze różnych narodowości. Tylko tutaj możesz zakrzyknąć „Zdychaj, niemiecka świnio!" i nikt nie oskarży Cię o nacjonalizm...

Star Ocean: The Second Story

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	RPG
■ WERSJA:	Wideo

Po tym, jak bogowie cisnęli meteorytem w planetę, rozpętało się piekło. Dwoje ludzi z dwóch końców galaktyki połączyło siły, by uratować ten świat. Tak, *Star Ocean* to typowo japoński rolplej z typowo japońską fabułą.

Vampire Hunter D

■ WYDAWCA:	JVC Interactive
■ GATUNEK:	RPG
■ WERSJA:	Wideo

Jeśli podobał Ci się film *Blade*, musisz wiedzieć, że gra *Vampire Hunter D* jest oparta na tej samej serii książek. Aby powstrzymać krwiopijców przed terroryzowaniem świata powstał nowy gatunek łowców — półludzie, półwampiry.

RZUT OKA NA PRZYSZŁE PRZEBOJE

GODZINA ZERO

- Niedługo premiera PS2 w Europie.
- Największa liczba gier wspierających w historii.
- Modyfikacje konsoli na rynek europejski.
- PS2 na czele przyszłości elektronicznej rozrywki.

Kiedy już wydawało nam się, że nie możemy być bardziej podekscytowani PlayStation2, Sony zrobiła nam kolejną niespodziankę.

Zapamiętaj tę datę: 26 października 2000. Zapisz ją sobie w pamiętniku, wytatuuj na czole (odwróconą „na lewą stronę", byś mógł przeczytać ją w lustrze) — po prostu nie zapomnij. Tego dnia mieszkaniec każdego cywilizowanego kraju Europy będzie mógł ruszyć do sklepu z elektroniką lub grami, wraz ze sprzedawcą wypełnić mały formularzyk i nabyć własną PlayStation2 w wersji PAL. Firma Sony ogłosiła, że jednoczesna premiera PS2 w Europie i Stanach odbędzie się 26 października. W USA konsola ma kosztować 299 dolarów, w Wielkiej Brytanii 299 funtów, a w Polsce 1400 złotych. W dniu premiery na europejskie rynki trafi około milion konsol. Kolejne dwa miliony pojawią się między 26 października 2000, a 31 marca 2001. Czy starczy konsol dla wszystkich? Prawie na pewno nie, ponieważ za maszyną podąża potężna procesja gier. Na konferencji Sony w Los Angeles ujawniono, że obecnie trwają prace nad 270 grami na PlayStation2, z czego 50 powinno się pojawić na rynku między październikiem, a grudniem. Prezes Sony Computer Entertainment America (SCEA), Kaz Hirai, powiedział o wspierających premierę konsoli tytułach: „Wszystkie najważniejsze gatunki będą obecne; wyścigi, RPG, gry sportowe, bijatyki czy przygodówki". Ponieważ premiery na obu kontynentach są zespolone, możemy się spodziewać, że i u nas będzie podobnie.

Wspaniałe wiadomości. Ale jest jeszcze coś. Specyfikacja naszej wersji konsoli będzie się różnić w kilku punktach od japońskiego modelu. Po pierwsze, oprogramowanie do odtwarzania filmów z płyt DVD będzie wbudowane w konsolę — nie trzeba będzie wczytywać go z karty pamięci. To jeszcze nic: edycja PAL PS2 będzie miała gniazdo do podłączenia dysku twardego o średnicy talerza 3,5 cala oraz port ethernetowy.

Dlaczego to takie ważne? Jak powiedział Hirai, „Opcjonalny zestaw sieciowy i dysk twardy, który będzie dostępny jako przystawka, poprowadzą rewolucję elektronicznej dystrybucji. Te gniazda są dla klientów bramą do doświadczenia pełni elektronicznej rozrywki — doświadczenia prawdopodobnie możliwego tylko przez szerokoprzepustową sieć".

Co to znaczy? Istnieje szansa, że jeśli już masz dostęp do internetu za pośrednictwem linii telefonicznej i modemu, będziesz mógł natychmiast podłączyć PlayStation2 do internetu przez podpięcie modemu do portu USB. Jednakże analogowe modemy telefoniczne oferują bardzo powolny przesył danych, co ogranicza zakres usług, do jakich można ich użyć. O wiele lepszą transmisję mogą zapewnić tzw. sztywne złącza i technologie typu ADSL (Asymetric Digital Subscriber Line).

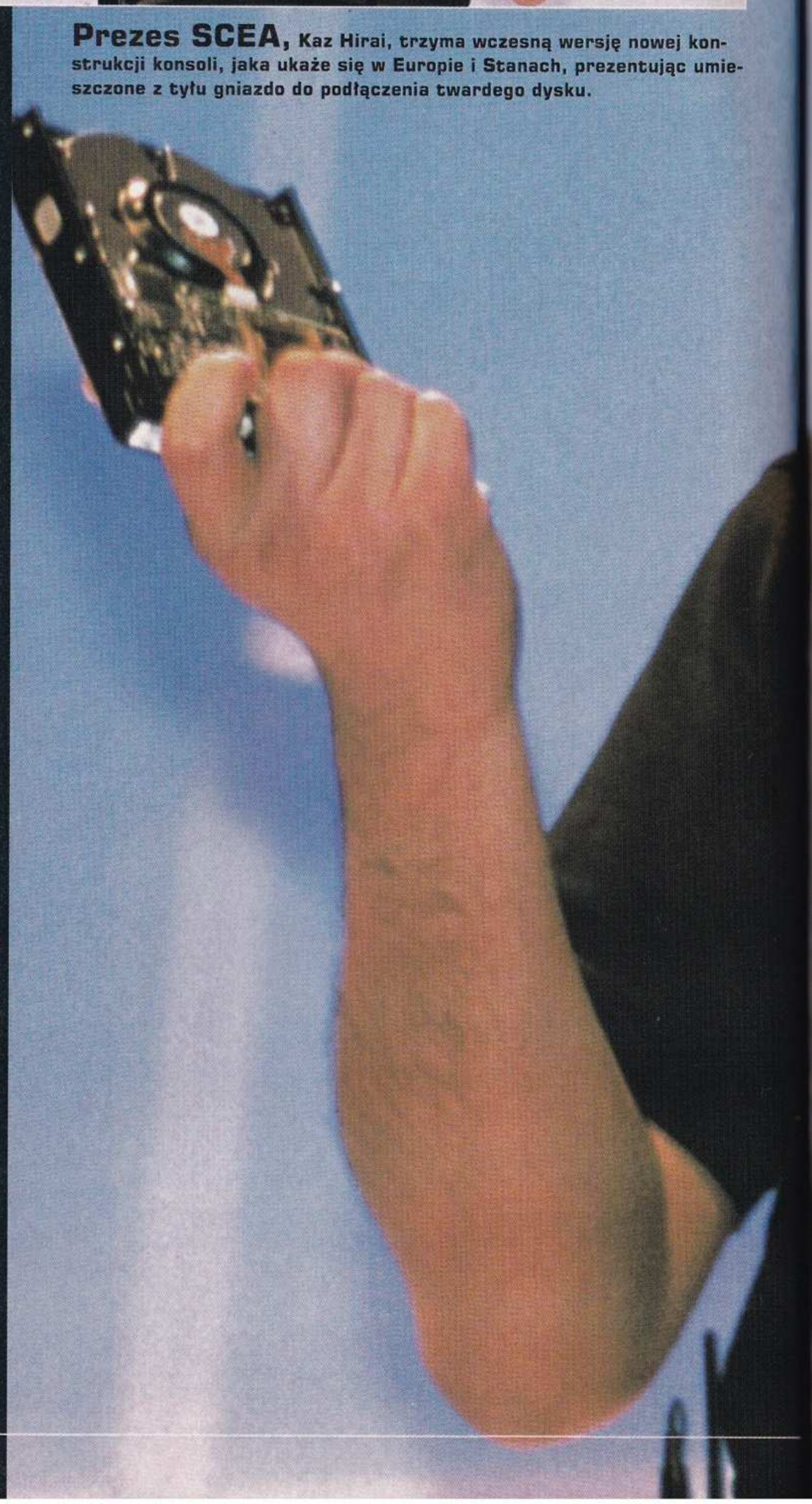
Analitycy internetu szacują, że szerokoprzepustowe technologie trafią do większości domów w rozwiniętych krajach w przeciągu pięciu do dziesięciu lat, co pociągnie za sobą rewolucję w rozrywce. PS2 będzie w stanie skorzystać z dobrodziejstw tych rozwiązań, ponieważ port ethernetowy da jej dostęp do szerokoprzepustowej sieci, a dysk twardy zapewni miejsce do przechowywania nowych, rozrywkowych danych.

Wiceprezes SCEA, Phil Harrison, wyjaśnił wizję firmy: „Czym jest szerokoprzepustowa sieć i PlayStation2? To bardzo proste: nową formą cyfrowej rozrywki, usług i komunikacji".

Sony zamierza uruchomić w internecie serwer, z którego będzie można ściągnąć dowolną z istniejących 3000 gier na obecną PlayStation. A co z PS2-grami? Zdaniem Harrisona, „To samo odnosi się do danych na PS2, dem i epizodów. To idea poszerzania gier poprzez połączenie z szerokoprzepustową siecią, skąd można sobie ściągnąć nowe samochody do gry w stylu *Gran Turismo*, uczestniczyć w rozgrywce multiplayer w grze sportowej albo zdobyć nowe przygody do produkcji RPG. Możliwości są nieograniczone".

Masowy rozwój szerokoprzepustowej sieci internetowej znajduje się dopiero w powijakach i trochę potrwa, zanim szybkie połączenia trafią „pod strzechy". Prawdziwy potencjał internetowej rozrywki i dystrybucji danych objawi nam się dopiero za kilka lat, a zestaw sieciowy oraz dysk twardy do PlayStation2 ukażą się nie wcześniej niż za półtora roku. Jednak gdy będziesz wracał ze sklepu ze sporym, niebieskim pudełkiem pod pachą, już teraz możesz być pewien, że nie kupiłeś tylko konsoli do gier.

Prezes SCEA, Kaz Hirai, trzyma wczesną wersję nowej konstrukcji konsoli, jaka ukaże się w Europie i Stanach, prezentując umieszczone z tyłu gniazdo do podłączenia twardego dysku.



POPATRZ W PRZYSZŁOŚĆ...

OFICJALNY POLSKI

LOADING

NAJŚWIEŻSZE DONIESIENIA Z PLANETY PLAYSTATION...

W TYM NUMERZE...

PEŁNA CHATA
Sony prezentuje swoje PS-gry, które zamierza wydać przed końcem roku **strona 010**

MÓWI COLIN MCRAE
Latający Szkot opowiada o *Colin McRae Rally 2.0*, wyścigu w Szwecji i popularności wśród graczy **strona 012**

BONDOWY POŚCIG
PSM wyruszył na misję wytropienia *TWINE*, a wrócił z wyścigiem **strona 015**

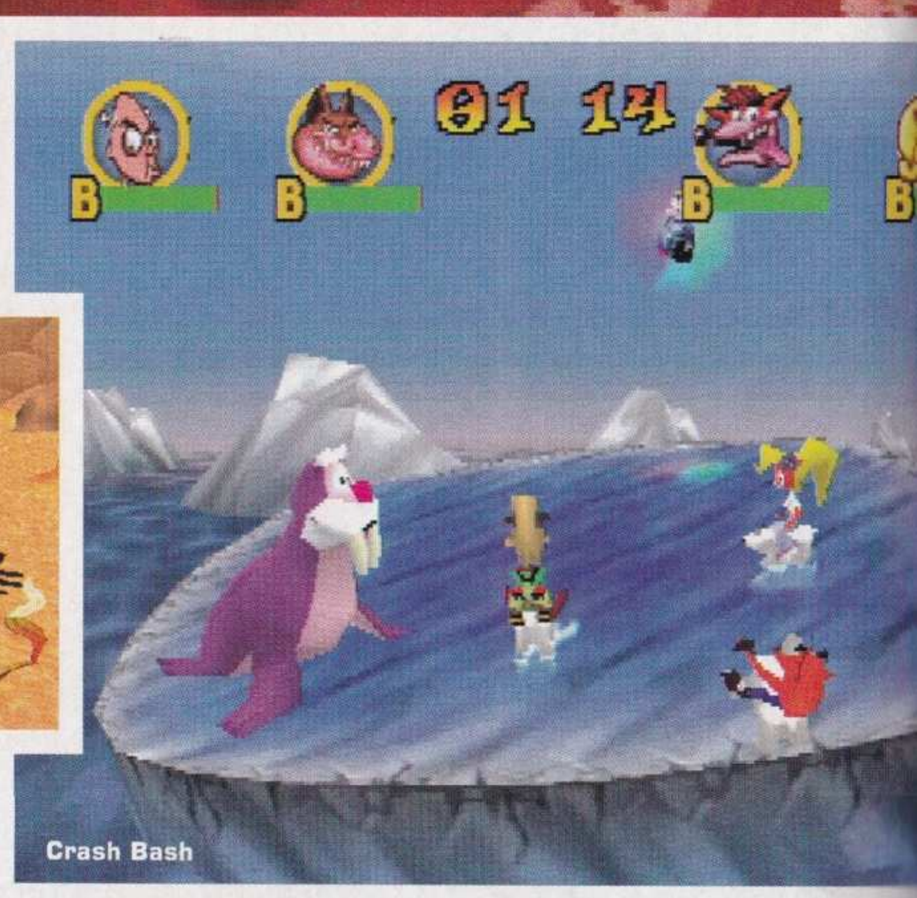
JASZCZURY KONTRATAKUJĄ
Capcom rozpętuje kolejną awanturę z dinozaurami, ku uciesze graczy **strona 016**

A PONADTO:

NOWA POSTAĆ PLAYSTATION, *HBO BOXING, MESSIAH, RAYMAN 2.5, SOUL REAVER 2, MICRO MACHINES* W SCREENTEŚCIE, *THE MUMMY, BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND, DRIVER 2, KSIĘGA DŻUNGLI* I WIELE INNYCH...

Aladdin In Nasira's Revenge

Aladdin In Nasira's Revenge



Crash Bash

PLANY WYDAWNICZE SONY

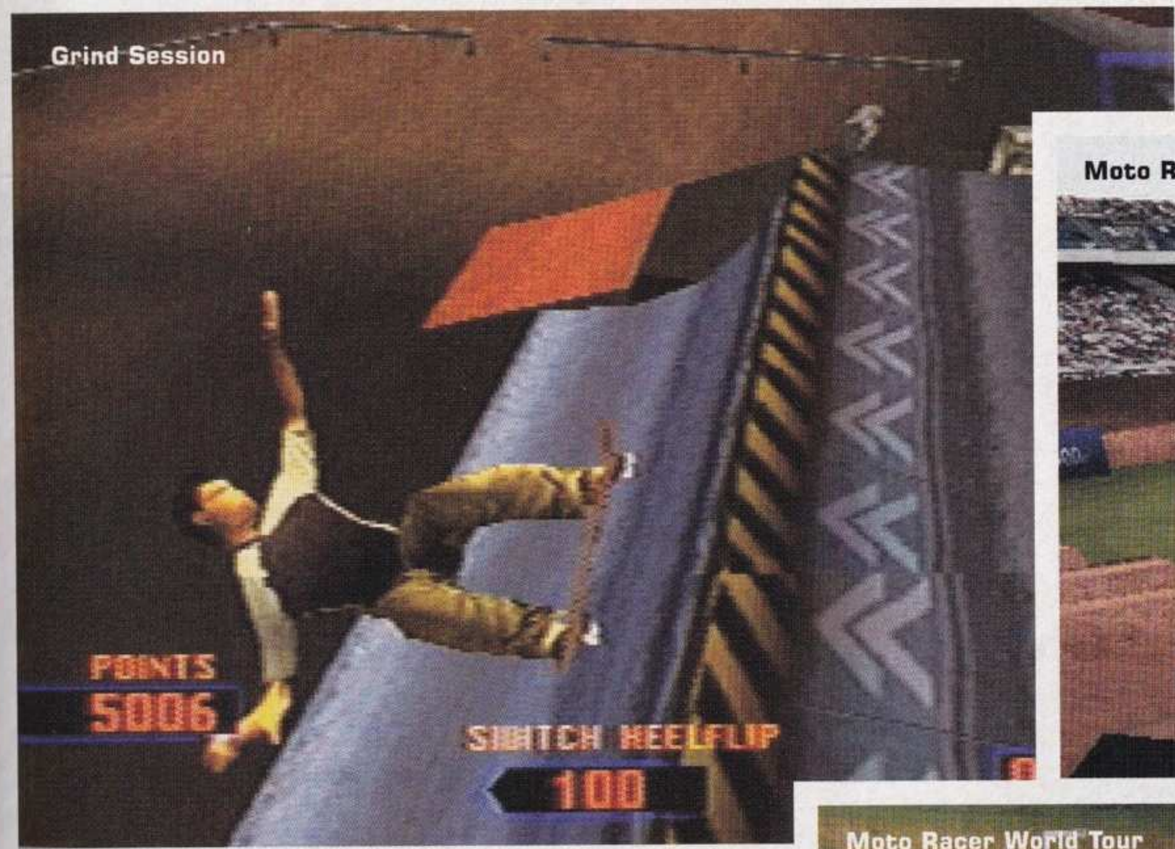
STO SIEDEMDZIESIĄT SZTUK!

170 GIER NA PLAYSTATION JESZCZE PRZED GWIAZDKĄ

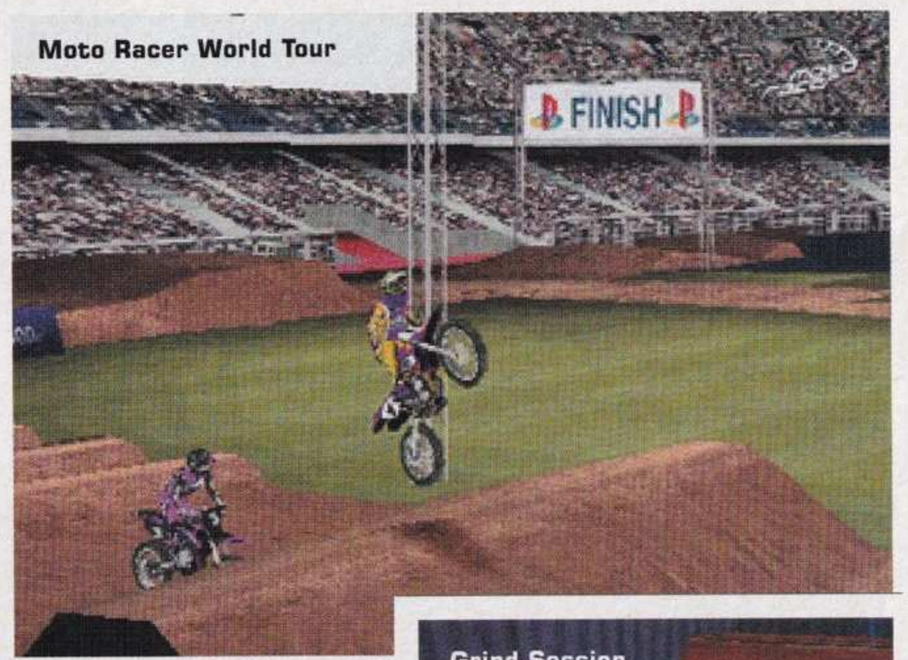
Jeśli myślałeś, że strumień gier na obecną PlayStation wyschnie z dniem premiery PlayStation2, możesz spać spokojnie. Firma Sony ogłosiła, że z obecnie powstających PS-gier 170 tytułów ukaże się przed tegoroczną gwiazdką, zaś kolejna setka trafi na półki w pierwszym kwartale 2001.

To oczywiście zasługa wielu firm wspierających PlayStation, ale także sama Sony nie zamierza zwalniać. Po pochwaleniu się takimi pozycjami na PlayStation2, jak *WipEout Fusion, Evo Rally* i *F1 2000*, SCEE ogłosiła swoje jesienno-zimowe plany wydawnicze na obecną konsolę. Zatem po kolei...

Spyro 3: Year Of The Dragon
Spyro powraca wraz ze swoim zaufanym partnerem Sparxem w trzeciej części platformówki 3D. Tym razem musi odzyskać podwędzone podstępnie smocze jaja. Brzmi to jak dwuznaczny żart z *South Parku*, ale za tą fabułką kryje się ponad 30 światów do zwiedzenia oraz zestaw nowych minigierek, w tym boks, skateboarding oraz strzelanie. Będą też nowe pojazdy, w tym łodzie podwodne, czołgi i motorówki. *Spyro 3* ukaże się w listopadzie.



Grind Session



Moto Racer World Tour

Crash Bash

Moto Racer World Tour

Grind Session

This Is Football 2

„SCEE ogłosiła swoje jesienno-zimowe plany wydawnicze na obecną konsolę"

Grind Session
Skateboarding okazał się wielkim hitem na PlayStation, co zwabiło w te rejony inne firmy, także Sony. *Grind Session* jest najnowszym dodatkiem do deskorolkowej działki. Half pipe'y, rampy, złomowane samochody, buldożery i piknikowe stoły czekają, byś się po nich „przewalił" podczas uczestnictwa w turnieju Vans Triple Crown. Miłym dodatkiem jest konkurencja, w której wykonujesz jak najbardziej karkołomne sztuczki, by zapewnić sobie miejsce na okładkach skate'owych magazynów. Tego rywala *Tony Hawk's Pro Skater 2* spodziewaj się we wrześniu.

This Is Football 2
Powrót gry piłkarskiej Sony. Ta tworzona przez wewnętrzne studio firmy w Soho (zajęte także konwersją *TIF2* na PS2) kopanina zapożycza system ikon z serii *Total NBA*, by podania i strzały wykonywało się płynniej niż w części pierwszej. Twórcy skoncentrowali się tym razem na inteligencji zawodników - starali się uczynić ją bardziej realistyczną. Będzie także więcej lig, w tym World Club, Champions League, UEFA Cup oraz liga młodzików pełna kandydatów na profesjonalnych piłkarzy. *This Is Football 2* rozpocznie mecz w grudniu.

Aladdin In Nasira's Revenge
Kolejna disneyowska gra na PlayStation będzie trójwymiarową przygodówką. Tytułowy bohater musi ocalić miasto Agrabah przed Jafarem i jego złowrogą siostrą, czarownicą Nasirą. Jafa został uwięziony w Netherworldzie, ale jeśli Nasira dostanie w swoje szpony kolekcję rzadkich artefaktów, uwolni brata, by plądrował miasto. *Nasira's Revenge* ukaże się w październiku i będzie zawierać lokacje oraz piosenki z filmu.

Moto Racer World Tour
Chciałbyś pojeździć motocyklem po stadionach wykonując ogromne wyskoki na sztucznie stworzonych, piaszczystych torach? Witam w grze *Moto Racer World Tour*. Produkcja Sony oferuje zarówno wyścigi motocrossowe, jak i trasy asfaltowe, w tym słynny tor Suzuka w Japonii oraz legendarny wyścig Isle Of Man TT. Jest także konkurencja dowolna, w której wyskakujesz na niedorzeczne wysokości, oraz wyścig przez zatłoczone w godzinach szczytu miasto. Gra ukaże się w październiku.

Crash Bash
Na Gwiazdkę jak zwykle dostaniemy Crasha, ale tym razem nie będzie to platformówka 2,5D i nie zostanie wykonana przez Naughty Dog (zajętą produkowaniem na PS2). Licencję pochwyciła firma Eurocom, która zamierza dać nam porcję rozrywki idealnej na imprezy. *Crash Bash* to wieloosobowa, oparta na arenach zabawa, w której do ośmiu graczy (sterujących postaciami z poprzednich gier z Crashem) rywalizuje ze sobą w takich konkurencjach, jak wyścigi czy skakanie. *Crash Bash* ukaże się w grudniu.

SZEPTEM

NAJŚWIEŻSZA PORCJA PLOTEK, SUGESTII MIĘDZY WIERSZAMI I UKRADKOWYCH SKINIĘĆ GŁOWĄ. NIE MÓW NIKOMU.

PlayStation będzie kontynuowała swoją karierę jako PS one – zmieniona wersja przenośna. Jest to wynik zmniejszenia rozmiarów PS. Oferując te same funkcje, co szare pudełko, PS one będzie o 2/3 mniejsza, co pozwoli zabierać ją ze sobą na wyjazdy itp. Zostanie do niej opracowany specjalny, przenośny monitor LCD, a całość będzie można zasilać z sieci elektrycznej albo np. z samochodowego akumulatora. Ponadto zimą tego roku ukaże się specjalna przejściówka, która pozwoli podłączyć PlayStation, PS one i PS2 do internetu za pośrednictwem telefonów komórkowych z protokołem WAP.

HBO Boxing to gra bokserska produkowana przez Osiris Software. Jej główne atuty to telewizyjna prezentacja, prawdziwe ringi i zapowiadacze, a także trzydziestu championów (obecnych i sprzed lat). Ciekawe, skąd ich wezmą, skoro większość bokserskich sław jest związana kontraktami z innymi producentami... Grę wyda Acclaim.

Nową jakość w osiąganiu przerostu formy nad treścią chce osiągnąć firma Empire, która zapowiedziała wydanie na PlayStation2 kontynuacji *Pipemanii*, starej gry logicznej polegającej na umiejętnym układaniu rurociągu. *Pipemania II* ukaże się pod koniec 2001 roku.

Rozbijający się już od jakiegoś czasu na pecetach *Messiah* prawdopodobnie ukaże się już na PlayStation2. „Zrobiliśmy demo na PlayStation, kiedy rozpoczynaliśmy tworzenie *Messiaha*, ale obecnie wstrzymaliśmy prace. Myślimy o przeniesieniu projektu na PlayStation2", powiedział nam szef firmy Shiny, Dave Perry.

Rayman 2.5 – tak nazywają swój nowy projekt na PS2 ludzie z Ubi Softu. Gra będzie podobna do *Raymana 2* na obecną konsolę, ale z ulepszoną grafiką, dodanymi nowymi podgierkami i większą liczbą niegrywalnych postaci. Nowy *Rayman* powinien się ukazać przed końcem roku.

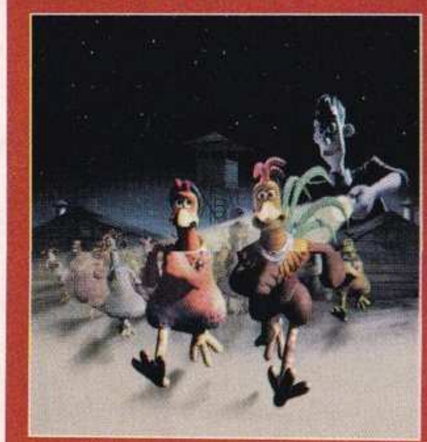
Firma Eidos ogłosiła, że zapowiadana na PlayStation gra *Legacy Of Kain: Soul Reaver 2* ukaże się na PlayStation2. W kontynuacji nasz wysysacz dusz będzie podróżował w czasie, by walczyć ze swoimi wampirzymi braćmi w czasach Kaina. Pierwszy *Soul Reaver* wyglądał wspaniale, a drugi będzie przecież korzystał z możliwości PS2 – zapowiada się więc uczta dla zmysłów.

SZEPTEM

Jeszcze raz o wampirach: firma Activision wyda grę *Blade*, która będzie oparta bardziej na komiksie Marvela niż na filmie z Wesleyem Snipesem. Będzie to bijatykowa bonanza, ponieważ musisz się przebić przez 21 poziomów i zwalczyć 34 typy wampirów. Będzie mnóstwo ostrej broni. Grę tworzy firma Hammerhead (producenci *Quake'a II* na PlayStation).

Eidos chce wydać grę na podstawie popularnego także w Polsce teleturnieju *Milionerzy*. Oczywiście gra oparta będzie na angielskiej wersji, która nazywa się *Who Wants To Be A Milionaire?* Producent — firma Hothouse — obiecuje multiplayerowe zmagania z uporządkowaniem czterech odpowiedzi na czas i tryb pojedynkowy (każdy zawodnik ma inny zestaw pytań). Będą także wszystkie trzy koła ratunkowe, w tym telefon do wirtualnego przyjaciela.

Firma Aardman studios (producent znanego także w Polsce serialu animowanego *Wallace And Gromit*) stworzyła pełnometrażowy film animowany *Chicken Run* opowiadający o ucieczce kurczaków z farmy. Po co o tym piszemy? Ponieważ Eidos będzie wydawać gry na podstawie tego filmu.



Muppety są ostatnio bardzo zajęte. Niedawno wzięły udział w wyścigu *Muppet RaceMania*, a teraz firma Jim Henson Interactive zapowiedziała grę *Muppets Monster Adventure*. Jest to platformówka 3D, której głównym bohaterem jest siostrzeniec Kermita, mały „żab" Robin. Musi on uratować wuja i inne Muppety, które zostały zamienione w niewolnicze bestie. Czyli jak zwykle. Oprócz znanych z telewizji i filmów kukiełek w grze pojawi się grupa całkiem nowych Muppetów.

Mistrz jazdy dowolnej na BMX-ie, Dave Mirra, sprzedał swoje nazwisko firmie Acclaim, która zamierza wydać grę *Dave Mirra's Freestyle BMX*. Tytuł wyjaśnia wszystko: to kolejna gra powstała po olbrzymim sukcesie *Tony Hawk's Skateboarding*, tylko zamiast deski będzie miała rowery BMX. Zaczniesz od prostych sztuczek na podwórku, a potem weźmiesz udział w turniejach, zmienisz rower, strój itp. Do wykonania są naprawdę karkołomne sztuczki, więc nie zapomnij wziąć gipsu i bandaży.

Colin McRae twierdzi, że został kierowcą rajdowym, ponieważ jego ojciec za bardzo bał się swojej żony, by zachęcać syna do sportów motocyklowych. Tchórz.

WYWIAD Z RAJDOWCEM

COLIN MCRAE

PSM WYRUSZA NA WYCIECZKĘ Z COLINEM

W 1998 roku, w przerobionej na producenckie studio stodole w Warwickshire (Wielka Brytania) grupa facetów przygotowywała się do spotkania z rajdową legendą. Tworząc fantastyczną grę rajdową, ludzie z Codemasters chcieli zasięgnąć rady eksperta na temat kilku detali. Spotykając *Colina McRae* i jego pilota, Nicky'ego Grista twórcy znaleźli ludzi, których potrzebowali. A skoro współpraca tak doskonale się udała, nie trzeba było zbyt długo czekać, by spotkali się ponownie.

PSM: Jak bardzo Ty i Nicky zaangażowaliście się w produkcję *Colina McRae Rally 2.0?*

Colin: Pierwszą rzeczą, w jakiej uczestniczyliśmy, było urealistycznienie Focusa — jego wyglądu, sterowania, wszystkiego. Generalnie chcieliśmy, by jego replika była tak zbliżona do oryginału, jak to możliwe, ale po prostu ulepszyliśmy to, czego dokonaliśmy w pierwszej części. Nicky wniósł wiele nowego jeśli chodzi o notatki pilota, pewne trasy zawierają teraz całkiem sporo detali, co czyni je bardziej podobnymi do rzeczywistych — Nicky wniósł tu sporo.

PSM: Czy jesteś bardziej zadowolony z tej gry niż z poprzedniej? Czy dostrzegasz ulepszenia wprowadzone przez producentów?

Colin: Zdecydowanie tak. Gram w dwójkę już od jakiegoś czasu i doskonale dostrzegam, gdzie nasz udział w produkcji coś zmienił. Ulepszenia widać jak na dłoni. Grupa, z którą pracował Nicky, także doskonale się spisała. Wykonano dość skomplikowany system wskazówek pilota, bardzo podobny do tego, którego sami używamy. Oczywiście nie jest tak szczegółowy — gdyby był, prawdopodobnie gracze by za nim nie nadążyli. Poza tym jest tu sekcja Arcade, która jest nieco inna. Sporo się zmieniło.

PSM: Gdy grasz w dwójkę i słyszysz głos Nicka, czy przypomina Ci się jazda prawdziwym samochodem? Czy polegasz na tym, co on mówi w grze?

Colin: Tak, to jest bardzo podobne. Oczywiście są pewne odcinki, na których go nie słucham, bo znam je na pamięć. Ale jadąc nowymi trasami, na których jeszcze nie grałem, polegam na jego wskazówkach.

PSM: Czy myślisz, że gra mogłaby posłużyć kierowcom lub pilotom do utrwalania rozkładu konkretnych tras?

Colin: Nie, to bardzo trudne. To

„Nicky wniósł wiele nowego jeśli chodzi o notatki pilota, pewne trasy zawierają teraz całkiem sporo detali..."

nie jest asfaltowy tor wyścigowy, który możesz zaprogramować z dokładnie oddanymi zakrętami. Tego nie da się zrobić z trasą rajdową, ponieważ takie tory zmieniają się z roku na rok — przewala się przez nie wielki ruch, w lasach rozwija się roślinność, cały tor ulega przeobrażeniom. Z punktu widzenia gry nie robi to aż tak wielkiej różnicy. Może to pomóc najwyżej w poznaniu ogólnego rozkładu trasy.

PSM: Czy masz swoje ulubione trasy w grze albo realnym życiu?

Colin: Jednym z moich ulubionych wyścigów jest Szwecja. Na śniegu masz silniejsze uczucie pływania. Nigdy w czasie tego wyścigu nie masz stuprocentowej przyczepności pomiędzy oponami i powierzchnią drogi, ale także nigdy jej całkowicie nie tracisz. Oznacza to, że musisz wykonywać swoje manewry sporo przed zakrętem. Zachowanie pojazdów w grze dość dobrze oddaje to wrażenie. To coś, czemu zamierzam poświęcać więcej czasu, gdy przejdę na emeryturę - oczywiście oprócz spędzania masy czasu na motocyklu.

„Nie widzę na własne oczy ludzi grających w ten tytuł, ale wiele dzieciaków teraz mnie rozpoznaje"

PSM: Motocykle są Twoją wielką pasją. Dlaczego Twoim zdaniem robisz karierę jeżdżąc samochodem, a nie jednośladem?

Colin: Myślę, że dlatego, iż jest to dość niebezpieczne, a moja matka nigdy specjalnie tego nie popierała. Ehm, ze strony ojca także nie miałem wsparcia, ponieważ bał się mojej matki...

PSM: Jak to jest — mieć własną grę i wiedzieć, że tyle osób w nią gra?

Colin: To jakby dwie różne rzeczy. Nie masz z tym bezpośrednio do czynienia - nie widzę na własne oczy ludzi grających w ten tytuł, ale wiele dzieciaków teraz mnie rozpoznaje.

PSM: Czy myślisz, że gra robi coś dobrego dla tego sportu?

Colin: Uważam, że przemawia do młodszego pokolenia, które nie wie zbyt wiele o rajdowych wyścigach. Oczywiście gra wywołuje ich zainteresowanie i mam nadzieję, że pociągnie to ich do śledzenia wyścigów na miejscu, w telewizji lub do czytania zajmujących się tym sportem magazynów. To może być dobre dla rajdowych sportów.

SCREEN TEST

GRY CORAZ CZĘŚCIEJ TRAFIAJĄ DO KINA, DLATEGO I MY PRÓBUJEMY SWOICH SIŁ - NIESTETY TYLKO NA PAPIERZE

Micro Machines

„Mały świat, wielkie wyzwanie"
Reżyseria: John Lasseter *(Toy Story)*

FABUŁA:

W przyszłości pewien nieco szalony doktor Minimizer dopracowuje technikę miniaturyzacji. Aby wypróbować swój wynalazek doktor stwarza Mikroturniej - przedziwną loterię kar i nagród. Wybiera potem losowo pięciu kierowców łamiących przepisy i zmniejsza ich, by mogli wziąć udział w zwariowanych wyścigach urządzonych w zwyczajnych pomieszczeniach domowych. Zawodnicy muszą wybrać sobie samochód wyposażony w unikatowe zalety i ścigać się z innymi mikroludźmi oraz zbudowanym przez Minimizera wyścigowym asem — robotem Alanem Titanem. Czy wszystko to jest zrobione dla zabawy, czy może kryje się za tym jakaś paskudna tajemnica? Hmm...

ATUTY:

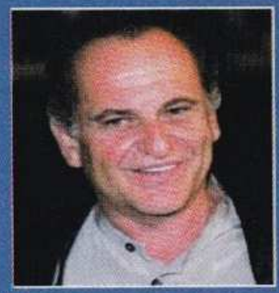
To Days Of Thunder pomieszany z *Tronem* i *Wacky Racers*.

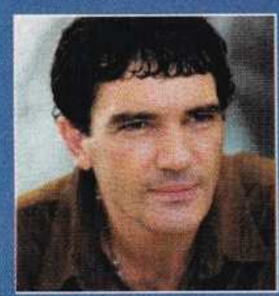
ZIELONE ŚWIATŁO?

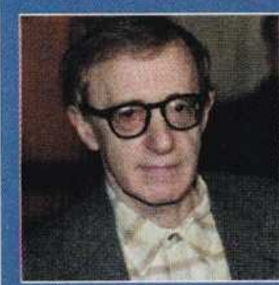
No wiesz — dla dzieci? Możesz prychać z dezaprobatą, możesz nawet stwierdzić, że jest to pomysł do niczego, ale rzuć okiem na *Pożyczalskich*. Albo *Mrówkę Z*. Albo *Dawno Temu W Trawie*. Albo *Toy Story*. Fajne, przerośnięte, domowe dekoracje, przeładowanie efektami specjalnymi i znani aktorzy... A potem można zrobić z tego animowany serial.

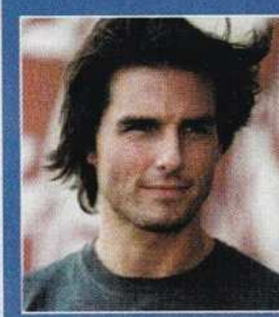
Pościgi samochodowe, szalony naukowiec, efekty specjalne i znane twarze - Ludzie na to pójdą. Ludzie ostatnio chodzą na wszystko...

OBSADA


Dr Minimizer — Joe Pesci


Zły robot wyścigowy — Antonio Banderas


Zawodnik — Woody Allen


Zawodnik — Tom Cruise

Zawodnik — Gary Coleman (z *Different Strokes*)

FILMOWA LICENCJA

KŁOPOTY Z MUMIĄ

KONAMI WYDAJE *THE MUMMY*

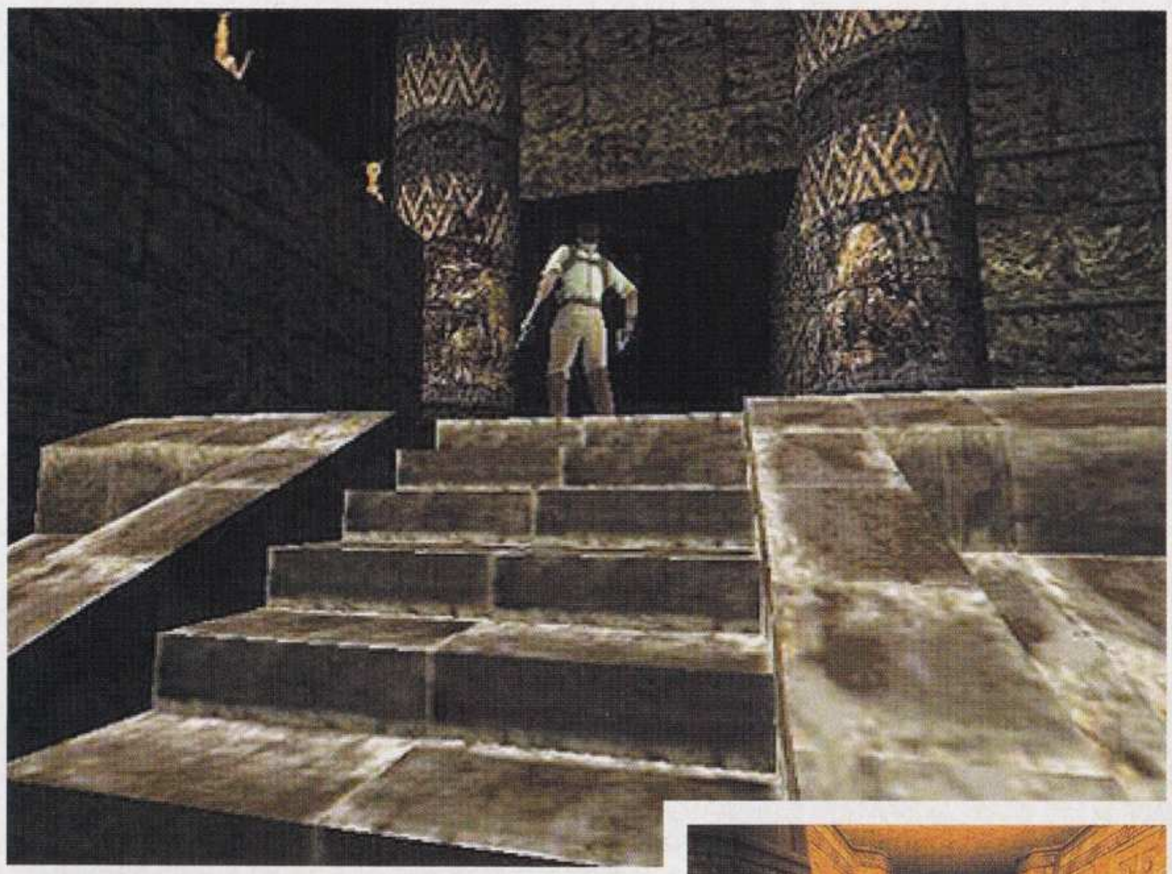
Pojawiają się nowe informacje na temat gry Konami pt. *The Mummy* opartej na filmie o tym samym tytule. Wcielasz się w postać Ricka O'Connella i przemierzasz ruiny starożytnego miasta Humanaupatra. Jak można się spodziewać (i wywnioskować ze screenów), rozgrywka przypomina filmy z Indiana Jones i gry z Larą Croft.

To jest trójwymiarowa przygodówka akcji w stylu *Tomb Raidera*, dlatego możesz się spodziewać mnóstwa platform i zagadek oraz sporej porcji likwidowania koszmarnych wrogów. Gra zawiera wielu przeciwników z filmu, np. roje szarańczy i niesławne skarabeusze, dlatego mamy nadzieję, że Rick wyciągnie wnioski z przygód Lary i zabierze ze sobą cały plecak sprzętu.

Postacie z gry reagują odpowiednio na otoczenie i wydarzenia rozgrywające się wokół nich, co brzmi jak świetny pretekst do mnóstwa zręcznościowych akcji powiązanych ze zwrotami fabuły. Czy będziemy straszeni nagłymi, szokującymi wydarzeniami, jak w filmie? Mamy nadzieję. Dobrze, film nie był może wspaniały, ale gra ma mieć bardzo kinowy charakter, dlatego trzymamy za nią kciuki.

Jak możesz zobaczyć obok, grafika staje na wysokości zadania, a zostaną jeszcze dodane budujące klimat efekty świetlne, filmowe eksplozje oraz szczegółowo zaprojektowane postacie. Jeśli firma Rebelion zdąży dodać wszystkie te atrakcje na czas, Konami wyda *The Mummy* w październiku. Więcej na temat tej gry i innych filmowych licencji Universalu już wkrótce.

„Gra zawiera wielu przeciwników z filmu, np. roje szarańczy i niesławne skarabeusze"

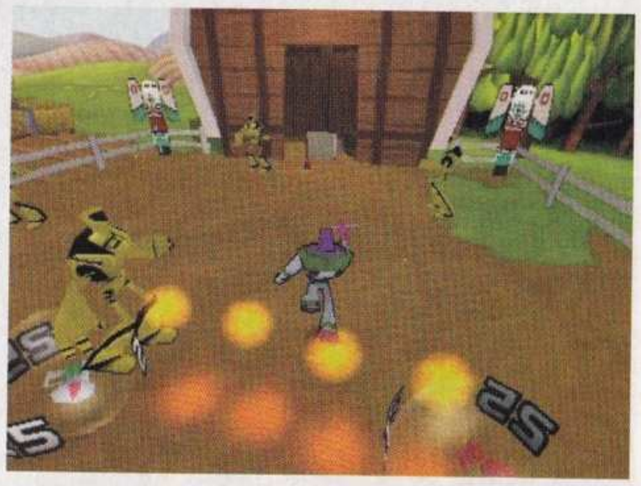


Rick O'Connell, skrzyżowanie Indiany Jonesa z Larą Croft, zamierza zejść głęboko pod ziemię.

ODPRYSK LICENCJI *TOY STORY*

GWIEZDNY KOMANDOS

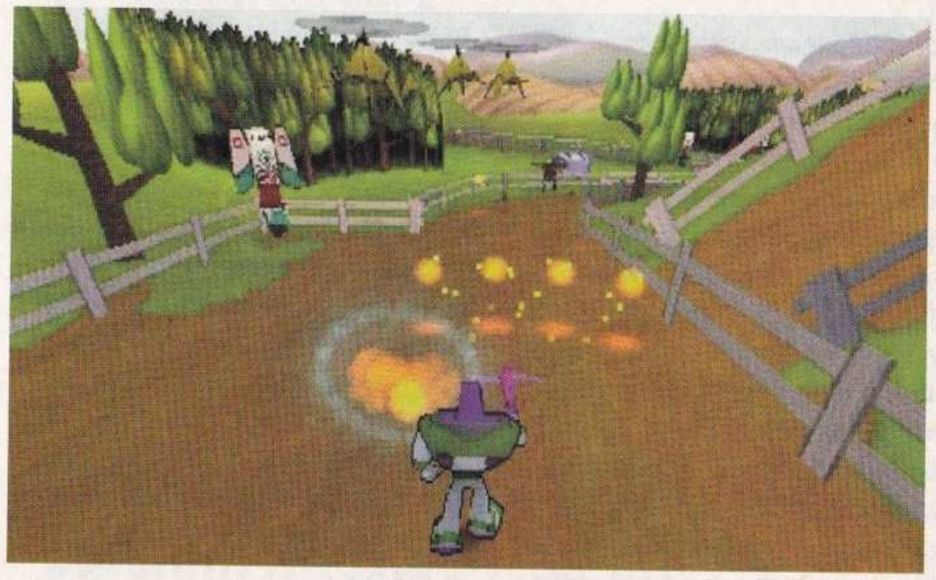
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND UKAŻE SIĘ WKRÓTCE



Buzz Lightyear powraca w grze, która powstała na podstawie świeżutkiego serialu telewizyjnego. Czy to wyścig, czy strzelanina? Właściwie to oba te gatunki na raz.

Po dwóch animowanych filmach *Toy Story* powstał wykonany tą samą techniką serial telewizyjny, który jest obecnie wyświetlany w Stanach Zjednoczonych. Na jego podstawie firma Activision zamierza wydać grę — trójwymiarową zręcznościówkę.

Buzz Lightyear ponownie zagości na PlayStation w produkowanej właśnie przez Traveller's Tales grze *Buzz Lightyear Of Star Command*. Ta disneyowska licencja jest połączeniem wyścigu z automatową strzelaniną, a wszystko rozgrywa się w trójwymiarowym otoczeniu. W każdym z czternastu poziomów nasz kosmiczny strażnik Buzz zmaga się z podwładnymi złego imperatora Zurga. Najpierw jeździ po bitewnej arenie za sterami różnych wehikułów kosmicznej ery. Są tu odrzutowe plecaki, antygrawitacyjne deski i plujące plazmą, odrzutowe skutery. Każdy boss to postać z serialu, a na końcu walczysz oczywiście z samym Zurgiem. Gdy już pokonasz tę część, przechodzisz do strzelaniny. Na szczęście nie jesteś sam — pomagają Ci przyjaciele, np. Mira, Booster, X-R, a także inne postacie: Zeb, Nebula, Little Green Man i nie tylko. Gry *Buzz Lightyear Of Star Command* oczekuj tej jesieni.



BOND NA PLAYSTATION

JAMES, TY PROWADZISZ!

WYŚCIG Z 007 NA DOKŁADKĘ

Grze *The World Is Not Enough* będzie towarzyszyć na PlayStation inna produkcja z Jamesem Bondem. Obecnie nazywa się ona *007 Racing*. Firma Electronic Arts twierdzi, że nowy wyścig odtwarza klasyczne pościgi z filmów z agentem 007, a całość jest zespolona nowym wątkiem fabularnym. Zasiadasz za kierownicą Lotusa (*Ośmiorniczka*), BMW (*Jutro Nie Umiera Nigdy*) albo — co szczególnie cieszy - klasycznego Aston Martina DB-7. Zmagasz się z bandą czarnych charakterów znanych z filmów oraz wymyślonych specjalnie do gry.

Jest tu 15 misji — od pościgów w stylu *Drivera*, po wspaniałe likwidacje przeciwników. Nie spodziewaj się jednak, że Twoi wrogowie będą używać tylko czterech kółek. Jest na przykład śmigłowiec, którego załoga bardzo chce przetestować Twoje kuloodporne szyby. *007 Racing* jest tworzony przez firmę Eutechnyx, producentów niedocenionej niestety gry *Total Drivin'* (8/10), możemy się więc spodziewać wybojów, szybkiego tempa i wymagającego sterowania. Q jak zwykle rozdziela gadżety i broń, gwarantując wystarczającą porcję śmiercionośnych zabawek, by uczynić wielkie bum z każdej niedzielnej przejażdżki. Najbardziej ekscytującą informacją jest jednak to, że do gry dołączono opcję wieloosobową, w której gracze będą mogli rozgrywać pojedynki Bond kontra Bond albo czarny charakter kontra czarny charakter.

NOWE INFORMACJE O *DRIVERZE 2*

SZCZĘK STALI I PISK OPON

DRIVER 2 ZA ZAKRĘTEM

Z przyjemnością informujemy, że *Driver 2* przeszedł zadziwiające ulepszenia od czasu, gdy widzieliśmy do poprzednio. Styl oryginału pozostał, ale nowe atrakcje powodują, że będzie to o wiele więcej niż Driver z nowymi miastami.

PSM mógł pojeździć po Hawanie (Kuba) i był zadziwiony, jak dużo może zmienić wprowadzenie zakrzywionych ulic. Nie żebyśmy strasznie narzekali na ich brak w *Driverze*, ale w dwójce aleje cudownie się wiją, co wprowadza przyjemną zmianę. Poza tym zwiększyło się natężenie ruchu, co owocuje szalonymi slalomami między pojazdami.

Gdy poprzednio oglądaliśmy *D2*, samochody były tam tylko konturami. Teraz mają piękne karoserie, przy których użyto o 30% więcej wieloboków niż w jedynce. Tanner może wysiadać z pojazdów, chodzić po mieście, porywać autobusy, ambulanse, cadillaki i limuzyny. Szef firmy Reflections, Martin Edmonson, powiedział nam, że szykują się nowe minigierki w dwuosobowym trybie na podzielonym ekranie (część fabularna będzie nadal jednoosobowa). *Driver 2* ukaże się w listopadzie.

KSIĘGA DŻUNGLI NA PS

TAŃCE PO EUROPEJSKU

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY Z TANECZNĄ MATĄ

Ubi Soft stworzy, a SCEE wyda grę pt. *Jungle Book Groove Party*. Jest to odpowiedź na japońskie klony *Dance Dance Revolution*. Gra ukaże się z opracowaną także przez Ubi Soft matą-kontrolerem do tańczenia.

Podążając za wątkami z klasycznego filmu Disneya z 1967 roku gra każe Ci podskakiwać w dziewięciu znajomych sceneriach, by Mowgli mógł trafić do wioski ludzi. Są tu wszystkie postacie z filmu. Będziesz tańczyć na macie w rytm także znanych z filmu piosenek.

Gra oferuje cztery tryby rozgrywki, w tym trening i pojedynek dwóch osób (z dwoma matami podłączonymi do PlayStation). *Jungle Book Groove Party* ukaże się w listopadzie.

DJ Mowgli wystąpi w grze tanecznej na podstawie *Księgi Dżungli*.

PONURE HOSPICJUM
SIOSTRY MERCY

W każdym numerze PSM litościwa siostra będzie analizować gry na PlayStation i diagnozować, jakie obrażenia wywołałyby przedstawione tam wydarzenia w prawdziwym życiu. Co dzisiaj? *Tarzan...*

PRZYPADEK PIERWSZY

Diagnoza: Ten chłopiec aż się prosi o potężne urazy uderzeniowe klatki piersiowej i znajdujących się pod żebrami organów wewnętrznych. Bardzo możliwe są także rozległe uszkodzenia mięśnia sercowego spowodowane krwotokiem w rejonie osierdzia. Ponadto może nastąpić pęknięcie śledziony.

Prognoza: Już samo uszkodzenie serca prawdopodobnie spowodowałoby zgon, chyba że zostałoby natychmiast poddane chirurgicznej interwencji. Gdyby pacjent przeżył tę pilną operację, potrzebowałby następnej, by ratować wątrobę, poprzez zszycie rozerwanych powierzchni. Pęknięta śledziona wymagałaby laparotomii oraz splenektomii.

PRZYPADEK DRUGI

Diagnoza: Łapiąc nogi Tarzana w paszczę krokodyl swoimi specjalnie przystosowanymi zębami nie tylko oderwałby kawałki ciała, ale wręcz oczyścił całą nogę aż do kości. Kość byłaby roztrzaskana i odsłonięta. Przerażająca natura tak koszmarnych obrażeń spowodowałaby głęboki szok pacjenta.

Prognoza: Ropna infencja tak odsłoniętej kości mogłaby spowodować osteomyelitis. Konieczna byłaby częściowa lub całkowita amputacja nóg metodą gilotynową lub tulejową.

W prawdziwym życiu Siostra Mercy to pielęgniarka Carol Channon.

KONTYNUACJA Z DINOZAURAMI

AWANTURA W DŻUNGLI

DINO CRISIS 2 NADCHODZI

Nowe stado niebezpiecznych dinozaurów jest w drodze na PlayStation. *Dino Crisis 2* ukaże się przed końcem roku na PS, zaś konwersja na PS2 planowana jest na rok 2001. Regina znów musi się potykać z jaszczurami, a mroczny umysł Shinji Mikami dostarczył jej całkiem nowe stadko bestii do odstrzelenia. Po rozwiązaniu problemu z pierwszej części i eksterminacji przybyłych do naszych czasów dinozaurów Regina musi stanąć oko w oko z dziesięcioma nowymi gatunkami.

Tym razem akcja przenosi się na otwarte tereny — w wyniku kolejnego naukowego eksperymentu Edward City znika z powierzchni Ziemi i zostaje zastąpione przez prehistoryczną dżunglę zamieszkałą oczywiście przez dinozaury. Używając eksperymentalnego urządzenia do podróżowania w czasoprzestrzeni Regina i jej oddział łowców dinozaurów zatapiają się w zielonym morzu, by odnaleźć ewentualnych ocalałych ludzi i odkryć, jaka tajemnica kryje się za zniknięciem miasta. Aby obronić się przed przerośniętymi jaszczurkami, które tym razem mogą atakować całymi stadami, oddział Reginy jest wyposażony w nową broń, a ona sama może pruć z dwóch klamek jednocześnie. Jest tu także dodatkowa, grywalna postać — Dylan, agent specjalny, który jest prawdziwym twardzielem.

Za każdym razem, gdy Regina albo Dylan zabiją dinozaura, otrzymują punkty kredytowe, które mogą potem wymienić na więcej rodzajów broni, amunicję lub apteczki. Są też podgierki — np. ochrona członków oddziału, pościg za bestiami, by odzyskać przedmioty, oraz podwodne zmagania z rekinami. Na wędrówkę z *Dino Crisis 2* będziesz mógł wyruszyć już w październiku.

***Dino Crisis* powraca** — **tym razem bestie polują stadami i jest olbrzymia połać dżungli do zwiedzenia. Bynajmniej nie w celach edukacyjnych...**

PLEJNIUSY

NAJŚWIEŻSZE FAŁSZYWKI, INFORMACJE WYSSANE Z PALCA, ZGRYWY...

Sensacyjna wiadomość na temat podgierki ukrytej w *Chase The Express*: jeśli uda Ci się przejść tę grę cztery razy, za piątym następuje zmiana scenariusza: jedna ze zwrotnic w Rosji nie zostaje w porę przestawiona, w wyniku czego pociąg trafia na teren Polski. W pewnym momencie zostaje obrzucony kamieniami i kawałkami betonowego chodnika. Jeden z odłamków trafia przez okno w głowę głównego bohatera, który traci przytomność, a gracz chwilowo steruje wtedy jednym z terrorystów. Chwilę później pociąg NATO staje, bo protestujący kolejarze PKP paraliżują ruch. Korzystając z okazji do środka wbija się banda dresiarzy z kijami baseballowymi, z zamiarem skatowania i okradzenia wszystkich w środku. Jakież jest ich zdziwienie, gdy wewnątrz napotykają na grupę doskonale wyszkolonych i uzbrojonych po zęby wywrotowców... Sterujesz jednym z terrorystów: masz sześć rodzajów broni, i trzy minuty na zabicie jak największej liczby uciekających dresiarzy. Czysta rozkosz... Po eksterminacji tubylców pociąg rusza, Morton odzyskuje przytomność i gracz steruje nim ponownie.

Odpowiedzią firmy Nintendo na PlayStation2 będzie kolorowy szkic koncepcyjny Dolphina, który trafi na rynek europejski dokładnie w dniu premiery PS2. Każdy miłośnik Nintendo będzie mógł kupić własną kopię takiego szkicu, powiesić go nad łóżkiem i podziwiać aż do premiery samego urządzenia, która zapowiadana jest na rok 2001... albo 2003. Albo...

W Japonii pojawił się nowy magazyn dla pań — BodyZone PLUS — i od razu zyskał wielką popularność. Znajdują się w nim zdjęcia i plakaty nagich bohaterów ze znanych gier na PlayStation podczas uprawiania sportu. „Gabe Logan biegnący w maratonie jest świetny", powiedziała nam jedna z czytelniczek. „Sesja ukazująca Duke Nukema grającego w tenis stołowy jest bardzo profesjonalna, a plakat Solid Snake'a na trampolinie powiesiłam sobie w kuchni!"

Moje Osobiste Piekiełko

KOLEJNY ODCINEK OPOWIEŚCI O TWORZENIU GRY WIDEO...

Poniedziałek, 17 maja

Ranek

Jak niemal mawiał Bob Dylan, przypływy w końcu się cofają. Dobre wiadomości: producent Mike wyleciał, a producent Nick (ja!) wleciał. Złe wiadomości: mamy niecałe cztery miesiące na ukończenie gry Lothar — Wonderdog!, która jest gotowa dopiero w jednej trzeciej!

Popołudnie

Spotkanie zespołu w Spragnionym Wielbłądzie. Główny koder Eugene się spóźnił i przyniósł straszne wieści. Stwierdził, że wersja beta kodu Lothara zaginęła! Źle. Wróciliśmy do biura i rozpoczęliśmy poszukiwania. Nasz muzyk, Keith, znalazł przyczepioną do ściany kartkę. Było na niej napisane KAŻDY PIES MA SWÓJ DZIEŃ! - charakterem Mike'a. Ale gdy już mieliśmy wzywać policję, Eugene znalazł dyski - były wetknięte za ekspres do kawy.

Wtorek, 18 maja

Z pobliskiej szkoły ściągnąłem dwóch ośmiolatków, by zagrali w Lothara. Przeczytałem gdzieś, że dzieci są bardziej szczere, a ja potrzebowałem świeżej opinii. PlayTester James robił notatki podczas ich gry, a ja podawałem napoje. Blondynek Jamie zaczął szczekać (mam nadzieję, że nic mu nie będzie), a drugi malec, Felix, dopytywał się, kiedy wyjdzie Gran Turismo 3. A potem — katastrofa. Gdy Jamie pokonał poziom Boneyard, zamiast ekranu Loading wyświetliło się zdjęcie nagiej kobiety i bardzo podnieconego faceta w masce. Eugene błyskawicznie wyłączył monitor. Wyprowadziłem dzieciaki z budynku mamrocząc coś o błędach w kodzie. Felix stwierdził, że powie mamie.

Środa, 19 maja

Ranek

Zebranie. Rozmawialiśmy o Mike'u. Keith wspominał, że „zna kogoś, kto by się zajął tym problemem". Zapytałem Eugene'a, czy obrazek mógł się tam znaleźć przez przypadek, a on zaczął się wydzierać, że nie ściąga pornografii z sieci i że przychodzi tu, by pracować — w odróżnieniu od innych.

23:30

Jest bardzo późno. Eugene (po wyjściu na papierosa wrócił i przeprosił) cały dzień przebijał się przez kod, by znaleźć nieprawidłowości. Powiedział, że ktoś znający się na programowaniu dodał podprocedurę, która losowo dobierała, ehm, nielegalne obrazki. Stwierdził, że czyszczenie tego zajmie mu ze dwa dni. Fatalnie: jutro mam spotkanie z „górą", a wieczorem ludzie z internetowego magazynu wpadają, by obejrzeć grę...

Nick Ellis

NOWA PRÓBA BICIA REKORDU

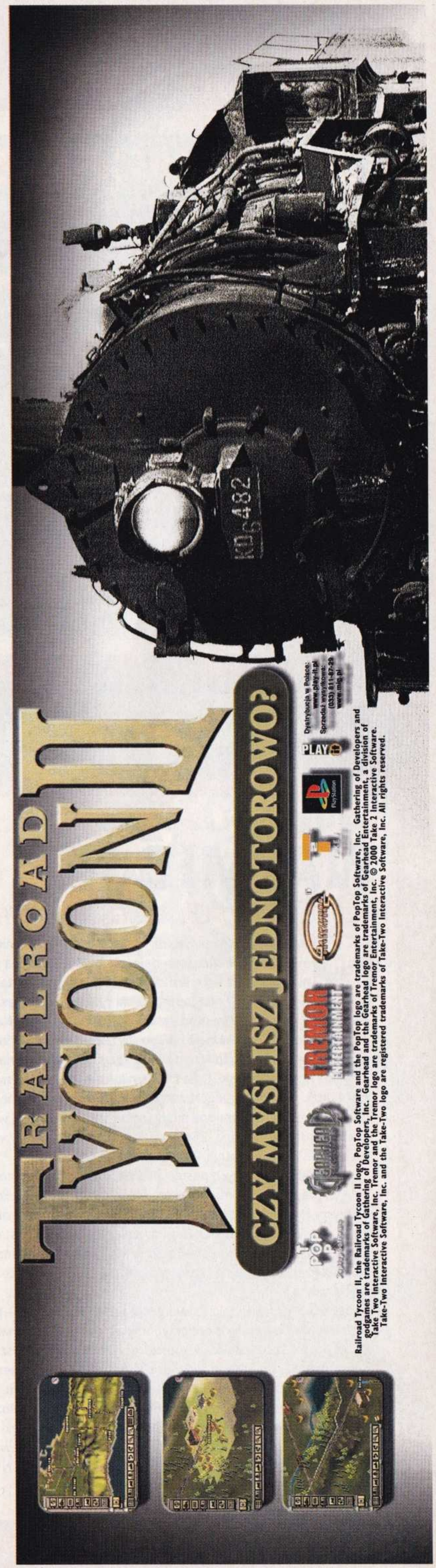
JACHT PLAYSTATION

TRANSATLANTYCKIE ZMAGANIA FOSSETTA I BRANSONA

Dowodzący katamaranem PlayStation Steve Fossett podejmie nową próbę pobicia rekordu przebycia trasy transatlantyckiej (rejs Stany Zjednoczone — Wielka Brytania). Poprzednia próba została udaremniona przez gwałtowny szkwał, który połamał listwy grota łodzi.

W styczniu Fossett pobił o ponad 2 godziny rekord na trasie Newport - Bermudy. Przepłynął ten dystans w 28 godzin i 35 minut. Marzec i kwiecień poświęcono na testy oceaniczne, a w tej chwili jacht PlayStation powinien być w trakcie rejsu transatlantyckiego. Do załogi Fossetta dołączył Richard Branson — towarzysz Steve'a w próbach przelotu balonem dookoła świata i zdobywca dwóch transatlantyckich rekordów — balonem na rozgrzane powietrze oraz wyścigową łodzią motorową.

To wszystko jednak tylko trening przed 31 grudnia 2000 roku, kiedy rozpoczną się wielkie, milenijne regaty dookoła świata (bez przerw) — i PlayStation zamierza wygrać ten wyścig.



ZAPOWIEDZI

Po nie najlepszym *Eternal Ring* firma From tworzy teraz *One Forth*.

ONE FORTH

FROM SOFTWARE / ZIMA (PS2)

One Forth to trójwymiarowa RPG akcji z niesamowitym wątkiem fabularnym. To następna porcja siekania potworów na PS2, jaką tworzą autorzy *The Eternal Ring*. Osiem grywalnych postaci rozwija swoje umiejętności walki wręcz albo czarów, z tym że w drużynie mogą być maksymalnie cztery osoby. Ciekawy system sterowania pozwala atakować jedną postacią, ustawić odpowiednio resztę, a potem przełączać się na innych członków drużyny jednym tylko przyciskiem joypada. Jeśli nie pociągasz bezpośrednio za sznurki innych postaci, polegają one na własnej inteligencji wykonując zestawy czynności, które możesz dowolnie definiować.

Ponieważ pierwsza PS2-gra firmy From Software wygląda na kończoną w pośpiechu, mamy nadzieję, że odpowiednio długi czas na produkcję *One Forth* pozwoli twórcom na osiągnięcie lepszego poziomu.

Lubisz zabawkowe wyścigi? Pokochałbyś *Taimu Bokan Go! Go!*

TAIMU BOKAN GO! GO!

BANDAI / LATO

Jeśli nazwa Bandai coś Ci mówi, prawdopodobnie wiesz, że to mistrzowie licencji, podłączający swoje produkty pod przeróżne filmy, seriale i serie zabawek. Ich stylizowane „A" pojawia się na przeróżnych pudełkach — od *Power Rangers* po *Digimona*. Gdyby zebrać do kupy wszystkie kawałki, które Bandai odkroiła sobie od przeróżnych tortów z licencjami, można by wykarmić pokaźną armię. Dlatego nie będzie niespodzianką, że ich najnowszy kartingowy wyścig, *Taimu Bokan Go! Go!*, oparty jest na popularnej anime przeznaczonej dla młodszych widzów. Wybierasz zawodników spośród 14 par podobnych do *Wacky Racers* — jeden bohater i jeden łamaga. To kolejny zabawkowy wyścig z „wariackimi" dopałkami i kolorowymi trasami, zaś tryb League to mikroskopijna, uproszczona Gran Turismo: ścigasz się, próbując zająć jak najlepszą pozycję, co pozwala zdobywać w punkty i zamieniać je na tuning silnika lub polepszenie sterowności. Im lepszy pojazd, tym wyższe nagrody można zdobywać. Grze nic nie brakuje, ale czy ten gatunek nie jest już obsadzony przez niemal idealną konkurencję?

ORIENT EXPRESS

NOWY ROLPLEJ NAMCO

NA MISJI

NAMCO WYDAJE *TALES OF ETERNIA*

Jest taka niepisana zasada w Japonii, że niezależnie jak dobra jest firma i jak wiele gier sprzedaje, nie będzie brana na poważnie, dopóki nie dochrapie się własnej serii RPG. Dziwne, ale tak właśnie jest. Gdy się przyjrzysz japońskiemu rynkowi, odkryjesz, że Capcom ma swój serial *Breath Of Fire*, Konami ma *Suikodena* i nawet Namco — automatowi królowie, twórcy *Tekkena* i *Ridge Racera* — mają mniej znaną serię *Opowieści* (*Tales*), która rozpoczęła się od *Tales Of Phantasia* na SNES.

Teraz powracają z grą *Tales Of Eternia*, która podąża tą samą ścieżką, co poprzedniczki: bardzo szczegółowa grafika 2D, mikstura perspektywy z góry i z boku oraz absolutnie szalone bitwy (coś w stylu opisywanej wyżej *One Fourth*), w których sterujesz jedną postacią, zaś pozostałe szaleją używając zdefiniowanych przez Ciebie wcześniej wzorców zachowań.

Jest tu sześć głównych postaci. Rid Hershel to osiemnastoletni łowca doskonale władający mieczem. Jak łatwo się domyślić, to on jest liderem grupy. Towarzyszy mu siedemnastoletnia Farrah Oersted. Mózgami drużyny są: student magii Keel Zeibel, piratka Chat oraz kupiec Formalhaut. Ostatnią, ale zdecydowanie najbardziej intrygującą postacią jest Melody, która ma milutkiego pupilka wabiącego się Quickie i może go użyć jako broni w walce. Obrońcy zwierząt dostaną szału...

System gry oferuje także stworzenia zwane Klemellami — przywoływalne duchy zaklęte w kryształy, które przypominają Guardiany z *Final Fantasy VIII*. Keel Zeibel ma moc pozwalającą wydostawać moc duchów z kryształów, co owocuje potężnymi czarami. Z tego, co widzieliśmy do tej pory — Ifreet, Undine, Sylph - nie jest to najbardziej rewolucyjny system walki pod słońcem.

Poza bitwami Eternia oferuje silny ładunek podgierek. Może to być wszystko, od siatkówki plażowej po zabawę w chowanego. Dzięki temu wiele dość pasywnych momentów wzbogacone jest dodatkowymi wyzwaniami dla postaci.

Tales Of Eternia ukaże się w Japonii jeszcze w tym roku. Nie ma na razie informacji na temat konwersji na inne rynki, ale jest nadzieja.

Bogate w szczegóły królestwo, w którym rozgrywa się *Tales Of Eternia*. Wielka kolejka do tej gry na Tokyo Game Show zapowiada, że będzie to spory hit.

PREMIERY

TALE OF BELL

CAPCOM

Jak dużo czasu musi minąć, abyśmy mogli zobaczyć takie gry na Zachodzie? Jest to CCG (Collectable Card Game), czyli elektroniczna wersja znanych także u nas „karcianek". Gra się jak w RPG, ale walki są toczone za pomocą zestawu kart (podobnych do tych z *FFVIII*). Celem jest wygrywanie, wymienianie i zbieranie kart ognia, lodu i drzew; wyszukiwanie najrzadszych egzemplarzy u przeciwników. Podczas poszukiwań Siedmiu Złotych Dzwonów, które zostały skradzione z raju, będziesz spotykał legendarne postacie z japońskiego folkloru (w tym Momotaro, chłopca zrodzonego z brzoskwini).

A nagrodę w kategorii Gra Z Chłopcem Urodzonym Z Brzoskwini otrzymuje...

AQUARIAN EIJI: TOKYO WARS

ESP

Potwierdzając swoją reputację miasta o największym stężeniu potworów, Tokio zostaje zaatakowane przez kosmicznych najeźdźców. A kto zamierza zaradzić tej agresji Obcych? No proszę — zespół ładniutkich dziewczyn wyposażonych w psychiczne moce. Nowinką w tej grze jest fakt, że może w nią grać do pięciu osób (z użyciem Multi Tapa). Kiedy każda członkini drużyny jest sterowana przez człowieka, można przeprowadzać nieprawdopodobne zespołowe akcje. Wielkie oczy, telekineza i spódniczki o niedorzecznej długości (krótkości!) — jest tu wszystko.

Uczennice, potwory, telekineza, krótkie spódniczki... Bynajmniej to nie Kanzas.

HARVEST MOON

NATSUME

Harvest Moon to wersja na PlayStation kultowego hitu ze SNES i Game Boya. To symulacja farmy, w której musisz doić krowy, wypędzać owce na popas, karmić kury i zbierać plony z dobrze nawadnianych pól pełnych przeróżnych roślin. Jest też wątek fabularny. Jednym słowem — dziwactwo, ale uproszczona i przemawiająca do wszystkich strategiczna rozgrywka jest bardzo wciągającym doświadczeniem. Dodatkowym atutem gry jest fakt, że nie musisz wstawać o czwartej nad ranem, by wszystko oporządzić, i nie musisz wąchać wiejskiego powietrza.

Masz dość uczennic i potworów? Spróbuj tego — tu są krowy.

TOP 5 - SPRZEDAŻ

1. Breath Of Fire IV (Capcom)
2. Space Battleship Yamato: Soldiers Of Love (Bandai)
3. Fever 2 Sankyo: Official Pachinko Simulation (ICS)
4. Brave Saga 2 (Takara)
5. EverGrace [PS2] (From Software)

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X [PS2] (Square)
4. Onimusha: The Demon Warrior [PS2] (Capcom)
5. Tales Of Eternia (Namco)

ULUBIONE GRY

1. Vagrant Story (Square)
2. Breath Of Fire IV (Capcom)
3. Tekken Tag Tournament [PS2] (Namco)
4. Ridge Racer V [PS2] (Namco)
5. Kessen [PS2] (Koei)

PRZEGLĄD AKIHABARY

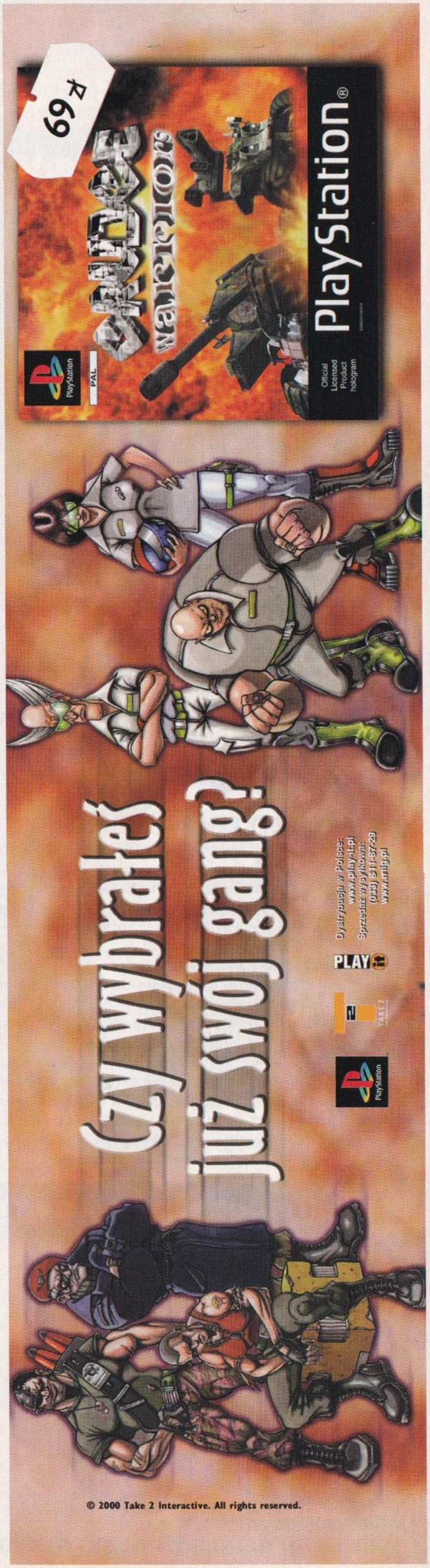
NINJA X PRZEMIERZA ALEJE TECHNOLOGICZNEJ DZIELNICY TOKIO ZBIERAJĄC NAJŚWIEŻSZE FAKTY I PLOTKI DLA PSM...

Firma Enix oficjalnie ogłosiła, że gra *Dragon Quest VII: Soldiers Of Eden* pojawi się 26 sierpnia na dwóch kompaktach. Biorąc pod uwagę, że ten tytuł jest opóźniony już o całe lata, wykupienie przez Enix tylu reklam w telewizji na lipiec wydaje się zbytnim optymizmem, ale jest to związane z ogłoszeniem przez Square, że japońska premiera *Final Fantasy IX* została przyspieszona z dziewiętnastego na siódmy lipca.

W konkurencji na najbardziej wymagającą grę miesiąca zwycięża dziś firma Bandai i jej dodatek do gry *Gundam — Giren's Ambition — Genealogy Of Zion Capture Instruction Book*. Gra łatwo pokonała w tej konkurencji produkcję MTO pt. *Opinion Tuning Car Battle Spark R*, ale miała spore trudności z *Yellow Monkey Trance Mission — VJ Remix*.

Hakerzy z basenu Pacyfiku znów w natarciu, ale tym razem nie chodzi o wirusa Love. Robiąca furorę na pirackich pecetowych emulatorach gra *The King Of Fighters 2000 — Pretty Girl Stripping Street Fighter* to nieoficjalna i nielegalna bijatyka, której takie postacie, jak Chun Li, Morrigan, Mai i R. Mika walczą topless.

Firma Konami ogłosiła, że jej rolplejowe seriale przenoszą się na PlayStation2. Pierwsza jaskółka — *Suikoden 3* — ukaże się na nowej konsoli w 2001 roku.



Nasz e-mail: psm@cgs.com.pl Nasz adres: *Oficjalny Polski PlayStation Magazyn*, Marsa 6, 04-202 Warszawa

Witam! Na wstępie dwie sprawy ode mnie: po pierwsze, zmianie uległ PSMowy adres e-mail — nowy widnieje na górze tej strony. Po drugie, zniknęła Giełda PSM. Powodem była znikoma liczba przychodzących ogłoszeń. To już za nami, pora więc na

SEKRETY DEM PSM

Krążki dołączane do PSM pełne są tajemnic. Czytelnicy je odkrywają, piszą do nas listy i w nagrodę otrzymują różne PSX-pisma. Jeśli zamierzasz przysłać nam jakiś odkryty trik, nie zapomnij o podaniu numeru płyty, na której jest dane demo i numeru PSM, do którego płyta była dołączona (w formie jak niżej). Podaj także W LIŚCIE (nie tylko na kopercie) swój adres pocztowy — napisz go starannie, żebyśmy nie musieli wzywać grafologa do jego odczytania. Oto kolejna porcja sekretów.

Demo 47 (PSM 8/99), *Monaco Grand Prix.* Jeśli chcesz obejrzeć wideo, ukończ demo i nic nie wciskaj.

Demo 52 (PSM 13/99), *Tomb Raider: The Last Revelation.* Aby zobaczyć, co znajduje się za zamkniętymi drzwiami, należy podejść do nich jak najbliżej i użyć lornetki. Balustrady po obu stronach dużych drzwi nie istnieją — tylko je widać. Trik przysłał Krystian Chaniło (Hajnówka).

KONKURSY Z PSM 05/00

Dwa miesiące temu ogłosiliśmy dwa konkursy. Oto nazwiska nagrodzonych.

Konkurs firmy IM Group:
— Grę Theme Park World otrzymuje Paweł Karski (Bydgoszcz).
— Karty pamięci otrzymują: Paweł Niziołek (Skarżyska-Kamienna) i Dominik Donderski (Gorzów).

Konkurs PSM:
— Grę Cool Boarders 4 otrzymuje Andrzej Pawelec (Kozienice).

Demo 49 (PSM 10/99), *Speed Freaks.* Gdy wgra się demo, nie naciskaj nic, a ujrzysz wideo.

Demo 53 (PSM 01/00), *Rainbow Six.* Podczas treningu nic nie wciskaj, a zobaczysz wideo. Trik przysłał Bartek Kućbora (Warszawa).

PYTANIA

Dzielę pokój z siostrą (starszą o 3 lata), która czasami nie pozwala mi grać. Nie wiem, jak ją przekonać do kochanej „szarej maszynki". Pomóżcie! Zaraz, zaraz, chcesz żeby siostra przekonała się do PlayStation, czy żeby pozwalała Ci grać? Bo to są dwie różne rzeczy... Jeśli zrobisz z siostry PS-fankę, sama zacznie grać na Twojej konsoli i będzie dużo gorzej. Niestety, nie mam żadnych sprawdzonych „patentów" na starsze rodzeństwo — sam byłem terroryzującym młodszego brata pierworodnym, a ten jakoś nic ciekawego przeciwko mnie nie wymyślił. „Życie chłoszcze", jak mawia mój znajomy — nie można mieć wszystkiego. Pomyśl, że w porównaniu np. z młodym mieszkańcem Korei Północnej lub Ugandy i tak masz wspaniałe życie. Żyj nadzieją, że kiedyś przejdziesz na własne utrzymanie, zamieszkasz sam i będziesz miał wszystkich obecnych domowników w... głębokim poważaniu.

Kiedy wyjdzie opisywana w PSM 4/99 gra *War Saw?* Jak już kilkakrotnie wspominałem, był to żart prima aprilisowy — taka gra nie istnieje.

Która gra oferuje większą żywotność: *Tomb Raider: The Last Revelation* czy *Legacy Of Kain: Soul Reaver.* *Tomb Raider: The Last Revelation.*

Jakie poszczególne oceny otrzymał u was *Tarzan* oraz *Crash Bandicoot 2?* *Tarzan* — grafika: 8, grywalność: 8, żywotność: 7, ocena ogólna: 7/10. *Crash Bandicoot 2* — grafika: 8, grywalność: 8, żywotność: 7, ocena ogólna: 8/10.

Ile kosztuje Multi Tap? Obecna sugerowana cena detaliczna Multi Tapa to 189 zł.

Czym różni się gra platynowa od pełnej? Jeśli chodzi o zawartość, to niczym — to także pełna wersja. Gdy wydana na PS gra dobrze sobie radzi na rynku, po jakimś czasie zostaje wydana ponownie, w Platynowej Serii — po obniżonej cenie. Ma nieco inną okładkę — pasek z napisem PlayStation na dole zmienia kolorystykę i pojawia się dopisek PLATINUM. Zawartość płyty jest identyczna, jak w pierwszym wydaniu gry, choć były od tego sporadyczne wyjątki: kilka produkcji, które ukazały się przed wprowadzeniem Dual Shocka, w platynowej reedycji miało dodane analogowe sterowanie.

Czy PlayStation można podłączyć do komputerowego monitora zamiast do telewizora? Nie bezpośrednio — pecetowe monitory nie potrafią wyświetlić obrazu PAL (a dokładniej: nie potrafią osiągnąć tak niskiej częstotliwości odchylania poziomego). Pomijam tu stare monitorki do C64 i Amig, bo zapewne nie o takie Ci chodzi. Gdybyś się uparł, mógłbyś kupić do peceta kartę z wejściem wideo, która digitalizowałaby na bieżąco obraz z podłączonej doń PlayStation i wyświetlała go w okienku komputerowego systemu. Nie jest to jednak sposób, który daje rewelacyjne wyniki, jeśli chodzi o jakość obrazu.

Czy można u was zamawiać archiwalne numery brytyjskiego PlayStation Magazynu, które ukazały się przed powstaniem polskiej edycji? Nie — nie prowadzimy sprzedaży PSM UK.

Od niedawna mamy PS i pierwszą grą, jaką kupiliśmy, była *FFVIII.* Niestety, jest to gra dość trudna, szczególnie dla nas. Piszę, by zapytać, czy oprócz tekstu w PSM Special nr 2 są jeszcze jakieś opisy w numerach archiwalnych? Opis zamieszczony w Specialu to jedyny tak szczegółowy tekst dotyczący *FFVIII,* jaki ukazał się w naszych czasopismach (gościł wcześniej w PSX Fanie oraz w książeczce dołączanej do PSM 13/99).

Jestem zupełną amatorką nawet w dziedzinie czasopism — ile jest odmian PlayStation Magazynu? Oprócz Oficjalnego Polskiego PlayStation Magazynu ukazują się wydania składankowe (najciekawsze gry z danego okresu lub zestawy tematyczne): Total PlayStation i PlayStation Magazyn Special. Te trzy magazyny ukazują się z płytą dla PlayStation. Oprócz tego nasze wydawnictwo publikuje także pismo PSX Fan

(bez płyty) zawierające opisy, porady i kody do gier oraz porcję świeżych zapowiedzi.

Wracając do *FFVIII:* zgadza się, że można sobie wiele rzeczy przetłumaczyć, ale po pierwsze, zabiera to dużo czasu, a po drugie, wielu słów nie ma w podręcznym słowniku, jaki mam. Na przykład różne przedmioty i czary, które zdobywam: jeśli jest ich już za dużo, nie wiem, które jak działają, ani do czego służą. Zazwyczaj używam ich nie tak, jak trzeba i tylko tracę czas i HP podczas walki. Czy możliwe byłoby uzyskanie dokładnego opisu wszystkich tych rzeczy, a także opis wszystkich potworów? No cóż, bariera językowa daje się we znaki szczególnie w takich grach, jak *Final Fantasy VIII*. Chyba jedynym dobrym rozwiązaniem jest wciągnięcie do gry kogoś, kto zna język angielski i będzie na bieżąco tłumaczył. A opisu wszystkich czarów, potworów, przedmiotów itd. radzę szukać w internecie (jeśli masz dostęp) — to jedyne źródło, jakie przychodzi mi do głowy.

Czy istnieje możliwość nagrania utworu stworzonego programem *Music* na kasetę magnetofonową lub magnetowidową? Tak — starsze modele konsol mają z tyłu wyjścia fonii (gniazdka CINCH): lewy i prawy kanał. Wystarczy połączyć je kabelkiem z wejściami CINCH we wzmacniaczu wieży/magnetofonie/magnetowidzie (jeśli magnetofon ma inne gniazdko, np. DIN, trzeba użyć dostępnej w sklepach przejściówki). Do nowszych modeli konsol dołączany jest kabel z wtyczką AV do konsoli i trzema wtyczkami CINCH z drugiej strony (dwa kanały fonii i wizja). Wtyczki z fonią (biała i czerwona) trzeba podłączyć do dowolnego urządzenia nagrywającego.

W jednym magazynie gra X oceniona jest na 7/10, a w innym — 10/10. Jak jest w końcu? Oczywiście rację macie Wy, ale można napisać, jak to kłamią inne pisma. Magazyny o grach są od siebie niezależne — pracują w nich różni ludzie, którzy mogą mieć inne zdanie na temat danej produkcji. Nie ma jednej, „oficjalnej" oceny gry — różnice w werdyktach nie oznaczają, że jedno pismo kłamie, a inne nie (no chyba że wydawca „posmarował" albo „nacisnął gdzie trzeba", ale to już zupełnie inna historia...). Po prostu recenzenci wystawiają taką ocenę, na jaką ICH ZDANIEM dana gra zasługuje. Jak się w tym odnaleźć? Powinieneś się rozejrzeć i wybrać to pismo, w którym oceny pokrywają się mniej więcej z Twoim gustem — wtedy będziesz miał właściwy punkt odniesienia i będziesz wiedział, że kiedy dany magazyn pisze, iż gra jest słaba, istnieje duże prawdopodobieństwo, że i Tobie się ona nie spodoba (i vice versa).

Mam pytanie: czy ktoś z redakcji słucha hip hopu? Ja, ale jest to jeden z wielu gatunków muzyki, jakich słucham, i wcale dla mnie nie najważniejszy. Poza tym słucham raczej progresywnego hip hopu bez słów (głównie z Wielkiej Brytanii). Na polską młodzież narzekającą na życie w blokowiskach jestem już chyba za stary, chociaż raz na jakiś czas zdarza się grupa, która przyciągnie mnie swoją oryginalnością — na przykład Koli, która dosłownie wystrzeliła mnie w kosmos.

Pewnego dnia odpaliłem demko z waszego covera. Podczas gry przyszło mi do głowy, żeby otworzyć konsolę i wyjąć płytę. I o dziwo wcale nie przestałem grać. Co to znaczy? To znaczy, że w danym momencie wszystkie potrzebne do gry dane konsola wczytała z CD do pamięci, więc nie musiała korzystać z płyty. Wystarczyłoby jednak, byś spróbował wyjść do głównego menu naszego krążka, a okazałoby się, że bez płyty w czytniku ani rusz.

Zamówiłem archiwalne numery PSM i dostałem je, ale na okładkach od krążków nie było karteczek z zawartością. Czy dostałem wadliwe egzemplarze? Nie — po prostu wczesne numery PSM nie miały kartek z zawartością płyty. Od razu zaznaczę, że nie mamy wydrukowanych takich kartek i nie dosyłamy ich czytelnikom.

- **Jeśli nie życzysz sobie, aby Twój list/email był cytowany w Kontakcie, napisz o tym na wstępie.**
- **Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania listów/emaili — dla jasności przekazu i oszczędności miejsca.**
- **Odpisujemy tylko na emaile — na pytania w papierowych listach odpowiadamy w papierowym Kontakcie.**

Gdzie mogę znaleźć opis gry *Discworld II?* Nie było go ani w PSM, ani w PSX Fanie — sam go tam szukałem, gdy utknąłem (a w tej grze bardzo o to łatwo). W końcu wygrzebałem opis z internetu — jeśli masz dostęp do sieci, zrób to samo — niestety, tylko tyle mogę Ci poradzić.

Dlaczego na PlayStation nie ma poważnych symulatorów lotu, jak na PC? Przychodzą mi do głowy dwa główne powody — techniczny i komercyjny. Po pierwsze, klawiszologia pecetowych symulatorów lotu jest tak obszerna, że bez klawiatury ani rusz, a takowej nie ma dla PlayStation. Po drugie, jak zapewne zauważyłeś, europejski rynek PlayStation to raczej eksploatacja do bólu kilku najlepiej się sprzedających gatunków, niż śmiałe eksperymenty z nowymi rozwiązaniami.

Czy istnieje taka możliwość, jak zrobienie gry na zamówienie? Teoretycznie myślę że tak, ale musiałbyś mieć masę pieniędzy. Myślę, że firma produkująca PS-gry zgodziłaby się wykonać dla Ciebie grę na zamówienie, gdybyś opłacił wszystkie koszty (pensje dla sztabu pracowników, koszt wynajęcia pomieszczeń, tłoczenia płyt itd.) albo zobowiązał się na piśmie do kupienia, powiedzmy, 50 tys. egzemplarzy gotowej gry.

Ile kosztuje i od ilu lat jest dozwolona gra *Shadow Gunner?* Dozwolona jest praktycznie bez ograniczeń wiekowych, a w momencie premiery kosztowała 189 zł. Teraz pewnie można ją dostać taniej, z drugiej ręki — pod warunkiem, że ją „upolujesz".

Co kupić: Memory Card, Pro Action Replay czy Personal Digital Assistant? PocketStation (bo, jak sądzę, ją masz na myśli pisząc o PDA) w końcu nie ukazała się w Europie. Z pozostałych dwóch zdecydowanie najpierw kup kartę pamięci, bo bez niej ani rusz.

Już od pół roku próbuję przejść *Resident Evila,* ale nie mogę, ponieważ zatrzymuje mnie pokój z obrazami. Wiem tylko, że muszę je wcisnąć od noworodka do starca, lecz nie umiem, bo na obrazach niewiele widać. Ważne jest nie tyle patrzenie na obrazy, co śledzenie tekstów, które pojawiają się, gdy podchodzisz do obrazów i wciskasz X. To one opisują zawartość malunków.

Czy warto kupić grę *Z?* Jeśli tak, dlaczego? Jakie są jej największe wady? W PSM 5/98 gra dostała ocenę 7/10 i wtedy warto ją było kupić, pod warunkiem, że gracz nie oczekiwał od niej zbyt wielkiego ładunku strategicznego. Największą wadą gry było bowiem to, że w starciach liczyła się raczej prędkość działania niż strategiczne myślenie. Wszystko było uproszczone w porównaniu z *Command & Conquer.* Grafika już wtedy nie zachwycała, a dziś nie da się na nią patrzeć. W sumie, jeśli jesteś zdesperowany, a gra dostępna jest z drugiej ręki za grosze, możesz się pokusić. Ale powinieneś rozejrzeć się za *War Zone 2100* — jest nowsza, dużo lepsza i zawiera o niebo więcej strategii oraz taktyki.

Rafał Belke

Już od 70 zł

! Wielka WYPRZEDAŻ GIER

Abe's Oddworld 1,2
C&Conquer 1,2,3
Civilization2
Colin McRae
Crash Band.1, 2,3
Driver
Duke Nukem 1,2
Final Fantasy 7, 8
Gran Turismo 1, 2
G.T.A. 1,2
I.S.S. Pro 98, 2000
Med Evil
Medal of Honor
Metal Gear Solid
Resident Evil 1,2,3
Silent Hill
Soul Blade
Soul Reaver
Spyro The D.1,2
Syphon Filter
Tekken3
Tomb Raider 1-4
QUAKE 2
V-Rally 2

Do 40% TANIEJ !

LICZBA GIER OGRANICZONA

TYLKO WERSJE!

Dyżury telefoniczne:
(pon.- pt. 9 - 20, sob.- niedz. 9 - 13)
(0601) 350 - 400

P.H.ProLine
P.O.Box 36,
05-400 Otwock

www.pl.waw.pl
www.mp4.com.pl
hosted by DYNAMI ©
www.dynami.net.pl

KONKURS

THRUSTMASTER®

NAGRODY:

- **ZESTAW: GRA RAYMAN I KARTA PAMIĘCI / PAD / DŁUGOPIS Z RAYMAN'EM**
- **TORBA NA KONSOLĘ**

(NAGRODY OPISANE SĄ W DZIALE HARDWARE W TYM NUMERZE PSM)

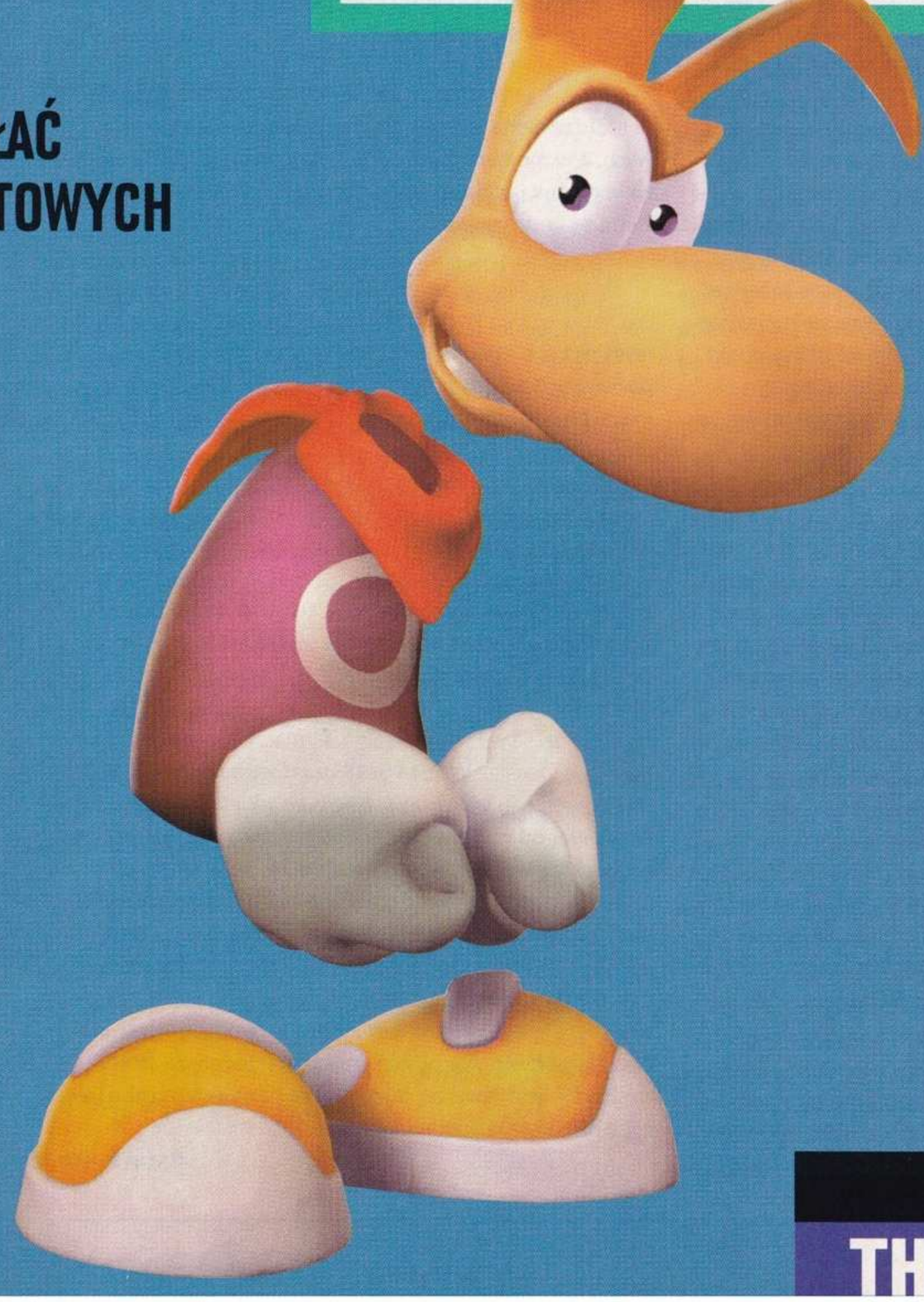
ZADANIE KONKURSOWE:

KTO JEST POLSKIM DYSTRYBOTOREM FIRMY THRUSTMASTER?

ODPOWIEDZI PROSIMY PRZESYŁAĆ WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH NA ADRES REDAKCJI:

PLAYSTATION MAGAZYN
04-202 WARSZAWA
UL. MARSA 6

DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU PISMA.



FUNDATOREM NAGRÓD JEST:

PRACOWNIA

PSM ZAGLĄDA W TABLICE KREŚLARSKIE NAJLEPSZYM TWÓRCOM GIER W BRANŻY, BY POZNAĆ GRY NA WCZESNYM ETAPIE PRAC.

WYWIAD

Nathalie Paccard z chińskiej filii Ubi Soft, obecnie pracuje nad *Raymanem 2*.

Zdaje się, że macie swoje studia producenckie w każdym zakątku świata.
Tak, Ubi Soft ma filie w Kanadzie, Chinach, Stanach Zjednoczonych, Francji, Maroko, Włoszech, Rumunii, Hiszpanii i Japonii. Obecność w tylu krajach i korzystanie z talentów lokalnych twórców wnosi (tak myślimy) bogactwo środków do naszych gier, którego zazwyczaj nie są w stanie osiągnąć inne firmy. Oczywiście studio w Chinach jest wyjątkowe, podobnie jak nasza filia w Kasablance. Bardzo nam tam pomaga francuskojęzyczne otoczenie i zatrudniamy ponad sto osób.

A co z chińskim studiem?
Ubi Soft to pierwsza międzynarodowa firma, która stworzyła produkujące gry studio w Chinach. Robimy tu wszystko – projektujemy gry, tworzymy je i testujemy. Grafika, animacja i dźwięki powstają na miejscu. Wśród fanów gier z tego kraju znaleźliśmy bogactwo talentów. Ci młodzi ludzie stworzyli poważną siłę, która będzie się liczyć w przyszłym rozwoju przemysłu gierkowego w Chinach. Mogą równać się z najlepszymi z całego świata. Nasze chińskie filie znajdują się w Bejing i Szanghaju; razem zatrudniamy prawie 300 osób.

To masa ludzi...
Pewnie, że tak, ale nie bez powodu jest ich tylu. Po pierwsze, międzynarodowy rynek gier niesamowicie szybko się powiększa. Po drugie, chińska ekonomia kwitnie w tej chwili i młodzi Chińczycy chcą się uczyć nowych umiejętności. W obecnej chwili mamy cztery filie w Azji. Poza Bejing i Szanghajem jesteśmy obecni w Hong Kongu i Tokio. Mamy więc przetartą drogę do azjatyckiego rynku, a żyje tu ogromna populacja. Jesteśmy bardzo z tego zadowoleni.

Jaki jest główny cel, do którego dąży się tworząc gry takie jak *Rayman* w tak wielokulturowym zespole?
Głównym celem jest rytm całości, zadbanie o to, by gracz wpadł po uszy w stworzony przez nas świat. Ponieważ gry przeznaczone są na ogólnoświatowy rynek, muszą przemawiać do jak największej grupy ludzi. Dlatego tworzymy trójwymiarowe środowisko i podgierki, by utrzymać zainteresowanie graczy. Także bardzo dokładnie planujemy kształt gry. Będą trudniejsze elementy, po pokonaniu których gracze odczują satysfakcję, oraz łatwiejsze obszary, gdzie można chłonąć atmosferę. A do tego przydają się dobre efekty dźwiękowe i muzyka.

Nad czym jeszcze pracujecie w Chinach?
Nasze chińskie studia kończą *Raymana 2*, a poza tym pracujemy nad tytułami wykorzystującymi licencję Disneya – przygodówką z Kaczorem Donaldem i grą taneczną opartą na *Księdze Dżungli*. Mamy jeszcze nowe wyścigi F1, kolejną część *Raymana*, a także zaczynamy tworzyć na PlayStation2.

Re-Volt 2

Medal Of Honour: Underground

Star Wars Demolition

Re-Volt 2

SPIS TREŚCI

Medal Of Honour: Underground 024
W kontynuacji historycznej strzelaniny będzie więcej misji pod przykrywką.

Star Wars: Demolition 026
Znaną-z-*Gwiezdnych-Wojen* postacią wskocz w znany -z-*Gwiezdnych-Wojen* pojazd i walcz z innymi w znanych-z-*Gwiezdnych-Wojen* sceneriach.

Przegląd 027
Kolejna porcja nadchodzących nowości.

Re-Volt 2 028
Szalone, zabawkowe wyścigi zamierzają odebrać koronę grom *Micro Maniacs* i *Crash Team Racing*.

TYTUŁ:

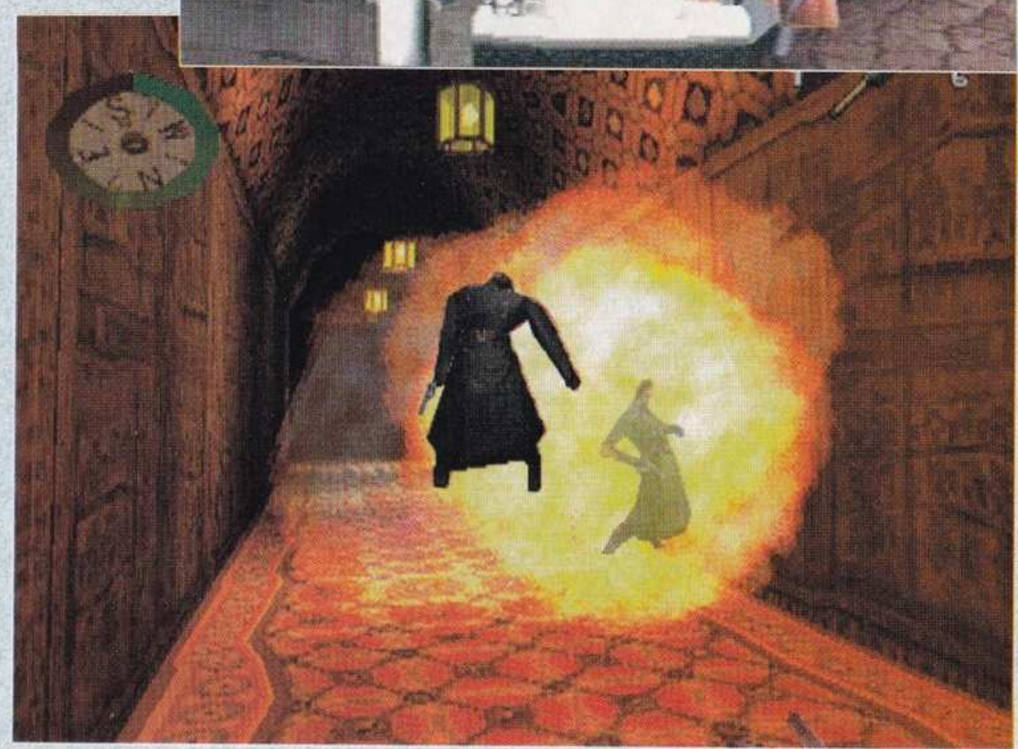
MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND

ADNOTACJA:

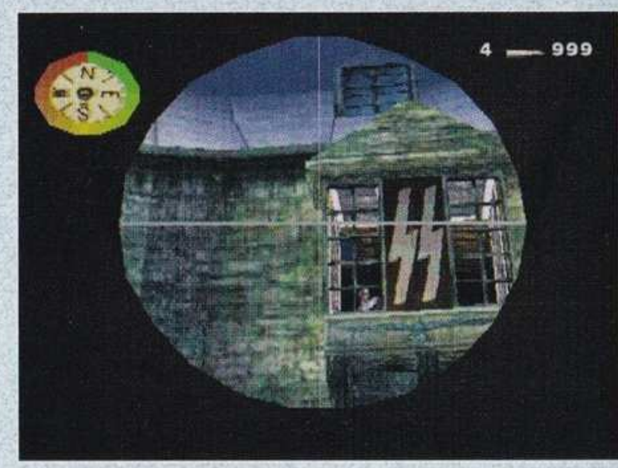
NA KILKA MIESIĘCY PRZED PLANOWANĄ PREMIERĄ KONTYNUACJA MEDAL OF HONOUR JUŻ WYGLĄDA BARDZO OBIECUJĄCO...

SPECYFIKACJA PROJEKTU

GATUNEK:	Strzelanina 3D
WYDAWCA:	Electronic Arts
PRODUCENT:	Dreamworks
DATA WYDANIA:	Październik
PROJEKT POSTACI:	
WYKONANO:	90%



Gdy zdobędziesz bardziej wybuchową broń, będziesz łakomie wyglądał miejsc, gdzie naziści zbierają się w grupki. A potem...



Oto mile widziany powrót karabinku snajperskiego. Schowaj się!

WOJNA TO PIEKŁO...

Po co wciąż toczyć na ekranie wojny? Powodów jest mnóstwo. I nie chodzi tylko o zabijanie. Aby dostarczyć nam wszystkich rozkoszy wojny bez jej minusów (np. ryzykowania własnym życiem), twórcy gry inspirowali się wojennymi filmami. Lynn Henson wymienia dwa z najgłośniejszych tytułów: *Działa Nawarony* i *Das Boot* — to one w największym stopniu wpłynęły na Underground. Jeśli podobała Ci się symfoniczna muzyka pierwszej części *Medal Of Honour*, będziesz zachwycony jeszcze bardziej klimatycznym soundtrackiem do dwójki. Lynn zaznacza, że użycie dźwięku będzie budować wspaniałe tło dla wydarzeń. „Możecie się spodziewać podobnych dźwięków do tych z jedynki oraz kolejnego wspaniałego soundtracku w *Underground*. Bierzemy to, co było najlepsze w pierwszej części, i dopieszczamy jak tylko możemy".

Po obdarowaniu nas jedną z najlepszych jatek 3D na PlayStation firma Dreamworks Interactive nie spoczęła na laurach. Pracuje obecnie nad drugą częścią. Zbudowana na największych zaletach jedynki gra *Medal Of Honour: Underground* nieco bardziej koncentruje się na działaniu pod przykrywką (zgodnie z podtytułem).

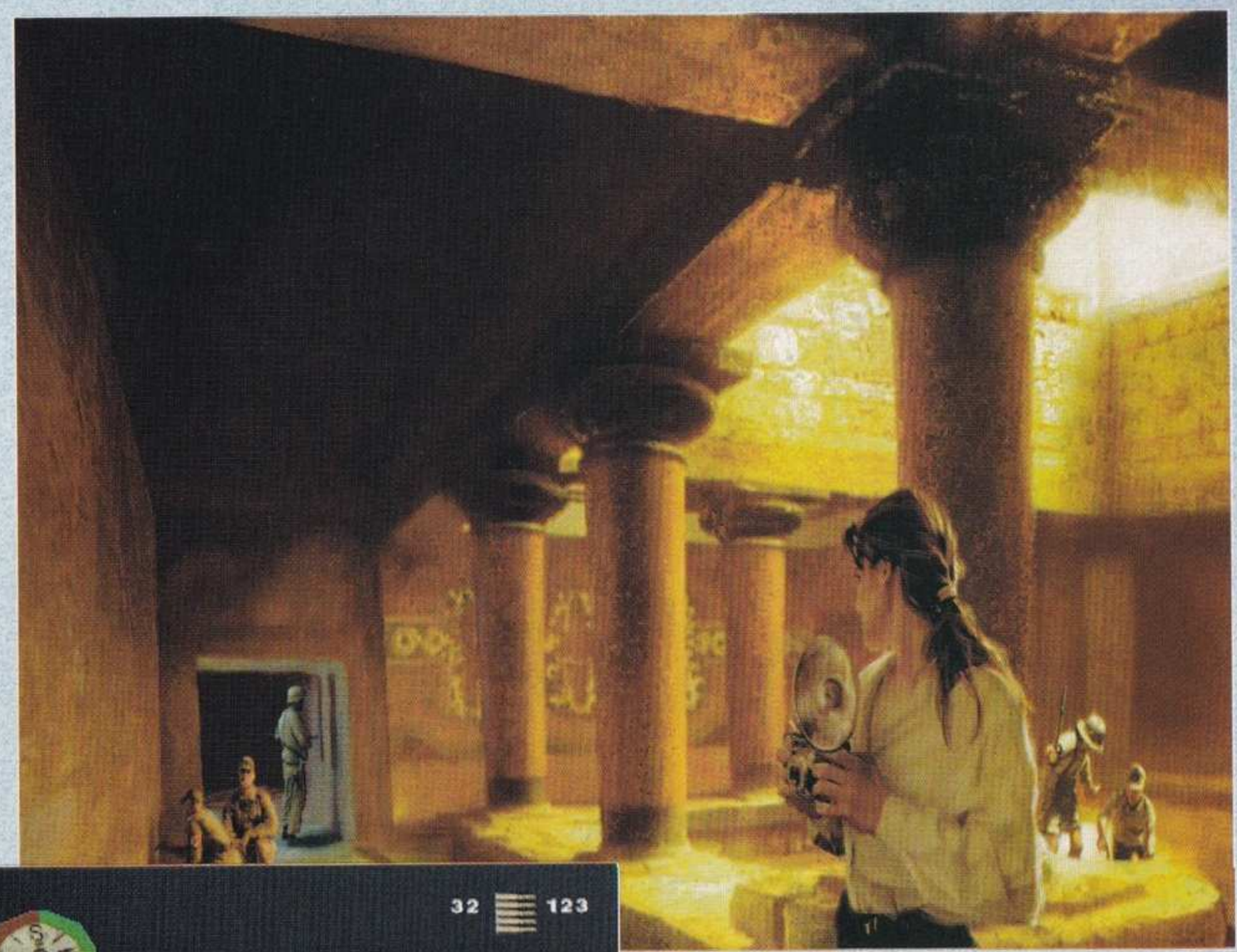
Gramy obserwując akcję oczyma kogoś, kto będzie znany wszystkim fanom jedynki. „*Underground* ma nowego bohatera, a właściwie bohaterkę", mówi nam Lynn Henson, główny projektant gry *Underground*. „To pomagająca Jimmy'emu Pattersonowi w jedynce członkini podziemia. Na początku działa we francuskim ruchu oporu, a potem zostaje zrekrutowana przez Biuro Zadań Strategicznych. Jest nawet ulepszony tryb Disguise, gdzie Manon występuje w przebraniu fotografa".

Oczywiście wzmocnione elementy działania w przebraniu nie przekreślają faktu, że Underground będzie taką samą orgią prucia do nazistowskich drani — i ich psów — co poprzednia część. Naturalnie będzie tu większy wybór broni i dużo więcej elementów scenerii będzie interakcyjnych. „W *Underground* nadal walczysz z tymi facetami (nazistami — PSM), ale tym razem przywlekli ze sobą więcej żelastwa". Jakiego żelastwa? Lynn spieszy z wyjaśnieniem: „Wrogowie mają czołgi, półciężarówki i motocykle". To, czy będziesz mógł jeździć tymi wehikułami, pozostaje na razie tajemnicą, ale na pewno będziesz mógł użyć zamontowanej na nich broni przeciwko jej właścicielom. Będzie bolało...

Dwójka oferuje o wiele więcej takich smakowitych dodatków, na przykład obiekty, które będzie można zrzucać przeciwnikom na głowy (pomyśl o czymś w rodzaju bardziej śmiercionośnego kawału z kubłem wody nad drzwiami), a także (co może zabrzmi dziwnie) towarzystwo. Lynn jest szczególnie z tego

CYTAT: **„Powstrzymywanie hordy nazistów podczas gdy Twój partner stara się**

Nie mamy pojęcia, gdzie celuje ten facet. W każdym razie my celujemy dobrze.



dumny: „Kumple, bo tak ich nazywamy, wciąż są w fazie projektów, ale rezultaty, które dotąd osiągnęliśmy, są bardzo obiecujące". Lynn przypomina pecetowy hit *Half-Life*, w którym partnerzy byli wykorzystywani na bardzo ciekawe sposoby. To właśnie ta gra była główną inspiracją przy tworzeniu pomagających w zadaniach współtowarzyszy. „Powstrzymywanie hordy nazistów podczas gdy Twój partner stara się otworzyć wytrychem zamek będzie bardzo ekscytujące", mówi Lynn. Nie możemy się z tym nie zgodzić.

Underground będzie mniej skoncentrowaną na jednym obszarze grą – zwiedzimy różne miejsca na świecie. „Mamy tu większe zróżnicowanie lokacji: od Maroko, przez Włochy, Grecję, aż po Francję i Niemcy", mówi Lynn. To odpowiedź na jeden z częstych zarzutów pod adresem pierwszej części *Medal Of Honour*. Były też skargi na mroczną grafikę gry. „Robimy wiele, by rozjaśnić otoczenie, na przykład przez dodanie misji dziennych, pod błękitnym niebem, w miejscach takich jak Grecja czy Afryka Północna. Chcemy nieco złagodzić ciemności, które towarzyszyły pierwszej grze".

Główną motywacją zespołu twórców wydaje się być odtworzenie atmosfery pierwszej części oraz dodanie nowych elementów. Obecnie gra liczy sobie 24 poziomy, każdy o własnym charakterze i rozmiarach zbliżonych do leveli jedynki. „Zawsze można coś ulepszyć" – to żelazna reguła firmy Dreamworks. „Moglibyśmy spędzić kolejny rok pracy nad *Medal Of Honour* cały czas dodając nowe atrakcje i tworząc kolejne poziomy". Ale jak zwykle czas jest nieubłagany. „Nasze terminy były napięte od samego początku i każdy członek zespołu chce wykonać swoją część najlepiej, jak potrafi". Oceniając wygląd wczesnej wersji nie mamy wątpliwości, że to prawda. Nie możemy się już doczekać, by naprawić kilka historycznych pomyłek.

Misje będą ciągiem podzadań takich jak sabotowanie urządzeń komunikacyjnych i innych newralgicznych celów.

Tak jak w pierwszej *Medal Of Honour*, wrogowie będą reagować różnie w zależności od miejsca, w które dostaną. Celuj w głowę.

PROFIL	
FIRMA:	DreamWorks Interactive
NAZWISKO:	**Lynn Henson**
STANOWISKO:	Główny projektant
PRZESZŁOŚĆ:	Firma Dreamworks stworzyła wiele tytułów na PlayStation, w tym Lost World, Skull Monkeys i oczywiście Medal Of Honour.
INSPIRACJE:	Gry takie jak Wolfenstein 3D, Doom, GoldenEye, Duke Nukem 3D i Half Life – oto główne inspiracje Medal Of Honour: Underground. Oprócz tego filmy, np. Działa Nawarony.
POZOSTAŁE INFORMACJE	
STRONA WWW:	www.dreamworksgames.com
LOGO GRY:	Medal Of Honor Underground

otworzyć wytrychem zamek będzie bardzo ekscytujące..."

TYTUŁ:

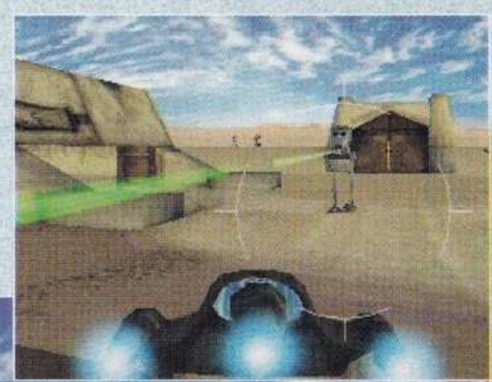
STAR WARS: DEMOLITION

ADNOTACJA:

GWIEZDNE WOJNY KONTRATAKUJĄ, ALE TYM RAZEM PRZYBYWAJĄ POD POSTACIĄ KLONU *VIGILANTE 8*

SPECYFIKACJA PROJEKTU	
GATUNEK:	Demolka
WYDAWCA:	LucasArts
PRODUCENT:	Luxoflux
DATA WYDANIA:	Jesień
WYKONANO:	**65%**

Czołg z ***Mrocznego Widma*** **radzi sobie całkiem nieźle i wcale nie jest taki powolny.**



Podczas gdy w prasie zaczyna się mówić o drugim epizodzie *Gwiezdnych Wojen*, zanim jeszcze został nakręcony, firma LucasArts przygotowuje się do obdarowania Cię kolejną produkcją rozgrywającą się dawno temu, w odległej galaktyce. Tym razem nie jest to jednak bijatyka ani przygodówka akcji, tylko rozwałka na kółkach – chociaż z tymi kółkami to byśmy nie przeszkadzali...

Osadzona po wydarzeniach z *Imperium Kontratakuje* gra *Star Wars: Demolition* rzuca Cię na arenę wraz z czterema konsolowymi przeciwnikami. Scenerie są znajome: Mos Eisley, Hoth czy powierzchnia drugiej Gwiazdy Śmierci. Musisz być zwinniejszy, bardziej śmiercionośny i sprytniejszy od przeciwników, a wszystko to odbywa się dla przyjemności archetypicznego mafiozo z *Gwiezdnych Wojen* – Jabby The Huta.

A zatem, czy *Demolition* to próba wyciągnięcia kasy od graczy, poprzez dodanie licencji *Star Wars* do niezwiązanej z filmami gry? Mike Gallo z firmy Luxoflux stanowczo odpiera ten zarzut. „Staraliśmy się zrobić grę, która sprawia przyjemność i pasuje do świata *Gwiezdnych Wojen*, ale główny nacisk położyliśmy na akcję i eksplozje".

Rzeczywiście: Luxoflux (ludzie odpowiedzialni za *Vigilante 8*) stworzyła trójwymiarowe środowisko, które nie tylko dobrze wygląda. „Staramy się, aby każdy obiekt reagował jakoś na poczynania gracza", wyjaśnia Mike. „Budynki będą się niszczyć i eksplodować na kawałki, a niektóre z nich to stacje pozwalające na odnowienie energii".

Sercem każdej gry jest sztuczna inteligencja i, jak zapewnia Mike, zespół pracował nad nią bardzo ciężko. „Staraliśmy się zasymulować ludzkiego przeciwnika tak wiernie, jak było to możliwe – wrogowie poszukują potężniejszej broni, a gdy ją znajdą, polują na Ciebie, by rozbić Cię na atomy. Inteligencja przeciwników każe im także robić inne ciekawe rzeczy, na przykład uciekać, gdy dostaną za mocne manto".

Tworząc grę należącą do gatunku, którego przekleństwem jest nuda, firma Luxoflux staje na głowie, by przedłużyć żywotność *Demolition*. To coś o wiele więcej niż wyścig podów z *Mrocznego Widma* – tu sterujesz wszystkim: od jetpacków pod landspeedery na różnych, nieliniowych arenach. Możesz odblokowywać ukryte postacie i pojazdy, ulepszać swój wehikuł za pomocą dopałek. Poza droidami, które poszerzają Twoje umiejętności i gnębią przeciwników, spodziewaj się znaleźć tu pola siłowe, odpychające tarcze i, jak twierdzi Mike, „także kilka fajnych niespodzianek".

„Wiele się nauczyliśmy przy tworzeniu serii *Vigilante*", mówi Mike. Zanosi się na to, że *Demolition* będzie grą, w której bardziej liczy się grywalność niż licencja.

Wybierz **wehikuł ze świata *Gwiezdnych Wojen:* od odrzutowego plecaka po pustynny ścigacz.**

PROFIL	
FIRMA:	**LucasArts**
NAZWISKO:	Mike Gallo
STANOWISKO:	**Kierownik produkcji**
PRZESZŁOŚĆ:	Mike pracował nad *Vigilante 8*.
INSPIRACJE:	Oczywiście są dwie główne inspiracje: *Vigilante 8* i filmy *Star Wars*. Wielkie dzięki...

CYTAT: **„Budynki będą się niszczyć i eksplodować na kawałki..."**

TYTUŁ:

PRZEGLĄD

OTO GRY, KTÓRE W NAJBLIŻSZYM CZASIE POJAWIĄ SIĘ NA TWOJEJ ULUBIONEJ KONSOLI...

PROJEKT

THE ITALIAN JOB
SCi • www.sci.co.uk
Poczekaj, firma SCi ma pewien pomysł... Możesz popędzić ulicami Turynu, Londynu i innych miast siedząc w Mini Cooperze oraz ukraść warte 4 mln funtów złoto?

HELLBOY
Cryo • www.cryo-interactive.com
Licencja komiksowej firmy Dark Horse – oparta na zagadkach przygodówka okultystyczna rozgrywająca się w Czechosłowacji.

LMA MANAGER 2001
Codemasters • www.codemasters.com
Klasyczna już gra menedżerska w odnowionej formie. Kluby piłkarskie z 32 krajów Europy, rynek transferowy ponad 8000 zawodników i poprawiona inteligencja.

ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN
3DO • www.3do.com
Nasi mali, plastikowi przyjaciele powracają w najnowszej edycji na PlayStation. Tym razem w formie podzielonej na tury strategii.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Activision • www.activision.com
Firma Neversoft zapożyczyła engine z gry *Tony Hawk's Skateboarding*, zamieniła deskę na rower i Tony'ego na Mata. Reszta po staremu.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING
THQ • www.thq.co.uk
Gra wcześniej znana pod tytułem *Ashes 2 Ashes* zmienia nieco pierwotną formę, ale wciąż głos głównego bohatera podkłada Bruce Campbell. Horror, horror...

X-MEN: MUTANT ACADEMY
Activision • www.activision.com
Wyprzedzając film o kilka tygodni Wolverine i jego zmutowana brygada urządza zawody w bijatyce. Taki Tekken z mutantami.

LEGEND OF DRAGOON
SCEE • www.playstation.com
Cudowna grafika i okazałe czary pozwalają temu rolplejowi konkurować z *Final Fantasy VIII*. Poznaj ludzi o umiejętnościach smoków...

DUCATI RACING
Acclaim • www.acclaimation.com
Działka motocyklowych wyścigów wciąż czeka na swoje *Gran Turismo*. Czy firma Attention To Detail wniesie coś nowego do gatunku?

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
Midway • www.midway.com
Kolejna edycja w długiej serii gier, w których główną rolę odgrywa krwawa przemoc. Tym razem to trójwymiarowe przygody Jaxa.

Legend Of Dragoon
Ona Cię oczaruje... Po nowym rolpleju firmy Sony spodziewamy się naprawdę wiele.

DODATKI

Jeśli masz dostęp do internetu, zajrzyj na te strony WWW...

Epic
www.epicgames.com
Chcesz wiedzieć, co się dzieje z *Unreal Tournament?* Zajrzyj na firmową stronę Epic. Nowe informacje pojawiają się tam regularnie.

Lionhead Studios
www.lionhead.co.uk
A zatem najnowsza zabawa w Boga spod igły Petera Molyneux ma zamiar się pojawić na obu konsolach PlayStation? Zajrzyj na tę stronę, a znajdziesz najnowsze informacje od firmy Lionhead Studios, chat room, gry, dziennik produkcji i galerię. Wiele atrakcji.

10 GIER

Colin McRae Rally 2.0
Grywalne demo

Jedi Power Battles
Grywalne demo

N-Gen Racing
Grywalne demo

Street Fighter EX2 Plus
Grywalne demo

Hogs Of War
Grywalne demo

Destruction Derby
Wideo

Ronaldo V-Football
Wideo

In Cold Blood
Wideo

Tombi 2
Wideo

MoHo
Wideo

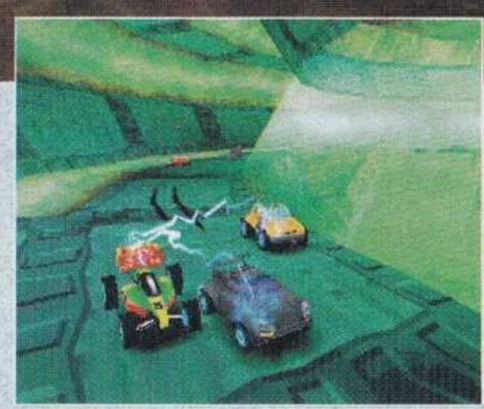
TYTUŁ:

RE-VOLT 2

ADNOTACJA:

PRÓBUJĄC ZAPEWNIĆ NAM JESZCZE WIĘCEJ ZABAWY NIŻ POPRZEDNICZKA, GRA *RE-VOLT 2* NIE BIERZE SIEBIE DO KOŃCA POWAŻNIE...

SPECYFIKACJA PROJEKTU	
GATUNEK:	Wyścig
WYDAWCA:	Acclaim
PRODUCENT:	Acclaim Studios
DATA WYDANIA:	Wrzesień
WYKONANO:	**75%**



Sterowany radiem samochodzik w kształcie czaszki? Co będzie dalej...?

Pierwsza część *Re-Volta* była dość osobliwą grą. Trochę symulacja radiowych modeli, trochę zabawkowy wyścig w stylu *Mario Kart*. Niewątpliwie świetna, jeśli się do miej przyzwyczaić, ale niektórzy gracze wpadli w tę dziurę między symulacją, a zabawą i już z niej nie wyszli. Jak twierdzi Harvey Elliot ze studia Acclaimu w Cheltenham, „Oryginalny *Re-Volt* był zaprojektowany na PC, a potem przetworzony na inne platformy. Dlatego nie miał wystarczająco konsolowego charakteru".

Pracując nad *Re-Voltem 2* Harvey i jego zespół biorą pod uwagę doświadczenia wyniesione z produkcji jedynki. „Rozmontowaliśmy *Re-Volt* na części, wzięliśmy sztuczną inteligencję, projekty i generowanie grafiki i złożyliśmy całkiem nową grę", mówi Harvey. I to widać — nowa część niemal nie przypomina jedynki. Styl grafiki jest bardziej rozjaśniony i kreskówkowy, samochody są wykonane z nieco większym humorem, a zbyt symulacyjne dla niektórych sterowanie części pierwszej zostało wyeliminowane. Wzięliśmy zdalnie sterowany model na przejażdżkę po jednej z dwudziestu tras gry i okazało się, że sterowanie jest prostsze, bardziej dynamiczne i mniej nieprzewidywalne niż w pierwszym *Re-Volcie*.

Nowa część została także zaprojektowana tak, by dotrzeć do graczy w każdym wieku i o różnym poziomie umiejętności. Na przykład, gdy wypadniesz na jakimś szczególnie paskudnym zakręcie, nie jedziesz przez resztę wyścigu na końcu - powrót na pierwszą pozycję nie wymaga zbyt wielkich umiejętności. Są też oczywiście odpowiednie dopałki. Jest ich pełno, a kiedy chwilowo wleczesz się na końcu, dostajesz te lepsze sztuki, które pomogą Ci w odzyskaniu prowadzenia. Podobnie gdy prowadzisz, gra podrzuca Ci „dopałki" obniżające Twoją sprawność, by zbalansować rozgrywkę.

Re-Volt 2 znajduje się w dość zaawansowanym stadium prac — brakuje jej praktycznie tylko kilku dodatków w projektach tras — i wygląda na to, iż gra ma szanse zawalczyć z najlepszymi: *Micro Maniacs* i *Crash Team Racing*. A czy któraś z wymienionych przed chwilą produkcji oferuje edytor tras? Nie i to także przemawia na korzyść *Re-Volta 2*.

Elementy do zbierania mogą zarówno wzmocnić, jak i osłabić Twój pojazd, co zapowiada się interesująco. Będą lecieć iskry...

PROFIL	
FIRMA:	**Acclaim Studios**
NAZWISKO:	Harvey Elliot
STANOWISKO:	**Szef studia w Cheltenham**
PRZESZŁOŚĆ:	Harvey Elliot pomagał otwierać studio Acclaimu w Cheltenham (dokładnie rok temu), pracował także w dziale publikacji gier i sprzedaży.
INSPIRACJE:	Chęć ulepszenia pomysłów z pierwszej części i stworzenia bardziej grywalnego wyścigu sterowanych radiem modeli.

CYTAT: **„Rozmontowaliśmy *Re-Volt* na części i złożyliśmy całkiem nową grę"**

MAD GAMES
ŚWIAT KONSOL
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

05-091 ZĄBKI
UL. HALLERA 3
FAX (022) 781-47-72

PON-NIE w godz. 8-19
0-601-23-71-93
0-501-12-11-83

JAKO PIERWSI W POLSCE POSIADAMY NOWOŚCI! U NAS ZNAJDZIESZ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORIÓW. PRZY DOWOLNYM ZAKUPIE DOSTAJESZ KARTĘ STAŁEGO KLIENTA UPOWAŻNIAJĄCĄ DO ZNIŻKI.
SKLEP INTERNETOWY: http://www.madgames.alpha.pl
e-mail: madgames@alpha.pl

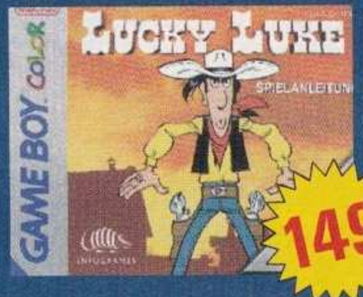
- Nasza oferta zawiera ponad 400 tytułów gier na Psx'a
- Używane gry już od 40 zł
- Zamawiając gry lub akcesoria za 190 zł możesz zakupić: memory card w cenie 19 zł, joypad w cenie 19 zł.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ.

PROMOCJA!!!
KONSOLA SEGA DREAMCAST+ GRA W CENIE 999 ZŁ
* OFERTA OGRANICZONA.

ZAPRASZAMY!

GRY NA SEGĘ DREAMCAST JUŻ OD 100 ZŁ



SZCZEGÓŁOWĄ INFORMACJĘ O PEŁNEJ OFERCIE ZNAJDZIESZ NA STRONIE INTERNETOWEJ LUB ZADZWOŃ, A PRZEŚLEMY BEZPŁATNY KATALOG. ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ TELEFONICZNIE, LISTOWNIE BĄDŹ PRZEZ INTERNET.

KONKURS

MediEvil 2

ZADANIE KONKURSOWE

NAPISZ W PARU ZDANIACH, JAK WEDŁUG CIEBIE POTOCZĄ SIĘ LOSY GŁÓWNEGO BOHATERA GRY „MEDIEVIL 2"?

NAGRODAMI SĄ TRZY LIMITOWANE EDYCJE GRY „MEDIEVIL 2" UFUNDOWANE PRZEZ SONY POLAND.

ODPOWIEDZI PROSIMY PRZESYŁAĆ WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH NA ADRES REDAKCJI: PLAYSTATION MAGAZYN, 04-202 WARSZAWA, UL. MARSA 6 DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU PISMA.

KONKURS 07/00

MEDIEVIL 2

PREPLAY

PlayStation MOST WANTED

CZEGO CHCEMY? TYCH WŁAŚNIE GIER. NA KIEDY JE CHCEMY? NA WCZORAJ!!!

1. THE WORLD IS NOT ENOUGH
Electronic Arts
Kolejna porcja akcji, tym razem z perspektywy szpiega z służbie Jej Królewskiej Mości.

2. MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND
Electronic Arts
Podziemne rozgrywki w kontynuacji strzelaniny EA. Agentka, ty faszysta - giń!

3. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Activision
Mistrz deski powraca z porcją nowych sztuczek.

4. BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
Fox Interactive
Wybrana przychodzi, by uwolnić śmiertelników od demonicznych krwiopijców.

A.W.O.L

A GDZIE DO DIASKA PODZIAŁA SIĘ TA GRA? PSM TROPI TYTUŁY, KTÓRE ZAGINĘŁY W AKCJI

Prince Naseem Boxing

Codemasters

Czy Codemasters skończy kiedyś swój boks z udziałem Księcia? „Gra ukaże się w trzecim kwartale roku, ponieważ trwa jej konwersja dla Stanów, gdzie ukaże się pod postacią *Mike Tyson Boxing*", powiedział rzecznik firmy. „Mamy nadzieję, do diabła", odpowiedział PSM.

Tenchu 2: Birth Of Assassins 032
Skradaj się po okolicy rzucając gwiazdki i podrzynając gardła — nadchodzi ninja...

Front Mission 3 034
Turowa strategia z Wanzerami — piętnastometrowymi mechami.

Chase The Express 036
Kto by pomyślał, że w jednym pociągu można przeżyć tyle przygód?

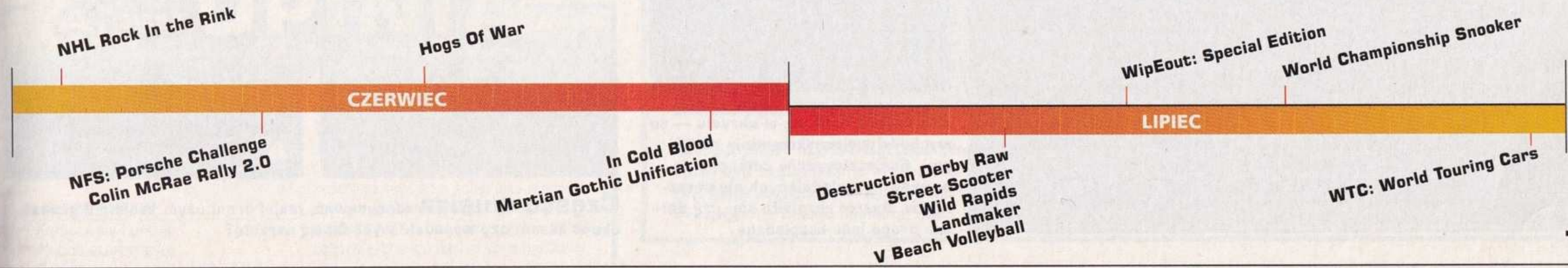
Sno Cross Championship Racing 037
Zamrożona woda jeszcze nigdy nie była tak zabawna.

The Misadventures Of Tron Bonne 038
Mała panienka szuka niesfornych servbotów...

MoHo 040
Fale tektoniczne, droidy z kulami zamiast nóg i przyszłość sportu.

NADCHODZĄ...

ZAPOWIEDZI NA NAJBLIŻSZE TYGODNIE. PAMIĘTAJ JEDNAK, ŻE MOGĄ ZOSTAĆ OPÓŹNIONE...



Wydawca: Activision
Producent: Acquire
Liczba graczy: 1
Premiera: Wrzesień

Tenchu 2: Birth Of The Assassin

PODZIWIAMY ICH UMIEJĘTNOŚCI WALKI, BOIMY SIĘ ICH BEZSZELESTNOŚCI, ŚMIEJEMY SIĘ Z ICH UBIORU. OTO ZABÓJCY W PIDŻAMACH

Skradanie się w ukryciu — to wychodzi wojownikom ninja najlepiej. Stajesz przeciw całej armii nerwowo rozglądających się strażników. Ayame rozgląda się, czy dalsza droga jest bezpieczna.

Gdyby nie numerek przy nazwie, moglibyśmy puścić Ci płazem stwierdzenie, że *Tenchu 2* to kolejny klon *Metal Gear Solid*. Ale tak naprawdę to pierwsza część *Tenchu* oferowała nam działanie w ukryciu, skradanie się i ciche unieszkodliwianie strażników na długo zanim *Metal Gear Solid* podbił świat.

Informacja dla wszystkich, którzy przeoczyli skradającą się za ich plecami pierwszą część: *Tenchu* to gra o „japońskich superszpiegach" — wojownikach ninja.

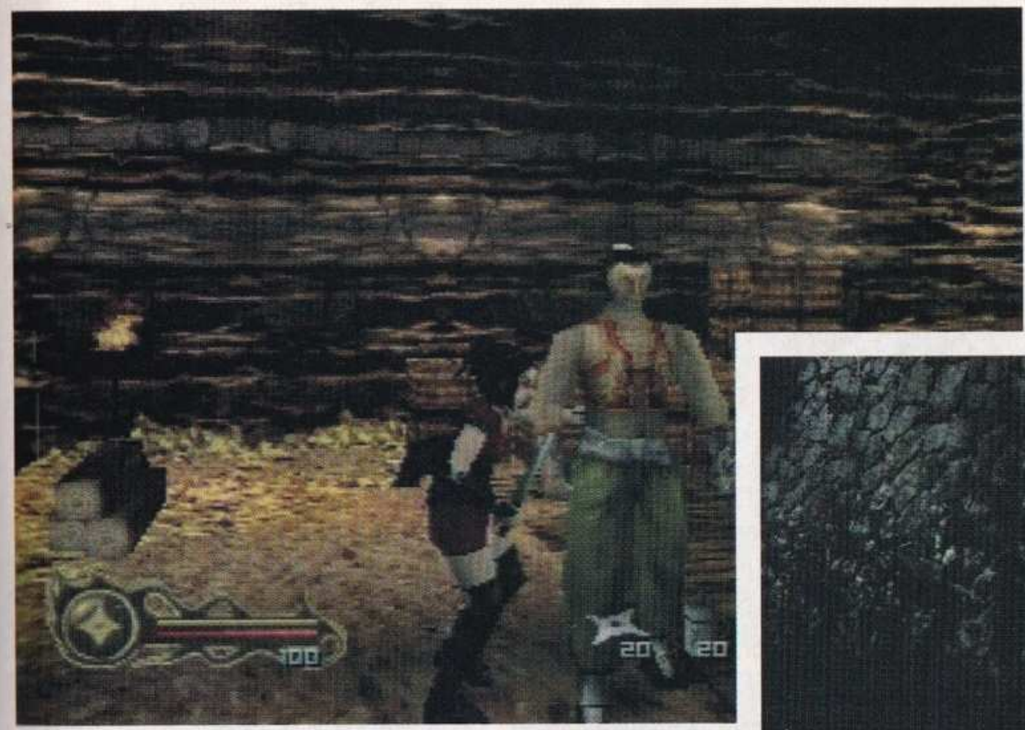
„Członkowie klanu Azuma SĄ zabójcami. Zabijają ludzi, ale tylko złych..."

A konkretnie o klanie Azuma. Nie są to przepełnione złem demony rodem z maszyn do pisania hollywoodzkich scenarzystów — ci wojownicy szanują otoczenie, są mili dla małych dzieci, a swoje ostre miecze zatapiają tylko w ciałach bandytów i złodziei. Ale nie przesadzajmy — członkowie klanu Azuma SĄ zabójcami. Zabijają ludzi, ale tylko złych, którzy na to zasłużyli. Odwiedzą Cię tak cicho, że nie zaalarmują Twoich sąsiadów.

Mimo podobnego charakteru *Tenchu 2* nie zawalczy z *Metal Gear Solid,* ponieważ oferuje o wiele bardziej subtelną akcję w ukryciu. Tam, gdzie Solid Snake pruje z automatu i powoduje eksplozje, w *Tenchu* mamy stłumiony okrzyk i pchnięcie nożem w cieniu. Kombinacja bardziej otwartych przestrzeni i braku karabinku snajperskiego do zdejmowania oddalonych przeciwników powoduje, że pozostawanie w ukryciu jest tutaj o wiele trudniejsze. Przez większość czasu przyjdzie Ci kulić się za świńskimi korytami, pełzać korytem wyschniętych rzek i chować się za głazami, próbując się zorientować, gdzie znajdują się strażnicy. Ale gdy już rozpoznasz sytuację, zaczyna się prawdziwa zabawa — musisz opracować taktykę pozwalającą na zdjęcie ich jeden po drugim. Wielkim autem *Tenchu 2* jest jej trójwymiarowe środowisko. Czy masz przed sobą otwartą przestrzeń bez żadnych drzew i ścian, za którymi mógłbyś się ukryć? Jeśli tak, pora wyciągnąć linkę z hakiem i wdrapać się na najbliższy dach, przebiec po nim i już znajdujesz się tuż nad osłoniętą kapeluszem głową niespodziewającego się niczego głupca. Teraz wystarczy tylko zeskoczyć za jego plecami i poderżnąć mu gardło jednym, oszczędnym ruchem. Gra wynagradza Cię za to jedną z siedmiu wspaniałych, śmiertelnych sekwencji. Możesz je uważać za makabryczne, ale musisz je często oglądać, bo bez elementu zaskoczenia Twój ninja przegrywa z rabusiami i samurajami.

Jak można się spodziewać po prequelu (kontynuacji rozgrywa-

Często musisz zdecydować, jakiej broni użyć. Wbić mu gwiazdkę w skroń, czy wysadzić wybuchową strzałą?



Tak jak w jedynce, linka z hakiem pozwala Ci dostawać się w miejsca, gdzie nie zaglądają strażnicy. Na przykład na dach albo drzewo.

„Gra wynagradza Cię jedną z siedmiu wspaniałych, śmiertelnych sekwencji i musisz je często oglądać..."

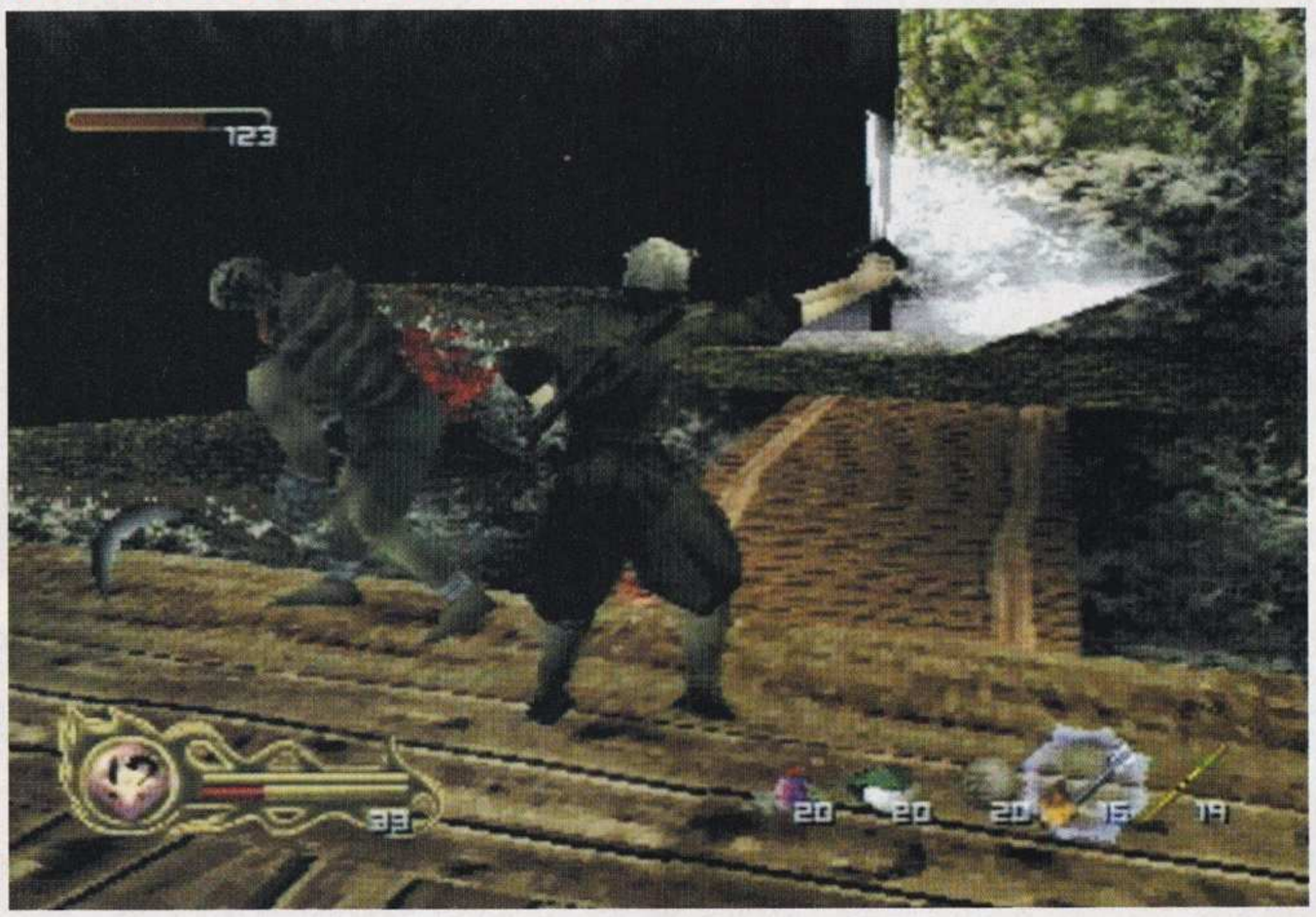
Samuraje mogą sobie uznawać używanie prochu za niegodne wojownika, ale nic nie poradzą, że raz na jakiś czas zaznają nieco „rozrywki". Każdy sposób jest dobry, by pozbyć się przeważających liczebnie przeciwników. Bomby zrzucone!

jącej się wcześniej), *Tenchu 2* to raczej ulepszona jedynka (PSM 13/98 — 7/10) niż radykalnie zmieniona, nowa gra. Grając jako Ayame lub Rikimaru możesz teraz pływać, kraść przedmioty, a nawet odciągać ciała z widoku. Przycisk „stealth" nadal powoduje przykucnięcie, przewroty i przywieranie plecami do ścian, ale 20 nowych przedmiotów (w tym dmuchawka do strzałek, wybuchowe strzały i rurka do oddychania pod wodą) daje Ci większą swobodę w wyborze sposobu wykonania zadania.

Z tego, co widzieliśmy, głębia *Tenchu 2* i jej fascynująca rozgrywka powodują, iż będzie to obowiązkowy zakup dla ambitnych skradaczy. Martwimy się jedynie o kamerę — czasami tak się skrada, że nie pokazuje wszystkiego, co powinna. Właśnie w chwili, gdy nadepnąłeś na gałązkę i za moment znajdziesz się po niewłaściwej stronie piki, kamera pokazuje tylko czubek Twojej głowy. W takich momentach także sterowanie nie pomaga, bowiem brak tu przycisku zwracającego Cię w stronę najbliższego napastnika. Jeśli te niedociągnięcia zostaną usunięte, *Tenchu 2* przysporzy klanowi Azuma wielu nowych adeptów.

UWAŻAJ NA...

KATANĘ W SWOIM SPLOCIE SŁONECZNYM



Czasami zostajesz zdemaskowany i musisz stanąć ostrze w ostrze z przeciwnikiem — to może być ekstremalnie ryzykowna sprawa, szczególnie gdy przeciwnikiem jest uzbrojony po zęby samuraj. Najlepszym sposobem, by nie zmienić się w mielonkę w pidżamie, jest trzymanie wroga na dystans i rozpętanie combo szybkich cięć. Koniecznie zabierz apteczkę.

ZA
- Świetna akcja w ukryciu.
- Mnóstwo zabawek ninjy.
- Wielkie poziomy 3D.

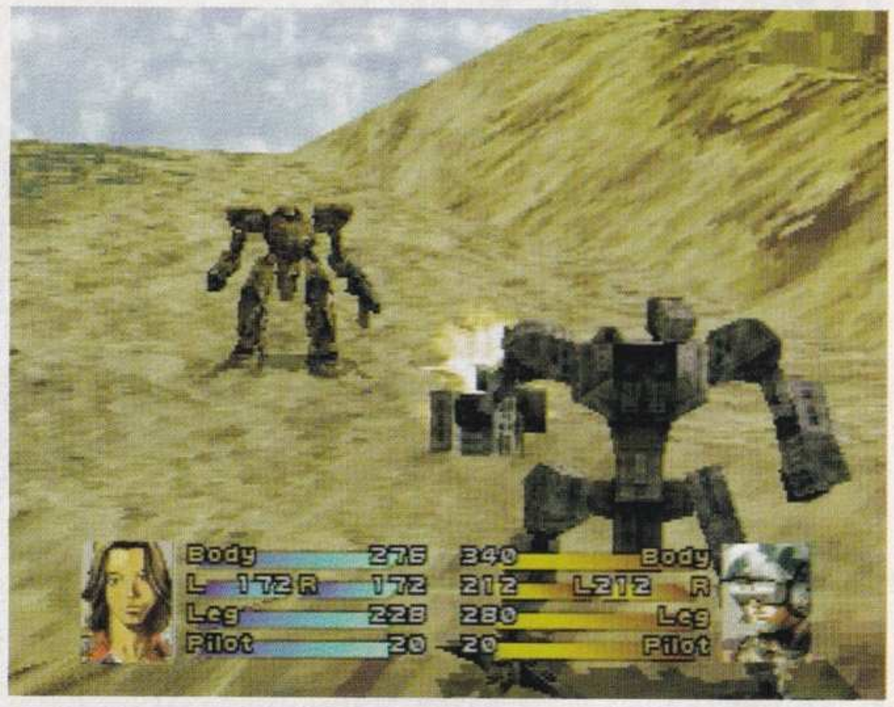
PRZECIW
- Kamera się buntuje.
- Trudne sterowanie.
- Szybko rosnący poziom trudności.

ZANIM KUPISZ
Tenchu 2 nie jest grą, w której możesz osiągnąć mistrzostwo po kilku minutach. Jeśli jednak będziesz cierpliwy, zaczniesz myśleć o sobie jako o prawdziwym wojowniku ninja. Trenuj, a wkrótce potem będziesz przekradał się bezszelestnie do kuchni po kubek kawy.

Wydawca: Square Europe
Producent: Squaresoft
Liczba graczy: 1
Premiera: Sierpień

Front Mission 3

CZY *FM3* BĘDZIE TYM DLA STRATEGII, CZYM *FINAL FANTASY VII* BYŁA DLA RPG? FIRMA SQUARE MA TAKĄ NADZIEJĘ



Szczęk metalu: oprócz dodawania broni możesz uczyć swoje Wanzery nowych sztuczek. „Leżeć!" „Podaj łapę!"

Destrukcja: kiedy widzisz mecha z wyrzutniami kierowanych rakiet na ramionach i plującym wybuchowymi kulami gatling gunem w ręku, wiesz już, że najbliższe kilkanaście lat spędzisz na odbudowywaniu swojego miasta.

Podobno piony badań i rozwoju największych firm inżynieryjnych w Japonii już przeprowadziły analizy przydatności gigantycznych, mechanoidalnych pancerzy. To nie żart. Podobno wdrożenie takich „ubranek" jest tylko kwestią czasu — trzeba poczekać, aż rozwój nanotechnologii zaowocuje opracowaniem nowych, lżejszych i wytrzymalszych materiałów.

Myślisz, że to szaleństwo? Pewnie że tak, ale realne życie dostarcza nam większej porcji szaleństwa, niż ludzie są w stanie sobie wyobrazić. To, że mechanoidy mogą wyprzeć czołgi z pól walki, to jeszcze nic. Pomyśl o potencjale takich urządzeń na rynku masowym — gdy w głowach wszystkich dorosłych dzieci na całej planecie pojawi się myśl — CHCĘ TAKI MIEĆ.

Front Mission 3 ma pod dostatkiem mechów. Tutaj nazywają się Wanzerami i są opracowane z taką dbałością o pragmatyczne detale, że niemal jesteś w stanie uwierzyć, iż są kopiami istniejących naprawdę rozwiązań. Szczękają stalą, ziemia dudni pod ich stopami, wszyscy uciekają w popłochu na ich widok. Jednym słowem, są bardzo smakowitym kawałkiem sprzętu.

W grze mamy 2112 rok. Następca demokracji — korporacjonizm — podzielił planetę na kilka ekonomicznych stref wpływów. Kontrolujesz oddział pilotów Wanzerów, Rzucasz ich w środek miasta lub na pustkowia, by walczyli o polityczne racje w serii potyczek z rebeliantami. Ale nie jest to oderwana od rzeczywistości science fiction, tylko tzw. bliski zasięg: przedłużenie obecnych układów i wydarzeń. Tematem dnia jest groźne napięcie między OCU (krajami basenu Pacyfiku), USN (zjednoczonymi obiema Amerykami) i DHZ (strefą wpływów Chin). EU (czyli Unia Europejska) nie odgrywa istotnej roli w konflikcie, ponieważ jest zajęta wewnętrznymi sporami.

Front Mission 3 jest strategią dodatkowo wyposażoną w fabułę, której nie powstydziłby się żaden japoński rolplej. Jeśli podobała Ci się *Vandal Hearts* albo wcześniejsze (te lepsze) części *X-Com*, natychmiast poczujesz się tu jak ryba w wodzie. Gdy przychodzi Twój ruch, możesz wydawać rozkazy, przemieszczać Wanzery i odpalać z hukiem wybuchowe pociski z cudownie szczegółowych, hi-techowych wyrzutni. Jeśli dobrze to sobie obmyśliłeś, Twoje straty będą niewielkie podczas tury wroga.

System punktów akcji (AP) określa, jak wiele czynności może wykonać Twój oddział w trakcie

„*Front Mission 3* od większości strategii odróżnia szybkie tempo wydarzeń"

każdej tury. Potężna wyrzutnia pocisków zżera mnóstwo AP na wycelowanie, namierzenie i wystrzelenie. Zamiast tego możesz podbiec do przeciwnika i zwyczajnie mu przyłożyć. To zużywa tak niewiele AP, że starczy Ci ich jeszcze na ewentualny kontra-

tak, gdy zostaniesz uderzony w turze przeciwnika. Ci, którzy nigdy nie bawili się takimi strategiami, nawet nie mają pojęcia, jaką przyjemność to sprawia.

Wanzery są w pełni przerabialne. Jeśli chcesz zamienić shotgun na wyrzutnię granatów albo nogi na gąsienice, możesz wyruszyć na zakupy i wrócić z częściami, które będą pasować. Do lekkiego mecha możesz dodać rakiety dalekiego zasięgu, a ciężkiego zamienić w powalającą maszynę do walki wręcz. Albo na odwrót. Na koniec możesz odmalować mecha. A gdy następnym razem Twój Wanzer znajdzie się na polu walki, ujrzysz wszystkie swoje modyfikacje.

Jest coś, co odróżnia *Front Mission 3* od większości strategii: to szybkie tempo wydarzeń. Starcia są dynamiczne, intensywne i zawierają zadziwiająco dużo akcji. Każdemu atakowi towarzyszy rozkoszna dla oka animacja oraz różne perspektywy kamery. Czasem nawet ekran dzieli się na dwie części, by pokazać, jak Twoja odległa ofiara (i budynek za nią) jest dziurawiona przez wiązkę przebijających pancerz pocisków. *FFVII* przekonała kiedyś masowy rynek, że RPG nie musi być pełne trolli i opukiwania kilometrów ścian w poszukiwaniu małego przycisku. Teraz Square chce zrobić to samo z *FM3* i strategiami. To odważny krok ze strony wydawcy — do tej pory konsolowe strategie nie wychodziły poza Japonię, zgodnie z opinią, że europejscy gracze interesują się tylko piłką nożną, wyścigami i bijatykami. Czy *Front Mission 3* wywoła eksplozję popularności strategii? To się dopiero okaże, ale już teraz widać, że jest to najlepsze wprowadzenie zarówno do serii, jak i całego gatunku.

Takiej górze stali i pocisków może się przeciwstawić tylko druga góra metalu.

Piętnastometrowe, mechaniczne ubranko? Nie możemy się doczekać, gdy znajdzie się w sklepach. Może być nawet bez uzbrojenia.

UWAŻAJ NA...

NIEUCHRONNE PRZECENY SPRZĘTU RENOMOWANYCH FIRM

We *Front Mission 3* walki przeplatają się z zakupami i nie wiadomo, co jest przyjemniejsze. Możesz sprzedawać niepotrzebne części, gdy kupisz lepsze podzespoły. W tym celu przeglądasz w sieci witryny producentów broni.

ZA
- Inteligentna rozgrywka.
- Szybkie starcia.
- Tygodnie grania.

PRZECIW
- Trójka w tytule.
- Zagmatwana fabuła.
- Słaba muzyka.

ZANIM KUPISZ
Strategie to obszar, na który niektórzy gracze nawet nie próbują wkraczać. Fani tego typu gier na pewno będą w siódmym niebie, ale *Front Mission 3* zamierza przekonać do siebie także zwolenników innych gatunków. To dla nich jest wypieszczona prezentacja, animacje 3D i cudowne mechy.

Wydawca: SCEE
Producent: Sugar And Rockets
Liczba graczy: 1
Premiera: Wrzesień

Chase The Express

PODSTĘPNI EUROTERRORYŚCI PORWALI WAŻNY POCIĄG, A TY MUSISZ TERAZ ODKRĘCIĆ CAŁE TO ZAMIESZANIE...

Uważaj na każdy strzał — przeciwnicy w Chase The Express rzadko chybiają. Na szczęście często zostawiają po sobie apteczkę lub amunicję dla Ciebie.

UWAŻAJ NA...

SOCZYSTE STRZELANINY

Jack Morton — typowy amerykański bohater — jest o wiele zwinniejszą postacią niż Leon, Jill czy Chris Redfield. Potrafi on kucać, by uniknąć pocisków, fikołkiem odskakiwać na bok, by ukryć się za przeszkodą, oraz szybko i sprawnie brać nogi za pas, gdy robi się naprawdę gorąco. To tworzy bardziej taktyczne starcia i jest zapowiedzią wciągających strzelanin. Bardzo nam się podoba.

Pierwszym wrażeniem z obcowania z dziwnie nazwaną grą *Chase The Express* (nie, nie jest to symulacja trainspottingu) jest stwierdzenie, że gra aż do bólu stara się naśladować serię *Resident Evil.* Producent gry — firma Sugar and Rockets - rozebrała *Resiego* na części pierwsze i powtykała je w każdy zakamarek *Chase The Express.* „Podwozie" gry — m.in. ruchy bohatera i sposób pracy kamery — jest najlepszym tego przykładem. Nawet obryzgane krwią scenerie pachną *Residentem.*

„I nic w tym złego!", mógłby ktoś zakrzyknąć. I miałby rację. Twórcy *Chase The Express* doskonale znają powiedzenie „Jeśli coś działa, nie staraj się tego naprawiać". Na szczęście fabuła wystarczająco odbiega od *Resiego.* Terroryści porwali pociąg NATO, w którym znajduje się francuski ambasador z rodziną, a Ty musisz ich uratować.

To prawda, że pociąg nie jest zbyt rozległym obszarem na przygodówkę. Ale to nie taki zwyczajny pociąg — został zbudowany specjalnie po to, by wywozić setki uchodźców z obszarów dotkniętych wojną. To obszerne i złożone środowisko z drzwiami z szyfrowymi zamkami, elektrycznymi barierami i mnóstwem interakcyjnych detali. Dlatego w warstwie zagadek gra nie odstaje od innych przygodówek.

Jak w większości tego typu produkcji, walka odgrywa tu niezwykle ważną rolę. *Chase The Express* jest nieco bardziej taktyczna niż przeciętna trójwymiarowa przygodówka. Masz szeroki wybór ciekawych ruchów, takich jak uniki i przewroty. Nie zawsze to wszystko działa tak, jakbyś chciał, w ciasnych wagonach pociągu, ale nie widzieliśmy jeszcze całej gry. Jest także system celowania, który daje Ci znać, kiedy przeciwnik znajduje się w Twoim zasięgu — znika wszelka niepewność, czy zdejmiesz tego gościa, czy zmarnujesz tylko amunicję.

„Terroryści porwali pociąg NATO, w którym znajduje się francuski ambasador z rodziną..."

Chase The Express wygląda obiecująco, ale jest kilka wad, które mamy nadzieję zostaną skorygowane w pełnej wersji. Po pierwsze, mimo braku zombies i genetycznie modyfikowanych stworów, nadal wszystko za bardzo przypomina *Resident Evila.* Po drugie, zagadki nie stanowią wielkiej niespodzianki, także przeciwnicy są dość przewidywalni. Ale do września jest jeszcze trochę czasu i zamierzamy trzymać rękę na pulsie. Jeszcze przeczytasz o tej grze...

ZA
- Dobra praca kamery.
- Rozgrywka w stylu *Resi.*
- Mnóstwo zagadek.

PRZECIW
- Nieco wtórna.
- Słabe dialogi.
- Za mało skradania się.

ZANIM KUPISZ
Po zapoznaniu się z pełną wersją gry okazało się, że mimo iż sterowanie i praca kamery naśladują serię *Resident Evil*, grze czegoś brakuje. Ale trzeba pamiętać, że producent ma czas do września na poprawki.

Wydawca: Crave
Producent: UDS
Liczba graczy: 1-2
Premiera: Lipiec

prędkość / **poślizg** / śnieżyca / **lawina** / ofiary

Sno Cross Championship Racing

FIRMA CRAVE ZAPRASZA NA OŚNIEŻONE STOKI. TO NAJNOWSZY WKŁAD DO WYŚCIGÓW...

W ciągu pierwszych pięciu lat istnienia PlayStation pojawiło się niezwykle dużo wyścigów. W obu częściach *Gran Turismo* wystąpiła większość dobrych samochodów, jakie jeżdżą po drogach na całym świecie. Na drugim końcu wyścigowej szufladki znalazł się futurystyczny aż do bólu *Wipeout*. Obrazu dopełniają wyścigi rowerów górskich, łodzi motorowych, zabawkowych samochodów, a nawet dziwacznych, galopujących zwierzaków (pomyśl o *Running Wild*). Ostatnio firma Crave postanowiła zająć się zaniedbanymi wyścigami skuterów śnieżnych.

„Pod wieloma trybami gry kryje się przyzwoicie wykonany i szybki wyścig"

Sno Cross oferuje tryby Tournament, Championship i Time Trial. Kryje się pod nimi przyzwoicie wykonany i szybki wyścig. Firmie UDS (*No Fear Downhill Mountain Biking* (PSM 13/99 — 6/10) udało się stworzyć przekonujące, śnieżne lokacje. Na ostrych zakrętach niemal czujesz, jak żołądek przewraca Ci się na drugą stronę. Skoki wyglądają zaś niezwykle profesjonalnie. Gracze ścigają się z czterema przeciwnikami. Wygrywa oczywiście ten, kto jako pierwszy zaliczy punkty kontrolne. Industrialne lokacje i znakomicie zaprojektowane trasy stanowią podstawę gry. Niestety, konsola nie nadąża z odświeżaniem ekranu, co niestety zdarza się na każdym etapie. Tła pojawiają się centymetr po centymetrze w sposób, który — jeśli nie dzieje się to płynnie - wprowadza wiele zamieszania.

Na każdym poziomie musisz wykazać się prędkością i dokładnością. Gdy spod płóz wyskakują bryłki śniegu, najważniejsze jest, by precyzyjnie zakręcać, co przy minimalistycznym systemie sterowania nie jest wcale takie łatwe. Wybierasz jeden spośród 12 pojazdów, które różnią się między sobą prowadzeniem. Niestety osiem tras to nieco za mało. Na szczęście firma UDS przewidziała to i wprowadziła łatwy w użyciu edytor tras.

Tak więc *Sno Cross* (podobnie jak *Sled Storm* firmy EA) stanowi urozmaicenie, nawet jeśli nieco ograniczone, wyścigowego światka PlayStation. Grafika jest zarówno dobra, jak i funkcjonalna. Problem stanowi kiepskie odświeżanie ekranu, przez co cała gra sprawia wrażenie wiekowej. Martwi nas również żywotność tytułu, trasy są bowiem krótkie i po pewnym czasie mogą się znudzić.

Skutery śnieżne, dużo tras i wysokie skoki. Wspaniale.

UWAŻAJ NA...

TE SZALONE SKOKI

W grze występuje wiele skoków. W idealny sposób oddają one niesamowitą prędkość tego sportu. Podjeżdżając pod zbocze, tak ustawiasz skuter, by po wystrzeleniu w powietrze ustawił się do następnego zakrętu. Jeśli niewłaściwie ocenisz odległość, możesz łatwo wylecieć z trasy...

PSM OPINIA

ZA
- Natychmiastowa gratyfikacja.
- Efektywny system sterowania.
- Edytor tras.

PRZECIW
- Kiepskie odświeżanie ekranu.
- Krótka żywotność.
- Niezbyt długie trasy.

ZANIM KUPISZ
Producenci gier szukają coraz to nowych pomysłów. Dzięki nim na rynku pojawiają się coraz dziwniejsze wyścigi. Ten tytuł nie ma jeszcze zbyt dopracowanej zawartości. Nadrabia to jednak entuzjazmem i dobrze zaprojektowanymi trasami, na których można w pełni wykorzystać możliwości skuterów śnieżnych.

Wydawca: Eidos
Producent: Capcom
Liczba graczy: 1
Premiera: Lipiec

The Misadventures Of Tron Bonne

DISNEY MA UBRANEGO WE FLUORESCENCYJNY KASK BRUCE'A BOXLEITNERA, JEDNAK TRON CAPCOMU JEST O WIELE BARDZIEJ DZIWACZNY...

Wartka akcja. Tron wkracza na złą drogę. Wykorzystuje swoje roboty do napadania na banki i przekupywania policjantów.

Chciwość to świetna sprawa. To motto klasycznych seriali z lat 80. w stylu *Dynastii* czy *Dallas*. Dziwnym zbiegiem okoliczności podobne motywy pojawiają się też w grze *The Misadventures Of Tron Bonne*. Szalona na punkcie ropy rodzinka została zastąpiona przez familię szaloną na punkcie kamieni szlachetnych. Teisel wskoczył na miejsce JRa, a z połączenia Pameli i lilipuciej Lucy powstała panna Tron Bonne we własnej osobie — to nastoletnia brunetka, która ubiera się niczym robot.

Jeśli pamiętasz grę *Megaman* Legends, przypominasz sobie być może państwo Bonne. Stanowili oni tło dla wdzięków tytułowego bohatera. Nie przejmując się moralnymi zapędami *Megamana*, zajmują się oni napadaniem na szpitale, strzelaniem do policjantek i podpalaniem robotów-służących. Wszystko to odbywa się w niesamowitym tempie. *Tron Bonne* to połączenie gry akcji, RPG i łamigłówki. W niektórych misjach musisz unikać przeszkód i przeciwników. W innych należy rozwiązywać zagadki, prowadzić dialogi i unikać pułapek.

Podobnie jak w przypadku *MegaMana*, prosta grywalność jest okraszona wieloma szalonymi pomysłami. Polujesz na kamienie szlachetne, sterujesz swoimi servbotami i rzucasz w ludzi bekonowymi bombami. Zastanawiasz się, co sobie o Tobie pomyślą. W tym szaleństwie jednak kryje się metoda. Gdy wnikniesz głębiej w świat servbotów, odkryjesz, że każde z tych maleńkich stworzonek ma niepowtarzalną osobowość. Servboty są nieokrzesane, pewne siebie, kochane albo leniwe. Zdarzają się nawet takie, które wypełniają Twoje polecenia. W każdej misji atakują przeciwników i wykorzystują swoje możliwości intelektualne. Dzięki znalezionym przedmiotom są w stanie wykonywać nowe zadania. Nie jest to prawdziwy RPG w porównaniu z *Final Fantasy*, ale wystarcza to, żeby Twoje szare komórki od czasu do czasu popracowały. Oczywiście trudno się spodziewać, że się nadmiernie przegrzeją.

„Prosta grywalność jest okraszona wieloma szalonymi pomysłami"

Tron Bonne zawodzi jeśli chodzi o sterowanie i prezentację. Obracanie się przy użyciu przycisków indeksowych jest dość uciążliwe. Grafika sprawia wrażenie nieco przestarzałej. Czy dziwactwo gry wynagrodzi nam jej niedociągnięcia? Przekonamy się już wkrótce.

UWAŻAJ NA...

TE DZIWACZNE SERVBOTY...

Zgadza się, servboty to najciekawsze postacie *Tron Bonne*. Na pewno rozbawi Cię widok pani Bonne pakującej je do królewskiej rakiety, podwożącej je wielką ciężarówką lub też rzucającej je na pożarcie wielkim robotom. Super.

ZA
- Maniakalne servboty.
- Elementy łamigłówki, RPG i akcji.
- Coraz trudniejsze zadania.

PRZECIW
- Wygląda na dość wiekową.
- Wadliwy system sterowania.
- Może być zbyt dziwna.

ZANIM KUPISZ
Gra *Tron Bonne* jest bardziej złożona niż na to wygląda. Oferuje sporo łamigłówek, strzelania i przygód. Wszystko zależy od tego, czy dziwaczne postacie i fabuła przypadną Ci do gustu.

PlayStation

9 DEM NAJLEPSZYCH GIER SPORTOWYCH

FIFA 2000, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, ISS PRO '98 I WIELE INNYCH

Od twórców PlayStation Magazyn

INDEX 355437 • ISSN 1507-6083 • CENA 25.00 ZŁ • NR 3/00

Total PlayStation™

GRATIS KSIĄŻKA Z PORADAMI DO GIER SPORTOWYCH

TYLKO U NAS!

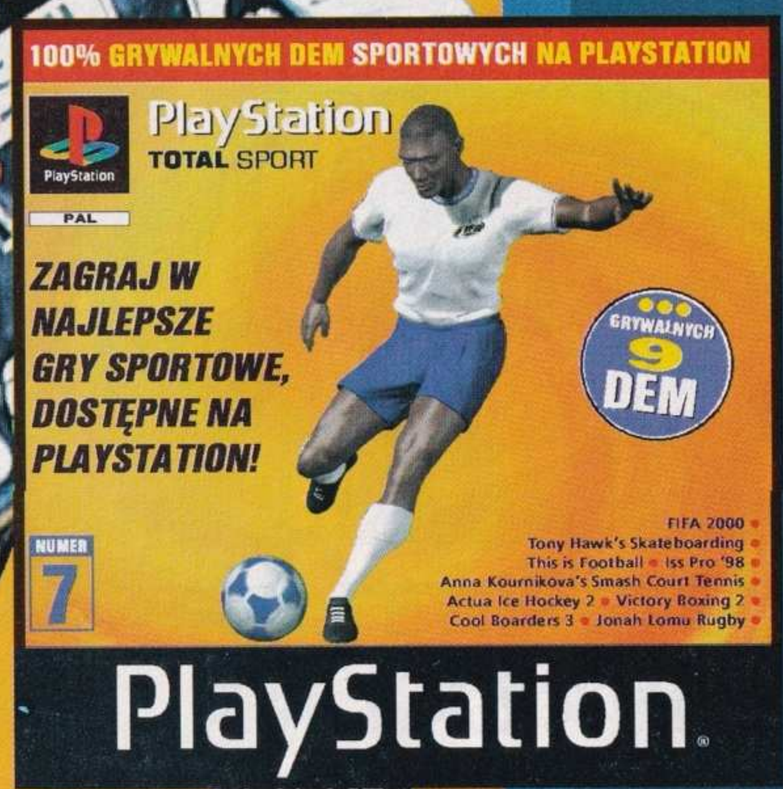
PRZEGLĄD NAJLEPSZY GIER SPORTOWYCH NA PLAYSTATION

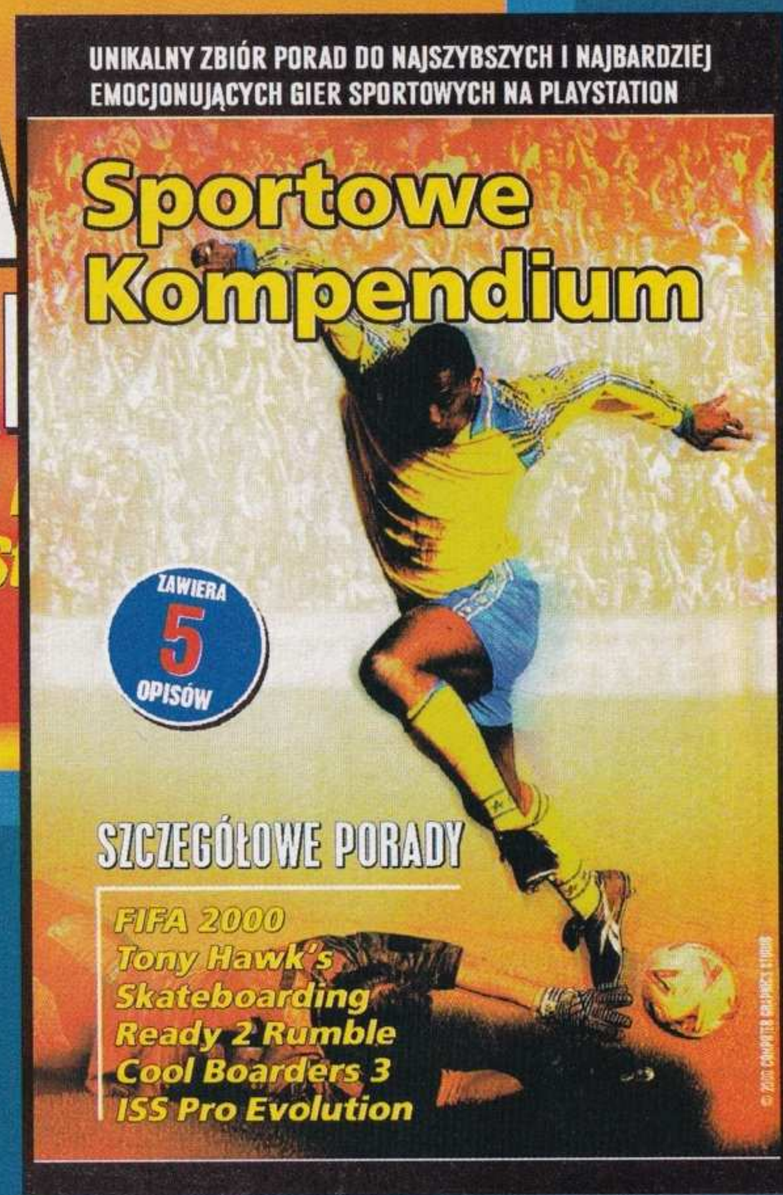
RECENZJE

- TONY HAWK'S SKATEBOARDING
- LMA MANAGER
- FIFA 2000
- NFL BLITZ
- COOL BOARDERS 4
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS
- ANNA KOURNIKOVA'S SMASHCOURT TENNIS
- THIS IS FOOTBALL
- VICTORY BOXING 2
- ACTUA ICE HOCKEY 2

TONY HA SKATEBOA

Najlepsza symulacja jazdy dostępna na konsolę PlaySt





SZUKAJ W KIOSKACH!

zagadki / **nowatorstwo** / ziemia / **faluje**

Wydawca: Take 2
Producent: Lost Toys
Liczba graczy: 1-2
Premiera: Sierpień

MoHo

GDYBYŚMY ŻYLI NA TERENIE AKTYWNYM SEJSMICZNIE, OD RAZU POCZULIBYŚMY SIĘ W *MOHO* JAK U SIEBIE. A TAK TRZEBA SIĘ BĘDZIE PRZYZWYCZAJAĆ...

Zamiast nóg masz kulę. Wariactwo!

Cyborgi to delikatne i kruche istoty. Mają alergię na miotacze ognia, wodę, laserowe ogrodzenia i prawie wszystkie inne elementy scenerii w tej grze. Na szczęście możesz dobierać postacie do zadania (szybkie i lekkie albo ciężkie i wolne).

Obecne już jakiś czas na rynku konsole zwykle spędzają jesień życia w oparach wtórności i braku wyobraźni. Producentom nie opłaca się marnować świeżego pomysłu, skoro mogą zarobić kupkę kasy modyfikując nieco stary engine i dodając kolejny numerek do znanego tytułu. Lost Toys wyłamuje się z tego schematu. Ta firma to stosunkowo nowy gracz na rynku PlayStation, ale tworzą ją zahartowani w boju twórcy i właśnie dlatego zdołali zaskoczyć nas grą, która - ku przerażeniu recenzentów — wymyka się wszelkim szufladkom.

Wyobraź sobie *Robot Wars* skrzyżowaną z *Gladiators* i *Tony Hawk's Skateboarding*. Jesteś cyborgiem z kulą zamiast nóg i turlasz się przez pofalowane otoczenie kipiące tektoniczną furią. Polegając na prawie grawitacji powoli uczysz się surfować na lądzie, nabierając prędkości dzięki falom, szczytom i dolinom, którymi usiany jest krajobraz. Każdy poziom jest tutaj podgierką wymagającą od Ciebie wykonania określonych zadań. W Last Man Stands musisz pokonać inne roboty. W Power Ball musisz umieszczać magnetyczne piłki w bramce będąc atakowany przez mechanicznych obrońców. Na innych poziomach ścigasz się z czasem zdobywając przedmioty. W Pursuit uciekasz przed potężnym trzęsieniem ziemi. Można by tak wymieniać — jest tu mrowie wyścigów i innych wariantów do wypróbowania.

Jeśli chodzi o same zadania do wykonania, rozgrywka jest dość zwyczajna. Ale po osadzeniu tego w niemal surrealistycznych realiach *MoHo*, czujesz jak joypad przyrasta Ci do rąk. Pokonanie każdego z tych diabelskich leveli staje się sprawą honoru. Będziesz wywijał orły ze slapstickową wręcz częstotliwością i nieuchronnością, ale za każdym razem będziesz wracał z tym błyskiem jeszcze-jeden-raz w oczach. Krzywizny poziomów są tu po to, byś próbował różnych taktyk i dopieszczał do perfekcji trasę przejazdu. Starasz się odpowiednio podejść do tego half-pipe'a, by dosięgnąć tamtego przedmiotu. Następnie przypadkiem wpadasz na ten jak-mogłem-go-przeoczyć skrót, który pozwala Ci przejechać sprawnie cały poziom, a przy samym końcu kompletnie się rozkraczasz. Jak każda gra oparta na platformówkowym „podwoziu", *MoHo* budzi sprzeczne emocje: fanatyczne uzależnienie przeplata się ze wściekłą frustracją. Czy utrzyma Cię przy ekranie do samego końca, czy zirytowany wyrzucisz ją za okno? Dowiesz się z naszej recenzji.

„Pokonanie każdego z tych diabelskich leveli staje się sprawą honoru..."

UWAŻAJ NA...

FALUJĄCE KRAJOBRAZY

Gdy ziemia zwija się w spazmach i faluje, Ty obserwujesz jej ruchy, włączasz się „do ruchu" i surfujesz na tych falach. Efekt jest zadziwiający. Jeśli firmie Lost Toys następnym razem przyjdzie do głowy zrobić grę surfingową, mają już spore doświadczenie w tej materii.

ZA
- Smakowita grafika.
- Nowatorska rozgrywka.
- Wściekle uzależniająca.

PRZECIW
- Brak konkretnej osobowości.
- Może być monotonna.
- Wściekle frustrująca.

ZANIM KUPISZ
Odświeżająco inna i dość żywotna dzięki mrowiu podgierek i bonusowych poziomów. Łatwo wpaść w obsesję na punkcie jej ukończenia, ale wszystko będzie zależeć od ostatecznego poziomu trudności oraz zachęcenia graczy do wielokrotnego przechodzenia leveli. Wkrótce na naszym krążku ujrzysz demo *MoHo*.

SZUKAJ W KIOSKACH!

SKLEPY FIRMOWE Hurtowni Gier TV

TEWIMEX

PlayStation

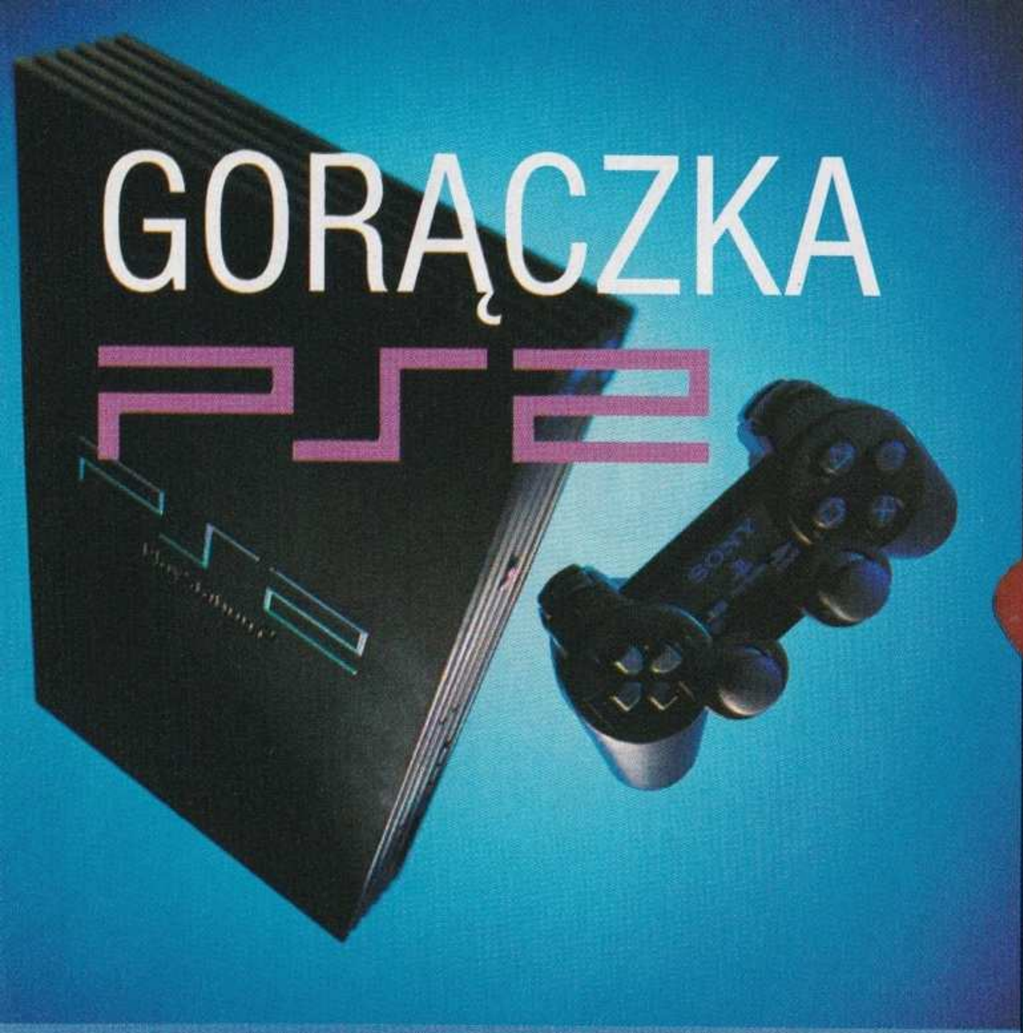
AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

ZAPRASZAMY DO SKLEPÓW W POZNANIU:
Pod Rondem Kaponiera, tel. (061) 843-33-81
pon.-pt. 10-18 sob. 10-14
Pasaż RONDO, ul. Zamenhofa 133, box 25, tel. (061) 875-78-53
pon.-sob. 10-21 niedz. 10-18
ZAPRASZAMY DO HURTOWNI:
tel. (061) 852-79-52, fax (061) 848-40-15

•OSPRZĘT I AKCESORIA DO WSZELKICH TYPÓW GIER
•MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA DOWOLNEJ GRY
•NAJNIŻSZE CENY, NAJWIĘKSZY WYBÓR
•ZAOPATRZENIE WYPOŻYCZALNI
•ZAKUPY NA RATY (DETAL)
•NOWOŚCI NA BIEŻĄCO

WEŹ KUPON
A DO ZAKUPIONYCH TOWARÓW DOŁĄCZYMY PREZENT
NIE DOTYCZY HURTU NIE DOTYCZY HURTU
NIE DOTYCZY HURTU NIE DOTYCZY HURTU

GORĄCZKA PS2

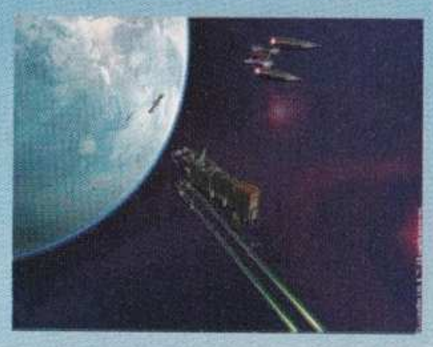


WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA PLAYSTATION2...

W TYM NUMERZE...

CEL, PAL...
Cztery firmy — cztery strzelaniny: *Timesplitters*, *Unreal*, *The World Is Not Enough* i *Gunslinger*... **strona 042**

NIECH MOC BĘDZIE...
Gwiezdne Wojny na PS2! Nowe szczegóły na temat gry *Star Wars: Starfighter* firmy LucasArts **strona 044**



PIŁKA W GRZE
Firma EA przygotowuje na PS2 grę *FIFA* i futbol amerykański, *Madden* **strona 045**

CEGŁY I ZAPRAWA
Strzelanina opracowywana przez firmę THQ to nowe podejście do tematu strukturalnego zniszczenia **strona 045**

A PONADTO:

POWRACA *READY 2 RUMBLE*... SZPIEGUJEMY *NO ONE LIVES FOREVER*... YODA MA WYPADEK... *MUNCH'S ODDYSEE*... MIKE LEROI ZMIENIA SIĘ... NAJNOWSZE WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA PS2...

R2R: THE REMATCH
Gra *Ready To Rumble 2: Round 2* firmy Midway pojawi się na PlayStation2 równolegle z europejską premierą konsoli. Wystąpi w niej wielu nowych bokserów dysponujących świeżymi ciosami. Poprawi się również oprawa graficzna tytułu. Dowiedzieliśmy się, że wśród walczących nie będą jedynie zawodowi bokserzy. Mówi się o udziale koszykarskiego olbrzyma Shaquille'a O'Neala. W ringu ma również stanąć znany wielbiciel szympansów, Michael Jackson. Wszyscy zastanawiają się, jak sobie poradzi w białych rękawiczkach.

RZEŹNIA TRWA NADAL

PIERWSZA KREW

WIELKIE FIRMY OPRACOWUJĄ STRZELANINY NA PS2

Czterech największych wydawców gier na świecie — Activision, Eidos, Infogrames i Electronic Arts — przygotowuje własne strzelaniny na PlayStation2. Z uwagi na niesamowitą moc nowej konsoli Sony można się spodziewać, że strzelaniny wypadną na niej równie przekonująco, co wyścigi, przygodówki i RPG.

Jak na razie najładniej wygląda thriller *Timesplitters* (znany wcześniej jako *Time Splinters*) firmy Eidos. Producentem gry ma być firma Free Radical Design, w której pracują ludzie z Rare. Nie będziemy w niej walczyli z *Obcymi*. Zapowiada się bardziej humorystyczne podejście do tematu. Naszymi przeciwnikami będą kapłani umarlaków i kreskówkowe, psychotyczne cyborgi. Tytułowi Rozszczepiacze to starożytna rasa, która przy pomocy kryształów powoduje sporo zamieszania w czasie. Poszczególne poziomy są związane z dekadami z lat 1935-2035. Gra wyróżnia się dwoma elementami. Po pierwsze, trybem multiplayer, w którym firma Free Radical zapowiada utrzymanie niewiarygodnie płynnej animacji — 60 klatek na sekundę. Po drugie, genialnym edytorem map, który umożliwia przetestowanie swoich dzieł w dowolnym momencie ich powstawania.

„Tytułowi Rozszczepiacze to starożytna rasa, która powoduje sporo zamieszania w czasie"

Jeśli zastanawiasz się, co stało się z *Unrealem* na PlayStation, mamy dla Ciebie odpowiedź. Gra została przesunięta na PlayStation2. Jej wczesną wersję testowaliśmy na targach E3, jednak nie zro-

ARTUR Z ANGLII

Firma Midway wzięła na warsztat epicką, arturiańską sagę pt. *Le Morte d'Arthur*. Na jej podstawie opracowuje grę *Legion: Legend Of Excalibur*. Będzie to połączenie strategii czasu rzeczywistego z przygodówką. Wcielasz się w rolę Arthura Pendagrona i prowadzisz wojnę z Morganem Le Fay. Tworzysz własny Okrągły Stół, przekonując 12 rycerzy, by przystąpili do Ciebie. Budujesz zamki i machiny wojenne. W trybie multiplayer możliwe będą zarówno pojedynki, jak i współpraca. Całość ma być utrzymana w stylu *Excalibura* Johna Boormana.

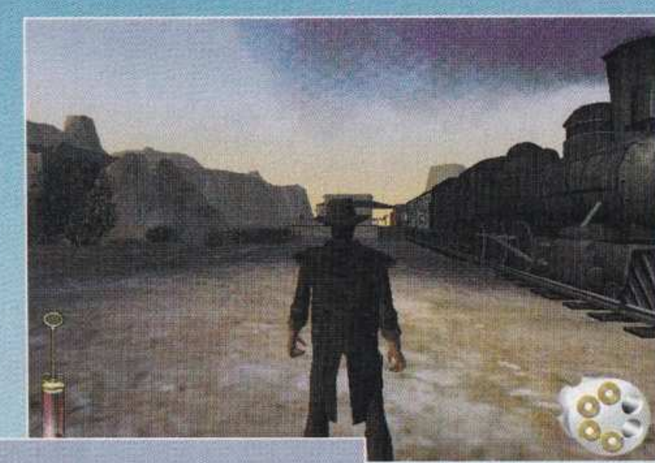
WITAMY W MAYHEM

Firma Interplay wyodrębniła pododdział o nazwie Digital Mayhem. Powstaje tam horror *Run Like Hell*. To trójwymiarowa przygodówka, która ociera się o estetykę sf. Pomyśl o połączeniu *Obcego* z *The Thing* Johna Carpentera. Żołnierz Dick Connor (głosu użyczył mu Lance „Bishop" Henriksen) zostaje przetransferowany do odległej stacji kosmicznej. Problem w tym, że w nowej bazie aż roi się od Obcych, którym udało się wybić całą załogę. Doskonale zaadoptowali się do warunków. Zapowiada się niezły horror. Gra pojawi się na początku przyszłego roku.

Gra *Timesplitters* robi duże wrażenie, zwłaszcza w trybie dla czterech osób. Oczywiście na podzielonym ekranie...

Unreal wygląda pięknie na papierze, ale na razie porusza się słabo. Wkrótce napiszemy o nim więcej.

Nowy screen z *The World Is Not Enough* firmy EA. Więcej screenów wkrótce.

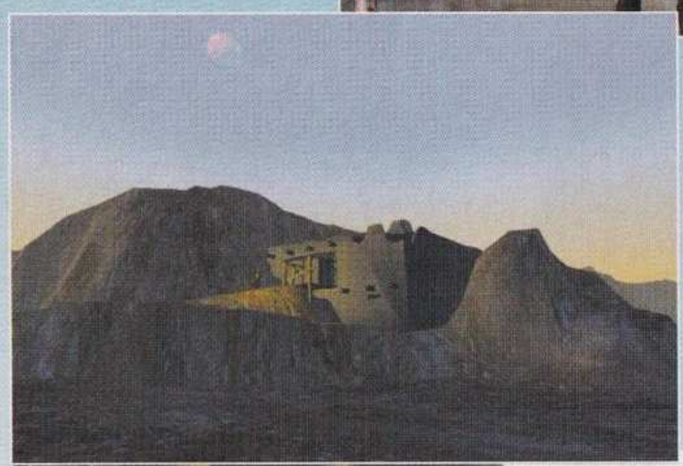


biła na nas najlepszego wrażenia. Firma Infogrames nie jest zbyt zadowolona ze sterowania i w miejsce tradycyjnych kontrolerów zamierza wprowadzić myszkę (i bardzo dobrze — RB). Od razu widać, że również engine wymaga dopracowania. Tak czy inaczej *Unreal* ma być pierwszą sieciową grą na PS2. Otrzymasz w ten sposób szansę (wielokrotnego) zabicia ludzi, których nigdy wcześniej nie widziałeś na oczy.

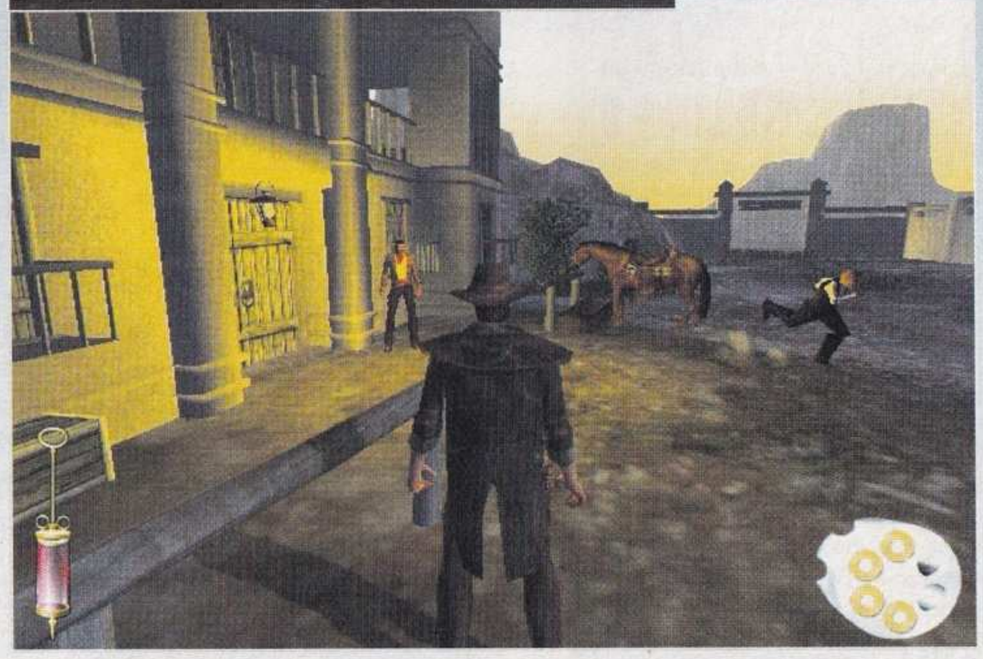
Kolejna strzelanina to *The World Is Not Enough*. Na pewno jeszcze nie raz zagości na naszych łamach. To lepsza wersja tytułu przygotowywanego także na obecną PlayStation, wykorzystująca engine *Quake III Arena*. Mieliśmy szansę rzucić okiem na jej wczesną postać. Musimy przyznać, że zrobiła na nas duże wrażenie. Fabuła odpowiada treści filmu. Na swojej drodze spotykasz wiele postaci, które pomagają Ci w Twojej misji. Są oczywiście również wrogowie. Musisz pamiętać, że przeciskanie się między ścianami nie jest najlepszym pomysłem. Na szczęście *TWINE* oferuje interakcyjną scenerię, więc możesz wysadzić ściany w powietrze (wraz ze wszystkim, co się między nimi znajduje). Firma EA nie jest na razie pewna, czy końcowa wersja gry dla jednej osoby będzie się poruszać z prędkością 60 czy 30 klatek na sekundę. Będziemy Cię na bieżąco informować o dalszym przebiegu prac nad przygodami Bonda.

„Chcąc się zemścić będziesz musiał stawić czoła miejscowym karciarzom"

Wszystkie te trzy strzelaniny oferują typową rozrywkę spod znaku „idź i niszcz". Ciekawym urozmaiceniem ma być *Gunslinger* firmy Activision. Akcja gry toczy się na Dzikim Zachodzie. Wcielasz się w rolę niezależnego rewolwerowca. Możesz wykorzystywać swoje umiejętności w dobrym lub złym celu. Ale nie chodzi tu tylko o strzelanie. Twoim zadaniem jest zemsta na posiadaczu ziemi. Będziesz musiał nauczyć się jeździć konno, napadać na dyliżanse i stawiać czoła najlepszym karciarzom w okolicy. A także wyciągać na raz dwa rewolwery. Prawdę mówiąc, to strzelanina oglądana zza pleców bohatera, ale łączy w sobie cechy innych opisywanych w tym artykule gier.



Gra dla wszystkich, którzy wolą poncho od skórzanego płaszcza... *Gunslinger* powstaje w firmie Activision. To naprawdę ludzie z wyobraźnią. Wygląda o wiele lepiej niż się tego spodziewano.



POCZUJ MOC

W okolicy Bożego Narodzenia firma Virgin Interactive ma wydać *Force of One*. To radosne połączenie *Matrixa* i twórczości Williama Gibsona. Wcielasz się w rolę technomaniaka o imieniu Farlight. Twoje zadanie jest banalne: musisz uratować świat Calcaphon. Gra wykorzystuje w pełni interakcyjne postacie. Pomagają one Farlightowi w jego misji odkrywając wiele szczegółów z jego przeszłości. Choć całość przypomina dzieje Luke'a Skywalkera, nie okaże się bynajmniej, że odnalazł on po latach swojego ojca...

MUNCH NA STARCIE

Podczas premiery PS2 nie może zabraknąć *Oddworldu. Munch's Oddysee* znajduje się w pierwszej linii gier na nową konsolę. Munch spotyka się z Abem w zakładzie farmaceutycznym i razem udają w świat. Mogą tam robić, na co tylko przyjdzie im ochota. Mogą być źli albo dobrzy. Wszystko zależy od ich zachcianki. Mieliśmy dużo szczęścia — udało nam się zagrać we wczesną wersję tego tytułu. Byliśmy zachwyceni — piękna grafika, przemyślana fabuła, inteligentne ustawienie kamer, humorystyczne elementy (wypij kawę, żeby biegać szybciej!)...

Wygląda świetnie i tak samo się porusza. ***Star Wars: Starfighter*** to pierwsza gra LucasArts na PS2.

GWIEZDNE WOJNY NA PS2

NIECH MOC BĘDZIE Z TOBĄ

NA PS2 POJAWIĄ SIĘ DWIE GRY SPOD ZNAKU *GWIEZDNYCH WOJEN*.

Firma LucasArts ma spore doświadczenie w produkcji walk kosmicznych w świecie *Gwiezdnych Wojen*. Wydali na peceta serię *X-Wing* i *Rogue Squardon*. Na pewno wiedzą, o co w tym wszystkim chodzi.

Nic więc dziwnego, że w kolejce na PS2 czeka kolejny tytuł. W grze *Episode I: Starfighter* masz szansę zasiąść za sterami różnych statków pochodzących z pierwszej części sagi. Najsłynniejszym z nich jest Naboo Starfighter. Gra nie trzyma się wiernie fabuły filmu, ale pojawiają się w niej oczywiście niektóre ze scen, m.in. walka ze statkiem desantowym Federacji. Będziesz mógł wybrać jednego z trzech pilotów, z których każdy dysponować będzie własnym zestawem maszyn. No cóż, nie na darmo mówią, że różnorodność jest solą życia...

Firma LucasArts opracowała na potrzeby *Starfightera* zupełnie nowy engine. Zmieniono również całą mechanikę gry. Poziomy mają szokować ilością szczegółów, niezwykle wiernie odtworzonymi statkami i niesamowitą prędkością akcji. Spójrz tylko na nasze screeny. Nowa generacja gier na sprzęcie najnowszej generacji? Bez dwóch zdań. Wkrótce więcej informacji na ten temat!

GWIEZDNE KABELKI

A CO ZE *STAR WARS: ON-LINE*?

Według jednej z plotek świat *Gwiezdnych Wojen* ma być dostępny dla PS2 w sieci.

Faktem jest, że firma LucasArts wspólnie z Verant Interactive (twórcy *EverQuest*, sieciowego przeboju na peceta) i Sony Online pracują nad „pierwszym sieciowym RPG toczącym się w świecie *Gwiezdnych Wojen*". W grze występować będzie „unikatowa kombinacja walki, specjalistycznych misji i zadań".

Czy pojawi się na PS2? Nie potwierdzono tego oficjalnie, ale współpraca z Sony Online zdaje się na to wskazywać. Prezes firmy, pani Lisa Simpson twierdzi, iż „*Gwiezdne Wojny* on-line będą prawdziwym fenomenem, który zmieni podejście graczy do sieciowych rozgrywek". W takim razie musi chodzić o PlayStation2.

Modem telefoniczny — już niedługo do obejrzenia tylko w muzeum techniki.

WYŚCIG Z *GWIEZDNYCH WOJEN*

LUCASKARTS

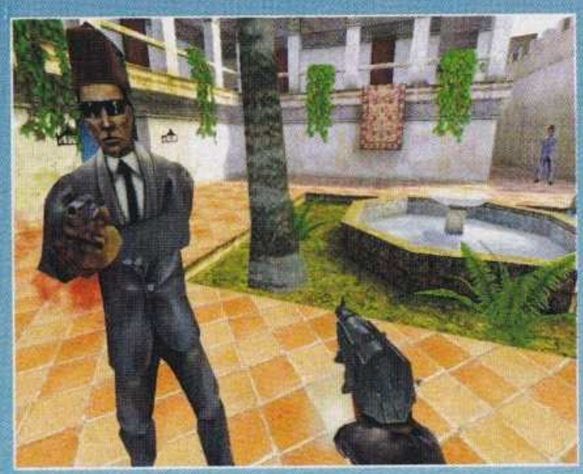
...A OTO DRUGA. ZAPRASZAMY DO WZIĘCIA UDZIAŁU W WYŚCIGU *SUPER BOMBAD*

Oto przepis na grę. Weź postacie z *Gwiezdnych Wojen*. Umieść je w wyścigach utrzymanych w stylu *Mario Kart*. Jeszcze tylko wielkie wyskoki. Wszyscy na pewno będą zadowoleni!

Dave Dresden z Lucas Learning opisuje ten tytuł jako „lekkie podejście do tematu *Gwiezdnych Wojen*". W *Super Bombad Racing* występuje osiem głównych postaci ze *Star Wars*. Wszystkie pędzą na złamanie karku. Gra różni się znacznie od *Episode 1: Racer*, ale ogólny pomysł jest taki sam — chodziło o stworzenie czegoś mniej poważnego, idealnego dla młodszych graczy. Najważniejszą rolę odgrywają w takich tytułach power-upy. *Super Bombad Racing* nie jest tu wyjątkiem. Gra oferuje 25 rodzajów broni, tarcz i innych przedmiotów, które można zebrać po drodze. Zapowiada się więc szybka, okraszona wieloma wybuchami akcja.

Na załączonych obrazkach widać, że gra będzie połączeniem *Crash Team Racing* i *Micro Maniacs* — to dwie wyśmienite produkcje. Oczywiście grafika jest o wiele lepsza, ale czy można się spodziewać czegoś innego po najbardziej wyczekiwanej konsoli na świecie? Chyba nie.

Mario, posuń się. Na PS2 pojawi się wyścig w stylu *Gwiezdnych Wojen* z wielkimi głowami. Wyprzedź tego kolesia!

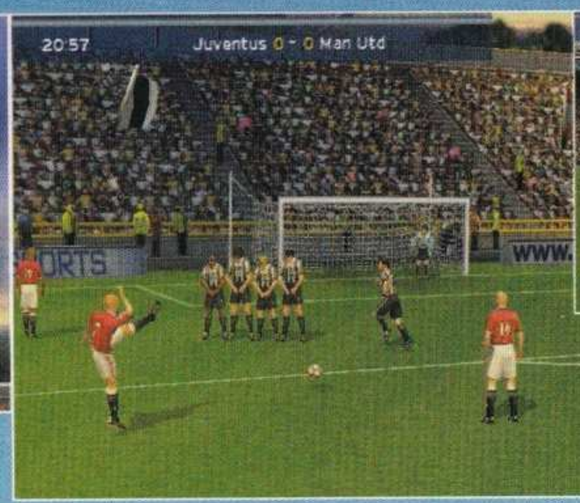


CHCESZ ŻYĆ WIECZNIE?

Firma Fox Interactive przygotowuje obserwowaną oczyma głównego bohatera przygodówkę opartą na filmie szpiegowskim z lat 60. pt. *Nikt Nie Żyje Wiecznie.* W roli głównej występuje agent Archer. Musisz unikać pułapek, uważać na podwójnych agentów i wykorzystywać rozmaite gadżety ze swojego arsenału, np. eksplodującą szminkę do ust i żrące perfumy. Tak, zgadza się, agent Archer jest kobietą. Odwiedzi wiele malowniczych miejsc, np. Maroko, Karaiby czy rosyjska stacja kosmiczna. Dla każdego coś miłego.

CZŁOWIEK-CIEŃ

Mike LeRoi, człowiek z metalową maską na piersiach, powraca na PlayStation2. Firma Acclaim pracuje nad kontynuacją gry *Shadowman* noszącą podtytuł *2econd Coming.* Mike stawi w niej czoła demonom zwanym jako Grigori, które przez ostatnie kilka tysiącleci udawały, że są ludźmi. Narzekając w recenzji pierwszej części *Shadowmana* na grafikę, dodaliśmy iż „mamy nadzieję, że kontynuację tego tytułu ujrzymy na PS2". I oto ona...



To niewątpliwie piękna gra — *FIFA* powraca na PlayStation2.

NOWE GRY EA

SZALEŃSTWO FIFA

FIFA I MADDEN SZYKUJĄ SIĘ DO WYJŚCIA NA BOISKO

***FIFA 2001* na PlayStation2 będzie pierwszą PS2-grą firmy Electronic Arts, jaka zadebiutuje w Japonii. Najnowsza wersja słynnej serii kopanin jest obok *Madden NFL 2001* zapowiedzią nowej jakości symulacji sportowych.**

Obie gry zachwyciły nas swoim wyglądem. W *FIFA 2001* animacja twarzy zawodników przyciąga wzrok. Każda z gwiazd futbolu impulsywnie reaguje na poszczególne zagrania. Płynność animacji *Maddena 2001* rzuciła nas po prostu na kolana. Gracze brutalnie wchodzą ciałem podczas starć z przeciwnikami, a ich oczy śledzą ruch piłki. Publiczność zgromadzona na stadionie (*FIFA*) powiewa flagami, a stroje zawodników (*Madden*) został niezwykle precyzyjnie odtworzony.

Oczywiście zmiany idą o wiele głębiej. W *FIFA 2001* dostępnych jest pięć trybów: mecz towarzyski, mistrzostwa świata, mistrzostwa świata w kategorii wiekowej do 23 lat, liga i trening. Mamy do wyboru 47 drużyn narodowych seniorów i 16 juniorów. W trybie ligowym można rozpocząć rozgrywki w Anglii, Hiszpanii, Niemczech lub Włoszech. Firma EA obiecuje inteligentniejszych i lepiej wyglądających zawodników. Swoje umiejętności można będzie podnieść w trybie treningowym. Za ścieżkę dźwiękową mają być odpowiedzialni zespół Jamiroquai i Paul Oakenford. Do zebrania danych motion capture wykorzystano (przynajmniej na potrzeby wersji japońskiej) gwiazdę Romy — Hidetoshi Nakatę.

Za perfekcyjną animacją *Madden 2001* kryje się oczywiście poważnie ulepszony model fizyczny. Wątli (oczywiście stosunkowo) napastnicy nie będą już z taką łatwością przebijać się przez szeregi rosłych obrońców. Dane prawdziwych zawodników (wzrost i waga) zostaną wykorzystane do określenia szans podczas bezpośredniego starcia. Na szczęście zachowano przy tym proporcję prędkości, a więc poszczególne akcje powinny wyglądać niezwykle realistycznie.

Po japońskiej premierze gra *FIFA 2001* zawita do Europy jesienią. Gdy tylko zdobędziemy nowe informacje, natychmiast damy Ci znać.

Wygląda dobrze, gra się dobrze, jest po prostu dobra... *Madden* zadziwia wykonaniem.

JESZCZE JEDNA STRZELANINA

CZERWIEŃ ZNÓW W MODZIE

ZAPRASZAMY DO ROZWAŁKI Z *RED FACTION* FIRMY THQ

W obserwowanej oczyma bohatera strzelaninie firmy THQ pt. *Red Faction* ma się znaleźć edytor poziomów. Ale zamiast się nim bawić, lepiej chyba zająć się przeprojektowywaniem na bieżąco istniejących poziomów przy pomocy wyrzutni rakiet.

Środowisko gry można zmieniać, modyfikować, a nawet całkowicie niszczyć. Engine gry umożliwia również zmianę kształtu terenu, tak by np. lawa popłynęła w inną stronę. Gruzy budowli można wykorzystać jako kryjówkę przed ogniem snajperów. Broń wyposażono w wykrywacze termiczne, które potrafią zlokalizować przeciwnika przez mury i trafić prosto w niego. Totalna rozwałka elementów scenerii to temat nieznany w strzelaninach obserwowanych oczyma bohatera. To główny powód, dla którego warto zwrócić uwagę na *Red Faction*. Poza oczywiście piękną grafiką. Premierę zapowiedziano na początek przyszłego roku, a do tego czasu na pewno jeszcze coś o tej grze napiszemy.

Kolejna piękna strzelanina. Czapki z głów, przed Wami *Red Faction*.

NADCHODZĄ!

NAJNOWSZE DATY JAPOŃSKICH PREMIER PS2-GIER. WKRÓTCE PODAMY EUROPEJSKIE TERMINY!

JUŻ SĄ (NOWOŚCI)

All Star Pro Wrestling	(Square)
FIFA 2001	(EA Sports)
Kresvelgr	(Gust)
Big Snowboard Supercross	(EA)
Buchigire Kongou	(Artdink)
Scandal	(SCE)
Kensetsu Juuki Genka Battle	(Artdink)
Chen Wen's Sangoku-shi	(Game Arts)
Dynasty Warriors 2	(Koei)
Rock 'n MegaStage	(Jaleco)
X-Squad	(Square EA)
Street Mahjong Trance Mashin 2	(SunSoft)

WKRÓTCE BĘDĄ

Ex Billiards (Takara)	lipiec 2000
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami)	lipiec 2000
Dream Audition (Jaleco)	lipiec 2000
Baki The Grappler (Tomy)	sierpień 2000
American Arcade Pinball (Astroll)	sierpień 2000
Wild Wild Racing (Imagineer)	lato 2000
Armored Core 2 (From)	lato 2000
Onimusha Warlords (Capcom)	lato 2000
Orphen: Sorcerous Stabber (Kadokawa Shoten)	lato 2000
Splash Dive (SCE)	lato 2000
Aquaqua (Imagineer)	lato 2000
Unison (Tecmo)	lato 2000
Roadster Trophy 2000 (Titus)	lato 2000
Gun Griffon Blaze (Capcom)	lato 2000
TVDJ (SCE)	lato 2000
Surfroid (ASCII)	sierpień 2000
Ring Of Red (Konami)	wrzesień 2000
Den Sen (SCE)	jesień 2000
Shadow of Destiny (Konami)	jesień 2000
The King And I (SCE)	jesień 2000
ESPN X Games Snowboarding (Konami)	listopad 2000
Slipheed: The Lost Planet (Capcom)	zima 2000
The Bouncer (Square)	zima 2000
Tuning Car Race Game (MTO)	zima 2000
Dark Cloud (SCE)	zima 2000
One Forth (From Software)	zima 2000
Mechsmith Run=Dim (Idea Factory)	zima 2000
Warriors Of Might And Magic (3DO)	zima 2000
Rally Hard (Imagineer)	zima 2000
Final Fantasy X (Square)	wiosna 2001
Final Fantasy XI (Square)	jesień 2001

NIE WIADOMO KIEDY

Silent Scope	(Konami)
Resident Evil 4	(Capcom)
Dino Crisis 2	(Capcom)
Extermination	(SCE)
Outcast II	(Infogrames)
Z.O.E.	(Konami)
Maximo	(Capcom)
Spawn: In The Demon's Hand	(Capcom)
Gran Turismo 2000	(SCE)
Moto GP	(Namco)

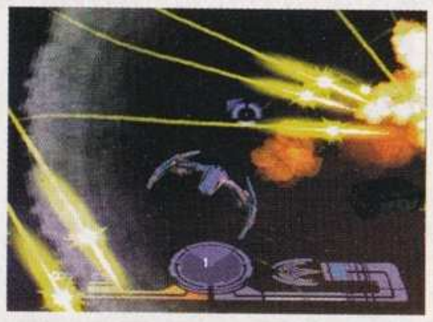
ŻOŁNIERZE KOSMOSU

PSM WYRUSZA DO MANCHESTERU, BY PRZYJRZEĆ SIĘ PRACOM NAD GRĄ *STAR TREK: INVASION!* FIRMY ACTIVISION. BORGOWIE WRÓCILI...

MYŚLIWCE

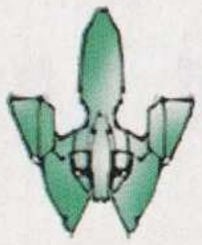
PRZEWODNIK PO STATKACH BOJOWYCH

W grze występuje 60 różnych statków, więc łatwo się pogubić, do kogo mamy strzelać. Podpowiedź: celuj w największy statek, jaki widzisz.

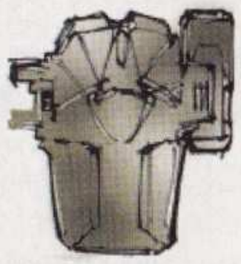


Klingoński Myśliwiec

Hurqiański Myśliwiec 1

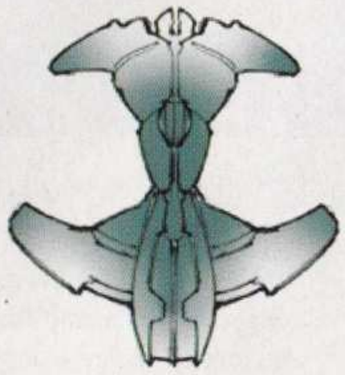


Romulański Myśliwiec 2

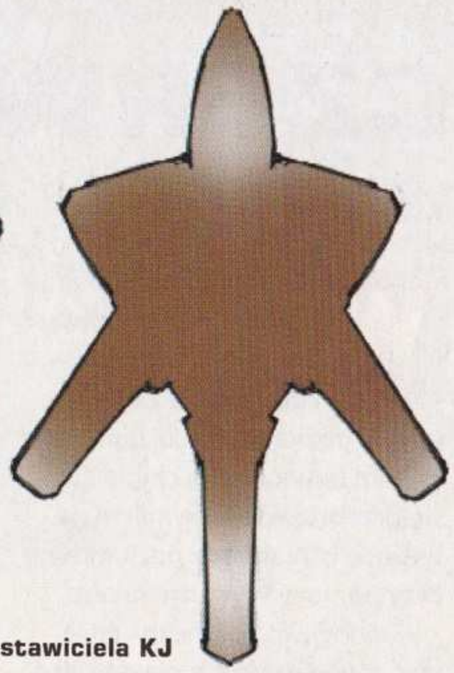


Uszkodzony Prom Apex XI

Kardasjański Myśliwiec



Hurqiański Myśliwiec 2



Statek Przedstawiciela KJ

Statki dla dwóch graczy

Valkyrie 3

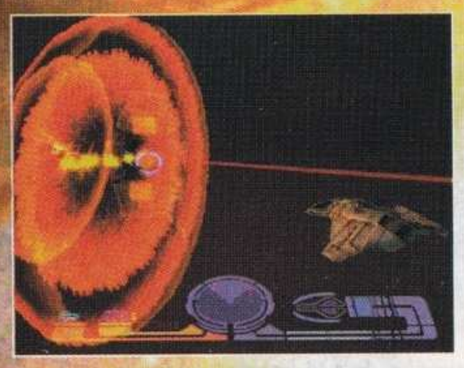
Valkyrie 1

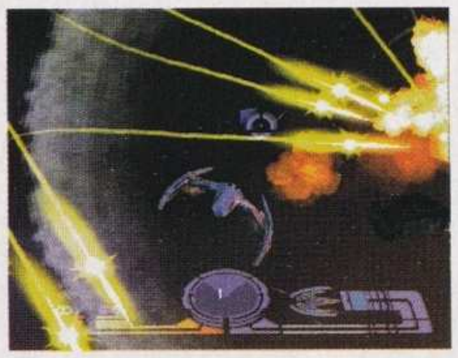
Romulański Myśliwiec 1

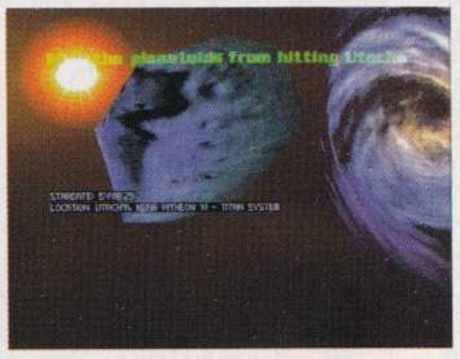
Valkyrie 2

Myśliwiec KJ

Star Trek: Invasion!







Rozniesieni na strzępy przez fotonową torpedę. Auć...

Jeśli chodzi o gry na licencji Star Treka, PlayStation jest ostateczną granicą. Pecetowcy mogli powalczyć w serii strategii z udziałem załogi słynnego USS Enterprise, zaś PS-fanom pozostawało tylko długie oczekiwanie. Gra *Klingon Honour* zbliżała się ku naszym rejonom, ale skończyła w koszu na śmieci. Na szczęście licencję przechwyciła firma Activision i producenci Warthog zaczęli tworzyć dla niej *Star Trek: Invasion!*, pierwszą z zapowiadanej długiej procesji startrekowych gier. Zamiast wyplucia z siebie jeszcze jednej strategii Warthog zdecydował się na trójwymiarową strzelaninę w kosmosie. I nie bez przyczyny: z zespole producenckim znajdują się ludzie, którzy współtworzyli *Colony Wars* (7/10) i *Descenta* (8/10).

„Ta gra nie jest tylko jeszcze jedną strzelaniną", protestuje główny projektant, Haydn Dalton. „Mamy tu mnóstwo postaci, w tym Worfa i Picarda, oraz fabułę podobną do tych, które widzieliście w serialu".

PSM zasiada na krześle w manchesterskiej siedzibie firmy Warthog i teleportuje się do wszechświata *Star Treka*. Nawiązania do trekowych epizodów są szybkie i czytelne. Sugerują, że wszelkie przekłamania i kompromisy nie byłyby mile widziane w tej firmie.

„Przyznam się, że *Star Trek* niespecjalnie mi się podobał, gdy zaczynaliśmy prace nad tą grą", śmieje się Haydn. „Ale im więcej pracowaliśmy nad nią, tym bardziej zagłębialiśmy się w *Star Trek*. Teraz wiem o nim o wiele więcej, niż się spodziewałem".

Gromadzenie materiałów było kluczowym aspektem tworzenia gry. Cały zespół wertował encyklopedie i grube techniczne tomiska, by się upewnić, że gra zadowoli nawet najbardziej fanatycznych wielbicieli *Star Treka*.

„Mamy taką jedną książkę", mówi Han Randhawa, główny grafik, „która prezentuje rozwój floty kosmicznej od wczesnych lat 70. aż po czasy *Star Treka*".

Wątek fabularny, który wysmażyli twórcy, traktuje o Borgach (oczywiście) i ich planach odnośnie najwyraźniej nieszczęśliwej rasy Kam'Jahtae (wymyślonej specjalnie na potrzeby gry przez ludzi z Warthog — za zgodą Paramountu). Gra zaczyna się w momencie, gdy na drodze Borgom stają Klingoni, a kapitan Picard wzywa Worfa i wydaje mu rozkaz zebrania grupy pilotów myśliwców, by zajęli się tym bałaganem. Jeden z tych myśliwców będzie pilotowany właśnie przez Ciebie, a występujesz w grze jako Ensign Cooper.

„Kapitan Picard wzywa Worfa i wydaje mu rozkaz zebrania grupy pilotów myśliwców, by zajęli się tym bałaganem"

Zaraz, zaraz, PSM akurat wie co nieco o *Star Treku* i pojawia się spory problem — Federacja angażuje się w wielki, kosmiczny konflikt? Przecież Główna Dyrektywa głosi, iż Federacja może być tylko obserwatorem, a bezpośrednie akcje mogą być prowadzone na o wiele mniejszą skalę, by nie zakłócić rozwoju gatunków. Coś nam tu śmierdzi, moi drodzy.

Ale drużyna z Warthog jest na to przygotowana. Jak tłumaczy Haydn, „W *Star Treku* nie latasz sobie po prostu zabijając wszystkich wokół. Załoga musi mieć naprawdę dobry powód, by interweniować na tak drastyczną skalę. Mieliśmy fabułę, ale musieliśmy przedstawić ją tak, by była natychmiast rozpoznawalna jako epizod godny *Star Treka*".

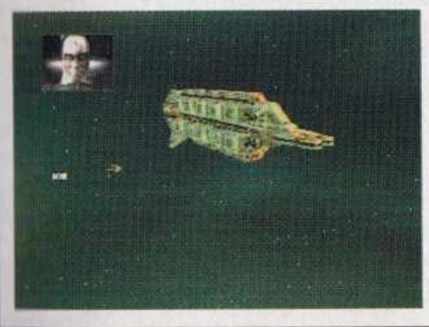
„Firma Paramount była dość ciekawa naszej fabuły", ciągnie Han. „Powiedzieli nam: po co wam myśliwce w grze, to zapowiada agresywne akcje. Dlaczego Federacja miałaby angażować się w coś takiego?" I tu wkracza zajmujący i niesamowicie szczegółowy wątek fabularny. Fani *Star Treka*, przypomnijcie sobie *The Next Generation* — Wolf 359 i bitwę z Borgami, którzy próbowali zasymilować całą Federację. Firma Warthog wpadła na pomysł, że w chwili wybuchu tej bitwy Federacja rozpoczęła prace nad bardzo sterownymi myśliwcami kosmicznymi, ale nie zostały one ukończone. Ponieważ Borgowie teraz wrócili i znów stanowią zagrożenie, program rozwoju myśliwców został wznowiony. I tak kosmos zaroił się od statków bojowych opartych na konstrukcji krążownika Defiant (tak, tego samego, którym Sisko często wyrusza na wypady w *Deep Space Nine*).

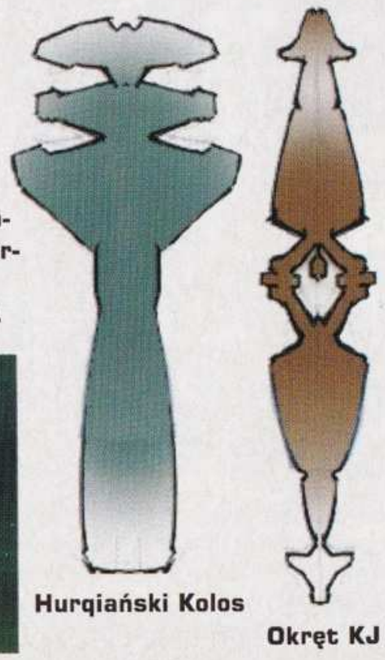
„W zasadzie przerobili Defianta na statek bojowy", mówi Han. „To bardzo agresywny myśliwiec i pierwsza konstrukcja Fede- ▶

STATKI

GŁÓWNIE DO PRZEWOZU TOWARÓW...

W grze jest także pełno innych „latadełek". Niektóre masz chronić, inne możesz zignorować. Hurqiański Krążownik Planetarny jest dosłownie rozmiaru planety.





Hurqiański Kolos

Okręt KJ

Statek Przedstawiciela KJ

Jednostka Uderzeniowa KJ

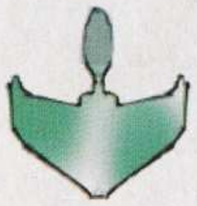
Klingoński Bird Of Prey

USS Typhon

Kardasjański Frachtowiec

Frachtowiec Federacji

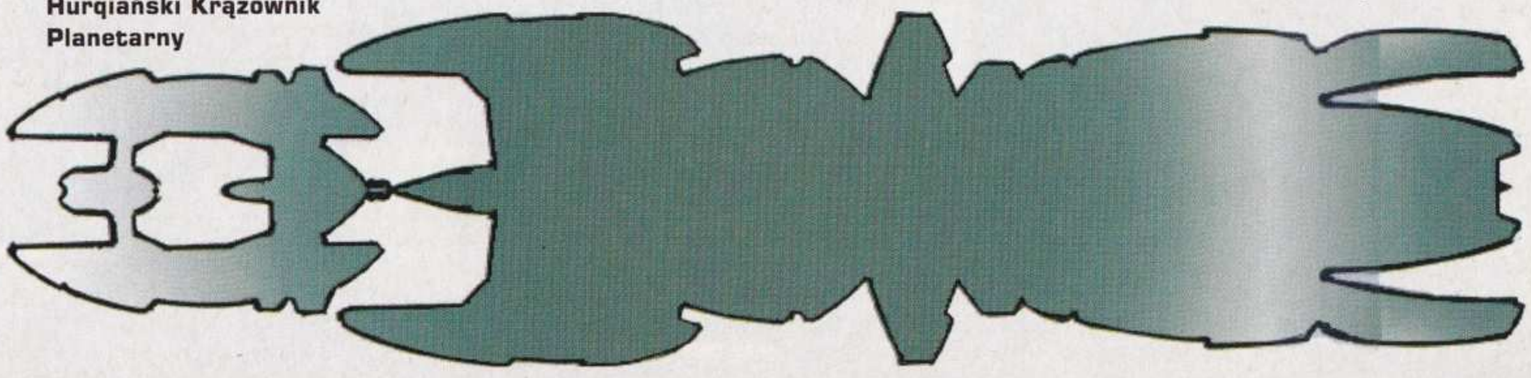
Klingoński Frachtowiec



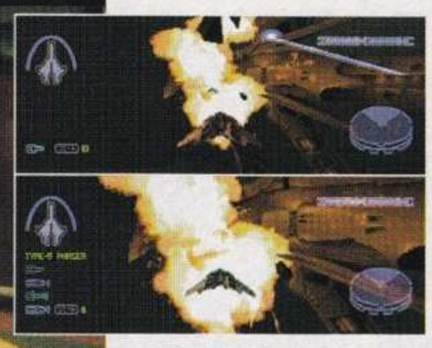
Romulański Warbird

Hurqiański Median

Hurqiański Krążownik Planetarny



Aktorzy grający Picarda i Worfa użyczyli głosów w grze.



Pojedynki z kumplem są pasjonujące. Wszystko działa bardzo płynnie.

racji, która bez trudności może angażować się w kosmiczne pojedynki". Pozostaje pytanie, co Borgowie robią znowu na obszarze kontrolowanym przez Federację? Jeśli nie chodzi tym razem o nas, musi być coś jeszcze...

Powitajmy zatem debiutującą we wszechświecie *Star Trek* rasę: Kam'Jahtae. Rasę, która kolektywnie hibernowała przez ostatnie 200 tys. lat w gigantycznym ulu orbitującym wokół planety.

„Pozwolono nam opracować rasę Kam'Jahtae od podstaw; dodaliśmy nawet jej ideologię i wygenerowaliśmy tło w postaci informacji na ich temat. Są jak rój w ulu — bardzo ze sobą związani, bardzo owadzi. Borgowie mają co do nich swoje plany, które wyjdą na jaw w wyniku różnych zakrętów wątku w trakcie gry", mówi Haydn.

Wiedząc, że trekofile są wręcz obsesyjnie wyczuleni na dokładność detali, firma Warthog tworząc obszar działań *Star Trek: Invasion*! nawiązywała do planet z *The Next Generation*.

„Musieliśmy opracować obszar akcji, wycinek wszechświata *Star Trek*, z zaznaczonymi układami gwiezdnymi i ważniejszymi planetami", wyjaśnia Haydn. „Są pewne obszary, których nie spenetrowano w pełni w serialu, a zatem mieliśmy mnóstwo miejsca, które mogliśmy dowolnie zagospodarować. Ale chcieliśmy także nawiązywać do obszarów, które istnieją już w *Star Treku*, przez co naszym zdaniem miejsce akcji gry nabiera autentyczności".

Kolejną metodą, jakiej twórcy użyli, by zyskać na autentyczności, było oddanie scenariusza do sprawdzenia Jimowi Swallowowi, który pisuje do magazynów poświęconych *Star Trekowi* i jest skarbnicą wiedzy o serii.

„Przekazałem mu skrypt, który stworzyliśmy, a on go zweryfikował pod kątem *Star Treka*", mówi Haydn. „Dlatego teraz wszystko wygląda bardzo autentycznie. Udało nam się także zawrzeć w grze dwie najpopularniejsze postacie z *The Next Generation* — Worfa (Michael Dorn) i Picarda (Patrick Steward), a także zaprosić grających je aktorów do podłożenia głosów. Worf był zachwycony propozycją. Zwróciłem się do niego z pytaniem pe-

STAR TREK: HISTORIA W SKRÓCIE

35 LAT ODKRYWANIA KOSMOSU

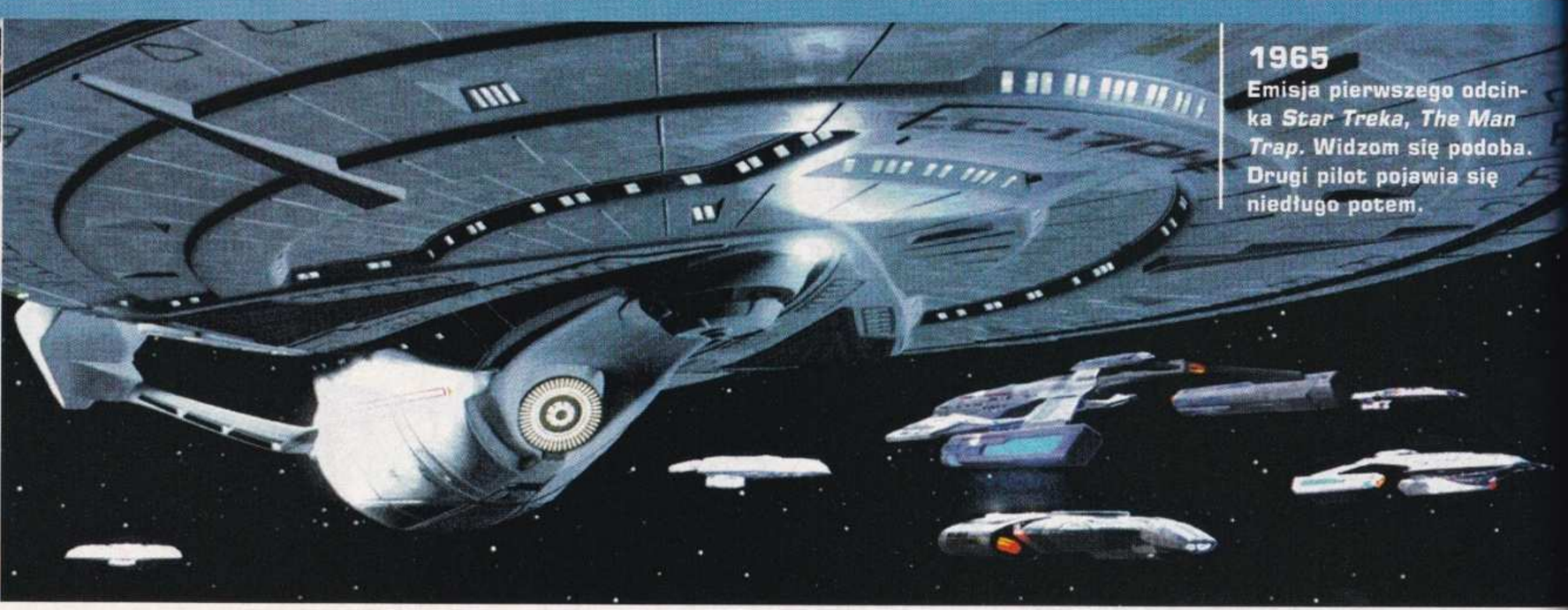
1921
Na świat przychodzi Gene Roddenberry (drugi od lewej). Później to on będzie odpowiedzialny za wykreowanie wszechświata pełnego ludzi o lateksowych uszach i innych zniekształcających twarze paskudztwach.

1947
Roswell, Nowy Meksyk. Na pustyni rozbija się UFO. Nikt/nic nie przeżywa.

1948
Gene Roddenberry wychodzi cało z katastrofy lotniczej, co powoduje u niego obsesję na punkcie stworzeń z odległych zakątków galaktyki.

1964
Zostaje sfilmowany pierwszy pi *Star Treka, The Cage.* Nie zost wyemitowany. Powstaje drugi p *Where No Man Has Gone Befor*

1967
Emisja drugiego epizodu, *The City On The Edge Of Forever.* Jest dobry.



1965
Emisja pierwszego odcinka *Star Treka, The Man Trap.* Widzom się podoba. Drugi pilot pojawia się niedługo potem.

„Nabieramy pewności, że cały zespół bardzo ciężko pracował, by gra była tak autentyczna i wciągająca, jak to możliwe..."

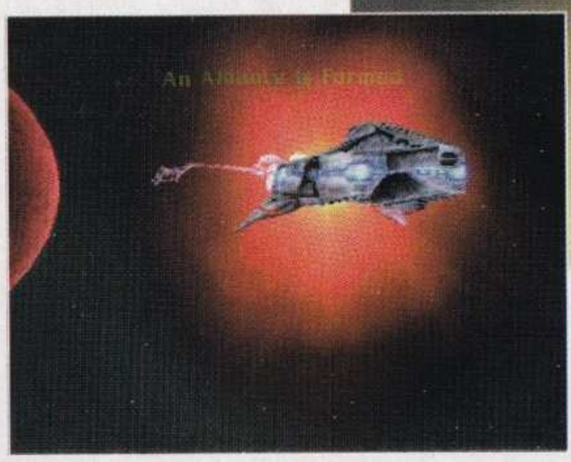
wnego popołudnia, a już wieczorem otrzymałem zgodę. Z Picardem było nieco więcej podchodów".

A zatem po ponad roku od narodzin gra *Star Trek: Invasion!* jest bliska ukończenia. Jest tu 35 poziomów, wliczając w to dziesięć ukrytych misji i pięć leveli multiplayer. Gdy słuchamy opowieści Haydna i Hana o *Star Treku,* nabieramy pewności, że cały zespół bardzo ciężko pracował, by gra była tak autentyczna i wciągająca, jak to możliwe. Ale jak się w to gra? Najpierw podziwiamy jak Haydn pędzi swoim Defiantem po rubieżach kosmosu, a potem przychodzi kolej na nas.

Gdy to już się staje, okazuje się, że niesamowicie szybkie śmiganie tym myśliwcem po trzech wymiarach jest dość trudne. Tak, statek jest zwinny, ale namierzanie celów sprawia pewne kłopoty, a trafienie w cokolwiek jest trudniejsze, niż nam się wydawało — przynajmniej dopóki nie oswoimy się ze sterowaniem. Ale to normalka w kosmicznych strzelaninach (pamiętasz *Omegę Boost?*). Haydn odpiera zarzuty: „Ludzie mówili nam, że gra jest za trudna, dlatego rozszerzyliśmy część treningową, więc w momencie, gdy usiądziesz do pierwszej prawdziwej misji, jesteś już w pełni przyzwyczajony do latania tym statkiem. Ale są tu także kombinacje przycisków, na przykład podwójne naciśnięcia, by raptownie przyspieszyć albo gwałtowne beczki w obie strony - chcieliśmy mieć pewność, że będzie tu wystarczająco dużo głębi dla zaawansowanych graczy".

Podczas gdy PSM rozbija statek o jakieś chrzanione asteroidy, Han z entuzjazmem ciągnie wątek: „Dzięki naszemu systemowi sterowania możesz zatrzymać się dokładnie w tym miejscu, w którym chciałeś, obracać się, przesuwać na boki, a jest także warp bliskiego zasięgu (także wsteczny), by wydostawać Cię z tarapatów. Mamy też wysięgnik, którym możesz przechwytywać przedmioty. Nie ma problemu, by złapać minę będąc chronionym polem siłowym, przenieść ją w pobliże jakiegoś obiektu i wyzwolić reakcję łańcuchową poprzez jej wysadzenie".

Brzmi wspaniale. PSM stara się dorwać statek wroga i pakuje się wprost na nadlatującą torpedę fotonową. Hmmm, wygląda na to, że zostanie asem kosmosu wymagać będzie długiego treningu, ale kiedy już się to stanie... PSM teleportuje się z powrotem.

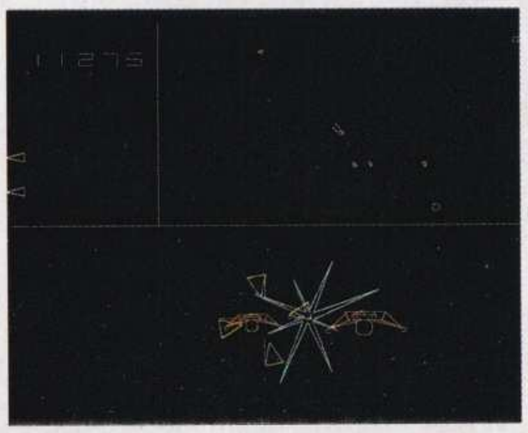


Międzyplanetarna wojna nigdy nie wyglądała tak dobrze. Ale wymaga to sporych umiejętności.

KLINGONI NA MAPIE

DOKĄD PODĄŻAJĄ STARTREKOWE GRY?

Na pecety ukazało się już niemal 20 gier na licencji *Star Treka* (większość to strategie), dlatego to trochę dziwne, że tak długo musieliśmy czekać na coś na PlayStation. *Star Trek: Invasion!* jest dobra, ale pamiętamy jeszcze tradycyjny, staroszkolny automat nazwany po prostu *Star Trek*. Stworzona na enginie *Star Wars* gra pozwalała Ci strzelać do konturów brył imitujących klingońskie statki. Poszukiwaliśmy Klingonów ukrywających się za asteroidami, roznosiliśmy ich na kawałeczki fotonowymi torpedami i mieliśmy gdzieś Główną Dyrektywę.



Kto pamięta stary automat Star Trek? Tylko my? Jego prostota wręcz rozbraja. Tekstur brak...

1968
Pierwszy lot wokół Księżyca. Brak śladów Obcych.

1969
Emisja ostatniego odcinka pierwszej serii *Star Trek, Turnabout Intruder.*

1973
W Stanach jest emitowany *Star Trek: The Animated Series.* Nędza.

1976
Powstaje pierwszy prom kosmiczny wielokrotnego użytku. NASA nazywa go Enterprise.

Toczą się rozmowy na temat *Star Treka: Phase II* — serii przed *The Next Generation.* Miałaby w niej występować oryginalna obsada, tylko McCoy miałby być zastąpiony przez Mr Xona... Rozmowy się kończą.

1978
Oryginalna obsada *Star Treka* zostaje zebrana pod skrzydłami Paramountu. Znane postacie, te same grymasy i lateksowe dodatki.

1979
Premiera filmu *Star Trek: The Motion Picture.* Zagmatwany i nieścisły.

1982
Na ekrany kin wchodzi *Star Trek II: The Wrath Of Khan.* Jest nielepszy od pierwszego filmu.

1984
Premiera filmu *Star Trek III: The Search For Spock.* Nareszcie coś porządnego.

1986
Eksploduje prom kosmiczny Challenger.

1987
Emisja *Star Trek: The Next Generation* debiutuje dwuczęściowym *Encounter At Farpoint.*

1991
Gene Roddenberry opuszcza świat.

1992
Prochy Gene'a zostają wystrzelone w kosmos.

1993
Premierowa emisja *Star Treka: Deep Space Nine.* Polityka, socjologia, ekonomia i masa zwrotów akcji — to najlepszy *Star Trek* od czasów, ehm, *The Next Generation.*

1995
Rozpoczęcie emisji *Star Treka: Voyager.* Fabuła: statek federacji utknął w kwadracie delta i nie może wrócić do domu. Czy mu się uda? Być może...

1996
100 nowych odcinków *Star Treka: Deep Space Nine.*

1998
100 nowych odcinków *Star Treka: Voyager.*

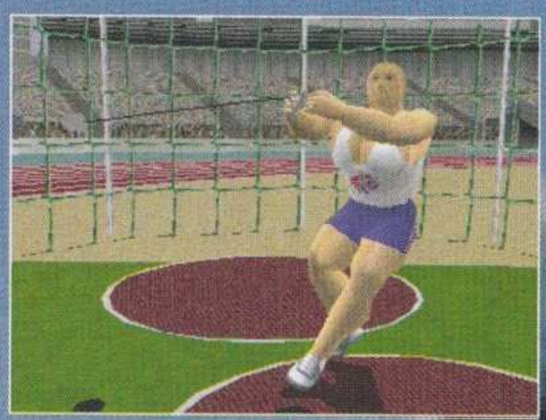
Star Trek: The Next Generation kończy się dwugodzinnym *All Good Things.*

1999
Ostatni odcinek *Star Treka: Deep Space Nine.* Sisko powraca do swojego ziemskiego college'u, gdzie uczy aktorstwa. Poważnie.

2000
Kończy się *Voyager,* pojawiają się trekowe odpryski, w tym *Starfleet Academy* (mydło w stylu 90210) i *Star Trek: Enterprise.*

ATAK FAKTÓW

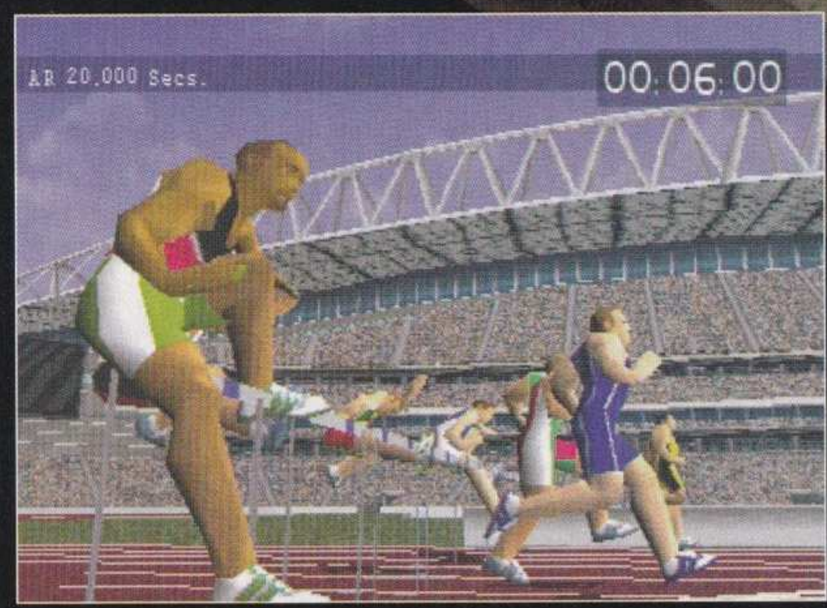
Wydawca: Eidos
Producent: Attention To Detail
Format: PlayStation



ORGANIZATOR ZAWODÓW

Dla wszystkich kibiców podajemy spis konkurencji rozgrywanych w Sydney 2000 (tzn. w grze).

Bieg na 100 metrów ... 110 metrów przez płotki ... Młot ... Oszczep ... Trójskok ... Skok wzwyż ... Pływanie na 100 metrów stylem dowolnym ... Sprint kolarski ... Strzelanie do rzutek ... Podnoszenie ciężarów (waga ciężka) ... Skoki do wody z 10-metrowej wieży ... Kajaki — slalom K1



Ciężko biega się z jedną nogą krótszą o dobre pół metra. Jednak doceniamy ambicję.

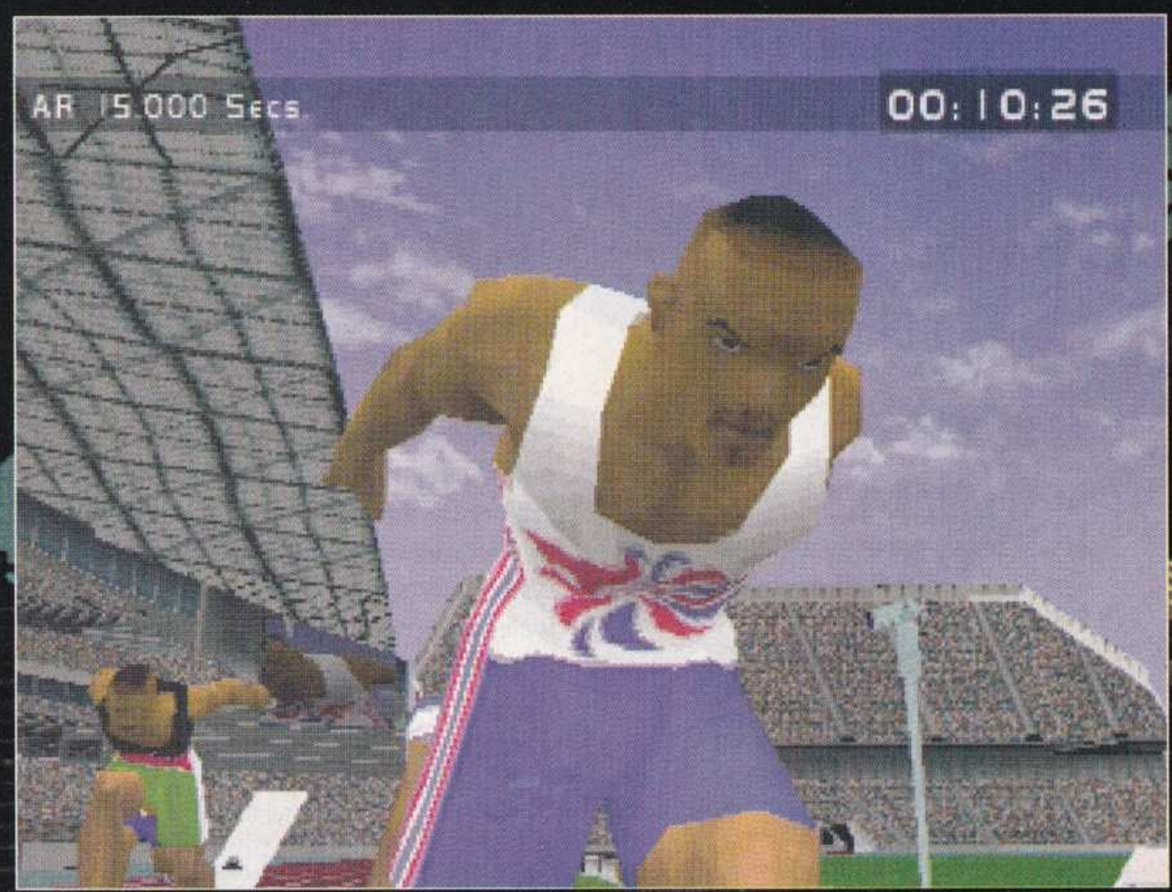
BIEGNĄC PO ZŁOTO

ABY ZOSTAĆ MISTRZEM OLIMPIJSKIM WYSTARCZY TRENOWAĆ PO KILKANAŚCIE GODZIN DZIENNIE, ZDROWO SIĘ ODŻYWIAĆ I WSTAWAĆ O ŚWICIE. MOŻNA RÓWNIEŻ ZOSTAĆ W DOMU I CAŁYMI GODZINAMI KATOWAĆ JOYPAD W GRZE *SYDNEY 2000*

Fotelowi lekkoatleci odliczają już dni dzielące ich od olimpiady w Sydney. Zacznie się ona 15 września. Jeśli również masz ochotę wystartować w tym wielkim święcie sportu, wystarczy że poczekasz do sierpnia. Zaplanowano wtedy premierę gry *Sydney 2000* firmy Eidos, która zdobyła oficjalną licencję MKOL. Sprawdź, czy masz sprawne kciuki i czy Twój joypad znajduje się w dobrej kondycji.

Sydney 2000 to pierwsza gra wideo, do której powstania przyczynili się członkowie Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego. Wcześniejsze olimpijskie licencje były kupowane u organizatorów poszczególnych zawodów. Dzięki temu firmy Eidos (wydawca) i Attention Detail (producent) znalazły się na uprzywilejowanej pozycji. Otrzymały dostęp do wszystkich australijskich obiektów oraz pomoc przy realizowaniu motion capture ze strony brytyjskiej ekipy olimpijskiej. Jednak pomimo ilości dostępnych danych, producent gry Nigel Collier nie zamierzał stworzyć poważnej symulacji, lecz tytuł sprawiający maksimum przyjemności.

„Obejrzeliśmy wszystkie poprzednie gry lekkoatletyczne", przyznaje Collier, „między innymi serię *Summer Games* firmy Epic, *Daley Thompson's Decathlon* firmy Hypersports i *Track & Field*. Najciekawszą rzeczą, jaką można w nich robić, było walenie w klawisze. Nie mogliśmy tego co prawda zmienić, ale chcieliśmy zwiększyć możliwości sterowania zawodnikami".



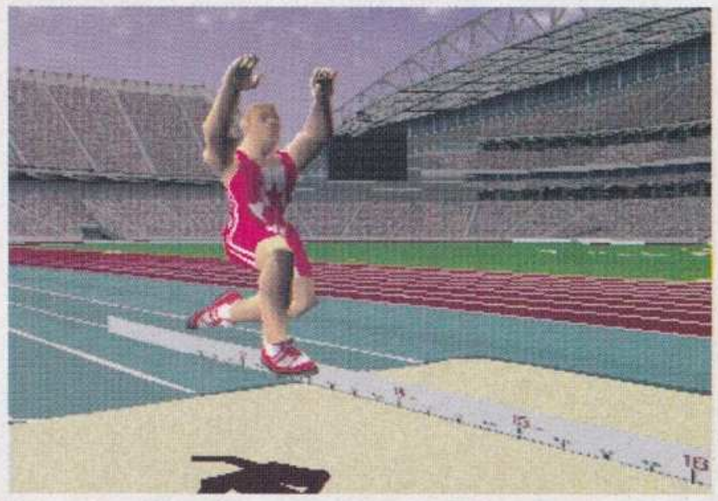
Najlepsi zawodnicy żyją w ciągłym strachu przed fortepianową struną.

Rzeczywiście, *Sydney 2000* oferuje 12 mniej lub bardziej popularnych dyscyplin. Collier wyjaśnia ten wybór: „Mamy tu dyscypliny, których każdy spodziewa się w tego typu tytułach – bieg na 100 metrów, 110 metrów przez płotki, skoki i rzuty. Ale wprowadziliśmy również kilka nietypowych, jak podnoszenie ciężarów i kolarstwo, a także niezwykle efektownych – na przykład kajaki, gdzie zastosowaliśmy niezwykłe efekty wodne.

„Mieliśmy przygotowaną listę potencjalnych konkurencji. Poszliśmy z nią do MKOL. Zależało im bardzo na siatkówce plażowej. Zgodziliśmy się, ale ostatecznie na podstawie tej dyscypliny powstanie odrębna gra. ▶

ATD OD PODSZEWKI

Poznajesz firmę Attention To Detail? To musiałeś grać w *Super Sprint* na Atari ST, w *Blast Chamber*, *Rollcage* albo *Rollcage Stage II* na PlayStation.



Wiele dyscyplin **olimpijskich wywodzi się od ćwiczeń starożytnych wojowników. Na przykład rzut oszczepem. Ciekawe jak w walce sprawdzał się trójskok?**

► Nie mieliśmy zbyt wiele czasu na przygotowanie gry i dlatego nie chcieliśmy porywać się z motyką na słońce. Zawsze istnieje niebezpieczeństwo, że będzie za dużo dyscyplin. *Sydney 2000* to wypadkowa ich propozycji, naszych koncepcji, klasycznych dyscyplin i konkurencji znakomicie sprawdzających się w trybie multiplayer". Oczywiście multiplayer budzi najwięcej emocji. Można samotnie wciskać w szalonym tempie przyciski joypadu, ale o wiele przyjemniej jest ujrzeć bąble na kciukach Twojego najlepszego kumpla. W niektórych konkurencjach — na przykład w sprincie — może występować na raz nawet ośmiu graczy, w innych muszą oni startować na zmianę.

Kluczem do sukcesu jest zróżnicowany system sterowania, będący połączeniem walenia w przyciski (rodem z *Track & Field*) z wyczuciem odpowiedniego momentu (a la *Summer Games*) i rytmu. Sprint oczywiście sprowadza się do jak najszybszego uderzania w przyciski. Strzelanie do rzutek polega na poruszaniu kursorem po ekranie w poszukiwaniu glinianych celów. Skoki do wody sprowadzają do wykonywania ewolucji we właściwych momentach. Zawody te polegają na wykonaniu jak najpiękniejszego skoku, który zostanie wysoko oceniony przez sędziów. W trybie multiplayer wszystko zależy od sprawnego posługiwania się joypadem (chociaż można zapewnić sobie handicap wybierając lepszych zawodników). Więcej satysfakcji sprawdza tryb Olimpic. Tworzysz w nim swoją własną ekipę. Potem w trybie Head To Head wystawiasz do walki z zespołami przeciwnika.

„Jeśli dysponujesz wysokim morale, jesteś w stanie pokonać teoretycznie silniejszego przeciwnika"

Każdy z zawodników dysponuje określonymi współczynnikami. Zależą one od możliwości całej drużyny oraz jego samego. Sprinter na przykład ma współczynniki budowy górnej i dolnej połowy ciała, prędkości i morale. Ostatni z nich występuje w każdej konkurencji. Twoja forma, spodziewana forma przeciwnika i tzw. czynnik sukcesu wpływają na morale, a tym samym na Twoje wyniki. Jeśli dysponujesz wysokim morale, jesteś w stanie pokonać teoretycznie silniejszego rywala.

W *Sydney 2000* występuje również system wirtualnej sali gimnastycznej. W trybie trenerskim możesz opanować konieczne do odniesienia sukcesu umiejętności. To bardzo proste. Słuchaj, powtarzaj i ucz

OLIMPIJSKIE CO NIECO

776 p.n.e. — W Olimpii odbywają się pierwsze igrzyska. Olimpia to państwo-miasto położone w północno-zachodniej części półwyspu Peloponez. Igrzyska rozgrywano co cztery lata.

393 — Cesarz Teodozjusz I zakazuje rozgrywania igrzysk.

1887 — Baron Pierre de Coubertain sugeruje wskrzeszenie Igrzysk Olimpijskich. Najwyższy czas.

1894 — Powstaje Międzynarodowy Komitet Olimpijski.

1896 — Kwiecień, Ateny. Pierwsze nowożytne Igrzyska Olimpijskie. 13 reprezentacji, 300 zawodników (sami mężczyźni), 43 konkurencje, dziewięć dyscyplin.

1908 — Czwarte Igrzyska Olimpijskie w Londynie. Po raz pierwszy ceremonia otwarcia.

1920 — Po przerwie spowodowanej przez pierwszą wojnę światową, Olimpiada odbyła się w Belgii. Po raz pierwszy startowały w niej kobiety (60 zawodniczek).

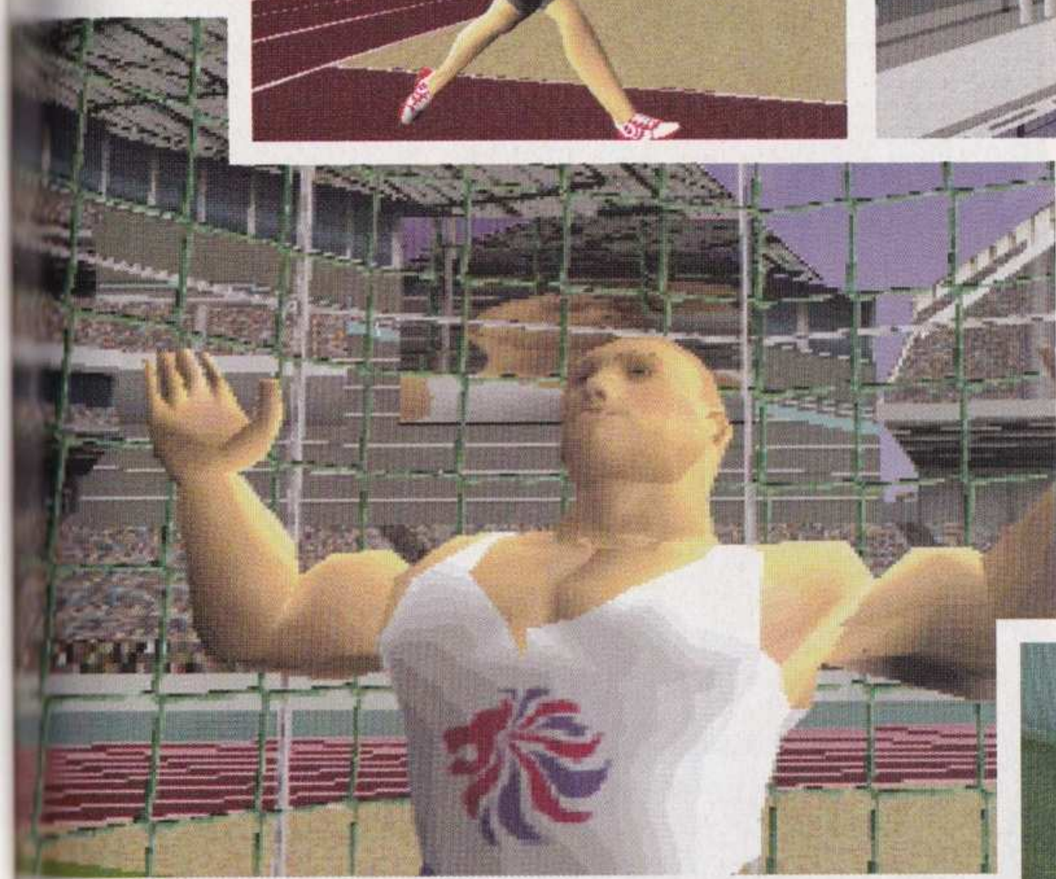
1936 — Olimpiada w Berlinie. Naziści przeprowadzają pierwszą transmisję telewizyjną, która ma dla nich duże znaczenie propagandowe. Jessi Owens i inni amerykańscy czarni sportowcy zdobywają 12 złotych medali.

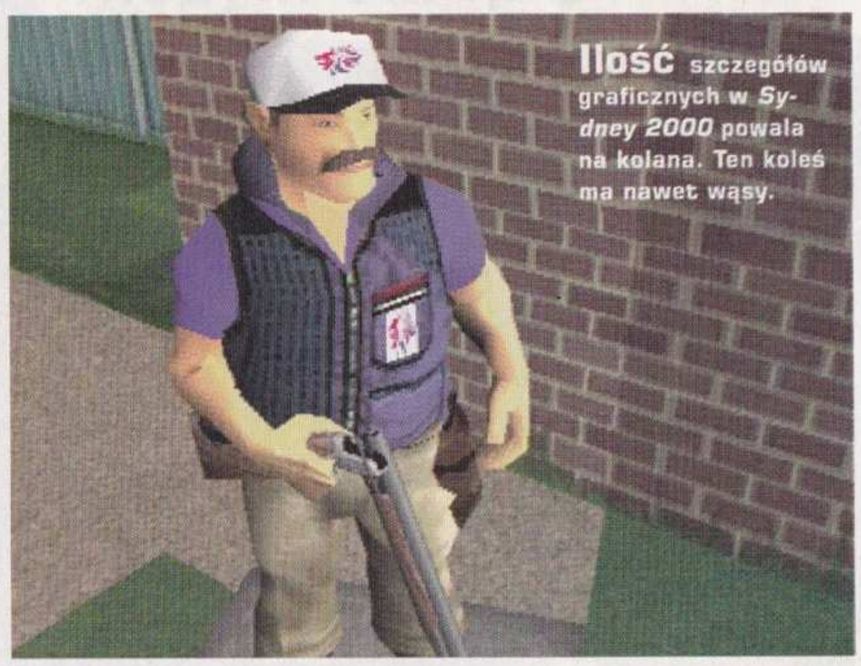
1956 — Pierwsze igrzyska na półkuli południowej, w Melbourne. Pierwsza ceremonia zakończenia.

1968 — Mexico City. Tommie Smith i John Carlos zostają odesłani do domu po wykonaniu podczas odbierania medali gestów symbolizujących poparcie dla ruchu Black Power. Dick Fosbury prezentuje nową technikę skoku wzwyż.

1972 — Monachium. Terroryści palestyńscy zabijają w wiosce olimpijskiej dwóch izraelskich sportowców i przetrzymują dziewięciu. Podczas akcji oddziałów antyterrorystycznych giną wszyscy zakładnicy, porywacze i jeden policjant.

2000 — Czwarta olimpiada na południowej półkuli. Odbędzie się w Sydney od 15 września do 1 października. 10000 zawodników ze 198 krajów wystartuje w 28 dyscyplinach. Możesz wcielić się w ich rolę...





Ilość szczegółów graficznych w *Sydney 2000* powala na kolana. Ten koleś ma nawet wąsy.

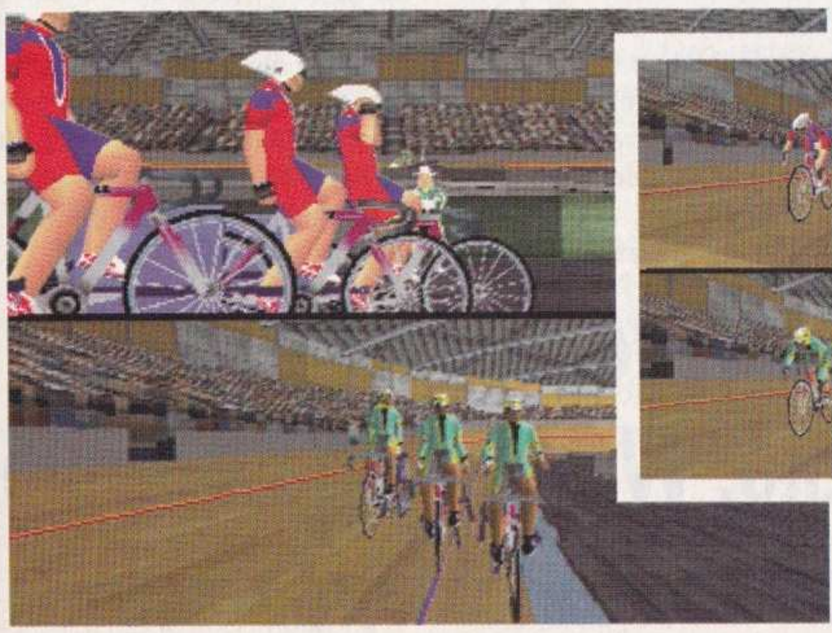
„W trybie Head To Head możesz wystawić swoją drużynę do walki z zawodnikami przyjaciół"

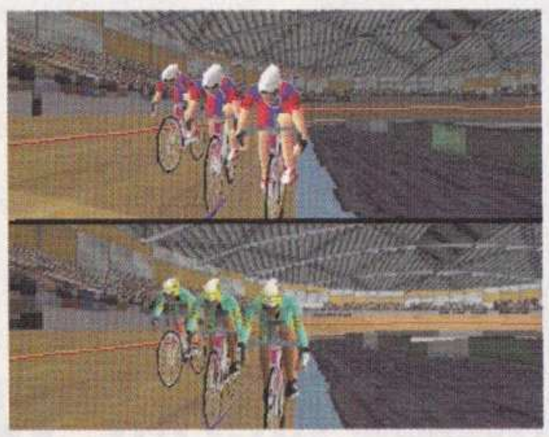
się. Gdy podniesiesz już swoje umiejętności, możesz nawet stworzyć osobiste zapisy konkurencji, które w większości przypadków mają postać przeciwników-duchów. Zawsze możesz próbować poprawić swój najlepszy czas albo wynik.

Podczas opracowywania *Sydney 2000* firma Attention To Detail udowodniła, że nie na darmo nosi taką nazwę. Obejrzano wnikliwie architektoniczne plany wszystkich stadionów, emulowano pracę 780 kamer, jakie będą przekazywać telewizyjną relację z zawodów. Członkowie brytyjskiej ekipy posłużyli przy tworzeniu motion capture. Pokazali również najczęściej popełniane błędy. Na przykład, jeśli nie utrzymasz właściwego rytmu podczas sprintu, Twój lekkoatleta nie pobiegnie składnie — prawdopodobnie zaowocuje to niepożądanymi ruchami głowy lub ramion. Do produkcji komentarza zatrudniono trzech profesjonalistów pracujących w BBC (których nazwiska i tak nic Ci nie powiedzą). Oprócz przedstawiania sytuacji na stadionie komentatorzy będą podrzucać Ci wskazówki, co możesz jeszcze ulepszyć. Niestety, nie starczyło jednak realizmu, by zawrzeć w grze prawdziwych sportowców.

„Poszczególne ekipy nie chcą na dwa miesiące przed olimpiadą ujawnić, którzy zawodnicy pojadą do Sydney", wyjaśnia Nigel Collier. „Dowiemy się tego tuż przed rozpoczęciem zawodów. Nawet gdybyśmy wiedzieli, musielibyśmy osobno pytać o zgodę każdego zawodnika (a są 32 reprezentacje po 12 osób). Nie byłoby to technicznie możliwe. Szkoda, że nie mamy prawdziwych zawodników. Bardzo tego żałujemy. Pewną rekompensatę będzie stanowić wybór kraju. Masz szansę przejść z daną reprezentacją przez całą olimpiadę. Albo skoncentrować się na jednym zawodniku, jeśli zależy głównie Ci na wygraniu jednej z konkurencji".

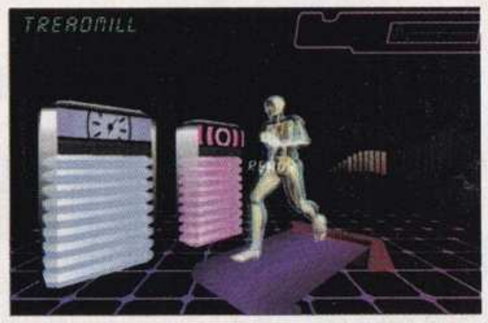
Ciekawe, czy nasze wysłużone kontrolery zniosą tak duże obciążenia. Gra *Daley Thompson's Decathlon* zasłynęła jako łamacz joysticków. Po przebiegnięciu się na 100 metrów w siedzibie firmy ATD w Warwick byliśmy kompletnie wyczerpani. *Sydney 2000* ma połączyć zalety *Summer Games* i *Track & Filed*. Aby osiągnąć tu sukces, trzeba się będzie wykazać odpowiednim przygotowaniem kondycyjnym, wysokimi umiejętnościami technicznymi i hartem ducha. To bardzo dobrze, gdyż tak właśnie jest podczas prawdziwej, niewirtualnej olimpiady.





Grafika *Sydney 2000* pokazuje, że nie wykorzystano jeszcze wszystkich możliwości PlayStation. Firma ATD wyczarowała dla nas magiczne obrazki. Powstała grafika, o której pięć lat temu mogliśmy jedynie pomarzyć.

TRENUJEMY



„Chcemy stworzyć świetną grę dla jednej osoby", twierdzi producent Nigel Collier. „*Track & Field* znakomicie sprawdzał się jako multiplayer, ale firma Konami zapomniała o samotnych graczach". Tak więc Nigel wymyślił tryb Olimpic, w którym wybierasz kraj i 12 zawodników. Trenujesz ich na wirtualnej sali gimnastycznej i startujesz w przedolimpijskich zawodach.

„Gracz może powoli budować swój zespół. Przewidzieliśmy wiele opcji zwiększających głębię rozgrywki. Twoi zawodnicy zwiększają swoją siłę na sali gimnastycznej. Ważne jest jednak również, by startować w przedolimpijskich zawodach i poprawić swoje statystyki. Dopiero, gdy odkryjesz potencjał tkwiący w zawodnikach, osiągasz postępy. Wtedy przechodzisz na następny poziom i otwierasz nową część gry".

Firma ATD zaprojektowała 20 ćwiczeń gimnastycznych. Każde z nich pomaga odnieść sukces w innej dyscyplinie. Na przykład trzy ćwiczenia to klasyczny trening sprinterski. „Najpierw ćwiczymy szybką reakcję na strzał startera. Musimy natychmiast poderwać się do biegu i nie popełnić przy tym falstartu. Potem następuje właściwa część biegu. Trzeba gnać na złamanie karku.

Trzeba również wiedzieć, w którym momencie wypchnąć ciało do przodu. Trening sprinterski to połączenie tych trzech elementów".

Tryb Olimpic zamienia się w długotrwałe wyzwanie dla jednego gracza. Nie musisz startować we wszystkich 12 konkurencjach. Wybierz drużynę amerykańską, a będziesz mógł skoncentrować się na lekkiej atletyce. Jako Brytyjczycy możesz nie obawiać się konkurencji.

Firma ATD ma nadzieje, że tryb ten zachęci graczy do budowania drużyn, które traktowane będą tak jak samochody w *Gran Turismo*. Będzie można również nagrać swoich zawodników na karcie pamięci i zmierzyć się z drużyną kolegi. Forma sportowców zależy głównie od treningu. Jeśli wzmocnisz swoich herosów, nie będziesz musiał nawet przyciskać guzików w szaleńczym tempie.

Jeśli jednak przegrasz ze swoim kolegą, możesz wziąć się na ambicję. Wróć do domu i trenuj zawzięcie przez kilka tygodni. Na pewno w kolejnym pojedynku sprawisz mu tęgie lanie.

PSM KONTRA...

CARL COX

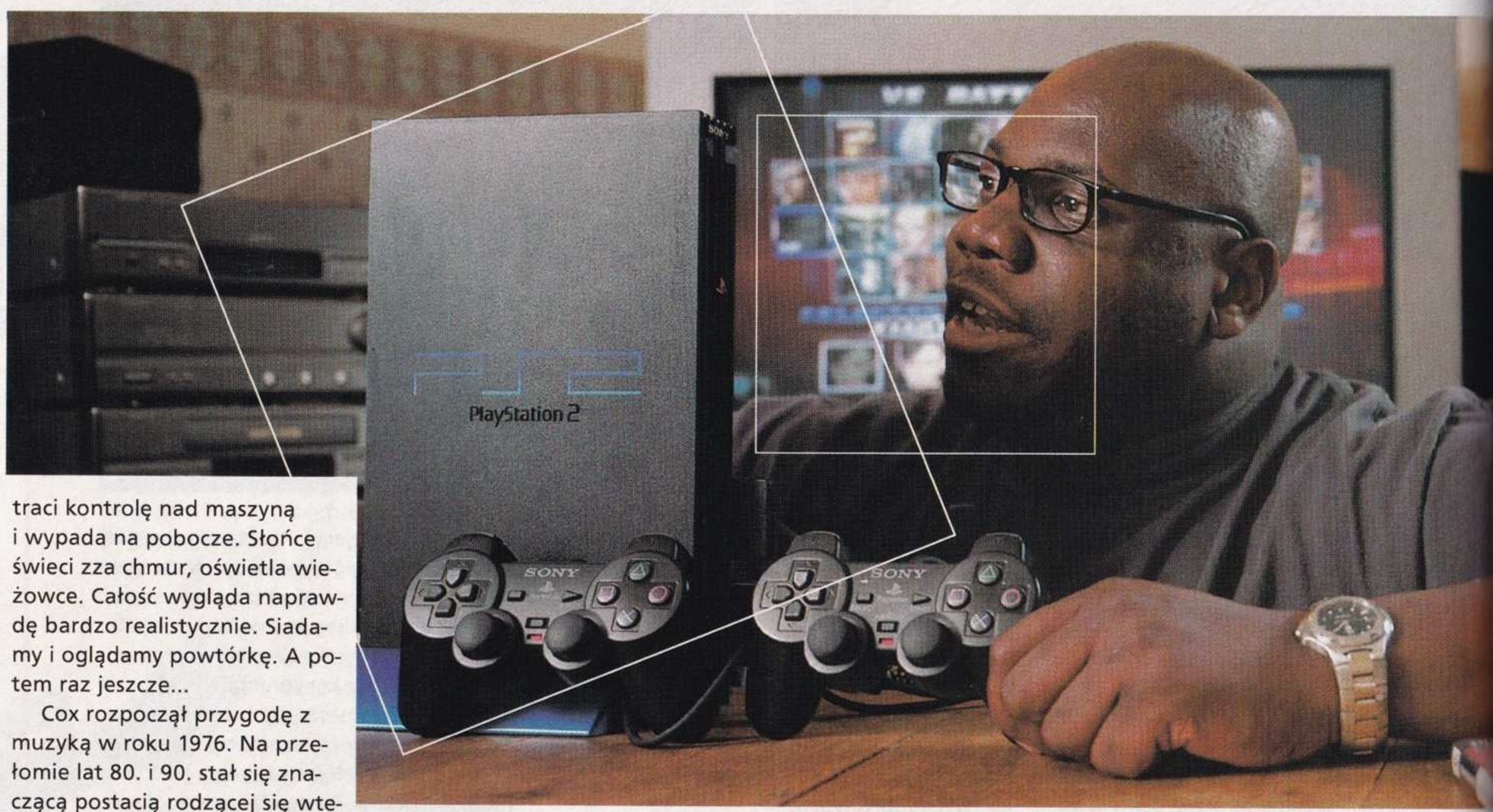
Mistrz wśród DJ'ów — CARL COX — NIE MOŻE SIĘ JUŻ DOCZEKAĆ PREMIERY PLAYSTATION2. MY RÓWNIEŻ. ZAPRASZAMY NA POJEDYNEK — DUŻY COX VS DUŻY BOX.

„O kurczę! Spójrzcie tylko na to!" Najlepszy DJ na świecie został powalony na ziemię wielobokowym pięknem *Gran Turismo 2000* na PlayStation2. A powalenie go na ziemię to nie lada wyczyn, gdyż Carl nie należy do ułomków...

Carl Cox wyróżnia się zdecydowanie spośród wszystkich Dj'ów grających w wielkich miastach. Jest uważany za najlepszego DJ'a na świecie. Gra nie na dwóch, lecz na trzech gramofonach jednocześnie. To prawdziwy kosmopolita. Występuje w Australii, Rosji, na Hawajach i w Japonii. Podczas ostatniego Sylwestra wystąpił ze swoim setem na plaży Bondi, po czym wskoczył na pokład samolotu lecącego do Honolulu, przekroczył linię zmiany daty i drugi raz powitał Nowy Rok.

Carl jest mistrzem gramofonów, ale uwielbia również grać w *GT*. I trzeba przyznać, że robi to jak profesjonalista. Wkłada w grę całe serce... Gdy pokazaliśmy mu demo *GT2000*, nie mógł jednak skupić się na jeździe.

„Spójrzcie na słońce", krzyczy Carl. Przestaje patrzeć na drogę, traci kontrolę nad maszyną i wypada na pobocze. Słońce świeci zza chmur, oświetla wieżowce. Całość wygląda naprawdę bardzo realistycznie. Siadamy i oglądamy powtórkę. A potem raz jeszcze...



Cox rozpoczął przygodę z muzyką w roku 1976. Na przełomie lat 80. i 90. stał się znaczącą postacią rodzącej się wtedy sceny rave. Trzeba pamiętać, że w tych czasach do klubów i dyskotek byli wpuszczani jedynie ludzie ubrani w koszulę i krawat. Nikt nie słyszał jeszcze o całonocnych imprezach. W większości miejsc można było mówić o sporym szczęściu, jeśli udało się zamówić po północy drinka. Niektórzy ludzie chcieli jednak bawić się dłużej. Ponieważ nie mogli robić tego legalnie, przenosili sprzęt do pustych magazynów, na pola albo plaże. Cox był jedną z tych osób.

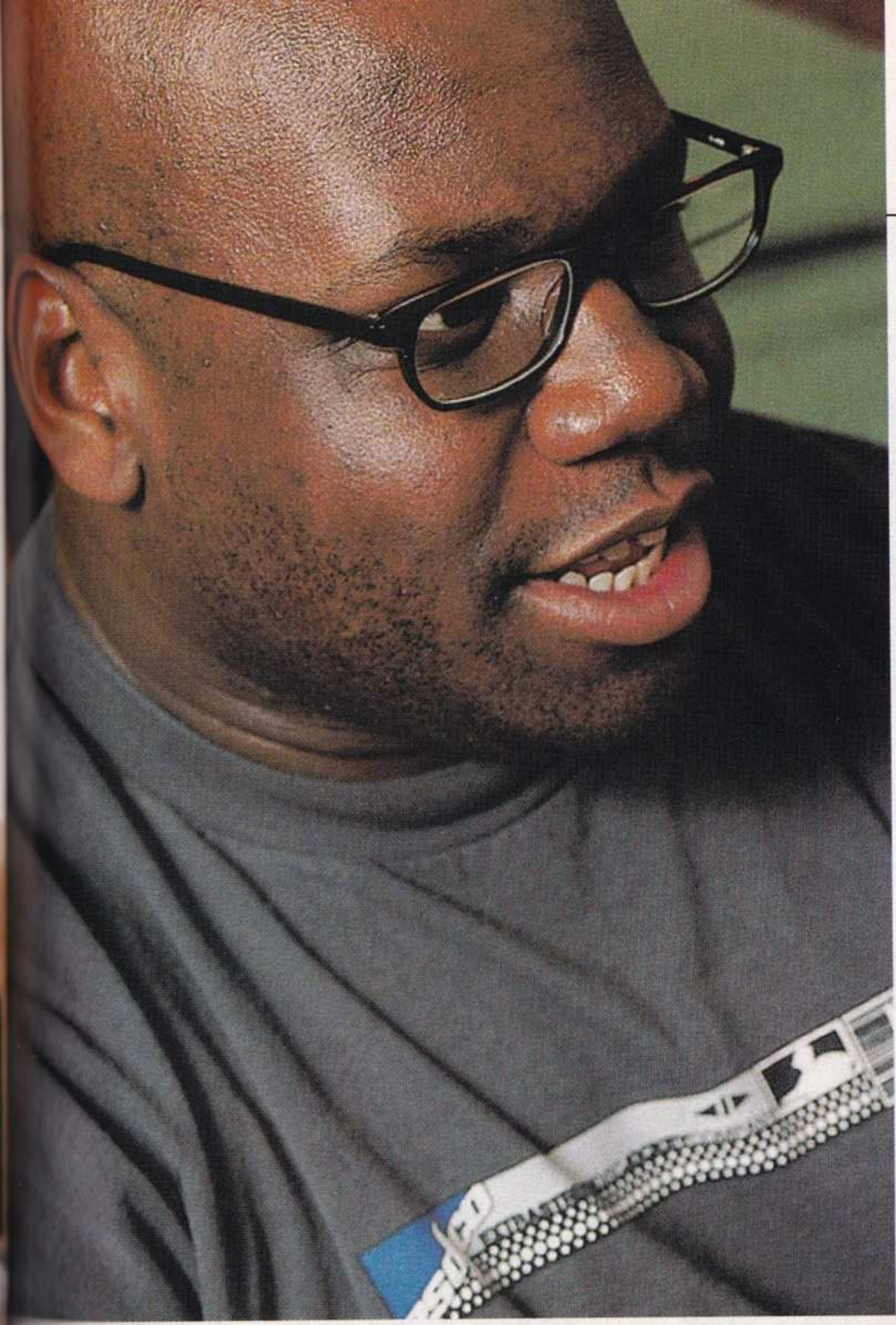
„Walczyliśmy o prawo do imprezowania. Długo i ciężko. Większość ludzi nie rozumie, przez co musieliśmy przejść. Myślą, że graliśmy dla wielkich wytwórni za jeszcze większe pieniądze. Nie jest też prawdą, że zawsze wszyscy się świetnie bawili. Połowa imprez była kompletnie nieudana. Byliśmy ścigani, pomawiani i oskarżani. Wszystko przez to, że chcieliśmy grać muzykę, a ludzie chcieli jej słuchać".

Często imprezy były przerywane przez policyjne naloty. Ale co mogli zrobić 20 tysiącom ludzi tańczących na polu? Przecież nie mieli tylu par kajdanek.

„Policjanci przyjeżdżali i mówili, żeby kończyć zabawę. Tak naprawdę to nie wiedzieli, co mają z nami zrobić. Nie mogli rozpędzić nas armatkami wodnymi albo plastykowymi kulami, gdyż nie robiliśmy nic złego. Nie rozumieli, o co nam chodzi. Znaleźli jednak na nas sposób. Twierdzili, że większość bawiących się zażywa narkotyki. Odpowiadaliśmy na to, że to nieprawda. Twierdziliśmy, że my po prostu kochamy muzykę".

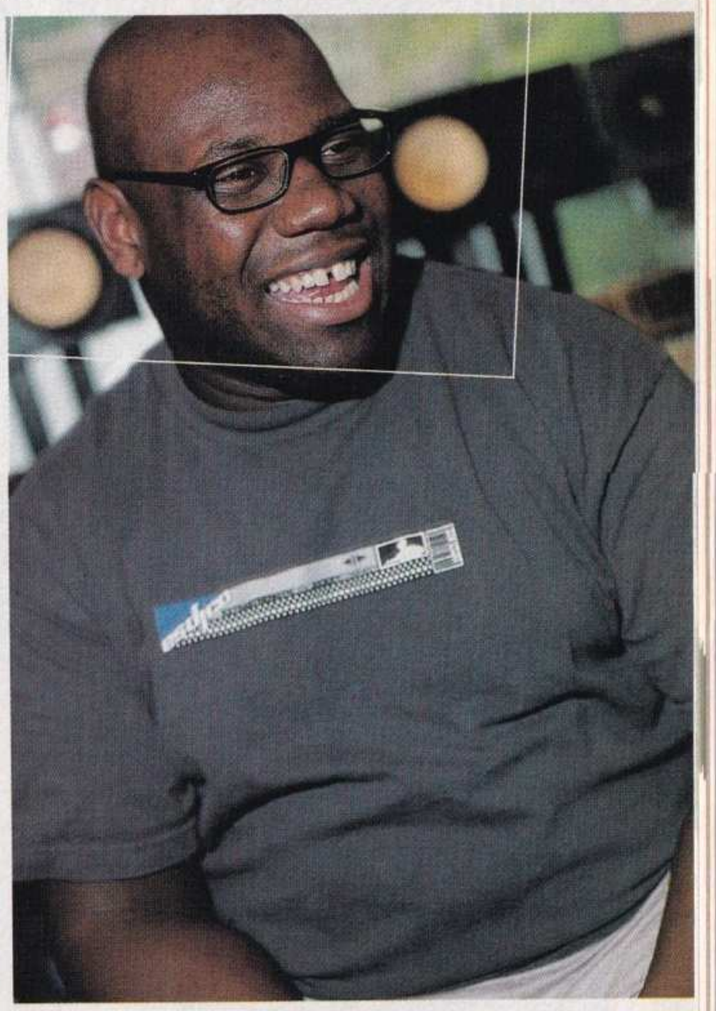
Może mały pojedynek, panie Cox? Co pan powie na *Tekken Tag?* Wkładamy do konsoli nowy, niebieski dysk i na ekranie pojawia się napis *Tekken Tag Tournament.*

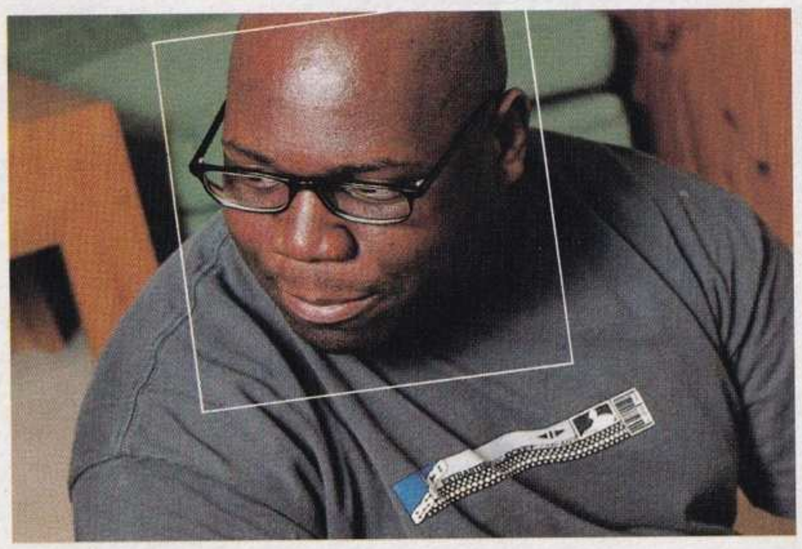
„Walczyliśmy o prawo do imprezowania. Długo i ciężko. Większość ludzi nie rozumie, przez co musieliśmy przejść"

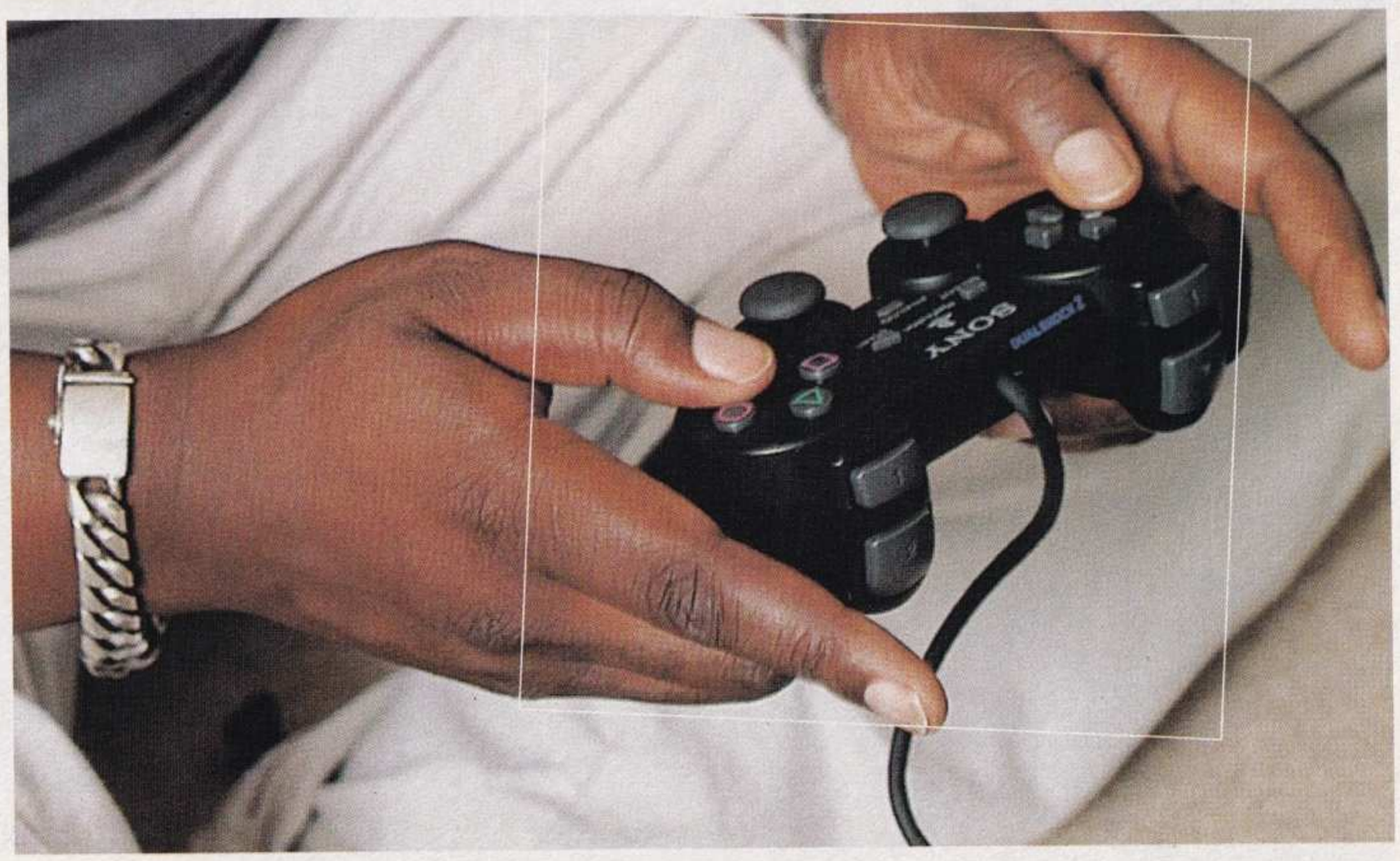


„Żyje muzyką, jest eklektyczny niczym sklep z używanymi płytami"

Screeny z *Gran Turismo 2000* robią duże wrażenie. Nie możemy się doczekać, kiedy pełna wersja zawita wraz z konsolą do Europy.







„Co to jest do diabła", mruczy pod nosem Carl. Zaczyna się walka numer jeden, wybraliśmy do niej dość specyficzną postać.

Dżentelmen ten znany jest jako True Orge. Nie ma z nim żartów. Przez najbliższe pół godziny prezentujemy Carlowi możliwości poszczególnych postaci. Mojikin, Devil, Alex, Kuma i oczywiście bokser-dinozaur o imieniu Rex. Po raz drugi tego wieczora udaje nam się zaskoczyć Carla.

Cox pracuje teraz nad nową płytą. Zachwyca się dźwiękiem surround, który płynie z potężnego sub-woofera i wspaniałych głośników umieszczonych w jego salonie.

„Moja następna kompilacja ukaże się w formacie DVD, więc zostanie dodany obraz".

A zatem będzie ją można obejrzeć na PlayStation2.

„Nie jestem tego pewien..."

Ale przecież konsola odtwarza płyty DVD...

„W takim razie nie ma problemu!"

Świetnie, w przyszłym roku usłyszymy (i zobaczymy) na PlayStation2 najnowszą płytę Carla Coxa. A jeśli jeszcze ktoś ma w domu głośniki systemu Surround, poczuje się jak w samym środku olbrzymiej imprezy...

Ulubione gry Coxa to wyścigi. Ma dużo szczęścia, gdyż przynieśliśmy do niego demonstracyjną wersję Ridge Racera V. Wybieramy najniższy poziom trudności i największy silnik, jaki tylko mieści się pod maską. Uruchamiamy maszyny, przepychamy się do przodu. Carl z uśmiechem na ustach wpada na barierkę. Znikamy na horyzoncie.

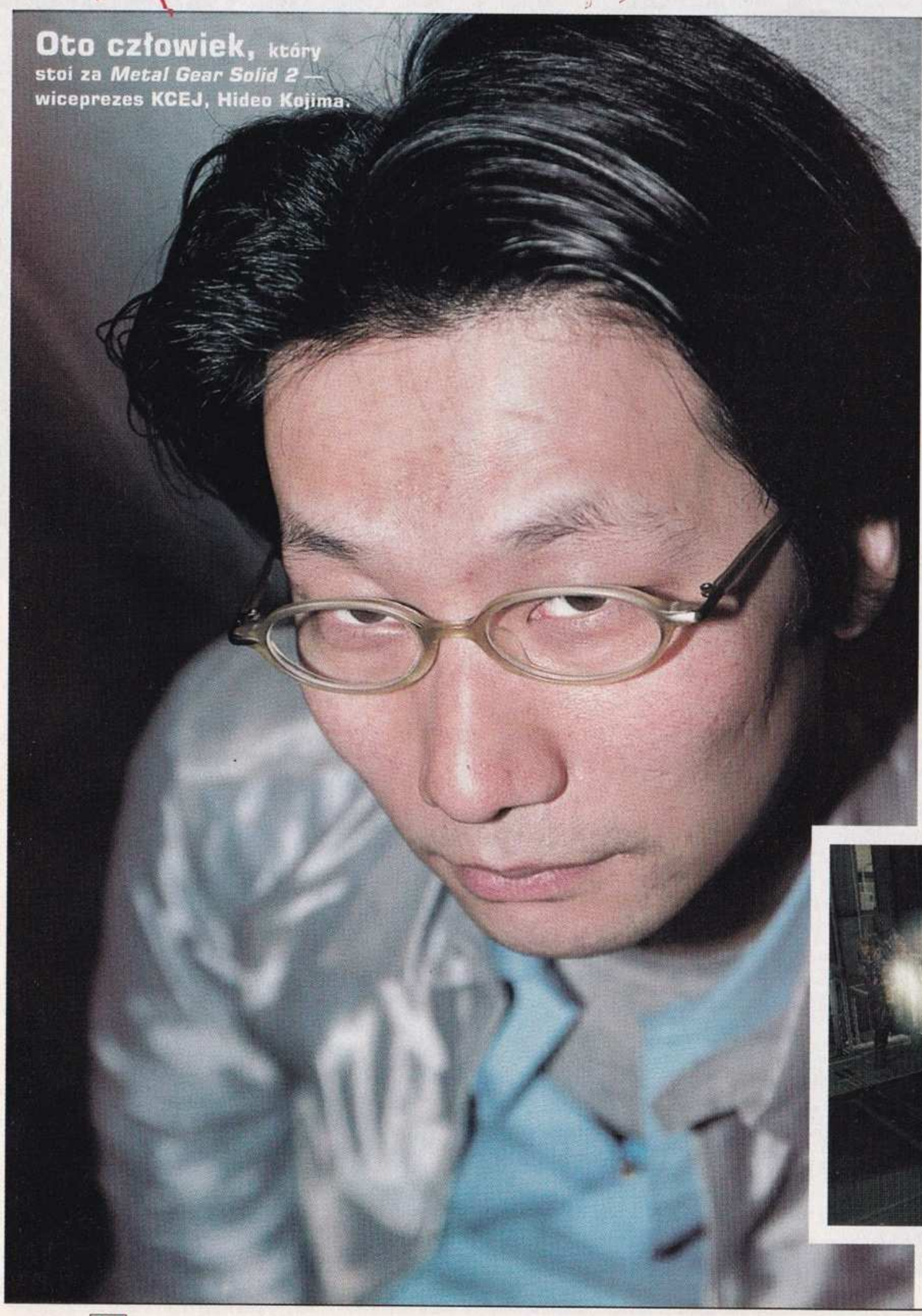
„Czy to Boom Boom Satelites?" zastanawia się Carl, podkręcając głośność telewizora do klubowego poziomu. Zgadza się, panie Cox, gratulujemy znajomości japońskiej muzyki tanecznej.

Można się spodziewać, że house'owy DJ koncentruje się wyłącznie na tym gatunku muzyki. Nic z tych rzeczy. Żyje muzyką, jest eklektyczny niczym sklep z używanymi płytami — drum and bass, techno, soul lat 70. (jego ulubiona płyta to *Love Hangover* Diany Ross) i oczywiście Latin Jazz. Piszący te słowa nieśmiało przyznaje, że jako małe dziecko brał udział w konkursach tańców latynoamerykańskich.

„Ja również!", śmieje się Cox. „To było coś. Byliśmy wtedy prawdziwym undergroundem!" Zatańczymy? Może jednak nie...

METAL GURU

TO GRA, NA KTÓRĄ CZEKA CAŁY ŚWIAT. TO GRA, KTÓRĄ MOGLIŚMY OBEJRZEĆ PODCZAS TARGÓW E3 (OPADŁA NAM WTEDY SZCZĘKA). NOSI TYTUŁ *METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY.* TO PIERWSZA GRA, KTÓRA LEPIEJ WYKORZYSTUJE MOC PLAYSTATION2 NIŻ TYTUŁY WSPIERAJĄCE JEJ PREMIERĘ. POSTANOWILIŚMY POROZMAWIAĆ Z JEJ TWÓRCĄ, HIDEO KOJIMĄ I DOWIEDZIEĆ SIĘ CZEGOŚ NA TEMAT PRZYSZŁOŚCI GIER WIDEO.



Oto człowiek, który stoi za *Metal Gear Solid 2* — wiceprezes KCEJ, Hideo Kojima.

Czwartek, 11 maja, godzina 11:59. Stojący koło nas dżentelmen jest wyraźnie zdenerwowany. Cały zebrany tłum nie może się już doczekać rozpoczęcia pokazu. Jakiego pokazu? Wszyscy chcą zobaczyć dziewięciominutowy film z gry wideo. Nie ma w tym nic nadzwyczajnego, biorąc pod uwagę, że pokaz odbywa się na E3 - największych targach branży. Jednak nie jest to jakaś tam zwykła gra. To *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty.* Tłumy zebrały się, żeby zobaczyć, jak pan Solid Snake zaprezentuje się na PlayStation2.

Dziewięć minut później stojący koło nas dżentelmen jest już rozluźniony. Podchodzą do niego ludzie z gratulacjami. Potrząsają z niedowierzaniem głowami. Przed chwilą byli świadkami czegoś niezwykłego. Zobaczyli grę, która może zmienić nasze podejście do komputerowej rozrywki. Dżentelmen uśmiecha się i macha w kierunku trybuny honorowej, na której zasiadają szefowie firmy Konami. Czuje olbrzymią ulgę — jeszcze wczoraj Hideo Kojima, bo o nim mowa, nie był pewien, czy jego dzieło przypadnie komukolwiek do gustu... 19 godzin wcześniej braliśmy udział w zamkniętym pokazie prasowym *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty.* Była to ogólnoświatowa premiera tej wideoprezentacji. Obejrzeliśmy dziewięć minut akcji z gry (minus kilka sekund — patrz ramka PREMIERA). To prawdopodobnie najlepsza gra opracowywana na PlayStation2. Jej akcja toczy się na tankowcu. W rolach głównych występują Solid Snake, cały oddział żołnierzy i nowa postać kobieca. Praca kamer dorównuje efektom z filmu *Matrix,* a akcja jest niezwykle skondensowana. Całość podana jest z dużym poczuciem humoru, a atmosfera zrobi na każdym duże wrażenie. Aha, jest jeszcze wielki robot o imieniu Metal Gear Ray.

Moglibyśmy jeszcze tak długo ciągnąć — czynimy to w ramce O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI, którą powinieneś TERAZ przeczytać. Nadszedł czas na rozmowę z twórcą gry. Z Kojimą-sanem spotkaliśmy się na krótko w czwartek rano i drugi raz tego samego dnia wieczorem. Na drugie spotkanie przyszedł wraz z projektantem postaci ▶

Efekty efektami, a Snake i tak woli pozostać w ukryciu...

To naprawdę mityczna postać... Solid Snake powraca na PlayStation2. Jest, jak widać, w doskonałej formie...

Ciężka, codzienna praca. Strażnicy, trupy i strzelający żołnierze...

Yoji Shinkawą. Kojima nie mógł nam wiele powiedzieć na temat fabuły i postaci. Nas jednak bardziej interesowała przyszłość, jaka rysuje się przed grami wideo. Zapraszamy do lektury...

Dlaczego Nowy Jork?
(Śmiech) Nie jest to stolica, ale najważniejsze miasto Stanów. Zresztą nie tylko Stanów. To kulturalna i ekonomiczna stolica świata. Musieliśmy wybrać jedno miasto, w którym ma się pojawić Snake. Bez wahania wskazaliśmy na Nowy Jork.

Czy wynika to z Twojego zainteresowania kulturą amerykańską?
Amerykańska muzyka, filmy i książki miały duży wpływ na rozwój mojej osobowości. Jednak w przypadku *Metal Gear* te wpływy są o wiele głębsze.

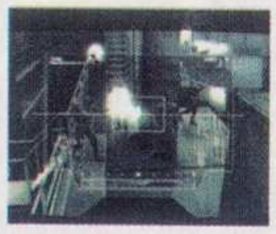
Wracając do gry. Jakie są najważniejsze różnice pomiędzy *Metal Gear Solid* i *MGS2?*
Główna różnica to liczba przeciwników i ich inteligencja. Są oni o wiele sprytniejsi od żołnierzy występujących w jedynce. Większa liczebność sprytniejszych przeciwników oznacza większe napięcie podczas gry.

***Metal Gear* zawsze łączył w sobie akcję z subtelnością...**
Tak. Chcę, żeby w *Metal Gear 2* gracz czuł odległości pomiędzy postaciami, atmosferę, temperaturę i wilgotność powietrza. Trudno osiągnąć to przy pomocy grafiki komputerowej — wszystko wygląda bowiem niezwykle sterylnie. Chciałem użyć wielu efektów zmiękczających obraz, tak by gracze mogli się lepiej wczuć... Tego zwykle nie widać w grach. Na szczęście na PlayStation2 dysponujemy potężnym Emotion Enginem.

Emocje zdają się odgrywać tu dużą rolę. Zawsze towarzyszą nam, gdy się ukrywamy. Wiele gier na PlayStation próbowało nawiązać do tego wątku.
Ukrywanie się w konkurencyjnych grach spełnia zupełnie inne zadanie. Ich bohaterowie ukrywają się, żeby zaatakować znienacka nieprzyjaciela. W mojej grze bohater ukrywa się, żeby przeżyć. To kolosalna różnica.

Na wczorajszej premierze przekonaliśmy się, że Twój filmik bardzo przypomina kinowe zwiastuny (trailery). Czy dysponując technologią PlayStation2 jesteś w stanie pokusić się o nakręcenie pełnometrażowego filmu?
Metal Gear jest dla mnie tylko i wyłącznie grą. Najważniejsza jest dla mnie interakcyjność — gracz steruje ruchami postaci i wczuwa się w jej rolę. Gdyby ktoś z Hollywood chciał nakręcić na tej podstawie film — nie ma sprawy, ale ja osobiście nie jestem tym zainteresowany.

Na filmie widzieliśmy wiele humorystycznych sytuacji.



O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI?

NIE WIEMY ZBYT WIELE, ALE OTO NASZE PRZYPUSZCZENIA I SPEKULACJE NA TEMAT FABUŁY *METAL GEAR 2*...

Gra jest gotowa dopiero w jakichś 10 procentach. Nic więc dziwnego, że Kojima-san nie chce zdradzić zbyt wielu szczegółów scenariusza. Domyślamy się jednak, że akcja „dwójki" toczy się kilka lat po „jedynce". Sądząc po tytule, w grze będą występować Synowie Wolności. Wydaje nam się, iż będą nimi mieszkający w Stanach radykalni patrioci (jeden z helikopterów na wideoprezentacji miał czerwoną gwiazdę...). To właśnie oni wynajęli Revolver Ocelota i być może Liquid Snake'a, żeby wykradł dane z przeprowadzonych w pierwszej części gry prób Metal Gear Rexa. Na tej podstawie zbudowano Metal Gear Ray i prawdopodobnie wiele innych Metal Gearów. Kontrolują je Synowie Wolności. Ich celem jest zniszczenie w stylu Godzilli bastionu skorumpowanego amerykańskiego kapitalizmu — czyli Nowego Jorku. Wciel się w rolę Snake'a. Walcz z Metal Gear Ray na statule wolności (domyślaliśmy się tego). Pojawi się również nowa postać kobieca — czyżby miała nią być Córka Wolności?

Kojima-san wyznał kiedyś, że gra opowiada o społeczeństwie cyfrowym. W materiałach dotyczących gry znaleźliśmy taką oto jego wypowiedź: „Poszczególne gatunki wymieniają między sobą geny. Przekazują informację genetyczną przyszłym pokoleniom. Jak więc trafiły do nas informacje, które nie są genetyczne — myśli, kultura i historia? Dlaczego prawa natury nie dotyczą tych spraw? Dlaczego musimy zdawać się na cyfrowe metody przechowywania danych — tekstu, muzyki i zdjęć? Czy na pewno powinniśmy je przekazywać następnym pokoleniom? *MGS2* koncentruje się wokół przekazywania duszy i sposobu życia przyszłym pokoleniom".

Co to wszystko znaczy? Nie mamy zielonego pojęcia. Jeśli jednak Kojima mówi o genetyce, DNA, pamięci, danych cyfrowych, kłamstwie i prawdzie, możemy się spodziewać naprawdę wybuchowej mieszanki...

„Mówisz do mnie?" Uważaj, ze Snakiem nie ma żartów.

„Chcę, żeby w *Metal Gear Solid 2* gracz czuł odległości pomiędzy postaciami, atmosferę, temperaturę i wilgotność powietrza..."

(Śmiech) Tak, również w grze będzie ich sporo. Pochodzę z Kansai — zachodniej części Japonii. Stąd wywodzą się nasi najsławniejsi komicy. Mam to we krwi. U nas nawet ludzie na ulicach dziwnie się zachowują. Jesteśmy mniej poważni, podchodzimy do życia z większym dystansem.

Godzina 11:59. Kojima-san ma ważne spotkanie na stoisku firmy Konami. Idziemy po raz drugi obejrzeć film. Około siedemnastej spotykamy go ponownie. Jest teraz bardziej rozluźniony. Cieszy się, że ten dzień powoli dobiega już do końca.

Od naszej ostatniej rozmowy odbyło się sześć projekcji filmiku. Jak został przyjęty?
Wszystkim bardzo się podobał. Jestem najszczęśliwszym człowiekiem na świecie!

Rozmawialiśmy wcześniej o kinowym stylu gry. Trudno nie zwrócić uwagi na ścieżkę dźwiękową skomponowaną przez Harry'ego Gregsona-Williamsa (zrobił muzykę do *Enemy Of The State* i *The Rock*). Jakie masz plany co do dźwięków towarzyszących *Metal Gear 2?*
W porównaniu z pierwszą częścią dysponujemy teraz większymi możliwościami technicznymi. Podczas gry będzie odtwarzany jeden temat który może się zmieniać. Zmiany będą uzależnione od sposobu gry. Na przykład, gdy Snake znajdzie się w opałach, usłyszymy dźwięki perkusji. Zupełnie jakby gracz znajdował się tuż obok orkiestry. Za każdym razem, gdy w pobliżu Snake'a pojawi się określony przeciwnik, muzyka w odpowiedni sposób się zmieni.

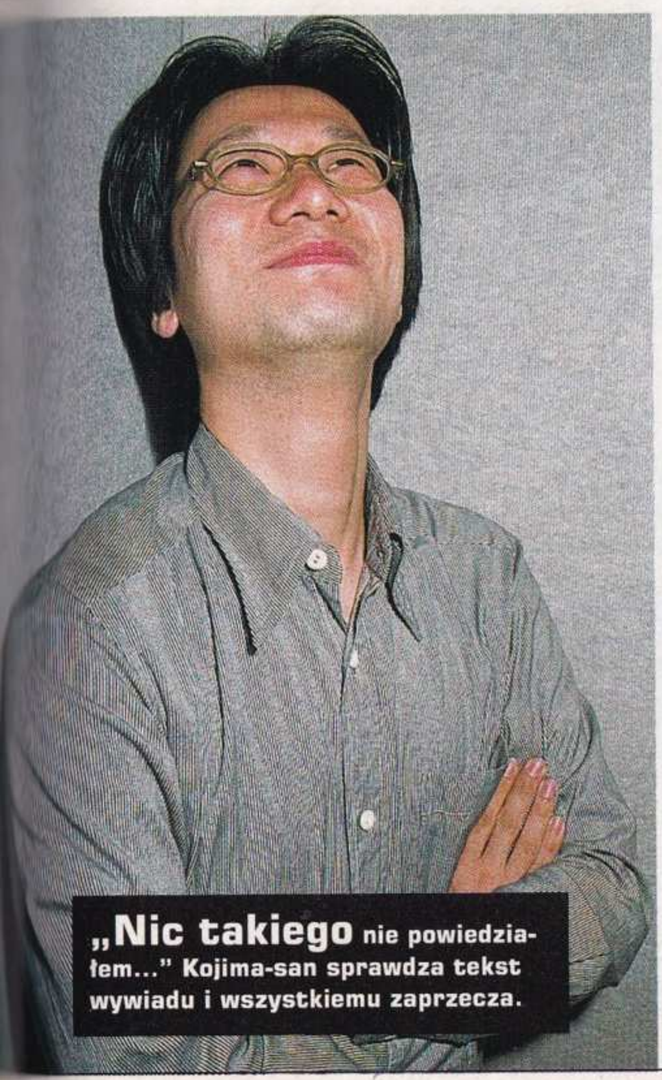
Kolejna ważna zmiana to wprowadzenie widoku z perspektywy pierwszej osoby. Rozwiązanie to pojawiło się już w *MGS: Integral* (dodatkowe misje do pierwszej części gry), ale zniknęło z jej europejskiej wersji zatytułowanej *Special Missions*. Co zamierzasz z tym zrobić?
Po pierwsze, perspektywa pierwszej osoby nie służy do poruszania się po planszy — tu zostaliśmy przy tradycyjnym rozwiązaniu. Można jednak strzelać. Zalety są oczywiste — można celować w dowolną część ciała przeciwnika. W trzeciej osobie, gdy strzelasz do kogoś, zawsze trafiasz w brzuch. Jeśli zechcesz, będziesz mógł trafić w filiżankę ustawioną na stole albo w rurę z gorącą parą.

Na filmie Snake trafia w rurę. Chodzi mu o to, by oślepić przeciwników, zanim się z nimi rozprawi.
Będzie możliwe ukończenie gry bez uciekania się do pomocy perspektywy pierwszej osoby. Chcemy jednak, żebyś grał strategicznie. Trafił w radio, zanim przeciwnik zdąży nawiązać łączność z bazą. Na filmie jeden z wrogów niszczy w ten sposób oświetlenie mając na sobie gogle na podczerwień. To element strategii, który również Snake może wykorzystać. Gdyby Snake miał gogle, a jego przeciwnik nie, powinien zastosować to rozwiązanie. Nie można tego uczynić w widoku z perspektywy trzeciej osoby, gdyż nie sposób jest trafić w światło.

Strzelanie do elementów tła zakłada istnienie interaktywnego świata, w którym znajduje się gracz. Może on wymyślać dowolne sposoby na wykonanie określonych zadań.
Zgadza się. Największą frajdę sprawia wymyślanie własnych rozwiązań.

Czy ciągle czujesz się w takim razie reżyserem gry? Może tylko tworzysz światy, a nie piszesz scenariusze?
Niezupełnie. Buduję świat gry, ale przecież musi również istnieć scenariusz, za którym podąża gracz. Od jego decyzji zależy, jak szybko i czy w ogóle uda mu się ukończyć grę. Wciąż to ja piszę scenariusz i sprawiam, by gracz poszedł w tym lub w innym kierunku. Ciągle jestem reżyserem gry.

Jak ważna jest PlayStation2 w tworze- ▶



„Nic takiego nie powiedziałem..." Kojima-san sprawdza tekst wywiadu i wszystkiemu zaprzecza.

Ilość szczegółów na pokładzie tankowca zapiera dech w piersiach. Pamiętaj, że te tła są interakcyjne i w każdej chwili można je roznieść w drobny mak.

PREMIERA

BYLIŚMY NA ŚWIATOWEJ PREMIERZE WIDEOPREZENTACJI *METAL GEAR 2*. OTO NASZE REFLEKSJE, SPISANE SEKUNDA PO SEKUNDZIE...

Publiczność przybyła na targi E3 miała okazję obejrzeć w czwartek filmik z *Metal Gear 2*. My mieliśmy szczęście zobaczyć go dzień wcześniej na stanowisku Universal Studios. Kojima przybył na premierę ubrany w beżowy garnitur. Był bardzo podniecony, że znów może uczestniczyć w targach E3. To przecież tu trzy lata temu pokazano po raz pierwszy *Metal Gear Solid*. Powiedział tylko: „Wróciłem" i rozpoczęła się projekcja. Oto dokładny opis, sekunda po sekundzie, kolejnych ujęć. Film trwa dziewięć minut. Tylko jego pięć pierwszych sekund to komputerowa animacja — reszta to fragmenty z właściwej gry, generowane przez konsolę.

00:00 „Niniejszy filmik nie ma żadnych ograniczeń wiekowych. Tak postanowiła firma Konami". Napis zupełnie jak przed zwiastunem kinowym. Świetnie.

00:16 Na ekranie szaleje zima. Atak ostrej zamieci. Miłe.

00:23 „Tu Snake. Octacon, słyszysz mnie?" WRESZCIE! „Tak, to ja. Słyszę cię, Snake", odpowiada Octacon.

00:30 „Chyba na mnie czekałeś?", pyta Snake. W polu widzenia pojawia się tankowiec. „Jestem w umówionym punkcie". Wieje wiatr. „Po Shadow Moses technologia Metal Gear przedostała się na czarny rynek". Zaczyna się robić interesująco.

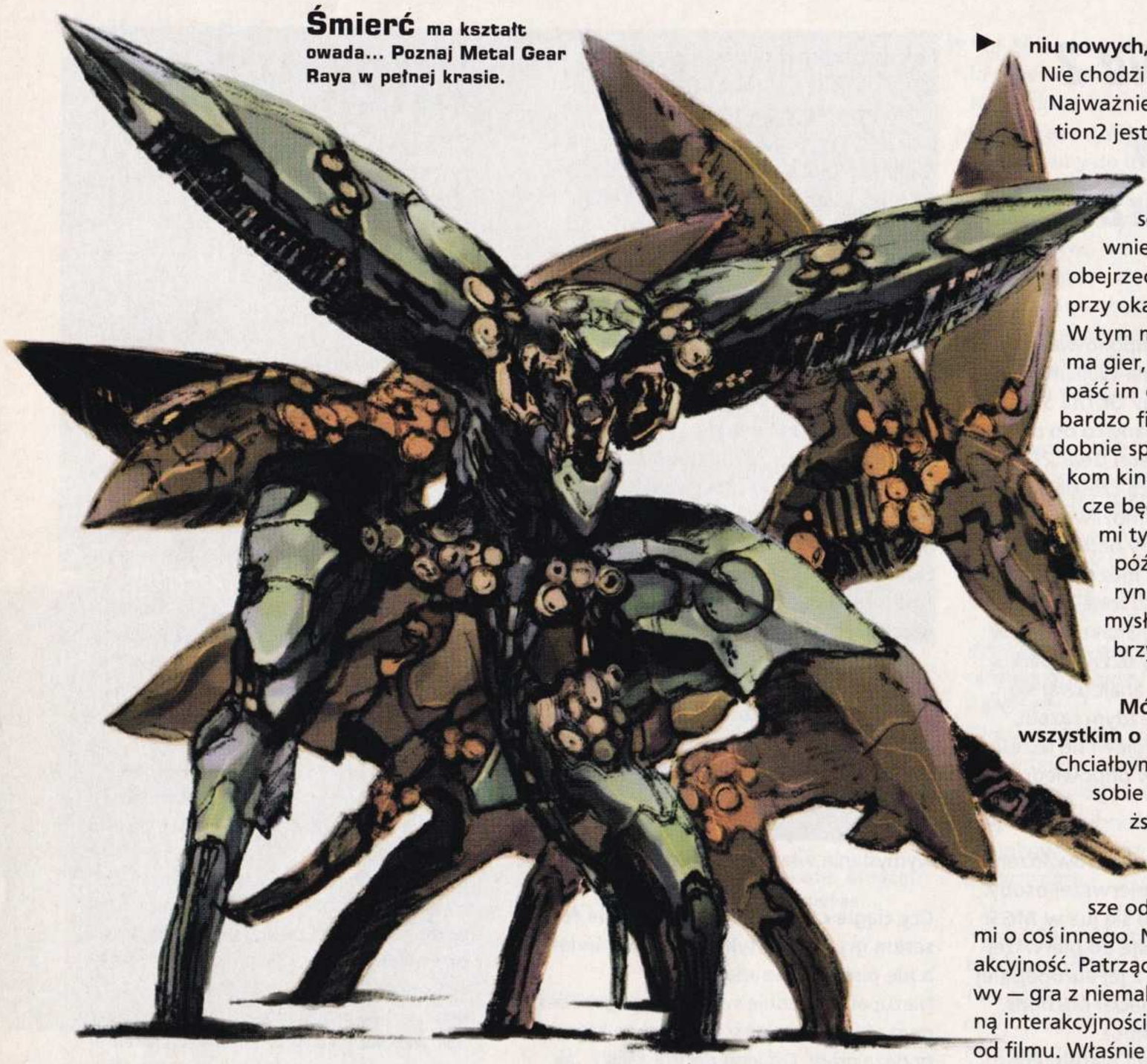
00:43 Snake wskakuje na pokład tankowca. Oświetla go piorun. Wygląda jak Arnie w pierwszym *Terminatorze*, jak prawdziwy twardziel. „Epigoni Metal Gear są już na cały świecie" (tak przy okazji, epigon to naśladowca lub spadkobierca). Octacon ciągnie dalej: „Metal Gear nie jest już niczym specjalnym. Nowy model jest w stanie go zniszczyć. Otrzymaliśmy informacje, że został przewieziony w ukryciu". Snake odchyla się do tyłu, deszcz zacina mu w twarz, jest przemoczony do suchej nitki. „Od początku powinienem coś podejrzewać..."

01:06 Muzyka osiąga apogeum. Przez pokład tankowca przetacza się burza. Słychać głos. „Shalashaska jest na dole". Poczekaj, czy to nie tak oni nazywają... Nadlatuje śmigłowiec pomalowany w barwy ochronne z żołnierzami na pokładzie. „Schodzę na dół... Co u was?" „Zajęliśmy górne pomieszczenia", odpowiada Mei Ling przez Commlink. „Czy przejęliście to?", pyta Octacon. Fotorealistyczni żołnierze przesuwają się na deszczu, celują w gardła. „Przejmujemy kontrolę".

01:19 „Gdy to przejmiemy, zatapiamy tankowiec". Żołnierze biegają po statku, sprawdzają każdy zakamarek. „Kto dowodzi?"

01:25 „Tylko on przeszedł przez szkolenie na symulatorze. To musi być on". Ale skoro to mówi Snake, to o kogo mu chodzi?

01:30 „Co oni chcą zrobić? Jeśli Metal Gear wpadnie im w ręce, jesteśmy skończeni". Ci żołnierze to chyba Synowie Wolności? ▶



Śmierć ma kształt owada... Poznaj Metal Gear Raya w pełnej krasie.

niu nowych, kinowych gier?
Nie chodzi tu o moc maszyny. Najważniejsze jest to, że Playstation2 jest w stanie odtwarzać filmy DVD. Powinno to przyciągnąć do konsoli nowych ludzi, również tych, którzy chcą obejrzeć stare filmy. Niejako przy okazji zaczną grać. W tym momencie na rynku nie ma gier, które mogłyby przypaść im do gustu. Moje gry są bardzo filmowe i prawdopodobnie spodobają się miłośnikom kina. Sądzę, że nowi gracze będą zainteresowani takimi tytułami i wcześniej czy później pojawią się one na rynku. Tym samym przemysł gier wideo wykona olbrzymi krok do przodu.

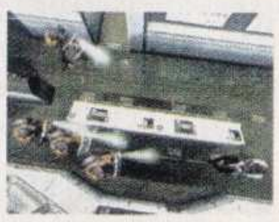
Mówiąc to myślisz przede wszystkim o sobie.
Chciałbym, żeby tak było. Zdaję sobie sprawę, że nie przewyższymy filmów, jeśli chodzi o efekty — zawsze będą one lepsze od tych z gier. Ale chodzi mi o coś innego. Najważniejsza jest interakcyjność. Patrząc na to z tej perspektywy — gra z niemal filmową grafiką i pełną interakcyjnością zawsze będzie lepsza od filmu. Właśnie do tego zmierzam.

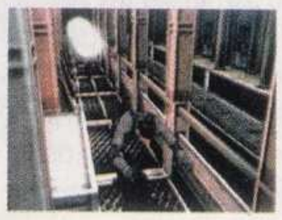
„Lepsza od filmu". Czy chodzi tu między innymi o możliwości on-line?
(Śmiech) To możliwe.

Porozmawiajmy o fabule *Metal Gear 2* (patrz ramka O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI — PSM). W materiałach prasowych napisano, że gra „stanowi ostrzeżenie dla cyfrowego społeczeństwa" i opisuje „przekazywanie wspomnień i sposobu życia przyszłym pokoleniom". Prosimy o wyjaśnienia.
(Śmiech) Pytanie dotyczy scenariusza, więc nie mogę zdradzić zbyt wielu szczegółów. Ostrzeżenie dotyczy faktu, że gramy w grę wideo, która jest częścią wirtualnego świata wideo.

W poprzednim *Metal Gear* granice pomiędzy światem realnym, a wirtualnym uległy zatarciu. Jeden z kodów znajdował się na opakowaniu gry.
To jeden z elementów większej całości.

Jeśli nie możesz zdradzić nam szczegółów scenariusza, to powiedz chociaż, czy znane z jedynki elementy — prezentacja wspomnień postaci oraz genetyczne modyfikacje — będą odgrywać w dwójce ważną rolę?
Sądzę, że prezentacja wspomnień to bardzo ważna sprawa. Wracając do gry, ostrzeżenie, jakie chcemy w niej zawrzeć, dotyczy jedynie nośników tych wspomnień. Obecnie są one coraz częściej cyfrowe. Muzyka na CD, filmy na





CURRICULUM VITAE

KIM JEST KOJIMA?

1963: urodzony 24. sierpnia w Tokio.
1966: w wieku trzech lat przenosi się z rodzicami do Kobe, gdzie spędza resztę dzieciństwa. W szkole zaczyna kręcić filmy 8-milimetrową kamerą i pisać opowiadania.
1986: w wieku 23 lat zaczyna pracować w firmie Konami jako planista gier.
1987: planuje, pisze skrypt i reżyseruje *Metal Gear* na konsolę MSX. Jego gry imponują pomysłem, dramatycznym scenariuszem, efektami i szczegółowym przedstawieniem świata. Stanowią nowość w świecie gier akcji.
1988: planuje, pisze skrypt i reżyseruje *Snatchera* (przygodówkę będącą połączeniem *Blade Runnera* i *Monkey Island*) na peceta, MSX i MegaCD.
1990: planuje, pisze skrypt, reżyseruje i tworzy grafikę *Metal Gear 2: Solid Snake* na MSX.
1994: planuje, pisze skrypt i reżyseruje *Policenauts* — kontynuację *Snatchera* z udziałem mechów. Gra ukazuje się na pecetach, MegaCD i PlayStation (tylko w Japonii).
1998: przełom. Planuje, pisze skrypt i reżyseruje *Metal Gear Solid* na PlayStation. Tytuł ten wprowadza skradanie się do leksykonu gier wideo. Sprzedaje się w liczbie 5,5 miliona sztuk na świecie (do końca marca 2000) i dostaje od nas ocenę 10/10. Amen.
1999: zostaje wiceprezesem KCEJ. Nadzoruje przeznaczone dla USA i Europy konwersje gier swojej firmy, w tym *BeatManię, DrumManię* i *Guitar Freak* na PlayStation.
1999: planuje, pisze skrypt, reżyseruje i tworzy grafikę do *Metal Gear Solid: Integral* — dysku z dodatkowymi misjami, który ukazał się w Europie pod tytułem *Special Missions*. Do stworzenia intra wykorzystuje PlayStation2.
2000: produkuje i planuje *Metal Gear: Babel* na Game Boya. Wciąż ma w rękawie kilka asów — pracuje nad *Metal Gear Solid 2* i zupełnie nowym *Z.O.E.* Czekamy na rok 2001...

Okładki dwóch wczesnych gier Kojimy: *Snatchera* (1988) i *Policenauts* (1994).

Snake pilnuje limitowanego wydania specjalnego *Metal Gear.*

DVD... To tylko pamięć komputera, wszystko dzieje się cyfrowo. Z tym pytaniem wiąże się inne: czy rzeczywiście powinniśmy przekazywać to wszystko następnym pokoleniom? Wydaje mi się, że tak.

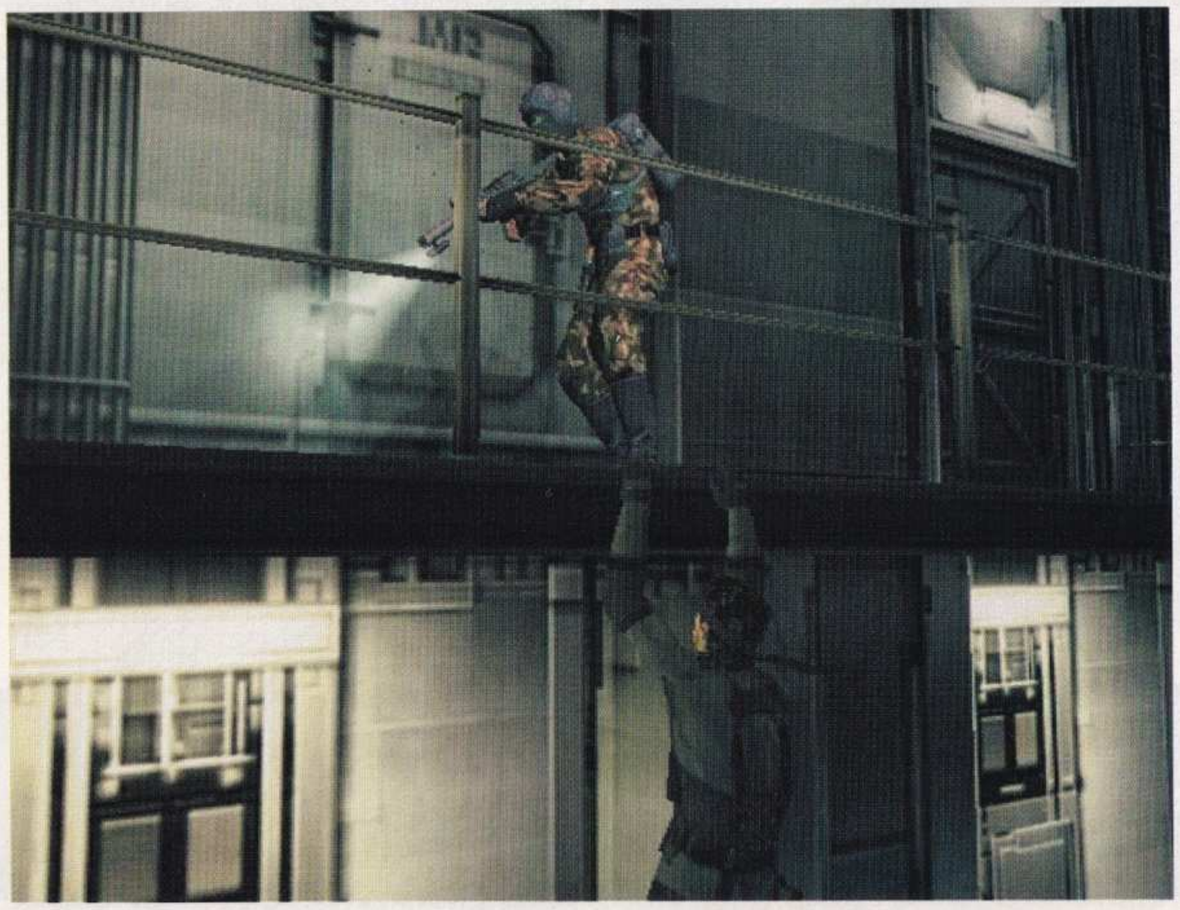
Wygląda na to, że równie dużo uwagi poświęcacie różnym elementom gry — czy są to tła, czy główne postacie.
Zamiast wykorzystywać moc maszyny do odtworzenia każdego włoska i wszystkich porów skóry, lepiej jest użyć jej do stworzenia realistycznego świata, w którym obowiązywać będą prawa fizyki. Można wejść z nim w interakcję. To trójwymiarowy świat, którego powietrze, temperaturę i wilgotność można odczuć na własnej skórze.

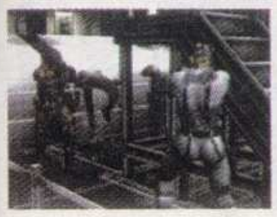
Ale chyba nie wystarczą do tego tradycyjne joypady? Wiceprezes SCEA, Phil Harrison twierdzi, że laboratoria Sony pracują nad rozpoznawaniem głosu...
Chętnie umieściłbym coś takiego w mojej grze. Doskonale pasowałoby to do *Metal Gear.* Na początek wystarczyłoby porozumiewanie się z Codekiem za pomocą Commlinku...

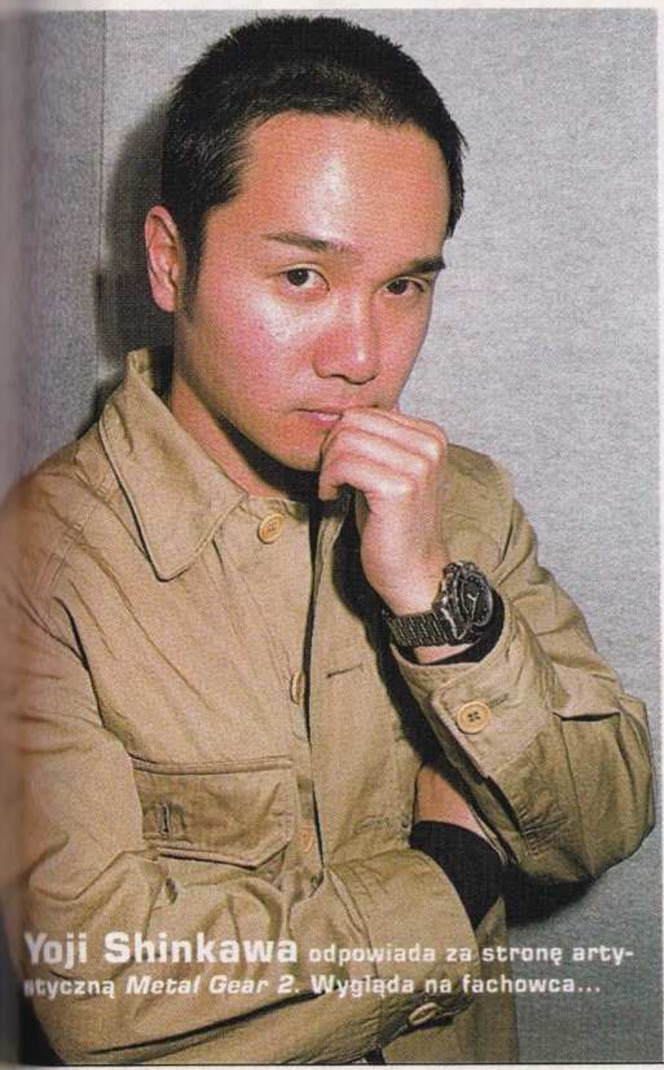
Tymczasem musimy zadowolić się Dual Shockiem 2 ze swoimi analogowymi przyciskami. Czy zostanie wykorzystany w *Metal Gear 2?*
Tak, będzie użyty zgodnie ze swoimi możliwościami. Na przykład, jeśli powoli będziesz zwiększał nacisk guzika, wycelujesz broń powoli. Jeśli szybko go wdusisz, odbędzie się to gwałtownie. Również w ten sam sposób będzie można regulować szybkość czołgania się. Problem w tym, że jeśli zrobisz to szybko, może Cię usłyszeć nieprzyjaciel. Możesz powoli wychylić się zza muru. Jest to zalecane, jeśli w tym samym momencie trzymasz palec na spuście. Przecież pistolet może w każdym momencie wystrzelić.

„Gra z niemal filmową grafiką i pełną interakcyjnością zawsze będzie lepsza od filmu. Właśnie do tego zmierzam"

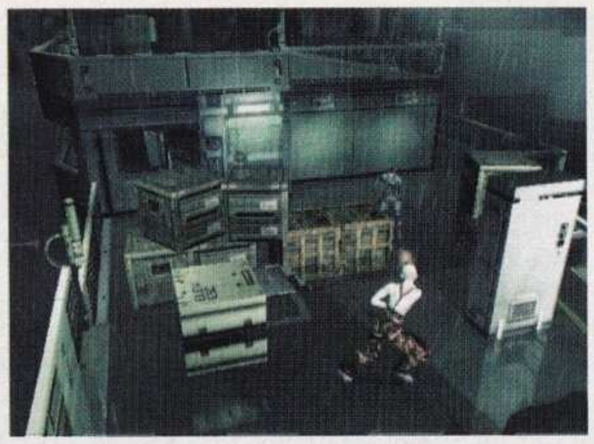
Również uzbrojenie będzie chyba nietypowe. Wczoraj wspominałeś o usypiających strzałkach, dzięki którym będzie można ukończyć grę nikogo nie zabijając.
Nic więcej nie mogę powiedzieć. Oczywiście będzie nowa broń. Niektóre z nich istnieją w prawdziwym świecie, inne zostały wymyślone specjalnie dla potrzeb gry. ▶

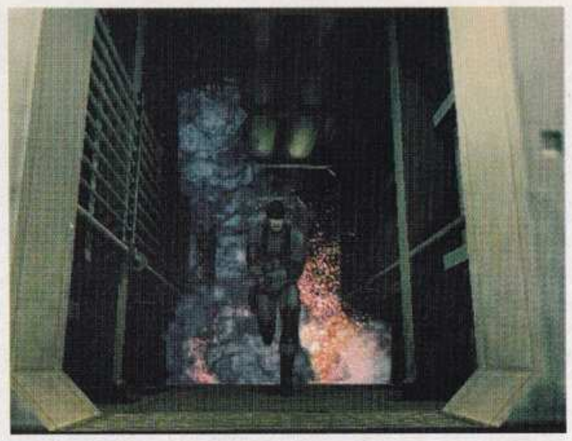






Yoji Shinkawa odpowiada za stronę artystyczną *Metal Gear 2*. Wygląda na fachowca...





Spójrz na ramkę
PREMIERA i połącz screeny z odpowiednimi scenami. Tak, w lewym górnym rogu znajduje się Córka Wolności.

▶ **01:34** „Obiecałeś opuścić oddział przed tą operacją", mówi Snake. Na pokładzie jest coraz więcej żołnierzy, liny powiewają na wietrze. „Nie zrobię tego", odpowiada Mei Ling. „Oddział to wszystko, co mam. Nie mam co ze sobą zrobić".
01:37 „To wolny kraj". To co w takim razie robią tu ci żołnierze? Uderza piorun, na obiektywie wirtualnej kamery pojawiają się krople deszczu. Snake wstaje. Jego kroki dudnią, gdy idzie po metalowej podłodze.
01:52 Snake szpera po kątach. Oglądamy szczegóły jego budowy anatomicznej. Zanim wyruszy na spotkanie z wrogiem, widzimy jak opada mu szczęka. Świetnie to wygląda. Zaczyna się czołgać, deszcz kapie mu po plecach. Zupełnie jak na prawdziwym filmie...
02:04 Snake schodzi po schodach. Niebo rozjaśnia błyskawica, rzucając wokół cienie. To dopiero trailer.
02:18 Strażnicy szukają Snake'a oświetlając pokład latarkami.
02:25 Witamy w trybie snajperskim. Wracamy do widoku z perspektywy trzeciej osoby i jeden ze strażników zostaje trafiony w czoło usypiającą strzałką. Natychmiast traci przytomność.
02:38 Gdzie jest Snake? Zwisa z pomostu, by uniknąć wykrycia. Skok na dół i jest wolny.
02:55 Kolejne filmowe ujęcia, cienie. Snake udaje się na dół. Przedziera się korytarzami. Na zbliżeniach widać jego muskulaturę. Ciągle pod wpływem burzy zmienia się oświetlenie. Nadchodzi strażnik, ale Snake dostrzega w porę jego cień. Strażnik oddala się.
03:14 Witamy Snake'a. Wyskakuje obok strażnika, który podnosi ręce do góry i się poddaje. Czy może liczyć na miłosierdzie? Nie, dostaje cios w głowę i pada na ziemię.
03:22 Jesteśmy wewnątrz pokładowego laboratorium. Snake zakrada się. Rzuca łuskę, by odwrócić uwagę strażnika. Skacze szybko i toczy się po posadzce. Strażnik nie wie, co się stało. Na jego twarzy widać zdumienie. Na naszych również.
03:50 Snake znajduje trupa w schowku. Wkłada go tam z powrotem. Chowa się tuż obok. Widok z perspektywy pierwszej osoby przez otwory wentylacyjne. Strażnicy go szukają. Został zauważony i po raz pierwszy pojawia się znany wykrzyknik. Słychać dźwięk alarmu.
04:20 „Kto tam jest?", pyta strażnik. Zamiast odpowiedzi otrzymuje cios w twarz. Wszystko w stylu Usual Suspects. Kim jest ten samotny strzelec? Trzyma w ręku pistolet. Ubrany jest w maskujący strój i płaszcz przeciwdeszczowy. Ma długi, siwy kucyk. „Kamracie, utoniesz wraz z kapitanem...", mamrocze pod nosem. Właśnie widzieliśmy Shalashaskę, czyli Revolvera Ocelota!
04:42 Napis „Pewnego dnia *MGS* zmienił świat gier wideo" pojawia się na ekranie. Chwilę po nim kobieta. Ma na sobie kamizelkę i wojskowe spodnie. Uzbrojona jest w noże. Rzuca jednym z nich, który w stylu Matrixa pozostawia za sobą ślad w powietrzu. Rzuca drugi nóż, po czym wyciąga pistolet.
05:01 „A teraz to świat zmienia *MGS.*" Cięcie na szybka akcję. Snake ucieka przed żołnierzami ciemnym tunelem. Przeciwnicy mają na sobie gogle termowizyjne. Snake oślepia ich celując z perspektywy pierwszej osoby w rurę z gorącą parą, a potem zdejmuje jednego po drugim. ▶

Snake walczy ze strażnikami, żołnierzami, szynami kolejowymi, pleksiglasem, korytarzami i cieniami robotów.

Usypiające strzałki... Jeśli użyjesz ich z perspektywy pierwszej osoby, będziesz mógł wybierać, jak szybko ofiara ma stracić przytomność, wybierając miejsce, w które trafisz.
Zgadza się. Jeśli będzie to noga, przeciwnik straci przytomność o wiele później niż w przypadku trafienia w serce.

Pytanie do pana Shinkawy (projektant postaci i maszyn w *Metal Gear Solid 2*). Nowy *Metal Gear Solid* jest chyba bardzo organiczny, owadopodobny...
W pierwszej części *Metal Gear* Rex przypominał dinozaura. Niestety w związku z ograniczeniami sprzętowymi, nie mogłem zastosować zbyt wielu wieloboków. Wyszedł więc kanciasty. Nawet ruchy miał zbliżone do robota. W przypadku PlayStation2 byliśmy w stanie zwiększyć liczbę wieloboków i uzyskać krzywizny. Metal Gear nie wygląda już jak mechaniczny dinozaur, lecz jak prawdziwy potwór. Tak przebiegała ewolucja — od dinozaura do potwora.

Czy projektowanie postaci Snake'a na PlayStation2 było dużym wyzwaniem?
Zasadniczo, poszedłem tym samym tropem, co w przypadku pierwszej części. Jednak tam nie byłem w stanie wyposażyć postaci w oczy, uszy, noc czy usta. W „dwójce" dysponujemy o wiele potężniejszym sprzętem i na pewno będzie można ujrzeć te szczegóły.

Jak wiele szczegółów planujecie?
Z twarzy Snake'a będzie można wyczytać, w jakim znajduje się nastroju.

Zauważyliśmy, że Snake trochę się zmienił...
W końcu minęło kilka lat. Snake ma brodę i wygląda trochę niechlujnie. Ale to ciągle ten sam Solid Snake.

Wracając do pana Kojimy — jak zwiększona ilość szczegółów wpłynie na sposób prowadzenia rozrywki?
Gdy Snake widzi przed sobą nieprzyjaciela, wygląda na zaskoczonego. Jego twarz jest dość mała na ekranie, więc może w pierwszym momencie nie rzuci się to w oczy. Warto jednak się przyjrzeć dokładniej. Można wtedy zaobserwować zmieniający się wyraz twarzy. Nie jest to jednak żadnym dodatkowym parametrem i nie służy do przekazywania Ci żadnych informacji.

Ale przynajmniej lepiej poznamy naszą postać.
Właśnie o to nam chodziło. Zdziwisz się, gdy zobaczysz, że Snake też się dziwi i pod wpływem tego zdziwisz się jeszcze bardziej. To zupełnie jak w horrorach, gdzie strach głównej bohaterki wywołuje w nas to samo uczucie.

Możemy mu współczuć, gdy cierpi, albo szukać u niego motywacji w trudnych momentach. Czy taka ma być przyszłość

JAKIEŚ PYTANIA?

PO PROJEKCJI FILMU ODBYŁA SIĘ MINIKONFERENCJA. DZIENNIKARZE ZARZUCILI KOJIMĘ PYTANIAMI (NIEKTÓRE Z NICH BYŁY ZUPEŁNIE DURNE). OTO SKRÓT PRZEBIEGU KONFERENCJI...

Czy trudno jest programować na PlayStation2?
Tak, trudno. Weźmy dla przykładu dłoń. Musisz wykonać pięć palców, potem wszystkie ścięgna, by móc chwytać przedmioty. Trzeba również pracować nad samym obiektem. To bardzo trudne, ale w tym samym czasie maszyna umożliwia mi robienie innych rzeczy. Tak więc to dość opłacalne.

Jaki jest budżet *Metal Gear 2?*
Wystarczająco wysoki, by za te pieniądze nakręcić japoński film z Godzillą!

Czy Snake będzie miał w *Metal Gear 2* partnerkę?
(Śmiech) To tajemnica.

Co znaczy nazwa Synowie Wolności?
(Śmiech) To także tajemnica.

Ile godzin zajmie przejście *Metal Gear Solid 2?*
Nie wiem.

Czy sztuczna inteligencja została poprawiona w stosunku do oryginału?
Na potrzeby sztucznej inteligencji wykorzystuję jedną trzecią mocy Emotion Engine'u. W poprzednim Metal Gear przez większość czasu Snake walczył z pojedynczymi strażnikami. Tym razem musi stawić czoła całemu oddziałowi. Dowódca będzie wydawał rozkazy swoim żołnierzom. Ich taktyka zmienia się w zależności od tego, gdzie przebywa Snake i jak jest uzbrojony... To naprawdę bardzo skomplikowany system sztucznej inteligencji.

Czy będą nowe rodzaje broni? Czy konsultowaliście je z wojskowymi?
Jednym z nowych typów broni będą usypiające strzałki. Jeśli nauczysz się z nich sprawnie korzystać, możesz ukończyć grę nikogo nie zabijając. Podobnie jak w przypadku poprzedniej gry, spędziliśmy kilka dni z Motosadą Mori — naszym wojskowym doradcą. Otrzymaliśmy od niego sporo informacji na temat infiltracji, grup specjalnych, kryjówek i działań w ukryciu.

Czy gra ukaże się w formacie CD, czy DVD-ROM? Czy opracowujecie grę pod kątem możliwości sieciowych PS2?
(Odnośnie DVD) Być może. Jeśli chodzi o możliwości sieciowe, to nie możemy jeszcze o nich mówić. Z całą pewnością jednak bierzemy je pod uwagę. Na pewno coś wymyślimy...

Czy znowu pojawią się kartonowe pudła?
O tak, w wielu rodzajach!

Czy *Metal Gear 2* oznacza dalszy krok w kierunku integracji przemysłu gier wideo i filmowego? (To było nasze pytanie...)
Osobiście uwielbiam filmy, to moje hobby. W dzieciństwie obejrzałem tysiące filmów, dlatego też ich wpływy widać teraz w *Metal Gear Solid.*

Od jak dawna pracujecie nad grą? Ile wam jeszcze zostało?
Zaczęliśmy rok temu. Obecnie wiemy już, jak *Metal Gear 2* będzie wyglądał na PlayStation2. Napisaliśmy engine gry, czeka nas praca przy scenariuszu i wygładzaniu szczegółów. Za rok powinniśmy być gotowi.

„Wróciłem!" Po premierze wideoprezentacji Kojima-san może odpowiedzieć na kilka pytań.

Co czujesz po premierze wideoprezentacji?
Prawdę mówiąc, to bardzo się martwiłem. Nigdy wcześniej nie widziałem jej na dużym ekranie. Wygląda na to, że filmik spotkał się z dobrym przyjęciem. Bardzo mnie to cieszy.

gier na PlayStation2 i serii *Metal Gear?*
Nie wystarczy tylko strzelać. Trzeba jeszcze zrozumieć, dlaczego on strzela. Dlatego też nie zdecydowaliśmy się na użycie perspektywy pierwszej osoby do przedstawiania akcji. To nie jest kolejny klon *Dooma*. Tu musimy widzieć twarz naszego bohatera.

Czy oznacza to, że pod koniec gry będziemy lepiej rozumieli psychikę Snake'a?
Nie chcę za bardzo wnikać w psychikę Snake'a, ponieważ może on być każdym. To postać wszystkich graczy, więc powinien być neutralny. Robimy to z innymi postaciami — komuś umarł ojciec, ktoś inny miał troskliwych rodziców. Solid Snake to Ty. Nie powinniśmy o nim zbyt dużo wiedzieć. Powinniśmy wskoczyć w jego skórę i zamienić się w niego.

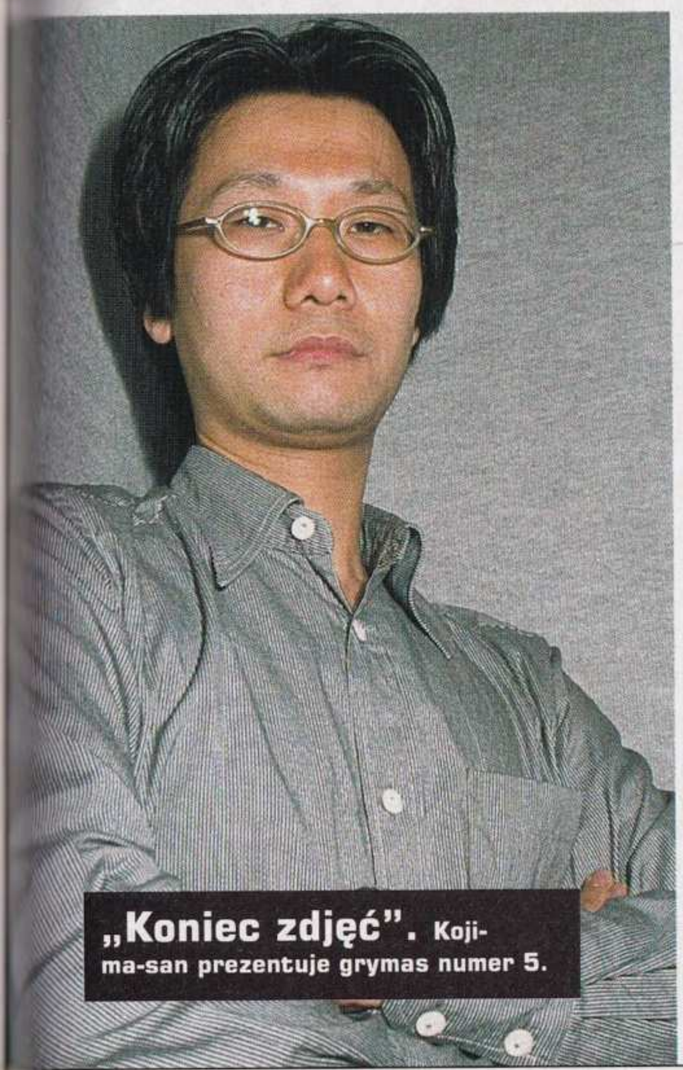
Musimy coś raz na zawsze wyjaśnić — czy spotkałeś się z twórcami filmu *Matrix*, Larrym i Andym Wachowskim? Czy obejrzymy kiedyś grę *Matrix* albo film *Metal Gear?*
Spotkaliśmy się przed chwilą. Nie rozmawialiśmy o grach, ani o filmach. Powiedzieliśmy sobie „Hi" i wymieniliśmy kilka zdawkowych zdań. Ponieważ oni nie mówią po japońsku, a ja kiepsko po angielsku, nie byliśmy w stanie wyrazić zbyt skomplikowanych myśli.

Kogo chętnie widziałbyś jako reżysera filmu *Metal Gear?*
Braci Wachowskich, Alexa Proyasa, który zrobił *Kruka* i Stephena Norringtona od *Blade*.

Ostatnie pytanie — z czego jesteś dziś najbardziej zadowolony?
Odpowiem dość przewrotnie — z tego, że nasza gra sprawia dużą przyjemność. Szkoda, że nie byliśmy w stanie tego pokazać. To gra, a nie film i *Metal Gear Solid 2* znakomicie spisze się w tej roli.

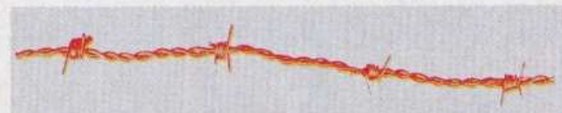
Na czym więc stoimy? Mamy grę, w której występuje zarówno humor, jak i skradanie się. Akcja toczy się w Nowym Jorku. Powraca Liquid Snake. Nowe Metal Geary wyglądają jak olbrzymie owady i sieją spustoszenie na Manhattanie niczym Godzilla. Subtelny system sterowania, nowe uzbrojenie i ruchy. A wszystko to stworzył człowiek, który chce wycisnąć z Emotion Engine'u ostatnie soki...

Pozostaje jeszcze wiele pytań. Kim są Synowie Wolności? O co chodzi z tymi cyfrowymi danymi? Co stało się z Meryl? Czy można zaufać Ocelotowi? Co kryje w rękawie Liquid Snake? Miejmy nadzieję, że część odpowiedzi poznamy podczas wrześniowych targów Tokyo Game Show. Przecież premiera gry planowana jest dopiero na jesień 2001. Do tego czasu pozostaje nam oglądanie screenów i wyciąganie wniosków z wypowiedzi. Poczekajmy cierpliwie na Grę Wszechczasów. Jesteśmy pierwsi w kolejce.



„Koniec zdjęć". Kojima-san prezentuje grymas numer 5.

„Przydałby się parasol..." Snake nie robi sobie nic z deszczu.



▶ W pełni interakcyjne tła i inteligentna rozgrywka, to jest to.

05:19 „Udław się tym!" Wracamy na pokład. Nasza przyjaciółka rzuca małą bombą w Snake'a. Na szczęście wiatr znosi ją poza burtę. I teraz już tylko na zmianę perspektywa pierwszej i trzeciej osoby

05:43 Żołnierze mają teraz pleksiglasowe tarcze. Snake strzela do nich, lecz pocisk odbija się od tarczy. Zaczyna się zastanawiać, przechodzi w tryb pierwszej osoby i tym razem celuje w kolana. Podobnie radzi sobie z górnym oświetleniem. Na koniec ujęcia przeładowuje broń.

06:08 Czas na zabawę w pokładowym barze. Strzelanie do ludzi i butelek.

06:30 Prawdziwy popis. Snake ląduje za szklaną szybą. Ma przeciw sobie sześciu strażników. Nie mają żadnych szans, gdyż dysponuje on laserowym celownikiem. Podczas strzelaniny z rosnącej niedaleko rośliny spadają poszczególne liście. Pudełka wyginają się, a butelki pękają. Wszystko dzieje się zgodnie z prawami fizyki. Skrzynka z owocami zagraża przez moment życiu Snake'a, ale szybko sobie z nią radzi.

06:59 „*MGS* zaczyna się od początku!" głosi napis na ekranie. Prosto i węzłowato. Pojawiają się animowane sylwetki Snake'a i kobiety. Rozpoczyna się „lista płac". Shinkawa-san. Harry Gregson-Williams (kompozytor muzyki znany z filmu Enemy Of The State) i Kojima we własnej osobie. Na moment pojawia się robot...

07:11 Pod pokładem kamera trzęsie się niemiłosiernie, podobnie jak nogi Snake'a pod wpływem wybuchów.

07:14 Wracamy na zewnątrz. Słychać głosy. Snake krzyczy „Chcesz to zabrać?". „Biorę to, co moje", odpowiada Revolver. W tle powolnym ruchem przemieszcza się wielka, mechaniczna kończyna.

07:25 „Co! Ty i Solidus...!" Snake zabawia się teraz z karabinem maszynowym. Łuski wylatują w powietrze i spadają na pokład. Tankowiec wybucha tuż obok Manhattanu.

07:47 Pojawia się schemat DNA, tytuł *Metal Gear Solid 2: The Sons Of Liberty* oraz logo PlayStation2. Publiczność wiwatuje, ale to jeszcze nie koniec...

07:58 O, Boże, to Metal Gear Ray! Ma wielki ogon, którym wymachuje siejąc wokół siebie spustoszenie. Organiczny projekt i płynna animacja. Z jego odnóży wydobywają się strumienie energii. Jest przerażający. Również Snake się go boi. Chowa się i wzywa Octacona.

08:25 „Spodziewana premiera w roku 2001" (nie ma ani słowa o jesieni). Ważniejszy jest jednak ostatni dialog: „Minęło już sporo czasu... Bracie." Ten głos? To Liquid Snake! „Tak, to ja". CHCEMY W TO ZAGRAĆ! NATYCHMIAST!

08:30 Cięcie na Snake'a. Schodzi po drabinie. Czołga się za plutonem żołnierzy. Udaje mu się ukryć, aż do momentu, kiedy... kicha. Musiał przeziębić się na tym deszczu. Nawet Snake jest człowiekiem. Cały pluton odwraca się. Nad głową każdego żołnierza unosi się wykrzyknik. Wszyscy zaczynają głośno krzyczeć...

08:50 ...Chwilę po liście płac. Strażnik śpi na warcie. Podchodzi kolega i daje mu kopa w tyłek. Tamten budzi się i nad jego głową pojawia się znak zapytania. W tle solo na saksofonie. Minęło dziewięć minut. Brak nam słów, by wyrazić nasz zachwyt...

KONKURS
EVERYBODY'S GOLF 2

ZADANIE KONKURSOWE:

JEDNYM Z ZAWODNIKÓW DOSTĘPNYCH W GRZE „EVERYBODY'S GOLF 2" JEST POSTAĆ WIDOCZNA NA TEJ STRONIE. KTO TO JEST?

NAGRODAMI SĄ GRY „EVERYBODY'S GOLF 2" UFUNDOWANE PRZEZ SONY POLAND.

ODPOWIEDZI PROSIMY PRZESYŁAĆ WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH NA ADRES REDAKCJI: PLAYSTATION MAGAZYN, 04-202 WARSZAWA, UL. MARSA 6 DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU PISMA.

OCENY PSM

10	PSM jest gotowy uhonorować złotą dziesiątką grę, która jest po prostu idealna.
9	Wyśmienita gra – gorąco polecamy, kupuj w ciemno.
8	Bardzo, bardzo dobra gra. Możesz bez wahania dodać ją do swojej kolekcji.
7	Dobra gra z niewielkimi wadami. Wciąż jednak warta kupienia.
6	Gra z cyklu „dlaczego twórcy przeoczyli ten błąd?" Grywalny tytuł, ale z kilkoma niedociągnięciami.
5	Po prostu średniak. Nieoryginalna albo lekko skopana, ale wciąż można kupić.
4	Poniżej średniej. Prawdopodobnie gra ma poważne niedociągnięcia i zbyt krótką żywotność.
3	Nie wygląda to najlepiej. Być może warto ją jednak wypożyczyć na kilka dni.
2	Najlepszy z najgorszych knotów. Technicznie skopany produkt o nędznej strukturze.
1	Gra nie mająca żadnych atutów. Skandaliczna produkcja poniżej wszelkiej krytyki.

PLAYTEST

PRZEGLĄD I OCENA GIER, KTÓRE UKAZAŁY SIĘ OSTATNIO (LUB UKAŻĄ NIEDŁUGO) W EUROPIE.

Ronaldo V-Football

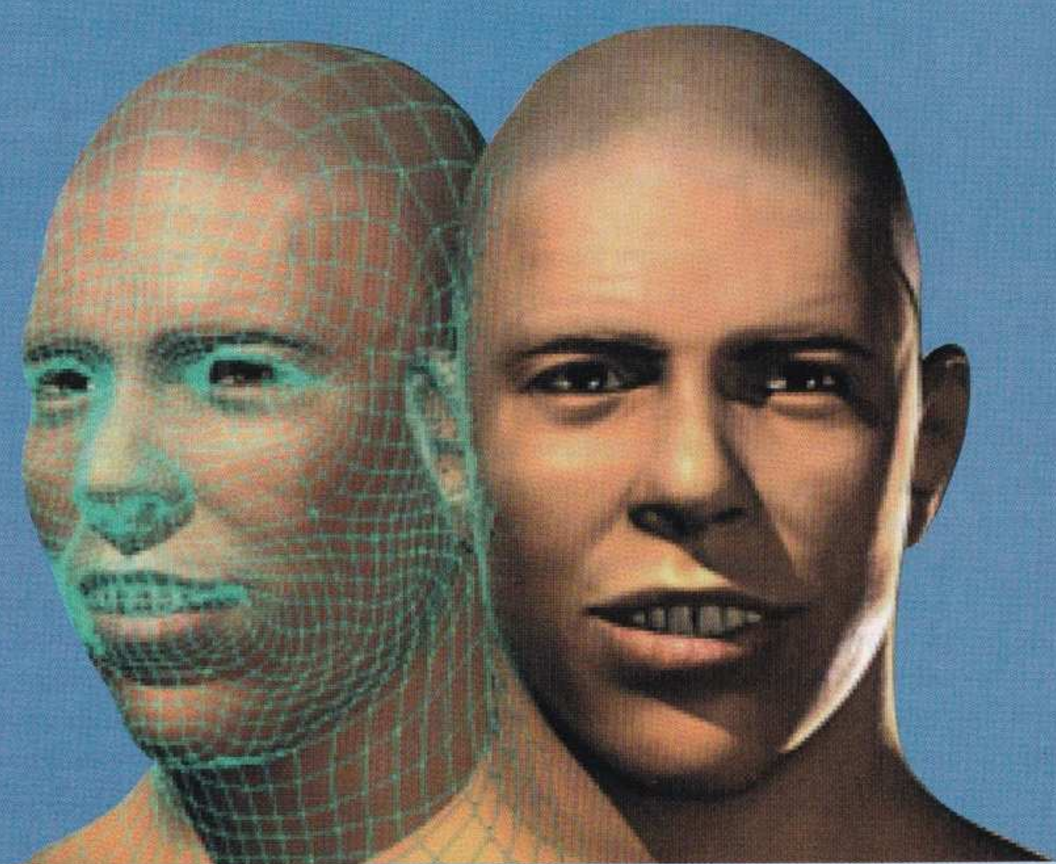
Destruction Derby Raw

Vagrant Story 066
Galerians 070
Vampire Hunter D 072
NHL: Rock The Rink 073
Rugrats: Studio Tour 074
Dukes Of Hazzard 075
Hogs Of War 076
Toshinden 4 077
Destruction Derby Raw 078
Landmaker 079
Ronaldo V-Football 080
Pool Academy 083
Yeh Yeh Tennis 084

GRA MIESIĄCA

Vagrant Story 066

„Jak haust czystego tlenu – świeży, powodujący zawrót głowy, wciągający, ale w większych dawkach potencjalnie zabójczy..."



Nasz Riot spotyka rycerza reklamującego proszek do prania. Giń!

Tu zaczyna się horror: agent Riot ubrany w męski odpowiednik bikini styka się oko w oko ze Złem.

GRA SQUARE BEZ TON SEKWENCJI FMV? W TYM WYPADKU NIC NIE SZKODZI!

Vagrant Story

„Gra jest niezwykła, bo nigdy nie widziałeś tylu znanych elementów

DANE

WYDAWCA:	**Square Europe**
PRODUCENT:	**Square**
DYSTRYBUTOR:	**Sony Poland**
PREMIERA:	**Już jest**
OD LAT:	**3**
LICZBA GRACZY:	**1**

Niektórzy ludzie lubią gry role-playing. Inni lubią gry akcji. A jeśli masz wystarczająco otwarty umysł, by cieszyć się oboma tymi gatunkami, *Vagrant Story* będzie dla Ciebie jak haust czystego tlenu — świeży, powodujący zawrót głowy, wciągający, ale w większych dawkach potencjalnie zabójczy dla Twojego życia osobistego. Nie jest to gra dla każdego, a szczególnie zawiodą się gracze oczekujący średniowiecznego *Metal Gear Solid.* Każdy, kto spodziewa się cichych zabójstw z użyciem zimnej stali, powinien poszukać czegoś innego (na przykład zajrzeć do PrePlayu *Tenchu 2*). Ale jeśli ktoś wie, czego się po grze spodziewać, dostanie iście królewskie danie.

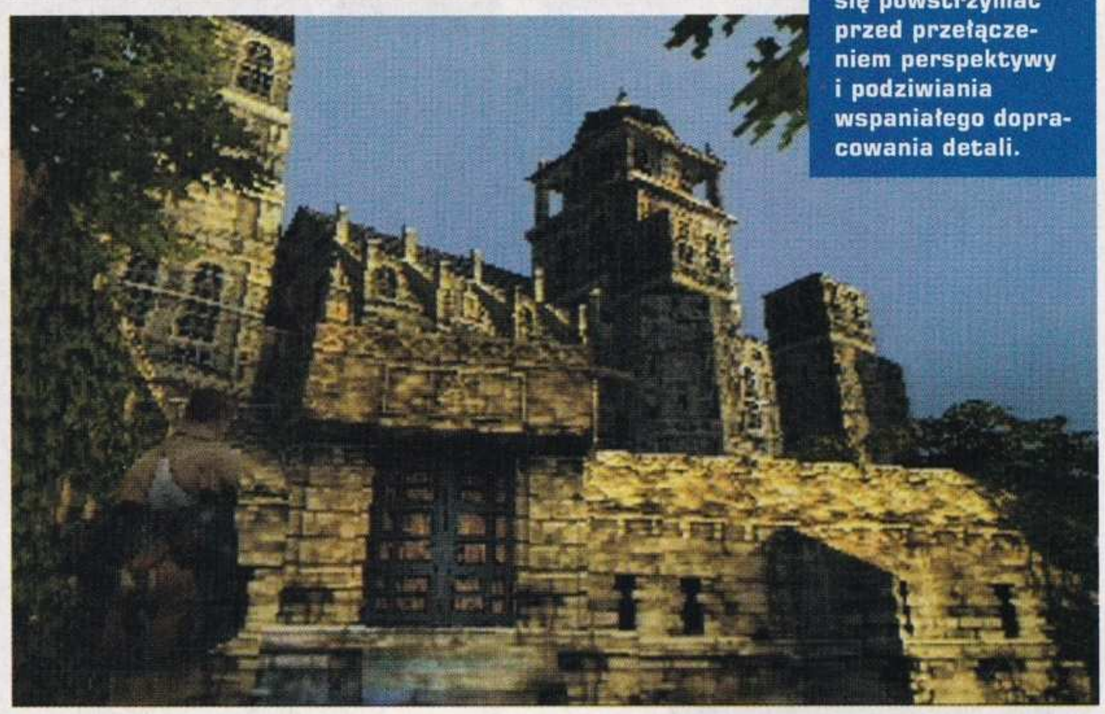
Vagrant Story rozgrywa się w oryginalnym świecie fantasy, w którym renesansowej atmosferze towarzyszą nie ustępujące współczesnym, polityczne rozgrywki. Wszystko zaczyna się od dramatu zakładnika. Na scenę wkracza Ashley Riot — to Ty — agent Riskbreakerów o niejasnej przeszłości i nieprzeciętnych umiejętnościach detektywistycznych oraz bitewnych. Nawet kiedy nim sterujesz, Riot porusza się z niespodziewaną prędkością i zwinnością — jakby wybiegł z pubu na pół godziny przed zamknięciem, bo zapomniał z domu pieniędzy. Gra już od pierwszych minut wydaje nam się starą znajomą. Eksplorujesz setki pomieszczeń zabijając wrogów, znajdując klucze, rozwiązując proste zagadki i zdobywając lepszy ekwipunek. Jest nawet porcja skakania po trójwymiarowych platformach. Ale jednocześnie gra jest niezwykła, bo nigdy nie widziałeś tylu znanych elementów zespolonych w tak sprawną całość.

Na przykład fragmenty fabuły w filmowym stylu, które spajają akcję, są korzystającymi z engine'u gry scenkami przerywnikowymi. Po ludzku oznacza to, że ich grafika nie różni się niczym od występującej w reszcie gry. Każdy przerywnik przynosi dramatyczny zwrot akcji albo nowy element. Nie przerzucasz niecierpliwie tekstów dialogowych, tak jak w *Metal Gear Solid,* a czasem nawet jesteś gotów ponownie walczyć z bossem, by przeczytać wszystko jeszcze raz. Nieczęsto zdarzają się projektanci gry z takim talentem do tworzenia scenariuszy — w *Vagrant Story* nie ma ani jednej zbytecznej sceny. O ile na początku doskwiera nieco brak głosów postaci, komiksowe dymki są tak stylowym dodatkiem, że w końcu dochodzisz do wniosku, iż podłożenie głosów mogłoby zniszczyć klimat translacji.

A to bogactwo graficzne! Zupełnie nie przejmując się brakiem sekwencji FMV i oprawą nadchodzących gier na PS2, często tu przystajesz, przełączasz widok, by obserwować otoczenie oczyma bohatera — i rozglądasz się podziwiając cudowne detale, jak wodospad czy wiszący szyld. Jest w tym trójwymiarowym świecie jakaś fascynująca integralność budząca Twój zachwyt za każdym razem, gdy ją na nowo odkrywasz. Dajesz nura za ścianę i widzisz jak topór wymierzony w Twoją czaszkę odbija się z brzękiem od kamieni. Albo dostajesz niemal palpitacji serca, gdy nadlatujące nagle z ciemności bełty kuszy wbijają się w ciało wrogiego żołnierza, które właśnie trzymałeś przed sobą jako tarczę.

Prawdziwą innowacją jest tu jednak walka. Chcąc zawalczyć z napastnikiem, wyciągasz broń i akcja się zamraża. Możesz teraz manipulować kamerą, by obejrzeć sobie wroga z każdej możliwej strony, a sferyczna siatka ukazuje zasięg Two-

Obsadę zaludniają silnie zarysowane i dobrze wykonane postacie. Obserwujemy je w scenkach dialogowych, które zawstydzają *MGS*.



Ilekroć znajdziesz się w Lea Monde, nie możesz się powstrzymać przed przełączeniem perspektywy i podziwiania wspaniałego dopracowania detali.

JAK... ZARABIAĆ TŁUKĄC SMOKI

Pomyśl o Świętym Jerzym, co ze smokami walczył. A teraz wyobraź sobie Świętego Jerzego balansującego na składanej drabinie i próbującego dosięgnąć bestię małym kozikiem. Czar prysł, nieprawdaż? Dlatego najpierw zdobądź lancę, halabardę lub dwuręczny, długi miecz, ponieważ smoki to generalnie wielkie bydlaki.

Aby ulepszyć swoją broń na smoki, musisz używać jej TYLKO przeciwko nim. Sztuczka polega na trenowaniu broni na mniejszych Lizardmanach, które należą do smoczego gatunku. Broń stopniowo będzie nabierać coraz więcej antyjaszczurzych zdolności.

Teraz stary dylemat: jak odróżnić prawdziwe smoki od innych, przypominających je stworzeń? Przede wszystkim smoki nie chodzą wyprostowane na dwóch nogach - używają wszystkich czterech łap. Tyle jeśli chodzi o egzamin pisemny — pora na praktykę. Gotów, pogromco smoków?

zespolonych w tak sprawną całość"

jej broni. Wreszcie planujesz uderzenia celując w konkretne części ciała. Przykładowo zranienie ręki trzymającej tarczę osłabi obronę przeciwnika, zaś trafienie w głowę może go powstrzymać przed wypowiedzeniem zaklęcia. To ciągle zamierające starcie na początku pachnie taniochą i prymitywem, ponieważ swoje prawdziwe umiejętności walki Riot odkryje dopiero przy drugim bossie. Ale gdy to już się stanie, zacznie do Ciebie docierać pełnia głębi i odkrywczość *Vagrant Story*.

Widzisz, masz tutaj do czynienia z systemem walki niewątpliwie zainspirowanym zarówno *Tekkenem*, jak i *PaRappa The Rapperem*. Tak jak w przypadku Gunblade'a Squalla z *Final Fantasy VIII*, sposobem na zwiększenie siły ataku jest wciskanie kombinacji guzików w odpowiednich momentach. Sukces oznacza, że Riot wykona kolejne cięcie, a jeśli znów naciśniesz guziki w odpowiedniej chwili, poszerzysz ruch o trzeci atak i tak dalej. Ta prostota jest zadziwiająco wciągająca — coraz trudniej utrafić w odpowiedni moment, kombinacje przycisków rosną, a wraz z nimi Twój wskaźnik ryzyka. Zatracasz się w tym — nie tylko możesz wymyślać własne kombinacje, ale uczysz się także wywoływać dodatkowe efekty, na przykład odnowienie kilku punktów własnej energii albo uciszenie wroga, by nie mógł użyć magii. Tymi samymi przyciskami możesz także wywoływać zagrania obronne.

Tak jak w przypadku kontr w *Tekkenie* albo combo-breakerów w innych bijatykach, wciśnięcie właściwej kombinacji, podczas gdy jesteś atakowany, pozwala zredukować doznawane rany, odbić zaklęcie, a nawet zaabsorbować kilka punktów magii. Opcjonalny wykrzyknik miga, by pokazać Ci, kiedy trzeba coś wcisnąć, co pozwala Ci zorientować się w systemie, ale szybko przestaniesz zwracać na niego uwagi, by zamiast tego podziwiać animację lub słuchać efektów dźwiękowych. Tak jak użycie Mocy, by wstrzelić X-Wingiem torpedy w mały otwór Gwiazdy Śmierci, czysto instynktowne combosy są tutaj równie wynagradzające, ale też lekkomyślne.

Dlaczego? Ponieważ na straży równowagi rozgrywki stoi wskaźnik ryzyka, który rośnie, gdy używasz specjali. Wysokie ryzyko redukuje Twoje szanse na trafienie ►

Menu... Jeśli właśnie one powodują u Ciebie atak paniki, ostrzegamy, że w *Vagrant Story* jest ich aż za dużo.

Nawet zwyczajowy ekran z gratulacjami na koniec sekcji został zamieniony w małą ruletkę.

„Warsztaty Lea Monde pozwalają Ci łączyć ostrza lub kawałki

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
FINAL FANTASY VIII
(PSM 11/99 — 10/10)
Nie tak oryginalna, ale nadal najlepsza.

▶ przeciwnika i czyni Cię bardziej podatnym na jego ataki. Jeśli się nie opanujesz, możesz być nawet zmuszony do odwrotu, by Twój wskaźnik ryzyka zmalał, a energia się podniosła. Owszem, uciekanie z miejsca starcia może zostać uznane za tchórzostwo, ale czasami po prostu trzeba uciec z danego pomieszczenia, schować się w beczce i przeczekać...

Możesz także spróbować swoich sił jako kowal. Warsztaty Lea Monde pozwalają Ci łączyć ostrza lub kawałki zbroi i uzyskiwać nowe przedmioty albo reanimować stare, wysłużone. Można połączyć bronz i żelazo w jeden mocny stop. Przetopić groty na miecz na smoki, dodając metal z wojennej buławy. Odkryć nowy rodzaj zbroi segmentowej poprzez zamianę płyty piersiowej na kolczugę. Komponenty zachowują swoje dodatkowe zalety, które można dodawać do innej broni. Na przykład miecz, który jest szczególnie efektywny przeciwko zombies, zachowa swoją sympatię dla umarlaków nawet jeśli przetopisz go na kuszę.

W praktyce ten warsztat może tak Cię wciągnąć, że wymyślanie nowych rodzajów broni i testowanie ich może stać się wyzwaniem samym w sobie. Niestety, często musisz odwoływać się do karty pamięci, by przywołać zebrany ekwipunek, co zwalnia pracę interfejsu, w innych przypadkach śmigającego jak złoto i wygodnego. Gra jest przy tym bardzo wyrozumiała i pomocna. Na każdym kroku podrzuca wbudowane instrukcje i informacje na temat każdej statystyki, dlatego inteligentni gracze, nawet jeśli nie są obyci z setkami strategicznych statystyk, wkroczą do hardcore'owego piekła zupełnie bezboleśnie.

Nie jest to jednak gra zasługująca na perfekcyjną ocenę 40/40, jaką wystawił jej prestiżowy, japoński magazyn Weekly Famistu. Jest tu za dużo żonglowania przedmiotami i grzebania w menu, nawet biorąc pod uwagę wygodne skróty klawiszowe. Agent Riot nie jest przekonująco wyważony, przez co podczas niektórych platformowych akcji zachowuje się, jakby miał zaraz odlecieć. Jest kilka przekombinowanych obszarów (szczególnie Snowfly Forest), gdzie niemal niemożliwe jest zobaczenie, co robisz, z powodu źle dobranej perspektywy.

Taktyka: Twój zasięg przedstawiony jest w postaci otaczającej Cię sfery. (Lewo) Upiorne, małe dziewczynki-kukły-potwory? Tak, to kolejna porcja japońskiej wyobraźni.

JAK...

LEPIEJ WYKORZYSTAĆ RĘCE

Jednoręczne rodzaje broni są słabsze, ale zostawiają Ci wolną lewą dłoń, którą można wykorzystać do trzymania tarczy i wszystkich bonusów z tym się wiążących. Jednak jeśli chcesz zwiększyć swoją siłę ataku, musisz opanować władanie bronią dwuręczną i jej wolniejszą pracę.

Złóż wizytę w jednym z warsztatów w Lea Monde i obejrzyj rodzaje broni, jakie zgromadziłeś. Spróbuj je ze sobą połączyć i zobacz, co Ci wyjdzie. Kilka godzin później, po opanowaniu przetwarzania korbacza w młot bitewny i młota bitewnego w coś obscenicznie wielkiego, masz całkiem nowy rodzaj broni do wypróbowania.

„Nazywasz to młotem? Nie, stary, to młot tylko między innymi". Dzięki Twoim warsztatowym zmaganiom ci nieszczęśnicy będą mieli okazję skosztować kruszącej zbroje maczugi „Niszczycielki". Buaachachachaaa!

zbroi i uzyskiwać nowe przedmioty"

Poza tym cały system zawiera kilka niewyważonych mocy, które raz odkryte pozwalają zbyt łatwo wygrywać niektóre starcia. Ale to wszystko można wybaczyć, bo w zamian otrzymujemy fascynującą przygodę, która wyrywa nam kawał życiorysu.

Vagrant Story pozostaje dziwactwem. Zagadki z blokami, widok zza pleców bohatera i trójwymiarowi wrogowie to znajome elementy dla zapalonych graczy, ale bazujący na refleksie system starć to prawdziwe nowatorstwo. Jest tu prawdopodobnie zbyt wiele rolplejowo-strategicznych pułapek dla fanów akcji, ale gracze z żyłką do RPG będą po prostu zachwyceni. Niektórych z nas tak wciągnie ta przygodowa siekanina, że będziemy grać do późnej nocy, zasypiając w fotelu i budząc się kilka godzin później przecierając oczy w blasku telewizora i słuchając pomruku ogrzewającej pokój konsoli.

Kto będzie tęsknił za sekwencjami FMV, skoro ma takie wspaniałości?

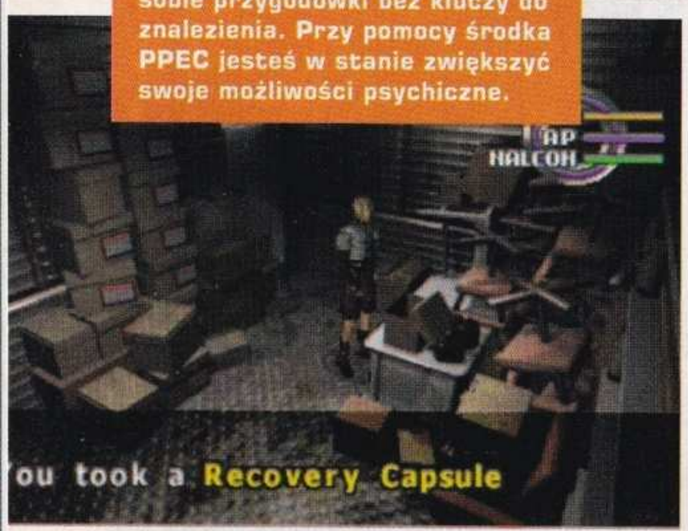
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

WERDYKT

GRAFIKA	Niewiarygodna. Chyba już nie można wycisnąć więcej	10
GRYWALNOŚĆ	Uzależniający rolplej z elementami akcji	8
ŻYWOTNOŚĆ	Można przejść szybko, ale stracisz wtedy wiele głębi	7

PODSUMOWANIE:
Pomysłowe nowości graniczą tu ze starymi jak świat gier patentami. *Vagrant Story* ma w sobie kinową fabułę, rolplejową mechanikę i elementy akcji. I uzależnia. Och, jak uzależnia...

9 NA 10



Nie sposób wyobrazić sobie przygodówki bez kluczy do znalezienia. Przy pomocy środka PPEC jesteś w stanie zwiększyć swoje możliwości psychiczne.

Niebezpieczna sprawa: wykorzystując możliwości psychiczne możesz sobie zaszkodzić (twórcy gry *Galerians* uważają, iż mogą one doprowadzić do krótkiego spięcia w mózgu). Stanowią jednak najlepszą metodę na rozprawienie się ze strażnikami. Czy ktoś ma na to ochotę?

TELEKINEZA I TAJEMNICZA BAZA ODGRYWAJĄ GŁÓWNE ROLE W NOWEJ GRZE FIRMY CRAVE

Galerians

„Musisz znaleźć równowagę pomiędzy swoimi możliwościami

DANE

WYDAWCA:	Crave
PRODUCENT:	ASCII
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	15
LICZBA GRACZY:	1

Gra *Galerians* ociera się o klasyczny horror w stylu *Resident Evil*. To bardziej psychologiczny koszmar w rodzaju *Silent Hill* firmy Konami. Na trzech kompaktach znajdziemy wyjątkowo inteligentną przygodówkę dla dorosłych. Wykorzystano w niej telekinezę w o wiele bardziej wyrafinowany sposób niż ma to miejsce w typowych horrorach, gdzie służy ona do zabijania nieprzyjaciół w wymyślny sposób. Zamiast tego musisz znaleźć równowagę pomiędzy swoimi możliwościami psychicznymi i fizycznymi. W każdej sytuacji powinieneś je w pełni kontrolować.

Na pierwszy rzut oka *Galerians* sprawia wrażenie typowego przedstawiciela gatunku survival horror. System sterowania i praca kamer nie oferuje zbyt wielu niespodzianek. Większość doświadczonych graczy od razu będzie mogła przystąpić do akcji. Również renderowane sekwencje wprowadzające Cię w szczegóły fabuły są bardzo wygodnym rozwiązaniem. I chociaż forma jest tradycyjna, treść szokuje swoim nowatorstwem. Właśnie ona decyduje o tym, że *Galerians* jest niezłą, trójwymiarową przygodówką. Wcielasz się w rolę czternastolatka imieniem Rion, który zaczyna grę przywiązany do stołu operacyjnego. Nagle budzi go jakiś daleki głos. Rion uwalnia się siłą woli. Cierpi jednak na amnezję i nie jest pewien swoich sił. Stara się odzyskać tożsamość i opanować telekinetyczne zdolności.

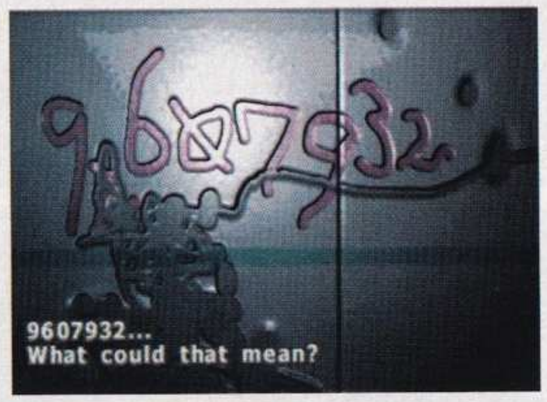
Są one na porządku dziennym w japońskiej mandze i anime. Jednak stosunkowo rzadko przenikają do gier. Rion przebija się przez bazę. Musi stawić czoła rozmaitym naukowcom i strażnikom, którzy najchętniej widzieliby go pod kluczem. We wstępnej wersji gry Rion posiadał umiejętności zbliżone do bohaterów filmu *Scanners* Davida Cronenberga. Odcinał głowy, które z trzaskiem odskakiwały od korpusów. Jednak postanowiono to zmienić. Ofiary Riona wiją się z bólu albo stają w płomieniach.

Wykorzystywanie możliwości psychicznych obniża efektywność i kondycję Riona. Widać jak cierpi on przy tym katusze. Równocześnie wskaźnik energii umieszczony w górnym, prawym rogu ekranu spada na łeb, na szyję. Jednym sposobem, by temu zapobiec, jest zażycie środka o nazwie Delcon, który można znaleźć w wielu miejscach gry. Przywraca on równowagę umysłową. Poszukiwanie coraz to nowych dawek staje się głównym motywem rozgrywki. Niestety, powoduje to znaczne spłycenie *Galerians*. Znalezienie Delconu staje się o wiele ważniejsze niż osiągnięcie celu gry.

Kolejny problem stanowią zagadki. Od samego początku są one łatwe do przewidzenia. Ograniczają się głównie do przenoszenia przedmiotów z punktu A do punktu B. W *Resident Evil 3* były one zrównoważone przez wartką akcję gry, jednak psychologiczne założenia *Galerians* powodują, że trudno wymagać tu nieoczekiwanych zwrotów fabuły. Co do zagadek, to są one zbyt oczywiste. Zawsze bogato ilustrowane scenami przerywnikowymi, w którym można doszukać się wielu podpowiedzi. W zbyt wielu sytuacjach spodziewamy się, co stanie się dalej. Gra traci w ten sposób swoją tajemniczą atmosferę.

Jeśli chodzi o rozwój trójwymiarowych przygodówek, to *Galerians* stanowi ambitną próbę. Niestety, tylko częściowo udaną. Narracja jest bardzo dobrze skomponowana, jednak końcową ocenę zaniżają zbyt proste zagadki. Pomysł, by Rion

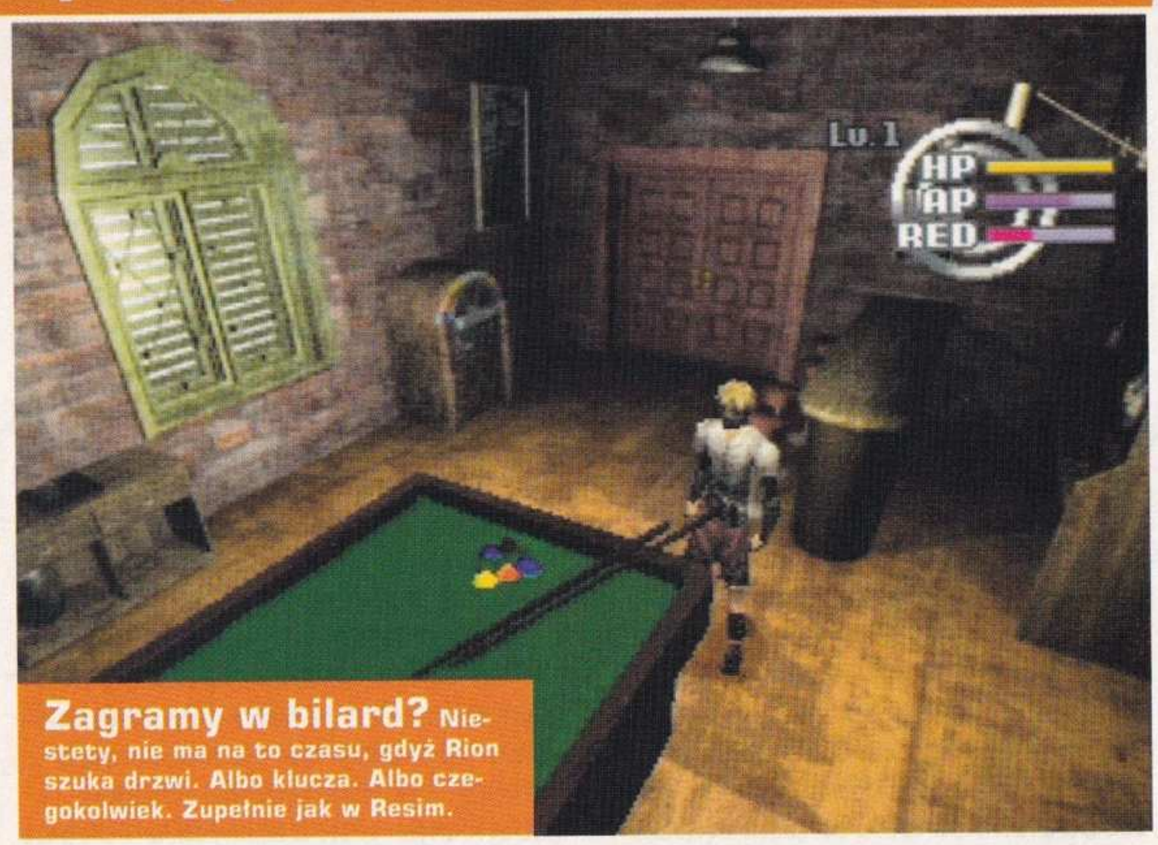
Sterylne laboratoria to nie wszystko. Gdy przejdziesz pierwszy dysk, znajdziesz wiele nowych miejsc do eksploracji...



Czujesz, że wariujesz? Może szybka szpryca Ci pomoże? Tylko nie próbujcie tego w domu...

psychicznymi i fizycznymi"

był uzależniony od medytacji, jest bardzo ciekawy, ale ogranicza znacznie jego możliwości. Cała uwaga twórców gry skupiona jest na warstwie psychologicznej. W praktyce oznacza to, że akcji brakuje dynamizmu i czynnika utrzymującego gracza przy ekranie. To raczej odpowiednik fajnego filmu na wideo niż wybitnego dzieła granego w najlepszych kinach. Doceniamy jednak wysiłek twórców gry.



Zagramy w bilard? Niestety, nie ma na to czasu, gdyż Rion szuka drzwi. Albo klucza. Albo czegokolwiek. Zupełnie jak w Resim.

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSM 2/00 — 10/10)
Bardziej epicka trójwymiarowa przygodówka o szybkiej akcji.

JAK...

WYKORZYSTAĆ MOŻLIWOŚCI PSYCHICZNE RIONA

Niezwykłe możliwości psychiczne Riona najlepiej sprawdzają się podczas atakowania i wykrywania...

Atak psychiczny powoduje u Twojego przeciwnika silny ból. W większości przypadków postać przewraca się i ginie. Jednak gra oferuje wiele bardziej skomplikowanych rozwiązań...

Rion jest w stanie wyczuć ważne detale dotykając przedmiotów. Może w ten sposób odkryć zwrot scenariusza albo wydostać się z trudnej sytuacji. To bardzo przydatne.

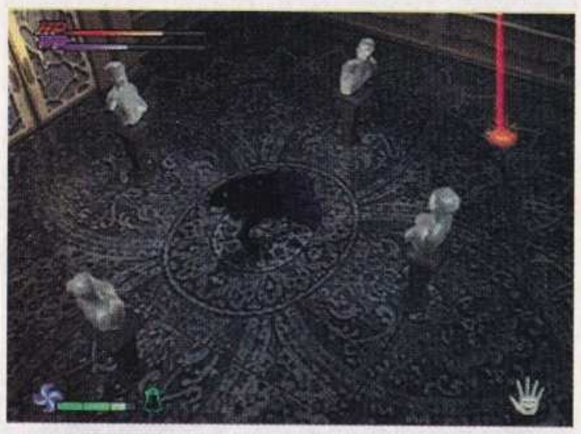
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

WERDYKT

GRAFIKA	Szczegółowo renderowane tła, ale niezbyt ciekawe ujęcia	7
GRYWALNOŚĆ	Zbyt spokojna, koncentruje się na zbieraniu przedmiotów	6
ŻYWOTNOŚĆ	Stanowi duże wyzwanie, ale często jest frustrująca	7

PODSUMOWANIE:
Galerians to ciekawa próba rozwinięcia gatunku horrorów. Niestety, gra zaczyna się bardzo obiecująco, lecz szybko zamienia się w nudne zbieranie i używanie przedmiotów.

7 NA 10



Walka sprowadza się do uników i wykombinowania, która mikstura jest w stanie pokonać danego potwora.

Twoja lewa dłoń ma twarz, która powinna Ci pomagać. Szkoda jednak, że tak nie jest.

MANGOWE WAMPIRY ATAKUJĄ. HORROR, HORROR...

Vampire Hunter D

„To *Resident Evil* pozbawiony grafiki, stylu i elementu zaskoczenia"

DANE

WYDAWCA:	JVC
PRODUCENT:	Victor Interactive
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	11
LICZBA GRACZY:	1

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSM 2/00 — 10/10)
Albo *Soul Reaver*. Albo *Silent Hill*.
Albo COKOLWIEK INNEGO.

Ten horror oparty jest na starym filmie anime. Gra stara się jak może, ale jest w stanie zafascynować jedynie najbardziej zagorzałych fanów mangi.

D pochodzi od Dunpeal: to Ty. Pół człowiek, pół wampir. Tylko trochę martwy. Mamy rok 12090 (A dlaczego nie 46357? Idźmy na całość!) i po zakończeniu nieuniknionej Wielkiej Wojny wampiry ni mniej ni więcej, tylko rządzą światem. Ludzie zeszli do podziemia i stawiają opór. Opłacają łowców wampirów, z których Dunpeal są oczywiście najlepsi. Tak więc wyruszasz do wielkiego, przerażającego zamku na wzgórzu, żeby uratować córkę kogoś ważnego, która została porwana przez... wampira!

To *Resident Evil* pozbawiony grafiki, stylu i elementu zaskoczenia. Za dwie stówki otrzymujesz zabawę Dopasuj-Klucze-Do-Drzwi. Od czasu do czasu będziesz mógł jeszcze trochę pomachać mieczem. Główny problem tkwi w niespójnej atmosferze — mamy tu sporo z gotyckiego klimatu, *Dooma*, a także kreskówkowych horrorów. Wcielasz się w klon Marilyn Mansona z gadającymi ustami na lewej dłoni, które przy każdym nowym znalezisku uśmiechają się sarkastycznie. Można by się spodziewać, że usłyszymy od niej jakieś wskazówki albo podpowiedzi, ale nic z tych rzeczy — musi nam wystarczyć sam uśmieszek.

Walka to męczące kiwanie się paralityków: krok do przodu, krok do tyłu. Warto przy tym poeksperymentować odrobinę z różnymi pozycjami, by przekonać się, która z nich najlepiej sprawdzi się w walce z danym stworem. D potrafi zabawnie podskakiwać i przechylać się. Być może przypadnie Ci do gustu urządzanie pościgów utrzymanych w stylu Benny Hilla — biegasz w kółko, a niezgrabny demon próbuje chwycić Cię swoimi szponami.

Mamy przed sobą jedną z tych gier, których twórcy zdają się nie zauważać dokonującego się postępu technologicznego. Beznadziejne i wprowadzające w błąd ujęcia kamer, kiepska grafika, przestarzała rozgrywka, powolne sceny przerywnikowe. Na półce z horrorami pojawia się coraz więcej kontynuacji, jednak wystarczy porównać je z *Łowcą Wampirów*, by przekonać się, że nie są one wcale takie złe.

Gra ma też kilka zalet: dość ciekawe tła i dobry dźwięk. Jeśli jesteś bardzo zdesperowany, zwrócisz może uwagę na dwa rolplejowe elementy (punkty Trafienia i Ataku zwiększają się wraz z kolejnymi zabitymi potworami). Ale ta gra pojawia się pięć lat za późno, poza tym na rynku mamy co najmniej 20 lepszych tytułów. Może więc to D znaczy po prostu „do d..."?

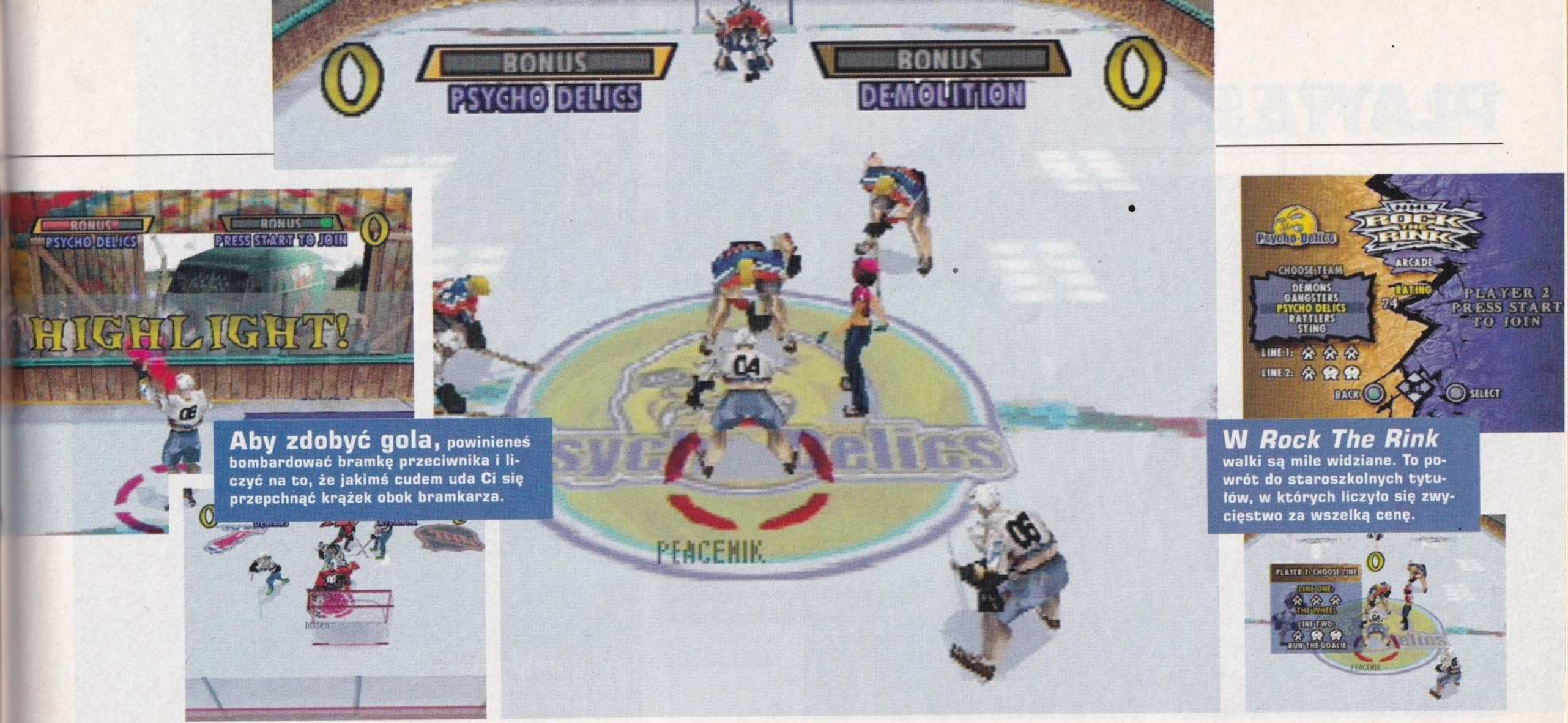
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

WERDYKT

GRAFIKA	Kiczowata. Poniżej przeciętnej	4
GRYWALNOŚĆ	Klucz, drzwi, gadka, walka. I tak w kółko	3
ŻYWOTNOŚĆ	Długa, ale ciągle to samo	3

PODSUMOWANIE: Nieciekawe połączenie mangi i elementów podpatrzonych w *Resident Evil*. Pusta, wtórna i zacofana technicznie. Wygląda tak, jakby przez długie czekała w kolejce.

3 NA 10



Aby zdobyć gola, powinieneś bombardować bramkę przeciwnika i liczyć na to, że jakimś cudem uda Ci się przepchnąć krążek obok bramkarza.

W *Rock The Rink* walki są mile widziane. To powrót do staroszkolnych tytułów, w których liczyło się zwycięstwo za wszelką cenę.

SLAPSHOT PLUS *NFL BLITZ?* DAWAJCIE TO TUTAJ...

NHL Rock The Rink

„Najbardziej frustrujące jest szukanie sposobu na strzelenie bramki"

DANE

WYDAWCA:	EA
PRODUCENT:	EA Sports
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
NHL CHAMPIONSHIP 2000
(PSM 13/99 — 8/10)
Gładka i szybka z niesamowitą grywalnością.

Ludzie z firmy EA Sports uznali, że w większości gier hokejowych jest za dużo amerykańskiego rocka. Postanowili więc już w samym tytule ostrzec Cię, czego możesz się spodziewać po ich najnowszej produkcji.

Na rynku znajduje się już wiele identycznych symulacji tego sportu (które nadają się również dla osób nie mających zielonego pojęcia o hokeju na lodzie). *NHL Rock The Rink,* jak sugeruje sam tytuł, oferuje nieco inne podejście. Zapomnij o wszelkich regułach, graj tak, jak przyjdzie Ci na to ochota. Taranuj przeciwników, wszczynaj bójki, tłucz bramkarzy po głowach i wykonuj inne niesamowite ewolucje. Od samego początku w grze unosi się atmosfera rebelii, anarchii i wolności. Trwa aż do momentu, gdy grupa Hanson wykona swoją najnowszą piosenkę. No cóż, takie są prawa rynku.

To istotnie staroszkolny hokej. Wrócono w nim do starych zasad — wygrywa drużyna, która jako pierwsza strzeli pięć bramek. I to wszystko. Do tego właśnie sprowadza się *NHL Rock The Rink* — czteroosobowe drużyny starają się wepchnąć krążek do bramki rywali. Jeśli zastanawiasz się, co to wszystko ma wspólnego z NHL, to spieszymy z informacją, że występuje tu kilka drużyn z tej wspaniałej ligi.

W trybie dla jednego gracza będziesz miał pełne ręce roboty. Czeka na Ciebie masa opcji do odblokowania. Dzieje się tak, gdy wygrasz mecz, pokonasz daną drużynę albo strzelisz jakąś niezwykle efektowną bramkę. Najbardziej frustrujące jest jednak szukanie sposobu na zdobycie jakiegokolwiek gola. Cały problem hokeja na lodzie polega na tym, że lodowisko jest wąskie, bramki małe, a gracze potężni. Jedynym sposobem na strzelenie gola jest bombardowanie bramki przeciwnika i trzymanie kciuków, by krążek zatrzepotał w siatce. Równie dużo problemów sprawia to Twoim przeciwnikom. Nie są oni w stanie pokonać Twojego bramkarza (którego ruchami możesz sterować, ale zwykle dzieje się to bez Twojego udziału).

NHL Rock The Rink znakomicie sprawdza się jako gra multiplayer. Wyróżnia się na tle innych konsolowych hokejów, choć nie zawsze wychodzi jej to na dobre. Odnajdowanie ukrytych zagrań przypomina rozwiązania stosowane w bijatykach. Najprościej jest naciskać przyciski na oślep w nadziei, że uda się uzyskać właściwą kombinację. Gra jest przyzwoicie wykonana, jednak brakuje jej realizmu.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn — WERDYKT

GRAFIKA	Szybka i ładna. Wrażenie psują niektóre animacje	7
GRYWALNOŚĆ	Wciąga, ale strzelenie bramki to prawdziwa loteria	6
ŻYWOTNOŚĆ	Pełno niezbyt urozmaiconych bonusów do odkrycia	6

PODSUMOWANIE: Miło jest zobaczyć coś nowego. Hokejowe walki sprawiają naprawdę wiele radości. Ale każdy po tej stronie Atlantyku powie Ci, że nie ma to jak multiplayerowy futbol.

6 NA 10

Grafika jest uproszczona, a praca kamery czasami utrudnia rozgrywkę.

Wagoniki na węgiel od niepamiętnych czasów pojawiają się w grach wideo. To niezbyt oryginalny pomysł.

KRESKÓWKOWI DYWANOWI PEŁZACZE UDAJĄ SIĘ DO KINA...

Rugrats: Studio Tour

„Pomieszanie różnych stylów gry nie najlepiej sprawdza się w praktyce"

DANE

WYDAWCA:	THQ
PRODUCENT:	N-Space
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

(PSM 12/99 — 10/10)

Powrót fioletowego rozrabiaki.

Kilkanaście lat temu amerykański kanał telewizyjny dla dzieci Nickelodeon postanowił wprowadzić do swojej ramówki trzy nowe kreskówki. Miały być one przeciwwagą wobec animacji dla nastolatków, które dominowały w tym czasie na antenie. Oznaczały powrót do czasów, gdy kreskówki były przeznaczone dla każdego. Te trzy tytuły to *Rocko i jego świat, Ren i Stimpy* oraz *Rugrats*. Tylko ostatni z nich utrzymał się na rynku. Być może miał on najłatwiejszą do zrozumienia fabułę. *Rugrats* nie wdawali się w skomplikowane dywagacje, tak jak *Rocko*, ani nie mieli postrzelonych pomysłów, jak *Ren i Stimpy*. A może po prostu był to najlepszy tytuł z tych trzech? Tak czy inaczej, po kilkunastu sezonach i dwóch filmach, *Rugrats* nie zamierzają się poddawać.

Studio Tour to drugi występ *Rugrats* na PlayStation. Debiut, *Search For Reptar*, był zupełnie nieudany. I tym razem gra przeznaczona jest dla najmłodszych. Powinni oni czuć się tu jak ryby w wodzie.

Jak sugeruje tytuł, rodzice postanowili zabrać swoje pociechy do studia filmowego. W intro poznajemy typową dla *Rugrats* intrygę — Baby Dil gdzieś się zapodział i Tommy, Chucky, Angelica, Phil oraz Lil wyruszają na poszukiwanie. To tylko wymówka, by pokazać Ci wiele poziomów opartych na popularnych filmach. Część z nich nosi dość dziwne nazwy (np. Daipers Of Thunder and Lazy Saddles).

W grze znajduje się około 15 środowisk. Przemieszczasz się między nimi biegając i skacząc. Swoje postępy oglądasz w perspektywie trzeciej osoby. Gra jest jednak dość urozmaicona. Mamy tu oglądane z boku fragmenty platformówkowe, wyścigi gokartów i poduszkowców (w tych ostatnich musisz rozjeżdżać Obcych), a nawet miniaturowe pole golfowe. Im lepiej Ci idzie, tym szybciej zdobędziesz klucze do drzwi, za którymi przebywa Dil.

To eklektyczne pomieszanie różnych stylów gry nie najlepiej sprawdza się w praktyce. Wyścigi i golf są nawet grywalne, jednak nie sposób tego powiedzieć o platformówce. Elementy scenerii zasłaniają Ci widok, zaś pseudotrójwymiarowa grafika utrudnia prawidłowe wykonywanie skoków. Na pierwszy rzut oka oprawa nie jest zła, ale gdy tylko ujrzysz zbliżenia postaci w scenach przerywnikowych, od razu przekonasz się, że coś tu nie gra. Na szczęście gra świetnie sprawdza się w trybie dla czterech osób. Szczególnie jeśli masz na sobie pieluchę.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

WERDYKT

GRAFIKA	Raz lepiej, raz gorzej	5
GRYWALNOŚĆ	Bardzo zróżnicowana	7
ŻYWOTNOŚĆ	Skala trudności ustawiona na młodszych graczy	6

PODSUMOWANIE: Nie jest źle, ale nie jest też wybitnie. Z całą pewnością w porównaniu z poprzednią częścią osiągnięto znaczny postęp. Grę pociągnie licencja, ale wiele można by tu jeszcze zmienić.

6 NA 10

Wujek Jessie znajduje się po niewłaściwej stronie sześciostrzałowca. Czy szeryf Rosco P Coltraine zdąży przybyć na ratunek?

Destruction Derby plus *Driver?* Teoretycznie. W praktyce jest jednak zupełnie inaczej.

ODPOWIEDŹ NA *KNIGHT RIDERA* UDERZA W BLOKADĘ NA DRODZE

Dukes Of Hazzard: Racing For Home

„Generał Lee jest największą gwiazdą gry..."

DANE

WYDAWCA:	Ubi Soft
PRODUCENT:	SouthPeak Interactive
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	11
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
DRIVER
(PSM 5/99 — 9/10)
Piękny, granie sprawia dużą przyjemność, bliski ideału.

Każda epoka ma swoich serialowych bohaterów. W latach 80. byli nimi *Policjanci z Miami* oraz *Airwolf*. Gdy my (no, może nie wszyscy) zachwycaliśmy się urodą Dona Johnsona, w Stanach królowali Książęta Hazardu. *Dukes Of Hazzard* to klasyczny telewizyjny serial, który za oceanem plasował się w rankingach popularności pomiędzy *Drużyną A*, a *Street Hawkiem*. Jednak gra wideo powstała na jego powstanie ma zupełnie innych konkurentów. *Driver, Colin McRae, Gran Turismo 2* — oto królowie szos PlayStation, którzy nie zamierzają się łatwo poddać.

Gra *Dukes Of Hazzard* reprezentuje mało poważne, zabawne podejście do tematu wyścigów. Poszczególne misje połączone są scenami przerywnikowymi, w których występują wujek Jessie, Daisy Duke, Boss Hogg i szeryf Rosco P Coltraine.

Scenariusz nie jest zbyt skomplikowany. Akcja toczy się wokół napadów na banki, pomyłek i szalonych pościgów samochodowych. Zupełnie jak w serialu. To, że Generał Lee — samochód Książąt — jest największą gwiazdą gry, nie powinno być dla Ciebie żadnym zaskoczeniem. Skacze z ramp, odrapując sobie pełną konfederackich symboli maskę.

Podobnie jak w Driverze, również w *DOH* możesz być albo ściganym albo ścigającym. Niektóre misje polegają na tym, by nie zgubić samochodu przeciwnika. W innych musisz go staranować, zanim on uczyni to samo z Tobą. Pomiędzy tymi zadaniami czeka na Ciebie jazda na czas. Wyjeżdżasz na trasę i musisz zmieścić się w ściśle określonym limicie czasu. Niektóre misje (szczególnie pościgi) są dość ciekawe, jednak cała gra cierpi z powodu kiepskiego sterowania. Dodge Książąt zachowuje się niezwykle niekonsekwentnie. Jedziesz sobie spokojnie, aż tu nagle, nie wiedzieć czemu wpadasz w poślizg. Trasy terenowe powinny być świetnym miejscem na ćwiczenie poślizgów, jednak mechanika gry nie pozwala na tak skomplikowane manewry.

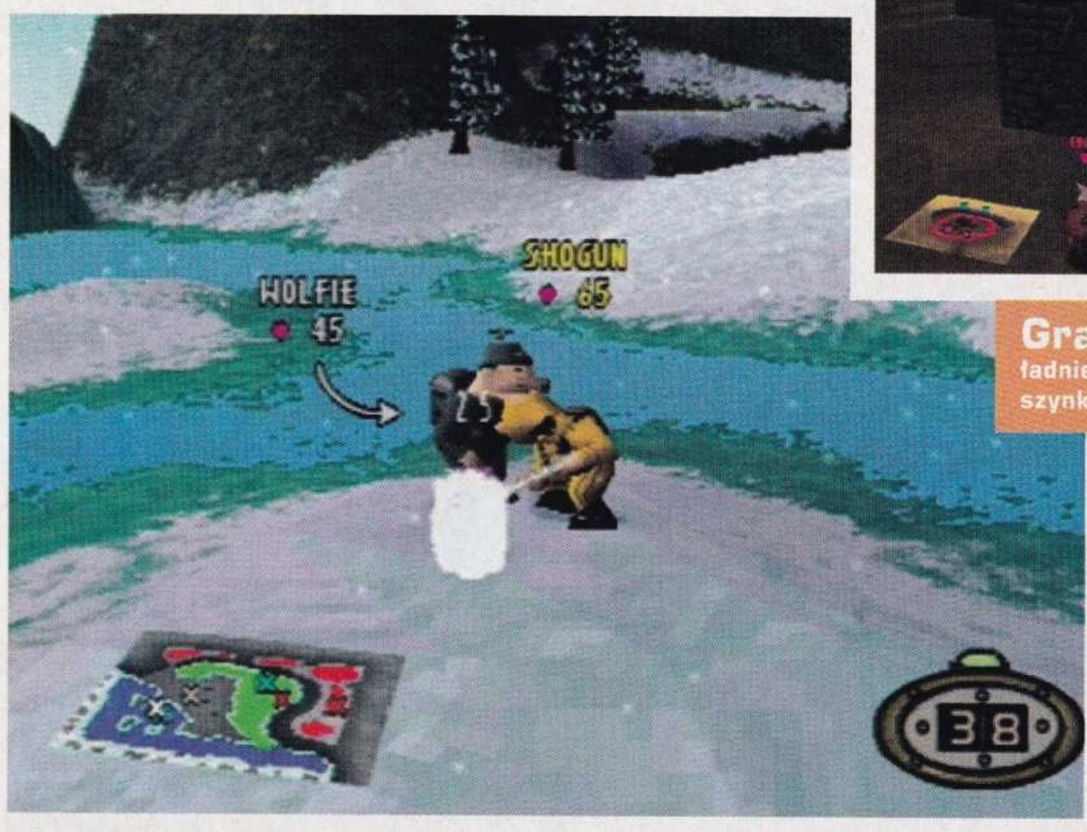
Jednak gra w rodzaju *Dukes Of Hazzard* nie powinna sprowadzać się wyłącznie do samego prowadzenia. Również wyskakiwanie w powietrze sprawia dużą frajdę. Szkoda tylko, że tak rzadko można to uczynić. To samo można również powiedzieć o przestrzeliwaniu opon przeciwnika. Gdyby w grze było więcej ciekawych elementów przygodowych, moglibyśmy jej wybaczyć braki w prowadzeniu. Ale ponieważ jeździmy tu przez większość czasu, nie mamy litości.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn — WERDYKT

GRAFIKA	Generał jest przystojny, ale trasy nudne	7
GRYWALNOŚĆ	Głupia jak Bo i Luke razem wzięci. Kiepskie sterowanie	5
ŻYWOTNOŚĆ	Tryb dla dwóch graczy nie jest w stanie ukryć wtórności	3

PODSUMOWANIE: Jeśli desperacko pragniesz pościgów, może być to gra dla Ciebie. Wystarczy jednak porównać *DOH* z jakimkolwiek przyzwoitym wyścigiem, a okaże się, że nie jest wiele warta.

5 NA 10



Grafika całkiem ładnie oddaje wygląd szynki za życia.

W porównaniu z *Worms*, mamy tu jeszcze jeden, trzeci wymiar.

BORN TO KILL? NIE! BORN TO GRILL!

Hogs Of War

„Zamiast robali dostajesz do dyspozycji oddział świń..."

DANE

WYDAWCA:	Infogrames
PRODUCENT:	Infogrames
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
PREMIERA:	Lipiec
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
WORMS ARMAGEDDON
(PSM 13/99 — 8/10)
Więcej tego samego, ale w dwóch wymiarach.

PSM jest generalnie wielbicielem twórczości spod znaku Monty Pythona, więc powaliło nas już intro do *Świń Wojny*. Nie dość, że operuje (podobnie jak gra i przerywniki w jej trakcie) czarnym humorem, to jeszcze wykorzystuje tę samą melodię, co... a to usłyszysz sam.

Na pewno z dala od tej gry powinni się trzymać ponuracy i zapaleni stratedzy. Nie znajdą tu nic dla siebie. Natomiast jeśli jesteś miłośnikiem *Worms*, to tytuł dla Ciebie. Mamy tu bowiem do czynienia z bardzo podobną materią. Zamiast robali, czołgów itp. dostajesz do dyspozycji oddział świń (możesz wybrać sobie ich kraj pochodzenia i uroczo nazwać). Zamiast dwuwymiarowych plansz masz tu do dyspozycji trójwymiarowe pola walki, po których biegasz, zaczajasz się na wrogów, rzucasz granatami, strzelasz, uciekasz lub giniesz. Początkowo trudno się przyzwyczaić (zwłaszcza drażni rzut granatem — buch go pod nogi wroga, a drań turla się z powrotem i... już Cię nie ma!). Wszystko przy dźwiękach muzyki oczywiście.

Trzeba przyznać, że rozgrywka bardzo zyskuje przez dodanie trzeciego wymiaru. Teraz nierzadko będziemy zaskoczeni atakiem! W *Worms* widzieliśmy, co się dzieje, a tu? Atak nadejdzie (przytruchta) niespodziewanie. Poza tym sens rozgrywki nie został zmieniony: dalej walczysz w systemie turowym — najpierw Ty wrogom kuku, potem oni Tobie. Każdy cios, strzał czy atak z powietrza kończy się odebraniem punktów życia. Gdy nadchodzi koniec, świnia zdycha — równie zabawnie, co w *Worms*. Zresztą i gadżety służące do eliminacji są w *Hogs* równie jajcarskie, co u *Robali* (oprócz, oczywiście, standardowych pistoletów i karabinów). Przez całą zabawę nie mogliśmy oprzeć się wrażeniu, że jednak brakuje nam robaków w akcji. Z czasem to minęło i na widok *Worms* nasuwało nam się pytanie: co te świnie zeżarły, że tak schudły?

Teraz o grafice i animacji. Przedstawienie bohaterów jest bardzo udane, podobnie jak animacja (brawa za sekwencje intro, przerywniki i „wykorkowywania" bohaterów). Na pierwszy rzut oka zastanawia pozorna ubogość plansz, na których walczymy. Pozorna — bo użyteczna. Za duża liczba drzewek i tym podobnych pagórków mogłaby spowodować spowolnienia akcji w szczególnie gorących momentach, a i zaplanowanie strategii w takich warunkach byłoby trudne. Tak więc mamy prosto i funkcjonalnie, co nie znaczy brzydko. Krótko: grałeś w *Worms* i chcesz więcej? Nie grałeś i Ci wstyd, bo dużo straciłeś? Natychmiast do sklepu, bo morze zabawy przepłynie Ci koło nosa. PSM poleca!

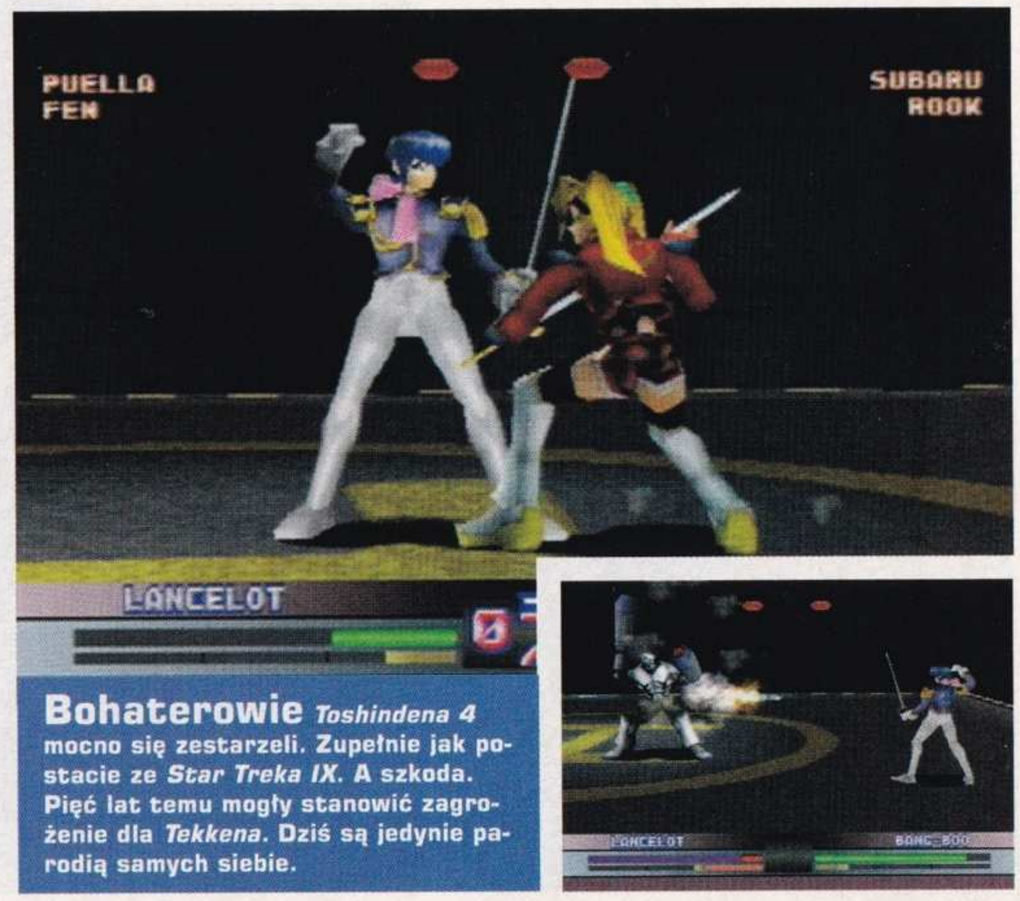
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn WERDYKT

GRAFIKA	Niby nic szczególnego, ale idealna do działań wojenno-zaczepnych	7
GRYWALNOŚĆ	Zabawa + humor + strategia + świniobicie	8
ŻYWOTNOŚĆ	Jedna osoba nie może się oderwać, a pomyśl o czterech	8

PODSUMOWANIE: Znakomite połączenie idei *Worms* i trzeciego wymiaru plus świnie zamiast robali i czarniejszy humor, czyli potencjalny megahit. Dostałby więcej, gdyby... pomysł był oryginalny.

8 NA 10

Rzucanie olbrzymimi gwiazdkami to jeden z ataków, jaki można zastosować.



Bohaterowie *Toshindena 4* mocno się zestarzeli. Zupełnie jak postacie ze *Star Treka IX*. A szkoda. Pięć lat temu mogły stanowić zagrożenie dla *Tekkena*. Dziś są jedynie parodią samych siebie.

POWRACAJĄ TRÓJWYMIAROWI BOHATEROWIE FIRMY TAKARA — NIEPOTRZEBNIE...

Toshinden 4

„Firma Takara nie zrobiła nic, by ulepszyć oryginalną grę"

DANE

WYDAWCA:	Studio 3
PRODUCENT:	Takara
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

TEKKEN 3
(PSM 9/98 — 10/10)
Król bijatyk. Naj, naj, naj...

Dla ludzi z firmy Takara czas chyba zatrzymał się w miejscu. Ciekawe, dlaczego wciąż sądzą, że — w czasach *Tekkena 3* i serii *Street Fighter EX* — ich *Toshinden 4* będzie się jeszcze komuś podobał? Firmy Namco i Capcom nieustannie unowocześniają swoje bijatyki wprowadzając animacje twarzy, nowe kombinacje ciosów i kinową oprawę graficzną. Zaś firma Takara nie robi nic, by ulepszyć oryginalnego *Toshindena* (wydanego w 1995 roku). Taki brak pomysłowości strasznie kole w oczy.

Za wyjątkiem wprowadzenia do fabuły wartości rodzinnych (Twoje zadanie polega na sprowadzeniu rodziców na drogę prawdy), w czwartej części *Toshindena* nie ma wielu nowości. Postacie wzorowane są na anime. Występują na nieciekawych, pseudotrójwymiarowych arenach. Piękne kobiety, uzbrojeni w miecze starcy i rośli młodzieńcy ścierają się w trzyrundowych pojedynkach. To samo można powiedzieć o wszystkich trójwymiarowych bijatykach. Problem w tym, że inne gry oferują intuicyjne sterowanie i szybką akcję. W *Toshindenie 4* tak jednak nie jest. Walczący powoli reagują na naciskanie przycisków, zaś możliwość przeprowadzania ciekawych ataków jest ograniczona niewielką liczbą podstawowych ciosów.

Strona estetyczna dorównuje swoim prymitywizmem grywalności. Postacie wyglądają, jakby były zbudowane z klocków Lego. Jeszcze gorsze wrażenie robią tła, które są praktycznie pozbawione szczegółów. Większość walk toczy się w nieciekawych lokacjach. Twórcy gry nie próbowali w żaden sposób podnieść atrakcyjności teł. Nawet specjalne ciosy, którymi dysponują poszczególne postacie, są rutynowe i pozbawione finezji. Rzucanie ognistych kul i wysokie skoki nie robią dobrego wrażenia, gdyż oglądamy je z daleka przy pomocy wyjątkowo pasywnego systemu kamer, który — gdy tylko dzieje się coś ciekawego — natychmiast jak na złość robi „odjazd".

Od *Toshindena 4* na kilometr wieje nudą i apatią. Gra rozczarowuje na całej linii. W każdym jej elemencie — animacji, prezentacji i grywalności — można się doszukać rażących zaniedbań, które powinny natychmiast zostać nadrobione. Po debiucie *Toshindena* sądziliśmy, że seria ma szansę deptać po piętach *Tekkenowi*. Teraz widzimy, jak wiele do niej straciła. A szkoda.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

WERDYKT

GRAFIKA	Przestarzała, kanciasta, z kiepską animacją	4
GRYWALNOŚĆ	Wymęczona i przewidywalna	3
ŻYWOTNOŚĆ	Trzy sekundy, może pięć	1

PODSUMOWANIE: Prezentacja i liczba dostępnych opcji nie są w stanie uratować tej wyjątkowo kiepskiej gry. Grafika jest żałosna, tła prymitywne, a grywalność płytka.

3 NA 10

Grafika przebija poprzednie części — grywalność im dorównuje.

Sposób zdemolowania samochodu należy do Ciebie!

KUP TRABANTA I ZASZALEJ. ALE... PANCERNEGO!

Destruction Derby Raw

„Mnogości torów towarzyszy obfity wybór doskonale oddanych pojazdów..."

DANE

WYDAWCA:	SCEE
PRODUCENT:	Studio 33
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
PREMIERA:	Lipiec
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
DEMOLITION RACER
(PSM 01/00 — 7/10)
Jeden z lepszych klonów *Destruction Derby*.

Dawno temu redakcja PSM uwielbiała demolować samochody w grach *Destruction Derby* i *DD2*. Potem nastąpiła dłuższa przerwa, a panowie z Reflections popełnili dla odmiany *Drivera*. Myśleliśmy, że to koniec destrukcyjnej sagi, ale licencję podchwyciła firma Studio 33 i... nastąpił *DD Raw*. Czy zmiana developera wyszła grze na dobre? Wiem, że masz wątpliwości, zwłaszcza po cienkich kontynuacjach *Twisted Metalu* (też nastąpiła tam zmiana producenta). Spokojnie! Nie jest źle, jest... dobrze!

Grafika i animacja, rzecz jasna, przebijają poprzednie odsłony. I trzymają bardzo wysoki standard — wszystko jest wyraźne, szczegółowe i doskonale zanimowane. Samochody zachowują się jak prawdziwe, szczególnie podczas kolizji i po nich — jak dobrze przygrzmocisz, nie będziesz miał kontroli nad pojazdem! Kolejnym smakołykiem graficznym są trasy (jest ich trzydzieści jeden) — mają dopracowane tła (niebo jak z *Collina McRae* :)) i masę detali. Niby nic, a cieszy oko. Tym razem to nie tylko ograniczone tory „wyścigowe", ale i areno-miasta (gdzie łatwo o bliski kontakt z murem). Dla spragnionych jeszcze większych wrażeń są trasy... na dachach wieżowców! Oczywiście mnogości torów towarzyszy obfity wybór doskonale oddanych pojazdów. Jest ich ponad dwadzieścia (razem z bonusowymi). Możesz je rozwalać na wiele sposobów, nie liczą się tylko prostackie stłuczki. Teraz — wzorem bijatyk — możesz wykonywać tak zwane combosy, obserwując efekty na ekranie godne filmów z bardzo wysokim budżetem (no i podpisy informujące, co takiego uczyniłeś drugiemu, co Tobie niemiłe!).

Całości dopełnia muzyka potęgująca ochotę demolowania cudzych pojazdów i Twojego, Drogi Graczu. Grywalność tego tytułu jest po prostu zabójcza.

Po prostu — czysta adrenalina w pięknym opakowaniu! Na uznanie zasługują przede wszystkim projekty tras i model jazdy. Ale i tak zakochasz się w kolizjach. Gra *DDR* zagwarantuje Ci naprawdę świetną zabawę i to na długi czas — dodatkowo żywotność tytułu przedłuża tryb Season (kłania się *Gran Turismo*, hehehehe) i możliwość gry we czwórkę. Swoboda jazdy (ograniczona, ale zawsze) pozwala cieszyć się zastawianiem pułapek na szczególnie wrednych przeciwników (nagły wyjazd zza rogu i buuum!), ale też możliwością wymijania, bowiem nie tylko ten lepszy, który rozwali więcej, ale ten, który wyścig w ogóle ukończy. Wystarczy na pewno do ukazania się *Drivera 2*, a potem być może zobaczysz *Destruction Derby* na PS2. Oby tylko nie zmieniono producenta. A może by tak *DD* vs *Driver*?

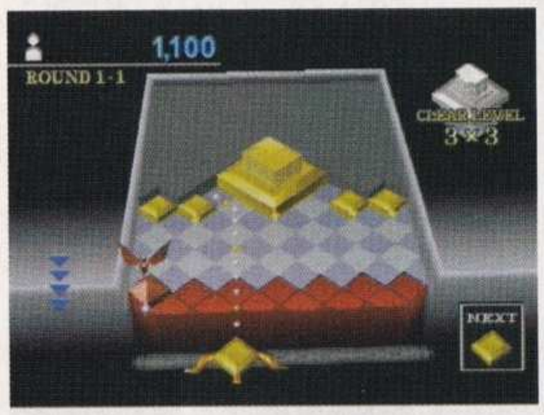
Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

WERDYKT

GRAFIKA	Przejrzysta, podnosząca adrenalinę	8
GRYWALNOŚĆ	Rozbić, rozbić, wyprzedzić, rozbić...	8
ŻYWOTNOŚĆ	Kiedy po latach Ci się znudzi, masz tryb dla 4 graczy	8

PODSUMOWANIE: Kontynuacja godna oryginału, zmiana developera wyszła na dobre. Świetne trasy i skoki po dachach, samochody zaprojektowane prima, a do tego ten model jazdy i kolizje, kolizje...

8 NA 10



W trybie Puzzle możesz niszczyć budynki. Opłaca się to, gdyż w środku znajdują się dopałki.

Tryb dla dwóch graczy polega na tym, że duże, kreskówkowe postacie plują w siebie płytkami. Przeznaczony dla jednej osoby tryb Puzzle jest o wiele spokojniejszy. Sprowadza się do zbierania kolorowych cegiełek i budowania z nich domów.

DAWNO TEMU, GDY WSZYSTKO SKŁADAŁO SIĘ Z KWADRATOWYCH PÓL...

Landmaker

„Powiedzmy sobie szczerze, łamigłówki to pasożyty. Wżerają się w głowę"

DANE

WYDAWCA:	Eon
PRODUCENT:	Taito
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Lipiec
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

Pewnego dnia podczas układania kafelków w łazience zatrzymasz się i zaczniesz zastanawiać: „A gdyby tak ustawić niebieski koło zielonego, to może cały blok by wtedy zniknął?" Powiedzmy sobie szczerze, łamigłówki to pasożyty. Wżerają Ci się w głowę i zmieniają sposób myślenia (wystarczy spojrzeć na Chekova ze *Star Trek: The Wrath of Khan*). Mimo tego wciąż je kochamy, marzymy o nich, wciąż mamy przed oczami ekrany wypełnione po brzegi kolorowymi płytkami. Jednak ostatnio znajdowały się w odwrocie. Każdy nowy tytuł do złudzenia przypominał *Bust-A-Move* albo *Super Puzzle Fighterа*. Aż do czasu *Landmakera*.

Wyobraź sobie świat, w którym kolorowe płytki nie są tylko kolorowymi płytkami, ale również magicznymi cegiełkami, z których można zbudować domy, pałace i inne budynki. Wystarczy połączyć cztery elementy tego samego koloru w mały diament, a od razu na tym miejscu pojawi się mała chatka. Jeśli uda Ci się to samo w przypadku 9, 16 lub 25 elementów, na planszy wyrosną bardziej imponujące budowle.

Rozgrywki jedno— i dwuosobowe są w zasadzie takie same, ale w trybie Arcade znikają niuanse. Musisz tu bardzo szybko budować, a jednocześnie starać się spuścić na stronę przeciwnika prawdziwą lawinę płytek. Całość przypomina *Super Puzzle Fightera II*. Musisz poznać styl gry każdej z postaci i wykorzystać ich zalety, tak by spowodować jak największe straty.

Dla kontrastu, w trybie Puzzle największe znaczenie ma logiczne myślenie. Twoje zadanie nie polega tu na oczyszczaniu ekranu, lecz na tworzeniu jak największych budowli i diamentów. Całość odbywa się w trzech wymiarach. Masz okazję zdobyć dopałki, dzięki którym można od razu ukończyć całą planszę. W zależności od początkowego ułożenia płytek, możesz albo pomieszać je w górnej części planszy, albo wykorzystywać boki, by przesuwać płytki na inne miejsca. Gdy stworzysz diament odpowiedniej wielkości i ukończysz poziom, będziesz mógł w nagrodę obejrzeć, jak Twoje wysiłki przyczyniają się do rozwoju miasta. Jeśli chcesz, by Twoja metropolia rozkwitła, czeka Cię naprawdę sporo pracy.

Ludzie z firmy Taito mają obsesję na punkcie grywalności. Jest ona dla nich najważniejszym elementem gry. W rezultacie powstała niezwykle oryginalna łamigłówka. Miejmy nadzieję, że jej premiera zapowiada odrodzenie się całego gatunku.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn — WERDYKT

GRAFIKA	Zwróćcie uwagę na budynki	7
GRYWALNOŚĆ	Panie Taito, rozpieszcza nas pan swoimi zagadkami	9
ŻYWOTNOŚĆ	Walcz z drugim graczem albo buduj miasta	9

PODSUMOWANIE: Układanie płytek we dwie osoby na pewno przypadnie każdemu do gustu. Puryści powinni od razu włączyć tryb Puzzle. *Landmaker* to rzadki przypadek gry, w której czujesz, że robisz coś konstruktywnego.

9 NA 10

Zaczynamy. Valderrama próbuje strzelić bramkę, ale nie będzie to wcale łatwe...

INFOGRAMES SPRZEDAJE CI GWIAZDĘ FUTBOLU WARTĄ 18 MILIONÓW FUNTÓW

Ronaldo V-Football

„To porządna symulacja piłki nożnej, która dysponuje sporym

DANE

WYDAWCA:	Infogrames
PRODUCENT:	Infogrames
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
PREMIERA:	Lipiec
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
ISS PRO EVOLUTION
(PSM 2/00 — 9/10)
Podobna szybkość akcji i zawartość, ale tytuł firmy Konami oferuje o wiele więcej dynamizmu.

Ronaldo Luiz Nazario de Lima jest powszechnie uważany za jednego z najzdolniejszych piłkarzy, jacy kiedykolwiek wybiegli na boisko. Szefowie Interu Mediolan wycenili jego umiejętności na 18 milionów funtów i właśnie taką sumę zapłacili za niego Barcelonie. Gdy Ronaldo jest w formie, stanowi najjaśniejszy punkt narodowej reprezentacji Brazylii. Problem w tym, że ostatnio rzadko kiedy jest w formie. Przez półtora roku siedział na ławce rezerwowych, gdyż doznał kontuzji wiązadła podkolanowego. Wszyscy fani martwią się, że nigdy już nie powróci do dawnej formy. Podobnie jest z grą *Ronaldo V-Football* - stanowi ona klasyczny przykład zmarnowanego potencjału.

Jeśli chodzi o umiejętności piłkarskie, *V-Football* bardziej przypomina Davida Batty i Nicky Butta niż Ronaldo. To porządna symulacja piłki nożnej, która dysponuje sporym talentem, lecz brak jej finezji. Większość gier toczy się tu wokół schematu podaj i biegnij. To sensowne rozwiązanie, lecz pozostaje ono daleko za *ISS Pro* i *UEFA Champions League*. W grze tej jest coś, co przypomina nam o tytułach z zamierzchłej przeszłości, takich jak *Exciting Soccer* czy *Virtual Striker*. Ciekawe elementy nie błyszczą tak bardzo, jak powinny, gdyż ruchy graczy są niemrawe, a rozgrywka kryje w sobie wiele błędów.

Jeśli chodzi o zawartość, to jest ona typowa. Turnieje, pojedyncze mecze i Mistrzostwa Świata. Wybór reprezentacji narodowych robi duże wrażenie, choć zdarzają się potknięcia (Jason Wilcox jest podporą reprezentacji Anglii). *V-Football* jednak najlepiej sprawdza się na murawie. Przy odrobinie cierpliwości gra może sprawić sporo przyjemności. Firma Infogrames przyjrzała się oczywiście wnikliwie konkurencyjnym tytułom. Jeśli chodzi o wygląd i zawartość, *V-Football* zawdzięcza wiele serii *ISS*.

Gracze mają dość kanciaste kształty, jednak poruszają się sprawnie. Najważniejsze jednak, że potrafią strzelać, przyjmować piłkę na pierś i uderzać głową. Nie zapominajmy jednak, że w *V-Football* najważniejsze są podania. Akcje buduje się tu powoli i nie ma miejsca na kilkudziesięciometrowe rajdy. To miła odmiana, jednak zdajemy sobie sprawę, że nie przypadnie ona do gustu niektórym futbolowym zapaleńcom. Gracze muszą być przez cały czas maksymalnie skoncentrowani i wnikliwie obserwować przebieg wydarzeń na boisku.

V-Football góruje nad konkurencją w dziedzinie sztucznej inteligencji. Gracze trzymają się określonych pozycji na boisku, dokładnie celują i często przechwytują niecelne podania. Dzięki temu nie zdarzają się tu nieprawdopodobne wyniki w stylu 10:7, które bardzo łatwo osiągnąć w *FIFA*. W *V-Football* każda bramka jest na wagę złota. Niezbyt często zdarzy Ci się tu trafić do siatki z 30 metrów. Jednak, gdy już strzelisz gola, będziesz

Rzuty wolne to świetne okazje do strzelania bramek. Zachowanie bramkarzy jest dość łatwe do przewidzenia

Jeśli nie lubisz grać z lewej do prawej strony ekranu, możesz biegać z góry na dół albo nawet włączyć widok z góry.

JAK... PRZECHYTRZYĆ OBROŃCÓW

Największe znaczenie mają w grze podania na małej przestrzeni. Oznacza to, że każdą akcję trzeba starannie zaplanować...

Chociaż w standardowych ustawieniach nie ma skanera, warto go wybrać z ekranu opcji i nie spuszczać z oka podczas przeprowadzania akcji. Podaj piłkę na skrzydło, a gdy zbliżą się obrońcy przeciwnika, zacentruj...

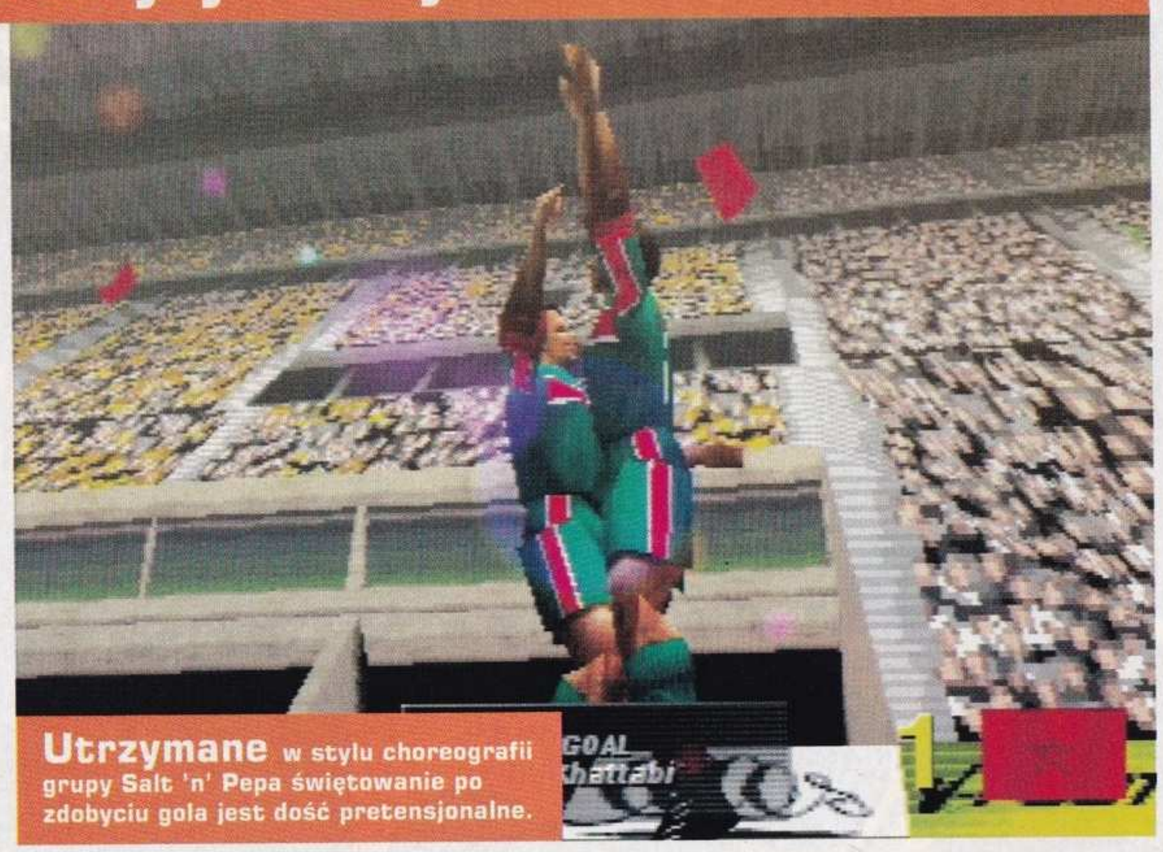
Rozgrywaj piłkę, aż zbliżysz się do pola karnego. Podaj do nadbiegającego napastnika. Uderz z pierwszej piłki, mocno i nisko. Bramkarze są dość dobrzy, ale można ich zaskoczyć.

talentem, lecz brak jej finezji"

cieszył się jak dziecko. To po prostu nie zdarza się zbyt często.

Niestety, konsolowy Ronaldo nie jest również pozbawiony wad. Wślizgi są bardzo niedokładne i często przypadkiem zdarzają się faule. Za to Twoi przeciwnicy niemal zawsze wetkną nogę dokładnie tam, gdzie potrzeba. Również system podań sprawia wiele problemów. Gracze starają się jak najkrócej trzymać piłkę. Wykopują ją na oślep zanim zdążą dokładnie przyjąć.

Najgorszym elementem gry jest wyjątkowo drętwy komentarz. Barry Davis i jakiś aktor z trudem przebijają się przez napisany bez polotu skrypt. Bez potrzeby wciąż powtarzają „podanie", zaś bramki witają wyjątkowo apatycznie. Jednym słowem, gra nie spełnia naszych wysokich oczekiwań, jakie wobec niej mieliśmy. Zupełnie jak sam Ronaldo.



Utrzymane w stylu choreografii grupy Salt 'n' Pepa świętowanie po zdobyciu gola jest dość pretensjonalne.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

WERDYKT

GRAFIKA	Przeciętni gracze, bardzo płynna praca kamer	7
GRYWALNOŚĆ	Podania nie wszystkim przypadną do gustu	7
ŻYWOTNOŚĆ	To dość trudna gra, ale warto poświęcić jej trochę czasu	8

PODSUMOWANIE:
Jak na grę sygnowaną nazwiskiem najlepiej wyszkolonego technicznie piłkarza na świecie, *Ronaldo V-Football* za bardzo przypomina siermiężną, angielską pierwszą ligę.

7 NA 10

KONKURS

JAMES BOND: THE WORLD IS NOT ENOUGH

NAGRODY:

- GRA „THE WORLD IS NOT ENOUGH"
- KOSZULKI I NIESPODZIANKI

ZADANIE KONKURSOWE:

WYMIEŃ TYTUŁ POPRZEDNIEJ GRY NA PLAYSTATION Z JAMESEM BONDEM.

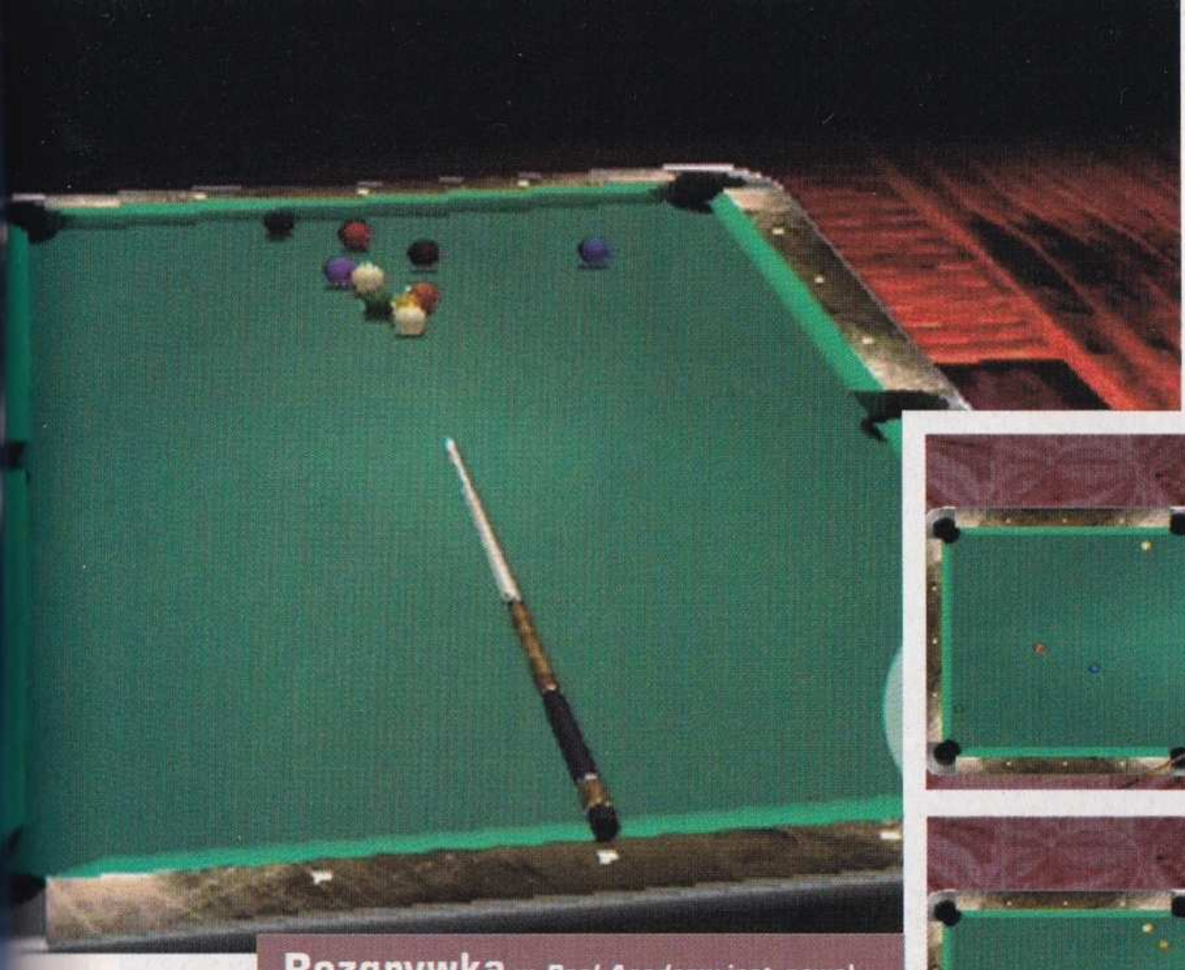
ODPOWIEDZI PROSIMY PRZESYŁAĆ WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH NA ADRES REDAKCJI:

PLAYSTATION MAGAZYN
04-202 WARSZAWA
UL. MARSA 6

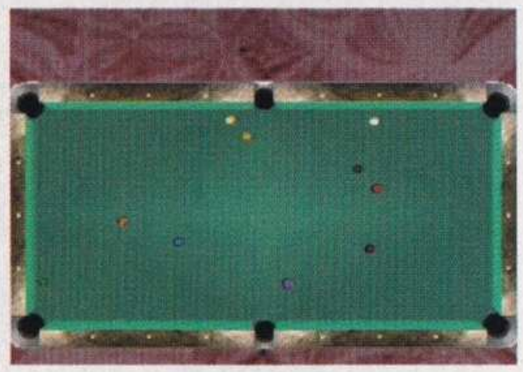
DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU PISMA.

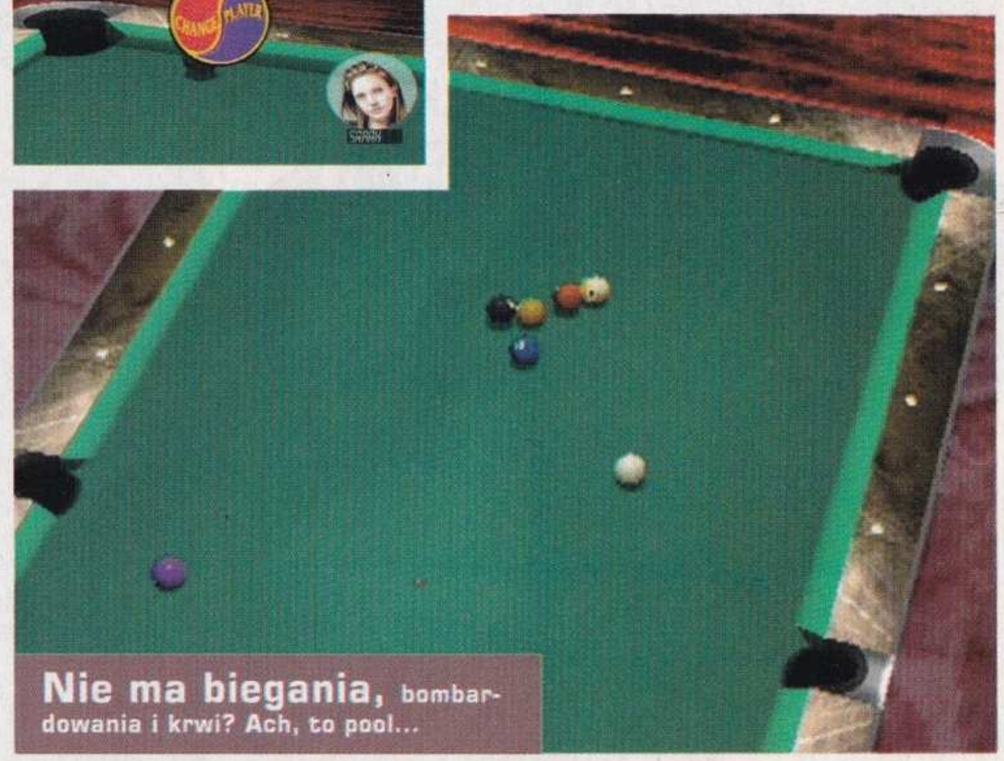
FUNDATOREM NAGRÓD JEST:

IM GROUP
tel. (0-22) 642-27-66



Rozgrywka w *Pool Academy* jest powolna. Po każdym uderzeniu kule bardzo długo zwalniają i nie możesz tego przeskoczyć.





Nie ma biegania, bombardowania i krwi? Ach, to pool...

MOGŁO BYĆ GORZEJ — MÓGŁ SIĘ TU POJAWIĆ STEVE GUTENBERG

Pool Academy

„Model fizyczny gry nie jest problemem. Jest dość dokładny..."

DANE

WYDAWCA:	Ubi Soft
PRODUCENT:	Ask
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Lipiec
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-8

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...

POOL SHARK

(PSM 2/99 — 8/10)

Stół do bilarda firmy Gremlin jest o wiele przystępniejszy i przyjemniej się na nim gra.

Pool to sport dla twardzieli. Zwykle stół bilardowy znajduje się w podejrzanej knajpie, a Ty właśnie strąciłeś na podłogę czyjeś piwo i starasz się odwrócić uwagę od tego faktu, recytując na szybko jakiś dowcip z serialu komediowego, i... No tak. Cóż, uwierz nam, *Pool Academy* jest grą dla jeszcze większych twardzieli. To prawdziwe wyzwanie dla Twoich nerwów.

Jeśli masz dosyć eksploatowanego zazwyczaj w grach bilardowych angielskiego poola oraz czerwonych i żółtych bil, ucieszysz się na widok *Pool Academy*. Są tu kolorowe kule ("pełne" i „połówki") oraz kilka amerykańskich odmian poola, w tym dziewięciobilowa oraz warianty o obco brzmiących nazwach, np. Bowlard czy Tidiwinks. Twoje zadowolenie jednak minie, gdy zaczniesz grać. To powinna być dobra zabawa, ale w przypadku *Pool Academy* po prostu nie jest. Model fizyczny gry nie jest problemem. Jest dość dokładny — kule toczą się tam, gdzie się spodziewałeś. Kłopoty sprawia sterowanie tym enginem. Po pierwsze, kamera pozwala Ci tylko na zbliżenie/oddalenie perspektywy oraz ruchy wokół uderzanej bili, co bardzo utrudnia zaplanowanie niektórych strzałów, a nawet identyfikację kul na drugim planie.

Po drugie, ustawianie strzału nie jest tak precyzyjne, jak powinno. Powoduje to, że nie jesteś w stanie ustawić dokładnie takiego uderzenia, jakie chcesz, tylko musisz się zadowolić czymś zbliżonym. To wkurza. Po trzecie, *Pool Academy* nie oferuje Ci praktycznie żadnej pomocy jeśli chodzi o linie przewidywanych ruchów bil. Jest co prawda pokazane, jak potoczy się uderzana kula, ale tylko do momentu uderzenia w cel — nie widzisz, gdzie potoczy się dalej biała, ani co stanie się z kolorowymi. Oczywiście ktoś może powiedzieć, że takie linie dobre są dla mięczaków, ale gra bez nich powinna oferować wystarczająco precyzyjne sterowanie.

Wreszcie ostatni zarzut pod adresem *Pool Academy* — kłopoty z ustawianiem siły uderzenia, a właściwie z jego brakiem. Aby ustalić, jak mocno chcesz uderzyć, po prostu dłużej lub krócej przytrzymujesz przycisk strzału. Dlatego — tak jak w przypadku celowania — niemożliwe jest naprawdę precyzyjne ustawienie i zawsze czujesz się niepewny co do wyniku Twoich zmagań.

Wielka szkoda, że *Pool Academy* ma takie wady, bo poza nimi oferuje wszystkie podstawy dobrej gry. Gdyby poświęcono jej trochę więcej uwagi, odkryłaby swój prawdziwy potencjał. Jak wspomnieliśmy na wstępie, *Pool Academy* to gra dla twardzieli, którzy powstrzymają się przed wyrzuceniem jej za okno. Razem z szybą.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

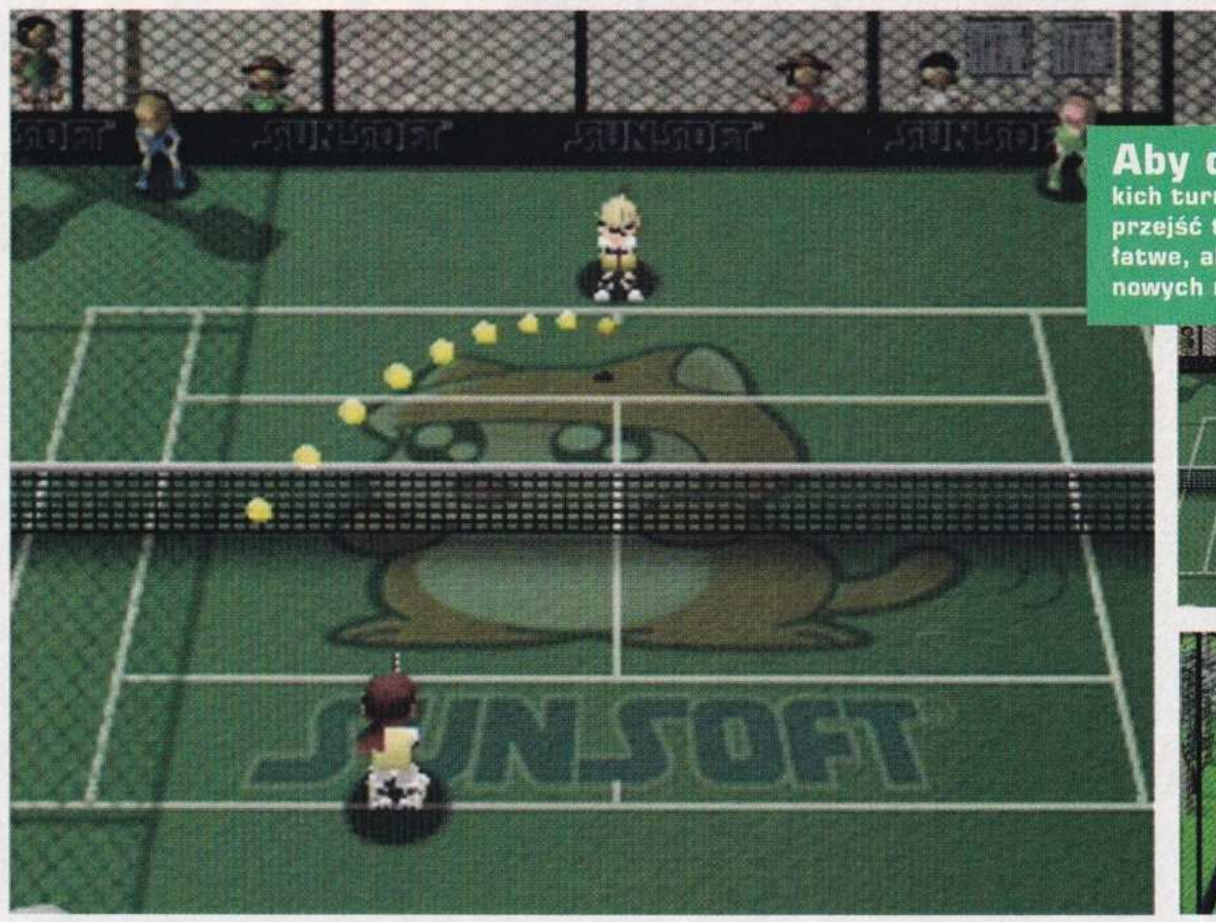
WERDYKT

GRAFIKA	Stół, bile, kij i niewiele więcej	4
GRYWALNOŚĆ	Słabe sterowanie odbiera szanse na sukces	4
ŻYWOTNOŚĆ	Wytrzymanie z grą dłuższą chwilę jest wyzwaniem	3

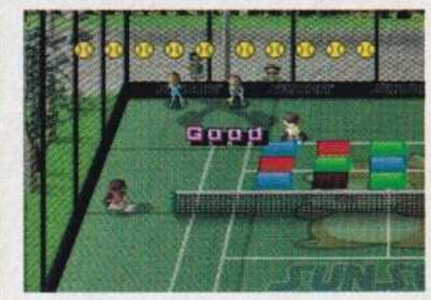
PODSUMOWANIE: Model fizyczny jest w porządku, ale sterowanie pogrąża *Pool Academy*. Porównywalna z pogrzebem dynamika rozgrywki także nie pomaga. Są o wiele lepsze bilardy.

4 NA 10

Masz tutaj różne strzały do wypróbowania, ale cokolwiek byś nie robił, zawsze masz największe szanse na zwycięstwo grając z samego dołu kortu.



Aby dostać się do wielkich turniejów najpierw musisz przejść tryb Challenge. Nie jest to łatwe, ale potem pojawia się masa nowych możliwości...



POGROMCA AC SMASH COURT TENNIS? ONI CHYBA ŻARTUJĄ...

Yeh Yeh Tennis

„Piłka krótko znajduje się w odpowiednim położeniu, by dobrze zaserwować"

DANE

WYDAWCA:	Sunsoft
PRODUCENT:	Sunsoft
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-4

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
ANNA KOURNIKOVA'S S/C TENNIS (PSM 8/99 — 8/10)
Ekscytująca dla początkujących, absorbująca dla wyjadaczy.

Wymierzony jak precyzyjny lob przez cały kort, *Yeh Yeh Tennis* z hukiem uderza w rynek w samym środku przedwimbledońskiej gorączki. Każdemu zapalonemu miłośnikowi tej dyscypliny sportowej obiecuje szansę rozegrania turnieju na własnej konsoli. Podczas ładowania gry każdy marzy o błyskotliwej karierze zawodnika i wreszcie sięgnięciu po laury. Niestety, po pierwszym serwisie okazuje się, że szanse na to są niewielkie...

Yeh Yeh Tennis jest wycelowany w miłośników zręcznościowej zabawy (kreskówkowi zawodnicy i proste uderzenia) i nawet nie próbuje ukrywać, jak wiele zawdzięcza grze *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* firmy Namco. Powiedzieć, że *Smash* jest inspiratorką gry Sunsoftu to za mało — to dyktatorka. W ramach politycznej poprawności wśród dwudziestu stereotypowych postaci jest po równo zawodników obu płci. Zestaw uderzeń obejmuje ścinki, loby i normalne machnięcia, a zagrania z samego dołu kortu dają największe szanse na zwycięstwo. Nie można powiedzieć, że *Yeh Yeh Tennis* jest grą na pięć minutek. O nie — poziom trudności rozgrywki i głębia statystyk zawodników nie tylko zawstydzają *AC Smash Court Tennis* (zbyt mocno polegającą na combosach), ale także stanowią nie lada wyzwanie.

Naprawdę, przebrnięcie przez masę rozgrywek trybu Challenge (by odblokować turnieje World Serise (sic!), Championship, Super 9 i Grand Slam) jest nie lada testem wytrzymałości. Sama struktura rozrywek zapewnia o wiele więcej żywotności niż oczywiste układy w tenisie firmy Namco.

A zatem, co jest nie tak? Sterowanie — głównie to psuje grę *Yeh Yeh Tennis*. Poza tym podejrzany system wykrywania kolizji, okropne efekty dźwiękowe towarzyszące odbijaniu piłki oraz niewybaczalny fakt, że korty są tutaj po prostu za małe. Może to i wyrównuje pola gry po obu stronach siatki, ale dolna połowa kortu wydaje się spłaszczona. Dodatkowo perspektywa utrudnia właściwe wyczucie siły strzału.

Podobnie jest z wymagającym przyciśnięcia jednego guzika, by podrzucić piłkę i drugiego, by ją odbić, systemem serwisów — szybko zaczynamy tęsknić za wyrozumiałym rozwiązaniem z *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. W *Yeh Yeh* tylko przez ułamek sekundy piłka znajduje się w odpowiednim położeniu, by dobrze zaserwować. Rezultatem tego jest masa podwójnych błędów serwisowych i mniejsze zróżnicowanie uderzeń, bo koncentrujesz się na tym, by w ogóle Ci się udało. W rezultacie mamy zbyt trudną, bardzo wciągającą i marnie wyglądającą grę tenisową. Dobre i złe elementy znoszą się nawzajem, tworząc przeciętną całość.

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

WERDYKT

GRAFIKA	Pikselowaci zawodnicy i taka sobie sceneria. Za małe korty	5
GRYWALNOŚĆ	Bezwstydnie zręcznościowe, ale surowe sterowanie	5
ŻYWOTNOŚĆ	Trudniejszy i dłuższy niż przeciętny tenis	7

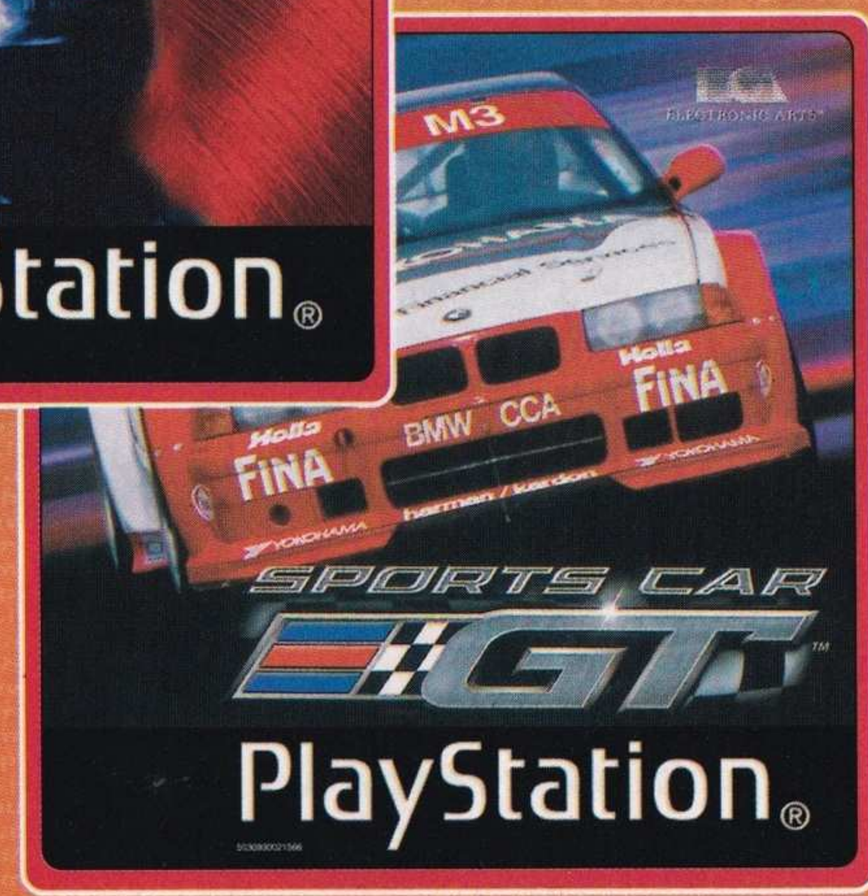
PODSUMOWANIE:
Dość ciekawy, zręcznościowy tenis z wciągającymi turniejami. Niestety, jego poziom trudności jest zbyt wysoki, by rozgrywka sprawiała przyjemność. *AC Smash Court Tennis* ciągle rządzi.

6 NA 10

WWW.IMGROUP.COM.PL

GRASZ JESZCZE WIĘCEJ

Za 69 zł graj!
NOWY STANDARD CENOWY!
Szukaj produktów w tej cenie!



GRY TO MY

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: **IM Group** Sp. z o.o. **WWW: http://www.imgroup.com.pl**

Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe stanowią własność ich posiadaczy.

ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
www.play.com.pl

ŚCIŚLE TAJNE

JEDI POWER BATTLES

W grze można odblokować cztery bonusowe poziomy-podgierki. Oto one:

Level 11. Droidekas
W Droidekas możesz stanąć po stronie Federacji, przejąć kontrolę nad robotem Destroyer i spróbować powalić jak najwięcej pilotów Naboo w określonym limicie czasu.

Aby odblokować ten poziom musisz ukończyć grę jako Plo Koon lub wyćwiczyć dowolną postać tak, by osiągnęła poziom 10 i miała 100 skill points.

Level 12. Kaadu Race
Kaadu Race to wyścig wymagający od Ciebie wściekłego naciskania guzików. Poziom nie jest wart wysiłku włożonego w jego pokonanie, ale jeśli jesteś ciekaw, możesz się samodzielnie o tym przekonać.
Aby odblokować ten poziom musisz ukończyć grę jako Adi Gallia lub maksymalnie wyćwiczyć dowolną postać.

Level 13. Gungan Round
To spełnienie marzeń wszystkich, którzy nie cierpią Jar Jar Binksa (a więc także naszych). Na tym poziomie można wyładować swoją złość, obijając tę przerośniętą żabę kijem.
Aby odblokować ten poziom musisz odnaleźć trzy artefakty Gunganów. Pierwszy znajduje się na bagnach Naboo w małej szczelinie na niższym poziomie. Następnego przedmiotu strzeże Jawa na Tatooine. Trzeci jest ukryty w gungańskich ruinach za pułapką.

Level 14. Survival Challenge
Prawdziwe wyzwanie – stu przeciwników atakuje Cię parami, a Ty masz to przeżyć.
Aby odblokować ten poziom, musisz ukończyć grę jako Mace Windu.

MUPPET RACEMANIA

Poniższe kody wklep na ekranie tytułowym, a potem wciśnij START, by przywołać opcje.
○△⊗○△⊗○△□⊗ – wszystkie trasy
△○△□△⊗△△⊗○ – wszystkie postacie i pojazdy
□□○○⊗○△○△□ – dodatkowa trasa: Studio
□○⊗○□△○⊗○△ – dodatkowa trasa: Arches
⊗□⊗□⊗□△○⊗□ – dodatkowa trasa: Fragile Rock
△⊗○⊗□□⊗○⊗△ – reset
○△□△⊗△□○△⊗ – lista płac

ROAD RASH: JAILBREAK

Najpierw w menu głównym podświetl tryb Multiplayer. Potem wciśnij na raz R1 + R2 + L1 + → + ⊗. W menu pojawi się dodatkowa pozycja. Teraz możesz wypróbować następujące kody: KLFSDA, BDK, FDMFG i CMB.

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

W miejsce imienia zawodnika wpisz

ALLPORSCHE – uzyskasz dostęp do wszystkich samochodów.

NAMAX - S.C.
Gry i akcesoria do Sony PlayStation
POLECAMY
Największy wybór gier nowych i używanych.
Gry używane już od 50 zł.
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry (WYMIANA).
Prowadzimy sprzedaż i wymianę WYSYŁKOWĄ.
- Krótkie terminy realizacji
- Płatność przy odbiorze
- Stały koszt przesyłki - 5 zł
Katalog z Naszą pełną ofertą BEZPŁATNY
Firma prowadzi również sprzedaż ratalną
RATY BEZ ŻYRANTÓW !!!
WYSTARCZY ZADZWONIĆ
tel. (0-77) 456-50-54
0-603-07-08-07
0-601-50-27-70
Pon.- Pt. w godz. 9:00 - 20:00
oraz w sobotę i niedzielę od 15:00 - 19:00
Nasz adres:
NAMAX S.C.
ul. Kośnego 48/1, 45-372 OPOLE

KODY DO ACTION REPLAYA

Aby skorzystać z kodów z tej ramki, należy zaopatrzyć się w przystawkę Action Replay lub kompatybilną. Bez niej kody są bezużyteczne.

MEDIEVIL 2

800F152C 012C — nieskończona energia
800F15B4 270F — nieskończona kasa
800F156C 0064 — nieskończona amunicja
800F1574 0096 — nieskończone strzały
800F1578 0096
800F1580 0096 — nieskończona amunicja do Gatling Guna
800F1590 0096 — nieskończony Blunderbuss
800F1594 0096 — nieskończone bomby
800F1598 0096 — nieskończone udka kurczaka
800F15A0 0096 — nieskończone tarcze
800F15A4 0096
800F15A8 0096
800F155C 0001 — wszystkie miecze
800F1560 0001
800F1564 0001
800F1568 0001
800F1570 0001 — młot
800F157C 0001 — topór
800F1588 0001 — pochodnia
800F1584 0001
800F15BC 0001 — masz głowę
800F163 00001 — masz Scroll of Sekhmet
800F1634 0001 — masz Stuff of Anubis
800F1638 0001 — masz Tablet of Hours
800F162C 0001 — wszystkie klucze
800F161C 0001
800F1618 0001
800F1640 0001

GEKIDO

800BE164 0009 — nieskończone życie
D00B6C52 FDFF — R1 podnosi poziom energii gracza 1
800BE146 0900
800CE486 03E8 — maksymalna furia gracza 1
800CE482 0FFF — nieskończone specjale gracza 1
D00B6C74 FDFF — R2 podnosi poziom energii gracza 2
800BE2E6 0900
800CE5D6 03E8 — maksymalna furia gracza 2
800CE5D2 0FFF — nieskończone specjale gracza 2

Odblokowanie:
800B7170 FFFF — wszystkich postaci
800B7220 0001 — trybu Shadow Fighter
800B722C 0001 — trybu Team Battle
800B7238 0001 — trybu Survival
800B7244 0001 — trybu Street Gang Battle
800BFB64 0032 — nieskończona amunicja do podniesienia
800C0044 0032
800C01E4 0032
800B6C74 0032
800C0B84 0032
800BE7E4 0032
800C0524 0032
800BE984 0032
800BFD04 0032
800C06C4 0032
800C06C4 0032
800BF004 0032
800BECC4 0032
800BF344 0032
800BF4E4 0032
800BFEA4 0032
800BF824 0032

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

800BDC96 0090 — nieskończona kasa
800C1CE8 0100 — brak timera
800BD658 0007 — wszystkie samochody w trybie Quick Race
800C1CE8 FFFF — zawsze wygrasz w trybie Chase
800BDC9A 0063 — 99 punktów w trybie Tournament
800BE33C 0101 — wszystkie trofea w trybie Chase
800BE33E 0101
800BE340 0101
800BDFE8 0101
800BDFEA 0101 — wszystkie trofea w trybie Tournament
800BDFEC 0101
800BDFEE 0101
800BDFF0 0101
800BE158 0101 — wszystkie trofea w trybie Weekend
800BE15A 0101
800BE15C 0101
800BE15E 0101
800BE160 0101

Platinum

RIDGE RACER TYPE 4

Orzeł nad trasą
Oto przepis na wyścig z opierzonym przeciwnikiem. Gdy w trybie Grand Prix dojdziesz do siódmej trasy o nazwie Heaven And Hell, w czasie odliczania wklep kombinację: ←, →, →, →. Gdy rozpoczniesz wyścig, zobaczysz nad sobą orła. Ptak leci dokładnie nad trasą i jeśli zdołasz, możesz zanim jechać. Orzeł jest bardzo szybki (robi okrążenie w minutę i 12-13 sekund), więc podążanie za nim wymaga treningu. Niestety, na replayu nie widać już ptaka.

Puchary
W Ridge Racer Type 4 można wygrać wiele pucharów. Każdy jest inny i wymaga jazdy w różnych teamach i samochodami zarówno klasy Drift, jak i grip. By zdobyć puchar, musisz z reguły zająć pierwsze miejsca we wszystkich wyścigach, ale za to można powtarzać nieudane przejazdy. Jedynym pucharem, który nie wymaga zwycięstwa na wszystkich torach, jest:
Pac-Man Cup — dostajesz go, gdy skończysz tryb Grand Prix. Liczba powtórek wyścigów nie wpływa na końcowy wynik, jednakże jeśli Ci się skończą, musisz zresetować konsolę, załadować grę ponownie i wczytać stan gry z Grand Prix. Nie możesz po prostu załadować save'u, ponieważ konsola zapamiętuje liczbę wykorzystanych powtórek.
A oto pozostałe puchary:
Mappy Cup — musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc we francuskim teamie Micro Mouse Mappy i jadąc samochodem Assoluto lub Lizard klasy Drift.
Wagyan Cup — musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc we francuskim teamie Micro Mouse Mappy i jadąc samochodem Terrazi lub Age Solo klasy Grip.
Klonoa Cup — musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc w japońskim teamie Pac Racing Club i jadąc samochodem Assoluto lub Lizard klasy Drift.
Valkyrie Cup — musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc w japońskim teamie Pac Racing Club i jadąc samochodem Terrazi lub Age Solo klasy Grip.
Andore Genesis Cup — musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc we włoskim teamie Solvalou i jadąc samochodem Assoluto lub Lizard klasy Drift.
Bosconian Cup — musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc we włoskim teamie Solvalou i jadąc samochodem Terrazi lub Age Solo klasy Grip.
Dragon Spirit Cup — musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc w amerykańskim teamie Dig Racing i jadąc samochodem Assoluto lub Lizard klasy Drift. Dodatkowo ostatnią trasę (Shooting Hoops) musisz przejechać nie dotykając band toru ani przeciwników.

CRASH BANDICOOT 3

Dostęp do ukrytego na płycie z tą grą dema Spyro
Na ekranie z opcją START wklep następującą kombinację: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ↙

Ukryte poziomy
Możesz uzyskać dostęp do dwóch ukrytych poziomów Hot Coco i Eggiptus Rex. Aby tego dokonać musisz:
1. Wejść do levelu 11 i wskoczyć na żółty gem. Gdy dobiegniesz do miejsca, gdzie goni Cię Triceratops, śledź uważnie Pterodaktyle. Jeśli zobaczysz drugiego, daj się porwać — nie stracisz życia, a zostaniesz przeniesiony do dodatkowego levelu.
2. Wejść do levelu 14 i jechać drogą aż po lewej stronie zobaczysz znak drogowy z twarzą Obcego. Zderz się z nim, a zostaniesz przeniesiony do dodatkowego levelu.
Po ukończeniu tych poziomów możesz mieć na liczniku 104%, ale czeka Cię jeszcze zebranie dodatkowego gemu. Podpowiem tylko, że znajdziesz go w głównym Warp Roomie i musisz szukać obok swojej siostry, Coco.

TOMB RAIDER III

Poniższe kody należy wklepywać podczas gry, nie na pauzie, ani w menu Inventory. Ponadto muszą być wklepywane dość szybko, aby zadziałały.

Całe uzbrojenie, dużo apteczek i kryształów
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, L2. Jeśli wpiszesz poprawnie, usłyszysz krzyk Lary.

Przeskakiwanie leveli
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Jeżeli wpiszesz poprawnie, Lara powie „No".

Wszystkie sekrety i odblokowanie dodatkowego poziomu gry
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Jeżeli wpiszesz poprawnie, Lara powie „No".

Uzupełnienie energii/zdrowia
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

Race Key w domu Lary
R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.

NOWOŚĆ !!!
MASZ PROBLEMY Z PŁYTĄ, KTÓRA JEST PORYSOWANA? – MY JĄ ZREGENERUJEMY I BĘDZIE JAK NOWA!
SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE POD NR. TELEFONU: 0 601 23 71 93, 0 501 12 11 83

GRAN TURISMO 2

OTO DRUGA CZĘŚĆ PORADNIKA DO *GRAN TURISMO 2*. JEŚLI CHCE SIĘ PRYSKAĆ SZAMPANEM NA PODIUM, TRZEBA NAJPIERW ZDAĆ WYŚCIGOWE TESTY I WYMIENIĆ W WOZIE KILKA CZĘŚCI. DZIŚ WIĘCEJ NA TEN TEMAT.

TŁUMIK

Zmiana tłumika jest jedną z pierwszych przeróbek na Twojej liście, ponieważ nie kosztuje zbyt wiele. Tłumik jest częścią układu, który przepuszcza powietrze przez silnik, a więc dostarcza mu tlenu. Lepsze tłumiki zwiększają przepływ powietrza. Więcej tlenu w silniku to większe eksplozje w cylindrach i więcej obrotów na minutę. Efekt nie jest początkowo tak wyraźny, ponieważ dostępne tłumiki najlepiej sprawdzają się z dopalanymi silnikami lub turbodoładowaniem. Niewielki wzrost mocy za małe pieniądze.

HAMULCE

TARCZE

Bez wątpienia jest to jedna z najbardziej wartościowych przeróbek w ofercie. Nowy zestaw tarcz hamulcowych potrafi bardzo poprawić czasy przejazdów. Za niewielkie pieniądze skrócisz drogę, jaką Twoje samochody pokonują wyhamowując od pełnej prędkości do zera. W wyniku tego możesz hamować później i mocniej i wciąż będziesz mógł wykonać kontrolowany poślizg bez przywalenia w ścianę. Przy wyścigach enduro jest to wręcz konieczność, bo standardowe tarcze nie wytrzymują tak długiego męczenia.

KONTROLER WYWAŻENIA HAMULCÓW

Blokowanie kół to jeden z głównych powodów wydłużania się drogi hamowania. Ten drogi system ABS spowoduje, że przestaniesz palić gumy podczas ostrego hamowania o nie będziesz tracił kontroli nad pojazdem. Po dołączeniu do tego nowych tarcz otrzymujesz stabilność pozwalającą hamować w ostatniej chwili nawet przed najostrzejszymi zakrętami. Starszych samochodów, jak Ford GT40 Daytona, nie można wyposażyć w tę techniczną innowację, ponieważ powstały przed jej wynalezieniem.

SILNIK

KOMPUTER

Zamiast wprowadzania fizycznych zmian w konstrukcji silnika, ten system stara się wycisnąć dodatkową moc z istniejącego urządzenia. To zaostrza nieco wykres przyspieszenia na tych bardziej płaskich odcinkach. W praktyce oznacza to nieco większą prędkość i „odejście". Niestety, przyrost przyspieszenia jest minimalny w porównaniu z ceną, jaką trzeba zapłacić za komputer, dlatego ten zakup możesz sobie odpuścić. Albo poczekać z nim do momentu, gdy Twój samochód będzie przypominać już auto Twoich marzeń.

REGULACJA SILNIKA

To już poważna, dogłębna robota inżynieryjna. Cały silnik zostaje rozebrany, wyregulowany i złożony z powrotem. W wyniku tego przyspieszenie staje się płynniejsze, a wszystkie limitery, jakie wóz posiada, zostają zresetowane. Następuje też niewielkie zwiększenie mocy, ale jest to mniej odczuwalne w silnikach z turbosprężarkami.

SZLIFOWANIE CYLINDRÓW

Czysty cylinder to wydajniejszy cylinder, ale także bardziej kosztowny. Tak jak regulacja silnika, ta operacja przeznaczona jest dla maszyn bez turbo. Rezultatem jest niewielkie zwiększenie mocy, ale za sumę, za którą można kupić sprężarkę do większości samochodów. Bardzo kosztowna rzecz.

TUNING SILNIKA BEZ TURBOSPRĘŻARKI

Dla maszyn bez turbodoładowania jest to jeden z najlepszych zakupów. Za Twoje pieniądze specjaliści od tuningu tak przerobią Ci silnik, że będziesz mógł osiągać większe prędkości. Niestety, ubocznym skutkiem tej operacji jest obniżenie przyspieszenia, szczególnie podczas jazdy pod górę. Tuning silnika to obowiązkowy zakup w przypadku maszyn bez turbosprężarki, a utratę przyspieszenia można łatwo zneutralizować za pomocą odpowiedniej skrzyni biegów.

UKŁAD PRZENIESIENIA NAPĘDU

SKRZYNIA BIEGÓW

Zmiana skrzyni biegów musi być dostosowana do wymagań konkretnego samochodu. Pierwsze dwie opcje w sklepowym menu powodują, że samochody nabierają fenomenalnego przyspieszenia, ale obniża im się prędkość maksymalna. To czyni te skrzynki idealnymi na kręte trasy z krótkimi prostymi, np. Rome Short albo Autumn Ring. Na torach o odwrotnych parametrach dojdzie jednak do tego, że samochód będzie osiągał zbyt duże obroty na najwyższym biegu i rywale będą go doganiać/wyprzedzać na dłuższych prostych. Oczywistym zakupem jest za to trzecia skrzynia, którą można dowolnie regulować. Kosztuje aż 11000 kredytów, ale jest tego warta. Za tę sumę uzyskujesz system, który można łatwo dostosowywać do każdej wyścigowej sytuacji, a dzięki opcji Auto nie musisz nawet brudzić się olejem. W większości przypadków sprawdza się ustawienie Auto na 12 i od tego zacznij eksperymenty. Jeśli trasa ma dużo prostych, przesuń wskaźnik o kilka pozycji w prawo — zwiększysz maksymalną prędkość kosztem przyspieszenia. Jeśli czeka Cię wyścig z masą zakrętów, przesuń wskaźnik w lewo (przyspieszenie kosztem prędkości).

SPRZĘGŁO

Po wydaniu masy pieniędzy na silnik chciałbyś zapewne, by ta surowa moc bez przeszkód dotarła do kół. Zakup nowych tarcz sprzęgła to najlepszy sposób, aby się upewnić, że powiększona moc nie rozejdzie się „po kościach", zanim dotrze do skrzyni biegów. Są tu trzy możliwe ulepszenia, a poprawa jest oczywista — im więcej wydasz, tym wyższą jakość otrzymasz. A im wyższa jakość, tym więcej mocy trafia do kół.

DYFERENCJAŁ ANTYPOŚLIZGOWY (LSD)

Nie, nie chodzi tu o chemiczne wspomaganie kierowcy. Układ LSD pozwala każdemu kołu samochodu kręcić się niezależnie od pozostałych (czyli z inną prędkością). To polepsza przyczepność wozu, ponieważ powstrzymuje koło przed ślizganiem się na trawie, żwirze i tym podobnych powierzchniach. Gdy zjeżdżamy dwoma kołami na pobocze, łatwo możemy zacząć się ślizgać i powoli obracać, ponieważ przyczepność jest inna po obu stronach samochodu. Ponieważ ten efekt jest szczególnie silny w autach z napędem na tylną oś, LSD jest szczególnie przydatny, by poskromić ich niesforność. Dla wozów z napędem na dwie osie lub tylną warto kupić dwudrożny LSD dla tylnych kół, zaś przednie mogą się zadowolić jednodrożnym.

LŻEJSZE CZĘŚCI UKŁADU PRZENIESIENIA

Dwie tanie modyfikacje, których wynikiem jest obniżenie ogólnej masy samochodu. Spadek ciężaru nie jest oczywiście tak odczuwalny, jak w przypadku zabiegu „odchudzania" auta, ale także Twoja kieszeń jest odchudzona w mniejszym zakresie. Lżejsze zębatki powodują także delikatną utratę przyspieszenia podczas wspinania się pod górę, ale w wyścigowych wozach o dużej mocy jest to mało istotne. W zamian uzyskujemy lekki wzrost przyspieszenia na płaskich powierzchniach.

TURBO

Turbo jest obecnie modniejsze w japońskich wozach niż u ich europejskich czy amerykańskich kuzynów. To najprostsza droga, by wyraźnie polepszyć osiągi samochodu o silniku mniejszej pojemności. To także najłatwiejszy sposób, aby zamienić Twój rodzinny karawan w sportową bestię. Wadą zamontowania turbo jest pojawiające się zjawisko zwane turbo-lag — przerwa w przyspieszaniu, gdy musisz chwilę poczekać na zastrzyk mocy. Ten efekt jest jednak odczuwalny tylko przy turbo pierwszego stopnia i w samochodach ze standardową skrzynią biegów. Przy sportowej skrzynce i dokupowaniu kolejnych poziomów, turbo-lag powoli znika.

OPONY

Nowy komplet „bucików" potrafi utemperować nawet najbardziej narowistą bestię. Jazda Cobrą z oponami Super Soft Slicks staje się niemal komfortowa, zaś na przykład Skyline po prostu zaczyna uzyskiwać nieco lepsze czasy. Im bardziej miękkie opony, tym lepsza przyczepność, ale większa ścieralność. Ta ostatnia nie odgrywa większej roli w krótkich wyścigach, ale jeśli porywasz się na enduro, po kilkunastu okrążeniach bez zjazdu do boksu będziesz się ślizgał jak w Driverze. Twarde gumy starczają na ok. 15 okrążeń, zaś średnie na 10.

ZAWIESZENIE

Zawieszenie, które doskonale sprawdza się w wypadach na zakupy, często zawodzi w wyścigu. Nowe zawieszenie przynosi lepsze hamowanie, stabilność, usprawnienie pokonywania zakrętów i większą przyczepność. Najlepsze jest oczywiście sportowe, w pełni regulowane zawieszenie, ale jeśli ktoś nie lubi grzebać w samochodzie, może skorzystać z podstawowych zestawów, które zapewniają lepsze zachowanie każdego samochodu. Obowiązkowy zakup do każdego starszego auta oraz dla każdego kierowcy, który chce wygrywać trudniejsze wyścigi.

INNE

REDUKCJA MASY

O ile w wyścigach są ograniczenia co do wielkości i mocy silnika, nikt nie zwraca uwagi na masę wozu. To może być Twoja przepustka do sukcesu. „Odchudzenie" auta to poprawa wszystkich osiągów, w tym maksymalnej prędkości i drogi hamowania. Weź jednak pod uwagę, że musisz wykupić dwa pierwsze etapy, by zamówić trzeci, a to kosztuje. Dlatego nie wszyscy decydują się na ten zabieg.

MODYFIKACJE WYŚCIGOWE

Po trzech etapach redukcji masy możesz przystąpić do ostatnich szlifów: szpanerskiego odmalowania, spoilera i skrzydła, które zamienią Twój wóz we w pełni wyścigową bestię. Co prawda dzięki temu Twój samochód jest rewelacyjnie „przyciskany" do drogi (zakręty i wyboje są jeszcze łatwiejsze do pokonania), ale koszt jest niebagatelny i powinieneś się zastanowić, czy nie warto zamiast tego odłożyć na następny samochód.

TRUDNE TESTY

Aby w pełni cieszyć się złożonością tej fenomenalnej gry, trzeba zdawać kolejne egzaminy na wyścigowe licencje. Pierwsze trzy zdobędziesz bez większego trudu, ale potem zaczynają się schody. Oto nasze porady do najtrudniejszych zadań.

LUSTERKO, KIERUNKOWSKAZ, RUSZAMY

Zanim spróbujesz sił w trudnym teście, obejrzyj, jak to zrobili twórcy gry. Demonstracja (zapisany na krążku z grą replay) pokaże Ci, w jaki sposób osiąga się wymagane czasy przejazdu. Włączając pełne wyświetlanie parametrów jazdy możesz prześledzić prędkości, z jakimi powinno się wchodzić w zakręty, oraz kiedy i jak długo powinno się hamować. Z tymi informacjami możesz ruszyć, a potem sprawdzić, gdzie zastosowałeś gorszą taktykę lub po prostu przegiąłeś z brawurą. Możliwość obejrzenia demonstracji jest szczególnie przydatna podczas pokonywania nieznanych Ci lepiej odcinków, np. Rome Night Track, który pojawia się dopiero po zdobyciu licencji Special lub w trybie Arcade.

Każda trasa testowa jest podzielona na trzy odcinki i z punktu widzenia np. testu na licencję Special jest to zbawienne. Po przejechaniu każdej sekcji wyświetlany jest Twój międzyczas, który nie tylko pozwala Ci przewidywać ogólny czas przejazdu, ale także pokazuje, która sekcja idzie Ci słabiej.

Cierpliwość i praktyka to tutaj podstawa. Ponieważ nie możesz zmienić wozu ani jego parametrów, bardzo ważna jest umiejętność adaptacji swojego stylu jazdy do zastanej sytuacji. Możesz bić rekordy pokonując daną trasę miastowym autem z napędem na cztery koła, ale próbowanie tych samych sztuczek za kierownicą Vipera może się skończyć tragicznie. A zatem zabierz podarowany Ci samochód na ostrożny spacerek, by rozpoznać topografię trasy i zachowanie auta na niej, a potem wykonaj serię szybkich przejazdów, zapamiętując, gdzie trzeba bardziej przyhamować i czego nie wolno robić. Będziesz zadziwiony, gdy po kilku razach czasy przejazdu będą się zmniejszać, aż wreszcie się zakwalifikujesz.

TESTY IB-6 I IB-8

[1-2] Pierwsza poważna zmora na testach — slalom. Tu liczy się precyzyjne kierowanie — małe odstępy między przeszkodami wymagają szybkiego odbijania w prawo i lewo, dlatego najlepsze efekty uzyskuje się sterując Dual Shockiem. Staraj się wychylać gałkę najmniej, jak to możliwe i nie trać czasu na hamowanie. Zamiast tego operuj gazem: do dechy, gdy przód samochodu celuje we właściwym kierunku, potem puść, skręć przy przeszkodzie i znów gaz do dechy na moment.

TESTY IB-10 i IA-9

[3-4] Oto otoczone złą sławą szykany trasy Laguna Seca. Oparty na prawdziwym odcinek łączy w sobie dwa zakręty pod kątem prostym i zbocze wzgórza. Zacznij grzejąc ile fabryka dała pod górę trzymając się centrum jezdni. Przy tabliczce z trójką zacznij hamować i staraj się utrzymać tańczący samochód na drodze. Zacznij przesuwać się na prawą stronę jezdni, by zaraz potem dać gaz do dechy i poślizgiem wejść w pierwszy zakręt ścinając jego wewnętrzny wierzchołek. Teraz kierownica maksymalnie w przeciwną stronę i jeszcze raz daj gazu, by ustawić samochód do następującej potem prostej.

TEST IA-5

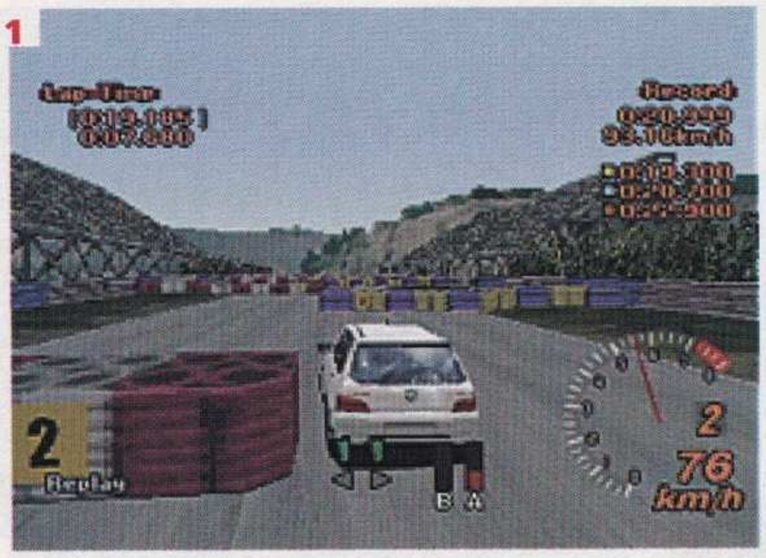
[5] To prawdopodobnie Twój pierwszy kontakt ze wspaniałym Suzuki Escudo. Pędź tą rakietą na kółkach na złamanie karku po prostych i dosłownie rzucaj go w zakręty. Mocno kontruj w czasie pokonywania łuków, by potworna moc tego wozu nie zakręciła Tobą jak bączkiem. Gdy tylko pojmiesz, że ten samochód nie podlega normalnym zasadom kierowania, zaliczenie testu będzie Twoje.

LICENCJA SPECIAL

Nadszedł czas, by naprawdę przetestować swoje „kierownicze" umiejętności. Za Tobą już dopieszczanie poszczególnych kawałków tras — egzamin na licencję specjalną to testy po jednym, całym okrążeniu najtrudniejszych tras w grze. Pomyłki nie będą tolerowane, a perfekcja jest jedyną akceptowalną łapówką. Demonstracje przejazdów twórców gry wyznaczają kanon i są najlepszym źródłem informacji, jak podchodzić do tych testów.

TEST S-1

[6] Stosunkowo delikatny wstęp — przejażdżka Mini Cooperem. Z powodu osiągania mniejszych prędkości to hamowanie — a raczej jego brak — decyduje o powodzeniu tego testu. Kompensujesz to sobie umiejętnie sterując, by zaliczyć jak najbardziej zbliżoną do ideału trasę przejazdu. Są tu tylko dwa zakręty, które wymagają zwolnienia. Krzywizna w kształcie litery S występująca mniej więcej w jednej trzeciej trasy wymaga dosłownie trącenia hamulców, gdy poślizgiem wchodzisz w pierwszą połowę. Drugi zakręt to ciasny łuk w prawo po łagodnym w lewo. Zachowaj odpowiednią linię przejazdu, w połowie zakrętu zacznij przyspieszać i powinieneś wyjść z tego bez większych kłopotów. ▶

1


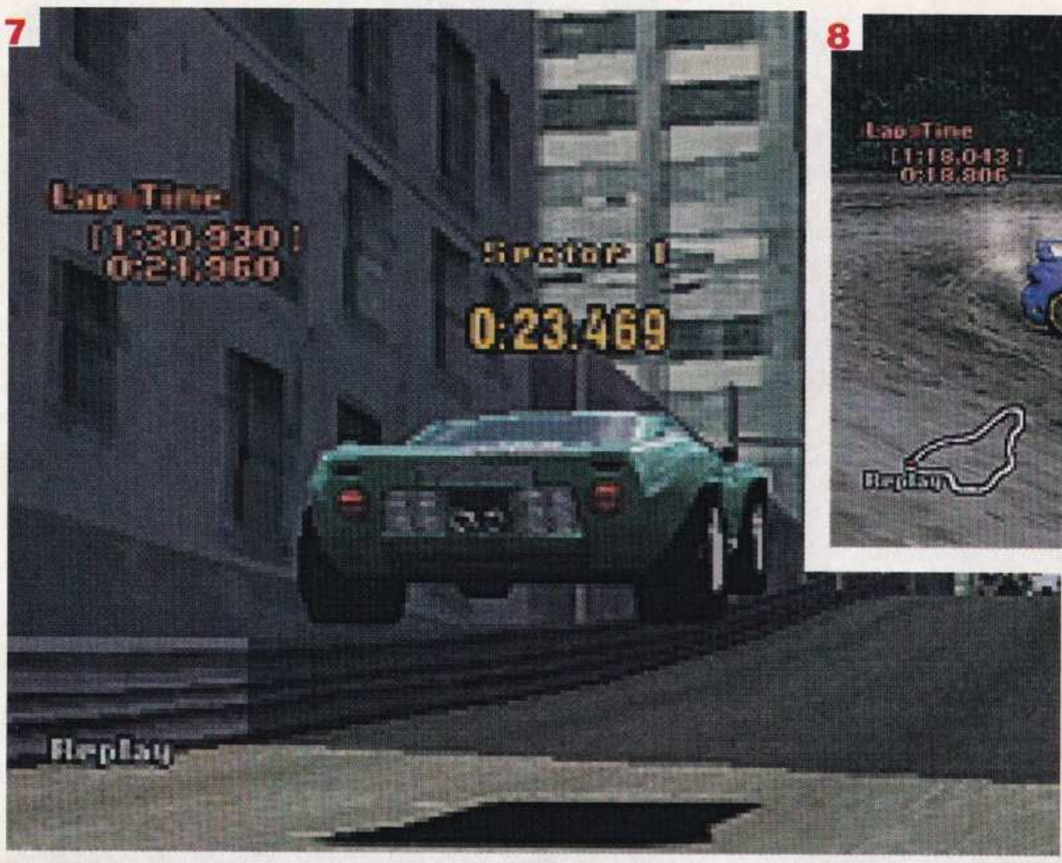
2

3

4

5

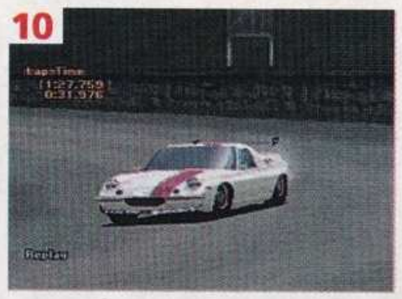
6



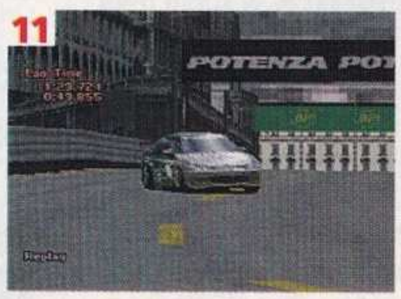
7

8

9



10



11

12

TEST S-2

[7] Cały haczyk w pokonaniu tego ogrodzonego toru tkwi w doborze GT40 jako testowego samochodu. Jego słabe hamulce wydłużają drogę hamowania tak, że musisz cisnąć pedał już przy tabliczkach 75 metrów. Wcześniejsze zwalnianie daje Ci więcej czasu na wyprostowanie i powrót do pełnej prędkości. Pierwsza i ostatnia sekcja wyglądają na kluczowe dla przejazdu, ponieważ zawierają ostre zakręty, ale miej też oko na środkowy odcinek, ponieważ bardzo łatwo wytracić tu czas na ciasnych ściankach.

TEST S-3

[8] Gdy już opanujesz do perfekcji kontrolowane poślizgi, ta rajdowa trasa powinna być małym piwkiem. Przyzwyczaj się do wciskania hamulców tylko gdy składasz się w zakręt, pozwól samochodowi zacząć się obracać we właściwym kierunku, a potem skręć kierownicę w drugą stronę. To nie pozwoli Ci wywijać bączków, gdy tył wozu zacznie żyć własnym życiem. Powoli wracaj do neutralnej pozycji kół i dodawaj gazu. Jeśli zdołasz utrzymać kontrolę nad pojazdem, szybko zaliczysz tę trasę, bo limit czasowy jest tu bardzo wyrozumiały.

TEST S-4

[9] W odróżnieniu od wczesnych testów, dostępny tu Nismo to rasowy wyścigowiec i tak powinien być traktowany. Tu musisz się wykazać pewnością siebie i poskramiać wyskoki auta raczej gazem niż hamulcem. Gdy zacznie się ślizgać na zakrętach, właśnie gaz i kontra kierownicą powinny go utrzymać w ryzach. Już pierwszy łuk przetestuje Twoją taktykę — po zahamowaniu przy początku musisz trzymać gaz do dechy przez całą krzywiznę w kształcie litery S i wjazd do tunelu. Ostatnie szykany mogą zmylić Twoją czujność (bo nie są zbyt głębokie). Staraj się utrzymać w linii prostej po lewej stronie jezdni i hamuj przez część drogi, byś mógł odpowiednio wejść w ostatni zakręt.

TEST S-5

[10] Tak jak w przypadku Tahiti Road — zachowanie rozwiniętej prędkości jest tu kluczem, gdy jedziesz tym muzealnym okazem. Oddany w Twoje ręce Lotus cierpi na niedostatki przyspieszenia, dlatego zdrowy rozsądek możesz włożyć między bajki — nogi precz od hamulca. Na początku przytul się do zewnętrznej krawędzi zakrętu i wjedź w niego tak głęboko, jak zdołasz bez walnięcia w bandę. To doskonale ustawi Cię do podjazdu w górę przez miasto. Podobnie ostatni, podwójny zakręt: nie wciskaj pedału hamulca, dopóki nie wjedziesz w drugą część łuku.

TEST S-6

[11] Pierwszy zestaw wygląda na bardzo niebezpieczny, ale można go pokonać z pełną prędkością, jeśli tylko będziesz się trzymał z daleka od żółtych znaków. Jednakże występujący potem łuk w lewo wymaga delikatnego przyhamowania. Tak samo zakręty następujące po nim. Ostatnie krzywizny są już o wiele bardziej wymagające i powinieneś szykować się do ich pokonania odpowiednio wcześniej. Tablica 50m wydaje się dobrym miejscem na „zarzucenie kotwicy" i skręcenie poślizgiem. Ta trasa dużo straszy, ale dość łatwo ją zaliczyć.

TEST S-7

[12] W tej chwili szykany trasy Laguna Seca nie powinny być już dla Ciebie utrapieniem, ale ponieważ jedziesz Viperem, musisz się od nowa uczyć całej reszty toru. Ponieważ ten Dodge to dzikie zwierzę, możesz nim bez-

piecznie hamować tylko jadąc prosto. Kiedy robisz to skręcając, zachowaj szczególną ostrożność, bo niezwykle łatwo stracić kontrolę. Hamuj wcześnie przed każdym zakrętem i ścinaj go po wewnętrznej, korzystając z fenomenalnej mocy wozu. Nigdy nie czuj się zbyt pewnie. Przy końcu czeka Cię trudny skręt w lewo, przed którym trzeba bardzo zwolnić. Zacznij po lewej stronie jezdni i ślizgaj się w ku prawej krawędzi silnie hamując przy tabliczce z trójką. Bardzo zwolnisz, ale to jedyny sposób na bezbolesne pokonanie tego odcinka.

TEST S-8

[13] Trasa wyposażona jest w bariery korygujące Twoje błędy, a poza tym masz całkiem sporo czasu, więc nie powinieneś mieć kłopotów. Każdy zakręt wymaga silnych poślizgów i kontrowania. Zrobisz to wzorcowo bazując na doświadczeniach z wcześniejszych rajdów.

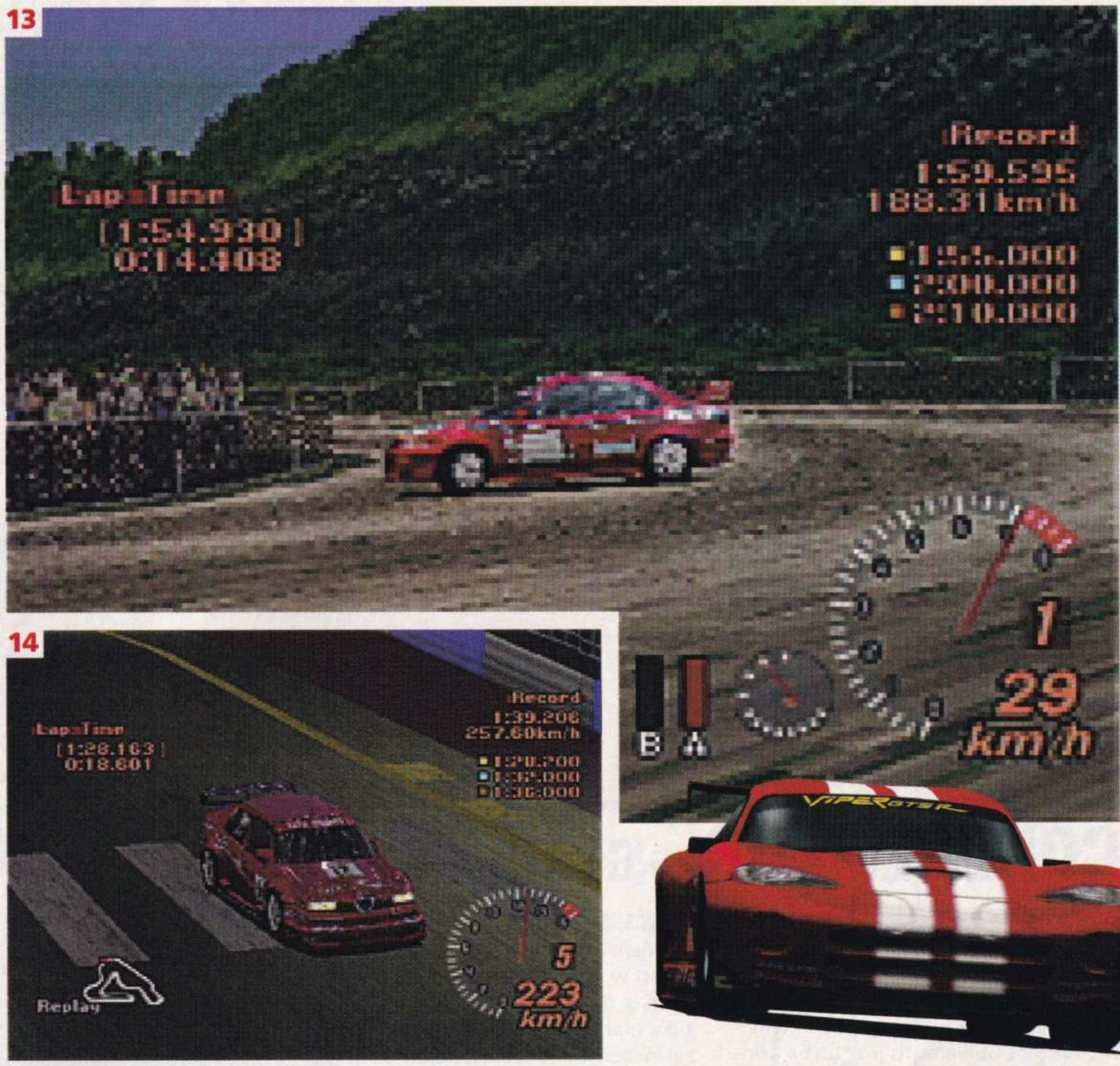
TEST S-9

[14] Jest to jeden z najtrudniejszych testów w grze. Będziesz potrzebował stalowych nerwów, ponieważ tym Alfa trzeba naprawdę głęboko wjeżdżać w zakręty. Pierwszą sekcję pokonaj wciskając hamulec tylko przed pierwszym zakrętem. W drugiej części przyhamuj przed szykanami. Łuki w lewo pokonaj na pełnym gazie. Ostatni odcinek potraktuj jako jeden długi zakręt i przyhamuj dopiero przed drugą jego połową.

TEST S-10

Apricot Hill może być nie lada wyzwaniem, gdy pokonujesz go GT-One, więc nie lekceważ pierwszego zakrętu. Zwolnij przy wejściu i odpuść gaz, gdy zacznie Cię ściągać ku zewnętrznej. Zwolnij niemal do zera przy serpentynie w połowie trasy i nie szalej na ostatniej S-ce. Jeśli nie będziesz dociskał hamulca przed zakrętami, zaryjesz nosem w bandy.

13



14

CO TO JEST EVENT SYNTHESISER?

Gdy już zdołasz zdobyć ostatnią wyścigową licencję — Special — w nagrodę uzyskujesz dostęp do Event Synthesisera, czyli programu do tworzenia turniejów w menu GT League. Trasy są losowo wybierane z puli dostępnych 27, ale najlepsze jest to, że mogą być pokonywane w przeciwnym kierunku niż zwykle. Jeśli te szatańskie szykany na torze Laguna Seca nie są już dla Ciebie problemem, spróbuj pokonać je od tyłu — pod górę.

Każdy turniej jest dopasowywany do samochodu, w którym aktualnie siedzisz. Mini nie zostanie postawiony naprzeciw Touring Cars tylko dlatego, żeby było ekstremalnie trudno. Zamiast tego zostaną dobrane pojazdy o podobnych osiągach, ale kierować nimi będą prawdziwi mistrzowie. Im lepszy masz samochód, tym silniejsze maszyny staną wraz z Tobą na starcie.

JAK DOBRAĆ PARAMETRY?

Ustawienie optymalnych parametrów dla samochodów w GT2 to seria prób i błędów. W tym grzebaniu tkwi niewątpliwy urok, ale są także tacy gracze, którzy po prostu chcą wsiąść za kółko i pojechać. Zakładając, że w garażu masz Nissana Skyline po ostrym tuningu (musisz kupić odpowiednie części, by móc zmieniać wszystkie poniższe parametry), oto ustawienia, które pomogą Ci wygrywać wyścigi i będą punktem odniesienia przy regulacji innych samochodów. Osiągi możesz testować w sekcji Machine Test. Pozostawiamy oryginalne nazwy parametrów i części, byś mógł bez trudu odnaleźć je w grze.

Suspension		ASCC	101
Dampers & Bound Rebound	7	TSCC	5.N
Spring Rate Front	7,2	**Gears**	
Spring Rate Rear	9,0	1	3,385
Stabilisers Front & Rear	1,3	2	2,147
Ride Height	85	3	1,516
Brake Controller Level	12	4	1,128
LSD		5	0,884
Initial	6	6	0,730
Acceleration	36	Final	3,585
Deceleration	16	Auto Setup	25

RAYMAN QUADRIPACK

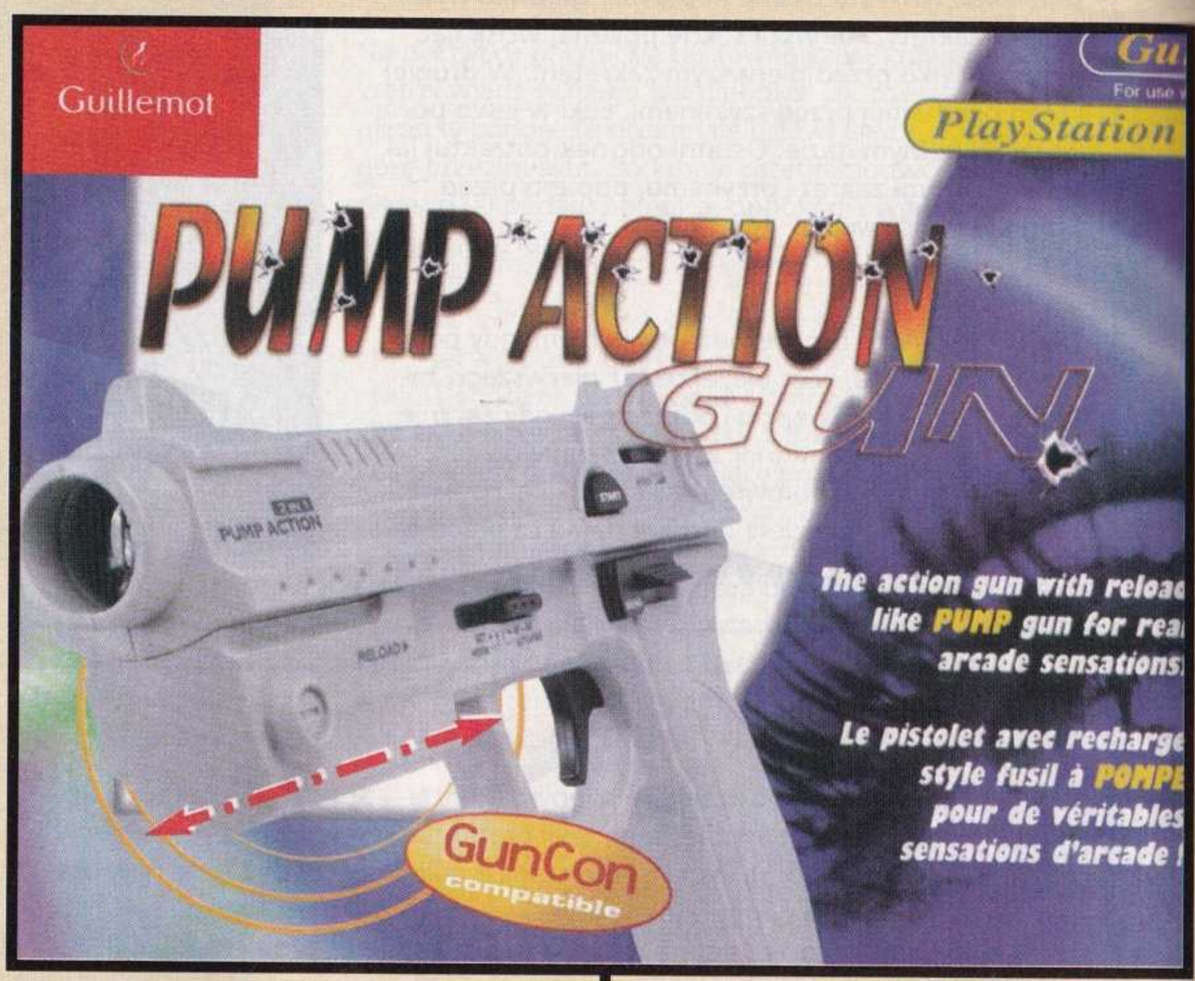
Producent: Guillemot
Dystrybutor: Action
Cena: 189,00

Tym razem w ręce PSM dostała się rzecz, którą określić można jako hardwareplus. Dlaczego? Otóż firma Action wprowadza na nasz rynek specjalny zestaw, w skład którego wchodzi: joypad Analog Station Shock2, karta pamięci (1 MB), długopis Raymana i... pełna gra. Jaka? Oczywiście — Rayman w edycji platynowej. Wspomniany joypad to klon Dual Shocka. Jest solidny, bardzo trzęsący, działający także w trybie NegCona, w akcji sprawdza się jak należy i przyozdobiony jest postacią Raymana. Po prostu superzestaw za supercenę, idealny prezent dla początkujących playowców.

CONSOLE BAG — GET MOBILE

Producent: Guillemot
Dystrybutor: Action
Cena: 89,00

Jak sama nazwa wskazuje, kolejnym produktem Guillemotu jest torba konsolówka. Wykonana jest z czarnego, nieprzemakalnego materiału i dodatkowo specjalnie wzmocniona. Ma niewielkie wymiary, ale bez problemu mieści w sobie PlayStation z okablowaniem, a do kieszonki na boku wejdzie kilka gier. Idealna do transportu w zatłoczonym autobusie, oczywiście można ją trzymać w ręku lub przerzucić przez ramię.



PUMP ACTION GUN

Producent: Guillemot
Dystrybutor: Action
Cena: 99,00

Bardzo miły pistolet dla fanatyków lightgunowych strzelanin. Produkt robi dobre wrażenie zarówno wizualne (gustowny, szary kolor), jak i użytkowe. Mimo tego, że był w redakcji ostro męczony, nadal funkcjonuje bez zarzutu. Celność ma równie zadowalającą, a co bardzo ważne — jest lekki (ręka się nie męczy). Ergonomiczny kształt zapewnia komfort trzymania pistoletu nawet przez kilka godzin. Oczywiście są udogodnienia typu autofire, kontrola szybkości strzału i przeładowanie na kilka sposobów. Dobry produkt — dobra cena.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

OKAZJA! TYLKO TERAZ ZA PÓŁ CENY!

KAŻDY NUMER PLAYSTATION MAGAZYN ZAWIERA KRĄŻEK CD NA KTÓRYM ZNAJDUJĄ SIĘ GRY, DEMA GRYWALNE ORAZ PREZENTACJE WIDEO.

07/99

NA CD: OVERBOARD!, ACTUA GOLF 2, KURUSHI, RALLY CROSS

08/97

NA CD: FORMULA 1 '97, RAPID RAQCER, NIGHTMARE CREATURES, FANTASTIC FOUR

09/97

NA CD: TOMB RAIDER 2, COLONY WARS, BROKEN SWORD 2, ACE COMBAT 2, MACHINE HUNTER, OVERBOARD!

01/98

NA CD: ABE'S ODDYSEE, CROC, TEST DRIVE 4: CHALLENGE, **PARAPPA THE RAPPER**

02/98

NA CD: CRASH BANDICOOT 2, TOCA, G-POLICE, FELONY 11-79, SHADOW MASTER, HERCULES, CLONE

03/98

NA CD: PANDEMONIUM 2, GRAND THEFT AUTO, ADIDAS POWER SOCCER 2, COURIER CRISIS, FROGGER **PEŁNA GRA:** A DOG TALE

04/98

NA CD: ACTUA SOCCER 2, JUDGE DREDD, FORMULA KARTS, ROSCO MCQUEEN, DISCWORLD 2

05/98

NA CD: COOL BOARDERS 2, RED ALERT, BLOODY ROAR, ARMOURED CORE, BUSHIDO BLADE. **PEŁNA GRA:** BOUNCER 2

06/98

NA CD: RESIDENT EVIL 2, GEX: ENTER THE GECKO, RASCAL, DYNASTY WARRIORS **PEŁNA GRA:** TERRA INCOGNITA

07/98

NA CD: MOTORHEAD, NEWMAN HAAS RACING, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER **PEŁNA GRA:** CONEMAN

08/98

NA CD: THREE LIONS, TIMESHOCK, KICK OFF WORLD, CARDINAL SYN, FORSAKEN, DEAD BALL ZONE, KULA WORLD **PEŁNA GRA:** ROCKS'N'GEMS

10/98

NA CD: TOMMI MAKINEN RALLY, GHOST IN THE SHELL, CIRCUIT BREAKERS, THEME HOSPITAL, TREASURES OF THE DEEP, TOTAL DRIVIN' **PEŁNA GRA:** HOVERCARS

12/98

NA CD: ISS PRO '98, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL, BLAST RADIUS, MR DOMINO, UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID, **PEŁNA GRA:** HAUNTED MAZE

13/98

NA CD: TOMB RAIDER 3, SPYRO THE DRAGON, FUTURE COP, BUST-A GROOVE, **COLONY WARS VENGEANCE,** SENTINEL RETURNS, VICTORY BOXING 2 **PEŁNA GRA:** MAH-JONGG

01/99

NA CD: CRASH BANDICOOT 3, TOCA 2, LEMMINGS, MOTO RACER 2, PSYBADEK, O.D.T., FORMULA 1 '98, MUSIC **PEŁNA GRA:** BLITTER BOY

02/99

NA CD: MICHAEL OWEN'S WLS '99, **ROLLCAGE,** MONKEY HERO, POOL SHARK, WILD 9, AKUJI THE HEARTLESS **PEŁNA GRA:** TOTAL SOCCER

03/99

NA CD: METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING, V-2000, S.C.A.R.S. **PEŁNE GRY:** ZESTAW 14 GIER YAROZE!

04/99

NA CD: SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, **ROLLCAGE,** MUSIC, WARZONE 2100,VIVA FOOTBALL **PEŁNE GRY:** SUPER BUB

05/99

NA CD: DRIVER, BLOODLINES, **ROLLCAGE,** RUGRATS, TANK RACER, RETRO FORCE **PEŁNE GRY:** ADVENTURE GAME

06/99

NA CD: RIDGE RACER TYPE 4, GEX: DEEP COVER GECKO, ACTUA ICE HOCKEY, R-TYPE DELTA, BIG RACE USA, T'AI FU, **PEŁNE GRY:** PANDORA'S BOX

PROMOCJA! ZAMÓW ZANIM BĘDZIE ZA PÓŹNO – SPECJALNE CENY NA NUMERY ARCHIWALNE TERAZ ZA PÓŁ CENY A W ZESTAWACH JESZCZE TANIEJ. CENA JEDNEGO EGZEMPLARZA W PROMOCJI WYNOSI TYLKO 12 ZŁ + 2 ZŁ KOSZTY PRZESYŁKI.
ZAMAWIAJĄC 3 DOWOLNE NUMERY PŁACISZ TYLKO 22 ZŁ + 3 ZŁ KOSZTÓW PRZESYŁKI.

UWAGA: NA OSTATNIE 4 NUMERY PISMA OBOWIĄZUJĄ CENY DETALICZNE – PROMOCJA NIE OBOWIĄZUJE!

NUMERY ARCHIWALNE MOŻNA TAKŻE KUPIĆ OSOBIŚCIE W REDAKCJI. NIE ZWLEKAJ, LICZBA EGZEMPLARZY W PROMOCJI OGRANICZONA. ŚREDNI CZAS REALIZACJI OK. 3 TYGODNIE.

UWAGA! NIE WYSYŁAMY ARCHIWALIÓW ANI PRENUMERATY ZA ZALICZENIEM! ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZÓW POCZTOWYCH!

UWAGA:
NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH!

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....

..... słownie

wpłacający .....

ulica .....

..... kod ..... miasto .....

Na rachunek:
Computer Graphics Studio PlayStation Magazyn
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Odział Warszawa
12401095-75009182-2700-401112-001

Stempel

pobrano opłatę

..... zł

..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

..... słownie

wpłacający .....

ulica .....

..... kod ..... miasto .....

Na rachunek:
Computer Graphics Studio PlayStation Magazyn
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Odział Warszawa
12401095-75009182-2700-401112-001

Stempel

pobrano opłatę

..... zł

..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....

..... słownie

wpłacający .....

ulica .....

..... kod ..... miasto .....

Na rachunek:
Computer Graphics Studio PlayStation Magazyn
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Odział Warszawa
12401095-75009182-2700-401112-001

Stempel

pobrano opłatę

..... zł

..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....

..... słownie

wpłacający .....

ulica .....

..... kod ..... miasto .....

Na rachunek:
Computer Graphics Studio PlayStation Magazyn
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Odział Warszawa
12401095-75009182-2700-401112-001

Stempel

pobrano opłatę

..... zł

..... Podpis przyjmującego

7/99

NA CD: POPULOUS: THE BEGINNING, PUMA STREET SOCCER, KKND, GRANDSTREAM SAGA, MUSIC PLAYER **PEŁNE GRY:** VIDEO POKER

8/99

NA CD: SYPHON FILTER, APE ESCAPE, MONACO GRAND PRIX, BLOODY ROAR 2, **DRIVER**, COLIN MCRAE RALLY

9/99

NA CD: OMEGA BOOST, AK's SMASH COURT TENNIS, AIRONAUTS, **CROC 2**, C&C: RED ALERT, TOTAL DRIVIN' **PEŁNE GRY:** TIME SLIP, OPERA OF DESTRUCTION

10/99

NA CD: SPEED FREAKS, RAT ATTACK, TONY HAWK'S PRO SKATER, **UM JAMMER LAMMY**, BUGS BUNNY, EVIL ZONE, **TEKKEN 3 PEŁNE GRY:** DECAYING ORBIT, TANX

11/99

NA CD: WIP3OUT, NO FEAR, POINT BLANK 2, LEGO RACERS, R/C STUNT COPTER, **UM JAMMER LAMMY**

12/99

NA CD: QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, THIS IS FOOTBALL, LOK: SOUL REAVER, 40 WINKS, TARZAN

13/99

NA CD: TOMB RAIDER: TLR, MISSION IMPOSSIBLE, SPYRO 2, FIGHTING FORCE 2, KILLER LOOP, DESTREGA, CHAMP! MOTOCROSS

01/00

NA CD: GRAN TURISMO 2, FIFA 2000, CRASH TEAM RACING, NBA 2000, RAINBOW SIX, JADE COCOON, THIS IS FOOTBALL, PONG

02/00

NA CD: TOY STORY 2, V-RALLY 2, MTV SNOWBOARDING, SLED STORM, NHL CHAMPIONSHIP 2000, PAC-MAN WORLD, WORMS ARMAGEDDON, CENTIPEDE

03/00 NA CD: MUSIC 2000, ACTION MAN: MISSION EXTREME, F1 '99, ACE COMBAT 3, EAGLE ONE: HARRIER ATTACKM, VVJ

04/00 NA CD: LE MANS 24 HOURS, COLONY WARS: RED SUN, ROLLCAGE STAGE II, SPACE DEBRIS

05/00 NA CD: MIRCO MANIACS, DEMOLITION RACER, PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY, PLAYER MANAGER 2000, RENEGADE RACERS

06/00 NA CD: EVERYBODY'S GOLF 2, UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE: SEASON 99/00, MEDIEVIL 2, URBAN CHAOS, WWF SMACK DOWN

PISMA NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!

Total PlayStation

PlayStation Magazyn Special

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PlayStation Magazyn

od numeru sierpień 2000

❑ 6 numerów 120,00

❑ 12 numerów 240,00

Zamawiam egzemplarze archiwalne

❑ za 25 zł zestaw promocyjny

(3 dowolne numery objęte promocją)

.....

.....

Pojedynczo, w cenie 14 zł za egzemplarz,

wybieram numery: .....

.....

Firmy, które chcą otrzymać fakturę VAT nie powinny korzystać z tego blankietu. W tym przypadku prosimy przesłać faksem zamówienie: (0 22) 812 68 29, e-mailem sklep@cgs.com.pl lub pocztą. Nasz adres:

PlayStation Magazyn,

04 202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PlayStation Magazyn

od numeru sierpień 2000

❑ 6 numerów 120,00

❑ 12 numerów 240,00

Zamawiam egzemplarze archiwalne

❑ za 25 zł zestaw promocyjny

(3 dowolne numery objęte promocją)

.....

.....

Pojedynczo, w cenie 14 zł za egzemplarz,

wybieram numery: .....

.....

Firmy, które chcą otrzymać fakturę VAT nie powinny korzystać z tego blankietu. W tym przypadku prosimy przesłać faksem zamówienie: (0 22) 812 68 29, e-mailem sklep@cgs.com.pl lub pocztą. Nasz adres:

PlayStation Magazyn,

04 202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PlayStation Magazyn

od numeru sierpień 2000

❑ 6 numerów 120,00

❑ 12 numerów 240,00

Zamawiam egzemplarze archiwalne

❑ za 25 zł zestaw promocyjny

(3 dowolne numery objęte promocją)

.....

.....

Pojedynczo, w cenie 14 zł za egzemplarz,

wybieram numery: .....

.....

Firmy, które chcą otrzymać fakturę VAT nie powinny korzystać z tego blankietu. W tym przypadku prosimy przesłać faksem zamówienie: (0 22) 812 68 29, e-mailem sklep@cgs.com.pl lub pocztą. Nasz adres:

PlayStation Magazyn,

04 202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PlayStation Magazyn

od numeru sierpień 2000

❑ 6 numerów 120,00

❑ 12 numerów 240,00

Zamawiam egzemplarze archiwalne

❑ za 25 zł zestaw promocyjny

(3 dowolne numery objęte promocją)

.....

.....

Pojedynczo, w cenie 14 zł za egzemplarz,

wybieram numery: .....

.....

Firmy, które chcą otrzymać fakturę VAT nie powinny korzystać z tego blankietu. W tym przypadku prosimy przesłać faksem zamówienie: (0 22) 812 68 29, e-mailem sklep@cgs.com.pl lub pocztą. Nasz adres:

PlayStation Magazyn,

04 202 Warszawa, ul. Marsa 6.

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI | ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI | ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI | ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI

ARTEM

WAKACYJNE HITY

Bug's Life — PlayS 99,-

Lucky Luck — PlayS 109,-

Spec Ops — PlayS 199,-

Tomorrow Never Dies — PlayS 199,-

Railroad Tycoon 2 — PlayS 199,-

Crash Bandicoot 3 — PlayS 99,-

Apocalypse — PlayS 109,-

Thrasher: Skate & Destroy — PlayS 199,-

Rainbow Six — PlayS 199,-

Die Hard Trilogy 2 — PlayS 189,-

GTA — PlayS 109,-

Micro Machines V3 — PlayS 109,-

Medievil — PlayS 99,-

Rally Championship — Play 189,- (+ saszetka na 14 płyt)

Xena — PlayS 189,-

Final Fantasy 7 — PlayS 99,-

TOCA 2 — PlayS 109,-

GTA 2 — PlayS 199,- (+ karta pamięci)

QUAKE 2 — PlayS 199,- (+ saszetka na 14 płyt)

Moto Racer II — PlayS 109,-

ASTERIX & OBELIX KONTRA CEZAR — PlaySta 125,- (Pierwsza gra w całości po polsku; + komiks ASTERIX)

ALUNDRA 2 — PlayStati 149,-

EURO 2000 — PlaySta 199,- (+ koszulka EA)

TOMBI 2 — PlayS 159,-

Jedi Power Battles — PlayS 199,-

Legend of Legaia — PlayS 169,-

Need for Speed Porsche — PlayS TEL.

Sled Storm — PlayS 79,-

Theme Park World — PlaySta 119,-

DUNE — PlayS 79,-

Populous — PlayS 79,-

Future Cop — PlayS 79,-

Syphon Filter 2 — PlayS 179,-

MEDIEVIL 2 — Play 159,-

F1 2000 — PlayS 199,-

Everybody's Golf 2 — PlayS 119,-

Colony Wars 3 — PlayS 119,-

Hot Wheels Turbo Racing — PlayS 79,-

SHOCK 2 Racing Wheel (super kierownica polecana przez Ferrari opis 5 PSM) — 179,- z wibracjami 269,-

Shock 2 infrared controler (pad bezkablowy opis 5 PSM) — 129,-

ASCII JOY — 129,-

memory kart 1 MB 39 zł
memory kart 8 MB 69 zł
Action Replay 79 zł

Do każdej GRY plakat GRATIS !!!

Do każdej GRY plakat GRATIS !!!

Do każdej GRY plakat GRATIS !!!

Do każdej GRY plakat GRATIS !!!

Do każdej GRY plakat GRATIS !!!

Do każdej GRY plakat GRATIS !!!

Osoby zainteresowane naszą ofertą prosimy o przesłanie zaadresowanej koperty ze znaczkiem. z dopiskiem PSX

Konsola SONY PLAYSTATION 9002 — 599 zł
Konsola SONY PLAYSTATION 9002 + memory card 1 MB — 619 zł
Konsola SONY PLAYSTATION 9002 + DWA DUAL SHOCK — 679 zł
Konsola SONY PLAYSTATION 9002 + Toca 2 — 599 zł

Przy zamówieniu dowolnej gry:
Memory Cart 1MB 25 zł
Pro Action Replay 69 zł

Do każdej zakupionej konsoli 9002 oryginalna torba GRATIS

Ceny obowiązują do chwili ukazania się następnego nr PSM

ARTEM ul. Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰ sob. 10⁰⁰-14⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
24 h na dobę 0-602-531-091
http://www.artem.com.pl

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI | ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI | ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI | ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Termin realizacji: 2 - 5 dni
- Stałe koszty wysyłki: 8 zł
- Do każdej przesyłki dołączamy pełny katalog

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

ROK ZAŁOŻENIA: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (022) 773 19 82, tel. (060) 128 23 63, fax: (022) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

Konsola PlayStation
599 zł
ORYGINALNA KARTA PAMIĘCI LUB ORYGINALNY JOYPAD GRATIS

Tilt Pad (Tilt & Dual Force)
139 zł
NOWOŚĆ!

Joypad
35 zł

Joypad (oryginalny)
79 zł
(49 zł)*

Dual Shock (oryginalny)
129 zł
(99 zł)*

Euro Cable
29 zł

RF Adapter
69 zł
(49 zł)*

Link Cable
35 zł

Euro AV Cable
35 zł

PS Speed Drive z funkcją wibracji
319 zł
1 rok gwarancji
SUPER CENA!!!

Przedłużacz do Joypada
35 zł

Memory Card (oryginalna)
79 zł
(39 zł)*

Memory Card
39 zł

Memory Card 8 Mb
79 zł
(59 zł)*

Pro Action Replay
89 zł
(69 zł)*

* Cena obowiązuje przy zamówieniu (dodatkowo) powyżej 195 zł

EURO 2000 199 zł	SYPHON FILTER 2 179 zł	DESTR. DERBY RAW C	DRAGON VALOR C	TOMBI 2 159 zł	JEDI POWER BATTLE 199 zł	DUNE 2000 69 zł NOWA CENA
GTA 2 199 zł KARTA PAMIĘCI GRATIS!!!	FINAL FANTASY 8 199 zł	STREET FIGHTER EX 2+ 199 zł	WTC W. TOURIN CARS C	TOY STORY 2 209 zł	NEED FOR SPEED 5 C	STREET SKATER 2 199 zł
VARGANT STORY C	ALUNDRA 2 C	RALLY MASTERS 199 zł	N-GEN RACING 199 zł	IN COLD BLOOD C	GEKIDO 199 zł	JAMES BOND 199 zł
ISS PRO EVOLUTION 199 zł	LEGEND OF LEGAIA 169 zł	RESIDENT EVIL 3 209 zł	RAILROAD TYCOON 2 199 zł	FIFA 2000 199 zł	FORMULA 1 2000 199 zł	THEME PARK WORLD C OKULARY 3D GRATIS!!!

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

ROK ZAŁOŻENIA: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (022) 773 19 82, tel. (060) 128 23 63, fax: (022) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

SKLEP INTERNETOWY:
WWW.TOMSOFT.COM.PL

TYLKO U NAS

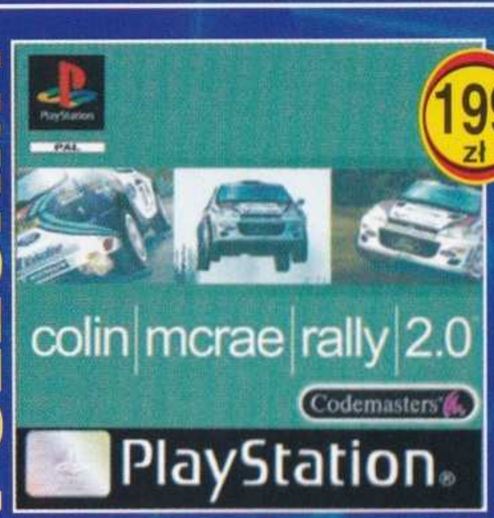
- Zamawiając dowolną grę dostaniesz firmowy długopis
- Zamawiając gry lub akcesoria za minimum 195 zł możesz kupić:
  - Memory Card (oryginalną) w cenie 39 zł (normalnie 79 zł)
  - Memory Card 8 Mb w cenie 59 zł (normalnie 79 zł)
  - Pro Action Replay w cenie 69 zł (normalnie 89 zł)
  - RF adapter w cenie 49 zł (normalnie 69 zł)
  - Dual Schock (oryginalny) w cenie 99 zł (normalnie 129 zł)
  - Joypad (oryginalny) w cenie 49 zł (normalnie 79 zł)

POLECAMY

HUGO

Perypetie skrzata HUGO, gra przygodowa dla dzieci, po raz pierwszy w całości PO POLSKU.

POLECAMY



COLIN MCRAE RALLY 2

Kontynuacja rajdów samochodowych wszechczasów - totalny realizm, mnogość tras, perfekcyjne wykonanie.

POLECAMY

ASTERIX I OBELIX

Przygody dzielnych Galów, gra w całości PO POLSKU, polecana dla dzieci.

POLECAMY

C&C RED ALERT

Najlepsza strategia czasu rzeczywistego, gwarantowana zabawa na wiele tygodni.

EVOS SPACE ADV.

MARTIAN GOTHIC

GRUDGE WARRIORS

GRAND THEFT AUTO

HERCULES

CRASH BANDICOOT 3

MEDIEVIL

GRAN TURISMO

TEKKEN 3

BUG'S LIFE

FINAL FANTASY 7

APOCALYPSE

DRIVER

TENCHU

F.A. PREMIER L.S.

COLIN MCRAE RALLY

RIDGE RACER 4

MOTO RACER 2

VIVA FOOTBALL

LUCKY LUKE

SPYRO

TOMB RAIDER 3

BUGS BUNNY

COLONY WARS 3

MUPPET RACE MANIA

STAR OCEAN 2

JACKIE CHAN

SPYRO 2

CRASH TEAM RACING

GRAN TURISMO 2

SLED STORM

POPULOUS 3

WORMS ARMAGEDDON

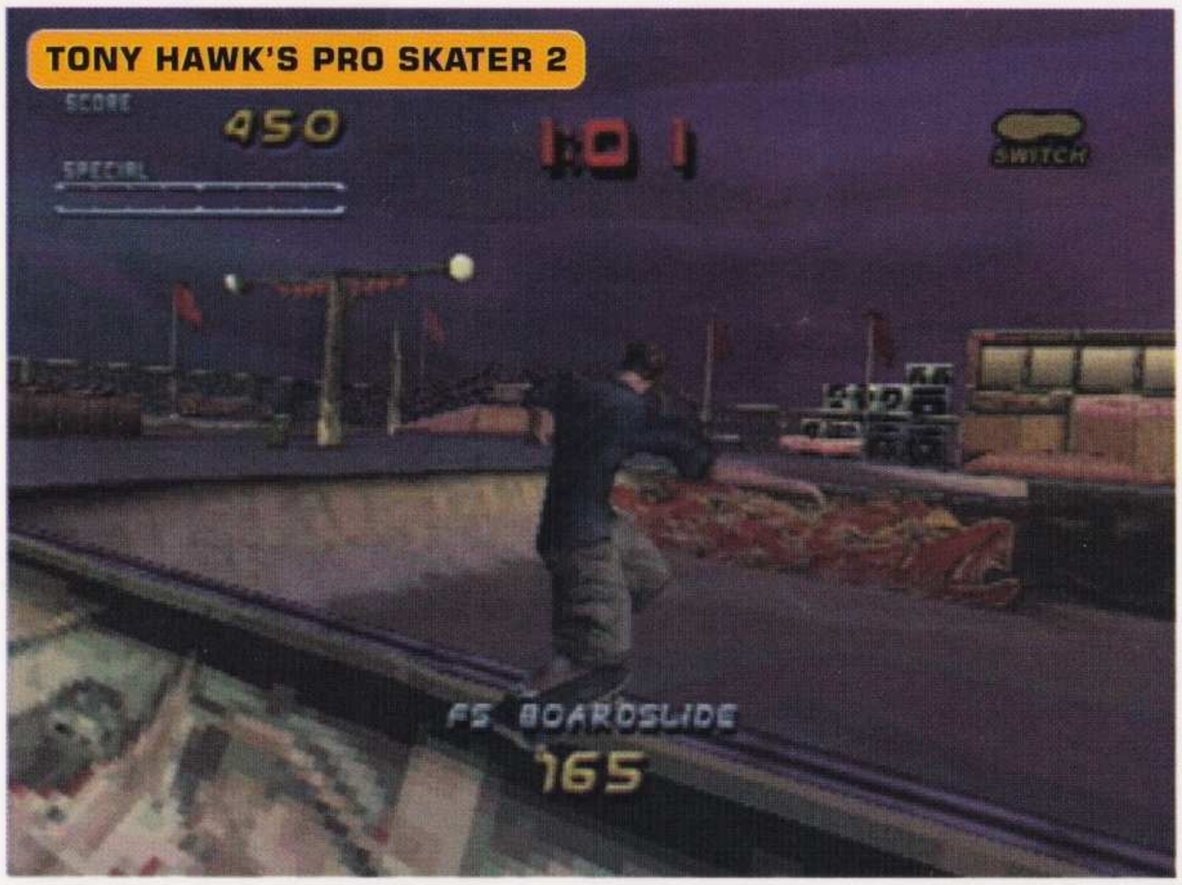
TARZAN

MEDIEVIL 2

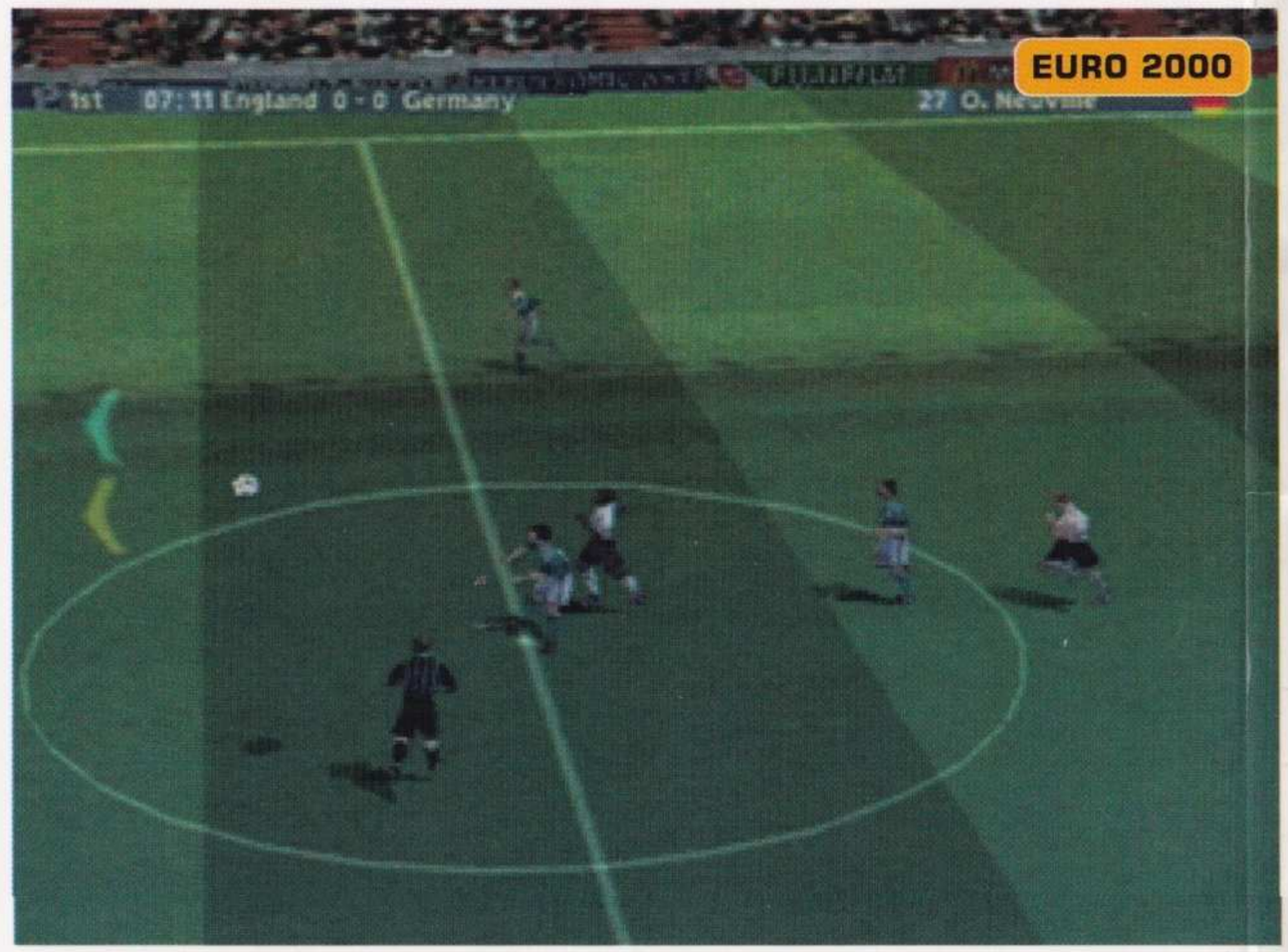
Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

NA CD:

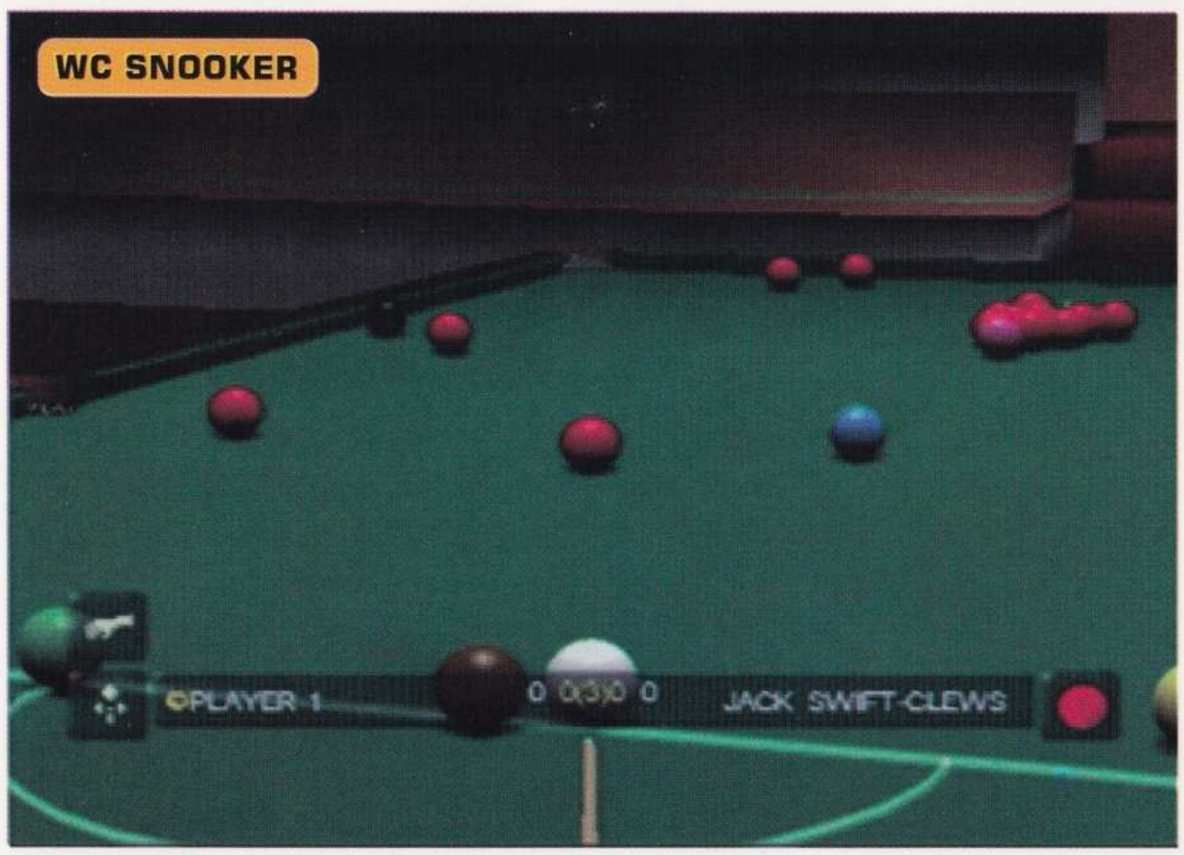
GRYWALNE DEMA: TONY HAWK'S PRO SKATER 2, EURO 2000, MUPPET RACEMANIA, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, STAR IXIOM + *WIDEO:* IN COLD BLOOD, HOGS OF WAR, STAR OCEAN: THE SECOND STORY, SILENT BOMBER, VAMPIRE HUNTER D



TONY HAWK'S PRO SKATER 2



EURO 2000

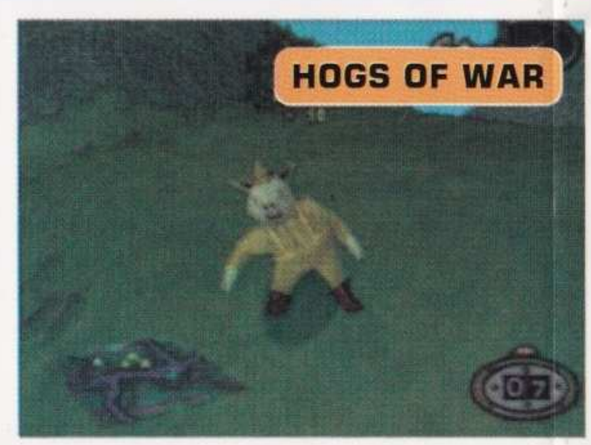


WC SNOOKER

MUPET RACEMANIA

STAR IXIOM

IN COLD BLOOD


HOGS OF WAR

W TYM NUMERZE ZNAJDZIESZ: NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE O GRACH *STAR TREK: INVASION!* I *SYDNEY 2000* ORAZ WYWIAD Z TWÓRCĄ GRY METAL GEAR SOLID 2. DOWIESZ SIĘ TAKŻE CO SĄDZI O NOWEJ PLAYSTATION DJ CARL COX **RECENZJE** *VAGRANT STORY, GALERIANS, VAMPIRE HUNTER D, NHL: ROCK THE RINK, RUGRATS STUDIO TOUR, HOGS OF WAR, DESTRUCTION DERBY RAW, LANDMAKER, ROBALDO V-FOOTBALL,* **ZAPOWIEDZI** *MEDAL OF HONOUR 2, STAR WARS DEMOLITION, RE-VOLT 2, TENCHU 2, FRONT MISSION 3, CHASE THE EXPRESS, SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING, THE MISADVENTURES OF TRON BONNE*

PlayStation

PAL

10 DEMOS

EXCLUSIVE PLAYABLE DEMO!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO wydawnictwo publishing house

PLAYABLE DEMO!

EURO 2000

PLAYABLE DEMO!

MUPPET RACEMANIA

PLUS! TONY HAWK'S PRO SKATER 2 / EURO 2000 / MUPPET RACEMANIA / WC SNOOKER / STAR IXIOM

WIDEO: IN COLD BLOOD / HOGS OF WAR / SILENT BOMBER / STAR OCEAN 2 / VAMPIRE HUNTER D

PŁYTA Z NUMERU 7/00

PlayStation®