



100% PlayStation™ & PS one™ & PS2™



INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 27,50 ZŁ (w tym 7% VAT)

Oficjalny Polski

NUMER 05/01

PlayStation® Magazyn

THE SIMPSONS WRESTLING

STRONA KONFRONTACJA
MARTA I HOMERA!

QUAKE III: EVOLUTION

NY STRZAŁ OD EA!
ETOWA MORDOWNIA NA PS2.

TIME CRISIS PROJECT TITAN

TRZELAJŚMY SOBIE DO ZŁOCZYŃCÓW
W NOWEJ GRZE NAMCO.



2x CD!

A PONADTO:
TOY STORY RACER
POINT BLANK 3
DARKSTONE
NBA HOOPZ
FREESTYLE SCOOTER
THE SIMPSONS WRESTLING
ZONE OF THE ENDERS
HALF-LIFE
ONI
EXTERMINATION

CGS



GIER NA COVER CD

TOMSOFT

Rok założenia: 1991

L. 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



CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18
 Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub
 złoż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą
 otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Termin realizacji: 2 - 5 dni
- Stałe koszty wysyłki: 9 zł
- Do każdej przesyłki dołączamy pełny katalog

POLECAMY



ISS PRO EVOLUTION 2

Najbardziej grywalna piłka
 nożna w historii Plejaka -
 super zabawa na wiele tygodni.

POLECAMY



LEGEND OF DRAGOON

Jedyny, obok serii Final Fantasy, godny polecenia
 RPG na PlayStation.



GRAN TURISMO 2

DUKE NUKEM: LAND...



CIVILIZATION II

DUKE NUKEM: LAND...



CRASH TEAM RACING

CIVILIZATION II



FIFA '99

PlayStation.



RED ALERT

PlayStation.



NBA LIVE 2000

PlayStation.



DUNE 2000

PlayStation.



RALLY CHAMPIONSHIP

PlayStation.



WARPATH J. PARK

PlayStation.



DUKE NUKEM: DOUBLE DOWNGEAR

PlayStation.



GRAN TURISMO 2

PlayStation.



CIVILIZATION II

PlayStation.



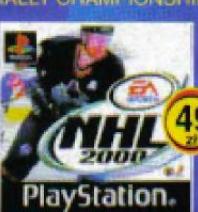
CRASH TEAM RACING

PlayStation.



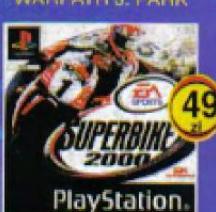
LOST WORLD J. PARK

PlayStation.



NHL 2000

PlayStation.



SUPERBIKE 2000

PlayStation.



SPEC OPS: RANGERS...

PlayStation.



SESAME STREET L. ADV. SESAME STREET NUM. J.

PlayStation.



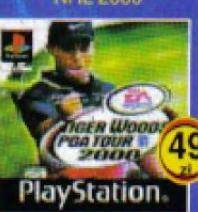
KISS: PINBALL

PlayStation.



FADE TO BLACK

PlayStation.



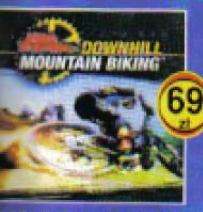
TIGER WOODS 2000

PlayStation.



STREET SKATER

PlayStation.



DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

PlayStation.



COLIN MCRAE RALLY

PlayStation.



GTA LONDON

PlayStation.



SPYRO 2

PlayStation.



SLED STORM

PlayStation.



SOVIET STRIKE

PlayStation.



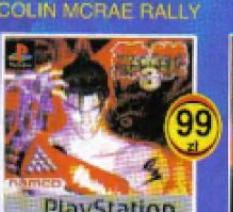
NEED FOR SPEED 4

PlayStation.



TARZAN

PlayStation.



TEKKEN 3

PlayStation.



CARMAGEDDON

PlayStation.



HERCULES

PlayStation.



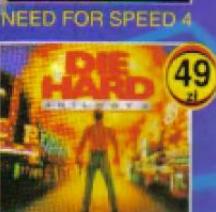
SPORT'S CAR GT

PlayStation.



ROAD RASH JAILBR.

PlayStation.



DIE HARD TRILOGY 2

PlayStation.



STARS

PlayStation.



IN COLD BLOOD

PlayStation.



MEDIEVIL

PlayStation.



UEFA CHAMP. 00/01

PlayStation.



S.W. THE PHANTOM...

PlayStation.



S.W. JEDI POWER B.

PlayStation.



CRASH BANDICOOT 3

PlayStation.

Te kategorie z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

MAD GAMES



GAME BOY COLOR



JAKO PIERWSI W POLSCE POSIADAMY NOWOŚCI! U NAS ZNAJDZIESZ WYBÓR GIER I AKCESORIÓW. PRZY DOWOLNYM ZAKUPIE DOSTAJESZ KSTALEGO Klienta UPOWAŻNIAJĄCA DO ZNIĘKI.
SKLEP INTERNETOWY: <http://www.madgames.alpha.pl>
e-mail: madgames@alpha.pl

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

PON-NIE w godz. 10-19, 0-503-62-46-92, 0-503-51-52-51

SPRAWDZENIE
WYSYŁKA

PlaySta 189	PlaySta 189	PlaySta 189	PlaySta 169	PlaySta 189	PlaySta 189	PlaySta 189
PlaySta 189	PlaySta 109	PlaySta 179	PlaySta 189	PlaySta 189	PlaySta 189	PlaySta 189
PlaySta 179	PlaySta 199	PlaySta 179	PlaySta 189	PlaySta 179	PlaySta 189	PlaySta 189

- Nasza oferta zawiera ponad 400 tytułów gier Psx'a
- Używane gry już od 40 zł
- Nowe gry już od 69 zł
- Zamawiając gry lub akcesoria za 160 zł możesz zakupić: memor card w cenie 19 zł, joystick w cenie 19 zł.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ

NIEKTÓRE GRY NA PS2

AQUA AQUA
ARMoured CORE 2
DEAD OR ALIVE 2
DINOSAUR
DISNEY DONALD
DRIVING TYPE EMOTION
DYNASTY WARRIOR
ETERNAL RING
EVER GRACE
F1 RACING CHAMP
F1 WORLD RACING CHAMP
FANTAVISION
FIFA 2001
GRADIUS
GUNGRIFFON BLAZE
INT TRACK & FIELD
ISS PRO
KENGO
KESSEN
KNOCKOUT KINGS 2001
KSIEGA DŽUNGLI
MDK ARMAGEDON
MID OF CLUB
MOTO GP
NBA 2001
NBA HOOPZ
NHL 2001
ONI
ONIMUSHI
ORPHEN
POOL MASTER
QUAKE III
RAYMAN REVOLUTION
RC REVENGE PRO
READY 2 RUMBLE 2
RIDGE RACER V
SHADOW OF MEMORIES
SILENT SCOPE
SMUGGLER'S RUN
SSX SNOWBOARDING
STAR WARS STARFIGHTER
STREET FIGHTER EX 3
SUPER BUST A MOVE
SURFING H30
TEKKEN TAG TOURNAMENT
THEME PARK WORLD
THUNDER TANKS
TIME SPLITTERS
TOP GEAR DAREDEVIL
UNREAL TOURNAMENT
WILD RACING
WINTER X-GAMES SNOWBOARDING
X-SQUAD
ZOE
...i wiele innych



CENA TEL.

CENA 169

CENA 169

+ SUPER NIESPODZIANKA



POSIADAMY TAKŻE GRY Z SERII POKEMON!

SZCZEGÓLĄĄ INFORMACJĘ ZNAJDZIESZ NA STRONIE INTERNETOWEJ LUB ZADZWOŃ, A PRZEZ BEZPŁATNĄ OFERTĘ, ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ TELEFONICZNIE, LISTOWNIE BĄDŹ PRZEZ INT

Polski Official UK PlayStation Magazine jest najlepiej sprzedającym się pismem o grach video na świecie. A my jesteśmy jego polską edycją. Oznacza to, że korzystamy z pracy angielskich kolegów, ale także sami przygotowujemy części materiału. PSM jest jedynym pismem na świecie, które co miesiąc wychodzi z płytą CD na PlayStation. Nie znajdziesz w kiosku magazynu o lepszej zawartości redakcyjnej. To, że PSM jest światowym liderem, pozwala jego redakcji na rzetelne i szczegółowe ocenianie gier. Celem pisma jest dobro czytelników – nie naciągamy ocen ani trywialnych wągrydów wydawców. Po prostu nie mamymy tego robić.

Przynajmniej „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 pismie są napisane w dojrzały sposób i bez epatowania technicznym jargonem. Poruszamy wymuszone luźnictwo na rzecz zawartości merytorycznej.

Dajemy Ci największe 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 wzmiarek w Loading i okazjonalnych tekstów Pod Lupa, gry opisujemy w trojkąt sposob:

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

PrePlay oznacza, że właśnie rozpoczęliśmy 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: (0-22) 815-42-20

e-mail: psm@cg.com.pl

http://www.cg.com.pl

Redakcja

Red. nacz.: Dariusz Kazik

dkazik@cg.com.pl

Zca. red. nacz.: Marek Suchocki

Red. prowadzący: Jacek Pietruszczak

jpietruszczak@cg.com.pl

Sekcja polska: Przemysław Gorący

pgoracy@cg.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.

Illuminacja

Piotr Wągrowicz

Rafał Belke

Jacek Pietruszczak

Dział Reklamy

Przemysław Gorący

Korekta

Katarzyna Kulesza

Magdalena Żuradzka

Lekarz

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 skrócania i edytowania materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe zastrzeżone.

Wielkość artykułów w tym wydaniu jest zmniejszona i reprodukowana z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należą do Future Publishing Ltd. England 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zadna część pisma (dotyczy tekstu, ilustracji i znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.

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

Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci Internet, wywołując stronę WWW

Pracownia

20 UEFA Challenge

22 Lego Island 2

24 Technomage

PrePlay

30 Formula One 2001

32 Fatal Fury Wild Ambition

33 Samurai Showdown

Warriors Rage

Działy

6 Na CD

8 Loading

16 Kontakt

19 Pracownia

29 PrePlay

36 Temat Numeru

43 Świat PS2

53 PlayTest

70 Ścisłe Tajne

79 Archiwalia i Prenumerata

Temat Numeru

38 Sheep, Dog'N'Wolf



PlayTest

65 Aztec

57 Darkstone

66 Fisherman's Bait 3

67 Formula Nippon

63 Freestyle Scooter

65 Mort The Chicken

64 NBA Hoopz

68 Point Blank 3

66 Submarine Commander

62 Supercross 2001

68 The Emperor's

New Groove

54 The Simpsons Wrestling

58 Time Crisis: Project Titan

60 Toy Story Racer

67 Virtual Kasparov

Świat PS2

44 Nowinki

45 Zapowiedź: Half-Life

46 Zapowiedź: Extermination

48 Quake III: Revolution

50 Zone Of The Enders

51 Oni

52 NBA 2Night

52 Driving Emotion Type-S



OD REDAKCJI

Lato już prawie w pełni, a my wciąż czekamy na gry, które miały się ukazać tej wiosny, a nic z tego nie wyszło. Przed nami parę długich odkładanych premier, jak również kilka ciekawych pozycji na horyzoncie. Od jakiegoś czasu widać wyraźnie, że PSone ustępuje polu młodszej „siostrze” jeśli chodzi o ilość nowości wydawniczych, dlatego może nadszedł już właściwy moment, aby uzbierać trochę pieniążków na nową maszynkę Sony. Tym bardziej, że od jakiegoś czasu oficjalna cena wynosi 1999 zł. Nie jest to jeszcze szczyt naszych marzeń (cena w całej Europie kształtuje się, w przeliczeniu na złotówki, w granicach 1500 zł), ale to zdecydowanie krok w dobrym kierunku. Miejmy nadzieję, że już niedługo doczekamy się kolejnych obniżek, a także wzrostu ilości wydawanych gier przez naszych rodzinnych dystrybutorów. Ja na razie kończę, bo przygotowuję letnią niespodziankę do następnego numeru. Wy tymczasem trzymajcie się mocno i wpatrujcie się w kioskach następnego numeru Waszego ulubionego pisma. Za miesiąc spotkamy się bowiem w... nie, nie mogę powiedzieć. To kolejna niespodzianka!

Jacek Pietruszczak



Metal Gear Solid

■ WYDAWCA:	Konami
■ GATUNEK:	Action Adventure
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie

- ←, →, ↑, ↓ – sterowanie postacią
- – cios ręką
- ◎ – widok z perspektywy pierwszej osoby
- ⊗ – ukucnięcie / czolganie się
- – wyciągnięcie broni, strzał lub rzut (np. granatem)
- L1 – menu przedmiotów
- R2 – menu uzbrojenia
- SELECT – komunikator

To bez wątpienia jedna z najlepszych gier, jaka powstała na PlayStation. Łączy w sobie genialną grywalność, niesamowitą przygodę i niezłą grafikę. To jeden z tych tytułów, w które wystarczy raz zagrać, a nie zapomnisz ich nigdy. Nasze demo pozwoli Ci zasmakować wirtualnych misji, zamiast fragmentu fabuły, dzięki czemu poznasz wiele broni z różnych etapów gry. Będziesz miał także szansę pogłówkować trochę nad taktyką i strategią oszukania przeciwników. Jeśli nie grałeś w *Metal Gear Solid*, to nie możesz nazywać się prawdziwym, PlayStation'owym graczem.



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

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ WYDAWCA:	Activision
■ GATUNEK:	Simulator deskorolki
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie

- ←, →, ↑, ↓ – sterowanie postacią
- ↑, ↓ – obracanie ręczne
- R1 – szybsze obracanie
- L1 – szybsze obracanie
- R2 – zmiana ustawienia nóg na desce
- – flipy
- ⊗ – olie / wyskok
- ⊗ – graby
- ⊗ – grindy / slide'y

Tym razem mamy do czynienia z najlepszym symulatorem deskorolki na PlayStation. Mimo że od jego wydania minęło ponad pół roku, to wciąż nie pojawiła się lepsza, ładniej wyglądająca i mogącą konkuruować z THPS2 pod względem merytorycznym gra. Fenomen tego tytułu polega na tym, że wciąż on nawet zupełnych laików, którzy nigdy nie grali w ten rodzaj gry. Dzięki naszemu demo możesz spróbować swoich sił na plenerze w Marsylii, wcielając się w tytułowego Tony'ego Hawk'a oraz Chad'a Muska. Jeśli grałeś w pierwszą część tej gry, to nie trzeba Cię przekonywać do "dwójeczkii", zaś jeżeli to Twój pierwszy raz, to spróbuj – na pewno się nie zawiedziesz.



Gran Turismo 2

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Wyścig
■ WERSJA:	Video

To bez wątpienia jedna z najlepszych gier, jakie zostały opracowane, a już na pewno najlepsza gra samochodowa. Takie niesamowite cechy jak blisko 30 tras i około 600 (stowarzyszenie: sześciuset!) samochodów mówi samo za siebie. Znajdziesz tu zarówno rajdy terenowe, jak i szosowe wyścigi na szybszych fur na świecie. Ponadto prawie każdy samochód możesz poddać złożonemu tuningowi, co z pewnością zadowoli miłośników grzebania w silniku. Co tu dużo mówić – klasyka, której wstydu nie mieć na swojej półce z grami.

Tomb Raider: The Last Revelation

■ WYDAWCA:	Eidos
■ GATUNEK:	Action Adventure
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie

- ←, →, ↑, ↓ – sterowanie postacią
- ⊗ – akcja
- ⊗ – skok
- ⊗ – wyciągnięcie broni
- ⊗ – przewrotka
- L1 – rozglądanie się
- L2 – schylenie się
- R1 – chodzenie
- R2 – sprint
- START – Pauza

Dzielnej Lary Croft chyba nikomu nie trzeba reklamować. To jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci w historii gier komputerowych. Przed Wami fragment czwartej części jej przygód – wycieczka do piramid. Jeśli gralisz w pełną wersję tej gierki to wiecie, że w końcowym demku Lara zostaje uwięziona przez walącą się świątynię. Czy uda jej się o to wyjść z tej opresji? Na płytce znajduje się specjalny, sekretny poziom, w którym musisz wykonać kilka zadań – zarówno logicznych (do rozwiązania masz kilka famigłówek), jak i znaczącościowych (do pokonania czekała niemała liczba przeciwników). Czy uda Ci się przeżyć? Miejmy nadzieję, że tak...



Wip3out

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Futurystyczne wyścigi
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie

- ←, → - sterowanie pojazdem
- - akceleracja
- - wyrzucenie niepotrzebnego power up'a
- △ - zmiana widoku
- - odpalenie power up'a
- L1 - widok z tyłu
- L2 - lewy hamulec powietrzny
- R1 - Hyper Thrust (dopalka)
- R2 - prawy hamulec powietrzny

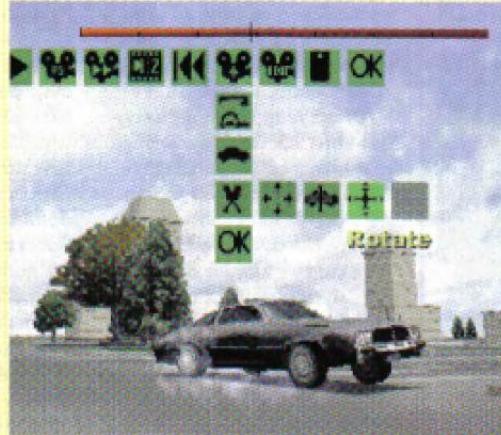
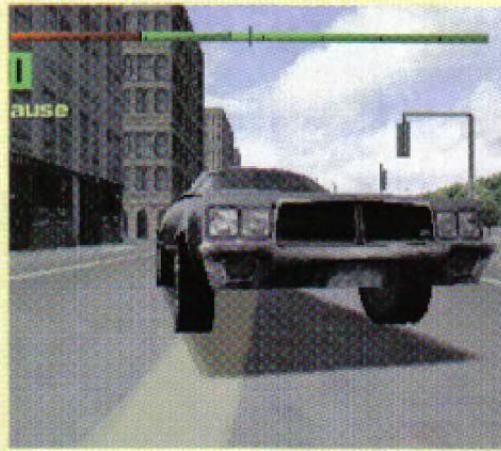
Seria *Wipeout* swoimi korzeniami sięga początków PlayStation, a jej pierwsza część była jednym z pierwszych tytułów wydanych w Europie. Od tamtego czasu ma wielu zwolenników. Nie można jej bowiem odmówić pięknej i szybkiej grafiki, niesamowitej dynamiki, jak również genialnej ścieżki dźwiękowej przygotowywanej przez najbardziej znanych artystów muzyki techno. Dzięki naszemu demo możesz przetestować pojazd ze stajni Feslar lub Goteki 45 (po wygraniu tym pierwszym) na planszy Stanza Inter. Nie jest to zbytnio trudny tor, ale daje pojęcie, czego spodziewać się po pełnej grze. Początkujący gracze powinni pamiętać o kolekcjonowaniu i prawidłowym wykorzystywaniu zbieranych na torze dopalek – często uratują Ci skórę i bardzo pomogą w zajęciu pierwszego miejsca.



Driver 2

■ WYDAWCA:	Infogrames
■ GATUNEK:	Wyścigi
■ WERSJA:	Wideo

Pierwsza część tej gry to był strzał w dziesiątkę – tak oryginalnej, ale i doskonale wykonanej gry dawno nie widzieliśmy. Druga część *Drivera* idzie jeszcze dalej – fabuła jest dłuższa i bardziej złożona, dostajemy do zwiedzania więcej miast, a możliwość wychodzenia z samochodu otwiera przed nami całkowicie nowe doznania. To wspaniała pozycja zarówno dla miłośników szalonej jazdy, jak również porywającej fabuły w filmowym stylu.



Alien Resurrection

■ WYDAWCA:	Fox Interactive
■ GATUNEK:	Strzelanina FPP
■ WERSJA:	Wideo

Filmy z *Obcyem* to już klasyka kina grozy – powstały cztery części, które dla wielu fanów są pozycjami kultowymi, a dla twórców gier natchnieniem do pracy. Właśnie fabuła ostatniego z nich posłużyła autorom tej gry za scenariusz *Alien Resurrection*. Gra jest szaleńec dynamiczna, mroczna i bardzo grywalna. Jej zaletą jest bardzo dobrze zbudowany klimat grozy – po zamknięciu się samemu w ciemnym pokoju i natashowaniu na full zestawu kina domowego można wprost wyskoczyć z fotela ze strachu!



LOADING

NAJSWIEŻSZE DONIESIENIA
Z PLANETY PLAYSTATION...

W TYM NUMERZE...

ZADZWOŃ

Sony podpisała umowę z telefonicznym gigantem, Vodafone. Oznacza to podłączenie PSone do Internetu

strona 010



WRACAJĄ

Orgia futurystycznego grania – Matrix i Terminator zmierzą się Twojej PlayStation

strona 011



SONIC I INNI

Sega wycofała się z rynku sprzętowego – spodziewaj się procesji saturnowych gier na PlayStation

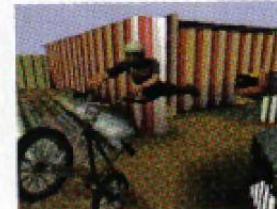
strona 012



MIRRA MIRRA...

Rywal Mata Hoffmana szukuje się do kontynuacji trików na BMX-ie

strona 012



A PONADTO:

NAJNOWSZE DONIESIENIA Z ULIJ JAPONII, W TYM LISTA PRZEBOJÓW... HOMER OPATRYWANY PRZEZ SIOSTRĘ MERCY... OFICJALNA KIEROWNICA SONY... SPECJALNE COMBO DLA MANIAKÓW MOTOCROSSU... FISTASZKI NA PLAYSTATION... PROCESOR PS3...

„Gdy przychodzi co do czego, gra jest bardzo szybka. Pędzisz Mini Cooperami, uciekasz autokarem...”



Cooper rządzi: będące sercem filmu trzy modele Mini, to Twoje główne wozy w skoku na złoto.

PIERWSZY RZUT OKA

MINI CUDO

OPM PRZYGŁĄDA SIĘ NAJFAJNIEJSZEJ FILMOWEJ LICENCJI TEGO LATA: *THE ITALIAN JOB*

Udaliśmy się do brytyjskiego Sheffield na spotkanie z „jeszcze jedną filmową licencją”, a wróciliśmy stamtąd uśmiechnięci od ucha do ucha. Powodem była bardzo dobrze zapowiadająca się gra *The Italian Job*.

Dzieło firmy Pixelogic ma wydać firma SCI. Licencja obejmuje m.in. pełne odtworzenie filmowego soundtracku, w tym słynnej piosenki Self Preservation Society. Głosów postaciom użyta aktorzy – kawałki dialogów, jakie słyszeliśmy, dość dokładnie naśladują samego pana Caine'a.

The Italian Job to oparta na misjach gra samochodowa w stylu *Drivera*. Oferuje różne tryby, ale najważniejszy z nich na-

zywa się po prostu *The Italian Job* i podąża za wydarzeniami filmu (patrz ramka obok). Zbierasz do kupy swój zespół w Londynie, jedziesz do Turynu, by dokonać kradzieży, a następnie uciekasz przez Alpy, by zachować wolność. Jak na razie misje polegają na dotrzymywaniu kroku innym pojazdom,

wjeżdżaniu z hukiem do budynków tuż pod nosem policyjnych patroli, uciekaniu gliniarzom i dostarczaniu towarów. Jest też wybór zadań z limitem czasu np. podwóźenie Land Rovera z pociągu towarowego, zanim przybędzie właściwy kierowca.

Prace nad grą rozpoczęły się ponad rok temu i to widać. Grafi-

ka zapowiada się obiecująco i bardzo korzysta na solidności której brakowało *Driverowi*. Scenariusz jest dobry, ale nie oparty na prawdziwych miejscach, jak w programie Infogrames (nie można też wyjść samochodem).

Gdy przychodzi co do czego, gra jest bardzo szybka. Pędzisz Mini Cooperami, uciekasz aut-



SZEPTEM

PROCESORY WYSZŁY NA JAW

Firma Simplex Solutions, projektant procesorów PS2 zdradziła, że nowy chip do PS3 (robocza nazwa G53) będzie dwa razy większy od tego w PS2 i będzie przeliczał oszalowującą liczbę 75 milionów boków na sekundę. W PS2 tkwi 32 MB pamięci RAM, a tymczasem w PS3 znajdziemy jej dużo więcej, bo aż 256 MB.

FISTASZKI NA PLAYSTATION

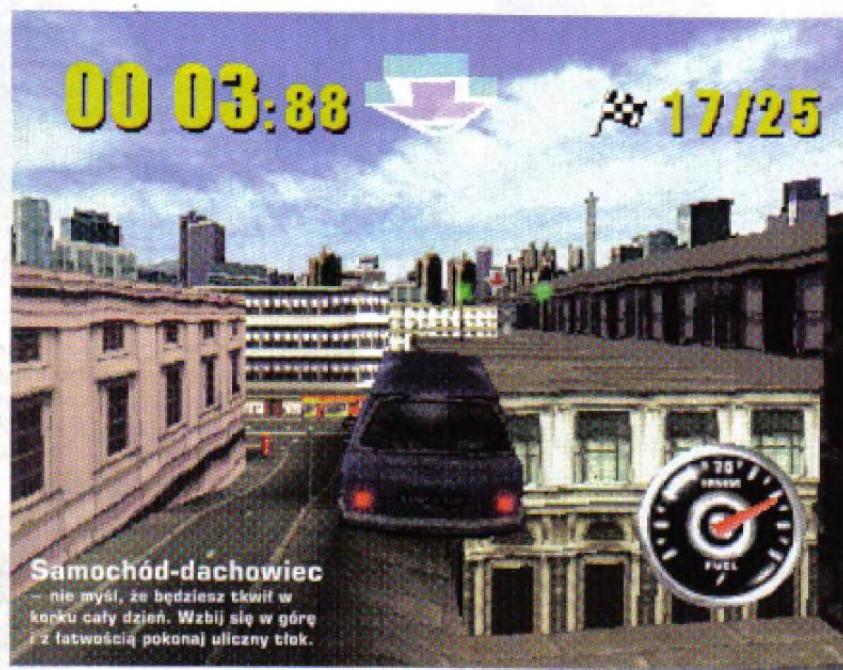
Snoopy i jego kumple z przerodnymi głowami zmierają w naszym kierunku po tym, jak Infogrames nałożyła prawa do tworzenia i wydawania gier opartych na Fistaszkach. Konkretnych tytułów spodziewamy się jeszcze w tym roku.

FILTR INFORMACJI

Rodzajcie się, fani *Spyon Filter*. Gabe Logan zaprezentuje swoje stare sztuczki (a raczej zestaw nowych) pod koniec roku. Wstępny termin premiery to październik/lipiec, choć SCEE jeszcze go nie potwierdziła.

MANIA BÓLU

Takie 2 szykuje się do wydania nowej gry crossowej. *Motocross Mania* połączy supercross, motocross i free-

**Samochód-dachowiec**

nie myśl, że będziesz tkwić w korku cały dzień. Wzbij się w górę i łatwość pokona uliczny tłok.



karem, opancerzonym wozem, radiowozami i około tuzinem innych pojazdów. Mini jest nieco ociężała przy skrętach, co przeszkadza w takiej grze, jak *Italian Job*, gdzie pędzi się po ulicach na złamane karku.

„Licencja to dodatek – koncentrujemy się na stworzeniu bardzo grywalnego tytułu”, mówi Bryan Reynolds, dyrektor studia Pixelogic. W grze znajdują się wszystkie słynne momenty z filmu, w tym wyścig w tunelu, sceny z fabryki Fiata, a nawet wesele w Turynie, które Charlie i jego gromadka zakłóciły. Prawdopodobnie w grze zostaną użyte sekwencje FMV, by przedstawić np. słynną eksplozję furgonetki.

Działając o lepszą grywalność, spece z Pixelogic umieścili dodatkowe opcje, które można odblokować odnosząc sukces w głównym trybie. Przykładem niech będzie Freeride – to coś więcej niż tylko przejażdżka po mieście w stylu *Drivera*. Wycinki scenery mogą być wykorzystywane jako arenę do robienia kaskaderskich sztuczek, poza tym obiecano nam inne ciekawe

wostki, jak ofiary awarii, które trzeba popchać, by zapaliły.

Tryb Challenge ma swoje własne arenę, gdzie można wykonywać wyskoki, obruty na rzeczywistym hamulcu i inne popisy – wszystko na czas. To kolejny przykład, że firma Pixelogic chce oprzeć na enginie gry jak najwięcej atrakcji, by gracze nie żałowali wydanych pieniędzy.

Tryb Checkpoint to wyścig po Londynie, Turynie i alpejskich serpentynach, w którym trzeba

na czas docierać do kolejnych bramek. Podobnie jest z innym trybem, tymczasowo nazwanym Destructor, w którym pędząc pełnym gazem musimy uderzać w serię pachołków. W tym momencie wydarto nam kontroler z rąk, by pokazać inne atrakcje.

Gra roztacza klimat lat 60., a każda misja jest poprzedzona czytaną przez aktora odprawą, ale zaniepokoił nas brak trybu dwuosobowego na podzielonym ekranie. „Skoncentrowali-

my się na maksymalnym dopiszczeniu rozgrywki solo, ale być może dodamy również elementy dla dwóch graczy”, przyznaje Reynolds. Taki tryb byłby przykładowo podzielony na tury serią wyścigów na czas.

Projekt jest naprawdę pasjonujący i jeśli Pixelogic zdoła dokonać nawet połowy tego, co obiecuje, to będzie ważna gra. A zatem więcej dobrych wieści dla właścicieli pierwszej PlayStation.

style'owe triki rozgrywane w halach i na powietrzu. Zapowiada się pełna dawka wyczynów. Mniej na niało – premiera jesienią.

W KÓŁKO

Sony wypuszcza na rynek działającą z PS i PS2 kierownicę, przeznaczoną specjalnie do własnej *F1 2001*. Oczywiście będzie ona też działać z innymi grami wyścigowymi. Sony twierdzi, że kółko najlepiej sprawdza się w grę *F1*, ale nie podaje powodów.

24 GODZINY GIER

Informacja dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą: włoska firma Digital Brothers emituje 24-godzinny program dla graczy – Game Network. Stacja nadaje z satelity Hotbird, a więc mogą ją oglądać właściciele Cyfry + i Wizji TV, ale nie tylko, bo stacja jest niekodowana. Więcej informacji w Internecie: www.game-network.net.

FILM

SEKS, MINI I LONDYŃSKA „PORAŻKA”

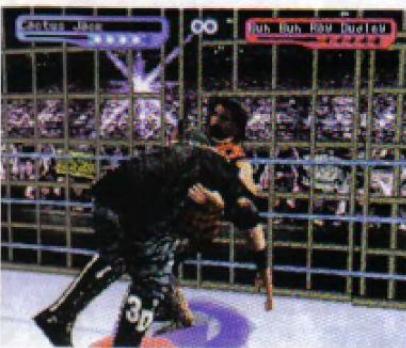
Film *The Italian Job*, oryginalna opowieść o kryminalistach, to duuma Brytyjczyków. Nie ma Gwiazdk televizyjnej powtórkę tego filmu na którymś z angielskich kanałów TV. To stamtąd pochodzi kwestia Michaela Caine'a, „Miałeś tylko wysadzić te cholerne drzwi!”

W tym klasyku z 1969 roku Caine gra Charliego, Noel Coward staje się Mr Bridgerem, uwieńzionym bossem mafii, a Benny Hill wciela się w postać szalonego profesora z

obsesją na punkcie biustów. Z pomocą mafliego ("Camp Freddie") i autobusu udającego wycieczkę kibiców piłkarskich, Charlie próbuje ukrąść warte miliony funtów złoto z Turynu. Najlepsze kawałki filmu – i powód, dla którego SCI chciała mieć grę na tej podstawie – to niesamowite sceny pościgowe z Mini Cooperami przeciskającymi się przez wąskie, włoskie uliczki. Jeśli nie widziałeś tej produkcji, rozejrzyj się za nią – naprawdę warto.



LOADING



GRY W TELEFONACH

COMMUNICATION STATION

KONIEC ROZMÓW – DWA NOWE RUCHY ŁĄCZA „KOMÓRKI” Z PSONE

Po miasie słów, wypowiadanych na temat możliwości połączenia PSone z telefonami komórkowymi, w końcu coś się naprawdę dzieje. Od końca marca japońscy gracze mogą podłączać swoje maleństwa (mowa oczywiście o konsolach;) do „komórek”. A w oddzielnym wystąpieniu firma Sony zdradziła, że podpisała umowę z telefonicznym gigantem, Vodafone.

Porozumieniem z Vodafone oznacza, że internetowe usługi dla konsoli nie są już odległym marzeniem – pojawią się raczej przedże niż później. Sony podpisała także umowy z „komórkowym” firmami na całym świecie, w tym w Hong Kongu, Włoszech i Stanach, więc nie będzie to tylko japoński fenomen. Prace nad tą technologią będą prowadzone w Wielkiej Brytanii, co oznacza, że ci szczęścia dostaną owoce prac szybciej od reszty świata.

Pierwszym krokiem aliensu Vodafone i Sony jest ustanowienie serwisów SMS i WAP, które dostarczą będą tipsy i kody przez telefony komórkowe. W końcu, gdy już pojawi się odpowiedni sprzęt, telefon będzie można połączyć z konsolą i uczynić z niego coś w rodzaju modemu dla PSone. Wtedy pojawi się oprogramowanie umożliwiające surfowanie po sieci i odwiedzanie specjalnych witryn dla właścicieli PlayStation. Jeśli ten zestaw będzie działać podobnie do innych terminali (tzw. set-top boxes), powinniśmy też mieć możliwość wysyłania i odbierania e-maili, poruszania się po Internecie i dostęp do masy innych rzeczy osiągalnych dotąd tylko na komputerach.

W Japonii tak już się dzieje, tyle że za pośrednictwem innej sieci. Od 29 marca można tam kupić kabel połączony do telefonów zgodnych z i-mode firmy DoCoMo (mającą największą sieć w Japonii), co pozwala na oglądanie na PSone informacji przesyłanych WAP-em. Gdy tylko producenci zacząną używać nowej technologii, kablek ten przyniesie także dodatkowe atrakcje w grach. Jak pisaliśmy niedawno w Loading, „komórki” staną się czymś w rodzaju nowej generacji PocketStation. Przykładem niech będzie zapowiadana w Japonii gra w stylu Tamagotchi, w której można trenować rysunkowego kota na ekranie telefonu.

Centrum komunikacyjne: niedługo będzie można surfować po sieci i wysyłać e-maile na PSone.



Zadzwoń i ściągnij na Swoją „komórkę” najnowsze tipsy i kody.

KRWAWY TEATRZYK SIOSTRY PAIN

W każdym numerze OPM litościwa siostra analizuje gry na PlayStation i diagnozuje, jakie obrażenia wywołyby przedstawione tam wydarzenia w prawdziwym życiu. Co dzisiaj?

The Simpsons Wrestling...



PRZYPADEK PIERWSZY: CIĘCIE SZYI

Diagnoza: W wyniku ciosu szklanym kuflem od piwa ten chłopak prawdopodobnie dozna poważnych ran twarzy. Bardzo mało prawdopodobne, aby ranie głęboko wbiły się w skórę, ale jest uszkodzenie gałki ocznej i prawie na pewno odlamki szkła zderzyły się z oczodołem. Dodatkowa chmura toksycznego gazu może spowodować zmiany w organizmie, co może skończyć się do płuc i upośledzi pracę układu oddechowego.

Prognoza: Koniecznie jest podanie tlenu i ciągłe monitorowanie pracy układu oddechowego. Obrażenia twarzy wymagają interwencji chirurga, który oczyści i zszyje rany. Zalecana jest natomiast chirurgia plastyczna, a na jakiekolwiek uszkodzenia gałek ocznych powinien rzucić okiem :) chirurg okulistyczny.



PRZYPADEK DRUGI: CIOS GRABIA

Diagnoza: Pchnięcie grabiami (a dokładniej ich zębami) spowodowało stłuczenia dolnej części klatki piersiowej i jamy brzusznej, ulegając rozdrożniu odstającego leżącego pod nią mięśnia i inne tkaniny. Działanie zakażenia. Ponieważ mamy do czynienia z pchnięciem, jest też ryzyko uszkodzeń leżących głębiej organów wewnętrznych.

Prognoza: Z powodu szarpanej natury rany utrata krwi prawie nie będzie minimalna, jednakże ryzyko zakażenia jest wysokie. Tkaniny muszą zostać dokładnie przemyte, a pacjent powinien dostać zastawy antytyczne oraz antybiotykowe jeszcze przed szszyciem poszczególnych tkanek i skóry. Ogłębóż powinny być przeprowadzone szczególnie skrupulatnie, by wykluczyć uszkodzenia organów wewnętrznych.

W prawdziwym świecie siostra Pain to Mandy Miles, starsza praktykantka oddziału operacyjnego w londyńskim szpitalu Charing Cross.

NOWOŚĆ!

MASZ PROBLEMY Z PŁYTA KTÓRA JEST PORYSOWANA – MY JĄ ZREGENERUJEMY I BĘDZIE JAK NOWA!



SZCZEGÓLOWE INFORMACJE POD

NR. TELEFONU: 0 601 23 71 93, 0 501 12 11 83

FILMOWE LICENCJE

BOJOWNICY O WOLNOŚĆ

W 2002 ROKU UKAŻĄ SIĘ GRY NA PODSTAWIE MATRIXA I TERMINATORA



KOBUS COLLECTOR / CARLOLOO

Zkwater podziemnego, ludzkiego ruchu oporu otrzymaliśmy informację o nadchodzących dwóch grach, które mogą przechylić szal w wojnie ze złymi komputerami. Licencję na gierkowego *Matrixa* nabyła firma Interplay, zaś *Terminatorem* zajmie się Infogrames. Oba tytuły powinny ujrzeć światło dzienne na PS i PS2 w niepokojącej przyszłości roku 2002.

Już od dawna pojawiały się pogłoski, że zwariowani na punkcie gier twórcy *Matrixa*, bracia Wachowski, szukają kogoś, kto przeniesie ich film na konsole. W końcu wybór padł na Interplay, który do stworzenia gry zagonił brygadę Dave'a Perry'ego - Shiny Entertainment. Infogrames zaś przechwyciła licencję na *Terminatora* należącą wcześniej do firmy Ocean.

Planuje się, że gry będą gotowe na czas, by towarzyszyć premierom najbardziej oczekiwanych kontynuacji sf w historii - *Matrixa 2* i *Terminatora 3*, które mają trafić na ekran w przyszłym roku.

Na razie podpisano tylko papierki, więc informacje na temat tych nowych tytułów na PlayStation są skąpe, ale wiadomo, że oba będą podążać za fabułami filmowych odpowiedników. *Matrix 2* zaczyna się w momencie zakończenia pierwszego filmu, gdy komputerowy hacker i mimowolny przywódca rewolucji Neo lamie kod Matrycy i polika Agenta Smitha. Uzbrojony w nową umiejętność interpretowania binarnych kodów Neo - grany znów przez Keanu Reevesa - prowadzi ludzką partyzantkę przeciwko maszynom, które opanowały Ziemię.

Fabuła *T3* jest bardzo podobna. Akcja filmu rozgrywa się w 2001 roku podczas pierwszych konfliktów ludzi ze sztuczną inteligencją SkyNet Network. Jak wiemy z dwóch poprzednich filmów, John Connor poprowadzi oddziały ludzi do bitwy o autonomicę planety. Przy jego boku stanie podstarzały kloc austriackiego mięsa zwany Schwarzeneggerem, by służyć pomocną dłonią cyborga.

Więcej informacji, gdy tylko nasi reporterzy wrócą z podróży do roku 2793.



Czas na kule: sztuczne inteligencje i ludzie kontynuują wojnę na dwóch frontach: matrixowym i terminatorowym. Już niedługo na PS.

PASTUSZKOWANIE

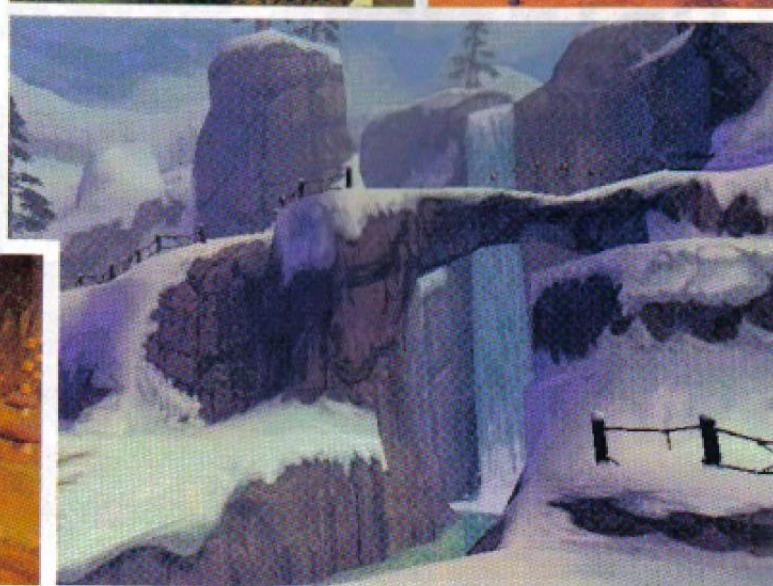
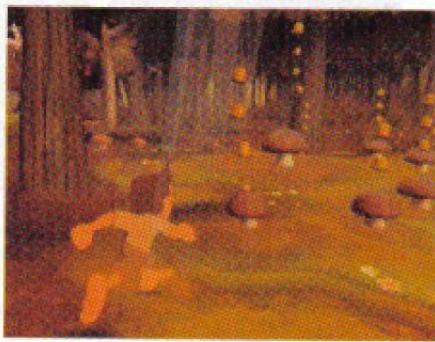
HERDY GERDY

INTERESUJĄCE POŁĄCZENIE PRZYGODÓWKI, GRY LOGICZNEJ I PLATFORMÓWKI.

Ctym ciekawym tytułem pisaliśmy bardzo dawno w dziale „Gorączka PS2”, a od tamtej pory niczego nowego nie mogliśmy się dowiedzieć. Aż do dzisiaj. W tej ciekawej hybrydzie kilku gatunków wcielamy się w małego chłopca imieniem Gerdy. Jest on pastuszkiem i musi pokonać w turnieju pasterzy złego Zadorfa.

To jednak nie wszystko - jednocześnie walka toczy się o uwolnienie ojca, który padł ofiarą zaklęcia głównego mąciela. Na wyspie, gdzie przyjdzie nam grać, znajdziemy aż 12 różnych gatunków zwierząt. Każde z nich posiada inną osobowość i inteligencję. W naszej pracy na pewno pomogą nam przeróżne narzędzia, ale także nieraz staniemy przed koniecznością ukończenia dodatkowych zadań czy rozmowy z innymi postaciami. Autorzy zapowiadają również ponad 27 poziomów, każdy utrzymany w innym stylu, wyglądzie i poziomie trudności. Do tego dochodzi nawet 200 postaci do rozmowy. Tym jednak, co wzbudza największe emocje, jest grafika. To połączenie ciudowej animacji w stylu Disney'a z trójw-

miarowym światem. Zadbano nie tylko o kolorowe tekstury pokrywające postacie i świat dookoła, ale także o zapierające dech w piersiach efekty świetlne, masę szczegółów, ale także ciekawe ustawienia kamery i wygodny system sterowania. Jak do tej pory to chyba najładniej prezentująca się gra z pogranicza platformówek na PS2 - wygląda niemalże jak bajka w telewizji. Albo i lepiej... Spójrzcie na screeny, a potem czekajcie cierpliwie, bowiem w sprzedaży gra ma się ukazać pod koniec roku. Warto chyba spróbować.



LOADING

Z ZIEMI OBCEJ NA PLAYSTATION

JEŚLI NIE MOŻESZ ICH POKONAĆ...

GRY Z SEGI SATURN PRZECHODZĄ NA STRONĘ PLAYSTATION

C jeśli nie możesz kogoś pokonać, to się doń przyłącz - mówi maksyma. Niedawno pojawiła się informacja, że Sega zrezygnowała z promocji Dreamcasta i skoncentrowała się na tworzeniu gier. Wynikło z tego kilka nie lada grątek dla właścicieli PlayStation - saturnowe gry mogą trafić na tą konsole.

W swojej nowej roli zewnętrznego producenta gier (third-party developera) Sega podpisuje umowy na prawo i lewo, ale żadna z nich nie jest tak rozległa i ekscytująca, jak porozumienie z Sony. Poza zaproponowaniem przeprowadzki wielu dreamcastowych gier na PS2 (np. Space Channel 5) i zaproszeniem Segi do produkcji gier sieciowych na PS2, Sony spekuluje też na temat innych korzyści płynących ze świeżej przyjaźni z Segą.

Opowiadając o planach firmy na niedawniej konferencji prasowej w Tokio, wiceprezes SCEI, Masatsuka Saeki, powiedział: „Jesteśmy podekscytowani planami wskrzeszenia klasycznych gier Segi na PlayStation. Potrzeba nam dobrej jakości tytułów na PS, szczególnie w Ameryce Północnej i Europie, a katalog wcześniej wydanych przez Segę gier nie pasuje zbyt dobrze do PlayStation 2. Myślę, że to dobry wybór”.

Sega raczej się nie chwali swoją obecną pozycją, ale Charles Bellfield z amerykańskiego oddziału firmy powiedział: „Shining Force III [niegdyś gra na Saturna] to doskonały przykład typu gry mogącej się nieźle sprzedawać na PS”. Biorąc to pod uwagę

przewidujemy, że w niedalekiej przyszłości na PlayStation trafią takie gry, jak *Panzer Dragoon Saga* i *Sega Touring Car Championship*. Będziemy Cię informować.

GODYBYŚMY RZĄDZILI ŚWIATEM

...zażądałibyśmy natychmiastowego przeniesienia na PS gier:

Sonic The Hedgehog
Sega Rally Championship
Virtua Fighter 4
Virtua Fighter Megamix
Nights
Panzer Dragoon
Panzer Dragoon Saga
Radiant Silvergun



Powrót Saturna:
Sonic (powyżej) i inne saturnowe klasyki, jak *Sega Touring Car Championship* (najdalej na lewo) mogą zmierzać ku PS po ostatnich umowach Segi z Sony.

KONTYNUACJA DAVE MIRRA

LUSTRZANE ODBICIE

ACCLAIM ZAMIERZA WYDAĆ „UPDATE” DO GRY DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Po odniesieniu sukcesu swoim symulatorem sportów ekstremalnych *Dave Mirra Freestyle BMX*, firma Acclaim ciężko pracuje nad kontynuacją, która ma dostarczyć więcej rowerowo-rampowych emocji.

Gra zatytułowana jest *Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix* i oferuje tryb Expert, by jeszcze surowiej przete-

stować Twoje umiejętności, a także serię nowych trików, w tym dość złowrogo brzmiący Wall Ride. Do skocznego soundtracku dodano kilka nowych piosenek, a osiem świeżych torów powinno Cię zająć do czasu pełnej kontynuacji.

Przy okazji firma Activision zamierza stworzyć podobny „dodatek” do gry *Tony Hawk's 2*. Więcej informacji o *Mirra* i oczywiście *Hawku* w następnych numerach.

„Oferuje tryb Expert, by jeszcze surowiej przetestować Twoje umiejętności, a także serię nowych trików”



ZNOWU TOM CRUISE!

TOP GUN NADLATUJE

KONSOLOWA WERSJA PRZEBOJU FILMOWEGO UJRZY ŚWIATŁO DZIENNE NA PLAYSTATION 2!

Film z przygodami Toma Cruise'a jako pilota odrzutowca F-14 widać chyba każdy (tym bardziej, że Polsat powtarzał go do znudzenia) i wie o co w nim biega.

W grze wcielamy się w głównego bohatera i musimy wykonywać szereg misji za sterami odrzutowców. Ponieważ oparta została ona scisłe na filmowym pierwotrze, dlatego oprócz scenek przerywnikowych o wiadomej fabule, ujrzymy również mnóstwo sytuacji wyciągniętych wprost z filmu. Chodzi tu przede wszystkim o rozkład i zadania poszczególnych misji, a także znajome miejsca. Nie to jednak powoduje szyszba bicie serca u fanów PS2, tylko wspaniały grafika i animacja. Gwarantuję Wam, że statyczne screeny nie oddadzą piękna i dopracowania grafiki. Modele samolotów składają się z ogromnej liczby poligonów, a dodatkowo postarano się także, aby całe otoczenie wykonane było w 3D, a nie jako płaskie tekstury naciągnięte na



prosty krajobraz. Dlatego też takie sceny jak lot nad miastem, przelot wąskim kanałem czy lądowanie na lotniskowcu spowodują na pewno przypływ adrenaliny u wszystkich fanów podniebnych wojaży. Tym bardziej, że grze towarzyszy ma buzujący soundtrack (między innymi oryginalne utwory z filmu). PlayStation 2 to potęga i to coraz bardziej widać po nadchodzących tytułach. Zapowiada się duża konkurencja dla Ace Combat 4 od Namco. I niech zwycięży lepszy...

ZNOWU NIETOPERZ

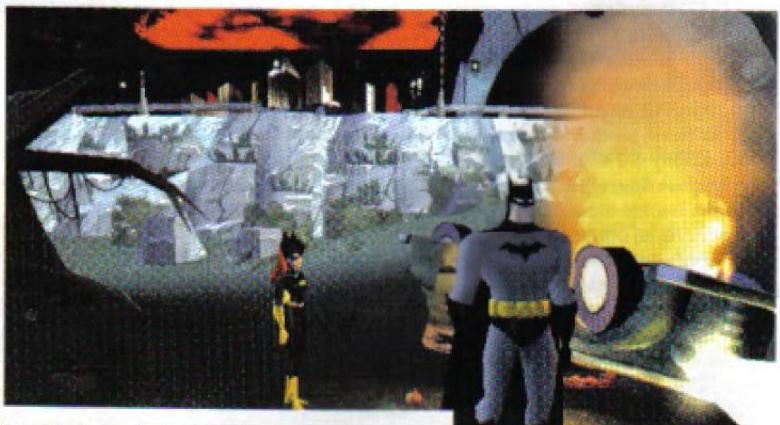
BATMAN VENGEANCE

COŚ SIĘ OSTATNIO SPORO TYCH BATMANÓW NAMNOŻYŁO. OTO PIERWSZA PROPOZYCJA NA PS2...

Co prawda dobrych gier nigdy zbyt wiele, ale obawiamy się, aby pomysły nie zaczęły się powtarzać. Oto bowiem dostaniemy do rąk grę akcji. W tym terminie zamyka się szereg zadań, do których należą pościgi, walki, strzelanie itp.

Gra oparta została na kreskówce Warnera, *The New Adventures Of Batman* i wszystko wskazuje na to, że będzie miała przyzwoite podstawy fabularne. Jeśli chodzi o akcję, to na pewno nie zabraknie kilku złych przestępcołów, pomocników Batmana (na screenie widać choćby Batgirl) oraz przeróżnego sprzętu, wręcz niezbędnego naszemu zamas-

kowanemu stróżowi prawa. Jeżeli przyjrzymy się oprawie graficznej to jest ona porządną, choć do ideału trochę jej brakuje. Szczególnie jeśli chodzi o ilość szczegółów i szybkość animacji. Mroczny świat Gotham City przedstawiony zostanie w pełnym trójwymiarze, dlatego ważne jest, aby wszystko było płynne jak w kreskówce. Na pewno znajdziemy też w grze ciekawe wstawniki FMV, więc dla fanów gatunku będzie to pozycja nie do opuszczenia. Ubi Soft, wydawca gry na razie nie ujawnił więcej szczegółów dotyczących fabuły, ale podejrzewamy, że zrobi to na targach E3, które zaczynają się już niedługo. Trzymamy kciuki...



LOADING

ZAPOWIEDZI

Widzimy stoczenia i lwa w przestrzeni Gundam.



SD GUNDAM SAGA: THE SHOOT-OUT – KNIGHTS VS WARRIOR

BANDAI (PS1) KWIECIEŃ

Jak usprawnić wystrój gry, zupełnie inny niż w animowanym filmie, którym jest on inspirowana? Oczywiście poprzez osadzenie akcji w alternatywnej rzeczywistości! Animowany serial Gundam kręci się wokół wojny ludzi żyjących na Ziemi i tych poza nią. Dwie strony walczą w gigantycznych, mobilnych pancerzach (zrobionych według wzoru bohatera nazywającego się Gundam).

Knights Vs Warriors przedstawia milutkie i spleśniezone (japończyk zwała to „super deformed”, stąd „SD” w tytule) warianty Gundamów, walczące z innymi Gundamami w średniowiecznych zbrojach! Kosmiczna wojna została zamieniona na turniej walki, w którym gracze sterują średniowiecznym G-Dragoonem Solem, bijąc się z innymi Gundamami.

Kto zamawiają przygodowy trip z historiami dawnych czasów?



SUPER GALDELIC HOUR

ENIX (PS2) KWIECIEŃ

Hej, hej, oto QTS (taki skróć od cuties, czyli ślicznotek, kapujesz?) – cztery lata ożywione przez panę naukowca, Sistę. Początkowy plan zakładał, że panie będą pracować jako asystentki naukowe na pokładzie statku kosmicznego Lovelabor, jednakże nie grzesząc inteligencji dziewczyny zawsze coś psują. Z dodatkowymi głębimi do wyzywania Sista szybko wyczerpała zapasy kasy... ale nie wszystko jeszcze stracone!

Sista postanowiła się odkuć tworząc psychodeliczny, telewizyjny show: Super

Gadelic Hour. W transmitowanym z pokładu Lovelabor programie gracz może wybrać jedną z QTS (Toco, Coco, Neko albo Kumę) i współzawodniczyć z pozostałymi w turniejach obejmujących rzucanie tortami i zapasy sumo. Te ostatnie wymagają zepchnięcia przeciwniczki z malej, okrągłej platformy do wody za pomocą ruchów kształtnymi pupami. Oprócz szalonej, teleturniejowej akcji gracze otrzymują jeszcze mnóstwo odkrytego clata, milutkich min i różnych pól.

ORIENT EXPRESS

SUPER ROBOT WARS

JESZCZE IM ZA MAŁO

GRA Z ROBOTAMI, KTÓRA NIE UMIERA NIGDY

Pomyślałbyś, że fani długiej serii gier *Super Robot Wars* firmy Banpresto kiedyś w końcu będą mieli tego dosyć... A tu mamy nową grę strategiczną, w której występuje silna obsada popularnych robotów i ich pilotów z japońskich animacji oraz komiksów. W ten sposób zainteresowanie klasycznymi bohaterami z lat 70. przenosi się na młodszych graczy.

W miarę produkowania nowych anime z robotami i ogłaszań kolejnych kontynuacji, do obsady gry dodawani są kolejni bohaterowie. Seria ta pojawiła się na niemal każdej maszynce do gier pod słońcem. Opublikowana pod koniec marca gra *Super Robot Wars Alpha Gaiden* oferuje postacie aż z 23 różnych seriali oraz bohaterów stworzonych specjalnie na jej potrzeby.

Choć „dopalona” grafika i systemy starć ozdobione są często spektakularnymi, generowanymi komputerowo animacjami, oprawa *Super Robot Wars* nie wykorzystuje w pełni możliwości PlayStation. Ale poprzednia edycja SRW zdążyła stać się bestsellerem na „robotycznej” półce, mimo konkurencji z lepszej jakości produkcjami, opartymi na pojedynczych serialach oraz masą bezlicencyjnych, mechowych gier akcji.

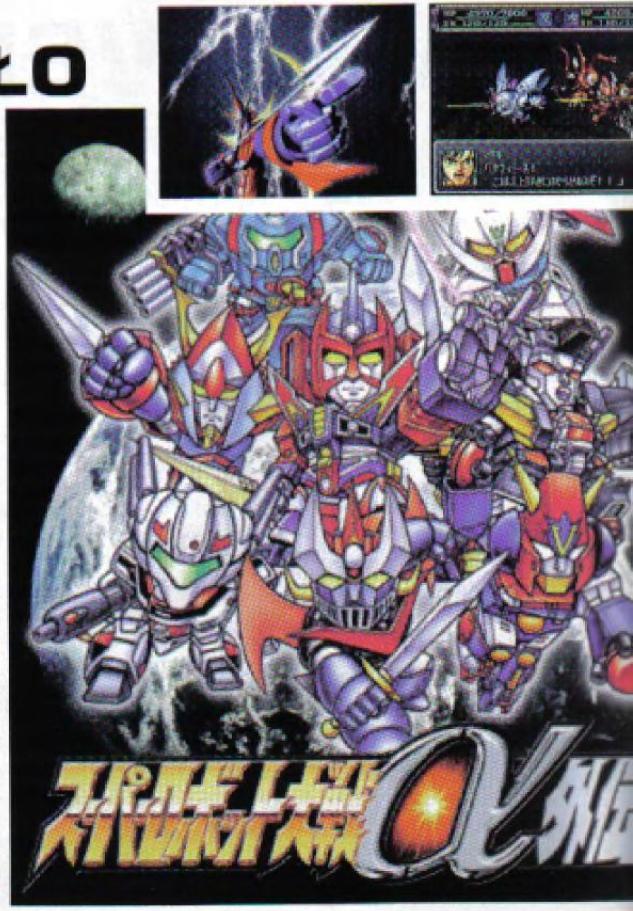
„Dlaczego miałbym kupować grę z jednym z moich ulubionych robotów, skoro mogę mieć program z nimi wszystkimi?”, pyta Seiji Kondo, fan grający w serii SRW od czasu wersji na Sega Saturn. Ma wystarczająco dużo lat, by oglądać wszystkie te animacje z lat 70. i wciąż wraca po więcej. Nawet teraz, gdy kupił PS2, *Super Robot Wars Alpha* jest jedynym tytułem, w jakim gra na tej konsoli. „Najlepszą rzeczą w tej grze jest to, że wszystkie twoje ulubione postacie mogą walczyć razem, że czujesz, jakbyś się z nimi ścierał”.

„Grafika może nie jest najlepsza”, mówi Kondo, porównując ją do takich tytułów, jak *Front Mission 3* firmy Square, „ale sytuacja i znajomi bohaterowie wynagradzają to”.

Oczywiście Kondo chciałby zobaczyć grę *Super Robot Wars* z w pełni trójwymiarowymi postaciami, po których widać poniesione w bitwie szkody, ale to może jeszcze potrwać. Nowe atrakcje obecnej części ograniczają się do opcji importowania postaci z wersji na minikolkę WonderSwan.

„Historia jest po prostu taka sama za każdym razem”, dodaje Seiji śmiejąc się, „ale wciąż mnie wciąż! Po dotarciu do końca nie chcę tkać następnej gry”. Aż do czasu premiery następnej części *Super Robot Wars*.

Obrzydzenie przedsięwzięcia: debiutująca na konsolce Game Boy gra *Super Robot Wars* rozbija się w megaserialu. Najnowsza inkarnacja z dopiskiem Alpha uścięciła fanki anime z mechanami.



PREMIERY

PANZER FRONT BIZ

ENTERBRAIN (PS)

Dla fanów trójwymiarowej symulacji walk czołgów *Front Mission*, wymiana poroż jenów na kontynuację – *Panzer Front Biz* – jest dobrą inwestycją. W pierwszej części gracze wstępowały do armii wybranego narodu i trafiały na pola walki (oparte na prawdziwych miejscach i wydarzeniach), kierując historyczną odmianą wyposażonego w gąsienice pancerza bojowego. Każdy poziom musiał być zaliczony konkretnym czołgiem i choć gra oczekuje realistycznym sterowaniem i prawdziwymi maszynami, dostępne były także pojazdy zaprojektowane przez sławnych grafików z kręgów mangi i anime (którzy przy okazji okazały się fanatycznymi czołgami).

Panzer Front Biz zawiąza tryb Story opowiadany z perspektywy Niemców i czytane przez lektorów oprawy w różnych językach, by dodać tytułowi autentyczności. Temat sięga tak daleko, że szczególnie nieprzyjemne trafienia kończą się natychmiastową śmiercią. W odróżnieniu od innych gier, nie ma tu muzyki – twórcy chcieli, aby wojenne przeżycia były jak najbardziej prawdziwe. Całe szczęście, że w gorących momentach PSone nie wybucha wraz z całym mieszkaniem.



Kontynuacja walk czołgów firmy Enterbrain próbuje naśladować rzeczywistość.

LOVE PARA – LOVELY TOKYO PARAPARA GIRLS

MEDIA RINGS (PS)

Parapara to „taniec”, polegający na rytmicznym machaniu ramionami. Aż się prosi, żeby potraktować tę grę jako przełomową modę młodzieżową, a tymczasem zdaniem ekspertów (oczywiście są nimi licealni!), Parapara to współczesny odpowiednik tradycyjnego, japońskiego tańca, w którym odzież w klimacie kobiety zgromadzone falią ręka. Tyle ze teraz tańczące dziewczęta noszą buty na wysokich obcasach, są opalone, mają farbowane włosy i stosują upiorne białe kredki do oczu.

Gdyby wyglądał i akcesoria prawdziwego Parapara jeszcze koszul nie wyciągały, zawsze może nabyc elektroniczną wersję – po niższej cenie (w przeliczeniu ok. 50 zł). Fani *Bust-A-Groove: Dance And Rhythm* poczują się jak ryby w wodzie, widząc rozgrywkę polegającą na naciśkaniu guzików pod dyktando muzyki w różnych scenariach. Co prawda rysunkowa grafika nie może się równać z fajnymi, trójwymiarowymi postaciami firmy Enix, ale czego się spodziewasz za taką cenę?



Patrz, jak dziewczyny plażą w Parapara – modnym w Japonii tańcu.

PRZEGLĄD AKIHABARY

NINJA X PRZEMIERZA
ALEJE TECHNOLOGI-
CZNEJ DZIELNICY TOKIO
ZBIERAJĄC NAJSWIEŻ-
SZE FAKTY I PŁOTKI NA
TEMAT PLAYSTATION...

Onimusha, horror firmy Capcom, pozostaje numerem jeden – ostatnie wyniki sprzedaży mówią o ponad milionie kopii. Nic dziwnego, że na sklepowych wystawach gra wciąż zajmuje sporo miejsca. Jeden ze sklepów wystawił nawet japońską zbroję jako dekorację.

Japońscy królowie automatów, firma Namco wyprodukowały maszynę z grą *Photo Battle*, symulacją fotografowania. Gracze muszą robić zdjęcia różnym obiektem, a by podnieść autentyczność automatu, kontrolerem jest reaktywny aparat fotograficzny.

Firma Genki wkrótce wyda w Ja-



TOP 5 - SPRZEDAŻ



1. Onimusha (Capcom)
2. Space Venus starring Morning Musume (SME)
3. Hajime Victorious Boxers (ESP)
4. Pachi-Suro Aruze Kingdom 4 (Aruze)
5. Madden NFL Superbowl 2001 (EA/Square)

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE



1. Final Fantasy X (Square)
2. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)
3. Gran Turismo 3 A-Spec (SCE)
4. Emblem Saga (Enterbrain)
5. Star Ocean 3 (Enix)

ULUBIONE GRY



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales of Eterna (Namco)
4. Bouncer (Square)
5. Mobile Suit Gundam (Bandai)



Nasz nowy agent do spraw gier Ninja X przemierza ulice Tokio w poszukiwaniu wieloboków..

KRAINA OTAKU

DROIDY I MIŁOSNE KOMUNIKATY

T elefony i-Appi firmy NTT DoCoMo sprawdzają się nie tylko jako platformy dla gier.

Na te obsługujące skrypty Java „komórki” zapowiedziano już gry *Galaxian*, *Space Invaders*, *Samba De Amigo*, a nawet kilka rolplejów, ale producent zabawek, firma Takara poszedł o kilka kroków dalej, prezentując zdalnie sterowanego robota, *Dream Force 01*.

Robotyczni fetyszyści już toczą pianę z ust na wieść o dużej mobilności robota i zamontowanej na jego głowie kamerze przesyłającej do telefonu obraz z jego perspektywy. Urządzenie nie jest tanie – kosztuje od 48000 do 98000 jenów (ok. 1600–3300 zł). Takara uważa, że *Dream Force 01* może być używany do domowych obowiązków (może np. nakarmić kota), ale nie wydaje się, by robot zrobil furorę wśród gospodyn domowych.

Jak można się było spodziewać, z *Kero Kero King*, gry golfowej z żabami zamiast piłek i zbieraniną wariatów zamiast zawodników, wypączkowała seria maskotek. Walentynkowa kampania zaowocowała rzuceniem na rynek specjalnego zestawu prezentów, zawierającego m.in. koszulkę *Love Love Message*. T-shirt z jedną z postaci z gry oraz puste miejsca na ogłoszenie swojej deklaracji miłości czy „przyjaźni” oraz wpisanie wagi i wymiarów partnera. To murewanego przebój wśród podlotków.

ŻYJĘ TYLKO DLA CIEBIE – JEJEJE!

Ku przerażeniu wielu osób, fenomen karaoke szykuje się do wielkiej inwazyjnej na mieszkańców. Połączone siły gry Ergosoft pt. *Net Karaoke* i nadchodzących modeli do PS2 umożliwią ściąganie z sieci najnowszych przebojów japońskiego popularu i wycie pod ich dyktando całymi nocami (plus efekty dźwiękowe np. tamburynu). Zupełnie jak na prawdziwych imprezach karaoke. Pamiętaj, że ostrzegaliśmy.



ROZMIAST

Witacie w kolejnym wydaniu Kontaktu. Coś ostatnio mnie zaniedbujecie. Dostaję mniej listów!!! Aby Was zachęcić do ich pisania, wprowadzam znów nagrodę za list miesiąca. Będzie to świeżutka gra na PSone lub PlayStation2. A teraz zapraszam do lektury.

Daniel Ossowski, Kórnik:

„Mam niemiecką wersję FIFA'y 2000, ale kiedy mówi komentator w meczu, to chwilę później gra się zawiesza. Gdy wyłączę komentatora, gra działa dobrze. Co mam na to poradzić?”

Co poradzić? Graj bez komentatora:). Jeśli masz oryginalną grę, powinieneś zgłosić reklamację. Jak pirata – cóż...

„Czy są jakieś gry erotyczne na PlayStation i w jakiej cenie?”

Hmm... na PSX'a nie ma żadnych gier erotycznych. Przynajmniej oficjalnych. No chyba, że ktoś za erotykę uważa roznegliżowane panny w niektórych tytułach (MGS, Fear Effect 2, Duke Nukem). Ceny nieznane :).

Michał Płoński, Gdańsk:

„Czy Baron jest stary?”

Hehehehehe... młody to nie jest. W zeszłym roku zawieliśmy go do Domu Starców, ale uciekł. Zrobil

KONKURSY Z PSM 3/01

Konkurs Dead Or Alive 2

Nagrody wylosowali:
Mariusz Berek, Warszawa
Paweł Kawalec, Gdynia

Konkurs IM GROUP

Nagrody wylosowali:
Andrzej Gierałt, Płock
Michał Bieniak, Gdańsk

Konkurs DVD Patriota

Nagrody wylosowali:
Marcin Kowalewski, Warszawa
Eugeniusz Michalski, Kraków
Agnieszka Szubská, Toruń
Jan Kaczar, Wrocław
Aleksandra Dyzka, Gdańsk

sobie operację plastyczną i wygląda 20 lat młodziej. Czyli na 84 lata.

„Czy macie dużo gier w domach?”

Baron ma całą kolekcję: Virtual Gołe Baby części 1–256, Kozy W Bikini 1–890 i Tekkena. A ja mam tylko Duke Nukema.

„Jak dużo gracie dziennie?”

To zależy – czasem nawet cały dzień. Baron to i dwa dni w ciągu dnia. Ale on jest genialny od małego, już wtedy grał w kapsle (z piwka).

Marta Pruska, Warszawa:

„Piszę po raz pierwszy do Was.”

Wiem, wiem...

„I mam parę pytań.”

Oki, czekam...

„Napiszcie coś o sobie.”

Khem... ja to mogę o sobie napisać. Jestem wysokim brunetem, doskonale umięśnionym, inteligentnym, mądrym, ślicznym i skromnym. Tera Baron:

Chyba nie jestem w stanie przebić Hota, więc mój wygląd pozostanie tajemnicą. Poza tym lubię piwo, pizze i ładne babki, nie mówiąc oczywiście o graniu, na które poświęcam czasami zdecydowanie za dużo czasu.

„Macie już PlayStation 2?”

Mamy. Zmontowaliśmy razem dwa PSX'y i mamy PlayStation Dwa:). Oczywiście, u nas w redakcji PS2 stoi na honorowym miejscu. Poza tym prywatnie ma go burzuj Baron, ja mam tylko Atari 65XE.

„Jak na Waszą pracę reagują Wasze kobiety? Tylko gracie pewnie i gracie?”

Dziewczyna Barona leje go walkiem, jeśli za dużo gra. Ja mam żonę więc... moja nie ma wyjścia.

„Wasze pismo jest super...szkoda, że nie ma krążka...”

I tu się okazało, że list chyba nie był do nas. Choć na

kopercie stoi jak byk w PSM. Ale być może w Twoim mieście PSM jest bez krążka. Kioskarze robią z nich popielniczki:). A może kupiłaś PlaySTADION Magazyn?:)

Jerzy Nowosék, Tarnobrzeg:

„Co trzeba zrobić, aby obejrzeć film DVD na PS2?”

Zasadniczo włożyć płytę do konsoli. I już. Europejska wersja ma wbudowane oprogramowanie do odtwarzania filmów DVD. W japońskiej trzeba było je ładować na karty pamięci.

„Czy dużo jest gier z jedynki Play'a, które nie działają na PS2?”

Nie, dotyczy to tylko kilku starych tytułów. Nie ma ich zbyt wiele.

Adam Wojdak, Mińsk Mazowiecki:

„...Jestem już taki, że oceniam ludzi po muzyce jakiej słuchają...”

Fee... nieładnie, jak by tak wszyscy robili to musiałbym spadać na Księżyca i Baron by w życiu z grobowca nie wstał:).

„... Sam słucham Metalliki i ciężkiego metalu...”

Metallika? A... to Ci co grają country... tak... ciężki metal – może ołów?

„...A jakiej muzyki Wy słuchacie?”

Ja to słucham różnie: Megadeth, Ksu, Ramones, Death, Tower, King Diamond, Testament, Judas Priest, To One, Italo-disco, techno/dance, Jarre, Tangerine Dream, Siekiera, 1984, Big Cyc, soundtracki z Miami Vice, Beverly Hills 90210 i jeszcze parę innych.

A Baron: przede wszystkim Kazika Staszewskiego, ale także klasyki (Wagner, Vivaldi, Bach).

Do przeczytania za miesiąc

Przemysław Gorą

• Jeśli nie zrozumiecie, aby Twój list/eamail był cytowany w Kontaktcie, napisz o tym na wstępnie.

• Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania listów/eamaili – dla jasności przekazu i oszczędności miejsca.

• Drukujemy tylko na emaile – nie pytania w papierowych listach odpowiadamy w papierowym Kontaktcie.



SONY PLAYSTATION II

Z okazji 5-lecia firmy "DREAM"
dla pierwszych 500 osób

SONY PLAYSTATION II

za 1569

oraz Gra: Fifa 2001

i Gladiartor na DVD

GRATIS



Akcesoria:

Dual shock 2-109zł.

Kabel SVHS-49zł.

Karta pamięci 8MB Sony-129zł.

Gry już od 179zł.

Zamówienia całodobowe przez 7 dni

0605042981

0606172452

"DREAM"

ul.Zgorzelecka 21

tel./fax(075)7327793

Bolesławiec 59-700

playst2@wp.pl

Konsola PS2 umożliwia korzystanie z wszystkich płyt PS i PSX

Czas realizacji zamówienia 24h,wysyłka GRATIS.

Firma prowadzi tak że sprzedaż części komputerowych

SZUKAJ W KIOSKACH!!!



PEŁNA GRA

SIMON THE SORCERER II PL

PLUS SUPER DE

BALDUR'S GATE II

EDYCJA CD

WWW.CRYKOMPUTEROWE.PL

Gry Komputerowe

maj 2001 (82) • cena 11.99 zł • index 337137 • issn 1427-633X
W TYM 7% VAT

05/01

RECENZJA!

FALLOUT TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

Prawdziwa uczta dla fanów futurystycznej strategii

RECENZJA!

THE SIMS: BALANGA

Zróbmy więc prywatkę
jakiej nie widział nikt...

ZRECENTOWANE!

THE SIMS: BALANGA

THREE KINGDOM: FATE OF THE DRAGON

DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE

JAGGED ALLIANCE 2.5

WORMS WORLD PARTY

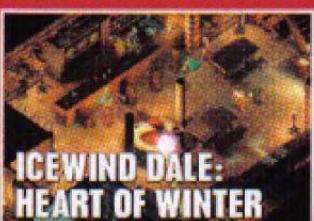
TRIBES 2



STARTOPIA



SERIOUS SAM

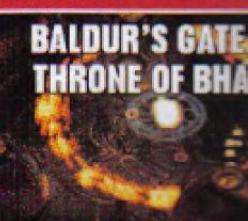


**ICEWIND DALE:
HEART OF WINTER**



© 2001 Interplay, Fallout Ta

ZAPOWIEDI



**BALDUR'S GATE:
THRONE OF BHAA**

W NUMER

2XC

- BALDUR'S GATE
- DESPERADOES
- HOSTILE WATERS
- OPERATION FLASHPOINT
- STAR TREK AWAY TEAM
- F/A-18 HORNET
- ADVENTURE
- I WIELE INNYCH

PORADNIKI

BLACK & WHITE

STAR WARS EPISODE
BATTLE OF NABOO

PRACOWNIA

NYWIAD

Bryan Reynolds, kierownik studia Pixelogic, twórcy *The Italian Job*



- Czy podczas tworzenia *The Italian Job* natrafiliście na jakieś ograniczenia licencyjne?

- Absolutnie nie. To wspaniały film i było w nim naprawdę wiele elementów, które chcieliśmy zawrzeć w grze. Najważniejsza jednak zawsze jest grywalność, więc potraktowaliśmy film jako punkt startu, po czym dobudowaliśmy tryby gry oddające całą akcję. Dodatkowo umieściliśmy kilka dodatkowych aren, na których możemy pojedździć tylko w grze, a które nie mają nic wspólnego z filmem. Chodziło o to, aby dać graczu jeszcze więcej dobrej zabawy. Wszystkie elementy gry - Mini Morris'y, lata 60' oraz sam Michael Caine są bardzo ekscytujące.

- Jak trudno było uniknąć skopiowania *Driver'a 2*, który jest bardziej podobny pod względem konstrukcji akcji?

- To wcale nie takie trudne. Jeśli zaakceptuje się fakt, że gry nie powstają w próżni, a pomysły innych można wykorzystać, nie mówiąc ich, wtedy jesteś na dobrej drodze do stworzenia interesującej pozycji. *The Italian Job* będzie bardzo przystępny programem, przyjemnym w graniu i jesteśmy pewni, że zatrzyma wszyskich przed telewizorem na długim czasie.

- Jaki jest najważniejszy aspekt w tworzeniu gier, jeśli chodzi o oddanie odpowiedniej atmosfery?

- W przypadku gry wyścigowej na pewno ważne jest stworzenie dobrej sztucznej inteligencji przeciwników. Staraliśmy się trochę umieszczać w grze sporo niedzielnych kierowców, ale także nie zapomnieliśmy o kilku bardziej zaawansowanych. Na przykład czasami jeździ jak szalona ścigając wszystko, co rusza się za szybą. Innym razem patroluje spokojnie mniej chwilne ulice, starając się wychwycić jakieś przewinienia, aby do tego wtedy reagować. Piesi także zachowują się bardziej realistycznie - spokojnie przechodzą przez drogi, a gdy zbliżasz się ze swoją dużą prędkością, czymają na chodnik w lekkiej panice.

- Czy widzicie jakieś perspektywy pracy nad grami na PlayStation 2?

- Oczywiście. Już w przypadku *The Italian Job* mogliśmy się zdecydować, że przykładamy dużą wagę do wykonania gry, nie zamieniając przy tym o grywalności, tworząc całkiem nowe, gwarantowane doświadczenie. Wspaniałe moc PS2 pozwoli nam robić pewne rzeczy znacznie łatwiej, ale przy okazji prezentując jeszcze wspanialszą grafiką i rozleglejsze poziomy. Dobrą wiadomością jest fakt, że większość pomysłów programistycznych, jakie opracowaliśmy przy tworzeniu gry, bez problemu będzie można wykorzystać z PS2. No i razem jednak, skupiamy się w 100% na Psone.



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



Technomage



UEFA Challenge



Lego Island 2

SPIS TREŚCI

UEFA Challenge 020

Nowa piłka nożna od Infogrames wciąż jest jeszcze w fazie treningowej, tak więc zdecydowaliśmy się przyjrzeć, jak jej idą przygotowania do premiery...

Lego Island 2 022

Nawet nie przypuszczacie ile ciekawych rzeczy można zrobić z kolorowych, plastikowych klocków. Nawet grę wideo...

Technomage 024

Duchy, gobliny i całe mnóstwo innych paskudztw czeka na ostrze Twego miecza w najnowszym RPG od Sunflowers. Może być ciekawie...



PRACOWNIA

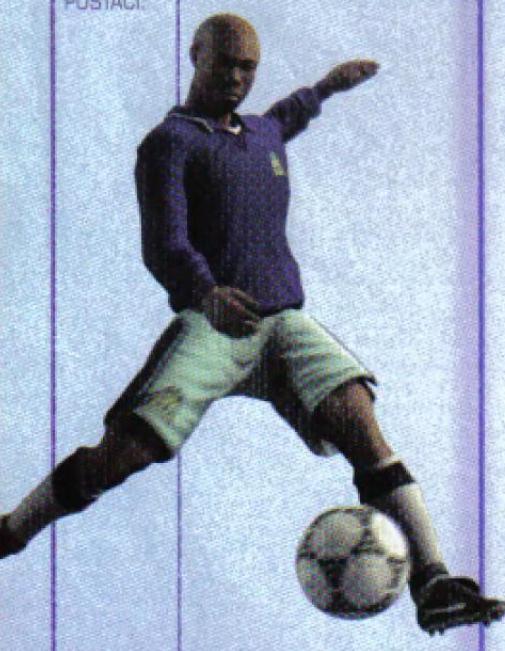
TYTUŁ: UEFA CHALLENGE

ADNOTACJA:

FIRMA INFOGRAMES
UDAJE SIĘ NA
PODBÓJ EUROPY
ZE SWOJĄ NAJNOW-
SZĄ KOPANINĄ NA
LICENCJI UEFA

SPECYFIKACJA PROJEKTU

GATUNEK:	Piłka nożna
WYDAWCZA:	Infogrames
PRODUCENT:	Infogrames
DATA WYDANIA:	Maj

PROJEKT POSTACI:	
WYKONANO:	70%

CYTAT:	„Mamy prawdziwe zespoły, graczy, stadiony – wszystko, co
--------	--



Ależ oni są wielcy. Duże stadiony, słynne kluby, nawet sami gracze są olbrzymi. Dzięki temu możesz poczuć się bliżej akcji.

SUPERDODATKI...

W UEFA Challenge znajdziemy wiele opcji, których obecność uważa się obecnie za naturalną w symulacjach futbolu na PS1. Gracze wykonani są w technice motion-capture, aby mieć pewność, że zachowują się dokładnie tak jak na boisku. Za komentarz odpowiadają prawdziwi profesjonaliści, Barry Davies z BBC i menedżer Blackburn Graeme Souness. Niezwykle żywo opisują kolejne akcje, a od czasu do

czasu zgłębiają taktykę drużyn. Ale zdecydowanie najciekawszym dodatkiem jest tryb współpracy, przeznaczony dla czterech graczy. Posłuchajmy producenta, Jona Watsona: „Cztery osoby grają jednocześnie. Jeśli chcą, mogą znajdować się w jednej drużynie. Wyobraźcie sobie tylko czterech graczy współpracujących ze sobą. To będzie naprawdę niezwykłe przeżycie – zapowiada się niezła jatka!“



Czterech na czterech. Podobnie jak w FIFA'ie czterech graczy będzie mogło jednocześnie kopać piłkę w każdej z drużyn.



Atak z tyłu. Przepisy prawdziwego futbolu są niezwykle rygorystycznie przestrzegane. Oznacza to, że atak z tyłu na nogi przeciwnika jest zawsze surowo karany.

Nie ma się pojawić kolejny zawodnik, wniech i on chciałby zdobyć puchar.

UEFA Challenge to kolejna gra firm Infogrames powstała we współpracy z Europejską Organizacją Piłkarską. Tym razem jednak wydawca postanowił zmienić producenta. Czyniącą go odpowiedzialną za powstanie poprzedniej UEFA'y firma Rage została zastąpiona przez mniej znany klubowy oddział Infogrames z Sheffield. Szczególnie dobrze rozwinięta jest współpraca z firmami mającymi nadzieję, że debiutanci będą mieli wiele świeżych pomysłów. UEFA Challenge będzie bowiem pierwszą grą piłkarską zrealizowaną wraz z Sheffield. Rozmawialiśmy na ten temat z producentem Jonem Watsonem.

Choćż ludzie z Infogrames twierdzą, że UEFA Challenge będzie zupełnie nowym tytułem, to jednak przypomina on bardzo opracowany przez Rage UEFA Soccer (PS1). Gracze są duzi, dobrze animowani i uderzają w piłkę niezwykle dokładnie. Gra zapowiada się więc na o wiele bardziej rzecznościową niż np. przykład ISS Pro Evolution. Jednak Watson od razu dodaje, że gra jest o wiele bardziej skomplikowana niż mogliby się to wydawać na pierwszy rzut oka. „Zdecydowanie najważniejszy był dla nas realizm“, przyznaje. „Mamy prawdziwe zespoły, graczy, stadiony – wszystko, co tylko chciałibyście zobaczyć w grze piłkarskiej“. Licencja UEFA'y zapewnia dostęp do emblematów, strojów i zawodników 76 ze 120 klubów. Są wśród nich m.in. Manchester United, Inter Milan i Paris St Germain. Pozostałe 24 kluby to dość ciekawa mieszanka. I tak Delfin Cambo gra w West Hamie, a niejakí Paul Gascoigne w pomocni Evertonu.

Watson twierdzi, że największą zaletą UEFA Challenge jest dwupłaszczyznowy system sterowania. Na pierwszy rzut oka gra sprawia wrażenie dość ptylejkiej. Niezwykłe jest tu, że jest tu zagrać z pierwszej piłki, dokładnie podać albo efektownie strzelić na bramkę.

PRACOWNIA

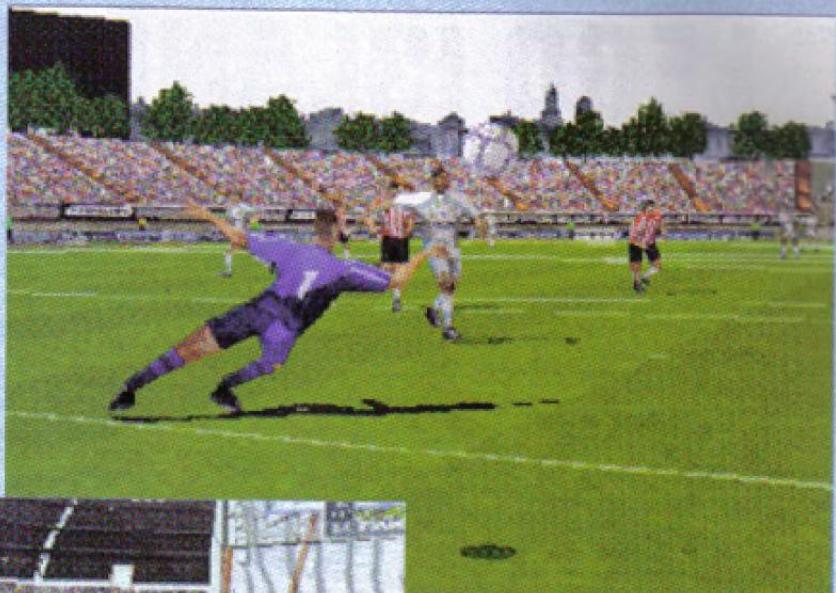


Drybluj, drybluj. Istnieje kilka sposobów na to, by wymanewrować obronę przeciwnika. Możesz spróbować rozmontować ją płynnymi podaniem albo efektownym dryblingiem.

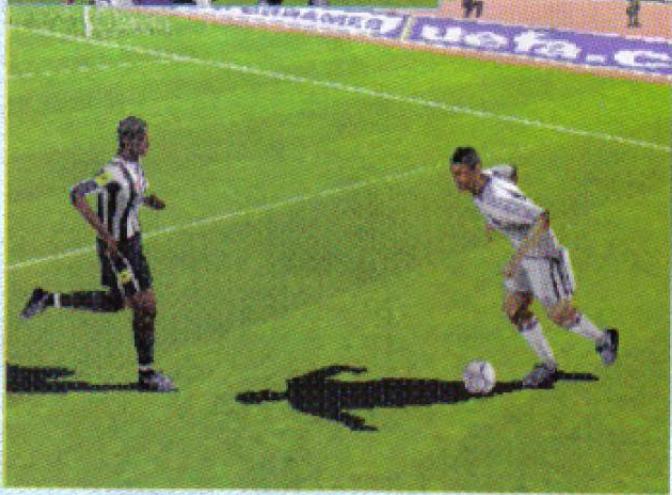
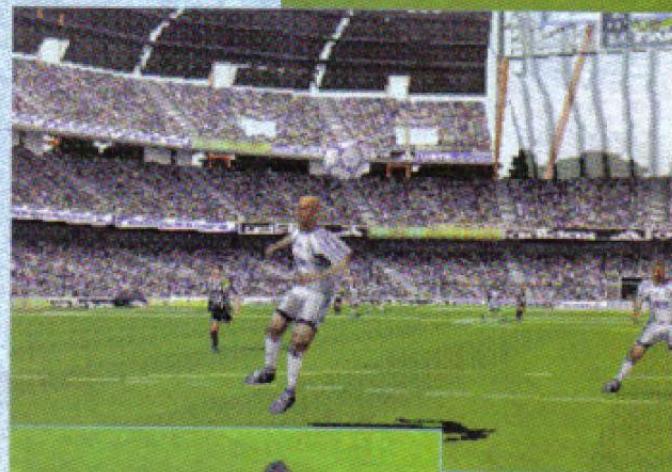
Producent jest przekonany, że powinno to przyciągnąć wielu graczy. „Chcemy, żeby gracze myśleli zupełnie jak piłkarze”, rozwija swoją myśl. „Naciśnięcie guzika podania kilka razy, a potem pod bramką przeciwnika przycisk strzału jest może i metodą na wygranie kilku meczów. Jednak, żeby zostać mistrzem, trzeba grać w prawdziwy futbol. Warto nauczyć się przytrzymywać piłkę tak, by koledzy zdążyli wyjść na swoje pozycje; grać z klepką, aby zdezorientować obronę przeciwnika; posyłać piłki na skrzydło, grać szeroko i stosować wrzutki na wbiegających napastników. Szybko okaże się, że można tu przeprowadzić wiele niepowtarzalnych akcji”.

Watson już się rozgrzał, więc dalej ciągnie swój ulubiony wątek. „Staraliśmy się oddać piękno piłki nożnej. Chodziło nam o to, by kibice pochali naszą grę. Najważniejsze było dla nas podawanie, szukanie graczy wbiegających na czystą pozycję i dogrywanie do nich w tempo tak, żeby nie spalić. Masz całkowitą kontrolę nad przebiegiem meczu. Możesz kazać bocznym obroncom brać udział w akcjach ofensywnych, możesz cofnąć pomocników, a nawet ustawić stoperów w okolicy pola karnego przeciwnika”. Wszystkie te możliwości dostępne są w rozbudowanym systemie menu, gdzie każdy aspekt taktyczny może zostać poddany modyfikacjom po kliknięciu na odpowiednie ikonki. Oznacza to również, że w UEFA Challenge nie zaniedbano obrony kosztem ataku, jak to się często zdarza w komputerowych piłkach nożnych. Można bowiem ustawić krycie każdej swego albo zagrać strefą.

Jednak czy oznacza to całkowitą swobodę w rozgrywaniu piłki? Watson twierdzi, że tak. „W jednym meczu mój bramkarz podał piłkę stoperowi. Ten ograł nadbiegającego napastnika i odgrązł do skrzydłowego. Otw z pierwszej piłki dośrodkował na pole karnie. Nadbiegający napastnik strzelił z przewrotki. Piłka odbiła się od północnego skrzydła i wpadła do siatki. Co za gol!” Sam mio... nie ma co...



Ależ pięknie. Dużą wagę przyłożono do podań i futbolowej taktiki. Strzelanie bramki sprawia wielką frajdę.



Szokujące szczegóły. Firma Infogrames postanowiła wyprzedzić FIFA'ę w dziedzinie realizmu. Oznacza to wiele pięknych animacji i znakomicie wyglądające stadiony.

PROFIL	
FIRMA:	
NAZWISKO:	Jon Watson
STANOWISKO:	Producent
PRZESZŁOŚĆ:	Watson był jednym z głównych programistów, pracujących nad Actua Soccer 3 firmy Gremlin. Później firma ta została przejęta przez Infogrames i Watson wrócił do swoich korzeni.
INSPIRACJE:	Seria JSS firmy Konami za głębio i wszechstronność. Najważniejsza jednak jest natychmiastowa grywalność FIFA'y
POZOSTAŁE INFORMACJE	
STRONA WWW:	www.infogrames.com

chcielibyście zobaczyć w grze piłkarskiej”

PRACOWNIA

TYTUŁ:

LEGO ISLAND 2

ADNOTACJA:

MAŁEŃKIE DUŃSKIE LUDZIKI WYRUSZAJĄ NA SPOTKANIE KO- LEJNEJ, KLOCKOWA- TEJ PRZYGODY

SPECYFIKACJA PROJEKTU

GATUNEK:	Przygodówka
WYDAWCIA:	Lego Media
PRODUCENT:	Silicon Dreams
DATA WYDANIA:	Maj
PROJEKT POSTACI	



WYKONANO 95%

CYTAT:

„Interaktywna sceneria i pojazdy, którymi można jeździć sprawiają, że panuje t-

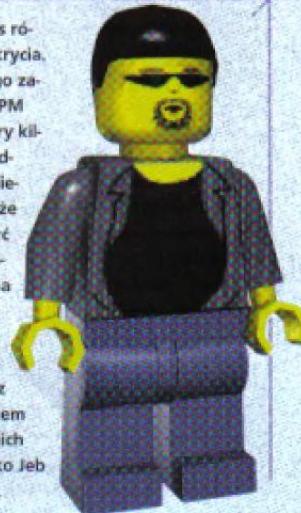


W pogoni za ptaszkiem: Oto Brickster uciekający ukradzionym helikopterem policyjnym. Pepper musi udać się za nim w pościg i odnaleźć jego kryjówkę. Wcześniej jednak powinien odzyskać wszystkie strony Constructopedi, które Brickster ukradł i rozrzucił po całej wyspie Lego.

KUMPLE Z PODWÓRKĄ

Długie godziny spędzone na układaniu klocków Lego w studio nie pozostają bez wpływu na zespół producencki. Panie i panowie z firmy Silicon Dreams umieściли swoje podobizny wśród mieszkańców wyspy Lego. Tak więc zwiedzając świat gry, będziesz miał okazję spotkać jej twórców. Kierownik produkcji, Darren wygląda niezwykle elegancko. Ma szarą marynarkę, ciemne okulary i starannie przestrzyżoną bródkę. Jeden z programistów

zespołu, Jeb Mayers również ma coś do ukrycia. Jest kuźnem byłego następcy redaktora OPM Dana Mayersa (który kilka miesięcy temu odszedł do Eidos, ponieważ miał nadzieję, że uda mu się zobaczyć Larę Croft). Nie znaleźliśmy jeszcze Jeba w grze, ale mamy oczy szeroko otwarte. Szukamy wysokiego kolesia z lysinką i umilowaniem do wszelakich drogich gadżetów. Jeśli tylko Jeb przypomina Dana...



Młotki w dłoń: W *Lego Island 2* jest różnych mini-gier. Oto pierwsza, jaką dzisiaj miał okazję się zobaczyć – nasza ulubiona młotkownica.

Leigo Island 2 nie polega, jak można się tego spodziewać, na budowaniu małych domków i komisariatów policii na wyspie zielonego plastiku. To w pełni interaktywna, trójwymiarowa przygodówka, wypełniona aż po brzegi kolorowymi zabawkami, które od ponad 50 lat dają dzieciom zajęcie.

Akcja gry toczy się nie na jednej, ale na dwóch wyspach. Każda z nich ma swój motyw przewodni – Domestic, Medieval, Jurassic i Space. To niezwykle miłe miejsca. Wszystkie posiadają chętnie rozmawiają z Pepperem, głównym bohaterem gry. Interaktywna sceneria i pojazdy, którymi można jeździć sprawiają, że panują atmosfera jak podczas zabawy słynnymi skiskimi klockami.

Pierwsza część *Lego Island* nie została wydana na PlayStation. Przyjęto ją jednak bardzo dobrze na pectach. Firma Lego Media zaproponowała ludziom z Silicon Dreams przeniesienie się do giej części na rynek konsolowy. Firma z Oxfordshire zajmowała się dotąd głównie grami piłkarskimi (*Michael's Own World League Soccer*) oraz serią *UEFA Champions League*) i *Lego Island 2* stanowi dla niej nowe wyzwanie.

Przygotowując się, twórcy gry nie poszli żadne kompromisy. Kierownik produkcji – Darren Drabwell wyjaśnia: „Kolejna z Lego przyda nam całą masę zabawek, ciągle nam dosyłajemy coś nowego. Bardzo często można zobaczyć jak któryś z kolegów buduje jakiś dziwny, sklepionowany model. To prawdziwy cud, że udało nam się znaleźć trochę czasu na pracę”. Również studio jest dostojnie zauważone plastycznymi statkami kosmicznymi, wyścigówkami i cerzami na koniach.

Gra przeznaczona głównie dla dzieci, nie pomiano jednak o cechach staroszkolnych i godówk. Wcielamy się w postać Pepper'a, poszczęjącego się na desce skateboardowej dostarczyciela pizzy. Naszym głównym przeciwnikiem



jest Brickster. Na samym początku gry Brickster ucieka z więzienia i kradnie Constructopedia, księga w której znajdują się plany wszystkich budynków na wyspie. „Jej strony zostały porozrzucone po czterech wyspach, wchodzących w skład świata Lego. Pepper musi się sporo najeździć, żeby je wszystkie odnaleźć”, wyjaśnia Drabwell.

W grze prowadzimy eksplorację, rozmawiamy z mieszkańcami wysp i wykonujemy wiele skomplikowanych zadań. To powinno przypaść do gustu najmłodszym graczom.

Jak w przypadku każdej szanującej się przygodówki, w *Lego Island 2* mamy pełno mini-gier – a dokładniej jest ich 18. „Staraliśmy się, żeby pod-gierki były częścią fabuły, a nie tylko dodatkiem do niej”, wyjaśnia Drabwell. „Często musisz zmieniać lokacje; staraliśmy się uczynić je atrakcyjnymi, byś robił to chętnie”. Mamy tu proste walenie młotkiem, nurkowanie, jazdę samochodem i latanie. Na jednej z wysp jest również ukryty skatepark, gdzie Pepper może na chwilę zamienić się w Tony'ego Hawka. „Do mini-gierek możesz wrócić uruchamiając komputer w pokoju Pepper. Masz w ten sposób szansę poprawić swój wynik”. W nagrodę za ukończenie tych gierek otrzymujesz złote, srebrne i brązowe puchary, które z dumą ustawiasz sobie na półce.

Według Drabwella gra przeszła przez niezwykle rygorystyczne testy. „Silicon ma własny zespół testerów, którzy wzięli grę w swoje ręce. Dopiero później trafiła ona do Lego Media, gdzie również się na niej wyzywano. Staraliśmy się osiągnąć jak najwyższą jakość”. Powiniemy więc mieć pewność, że żaden z klocków nie będzie wyglądał jakby pogryzł go pies. Zatem nie powinien również zniknąć w czeluszach odkurzacza.

Attention To Detail, siostrzana firma Silicon Dreams znana z m.in. *Rollcage* i *Ducati World* pracuje właśnie nad grą *Lego Racers* na PS2.Więcej informacji na jej temat podamy za miesiąc. Zameścimy również pełną recenzję *Lego Island 2*.



Z lotu ptaka: Najlepsze miejsce, z którego można podziwiać wspaniały świat *Lego Island* znajduje się wysoko nad nim.



720: W każdym momencie Pepper może odwiedzić skatepark, gdzie ma szansę pochwycić najbardziej kaskaderskie ewolucje.

PROFIL

FIRMA:	Silicon Dreams 
NAZWISKO:	Darren Drabwell
STANOWISKO:	Kierownik produkcji
PRZESZŁOŚĆ:	Darren pracował nad wieloma różnymi projektami. Była wśród nich strzelanina <i>Blast Radius</i> (dla Psygnosis), <i>Creature Shock</i> i <i>Dogs Of War</i> na peceta (dla Argonaut)
INSPIRACJE:	Darren spędza bardzo dużo czasu bawiąc się Lego. Jako najważniejsze inspiracje wymienia <i>Crash Bandicoot</i> i <i>Spyro</i> . Negatywnym wzorem jest dla niego <i>Noddy Playtime In Toyland</i> – „Najgorsza gra na PlayStation”, twierdzi Darren.

POZOSTAŁE INFORMACJE

STRONA WWW:	www.media.lego.com
	 

atmosfera jak podczas zabawy słynnymi duńskimi klockami”

PRACOWNIA

TYTUŁ:

TECHNOMAGE

ADNOTACJA:

NOWY RPG W KLASYCZNYM WYDANIU
Z... NIEMIEC? A TO CI DOPIERO CIEKA-
WOSTKA...

SPECYFIKACJA PROJEKTU

GATUNEK: RPG

WYDAWCZA: Infogrames

PRODUCENT: Sunflowers

DATA
WYDANIA:
Maj

WYKONANIE: 85%



Walczący podróżnik: *Technomage* łączy w sobie zabijanie demonicznych potworów z eksplorowaniem imponujących lokal i nauką nowych umiejętności.

jedyną osobą, która jest w stanie ocalić Gothos".

Melvin zwiedzi osiem światów i ponad 50 poziomów. Spotka młodą damę imieniem Talis, druidkę, która również znajduje się poza nawiasem społeczeństwa ze względu na miesiane pochodzenie. „Kiedy Talis po raz pierwszy spotyka Melvina, jest wstydiła i nie ufa mu”, mówi Winter. „Gdy odkrywa, że łączy ich podobne pochodzenie, decyduje się przyłączyć do jego wędrówki. Chociaż Talis jest typową NPC (non player character), odgrywa w grze dużą rolę, pomaga Melvinowi w walce i służy mu cennymi radami”.

Jak można się spodziewać, zadanie jest bardziej niebezpieczne. Melvin zapuszcza się do Magicznego Lasu, a nawet jeszcze dalej. Spotyka po drodze wszelkiego rodzaju nieprzyjemne kreatury. Od goblinów i golemów poprzez smoki, aż do złego ducha Hullaxa, który żywi się strachem ludzkich istot. Wykorzystując typowe dla RPG mechanizmy w rodzaju Punktów Doświadczenia czy Punktów traflenia, Melvin zdobywa umiejętności – zarówno mechaniczne, jak i magiczne – potrzebne do pokonania armii ciemności i tym samym uratowania Gothos.

Jednym słowem, zapowiada się RPG z Niemiec oparty na klasycznych, japońskich wzorach. Za miesiąc więcej szczegółów.



Kupią mości panowie:
Podejście jak w przypadku
każdego szanującego się
RPG, na swojej drodze spo-
tykamy tu wiele postaci.

PROFIL	
FIRMA:	Sunflowers
NAZWISKO:	Stephan Winter
STANOWISKO:	Menedżer projektu
PRZESZŁOŚĆ:	Firma Sunflowers działa na rynku od 1993 roku. Ma na swoim koncie wiele tytułów na pęciątka, w tym serię strategiczną <i>Anno</i> .
INSPIRACJE:	Oczywiście seria <i>Final Fantasy</i> , tego nie da się uniknąć.

CYTAT:

„Melvin zwiedzi osiem światów i ponad 50 poziomów”

ULTIMA

wiat Elektroniczne / Restyrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓWI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Przedstawiamy tylko fragment naszej oferty. Ceny zawierają VAT. Koszty przesyłki 9 zł.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

e-mail: ultima@ultima.pl

**SUPER
CENA**



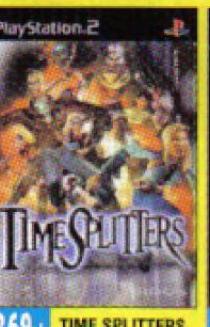
tel. PLAYSTATION 2



249 zł KENGO



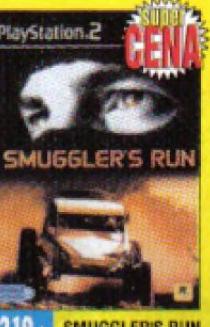
269 zł KESSEN



269 zł TIME SPLITTERS



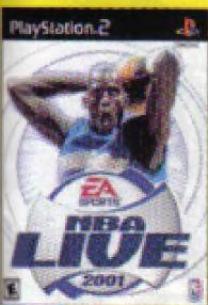
249 zł DEAD OR ALIVE 2



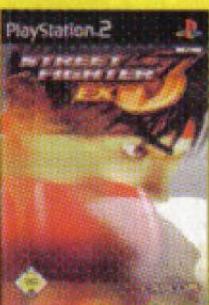
219 zł SMUGGLER'S RUN

**SUPER
CENA**

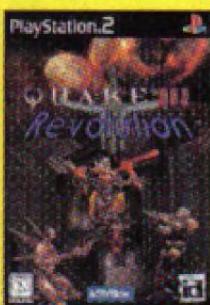
GRY	
DYNASTY WARRIORS 2	249
ETHERNAL RING	249
NHL 2001	269
RIDGE RACER V	249
SSX SNOWBOARDING	269
TEKKEN TAG TOURNAMENT	249
AKCESORIA	
DUAL SHOCK 2	159
Kotek SWHS	69
Kotek SVHS Sony	149
Kotek pamięci 8 MB Sony	179
Malli Top PS2	169
Malli Top PS2 Sony	249
Pilot do DVD	już od 69
Podstawka pod PS2 (plastikowa)	69
Podstawka pod PS2 (pajęczyna Sony)	99



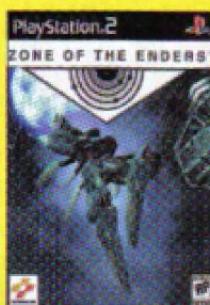
269 zł NBA LIVE 2001



249 zł STREET FIGHTER EX 3



269 zł QUAKE III REVOLUTION



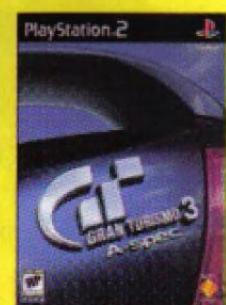
249 zł ZONE OF THE ENDERS



tel. SUMMONER

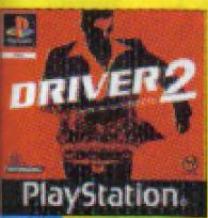


tel. ONIMUSHА



tel. GRAN TURISMO 3

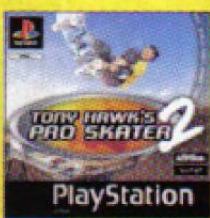
Przewidowany termin czerwiec 2001



199 zł DRIVER 2



199 zł MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



199 zł TONY HAWK'S PRO SKATER 2



69 zł GTA LONDON SPECIAL EDITION



199 zł ISS PRO EVOLUTION 2



tel. FINAL FANTASY IX



Value series:

CIVILIZATION 2	69
COLIN McRae Rally	69
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	69
CRDC	69
DUNE	69
EVO'S SPACE ADVENTURE	69
FADE TO BLACK	69
GTA LONDON	69
ISS PRO 97	69
MARTIAN GOTHIC	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
NEED FOR SPEED 4	69
POPULOUS 3: THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
ROAD RUSH	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
TEKKEN 1	69
TIGER WOODS 99	69
TOCA	69
TOMB RAIDER	69
WARPATH JURASSIC PARK	69
WOW MAYHEM	69



119 zł METAL GEAR SOLID



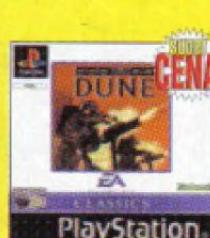
99 zł GRAN TURISMO 2



99 zł CRASH TEAM RACING



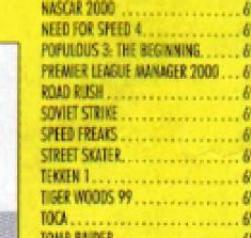
99 zł TEKKEN 3



69 zł DUNE



109 zł FINAL FANTASY VIII



29 zł PSX JOYPAD



69 zł SHARK DUAL PAD



24 zł KARTA PAMIĘCI



69 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków



69 zł GAME HUNTER PRO 2 Mb



99 zł MULTI-TAP



259 zł KIEROWNICA TWIN TURBO

Dobry, tani, analogowy joystick o możliwościach Dual Shock-a.

Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.

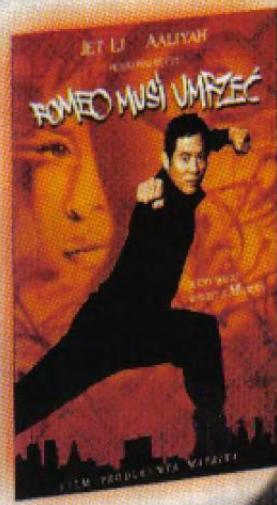
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzystać jest oczywiście.

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsc na kody.

Umożliwia jednoczesną zabawę czterem graczom w grach.

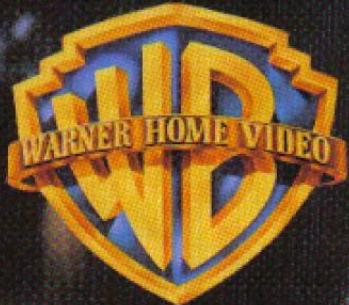
Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulem ręcznym.

KONKURS DVD



**ZADANIE KONKURSOWE:
KTO NAPISAŁ SZTUKĘ „ROMEO I JULIA”?**

DO WYGRANIA:
2 x FILM „ROMEO MUŠI UMRZEĆ”
+ 3 FILMY NIESPODZIAŃKI



ROMEO MUŠI UMRZEĆ

FUNDATOREM nagród jest Firma Warner Bros. Poland
NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU
UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU PISMA. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES:
PLAYSTATION MAGAZYN UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

KONKURS 05/01

ROMEO MUŠI UMRZEĆ

KOLEKCJONERSKA SERIA!

WYJĄTKOWE CENY!



ELECTRONIC ARTS®

CLASSICS

PSX - tylko 69 zł za szt.

- Fade to Black™
- Hot Wheels™
- The Lost World: Jurassic Park™
- Rally Championship™
- Sled Storm™
- Soviet Strike™
- Jurassic Park™ Warpath
- Superbike 2000
- Tiger Woods PGA Tour® 2000
- NFS™ Road Challenge
- Dune™ 2000
- FIFA '99
- NBA 2000
- NHL 2000
- Sports Car GT
- Red Alert™ 1



SZUKAJ W KIOSKACH!!!

100% PlayStation™ & PS one™ & PS2™

PSX FAN

Nieoficjalny magazyn wszystkich użytkowników PlayStation™



KONKURS DVD

EXTERMINATION™

EKSKLZYWNA SOLUCJA TYLKO U NAS!!!

007 RACING

"ZABAWKI" BONDA

TURNIEJ TEKKENA!

SZCZEGÓŁY W NUMERZE

DEAD OR ALIVE 2

MOCNA KONKURENCJA TEKKENA

TEKKEN TAG TOURNAMENT

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

SKATE'OWANIE NA PLEJU

PLUS!

ZAPOWIEDZI

BATMAN VENGEANCE BOUNTY HUNTER SARA COOL BOARDERS 2001
THE ITALIAN JOB NBA STREET PHASE PARADOX ROBOCOP TOP GUN
RUNE: VIKING WARLORD THE WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SPLASHDOWN TECHNOMAGE TOKYO GAME SHOW - WIOSNA 2001
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN ZAPROSZENIE NA TURNIEJ TEKKENA



005

RZUT OKIEM NA GRY, KTÓRE SĄ JUŻ PRAWIE GOTOWE

PREPLAY

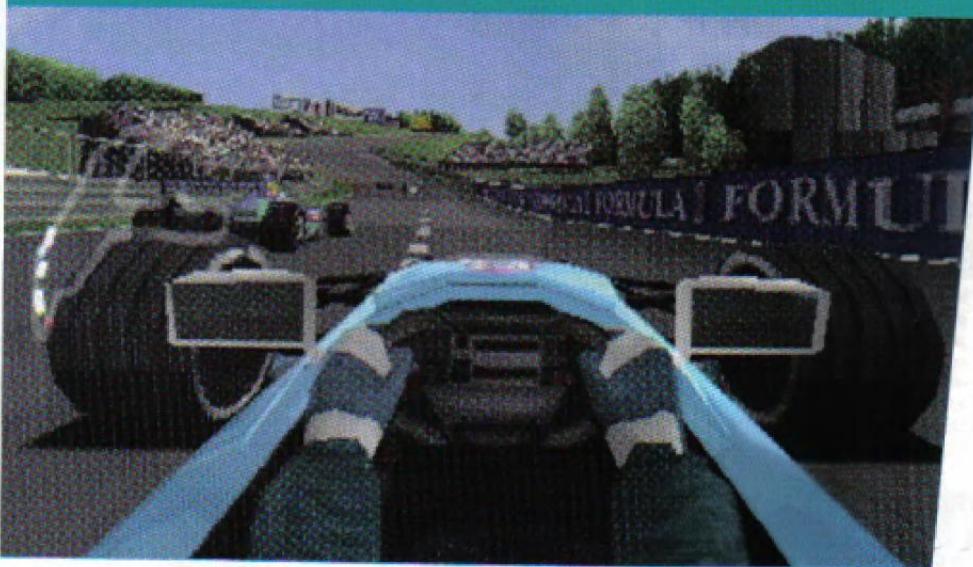
PlayStation
MOST WANTED
ZEGO CHCEMY? TYCH WŁASNIE GIER..
A KIEDY JE CHCEMY? NA WZORAJ!!
SHEEP, DOG'N'WOLF
Infogrames
Znajdź w roli Ralphi Wilka, unikaj Samego Owczaka i zabierz na obiedek jak najwięcej owieczek. Już nie możemy się doczekać.
BLACK&WHITE
Mode Interactive
Narocz swoich podwodnych kochaców sąsiadów albo koz... zwrócić głoski z ziemią. To bardzo pompykowy emulator boga, którym każdy z nas chciałby być choć przez chwilę.
3. ALONE IN THE DARK 4
Infogrames
Gra nawiązująca ma do klasycznych gatunku, a autorzy obiecują, że stworzą nowe standardy. Trzymamy kciuki.
4. SYPHON FILTER 3
SCEE
Kolejne przygody dzielnego agenta Gabe'a Logana. Nie spodziewamy się, że powstanie jeuze na PlayStation 1, ale jak widać już niedługo zapaśćmy się w akcję. To podobno najlepsza gra z całej serii.

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

Striker

Rage

Tytuł ten przypomina nam początki naszej konsoli, a nawet jeszcze starsze czasy. Czy uda mu się zrzucić z piedestału FIFA'ę i ISS Pro Evolution? Chyba jeszcze nie teraz... Autorzy bowiem nie mogą skończyć tego tytułu już od bardzo długiego czasu. Zaczynamy się zastanawiać, czy nie wycofali go w ogóle z produkcji. A może ukąże się w zmienionej formie już na PlayStation 2? Wciąż będziemy czekać...



Formula One 2001 030

Dolacz do najlepszych tego sportu i pędź z ogromnymi prędkościami po ciasnych torach całego świata. Mamy przeczucie, że gra będzie co najmniej bardzo dobra.

Fatal Fury Wild Ambition 032

Dobrze znane dni Street Fightera 2 Turbo wracają na PlayStation, a to za sprawą Fatal Fury Wild Ambition. Kolejny tytuł, który bardziej stawia na totalną wyzywkę niż na subtelność i technikę. Raczej tylko dla maniaków...

Samurai Showdown Warriors Rage .. 033

Wyjmij z szafy ostry samurajski miecz, bo niedługo będzie Ci potrzebny. SNK przenosi nas w świat honoru, walk wschodu i dziwacznych ubrań w swojej najnowszej bijatyce 3D.

NADCHODZĄ...

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

Harvest Moon
UEFA Challenge

KWIETIEN

Panzer Front
Gotham City Racer
Army Men: Green Rogue

Sheep Dog 'N' Wolf

Rainbow Six:
Rouge Spear

Alone In The Dark 4
Power Diggerz

Technomage

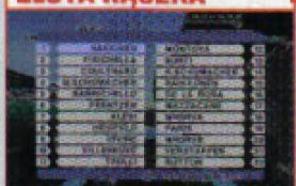
Traffic Giant

MAJ

Formula One 2001

WRZESZCZĄCY MURRAY, PISK OPOŃ I WSZYSTKIE DANE Z NOWEGO SEZONU... CHWYĆ ZA KIEROWNICĘ – MOŻE BYĆ TYLKO JEDNA KONTYNUACJA SERIALU F1 FIRMY SCEE

ZŁOTA RĄCZKA



Jeśli masz ochotę na szybki wyścig na dowolnie wybranym torze, możesz samemu ułożyć listę startową. W trybie Championship musisz dokładnie przemyśleć swoją strategię zjazdów do pitstopów: czy bardziej opłaca się zacząć spokojnie i dopiero później dać z siebie wszystko, czy też może częściej jechać na postój? Wszystko zależy od Ciebie.

ALE SZYBKO



Scenaria nie pojawia się nagle tuż przed Tobą – to bardzo ważne, gdyż inaczej nie miałbyś jak ocenić szybkość wchodzenia w zakręt. Im więcej widać szczegółów, tym łatwiej jest zapamiętać poszczególne zakręty i szykany.

Wyobraź sobie, że do końca wyścigu zostało tylko kilka okrążeń. Twój faworyt jedzie na pierwszym miejscu i jeśli tylko nie stanie się jakaś katastrofa, to powinien wygrać. Oto jak się teraz czujemy. Wstrzymujemy oddech i trzymamy kciuki za grę *Formula One 2001*.

Nie raz i nie dwa zdarzało się, że nasze nadzieje na przywołaną gerkę wyścigową uchodziły jak powietrze z przedziurawionej opony. Ostatnio miało to miejsce weszłym roku przy okazji *F1 World Grand Prix 2000* firmy (PSM 4/01 – 6/10) firmy Video System. Nic więc dziwnego, że tym razem niepokoiłmy się, zanim zobaczy-



liśmy najnowszą Formułę 1 w akcji. Wygląda na to, że zupełnie niepotrzebnie. Firma Studio 33 zadebiutowała na torach dwa lata temu (*Formula One '99*). Rok temu umocniła swoją pozycję. Wszystko wskazuje jednak na to, że dopiero edycja 2001 stanowić będzie moment zwrotny. Firma Studio 33 przestanie być tylko 'prawie tak dobra jak *Psygnosis*' i powinna wreszcie wyjść na prowadzenie, a po przekroczeniu linii mety, małać flagą z radości.

Zgadza się, edycja 2001 to bardziej upgrade do starego silnika niż nowy napęd. Jednak dodatki powodują, że gra zdecydowanie należy do kategorii 'must-have'. Tory edycji 2000 były porządne i przy-

jemne, w 2001 wyglądają imponująco i szukając; są pofałdowane (Interlagos), atrakcyjne (Monaco) i ciasne (Spa Fransorchamps).

Ekrany menu i opcji, których obsługa w 2000 sprawiała sporo problemów, zostały znacznie poprawione. Chodziło po prostu o to, by jak najwięcej czasu spędzać na samej jeździe, a nie na przebijaniu się przez opcje. Powtórki i dźwięk – które w zeszłorocznej edycji zostały całkowicie przebite przez *F1 Championship Season 2000* autorstwa firmy EA – również ulepszono. Lampy wiwatują, silniki wydają z siebie przeróżliwy ryk, a komentator Murray świdruje Ci w uszach. Niemal można poczuć zapach spalin i palonej gumy.

„Zaawansowana technicznie i wypełniona aż po tylny spojler opcjami gra, zapewnia niezwykle zrównoważoną jazdę”

Gra jest zaawansowana technicznie i wypełniona opcjami aż po tylny spojler. Nawet wcześnie wersja *Formula One 2001* zapewnia niezwykle zrównoważoną jazdę. Gry F1 muszą być, ze swojej natury, zabawne, gdyż jesteś pozostawiony sam na sam z torem. Na początku musisz nauczyć się trasy na pamięć, a potem toczysz ciężką walkę o zdobycie dobrego miej-

sca startowego. Wyścig firmy Studio 33 jest niezwykle wymagający i wciągający od pierwszego wyjazdu z boksu. Trudne trasy zmuszają do jazdy na pełnym gazie na prostych i ostrego hamowania przy wchodzeniu w zakręt. Znajomie prowadzenie i ogólna wysoka jakość powodują, że mamy przed sobą najbardziej obiecującym wyścig roku 2001.



1+1=22

Ściganie się z kumplem nie oznacza, że pozostałych 20 kierowców siedzi w swoich przyczepach i pograża się w melancholii. Wszyscy oni wyruszają na trasę i za wszelką cenę starają się przytrzeć Ci nosa. Czy wraz z kumplem pojedziecie jak przyjaciele z jednego zespołu, czy też może rozpoczęcie szaloną rywalizację?

Z GÓRKI NA PAZURKI



Tory F1 w innych grach są może pośadowane, ale nijak się mają do niesamowitych wrażeń, jakie oferuje tu jazda po pagórkach. Zwłaszcza tor Interlagos w Brazylii robi duże wrażenie. Kiedy spóźnisz się tam z hamowaniem, będziesz miał okazję zwiedzić pobliskie wzgórza.

UWAGA NA USZY

Formula One 2001 to jedyna gra tego gatunku, w której tłumiki Walkera i Brundle'a atakują Twoje uszy swoimi odgłosami. Dźwięk zapowiadający się niezwykle realistycznie. Odgłosy tła wykonano perfekcyjnie. Firma Studio 33 obiecuje, że silnik każdego z samochodów będzie wydawał inne dźwięki.

OPINIA

O ZA

- Soczysta grafika
- Znakomicie wykonane tory
- Świeżny tryb dla dwóch graczy

O PRZECIW

- Niewielka różnica w porównaniu z 2000
- Tylko dla zagorzałych fanów F1

O ZANIM KUPIŚ

Wielu fanów F1 kupi tej gierkę tylko ze względu na dane sezonu 2001. Jednak nowy bolide w wyścigowej stojni wydaje się być szybszy od konkurentów. Znakomicie wygląda i również nie najgorzej brzmi. Już sama próbna przejażdżka sprawia nie lada frędzę. Miejmy tylko nadzieję, że przed recenzją nie przepali się uszczelka pod głowicą.



Paliwo rakietowe:

Przymyśl strategię zatrzymywania się w pitstopach. Chodzi przecież o to, by przechytrzyć innych kierowców. Jest to ważne, gdy startujesz z gorszej pozycji.

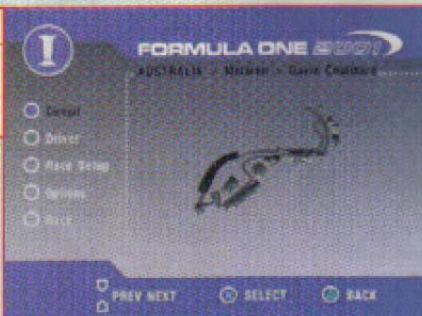


ODBITA SŁAWA

Jesieli nie wystarcza Ci 17 standardowych tras, w trybie Arcade masz szansę uzyskać dostęp do ich lustrzanych odbić. Niech żyją lustra!

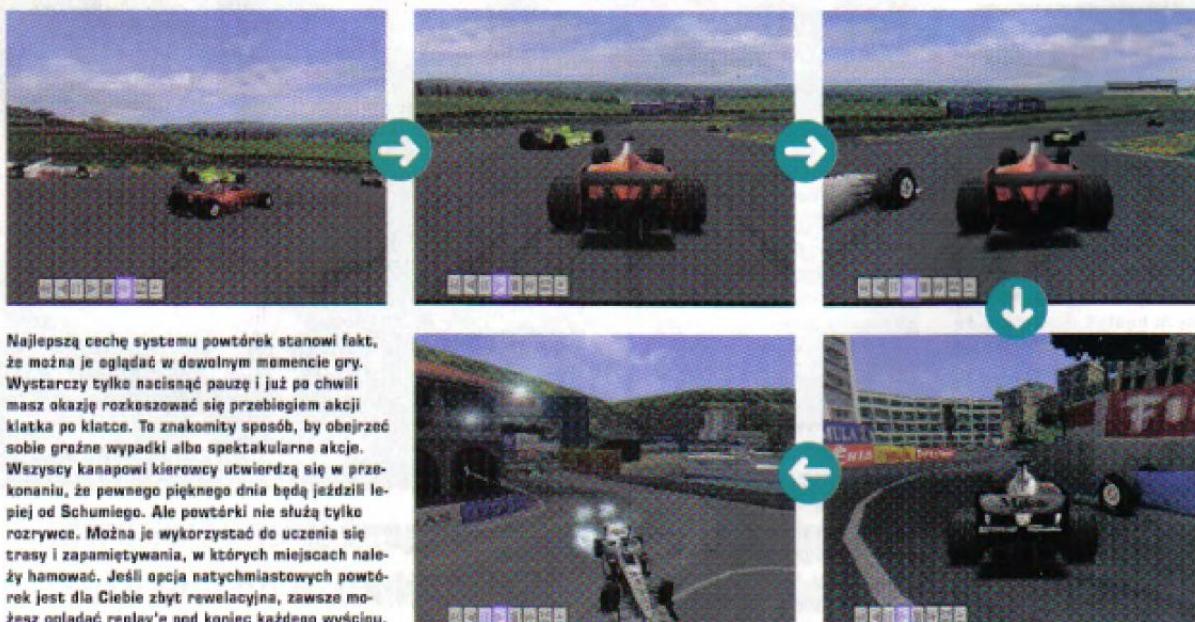
SZEŚĆ LIG

W trybie arcade zrezygnowano z systemu checkpointów znanej z edycji 2000. Zamiast tego wprowadzono sześć lig. Wygraj gorsze samochody, a będziesz mógł stopniowo ulepszać ich statystyki. Dopiero później pojawi się czas na przesiadkę do Ferrari.



POWTÓRKA Z ROZRYWKI...

TO ZUPEŁNIE TAK, JAKBYŚ TRZYMAŁ W RĘKU PILOTA OD WIDEO

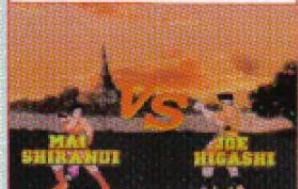


Najlepszą cechę systemu powtórek stanowi fakt, że można je oglądać w dowolnym momencie gry. Wystarczy tylko naciąć pauzę i już po chwili masz okazję rozkoszować się przebiegiem akcji klatka po klatce. To znakomity sposób, by obejrzeć sobie groźne wypadki albo spektakularne akcje. Wszyscy kanapowi kierowcy utwierdzą się w przekonaniu, że pewnego pięknego dnia będą jeździć lepiej od Schumiego. Ale powtórki nie służą tylko rozrywce. Można je wykorzystać do uczenia się tras i zapamiętywania, w których miejscach należy hamować. Jeśli opcja natychmiastowych powtórek jest dla Ciebie zbyt rewelacyjna, zawsze możesz oglądać replay'e pod koniec każdego wyścigu.

Fatal Fury Wild Ambition

KONFUCJUSZ ZWYKŁ MAWIAĆ „ŚMIERTELNA ZŁOŚĆ JEST PRZEJAWEM WYGÓROWAŃCH AMBICJI”. CZY NIE MA INNEGO WYJŚCIA?

MASA LUDZI



Z 14 wojownikami do wyboru (plus dwoma ukrytymi) na pewno nie będzie się nudzić. Nauka ciosów poszczególnych postaci nie zajmuje zbyt dużo czasu, gdyż komendy są niemal takie same.

POWER UP



Gdy upłynie trochę czasu, Twój pasiek energii zacznie się zapętlac. Kiedy już cały będzie wypełniony, możesz wreszcie się wyzwać. Wpadasz w totalną furię i wykonujesz piorunującą mocne uderzenie. Zwykle taki atak ma ograniczony zasięg, ale zawsze powoduje niezłe zamieszanie.



FLOWER POWER



Od czasów Street Fightera możemy obserwować jak krucze japońskie kobiety walczą z potężnymi facetami. Fatal Fury nie jest tu żadnym wyjątkiem. Młoda Mai demonstruje swój spryt w walce z R. YamaZakiem.



TRZYMAJĄC SIĘ NA DYSTANS

Zupełnie jak w Street Fighterze (i niemal każdej powstałej po nim bijatyce), również w Fatal Fury Wild Ambition występują postacie atakujące na odległość. Mogą to być łańcuchy, porcje energii, a nawet (jak to widać na zdjęciu z lewej) wachlarze.



ZGRANA PACZKA



14 postaci? Super. Każdy w wojowników odgrywa ważną rolę w historii. Koncentruje się ona wokół Terry i Andy'ego. Ich ojciec został zabity przez złego Goose'a Howarda, jednego z bossów świata przepustczego.

Trzeba być prawdziwym fantastą, żeby starać się ulepszyć wszystkie Tekkeny i Street Fightery. Jakość, głębia i złożoność combosów współczesnych bijatyk doszły już do takiego poziomu, że próba stawienia im czoła – w nadziei na zwycięstwo – jest albo głupia, albo nieroztropna. Nie ma po prostu innej możliwości.

Sądząc po wczesnej wersji gry, Fatal Fury będzie musiała uznać wyższość swoich zasłużonych przeciwników. Nie dlatego, że jest kiepska. Ma przecież kreskówkową grafikę i szybką akcję. Wybór postaci jest niezwykle szeroki: od szybkich i

słaby do słoniowatych amerykańskich zapaśników. Każdy z wojowników dysponuje własnymi ciosami i zdolnościami.

Fatal Fury nawiązuje do serii komiksów i kreskówek anime. Stanowi jednocześnie przypomnienie nieistniejącego już nurtu Neo Geo. Nie wiadomo jednak czy i w jakiej formie przejdzie przenosiny z dwuwymiarowego świata do trójwymiarowej gloria PlayStation. Powiedzmy sobie szczerze, że nie często zdarza się gra, w której występują Goose Howard i Duck King. Wkrótce przyjrzymy się jej bliżej... Miejmy nadzieję, że do tego czasu gra będzie jeszcze lepsza.



• ZA

- Bogate dziedzictwo
- Stylizacja anime
- 14 postaci

• PRZECIW

- Trochę za wolna
- Dwuwymiarowa
- Zbyt proste ciosy

• ZANIM KUPIŚ

Jeśli Fatal Fury nie zostanie podane poważnym modyfikacjom, może się okazać, że jest zbyt przestarzała, by przepiąć nam do gustu. Jak na rezydencję, gra jest zbyt powolna i za mało stylowa. Przypomina bardziej oryginalnego Street Fightera 2 niż Tekkena 3.

„Grafika jest kreskówkowa, akcja szybka, a do wyboru mamy dużo postaci”

Samurai Showdown

Warriors Rage

CZY NIE CHCIAŁEŚ KIEDYŚ ZOSTAĆ SAMURAJEM?

WEŹ DO RĘKI BROŃ I STAŃ DO WALKI

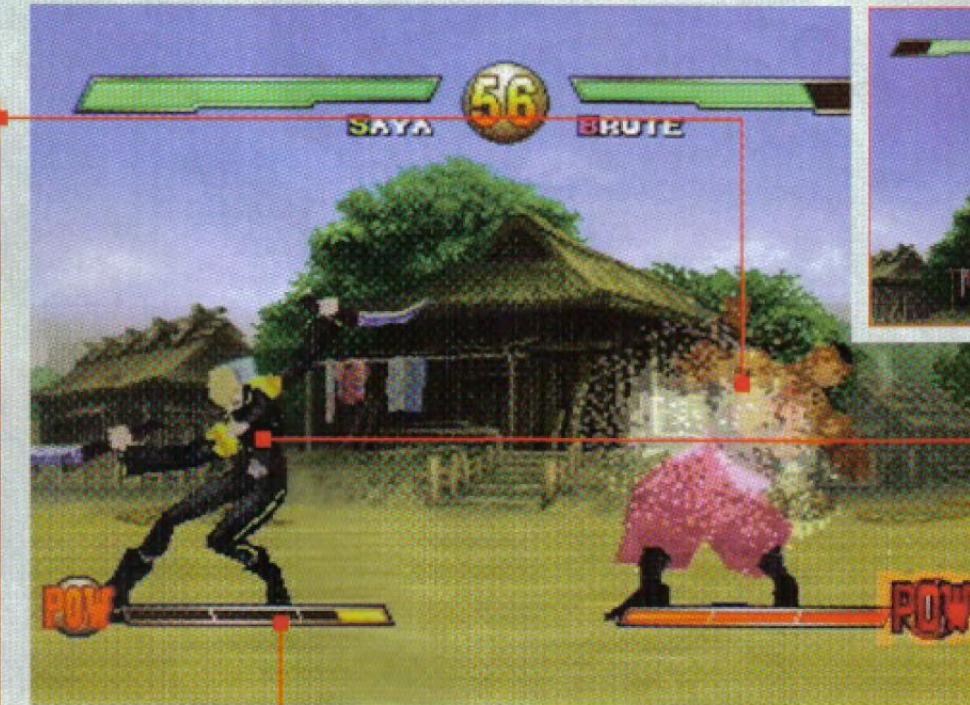
RÓŻNORODNOŚĆ



Każdy z wojowników ma swoje własne metody walki. Wielu z nich atakuje tak szybko, że nie sposób się uchylić. Spotkanie z nimi prawie zawsze kończy się masakrą.

POWER UPY

Gdy spada grad ciosów, wzrasta poziom energii każdego z wojowników. W momencie, w którym pasek dojdzie do symbolu 'Pow', jesteś w stanie wyprawdzić niezwykle potężny atak specjalny. Powinieneś on odrzucić Twojego przeciwnika na drugi koniec ekranu.



PIANA Z PYSKÓW

Przerwa w walce następuje wtedy, gdy jeden z wojowników odzyska trochę sił. Drugi zaczyna go wtedy prowokować. Krzyczy oczywiście po japońsku. To jest baardzo cool.

DYNAMIKA



Pomimo problemów związanych z grą, akcja jest niekiedy bardzo dynamiczna. Oto widzimy jak Haomaru przeprowadza bokserski hak, wykorzystując rękojeść swojego miecza. Biedny ten jego przeciwnik.

Podziły klasowe dotyczą gier w takim samym stopniu jak społeczeństwa. Na jednym biegunie znajdują się różne *Toshinden* i *Dead Or Alive*, czyli plebs. Na drugim są *Bushido Blade* i *Tenchu* – a więc honorowi Samuraje gatunku. Różnica jest oczywista: z jednej strony mamy szalone naciśkanie guzików, a z drugiej granie, które przypomina strojenie instrumentu muzycznego.

Samurai Showdown aspiruje do tej drugiej kategorii. Nie ma tu efektownych, wieloprzyciskowych combosów; możesz również zapomnieć o szalonym nawalaniu w klawisze.

nawalaniu w klawisze. Masz dużo czasu, żeby przemyśleć swoje ruchy. Wykonują się one niezwykle powoli, więc przez długi czas będziesz otwarty na ataki przeciwnika.

Nie ma jednak róży bez kolców. Pomimo pięknych tet, grafika postaci wygląda na dość wiekową. Walka nie jest zbyt płynna. Za każdym razem, gdy przygotowujesz się do ataku, zatrzymujesz się na krótką chwilę, zupełnie jakby musiała się przygotować.

Samuraje z firmy JVC mogą powalić nas na ziemię, ale chyba jednak będą musieli wcześniej nastrzelić swoje miecze.

Fani bijatyk na pewno powinni się nią zainteresować.

BŁYSK

Podczas walki bronią masz okazję zaobserwować ciekawe efekty. Niektóre ciosy są trudne do przeprowadzenia, ale gdy już Ci się to uda, zaskoczy Cię piękna animacja.



„Nie ma tu efektownych kombosów; możesz również zapomnieć o szalonym nawalaniu w klawisze”

OPINIA

O ZA

- Ciekawa walka
- Mieczowa akcja
- Piękne tła

O PRZECIW

- Nadęta walka
- Kiepska grafika postaci
- Nieprzekonujące mechanika

O ZANIM KUPISZ

Samurai Showdown ma przestępczą grafikę i grywalność. Jednak pod tą powłoką znajdują się solidne gierka. Trzeba tylko nieco dopracować niektóre elementy. • zwłaszcza szybkość walki. Jest szansa, że gra nie zeprzeździ swojego potencjału.

KONKURS



SHEEP

PYTANIA
KONKURSOWE

KTO JEST PRODUCENTEM
GRY „SHEEP”

DO WYGRANIA
2 GRY „SHEEP”

FUNDATOREM Nagród jest FIRMA SONY POLAND.

NA ODPowiedzi, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO
MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU PISMA. PRzesyłajcie JE
NA ADRES: PLAYSTATION MAGAZYN UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

KONKURS 05/01

SHEEP



8

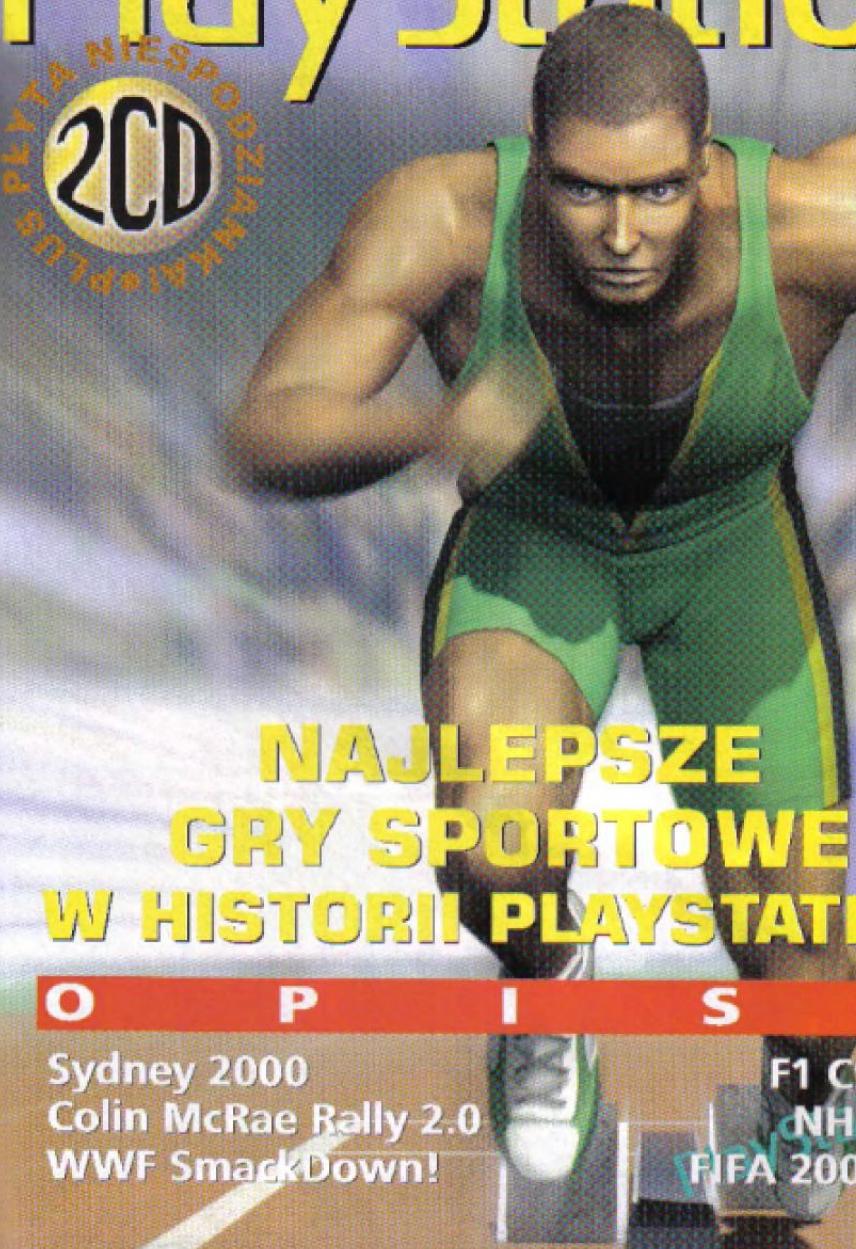
DEM NAJLEPSZYCH GIER SPORTOWYCH

SYDNEY 2000, COLIN McRAE RALLY 2.0, WWF SMACKDOWN! WIELE INNYCH

Od fabryk
PlayStation
magazyn

INDEX 355437 • ISSN 1507-6083 • CENA 26,75 zł (w tym 7% VAT) • NR 1/01

Totaku PlayStation



NAJLEPSZE GRY SPORTOWE W HISTORII PLAYSTATION

© 2013 Pearson Education, Inc.

O P T I S Y

Sydney 2000 E1 CS 2000

**Sydney 2000
Colin McRae Rally 2
WWF SmackDown!**

F1 CS 2000
NHL 2001
FIFA 2001, SSX

The image shows the front-left view of a white Ford Escort RS Cosworth rally car. The car has blue and red racing stripes and features prominent 'Mobil 1' and 'Vauxhall' sponsorship logos. The background is a solid orange color.

PRZEGŁĄD SPRZĘTU

36

A photograph showing a stack of approximately 15-20 dark-colored books standing upright next to a white digital kitchen scale. The scale has a digital display showing the number '36' and a small blue platform. A blue cloth or paper is partially visible in front of the scale.

44

**EKSTRA
PLAKAT**

PRZEGŁĄD NOWOŚCI



38, 44



WKRÓTCE W KIOSKACH!

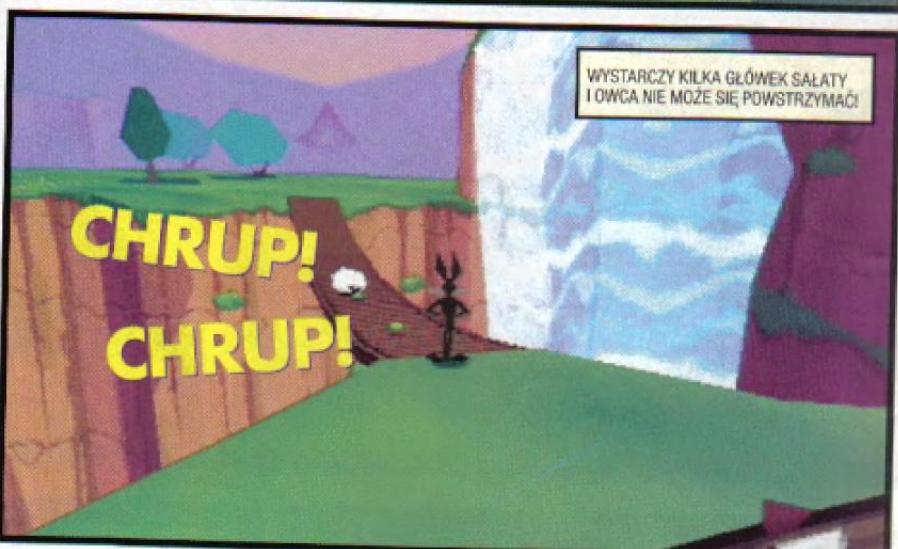
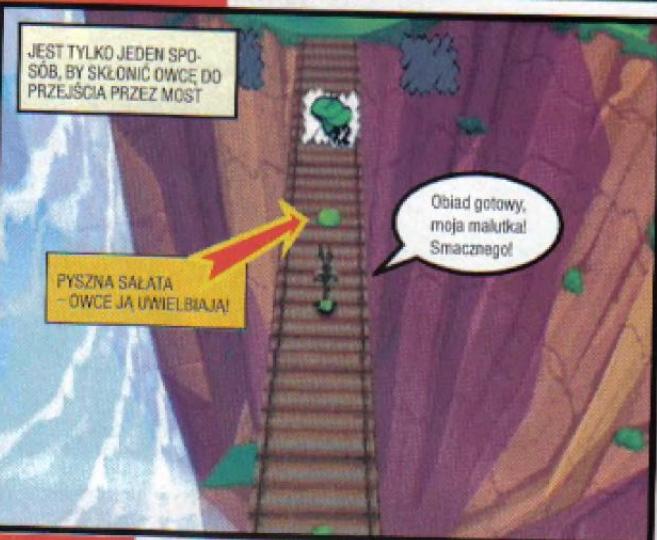
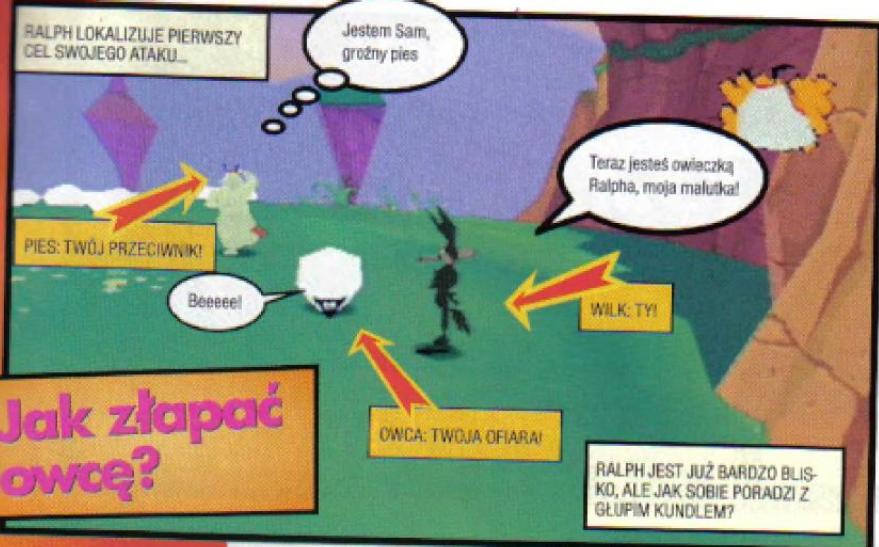
POD LUPĄ

**i wciąż słyszać
tobeczenie...**



ZAPRASZAMY NA SPOTKANIE Z OWCA, PSEM I WILKIEM

Sheep Dog 'N' Wolf



Wydawca:	Infogrames
Producent:	Infogrames
Gatunek:	Zręcznościówka
Liczba graczy:	1
Premiera:	Maj
Platforma:	PlayStation
Strona www:	www.infogrames.com

Zanim my, ludzie przebilliśmy się na sam szczyt łańcucha pokarmowego, gdzie mamy nieograniczony dostęp do wszystkich gatunków, w przyrodzie istniała delikat-

na równowaga. Myśliwy polował na swoją ofiarę, gdy był głodny. Ona zaś podejrzliwie rozglądała się



szukając myśliwego, gotowa w każdej chwili rzucić się do ucieczki.

Ale czasy się zmieniły. Stada są dziś bronione przez najlepszego przyjaciela człowieka, czyli psa. Myśliwy musi być o wiele sprytniejszy.

JEDYNA DROGA PROWADZI PRZEZ TE BRAME, CHYBA TRZEBIA BEZDIEZ TROCHĘ RUSZYĆ ŁEPETYNA?



Kraciasta zagadka!

Zamek jest zamknięty! Bliżej tu musi być jakiś przełącznik...

HMM... CIEKAWE, CO TAM JEST NAPISANE?

GUMKA RECEPTURKA I DRZEWKO? POCZEKAJAC CHWILĘ...

BY USING THE RUBBER BAND AND THIS TREE, YOU CAN OPEN THIS GATE. DO NOT FORGET THAT YOU CAN USE OBJECTS WHEN YOU ARE ATTACHED TO THE RUBBER BAND...

UŻYWAJAC GUMKI RECEPTURKI I DRZEWKA MOŻESZ OTWORZYĆ BRAMĘ. PAMIĘTAJ, ŻE HUŚTAJAC SIE NA GUMCE JESTEŚ W STANIE UŻYWAĆ RÓŻNYCH PRZEDMIOTÓW...

ATAK Z UKRYCIA TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ SKUTECZNYCH METOD, RALPH DOPIERO SIĘ O TYM PRZEKONA...

Jak piękny krzaczek!
Ciekawe, co można z nim zrobić?

Zasadzka!

Czyli jak się zamaskować...

X HIDE

BEZ CHWILI WAHANIA NASZ SPRYTNY WILCZEK WSKAŁE DO ŚRODKA!

TO ZNAMOMITA KRYJÓWKAI SAM MINIE NIGDY NIE ZAUWAŻY!

TE DWA PRZEDMIOTY NA PEWNO MI SIĘ PRZYDADZA,

Huśtawka!

Jeśli sytuacja zmusi go do przywiązańia do pleców olbrzymiego fajerwerka i przebycia w ten sposób drogi do swojej ofiary, musi odłożyć na bok logikę. Nie ma po prostu innego wyjścia, chyba że chce dalej głodować.

Witamy zatem w świecie Sheep, Dog 'N' Wolf. Wcielasz się tu w rolę trzeciego z tytułowych zwierzątek – wilka Ralph'a. Jesteś kuzynkiem Wile

E Coyota, który ugania się za Strusiem Pędziwątem. Głównym celem każdego porządnego wilka – a więc i Twoim – jest zdobycie owcy na kolację. Co ważniejsze Daffy Duck namówił Cię na udział w zawodach Sheep, Dog 'N' Wolf, w których główny uczestnik – czyli Ty – musi zdobyć jak najwięcej

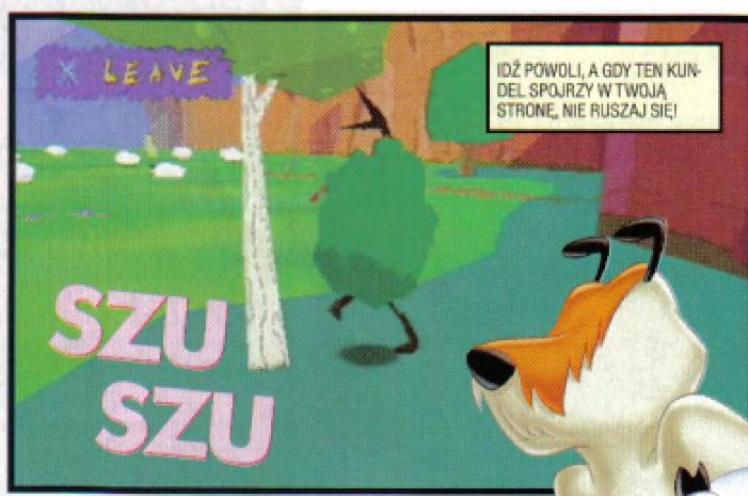
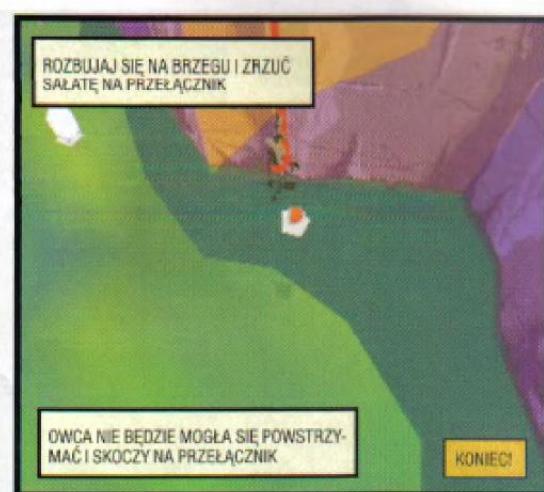
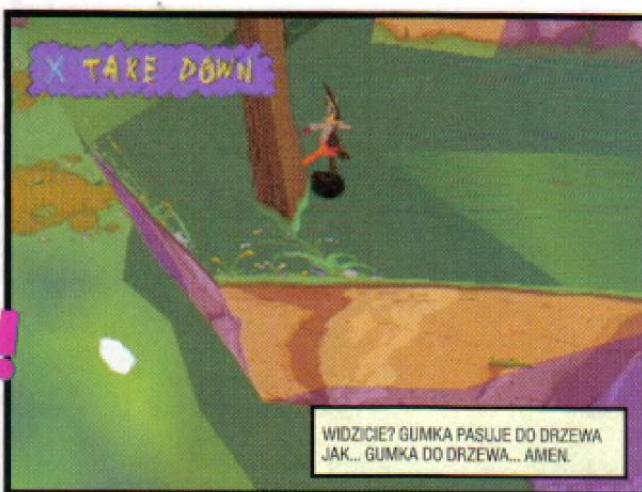


owiec. Zwierzęta te nie są zbyt inteligentne i dość licznie występują w okolicy. Problem stanowi pies Sam, który dzielnie stoi na straży stada. Jeśli Cię złapie, będziesz miał nie lada problemy.

Platformówka dla dzieciaków? Nic z tych rzeczy! Od samego początku staje się to jasne. Ta gra to znakomita mieszanka świątecznych zagadek i ak-

centów komediowych. Ona naprawdę ma uniwersalny wydźwięk, co nieczęsto ostatnio się zdarza. To jednak przede wszystkim zręcznościówka, tyle tylko, że niezwykle diabelsko skonstruowana.

Nie szukaj tu jednak spadających z góry sześcianów ani baniek mydlanych, które trzeba układać w odpowied-



dniej kolejności. Nie ma tu również typowych męczących elementów platformówki – niekończących się szeregiów żetonów do zebrania ani wielkich bossów, których pokonanie ciągnie się w nieskończoność. To zupełnie nowa jakość i niespotykany gatunek. Pierwszy poziom wprowadza Cię w strukturę gry. Ralph za-

czywa w punkcie A. Musi złapać owcę w punkcie B i w jakiś sposób przenieść swój zawinięty w wełnę posiłek do wyjścia w punkcie C. Pierwszym problemem, na jaki natrafisz jest pies Sam, który nie spuszcza oka z owiec. Aby odwrócić jego uwagę, warto będzie zebrać trochę sałatki. Owieczki za nią po

prostu przepadają. Gdy ją widzą, zapominają o strachu przed pazurami i kłami wilka. Być może ich mózgi są tak małe, że jest w nich miejsce tylko na jedno uczucie w danej chwili. Gdy tylko wyczujaą gdzieś w pobliżu sałate, natychmiast radośnie podbiegają w Twoim kierunku.

Musisz jednak podejść do nich bliżej. Gdy tylko zblizasz się do stada, w rogu ekranu pojawia się 'Sam-o-meter'. Widać na nim pysk psa. Może być on różnego koloru. Gdy jest zielony, oznacza to, że znajdujesz się poza zasięgiem wzroku Sama i możesz w miarę swobodnie się poruszać. Gdy zblizasz się do wartownika, robi się pomarańczowa.



POD LUPĄ

PRZENIESIENIE ZDOBYCZY DO PUNKTU WYJŚCIA WCAŁE NIE JEST TAKIE ŁATWE, JAK MOGŁOBY SIĘ WYDAWAĆ...

Air owca!

Jak przedostać się z owcą do wyjścia?

TAP!
TAP!

MUSZE... JAKOŚĆ WSADZIĆ... TĘ CHOLERNĄ... OWCE... DO WINDY... UFF...

WYSTARCZY ROZŁOŻYĆ NA DRODZE SO-CZYSTĄ SAŁATEK I OWCA CHĘTNIE PRZEJDZIE Z WINDY NA HUŚTAWEK...

RALPH KŁADZIE OWCE NA WINDZIE, PODSKAKUJE I WINDA URUCHAMIA SIE...

KLIK!

ZNAKOMICIE! WŁAŚNIE TU MIAŁA SIĘ ZNALEŹĆ.

YAK!
YAK!

ZRZUĆ TEN GŁAZ ZE SKARPY. OWCA ZOSTAJE KATAPULTOWANA W KIERUNKU WYJŚCIA!

B
O
I
N
G!

KONIEC!

Sam może Cię wówczas usłyszeć lub zobaczyć. Podczas wszelkich ruchów, musisz trzymać wcisnięty klawisz R1 – to opcja cichego skradania się. Gdy wskaźnik zmieni kolor na czerwony, najrozsądniej jest wziąć jak najszybciej nogi za pas – Sam Cię zobaczył. Cała sztuka polega więc na podkradaniu się w kierunku stada i

chowaniu się za skałami i drzewami, gdy tylko pies patrzy w Twoją stronę. Trzeba też rozkładać sałatek, aby skłonić owce do podejścia bliżej. Potem znów się podkradamy i tak dalej, aż wreszcie lapiemy przerażone zwierzę. Na tym jednak nie koniec. Przedostanie się z punktu B do wyjścia w punkcie C nie jest wcale takie łatwe. Często musisz przechodzić

po wąskich mostkach, które mogą jednocześnie wytrzymać ciężar tylko jednej osoby (sorry, zwierzątka). Po kilku eksperymentach okazuje się, że tylko porozkładanie na moście sałaty gwarantuje, że owca będzie miała ochotę tamtedy przejść. Przebiegasz więc przez most rozkładając warzywa szybciej niż owca jest w sta-



WYWIAD

O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI? ZAPYTALIŚMY HERVE SILWY, GŁÓWNEGO PROJEKTANTA SHEEP DOG 'N' WOLF...

– Dlaczego ze wszystkich wielkich licencji Warner Bros zdecydowałeś się właśnie na tę?

– Próbaliśmy zrobić gry z Roadrunnerem i Wilem E. Coyotem, ale format wydruku wydał nam się zbyt nudny. Senia Sheep Dog 'N' Wolf składa się zaledwie z ośmiu odcinków, ale jej humor jest po prostu wyśmienity. To nie tylko zabawna kreskówka, ale również świetna zabawa dla graczy w różnym wieku.

– Jak zaplanowaliście zamianę kreskówek w grę?

– Niektóre z poziomów są mocno związane z kreskówką. Nie mieliśmy z nimi zbyt wielu problemów. Postacie mają tak silną osobowość, że mogliśmy wprowadzić bardzo różnorodne misje. Bardzo pomogło nam to, że kreskówka jest stosunkowo mało znana.

– Dlaczego w Sheep Dog 'N' Wolf nie ma trybu dla dwóch graczy?

– Eksperymentowaliśmy z trybem dla czterech graczy na podzielonym ekranie, ale nie działał on zbyt dobrze. Chcieliśmy stworzyć coś równie fajnego jak główna gra, ale jej struktura nie zapewniała dobrej zabawy dla wszystkich osób. Skoncentrowaliśmy się więc na stworzeniu znakomitego tytułu dla jednego gracza.

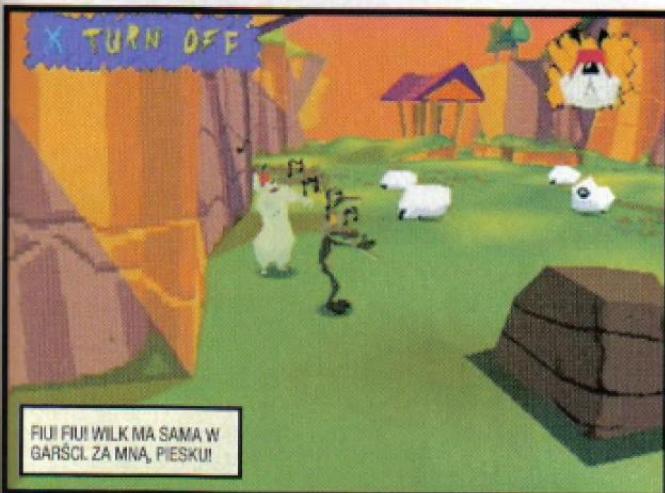
Znakomicie!

nie je zjeść. Potem już tylko czekasz na nią po drugiej stronie. Znakomite.

Trzeba w tym miejscu powiedzieć, że to jedynie najprostsze z zagadek, jakie można tu spotkać. Na późniejszych poziomach będziesz musiał łączyć ze sobą różne przedmioty w niespotykany sposób. Odkrycie jak to zrobić wymaga wielu eksperymentów. Na przykład butelka sałatkowego



Sheep Dog 'N' Wolf



sosu nie ma zbyt wielu zastosowań. Jeśli jednak postawisz koło niej wentylator, stado będzie w stanie wyczuć atrakcyjny zapach z odległości 20 metrów. Na pewno któraś z owieczek nie będzie w stanie się oprzeć i uciec nie prosto przed nosa srogiego wartownika. Najważniejsze jednak, że w wielu sytuacjach można złapać owę na wiele sposobów i tylko wypróbo-

wanie różnych strategii umożliwi Ci znalezienie najbardziej odpowiedniego sposobu.

Gra wypełniona jest aż po brzegi niezwykłym humorem. Za pierwszym razem, gdy będziesz podkradał się w okolice pozycji Samą (przebranej za ni mniej ni więcej, tylko krzak), a on odwróci się w Twoją stronę, zaczniesz trząść się z przerżenia. Stanie się tak

między innymi dlatego, że w *Sheep, Dog 'N' Wolf* znajdują się bezpośrednie nawiązania do gier w stylu *Metal Gear Solid*. Przede wszystkim jeden *Sheep, Dog 'N' Wolf* jeden z najbardziej dopracowanych tytułów, jakie ostatnio pojawiały się na PlayStation. Zauważysz co prawda kilka drobnych niedociągnięć, ale wszystkie z nich będzie można poprawić

przed premierą. Zapamiętajcie nasze słowa – ta mieszanka łamigłówki, przygodówki, platformówki i stealth'em up'a może okazać się niesamowicie wciągająca. *The Krypton Factor...* z przeżuwaczami? To coś, co nie zdarza się codziennie.

Do zobaczenia,
beeeeeeeeel



PlayStation® 2



Sky Odyssey™

PAL

**PYTANIE
KONKURSOWE:
KTO JEST DYSTRYBUTOREM
GRY „SKY ODYSSEY”?**

**DO WYGRANIA:
3 GRY „SKY ODYSSEY”**

FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA SONY POLAND.
NA ODPowiedzi, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO
MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU PISMA. PRzesyłajcie JE
NA ADRES: PLAYSTATION MAGAZYN UL.MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

KONKURS 05/01

SKY ODYSSEY

**MAJ
2001**

SPIS TREŚCI

NOWOŚCI:

- 044 Nowości

ZAPOWIEDZI:

- 045 Half-Life

- 046 Extermination

RECENZJE:

- 048 Quake III: Revolution

- 050 Zone Of The Enders

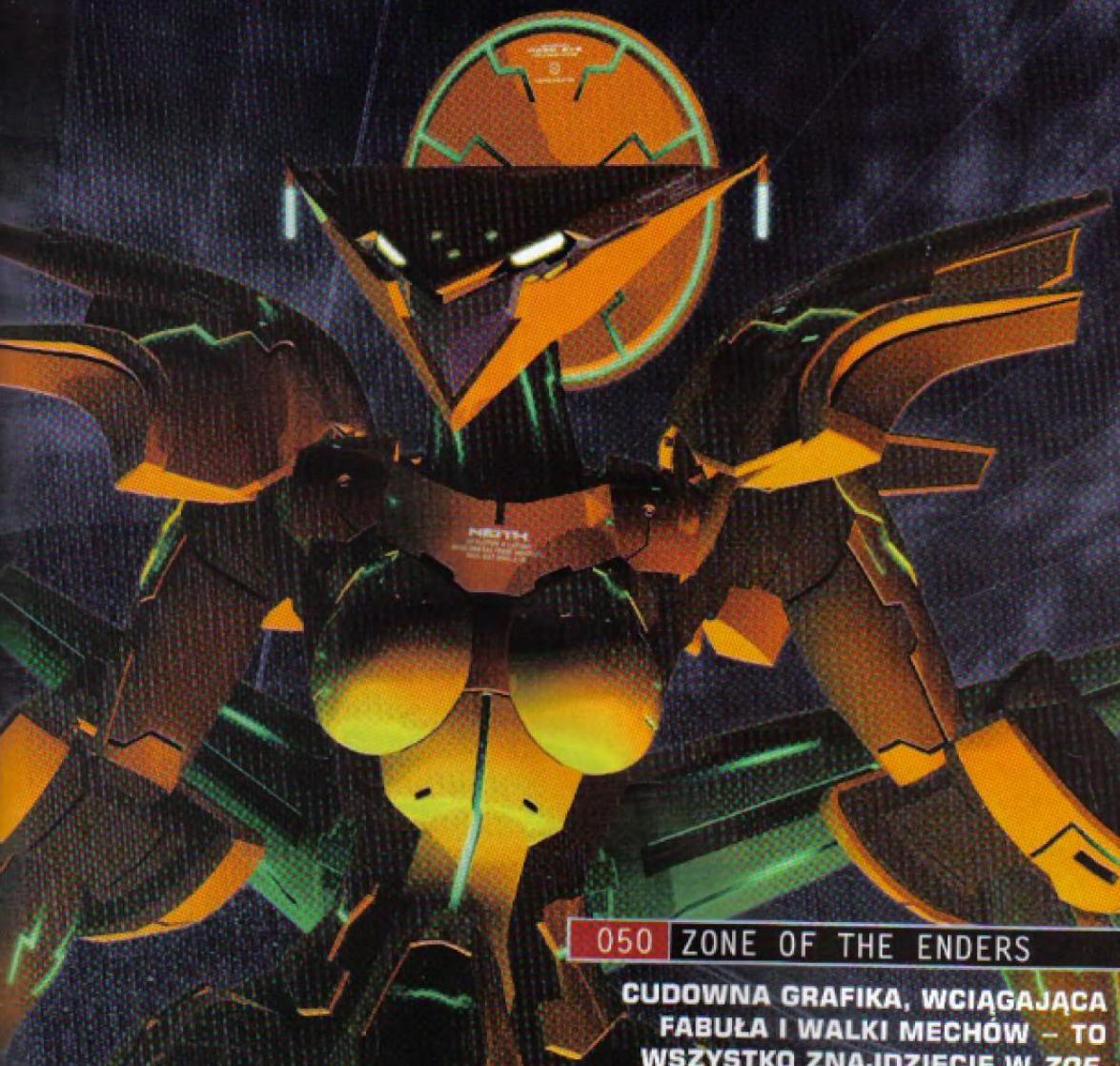
- 051 Oni

- 052 NBA 2 Night

- 052 Driving Emotion Type-S

050 ZONE OF THE ENDERS

CUDOWNA GRAFIKA, WCIĄGAJĄCA
FABUŁA I WALKI MECHÓW – TO
WSZYSTKO ZNAJDZIECIE W ZOE.



048 QUAKE III REVOLUTION



051 ONI



045 HALF-LIFE

SPRZĘT DO PS2

PS2: Twardy jak skała

Możliwość grania na PS2 w sieci znów stała się bardziej realna. Firma Sony ogłosiła swoje plany powiększenia asortymentu sprzętu dostępnego do PS2. Ma to nastąpić jeszcze w tym roku.

Firma Sony zawsze pragnęła, by PS2 stało się ważnym elementem domowego systemu rozrywki, a nie tylko konsolą do grania. Nowy zestaw urządzeń peryferyjnych i dodatków, jakie mają pojawić się w ciągu kilku miesięcy w japońskich sklepach, potwierdza to założenie.

Już w lipcu będzie można kupić w Japonii dwa, długo oczekiwane urządzenia. Pierwsze z nich to twardy dysk o pojemności 40 gigabajtów (to naprawdę BARDZO DUŻO!), drugie to interfejs o przepustowości 100 Mbps, który umożliwia swobodny przepływ dużych ilości

danych, pod warunkiem dostępu do szybkiej sieci).

Jednak na tym nie koniec sensacji. Firma Sony, wspólnie z Namco i Segą, wyprodukuje nową maszynę opartą na PS2, a wykorzystującą najnowocześniejsze technologie sieci włókien optycznych. W zestawie znajdzie się PlayStation 2, monitor, kamera video i szybki dostęp do sieci. Dzięki temu ostatniemu użytkownicy będą mogli grać w sieciowe gierki, kupować w sieci, oglądać cyfrowe animacje i robić wiele innych rzeczy w Internecie. Przy niezwykle szybkich modemach, możliwości są praktycznie



nieograniczone. Usługa ta ma być dostępna w Japonii już pod koniec tego roku.

Jeszcze mało? Firma Sony wprowadzi na rynek kabel, którym będzie można połączyć obsługujące Internet telefony komórkowe nie tylko z PSone (patrz strona 8), ale również PS2. Japońska premiera urządzenia miała miejsce w marcu.

I wreszcie firma Sun Denshi opracowała modem USB 56k, który w tym miesiącu pojawił się na japońskim rynku. Sprzedawany jest razem z programem NetFront. Europejska premiera ma mieć miejsce jeszcze w tym roku.

SEGA PODDAJE SIĘ

Soniczny Boom na PS2

Decyzja firmy Sega o zaprzestaniu produkcji konsoli Dreamcast i zajęciu się produkcją gier to znakomita wiadomość dla posiadaczy PS2. Odwieczny rywal firmy Sony postanowił w najbliższych miesiącach przenieść wiele swoich udanych licencji na PlayStation 2.

Firma Acclaim będzie pierwszym z producentów, którzy zajmą się konwersją bogatego katalogu gier na PS2. W maju ukazuje się Crazy Taxi, a na czerwiec zapowiedziano premierę dwóch kolejnych tytułów: wyścigu ciężarówek 18-Wheeler i bijatyki z bocznym przewijaniem ekranu Zombie Revenge.

We wrześniu na rynku mają się pojawić dwie gry opracowane przez Segę. Pierwsza z nich to robiący duże wrażenie Virtua Fighter 4 (odpowiedź na Tekken Tag). Druga to Space Channel 5 – gra taneczna. Przypomina ona Dancing Stage Euro Mix i Jungle Book Groove Party. W dalszych zapowiedziach znajduje się kolejnych 11 tytułów firmy Sega, choć nie wszystkie zostały jeszcze oficjalnie potwierdzone. Gromadząc w nie na PlayStation na przełomie ro-

ku 2001/2002. Na pewno coś jeszcze o nich napiszemy.



ZABAWKI Z MGS2

Snake po operacji plastycznej

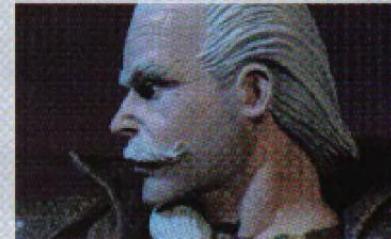
Producent plastikowych figurek, firma McFarlane Toys pokazała swoje nowe modele postaci z Metal Gear Solid 2. Firma stworzyła zabawki do pierwszej części i druga seria wygląda równie wspaniale jak poprzednia.

Pełna kolekcja będzie się składać z siedmiu, niezwykle szczegółowych figurek. Jest wśród nich oczywiście główny bohater Solid Snake – wraz ze swoim imponującym arsenalem. Nie mogło również zabraknąć postaci

Revolvera Ocelota i Olgi. Tożsamość trzech kolejnych figurek trzymana jest w tajemnicy. W internetowym katalogu McFarlane można zobaczyć jedynie ich kontury.

Ostatnia figura to Metal Gear Ray – robot w kształcie owada stworzony przez Sons Of Liberty. Składa się on z sześciu części, z których każda będzie sprzedawana łącznie z jedną z figurkami. Będziesz musiał złożyć go samemu (i być może udało się z tajną misją do Nowego Jorku, żeby zdobyć instrukcję).

Figurki mają pojawić się w sklepach równolegle z premierą MGS2, latem tego roku.



PS2 W SKRÓCIE

INNE WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA PS2

- Firma Square przyśpieszyła prace nad Final Fantasy X, pierwszą częścią serii jako pojawi się na PS2. Cała historia kręci się wokół młodego wojownika imienia Tidus, który zgodnie z tradycją, nosi potężny miecz i zakochuje się w pięknej czarodziejce...

- Alone In The Dark: The New Nightmare zapowiada się rewelacyjnie. Firma Infogrames ogłosiła ostatnio, że tytuł ten ukaże się również na PS2. Będzie to zasadniczo ta sama gra, ale z lepszą grafiką i bardziej filmkami FMV...

- Gdy mówimy o najlepszych RPG-ach, nie sposób nie wspomnieć o Baldur's Gate II. Tymczasem firma Interplay ogłosiła, że przygotowuje wersję PS2 pełcowej przygódki Dungeons And Dragons. Nie wiadomo jeszcze, czy będzie ona w stanie skorzystać z sieciowych możliwości PS2...

- Parappa The Rapper powraca ze swoją magiczną muzyką. Tym razem na PS2. Taką wiadomość podano ostatnio na konferencji prasowej w Tokio. Już na początku lata w japońskich sklepach pojawi się rappingi plaski ludzik, który zdobył sobie tuły fanów.





INWAZJA OBCYCH

DANE

WYDAWCIA: Havas Interactive
PRODUCENT: Gearbox
GATUNEK: Strzelanina FPP
CECHY:
 Nowe tryby multiplayer
 Zupełnie nowe poziomy
 Tryby współgrający i rywalizacji
 Czarno-białe nowa technologia
PREMIERA: Czerwiec 2001
KONTAKT:
www.gearboxstudios.com

Half-Life

KRÓL PECETOWYCH STRZELANIN POJAWIA SIĘ NA PS2

Jedną z największych zalet PS2 jest fakt, że daje ona posiadaczom konsoli szansę zagrania w typowo pecetowe gierki. Ostatnim klasykiem, który czeka na konwersję na PS2 jest *Half-Life*. To strzelanina z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, uważana przez wielu za najlepszą grę stworzoną kiedykolwiek na peceta.

W *Half-Life* wcielasz się w rolę Gordona Freemana, naukowca z Centrum Badawczego Black Mesa. Przeprowadzano tam międzywymiarowy eksperyment. Kiedy się nie udało, centrum zostało nawiedzone przez dziwaczne stworzenia. W odróżnieniu od innych pecetowych strzelanin w rodzaju *Unreal Tournament* (PSM 4/01 – 8/10) i *Quake III* (patrz strona 48), w tej grze niezwykle istotny jest scenariusz. Jego meandry odkrywasz, zbierając nowe, coraz

to bardziej spektakularne uzbrojenie. Twórcy przeciwnicy są niezwykle inteligentni – jeśli schowasz się za jakąś skrzynią, po prostu wykorzystają Cię stamtąd granatem. Całe szczęście, że możesz ich przestraszyć, odwracając się wtedy i rzucając do panicznej ucieczki.

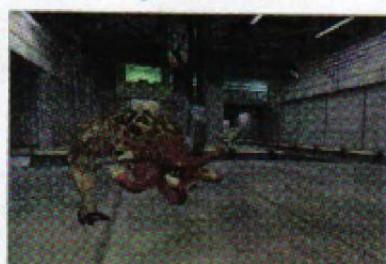
Gra zaczyna się od ataku obrzydliwych, potężnych krabów. Później następuje gwarkowy zwrot akcji, gdy przybywają oddziały rzadowe. Ich zadaniem jest eliminacja wszystkich, którzy brali udział w eksperymencie. Oznacza to, że zostałeś wyrzucony i musisz liczyć tylko i wyłącznie na siebie. Przebijasz się więc przez niezwykle inteligentnie zaprojektowane poziomy. Czasem musisz zawrócić, żeby znaleźć 'ten klucz', który otworzy 'ten zamek'.

Jeśli znasz pecetową wersję gry, z radością powinieneś przywitać wiadomość, że niektóre

jej aspekty i środowiska zostały ulepszone. Dzięki większym możliwościom obliczeniowym PS2, można było umieścić na korytarzach więcej śmieci, zastosować lepsze efekty dymu i ognia, a także zwiększyć szczegółowość wykonania tel. Z niecierpliwością oczekujemy na wyniki pracy ludzi z firmy Gearbox nad opcjami multiplayerowymi. Obiecany nam również trybowy deathmatch i zupełnie nowe tryby rozgrywki, jednak nie ujawniono jeszcze żadnych szczegółów.

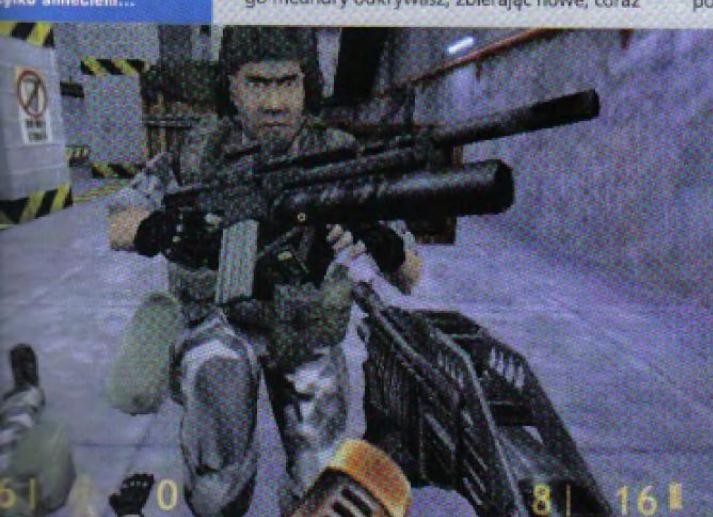
Całe szczęście, że w *Half-Life* będzie można grać przy pomocy klawiatury i myszy. Dzięki tym urządzeniom znacznie wzrosła grywalność *Unreal Tournament*. Jednocześnie *Quake III* udowodnił, że również pad PS2 znakomicie sprawdza się w strzelaninach. Kiedy wreszcie nadejdzie ten czerwiec?

Chorzy kolesie



Jakby samotna walka i pościgi przez rzadowe oddziały nie wystarczyły, wyzwanie, które staje przed Tobą w *Half-Life*, jest o wiele trudniejsze. Musisz starać się ze wszystkich sił, żeby tylko nie zostać zjedzonym. Zapomnij o nieprzyjaciółach z *Resident Evil* i podobnych gier. Tym razem spotykaš kreatury pochodzące z najgorzej koszmarów. Mają one przystawki i odnóża w najbardziej nieoczekiwanych miejscach.

Em w przyjacielu:
 Twoja specjalny oddział,
 a oczyść okolicę. Ty
 cyklo śmieciem...



8 | 16 |

WERSJA HALF-LIFE NA PC ZOSTAŁA OGŁOSZONA GRA ROKU PRZEZ PONAD 50 MAGAZYNÓW ■ FIRMA GEARBOX MA NADZIEJĘ, ŻE UDĄ JEJ SIĘ WYKORZYSTAĆ MOŻLIWOŚCI SIECIOWE PS2 I ODTWORZYĆ UBRÓK WERSJI Z PC

Cel-pal: Oprócz podstawowego widoku snajperskiego z perspektywy pierwszej osoby, mamy tu jeszcze TPS, w którym wprowadzone zostało automatyczne celowanie.

PIERWSZE WRAŻENIA

DANE

- WYDAWCIA: SOE
- PRODUCENT: Deep Space
- GATUNEK: Horror action
- CECHY:
 - Niewielkie płyty animacji,
 - pięknie wykondensowane postaci
 - Szalona akcja terroru przetrwania
 - To prawie film
- PREMIERA: Ma
- KONTAKT: www-ps2.com

Extermination

PIERWSZA NA ŚWIECIE GRA Z GATUNKU 'PANIC'

Kiedy przyjrzymy się bliżej historii gier wideo, okaże się, że obfituje ona w momenty przełomowe; w tytuły, które zmieniły ją nie do poznania. Pamiętasz jak podczas grania w *Metal Gear* okazało się, że rozwiązywanie jednej z zagadek znajduje się na teksturowym pudełku, w jakie zapakowana była gra? Albo scenę z pierwszego *Tomb Raidera*, gdy nagle znajdowałeś się na samym czubku głowy Sfinksa i okazywało się, że jest on wielkości Katedry Świętego Piotra?

Ale kiedy chodzi o najbardziej szokujące momenty w historii gier wideo, nic nie jest w stanie przebić

Resident Evil. Przypomnij sobie tylko, gdy przeszkodziłeś zombiakowi w jego odrążącym posiłku. Niech będzie przeklęty wirus T i jego pokręteli twórcy!

Resident Evil okazał się niezwykle wpływowym tytułem. W ciągu ostatnich kilku lat powstawało wiele gier nim inspirowanych. Jeśli jednak mielibyśmy wskazać jeden tytuł, który zapowiada się na najbardziej twórcze rozwinięcie idei horroru przetrwania, bez chwili wahania wskazalibyśmy na *Extermination*. Horror przetrwania umarł, nich żyje 'panic action'.

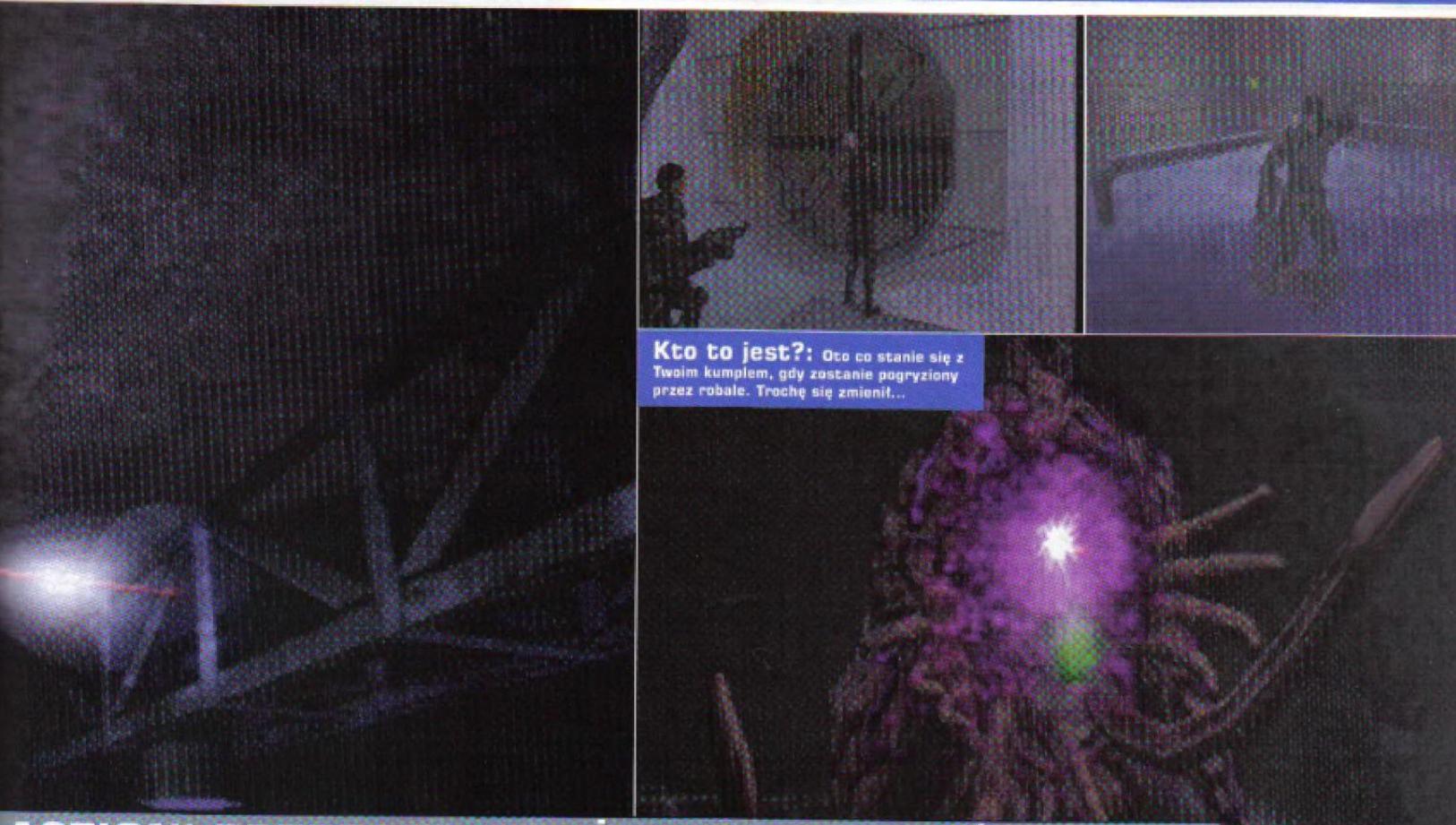
W ten właśnie sposób twórcy gry z firmy Deep Space postanowili nazwać nowy gatunek. Zachowa-

no w nim wiele elementów znanego z horroru przetrwania: podobny system sterowania, różnorodność potężnych broni czy szalejące hordy wiecznie głodnych, uwielbiających ludzkie mięso bestii.

Jednak sceneria gry różni się od poprzednich tytułów tego rodzaju. Trzeba w tym miejscu wspomnieć o klasycznym horrorze Johna Carpentera *The Thing* (rozpowiadanej w Polsce pod tytułami 'Przybysz' i 'Rzecz') z 1982 roku. Fort Steward to rządowa stacja badawcza, znajdująca się na Antarktydzie. Panuje w niej niesamowita cisza. Głównym bohaterem jest Denis Riley, młody oficer pracujący w siedzibie spe-

Gdzie jest bestia: Twój niesamowitą broń wyposażono w latarkę, jednak możesz jej używać tylko wtedy, gdy stoisz nieruchomo. Zeby było trudniej...

Labirynt: Jest tu wiele pomieszczeń do przeszukania.



Kto to jest?: Oto co stanie się z Twoim kumplem, gdy zostanie pogryziony przez robale. Trochę się zmieni...

ACTION' PRZERAZI CIĘ AŻ DO SZPIKU KOŚCI

cialnych. Przypadkowo pojawia się w stacji. Zaczyna się w ten sposób cały szereg wydarzeń, w których jest więcej napięcia i niezwykłej atmosfery niż mieliśmy okazję zaobserwować w jakiekolwiek grze wideo.

SKÓRA CIERPNIE

Odpowiednio wykorzystując efekty oświetleniowe, muzykę i niezwykłą grafikę ludziom z Deep Space udało się stworzyć niesamowity horror i osiągnąć przerzążający efekt. W jednej z fantastycznych scen nasz bohater idzie ciemnym korytarzem. Jedynym źródłem światła jest tam latarka zamontowana na je-

go karabinie. Widoczność nie przekracza pół metra. Niestety, latarki można używać tylko wtedy, gdy stoiemy nieruchomo. Oznacza to w praktyce, że podróż przez obfitujący w najróżniejsze robale korytarz zamienia się w prawdziwy horror. Pojawia się tu niebezpieczenstwo, napięcie i suspens. Wyobraź sobie tylko, że zatrzymujesz się, żeby włączyć latarkę i kilka centymetrów od Twojej twarzy zauważasz całą dywizję futrzastych robali.

Choć pewnie uważasz się za twardziela, ta gra będzie w stanie Ci porządnie przestraszyć. Nie chcemy zdradzać Ci zbyt wielu tajemnic scenariu-

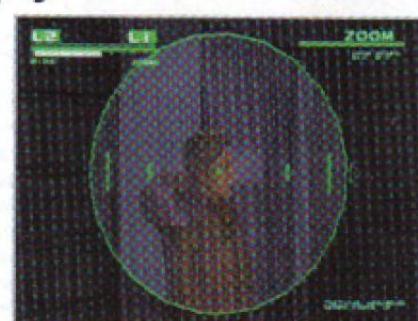
sza. Powiemy tylko, że jeden z Obcych robali znajduje się pod skórą na Twoich plecach i tylko czeka na okazję, żeby wyjść na zewnątrz. Chyba już zdążyłeś się spocić z wrażenia...

Extermination naprawdę zapowiada się na przełomową gierkę - już sam wygląd robi duże wrażenie. Pomimo iż przypomina nieco Metal Gear Solid 2 (choćby ze względu na widok z perspektywy trzeciej osoby), ma oferować zupełnie inną grywalność. Warto więc mieć tę grę na oku. Jednak nie pozwól sobie na to, by choć przez chwilę nie patrzeć na ten ciemny kąt tuż nad drzwiami. Tam może czaić się coś strasznego...



Uzbrojony pozęby

Zamiast szukać dodatkowych broni, tym razem możesz wyposażyć swój standowy karabin szturmowy (Assault Rifle) M1 w całą serię ciekawych dodatków. Zamontujesz je po prostu do swojej gwiazdy. Na długiej liście znajdują się snajperskie celowniki optyczne, mechanizmy strzeleckie i mini-miotacze płomieni. Oprócz typowego zbierania amunicji, możesz ją również "zafadować" ze specjalnych terminali zamocowanych na ścianach. Zupełnie jak z bankomatu. Nie dostaniesz w ten sposób dodatkowych magazynków, ale jesteś w stanie maksymalnie zapełnić posiadane.



Powiększenie: Po zebraniu upgrade'u, Twój karabin zamienia się w broń snajperską.

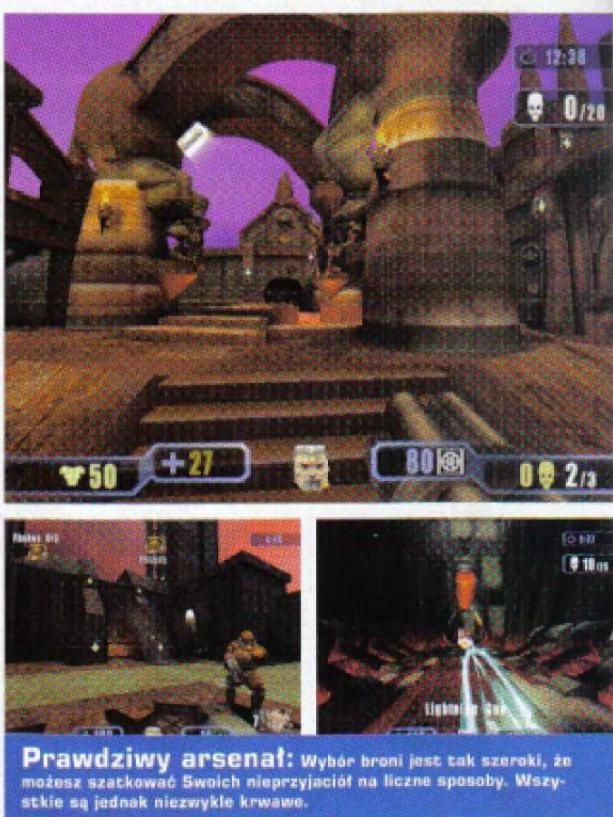
Niespodzianka: Zniszcz klatkę, a czeka Cię niespodzianka. I to taka, która może zjeść Ci twarz. Ojej, ale boi!



PlayStation®2 PLAYTEST



Witamy w piekle: Albo raczej powinniśmy powiedzieć, w niebie. *Quake III Revolution* wygląda niesamowicie i ma grywalność oczekującego krewą horroru.



Prawdziwy arsenał: Wybór broni jest tak szeroki, że możesz szatkaować swoich nieprzyjaciół na liczne sposoby. Wszystkie są jednak niezwykle krwawe.

QUAKE III REVOLUTION

TIMESPLITTERS, PRZESUŃCIE SIĘ. W MIEŚCIE POJAWIŁ SIĘ KTOŚ NOWY



DANE

- WYDAWCZA EA
- PRODUCENT EA/IO
- DYSTRYBUTOR IM Group
- PREMIERA Już jest
- OD LAT 3
- LICZBA GRACZY 1-4

- CECY
- 31 znakomicie wyrenderowanych aren z Quake III Arena i Team Arena, w tym kilka poziomów dedykowanych specjalnie dla PS2
- Cały arsenał z pełcowego Quake'a III plus kilka superodkrytek
- Przy pomocy Multi-Tap w grze na podzielonym ekranie mogą uczestniczyć nawet cztery osoby



Bo do tanga trzeba dwojga: *Quake III Revolution* daje Ci szansę pokonania kumpla w pojedynku jeden-na-jednego.

obry Boże! Jeszcze kilka tygodni temu *Quake III* na PS2 był niczym innym jak tylko wypowiadany szeptem plotką. I nagle... bum! Jeden telefon z firmy EA, wświaddamy w pociąg i po kilku godzinach gramy na PS2 w najświeższą na świecie strzelaninę FPP.

I wiecie co? Ona jest po prostu znakomita. Całymi godzinami można się zachwycać nad piękną grafiką, prze bogatym uzbrojeniem i potężnym zastrzykiem adrenaliny, jaki co chwilę tu dostajemy. W tym świecie prędkość animacji nigdy nie spada poniżej 50 klatek na sekundę. Wszystko to sprawia, że jest tu jeszcze więcej tego samego: czystej i niezmąconej niczym zabawy.

To dla nas duże zaskoczenie. Można nawet powiedzieć, że sukces gry został osiągnięty

wbrew zdrowemu rozsądkowi. Martwiliśmy się trochę czy *Quake III* będzie w stanie zaspokoić wysokie oczekiwania graczy. W końcu tytuł nie oferuje możliwości zabawy w sieci i nie współpracuje z klawiaturą ani z myszą USB. Czy te dwa czynniki – nierozerlacznie związane z sukcesem *Quake'a* na pectach – nie okażą się zbyt dużym problemem?

Odpowiedź brzmi... nie. Ani trochę. Powiedzmy sobie szczerze. Możliwości sieciowe PS2 są w tym momencie czysto teoretyczne, a więc nie ma sensu pisać gier umożliwiających komunikację przez Internet. A poza tym, tryb multiplayer



Wszystko to sprawia, że jest tu jeszcze więcej tego samego: czystej i niezmąconej niczym zabawy

na podzielonym ekranie sprawdza się znakomicie. Jeśli zaś chodzi o konfigurację pada, to ilość dostępnych opcji robi duże wrażenie i na pewno znajdziesz jedną, która zaspokoi Twoje oczekiwania. Oba problemy zostały rozwiązane. Możemy więc z dumą oświadczyć, że fenomen *Quake III Revolution* nie dotyczy obecnie jedynie pectów, ale przeniósł się na konsole. Po-pubowa rozwałka? Multiplayer na całe popołudnie? Spóśród na spędzenia wolnego czasu? Rywalizacja w grupie przyjaciół? *Quake III Revolution* łączy te wszystkie elementy i dodaje jeszcze wiele innych.

Aby zwiększyć długowieczność gry, każda z postaci, którą grasz, ma swoją własną charakte-

rystkę. Jej umiejętności mogą zostać podniesione, gdy przechodzisz przez kampanię dla jednego gracza. Zmienia się również wygląd naszego bohatera. W walce zyskuje on blizny i szramy. Zapisz jego dane na karcie pamięci, włóż ją do konsoli kumpla i będziesz mógł wykorzystać swojego Rambo podczas multiplayerowych pojedynków. Co więcej, można go będzie zapisać na karcie Twojego kumpla i z radością wyruszyć na krucjały ze złem w trybie dla jednej osoby.

Biorąc pod uwagę naturę *Quake'a* – chodzi tu wyłącznie o strzelanie i niewiele więcej – kampanie dla jednego gracza zaskakują swoją

QUAKE III REVOLUTION



Wojownik oka: Poznajcie się, to ORB. Nie jest może najsiłniejszą postacią Quake III, ale z pewnością najdziwniejszą z nich wszystkich.



Dwie lufy: stara, dobra dwururka nie robi moze wielkiego wrażenia, ale w walce na niewielkiej odleglosci sprawdza sie znakomicie.



Multi rozwałka

QUAKE III REVOLUTION: ZABAWA DLA JEDNEGO, MAGIA DLA CZTERECH



Gotowanie: Latanie po planszy jak kot z pęcherzem jest moze i zabawne, ale warto postarcz sie o jakąś solidną klamkę. Gracz numer dysponuje działkiem plazmowym – pozostały najlepiej zrobi, jeśli wezmą nogi za pas.



www.playstation.com

PlayStation Magazyn

WERDYKT

Piękną w swej prostocie, ze wsparciem grafiki i zadziwiającą szybkością animacji.

KATAKLIZM

9 NA 10

różnorodnością. Mamy tu również kilka standar-dowych deathmatchy, misje polegające na prze-chwyceniu flagi, gry zespołowe i inne poziomy, na których trzeba zrealizować jakiś cel. W podobny sposób możesz stworzyć własne rozgrywki multiplayerowe. Wystarczy tylko wrzucić kilka botów na „ruszt”, uczynić je niezwykle trudnymi, dodać kumpla do drużyny, ustawić limit fragów na 100, wybrać arenę i Bob stanie się Twoim nie-zbyt miłym, ale odpędzającym kule wujskiem???

Mamy tylko jedno zastrzeżenie. Tylko jedno, cała reszta gry jest rewelacyjna. Czasy ładowania są zdecydowanie za długie. To zrozumiałe, w końcu zarówno arenę, jak i postacie oraz uzbrojenia ilością szczegółów powalają na ziemię. To niska cena, jaką trzeba zapłacić za wysoką jakość gry, choć jest to od czasu do czasu dość denerwujące.

To naprawdę jedyna wada jaką znaleźliśmy w Quake III Revolution. Oczywiście, można powie-dzieć, że to „tylko strzelanina”, jednak, jeśli tak uczynisz, od razu będzie widać, że nie masz poj-ecia, o czym mówisz. Nawet z systemem rozwoju postaci, Quake nie udaje, że jest czymkolwiek in-nym niż niezwykle intensywną strzelaniną. Wła-snie dzięki temu granie sprawia niesamowitą frajdę. To naprawdę małe arcydzieło, które przera-sta o głowę gierki w rodzaju Unreal Tournament. Nie mówimy tego zbyt często, ale teraz nie mamy wy-boru: naprawdę ta gra jest Ci potrzebna!

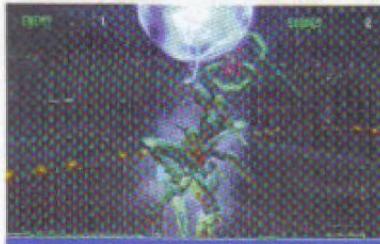
ALTERNatywne

PS 1: QUAKE II (PSM 11/99 - 10/10) Niezwykła strzelanina plus fantastyczna ścieżka dźwiękowa.

PS 2: TIMESPLITTERS (PSM 1/01 - 9/10) Świecka zabawa, ale nieco sprawdza się w opcji dla czterech graczy.

Mile zabawy: The Longest Mile to oryginalny poziom pece-to-wy. Znakomicie nadaje się na taktyczną rozgrywkę z karabinkiem snaj-periskiem w ręku.

PlayStation®2 PLAYTEST



Prawdziwa rozwinka: Nie ma co owiać w bawelnę, w *Zone Of The Enders* zobaczysz jedne z najbardziej widowiskowych – i znakomicie oświetlonych – sekwencji walk w dziejach gier wideo.



ZONE OF THE ENDERS ZAWIERA DEMO MGS2...



DANE

■ WYDAWCA

Konami

■ PRODUCENT

Konami

■ DYSTRYBUTOR

Brak

■ PREMIERA

Już jest

■ OD LAT

3

■ LICZBA GRACZY

1

■ CECHY

• Zawiera grywalne demo Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty

• Całe mesy różnych broni do zebrania

• Sterowany na odległość mech, który zastępuje Cię w jednej z misji

• Budynki miasta, które musisz obronić przed zniszczeniem, żeby uzyskać dobry wynik

Jeli Metal Gear Solid 2 jest marzeniem każdego gracza, to *Zone Of The Enders* – 'druga' produkcja Hideo Kojimy na PS2 – może być określona jako krótki, ale burzliwy, wakacyjny romans.

Ta futurystyczna opowieść o chłopcu i jego mechu zawiera wszystko, czego oczekujemy od gier wideo: ciekawy scenariusz, znakomitą grafikę, płynną grywalność, wielkie latające roboty i arsenał, którym można by zrównać z powierzchnią ziemi całe Tokio.

Jesteś Leo, opornym młodym bohaterem, któremu udało się przeżyć inwazję na jego rodzinny Orbital (potężna stacja kosmiczna w pobliżu Jowisza). Wspiął się po prostu na najbliższego mecha, podczas gdy wszyscy jego bliscy zostali zabici

ci przez napastników z Ziemi. Mech to uzbrojona w wielki miecz, 28-wieczna wersja myśliwca pionowego startu, Harriera. System sterowania jest tak intuicyjny, iż ledwie zauważysz, że trzymasz w ręku joypad. Chyba że w momencie, kiedy postanowisz odłożyć go na bok.

zaś niezwykła ścieżka dźwiękowa potęguje niesamowitą atmosferę zabawy.

Mamy tylko jedno zastrzeżenie, ZOE zbyt szybko się kończy. Na normalnym poziomie trudności wystarczy weekend. Pamiętaj więc, żeby od początku grać na wyższym poziomie.

ZOE zawiera wszystko, czego oczekujemy od gier wideo

Większą część gry wypełniają walki z najczęściej. Bitwy rozgrywają się w niesamowitym tempie. Jahuty włada mieczem niczym doświadczony samuraj. Posiada również dużo energetycznej broni. Strzelanie z niej w kierunku elementów scenarii sprawia nie lada frajdę. Potyczki z licznymi robotami lub też potężnymi bossami robią piorunujące wrażenie. To samo można również powiedzieć o miejskich sceneriach, gdzie toczą się walki.

Nie jest to jednak bezmyślna strzelanina. Twój zadanie polega również na ochranianiu mieszkańców kolonii, którym udało się przeżyć. Musisz również eksplorować zadziwiające sztuczne krajobrazy Orbitala. Sceny przerywnikowe wzmacniają jeszcze niezwykły scenariusz gry.

To jeszcze nie wszystko. W pudełku z grą znajduje się również demo MGS2. To zabójcza kombinacja. Kup ZOE i obejrzyj demo MGS2. W następnym numerze przeczytasz jego recenzję.



Wojna na całego: Walka z kilkoma przeciwnikami jednocześnie jest tu normą.

PlayStation Magazyn

WERDYKT

Pomimo krótkiego czasu gry, ZOE to najlepszy tytuł, jaki można kupić na PS2.

SUPER SPRZĘT

9
NA 10

ALTERNatywne

- PS1: B-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE (PSM 10/99 - 8/10) Strzelanina, w której Blade Runner spotyka Sędziego Dredda.
- PS2: ARMoured CORE 2 (PSM 3/01 - 8/10) Wciągający, wypolerowany mech.

PLAYTEST PlayStation®2



Błysk: Poziomy są ciemne i niezwykle nastrojowe, jednak od czasu do czasu rozświetlają je wybuchy i potężne ataki.



ONI



DANE

■ WYDAWCA	Teku 2
■ PRODUCENT	Bungie
■ DISTRYBUTOR	Brak
■ PREMIERA	Już jest
■ DO LAT	3
■ LICZBA GRACZY	1
■ CECHY	<ul style="list-style-type: none"> • Walki wręcz i przy użyciu broni • Niezwykły asortyment ataków, bloków i uników • Więcej kombinacji niż jesteś w stanie wycisnąć z peda

ONI ATAKUJĄ... ONI NAPRAWDĘ NIE ZAMIERZAJĄ ŻARTOWAĆ...

Oni to jedna z tych dziwnych gier, które próbują zaspokoić wszelkie gusta. To jednocześnie strzelanina, bijatyka, przygodówka, a także, do pewnego stopnia, platformówka. I to wszystko w jednym. Jednak Oni nie zawodzą w żadnym z tych elementów, to naprawdę porządną robotą.

Jako Konoko, super agentka GM i jednocześnie niezła panienka w stylu anime masz do przejścia 17 poziomów, aż po brzegi wypełnionych zagadkami,

tajemnicami i siejącymi śmierć przeciwnikami. Ładna grafika, ciekawe efekty dźwiękowe i styl anime niewątpliwie należą do zalet gry. Jednak najważniejszym jej elementem jest walka – szybka, bezkompromisowa, nie dająca ani chwil wychnienia. Oni nie stylizuje się ani na strzelaninę, ani na bijatykę. Stara się być i jednym i drugim. „Zdejmowanie” przeciwników na odległość sprawia nie lada frajdę, ale niekiedy – na przykład, gdy atakuje Cię kilku kolejnych naraz – zdarza się, że masz do dyspozycji jedynie

Niekiedy zdarza się, że masz do dyspozycji jedynie Swoje buty i pięści



Bach, bach: Walki na odległość są całkiem fajne, ale nic jednak nie zastąpi solidnej navalanki wręcz.

masą miniaturowych pocisków wielkości igieł. W danym momencie możesz mieć wyłącznie jedną broń, i choć większość z nich jest bardzo wszechstronna, to niektóre sprawdzają się tylko w pewnych okolicznościach. Na przykład walka niezwykle wolno strzelającym pistoletem plazmowym w małym pomieszczeniu wypełnionym przeciwnikami jest zupełnie pozbawiona sensu.

Wszystko pięknie. Choć walki wręcz i strzelaniny sprawiają dużą satysfakcję, a mechanika gry działa bez zarzutu, czegoś nam tu brakuje. Przechodzenie poszczególnych poziomów sprowadza się do znajdowania odpowiednich przełączników, służących do otwarcia odpowiednich drzwi. Czasem tylko zdarza się jakiś boss. Całość może się więc wydać dość nudna. Nie jest to jednak jakiś poważny zarzut – w końcu gra otrzymuje wysokie noty w innych dziedzinach. Oni wydają się więc godni uwagi.

nie Swoje buty i pięści. Prawdę mówiąc to, więcej tu walczysz niż strzelasz. Do Twojej dyspozycji oddano przebożaty repertuar ciosów. Są tu uderzenia pięścią, kopniaki, ataki z wysokim, deptanie (bardzo użyteczne, gdy wróg leży na podłodze) i wiele, wiele innych... Jednym słowem wszystko, czego można się spodziewać po przyzwiozitej bijatyce. Firmie Bungie udało się przedstawić walki w prawdziwych trzech wymiarach. I chwała jej za to.

Nie oznacza to jednak, że wątek strzelecki został zaniedbany. Dostępny arsenał robi duże wrażenie; od prostego pistoletu po cięższy kaliber w rodzaju Scram Cannon, z którego lufy wylatuje cała

PlayStation Magazyn

WERDYKT

Ciekawe połączenie walki wręcz i strzelaniny. Dobra robota.

UDERZAJĄCE

8

NA 10

ALTERNatywne

- PS1: TOMB RAIDER CHRONICLES (PSM 12/00 – 8/10) Wielki powrót Lary.
- PS2: ARMoured CORE 2 (PSM 4/01 – 8/10) Więcej rozwiązk i również duzo zabawy.

NBA 2 NIGHT

RZUT ZA TRZY PUNKTY MINIMALNIE NIE TRAFIA DO KOSZA



DANE

- WYDAWCA Konami
- PRODUCENT Konami
- DYSTRYBUTOR Brak
- PREMIERA Już jest
- OD LAT 3
- LICZBA GRACZY 1-8
- CECHY
 - Ciekawy i przemyślany system rzutów wolnych
 - W pełni licencjonowane drużyny i gracze
 - Trenerzy zarządzają przerwy w grze (time-outs)

Firma EA wykorzystała w *Madden 2001* możliwości techniczne PS2, co zaowocowało powstaniem niezwykle grywalnej gierki. Skomplikowane relacje pomiędzy zawodnikami umożliwiły stworzenie niezwykłych meczów, niemożliwych do obejrzenia kilka lat temu. Niestety, nie można tego samego powiedzieć o *NBA 2 Night*.

To kolejna symulacja koszykówki, która świadczy o zwolnionym tempie ewolucji gatunku. Grafika utrzymywana jest na typowym dla PS2 poziomie. Gracze są niezwykle atletyczni, a animacja płynna i realistyczna. Jednak jeśli chodzi o oryginalność grywalności, to zu-



Jak w telewizji: Licencja sieci ESPN oznacza, że kamery są wszędzie, a powtórki rzucają na kolana.

pełnie nie ma się czym zachwycać. Całe szczęście, że można zagrać licencjonowanymi drużynami, mającymi w składzie autentycznych zawodników. Wśród trybów trzeba wymienić mecze towarzyskie, liga i play-offy.

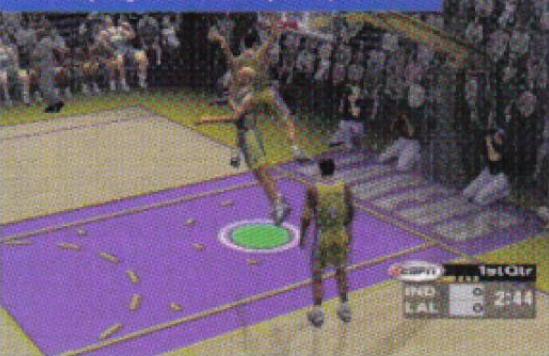
Na pierwszy rzut oka *NBA 2 Night* sprawia wrażenie niezwykle trudnej gry. Musisz pogodzić się z faktem, że w koszykówce często zdarzają się trzyfikrowe rezultaty. Szybko zacznesz wówczas doceniać niuanse tego sportu, który kormu nie wprowadzeniu może wydawać się śmiertelnie monotonny. Wkrótce zacznesz kryć przeciwników i blokować ich rzuty, co przynosi szczególnie dobre efekty, gdy próbujesz zdobyć trzy punkty. Niestety, trudno jest śledzić taktyczne aspekty gry, zwłaszcza jeśli chodzi o pozycje poszczególnych zawodników. Bardzo przydatny się boiskowy radar.

Powtórki w telewizyjnym stylu i imponujące wsady sprawią, że można mieć tu sporo radości z gry. Jednak brak ciekawych opcji i pod-gierek powoduje, że całość nie robi jednak najlepszego wrażenia.

ALTERNatywne

- PS1: *NBA SHOWTIME* (PSM 2/00 - 7/10) Nie dla fanów symulacji, ale cała masa dobrej zabawy.
- PS2: *NBA LIVE 2001* (PSM 4/01 - 7/10) Najbardziej realistyczna koszykówka pod słońcem.

Bron się i atakuj: Gdy zapomnisz o obronie, przegrasz kilkudziesięcioma punktami.



WWW.KONAMI-EUROPE.COM

PlayStation Magazyn

WERDYKT

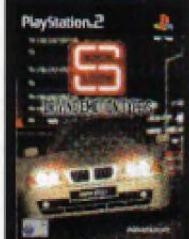
Większa oryginalność i różnorodność zrobiliby tej symulacji prawdziwego zwycięzcę.

NIE PODSKOCZYSZ

6 NA 10

DRIVING EMOTION TYPE-S

TYŁKO SPOKojNIE... NIE MA SIĘ CZYM PODNIECAĆ



DANE

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT Square/Escape
- DYSTRYBUTOR Brak
- PREMIERA Już jest
- OD LAT 3
- LICZBA GRACZY 1-2
- CECHY
 - Ponad 50 licencjonowanych bryczek
 - Opcja handicapa umożliwia wyrównanie szans
 - Wyścigi dragsterów w trybie dla dwóch graczy

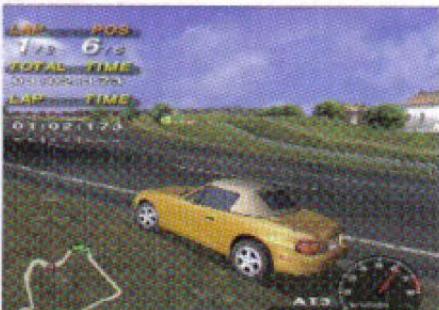
Kiedy po raz pierwszy zasiedliśmy za kierownicą importowanej wersji *Driving Emotion* w zeszłym roku, od razu pozbylismy się wszelkich złudzeń. Porsche Boxter prowadził się zupełnie jak autobus linii 184 jadący na Benewo. Na szczęście, od tego czasu sporo się zmieniło i *Driving Emotion* w europejskiej wersji jest przynajmniej, nawet jeśli niezbyt imponującą gerką.

Oczywiście nie stanowi zagrożenia dla *Gran Turismo*. Prowadzenie wciąż pozostawia wiele do życzenia i przypomina wycieczkę na pobliskie lodowisko. Jednak dziesięć torów i tyleż samo samochodów zapewniają

wystarczającą ilość wrażeń. Wkrótce w Twoim garażu zaczyna się robić od błyszczących karoserii. Świat *Driving Emotion* to utopia pozbawiona pieniędzy. Kolekcjonowanie coraz to nowych Toyot i innych bryczek sprawia dużą frajdę, zwłaszcza, że nigdy nie wiadomo jakie nagrody można się spodziewać w danym wyścigu.

Nudne tła i ostre kanty scenierii niespecjalnie przypadły nam do gustu. Najważniejsze jednak, że przywołyty tryb dla dwóch graczy pozwala efektu mgły, która zrujnowała *Ridge Racer V*. Oto klucz do względnego sukcesu *Driving Emotion*: wszystkie elementy są tu porządnie wykonane. Nie jest to nic specjalnego – odblokowanie wszystkich tras zajmuje kilka godzin i później zostaje Ci jedynie kolekcjonowanie samochodów – ale i tak gra umożliwia spędzenie kilku wieczorów na ostrej jeździe.

Ostatnio okazało się, że premiera GT3 została przełożona na czerwiec. *Driving Emotion* wypełnia tę lukę i umila nam oczekiwanie na pierwsze GT na PS2.



Jak się rozbijać, to tylko z klasą: W tej grze masz szansę rozważyć maszynki najbardziej prestiżowych marek na świecie

Wyrwać się do przodu: Dobry start to połowa sukcesu



WWW.EA.COM

PlayStation Magazyn

WERDYKT

Jeśli nie przeszczadza Ci klepskie prowadzenie, masz przed sobą kilka dni zabawy.

NA LUZIE

6 NA 10

ALTERNatywne

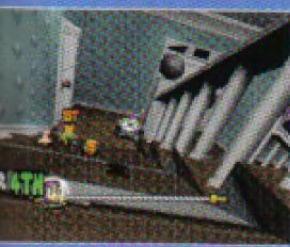
- PS1: *GRAN TURISMO 2* (PSM 2/00 - 10/10) Doskonala kontynuacja znakomitej gry, coś niesamowitego.
- PS2: *RIDGE RACER V* (PSM 12/00 - 8/10) Dobra, ale za mało wciągająca.

SCENY PSM	10	PSM jest gotowy uchonorować złotą dziesiątkę gier, która jest po prostu idealna.
	8	Bardzo, bardzo dobra gra. Możesz bez wahania dodać ją do swojej kolekcji.
	7	Dobra gra z niewielkimi wadami. Weź jednak warto kupienia.
	6	Gra z cyklu „dlaczego twórzy przeoczyli ten błąd?”. Wyraźny 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 kniołów. Technicznie skonserwany produkt o nędznej strukturze.
	1	Gra nie mająca żadnych atutów. Skandaliczna produkcja poniżej wszelkiej krytyki.

PLAYTEST

PRZEGŁAD I OCENA GIER, KTÓRE UKAŻAŁY SIĘ OSTATNIO (LUB UKAŻĄ NIEDŁUGO) W EUROPIE.

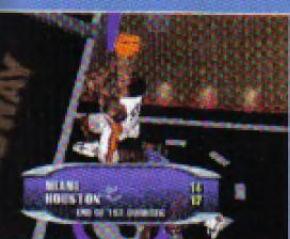
GRA MIESIĄCA



Toy Story Racer



Time Crisis: Project Titan



NBA Hoopz



Virtual Kasparov

Darkstone 057

Time Crisis:

Project Titan 058

Toy Story Racer 060

Supercross 2001 062

Freestyle Scooter 063

NBA Hoopz 064

Mort The Chicken 065

Aztec 065

Submarine Commander 066

Fisherman's Bait 3 066

Virtual Kasparov 067

Formula Nippon 067

The Emperor's

New Groove 068

Point Blank 3 068

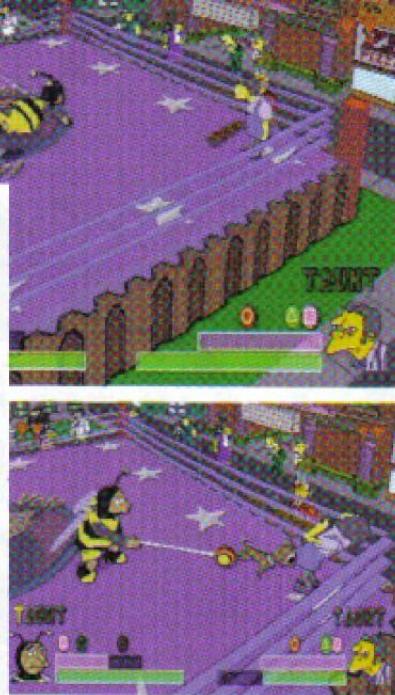


The Simpsons Wrestling 054

Proste zasady, proste sterowanie i prosta grafika – oto cechy najnowszej gry Fox.

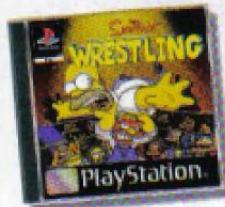


PLAYTEST



Hulk Trzeźwiak: Barney, alkoholik zawsze pokładający się rozpaczącznie na ładzie baru Moe'go, zamiast pięci użycia kufli po piwie. Paskudnych ran twarzy nie uwzględniono.

DOPER? MISS DOPER? CZY JEST NA SALI MISS DOPER?



The Simpson Wrestling

„Główym problemem gry jest jej mięsistość, równie mała, co w przypadku

DANE

■ WYDAWCZA:	Fox Interactive
■ PRODUCENT:	Big Ape Productions
■ DYSTRYBUTOR:	IM Group
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1-2

Eura! Rodzina Simpsonów wreszcie trafiła na PlayStation, by rozegrać zawody... wrestlingu? Cóż, nie do końca takiego wrestlingu, jak w WWF Smackdown. To raczej orgia rysunkowej przemocy w stylu kreskówki Itchy And Scratchy. Nieprzytomne okłada się nawzajem w możliwie najmniej przyjemny sposób.

Skoro w grze występują bohaterowie najlepszego serialu komediowego, jak zaszczycić nasze telewizory, spodziewaliśmy się, że będzie to dobra bijatyka wspomagana końską dawką rozrywki. Ale zamiast pierwszorzędnej Bart'em upodaliśmy grę, która ostatecznie jest równie wielkim zawodem, co życie miłośnika barmana Moe.

Główym problemem The Simpsons Wrestling jest jej „mięsistość”, równie mała co w przypadku tacy hamburgów Krusty'ego. Niedobór trybów rozgrywki, słaba grafika i monotonne style walki powodują, że gra ledwo sięga drugiego wymiaru, nie wspominając o trzecim. Jednakże nie jest to też Patty And Selma – mamy tu akurat tyle miąższa,

by podnieść grę z poziomu zupełnego banatu do znośnej przeciętności. Chyba już zgadłeś, że odśiecz przybywa ze strony aroganckiego humoru, który powodował, że serial The Simpsons stał o rząd wielkości wyżej niż cokolwiek innego w telewizji.

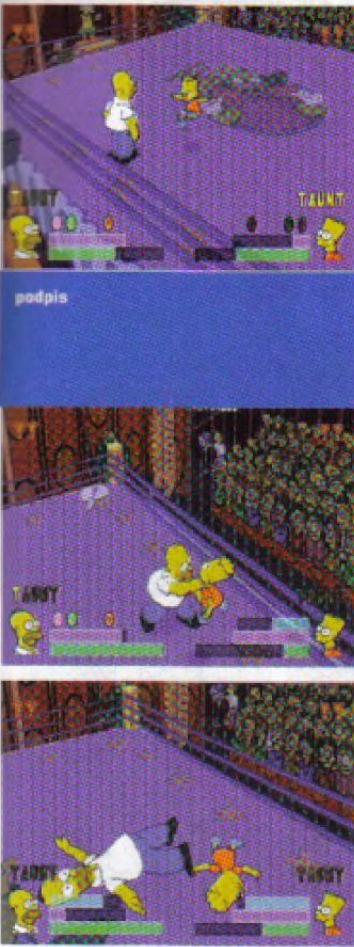
Charakterystyczny humor pojawią się w grze głównie za sprawą zaangażowania tych samych aktorów, którzy używali głosów postaciom w serialu. Na potrzeby gry nagrali oni 250 linii dialogowych. Bart wrzeszczy „Quit it!”, gdy skaczesz po jego głowie; prezerter wiadomości Kent Brockman siedzi przy ringu i komentuje akcję z właściwą sobie pogardą; okrzyk frustracji Homera „D'oh!” powoduje, że mimowolnie chichoczesz, nawet jeśli słyszałeś go już 1001 razy (i jeszcze trochę).

Zdziwaczna głupkowatość ciosów specjalnych różnych postaci także podnosi nieco nasycenie humorem. Tam, gdzie w Smackdown występował People's Elbow, w The Simpsons Wrestling jest Maggie wdrapującą się na fryzurę Marge, skacząca na przeciwnika i czepiącą się go, co spowalnia jego ruchy i odsła-

nia na bezlitosne ciosy patelnią zadawaną przez Marge. Substytutem Piledrivera jest przeżucie przez Homera pudełka paczków, przez co obwód w pasie tatua ulega podwojeniu i zwiększa się siła ciosów. Zamiast stosowania jakichś skomplikowanych chwytów, Lisa osłabia przeciwnika głośnymi dźwiękami swojego saksofonu. Trudno to nazwać jadowitą parodią lajkowego szaleństwa, jakim w Stanach jest profesjonalny wrestling, ale można się pośmiać.

Niestety, poczatkowy entuzjazm „Hej, to Simpsonowie i są śmieszni” szybko się ulatnia, gdy orientujesz się, jak mało masz tu do zrobienia. Tryb jednoosobowy oferuje zmagania w trzech turniejach – Challenger, Defender i Champion – i tak jak w większości bijatyk, sensem kolejnych walk jest (poza zdobyciem tytułu największego twarzaka w Springfield) odblokowanie dodatkowych postaci do trybu versus.

Ukończenie trybu Challenger to persta. Sukcesy w pierwszych rundach są wynagradzane starciem z Kangiem, Obcym-ludożercą, któremu tak wiele razy nie udało się uprowadzić i ugotować



tacy hamburgerów Krusty'ego"

członków rodziny Simpsonów. Po odniesieniu zwycięstwa możesz wybrać inną postać na kolejną serię walk, co jest niezłyym pomysłem, bo granie tą samą osobą przez dziesięć rund staje się męczące. Poziom trudności skacze w turnieju Defender, gdzie przeciwnicy są nieco sprytniejsi i szybciej odzyskują siły. Musisz być bardziej ostry w zadawaniu ciosów i szybszy w pogoni za uzdrawiającymi przedmiotami i dopałkami. Tryb Champion to więcej tego samego, tylko z podniesionym o kilka kresek poziomem trudności.

Kolejnym rozczarowaniem jest odkrycie, że ciosy – mimo iż różnią się stylem u różnych postaci – wyprowadza się w podobny sposób. Oznacza to, że jeśli nauczysz się walczyć jednym bohaterem, masz już opanowaną większość gry. Niezależnie od postaci – X zawsze jest skokiem; kwadrat to standardowy cios ręką (albo uderzenie grabiami, jeśli grasz dozorcę Willym, rozbicie kufla na twarzy, jeżeli jesteś opojem Barneyem i tak dalej); trójkąt to rzucenie czymś lub wystrzelienie (Bart strzela ze swojej katapulty); kółko to cios specjal-



TAUNT

TAUNT

JAK...

ZŁAĆ ICH DO
NIEPRZYTOMNOŚCI



Najlepszym sposobem na nadszarpnięcie zdrowia przeciwnika jest uczynienie swojego zawodnika chwilowo nieetykalnym. Zbierz wystarczająco dużo komiksowych dymków, by utożysły wyraz T-A-U-N-T.



Gdy już jesteś nieetykalny i kpisz z przeciwnikiem, ten nie może się ruszyć. Czas zatem na rozpoczęcie specjalna za pomocą guzika kółka.



Następnie ganiasz rywala po ringu składając wszystkim, co będzie pod ręką. Możesz to robić przez dobre pół minuty bez obawy o kontrę. W tym czasie można spowodować wystarczająco dużo obrażeń, by wygrać rundę.

ny. Skok da się połączyć z innymi przyciskami dla uzyskania dodatkowych ruchów, można też „wystrzeliwać się” z naciągniętych lin ringu.

Walki są zabawne, ale nie ma wyzwania w postaci nauki różnych ciosów każdego bohatera. Osiagnięcie mistrzostwa w bijatykach większego kalibru np. w Tekkenie, to prawdziwa sztuka. Zapoznanie się z różnymi ciosami, od miecza Yoshimitsu po pozycję Lei wymaga wiele tygodni ciężkiej harówki. Wstajesz w sobotę wczesnym rankiem na sesję w trybie Practice, po południu grasz z kumplami i nie kładziesz się do łóżka, zanim nie opanujesz do perfekcji tej czteroruchowej kombinacji rzutów Kinga – to się nazywa porządną bijatyką. A mistrzostwo w The Simpsons może osiągnąć nawet Ralph Wiggum siedząc po lekcjach w kozie i dubiąc przy tym w nosie. Chyba...

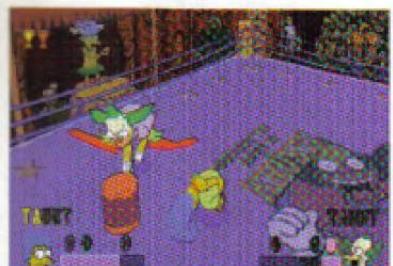


A do tego jeszcze ta grafika. Ostatnim razem, gdy Simpsonowie pojawiili się na konsoli (*The Simpsons*

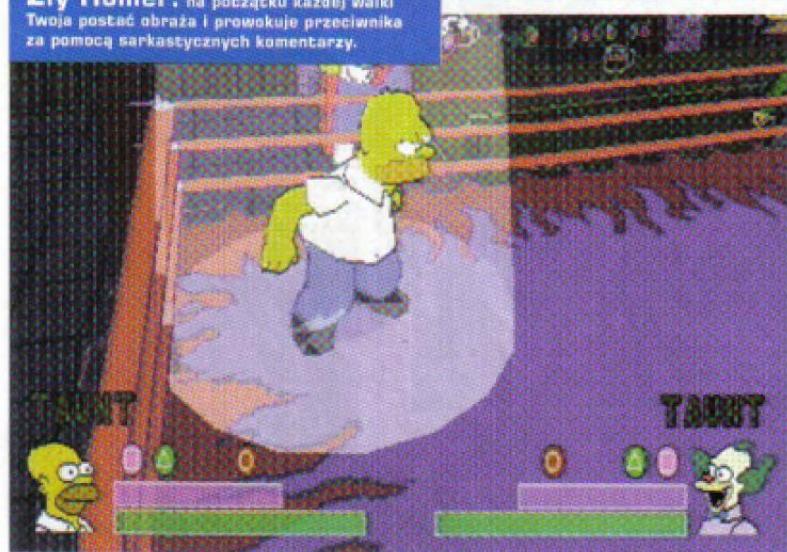
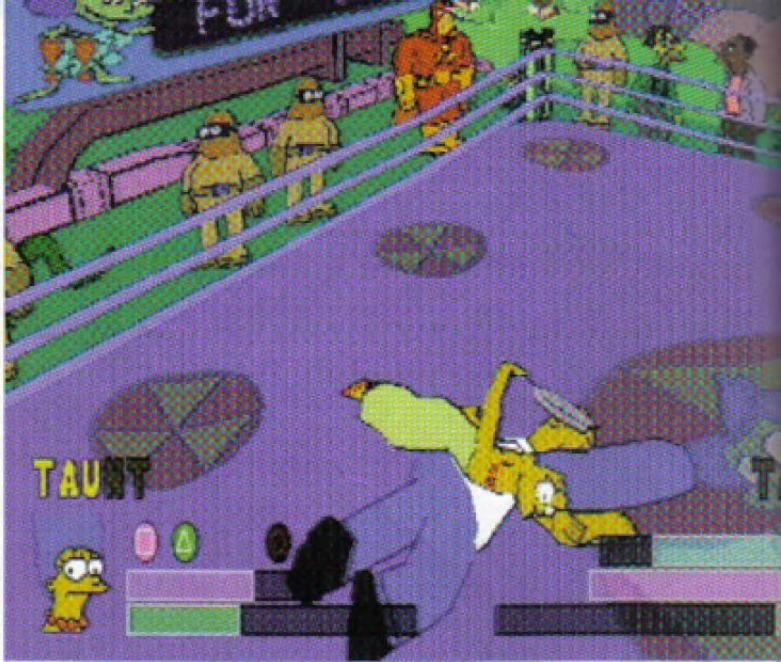
Game na NES), PlayStation była tylko małą iskierką w oku Sony, a tymczasem Wrestling wygląda, jakby czas stanął w miejscu. Animacja zawodników jest równie sprawna, co ruch kołowy w Warszawie, a detekcja kolizji nielepsza. Dla kontrastu, tła są niczego sobie i przed-



PLAYTEST



Zły Homer: na początku każdej walki Twoja postać obraża i prowokuje przeciwnika za pomocą sarkastycznych komentarzy.

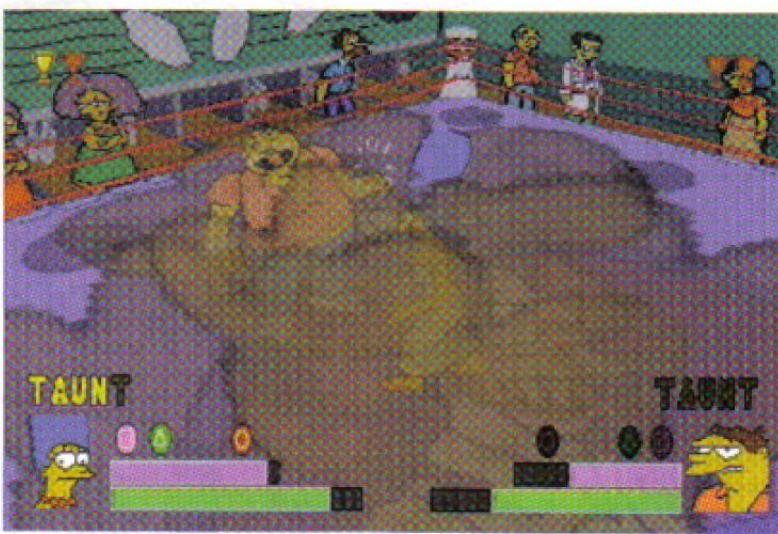


Marge kontratakuje: cierpiąca od lat dama, miała już dosyć zlego traktowania przez męża i postanowiła rozerwać się obijając wszystkich w okolicy.

„Gra oferuje wystarczającą dawkę humoru, by była zabawna”

► stawiają znajome lokacje z różnych części miasta np. kręgielnię, krainę Itchy'a i Scratchy'a oraz elektrownię atomową. Bohaterowie, którzy nie przystępują do turnieju (od Radioaktywnego Człowieka po Wielebnego Lovejoya), występują na drugim planie, kibicując przy ringu i od czasu do czasu podnosząc w górę żółte ręce, by zamarznić aprobę, gdy np. Bumblebee Man zainkasuje Flaming Moe w twarz. Ajjj!

Mimo wagi lekkiej gra *The Simpsons* jest warta rzucenia na lata okiem, chociażby po to, by zapoznać się z nowatorskimi przekrętami. Oferuje ona wystarczającą dawkę humoru, by była zabawna (gdzie indziej ciosem specjalnym może być rzut trójką, wysysająca energię zmutowaną rybą?) i chociaż nie będziesz do niej wracał co rok, tryb versus gwarantuje kilka wesołych godzin z kumplami.



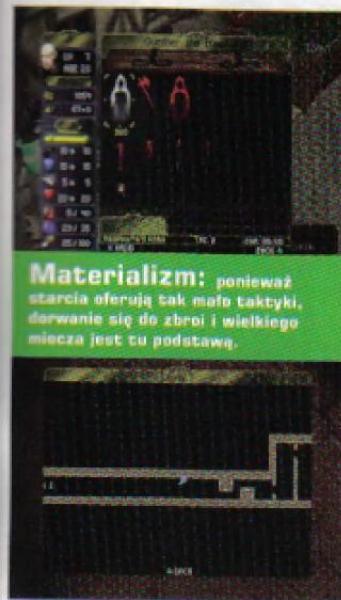
JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
W TYM STYLU...
WWF SMACKDOWN 2
(PSM 01/01 - 8/10)
Perfekcyjna gra wrestlingowa z niezliczonymi trybami rozgrywki i niemal nieskończoną żywotnością.

PlayStation
Magazyn
WERDYKT

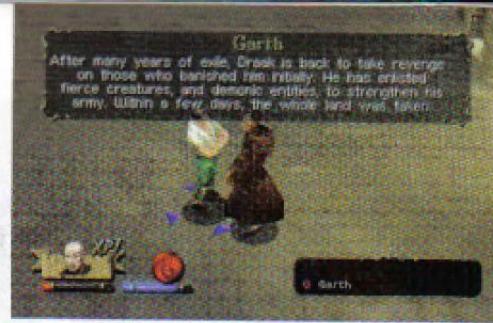
■ GRAFIKA	Nieuporządkowana i 2D, ale arenę są niezłe	6
■ GRYWALNOŚĆ	Dobra zabawa, ale przydałoby się więcej głębi	6
■ ŻYWOTNOŚĆ	Nie będziesz do niej zbyt często wracać	5
■ PODSUMOWANIE:	Zabawny epizod w pierwszych chwilach, ale płyta rozgrywka oznacza, że gra zbyt szybko staje się mącząca. Z tak fantastyczną licencją w garści firma Fox powinna się bardziej postarać.	

6

NA 10



Materializm: ponieważ starcia oferują tak mało taktyki, dorwanie się do zbroi i wielkiego miecza jest tu podstawa.



Złap goblina: będziesz musiał wciąż wracać do miasta po naręczu uzdrowiających eliksirów albo ryzykować, że zginiesz z rąk sług zła.

WIDZĘ MARTWE GRY... POZSYYWANE RAZEM I SPRZEDAWANE JAKO COŚ NOWEGO



Darkstone

„Brak wyobraźni odciska piętno na każdym aspekcie gry”

DANE

■ WYDAWCZA:	EA
■ PRODUCENT:	Delphine Software
■ DISTRYBUTOR:	IM Group
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1

ŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
TYM STYLU...

GAUNTLET LEGENDS

SM 05/00 - 810

Przewidywalne, ale grywalne wznowienie

przyjaznej amazonkom przygodówki akcji.

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

Kto oglądał telewizyjne programy popularnonaukowe, w których stadko archeologów odnajduje ślady zamierzchłych cywilizacji, ten pewnie stwierdzi, że grzebanie się w przeszłości to dobry pomysł. A kto grał w Darkstone, pewnie temu zaprzeczy.

Jeśli jesteś wystarczająco leciwy, by pamiętać epokę przed PlayStation, być może przypominasz sobie francuską firmę Delphine, odpowiedzialną za takie klasyki, jak Flashback i Fade To Black – gry, którym wiele zawdzięczają współczesne, filmopodobne dreszczowce, typu Fear Effect czy In Cold Blood. Niestety wygląda na to, że Delphine nie wyznacza już nowych granic. Darkstone jest obciążającym dowodem na obranie przez twórców kursu w stronę przygodowej epoki kamiennej.

Najpierw wybierasz drogę do kariery: wojownika, czarownika, złodzieja albo kapłana. Potem, po szybkiej wymianie

zdarów z tubylcami, kompletujesz swoje uzbrojenie, przedmioty oraz zaklęcia i opuszczasz „miasto” ruszając w głąb dziczysiącej się od podróżujących trójkami goblinów i nietoperzy. Kiedy będziesz się z nimi spotykać, wciskaj po prostu X, by pozabijać masztki i zebrać złote monety (kości pokonanych potworów wykorzystywane jakość wstępny rolnik i będzie mógł wystąpić w telewizji). Krążysz po okolicy, posługując się mapą wykonaną w stylu pierwszych rysunków, wydrapanych przez jaskiniowców. W końcu potykaszesz się o „Wejście na Poziom 1”. Tu zaczyna się Twoja przygoda – rzucasz się w otwór w ziemi prowadzący do lochu-labiryntu, domu większej liczby goblinów i nietoperzy, a także kościołów, golemów i od czasu do czasu wielkiego smoka o imieniu Draak.

Nie ma wątpliwości, że gdyby rozpowszechnianie komunałów było zbrodnią, a brak oryginalności nielegalny, Darkstone

smażyłaby się już na krześle elektrycznym. Miałaby jednak zacne towarzystwo w postaci Medal Of Honour, FIFA '99 czy Grind Session. Naprawdę karygodny jest tu brak wyobraźni odciskającej piętno nie tylko na fabule i misjach, ale na każdym aspekcie gry. Poza kupowaniem i sprzedawaniem artefaktów, inne postacie nie mają Ci nic do zaoferowania oprócz bezużytecznej paplaniny sprawdzającej się do „zbieraj kryształy, zabij smaka”. Domyslnie ustawienie kamery pod dość dziwnym kątem tylko zwraca uwagę na balagan, w który zamienia się animacja, gdy sieczesz niezliczoną bandę demonów. Po pięciu minutach zdajesz sobie sprawę, że jedyną praktyczną perspektywą przy przemierzaniu Lochów jest widok z góry i że przełączenie kamery zamienia Darkstone w rolplayową wariację na temat automatu Gauntlet. Po namyśle stawiamy pieśniadze na goblinów.

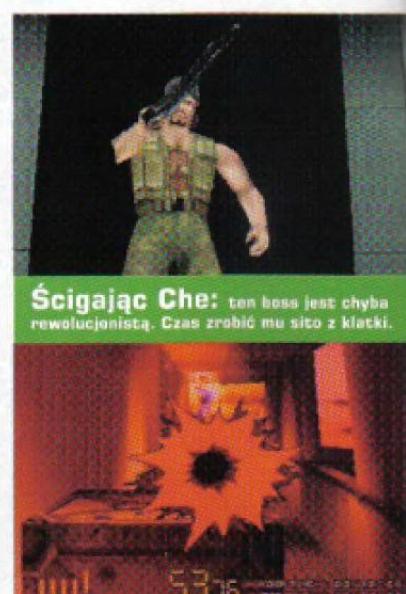
- GRAFIKA 3D: Spłoszczona! Nie widzimy, co się dzieje!
- GRYWALNOŚĆ Pokonaj stwora, kup lepsze rzeczy, pokonaj większego stwora
- ŻYWOTNOŚĆ Losowe zadania mogą nieco pomóc

- PODSUMOWANIE: W Stanach te gry kosztują 9,99 USD – to właściwa cena dla tytułu, który bardziej pasowałby do Game Boya. Darkstone jest przewidywalna, monotonna i nieprzemyszlana.

3
NA 10



Grupowe zdjęcie: są takie chwile, gdy Twoje umiejętności strzeleckie testowane są do granic wytrzymałości. Wskazówką tej grupce możesz zrobić opróżniając jeden magazynek.



Ścigając Che: ten boss jest chyba rewolucjonista. Czas zrobić mu sitko z klatki.

COKOLWIEK BY MÓWIĆ, NA PEWNO NIE JEST TO KRYZYS TOŻSAMOŚCI



Time Crisis Project Titan

„Jeśli chodzi o nowatorstwo, TC:PT ma go tyle, co każdy nowy

DANE

■ WYDAWCZA:	SCEE
■ PRODUCENT:	Namco
■ DISTRYBUTOR:	Sony Poland
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1

G ranie w *Time Crisis: Project Titan* jest trochę jak oglądanie powtórek starych odcinków *Przyjaciół*. Widziałeś je już wszystkie, są zabawne i nawet jeśli nie pamiętasz specyficznych detali, wszystko jest wystarczająco znajome, byś wiedział, co się za moment stanie. W *TC:PT* nie ma może Lay-Z Boys ani Jennifer Aniston, ale odczucia są podobne.

Tak jak w poprzedniej części, jedynym sposobem na skuteczne grę jest tutaj lightgun. Jeśli nie masz pod ręką tego pistoletu, nawet nie rozpatruj sięgnięcia po *Project Titan*. Granie joypadem w tę strzelaninę z celownikiem jest mało zabawne. Jedyną wskazówką, gdzie celujesz, będzie wtedy mała, niebieska kropka, którą bardzo łatwo zgubić, gdy wzrasta temperatura akcji. Ponadto sterowany joypadem ruch tego celownika po prostu nie jest właściwy. Gra została zaprojektowana do używania z lightgunem (a konkretnie z G-Conem) i to jest najlepszy kontroler do niej.

Jeśli grałeś w *Time Crisis*, w *Project Titan* natychmiast poczujesz się jak w domu. Tropiąc terrorystyczne ugrupowa-

nia, trafiasz do kilku odrębnych lokacji. Twój zadaniem jest strzelanie do wszystkiego, co się rusza, i to zanim cele zdążą trafić Ciębie. Gdy Twój sześciostrałowiec opróżni już wszystkie komory, musisz się schować przed ogniem przeciwnika i przeładować. Nie można jednak czaić się zbyt długo, ponieważ (jak sugeruje tytuł) czas odgrywa tu ważną rolę. Pozornie niewyczerpane zasoby ludzkie terrorystów dzielą się na trzy kategorie: szeregowcy, specjaliści i bossów. Szeregowcy to miło armatnie w jednokowych uniformach – rzadko Cię trafiają, a jeśli już, ich broń zadaje niewiele obrażeń. Ci faceci noszą trykoty niczym ze Star Treka, a ich jedynym celem w życiu jest szybkie kopnięcie w kalendarz.

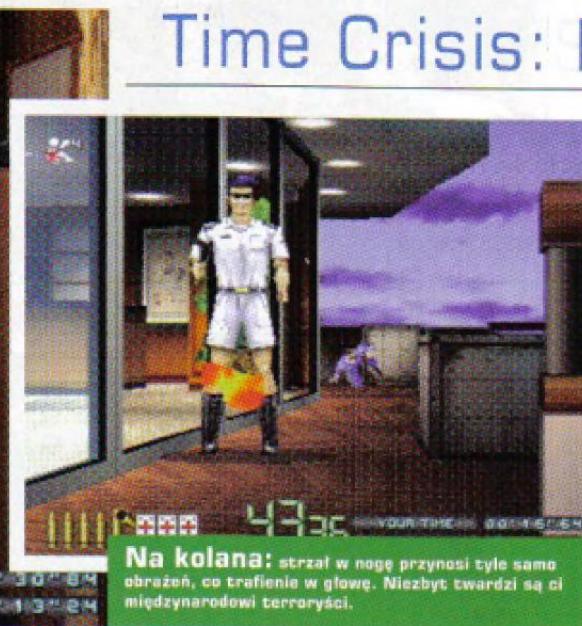
Następny typ przeciwników, specjalści oferowany jest w kilku smakach. Ci ubrani na czerwono są wyśmienitymi strzelcami, potrafiącymi zrobić w Tobie niemałą dziurkę, więc gdy taki spec pojawi się na ekranie, szybko zwróć swoją lufę w jego kierunku. Tuż obok czerwonych, często pojawiają się kolejni ubrani na brązowo – jeśli ich zastrzelisz, dostaniesz dodatkową porcję czasu, ale bar-

dzo trudno ich trafić, szczególnie że zgodnie z instynktem samozachowawczym, najpierw rzucasz się na czerwonych. Poza tym brązowi znikają z ekranu tak szybko, jak się ukazują, więc i Ty musisz być szybki. Są też inni specjaliści np. ze stosowanymi przy zamieszkach tarzami lub z ciężką bronią automatyczną – ci zawsze powinni znaleźć się na szczytce listy kolejności do odstrzału, bo to oni mogą Cię najboleśniej poharatać. Jeśli nie ułóżysz sobie takiej listy, niewiele zdziałałeś.

Bossowie występują w grze we wszystkich kształtach i rozmiarach, od okretowego kuchmistrza po kubańskiego rewolucjonistę. Jak w większości strzelanin, kluczem do pokonania bossa jest analiza jego ruchów i schematycznych ataków. Każdy szef może zainkasować ogromną porcję trafień, zanim padnie. W większości wypadków starcia z nimi są nie lada wyzwaniem.

Zatem... bez niespodzianek. Ostatecznie *Project Titan* to tylko kolejny *Time Crisis* i jako taki nie wnosi niczego nowego. Hardcore'owi entuzjaści G-Cona będą oczywiście piąć z zachwytu, ale jeśli

Time Crisis: Project Titan



JAK...

WYPATRYWAĆ SPECJALISTÓW



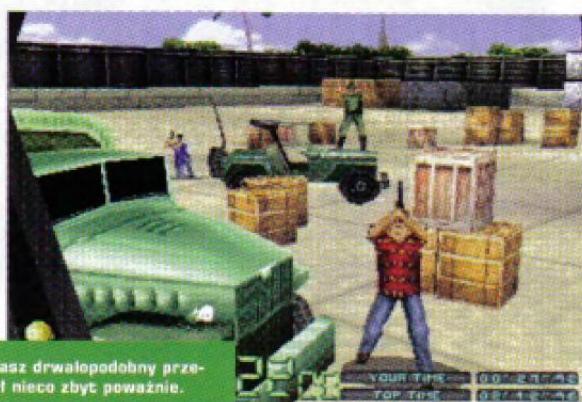
Oto przeciwnicy, którzy robią w Tobie duże dziury. Poznaj ich dobrze...



Są niemal tak powszechnie występujący, jak szeregowcy, ale bardziej niebezpieczni, bo świetnie strzelają. Pierwi do zabicia.



Uważaj na tych facetów w zielonym. Mają ciężką broń maszynową, wypływaną tyle pocisków, że część musi Cię trafić.

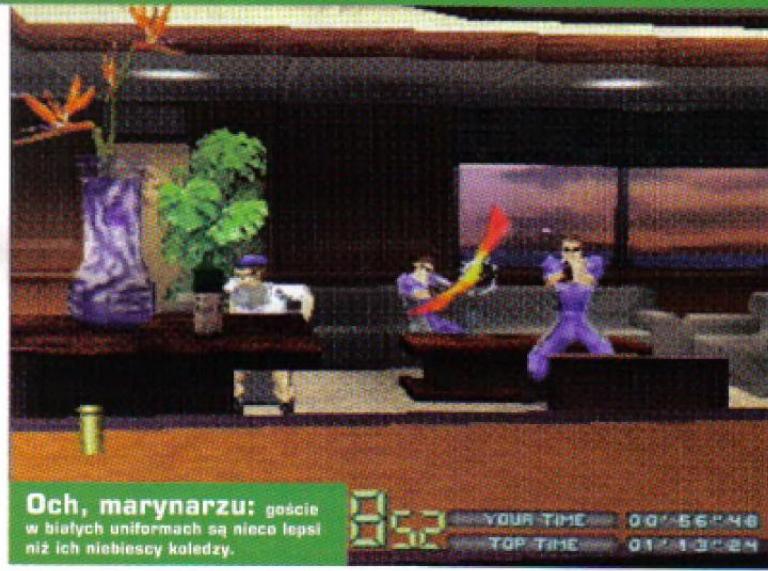


Siagnij nieba: nasz drwaliopodobny przeciwnik wziął ten komunal nieco zbyt poważnie.

singiel dowolnego boysbandu"

chodzi o nowatorstwo, TCTP ma go tyle, co każdy nowy singiel dowolnego boysbandu. Firma Namco nie czuła się nawet na siłach, by dodać nowe rodzaje broni czy dopałek i choć strzelanie w scenariuszu może przynieść interesujące efekty, mamy tu mniej interakcyjnych elementów niż w poprzedniczkach. Na dodatek gra błyskawicznie się kończy. Z pewnością jest trudna, ale przy odrobinie cierpliwości i wytrwałości można ją skrócić w dwie godziny. A gdzie się podział tryb dwuosobowy? Bolesne przeoczenie.

Gra oferuje dające sporo radości igraszki z bronią, więc jeśli masz już lightgun, z pewnością warta jest grzechu. Ale pod żadnym pozorem nie kupuj lightguna specjalnie dla tej gry – za tę samą sumę możesz zaopatryć się w dwie inne, bardziej oryginalne produkcje.



Och, marynarzu: goście w białych uniformach są nieco lepsi niż ich niebiescy koleżani.

YOUR TIME 00' 56" 46
TOP TIME 01' 13" 24

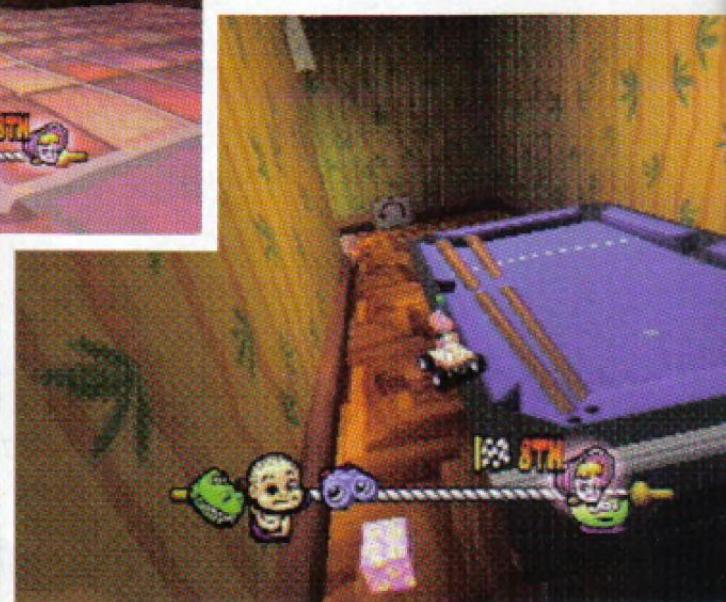
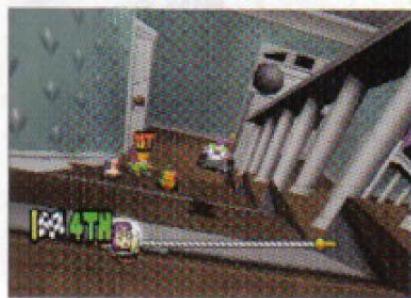
JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU...
RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR (PSM 05/00 - 8/10)
Świetna lightgunowa strzelanina, ale zbyt szybko się kończy.

PlayStation
Magazyn
WERDYKT

■ GRAFIKA	Ogólnie do zaakceptowania, choć trochę traci myszką 7
■ GRYWALNOŚĆ	Wypróbowana i nieco już wytarta, ale wciąż zabawna 6
■ ŻYWOTNOŚĆ	Krótsza niż wypada 5

■ PODSUMOWANIE:
Wygląda tak samo, gra się tak samo... Jest taka sama pod wszelkimi względami. Oferuje dość niskobudżetowe emocje, ale jednak emocje, szczególnie gdy jesteś zapamiętym entuzjastą G-Cona.

7
NA 10



Na podłodze: ładne scenerie są ozdabiane animowanymi obiekty takimi jak ten monstrualny, kiwający głową pies.

POWRÓT BUZZA I WOODY'EGO TO NAJLEPSZY WYŚCIG Z PUDEŁKA Z ZABAWKAMI



Toy Story Racer

„Tory są zaprojektowane w otwarty sposób, wymagając od gracza kreaty-

DANE

■ WYDAWCZA:	Activision
■ PRODUCENT:	Travellers' Tales
■ DYSTRYBUTOR:	LEM
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LITCZA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ W TYM STYLU... MUPPET RACE MANIA

(PSM 4/00 - 7/10)

Połobna (choć nie tak zabawna) rozgrywka i kilka dodatkowych atrakcji.

Nie tak dawno określenie „na licencji filmu” oznaczało „platformówka”. A dokładniej mówiąc, „bardzo zła platformówka” (wyriw w filmu kilka rozpoznawalnych postaci, spędź przerwę śniadaniową przy drinku, szkicując projekty obiektów do zbierania... całość wepchnij nie mającym pojęcia o grach szefom). Dzisiejszą przedstawicielką długiej listy licencji jest kartingowy wyścig: mnóstwo miejsc na trójwymiarowe sztuczki, idealna, wielbosowa obsługa oraz perfekcyjna „natychmiastowość” dla fanatyków obu filmów, którzy na co dzień nie pogrywają. Ale mimo tych schematów, *Toy Story Racer* oferuje zachwycającą miksturę szalonej akcji i subtelnych projektów, jakiej dawno nie widzieliśmy w kartingowym wyścigu. Tak jest.

Wszystkie postacie z pierwszej i drugiej części *Toy Story* są tu gdzieś poutykane, ale początkowo do wyboru mamy tylko Woody'ego, RC'a, Buzz'a i Bo Peep'a. Każda postać ma indywidualną ścieżkę kariery: zestaw wyścigów, gdzie pierwsza pozycja jest wszystkim, a druga i niżej – niczym. Postępy w grze powiększają kolekcję żółnierzyków, które z kolei dają dostęp do wyższych leveli i po-

ziomów trudności, bardziej urozmaiconych zadań oraz, oczywiście, do ukrytych postaci (Hamm, Rex, Slinky, a nawet to niepokojące dziecko z jednym okiem). Ten system z miejsca rozwiązuje problem znudzenia ulubioną postacią: przedżej czy później będziesz musiał zaznajomić się ze wszystkimi.

Małe pojazdy ścigają się w różnych, „prawdziwych” sceneriach (dom, sklep z zabawkami, kręgielnia). Tory zaprojektowane są w otwarty sposób, wymagając od gracza kreatywności w odnajdywaniu najlepszych tras przejazdu i skrótek. Na szczęście dobrze dobrane, wyraziste tekstury sceneriów minimalizują zwyczajową dezorientację po wypadku. Dzięki temu akcja jest szybka i bez przestępów.

Zabawa zaczyna się od prostych torów i powolnych przeciwników. Jednak dobrze wyważony wzrost poziomu trudności szybko wymusza na graczu więcej bezwzględności w ścinaniu zakrętów i stosowaniu sztuczek z dopałkami. Zwiększające przedkość baterie są strategicznie rozmiieszczone w każdej sceneri, a sztuka dopieszczania tras przejazdu poprzez odpalanie w odpowiednich momentach turbodoładowania, to niemal oddzielna gra w grze. Ale najbar-

dziej pożądane są losowo generowane paczki z dopałkami, które uzupełniają Twój samochodzik o walory ofensywne. Elektryczna dopalka strzela w kierunku najbliższego przeciwnika trzaskającą porcją prądu; wyrający bąk odlatuje, by wylądować na głowach pobliskich rywali; bilardowa kula nr 8 działa jak ruchoma mina, odbijając się od ścian wystarczająco dugo, by przynajmniej spowodować u rywali nagle ruchy kierownicą. Kruczek tego systemu to fakt, że dopóki masz jakąś dopałkę, jesteś nietkalny, ale gdy jedziesz z pustymi rękoma, dowolny atak powoduje utratę panowania nad pojazdem. Ta zasada doskonale współdziała z odpowiednio wzrastającym poziomem trudności: w miarę jak stajesz się lepszy, Twoi rywale dotrzymują Ci kroku, więc używanie dopałek musi nabrać bardziej taktycznego charakteru (uderz i uciekaj). Oczywiście w świetnym trybie dwuosobowym na podzielenym ekranie lepiej nie przywiązywać się do jednej taktyki, bo żywii przeciwnicy nie są tak przewidywalni, jak konsolowi.

Prawdopodobnie najbardziej imponującą rzeczą w *Toy Story Racer* jest wysiłek, jaki projektanci włożyli w stworzenie dość oryginalnych tras, zamiast machnąć kilka pro-

Toy Story Racer

JAK... ŚCINAĆ ZAKRĘTY

Choć trasy są bardzo otwarte i pozwalały na dowolność jazdy, trudno jest znaleźć dobre skróty. W miarę postępów rywale stają się szybsi, sprytniejsi i sami zaczynają jeździć na skróty. Nie masz więc wyjścia...



Dom
Skręć ostro w prawo na dole schodów i popędź prostą, unikając salonu. Jeśli masz bilardową „dsemkę”, zostaw ją przy drzwiach wyjściowych.



Dom (2)
Przy końcu poziomu jedziesz ciemnym, zakręcającym tunelem. Mniej więcej w połowie skręć ostro w lewo i jeśli unikasz zderzenia z nogami stołowymi, szybciej dotrzesz na metę.



Śniegowa Trasa
Po pierwszym zakręcie skręć ostro w prawo i wjedź w otwarte drzwi do sypialni. To niewielki skrót, ale na późniejszych poziomach może to być sprawa życia lub śmierci.



Centrum Handlowe
Jadąc prostą pod taciami Sale, wybij się z rampy i poszybuj nad wodą na drugą stronę. Musisz jednak dobrze wycelować – kontakt z wodą spowoduje, że stracisz mnóstwo czasu.

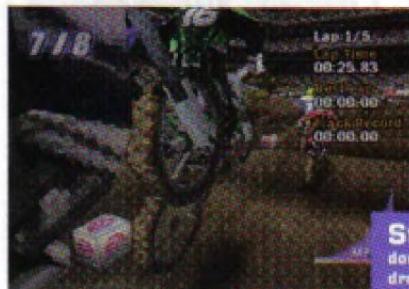
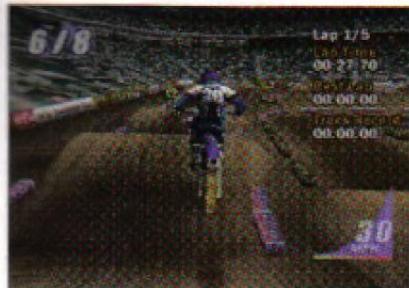


Buzz góra: podobny do Bruce'a Campbella Buzz walczy o prowadzenie z okaleczoną laalką.

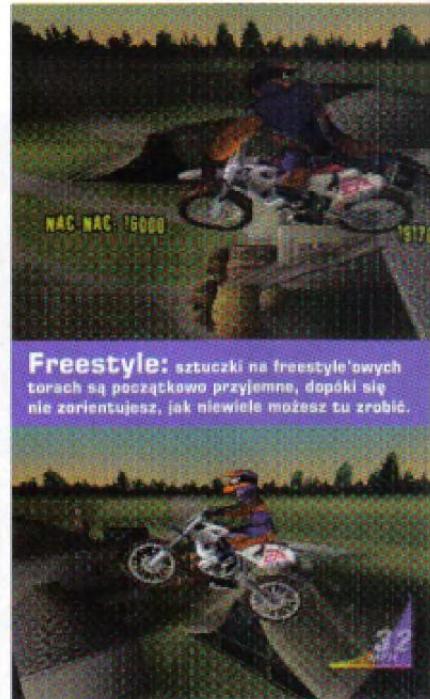
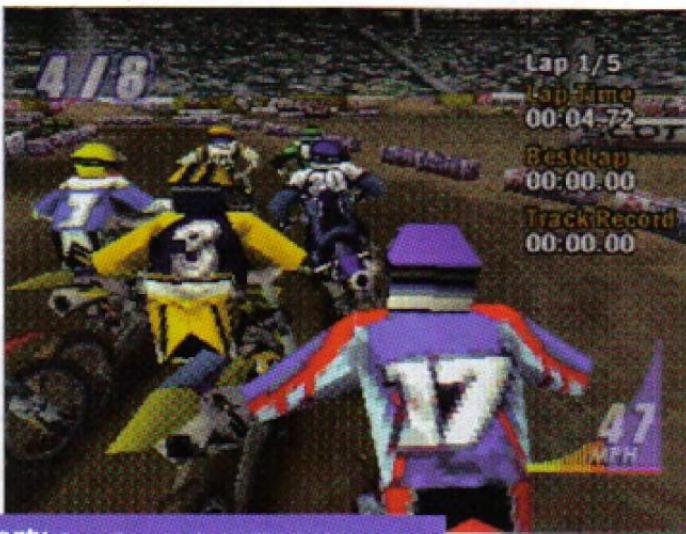
■ GRAFIKA	Figlarnie postacie, wspierane i gładkiej scenarii
■ GRYWALNOŚĆ	Wymaga wyważenia agresywnych i obronnych umiejętności
■ ŻYWOTNOŚĆ	Obszerny tryb jednoosobowy plus multiplayer

■ PODSUMOWANIE:
Czysta grywalność. Dopracowany, niepokojący uzałożający wyścig, oferujący o wiele więcej niż pospolite wyścigaczka kasy na licencji filmu. Parę zmian i dodatkowych trybów, a byłby to idealny.

8
NA 10



Start: Peter Purves zakrztusiłby się olejem napędowym, gdyby dorwał się do tej gry. Jest tu wyścigowy dreszczek, ale nie spodziewaj się perfekcji.



Freestyle: sztuczki na freestyle'owych torach są początkowo przyjemne, dopóki się nie zorientujesz, jak niewiele możesz tu zrobić.

SUPERCROSS? WCALE NIE TAKI SUPER...



Supercross 2001

„Komentarz jest w najlepszym wypadku znośny, a w najgorszym śmiechu warty”

DANE

■ WYDAWCZA:	EA
■ PRODUCENT:	EA
■ DYSTRYBUTOR:	IM Group
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEgos
W TYM STYLU...
**MOTO RACER WORLD
TOUR** (PSM 11/00 - 7/01)
Niedostatki sztuczek rekompensują świetną, crossową jazdą.

Produkcyjniaki. Tyle możemy powiedzieć o grze *Supercross 2001*. Od jej kostropatej grafiki z teksturami w niskiej rozdzielcości po bezbarwny komentarz – wszystko tu wręcz krzyczy „linia produkcyjna”. Przysiągłbyś, że stworzono ją w jakiejś pieklenej, wyzyskującej robotników fabryce z Trzeciego Świata, a nie w błyszczącej szkłem i chromem siedzibie EA.

Przed wszystkim to gra wyścigowa, więc wcielasz się w „prawdziwego” kierowcę i ściągasz się na różnych „prawdziwych” stadionach z innymi „prawdziwimi” zawodnikami. Obowiązkowy komentarz pokrywa akcję jak zatęchły koc – w najlepszym wypadku jest znośny, a w najgorszym śmiechu warty. Weźmy taką sytuację: przez większość wyścigu jedziesz pierwszy, aż tu nagle jakiś mały gnojek z bródką, który przez ostatnie trzy kółka

włóknął się na końcu, wyprzedza wszystkich i wychodzi na prowadzenie. „On naprawdę zasłużył na zwycięstwo w tym wyścigu!”, krzyczy nasz komentator, a Ty odpowiadasz mu w myślach: „On naprawdę zasłużył na śmierć. I ty również”.

Na wypadek, gdyby pikselowata, przestarzała grafika nie była wystarczająco zła, trzeba się jeszcze borykać z paskudnymi zanikami płynności animacji. Najbardziej to widać, gdy wyprzedza Cię grupka kilku zawodników, co zdarza się dość często.

Mechanika motocykli jest równie słaba. Pojazdy wydają się sprawnie skręcać, ale już użycie przycisku poślizgu rzuca Cię w najbardziej nedorzeczny, ostry zakręt, jaki w życiu widziałeś. Puszczenie wspomnianej guzików powoduje natychmiastowe przerwanie poślizgu, co stwarza okazję do zbyt łatwego pokonywania najostrzejszych za-

krętów z maksymalną prędkością. Owszem, dzięki temu jazda jest prostsza, ale przestaje być realistyczna.

Gdy już znudzą Cię wyścigi – a stanie się to szybko – możesz wziąć udział w turniejach freestyle. Wykonywanie sztuczek polega na wyskakiwaniu w powietrze i wciskaniu kółka wraz z guzikami kierunkowymi. Mimo wielu trików do naużenia, szybko znudzisz się wyskakiwaniem ze stromej rampy, wykonywaniem dwóch, trzech sztuczek i lądowaniem na ziemi. *Tony Hawk's* to nie jest. Jeśli się postrasz, odblokujesz dodatkowe tory, ale skoro z rozgrywki wieje nudą, po co w ogóle próbować?

Aby *Supercross 2001* zasłużył na naszą rekomendację, musiałby przejść gruntowny remont masy elementów. Gdy zsumujemy wszystkie małe kiksy i niedoróbki, wyjdzie nam dość nudna całość. Jedź dalej.

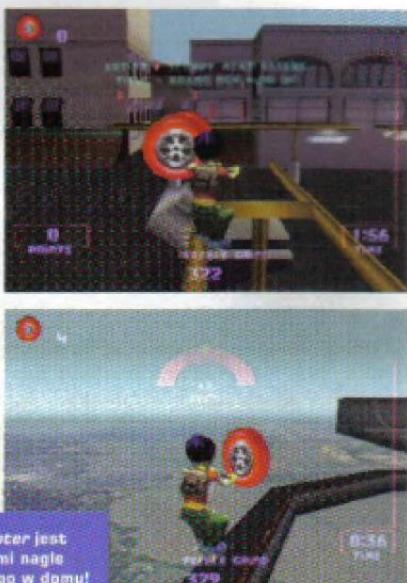
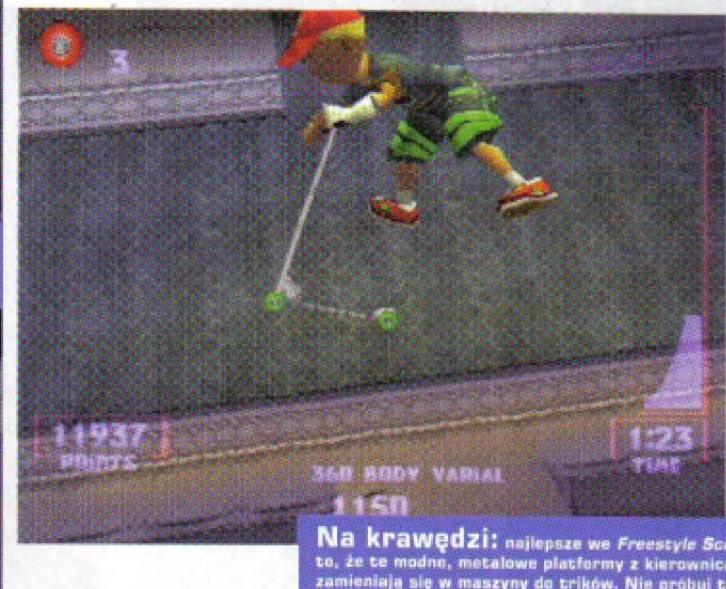
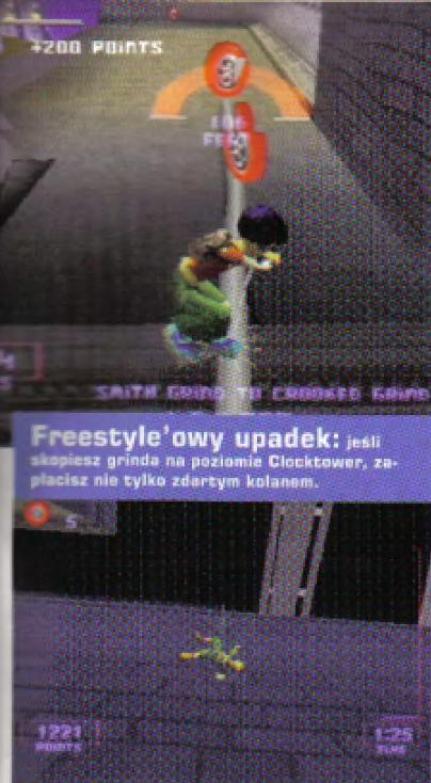
PlayStation
Magazyn
WERDYKT

■ GRAFIKA	Przez większość czasu rozlaź się w szwach	5
■ GRYWALNOŚĆ	Napady frustracji, szczególnie przy skakaniu animacji	5
■ ŻYWOŚĆ	Kilka godzin, żeby się przekonać, iż nie kłamiemy	4

PODSUMOWANIE:

Jak zwykle, doklejanie obecnego roku do tytułu gry nie czyni jej nowszą ani lepszą. *Supercross* ma słabą mechanikę jazdy i prezentuje ogólny brak zaangażowania. Po EA spodziewamy się o wiele więcej.

5
NA 10



Na krawędzi: najlepsze we Freestyle Scooter jest to, że te modne, metalowe platformy z kierownicami nagle zamieniają się w maszyny do trików. Nie próbuj tego w domu!

CHODNIKOWY SURFING Z KIEROWNICĄ



Freestyle Scooter

„Zwariowany robot Norton porwał Twoich kumpli”

DANE

■ WYDAWCZA:	Ubi Soft
■ PRODUCENT:	Shaba Games
■ DYSTRYBUTOR:	???
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1-2

**EŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
W TYM STYLU...**
**DAVE MIRRA FREESTYLE
BMX (PSM 11/00 - 8/10)**
Jedyna interesująca odmiana sportów ekstremalnych. Tym razem z rowerem!

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

Male hulajnogi, najnowsze szaleństwo, jakie opanowało umysły Europejczyków, szybko znajdą się na strychach i w piwnicach naszego kontynentu, tuż obok innych blyskotek popkultury takich, jak Tamagotchi czy Żółwie Ninja. Teraz jednak rządzą hulajnogi, więc nie dziwi gra próbująca na tym zarobić. W porównaniu z podobnymi tytułem brakuje jej głębi, ale przywraca do życia nudne, hulajnogowe hobby z przeszłości, oferując dżawacze sztuczki i przystępna rozgrywkę.

Częścią radochy z tego typu gier na kółkach jest nagłe odkrycie, że możesz tu wykonywać triki wcześniej powodujące obrażenia już od samego myślenia o nich. I tak właśnie jest z Freestyle Scooter. Zamiast wysłuchiwania obieg właścicieli sklepów w centrach handlowych (albo niespodzianek ze strony mechanizmu składania hulajnogi) jesteś w stanie wykonywać najbardziej ryzykowne manewry. Trudno raczej spotkać na ulicy cz

w skate parku człowieka robiącego np. 540-stopniowy Superman-to-Body Varial.

Na początku jest tylko para zawodników: Chad i Ami. Zwariowany robot Norton porwał resztę kumpli. Wspomniane duo musi sprostać wyzwaniom rzucanym przez Nortoną, by porwani członkowie paczki mogli jeszcze kiedyś pogrindować. Wyzwania są obfite, różnią się poziomem trudności i powodują za schematem utartym przez większość symulacji ulicznych sportów, wymagając wykonywania długich kombinacji i zbiegania przedmiotów umieszczone w pozornie niedostępnych miejscach (tym razem są nimi kółka hulajnogi, co stanowi miłą odmianę po znaczkach MTV). Oryginalne to z pewnością nie jest.

Ten sam brak obrania jakiegoś nowego kierunku można przypisać grze Grind Session (OPM 09/00 - 8/10) – znośnej, ale ostatecznie pośledniejszej konkurencji dla Tony Hawk's, także stworzonej przez Shaba Ga-

mes. Engine z Grind Session ma teraz kierownicę i dwa kółka, ale mimo tego klonowania, zabawa we Freestyle Scooter nadal góruje nad uczuciem, że już się to gdzieś widziało.

Pogodna i przyjazna grafika, zadowalająca animacje trików i akurat taki poziom trudności, by wyzwania Nortoną były skomplikowane. To sprawia, że sztuczki na hulajnodze jeszcze nigdy nie smakowały tak dobrze. Ale nawet na hulajnodze istnieje ryzyko bolesnej wyrotki i Freestyle Scooter zawodzi na dwóch ważnych polach. Po pierwsze jest za mało poziomów, by podtrzymać zainteresowanie. Po drugie (i niewybaaczalne) w trybie dwuosobowym zawodnicy jeżdżą na zmianę.

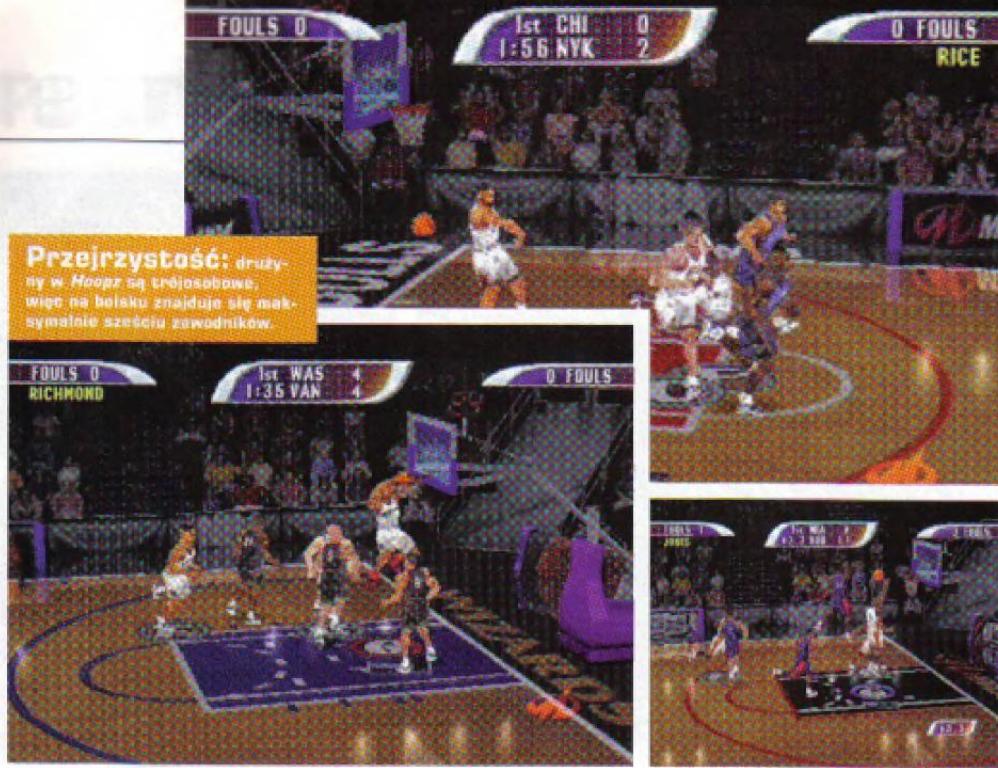
Freestyle Scooter wycelowany jest w młodszych graczy, ale sprawia radość w każdym wieku. Mimo że na dłuższą metę nie zapewnia wystarczająco dużo atrakcji, jako chwilowy kaprys sprawdza się doskonale. Dziwne.

PODSUMOWANIE:

Przyjemna, choć krótka gra, która doprowadzi do rozkoszy wszystkich dobrze zapowiadających się ujeżdżaczy hulajnóg. Ostabiona przez niedobór poziomów i niewybaaczalny sposób trybu dwuosobowego.

6

NA 10



MIDWAY ZABIEGA O WZGLĘDY FANÓW BARDZIEJ ZRĘCZNOŚCIOWEJ KOSZYKÓWKI



NBA Hoopz

„Hoopz jest z pewnością zabawna ze swoimi przesadzonymi scenami wsadów”

DANE

■ WYDAWCZA:	Midway
■ PRODUCENT:	Eurocom
■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1-6

**JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
W TYM STYLU...**
NBA LIVE 2001

IPBM 02/01 - 8/100
Corocenne wypracowanie EA na temat kosza jest „prawdziwa” symulacją, ale bardzo grywalną.

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Dobre animowane zawodnicy i kilka dziwacznych ruchów	7
■ GRYWALNOŚĆ	Łatwa w obsłudze, intuicyjne sterowanie	7
■ ŻYWOTNOŚĆ	Najwięcej wyciąniesz grając z przyjaciółmi	6

■ PODSUMOWANIE:	Najnowsza gra NBA firmy Midway to godna następczyny Jam i Showtime. Łatwa rozgrywka i kupa zabawy – idealna dla niedzielnych koszykarzy i zwolenników zmagań multiplayer.
-----------------	---

7
NA 10

CZAS NA DRÓB...



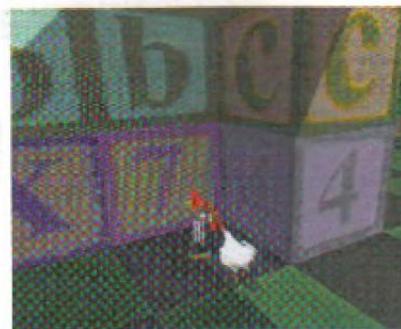
Mort The Chicken

Mort The Chicken to nawet dość urocza trójwymiarowa platformówka. Szkoda tylko, że jest niemal zupełnie pozbawiona głębi. Zbierasz tu kurczaki, które nie wieǳisz czemu porozlały się po 18 pozomach. Sprawia to sporą przyjemność, choć nie jest zbyt skomplikowane. Jednak brakuje standardowych elementów, występujących w tego typu grach – na przykład zagadek i bonusowych poziomów.

Można tu niemal całkiem zapomnieć o strategii. Nie ma również umiejętności, których trzeba by się uczyć po drodze. Krzywa uczenia się jest niezwykle płaska. Dwa pierwsze poziomy są banalnie proste, a na kolejnych 16 będziesz miał tylko odrobinę

więcej kłopotów. Wszystko to sprawia, że zabawa z Mort The Chicken trwa niezwykle krótko. Płytką grywalność sugeruje, że tytuł ten przeznaczony jest dla młodszych graczy, jednak umieszczone pomiędzy poziomami sekwencje animowane sprawiają wrażenie niezwykle dorosłych. Co dziwne, w ogóle nie czuję się zapału, żeby wrócić do poprzednich poziomów i zdobyć dodatkowe bonusy. Oznacza to, że po jednym ukończeniu Mort traci całkowicie swoją (i tak niezbyt dużą) atrakcyjność.

Wielka szkoda, gdyż Mort to ciekawa – i wreszcie oryginalna – postać, która zasługuje na więcej. Dokładnie jak dzieciaki, dla których z założenia ta gra jest przeznaczona.



Zgnile jajo: młodzi gracze nie zasługują na tak obsceniczne traktowanie przez drób.

4

NA 10

DANE

■ WYDAWCZA:	Ubi Soft
■ PRODUCENT:	Crave
■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Kolorowa, choć nieco kanciasta trójwymiarowa platformówka	6
■ GRYWALNOŚĆ	Zbieraj kurczaki, unikaj putapek i dużo skacz	5
■ ŻYWOTNOŚĆ	Niewiele więcej niż jedno popołudnie zabawy	2

■ PODSUMOWANIE:	Dobra zabawa, momentami mocno wciągająca. Mort The Chicken ma wiele zalet i trudno ją zmieniawidzić. Niestety, mała głębia, zróżnicowanie i długowieczność powodują, że najlepiej jest jej unikać.
-----------------	--

KONIEC AZTECKIEJ LEGENDY...



Aztec

DANE

■ WYDAWCZA:	Cryo
■ PRODUCENT:	Cryo
■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1

Kiedy Aztec pojawił się w naszej redakcji, mieliśmy rozbudzone nadzieję. W końcu to przygodówka ocierająca się o południowoamerykańską mitologię. Poprzednim podobnym tytułem, w jaki mieliśmy okazję zagrać, był fenomenalny Broken Sword 2 (bardzo dawno temu...). Niestety okazało się, że nasze nadzieje okazały się złudne...

Problem w tym, że Aztec nie jest w ogóle grą. To kiepsko przemyślany program edukacyjny. Z perspektywy pierwszej osoby oglądasz z bliska prastąg cywilizację aztecką. Gdy dojdzieś do 'interesującego' przedmiotu lub miejsca, otrzymujesz spis encykopedyczny, z którego możesz dowiedzieć się, jakie elementy grywalności związane są z tą okolicą. Poszczególne wydarzenia splecone

są scenariuszem – zostałeś oskarżony o morderstwo i musisz udowodnić swoją niewinność. Jednak scenariusz jest tak nudny, że łatwo o nim zapominasz. Tym bardziej, że ciągle dostajesz jakieś nowe wiadomości. Prawdę mówiąc, Aztec to nic innego, jak ksiązką zapisaną na kompaktie.

Również problematyczny jest główny ekran gry. To płaski obrącz, który możesz obracać o 360 stopni. To dość ciekawy efekt, ale gdy przez pewien czas patrzysz na ten obracający się, pseudotrujwymiarowy efekt, zaczyna Ci się zbierać na wymioty.

Twórcy Azteca mieli dobre intencje, ale zapomnieli, że gra komputerowa musi służyć przede wszystkim rozrywce. Jeśli chcesz się czegoś dowiedzieć o Aztekach, kup sobie lepiej encyklopEDIĘ.



Wiedza to potęga: Za dużo edukacji plus za mało zabawy równa się nudna jak flaki z olejem grywalność.

Dane to nie pow! Da ress recipio me!

1

NA 10

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Miała być oryginalna, jest przeraźliwie brzydka	2
■ GRYWALNOŚĆ	Nie ma, brak, nic, pustka, zero	1
■ ŻYWOTNOŚĆ	Tylko sadyści wytrzymają dłuższą chwilę	1

PODSUMOWANIE:

Nawet nie zdajesz sobie sprawy, jak to nuda. Z niekopiującymi się ekranami dowiadujesz się na przykład o tym, co jedli Aztekowie. Aztec ma walory edukacyjne, ale czy po co kupuje się PlayStation?



CO TAM MASZ W KIESZENI? CZY TO PRZYPADKIEM NIE TORPEDA?



Submarine Commander

DANE

■ WYDAŃCA:	JVC Interactive
■ PRODUCENT:	Victor Studios
■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Całkiem, całkiem beznadziejna	2
■ GRYWALNOŚĆ	Na początku wprowadza w błąd, ale potem jest lepiej	5
■ ŻYWOTNOŚĆ	20 misji to trochę za mało jak na wojnę	4

■ PODSUMOWANIE:
Sub Commander oferuje brzydką jak noc grafikę i beznadziejny scenariusz. Sytuacji nie jest w stanie urewoczyć nawet lekko ciepła grywalność.

4
NA 10

ŁATWO JEST ŚMIAĆ SIĘ Z DARTH VADERA, DLA TEGO TEŻ NIE BĘDZIEMY TEGO ROBIĆ



Fisherman's Bait 3

DANE

■ WYDAŃCA:	Konami
■ PRODUCENT:	Konami
■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1-2

PlayStation
Magazyn

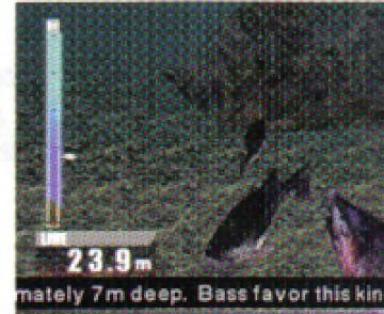
WERDYKT

■ GRAFIKA	Funkcjonalne trójwymiarowe rybki, ale nic nadzwyczajnego	5
■ GRYWALNOŚĆ	Zdecydowanie za łatwa, nie standowi wyzwania	4
■ ŻYWOTNOŚĆ	Moga spodobać się złotym rybkom	2

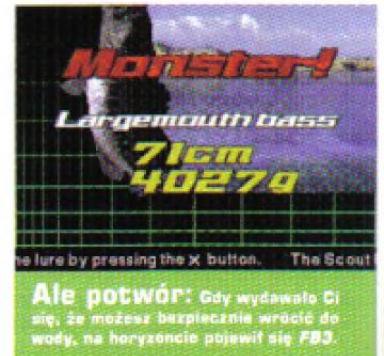
nigdy jeszcze nie było takie nudziarskie.

Mözesz wybrać sobie przynętę, ale ma to znikomy wpływ na szybkość z jaką coś złowisz. „Branie” zdarza Ci się bowiem co chwilę. Do Twojej dyspozycji oddano jeszcze urządzenie służące do lokalizacji rybek. Jednak ponieważ biedne stworzonka wręcz ustawiają się w kolejce do Twojej przynęty, można spokojnie zrezygnować z jego pomocy. Różne tryby gry – Freefishing (tylko Ty i wędkę); Survival (złów określona liczbę rybek szybciej niż Twój przeciwnik); Competition (spróbuj zostać prawdziwym mistrzem wędką) – nie stanowią żadnego urozmaicenia, gdyż wszystkie opierają się na tej samej usypanej grywalności.

Przejrzyj na oczy. Nie daj się złapać na tę przynętę. Unikaj *Fisherman's Bait 3*.



mately 7m deep. Bass favor this kin



Ale potwór: Gdy wydawało Ci się, że możesz bezpiecznie wrócić do wody, na horyzontie pojawił się FB3.

4
NA 10

■ PODSUMOWANIE:
Nie ma tu niczego nowego. Ryby loki się tak łatwo, że zaczynasz się zastanawiać, co tam jest na tym haczyku. Gra sprawia taką przyjemność jak lówienie delfinów siatką na tuńczyki.

NIEZBYT PIĘKNY, ALE BARDZO MĄDRY... ZUPEŁNIE JAK SAM KASPAROW



Virtual Kasparov

WYDAWCIA:	Virgin
PRODUCENT:	Titus
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

Firma Virgin zdecydowała się wydać grę *Virtual Kasparow* w znanym momencie. Właśnie bowiem po 12 latach zasiadania na szachowym tronie Gary stracił tytuł mistrza świata. Ale niech Cię to nie zmyli. Wirtualna wersja Rosjanina o czerwonej twarzy jest zdecydowanie najlepszą symulacją szachów na PlayStation.

W grach tego typu najważniejsza jest sztuczna inteligencja. W tym przypadku nie można o niej powiedzieć złego słowa. Bez problemu dorównuje komputerom szachowym średniej klasy. Gra posiada również rozwinięte opcje, umożliwiające dostosowanie poziomu do Twoich umiejętności. Od całkowitego żółtodzioła po klub szachowy.

Ale dopiero atrakcyjne dodatki sprawią, że jest to świetna grą dla wszystkich fanów szachów. Tryb instruktażowy zaskakuje na każdym kroku. Zaczyna od wyjaśnienia ruchów poszczególnych figur, a kończy klasycznymi partiami takich tużów szachów, jak na przykład Bobby'ego Fishera czy, oczywiście, samego Gary'ego. Ilość dostępnych tu informacji umożliwi każdemu stanie się w miarę przyzwitym graczem. Połączono najlepsze szachowe książki z podstawami komputerowych szachów.

Trójwymiarowe szachownice są brzydkie i należy je omijać szerokim łukiem. Dwuwymiarowe plansze znakomicie sprawdzają się w praktyce. Ale istotą *Virtual Kasparow* nie jest grafika, lecz szachy. Zaskakujący mat.



Poszatkowane: na trójwymiarowej szachownicy (powyżej) panuje straszny balagan; włącz lepiej widok 2D (poniżej).

DANE

WYDAWCIA:	Virgin
PRODUCENT:	Titus
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Przepraszam, nie mogę... przestać się śmiać	1
■ GRYWALNOŚĆ	To szachy, ruszasz się, a potem Twój przeciwnik	6
■ ŻYWOTNOŚĆ	Jeśli nie jesteś jeszcze arcymistrzem	9

■ PODSUMOWANIE:
Dorównuje niemal wszystkim komputerom szachowym. Wygląda może niezbyt atrakcyjnie, a czerwona twarz Gary'ego może odstraszyć młodszych graczy, ale to małe arcydzieło.

7

NA 10

OTO CAŁKOWITE ZAPRZECZENIE GRAN TURISMO



Formula Nippon

DANE

WYDAWCIA:	Eon
PRODUCENT:	Eon
DYSTRYBUTOR:	Brak
PREMIERA:	Już jest
OD LAT:	3
LICZBA GRACZY:	1-2

Formula Nippon to kolejna gra z rodzaju "fajny pomysł, klepskie wykonanie". Zaczynasz jako niedoświadczony kierowca i jedzisz po czterech torach w jednym z licznych sezonowych wyścigów gokartów. Wkrótce zostajesz zauważony przez łowca młodych talentów z jednej z poważniejszych formuł. Otrzymujesz od niego cenne rady. Obiecuje Ci ponadto, że po zdobyciu tytułu, będziesz mógł ścigać się na realistycznych torach w rodzaju znanego z F1 Suzuka.

Problem w tym, że model fizyczny pojazdu nie zmienia się za bardzo wraz z Twoim awansem. W samochodzie stylizowanym na F1 możesz więc ścinać zakręty równie beztrosko, co za kierownicą gokarta. Również grafika nie robi najlepszego

wrażenia – efekt rozpryskującej się wody przypomina do złudzenia gry 16-bitowe. Zaś sztuczna inteligencja pozwala czasem Twoim przeciwnikom wykonać zaskakujące przyspieszenie. Nie najlepiej.

Gdy poprawisz swoje umiejętności, będziesz w stanie wyprzedzać coraz liczniejszych przeciwników. Jednak nawet to nie zrobi na Tobie większego wrażenia. Hamulce nie działają prawidłowo, a bezwładność z jaką przyspiesza Twój bolid, pozwala zapomnieć o tym, że jest (a przynajmniej ma być) to szybka maszyna.

Nie daj się zwieść atrakcyjnemu opakowaniu. Nie pozwól, żeby Twoja miłość do sportów motorowych przyćmiła Ci zdrowy rozsądek. To bardzo klepska gra i należy jej unikać.



Poślizg: Klepskie sterowanie sprawia, że liczne zakręty na trasie są o wiele trudniejsze niż powinny.



PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Prostecka, z wieloma błędami i beznadziejnymi efektami	3
■ GRYWALNOŚĆ	Malo zabawy, jeszcze mniej ekscytacji	2
■ ŻYWOTNOŚĆ	Jest tu tryb kariery, ale co to za kariera?	3

■ PODSUMOWANIE:

To gra, którą może kupić najbardziej zagożdżali fani Formuły 1. Zrobią to z miłością do sportu. Jednak beznadziejny model fizyczny i taką grafiką powodują, że gierka ta nie powinna nigdy opuścić linii startowej.

3

NA 10



CZY TO NIE POWINNY BYĆ RACZEJ NOWE KOPYTA CESARZA?



The Emperor's New Groove

DANE

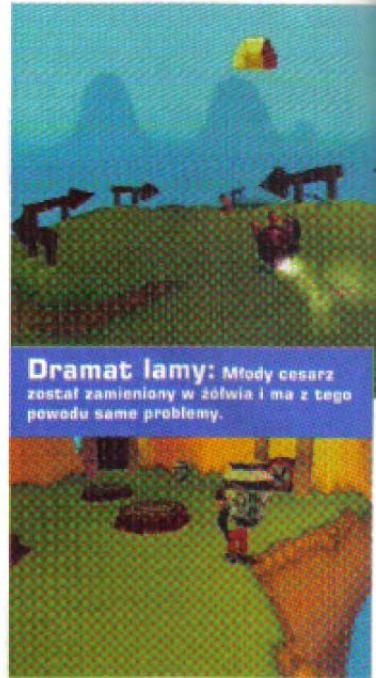
■ WYDAWCIA:	SCEE
■ PRODUCENT:	Argonaut
■ DISTRYBUTOR:	Sony Poland
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1

Fo ukończeniu *Toy Story 2* (PSM 1/00 - 8/10) chciałbyś pewnie zagrać w podobną gierkę, najlepiej na podstawie kolejnego filmu Disneya. Tym razem nasz młody bohater, aztecki cesarz, został zamieniony przez złego czarownika w lamę. Oto co wcześniej czy później spotyka wszystkich ekscentryków.

To typowy scenariusz filmów Disneya. Niestety *New Groove* okazuje się schematyczną aż do bólu platformówką. Skacz, zbieraj przedmioty, graj w mini-gierki i to wszystko. Nie ma tu żadnych intrigujących zagadek albo grywalności opartej na eksploracji, jakiej można by się spodzie-

wać po współczesnej platformówce. W tym przypadku mamy więc do czynienia z typową gierką, która podąża śladem dziesiątek jej popredniczek i nie wnosi nic nowego do gatunku.

Mimo wszystko *The Emperor's New Groove* została przywołanie wykonana. Poczucie humoru twórców gry jest jak najbardziej do przyjęcia, choć może się wydać dość sarkastyczne. Mamy też wiele ciekawych momentów, na przykład gdy zamieniasz się w inne zwierzęta, by ukończyć poszczególne etapy rozgrywki. Całość robi dość przyjemne wrażenie. Nie spodziewaj się tylko następnego *Spyro* albo *Crash*a, to wszystko.



Dramat lamy: Młody cesarz został zamieniony w żółwia i ma z tego powodu same problemy.

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Dość typowa, ale całkiem sympatyczna	7
■ GRYWALNOŚĆ	Dość typowa, ale całkiem sympatyczna. Hmm...	6
■ ZYWOTNOŚĆ	Nie stanowi zbyt poważnego wyzwania	5

■ PODSUMOWANIE:	Przeciętna licencja, która na pewno przypadnie do gustu najmłodszym graczom. Wszyscy pozostali nie mają tu czego szukać. Gra jest strasznie wtórna, ale można się trochę pobawić.
-----------------	---

6

NA 10

ZNOWU CZeka nas sporo zabawy przy zabijaniu kreskówkowych kotów



Point Blank 3

DANE

■ WYDAWCIA:	SCEE
■ PRODUCENT:	Namco
■ DISTRYBUTOR:	Sony Poland
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1-2

Cekąd istnieją konsole, na rynku są również gry pistoletowe. Jednak w ciągu ostatnich 20 lat prawie wcale się nie zmieniły. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że niewiele łączy *Point Blank 3* z pierwszymi gierkami, w których musiałeś zestrzelić małe, białe piksele, poruszające się po czarnym ekranie. Ale zapomnijmy na moment o grafice, a okaże się, że mamy przed sobą zupełnie taką samą gierkę.

Podobnie jak poprzednicy, *Point Blank 3* to krótkie i dość głupie nawiązanie do serii *Time Crisis* firmy Namco. Niezależnie od tego, jaki tryb wybierzesz – a masz teraz nową opcję dla równoczesnej zabawy dla dwóch graczy oraz opcje wytrzymałościową i treningową. *Point Blank 3* spro-

wadza się do krótkich poziomów, utrzymanych w konwencji bonusów. Twój zadaniami to zestrzelić na nich kreskówkowe byki, cele na obracających się dyskach albo różne przedmioty w określonej kolejności. Musisz zdążyć zanim skończy Ci się czas albo amunicja. Grafika jest kreskówkowa i dobrze spełnia swoje zadanie. Cała gra poraża swoją prostotą, ale stanowi świetną zabawę, zwłaszcza dla dwóch osób.

Jeśli wydałeś kasę na lightgun, powinieneś nabyć przynajmniej jedną z części serii *Point Blank*, żeby usprawiedliwić swój zakup. Jeśli jednak nie masz w domu „elektronicznej klamki” albo posiadasz już jedną z poprzednich części gry, nie masz się czym podniecać.



12



Cel, pal: Najnowsza wersja pistoletowej rozrywki firmy Namco oferuje to samo co poprzednie części, ale jest wystarczająco rozrywkowa.

6

NA 10

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Śmieszna, w stylu roku 1992	4
■ GRYWALNOŚĆ	Znakomicie spełnia swoje zadanie	6
■ ZYWOTNOŚĆ	Setki małych gierek, szkoda, że dość krótkich	6

■ PODSUMOWANIE:	Firma Namco podjęła próbę wskrzeszenia umierającego gatunku. Stworzyła grę, która oferuje bezbolesną, nawet jeśli dość płytką zabawę. Jednak po trzech grach moglibyśmy oczekiwać nieco więcej oryginalności.
-----------------	---

6

NA 10

2xCD 3ds max 4 • character studio • reaktor • Turbo Squid • FreeHand 10 • Merlin 3D
• World Construction Set 5 • Harry's Filters 2 • FILTERIT 4.0 • 400 filtrów do Photoshopa

computer arts

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej ▶ Mac & PC

edycja polska

ISSN 1507-6075
NUMER 05/2001

INDEX 355704
CENA 24,00 zł
(zawiera 7% VAT)



Konkurs

Wygraj
pakiet
firmy
Corel!

Tylko na naszym CD!

3ds max 4

Kompletna 15 dniowa wersja
najpopularniejszego pakietu 3D
Plus obszerny warsztat



z pismem zawsze CD
Dual format PC/Mac



Skanery

Wybierz skaner dla siebie
test porównawczy

Korekcja koloru
Jak polepszyć koloryskę
skanowanych zdjęć

After Effects 5

Licz się efekt końcowy recenzja
najnowszego pakietu firmy Adobe

SZUKAJ W KIOSKACH!!!

ŚCIŚLE TAJNE

ŚCIŚLE TAJNE

Star Wars: Demolition

Niezniszczalność

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

RAISE_THEM

Wszystkie postacie

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

WATTO_SHOP

Szybsze strzały

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND

TRACK_SFIRERATEUP

Bez wrogów

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

NO_BADDIES

Wybierz pojazd

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

MULTI_CARS

Przeciwnicy i wyścigi kierowane przypadkowo

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

NO_PEEKING

Obronna grawitacja

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

NO_GRAV

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

LO_GRAV_ON

NO_GRAV_ON

Wysoka grawitacja

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

BFM_FEELIT

Szybsza gra

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

THROTTLEUP

Gra wolniejsza

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

SLOW_MO_ON

Tryb Jar-Jar Binks

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

MOVIE_SHOW

Sekwencja FMV zwycięstwa

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

MOVIE_SAD

Sekwencja FMV po przegranej

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

SAD_MOVIES

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

GUNGANHUNT

Inna konfiguracja pada

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

EXTRABUTTS

Selekcja FMV zwycięstwa

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

WITTIN

Selekcja FMV po przegranej

Wybierz opcję PREFERENCES i trzymając:

L1 + R1

wpisz na ekranie JEDI MIND TRACK:

WITTIN

Malakili

Wykonaj grę z minimum 10.000 kredytów i zawodnikami: Tamtel Shreej, Pugwisi i Wittin.

Boushh, Darth Maul i Lobot

Wykonaj grę z minimum 10.000 kredytów i zawodnikiem: Malakili.



Komputerowy System Rozrywki
Gry, muzyka, DVD



PlayStation®2 teraz tylko 1899 zł

PlayStation®2 w zestawie promocyjnym z hitową grą „Tekken Tag Tournament” lub „Ridge Racer V” już za 1999 zł.

Centralna Hurtownia Gier TV „Tewimex”

ul. Dworcową 14, Poznań, tel. 061-852-79-52

Sklepy firmowe: Pod Rondem Kaponiera, tel. 061-843-33-81

Pasaż Rondo, box 25, tel. 061-875-78-53

Witaj w Trzeciej Przestrzeni

ŚCIŚLETAJNE

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. Uwaga: przy niektórych grach podany jest tzw. MASTER CODE. Jest on niezbędny do zadziałania pozostałych kodów, należy więc go zawsze uaktywniać.

Chicken Run

Max jajek	300B683D 0005
800AA1D0 0063	300B6B49 0005

Wszystkie części mapy

50000901 0000	300B601E 0004
300AA1F1 0001	300B6122 0004

Dave Mirra BMX

Wszystkie poziomy

300B601C 000C	300B6128 0004
300B6120 000C	300B6132A 0004
300B6224 000C	300B642E 0004
300B6328 000C	300B6532 0004
300B642C 000C	300B6636 0004
300B6530 000C	300B673A 0004
300B6634 000C	300B683C 000C
300B6738 000C	300B683D 000C
300B683C 000C	300B683E 000C
300B6940 000C	300B6940 000C
300B6A44 000C	300B6A46 0004
300B6B48 000C	300B6B4A 0004

Wszystkie ubranka

300B601D 0009*	300B610A 0003
300B6121 0005	300B610B 0003
300B6225 0005	300B610C 0003
300B6329 0005	300B610D 0003
300B6410E 0003	300B610E 0003
300B642D 0005	300B6109 0003
300B6531 0005	300B610A 0003
300B6635 0005	300B610B 0003
300B6739 0005	300B610C 0003

rów, medali)	wszystkiego: poziomów, rowerów, ubiorów, medali)	Shaun Butler (odblokowanie wszystkiego: poziomów, rowerów, ubiorów, medali)
300B6120 000C	300B6122 0004	300B642C 000C
300B6121 0005	300B620D 0003	300B642D 0005
	300B620E 0003	300B642E 0004
	300B620F 0003	300B6519 0003
	300B6210 0003	300B651A 0003
	300B6211 0003	300B651B 0003
	300B6212 0003	300B651C 0003
50000601 0000	30000601 0000	300B651D 0003
300AA1D0 0063	300B620D 0003	300B651E 0003
		50000601 0000
		300B6519 0003
		300B6825 0003
	Troy McMurry (odblokowanie wszystkiego: poziomów, rowerów, ubiorów, medali)	
	300B66224 000C	Tim Mirra (odblokowanie wszystkiego: poziomów, rowerów, ubiorów, medali)
	300B66225 0005	300B6530 000C
	300B66226 0004	300B6531 0005
	300B66311 0003	300B6532 0004
	300B66312 0003	300B661D 0003
	300B66313 0003	300B661E 0003
	300B66314 0003	300B661F 0003
	300B66315 0003	300B6620 0003
	300B66316 0003	300B6621 0003
	50000601 0000	300B6622 0003
	300B66311 0003	50000601 0000
		300B6661D 0003
		50000601 0000
		300B6929 0003
	Dave Mirra (odblokowanie wszystkiego: poziomów, rowerów, ubiorów, medali)	Mike Laird (odblokowanie wszystkiego: poziomów, rowerów, ubiorów, medali)
	300B673A 0004	Kenan Harkin (odblokowanie wszystkiego: poziomów, rowerów, ubiorów, medali)
	300B683E 0004	300B6634 000C
	300B6942 0004	300B6635 0005
	300B6A46 0004	300B6941 0005
	300B6B4A 0004	300B6942 0004
		300B6A2D 0003
		300B6A2E 0003
		300B6A2F 0003
		300B6A30 0003
		300B6A31 0003
		300B6A32 0003
	Ryan Nyquist (odblokowanie wszystkiego: poziomów, rowerów, ubiorów, medali)	50000601 0000
	300B6721 0003	300B6A2D 0003
	Chad Kagy (odblokowanie	

RY I AKCESORIA DO SONY PLAYSTATION

edź Nasz sklep internetowy



推薦 przez psx.gad.pl

NAMAX

Gry używane już od 30 zł.

Korzystne rabaty przy większych zakupach.

W rozliczeniu przyjmujemy gry (WYMIANA).

- krótkie terminy realizacji

- płatność przy odbiorze (stały koszt przesyłki 5 zł)



BEZPŁATNY katalog z Naszą pełną ofertą

www.namax.com.pl
Info@namax.com.pl

© http://gad.pl

NAMAX S.C.
ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE

(077) 456 50 54
0601 50 27 70
0603 07 08 07

Firma czynna:
pn. - pt. w godz.: 9.00 - 20.00
w sobotę i niedziele od 15.00 - 19.00

Minął roczek, a my dostajemy w swoje ręce kolejną część *Fear Effect*. Czy warto było czekać i co nowego gra przynosi ze sobą?

Fear Effect 2: Retro Helix

Na wszystkie te pytania (i wiele innych) postaram się odpowiedzieć w poniższym tekście. Zaopatrzy się więc w grę i zaczynamy zabawę. W opisie oprócz początkowych porad znajdziesz dokładnąację przez wszystkie płyty, zilustrowanie trudniejszych zagadek oraz opis uzbrojenia, jakie spotkasz w grze. To powinno zadowolić wszystkich graczy, zarówno początkujących, jak i weteranów pierwszej części.

Kiedy ponad rok temu została wydana pierwsza część tej gry, zyskała sobie wiele przychylnych recenzji i poparcie graczy. Może nie była nowatorska w swoich założeniach (sposób walki i zagadki czasami przypominały rozwiązań zastosowane w serii „Resident Evil”), ale posiadała za to wspaniałą, animowaną grafikę i mnóstwo filmów. Grając płynnie, miałeś wrażenia uczestniczenia w interaktywnym filmie.

Wydana obecnie kontynuacja jest pod względem wyglądu lepsza i dojrzalsza. Wy słuchając sugestii i uwag od graczy, autorzy nie tylko znacznie powiększyli grę (tym razem nie ukorzystasz jej w jeden wieczór, jak to miało miejsce z poprzedniczką), dodali nową, grywalną postać (przyjaciółka Hany, Rain), ale dodali mnóstwo ciekawych i skomplikowanych zagadek, zmniejszyły poziom trudności bossów (poprzednio był zdecydowanie przesadzony) i doskonale połączyci to w jedną całość. Najważniejszą innowacją jest jednak ogromne rozszerzenie lądowania się lokacji – dzieje się to tak szybko, że nawet nie zwracamy na to uwagi – duże brawa dla autorów! To wciąż podobna gra, posiadająca wciągającą fabułę, dużo strzelania i konieczność rozwiązywania zagadek, ale zdecydowanie bardziej brutalna, natłoczona przemocą, seksem (niektóre sceny są GORECE) i dużo bardziej grywalna. Polecam ją wszystkim, którzy skończyli jedynkę, ale szczególnie tym gracjom, którzy spotykają się z tym programem po raz pierwszy – na pewno długo go nie zapomniesz. Kawał dobrej roboty na koniec panowania PlayStation.

PORADY OGÓLNE

1. Przygotuj sobie co najmniej dwa wolne bloki na karcie – warto nagrywać save'y na zmianę. I robić to w każdym możliwym miejscu. W tej grze można zginąć w naprawdę wielu momentach, które z porozu wydają się niegroźne. Podobnie jak w poprzedniej części, nagrywamy tylko w specjalnie oznaczonych miejscach (wtedy zaczyna dzwonić telefon).

2. Staraj się oszczędzać amunicję, ale bez przesady. Przejścia w fabule powodują, że nie ekwipunek często się zmienia i oszczędzanie może niewiele Ci dać.



3. W grze nie ma klasycznego paska energii, a podczas zabawy nie znajdziesz żadnych aptecek, itp. Jedynym wskaźnikiem zdrowia jest poziom strachu, który robi się coraz bardziej czerwony w miarę, jak obrywasz. Jak go odnowić? Po pierwsze unikać trafień, a nawet jak się zdarzą, to odważnie iść do przodu. W pewnych miejscach gry pasek odnawia się (po przejściu paru plansz nie będąc atakowanym i przy zmianach postaci).

4. Przeladowywanie broni podczas żywiołowej wymiany strzałów może skończyć się tragicznie. Postaraj się więc przeladowywać broń, zanim wejdziesz do nowego pomieszczenia lub przedziesz w nie odwiedzoną jeszcze część lokacji. Zrobisz to wybierając z menu ponownie broni, którą aktualnie posiadasz.

5. Postaraj się dobrze wykorzystywać szybkie zwroty postaci i turlania po ziemi. Pomoże Ci uniknąć strzałów i szybko reagować na ataki przeciwników (turlanie najczęściej nie działa na bossów.)

6. Aby bezszelestnie (i bez straty energii oraz amunicji) zatknąć przeciwnika, zajdź go od tyłu zbliżając się do niego po cichutku (w standardowych ustawieniach klawisz R2). Strzelanie we wszystkich widocznych przeciwników może być nieopłacalne, bo gdy jest ich więcej niż trzech, to masz marnie szansę na przebyte.

7. Rozwiązywanie większości zagadek pokazane są gdzieś wcześniej. Trzeba być tylko uważnym i dobrze kojarzyć fakty. Gdy jesteś bardzo zdesperowany użyj naszego opisu, a życie stanie się prostsze. Wiem jednak z własnego doświadczenia, że nic nie daje takiej satysfakcji, jak samodzielne rozwiązywanie łamigłówki i posunięcie się dalej w fabule.

8. Opis jest dość dokładny, staram się podawać w nim większość nazw przedmiotów, miejsc save'ów (ale tylko po raz pierwszy, gdy mójas ponownie ten sam save, to powinieneś mimo wszystko z niego skorzystać) i inne, istotne dla gry fakty. Nie podaję umiejscowienia



wszystkich wrogów, szczególnie, gdy przechodzisz przez dane plansze po raz drugi.

9. Opis podzielony jest na poszczególne kompaktki (rozdziały gry) i na krótsze epizody (nazywam je po prostu imieniem postaci, którą sterujesz). Nie opisuję też prawie treści fabularnych wstawk – minimalna znajomość angielskiego i samo ich oglądanie wystarczy do zrozumienia fabuły.

10. Wykorzystuj unikalne cechy poszczególnych broni – niektóre potrafią zabijać kilku przeciwników naraz, inne działają lepiej na określone gatunki wrogów itd. Więcej szczegółów przy opisie uzbrojenia.

11. Opis powstał na podstawie gry na poziomie trudności Normal. Poziom Hard różni się tylko niektórymi zagadkami (są trudniejsze), ilością energii (a w zasadzie wytrzymałość na trafienia) i liczbą przeciwników na poszczególnych poziomach. Fabuła pozostała bez zmian.

12. Radzę korzystać z tego opisu tylko w ostateczności i w przypadku totalnej rozpaczy. Gra posiada bardzo fajną akcję i szkoda by jej puści, czytając opis.

13. Bawcie się dobrze!!!

SPIS UZBROJENIA

Broń podręczna

Pod tym terminem rozumiem podręczną broń, która posiada każda z postaci. Są to zabawki nie korzystające z amunicji, a będące skuteczne jedynie z bliska (gdy trafisz z czerwonym celownikiem zabijając od razu), ale nie powodują huku. Każda z postaci ma inną broń, ale oprócz wyglądu nie różnią się one zbytnio.

Plasma Wrist

Prosta broń, której używa Rain, w czasie gdy ma na sobie żółty strój naukowca. Nie posiada amunicji, ale jest też dość słaba.

.90 Pistols

Najsłabsza broń palna w grze, ale niezwykle przydatna – zawsze jest do niej najwięcej amunicji, ma magazynek na 8 pocisków i można ją niosić po dwie naraz. Dobra na wszystkich przeciwników, którzy są daleko od Ciebie – na pewno nie zdążą podejść. Deke posiada specjalną wersję pistoletów – mniejszy magazynek, ale większą siłę trafienia. Używają one też amunicji od Shotgunu, a nie klasycznej, 9 mm.

Shotgun

Mocna broń, posiadająca co prawda mały magazynek, ale nadrabiającą siłą strzału. Słaba celność (spory rozrzuł powoduje, że trudniej trafić w mały cel), ale jest bardzo przydatna na zbitę grupę przeciwników oraz sytuacje „zbliżeń”.

Uzi

Można stosować pojedynczo lub podwójnie. Broń bardzo szybka, ale niestety w takim samym tempie schodzi amunicji. Zostawiaj raczej na szybkich przeciwników.

Assault Rifle

Karabin maszynowy ma prawie same zalety – jest szybki, mocny, ma magazynek na 30 naboi i sporo przeciwników upuszcza amunicję do niego. Polecamy w każdej sytuacji, ale lepiej zachować na „szczególne” okazje.

EMP

To tak naprawdę nie jest broń w dosłownym tego słowie znaczeniu, ale ogniszczacz urządzeń mechanicznych. Będzie więc działał zarówno na Fixer'ów na początku gry, jak i na mechy na koncu. Niestety, tylko na krótką chwilę. Ponadto musisz wiedzieć, że broń ma nieskończoną amunicję, ale dość długo się ładuje przed strzałem.

Arc Taser

To specyficzna broń, bardzo przydatna w pomieszczeniach, gdzie jest więcej niż dwóch przeciwników. Strzela prądem, który „łączy” wszystkich wrogów i poraża dotąd, aż wyczerpie się amunicja. A ta wyczerpuje się tylko na określony czas, bo potem powoli podladowuje się z czasem. Jej wadą jest przede wszystkim niska skuteczność i sila rażenia.

Sonic Boom

Działa podobnie jak EMP, tylko na żywe istoty. Te same uwagi co poprzednio.

RL-480

Rakietnica jest nie tylko najmocniejszą bronią, ale także bardzo przydatną. Strzela potężnymi pociskami, jednak jest niestety dość wolna, posiada też mało amunicji i wolno się przeładowuje. Zostawiając na trudnych i wielkich przeciwników. Nie strzelaj też z bliska lub w ścianę – wybuch zrani również Ciebie.

GL-150

Wyrzutnik granatów jakoś nie przypadł mi do gustu. Jest powolny, bardzo mało celny i masz do niego niezbyt dużo amunicji. Przydatny tylko do rozwalania powolnych grup przeciwników.

SS-2000

Miotacz płomieni to kolejna nowa broń. Niestety udana trzeba przyznać – ma zasięg, bardzo szybko schodzącą amunicję i niezbyt dużą siłę – to wszystko jego wady. Przydatny tylko w walce z bliska, ale raczej w przypadku słabych przeciwników. Musisz nauczyć się korzystać z tej broni, zanim zaczniesz jej używać.

OPIS PRZEJŚCIA GRY

CD 1

HANA

Kiedy już obejrzyłeś intro i rozpoczęłeś grę, obejrzyj także wstępową animację. W końcu odłączysz się od Rain – idź przed siebie przez kolejną planszę, a po rozmowie z towarzyszką przy drzwiach, dowieś się, że trzeba uruchomić generator prądu, aby posunąć się dalej. Wejdź w drzwi po lewej stronie pomieszczenia, biegij przed siebie i po nagraniu stanu gry rozwał oba roboty. Po walce wejdź za drzwi (ciemny korytarz z prawej strony) i zabierz EMP. Teraz skorzystaj z lewej wnęki, gdzie zobaczyesz scenkę i będziesz mógł zabrać Metal Hook. Wróć z nim przed save'u i wejdź w drzwi po lewej. Tam, we wnętrzu pomieszczenia, użycь zebranego łomu na kracie w podłodze. Dzięki temu zdobędziesz kartę (Yellow Keycard). Udał się z nią do miejsca, gdzie znalazłeś EMP i otwórz drzwi w środku planszy. Wejdź po drabinie i włóż generator. Wróć do Rain, po drodze załatwiając jeszcze kilka fixerów. Okaże się, że drzwi zamknęły Ci się przed nosem, dlatego musisz ponownie wrócić do generatora prądu. Drogę znasz, więc trafisz tam sam (uważaj też na roboty, które znów pojawią się w okolicy). Po krótkiej scence, wcielasz się w rolę Rain.

RAIN

Na początku musisz uporać się z rurami z gorącą parą (nagraj stan gry po prawej stronie, zanim zaczniesz przechodzić na drugą stronę). Wyczuje odpowiedni moment i zbliź się do drzwi po prawej. Przygotuj broń i przejdź przez nie. Tu zabij oba roboty i dostan się na dół po drabinie. Następnie przejdź przez drzwi na środku i cały czas leć do przodu (przesuwane ściany będą się otwierać tak, że biegając cały czas do przodu, nic Ci się nie stanie). W długim korytarzu zastrzel najpierw fixera, a potem skieruj się do drzwi, przez które oczywiście przejdź. Po krótkiej scence, musisz rozważyć kilka robotów i dwóch strażników. Pozbierz po nich amunicję i udaj się do pomarańczowych drzwi (są także żółte, którymi przeszłeś i białe z czerwonymi pasami). Tu zastrzel strażnika, nagraj stan gry i wróć do poprzedniej planszy, po czym wejdź do wspomnianych wcześniej drzwi z czerwonymi pasami. Najpierw zniszcz robota, po czym skręć do drzwi na wprost. Umię Flash Disk i w miarę szybko (włączyłeś się odliczanie) ułóż dwa znaczki oznaczające numery pięter, aby odbloować drzwi. Zagadka jest prosta, gdy przyciski można wcisnąć w dowolnej kolejności. Oto pełne rozwiązanie: pierwsza liczba – 2, 3, 4, b, c, d, druga liczba – 2, 3, 4, a, b, d. Zobaczysz też otwierane drzwi, które wcześniej były zamknięte (od ostatniego save'u trzeba wejść w środkowe drzwi i na wprost). Udał się tam i wejdź przez wskazane drzwi, zastrzel strażnika, po czym włóż komputer po prawej. Teraz wciskaj przyciski w następującej kolejności:

- Rząd 2 (niebieski): 3, 1, 4, 5, 2, suwak po prawej
- Rząd 3 (żółty): 4, 5, 1, 2, 3, suwak po prawej
- Rząd 4 (czerwony): 2, 3, 4, 5, 1, suwak po prawej

Teraz przejdź do maszyny po lewej stronie i umieść następujące liczby między beżowymi kolumnami: 2, 5, 10, 13, -1, po czym wcisnij OK. Po niedługim przerywniku znów wcielasz się w Hanę.

HANA

Nagraj stan gry i idź na drugą stronę bajora. Zobaczysz taśmę, ale nie staraj się jej zebrać. Podejdź tylko do drzwi, a gdy wyskoczą na Ciebie szcury, odwróci się szybko (domyślnie klawisz L1) i uciekaj do save'u. Gdy szcury uciekną, wróć po taśmie (Videotape A) i idź dalej. Zabij robota i dwóch strażników, po czym przyjrzyj się schematowi na ścianie. Teraz ułóż odpowiednio kolumny na przeciwniejszej ścianie:

- 1 kolumna: 5 kresek
- 2 kolumna: 4 kresek
- 3 kolumna: 3 kresek
- 4 kolumna: 2 kresek

Wyłącz się gaz i będziesz mógł iść dalej. Wstęp jednak jeszczego do pokoju wcześniej (we wnęce), gdzie po pozbiciu się dwóch strażników, znajdziesz Fixer Pistor. Wróć na korytarz, miń wyłączone rury i obejrzyj scenkę. Znowu zmiana ról.

RAIN

Przygotuj broń i wyjdź na zewnątrz. Po drodze do save'u zabij dwa roboty, nagraj stan gry i wejdź do dużego pomieszczenia po lewej. Tu stoczysz pierwszą walkę z bossem. Jest łatwy, jeśli uda Ci się stanąć tak, aby beczki były między Tobą a nim. Wtedy głupek nie da rady do Ciebie dojść, a ty rozwał go bez problemu nawet za pomocą pistoletów. Po walce zbliź się do niego i...

HANA

Wdrap się po drabinie, zabierz Machine Cog, po czym przejdź przez drzwi obok (używając Green Keycard). Wróć do wielkich drzwi (z początku gry, gdzie Rain próbował je otworzyć) i wejdź w te po prawej. Wejdź po drabinie, zabierz robota i zabierz Fixer Head Key, po czym idź dalej przez drzwi. Uśmierć kolejne dwie maszyny, wejdź po drabinie, nagraj stan gry i idź przez kolejne drzwi. Dalszą drogę znasz, więc udaj się do dużej planszy, gdzie Rain walczący z bossem, wejdź w drzwi z czerwonymi pasami i potem w kolejne po lewej. W tym pojęku obejrzyj obie kasety video, a z drugiej zapamiętaj hasła: 92572. Udał się do sali z beczkami (pierwsza walka z bossem), a potem do save'u. Otwórz szyfrem drzwi po prawej, zabij oba roboty, a następnie dobiegnij do generatora. Podłoż na nim ładunek wybuchowy, a gdy zaczyna bić roboty, schowaj się do ciemnej wnęki u góry ekranu. Kiedy fixery zaczynają pracować, wyjdź po cichu (skradając się) na zewnątrz, zastrzel kolejne cztery maszyny, a następnie wejdź na dół. Tam do rozwałki czeka ostatni robot, a do zebrania Fixer Chip. Wróć do dużej sali z beczkami (ponownie ta sama, gdzie walczyleś z bossem) i umieść Machine Cog w mechanizmie, a następnie wejdź przez żółte drzwi do korytarza z metalowymi zgnia-

taczami. Tym razem przejście już nie jest takie proste, więc bardziej uważaj. W końcu dojdiesz do dużych drzwi (z początku gry), przy których skrój w dół. Tam rozwał robota i zabierz po nim Fixer Battery. Masz więc już wszystkie części do zepsutego robota (znajduje się on za salą z bossem, mijając go tuż przed walką z nim). Umieś w wszystkie elementy na swoich miejscach, a gdy robot zreperuje drzwi, wejdź przez nie i załatw strażnika. Nagraj stan gry i wejdź po drabinie. Tu czeka Cię walka ze znany już bossem, ale tym razem pokonasz go tylko sposobem. Weź broń z mocnym odzremtem (w zasadzie lepszą od pistoletów, czyli na przykład Uzi) i staraj się go zaciągnąć w okolice kracica arenę (przy napelektryzowanych ścianach). Strzelaj tak, aby zepchnęto go na ścianę. Po kilku razach (3–4), mutant w końcu wyzdanie ducha, a ty porozmawiaj z Rain. Teraz masz dwie minuty na dotarcie do dwóch bomb pokazanych w scence przerywnikowej. Czas jest duży, więc się nie przejmuj. Bomby nie są też mocno strzeżone. Po wykonaniu zadania wróć do przyjaciółki i obejrzy kolejny przerywnik. Po nim musisz uciekać co sił w nogach przed podmuchem wybuchu, na samym końcu otwierając drzwi. To już koniec pierwszego poziomu, więc zmieniamy płytę.

CD 2

RAIN

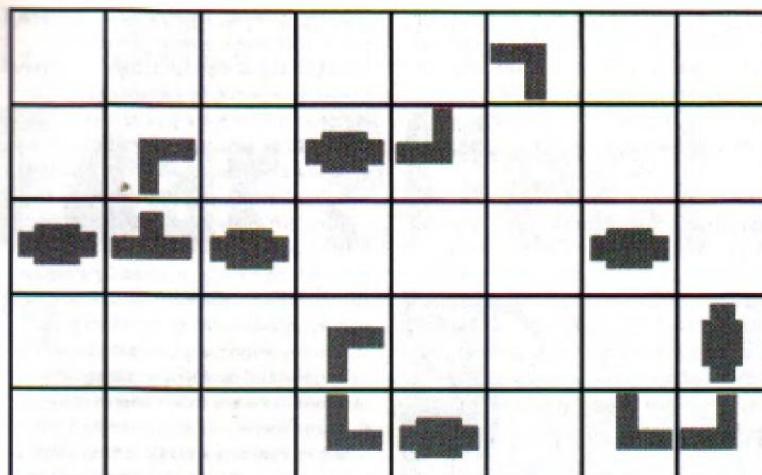
Nagraj stan gry i wyjdź na zewnątrz, gdzie oczyść cały plac ze strażników. Skieruj się do przejścia pod górem, a potem dalej przed siebie. W końcu dotrzesz do labiryntu, w którym musisz odnaleźć kilka miejsc – żółtą służbę (zamyka wodospad na dużym placu, a także jest punktem, gdzie odnawiasz Ci się energię) oraz dwa przejścia za ruchomymi ścianami. Przy jednym skorzystaj z celownika snajperskiego, aby zdjąć strażników. Drugie otwórz strzałem w dywan. Po obejrzeniu scenki przerywnikowej, wcielisz się w rolę coraz bardziej ponętej Hany.

HANA

Zanim zaczniesz cokolwiek robić, pamiętaj o najważniejszej rzeczy – po całym budynku krę-



ŚCIŚLETAJNE



Rysunek 1

► cą się tajniacy z wykrywaczami metalu. Co prawda nie wiem, gdzie w tej obcisłej i niewiele zakrywającej sukiencie Hana schowała cały swój arsenał, ale ci panowie na pewno to wy czują. Usłyszysz piski ich wykrywaczy, które stają się coraz częstsze, jak tylko zbliżają się do Ciebie. Jeśli będziesz zbyt dugo przebywał przy jednym z nich, zostaniesz złapany i wszystko stracone. Nagraj więc szybko stan gry i wjedź na góre po ruchomych schodach. Odszukaj niedaleko baru faceta o imieniu Big Tom, z którym chwilę pogadasz. Wejdź jeszcze wyżej (szklanym tunelem), gdzie postaraj się dostać na przyjęcie dla VIP'ów. Niestety nie wpuszczają Cię tak łatwo, dlatego też wróć do Toma i zabierz od niego kieliszek szampana. Gdy wejdziesz wyżej i skierujesz się w prawo, zagniecie Cię nieznajomy facet, ofiarujący Ci pomoc. Dostaniesz od niego bransoletkę i dzwoneczek. Dzięki okazaniu tej pierwszej, będziesz mógł wejść na przyjęcie dla VIP'ów. Skręć w prawo i odszukaj dr Liu. Po scence z nim udaj się z powrotem do wyjścia (aby z nim zagna dać, użyj kieliszka).

RAIN

Jako Rain cofnij się kawałek i wcisnij przycisk na ścianie po prawej. Wejdź po utworzonych schodach i wróć do odsloniętego wcześniej przejścia za wodospadem (po drodze oczywiście napotkasz kilku przeciwników, których zabij jak najszybciej). Wejdź po drabinie i przygotuj Arc Taser, gdy czeka Cię walka z trzema przeciwnikami naraz. Po wszystkim użyj karty, aby wydostać się z pomieszczenia, nagraj stan gry na dole korytarza i przejdź przez drzwi. Zabij faceta i uruchom komputer za pomocą dyskietki. Teraz aby z niego skorzystać, musisz uzyskać do niego dostęp poprzez dopasowanie sześciu symboli do pokazanych wzorców. Dokonasz tego poprzez rozciąganie i zwężanie w odpowiednich miejscach. Oto dokładne rozwijanie tej zagadki:

- 1 - zamień zielony i żółty
- 2 - zamień biały i żółty
- 3 - zamień fioletowy i niebieski
- 4 - zamień czerwony i niebieski

No cóż, udało Ci się, ale przy okazji trochę narozrabiłeś, więc czas wziąć nogi za pas. Wracaj tą samą drogą, zabij strażnika i zabierz po nim kartę. Teraz czeka Cię droga do opuszczanego mostku, gdzie zaczynałeś grę Rain

(za labiryntem). Idąc tam spotkasz co prawda wielu strażników, ale na pewno sobie z nimi poradzisz.

Po przebraniu się musisz dostać się do małej toalety (znajduje się ona po drugiej stronie holu z damską, czyli na pierwszym piętrze). Tu omijając tajniaków (nawet jak Cię złapią, to nie skorząc gry, tylko wyrzucają Cię z toalety) dostaniesz się do pijacka, który čwiczy "tygryski" przy pisuarze. Zabierz mu kartę i skieruj się do windy (to samo piętro co toaleta) i użyj jej na panelu, aby obejrzeć kolejną scenkę.

HANA

Wystarczy zejść niżej i dojść do tej samej windy, co Rain. Tu najpierw porozmawiaj z przyjaciółką, a potem zakryj sukienką obiektyw kamery. Teraz obejrzy... kurcze, nic nie obejrzyzysz!!!

CD 1

HANA

Nagraj stan gry i wejdź po drabinie na górę. Znowu zmiana bohaterki.

RAIN

Najpierw musisz unieszkodliwić strażnika w pokoju po prawej stronie korytarza. Po jej śmierci zabierz kartę (Biohazard Keycard), wyjdź na poprzedni korytarz i idź w dół. Zabij kolejną babkę, nagraj stan gry i przejdź przez drzwi używając karty. Załatw obie napastniczki, po czym wejdź w drzwi po lewej. Tu przebierz się i będąc w ubraniu strażnika, skieruj się do windy z początku levelu. Wejdź w lewe drzwi, rozwal wartowniczki i otwórz drzwi za pomocą Video Room Keycard. Wewnątrz uruchom monitory, wpisując kod 836745, po czym rozegraj prostą gierkę zręcznościową. Musisz w niej doprowadzić pomarańczowy kwadratik do zielonej kropki. Dzięki temu uruchomisz robota z kasetami i na dwóch ostatnich ekranach zobaczysz kody – zapamiętaj je. Wróć teraz do korytarza z windą i wejdź do pokoju po prawej, gdzie na końcu drogi wpisz zapamiętany kod: 4, 6, 1, 5, 2, 0, 7. W następnej sali idź do kolejnych drzwi, a w komputerze użyj dysku – wp

sze teraz kod tak, jak pokazane to było na pierwszej taśmie. Dla tych co nie zapamiętali zamieściłem rysunek NUMER 2, na którym jest dokładnie rozrysowany prawidłowy układ cyfr i liter. Po wszystkim zobaczysz scenkę, a następnie obejmiesz sterowanie nad Haną.

HANA

Szybko podbiegnij do panelu i zobacz go. Okazuje się, że nic nie możesz zrobić. Wyjmij więc gnatka i rozwal skrzynkę. Zanim wyjdiesz, zabierz leżący na stole Dispersion Canister. Po wyjściu rozwal strażniczkę i zabierz kartę magnetyczną (Security Keycard), po czym użyj jej w drzwiach na wprost. W kolejnym pokoju ustaw bezpieczniki w najwyższej pozycji, a następnie wróć do pomieszczenia, gdzie zdobyłeś kartę. Skręć w lewo i raz jeszcze skorzystaj z karty, aby dostać się do drzwi. Zabij latające szkarki (uwaga, bo po kilku sekundach wybucha) i pozbierz cały sprzęt (paliwo do miotacza, rakietę i EMP). Wejdź w drzwi po prawej i umieść w maszynie włos, dzięki czemu otrzymasz specjalną kartę genetyczną. Wróć do salę i idź w lewo, a potem w kolejne drzwi po lewej stronie (zamknięte kartą). Zabij wszystkie strażniczki i obejrzyj krótką lekcję genetyki molekularnej. Wróć teraz na korytarz i wejdź w drzwi po prawej, gdzie zabij obie strażniczki. Następnie użyj wykonanej niedawno karty, aby dostać się do środka. Podejdź kawałek, a gdy pojawi się napis „Use”, skorzystaj ze spray'u (Dispersion Canister), by zobaczyć lasery. Przedostar się ostrożnie na drugą stronę i zobaczysz scenkę.

RAIN

Cofnij się do pierwszego pomieszczenia (tuż przed korytarzem) i użyj komputera, aby spowodować „oczyszczenie” pokoju obok Hany. Od razu też wcielasz się w jej rolę.

HANA

Wejdź do pomieszczenia, gdzie Rain zrobiła porządek, skieruj się do drzwi po lewej i zabij latającego robota, po czym otwórz drzwi po lewej (dzięki E.L.P., które masz w kieszeni). Za



Figura I – dół, góra, dół, góra, dół, góra, dół, góra

Figura II – góra, dół, góra, dół, góra, dół, góra, dół



bierzesz Centrifuge Tubes. Musisz teraz wrócić do pokoju z bezpiecznikami i ustawić go w pozycji dolnej. Wróć do miejsca, gdzie zebrane próbówki i odwiruj je w maszynie. Ponownie zmień baterię, tym razem na pozycję środkową. Udał się do pierwszego pokoju (gdzie musiałeś rozważyć alarm). Zabij roboty i umieść próbówkę w maszynie. Otrzymasz kilka skandników (Nucleus Blot T, Cell Blot C, Blood Blot A i Gland Blot G). Teraz umieść czerwoną próbkę (Blood Blot A) w komputerze obok, a otrzymasz Adenozine Disk. Wróć do save'u, idź w prawo, a potem prosto. W kolejnym pokoju wejdź w drzwi pośrodku, gdzie w komputerze umieść zieloną próbkę (Gland Blot G) – otrzymasz Guanine Disk. Wróć znów do save'u (auważ na roboty), po czym skieruj się do korytarza w prosty, a następnie w prawo. Tu w komputerze użij żółtej próbki (Nucleus Blot T), a otrzymasz Thymine Disk. Wróć na korytarz, idź w lewo, potem do kolejnych drzwi i po zabiciu robota zużyj ostatnią próbkę. Wejdź w posiadanie Cytosine Disk. Skieruj się do pokoju po lewej, zniszcz robota i idź drzwiami na wprost do głównego komputera. Umieść w nim DNA Code disk i ułóż prawidłową kombinację DNA. Wiedz, że guanina łączy się z cytozymą, a tymina z adeniną (czyli zielona z niebieską, a żółta z czerwoną). Teraz musisz tak uzupełnić łańcuch DNA, aby powstała pełna, podwójna helisa. Masz trzy ekran (przesuwają się po przejechaniu w bok) i 12 próbek do uzupełnienia. Oznaczmy sobie literami od A do L (najpierw pierwszy, a potem drugi rząd). Teraz ponumerujesz następującą próbki:

przejściu dalej pogadaj z babką w zielonym kombiunezonie. Chyba dostajesz coś „zabójczego”, więc zaraz za drzwiami nagraj stan gry, po czym podstaw bombę. Po filmiku przerywnikowym szybko uzbrój się i zabij trzy strażniczki, a kolejne w kolejnym pokoju i jeszcze kilka w pomieszczeniu z trzema drzwiami. Przejdź przez drzwi na górze, rozwal kolejne babska i nagraj stan gry. Pobiegaj szybko przed siebie, aby zdążyć, zanim zamkną się drzwi. Tu spotkasz kolejnego bossa. Gość jest dużo bardziej trudniejszy niż poprzedni, a to dlatego, że masz do dyspozycji tylko jedną broń, a nie cały swój arsenał. Musisz więc strzelać i dużo się turać unikając w ten sposób trafienia. Musisz też pamiętać, że po jakimś czasie (gdy raz upadnie), przeciwnik zaczyna strzelać z większego kalibru (rakietnicza), dlatego nie daj się trafić, bo stracisz bardzo dużo energii. Po walce kolejna scena i tak oto kończysz kolejną misję. Czas na zmianę dysku.

CD 4

DEKE

Nagraj stan gry i zabierz Genetic Marker, leżący obok zwłok jakiegoś lekarza. Po chwilach będziesz musiał uciekać przed serią eksplozji. Potem czeka Cię kolejna scena i budzisz się w innym miejscu. Szybko rozwal trzech przeciwników i pozbierz po nich amunicję. Wydostan się na zewnątrz przez czerwone drzwi. Tu wybij wszystkich przeciwników i wejdź do budynku po prawej. Po zabiciu natrętów nagraj stan gry i zabierz kanister (Diesel Fuel), a następnie wyjdź z powrotem na plac. Wlew paliwo do maszyny, wdrap się po drabinie z boku i odpal pojazd kluczykami – oszust został rozsmarowany na murze. Po zabiciu przeciwników, zabierz nową broń (RL 480) i udaj się do drzwi na końcu planszy, gdzie po pokonaniu trzech przeciwników dostaniesz Elevator Lock Key. Postrzel drzwi przy końcu pokoju, a potem kolejne. Tu zabij przeciwników i nagraj stan gry. Uruchom windę kluczem, a gdy zjedziesz nią na dół, wyjdź na zewnątrz i skieruj się do drzwi z dwoma smokami na środku. Nie wchodź w nie (bo i tak są zamknięte), tylko w te po lewej. Rozwal trzech drągali i zabierz korbę (Ancient Red Crank), po czym zmierzaj do przeciwnego

Ecran I – Góra: odwrócona I, dół 1: odwrócona A, dół 2: G, dół 3: J

Ecran II – Góra: odwrócona G, dół 1: H, dół 2: C, dół 3: D

Ecran III – Góra: I, dół 1: F, dół 2: B, dół 3: L

Gdy wszystko zrobisz jak trzeba, zobaczysz scenę i ponownie wcielasz się w blondynę.

RAIN

Udał się do holu z windą, a potem na dół, za szklany tunel. W pomieszczeniu tym wciąż jesteś czerwony przycisk na ścianie na dole, a po

miał okazję poprowadzić wielkiego mecha.

GLAS

Rozwał wszystkich zombie z karabinu, a następnie weź się za demolowanie ścian. Trzy wystarczą, aby obejrzeć kolejną scenę.

HANA

Po przerywniku z Deke'm zabij wszystkich wrogów i wdrap się po drabinie na górę, do drzwi, gdzie za chwilę Rain uratuje Ci „tytka”.

RAIN

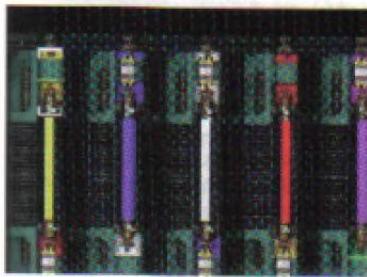
Wyjmij broń i dostani się do pochylini, którą wcześniej mijałeś – teraz czerwone drzwi po prawej będą otwarte. Po drodze napotkasz wielu popapranców. Poczęstuj ich ołowianymi kulami. Wewnątrz zobaczyesz, że jest to ten sam pokój z drabiną, do którego weszła Hana. Idź więc jej śladem, a gdy trafisz do pokoju z Deke'm, ten nagle ożyje. Po scence przejmujesz rolę Glas'a, który jakimś cudem przeżył upadek mecha.

GLAS

Wejdź windą na góre, nagraj stan gry i idź przed siebie, aż dotrzesz do pomieszczenia z trzema zombiakami. Zabij ich i próbuj wyjść drugim wyjściem – spotkasz tam starca, który

Rysunek 2

S	P	K	O	K	E
C	E	6	3	6	R
4	P	G	V	3	L
P	Q	Z	Y	G	A
I	2	H	5	H	W
A	P	B	0	D	7



► wróć Ci klucz (Storage Room Key) i brzuszkinię. Wybij napastników i wróć do planszy wcześniej, gdzie wejdź do drzwi po lewej. Kiedy pozbędziesz się tobuzów, zabierz dynamit z bęczki po prawej. Wróć do swojego mecha, pokonując po drodze jednego natręta. Następnie wysadź dynamitem ścianę obok zejszpu maszyny. Skieruj się w powstałą dziurę i biegni do pomieszczenia z drabinami, gdzie pozbędziesz się wybić nieżłą gromadkę umarłaków. Potem pogadasz z Haną i czas zmienić dysk w konsoli.

CD 3

HANA

Zapisz stan gry i wejdź do środka wielkiej świątyni. Odszukaj wnękę i wejdź w drzwi po lewej (niebieskie obramowanie dookoła futryny). Pokonaj wszystkich trzech strażników, po czym wróć na korytarz i idź w górę. W okrągłej sali z posągami zejdź na dół po drabinie, a poznasz dziwnego ducha. Po rozmowie z nim dostaniesz także Hair Pin, Gold Bullion, Moon Coin i Sun Coin. Wróć teraz do korytarza przed drzwiami z niebieską framugą – na jednej ze ścian znajdziesz różne symbole. Wciśnij niebieski i żółty, a potem guzik u dołu. Włączy się licznik, więc masz 30 sekund na wdrapanie się po drabinie (pierwsze pomieszczenie w świątyni) i wejście przez drzwi. Wewnątrz zabój strażnika i weź Terra Cotta Key. Udał się z nim do okrągłej sali z posągami, gdzie otwór czerwone drzwi.

Wewnątrz wystarczy dojść na drugą stronę sali, a pozniesz przeniesiony w dziwne miejsce.

Ofiaruj dziadkowi złotą monetę, a w zamian dostaniesz Inn Room Key. Biegni dalej alejką, aż dojdiesz do drugich drzwi. Wejdź

do środka i użyj lusterka (Mirror) zanim położysz się do łóżka. Dzięki temu wrócisz do świątyni. Tu zabij obu strażników i wróć do korytarza z symbolami. Tym razem wciśnij pomarańczowy i niebieski przycisk, a otworzą się kolejne drzwi. Znajdź je w przeciągu 30 sekund, po czym zabij obu strażników. Skreć w drzwi po lewej, nagraj stan gry i biegni dalej po drewnianych kładkach (do drzwi na lewo). Tu uporaj się z trzema napastnikami i zabierz Dig Key. Wróć do sali z kładkami i skorzystaj z drzwi pośrodku, gdzie oprócz dwóch strażników, znajdziesz też Wood Planks. Użyj desek, aby dostać się do drzwi po prawej, a po krótkim przerywniku, znów pozniesz przeniesiony w inny wymiar.

Po rozmowie ze stojącymi obok ludźmi odszukaj klucz (Astronomy Key). Użyj go, aby dostać się do domu obok, gdzie z kolei otwórz zamkniętą żaluzję, a zamknij otwartą. Wyjdź na dwór i biegni za duchem do studni, z której wyciągnij szczątki ludzkie (Remains). Wróć do pokoju, przywróci żaluzjom ich pierwotne położenie i zaniej szczątki rodzincom – w zamian dostaniesz zieloną monetę (Lily Coin).

Po powrocie udaj się do ściany z symbolami, gdzie tym razem wciśnij kamyczki w następującej kolejności: pomarańczowy, zielony i niebieski. Teraz masz 40 sekund na dotarcie do kolejnych drzwi (za okrągłą salą z posągami, po wejściu w czerwone drzwi). Tu najpierw uporaj się ze strażnikami, a potem wejdź we właściwe wrota. Musisz pokonać minibossa, aby przejść dalej. Walka jest prosta. Musisz tylko pamiętać, żeby strzelać, gdy ten się elektryzuje, a unikać pocisków, gdy w Ciebie strzela. Potem przejdź przez powstały otwór, a pozniesz przeniesiony w inny wymiar.

Zabierz garnek leżący obok i wysłuchaj opowiadania dziewczyny. Uderz w gong i wróć do miejsca, gdzie zebrałeś garnek. Potem zakryj posągiem oczy (za pomocą Bandage) i ponownie pokaż garnek sędziemu. Otrzymasz Bull Coin, z którą skieruj się do ściany z symbo-

lami. Wciśnij wszystkie guziczki (kolejność dowolna) i idź do ostatniego przejścia (zabij też dwóch strażników). Na dole obejrzyj scenkę i będziesz musiał pokonać zmutowanego Deke'a. Walka jest bardzo prosta. Turlaj się tylko na boki unikając jego rakiety, a gdy pojawi się celownik, strzelaj. Kilka takich akcji i będzie po krzyku – obejrzyj filmik przerywnikowy i wcielisz się w Glas'a.

GLAS

Nagraj stan gry i idź do najbliższych drzwi. Zabij dwa posągi i idź dalej. Znów zastrzel tobuzów i po raz kolejny przejdź przez jedyne możliwe przejście. Dojdiesz w końcu do jakiegoś bubka, który chce Cię zabić, ale znów uratuje Cię Hana. Po dość długiej sceny, nagraj stan gry i przejdź przez portal. Tu musisz rozegrać kilka prostych gier strategicznych o rosnącym stopniu trudności. Masz do dyspozycji trzy rodzaje żołnierzyków – od najsilniejszego, ale najwolniejszego do najsłabszego, ale najszybszego. Ruszasz się na zmianę z komputerem, a Twoim zadaniem jest zdobyć flagę przeciwnika, jednocześnie nie dopuszczając do straty własnej. Po wygraniu czterech potyczek z rzędu, dostaniesz w nagrodę medalion. Nagraj stan gry i unikając gorącej pary dostań się dalej. Uciekaj ile sił w nogach przed zmutowanym Deke'm, a potem postaraj się nie spaść w dół po rozwalających się kładkach (przejście prawą stroną). Gejzery omiń góram, po czym nagraj stan gry. Biegni dalej przed siebie, ponownie czując nieświeży oddech potwora. Gdy już mu uciekniesz, wskocz w żółty teleport.

HANA

Zapisz stan gry i przejdź przez portal po lewej. Tu musisz poruszać kolorowymi kamyczkami, aby posadzały do rynienek o tych samych kolorach. Układanka jest prosta i można ją rozwiązać na kilka sposobów. Oto jeden z nich:

1. Zielony w lewo, potem w dół
2. Pomarańczowy w prawo
3. Żółty w prawo
4. Czerwony w prawo, potem w dół
5. Jasnoniebieski w lewo, potem w dół

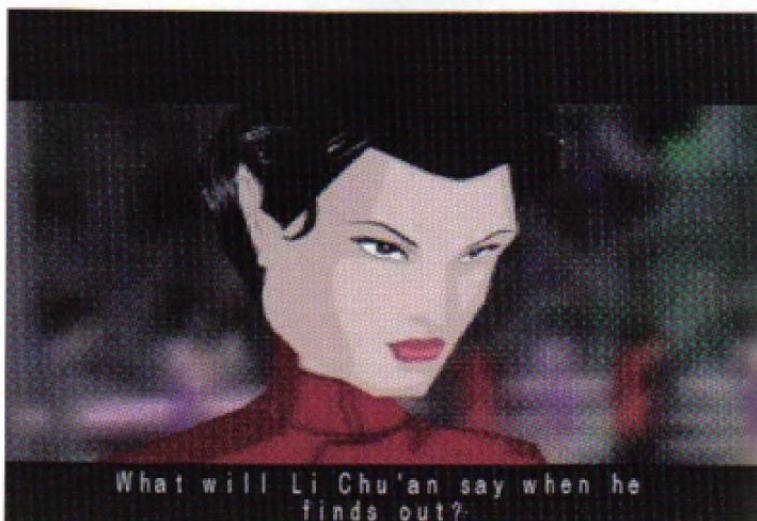
6. Żółty w dół, pomarańczowy w dół
7. Szary (pod clemmonbleiskim) w lewo
8. Brązowy w dół, w lewo, a potem w dół
9. Szary (nad fioletowym) w prawo
10. Fioletowy w dół, w lewo i w dół

Zasave'u i wejdź w portal po prawej. Powtórz czynności, jakie musiałeś wykonać Glas'em (tym razem wybierz wyjście po lewej, wbiegając do niego od prawej strony – tylko wtedy nie zginiesz). Ponownie nagraj stan gry i dostań się do tego samego teleportu co kolega. Obejrzyj długą scenkę i po ponownym odzyskaniu kontroli nad Haną, podejdź do tronu, gdzie użyj dysku (Emperor's Plaque). Wróć na dół statku i polej smoka po lewej stronie magicznym płynem (Mercury Vial). Końcowa scenka i wkładamy dysk czwarty.

CD 4

HANA

Wejdź w drzwi po lewej stronie, zabierz płytę (Bridge Tie), po czym biegni dalej, aż znajdziesz następną. To samo zróbi po drugiej stronie (w drzwiach po prawej) – zabierz kolejne dwie płytki. Idź z nimi do rzeki i użyj, aby otworzyć most. Przejdź przez niego, wejdź w drzwi i obejrzyj scenkę przerywnikową. Potem wróć tą samą drogą, a po drodze spotkasz jeszcze tajemniczego ogrodnika (dostaniesz też od niego Chinese Fan i Diving Tool). Skieruj się do części ogrodu z ogniem (prawe drzwi) i zabierz potwory. Następnie wejdź do teleportu w czerwonym kolorze i pokonaj kolejne zjawy. Pobiegni w lewo, gdzie znajdziesz garnek (Empty Gourd), który oczywiście zabierz. Teraz skorzystaj z szarego teleportu (po lewej stronie rzędów poniemi), wybij następnie monstra i użyj łyżki do wykopania słonej skały (Rock Salt). Przenieś się niebieskim teleportem, pokonaj demona i zmieśń sól w maszynie. Teraz sproszkowaną przyprawę wsyp do wody (stojąc na pomoście), a będziesz mógł napełnić garnek wodą (zabierz też Water Crystal). Skorzystaj ze złotego teleportu, gdzie polej zdobyty cieczą złoty strumień, po czym dostań się do piedestału po lewej stronie (musisz wyczuć





sekwencję zmiany kladek). Po zdobyciu Gold Crystal, użyj dwukrotnie niebieskiego teleportu, pociągnij za koło myśliszkie (oczyścisz w ten sposób wodę) i wróć do planszy z pomo- stem. Tu nalej wody do kielicha i garnka, po czym użyj czerwonego teleportu. Stań na środkowym kamieniu i posłuż się kielichem. Dzięki temu zobaczyś, który ogień kryje kryształ (możesz spokojnie w niego wejść – nie Ci się nie stanie). Zabierz go (Fire Crystal), a następnie w piecu obok stop kielich i zreperuj łopatkę. Przenieś się do miejsca, gdzie kopałeś pierwszą brykę soli (szary teleport), wykop dziurę i umieść po kolejce wszystkie zdobyte do tej pory kryształy. Następnie zalej je wodą z garnka, a wyrośnie drzewo, z którego zabierz diament. Pobiegaj z nim do mostu, przez drzwi, miń altankę i za pomocą klejnotu otwórz wielkie wrota. Po krótkiej scence, wcielasz się w Glas'a.

GLAS

Nagraj stan gry i pobiegaj na drugą stronę hangaru. Tu wybierz dwóch żołnierzy, zabierz po nich amunicję i kartę (Gate Key), przejdź dalej i unikając mecha, otwórz bramę kartą. Rozwal kolejnych wojaków, a gdy wpadnie robot, szybko strzel w beczki po prawej stronie planszy. Na dachu zabij wojaków i użyj haka (Grappling Hook), aby przedostać się na drugą stronę. Tu pokonaj wszystkich strażników i skieruj się do krawędzi budynku. Przeskocz na drugą stronę i dojdź do pola wiatraków. Przejdz między nimi do środka i wyczuj moment, kiedy środkowy przestaje się poruszać. Wtedy opuść się do planszy niżej i nagraj stan gry. Wyjdź na zewnątrz i rozwal wszystkich przeciwników (robotu i żołnierzy), pobiegaj w dół lokacji, uciekając przed strzałami helikoptera. Kieruj się w stronę drabiny, a potem szybko wskocz do działa, którym rozbijaj głowice. Po kolejnej scencie znów połącz żołnierzy i pozbierz po nich wszystko dostaniesz między innymi Utility Key. Otwórz klapę w podłodze, zabij strażnika i pod-

nieś po nim łom (Crowbar), który z kolei użyj do otwarcia włazu w podłodze. Dojdź do końca do początku hangaru. Tu po zabiciu wojaków nagraj stan gry. Skieruj się do planszy, gdzie strzałem w beczkę rozwaliłeś mechanika i użyj tam zebranej karty na pancernych drzwiach. Po scencie będziesz stał przed trudnym wyzwaniem. Zasave'u'j i ostrożnie przejdź do drzwi po drugiej stronie (wyczuj moment, aby nie zostać porażonym przez prąd – co jakiś czas są bezpieczne „wysepki”). Otwórz drzwi za pomocą Gate Key, zabij żołnierza i unikając robota, otwórz drzwi po prawej stronie tą samą kartą. W kolejnych dwóch pomieszczeniach wybierz wszystkich wojaków, a potem wejdź do laboratorium, gdzie zbierzesz Blood Sample. Spróbuj wyjść na zewnątrz, a wtedy obejrzyj scenkę ze swoim bratem. Szybko podejdź do broni na środku pokoju, a potem obejrzyj kolejny filmik. Zabij wszystkie monstra, nagraj stan gry i kieruj się do drzwi za mostem, które Hana otworzyła diamentem.

CD 2

HANA

Na początku nagraj stan gry i pojedź do niebieskich wrót. Użyj dzwoneczka i po scencie naśladuj melodię, która gra strażnik (są za każdym razem losowe, więc musisz radzić sobie sam). Gdy zagrzesz poprawnie cały utwór, zobaczyś jeszcze jeden filmik i wcielisz się w Glas'a.

GLAS

Także najpierw zachowaj stan gry, po czym podejdź do błękitnych wrót. Użyj Phoenix'a, a przyjdzie Ci zagrać w grę planszową (coś jak „Chirczyk” – rzucaś na przemian kostką, a kto pierwszy dojdzie do oka smoka, ten wygrywa). Po scencie znów wskakujesz w skórę Hany.

HANA

Najpierw użyj wachlarza, stojąc na czarnych przyciskach. Teraz Twoim zadaniem będzie granie specjalnej melodie, która otworzy dalsze

ale na pewno sobie poradzisz. Teraz obejrzyj długi filmik i znów wystąpisz jako Hana.

HANA

Wrzuć w bramę spinkę i wybierz Rain, kiedy staniesz przed wyborem. Znowu scenka i znów zmiana „skóry”.

GLAS

Wrzuć brzoskwinię do bramy, a będziesz musiał pokonać pięć rzędów kladek (zawsze jest tylko jedna bezpieczna płytka – ustawienie jest losowe i zmienia się z każdą nową grą). W końcu zakončisz grę na tym dysku.

CD 3

GLAS

Nagraj stan gry i po prostu biegaj przed siebie.

HANA

Po krótkiej scencie masz ważny wybór – musisz zastrzelić Mist (fałszywą Rain) albo odwrotnie. Od tego zależy zakončenie gry.

Zakončenie I – trafiasz Rain (ta po prawej, z dyskiem)

Rain ginie, a wszyscy po kolei muszą walczyć z bossem. Najpierw walczysz jako Hana, potem jako Glas, a na końcu Deke. To jest gorsze zakončenie, chociaż dużo łatwiejsze do uzyskania.

Zakončenie II – trafiasz Mist (ta po lewej, ze strzykawką)

Zła baba ginie, a Ty jako Rain musisz pokonać bossa. Ma on trzy ataki (dmuchanie ogniem kręcząc się diokola, strzelanie pojedynczym, zielonym promieniem oraz miotanie naprowadzanych kul energii), których musisz nauczyć się unikać. Nie jest to trudne zadanie, więc wyjmij jakąś mocną pukawę (najlepiej rakietnicę, Shotgun albo karabin) i „wyrwij chwastę”. Gdy padnie SZYBKO podbiegnij do trupa i użyj wirusa. Obejrzyj dobrze i długie zakončenie, będące jednocześnie wstępem do kolejnej przygody (czyli wydanego w zeszłym roku Fear Effect). To już wszystko na dzisiaj. Polecam przejść grę drugi raz, aby zyskać możliwość przeglądania galerii. A jest w niej co oglądać...

C					H		
						D	
	B						G
F							
			A			E	

Rysunek 3

KONKURS



PlayStation.

PYTANIA
KONKURSOWE
KTO JEST DYSTRYBUTOREM
GRY „C-12”

DO WYGRANIA
3 GRY „C-12”

FUNDATOREM Nagród jest FIRMA SONY POLAND.

NA ODPowiedzi, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO
MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU PISMA. PRzesyłajcie JE
NA ADRES: PLAYSTATION MAGAZYN UL.MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

KONKURS 05/01

C-12

MERY ARCHIWALNE

MERY PLAYSTATION. NISZCZĄCY ZAMIERA KRĘZEK CD NA KTÓRYM ZNAJDUJĄ SIĘ GRY, DEMA GRYWALNE DRAZ PREZENTACJE WIDEO.



NA CD: ABE'S ODYSSEE,
CROC, TEST DRIVE 4,
CHALLENGE, PARAPPA THE
RAPPER



NA CD: CRASH BANDICOOT 2,
TOCA, G-POLICE, FELONY 11.79,
SHADOW MASTER, HERCULES,
CLONE



NA CD: PANDEMONTUM 2,
GRAND THEFT AUTO, ADIDAS
POWER SOCCER 2, COURIER
CRISIS, FROGGER PEŁNA GRA:
A DOG TALE



NA CD: ACTIA SOCCER 2,
JUDGE DREDO, FORMULA
KART, ROSCO MCQUEEN,
DISCWorld 2



NA CD: RESIDENT EVIL 2, GEX:
ENTER THE GECKO, RASCAL,
DYNASTY WARRIORS PEŁNA
GRA: TERRA INCOGITA



NA CD: MOTORHEAD,
NEWMAN HAAS RACING 2,
NIGHTMARE CREATURES,
CRIME KILLER PEŁNA GRA:
CONMAN



NA CD: THREE LIONS,
NEWMAN HAAS RACING 2,
NIGHTMARE CREATURES,
CRIME KILLER PEŁNA GRA:
ROCKS'N'GEMS



NA CD: TOMMI MAKIVEN
RALLY, GHOST IN THE SHELL,
CIRCUIT BREAKERS, THEME
HOSPITAL, TREASURES OF THE
DEEP, TOTAL DRIVIN' PEŁNA
GRA: HOYCARX



WYPRZEDANY!



NA CD: CRASH BANDICOOT 3,
TOCA 2, LEMWINGS, MOTO
RACER 2, PSYBADEK, O.D.T.,
FORMULA 1 '98, MUSIC
PEŁNA GRA: BUTTER BOY



WYPRZEDANY!



NA CD: METAL GEAR SOLID,
DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3,
MAX POWER RACING, V-2000,
S.C.A.R.S. PEŁNA GRY: ZESTAW
14 GIER YARZE!



NA CD: DRIVER, BLOODLINES,
BULLDOGGE, RUGRATS, TANK
RACER, RETRO FORCE PEŁNA
GRA: ADVENTURE GAME



NA CD: RIDGE RACER TYPE
4, GEX: DEEP COVER GECKO,
ACTUA ICE HOCKEY, R-TYPE
DELTA, BIG RACE USA, TAIFU
PEŁNA GRY: PANDORA'S BOX



NA CD: POPULOUS: THE
BEGINNING, PUNA STREET
SOCCER, KNND, GRANDSTREAM
SAGA, MUSIC PLAYER PEŁNA
GRA: VIDEO POKER



NA CD: SYPHON FILTER, APE
ESCAPE, MONACO GRAND PRIX,
BLOODY ROAR 2, DRIVER,
COLIN MCRAE RALLY



NA CD: SPEED FREAKS, RAT
ATTACK, TONY HAWK'S PRO
SKATER, UN JAMMER
LAMMY, BUGS BUNNY, EYL
ZONE, TEKKEN 3 PEŁNA GRY:
DECAYING ORBIT, TANK



NA CD: WIP3DOUT, NO FEAR,
POINT BLANK 2, LEGO RACERS,
RC STUNT COPTER, UN
JAMMER LAMMY



NA CD: QUAKE II, DINO
CRISIS, MGS: SPECIAL
MISSIONS, THIS IS FOOTBALL,
LOK: SOUL REAVER,
40 WINKS, TARZAN



NA CD: TOMB RAIDER: TLR,
MISSION IMPOSSIBLE, SPYD
2, FIGHTING FORCE 2, KILLER
LOOP, DESTREGA, CHAMP
MOTOCROSS

CJA! CENA JEDNEGO EGZEMPLARZA W PROMOCJI
TYLKO 15 ZŁ. ZAMAWIAJĄC JEDNORAZOWO 3 LUB
NUMERY ARCHIWALNE ZAPŁACISZ JESZCZE MNIEJ, TYLKO
ZA EGZEMPLARZ. REDAKCJA POKRYWA KOSZTY
(PROMOCJA DOTYCZY WYŁĄCZNIE EGZEMPLARZY
ZCZONYCH NA TEJ STRONIE).
ZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA OK. 3 TYGODNIE.
ARCHIWALNE MOŻNA TAKŻE KUPIĆ W REDAKCJI.
NIE WYSŁAMY ARCHIWALIÓW ZA ZALICZENIEM!
ENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE
OW POCZTOWYCH!

UWAGA:
**NIE PRZYJMUJEMY
ZAMÓWIEN
TELEFONICZNYCH
ANI LISTOWYCH!**

Pokwitowanie dla wpakowującego

zt	gr
skownie	
wpakowujący	
ulica	
kod, miasto	

PlayStation
Magazyn

Na rachunek:
Computer Graphics Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Odział Warszawa
12401095-75009182-2700-401112-001

pobrano opłatek

Stempel

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zt	gr
skownie	
wpakowujący	
ulica	
kod, miasto	

PlayStation
Magazyn

Na rachunek:
Computer Graphics Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Odział Warszawa
12401095-75009182-2700-401112-001

pobrano opłatkę

Stempel

Pokwitowanie dla banku

zt	gr
skownie	
wpakowujący	
ulica	
kod, miasto	

PlayStation
Magazyn

Na rachunek:
Computer Graphics Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Odział Warszawa
12401095-75009182-2700-401112-001

pobrano opłatek

Stempel

Pokwitowanie dla poczty

zt	gr
skownie	
wpakowujący	
ulica	
kod, miasto	

PlayStation
Magazyn

Na rachunek:
Computer Graphics Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Odział Warszawa
12401095-75009182-2700-401112-001

pobrano opłatek

Stempel

Podpis przyjmującego

Podpis przyjmującego

Podpis przyjmującego

Podpis przyjmującego

Podpis przyjmującego

PISMA NIE OBJĘTE PROMOCJĄ



01/00 NA CD: GRAN TURISMO 2, RIBA 2000, CRASH TEAM RACING, NBA 2000, RAINBOW SIX, JADE COCONUT, THIS IS FOOTBALL, PONG	02/00 NA CD: TOY STORY 2, V-RALLY 2, MTV SNOW- BOARDING, SLED-STORM, NHL CHAMPIONSHIP 2000, PRO MUNICIPAL WORLD, WORMS ARMAGEDDON, CENTIPEDE	03/00 NA CD: MUSIC 2000, ACTION MAN: MISSION EXTREME, F1 '93, ACE COMBAT 3, EAGLE ONE, HARRIER ATTACK, YW
---	---	---

**04/00 MA 00: LE MANS 24
HOURS, COLONY WAS: RED
SUN, ROLLAGE STAGE II,
SPACE DEBRIS**

05/00 NA CD:
MANIACS, DEMON
RACER, PRO PINN
FANTASTIC JOUR
PLAYER MANAG
RFNFGAME RACE

PlayStation
Magazine

卷之三



卷之三

NUMERY PSM NIE OBJĘTE PROMOCJAMI
(po 15 zł za egzemplarz)
po 10 zł przy zamówieniu 3 i więcej 3 dowolnych

(po 5 zł za egzemplarz przy zamówieniu 1 lub 2 numerów albo po 10 zł przy zamówieniu powyżej 3 dowolnych numerów)



PROMOCJA NA PLAYSTATION MAGAZYN SPECIAL
TOTAL PLAYSTATION. ZAMAWIAJĄC DOWOLNE
NUMERY PŁACISZ 17 ZŁ ZA JEDEN EGZEMPLARZ.
REDAKCJA POKRYWA KOSZTY WYSYŁKI.

Lanawian Honey at Chinwai

ZBIÓRKI HONEY ACTUALIZACJA



ZAHAWIAT HUMERY ARCHIWALNE

NUMERY TOTAL PLAYSTATION i PSM SPECIAL
(po 17 zł za 1 egzemplarz)

NIIMERY TOTAL PLAYSTATION ! PS2M SPECIAL



PlayStation Magazyn

**NIE PRZYJMU
ZAMÓWIĘ
TELEFONICZNE
ANI LISTOWE**

NUMERY TOTAL PLAYSTATION I PSM SPECIAL
(po 27 zł za 1 egzemplarz)

ИМПРУТОЛ | 16



NUMERY TOTAL PLAYSTATION I PSM SPECIAL
(DOD 17 ST 2001 EKSEMPLARZ)

卷之三



Firmy, które chcą otrzymać fakturę VAT nie powinny korzystać z tego błędu. W tym przypadku prosimy przesłać faksem zamówienie. W (0 22) 824 68 29, e-mailen sklep@cges.com.pl lub pocztą. Nasz adres: ul. Marszałka 6, 02 202 Warszawa.

Firmy, które chcą otrzymać fakturę VAT nie powinny przekazać z tego blankietu. W tym przypadku prosimy przesłać faksem zamówienie: (0 22) 626 29, e-mail: sklep@eg.com.pl lub pocztą. Nasz adres: PlayStation Magazyn, ul. Murska 6, 02 202 Warszawa

Firmy, które chcą otrzymać fakturę VAT nie powinny korzystać z tego blankietu. W tym przypadku prosimy przedać fakturę zamówienie: (o 2.2) 812 68 29, e-mailem sklep@eecs.com.pl lub pocztą. Nasz adres: PlayStation Magazyn, ul. Krasinskiego 10, 02-002 Warszawa.



ujanie światów, odkrywanie lądów, ustanawianie nowych rekordów.
udno uwierzyć, że kiedyś bawiliśmy się inaczej.



THRUSTMASTER®



Kierownica
Gripster

179,-



Kierownica
Modena 360

259,-



Deska do sportów
zimowych i ulicznych

329,-



Pad 100% ANALOG
do Playstation 2

Zadzwoń i zamów katalog (gratis) z pełną
ofertą zamierającej akcesoria i gry
do komputerów, Playstation i Playstation 2.

www.artem.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Bezdrożne sklepy & sklepy internetowe w całym kraju

Towar w 24 godziny - 1-3 dni

12 mestów & gwarancja na wysyłkę produktu

POW. (DZIENNY) SPRZEDAŻ HURTOWA DLA SKLEPÓW



189,-
Station.



189,-
Station.



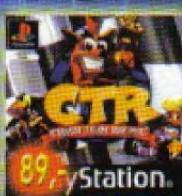
159,-
Station.



189,-
Station.



189,-
Station.



89,-
Station.



89,-
Station.



CRASH 3



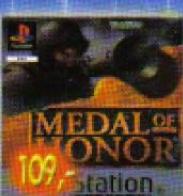
BLADE



PARASITE EVE II



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



MEDAL OF HONOR



FINAL FANTASY VIII



TOY STORY 2



STAR WARS DEMOLITION



TOMB RAIDER



MOTO RACER



NASCAR 2000



TEKKEN



119,-
Station.



89,-
Station.



65,-
Station.



65,-
Station.



TOMB RAIDER



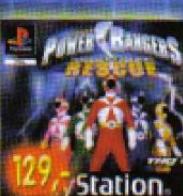
DYSEN'S ALADDIN



BUZZ LIGHTYEAR



MEDIÉVIL



POWER RANGERS



189,-
Station.



189,-
Station.



149,-
Station.



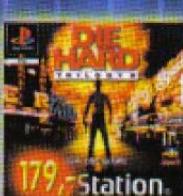
69,-
Station.



NBA STREET



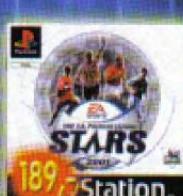
TONY HAWK'S PRO SKATER 2



DIE HARD TRILOGY 2



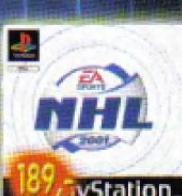
NBA LIVE 2001



189,-
Station.



189,-
Station.



189,-
Station.



179,-
Station.



HERCULES



199,-
Station.



159,-
Station.



179,-
Station.



99,-
Station.

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
0-602-694-605 , 0-601-948-634



Do każdej GRY plakat i długopis firmowy GRATIS !!!

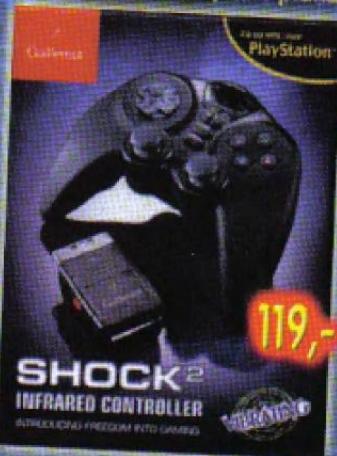
Do każdej GRY plakat i długopis firmowy GRATIS !!!



ASCI JOYPAD



DualShock
+ Memory Kart



DualShock
BEZPRZEWODOWY



RAYMAN + DualShock
+Memory Kart + długopis



HOT WHEELS TURBO RACING



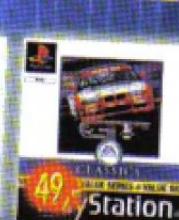
SUPERBIKE 2000



NEED FOR SPEED IV



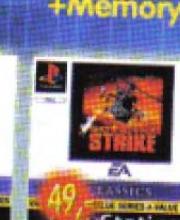
STREET SKATER



SPORT CAR GT



SLED STORM



SOVIET STRIKE



RALLY CHAMPIONSHIP



WARPATH J.P.



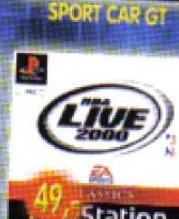
THE LOST WORLD: J.P.



FADE TO BLACK



FIFA 99



NBA LIVE 2000



NHL 2000



C & C: RED ALERT



DUNE 2000



ALUN德拉 2



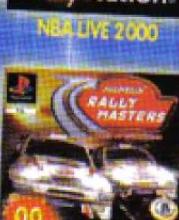
N-GEN RACING



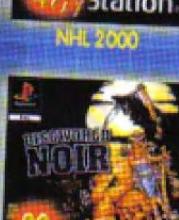
CHASE THE EXPRESS



4x4 WORLD TROPHY



RALLY MASTERS



DISCWORLD NOIR



WORMS PINBALL



ROLLCAGE STAGE II



GRAND PRIX



UEFA CHAMPIONS LEAGUE



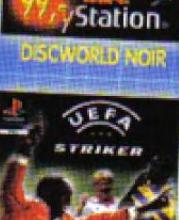
GTA LONDON



AQUA GT



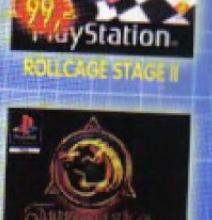
SPEC OPS: RANGERS ELITE



UEFA STRIKER



DUKE NUKEM LAND OF THE BABES



TUNGUSKA



ARMORIES



PORSCHE CHALLENGE



V-RALLY 2



TEST DRIVE 6



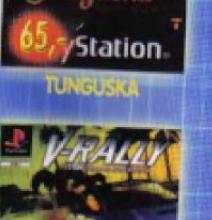
FORMULA ONE 99



TOCA TOURING CAR



NEED FOR SPEED PORSCHE



V-RALLY



CHESSMASTER II



KISS PINBALL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Koszt wysyłki 8 zł

napisz, zadzwon otrzymasz katalog gratis !!

www.taniegry.com

ARTEM ul. Warszawska 9
skr.pocz. 35/z , 05-200 Wolomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰ sob. 10⁰⁰-14⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
0-602-694-605 , 0-601-948-634



****NADCHODZĄ OBCY, CHCĄ OGRABIĆ ŚWIAT ZE ZWIĄZEKÓW WĘGLA.
PROBLEM W TYM, ŻE TY TEŻ JESTEŚ Z NICH ZBUDOWANY.****

Bez wątpienia nie byłoby życia na ziemi. W każdym razie ludzkie ciało składa się z niego w 18%. W (o-12) walczysz, by uratować własną skórę i każdą część siebie. Prawdziwi gracze określili tę grę jako „genialne skryzywanie Metal Gear Solid i Syphon Filter.”



>>ZOBACZ, Z CIEGO JESTES ZBUDOWANY >>



NIE LEKCEWAŻ
POTĘGI
PLAYSTATION



Chcesz wiele więcej - napisz e-mail: PSINFO.PL@EU.SONY.COM

>>