PlayStation Magazyn CD 5

8 GIER NA CD *PEŁNA WERSJA:* ADVENTURE GAME + *GRYWALNE DEMA:* DRIVER, BLOODLINES, RETRO FORCE, RUGRATS, TANK RACER, ROLLCAGE + *WIDEO:* RIDGE RACER TYPE 4

PlayStation

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 5/99

Oficjalny Polski PlayStation® Magazyn Nr 5

ECENZJA + DEMO!

DRIVER

Y ZWYKŁY WYŚCIG NIE WYSTARCZA...

PRZEJRZANE DO SZPIKU KOŚCI:

PLAYSTATION 2
FINAL FANTASY VIII
SILENT HILL

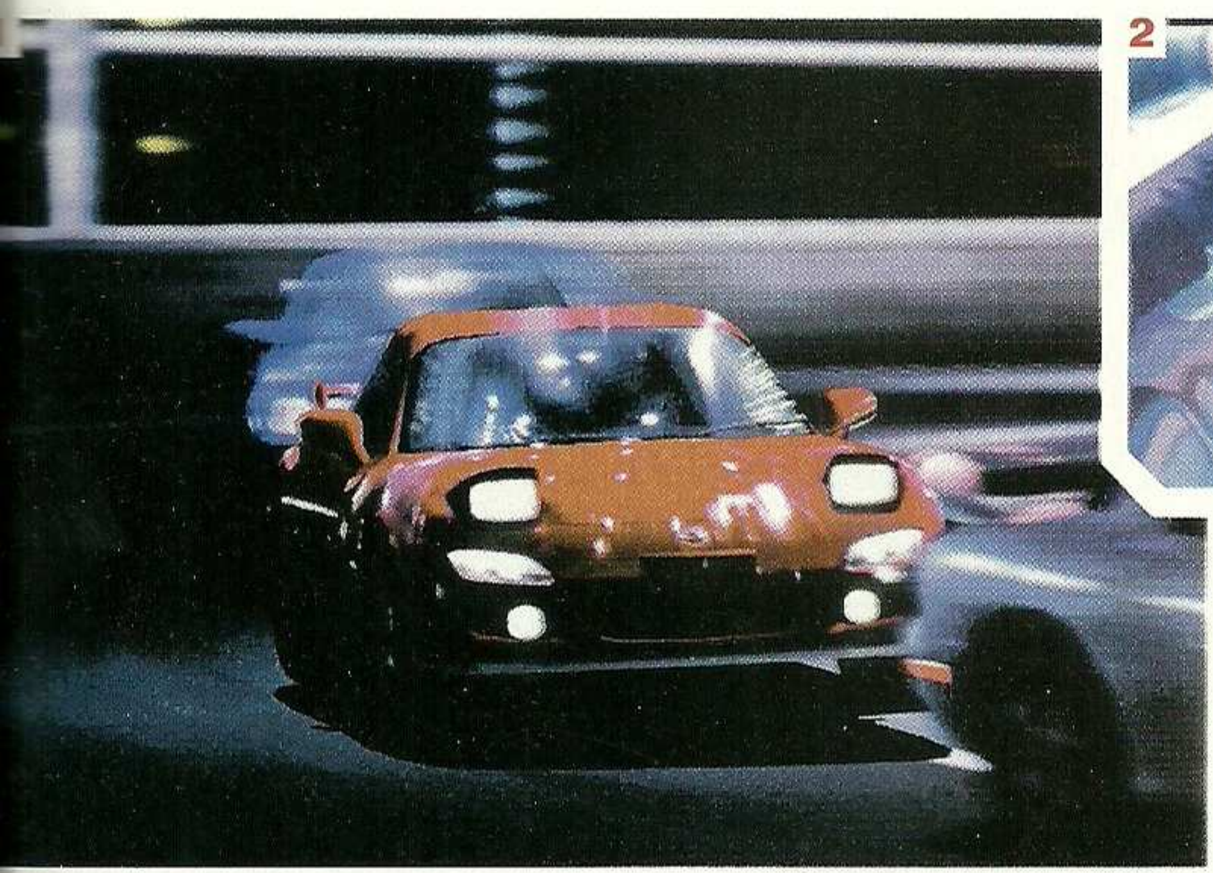
RADY:

IFA '99

STAŃ MISTRZEM ŚWIATA!

PLAYSTATION
0312 6400
22.00 ZL
CGS
9 771427 632990
05

KA EDYCJA NAJPOPULARNIEJSZEGO PISMA O PLAYSTATION



[1] *Gran Turismo* — tak wygląda GRYWALNA część wyścigu na nową PlayStation. [2] Jedna z niegrywalnych demonstracji, oczywiście też liczona w czasie rzeczywistym.

im PSM). Oprócz tego nowa konsola ędzie zawierać dwa dopalacze zwane raphics Synthesisers. Całość wraz z motion Engine ma być trzy razy szybsza d Pentium 3 i przeliczać 60 milionów eloboków na sekundę (obecna PSX rzelicza 0,3 mln).

Wszystko to fajnie wyglądało na papierze, ale my (oraz chyba wszyscy zebrani) chcieliśmy zobaczyć to „w praniu". Zestaw dem, które zobaczyliśmy, potwierdził wszystko w praktyce. Nie ujrzeliśmy jednak PlayStation 2 jako takiej - prototyp był ukryty, a Ken sterował wszystkim za pomocą zwykłej klawiatury i Dual Shocka. Zapewniano nas jednak ciągle, że oglądane wspaniałości są generowane przez układy, które znajdą się w drugiej PlayStation.

Co było widać? Krótko mówiąc, grafika była jakości obecnych prerenderowanych sekwencji FMV, tylko że wszystko było liczone w czasie rzeczywistym! Na dowód tego Ken co jakiś czas manipulował położeniem kamery. Odpal sobie intro do np. *Tekkena 3* i pomyśl, że na następnej PlayStation tak będzie wyglądać WŁAŚCIWA, INTERAKTYWNA CZĘŚĆ GRY.

Potem nastąpiły prezentacje produkcji firm trzecich i były jeszcze lepsze! *Gran Turismo*, które wyglądało jak intro FMV do wersji, którą znamy. Jin i Paul z *Tekkena*, którzy walczą wśród 20-osobowej grupy przeciwników, a całość wygląda (będziemy to powtarzać do znudzenia) jak filmiki z *Tekkena 3*. Zaraz potem Yamata z kolegą chwycili za Dual Shocki i rozpoczęli walkę w nowym *Tekkenie*, a na dowód że to nie prerenderowana animacja kontrola nad krążącą kamerą została oddana w ręce jednego z widzów. Squaresoft udowodnił, że wspaniałe animacje odgrywane z płyty w *Final Fantasy VIII* druga PlayStation potrafi wyliczyć w czasie rzeczywistym. Podczas naszej ulubionej sekwencji tańca w The Garden Mishima krążył kamerą wokół postaci, dodawał różnokolorowe oświetlenie, a potem zmienił partnerkę Squalla na postać nie występującą w *FFVIII*.

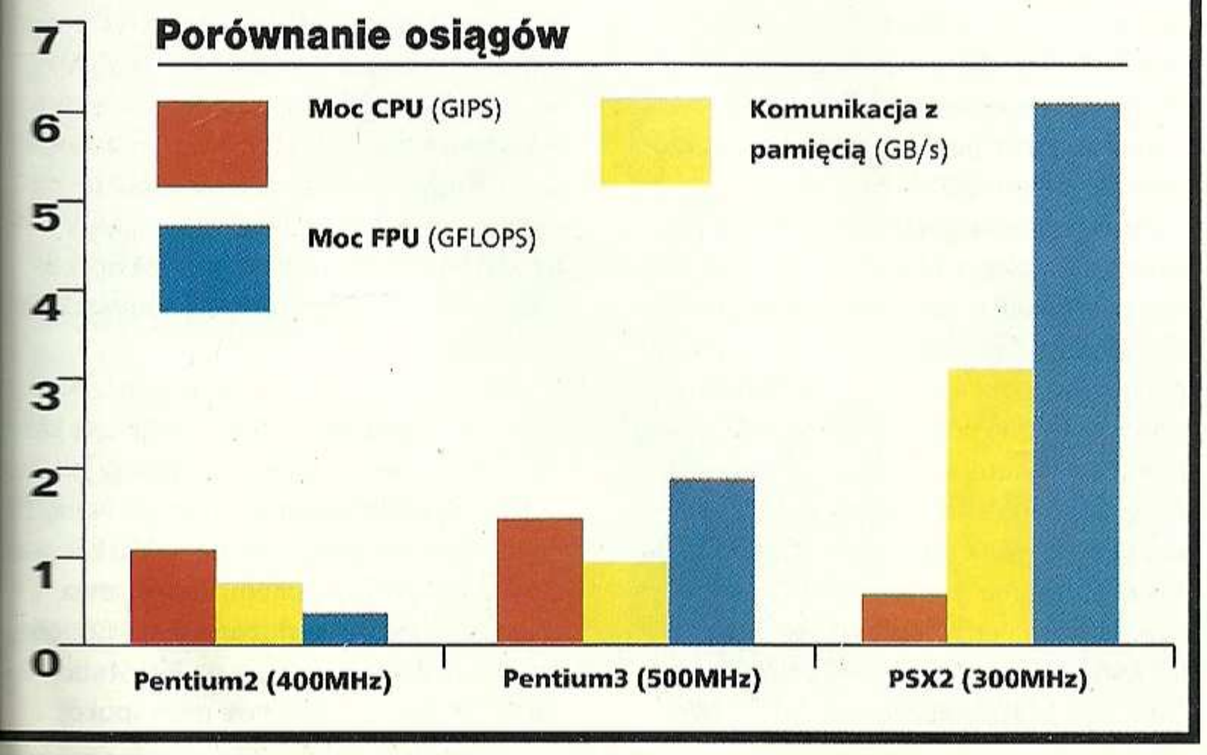
Po prezentacjach Ken Kutaragi tryumfalnie ogłosił, że NOWA KONSOLA BĘDZIE KOMPATYBILNA Z POPRZEDNIĄ. Na dowód odpalono dobrze nam znanego *Crasha 3* i... chodził.

Ostatnim ciosem w czaszkę był wielki napis, który potem pojawił się na ekranach: JAPONIA — ZIMA '99. USA, EUROPA — 2000. I wszystko stało się jasne.

W następnym PSM znajdziesz kolejną porcję świeżych wiadomości na temat PSX2, a także wywiady z ludźmi odpowiedzialnymi za powstanie tego cudeńka. Tylko u nas!

EBECHY NOWEJ KONSOLI

CPU: ..... 128 bitowy RISC, 300 MHz
Pamięć główna: ..... 32 MB
DMA: ..... 10 kanałów
Koprocesory: FPU (zmiennoprzecinkowy), 2xVPU (do przeliczania wektorów), IPU (m.in. do filmów MPEG2)
Funkcje renderingu: Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Trilinear Filtering, MIPMAP, Antialiasing, Multi-pass Rendering
Totalna liczba tranzystorów: ..... 43 mln



F jak...

- **FMA.** To skrót od Full Motion Animation. Mianem sekwencji FMA określa się nieinteraktywne części gier (filmiki), które generowane są przez konsolę z wykorzystaniem engine'u gry. Dlatego sekwencje FMA nie różnią się wyglądem od grafiki podczas akcji. Sekwencje FMA mają np. gry *Resident Evil 2* i *Metal Gear Solid*.
- **FMV.** Czyli Full Motion Video. Sekwencje FMV służą do tych samych celów, co FMA, jednak są odczytywanymi (odgrywanymi) wprost z płyty CD prerenderowanymi (stworzonymi wcześniej) animacjami. O ile więc FMA można porównać do występu grupy muzycznej na żywo, FMV to granie z playbacku. Animacje FMV są tworzone na profesjonalnych stacjach roboczych Silicon Graphics i oferują grafikę o jakości, jakiej PlayStation (ani żadna inna platforma do czasu ukazania się *PSX 2*) nie jest w stanie wyliczyć na bieżąco (w czasie rzeczywistym).
- **FPS.** Skrót od Frame Per Second. FPS określa liczbę generowanych przez engine gry klatek obrazu na sekundę. Oko ludzkie postrzega animację jako płynną, gdy ta wyświetlana jest w postaci 25 lub więcej obrazów (klatek) na sekundę. Gdy gra nie jest w stanie osiągnąć tej liczby, dostrzegamy, że się „haczy". Oczywiście im więcej fps, tym lepiej, jednak w przypadku konsol górną granicą wydaje się być 50 (dla systemu PAL) lub 60 (NTSC) fps, ponieważ tyle półobrazów na sekundę wyświetla telewizor.
- **FPP.** To z kolei skrót od First Person Perspective. Gry fpp to takie, w których akcję obserwujemy oczami sterowanego przez nas bohatera (z perspektywy osoby pierwszej). Przykładami są gry *Doom* i *Duke Nukem 3D*. Alternatywą dla FPP są gry TPP (Third Person Perspective), w których sterowana przez nas postać jest widoczna na ekranie, a jej poczynania obserwujemy w wielu rzutach „z zewnątrz" (z perspektywy osoby trzeciej). Grami tpp są np. *Tomb Raider*, *Duke Nukem Time To Kill* czy *Spyro*.

ŚCIĄGA

ERCJA 12. GRY MUZYCZNE

ycięcie tej połówki strony i trzymanie pod poduszką przez 14 nocy gwarantuje anie zawartej nań wiedzy ózgu właściciela. Innym, j czasochłonnym sposo- na zdobycie zgromadzo- tu danych jest uważne skanowanie poniższych ków za pomocą światła i k ocznych.

muzyczne, co to takiego?
umowanie owoców trendu, od jakiś czas temu pojawił się layStation. Chodzi o gry, w któ- muzyka (będąca zwykle tylko acją naszych zmagań) odgry- ówną rolę.

e ten pomysł przybiera alty?
częściej manifestuje się w po- gier, w których akcja przebie- rytm jakichś utworów. To stylu *Bust A Groove* czy *Pa- a The Rapper*, które sprowa- ą się do wciskania określonych encji przycisków trzymając ytmu muzyki.

wszystko?
Jest też grupka tytułów służą- do tworzenia muzyki. Na przy- *Fluid*, surrealistyczna zabawka E, albo pierwsze wirtualne stu- muzyczne na PlayStation — *Mu- mmy* Codemasters. Ten ostatni bardziej złożonym tytułem i uje kreatywnym następcom ex Twina masę możliwości przy zbyt skomplikowanej obsłudze.

e kreatywne gry cieszą się ą popularnością?
ezy. *Fluid* gościł na listach prze- ów przez krótki okres czasu. Zbyt tki, by producent i wydawca po- wili spore pieniądze na kontynua- *Music* natomiast dzięki temu, że potraktował tematu „zabawko- ", sprzedał się bardzo dobrze. ego zapowiedź drugiej części sic nie jest dla nas zaskoczeniem.

A co z grami „rytmicznymi"?
PaRappa The Rapper i *Bust A Groove* były bardziej popularne niż *Fluid*, ale nie można ich nazwać wielkimi hitami. Cierpią one na wrodzoną wadę, której nie da się usunąć bez zmiany charakteru gry.

Co masz na myśli?
Już po kilku chwilach gracz orientuje się, że jego uwaga skupiona jest na wyświetlanych symbolach klawiszy do wciśnięcia, a nie na wspaniale animowanych, trójwymiarowych animacjach postaci. W konsekwencji tego większą zabawę mają widzowie niż sam grający. Przynajmniej z punktu widzenia grafiki.

Jaka przyszłość czeka ten gatunek gier?
W odróżnieniu od Europejczyków, Japończycy dostali fioła na punkcie gier muzycznych i przyszłość gatunku jest widoczna na Wschodzie. *Beat Mania* - symulator DJa — wyszła wraz ze specjalnym kontrolerem imitującym DJ-ski deck pozwalający miksować ze sobą płyty vinylowe i wykonywać scratche. Już teraz tworzone są przeróżne dodatki, kontynuacje i klony tej gry. *Pop 'n' Music* to podobny do *Beat Manii* tytuł przeznaczony dla młodszych graczy. Pierwsza część *Beat Manii* znajdzie się na półkach w pobliskim sklepie już tego lata. Za nią podążą zapewne inne wersje tej zabawy, a także kontynuacje *PaRappy* i *Bust A Groove*.

Wszystko to wygląda dziwnie...
Ale to świetna zabawa, której brakuje może nieco żywotności. Wyjątkiem jest Baby Universe (4/10) wydana przez SCEE. Jest to nic poza kolorowym kalejdoskopem — zestawem animacji, które reagują na włożoną do czytnika PlayStation płytę z muzyką. Podobnie działa programik V-CD obecny na płycie, którą otrzymuje się wraz ze świeżo zakupioną konsolą.

NA NASTĘPNYM CD

PEŁNA GRA YAROZE!

RIDGE RACER TYPE 4
Grywalne demo

GEX: DEEP COVER GECKO
Grywalne demo

ACTUA ICE HOCKEY 2
Grywalne demo

POPULOUS: THE BEGINNING
Grywalne demo

KKND
Grywalne demo

LIVE WIRE
Grywalne demo

SWING
Grywalne demo

T'AI FU
Grywalne demo

PRINCE NASEEM BOXING
Wideo

ACTUA ICE HOCKEY 2
Wideo

Zawartość krążka może się zmienić w ostatniej chwili z przyczyn od nas niezależnych.

KLAMOTY Z GABLOTY

E. BLAIR

Dziś humorystyczne Klamoty: mowa będzie o najnowszej wersji pecetowego systemu operacyjnego (system — to brzmi dumnie) Windows, sztandarowego produktu gigafirmy Billa G. 3. marca bieżącego roku miała w Warszawie miejsce konferencja prasowa Microsoft dotycząca Windows 2000. Mimo kuszących obietnic i szumnych zapowiedzi, nie pokazano nawet złamanej ikonki, za to wykorzystano okazję do zaprezentowania nowego standardu: Ready for Windows 2000 (ciekawe, jak długo nad tym deliberowano?). O co chodzi? Ano o wymagania techniczne, które skwapliwie ukryto za tym zgrabnym hasełkiem. Najnowsza Wingroza pociągnie „już" na procesorze taktowanym zegarem 300 MHz z 64 megabajtami pamięci operacyjnej! Ufff, a już się obawiałem, że goście z M to ponuraki. Już dawno zapomnieli o zasadzie, że system operacyjny ma być „przezroczystym" i mało wymagającym podkładem dla programów/gier, ponieważ to one powinny dostać jak najwięcej mocy komputera do swojej dyspozycji. Przy okazji runęła też kolejna zasada, według której system dostosowuje się do sprzętu, na którym ma działać. Teraz to producenci pecetowych podzespołów muszą produkować taki hardware, by działał z Windows 2000! Sprzęt będzie testowany przez Microsoft i jeśli się nada, producent dostanie prawo do umieszczeniu na pudełku znaczka „Ready for Windows 2000". Przedstawiciel Microsoftu zapytany o to, czy W2000 będzie działać na nowych procesorach Pentium III Intela, odpowiedział, że wszystko zależy od tego, czy pomyślnie przejdzie testy. To już nie monopol, to dyktatura...

Na tym nie koniec: wśród materiałów prasowych, jakie wręczono redaktorom zaprzyjaźnionych pism, znalazło się stwierdzenie, iż nowy system zaoferuje zalety arcystabilnego Win NT, co zaoszczędzi kłopotu i kosztów (które w związku z zawieszeniami Win95 bezwstydnie wyliczono na 500 USD rocznie). Sama radość ogarnia nasze serca! Najwięksi producenci hardware'u w pełni poparli nowy standard i z uśmiechami na gębach zapewnili wszystkich, że już za chwilkę, za momencik na półki sklepowe wpłyną nowe komputery w odpowiednich konfiguracjach.

Jednego tylko nie powiedziano... Ale i tak wszyscy wiedzą, że określenie „na każdą kieszeń" jest równie prawdziwe, jak uczciwość socjalistyczna. Chwalcie Pana, że nie dane Wam będzie zaznanie rozkoszy zabawy z nowym systemem. Za rok, dwa sprzedacie swoje wysłużone szare pudełka, dołożycie kilkaset złotych na PlayStation 2 i znów na pięć lat będziecie mieli spokój...

INO-CRISIS

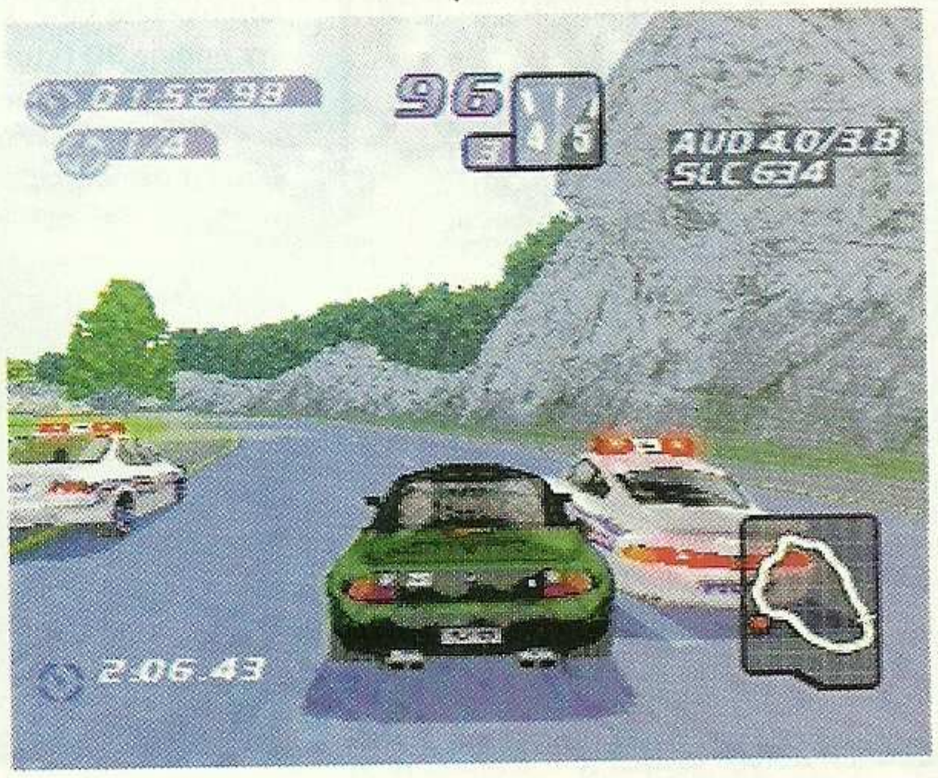
RESIDENT EVIL W PARKU JURAJSKIM

Team odpowiedzialny za serię Resident Evil jeszcze raz wkroczył w świat horroru, ale tym razem zombich zastąpiły prehistoryczne gady. Jako Regina, specjalistka od zadań specjalnych, dostajesz się na tajemniczą wyspę Ibis, by dowiedzieć się, co też knuje niebezpieczny profesor Kirk.

Dino-Crisis została powołana do życia wkrótce po tym, jak Sega wykupiła wyłączność na Dreamcasta na następną grę z serii Resident Evil — Codename Veronica. Dzięki temu Capcom zarobił trochę grosiwa na Sedze, jednocześnie nie zostawiając PSX-fanów na lodzie. Więcej informacji na temat tej gry już wkrótce, a na razie podziwiajcie nową scenerię.

eed For Speed 4 to kolejny wynik fasnacji firmy Electronic Arts szaloną jazdą atargami z policją. Tak jak w poprzedniej części, jest kilka trybów do wyboru: ot Pursuit to ucieczka przed radiowozami; Tournament to seria prostych wyścigów przeciwko 6 rywalom; Special Events aś to nocna jazda, wycieczki po świecie i rzepychanki. Wygląda na to, że główną trakcją będzie Tournament, w którym za arobione pieniądze można dopalać i kupować nowe samochody.

A propos samochody: *NFS* zawsze oferował szpanerskie wózki i tym razem nie est inaczej. BMW 23, Ferrari 550, Aston Martin DB7, Lamborghini Diablo... EA wierdzi, że perfekcyjnie oddała sposób azdy i nagrała dźwięki ich silników. Pod-



ProLine
SOFTWARE

Tomb Raider1 - 119 zł
Tomb Raider2 - 119 zł
Tomb Raider3 - 209 zł
Resident Evil1 - 119 zł
Resident Evil2 - 209 zł
Abe's Oddysee - 119 zł
Abe's Exoddus - 209 zł
Final Fantasy VII - 209 zł

I.S.S. Pro 98 - 209 zł
I.S.S. Pro 97 - 119 zł
FIFA 99 - 199 zł
NBA LIVE 99 - 199 zł
NHL 99 - 199 zł

Metal Gear Solid - 219 zł
G.I.A. - 119 zł
Apocalypse - 209 zł
Duke Nuke T.T.K. - 199 zł
Duke Nuke 3d - 119 zł
Die Hard Trilogy - 119 zł

Tekken2 - 119 zł
Tekken3 - 145 zł
Soul Blade - 119 zł
Tenchu - 209 zł

Colin McRae - 199 zł
Toca2 - 199 zł
Gran Turismo - 145 zł
Wipe Out2097 - 115 zł

Civilization2 - 209 zł
C&Conquer 1,2,3- tel.
Populous T.B. - 209 zł
Panzer G.1,2, UFO 1,2.
Music! - tel.

Crash Bandicoot1 - 119 zł
Crash Bandicoot2 - 145 zł
Crash Bandicoot3 - 145 zł
Med Evil - 145 zł
Spyro The Dragon - 145 zł

SKUPUJEMY GRY
(0601)350-400
(pon.-pt 9-20, sob -niedz. 9-13)
proline@union.org.pl
P.H.Proline
P.O.Box 36, 05-400 Otwock

Wysyłka, realizacja w 24h.

Ceny mogą ulec zmianie, zawierają VAT. Pomoc dla salonów gier, sprzedaż gier z licencją dla wypożyczalni.

RALLY MASTERS

SZWEDZI TAPLAJĄ SIĘ W BŁOCIE

Szwedzki team Digital Illusions odpowiedzialny za Motorhead pracuje nad kolejną grą wyścigową. *Rally Masters* oferować będzie trzy tryby mistrzostw, drobiazgową symulację jazdy i wspaniałą grafikę. Twórcy poważnie wzięli sobie do serca symulacyjny charakter wyścigów. Fredrik Liliegren, prezes Digital Illusions, zafundował sobie nawet przejażdżkę rajdowym wozem z profesjonalnym rajdowcem, Didierem Auriolem i zapowiedział, że dotąd będzie męczył swoich ludzi, aż zrobią engine, który będzie wiernie oddawał prawdziwą jazdę.

Oprócz trzech trybów Championship, *Rally Masters* oferować będzie Time Attack, Ghost Play i zmagania dwóch żywych graczy. Będzie też edytor mistrzostw, dzięki czemu każdy będzie mógł sobie sklecić własne zawody. Gra zawierać będzie 22 wozy (każdy przedstawiony jako 750-ścienna bryła) i ponad 50 tras — a ten rachunek nie obejmuje oszukaństw w stylu odwróconych tras, które taka Namco na przykład notorycznie wlicza w ilość tras.

PlayStation

Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation

proponuje
Hurt konsol, gier i akcesorii.
Super ceny, wysyłka ekspresowa (cała Polska) – 0%
Zadzwoń i sprawdź 0501 420440
0501 420450
ponadto
sprzedaż detaliczna i wysyłkowa
Posiadamy wszystko do Twojego PSX'a!

Dom Handlowy „JUBILAT"
Al. Krasińskiego 1/3, Kraków
fax./tel. (012) 422-30-33 w. 346

Sony PSX 7502 + dual shock 599 zł
+ karta pamięci gratis (sprzedaż wysyłkowa)

czas kraks z samochodów sypią się części, a na karoserii pozostają wgniecenia. Wszystko fajnie, ale jak na nasz gust warto by też zająć się grafiką, bowiem *Ridge Racer Type 4* już pędzi w naszą stronę.

Wipeout 3 ma już szefa muzycznego. Jest nim legendarny brytyjski DJ, Sasha. Oprócz napisania kilku tracków na ścieżkę dźwiękową gry Sasha zajmie się kierowaniem kolejnymi twórcami, z którymi Psygnosis podpisze umowy na zapełnienie soundtracku. *Wipeout 3* zapowiadany jest na zimę tego roku.

Actua Ice Hockey 2 to powód, dla którego Gremlin znów założył łyżwy. Gra ukazała się 2. kwietnia i oferuje nowy engine 3D (który w zmodyfikowanej formie wykorzystano już w *Actua Soccer 3*), tryby w stylu Practise, Friendly i Cup i możliwość przejścia do rękoczynów, gdy nie idzie nam gra.

Twórcy „skapturzyli motionem" ich lokalny klub hokejowy Sheffield Steelers. Hokeiści podrzucili też kilka podpowiedzi i taktycznych rad podczas tworzenia algorytmów inteligencji konsolowych zespołów. Muzykę zaś stworzyli Szkoci z zespołu Mogwai.

Demolition Racer to połączenie wyścigu z demolką, nad którym pracuje Pitbull Syndicate (w tym część ludzi, którzy pracowali nad *Destruction Derby*). 16 wózków, 12 tras i kilka naprawdę samobójczych trybów gry. Amerykańska premiera zapowiedziana została na jesień, miejmy zatem nadzieję, że u nas gra pojawi się jeszcze tej zimy.

Music doczeka się kontynuacji. Pracuje nad nią Jester Interactive.

Naughty Dog pracuje nad grą na PlayStation 2, która pozwoli im zerwać z wizerunkiem „tych od *Crasha*". Firma trzyma karty blisko przy sobie, ale wiemy już, że nie będzie to platformówka, w żadnej postaci. „Po zrobieniu trzech części *Crasha* czujemy, że zrobiliśmy już wszystko z tym enginem", powiedział szef firmy. Zapytany o wrażenia z nowej platformy odpowiedział: „nowy system jest ogromny. To większy skok niż przejście gier z 2D do 3D. Różnica jest jak między nocą a dniem. Nie sądzę, aby tamte dema (zaprezentowane w Tokio; jedno z nich stworzył Naughty Dog —

przyp. PSM) prezentowały wszystko, co ten system potrafi".

Virgin i Interplay połączyły siły. Firma Virgin Interactive wypadła w ubiegłym roku z czołówki europejskich wydawców gier po utracie lukratywnych umów na dystrybucję produkcji takich firm, jak Westwood i LucasArts. Zaś główny producent Interplaya, Shiny, nie wyrobił się z premierą *Messiaha*, a zamiast tego wyprodukował grę *Wild 9* — której nikt nie kupił. Dlatego ten alians przyda się obu stronom.

Interplay wykupił pakiet 49% akcji Virgin i zamierza stworzyć w Londynie połączoną siedzibę firm. Deal polega na tym, że Virgin będzie wydawać gry Interplay w Europie, zaś Interplay gry Virgin w Ameryce. Proste? Ale skuteczne: Virgin wciąż ma umowę na „europeizację" gier Capcomu, zaś Interplay ma Shiny, które... kto wie, może kiedyś skończy wreszcie *Messiaha*...

IMPREZA

15. maja w białostockim klubie Huta odbędą się finały mistrzostw regionu płn-wsch. Polski w *RollCage*. PSM objął patronat nad tą imprezą. Serdecznie zapraszamy tym bardziej, że po emocjonujących zmaganiach przewidziano techno party okraszone animacjami z PlayStation. Przy okazji: III edycja poznańskich Mistrzostw Polski w Grach Komputerowych odbędzie się w listopadzie.

Wild Wild West, film z Willem Smithem i Kevinem Klinem, typowany jest na przebój nadchodzącego lata. Nic zatem dziwnego, że powstanie jego adaptacja na PlayStation. Pracuje nad nią świeża na PSX-rynku, amerykańska firma SouthPeak Interactive. Grę zobaczymy jednak dopiero w przyszłym roku, kiedy wszyscy już zapomną o filmie ;).

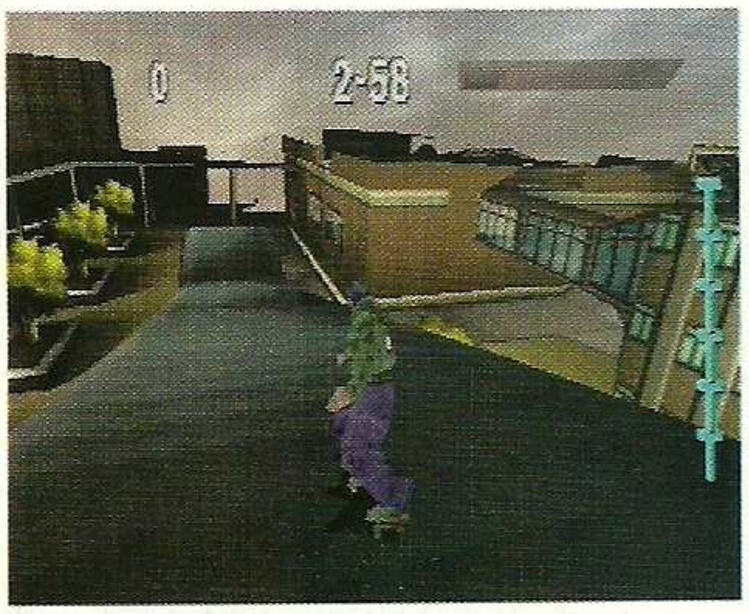
Medal Of Honour to gra osadzona w realiach II wojny światowej, tworzona przez DreamWorks tylko na PlayStation. Wyda ją Electronic Arts. Jest to przygodówka akcji z perspektywy osoby pierwszej: gracz wciela się w postać amerykańskiego szpiega i uczestniczy w serii „ci-

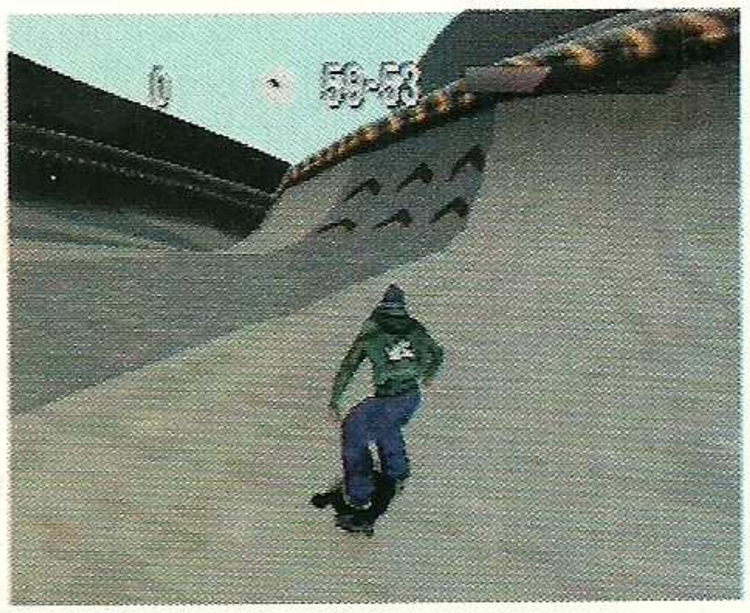
ONY HAWK'S PRO SKATER

SNOWBOARDING NA KÓŁKACH

Tak, tak, wiemy, że to skating był pierwszy i raczej snowboarding należałoby nazwać skatingiem bez kółek, ale tak nam się fajnie wymyśliło... Anyway, firma Activision pozyskała do współpracy mistrza skate'u, Tony'ego Hawka. Tworzony przez team Neversoft Entertainment *Tony Hawk's Pro Skater* zapowiada się o wiele bardziej realistycznie niż *Street Skater* EA. „Zawsze chciałem stworzyć grę, która oddawałaby realia i emocje związane z profesjonalnym skateboardingiem", powiedział Hawk. No cóż, skoro się nie umie tworzyć gier... trzeba zostać mistrzem i sprzedać twarz ludziom, którzy potrafią stworzyć porządną symulację. Jak pomyślał, tak uczynił.

Gra jest pełna prawdziwych elementów tego sportu. Bijatykowy system trików i combosów pozwala na robienie setek pięknych ewolucji, podczas gdy autostrady, szkolne boiska i centra handlowe tworzą realistyczną scenerię (to w takich miejscach odbywają się profesjonalne zawody?). Jest nawet tryb kariery, w którym gracz zmienia się z nieznanego amatora, który nie potrafi się zatrzymać przed ścianą, w hojnie sponsorowaną gwiazdę. Tryb dla dwojga na połączonym ekranie dopełnia całości.





TYPOWY TYP...

Dwunasty odcinek serialu o życiu na planecie PlayStation. Dziś:

TESTER GIER

Jak można się tego spodziewać, jest to (przeważnie) samiec spędzający 24 godziny na dobę i 7 dni w tygodniu w zamkniętych pomieszczeniach. Cierpi na anemię i niedożywienie, ale nie zdaje sobie z tego sprawy, ponieważ z powodu schorzenia oczu ledwo widzi własne, kościste kończyny. Nie jest żonaty, a rodzina dawno straciła z nim kontakt.

Imię: Erwin Montana.
Wiek: 23-letni facet o ciele uczennicy podstawówki.
A więc jest testerem gier, tak? Obecnie pracuje nad grą Catacomb Incursion firmy Soft Soft. Zadaniem Erwina jest wpadnięcie główną bohaterką na każdą możliwą twardą powierzchnię obecną w grze. I pod każdym możliwym kątem. I przy użyciu każdego możliwego widoku z kamery. Pracuje nad tym już trzy i pół tygodnia.
Jakie są uboczne skutki tej pracy? Co cztery godziny musi zmieniać opatrunki na palcach. Jego gałki oczne wystają z oczodołów na szypułkach, jak u ślimaka.
Czy ta praca czyni go szczęśliwym? Nie za bardzo. Tak naprawdę to chce robić gry, a nie je testować. Niestety, jego pomysł na logiczną układankę z użyciem osiemnastowiecznych francuskich mebli nie wiedzieć czemu nie spotkała się z entuzjazmem szefostwa. Erwin czeka więc, aż zwolni się etat gdzieś wyżej, powtarzając sobie, że wielu znanych producentów zaczynało od testowania gier.
A co z czasem po pracy? W domu lubi sobie dla pograć. Ot, tak, dla przyjemności...

chych" misji, np. ratowanie jeńców czy niszczenie tajnej broni wroga. Do dyspozycji oddano 15 autentycznych rodzajów broni z epoki, będzie też tryb dla dwóch współpracujących graczy.

Nowe *Gwiezdne Wojny* już za pasem, a tymczasem okazało się, że LucasArts być może wyda nie jedną, a dwie PSX-gry oparte na *Epizodzie I*. O pierwszej już pisaliśmy: *The Phantom Menace* będzie przygodówką i jest zapowiadana w Stanach na maj (data europejskiej premiery nie została określona). Druga gra nazywa się na razie *Star Wars Episode I: Racer* i oparta jest na pościgowej sekwencji z nowego filmu. Racer zapowiadany jest na PC i N64, jednak w notce prasowej LucasArts jest mowa o „przyszłych wersjach" planowanych na PowerMaca, PlayStation i kolorowego GameBoya. Czy i kiedy ujrzymy *Racera*, pozostaje pytaniem otwartym.

Dungeon Keeper 2 mimo zapowiedzi może nie trafić na PlayStation. Jak stwierdził przedstawiciel Bullfroga, „chłopcy koncentrują się obecnie nad kolejną częścią na PC. W tej chwili szanse są pół na pół".

Evil Zone to bijatyka, za którą zabrał się team Titus.

Batman znów zagości na PlayStation w 2000 roku dzięki sojuszowi Ubi Soft z Warner Bros. Tym razem będzie to produkcja na podstawie komiksu *The Adventures Od Batman And Robin.*

„Final Fantasy IX ukaże się już w 128-bitowym formacie". Tak zapowiedziała firma Squaresoft.

Ape Escape to trójwymiarowa platformówka Sony. Projekt jest jeszcze na wczesnym etapie, ale już można się spodziewać, że grać będziemy młodą małpką.

Tenchu doczeka się dwóch kontynuacji. Najpierw w Japonii ukaże się poprawiona wersja jedynki (płynniejsza animacja, edytor poziomów), a właściwa kontynuacja powinna uderzyć na Twój ulubiony sklep przed końcem tego roku.

Vigilante 8: Second Offence – taką nazwę przyjmie w końcu kontynuacja *V8*. Obiecano nam nowe umiejętności, postaci i dopałki, trudniejszy Quest Mode i oczywiście polepszoną grafikę.

Mission Impossible przeprowadzi się z ciasnego kartridża N64 na kompakt PlayStation już tego lata. Infogrames pracuje właśnie nad wykorzystaniem setek megabajtów nowego miejsca: m.in. znajdzie się tam profesjonalna ścieżka muzyczna.

Tricky Sliders to tytuł zapowiadanej w PSM 3/99 gry snowboardowej na podstawie saturnowej *Steep Slope Sliders*. Oprócz zwyczajowych trybów rozgrywki, zmian ubioru i deski, mistrzowskich replayów i trybu dla dwóch graczy na podzielonym ekranie Tricky Slider ma też jedną cechę, która dla odmiany JEST ciekawa: wieść gminna niesie, iż ukrytym zawodnikiem w grze będzie Leon z *Resident Evil 2*. To całkiem możliwe, bowiem producentem gry jest Capcom.

Pepsiman to PSX-gra sponsorowana przez znanego producenta wody z cukrem. Bohaterem jest metaliczny superheros, który wcześniej pokazywał się w japońskich reklamach Pepsi (ratował umierających z pragnienia ludzi) i na Saturnie.

Rozgrywka w stylu *Crasha* (bohater biegnie w głąb ekranu) dzieje się w prawdziwych lokacjach, np. San Francisco lub tokijskie metro.

MANS

OBA ZA KÓŁKIEM

e Mans 24 Hour to, jak nazwa wskazuje, symulacja słynnego wyścigu na licencji ACO. Nad grą pracuje Eutechnyx, a wyda ją maju Infogrames. *Le Mans* oferować będzie 48 szczegółowo przedstawionych samochodów, 24 rawdziwe teamy wyścigowe i grafikę w podwyszonej rozdzielczości 512x240 punktów.

d razu ciśnie się na usta podstawowe pytanie: czy gra też będzie trwać 24 godziny? Tak, w trybie Endurance. Jednak dla tych mięczaków, którzy nie mogą wytrzymać doby bez snu, picia/jedzenia i załatwiania potrzeb, producent litościwie oddał do dyspozycji możliwość zapisywania stanu gry.

Dużo wysiłku włożono w wierne oddanie zawodów. Po wybraniu teamu gracz może przystąpić do jednej z trzech klas: GT2 dla początkujących, GT1 dla średniaków i Prototype dla speców. Przed wyścigiem można pokręcić w charakterystyce wozu, zrobić próbne kółko, sprawdzić dane telemetryczne i znów pogrzebać w wozie. Wszystko jak w prawdziwych zawodach. Można także przebrnąć pełne 16 sezonów podczas których będzie Ci oferowana praca w konkurencyjnych teamach, co jest nowością w grach wyścigowych. Dla niecierpliwych jest tryb Arcade.

NOWY MAGAZYN TOTAL PLAYSTATION®
ZAWITA WRAZ Z NADEJŚCIEM WIOSNY!

PlayStation®

Będzie...
TOTAL
-nie
odjechane
i z płytą CD

ORIENT EXPRESS

CHCESZ WIEDZIEĆ, CO PISZCZY W JAPONII, ZANIM KTOKOLWIEK INNY SIĘ DOWIE? NASZ CZŁOWIEK NA WSCHODZIE - NICOLAS DO CONSTANZA - DONOSI.

„Mamusiu, to ja, tam za tym czerwonym stoiskiem!" AOU Show w pełnej krasie.

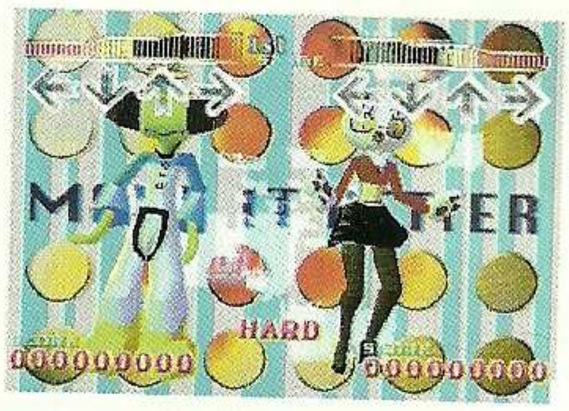
RYTMICZNA OBSESJA TRWA

Makuhari Messe odbyła się jedna z kluczowych w Japonii imprez promujących gry automatowe — AOU Show. AOU to skrót od Arcade Operators Union. Wielu producentów automatowych gier pokazywało tu tytuły, nad którymi aktualnie pracują. Część z nich ma spore szanse, by trafić w przyszłości na PlayStation.

W co będą grać Japończycy u schyłku millennium? Firma Capcom przedstawiła tradycyjną strzelaninę z przesuwem ekranu pod tytułem Giga Wing oraz kontynuację serii Street Fighter pt. Street Fighter III: Third Strike. Ta ostatnia produkcja oferuje nowe postaci oraz „Grade Judge System" — system oceniania zawodników. Poczynania gracza będą oceniane w czterostopniowej skali (A — bardzo dobrze, D — fatalnie). Poza tym brak innowacji.

Wielką popularnością cieszyły się gry żerujące na niesamowitej popularności w Oriencie gier muzycznych. Firma Konami — która zaczęła całe to szaleństwo grą Beat Mania — pracuje nad tytułami Guitar Freak i Drum Mania, dwoma nowymi grami „rytmicznymi", które można połączyć, by jamować we dwójkę. To jednak nie wszystko. W kolejce do wydania przez Konami czekają gry Dance Dance Revolution i Pop 'N' Music 2. Jaleco — kompania od wielu lat obecna na rynku arcade - ujawniła szczegóły na temat własnej gry naśladującej Beat Manię, o nazwie DJ. Gra jest rzeczywiście podobna do produkcji Konami, ale z jedną różnicą — nie jest zbyt dobra.

Nawet Namco dała się wciągnąć w tę „gorączkę sobotniej nocy". Firma prezentowała własnego konia w tych wyścigach — Rhythm Groove — ale zdecydowanie więcej uwagi poświęciła promocji strzelaniny Point Blank 2 (konwersja na PlayStation jest bardzo prawdopodobna, ponieważ jedynka sprzedawała się znakomicie) oraz wyścigów konnych Final Furlong 2 (marne szanse na PSX-wersję, ponieważ w tę produkcję gra się dosiadając plastikowego konia). Na stoisku Namco można było także zobaczyć

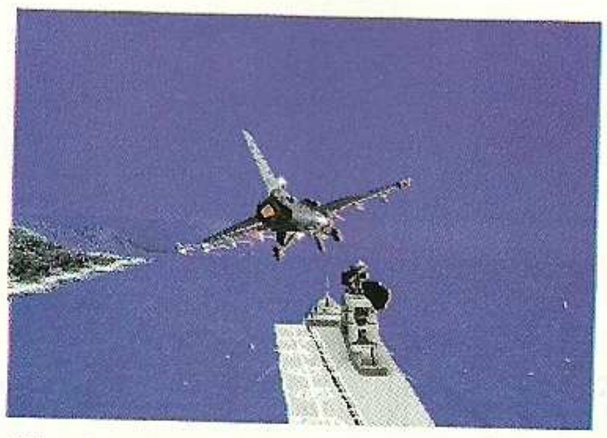


***Dance Dance Revolution* mimo fatalnej grafiki zachwyciła tłumy.**

RYTMICZNA LISTA KONAMI

Skoro już jesteśmy przy tematach rytmicznomuzycznych, warto przedstawić listę zapowiedzi Konami na PlayStation. Od niedawna w Japonii dostępna jest już PSX-wersja konsolowego hitu Pop 'N' Music, czyli czegoś w rodzaju Beat Manii, tylko dla dzieci. Tak jak w prekursorce, gracze muszą wykreować widowiskowe miksy zgodnie z rytmem muzyki. W P'N'M jednak do sterowania używa się nie atrapy vinylowego miksera, tylko siedmiu wielkich, kolorowych przycisków, a na ekranie widnieją natrętne podpowiedzi, co i kiedy nacisnąć. Grafikę i muzykę można określić jednym słowem: milutkie. Wersja na PlayStation w porównaniu z automatową wzbogaciła się o kilka nowych trybów rozgrywki oraz o świeże melodie.

Inną muzyczną konwersją, która ma się wkrótce ukazać na PlayStation, jest Dance Dance Revolution. Gra zadebiutowała na automatach w ubiegłym roku i oferowała graczowi cztery zamontowane w podłodze pady, wrażliwe na nacisk. Dzięki temu grą sterowało się po prostu tańcząc na padach. Jeśli gracz trzymał się rytmu i deptał po właściwych przyciskach, postać na ekranie wykonywała efektowne, taneczne combosy. Z pewnością to dziwaczna produkcja. Aby nie zepsuć efektu, do PSX-konwersji firma Konami wyprodukowała nowy kontroler do PlayStation - podkładkę, którą umieszcza się na podłodze i po niej tańczy. Wersja na naszą konsolę została także wzbogacona o tryb edycji i praktyki.



***WingOver 2* już nadlatuje nad Europę. *Let's Be A Pilot* byłaby lepszą nazwą.**

KTOŚ CHCE ZOSTAĆ LOTNIKIEM?

Firma JVC dokonuje ostatnich szlifów wersji PAL gry lotniczej *Let's Be A Pilot*. Na macierzystym rynku ta produkcja sprzedała się w liczbie 200 tys. kopii i dotarła do pierwszej piątki listy najpopularniejszych gier. Na rynek PAL ta produkcja trafi pod tytułem *WingOver 2* (wolelibyśmy oryginalną nazwę - przyp. PSM).

WALNIJ GO W JOJO!

Jojo's Venture to rzecz niezmiernie rzadka — płaska bijatyka firmy Capcom przeniesiona na PlayStation z automatów ;). Gra jest oparta na bardzo popularnej, mangowej serii komiksowej *Jojo's Bizarre Adventure* autorstwa Hirohiko Araki. Jest tu jednak kilka ciekawych pomysłów. Tak jak w mangowym pierwowzorze każda z 10 postaci ma coś w rodzaju wewnętrznego ducha (zwanego Standem), którego można przywołać jednym naciśnięciem klawisza. Wtedy duch wypływa z bohatera i wzbogaca rozgrywkę o nowy zestaw uderzeń. Co ciekawe, tylko Stand może wyprowadzać magiczne (i okraszone wspaniałymi efektami wizualnymi) combosy, podczas gdy właściwe postaci piorą się zupełnie zwyczajnie — rękami i nogami. Dzięki temu rozgrywka toczy się niejako dwutorowo.

Bardzo obiecująco wygląda także Tandem Attack: akcja się zatrzymuje, a gracz może zaprogramować Standa zestawem wbudowanych poleceń. Po wznowieniu rozgrywki Stand atakuje zaplanowanymi ciosami (do trzech ataków), a rzeczywista postać może w tym czasie wykorzystywać swoje waleczne możliwości. Słowem, *Jojo's Venture* wygląda na skrzyżowanie *Dark Stalkers* z *X-Men* i gdy ukaże się za kilka miesięcy, może nieźle skopać tyłki Japończykom.

ENIX I CZOŁGIŚCI

Fani firmy Enix czekający na najnowszą część rolpleja Dragon Quest mogą się rozerwać przy zabawnej, trójwymiarowej strzelaninie z czołgami w rolach głównych. Pop 'N' Tanks jest

podobna do *Vigilante 8*. Rozgrywa olejnych, trójwymiarowych are- zadaniem siedzącego w czołgu jest strzelanie do przeciwników i ie wrażego ognia. Można także mizować swojego stalowego ruma- ami dopałek. Podkręcony i po- biany pojazd można nagrać na amięci, dzięki czemu można two- ie zastępy unikatowych konstruk- wyboru jest osiem czołgów róż- się nieco sterowaniem. Pojazdy i kie scenerie mają dużo cieszących etali, a całość utrzymana jest w ko- wym stylu.

AMPIRY VS EOROMANTYCY

ampire to gra RPG, która wskrze- sza dziewiętnastowieczne opo- wieści o Draculi i numery w stylu aj do piekieł, siło nieczysta!". Gra czerpie sporo z hitu Konami pt. Castlevania i przedstawia historię dwóch rodów: Nosferatu (wampiry) i Duran (ludzie) — które walczą ze sobą od wielu pokoleń i nie zanosi się, aby przestały w najbliższej przyszłości. Wcielasz się w członka klanu Duran, a Twoim zadaniem jest wyszukiwanie wampirów w dzień i zabijanie ich gdy śpią. Nocą zaś krążysz po ulicach ratując niewinne niewiasty (i nie tylko) przed atakami krwiopijców. Żeby było ciekawiej, członkowie każdego klanu dysponują rzadkimi i charakterystycznymi tylko dla nich zdolnościami. Nosferatu mogą zamieniać się w wilki i nietoperze, zaś przedstawiciele rodu Duran potrafią śpiewać „Her name is Rio...", noszą pastelowe mundurki, makijaż i mają tapirowane włosy. OK, to tylko żart...

ire zapowiada się naprawdę smakowicie.

電撃 PlayStation LISTY DENGEKI*

TOP 10 — SPRZEDAŻ W JAPONII

1. Bass Landing
2. Tales Of Phantasia
3. Kashira Moji D
4. Crash Bandicoot 3
5. Beat Mania
6. Simple 1500 Series Vol. 1
7. Street Fighter Zero 3
8. Deep Freeze
9. Ridge Racer Type 4
10. Beat Mania 3rd Mix

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

1. Kidoosenseshi Gundam
2. Final Fantasy Collection
3. Dragon Quest VII
4. To Heart
5. Saga Frontier 2

ULUBIONE GRY CZYTELNIKÓW

1. Final Fantasy VII
2. Tales Of Phantasia
3. Denso Suikoden II
4. Xenogears
5. Star Ocean: Second Story

* Powyższe listy podajemy za Dengeki PlayStation, najpopularniejszym magazynem dla fanów PSX w Japonii.

SONY PlayStation

Sprzedaż Wysyłkowa

Czynne 7 dni w tygodniu

TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614

Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!**

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł
Abe's Exodus	209.00
Actua Soccer 3	199.00
Asterix	**199.00**
Civilzation 2	**209.00**
Colin McRae Rally	199.00
Crash Band. 3 - NOWA CENA	**139.00**
Fifa '99 - wer. ang.	199.00
Formuła 1 '98	199.00
Gran Turismo - NOWA CENA	139,00
ISS Pro '98	209.00
Libero Grande	199.00
Media Evil - NOWA CENA	**139,00**
Metal Gear Solid	**219,00**
Monster Seed	**199.00**
Need for Speed 4	**199.00**
Premier Manager '99	209.00
Rolle Cage	**199.00**
Sensible Soccer	199.00
Spyro the Dragon -N. CENA	**139,00**
Tekken 3 - NOWA CENA	**139,00**
Toca Touring Car Champ. 2	199.00
Tomb Raider 3 - wer. ang.	209.00
Twisted Metal 3	199.00
X-Man vs Street Fighter	199.00

Platynowa seria :	
Command & Conquer	**109.00**
Crash Bandicoot	109.00
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Fighting Force	109.00
Formuła I	**109.00**
Gex 3D	119.00
Grand Thief Auto	**109.00**
Hercules	109.00
ISS Pro	**109.00**
Lucky Luke	109.00
Mickey's World Adventures	109.00
Mortal Kombat Trilogy	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	**109.00**
O.D.T.	**109.00**
Pitfall 3D	119.00
Resident Evil	**109.00**
Ridge Racer Revolution	109.00
Soul Blade	**109.00**
Street Fighter Plus Alpha	109.00
Tekken 2	109.00
Time Crisis	109.00
Toca (Dual Schock)	109.00
Tomb Raider 2	**109.00**
Total NBA '98	109.00
Treasure of the Deep	109.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria :	
Konsola PlayStation (D. Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Dual Shock (oryginalny)	**129.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 blok.	**109.00**
RF Adapter - kabel antenowy	69.00
RGB Scatr Cabel (EURO)	39.00
Pro Action Replay	**99.00**

Uwaga !!!
SUPER PROMOCJA !!!

Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:

- **Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł**
- **Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł**
- **Pro Action Replay w cenie 79 zł**
- **RF Adapter w cenie 49 zł**
- **Joypad (oryginalny) w cenie 49 zł**

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Nasz adres: *Oficjalny Polski PlayStation Magazyn*, Marsa 6, 04-202 Warszawa E-mail: rbm@wa.onet.pl

kontakt

Na początek, wyjątkowo, oderwiemy się na moment od zwyczajowych pytań z cyklu „czy możecie zamieścić grę x na coverze", „kiedy wyjdzie Tekken 5" czy „gdzie można kupić PlayStation 2?". Oto list, którego treść została zamieszczona w brytyjskim PSM (i wcale nie był to numer kwietniowy). Jej autorką jest pani Berye Flynn, a dlaczego jest taki wyjątkowy, przekonasz się czytając go.

Jestem kobietą, mam 52 lata i kocham *Resident Evil*. Ostatnio spędziłam wiele godzin nad *Resi 2*, próbując polepszyć mój wynik. Wspomaga mnie w tym moja 76-letnia matka. Mam straszliwe kłopoty z odciągnięciem jej od PlayStation. „Jeszcze tylko pół godzinki, kochanie" jest jej najczęstszym okrzykiem, gdy próbuję odkleić ją od maszynki. Kocha ją. Moja córka, która ma 25 lat, także ma PlayStation. Jedna z moich sióstr, 34 lata, ma konsolę, a starsza siostra, która ostatnio przeszła na emeryturę, właśnie kupiła sobie własną maszynkę, ponieważ bardzo jej się spodobało, gdy grała u mnie. Tak więc w mojej rodzinie jest pięć kobiet w różnym wieku, które kochają PlayStation. Żadna z nich nie lubi głupiutkich gierek, preferujemy rzeczy w stylu *Resident Evil* i *Tomb Raider* — gry, w których trzeba myśleć. Pushy na waszej płycie była świetna, tak samo jak *Rocks&Gems*. Także *Kula World* okazała się bardzo dobra. Istniejemy, jest nas mnóstwo, więc — mężczyźni — nie traktujcie nas z góry. Ufff, to jak w tym dowcipie o facecie, który ma 100 lat, a zaraz potem okazuje się, że żyje jego ojciec i dziadek. List jest częścią większej, listowej dyskusji na temat „Kobiety i PlayStation", jaka rozgorzała na łamach brytyjskiego PSM. Oczywiście nie zamierzam jej przytaczać — mamy masę własnych listów, na które trzeba odpowiedzieć. A zatem do roboty.

WASZYM ZDANIEM

Kontakt — niepotrzebna rubryka. Różne matoły piszą głupie pytania, a wy musicie na nie odpowiadać. Z tym się nie zgadzam (jak również z sypaniem „matołami"). Być może Ty już wszystko wiesz na każdy temat związany z PlayStation, ale niektórzy kupili konsolę miesiąc temu i nie mają pojęcia o wielu rzeczach. Niektóre pytania są „dziecinne", inne się powtarzają, ale trzeba cierpliwie na nie opowiadać - w końcu to między innymi ci pytający opłacają nam czynsz za mieszkania, nowe gry, jedzenie itp. Generalnie Kontakt nikomu (prawie) nie przeszkadza, a niektórzy nawet postulują o zwiększenie jego objętości (poza tym, gdy już znalazłeś się w Kontakcie, czy automatycznie także stałeś się matołem? ;).

Rozśmieszyła mnie sytuacja z PSM 3/98, gdzie została zmieszana z błotem gra *MK Mythologies: Sub Zero* (słusznie zresztą, takie popeliny nie powinny się pojawiać na konsolę o takiej renomie), a kilka stron dalej na reklamach firmy wychwalały tego gniota opisując go jako wielki hit! Nie uważacie, że to trochę nie w porządku?

Jeśli zajrzysz na dół stopki, zobaczysz zdanie „Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń". I tyle — każdy, kto wynajmie sobie kawałek naszego magazynu, może tam napisać, co chce (w pewnych granicach, ofcoz). Każda reklama ma chwalić ofertę danej firmy, a nie podawać rzetelną informację — nie wolno kłamać, ale wolno naciągać prawdę. Dlatego jeśli ufasz reklamom, to dobra rada na resztę życia — przestań. To, że mleko A reklamuje śpiewająca krowa, nie znaczy, że jest lepsze od niereklamowanego mleka B.

Moje drogie pismo. Podkreślam drogie, ponieważ płacąc za wasze pismo 22 złote popełniłem swój wielki błąd życiowy. Wasz magazyn oferuje tyle zapowiedzi i recenzji, ile moja babcia upiekła w życiu ciastek. Muszę dodać, że ona nie umie piec. Wasze dema są do bani, tyle ich jest, że rzygać się chce! Poza tym nie robicie żadnych konkursów. Macie też niecałe 100 stron, a połowę marnujecie na reklamy. Na razie koniec krytyki, ale nie olejcie tego listu, tylko go wydrukujcie, gdyż chcę usłyszeć waszą odpowiedź. Hmm, pozostaje mi tylko złożyć kondolencje z powodu utraty 22 zł na pismo, które Ci się nie podoba. Recenzujemy wszystkie PSX-gry, jakie wychodzą w wersjach PAL, więcej się już nie da, to nie nasza wina, błagamy o przebaczenie. Podobnie zapowiedzi — zajmują niemal połowę każdego numeru — czy chciałbyś jeszcze więcej? Co do dem na coverze, to nawet nie przychodzi mi na myśl żadna śmieszna riposta. Żaden inny magazyn o PlayStation nie ukazuje się co miesiąc z PSX-płytą CD, więc nawet gdyby na naszym coverze były dwa półminutowe dema, wypadalibyśmy lepiej niż inne pisma. A dem jest ostatnio ok. 10, w tym pełna wersja, w którą można grać całymi tygodniami, a także takie rodzynki, jak demo *Metal Gear Solid* oferujące kilkugodzinną rozgrywkę. Co do konkursów - zgadzam się, powinno być ich więcej i właśnie nad tym pracujemy. Natomiast na reklamy marnujemy nie połowę, a 8-12% objętości pisma. To mało — i bardzo dobrze (dla czytelników). OK, nie olałem tego listu, odpowiedziałem na niego, ale to nie zmienia faktu, że NICZEGO ON NIE WNOSI! Czy słyszałeś kiedykolwiek pojęcie „konstruktywna krytyka"? Teraz Twój ruch — oczekuję listu pod tytułem „Jak podźwignąć PSM z bagna marności" ;).

PYTANIA

Czy jeśli ukaże się PSX2, PSM zaprzestanie działalności, czy przerzuci się na PSX2? Nie masz większych zmartwień? Bo my mamy i nie zastanawiamy się na razie „co będzie". Przyjdzie na to czas, gdy ukaże się PSX2.

Mam problem z grą *Abe's Exoddus*. Nie wiem jak przejść z tunelu 5 do 6. Dochodzę do wielkich drzwi, wchodzę w nie, konsola zaczyna coś wgrywać i tak już zostaje (czekałem pół godziny). Wygląda na to, że masz wadliwy egzemplarz gry. Sprawdź spodnią (czarną) stronę płytki: być może jest zabrudzona lub porysowana. W tym pierwszym przypadku delikatnie wyczyść zabrudzenia (pocierając miękką, czystą szmatką wzdłuż promienia płyty). Jeśli jest porysowana — masz pecha, na drugi raz bardziej dbaj o swoje gry. Przy okazji info dla tych, którzy „zwyczajnie" utknęli w grze *Abe's Exoddus*: dokładny opis jej przejścia rozpoczął się w PSX Fanie 2/99 i potrwa przez kilka następnych.

W marcu 1998 roku zdecydowałem się na kupno konsoli. Byłem jeszcze niezorientowany, a koledzy mówili mi „przerób konsolę, będziesz mógł kupować tańsze gry". Więc posłuchałem ich. Wkrótce przeczytałem wasz artykuł na temat piractwa. Uświadomiłem sobie, że wyrzuciłem kasę w błoto. Od tamtej pory kupuję tylko oryginalne gry. Chciałbym się was poradzić, czy wymiana czytnika wytępi piractwo z mojej konsoli? Wymiana czytnika nie „wytępi piractwa z Twojej konsoli", ponieważ to nie czytnik uległ przeróbce. Dużo się mówi o montowaniu pirackich chipów w PlayStation, ale jakoś nigdy nie słyszałem, żeby ktoś próbował je stamtąd wymontowywać. Dlatego jedyne, co Ci pozostaje, to dalsze używanie oryginałów i nadzieja, że przerobiona konsola nie odmówi któregoś dnia współpracy (co może ale NIE MUSI nastąpić). Inną sprawą jest taka *Final Fantasy VIII*. Jak podaje Square, japońska wersja gry nie ruszy na przerobionych konsolach. Jeśli także wersja PAL będzie w ten sposób zabezpieczona, to nie pograsz nawet na oryginale. A jeśli inne firmy pójdą w ślady Squaresoftu...?

Mój tata ma 71 lat (nie żartuję). Kupiłem sobie *Spyro The Dragon* i od tamtej pory nie mogę się dostać do konsoli. Mój tata dosłownie zakochał się w tej grze. Co mam robić? Uwielbiam czarny humor, więc moja odpowiedź brzmi: czekać. W końcu tatuś ma już 71 lat...

Kumpel mówi mi, że drukowane w PSM tipsy nie zadziałają z demami na waszym coverze. Jeszcze ani razu nie zadziałał mi kod do przeskakiwania leveli z demek, a próbowałem ze 40 razy przy *Tomb Raiderze*. Sorry — nie możesz przeskoczyć do czegoś, czego nie ma. Skoro demo na naszym coverze ma tylko jeden poziom, nie spodziewaj się, że jakimś cudownym tipsem znajdziesz się w innym levelu! Tipsy są przeznaczone dla pełnych wersji gier i w większości przypadków nie będą działać z demami.

Wszyscy chcemy dużo mangi. Zamiast tylu recenzji różnych głupich gier (na przykład *Bust-A-Move*) zróbcie kącik mangi. Nic z tego. Poza „wami wszystkimi" (pod listem podpisana jest jedna osoba) jakoś nikt nie pisze do nas z prośbą o mangowy kącik. Piszemy o mandze w różnych obszarach PSM wtedy, gdy jest to związane z naszą konsolą. Natomiast nie stworzymy oddzielnego działu o mandze, tak samo jak nie stworzymy działu o samochodach, muzyce, znaczkach pocztowych i innych zagadnieniach nie związanych z tematyką naszego pisma.

Zareklamujcie się piśmie (tu nazwa magazynu o konsolach). Powinni się zgodzić, skoro wy reklamujecie *Gry Komputerowe*. *Gry Komputerowe, PSX Fan, PSM, PSM Total, PSM Special* i kilka pism nie traktujących o PlayStation — to wszystko wydawane jest przez jedno wydawnictwo - CGS. Dlatego promujemy się nawzajem. Natomiast nikt nie pozwoliłby sobie na zamieszczenie na swoich łamach reklamy bezpośredniej konkurencji. Poza tym pismo, które wymieniasz w liście, nie jest przeznaczone dla potencjalnych czytelników PSM — ten magazyn opisuje japońskie piraty i kupują go Ci, którzy chcą wiedzieć, co nowego można kupić na stadionie, giełdzie czy w innym miejscu, gdzie handluje się kradzionymi grami. Czytelników tamtego pisma nie interesuje, jakie gry trafiły właśnie do sklepów w wersjach PAL, dlatego reklama w tym magazynie byłaby dla nas stratą pieniędzy.

Czy lubicie *Archiwum X* i *Przystanek Alaska?* Ha, co za pytanie! Osobiście nie gustuję w żadnym z powyższych. Wolę pierwszą serię *Millenium* i „zakrętki" w stylu *Twin Peaks*. Hot powiedział, że lubi oba seriale, pod warunkiem że nie ma ufoków i akurat w tv leci co innego...

Dlaczego po włączeniu niektórych dem z PSM coverCD, aby z powrotem wrócić do spisu gier, trzeba resetować konsolę? Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia. Może twórcy nie przystosowali pewnych dem do poprawnego usunięcia się z pamięci?

Rafał Belke

KIM DO LICHA JEST: TAKE 2

DATA POWSTANIA: 1993.
KWATERY: Główna siedziba w Nowym Jorku, biura w Windsorze, Paryżu, Monachium, Sidney, Toronto i Tokio.
LICZBA PRACOWNIKÓW: 200.
KLUCZOWE POSTACI: Ryan Brant — prezes i dyrektor generalny.

HISTORIA: Gry produkowane przez Take Two Interactive absolutnie nie odzwierciedlają młodego wieku firmy. Weterani PlayStation pamiętają zapewne kontrowersyjną *Grand Theft Auto,* która zagościła nawet na czołówkach europejskich gazet i w serwisach informacyjnych na początku 1998 roku. Młodsi stażem posiadacze PlayStation mogą wrócić pamięcią do mistrzostw świata we Francji i gry *Golden Goal,* aby zobaczyć, do czego programiści Take Two Interactive są zdolni.

Sugerowanie, że Take Two ogranicza się do jednego typu gier, nie jest tym, pod czym szefostwo firmy mogłoby się podpisać — Take Two/Jack Of All Games to największy (poza Sony) dystrybutor gier w Ameryce...

Marzec 1998 był kluczowym okresem w historii Take Two. Firma przejęła wtedy BMG Interactive i założyła w Lincoln (Wielka Brytania) swoje własne studio producenckie gier na Gameboya. Wraz z BMG, Take Two nabyła prawa do kolekcji świetnych gier, na przykład *GTA* (PSM 1/99, 8/10), *Gex 3D: Enter The Gecko* (PSM 7/98, 8/10), *Golden Goal* (PSM 8/98, 8/10) oraz odnosząca zadziwiające sukcesy *Pandemonium* (PSM 2/97, 9/10).

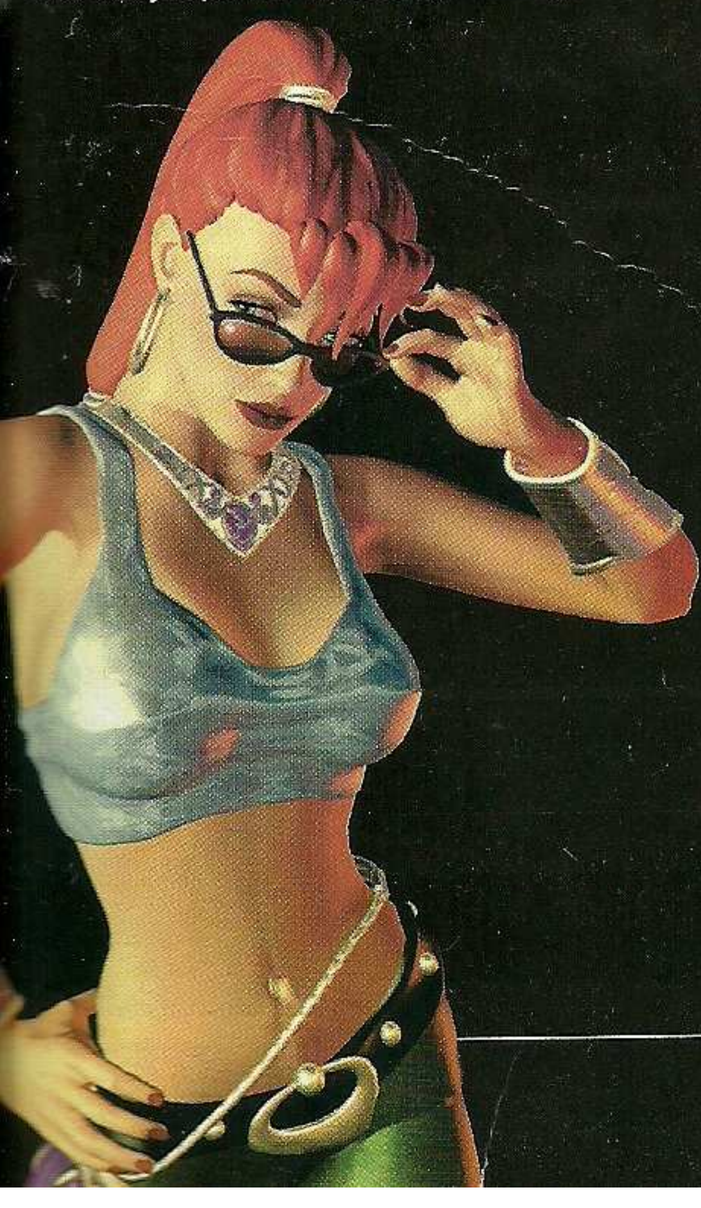
Celem zdobycia jeszcze większego rozgłosu niż Monica Lewinsky, Take Two zdołała podpisać w maju 1998 roku przełomowe porozumienie z Gathering Of Developers Inc. W wyniku tego firma pozyskała wielu doświadczonych producentów pochodzących z takich wchodzących w skład konsorcjum GOD firm, jak 3D Realms, Edge Of Reality i Ritual Entertainment. Ubiegły rok najwyraźniej pozwolił firmie zdobyć odpowiednią formę konieczną do uczestniczenia w wyścigu o klientów w roku 1999...

DZIŚ: Będąc we wspomnianej już dobrej formie, Take Two liczy na pełen sukcesów rok. Oczywiście w przeddzień premiery kontynuacji *GTA*, pierwsza część (dostępna obecnie w Platynowej Serii) może liczyć na zwiększony popyt — szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że jej znajomość przyda się, aby móc w pełni rozkoszować się nową częścią cyklu. Osadzona w realiach lat sześćdziesiątych *GTA London* obiecuje tyle samo krwi, jeszcze więcej agresji i kolejną lekcję jak pozbywać się tych irytująco niewinnych ludzi. Miejmy nadzieję, że i teraz nie obędzie się bez porządnej porcji kontrowersji.

Z kolei do młodszej części rynku miłośników RPG adresowana jest gra *Monkey Hero* (PSM 3/99, 7/10). Ta gra stanowiła dosyć udaną próbę wprowadzenia młodszych graczy w tajniki RPG, stanowiąc pomost pomiędzy takimi grami, jak *Alundra* (PSM 5/98, 9/10) i *Final Fantasy VII* (PSM 1/98, 10/10). I tak też się stało.

Jedna z najbardziej obiecujących gier tego roku, *Rainbow Six,* zapowiadana jest jako produkcja, która może rzucić wyzwanie *Metal Gear Solid*. Najważniejszą zaletą *Rainbow Six* jest fakt, że jest zdecydowanie bardziej realistyczna niż przebój Konami. Musimy jeszcze trochę zaczekać, aby przekonać się czy antyterroryści są lepsi w podkradaniu się niż Solid Snake.

Oczywiście skoncentrowanie się Take Two na produkcji, przejmowaniu i wydawaniu wszystkiego, co można zaliczyć do kategorii software'u (także na PC, N64 i Dreamcasta), stanowi obraną przez firmę strategią mającą wprowadzić ją w następne tysiąclecie. Radzimy uważać na tę firmę...



PLAYSTATION **PORTFOLIO**

PANDEMONIUM 2
Powrót ulubionego bohatera platformówek, błazeńskiego Fargusa. Uwielbialiśmy patrzeć jak biega, skacze i spada. Często tracąc przy tym życie.

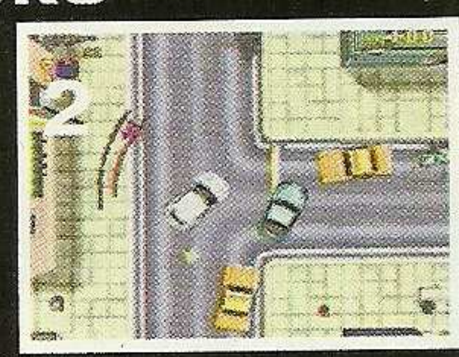
GEX 3D
Zwinna jaszczurka o tendencjach do używania języka zamiast kończyn. Trójwymiarowość tego tytułu była miłą odmianą w stosunku do płaskości poprzedniej części.

GOLDEN GOAL
Oficjalna gra nie Mistrzostw Świata, ale reprezentacji Anglii na te mistrzostwa. Co prawda ci ostatni nie bardzo się spisali... Podobnie sama twarz Beckhama nie gwarantuje jakości gry.

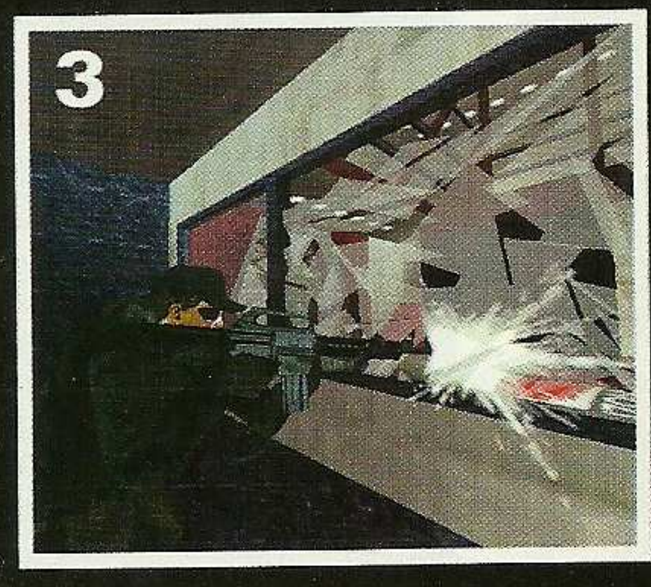
GTA
Maleńkie samochody i maleńcy ludzie robiący sobie różne maleńkie przykrości. Zasłynęła z tego, że nauczyła dzieci jak kląć, a staruszki zamieniła w demony śmierci.

PRACA **W TOKU**

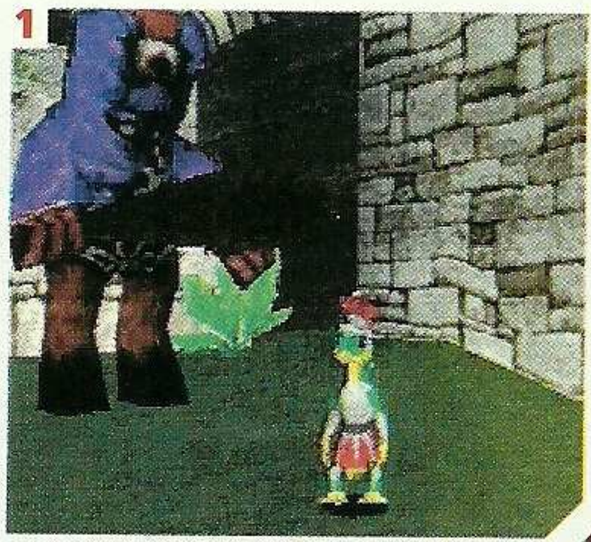
SPECIAL OPS
Kolejna porcja strzelaniny, tym razem ciesząca się wsparciem ze strony czołowych producentów uzbrojenia, co ma zapewnić pełen autentyzm. Po co szlajać się po polach Niemiec, kiedy można wygodnie zasiąść w fotelu?

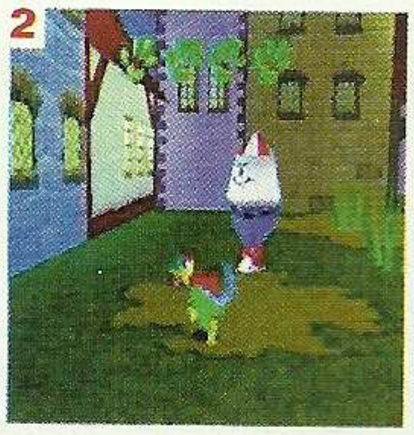


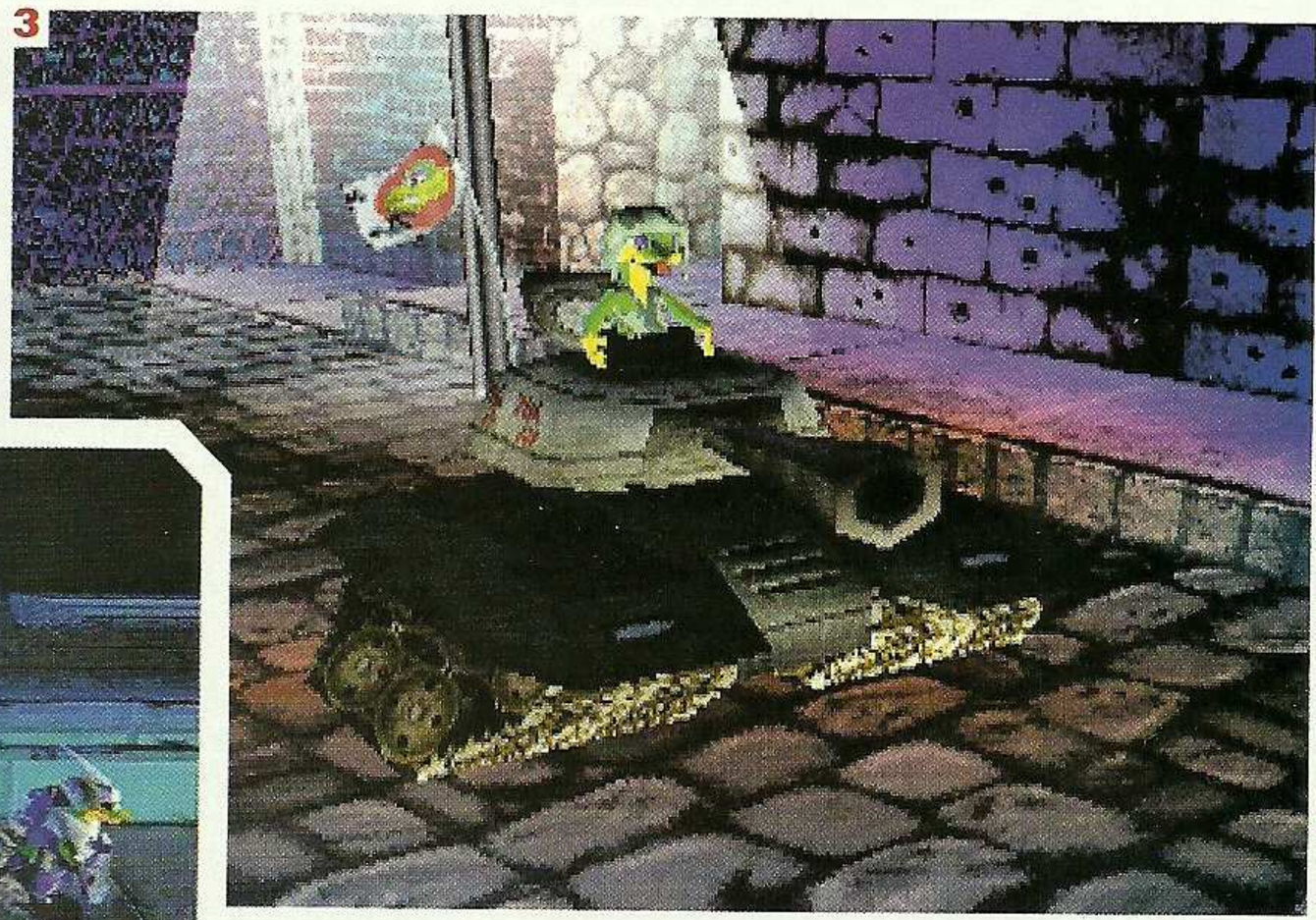
GTA LONDON
Podobna do *GTA*, tylko osadzona w realiach końca lat sześćdziesiątych. Tym razem mamy możność zapoznania się z ciemniejszą stroną brytyjskich realiów.



RAINBOW SIX
Uważajcie. Zapowiada się na coś wielkiego. Sześciu ludzi narażających życie szturmując ambasady lub wysadzając je w powietrze. Kierujemy ich poczynaniami. Zabij i wygraj. Więcej informacji wkrótce.







[1] Stoi sobie w sukience i nie wadzi nikomu... [2-4] i nagle rozpętuje się piekło z czołgami i wielkimi robotami.

PROFIL

Glen Schofield

Stanowisko: Dyrektor.

Twoje zadanie: Szef bandy, to jest zespołu, odpowiedzialnego za *Gex: Deep Cover Gecko*. Kieruję zespołem producenckim i nadzoruję codzienną pracę twórczą tak, aby gra została ukończona na czas i w ramach ustalonego budżetu (mrugnięcie okiem). Jako grafik zajmuje się również wszystkim tym, na co inni graficy po prostu nie mają czasu.

Poprzednie projekty: W Crystal Dynamics byłem szefem zespołów *Gex: Enter The Gecko* i *Akuji The Heartless*. Pracuję w tej branży już od dziesięciu lat w takich firmach, jak Absolute Entertainment i Capcom USA.

Inspiracje gry: Tak długo, jak istnieje telewizja, kino i kultura pop, nie narzekamy na brak inspiracji przy projektowaniu leveli i tworzeniu oprawy dźwiękowej. Dla naszych projektantów, grafików i programistów nie istnieją żadne świętości. Inspiruje nas wszystko, co oglądamy w telewizji, w kinie, a nawet czytamy w książkach.

Ulubiona gra: Może wyda się to trochę staroświeckie, ale najbardziej lubię strzelanki. Wśród moich ulubieńców znajduje się seria *Contra*. Obecnie mój zachwyt wzbudziła *Einhander* na PlayStation.

GEX: DEEP COVER GECKO

Jaszczurka powraca doskonalić szpiegowskie rzemiosło.

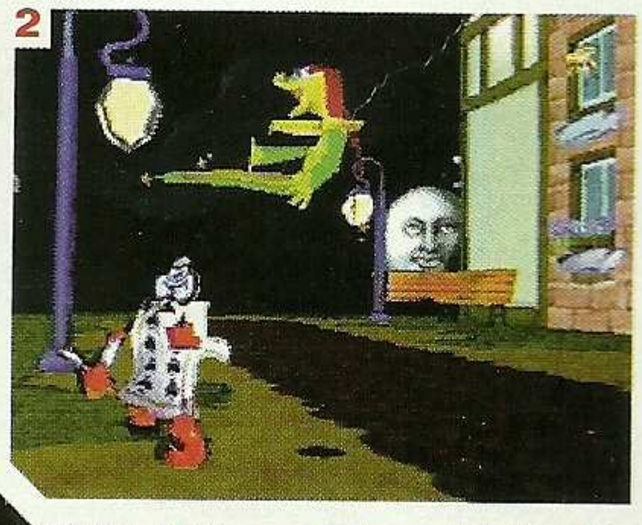
Gatunek: Platformówka 3D
Wydawca: Eidos
Producent: Crystal Dynamics
Premiera: Kwiecień

Pokażcie nam gekona. Tak, oto czwarte wcielenie skocznej gadziny o długim języku i zdaniem Glena Schofielda najlepsze ze wszystkich. PSM pozostaje wstrzemięźliwy w ocenach, ale postanowiliśmy oddać głos panu Schofieldowi.

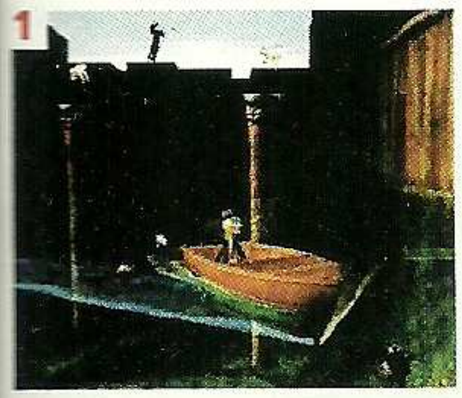
Czym różni się ta gra od poprzednich tytułów z serii *Gex?*
Staramy się zachować konsekwencję w serii, ale w każdej grze próbujemy maksymalnie rozwinąć rozgrywkę. W *Gex: Deep Cover Gecko* zastosowaliśmy nowy, intuicyjny system pracy kamery, wtłoczyliśmy więcej leveli, przeciwników, żartów, przebrań i zupełnie nowe mechanizmy.

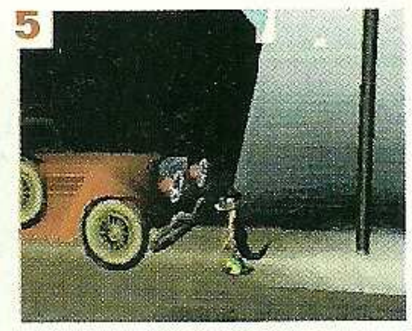
Jakieś nowe, rewolucyjne rozwiązania, które sprawią, że *Gex: DCG* będzie wyróżniał się z tłumu?
Jasne, że tak! Tym razem Gex nauczył się szybować, strzelać, pluć ogniem i lodem, a także prowadzić różne pojazdy. Na przykład na poziomie wojennym, *Gex* ma możliwość wskoczenia do czołgu i ostrzeliwania otaczających go przeciwników i budynków. Gex ma do dyspozycji sześć pojazdów a także może dosiadać osiołka celem dostania się w bardziej niedostępne tereny, wielbłąda do pokonywania rozpalonych piaszczystych pustyń, kangura i innych wierzchowców. Nawet stroje pełnią określone role. Na przykład Gex może użyć peleryny z kostiumu wampira i poszybować w powietrzu.

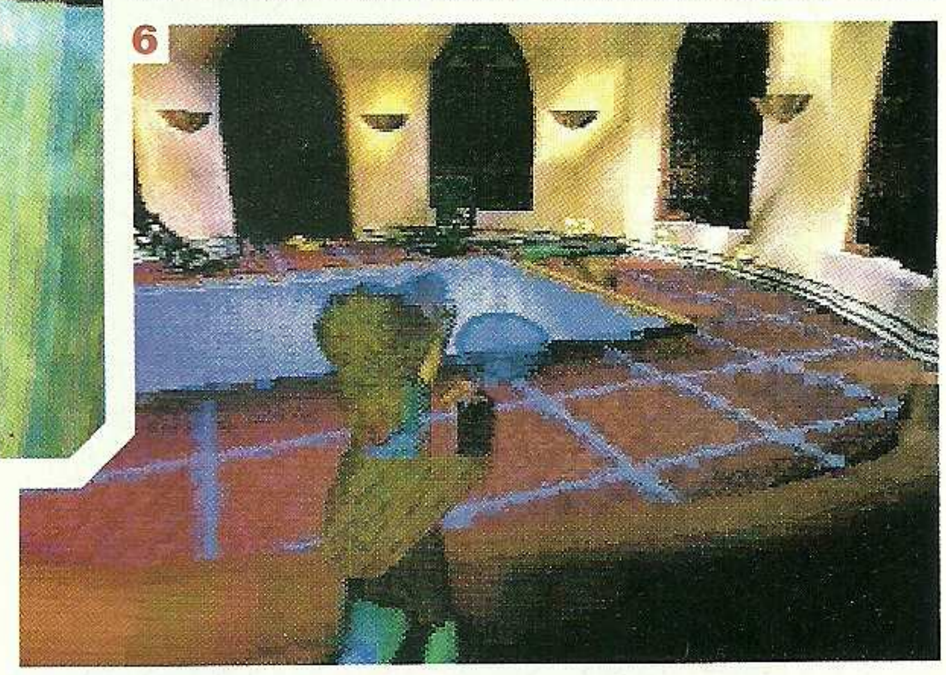
Co jest najlepszym elementem nowego *Gexa?*
Na poziomie zagadkowym Gex przebrany jest za Sherlocka Holmesa i posługuje się szkłem powiększającym. Kiedy przy pe-



[1] Czas na małą przejażdżkę. [2] Nie zabrakło również surrealizmu w stylu Salvadora Dali. [3] Nie ma rady, trzeba trochę poskakać. [4] Dużo radości z nowego kapelusza.







[1] „Do wioseł!" [2-3] Bez łódki można popływać pieskiem. [4-6] Duże zróżnicowanie scenerii w jakich znajduje się nasz ogoniasty przyjaciel powinno zachęcić wszystkich miłośników Gexa do obejrzenia wszystkiego na własne oczy.

wnych obiektach przechodzi w tryb obserwacji, zostaje zminiaturyzowany i przeniesiony na ten obiekt. Coś jak Guliwer w krainie olbrzymów. Na powierzchni obiektu będzie można znaleźć różnego rodzaju użyteczne przedmioty i skarby. Aby wrócić do normalnej postaci, wystarczy, że Gex zeskoczy z obiektu.

A co zachęci graczy do ponownego spróbowania sił?
Wydaje mi się, że sama postać Gexa. Nigdy nie wiadomo co nasz szalony bohater zrobi czy powie. I ta gra wiernie odzwierciedla osobowość Gexa.

Jakie motywy (i stroje) pojawiają się tym razem w grze?
W tej grze Gex ma do dyspozycji 25 różnych przebrań. Nie ma tu miejsca, aby opowiedzieć o wszystkich, ale znajdziemy wśród nich mundur wojskowy, strój pirata, ubranko kowboja oraz pancerz mecha. Kostiumy te odgrywają istotną rolę w przebiegu rozgrywki. Na przykład na poziomie pirackim Gex ma zamiast ręki hak, dzięki któremu może ześlizgiwać się po linach.

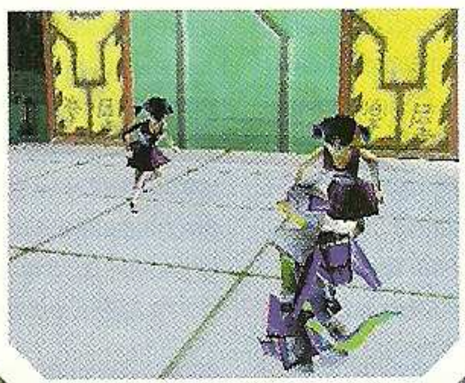
Szczegółowość, głębia, liczba leveli i tym podobne sprawy?
Gra jest dosyć duża i składa się z 34 leveli, włączając w to poziomy bonusowe i końcowe. Na początku można wybrać tylko jeden level, ale na późniejszych etapach gry jednocześnie będą dostępne dwa lub trzy. Na każdym levelu do wykonania są trzy misje. Za pomyślne wypełnienie każdej z nich dostajemy pilota zdalnego sterowania, który może posłużyć do otwierania kolejnych leveli.

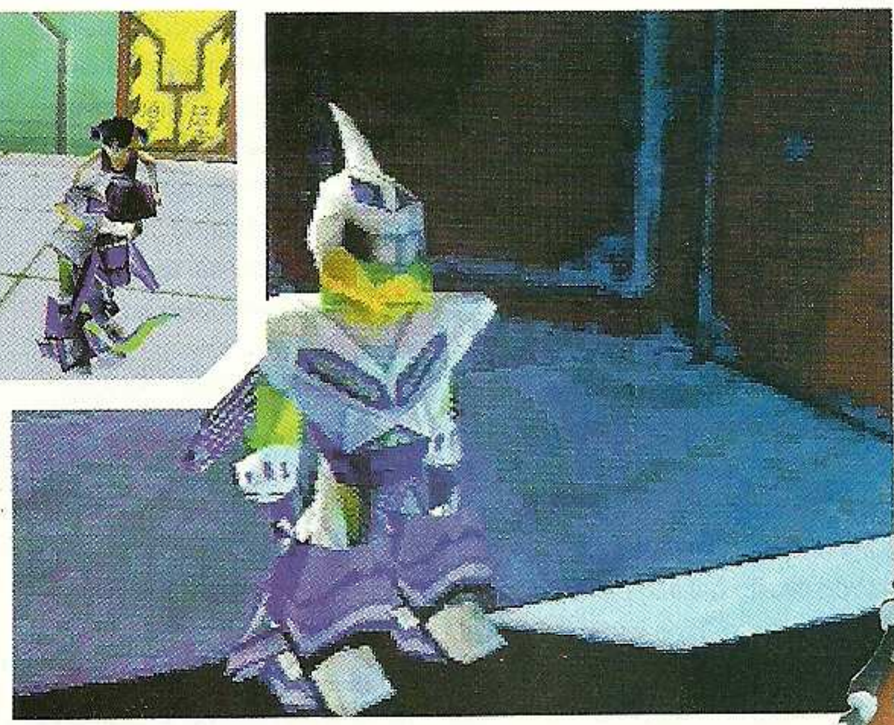
Czy w grze pojawiło się coś zupełnie nowego?
Umieściliśmy sekretne postaci, których poczynaniami można kierować. A czy wspominałem o agentce specjalnej Xtra, w której postać wcieliła się Marliece Andrada (ta ze Słonecznego Patrolu)? Z Gexem łączy ją podobny związek jaki łączy Miss Moneypenny z Jamesem Bondem. Swoją rolę agentki specjalnej odgrywa przy wykorzystaniu wstawek filmowych. Marliece zostaje porwana na samym początku gry i komunikuje się z Gexem za pośrednictwem wideozegarka.

A plotki na temat słynnych osobistości występujących w levelu zapaśniczym WWF? O co w tym wszystkim chodzi?
To wierutne kłamstwo, ale mogą pojawić się sobowtóry znanych i sławnych. Zobaczycie.

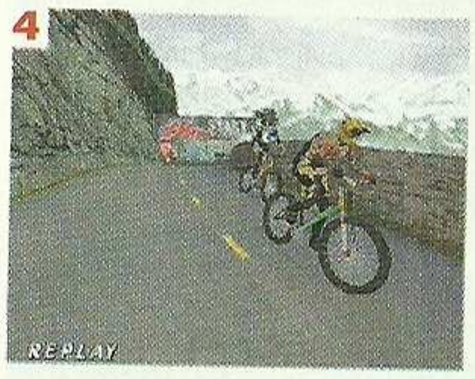
Wspominano też coś na temat elementów strzelanki FPP. Czy możesz powiedzieć coś bliżej na ten temat?
Kiedy Gex pluje pociskami, gracz może wejść w tryb snajperski, co ułatwia celowanie.

Co sprawi, że gracze wybiorą *Gex: Deep Cover Gecko* zamiast innych gier?
Gdzież indziej gracze znajdą unikalne połączenie szybkiej akcji w 3D, doskonałej grafiki i absolutnie zwariowanego humoru?





Ach, te przebrania... Garderoba Gexa musi zajmować ze trzy pokoje.



[1] Pojedynek w słońcu. [2] Ten wspaniały widok z FPP. [3] Pokonaj mnie frajerze, jeśli tylko potrafisz. Zostaniesz z tyłu, żółtodziobie. [4] Niezbędna funkcja replay. [5] AAAAARRRRGGGGHHH!

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

PlayStation na pedały - gładki zjazd czy wieloboki w szprychach?

Gatunek: Wyścig
Wydawca: Codemasters
Producent: UDS
Premiera: Maj

Czy przyjemność czerpaną z elektronicznej symulacji można przyrównywać do niepowtarzalnego, odmładzającego klimatu jazdy na łeb na szyję na pokrytym rdzą i wyposażonym w piszczące hamulce weteranie osiedlowych alejek? Jak myślisz? Peter Zetterberg twierdzi, że można.

Opisz pokrótce grę.
No Fear Downhill Mountain Biking jest po prostu bardzo dynamicznym wyścigiem. Twoim zadaniem jest jak najszybszy zjazd w dół bardzo krętej i niebezpiecznej trasy, połączony z fizyczną walką z oponentami. Gracz ma możliwość wyboru odpowiadającego mu bohatera, gry z komputerem lub z kolegą, modyfikacji używanego sprzętu. Do jego dyspozycji pozostawiono też wiele bardzo różnorodnych, rozsianych po całym świecie tras. Życie umilą mu, bądź też utrudnią, zmienne warunki pogodowe, których całą gamę zaimplementowano w grze. Nie można pominąć wyjątkowo dobrego trybu powtórek, który staje się szczególnie atrakcyjny, jeśli spojrzymy na możliwości naszego bohatera. Ogrom dostępnych sztuczek jest naprawdę imponujący, a pełnię swych umiejętności cyrkowych możecie wykorzystać na specjalnie do tego stworzonym torze.

Jakieś nowe elementy, które wyróżniałyby tę grę z tłumu jej podobnych?
Przychyliłbym się raczej do stwierdzenia, że są to pierwsze w historii PRAWDZIWE komputerowe wyścigi rowerów górskich. Już samo to wpływa na ich niepowtarzalny charakter. Oczywiście, wcześniej również podejmowano próby w tym kierunku, ale nigdy nie widziałem czegoś choć trochę zbliżonego do naszego produktu.

Co przyssie ludzi do konsol i każe im próbować „jeszcze tylko jeden raz"?
Myślę, że ich wola walki, wola pokonania przeciwników, zdobywania coraz lepszych wyników, chęć udoskonalania posiadanego sprzętu i ciekawość pchająca ich do badania co-

PROFIL

Peter Zetterberg

Stanowisko: Kierownik

Twoje zadanie: Prowadzenie biznesu, zarówno na szczeblu międzynarodowym, jak i wewnętrznym; zarządzanie wewnętrznym teamem. Producent wszystkich projektów UDS od 1994 roku, czyli od założenia firmy.

Poprzednie projekty: *Pinball Obsession* na Atari i Amigę w 1994 roku. *Substation* na Atari w 1995 roku. W 1996 pracowałem nad pecetowym *Absolute Pinball* dla 21st Century Entertainment, a w 1997 Virgin Interactive opublikowała nasze wyścigi samochodowe na PC pt. *Ingnition*.

Inspiracje gry: Wszystko, co mogło pomóc w stworzeniu gry o najwyższym standardzie.

Ulubiona gra: Bez wątpienia *Metal Gear Solid*.

[1] Subtelna sztuka umieszczania instalacji ogłoszeniowych. [2] Trzymaj obie ręce na kierownicy, młody człowieku! Bo możesz sobie zrobić... [3] Czy ktoś pamięta *Rushdown*? To jest pod każdym względem lepsze.

raz to nowych tras rowerowych. Ścigasz się tylko z jednym przeciwnikiem naraz, a to prowadzi do personalizacji waszego współzawodnictwa. A poza tym ten wspaniały dreszczyk sięgającego po najwyższe laury. To czyste współzawodnictwo, które nie ma nic wspólnego z jakże częstymi wyścigami z grupą anonimowych postaci.

Co zrobiliście, by zapewnić graczowi możliwie największy stopień realizmu?
Nasi ludzie byli świadkami wielu wyścigów rowerów górskich. Przejrzeli tony kaset z konkursów, na których ich nie było, a przede wszystkim postarali się, by w naszym zespole nie zabrakło praktyków tego sportu. Byli oni dla nas nieocenionym źródłem informacji i krytycznych komentarzy dotyczących techniki jazdy i tras przez nas przygotowywanych.

I co z tego wynikło?
Naszym zamierzeniem było uczynić grę jak najbardziej realistyczną, ale tak, by nie odbiło się to na grywalności. Model fizyczny, dla przykładu, jest bardzo realistyczny. Możesz zupełnie niezależnie wykonywać wiele czynności. Możesz skręcać w lewo lub w prawo, pedałować, zahamować przednim i/lub tylnym kołem albo zmieniać położenie ciała (w przód i w tył) odpowiednio do efektu, jaki pragniesz uzyskać.

Czy wykreowane przez was góry, zawodnicy i ich sprzęt są podobne do prawdziwych?
Lokacje są prawdziwe. Przed stworzeniem tras przejrzeliśmy wiele zdjęć zrobionych na miejscu, tak by wykreowany krajobraz był możliwie wiernym odbiciem rzeczywistego. Wyposażenie rowerowe jest odwzorowaniem najnowszych osiągnięć w tej dziedzinie, a gracza ubraliśmy w oryginalny strój *No Fear*.

Dlaczego potencjalny klient miałby wybrać właśnie wasz produkt?
Bo oferujemy mu dobrą zabawę, którą będzie się mógł cieszyć dłużej niż to ma miejsce w przypadku przeciętnego wyścigu. Sądzisz, że udało ci się perfekcyjnie opanować jazdę z góry po pochyłości? Powinieneś zacząć ćwiczyć akrobacje jednocześnie eksperymentując z konfiguracją sprzętową, tak by znaleźć tę najlepszą.

A co z żywotnością? Jak wiele poziomów jest do zdobycia i ile postaci do wyboru?
Zaimplementowaliśmy w sumie osiem postaci, ale na początku dostępnych jest sześć. Każda z nich ma unikatową charakterystykę z uwzględnieniem siły, wytrzymałości i współczynnika regeneracji. Do dyspozycji gracza oddajemy dziesięć lokacji o trasach dostępnych na trzech poziomach trudności. Stworzyliśmy też 16 komputerowych oponentów i dokładnie sześć trybów gry, między innymi Single Race, Time Trial, Championship i Tournament. Możesz także ścigać się ze swoim przyjacielem (podzielony ekran) lub z samym sobą z poprzedniego wyścigu (wyścig z cieniem). Damy też możliwość wykonania przynajmniej 16 tricków — łącznie z combosami, a na pewno wielu z was ucieszy konieczność dbania o swój rower. Wymiana opon, elementów zawieszenia, hamulców i ramy zapewni wam na pewno wiele rozrywki (naliczyliśmy 4374 konfiguracje).

Zdradź nam sekret, którego nie powiedziałeś jeszcze nikomu.
Prawie każdego pracownika UDS możecie spotkać wśród widzów lub zawodników. A zatem, wypatrujcie nas!

[1-2] Ach, ta samotność górskiego długodystansowca... [3] Wygląda przepięknie, nieprawdaż? Niedługo spodziewaj się większej liczby takich ujęć.

[1] Pokręć się trochę swoją blaszaną puszką i postrzelaj do włóczących się bez celu najeźdźców. [2] Śmiercionośny promień... Boli. [3] Długonogie machiny ostro wzięły się za bazę. [4] Od czasu do czasu na ekranie pojawiają się nowe instrukcje. [5] „Uciekaj stamtąd... Nieeeee!" [6] Kamera śledzi wszystkie Twoje szalone manewry.

PROFIL

Ben Walker

Stanowisko: Asystent producenta.

Twoje zadanie: Głównie jest to dyskutowanie z producentami ich pomysłów i ulepszeń oraz pilnowanie, by wszystko odbywało się z godnie z planem. Koordynowanie prac między działem testów i producentami oraz dopilnowanie, aby sporządzane były raporty z testów oraz wykrywane i usuwane usterki. Poza tym masa papierkowej roboty.

Poprzednie projekty: Zacząłem od testowania gier. Były to między innymi *SWOS* (Amiga/PC), *Z* (PC) oraz znakomita *Safecracker* (PC/Mac).

Inspiracje gry: Chyba największy wpływ miała będąca jednocześnie naszą bezpośrednią konkurentką *War Games*.

Ulubiona gra: Bez wątpienia *ISS Pro '98*. Znakomita!.

WAR OF THE WORLDS

Aaaarghhhh! Spada zasłona tajemnicy z najbardziej światowej wojny GT.

Gatunek: Strategiczna akcji
Wydawca: GT
Producent: Pixelogic
Premiera: Lipiec

Długonogie marsjańskie machiny znowu sieją promieniami śmierci na prawo i lewo. Tym razem nie mamy jednak do czynienia z disco-rockową muzyką z lat siedemdziesiątych, a z funkowym remixem na PlayStation. Wszystko wyjaśnia Ben Walker.

Opisz pokrótce grę.
Oparta na musicalowej wersji Jeffa Wayne'a (nie zapominając o książkowym pierwowzorze) gra *War Of The Worlds* przedstawia inwazję Marsjan na Ziemię. Osadzona w czasach wiktoriańskich akcja każe nam przejąć dowodzenie nad siłami ziemskimi i podjąć próbę odparcia najazdu Obcych. Wszystko zaczyna się w Londynie i gracz dostaje do dyspozycji dostępne jednostki (działa przeciwlotnicze, balony obserwacyjne, motocykle, baterie dział, czołgi itp.) celem wykonania misji i zadań mających na celu doprowadzenie do rozbicia sił obcych najeźdźców. Wersja na PC była w większym stopniu oparta na strategii, podczas gdy wersja na PlayStation stanowi trójwymiarową zręcznościową grę akcji z lekką domieszką strategii.

Jakieś elementy wyróżniające *War Of The Worlds* z tłumu?
Może tak, może nie. Na razie nie puszczam pary z gęby.

Co ma zachęcić graczy do wielokrotnych powrotów do gry?
Po prostu *WOTW* dostarcza dobrej rozrywki czy będzie to bombardowanie wrednych obcych, czy też karkołomna jazda przez wioski z częstym używaniem hamulca ręcznego.

Czy dużo jest rzeczy zapożyczonych z „klasycznej" wersji muzycznej?
Podobna jest fabuła. Muzyka i efekty dźwiękowe wzięte zostały ze ścieżki muzycznej filmu, podobnie zresztą jak narracja Richarda Burtona. Skorzystaliśmy również z koncepcji graficznej, jaka ukazała się na okładce albumu. Nadzór nad wszystkim sprawował Jeff Wayne.

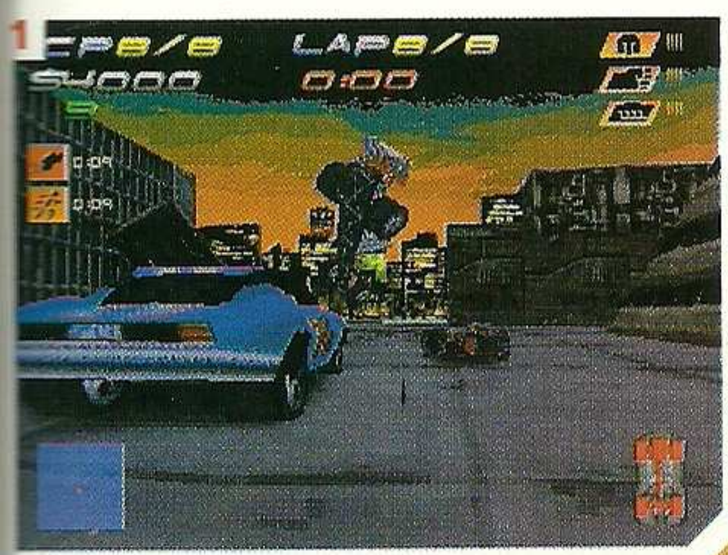
Nad jakimi grami pracował wcześniej zespół tworzący *War Of The Worlds?*
Firma Pixelogic założona została przez Chrisa Butlera i jej pierwszą produkcją był *Crime Killer*.

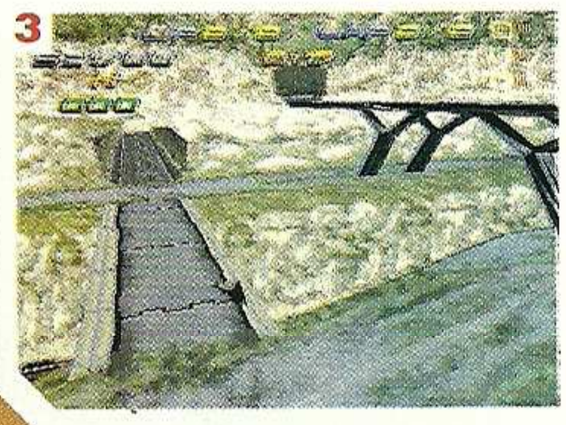
Co przyczyni się do tego, że gracze wybiorą właśnie *WOTW* zamiast innej gry?
Oprócz tego, że dostarcza wspaniałej porcji zabawy już na tak wczesnym etapie prac, nowatorskim pomysłem jest osadzenie gry tego typu w dawniejszej epoce, gdzie broń nie jest tak zaawansowana technicznie. Poza tym mamy do czynienia z klasyczną opowieścią science-fiction.

Czy gra będzie współpracować z klawiszami kierunku, analogowymi gałkami, czy z myszką?
Jest to stosunkowo prosta gra. Ruchem jednostek sterujemy przy pomocy klawiszy kierunku lub analogowej gałki. Przycisk R1 będzie uaktywniał podstawową broń, a L1 wywoła ekran pozwalający wybierać różne jednostki.

Czy możesz zdradzić szczegóły na temat rozgrywki, liczby leveli i tym podobnych?
Obecnie przewidujemy dziesięć leveli, z których każdy składa się z szeregu misji umożliwiających dostęp do różnych fragmentów mapy. Pomyślne zakończenie każdej misji sprawi, że ukończenie levelu będzie łatwiejsze. Wytwarzana przez ludzi broń dostarczana jest w regularnych odstępach czasu - albo na początku misji, albo po wyratowaniu z opresji techników mogących wymyślać/produkować nowe typy broni. Będzie można również korzystać ze zdobycznego uzbrojenia Obcych.

Zdradź nam sekret, o którym nikt jeszcze nie wie.
Mógłbym to zrobić, ale potem musiałbym Was niestety zabić (gdzie tu oryginalność? - przyp. PSM).





[1] Wsiądę mu na zderzak. [2] Niezła zabawa, niestety szybko się kończy. Rachunek z warsztatu z pewnością przyprawi o zawał. [3-4] Trasy pełne są szczegółów i kolorów oraz dają okazję do aranżowania niezłych karamboli.

CARMAGEDDON

Weź *Mad Maxa 2*, dodaj nieśmiertelność, podawaj wrzące. Smakuje?

Gatunek: Wyścig/rozwałka
Wydawca: SCI
Producent: SCI
Premiera: Kwiecień

Kontrowersje na zawsze przylgnęły do *Carmageddona* niczym resztki rozjechanych zwłok do dobrze bieżnikowanych opon. Czy warto więc rozgrzebywać stare zwłoki? Jonathan Court staje przed obliczem komisji kwalifikacyjnej z PSM.

Carmageddon na PlayStation? Czyż ta gra nie miała ukazać się już rok temu?
Mieliśmy trochę kłopotów z zewnętrznym producentem. W końcu zajęliśmy się wszystkim sami i od tego czasu wszystko idzie jak po maśle. Więc nie martwcie się, już wkrótce ją dostaniecie! Pracuje nad nią kilku pierwszorzędnych specjalistów i spisują się rewelacyjnie.

Dla nieznających tematu, o co chodzi w *Carmageddonie?*
Carmageddon jest rodzajem wyścigów samochodowych, w których nie obowiązują żadne reguły. Uzyskaliśmy to dzięki dającej maksymalną swobodę scenerii oraz wyjątkowo realistycznemu modelowi fizycznemu. Jeżeli chcesz gdzieś pojechać, to możesz albo udać się tam korzystając z dróg, albo zrobić sobie skrót przez centrum handlowe. Istnieją różne sposoby na zakończenie levelu, gracze są aktywnie zachęcani do uderzania w inne samochody i koszenia pieszych, chociaż prawdziwi nudziarze mogą wszystko zakończyć po prostu biorąc udział w wyścigu. Akcja gry osadzona jest w dziesięciu odrębnych obszarach geograficznych, na których zaprojektowano po przy trasy wyścigowe. Na każdej mamy do wykonania trzy misje, co w sumie daje 36 aren wyścigowych.

Bezpośrednia konwersja gry z PC? Mieszanka *Carmageddona 1* i *2*?
No cóż, Całkowicie nowe levele, kolekcja samochodów z dwóch wersji gry oraz zupełnie świeże efekty wizualne, inni przechodnie, nowe postaci i nowe struktury. W zasadzie jest to zupełnie nowiutki *Carmageddon*. W żadnym momencie prac projektowych nie poszliśmy na skróty. Jeżeli dochodziliśmy do wniosku, że coś nie jest przystosowane do PlayStation, przerabialiśmy wszystko od początku. Nawet jeżeli ktoś grał już wersję na PC, nie poczuje się oszukany edycją na PlayStation.

Jakieś nowe dodatki, którymi warto się pochwalić?
Włożyliśmy wiele wysiłku w poprawienie wyglądu leveli. Większość prac polegała na dodaniu efektów świetlnych. Teraz gra ma zupełnie inną atmosferę niż na PC. Przechodnie poruszają się bardzo płynnie. Przy animacji wykorzystaliśmy nową technikę — coś pośredniego pomiędzy wielobokami a sprite'ami — co umożliwia jednoczesne wyświetlanie wielu poruszających się postaci.

Powiedz nam coś o krwi. Czy pozbawicie posiadaczy PlayStation widoku tego „paskudztwa"?
Wydamy kilka wersji — podobnie jak zrobiliśmy to w przypadku PC - w zależności od praw obowiązujących w danym kraju. Jednak rzeźnicy-amatorzy nie powinni czuć się zawiedzeni żadną z tych wersji. Mięcha wystarczy na zaopatrzenie całego sklepu!

Tryb dla dwóch graczy? Tryb gry na podzielonym ekranie? Możliwość łączenia konsol link kablem?
Uwzględnimy obsługę gry na podzielonym ekranie. To jest nasz ulubiony tryb multiplayer, gdyż pozwala szybko zorganizować pojedynek bez potrzeby posiadania dwóch konsol i dwóch telewizorów.

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.
Przechodnie mają twarze członków zespołu produkcyjnego.

PROFIL

Jonathan Court

Stanowisko: Dyrektor SCI.

Twoje zadanie: Duży zakres obowiązków, od kierowania projektami po wynoszenie śmieci. Trochę też programuję, zazwyczaj programy użytkowe dla działu grafiki oraz wspomagam innych programistów.

Poprzednie projekty: Wiele różnych produktów, od gier na 8-bitowce po produkcje współczesne. Wśród moich ulubionych znalazły się *Bob's Bad Day* na Amigę oraz *Cannon Fodder* na Jaguara.

Inspiracje gry: Praktycznie brak. Dzięki zupełnie odmiennej tematyce *Carmageddon* jest klasą samą dla siebie.

Ulubiona gra: Obecnie każdą wolną chwilę spędzamy nad *Half-Life* Multiplayer. Jestem raczej do niczego (mam najwolniejszego peceta w budynku i to stanowi całkiem niezłą wymówkę).

STREET FIGHTER ALPHA 3

Cieszący się sporym uznaniem wśród fanów bijatyk *Street Fighter* powraca pod postacią *Alpha 3*. I wygląda lepiej niż jego poprzednicy.

Gry z serii *Street Fighter* co i raz pojawiają się na półkach sklepowych. Dlaczego? Ponieważ są dobre. *Street Fighter Alpha* i nosząca ten sam tytuł kontynuacja są pod wieloma względami największym atutem PlayStation. Dopracowany, doskonale zaprojektowany i wspaniały do organizowania rozgrywek w kilka osób. I oto dochodzimy do najnowszego wcielenia: *Street Fighter Alpha 3*. Czy różni się od poprzednich części? Zdecydowanie tak. *Street Fighter Alpha 3* posiada tryb zręcznościowy podobnie jak poprzednicy. Tutaj uczestniczymy w szeregu pojedynków, co jak łatwo się domyślić, jest punktem wyjścia dla wszystkich początkujących adeptów sztuki walki. I tryb ten jest rewelacyjny. W większości bijatyk nie brakuje postaci, ale w *SFA3* znajdziemy ich ponad 20. I każda z tych postaci ma swój niepowtarzalny styl walki. Nawet Ryu i Ken różnią się zdecydowanie od swoich poprzednich wcieleń i opanowanie sterowania tymi postaciami wymaga długiego treningu. Ponadto istnieje ponad 20 sposobów zakończenia gry. Opłaca się więc wydać pieniądze? Wygląda na to, że tak.

Długoletni miłośnicy *Street Fighterа* — a nawet ci, którzy od lat nie mieli z nim kontaktu — z radością powitają powrót wielu swoich starych ulubieńców. Od Hondy — pierwszego mocarza — po Balroga, Cammy i Dhalsima. Ekran wyboru postaci *SFA3* bardziej przypomina zlot weteranów. Co więcej, jeżeli ktoś pamięta jeszcze repertuar ataków postaci, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że będzie ona reagować na dawno temu wyćwiczone kombinacje przycisków. Oczywiście pojawiło się wiele nowych ciosów i subtelności, ale ludzie, którzy mieli już doświadczenie ze *Street Fighterem*, będą mieli ułatwione zadanie.

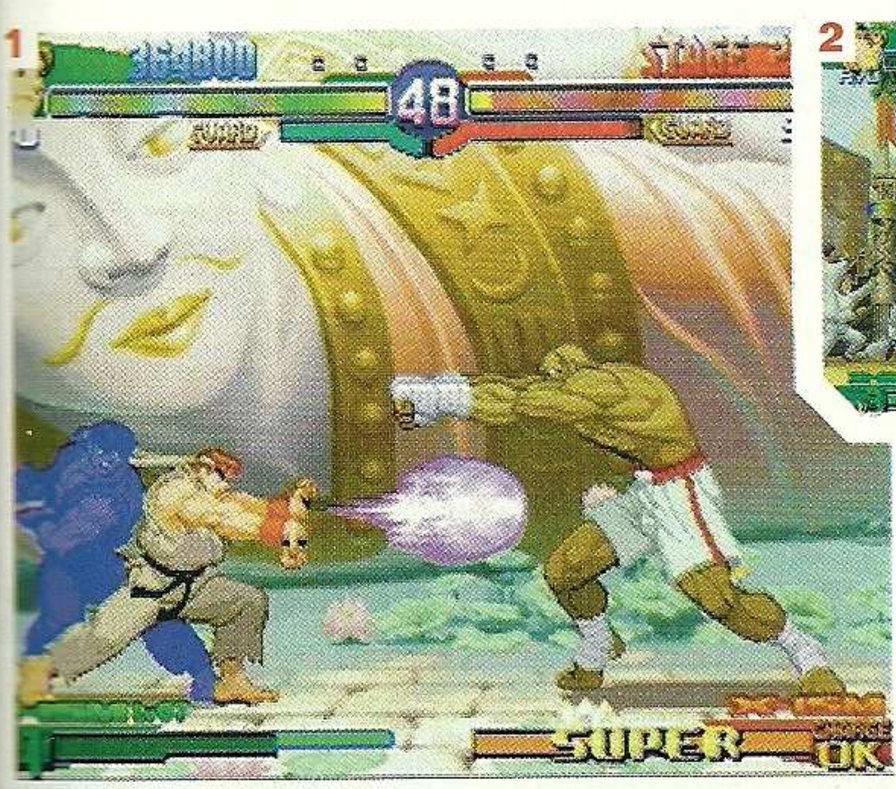
1

2

3

[1] Fei-Long, jakże nam ciebie brakowało. [2] Sagat kontynuuje swój spór z Ryu. [3] Sprawniejsza Chun-Li przywaliła mu w Ryu. Musiało zaboleć.

■ WYDAWCA:	**Virgin**	■ POCHODZENIE:	**Japonia**
■ PRODUCENT:	**Capcom**	■ GATUNEK:	**Bijatyka 2D**
■ PREMIERA:	**Kwiecień**	■ LICZBA GRACZY:	**1-2**



[1] Walka w dystansie. My stawiamy na Ryu. [2] Gdzie on się nauczył tych rzutów? [3] I znowu nie wyszedł supercios. [4] Zapasów to ja się nie uczyłem.

W znakomity sposób wyważone zostały mocne i słabe strony każdego wojownika. Często słyszymy głosy porównujące znakomitą serię Capcom do szachów. Szczególnie prawdziwe są takie stwierdzenia w odniesieniu do *Street Fighter Alpha 3*. Obserwując pojedynek dwóch doświadczonych graczy ze zdumieniem dostrzegamy głębię i bogactwo taktyki, pomimo stosunkowo niewielkiej liczby możliwych kombinacji. W porównaniu z długą listą ruchów *Tekkena 3*, bohaterowie *SFA3* na pierwszy rzut oka wydają się wyjątkowo mało wyćwiczeni. Ale tak nie jest. W ciągu jednego dnia można nauczyć się wszystkich ciosów właściwych dla danej postaci. Jednak uzyskanie prawdziwego mistrzostwa, poznanie wszystkich mocnych i słabych stron może zająć całe miesiące. A nawet lata.

Japońska wersja jest kawałem dobrej roboty. Ale jest pewien haczyk. Z jakiegoś powodu Capcom nie przykłada się zbytnio do konwersji swoich tytułów na europejski format PAL. Dlatego też ekran w tych grach jest wyraźnie mniejszy i zauważyć można niewielki spadek szybkości. Zgoda na pojawienie się takich usterek w znakomitym *SFA 3* mogłaby zostać uznana za Zbrodnię Przeciwko Graczom. O ile Capcom pozwoli, już wkrótce będziemy mieli okazję zadawać wyszukane ciosy i budować ołtarze na cześć Chun Li.

KAŻDY KIEDYŚ...

Walczył w stylu Kung Fu. I wiesz co? Nie ma nic bardziej dynamicznego. Jest tak szybkie, że można się przestraszyć. A wszystko dlatego, że do tradycyjnego *Street Fightera* dodano nowe tryby walki. O rany.

Ten jest zupełnie świeży. Prawdziwy test wytrzymałości w walce z kilkoma przeciwnikami naraz. Super.

Trzeba pilnować, żeby nie dostać się między nich. Jeżeli Cię okrążą, masz naprawdę duuuuuuże kłopoty.

Tryb World Tour jest równie wspaniały. Mniej linearna akcja i więcej zabawy niż w trybie Arcade.

Pojawiają się także dziwne (chociaż całkiem przyjemne) elementy RPG. Punkty doświadczenia są na topie.

Jeżeli dobrze Ci pójdzie w World Tour, uzyskasz dostęp do nowych trybów. Jak na przykład ten powyżej.

ZA

- Jest wspaniała.
- Między nami mówiąc, jest w niej dużo do zrobienia.
- Więcej atrakcji niż w komputerze Cray nawiedzanym przez duchy Einsteina i Pitagorasa kłócące się o to, który potrafi lepiej rachować.

PRZECIW

- Trudno do czegoś się przyczepić.
- Ale... jeśli konwersja PAL będzie kiepska, będziemy bardzo rozczarowani.

ZANIM KUPISZ

Ci, którzy z przekąsem uśmiechają się na wieść o nowej grze z serii *Street Fighter*, głupio robią. Nie żartujemy twierdząc, że *Alpha 3* może być najlepszą grą z całej serii. Wszystko oczywiście zależy od tego czy Capcom dokona porządnej konwersji.

ehrgeiz

Tytuł brzmi jak kichnięcie lub przepłukiwanie gardła. A tak naprawdę jest to bijatyka. I to taka bijatyka, która może pochwalić się prawdziwie trójwymiarową walką...

Pomimo wielu niewątpliwych wdzięków, gatunek bijatyk nie zanotował zbyt wielkich postępów w ostatnich latach. Na PlayStation za najlepszą kolekcję walk wręcz uważana jest seria *Tekken*. Jednak różnice między pierwszym *Tekkenem* i jego następcami mają raczej charakter estetyczno-technologiczny. Każda kolejna gra wprowadzała nowe ciosy i elementy, ale opierając się na tej samej idei, wszystkie trzy gry śpiewają z jednej partytury.

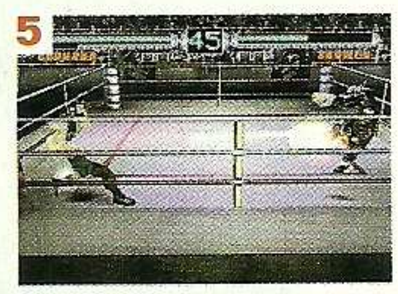
Ehrgeiz: God Bless The Ring jest inną grą. Zniknęły tradycyjne bitmapowe scenerie oraz płaskie, otwarte areny. Teraz mamy możliwość przećwiczenia swoich łamiących kości ciosów w izometrycznie przedstawionych lokacjach. Mogą to więc być zarówno wnętrza wind, pociągów lub standardowe ringi bokserskie. Co bardziej intrygujące, znajdziemy tu takie areny — jak na przykład dach wieżowca — gdzie umieszczono platformy, z których można korzystać w czasie walki.

Powiedzmy, że stajemy twarzą w twarz z wielkim, górującym nad nami przeciwnikiem jak Dasher Inoba, a sami wybraliśmy postać niewysokiej Yoko. Dasher jest miłośnikiem zapaśniczych chwytów i lubi wbijać twarze przeciwników w glebę. Pójdźmy jeszcze dalej i załóżmy, że koleś nieźle skopał nam tyłek i została nam już tylko ostatnia porcja energii. Cóż można jeszcze zrobić? Ano, jeżeli jesteśmy na wie-

[1] Platforma rusza się w czasie walki. [2] Można tym przebić przeciwnikowi nogę. Wysoce podstępne. [3] Tu areną jest pędzący pociąg. [4] Podejrzany most. I, jak można się spodziewać, odpadają z niego cegły.

■ WYDAWCA:	**SquareSoft**	■ POCHODZENIE:	**Japonia**
■ PRODUCENT:	**Dream Factory**	■ GATUNEK:	**Bijatyka 3D**
■ PREMIERA:	**Nieustalona**	■ LICZBA GRACZY:	**1-2**

[1] Cloud jest naszym faworytem. [2] Tu znowu się pojawia, tym razem ze swoim słynnym mieczem. [3] Atak na odległość. [4] Filmowa sekwencja otwierająca. [5] Ten etap (Dome) nie należy do najciekawszych. [6] Level dachowy (Rooftop) jest z kolei rewelacyjny.



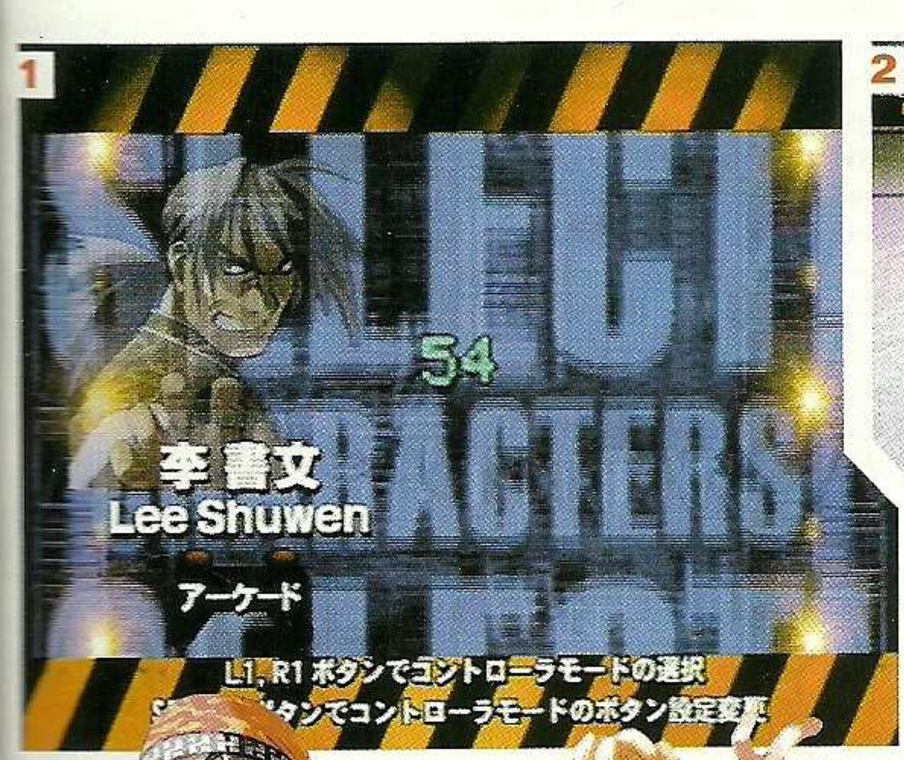
żowcu, możemy wskoczyć na dach niewielkiego budynku w rogu i dać bohaterski odpór, neutralizując rzuty Dashera poprzez zajęcie korzystnej pozycji strategicznej i wymierzając celne kopniaki celem zniechęcenia go do wskoczenia na nasz dach. Brzmi interesująco? No jasne.

W przeciwieństwie do innych gier, gdzie mamy do czynienia z pojedynkami jeden na jeden i gdzie walka rozgrywa się w jednej, poziomej płaszczyźnie, *Ehrgeiz* pozwala nam pobiec w dowolne miejsce. Przy pomocy cyfrowego lub analogowego pada kierujemy ruchami naszego bohatera. Jest to system przypominający nieco niezapomnianą grę pod tytułem *Double Dragon* oraz niedawną *Fighting Force*. Oczywiście jeśli najmniejszy ruch kontrolera kierunku miałby powodować obrót, to gra i wykonywanie najprostszych manewrów byłoby logistycznym koszmarem. Zdając sobie z tego sprawę, producenci wykorzystali innowacyjny przycisk „lock". Pozwala on zmieniać tryb poruszania się. Po wciśnięciu go nasza postać przestanie biec w dotychczasowym kierunku i zacznie krążyć wokół swojego przeciwnika.

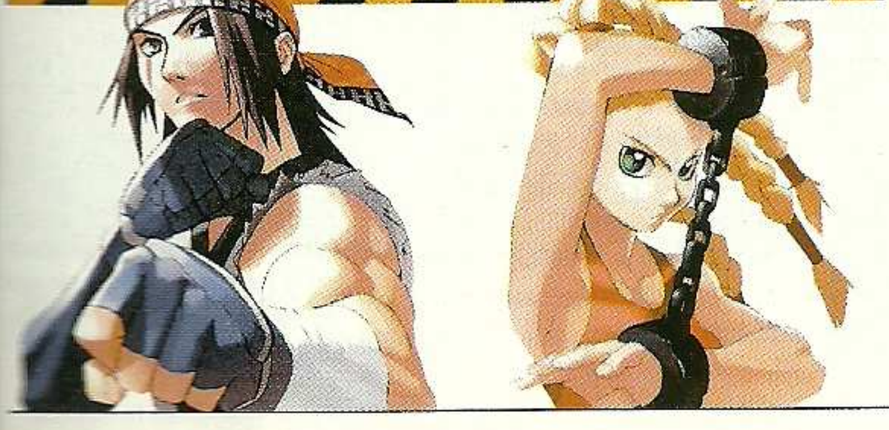
System może wydawać się skomplikowany, ale wcale tak nie jest. Jest to wyjątkowo intuicyjne rozwiązanie problemu, który od lat męczy producentów gier: jak przenieść sposób sterowania z bijatyk 2D w trójwymiarowe środowisko.

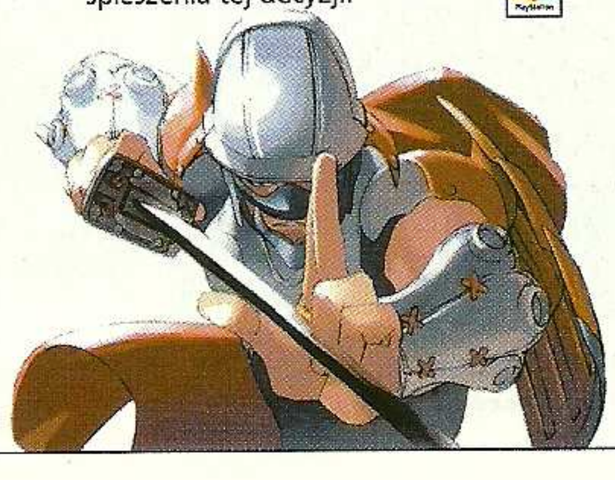
Pomimo swojej postępowej natury, *Ehrgeiz* nie rezygnuje z prawie dwóch dekad tradycji gier walki. Combosy i specjalne ciosy są tak samo ważne jak zawsze i zrównoważenie umiejętności walki poszczególnych wojowników jest równie dopracowane. Co ciekawe, w grze pojawiają się postaci znane z *Final Fantasy VII* — Cloud, Sephiroth i Tifa.

Obecnie nie ma żadnych konkretnych planów dotyczących wydania *Ehrgeiz* w Europie — chociaż został już potwierdzony termin premiery amerykańskiej. Sądzimy jednak, że gra zawita i w nasze progi. Na wszelki jednak wypadek możesz już zacząć pisać do Sony i żądać europejskiej edycji. Szczerze mówiąc, po paru tygodniach intensywnej gry w wersję japońską, nasi redaktorzy rozważają już zorganizowanie kilku blokad celem przyspieszenia tej decyzji.



[1] Ten zawodnik na pewno potrafi robić groźne miny. [2] Kto się czubi, ten się lubi.





PSM OPINIA

ZA

- Wizualnie świetna, chociaż miejscami odrobinę zbyt spartańska.
- Można chodzić gdzie się chce i to w prawdziwym 3D.
- Przycisk lockujący jest rewelacyjny.
- Najlepsza gra do rozgrywki z kumplem.

PRZECIW

- Mieliśmy kilka wątpliwości na temat systemu bloków.
- Gra w pojedynkę jest znakomita, ale blednie w porównaniu z trybem multiplayer.

ZANIM KUPISZ

- *Ehrgeiz* stanowi milowy krok w rozwoju bijatyk na PlayStation, oferując coś, co uzupełnia wszystkie *Tekkeny* i *Street Fightery* w naszej kolekcji. Trzeba koniecznie przekonać SCEE, że ta gra musi ukazać się w Europie.

■ WYDAWCA:	SCEE	■ POCHODZENIE:	US
■ PRODUCENT:	Idol Minds	■ GATUNEK:	Raj
■ PREMIERA:	Kwiecień	■ LICZBA GRACZY:	1-

Rally Cross 2

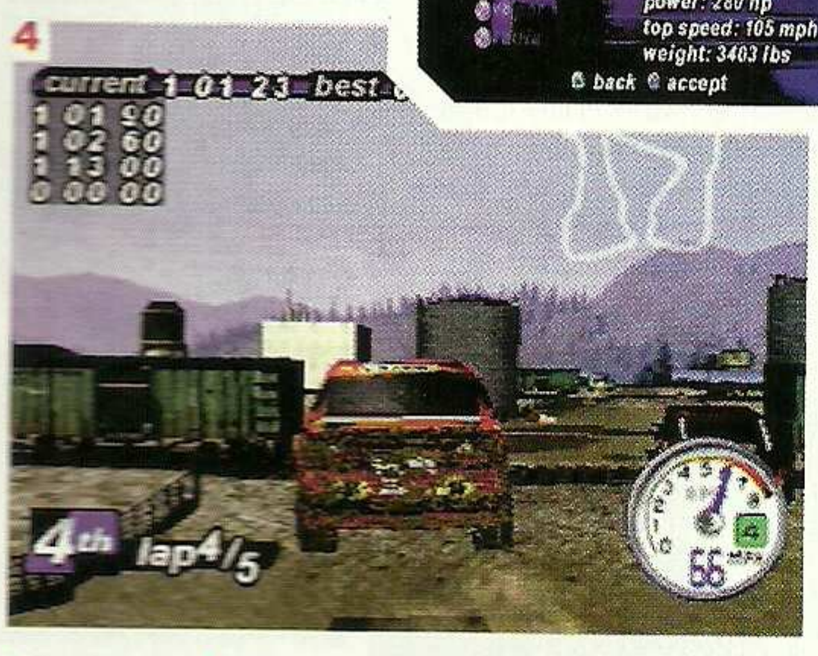
A co to takiego? *Skrzypiące Łóżka Część Druga?*
Panie i panowie, oto *Rally Cross 2*...

Oryginalna gra *Rally Cross* była recenzowana w PSM 7/97. Zdobyła dostojne siedem punktów i została podsumowana jako gra, w którą trudno się wciągnąć, ale dająca jednocześnie dużo satysfakcji. Ale na tym koniec lekcji historii i czas wrócić do rzeczywistości.

Rally Cross 2 to zupełnie inna bestia. Na początek, łatwo się w nią wciągnąć. Już po jednym okrążeniu można zorientować się, jak wszystko działa i zacząć wpadać w poślizgi, wykonywać skoki i jak równy z równym wpadać na przeciwników. Pod względem graficznym daleko jej do liderów w tej kategorii, ale niczym nieśmiała dziewczyna adorująca Cię skrycie i której wdziękom ulegasz w końcu po szampańskiej zabawie w klubie, *Rally Cross 2* wygląda nienadzwyczajnie, ale zapewnia wiele przyjemności. Wersja, którą dane nam było oglądać, jest szczerze mówiąc jedną z najbardziej ekscytujących, wciągających oraz emocjonujących gier wyścigowych, z jakimi dane nam było kiedykolwiek się zetknąć. Postawiła nam na drodze przeciwników, których naprawdę trudno pokonać. Oferuje także trudne trasy, więc bez przerwy możemy oglądać kraksy i powietrzne ewolucje samochodów - zupełnie jak *Destruction Derby 2* na bezdrożach. Nie ma bardziej satysfakcjonującego uczucia niż spychanie przeciwnika na wirażu i obserwowanie jak bezradnie obraca się wokół własnej osi niczym przewrócony na grzbiet żuczek.

Oprócz tego możemy tu znaleźć wiele opcji mających na celu zaostrzyć nasze apetyty — od dziesięciu samochodów (włączając w to kilka modeli ciężarówek), poprzez dziewięć tras, trzy poziomy trudności (od których zależy liczba dostępnych tras i samochodów), mnóstwo ustawień pozwalających idealnie dostroić swój pojazd, aż po — i to jest chyba najlepsze — edytor tras umożliwiający tworzenie niezbyt skomplikowanych, ale dostarczających wiele radości torów do ścigania się.

Rally Cross 2 zdaje się być przepełniony tak ogromną ilością zabawy i emocji, że jest jedną z naszych gorących propozycji na rok 1999 i może okazać doskonałym antidotum na tak poważne gry, jak *Gran Turismo* i *Colin McRae Rally*.



[1] Ale jazda! [2] Tutaj dokonujemy wyboru samochodu. [3] Czas rozprawić się z rywalem. [4] Naprawdę unosi się w powietrzu. [5] Zaraz, coś tu nie gra...

[1] Na co komu wirtualny Snetterton, kiedy można zaprojektować własny tor? [2] Może podregulować trochę amortyzatory?

PSM OPINIA

ZA
- Jest świeża, ekscytująca i nowiusieńka.
- Do dyspozycji mamy kilka wspaniałych tras.
- Komputerowi przeciwnicy stanowią duże wyzwanie.

PRZECIW
- Słaba grafika.
- Eeee, to chyba wszystko.

ZANIM KUPISZ
Przyjemna gra, która przywraca czyste emocje związane z prowadzeniem szybkich samochodów. Któż tam martwiłby się przełożeniami skrzyni biegów?

■ WYDAWCA:	**Interplay**	■ POCHODZENIE:	**USA**
■ PRODUCENT:	**Shiny**	■ GATUNEK:	**Symulator**
■ PREMIERA:	**Maj**	■ LICZBA GRACZY:	**1-2**

RC Stunt Copter

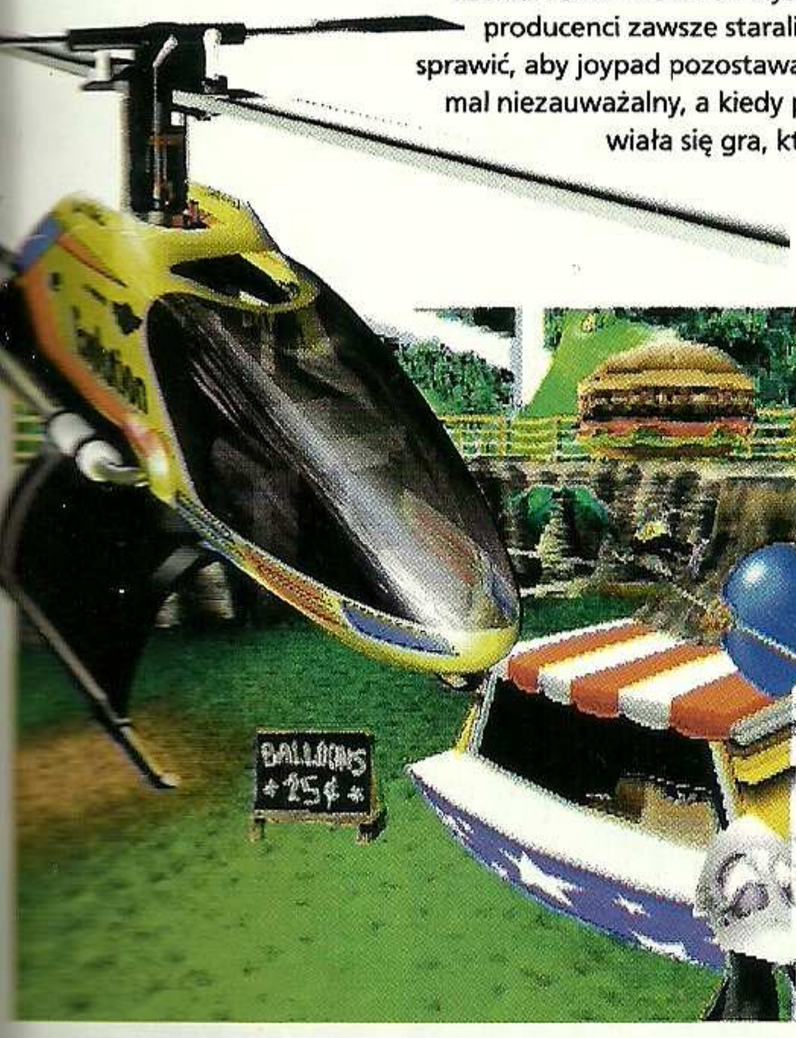
Czy ktoś cierpi na brak własnego modelu śmigłowca? Firma Shiny wie, jakie to może rodzić frustracje. I oto daje nam ten symulator.

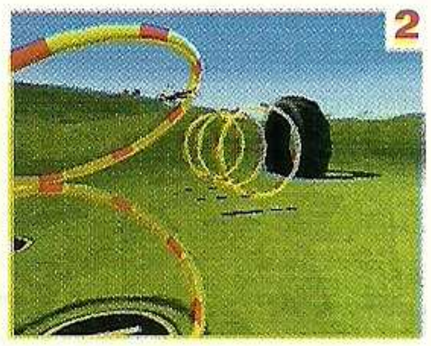
Minęło wiele czasu odkąd ktoś odważył się uczynić proces opanowywania skomplikowanego systemu sterowania centralnym punktem gry. Klasyczny 8-bitowiec *Thrust* stanowił inspirację dla całego podgatunku gier opierających się na sterowaniu statkiem kosmicznym w polu grawitacyjnym, ale było to dawno temu, w połowie lat osiemdziesiątych, kiedy takie numery miały jeszcze szansę powodzenia. Jeżeli chodzi o PlayStation, producenci zawsze starali się sprawić, aby joypad pozostawał niemal niezauważalny, a kiedy pojawiała się gra, która rzuca wyzwanie sprawności palców — jak na przykład *G-Police* — spotykała się z powszechną krytyką mięczaków.

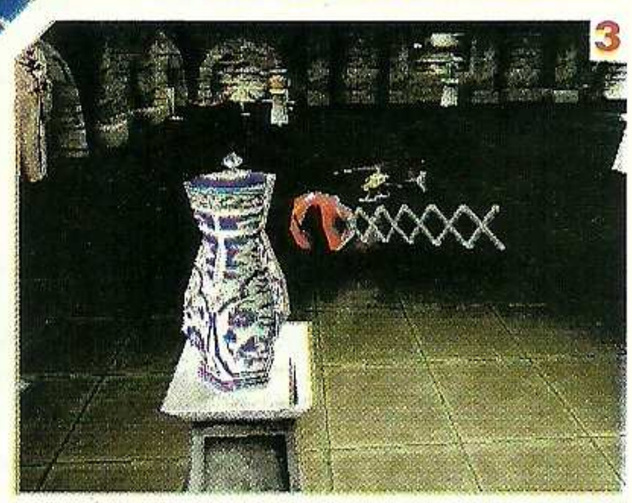
Jednak obecnie możemy zaobserwować swego rodzaju powrót do korzeni. Lander firmy Psygnosis sprawia wrażenie wysoce skomplikowanej trójwymiarowej adaptacji *Thrusta*, podczas gdy szef Shiny, Dave Perry, postanowił przelać swoją miłość do śmigłowców na ten niezwykle realistyczny symulator modelu helikoptera. W sprytny sposób wykorzystując analogowy pad udający tu prawdziwy nadajnik zdalnego sterowania, *R/C Stunt Copter* oferuje graczom dziesięć etapów szaleńczego pilotażu.

Kiedy już Ci się uda poderwać maszynę w powietrze — co samo w sobie stanowi nie lada trudność — sprawy przybierają jeszcze bardziej skomplikowany obrót. Twoje zadanie polega między innymi na przelatywaniu przez unoszące się w powietrzu obręcze, rozbijanie balonów oraz dokonywanie różnych karkołomnych wyczynów. Do dyspozycji masz szereg lokacji, na przykład stodoła, plaża i otwarte pola. Co ciekawe, Shiny określa swój produkt mianem software'owej zabawki, a nie gry. Autorzy chcą Ci zapewnić maksimum zabawy z latania bez zmuszania Cię do osiągania z góry postawionych zadań. Daje to spory stopień swobody.

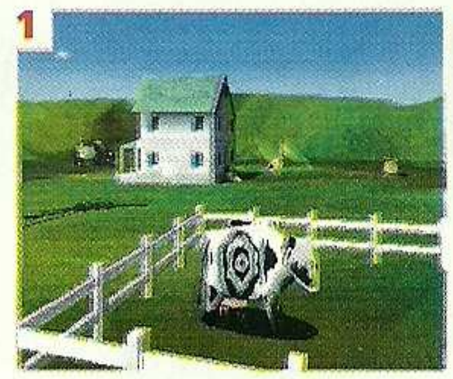
Co jednak najważniejsze, *Copter* sprawia wrażenie niezwykle realistycznej zabawy, chociaż opanowanie go wymaga sporo czasu. Nie jest to jednak nużące. Cały czas masz wrażenie zdobywania nowej umiejętności. Jeżeli chodzi o realizm, autorzy wzorowali się przy tworzeniu engine'u lotu na modelu fizycznym prawdziwego sterowanego radiem śmigłowca. Pomagał im w tym zresztą mistrz USA w lataniu takimi modelami. Doskonały pomysł. A tak doskonałe pomysły najczęściej się sprawdzają.







Zadania, którym przyjdzie nam stawić czoła, polegają na przelatywaniu przez [1] gigantyczne hamburgery, [2] obręcze lub [3] wazy.



[1] Celuj w krowę! Dalej! [2] Dowód: cywilizacja starożytnej Grecji została zniszczona przez zdalnie sterowane śmigłowce.

PSM OPINIA

ZA

- Realistyczny model fizyczny lotu i system sterowania.
- Ciekawa i otwarta rozgrywka.
- Wymagające wprawy ewolucje.
- Zupełnie nowa koncepcja w dziedzinie gier dla PlayStation.

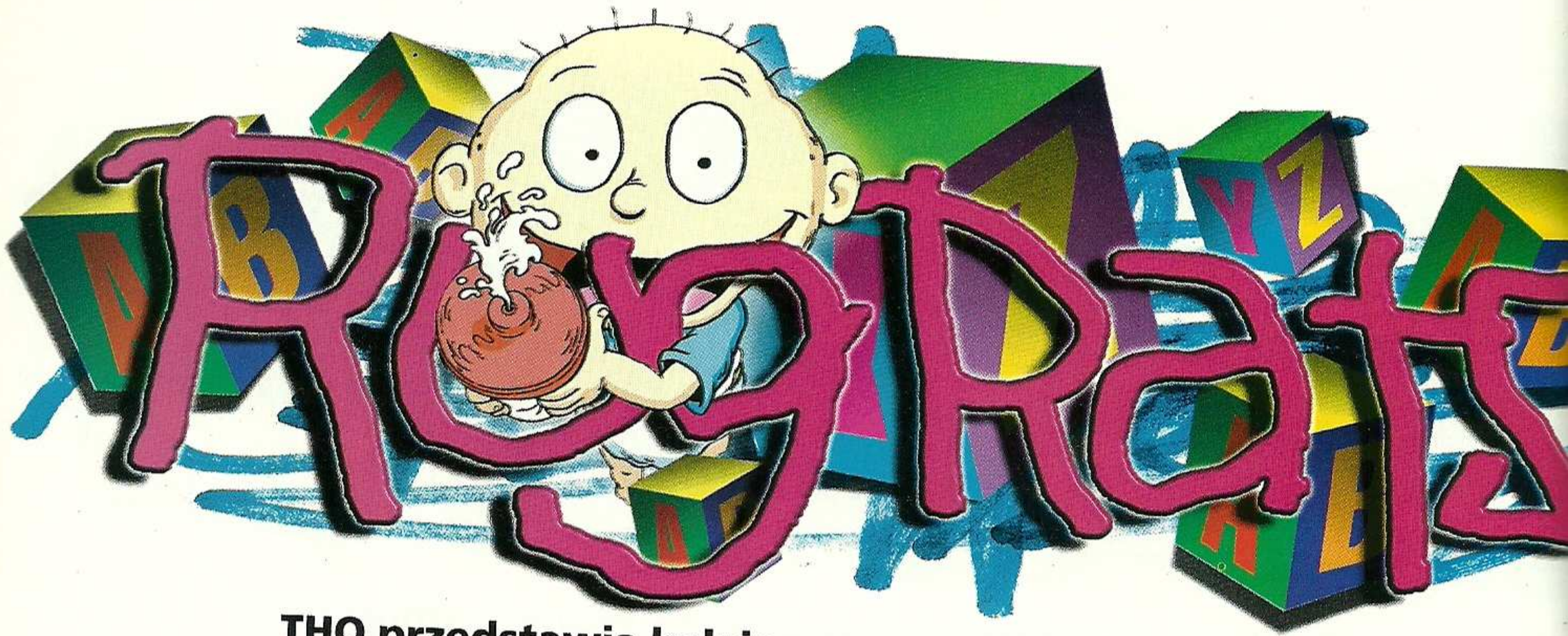
PRZECIW

- Może irytować graczy przyzwyczajonych do prostego systemu sterowania.
- Wielu ludzi może nie uznać sterowania modelem śmigłowca za bardzo fascynujące zajęcie.
- Nie można nic zestrzelić (ktoś musiał wreszcie to powiedzieć).

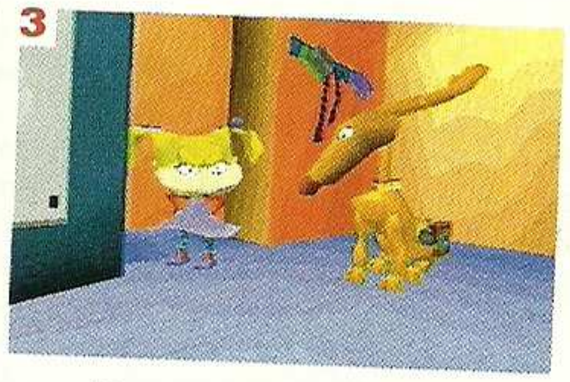
ZANIM KUPISZ

Jeżeli ktoś chce zaproponować graczom możliwość nieskrępowanej swobody lotu, musi zapewnić odpowiednią oprawę wizualną. Jak na razie grafika *R/C Stunt Copter*a nie wygląda zbyt imponująco. Potrzeba wielu atrakcji, by na dłużej przykuć uwagę przyszłych asów pilotażu. Aby zapewnić długą żywotność, konieczne będzie również duże zróżnicowanie zadań.

■ WYDAWCA:	THQ	■ POCHODZENIE:	
■ PRODUCENT:	N-Space	■ GATUNEK:	Przygodów
■ PREMIERA:	Kwiecień	■ LICZBA GRACZY:	



THQ przedstawia kolejną grę powstałą na podstawie kreskówki – *Rugrats: Search For Reptar.* Aspiryna nie wliczona.



[1] Scenerie są proste, ale trójwymiarowe. [2] Złe łabędzie! [3-4] Grafika a la N64 nie za bardzo nam odpowiada.

Rugrats – kreskówka, która podbiła świat, tak jak przed nią np. *The Simpsons.* Oglądają ją starzy i młodzi. Nic więc dziwnego, że firma THQ połaszczyła się i na jej licencji chce wydać grę. Dzięki jej producentom – N-Space – brygadka z *Rugrats* zagra w interaktywnej przygodówce akcji. Z akcentem na akcję i na młodszą część PSX-fanów.

Tommy miał swoją ulubioną układankę – puzzle. Pewnego dnia okazało się, że jej elementy się pogubiły, co natychmiast prowokuje do przeszukania wielobokowego domu i uczestniczenia w wielu prościutkich podgierkach. Pierwsze wrażenia z gry są nawet pozytywne: *Rugrats* stara się naśladować swoich wspaniałych poprzedników, takich jak *Croc* czy *Spyro*, próbując jednocześnie nie zatracić powiązań z oryginałem. A to dzięki obsadzie znanej z telewizyjnej kreskówki oraz rozsądnemu użyciu głosów tych samych aktorów, którzy „nagłaśniają" serial. Jednakże trójwymiarowa sceneria, a co za tym idzie i wielobokowe postaci nie pozwalają zapomnieć, że to nie film. Dwuwymiarowa, rysowana gra lepiej oddawałaby feeling kreskówkowego oryginału, choć z drugiej strony płaska sceneria ograniczałaby grywalność. Cóż, nie ma rzeczy idealnych...

Jak wspomnieliśmy, *Rugrats* przeznaczona jest dla młodszego audytorium, czego rezultatem powinna być przyjazna obsługa. Niestety, tutaj właśnie zaczynają się schody. Ruchy kamery są nieadekwatne do dziejącej się akcji; czasami w ogóle głupieje, kręcąc się wokół bez sensu. Nadwrażliwe sterowanie także wymaga jeszcze dopieszczenia. To samo można powiedzieć o systemie wykrywania kolizji między bohaterem, a obiektami scenerii.

Zabawne podgierki i mało skomplikowana eksploracja trójwymiarowych miejsc powinny przemówić do najmłodszych. Ale czy oni tak naprawdę domagają się gry, która wygląda na *Croca* a la N64? Niezależnie od odpowiedzi na to pytanie *Rugrats* wymaga jeszcze poprawek, ponieważ, jak Tommy Pickles, próbuje biegać zanim nauczy się chodzić.

[1-2] Państwo Pickles odpoczywają, zastanawiając się czy nie lepiej było zostać w 2D...

PSM OPINIA

ZA

- Zagadki dobrze wycelowane w młodszych graczy.
- Perfekcyjnie przygotowana opra dźwiękowa.

PRZECIW

- Słabe sterowanie i ruchy kamery
- Trójwymiarowi bohaterowie wyg dają dziwnie.
- Brakuje nieco wizualnych fajerwerków.

ZANIM KUPISZ

Największą pomyłką Rugrats wydaje skok w trzy wymiary. Mimo, że jest d odważny i (prawie) dobrze zrealizowa pomysł, zabawna gierka 2D bardziej d dawałaby klimat kreskówki. Przynaj mniej strona dźwiękowa nie pozostaw wątpliwości, na jakiej licencji jest gra.

WYDAWCA:	Virgin Interactive	POCHODZENIE:	Japonia
PRODUCENT:	Hudson Soft	GATUNEK:	Bijatyka 3D
PREMIERA:	Maj	LICZBA GRACZY:	1-2

BLOODY ROAR 2
BRINGER OF THE NEW AGE

Radujcie się miłośnicy brutalnej rozwałki. Nie dość, że ryczy to, jeszcze sika krwią.

[1] Widać, że nieźle chcą przetrzepać sobie nawzajem futra. [2] Dużo ciekawych efektów dźwiękowych i wizualnych. [3] Plomba prosto w nos. [4-5] Tylko tutaj walka wilka z insektem kończy się zwycięstwem owada.

Kiedy śliczniutka Jenny Agutter słodko szepcze: „David, nic ci nie jest?" w Amerykańskim Wilkołaku W Londynie, Dave szybko zrzuca ciuchy, staje się bardziej owłosiony i zaczyna pożerać ludzi. W ten sposób romantyczny wieczór bierze w łeb.

Ta sama przypadłość stała się najwyraźniej przekleństwem bohaterów *Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age*. Chociaż wyglądają przeważnie jak ludzie, nagle zmieniają im się twarze, wyrastają szpony, wielkie uszy oraz czasami skrzydła. Nie najlepiej to wpływa na nowo zawiązywane znajomości, ale w przypadku bijatyki jest najbardziej usprawiedliwione.

Zaznajomieni z *Bloody Roar: Hyper Beast Duel* (8/10) mogliby podjąć próbę prorokowania zawartości najnowszej produkcji ze sporą dozą prawdopodobieństwa. Gorączkowe, przedstawiane w pełnej gamie kolorów zetknięcia kończyn z twarzami oraz ciosy zadawane z taką szybkością, że otoczenie robi się czarne (tryb Beast Drive) oraz zadawanie przeciwnikowi nieopisanych cierpień. Energiczna bijatyka z możliwością zmieniania się w bestie po zdobyciu odpowiedniej ilości bestialskiej energii. Oto w skrócie opis całej gry. A wszystko nabiera nowego wymiaru, kiedy przekonamy się, jak różnorodne zwierzęce kształty możemy przybierać. Wśród dziewięciu postaci (plus dwie ukryte) znajdziemy tygrysa, lwa, a także nietoperza, królika i kurczaka. Zwierzęca magia, jednym słowem.

Tym razem całe to zwierzęce zamieszanie odziane zostało w grafikę wysokiej rozdzielczości, lejącą się gęsto krew, wstawki filmowe, obowiązkowy tryb gry we dwie osoby oraz Survival. Krótko mówiąc, starsza siostra wygląda w porównaniu z tym najmłodszych dzieckiem zdecydowanie siermiężnie.

Wszyscy szukający subtelnego baletu w stylu *Tekkena 3* będą jednak trochę rozczarowani nadmierną prostotą tej gry. Mimo dużej liczby dostępnych ciosów, pojedynki w krótkim czasie zamieniają się w chaotyczną wymianę uderzeń prawie na oślep, która wprowadza do rozgrywki naprawdę sporo zamieszania.

Trudno jednak uznać to za wadę. *Bloody Roar 2* jest wciągającym i fascynującym przykładem rozrywki. Poza tym, skoro piękna Agutter może być zauroczona wilkołakiem, to dlaczego miałoby również nie zadziałać na Ciebie?

PSM OPINIA

ZA
- Prawdziwa uczta dla oczu – po prostu śliczna.
- Emocjonująca akcja dostarczająca wielu wrażeń.
- Odkrywa bestię w każdym z nas.

PRZECIW
- Niezbyt duży wybór postaci. Przydałoby się jeszcze kilka.
- Dosyć małe zróżnicowane stylów prezentowanych przez poszczególne bestie.

ZANIM KUPISZ
Bloody Roar 2 zdaje się być ogromnym krokiem naprzód w stosunku do swojego poprzedniego wcielenia. Atrakcyjna grafika, doskonała zabawa oraz spore wyzwanie. Warto się z nią zmierzyć.

THE JUNGLE BROTHERS

NASZA REDAKCJA SPOTKAŁA SIĘ Z LEGENDARNYM DUETEM HIPHOPOWYM THE JUNGLE BROTHERS. ROZMAWIALIŚMY O *PARAPPIE*, STYLU CAPOEIRA I EWENTUALNEJ GRZE OPARTEJ NA *PREDATORZE*.

Ze swoim mocnym beatem, linią basową rodem z rollercoastera i ciężkim wokalem kawałek duetu Jungle Brothers pt. *Straight Outta The Jungle* z 1988 roku okazał się być rewelacją. W czasach, gdy hiphop powrócił do łask JB (poza współpracą z De La Soul) starają się być bardziej papieskimi od papieża. Na szczęście, nie odeszli w niepamięć. W listopadzie ubiegłego roku na muzycznym rynku pojawił się mix ich najsłynniejszego kawałka wykonany przez Aphrodite's Urban Takeover.

„No, cóż. Daliśmy sobie spokój z tournee", mówi Brat numer jeden, Mike G. „Kończymy właśnie nasz następny album. Produkuje go dla nas Alex z Propellerheads. Brzmi to poważnie. Zdradzimy wam, że nazwiemy go The Brother albo VIP.

Czy mają czas na zabawę joypadem?

„Traktuję go jak przedmiot codziennego użytku", ciągnie Mike. „Po powrocie z meczu albo z kina można sobie trochę pograć w *Madden '99* albo *NFL Quarterback*."

„Mój syn ma PlayStation i razem gramy w *Oddworld*, *WCW Wrestling* i *Bust A Groove*", zwierza się drugi Brat, Africa. „Podczas naszej trasy w autobusie była PlayStation i graliśmy w tę bijatykę z meksykańskim stylem capoeira (chodzi o *Tekken 3*, a styl jest brazylijski — przyp. PSM). Powinni zrobić podobną grę tylko o breakdance. Takie były początki tego tańca. Właśnie walka."

Gdy dochodzi do wirtualnej walki, który z Braci jest lepszy?

„No wiesz, jesteśmy prawie równi", twierdzi Mike.

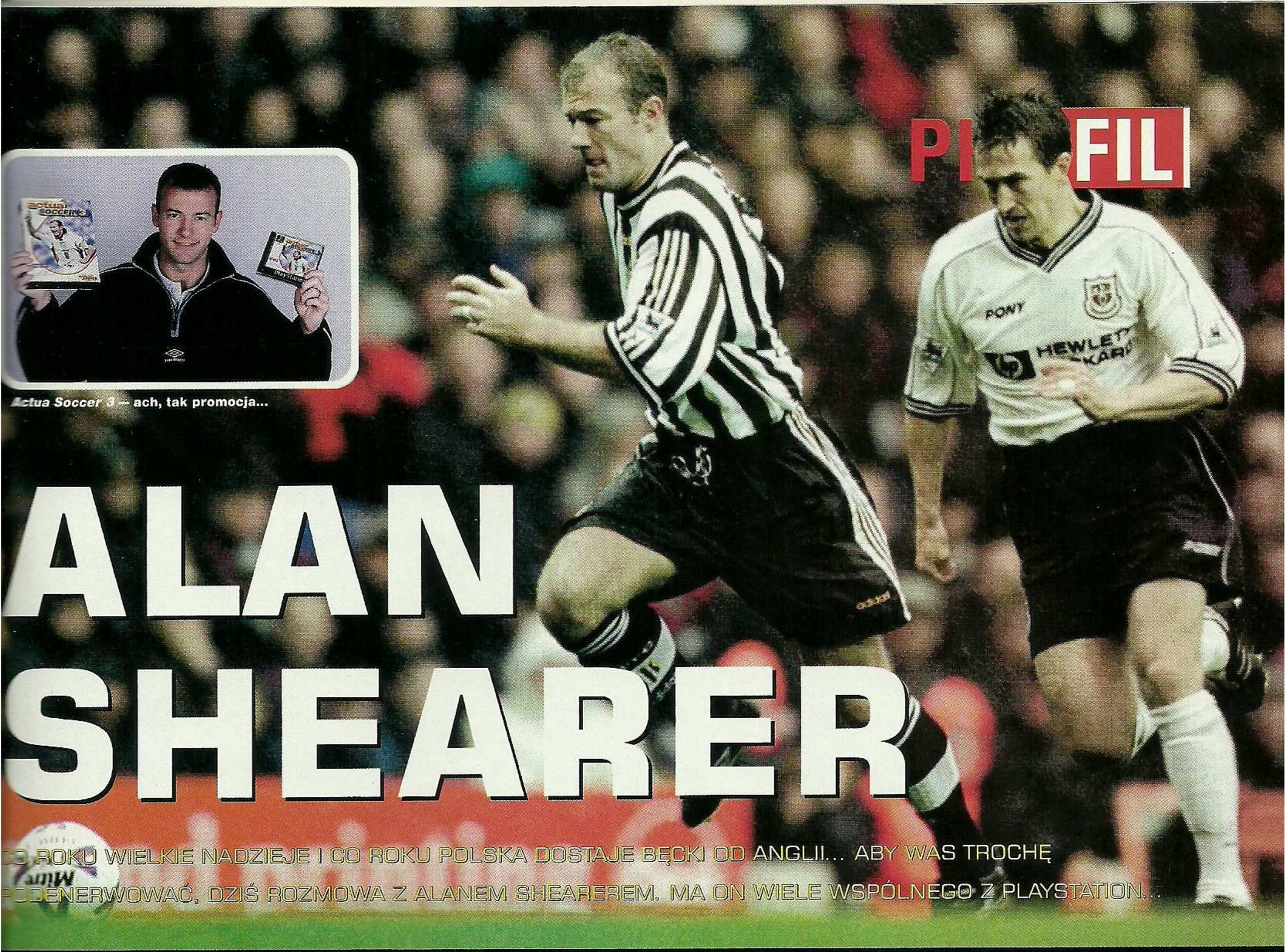
„Tak naprawę, to jestem najlepszy", odpowiada Africa. „Mam swoje sposoby, by z każdego zrobić marmoladę."

Co Bracia myślą na temat ostatniego trendu polegającego na mieszaniu gier i muzyki?

„Widziałem reklamę *Bust A Groove*", twierdzi Mike. „Nie grałem w to, ale wygląda całkiem cool. Jedyny problem z hiphopowymi grami polega na tym, że musi w nich być dobra muzyka. Inaczej wszystko się wali."

„Sam nie wiem", przerywa mu Africa. „*PaRappa* był świetny. Nie potrafię sobie wyobrazić, że współczesna muzyka może nie pasować do gry. To świetna sprawa. Podoba mi się zwłaszcza ta japońska gra dj-ska (*Beat Mania* — przyp. PSM) i *Music*. Dzięki nim dzieciaki zaczynają mieszać z muzyką. Co w tym złego?"

„Fakt", ciągnie Africa. „Mam pomysł na grę. To przygodówka akcji tocząca się w dżungli. Połączenie Jungle Brothers z *Predatorem*. Zdobywasz przedmioty, gubisz je, trudno to wyjaśnić, nie wysłałem jeszcze mojego pomysłu do żadnej firmy. A może powinienem?"



Actua Soccer 3 — ach, tak promocja...

ALAN SHEARER

CO ROKU WIELKIE NADZIEJE I CO ROKU POLSKA DOSTAJE BĘCKI OD ANGLII... ABY WAS TROCHĘ PODENERWOWAĆ, DZIŚ ROZMOWA Z ALANEM SHEAREREM. MA ON WIELE WSPÓLNEGO Z PLAYSTATION...

Napastnik brytyjskiego Newcastle i reprezentacji Anglii. Alan Shearer. Jeden z najlepszych piłkarzy świata. Uwielbiany przez fanów i wynagradzany sowicie przez prezesów klubów. Wciąż ma czas na małe radości życia w rodzaju *Actua Soccer 3* czy *Actua Golf*.

„Mam w domu PlayStation", zwierza się nam Alan. „To świetna rozrywka."

Oczywiście dla Shearera liczy się głównie *Actua Soccer*, gdyż właśnie tę grę wspiera swoim nazwiskiem. Właśnie z tego powodu spotkaliśmy się w angielskim Park Lane Hilton, gdzie odbywa się turniej w *Actua Soccer 3*. Zdobyliśmy od Alana obietnicę rozegrania jednego wirtualnego meczu, ale na razie postanowiliśmy spytać się go, co myśli o „swojej" grze.

„Naprawdę wydaje mi się, że to wspaniała gra. Jest bardzo realistyczna i to w sposób, który lubię. Wszystkie stadiony i stroje przedstawiono bardzo precyzyjnie, są różne warunki pogodowe i taktyki. Zupełnie jak podczas prawdziwego meczu."

Jak ma się wirtualny Shearer do prawdziwego?

„Dopiero co doszedłem do wprawy w *Actua Soccer 2*, a tu już pojawia się nowa wersja. Nie jest źle, aczkolwiek lepiej czuję się na prawdziwym boisku."

W jakie inne gry pogrywa czasem Shearer?

„Gram dużo w *Actua Golf*, gdyż podoba mi się realizm, a poza tym lubię prawdziwy golf. Mam dwie córki: sześcio— i czteroletnią. Uwielbiają *Croca* i *Buggy* z tymi sterowanymi radiem samochodzikami. To świetna zabawka dla dzieci, o ile nie spędzają przy niej każdej wolnej chwili."

Rozmawiamy o idealnej grze piłkarskiej. Naszym zdaniem powinna dysponować skomplikowanym systemem oferującym wielość opcji taktycznych. Alan ma na ten temat inne zdanie.

„Gole. Jako napastnik zawsze chcę strzelać gole, nawet gdy gram na PlayStation. Radość po zdobyciu bramki to dla mnie kwintesencja futbolu."

Podczas Mistrzostw Świata PlayStation była główną rozrywką dla graczy chcących umazać sobie jakoś długie godziny spędzane w nudnych pokojach hotelowych. Alan nie był tu wyjątkiem. W swoim klubie nie staje do rywalizacji z kolegami, gdyż zarówno Robert Lee, jak Warren Barton i były pomocnik Newcastle Keith Gillespie są nałogowymi graczami i zawsze chętnie pokazują swoją wyższość na tym polu.

Nie wiadomo, czy nowy partner Shearera z ataku okaże się być fanem PlayStation. W listopadzie zeszłego roku menedżer klubu, Ruud Gullit, kupił za 8 milionów funtów byłego gracza Evertonu i Rangersów, Duncana Fergusona. W prasie pojawiły się plotki, jakoby Shearer przyłożył rękę do tej decyzji. Czy to prawda?

„Oczywiście, że nie. Nie mieszam się do spraw menedżera. Mogę tylko powiedzieć, że Newcastle wydało dużo pieniędzy na świetnego zawodnika. Duncan to wielki talent, jest silny, dobry zarówno na murawie, jak i w walce w powietrzu. Na pewno będzie nękał obronę przeciwnika, jestem pewien, że stworzymy zgrany duet."

Odpowiedź Alana rozwiewa wątpliwości, jakie ktokolwiek mógłby mieć co do sukcesu ataku Shearer/Ferguson.

„Grałem jeden sezon z Lesem Ferdinandem — o którym mówi się, że gra podobnie do Duncana Fergusona — i strzeliliśmy razem prawie 60 bramek. Tak naprawdę, to nie przejmuję się tym, z kim gram. Mogę grać w linii albo wysuniętego, albo cofniętego napastnika. W każdym z tych przypadków potrafię odnieść sukces. Nic nie mogę na to poradzić — to menedżer ustala skład drużyny, a ja muszę dopasować się do jego wymagań i zawsze dawać z siebie wszystko."

Wygląda na to, że Shearer poświęca dużo czasu na oglądanie meczy innych drużyn. Żyje tylko piłką nożną.

„Lubię iść na drinka z kumplami albo do restauracji z żoną, ale cały mój wolny czas poświęcam na sprawy związane z futbolem. Kocham tę grę i uwielbiam oglądać mecze. Tylko na tym się znam."

A co z planami na poboiskową karierę? Może Shearer pójdzie w ślady Alana Hansena i Andy Graya? Były kapitan Anglii i człowiek, który kilka razy pogrążył reprezentację Polski, Gary Lineker, został już uznanym komentatorem.

„Życzę szczęścia, Gary. Naprawdę jest w tym świetny. Ale ja chciałbym najpierw zająć się trenowaniem. Ale jeszcze zostało mi kilka dobrych lat grania, które zamierzam spędzić w Premiership. Nie chcę grać w niższej lidze. Zacząłem na szczycie i tam też skończę."

To już ostatnie zdanie wypowiedziane przez Shearera. Alan przeprasza i mówi do widzenia. Czeka na niego kolejny dziennikarz. Z meczyku, który nam obiecał, nici: mają tu tylko wersję na peceta, a Alan za wszelką cenę chce opuścić ten budynek jako zwycięzca.

Actua Soccer 3 została opisana w PSM 2/99 i dostała 6/10.

PROFIL

APHEX TWIN

MISTRZ ZAKRĘCONYCH BRZMIEŃ I MAKABRYCZNYCH TELEDYSKÓW, APHEX TWIN, POTRAFI ODRÓŻNIĆ *POPULOUSA* OD *PONGA*. CZAS ZACZĄĆ SIĘ BAĆ...

Jest piątek i jesteśmy w Sheffield. A jeżeli w Sheffield, to musi padać deszcz. A jeżeli pada deszcz, to trzeba się przed nim schronić. A gdzież można znaleźć lepsze schronienie niż w kultowej wytwórni fonograficznej Warp Records zabawiając się PlayStation w towarzystwie gigantów wykręconej muzyki? Wszystko już wiadomo, pozostało więc tylko przedstawić głównych bohaterów.

Richard D James: aka Aphex Twin, ma fioła na punkcie strategii.
Tom Squarepusher: ostatnio wyjątkowo jazzowy, lubi przerażające dźwięki.
Rich i Ali Red Snapper: duet drum'n'bass.
George Nightmares On Wax: król soulowo-rapowych dźwięków.

TEKKEN 3 (SCEE)

„Macie jakieś gry wyścigowe?"

Squarepusher nie lubi *Tekkena3!*

„Całkiem niezły", stwierdza. „Jest jednak zbyt realistyczny na mój gust. (Gry Capcomu) są w zasadzie nierealistyczne, ale takie właśnie lubię."

Obok ludzie się zabijają, włączając w to konsolowych nowicjuszy Richa i Ali. Styl capoeira prezentowany przez Eddy'ego Gordo wywołuje burzę.

„Dalej Eddy, przywal mu wreszcie!"

George ma dzisiaj urodziny i wszyscy powinni być dla niego mili, ale Ali bawi się zbyt dobrze.

„Zapatrzyłem się na przepaskę a'la Knopfler."

Nakrycie głowy Hworanga wywołuje ożywioną dyskusję na temat możliwości wykorzystania muzyki Dire Straits w grach (brrrrr....). Takie gry musiałyby jednak być o wiele bardziej surrealistyczne niż *Tekken.*

„*Jigsaw War!*"

Tom, nie prowokuj go.

„Sekatory, heblarki Black and Decker..."

Aphex Twin siada, rzuca okiem na pole bitwy i z pozycji człowieka, który jako DJ używa krążków z papieru ściernego zamiast winylowych płyt, domaga się kolejnej porcji bijatyki. Tymczasem w innym kącie...

„Czy możemy rozegrać turniej w Binatone?"

O rany.

MUSIC (CODEMASTERS)

„W Japonii mają je wszędzie. Automat z grą disco to najlepsza zabawa, z jaką kiedykolwiek miałem do czynienia! Wybierasz muzykę i depczesz po pedałach w rytm melodii. Bawiliśmy się w to i niezle nas wciągnęło. Gdyby zainstalować coś takiego w dyskotece, można by sprawić, że wszyscy tańczą w tym samym rytmie..."

Autorem powyższych bredzeń jest Richard D James. Ten człowiek nie tylko właśnie skończył *Populous: The Beginning* po 19 godzinach zmagań, ale grał także w *Dance Revolution* w Japonii.

„Metal? Spróbujmy..."

Tymczasem Tom odkrył *Music* i chce stworzyć jakąś melodię. Niestety, nie potrafi połapać się w instrukcji i najwyraźniej nie jest szczęśliwym człowiekiem...

„Gdzie jest linia basów? Jak włączyć odtwarzanie? Dlaczego się nie zapętla?"

Jednak po chwili powstaje krótka melodyjka o roboczym tytule *Ravelution 309.* Jest interesująca, ale brak trybu dla dwóch graczy ("bitwa na sekwencery!) oznacza, że uwaga wszystkich koncentruje się na innych propozycjach.

Jednak Richard i tak wolałby zagrać w Beatmanię.

TOCA2 (CODEMASTERS)

„Czy jest *Defender* na PlayStation?"

To, co miało być poważną dyskusją na temat zalet systemu sterowania w *TOCA2*, przerodziło się w sesję pytań i odpowiedzi.

„Kiedy pojawi się PlayStation 2?", ciągnie George. „Czy będzie kosztowała poniżej 300 funtów? Czy będzie 64-bitowa?"

„Czy jest sens zawracać sobie głowę hamulcami?"

Nareszcie rzeczowe pytanie ze strony Toma.

„Jest tu gdzieś jakaś broń?"

O rany. To, co miało być rozmową na temat realizmu wyścigów, przerodziło się w czyste szaleństwo. Nie pozostawiono suchej nitki na sekwencji otwierającej, system sterowania został powszechnie uznany za „zbyt czuły", a sama gra została przemianowana na „*TOCA's Revenge*"." Podoba się?

„Czy macie jakąś piłkę nożną?"

Czy wspominaliśmy już, że George lubi *FIFĘ?*

LiberoGrande (SCEE)

„Dawajcie tę cholerną piłkę nożną!"

George jest szczęśliwy, gdyż bawi się swoją ulubioną grą na PlayStation - futbolówką. Nie przeszkadza mu to jednak w zagarnięciu pozostałych gier...

„Wymaga na początku trochę wysiłku", podsumowuje. „Ale jest w porządku, kiedy opanuje się system sterowania."

Pomimo gradu bramek (George zorganizował mecz pomiędzy reprezentacjami Anglii i Stanów Zjednoczonych — „Mam hattricka!"), *LiberoGrande* nie wzbudza zachwytu. Tom nie lubi piłki nożnej, Ali nadal rozmyśla o *Tekkenie 3* ("Tak wiele się dzieje"), a gra na podzielonym ekranie wprowadza sporo zamieszania. Rich zgadza się z tym.

„Gdybym miał czas, wybrałbym chyba *TOCĘ*", ogłasza Red Snapper. „Najlepszy jest jednak *Tekken.* Nie pogardziłbym też tym snowboardem."

Niestety, *Cool Boarders 3* została zawłaszczona przez George'a.

DEAD OR ALIVE (SCEE)

„Jak robi się ten wypad?" Przód, tył a potem kopnięcie? A zadziałają numery ze *Street Fightera?*"

Przedkładając browar nad uroki *LiberoGrande*, Aphex pada na twarz przed *Dead Or Alive.*

„Jak wskoczyć na niego? Nic mi nie wychodzi. Ten Dual Shock jest dziwny."

„To jest niezłe", ogłasza Squarepusher. „Nieco żwawsza niż Tekken."

Rich doszedł do pewnych wniosków. Noszący beret Bayman wygląda jak Guardian Angel z lat osiemdziesiątych. Podobnie też walczy, więc konieczne jest użycie pokaźnych walorów Lei-Fang. Wyraźnie widać potrzebę stosowania sportowych staników.

Obolałe kciuki i obgadane gry. Dzień z pewnością należy zaliczyć do udanych. Cóż jeszcze można powiedzieć?

„Czy potrzebujecie testerów gier?"

Wszyscy zainteresowani producenci mogą kontaktować się z Tomem Squarepusherem za pośrednictwem Warp Records.

STARE, DOBRE CZASY

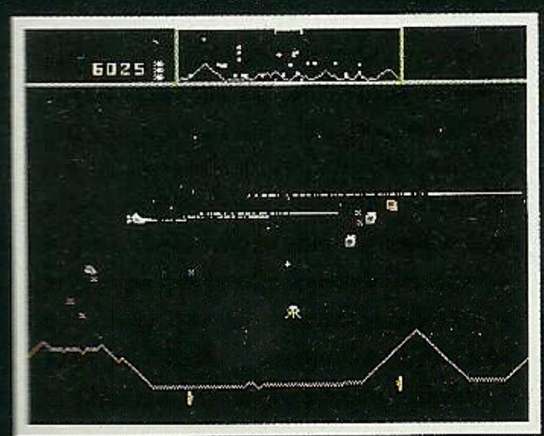
APHEX TWIN WSPOMINA SWOJE GIERKOWE INICJACJE...

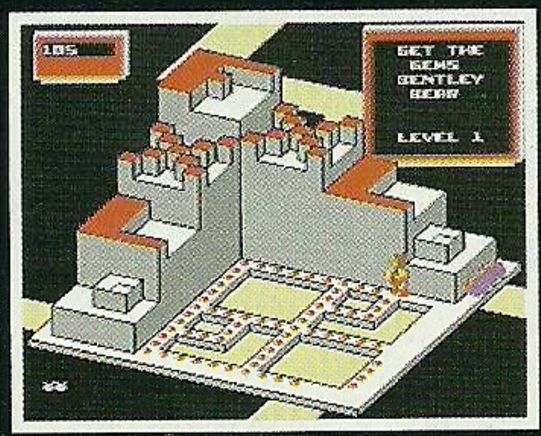
„Naprawdę bardzo lubię stare gry. Nowych już tak nie czuję. Na swoim PC mam emulator *MAME* (na którym można pograć w naprawdę stare gry z automatów – przyp. PSM). Faworytem jest *Defender*. Moje osiągi w nim są średnie, nie jestem bardzo dobry. Dlatego tak go lubię – jest bardzo trudny. Od trzech lat staram się zdobyć oryginalny automat z tą grą.

Bardzo lubiłem też *Crystal Castles*. Gorf miał naprawdę dziwny joystick, podobny nieco do *Discs Of Tron*. Kiedyś z kolegą napisaliśmy własną grę w stylu *Trona*. Były tam dwa ślady ścigających się pojazdów, ale składały się z różnokolorowych kropek. Kiedy uderzyłeś w ten ślad, w zależności od koloru trafionej kropki działy się różne rzeczy – przyspieszony tryb, hiperprzestrzeń lub odwrócenie sterowania przeciwnika. To była bardzo bogata gra.

Gdy miałem 10 lat, wygrałem konkurs na grę ogłoszony przez jeden z magazynów. Na ZX-81 napisałem symulację narciarska. *Llamotron* na ST też był świetny. To klon *Robotrona* napisany przez Jeffa Mintera. Była też gra o nazwie *Trailblazer*, na któryś z modeli Atari. To było prawdziwe szaleństwo - niesamowicie szybka akcja.

W pobliżu mojego mieszkania jest wielki drapacz chmur z kompletnie pustą, wielką ścianą. Myślę, że fajnie byłoby wyświetlić na tej ścianie projektorem grę. Grałbyś np. w *Ponga* sześciometrowymi paletkami. Nie sądzę, by policja na to pozwoliła, ale jestem pewien, że nie ma na to paragrafu."





SILENT HILL

Wydawca: Konami **Producent:** Konami **Premiera:** Czerwiec

Firma Capcom śmiertelnie przeraziła nas odnoszącą ogromne sukcesy serią *Resident Evil.* Ale to był dopiero początek rządów horroru na PlayStation. Konami chce przenieść horror w następny wymiar.

Wyobraź sobie, że jest noc. Właśnie uczestniczyłeś w kraksie samochodowej o kilkaset metrów od przytulnej miejscowości wypoczynkowej, która była celem Twojej podróży. Odzyskując w kilka godzin po wypadku przytomność zaczynasz gorączkowo szukać córki, która w czasie wypadku siedziała na siedzeniu obok, a teraz zniknęła.

Zakrwawiony i skołowany, wyczołgujesz się z wraku i kierujesz w stronę miasta, mając nadzieję znalezienia dziecka bezpiecznego i w dobrym stanie. Może zaopiekował się nią ktoś z mieszkańców? Ale coś jest nie tak. Nikogo w pobliżu nie widać. Ulice spowite są w złowrogiej mgle. Kiedy skręcasz w zaułek, ogarnia Cię uczucie przerażenia — ulica usłana jest trupami. Gdzieś w oddali słychać dzwonek telefonu. Zadajesz sobie pytanie: „czy ja też umarłem?"

Oto mrożący krew w żyłach scenariusz wydarzeń oczekujący Harry'ego Masona - bohatera Silent Hill — przedstawiony w otwierającej grę sekwencji. O ile Resident Evil czerpał inspirację z filmów George'a Romero o żywych trupach oraz filmów policyjnych w stylu Atak na posterunek 13 Carpentera, o tyle najnowsza produkcja Konami idzie drogą wytyczoną przez Stephena Kinga i Davida Lyncha. Jest to historia o przeciętnym człowieku, który znalazł się w przerażającej, nienormalnej sytuacji. Nie jest specjalistą od broni, nie ma pistoletu, shotguna ani granatnika. Nie poszukuje zaginionych towarzyszy czy szalonych naukowców. Witamy w świecie psychologicznego horroru.

Oczywiście z uwagi na to, że mamy do czynienia z mroczną przygodówką, gracze niewątpliwie będą szukali porównań z Resident Evil i rzeczywiście można ich kilka znaleźć. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku serii Capcom, zespół Konami wykorzystuje nietypowe kąty pracy kamery oraz nastrojową muzykę mającą na celu stworzenie atmosfery horroru i napięcia. Autorzy również przerywają akcję animacjami i prerenderowanymi wstawkami filmowymi w celu przedstawiania rozwoju wydarzeń i przekazywania graczom istotnych informacji. Podobieństwa można wymieniać, jednak szef projektu Silent Hill, Keiichiro Toyama, solennie zapewnia, że gra przerazi graczy w zupełnie inny sposób. Niezwykle atrakcyjna perspektywa.

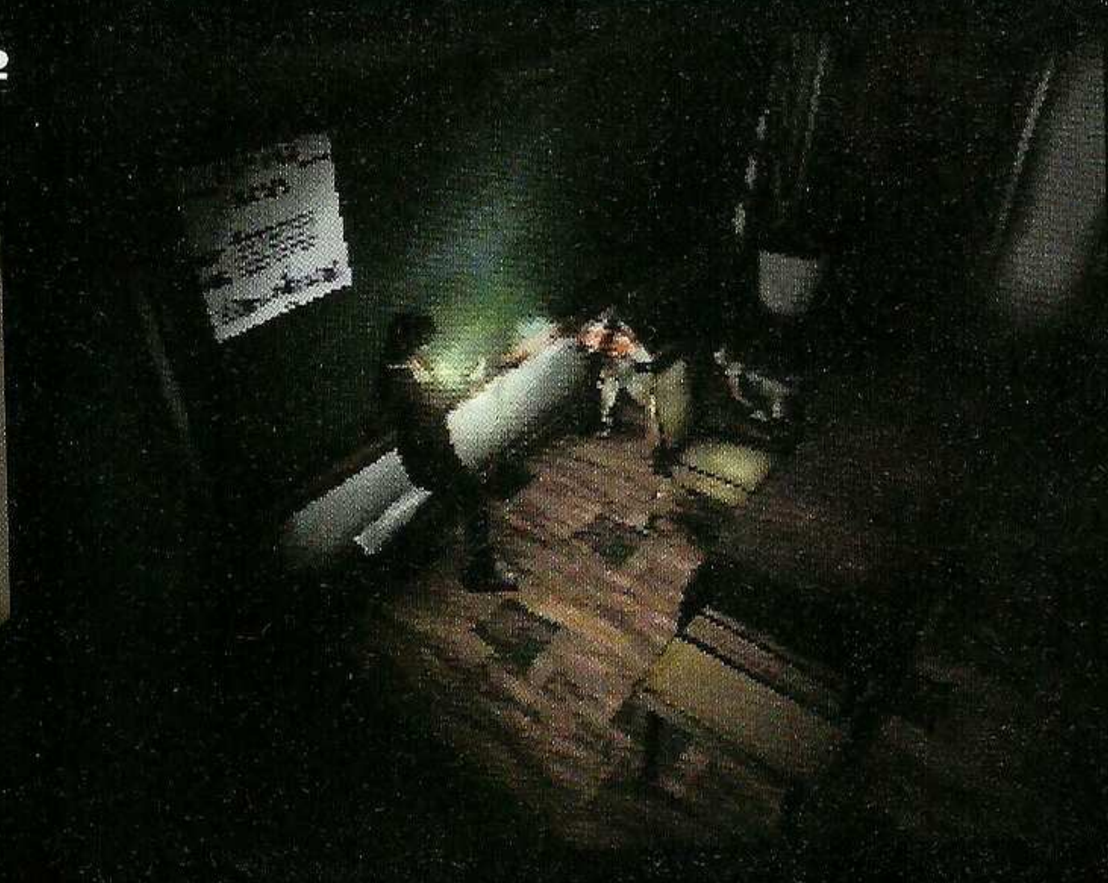
[1-2] Gracz może używać latarki, co tworzy niesamowity efekt.

Poza wszystkim projektanci z pewnością wiedzą, co wzbudza w nas przerażenie: a) mrok oraz b) normalne rzeczy przekształcone w coś anormalnego. W jednym z fragmentów Harry wchodzi do całkowicie ciemnej klasy używając latarki do oświetlenia sobie drogi (samo to tworzy już spektakularny efekt). Klasa szkolna powinna być najbezpieczniejszym miejscem, ale nagle dostrzegasz pełznące w Twoją stronę, śliniące się małe demony o świecących oczach. Podobnie, możesz natknąć się na sekcję, gdzie Harry bada inną zdawałoby się spokojną lokację — miejscowy szpital — kiedy nagle zostaje zaatakowany przez zamienione w żywe trupy pielęgniarki. W tych dwóch scenach masz ciemność i rzeczy normalne stające się anormalnymi — możesz sobie teraz wyobrazić jak wygląda reszta gry.

I nie myśl sobie, że wszyscy przeciwnicy to zdeformowani ludzie. Pokazane na zeszłorocznych targach E3 demo przedstawiało Harry'ego walczącego z obrzydliwym potworem o gigantycznych rozmiarach. Konami obiecuje pojawienie się demonów, mroczne motywy i alternatywne wszechświaty. Jeżeli chodzi o postaci nie biorące bezpośre-

[1-2] W Silent Hill króluje mrok, w którym czają się okropne rzeczy.

[1] To nie jest zwykła toaleta. To publiczny szalet, w którym czai się pewna śmierć. [2] Mieszkańcy *Silent Hill* nie są zbyt serdeczni.



dnio udziału w grze, napotkasz w swoich wędrówkach siedem takich ważnych indywiduów — każdy posiadający swoje własne interesy i cele. Jedną z pierwszych napotykanych postaci jest policjantka o imieniu Cybil, która sprawuje nad Harrym pieczę na początkowych etapach gry. Należy jednak uważać, gdyż w pewnym momencie może stać się bardziej makabryczna, niż wskazywałby na to jej wygląd. I znowu producenci bawią się z Tobą — główna zasada brzmi, że nic nie jest takie, jakiego się spodziewasz. Keiichiro Toyama wspominał o Davidzie Lynchu jako inspiracji do gry i natychmiast na myśl przychodzi miasteczko Twin Peaks ze swoimi dziwacznymi mieszkańcami, mrocznymi sekretami i Czarną Chatą. Jednak - uwierz nam — w porównaniu z Silent Hillem Twin Peaks to bajka dla dzieci (nic temu wspaniałemu serialowi nie ujmując).

Jeżeli chodzi o sam przebieg rozgrywki, to ponownie możemy pokusić się o porównania z Resident Evil. Silent Hill zdaje się być połączeniem rozwiązywania zagadek i prowadzenia walk wykorzystując przy tym bardzo przystępny system sterowania pozwalający graczom gładko przenosić się z trybu eksploracji w tryb walki. Tak, brzmi to trochę znajomo, ale tak naprawdę są to podstawowe elementy każdej dobrej przygodówki akcji — zapytaj Lary Croft.

Tak naprawdę, Silent Hill ma wiele wspólnego z Resident Evil, ale także ma w sobie co nieco z przygodówek 3D. O ile w obu częściach Residenta autorzy wykorzystali prerenderowane scenerie, o tyle w Silent Hill mamy do czynienia z prawdziwie trójwymiarowym środowiskiem tworzonym w czasie rzeczywistym. To może budzić obawy, że sceneria będzie gorzej wyglądać. I rzeczywiście — otoczenie nie jest tak szczegółowe i kolorowe, jak w Resident Evil. Ale w pełni trójwymiarowe, wielobokowe obiekty dają twórcom dodatkowe możliwości i więcej swobody ruchu gracza. Tu można robić zbliżenia kamery, jej płynne ruchy i wiele punktów widzenia na to samo miejsce. Może to posłużyć do dodatkowego wzmożenia uczucia zagubienia i strachu.

Biorąc pod uwagę, że Resident Evil 3 nie ukaże się na naszą konsolę (jest zapowiadany na Dremcasta, a chodzą słuchy, że ukaże się także na PlayStation 2) Silent Hill pozostaje jedynym horrorowym tytułem na placu boju. Chociaż strona graficzna nie jest jeszcze zbyt imponująca (zamglenie lub panujący wszędzie mrok są często efektem niedomagań engine'u, a nie zamierzonego działania), to jednak producenci zdają się doskonale rozumieć zamiłowanie graczy do horroru. Gra po prostu ocieka przerażającą atmosferą. Metal Gear Solid, a teraz to? Ciekawe, co ludzie z Konami dodają sobie do drinków.

[1] Silent Hill, jaka bestia mieszka w tej psiej budzie. [2] Po raz ostatni wysypałem [illegible] [3] Normalny człowiek nie łazi w takie miejsca.

WYWIAD

Nasz korespondent z Japonii, Nicolas Di Constanzo, rozmawia z kilkoma szalonymi umysłami odpowiedzialnymi za najnowszy horror Konami.

Miejsce: Siedziba Konami CET w Jimocho.
Szef projektu: Keiichiro Toyama.
Projektant graficzny: Takayashi Sato.

Jakie badania przeprowadzaliście w czasie prac koncepcyjnych nad *Silent Hill*?

Sato: Wracając z E3 zajechałem do Chicago i zrobiłem kilka zdjęć celem uchwycenia ogólnej atmosfery. Silent Hill jest jednak bardziej nadmorskim uzdrowiskiem niż dużym miastem.

Jak duży jest zespół producencki?

Toyama: W kulminacyjnym momencie było to około 20 osób, ale podstawowy zespół jest znacznie mniejszy. Pozostałe osoby to byli projektanci i asystenci zatrudniani tymczasowo.

Skąd zaczerpnęliście inspirację do *Silent Hill*?

Toyama: Koncepcja wyszła od zarządu Konami. Postanowili oni wyprodukować horror i zapytali czy chcemy popracować nad tym projektem. Przyjęliśmy tę propozycję. Na początku nie miałem zbyt wielkiej wiedzy na temat gier horrorowych czy też horroru w ogóle, więc zacząłem szukać informacji na ten temat. Chciałem się dowiedzieć, co ludzi najbardziej pociąga w tym gatunku. Współczesne filmy o tej tematyce cieszą się największą popularnością i stwierdziłem, że większość z nich ogranicza się do jednej rozbudowanej sytuacji. W przypadku *Silent Hill* największym wyzwaniem było zrekonstruowanie autentycznego amery-

[1] Projektant renderowanych sekwencji FMV, Takayashi Sato, chciał wprowadzić większy realizm w komputerową animację. [2] Szef produkcji, Keiichiro Toyama, chciał z kolei jak najbardziej nas przestraszyć.

kańskiego miasteczka – które stanowi odpowiednią scenerię dla akcji horroru. Przy sekwencjach kinematograficznych wzorowaliśmy się na filmach Davida Cronenberga i Davida Lyncha.

Ile godzin można spędzić z tą grą?

Toyama: Tak naprawdę to wszystko zależy od umiejętności gracza. Sądzimy jednak, że przejście całej gry powinno zająć od sześciu do ośmiu godzin.

Cała historia rozpoczyna się nastrojową sekwencją animowaną. Jak dużą rolę odgrywają te sekwencje w grze?

Sato: Razem mamy około dziesięciu minut wstawek filmowych. Trudno jest precyzyjnie określić momenty, w których się pojawiają. Oczywiście jest sekwencja otwierająca i sekwencja finałowa, a reszta rozrzucona jest po całej grze. Tak naprawdę to mamy do czynienia z dwoma rodzajami sekwencji animowanych: wstawki filmowe oraz sceny wykorzystujące grafikę z gry, podobnie jak miało to miejsce w *Metal Gear Solid*.

Co chcieliście osiągnąć wykorzystując animowane wstawki filmowe?

Jak dotąd Hollywood wykorzystuje komputerową animację tam, gdzie nie można uzyskać pożądanych efektów przy pomocy tradycyjnej techniki zdjęciowej. Na przykład mogą to być efekty zdarzeń nadprzyrodzonych. Ja chciałem uzyskać efekt dokładnie odwrotny. Spróbowałem komputerowej animacji nadać cechy realizmu.

Jak duży jest zakres interakcji z innymi postaciami występującymi w *Silent Hill*?

Toyama: W grze występuje siedem postaci, z których każda ma inny życiorys. Kierujące nimi motywy można odkryć w trakcie przeprowadzanych z nimi rozmów.

Czy w grze mamy możliwość kierowania poczynaniami innej postaci?

Toyama: Nie. Chociaż przewidzieliśmy kilka różnych zakończeń. Kierujemy jednak tylko jedną postacią. Nie jest to gra multiplayer.

Nad jakimi grami pracował wcześniej zespół tworzący *Silent Hill*?

Toyama: Ja pracowałem nad grą *Hyper Olympics*, gdzie odpowiadałem za projekty postaci i ich stronę ruchową. *Silent Hill* to moja pierwsza gra, której jestem szefem produkcji.

Sato: Przedtem studiowałem sztukę współczesną. Kieruję pracami nad animowanymi sekwencjami w grze.

Czy lubicie wykorzystywać w swoich grach technikę motion capture?

Sama technika nie załatwia sprawy. Aby uczynić grę bardziej realistyczną niezwykle ważna jest właściwa praca z aktorami i odpowiednie nimi kierowanie.

Jak inteligentne są potwory w *Silent Hill*? Na przykład, czy jeśli nasz bohater wyłączy latarkę, to może uniknąć wykrycia?

Toyama: Przeciwnicy mają oczy i uszy. Jeżeli będziesz przechodził robiąc dużo hałasu, zaczną szukać jego źródła. Jeżeli wyłączysz światło i schowasz się, możesz uniknąć wykrycia. Czasami lepiej jest po prostu uciec. Czasami i tak Cię znajdą. Należy zawsze mieć na uwadze, że wszystkie potwory chcą za wszelką cenę Cię złapać.

Ten programista jest tak przerażony, że nie potrafi nawet właściwie chwycić joypada...

W niektórych miejscach mgła jest naprawdę gęsta. Czy jest to wynikiem prób nadania klimatu, czy też zamaskowania ograniczeń engine'u gry?

Toyama: Z uwagi na ograniczenia sprzętowe PlayStation nie możemy dokonać zbyt wielkich ulepszeń. Jeżeli chodzi o stronę graficzną, dotarliśmy do kresu naszych możliwości.

Czy w grze znajdują się jakieś elementy losowe? To znaczy, czy każda nowa rozgrywka różni się od poprzedniej?

Toyama: Ogólnie rzecz biorąc, sprawienie, że przeciwnicy pojawiają się w przypadkowo wybranych miejscach, utrudnia stworzenie rozwijającej się w jednym kierunku fabuły. W Silent Hill niemal wszystko ma swoje wyznaczone miejsce, chociaż pozostawiliśmy co nieco przypadkowi.

Z ilu typów uzbrojenia będzie mógł korzystać gracz?

Toyama: Chcieliśmy zachować jak największy realizm, ale w miarę postępów w grze każdy na pewno znajdzie jakieś uzbrojenie.

Którą grę uważacie za najgroźniejszego rywala?

Toyama: Od początku bacznie przyglądamy się *Resident Evil*. Naszym celem było stworzenie gry mającej lepszy scenariusz.

W czym *Silent Hill* jest lepsza od serii *Resident Evil*?

Toyama: Wydaje mi się, że pierwszy *Resident Evil* przepełniony był hollywoodzką atmosferą, podczas gdy drugi stał się grą akcji. *Silent Hill* wraca do korzeni horroru. Chcemy przestraszyć gracza do szpiku kości...

FINAL FANTASY VIII

W czwartek 9. lutego 1999 roku sprzedano pierwsze 2 miliony kopii *Final Fantasy VIII* i PSM był wśród pierwszych nabywców. Po wielu nieprzespanych nocach z japońskim słownikiem pod pachą przedstawiamy Ci wspaniałości, które niebawem ujrzysz w wersji PAL na własne oczy.

Final Fantasy VIII – kontynuacja fenomenalnej siódemki. Najnowsza część jednej z najpopularniejszych serii role playing w historii gier wideo. Większość z tych gier święci wielkie tryumfy w Japonii nie wychodząc poza Orient. Firma Square postanowiła dokonać tłumaczenia *FFVII* na język angielski i opublikować grę w Stanach i Europie. To był doskonały ruch – siódemka podbiła świat (najpierw na PlayStation, a po wielu miesiącach na PC). Dzięki temu miliony graczy na całym świecie zapytane o najbardziej wyczekiwaną grę 1999 roku, odpowiadają: *Final Fantasy VIII*.

Ósemka nie odbiega od wypracowanej przy *FFVII* formuły. Jednak zanim krzykniesz „wtórna wyciągaczka kasy!", weź jedno pod uwagę: *Final Fantasy VII* przede wszystkim była rozbudowaną, epicką historią. Rozgrywka była jej podporządkowana i często stanowiła tylko (niezwykle piękną) ozdobę fabuły. *Final Fantasy VIII* także opowiada historię, ale zupełnie inną. No i oczywiście również okraszoną niezliczonymi ekranami stanowiącymi ambrozję dla oczu.

Wiedząc, że umierasz z ciekawości, jaka będzie ósma część *Final Fantasy VIII*, PSM kupił japoński oryginał, by sypnąć informacjami z pierwszej ręki. Jeden z nas totalnie zepsuł sobie zabawę, próbując grać w pełną „krzaków" zamiast tekstu wersję NTSC. To była droga przez mękę: gra w japońską edycję *FFVIII* bez znajomości tego języka jest bardzo trudna i zamiast zabawy czy satysfakcji powoduje frustrację i zawód. Ale w końcu służba nie drużba, oto więc tak oczekiwane FAKTY.

Final Fantasy VIII z łatwością dystansuje swoją poprzedniczkę pod względem oprawy graficznej. W jednej chwili przechadzasz się korytarzem, a zaraz potem rozpętuje się wspaniała

[1] Oto pierwszy Guardian Force — Ifrit. Jego żywiołem jest ogień, co czyni go szczególnie skutecznym przeciwko wrogom opartym na wodzie. [2] Ta eskapada jest wspaniała. Szkoda tylko, że nic nie rozumiemy z tekstów... [3] Squall opuszcza akademię The Garden. [4] Szukamy kłopotów? [5] Kolejny Guardian Force. Ten operuje z kolei wodą, a ściślej: lodem. [6] Zamrażający superatak działa doskonale na ogniowe potwory.

sekwencja FMV. Film o powalająco wysokiej jakości – niemal najlepszy, jaki kiedykolwiek oglądały nasze oczy. Ludzie poruszają się jak ludzie, a bogactwo szczegółów przechodzi ludzkie pojęcie. Jedna sekwencja FMV przy początku gry zasługuje na szczególne wyróżnienie. To film z balu dla absolwentów The Garden, na którym Squall — główny bohater gry, następca Clouda — po raz pierwszy spotyka swoją potencjalną miłość — Rinoę — i tańczy z nią. Jego rozpaczliwe próby nadążenia za muzyką i „drewniany" styl tańca są alarmująco autentyczne! Nieco później, gdy już nacieszyliśmy oczy parą, kamera oddala się, ukazując całą salę pełną tańczących ludzi. W tym momencie gracz po raz kolejny spada z krzesła.

Scenerie, po których już samodzielnie się poruszamy, są równie wspaniałe. Akademia The Garden — gdzie zaczyna się akcja — jest po mistrzowsku zaprojektowana i wyrenderowana. Nawet korytarze łączące poszczególne lokacje potraktowano indywidualnie i włożono w nie masę pracy. W miarę postępów w grze uzmysławiasz sobie, jak wiele rzeczy i miejsc omijasz i być może w ogóle nie będziesz miał okazji ich podziwiać. Wtedy przerywasz na chwilę pogoń za wątkiem i spokojnie, kontemplując scenerię, przemierzasz jeszcze raz wiele miejsc, zaglądając w kąty zwiedzając przejścia, które ominąłeś. Wtedy dociera do Ciebie skala tej gry, jej potęga. Na czterech krążkach z *FFVIII* znajduje się wiele lokacji, których wcale nie musisz odwiedzać. Gdy to zrobisz, czasami czeka Cię niespodziewana nagroda. Ale najczęściej po prostu jest to dodatkowa, „pusta" lokacja, wykonana przez twórców tylko po to, by oddać obszerność świata ósmej fantazji. Ile innych gier oferuje podobną atencję dla detali i masę „niepotrzebnych" miejsc?

Ze szczegółową oceną fabuły i postaci wstrzymamy się do chwili otrzymania angielskiej wersji gry, która nie musi być dokładnie taka sama, jak japońska. Pamiętamy, że w procesie tłumaczenia *FFVII* znikały bądź były przebudowywane całe sekwencje dialogów i wydarzenia. Dlatego mimo umieszczenia streszczenia wątku *FFVIII* w oddzielnej ramce, zastrzegamy, że w wersji PAL może się on nieco różnić. To ma być tylko zarys tego, co nas czeka. Od razu rzuca się w oczy to, że fabuła *Final Fantasy VIII* jest bardziej realistyczna (oczywiście jak na fantasy) niż cała seria *FFI-VII* razem wzięta. Mimo wielu mrocznych tajemnic i pobocznych wątków, fabuła *Final Fantasy VII* miała swój bajkowo-kreskówkowy klimat. Najnowsza część jest równie realistyczna w sferze wizualnej, co fabularnej.

Jeśli chodzi o słowa krytyki, trudno sobie wyobrazić, co (poza skopanym tłumaczeniem na angielski, co, miejmy nadzieję, się nie zdarzy) mogłoby zmącić nasz obraz *Final Fantasy VIII*. PSM już się zakochał w tej grze i czeka na wersję „w ludzkim języku", ale sądzimy, że niektórzy gracze mogą narzekać na to i owo. Na przykład na system walki. Jak możesz przeczytać obok, w „10 Faktach...", sposób toczenia starć przeszedł remont, który koncentruje się w sumie na szczegółach, ale zmiany są od razu widoczne. I BARDZO DOBRZE. Im więcej czasu spędzaliśmy z grą, tym jaśniej było widać, że te przemeblowania są wynikiem ogólnych zmian w nowej części i doskonale do nich pasują, oferując zarówno dobrą zabawę, jak i większe urozmaicenie. Natomiast losowość pojawiania się większości przeciwników została nienaruszona — idziesz sobie spo- ▶

CO JEST GRANE?

A by dać Ci jako taki zarys początku fabuły *Final Fantasy VIII*, opracowaliśmy mocno skondensowane streszczenie pierwszych kilku godzin pierwszego dysku. Uwaga! Jeśli czujesz, że ta wiedza może zepsuć Ci przyszłą zabawę, NIE CZYTAJ TEGO TEKSTU! Pamiętaj — ostrzegaliśmy.

Głęboki oddech: Squall jest studentem The Garden, akademii wszechstronnie szkolącej przyszłych żołnierzy mających stać na straży interesów Balamb. *Final Fantasy VIII* rozpoczyna się sekwencją FMV przedstawiającą treningowy pojedynek między Squallem, a Seiferem. Rywal Squalla wygląda nieco jak Keifer Sutherland w The Lost Boys. Walka staje się zacięta i coraz gorętsza. Nagle Keifer, uhm sorry, Seifer dosięga ostrzem twarzy Squalla... Ten budzi się w izbie chorych akademii The Garden. Pojawia się tajemnicza kobieta. Potem z wizytą wpada Quistis, nauczycielka Squalla. „Ty głuptasie", strofuje naszego bohatera. Squall wstaje z łóżka i udaje się do klasy. Egzamin do SeeD jest już dziś wieczorem! O rany! Jednak aby do niego przystąpić, Squall musi pójść z Quistis i wykonać specjalne zadanie. Oboje udają się do pobliskiej jaskini, w której toczą kilka starć z zamieszkującymi ją potworami. Tu Squall może zdobyć swój pierwszy Guardian Force — Ifrit. Po walkach oboje wracają. Zostaje ogłoszony przedmiot egzaminu — studenci muszą pomóc w obronie oblężonego miasta. Squall zostaje przydzielony do drużyny B, której dowódcą jest tajemniczy (i niewątpliwie złośliwy) Seifer. Trzyosobowy team dopełnia Zell.

Drużyna B jedzie (a potem płynie) do Dollet. Seifer zachowuje się, jakby miał władzę absolutną. Po skasowaniu kilku przeciwników decyduje się zlekceważyć dane mu rozkazy i skierować grupę zupełnie gdzie indziej. W tym miejscu do oddziału dołącza Selphie. Drużyna B kieruje się do wieży radarowej, wchodzi do niej i idzie na szczyt. Tam dochodzi do walki z dość silnym oficerem wroga. Nagle oficer i żołnierz stanowiący jego obstawę zostają dosłownie zdmuchnięci z wieży! Pojawia się potężny potwór (Elviole) i atakuje naszą drużynę. Po ciężkiej i długiej walce drużyna otrzymuje rozkaz powrotu w wyznaczonym limicie czasu. Okazuje się, że u stóp wieży na drużynę czeka wielkie, mechaniczne skrzyżowanie kraba z pająkiem (X-ATM092). Nasi bohaterowie nie są w stanie go pokonać, więc walczą wyczekując dobrej chwili na ucieczkę. Ta nadarza się, gdy maszyna traci na moment równowagę. Z okrzykiem „choduuuu!" drużyna bierze nogi za pas. Krab rusza w pościg. Rozpoczyna się szaleńczy bieg z dodatkiem walk (po drodze pojawia się jeszcze kilku przeciwników). W końcu Squall dociera do plaży, na której czeka łódź transportowa i Quistis. Ta ostatnia strzela do potwora rozwalając go na kawałki. Dosłownie w ostatniej chwili — Squall był już o milimetry od odnóży potwora. Niech żyje Quistis! Niech żyje Squall! Niech żyje *Final Fantasy VIII!*

10 FAKTÓW NA TEMAT FINAL *FANTASY VIII*, KTÓRE PO PROSTU MUSISZ ZNAĆ...

1. NOWE LIMITY

To skomplikowana sprawa i jeszcze jej do końca nie rozgryźliśmy. W *FFVIII* nie ma Limitów znanych z siódemki. Zamiast tego postaci z niskim poziomem HP często (ale nie zawsze) zdobywają się na rozpaczliwy zryw podobny do Limitu. I tu zaczynają się schody, bowiem nie możesz tylko go wybrać i oglądać z założonymi rękami. Desperackie ataki wymagają Twojego udziału, a ten jest różny w zależności od postaci. Od naciśnięcia przycisku w określonym momencie (Squall), po sekwencje rodem z bijatyk (Zell).

2. ŻYCIE W NIE-MATERIA-LNYM ŚWIECIE

W *FFVII* zdobywałeś kolejne klejnoty — Materię — które dawały Ci określone „czary". W *FFVIII* zamiast tego są Guardian Forces. Podobnie do Materii, im częściej ich używasz, tym szybciej stają się silniejsze i oferują nowe możliwości. Jeśli użyjesz ich do zaatakowania przeciwnika, wynikiem tego jest animacja w stylu Elementali z siódemki. Co ciekawe, zanim użyjesz Guardian Force'a, musisz go najpierw „naładować". Jeśli się na to zdecydujesz, każdy cios zadany ładującej postaci zmniejsza HP Guardian Force'a. Jeśli jego energia spadnie do zera, GF „umiera" tak jak ludzie. Na szczęście w miarę używania GF stają się nie tylko silniejsze, ale także bardziej odporne. W odwiedzanych sklepach można nabyć różne przedmioty i dobra wspomagające „opiekowanie się" naszymi Guardian Forces.

3. KOMENDA DRAW

Kolejnym ciekawym dodatkiem do walk w *Final Fantasy VIII* jest komenda Draw pozwalająca okradać przeciwników podczas starcia. Można jej użyć na wiele sposobów. Możesz podkraść od wroga czar i zastosować go na nim. Możesz uczyć się nowych ataków. Jeśli przeciwnik „to" ma, możesz „to" po prostu mu podwędzić i stosować jak swoje — obsługa Draw jest dziecinnie prosta. Trzeba tylko uważać, by np. nie „zaatakować" przeciwnika świeżo przejętym od niego zaklęciem uzdrawiającym...

4. NIE WARTO KUPOWAĆ JAPOŃSKIEJ WERSJI

Pewien poeta powiedział: „język jest szatą dla myśli". Stosując tę terminologię, japońska wersja *Final Fantasy VIII* nie ma na sobie nawet gaci. Wszystkie komendy i dialogi są tu zapisane japońskimi krzaczkami, co skutecznie uniemożliwia grę ludziom nie znającym tego języka. Poza tym jest jeszcze jedna fiszka: firma Square zabezpieczyła grę przez odpalaniem jej na przerobionych konsolach. „Kwadratowi" doskonale wiedzą, w jaki sposób konsole są piracone i zawarli w *Final Fantasy VIII* kod, który sprawdza czy w PlayStation zamontowany jest piracki chip. Jeśli więc masz przerobioną konsolę, możesz się pożegnać z *FFVIII;* japońska wersja ruszy tylko na nieprzerobionych konsolach z Japonii lub niebieskich PlayStations (będących w posiadaniu prasy, w tym PSM). Dlatego jeśli przyszedł Ci do głowy zakup japońskiego oryginału z importu lub co gorsza pirackiej wersji *FFVIII,* pomyśl dwa razy, zanim dokonasz podwójnej pomyłki. A wersja PAL już się robi...

5. KUPĄ, MOŚCI PANOWIE! (I PANIE)

W *Final Fantasy VII,* poza sekwencjami FMV, walkami i rozmowami, na ekranie widoczny był tylko Cloud. Reszta brygady „wchodziła" w niego. W ósmej części zrezygnowano z tego pomysłu. Poruszasz się Squallem, a reszta Twojej kompanii posłusznie podąża za nim (no chyba, że fabuła każe inaczej). To mały detal, ale bardzo nam się podoba.

6. DOBRZE TO ROZEGRAJ

Tak jak poprzedniczka, *Final Fantasy VIII* oferuje mnóstwo małych podgierek. Jedną z pierwszych, jakie odkryjesz, jest dość dziwna, ale wciągająca gra w karty. We wczesnym etapie spotykasz miłego gościa, który daje Ci talię specyficznych kart. Dzięki temu Squall może wyzywać napotkanych ludzi na karciany pojedynek. Gracze rozkładają karty w kwadracie 3x3. Gdy karta o wyższej wartości zostanie położona na kartę przeciwnika, „wygrywa" ta słabsza (ale nie na stałe). Gdy kwadrat zostaje zapełniony, gracz, który „wygrał" więcej, zostaje zwycięzcą. W nagrodę może zatrzymać jedną kartę z talii przeciwnika. Oczywiście zawsze wybiera się najsilniejszą. To prosta gra, ale nieraz się do niej wraca...

7. GARDEN PARTY

Akcja *Final Fantasy VIII* rozpoczyna się w The Garden. To specjalna akademia szkoląca żołnierzy utrzymujących pokój ("wszyscy walczą o pokój, a się leje krew"). Elita adeptów The Garden trafia do organizacji SeeD. Jej absolwenci to najemnicy, ciemne typy krążący po świecie. Obszar akademii The Garden jest rozległy — od koszar do kafeterii — i możesz go dokładnie zwiedzić. Jego zakamarki są źródłem wielu wczesnych wątków gry...

8. SEED

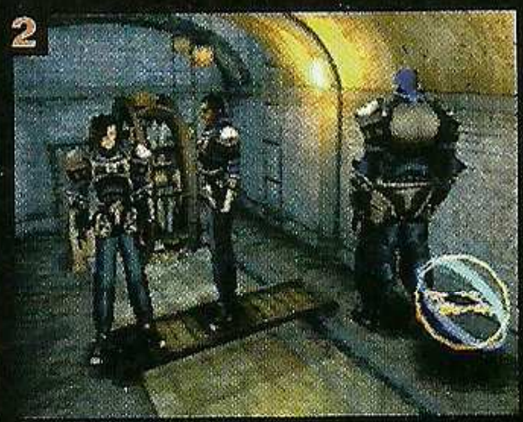
Rozpoczynając grę zastajemy Squalla tuż przed egz minem do SeeD. Jak już wspomnieliśmy, żołnierze SeeD to śmietanka absolwentów The Garden. Gdy tylko Squall i jego przyjaciele dochrapią się wymarzonych stopni, zaczynają otrzymywać wynagrodzenie i są wysyłar na różne pola walki. Historia, jak udało im się zdać egzamin, może wydać Ci się znajoma...

9. DEMONSTRACJA SIŁY

Pod koniec ubiegłego roku firma Square wydała w Japonii grę o wdzięcznej nazwie Brave Fence Musashiden. Nie jest to zła gierka — miksturka doskonalenia postaci rodem z role playing games i prosta, linearna akcja. Jednakże nazwa tej gry została rozsławiona w J ponii dzięki zamieszczonym na płycie z nią bo nusie, którym jest demo *Final Fantasy VIII.* Dość pokaźny fragment zaczyna się w momen cie, gdy Squall, Zell i Seifer rozpoczynają swó egzamin na żołnierzy SeeD. Jak pisaliśmy w streszczeniu, jest to bardzo praktyczny test, b wiem odbywa się w miejscu prawdziwego kon fliktu — w oblężonym mieście pełnym wrażych brygadek. Pierwsze zadanie polega na oczyszczeniu z wrogów centralnej części miasta. P uporaniu się z tym, nasza drużyna B odłącza się od pozostałych i wbrew rozkazom udaje si na spacer w poszukiwaniu jeszcze kogoś do puknięcia. Po przygodzie na wieży (o której m żesz przeczytać w streszczeniu) trafiają na wielkiego, mechanicznego pająkokraba. I tu demo się kończy, nie dając obserwatorom szansy na przekonanie się, czy Squall i brygad zdali egzamin oraz na podziwianie cudownej sekwencji FMV z balu dla absolwentów...

10. DEJA VU

Jednym z największych zawodów, jaki poczu liśmy grając w *Final Fantasy VIII* (ale i tak jest to „taki malutki" zawodzik...), jest odkry cie, że trójwymiarowa mapa, po której postaci podróżują między lokacjami, nic się nie zmieniła od czasów *Final Fantasy VII.* Dziś mapa razi niską rozdzielczości i prostotą. Nie jest to może powód, by wylewać łzy, al przy całej tej perfekcyjności, z jaką spotkaliśmy się w *FFVIII,* ludzie ze Square mogliby się bardziej postarać Sorry, że kończymy narzekaniem, ale w końcu płacisz nam za szczerość...



[1] Timber Station — tutaj robi się gorąco. [2] Chodząca tajemnica — Laguna. Jaki ma związek ze Squallem? Czy kiedykolwiek się spotkają? Czy lubi śliwki? [3] Mmmm, paliwko. [4] Laguna zamierza złożyć wizytę swojej pani.

kojnie przez ekran, a tu nagle wszystko się rozmywa i rozpoczyna się bitwa. Większość ludzi — szczególnie hardcore'owi rolplejowcy — nie będzie miała nic przeciwko takiemu rozwiązaniu. Jednak niektórych może to zdenerwować, a być może nawet zniechęcić.

Drugą sprawą są nowe ataki Guardian Force. Są niezwykle starannie przedstawione, ale trwa to mnóstwo czasu! Miło podziwiać ich piękno i choreografię przez kilka(naście) pierwszych wyprowadzeń, ale cała animacja ataku trwa czasami nawet 20 sekund i po wielu stoczonych bitwach niektórzy mogą uznać, że to o 15 sekund za długo. Wygląda więc na to, że *Final Fantasy VIII* w mniejszym stopniu niż *FFVII* przyciągać będzie niedzielnych rolplejowców (z całym szacunkiem), ludzi z obsesją szybkości i krótkich starć.

Trudno szacować długość gry w *Final Fantasy VIII*, ponieważ w chwili, gdy piszemy te słowa, nikt spoza firmy Square jej nie ukończył. Na pewno gracz ma poczucie, że gra jest obszerniejsza, a fakt, że zapisana jest na czterech (nie na trzech, jak poprzedniczka) płytach, sugeruje, że tak właśnie jest (choć nie musi to być wcale prawda).

Ale nawet jeśli *Final Fantasy VIII* ma taką samą długość, co siódemka, nie widzimy powodów do narzekań. Kilkadziesiąt godzin na ukończenie gry wykonując tylko niezbędne czynności i nie klucząc? Do tego należy dodać niezliczone starcia, wiele małych podgierek (a jakże, są) i jakość oprawy, która jest klasą samą w sobie. Tysiące stron dialogów, megabajty za megabajtami animacji FMV oraz imponujący zestaw przyjaciół i wrogów. System walki, który wynagradza szybkie i trafne decyzje; poboczne wątki, niuanse i małe zadania, które mogą być wykonane na wiele sposobów. Biorąc to pod uwagę, stwierdzenie, że ta gra przytrzyma Cię przy konsoli na dłuższą chwilkę, okazuje się truizmem.

Po obejrzeniu japońskiej wersji i wiedząc, co nas czeka, PSM liczy każdy dzień do premiery wersji PAL *Final Fantasy VIII*. Dzień, w którym wreszcie sobie porządnie w nią pogramy...

WYJĄTKI Z OBSADY...

Poniższa kolekcja postaci występujących w *Final Fantasy VIII* to tylko garstka spośród wszystkich, których spotkasz. W każdym razie to oni są widoczni przez pierwsze kilkanaście godzin rozgrywki. Dobrze więc wiedzieć, kim są i co łączy ich nawzajem...

SQUALL

KIM JEST: Squall to główny bohater *Final Fantasy VIII*. Jest Tobą. A Ty jesteś nim.

JAKI JEST: nieco gburowaty i małomówny. Spodziewaj się stopniowo wypływających rewelacji na miarę życiorysu Clouda oraz licznych zakrętów fabuły...

KILKA CIEKAWOSTEK: Squall rozpoczyna szkolenie w The Garden i wszyscy wiążą z nim wielkie nadzieje. Jego bronią jest Gunblade, czyli skrzyżowanie rewolweru z mieczem. Spodziewaj się także romantycznego wątku z udziałem Rinoy...

SEIFER

KIM JEST: studentem The Garden, tak jak Squall. W trakcie doskonałego intro do *FFVIII* przyprawia Squalla o bliznę na twarzy.

JAKI JEST: nieco arogancki, jak dla nas złośliwa świnia. Dobry w walce.

KILKA CIEKAWOSTEK: początkowa fabuła sugeruje, że w przyszłości Seifer może stać się jednym z głównych wrogów Squalla. To on dowodzi drużyną składającą się ze Squalla i Zella podczas ich pierwszej „prawdziwej" akcji (która jest jednocześnie egzaminem do elitarnej organizacji SeeD). Ten „numer z blizną" pozwala spodziewać się, że Seifer będzie odpowiednikiem Sephirotha.

ZELL

KIM JEST: to kolejny student The Garden i kompan Squalla.

JAKI JEST: oszczędny zarówno w słowie, jak i w czynach. W bitwach wspiera się sztukami walki.

KILKA CIEKAWOSTEK: towarzyszy Squallowi i Seiferowi w egzaminie do SeeD. Pamiętasz, że w *Final Fantasy VII* dialogi Barreta były jednym ze słabszych aspektów gry? Wygląda na to, że w ósemce jego miejsce zajmie Zell.

SELPHIE

KIM JEST: nowicjuszką w The Garden. Ale Squall szybko oprowadzi ją po akademii...

JAKA JEST: wygląda na bardzo miłą, młodą osobę :). Konkurentka Rinoy do serca Squalla. Nie mogło się bez tego obejść...?

KILKA CIEKAWOSTEK: świetnie sprawdza się jako członkini drużyny Squalla przez spory kawałek pierwszego dysku. Jest także mistrzynią w bezbolesnym spadaniu z przepaść. Zwaliła się z klifu i nawet nie zadrapała sobie kolan. Jak ona to robi? Oto jedna z tajemnic *Final Fantasy VIII*...

QUISTIS

KIM JEST: nauczycielką w The Garden. Wygląda na cudowne dziecko — ma tylko 18 lat!

JAKA JEST: milutka. Może też ostrzyć sobie ząbki na Squalla. Szczęściarz...

KILKA CIEKAWOSTEK: dość szybko zostaje wylana z posady nauczycielki - przynajmniej tak mówi Squallowi. PSM uważa Quistis za osobę mogącą zdrowo namieszać w późniejszych etapach *Final Fantasy VIII*. Jest także naszą kandydatką na postać, która ginie w tragicznych okolicznościach w połowie gry. Ale to tylko nasze domysły...

RINOA

KIM JEST: miłosnym celem Squalla, tak nam się wydaje. Poza tym to liderka ruchu oporu o nazwie Forest Owls.

JAKA JEST: nie poznaliśmy jej bliżej, ale spodziewaj się, że odegra znaczącą rolę w grze.

KILKA CIEKAWOSTEK: tańczy ze Squallem na balu absolwentów The Garden. Spotykają się znowu, gdy Squall wyrusza na pierwszą misję już jako żołnierz SeeD. Czy między nimi dojdzie do małego „puk"? Postawiliśmy pieniądze na „tak".

LAGUNA

KIM JEST: na razie jeszcze do tego nie doszliśmy.

JAKI JEST: niewieści. Nadal mamy wątpliwości co do jego płci.

KILKA CIEKAWOSTEK: podczas swojego pierwszego zadania Squall, Selphie i Zell tracą przytomność. I nagle Ty, gracz, sterujesz Laguną. Plotka głosi, że historia Laguny jest totalnie niezwiązana ze Squallem, a ich losy splatają się dopiero dużo później. Więcej danych, gdy tylko je zdobędziemy...

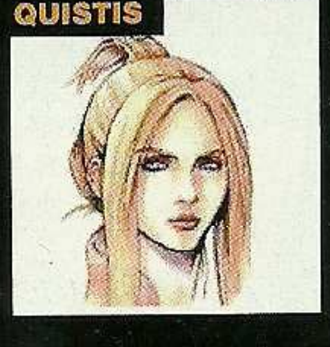
SQUALL

SEIFER

ZELL

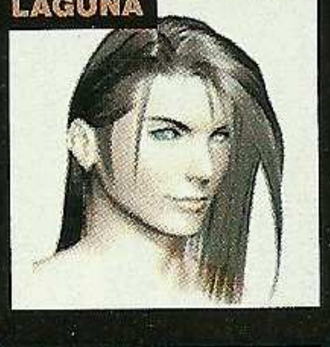
SELPHIE

QUISTIS



RINOA

LAGUNA



[1] Ulice San Francisco. [2-3] Misje w Los Angeles odbywają się pod osłoną nocy. [4] Prowadzenie taksówki w Nowym Jorku to jedna z najniebezpieczniejszych prac pod słońcem. [5] Amerykanie zawsze musieli mieć wszystko większe...

Driver

Ruszaj w drogę wielkim jak autobus, amerykańskim wózkiem z lat 70. *Driver* jest jak *Grand Theft Auto* w 3D, a nawet lepszy!

Przypomnij sobie Twój ulubiony wyścig szosowy, np. *Gran Turismo*. Albo wyobraź sobie samochodówkę, na którą z niecierpliwością czekasz, np. *Ridge Racer Type 4*. Te wszystkie samochody, trasy, sterowanie i poślizgi. Masz to? Więc teraz wyobraź sobie, że nie musisz podążać ciasną, wyznaczoną z góry trasą. Że zamiast skręcać w prawo możesz bez problemu skierować się w lewo i całymi kilometrami poruszać się w zupełnie innym kierunku niż Twoi przeciwnicy. Stawać na światłach, przepychać się po zatłoczonych ulicach i delektować się z rozdziawioną gębą kolejnymi elementami przesuwającej się wokół Ciebie scenerii.

Albo inaczej: weź *Grand Theft Auto* i wyobraź sobie, że kamera nagle spada z wyżyn tuż nad jezdnię, a pikselowate samochody i fatalnie narysowane budynki nagle stają się trójwymiarowe i piękne. Przechodnie kręcą się po chodnikach i wcale nie są płaskimi, pokracznymi plackami, a światło słoneczne powoduje, że latarnie, drzewa i inne obiekty rzucają na ulicę cienie.

Nieważne, który sposób wybrałeś — właśnie przed oczami stanęła Ci nowa gra twórców *Destruction Derby 1* i *2* — *Driver*. Gra, którą ze zwykłymi wyścigami łączy w zasadzie tylko samochód, asfalt i opony. Bo *Driver* to kawał prawdziwego życia wtłoczony pod maskę Twojej konsoli. Są tu skrzyżowania ze światłami, korki i regularne patrole policyj-

■ WYDAWCA:	GT Interactive	■ PRODUCENT:	Reflections
■ PREMIERA:	Czerwiec	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	LEM	■ GATUNEK:	Pościg

[1-2] Odkrycie, że to nie jest legalna taksówka, nie zajmie gliniarzom wieków. [3] Wzgórza San Francisco pozwolą Ci polatać. Musisz się tylko rozpędzić. [4] Policja taranuje Cię starając się rozwalić Twój wóz. Pasek na górze pokazuje, ile jeszcze pociągnie Twój rumak. [5-6] Z kolei dolny pasek pokazuje poziom zainteresowania Tobą policji.

1

2

3

6

5

4

ODSŁUCHUJESZ WIADOMOŚCI I WYBIERASZ INTERESUJĄCĄ CIĘ MISJĘ.

ne. Zatrzymaj się na moment i rozejrzyj: wokół kręcą się ludzie, goniąc za swoimi codziennymi sprawami, samochody przepychają się w tłoku, stoją grzecznie na skrzyżowaniach i generalnie wszystko wygląda równie nudno, co w rzeczywistym świecie. Na szczęście między niewinnymi, niedzielnymi kierowcami myszkują przestępcy i piraci drogowi — a Ty wyglądasz na jednego z nich.

Ale to pozory. Wcielasz się w postać Tannera, policjanta-tajniaka, którego zadaniem jest zidentyfikowanie i zamknięcie w pensjonacie dla niegrzecznych chłopców bandziorka o ksywce Mr Big. Zostawiłeś odznakę w pracy, odwiesiłeś mundur do szafy i wynająłeś pokoik w obskurnym motelu. Szybko nawiązałeś kontakt z półświatkiem, zdobyłeś nieco ich zaufania i czekasz teraz na pierwsze zadanie. Tak rozpoczyna się seria samochodowych misji: od przewożenia podejrzanych paczuszek, po kasowanie wozów konkurencji.

Na Twojej automatycznej sekretarce czasami nagrywają się koledzy przypominający o swoim istnieniu, czasem są to komiczne pomyłki, jednak najczęściej „ktoś" nagrywa wiadomości z „prośbami o przysługę". Czasem jest tylko jedna, co nie daje Ci wyboru, ale czasem jest ich kilka. Odsłuchujesz wiadomości i wybierasz interesującą Cię misję. Trafiasz za kierownicę swojego samo- ▶

CZYSTA ROBOTA

W jednej z pierwszych misji musisz przetransportować grupę złodziei do kryjówki. Oczywiście napotkana po drodze policja nie jest obojętna.

Misje w Miami zaczynają się przed tym motelem. Masz minutę i 17 sekund na zajechanie przed bank. Gazu!

Udało się na 7 sekund przed limitem. „Napadalscy" pakują się do samochodu, pojawia się policja.

Gliniarze chcą skasować Ci samochód. Gaz do dechy! Obserwuj strzałkę na radarze — wskazuje lokację kryjówki.

Gliny ustawiają blokady na autostradzie, a gdy się przebijasz, ruszają za Tobą. Zgub ich!

Kilkadziesiąt samobójczych manewrów później zajeżdżasz bez ogona pod kryjówkę. Zaparkuj i misja skończona.

WIDOKI

Nowy Jork, San Francisco, Los Angeles i Miami — oto miasta odwzorowane w Driverze. Każde z poniższych rzeczywistych miejsc i obiektów możesz ujrzeć przemierzając ulice, więc miej oczy otwarte!

NOWY JORK

Miejsca: Stafen Island, Wall Street, Washing Square Park, Madison Square Park, Union Square, Brooklyn.
Budynki: Empire State, Chrystler Building, General Post Office, Grand Central Station, Met Life Building, Washington Arch, Madison Square Garden, City Hall, Tweed Courthouse, Municipal Building, World Trade, Centre, Times Square, Brooklyn Bridge.

MIAMI

Miejsca: South Beach, Ocean Drive, Bal Harbour, Dodge Island, Star Island, MacArthur, Bayside Marina, Miami Beach Marina, Intercoastal Waterway, Downtown, Coconut Grove, Coral Cables.
Budynki: City Hall, Hard Rock Cafe (z obracającą się gitarą na dachu), Baltimore Hotel, Nations Bank Tower, Dafe Country Courthouse, Freedom Tower, Southeast Financial Centre, Hilton Hotel, South Point Tower, Coco Walk Mall.

SAN FRANCISCO

Miejsca: Union Square, China Town, Fisherman's Dwarf, Telegraph Hill, Pacific Heights, Downtown, Nob Hill.
Budynki: Trans America Pyramid, Columbus Towers, Colt Tower, Dragons Gate, Union Square, Grace Cathedral, Place Of Fine Arts, City Hall, Opera House, Ferry Building, Golden Gate Bridge, James Flood Building.

LOS ANGELES

Miejsca: Santa Monica, Beverly Hills, Rodeo Drive, Sunset Boulevard, Hollywood Boulevard, Pacific Coast Highway, Santa Monica Freeway, Downtown.
Budynki: Mann's Chinese Theatre, Westin Bonaverture Hotel, LAX Airport.

[1] Replay pozwala na tworzenie własnych minifilmów pościgowych. [2] Grając w *D vera* przypomnisz sobie noce spędzone nad *Destruction Derby 2*. [3] Widok „z nose przy drodze" jest najbardziej ekscytujący. [4] Świetnej grafice towarzyszy równie doskonała oprawa dźwiękowa i muzyczna. [5] Za tramwajem można się schować, gdy goni Cię policja.

W *DRIVERZE* SĄ 44 MISJE. PRAWIDŁOWE WYKONANIE PIERWSZYCH ZADAŃ OWOCUJE POJAWIANIEM SIĘ KOLEJNYCH NA SEKRETARCE.

chodu, a skaner w rogu ekranu pokazuje Ci położenie celu, a także pozycje gliniarzy. Czasami masz możliwość wyboru samochodu. Dużo zależy od prędkości, przyspieszenia i mocy Twojego „rumaka", więc czasem dzięki mistrzowskim zwrotom akcji gra będzie Ci sugerować ponowny wybór pojazdu.

Są także misje, które można wykonać tylko ściśle określonym wozem. Jedną z nich jest nasze ulubione zadanie, w którym zabierasz niewinnie wyglądającą taksówką człowieka pracującego dla konkurencji, a następnie wykonujesz serię samobójczych manewrów, by pasażerowi „zmiękła rura". Na ekranie pojawia się wskaźnik strachu, dzięki któremu wiesz, kiedy pasażer będzie miał pełno w spodniach. Inna misja stawia Cię przed zadaniem przewiezienia dość „rozrywkowego" ładunku pick-upem. Niestety, policja wie o Twoim kursie i stara Ci się przeszkodzić, co owocuje genialną mieszanką wariackich ucieczek i jednoczesnego uważania, by wybuch ładunku nie rozsmarował Cię po jezdni. Tym razem na ekranie widnieje wskaźnik Twojej „delikatności".

A to tylko dwie z 44 misji w *Driverze*. Prawidłowe wykonanie pierwszych zadań owocuje pojawianiem się kolejnych na sekretarce. Zawal misję, a dostaniesz drugą szansę. Zawal ją trzy razy — zostaniesz wyrzucony „z pracy" i będziesz musiał rozpocząć rozgrywkę od momentu ostatniego save'u.

Po wykonaniu ostatniego zadania zostaniesz podsumowany (stosunkiem sukcesów do porażek) i oceniony.

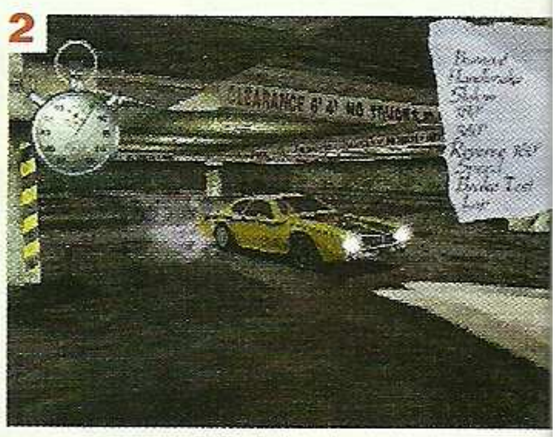
PRZEŻYJ TO JESZCZE RAZ

Jedną z największych atrakcji *Drivera* jest świetna opcja replay. Po każdej misji możesz przejrzeć swoje poczynania — jeśli zechcesz, nawet klatka po klatce. Ustawiając umiejętnie kamery możesz stać się reżyserem minifilmu, który możesz potem zgrać na kartę pamięci.

Na początku ustal położenie kamery. Może znajdować się w wozie, podążać za nim lub stać nieruchomo obok.

Z taką zewnętrzną kamerą możesz jeszcze trochę się pobawić, a potem zmienić ujęcie.

Rozmieszczaj wirtualne kamery aż dotrzesz do końca replayu. Teraz nagraj całość, usiądź i rozkoszuj oczy.



[1] Motel, w którym mieszkasz. [2] Pierwsza misja to test. Masz minutę.

[1] Przy stłuczkach z samochodów sypią się części. Super. [2] Gonitwy odbywają się w otoczeniu znanych miejsc i budynków.

Na deser dostaniesz masę replayów ze swoich akcji. Od razu zapragniesz zagrać jeszcze raz i rozgryźć misje, na których się wyłożyłeś. Dodaj do tego podgierki (o nich później), a okaże się, że masz zajęcie na długie miesiące.

A więc mamy samochody, nielegalne misje i gonitwy z gliniarzami — czyli *GTA* w 3D? Nie do końca — nie możesz zmieniać samochodów w czasie trwania misji; wyciągnąć na środku skrzyżowania jakiegoś frajera z jego błyszczącego cacka. Nie ma pieszych ucieczek przed policją i przede wszystkim — nie ma strzelanin. W zasadzie to w ogóle nie ma tu broni i W ZASADZIE nie można tu nikogo zabić! Przechodnie kręcą się w pobliżu jakby czekając, aż ich rozjedziesz samochodem, ale gdy próbujesz, rozbiegają się na boki jak gazele. Jest to zabawne przez pięć minut, ale potem zaczyna Cię denerwować. Ach, ta obrzydliwa polityczna poprawność! Tak więc sadystom pozostaje poczekać na *GTA London*...

Twórcy *Drivera* określają go jako grę wyścigową (a właściwie pościgową). Wybrali własną drogę i należy to uszanować. Ale mimo wszystko szkoda — *GTA* wzbudziła wiele kontrowersji, mimo że wyglądała jak kocie odchody. A jakby to wyglądało w 3D z realistyczną grafiką *Drivera*! Opcja replayów pozwalałaby na tworzenie własnych minifilmów tylko dla dorosłych, pełnych krwi, płonących policjantów, flaków na masce, latających w powietrzu kończyn, AAARGHHH! Ups, sorry, chyba pora odwiedzić psychiatrę...

CZASAMI MUSISZ JEŹDZIĆ W ULEWIE, CO POWODUJE ZARZUCANIE SAMOCHODEM.

Każde z czterech autentycznych miast obecnych w grze stanowi ogromny obszar pełen łatwo rozpoznawalnych obiektów i miejsc rzeczywiście znajdujących się w tych miastach. Dla dodania różnorodności, wszystkie misje w LA odbywają się nocą, dając pretekst do orgii świateł. Czasami musisz jeździć w ulewie, co powoduje zarzucanie samochodem. A skoro przy tym jesteśmy: jazda w Driverze to czysta przyjemność. Amerykańskie wózki z lat 70. są wielkie jak stodoła, mają miękkie zawieszenie i silniki-potwory. Możesz palić opony, obracać się o 180 stopni na ręcznym, trąbić oraz oglądać się podczas jazdy z obu boków i z przodu. Nawet krążenie ulicami bez celu sprawia tu niemałą frajdę. A gdy na ogonie siedzi Ci policja, a Ty uciekasz im pod prąd lub alejkami między domami, powodując przy tym spektakularne wypadki, jesteś w siódmym niebie. Boże, pobłogosław gry wideo!

PlayStation

Alternatywne...

- *Driver*
- *Destruction Derby 2*
- *Grand Theft Auto*
- *Destruction Derby*

TESTY SPRAWNOŚCIOWE

Jako dodatek do głównego, opartego na misjach wątku otrzymujemy 5 podgierek. Każda z nich jest kolekcją coraz trudniejszych testów we wszystkich czterech miastach. Twoje wyniki trafiają do tabeli High Score i mogą być nagrane na kartę pamięci, więc możesz konkurować z kolegami, przynosząc do nich swoje wyniki.

Pursuit
Tutaj musisz dogonić i zniszczyć wóz, który ucieka ulicami kolejnych miast.

Gateway
Jak poprzednia, tylko że tym razem Ty jesteś ścigany. Jak długo uda Ci się uciekać?

Cross Town
Pędzisz przez miasto, osiągając wyznaczane kolejno miejsca w jak najkrótszym czasie. Spiesz się!

Trail Blazer
Czasu na zegarze ubywa. Zanim licznik osiągnie zero, zbierz jak najwięcej czerwonych trójkątów.

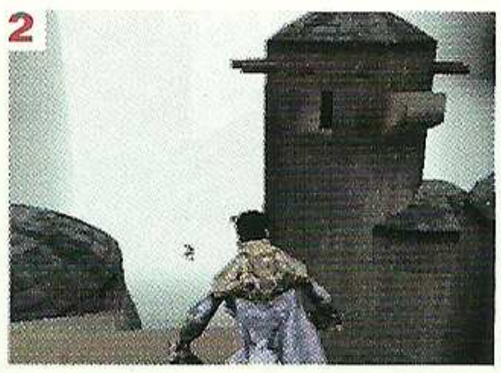
Survival
Coś podobnego do trybu Total Destruction w Destruction Derby. Tylko w roli przeciwników występują cztery radiowozy.

WERDYKT

GRAFIKA:	Cudownie szczegółowa i smakowicie zróżnicowana	10
GRYWALNOŚĆ:	Trochę się powtarza, ale jaka rozkoszna	8
ŻYWOTNOŚĆ:	Z dodatkowymi opcjami — ogromna	9

Zupełnie nowe podejście do tematu gier wyścigowych. Urzekająca grafika i ekscytująca rozgrywka — Steve McQueen pokochałby *Drivera!*

9 na 10



[1] To nie skała, lecz jeden z ogromny bossów *Soul Reavera*. [2] Efekt m upraszcza nieco scenerię, a jednocześ przyczynia się do powstania bardziej pr rażającej atmosfery. [3] Przypatrz się scenie na wersji demo zamieszczonej ubiegłomiesięcznym krążku. [4] Kole wielki potwór. Kiedy Ralzeil przeniósł do świata spektralnego, jego bracia raźnie zbrzydli. [5] Po co ta maska? wypadła mu dolna szczęka.

Legacy Of Kain
Soul Reaver

Wyobraź sobie, że Lara nie poddała się pokusie noszenia obcisłych ciuszków i wybrała bardziej niedbały i naszpikowany ćwiekami strój. A na dodatek została wampirem. I oto mamy Gotyckiego Raidera...

No to mamy *Tomb Raidera* z wampirami, tak? W zasadzie tak, ale jednocześnie nie. Chociaż porównania są nieuniknione, biorąc pod uwagę olbrzymie rozmiary gry i perspektywę trzeciej osoby. Jednak podobieństwa na tym się kończą. W porównaniu z polegającą na sprawnym posługiwaniu się pistoletami, przekładaniu wajch i otwieraniu drzwi formułą *Tomb Raidera, Soul Reaver* to zupełnie inna para kaloszy. Przygotuj się na to, że oczy otworzą Ci się ze zdumienia. Oto *Tomb Raider 3* z następującymi zmianami:

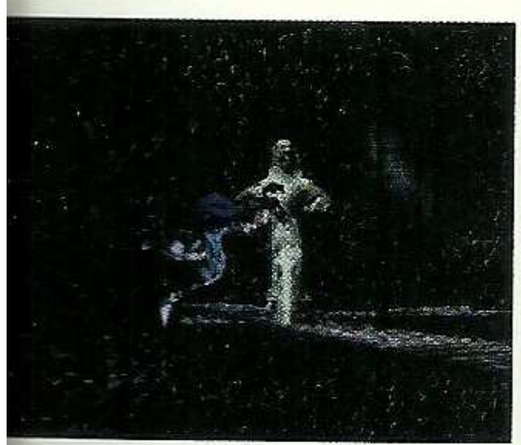
Numer jeden — nie jest to żadna kontynuacja. No dobrze, była już gra firmy Crystal Dynamics pod tytułem *Legacy Of Kain,* która ponad rok temu namieszała nieco na PlayStation, ale była to płaska, wyglądająca prawie jak 16-bitowa, gra RPG w stylu *Alundry. Soul Reaver* nie daje swojej protoplastce najmniejszych szans.

Numer dwa — nie znajdziesz tu żadnych leveli. *Soul Reaver* w miejsce pokonywania gry kawałkami oferuje jedną wielką i niepodzielną mapę. Ruszasz na wschód i — jeżeli tylko uda Ci się pokonać wszystkie przeszkody i na drodze nie natkniesz się na przepaść lub niebotyczną górę — za pół godziny nadal będziesz raźno maszerować. Sztuczka, dzięki której jest to możliwe, polega na tym, że kolejne fragmenty scenerii ładowane są na bieżąco. Ale w zasadzie mało nas to powinno obchodzić. Wystarczy wiedza, że akcja Soul Reavera rozwija się płynnie jak w żadnej innej grze i jedynymi przerwami są okazjonalne wstawki filmowe, które przy pomocy doskonałego engine'u gry wprowadzają Cię w mroczną, pełną zdrady i złych uczynków fabułę.

Numer trzy — nasz bohater nie jest dziewczyną. Nie jest też na dobrą sprawę istotą ludzką. Główna postać, Ralzeil

ŚWIAT *SOUL REAVERA* ISTNIEJE NA DWÓCH PŁASZCZYZNACH: MATERIALNEJ ORAZ SPEKTRALNEJ...

WYDAWCA:	Eidos Interactive	PRODUCENT:	Crystal Dynamics
PREMIERA:	Kwiecień	OD LAT:	15
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	GATUNEK:	Przygodówka akcji



Wodny potwór pluje jakimś paskudztwem. [2] Trzeba przecisnąć się pomiędzy prętami.

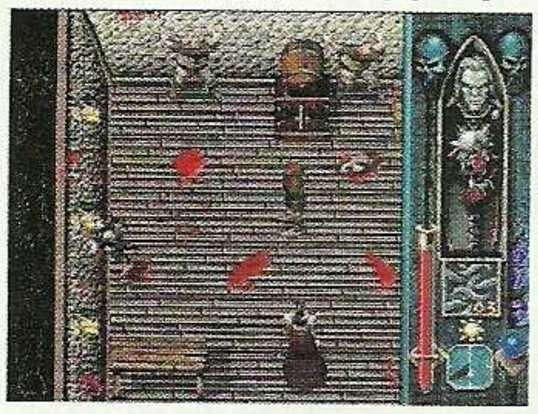
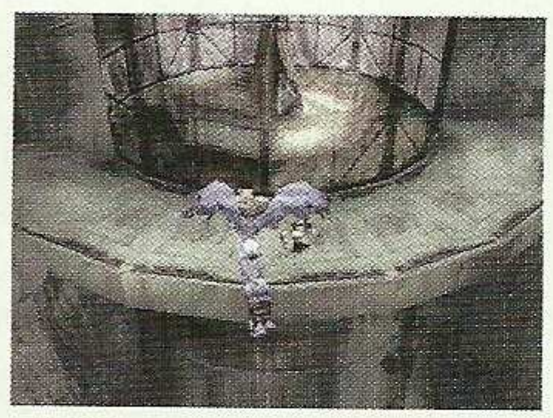
SOUL REAVER JEST JAK NIEZIEMSKI PLAC ZABAW PEŁEN PRZERAŻAJĄCYCH POTWORÓW I NIEREALNYCH OBIEKTÓW.

był jednym z pięciu rządzących światem podwładnych bohatera pierwszej części serii, Kaina. Wkrótce jednak popadł w niełaskę i został wygnany do świata duchów. Tam jeden ze Starszych Bogów daje Ralzeilowi szansę powrotu do normalnego świata w poszukiwaniu zemsty. Niestety od czasu zesłania minęły całe epoki i po powrocie Ralzeil wkrótce odkrywa, że z rządzonego przez wampiry świata Nosgoth pozostało jedynie kilka sypiących się chałup. Co się stało? Gdzie podział się Kain i pozostała czwórka jego bezpośrednich podwładnych? I co chce uzyskać Starszy Bóg? Ciekawa sprawa.

Numer cztery — nie możesz umrzeć. Wymaga to nieco przyzwyczajenia, więc spróbujemy wszystko wyjaśnić. Cały świat *Soul Reavera* istnieje na dwóch płaszczyznach: materialnej (przypominającej znaną nam rzeczywistość) oraz spektralnej (przepełnionym złem, alternatywnym świecie, w którym można znaleźć te same elementy, co w świecie materialnym, ale w zniekształconej formie). Martwy jak uschnięte drzewo Ralzeil jest istotą ze świata spektralnego. Dlatego też, przebywając w świecie material- ▶

NA POCZĄTKU BYŁ...

Chociaż *Soul Reaver* w wyraźny sposób bazuje na odnoszącej w swoim czasie spore sukcesy (mimo dosyć paskudnego wyglądu) gry *Legacy of Kain: Blood Omen*, to jednak jest czymś zupełnie nowym. *Soul Reaver* zakłada, że miłośnicy pierwszej części wybrali drogę zła w *Blood Omen* i umieścili gwiazdę tamtego przedstawienia, Kaina, na tronie Nosgoth. Wygląda na to, że przez ten długi czas sprawy przybrały gorszy obrót...

Ach, gdyby wszystkie kontynuacje stanowiły tak ogromny krok do przodu pod względem grafiki i grywalności! Należy jednak wziąć pod uwagę fakt, że *Legacy of Kain: Blood Omen* wyglądał okropnie, więc dokonanie takiego skoku jakościowego nie było zbyt trudne.

...raz się z tobą rozprawię. [2] Nasz bohater w pełnej, zawiwanej krasie. [3] Którym zaklęciem by ich tu uraczyć? ...ście jednak jakoś się dogadamy?

[1] Efekty wody i światłą zapierają dech w piersiach. [2] Od razu wiedziałem, że ten pos ożyje. [3] Czasami trzeba mężnie przyjmować ciosy. [4] To niebieskawe światło potr unieruchomić przeciwników. [5] Wspaniała gra świateł.

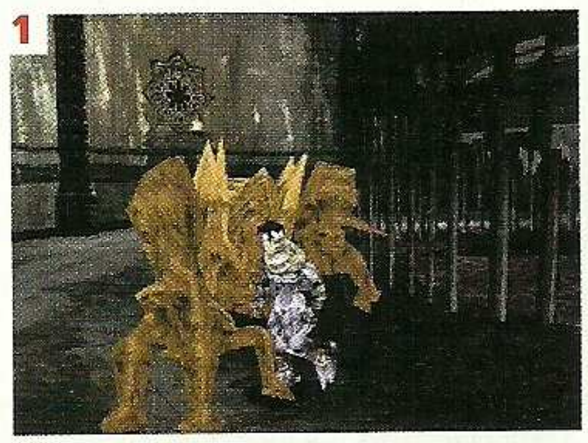
UBOCZNYM EFEKTEM PRZENOSZENIA SIĘ MIĘDZY ŚWIATAMI JEST MASA NOWYCH MOŻLIWOŚCI.

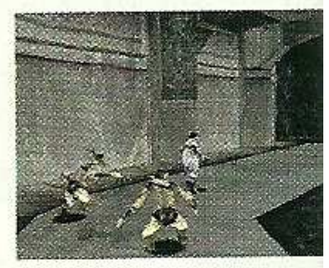
nym, powoli traci swoją energię, zużywaną na materializację. Aby więc pozostać na dłużej w świecie realnym, musi walczyć ze złymi stworami, zabijać je i wysysać ich dusze, co przywraca mu utraconą energię. Kiedy w czasie walki odniesie obrażenia lub spotka go inna niemiła przygoda, na przykład przygniecenie głazem, zostaje przeniesiony do świata spektralnego i pojawia się w tym samym miejscu, w którym nastąpiło jego zejście. Tam istnieje jako duch i w pewnym sensie kontynuuje swoje przygody. Aby jednak mieć szansę ukończenia misji, konieczne jest doprowadzenie Ralzeila do portalu, który przeniesie go z powrotem do świata materialnego. Alternatywnie, po zdobyciu odpowiedniego zaklęcia i pod warunkiem posiadania odpowiedniej ilości energii, możesz w dowolnym momencie powrócić do rzeczywistości.

To przenoszenie się pomiędzy różnymi światami oferuje kilka wspaniałych możliwości. Oba światy różnią się znacznie wyglądem. Spektralny jest jakby widzianą w krzywym zwierciadle, mroczniejszą wersją świata rzeczywistego. I zamiast poprzestać jedynie na przyciemnieniu obrazu, gra zmienia scenerię w czasie rzeczywistym. Olbrzymie budowle wyginają się i zmieniają barwy, poprzednio niemożliwe skoki stają się teraz możliwe, a występująca w materialnym świecie woda zmienia się w kałuże zielonkawych oparów.

W świecie spektralnym czas stoi w miejscu. Dlatego też jeśli w świecie materialnym zepchniesz w przepaść skalny blok, po przejściu w świat spektralny będzie on wisiał w powietrzu, tworząc w ten sposób dogodny stopień umożliwiający dotarcie w niedostępne przedtem miejsce celem zdobycia upragnionego skarbu.

Przez cały czas gra zachęca Cię do eksperymentowania, próbowania różnych rzeczy i czekania, co się stanie. *Soul Reaver* jest jak nieziemski plac zabaw pełen przerażających potworów i nierealnych obiektów. To niezwykłe i dziwaczne tło stanowi doskonały pretekst do połączenie wszystkich ekstrawaganckich pomysłów, które od lat chodziły





[1] Coś o tak paskudny wyglądzie nie może by dobre. [2] Szykuje się niezła zadyma. [3] Motywy religijne są po prostu nieodzowne. [4 Może mnie nie zauważ

MORTAL KOMBAT

Walka w *Soul Reaverze* jest bardzo brutalna i bezpośrednia. Po sterylnym strzelaniu do oddalonych przeciwników w *Tomb Raiderze* okazja do pobrudzenia sobie rąk jest nie do pogardzenia. Leżące pod ręką przedmioty pozwalają Ralzeilowi jeszcze sprawniej rozprawiać się z wrogami, a po wykończeniu jednego potwora użyć świeżo odnalezioną broń do załatwienia kolejnego przeciwnika. Krwawo.

Najpierw trzeba się uzbroić. Ten szpikulec powinien wystarczyć.

Teraz trzeba spuścić temu milusińskiemu porządne lanie.

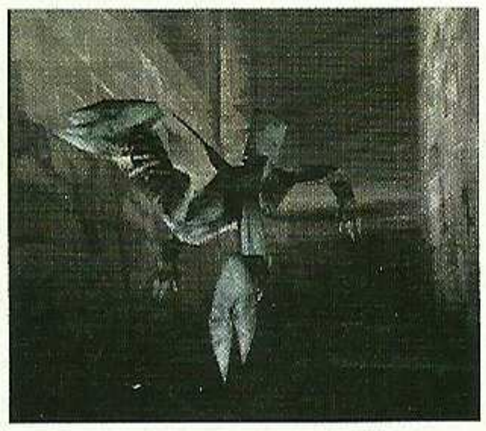
Na koniec lekkie przyciśnięcie trójkąta celem zadania śmiertelnego ciosu.

Teraz pozostaje już tylko nacisnąć kółko, aby wyssać z umarlaka duszę i odnowić zapas energii.

SPEKTRALNY KONTRA MATERIALNY

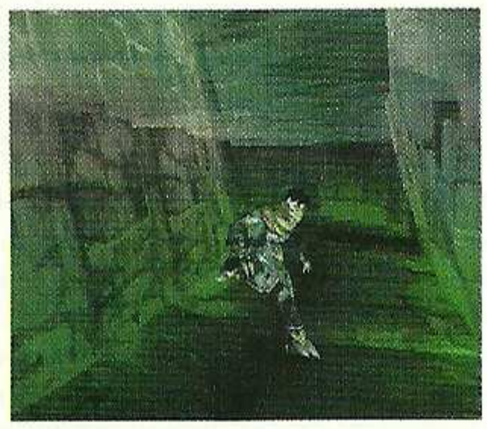
Jest to dosłownie gra złożona z dwóch części, ale światy (materialny i spektralny) nie stanowią jedynie pretekstu do ponownego wykorzystania scenerii i podwojenia w ten sposób rozmiarów gry. Oba poziomy bytu są istotnym elementem fabuły i zagadek *Soul Reavera*. Cały czas poznajesz nowe umiejętności, które każą wracać w już raz odwiedzone miejsca. Może teraz uda się wspiąć na tę skałę lub przepłynąć tą wypełnioną w spektralnym świecie szczelinę?

MATERIALNY

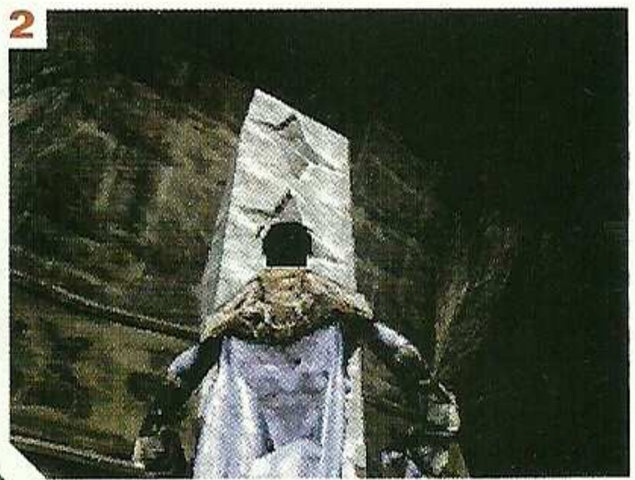


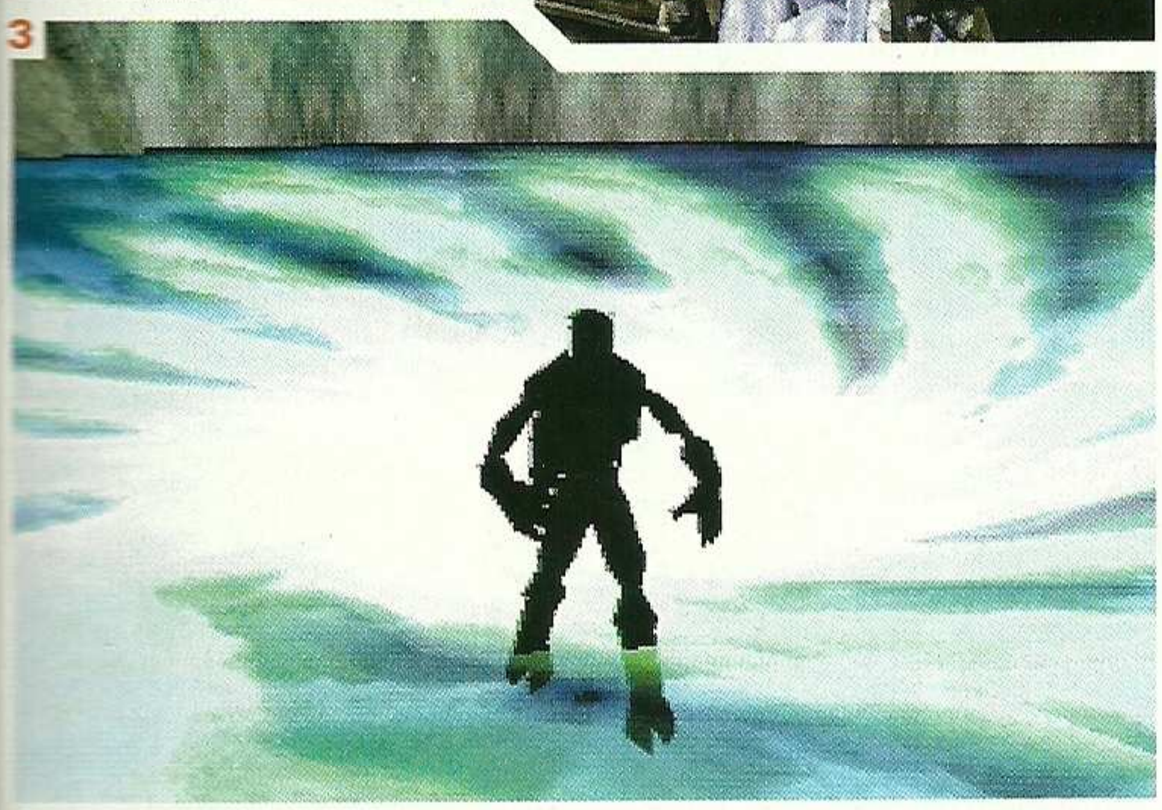
Świat materialny: gdzie budynki są proste, a woda mokra.

SPEKTRALNY



Świat spektralny: gdzie budynki są powykrzywiane, a woda jest... oparem.





[1] Budowle w grze zostały zaprojektowane przez eks-architekta. [2] Ta dziwna struktura jest na pewno niezwykle istotna. [3] Wstąp w światło!

Pojawia się kolejny zombie i czas stanąć do następnego pojedynku.

PRZECIWNICY POJAWIAJĄ SIĘ DWÓJKAMI LUB CO NAJWYŻEJ TRÓJKAMI, CO OZNACZA ŻE WALKA JEST CIEKAWA, ALE NIE GORĄCZKOWA.

twórcom gry po głowie, w jedną spójną i frapującą całość. W rezultacie powstała gra niepodobna do innych.

Numer pięć — W *Soul Reaverze* jest tylko jedna broń. Powrócił potężny miecz i tym razem można go obdarzyć różnymi możliwościami poprzez zanurzenie go w wodzie, ogniu, kamieniu, świetle słonecznym, dźwięku oraz umieszczenie w jednej z wielu kuźni rozsianych po świecie gry. Podrasowany miecz może miotać ogniste kule oraz fale uderzeniowe pozwalające na rozprawianie się z odległymi przeciwnikami. Niektóre potwory, jak na przykład zdeformowani bracia Ralzeila, mogą być zniszczone jedynie przy pomocy odpowiednio doładowanego miecza. Innych stworów można się pozbywać wrzucając je do wody lub wystawiając na działanie słońca (przecież są to w końcu wampiry). Liczba sposobów zadawania śmierci i tortur jest prawie nieograniczona.

Zamiast korzystać, jak to ma miejsce w innych grach, z torby pełnej broni i innych rzeczy, Ralzeil używa obiekty, na które natknie się po drodze. Niektóre z nich, na przykład wyposażone w stabilizujące lotki włócznie, mogą służyć do rozprawiania się ze stojącymi w dalszej odległości przeciwnikami. Co ważniejsze, taką włócznię można podnieść i posłużyć się nią jeszcze raz. W miarę postępów w grze stajesz się coraz sprawniejszy w odnajdywaniu tej broni i posługiwaniu się nią. W grze wykorzystano wygodny mechanizm, który sprawia, że Ralzeil zawsze kieruje się twarzą w stronę najbliższego przeciwnika. Sama walka, chociaż nieco uproszczona — masz do dyspozycji tylko jeden przycisk odpowiedzialny za zadawanie pojedynczych ciosów i ich kombinacji oraz drugi, dzięki któremu możesz zadawać „ciosy śmierci" — jest z pewnością bardziej emocjonująca niż pojedynki na odległość w *Tomb Raiderze*. W porównaniu z Larą, która potrafi wystrzelać połowę przeciwników jeszcze zanim zdoła ich dobrze zobaczyć, *Soul Reaver* dostarcza z pewnością większych wrażeń.

Numer sześć — gra nie jest zbytnio skomplikowana. Ogromny, pełen przestrzeni świat *Soul Reavera* jest, mimo pojawiania się od czasu do czasu rozległych aren, dużo bardziej zwarty niż świat *Tomb Raidera*. Ścieżki prowa- ▶

[1] Co za paskudztwo tam się czai? [2] Mądrość ludowa mówiąca o tym, by nie przeszkadzać innym w posiłku, ma swoje uzasadnienie. [3] Dobrze mu tak. [4] Śladami Ikara.

NIESKOMPLIKOWANA NATURA *SOUL REAVERA* WNOSI ŚWIEŻY POWIEW.

dzą do komnat, z których jest tylko kilka wyjść. W porównaniu z wielopoziomowością i zagmatwaniem *Tomb Raidera, Soul Reaver* jest albo nadmiernie uproszczony, albo przyjemnie logiczny. Wszystko zależy od tego, ile dni spędziłeś biegając po świecie Lary Croft zastanawiając się, co teraz zrobić.

Po wyrywaniu sobie włosów i miotaniu joypadem w reakcji na okrutnie trudne zagadki *Tomb Raidera*, łagodna i nieskomplikowana natura *Soul Reavera* — gdzie cała złożoność wynika z nawału nowych możliwości i zaklęć — wnosi świeży powiew.

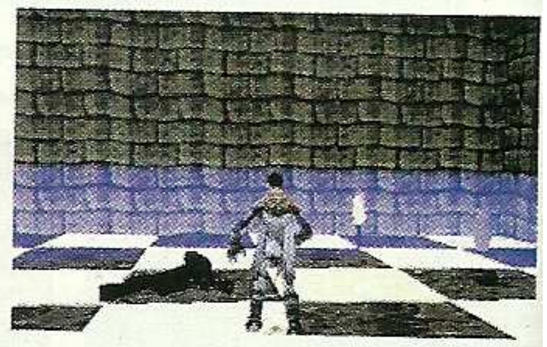
Należy jednak tutaj wspomnieć, że praca kamery w *Soul Reaverze* jest po prostu okropna. Jeżeli zaczniesz biec w stronę przeciwnika, kamera odjeżdża do tyłu utrzymując Ralzeila w kadrze, ale za to ukrywając przed Twoimi oczami cel sprintu. Dlatego też ręczne sterowanie kamerą przy pomocy przednich przycisków jest równie istotne jak kierowanie ruchami postaci.

W *Soul Reaverze* nie znajdziesz wilczych stad czy też watach strażników a'la *Tomb Raider*. Przeciwnicy pojawiają się dwójkami lub co najwyżej trójkami, co oznacza że walka jest ciekawa, ale nie gorączkowa.

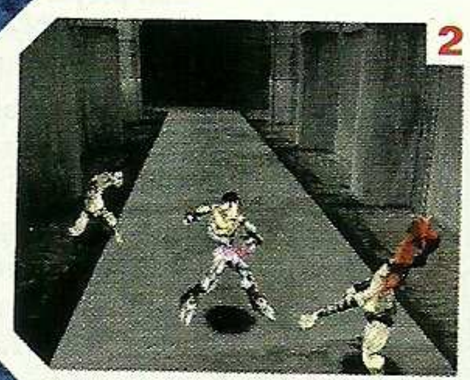
Pytanie, na które zapewne chciałbyś uzyskać odpowiedź, brzmi: czy *Soul Reaver* jest lepszy od *Tomb Raidera 3?* No cóż, poziom

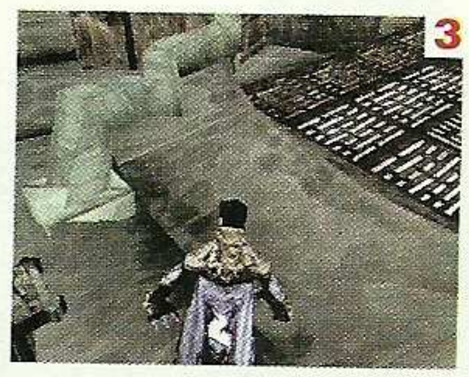
CZARODZIEJSKIE BOGACTWO

Istotnym elementem *Soul Reavera* jest siedem zróżnicowanych zaklęć (nazywanych tutaj glifami), które zdobywasz penetrując świat gry. Każde z zaklęć zdobywasz odwiedzając odpowiednie ołtarze ukryte w różnych rejonach Nosgothu. Stanowią one formę broni masowego rażenia i jako takie nadają się do oczyszczania przedpola z przeciwników. Aby móc ich jednak używać, konieczne jest gromadzenie wyrażonej w punktach magicznej energii.

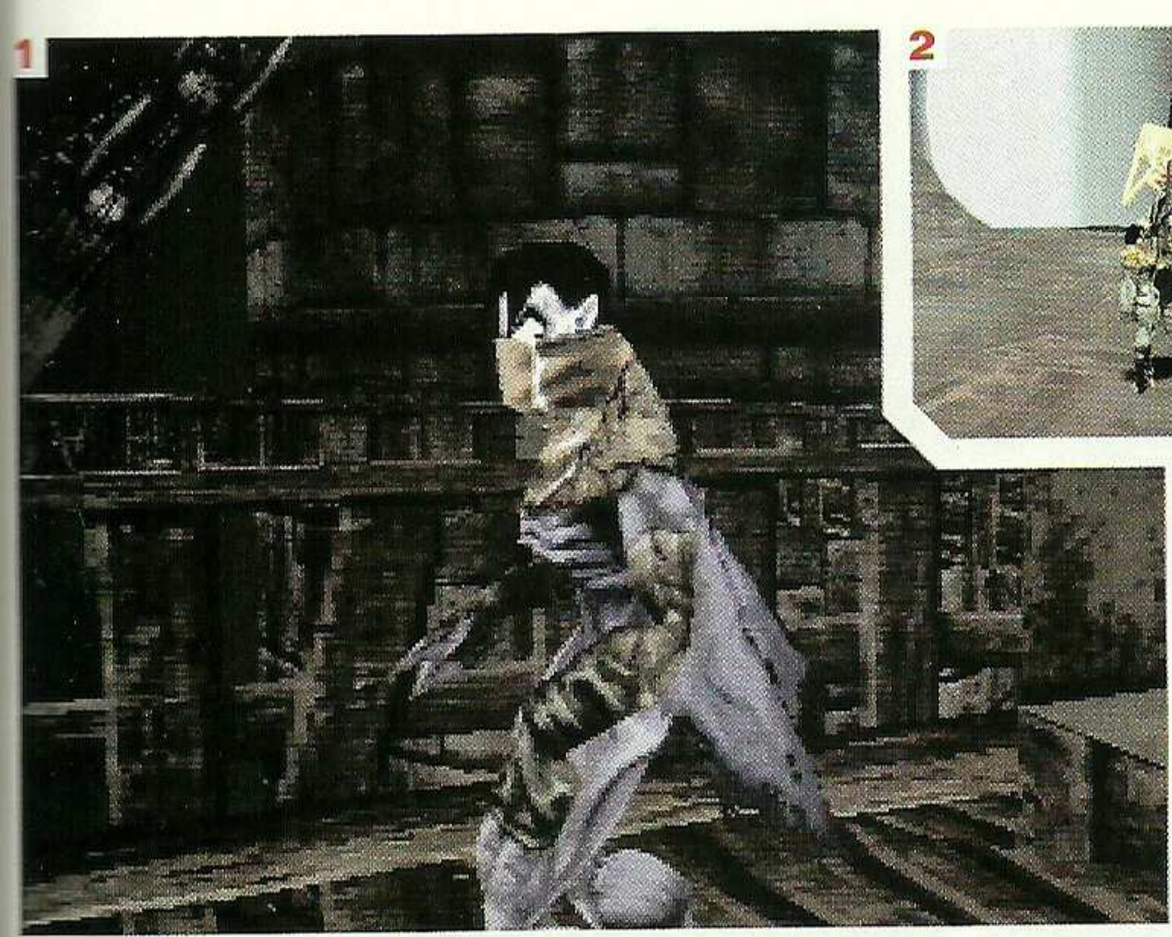


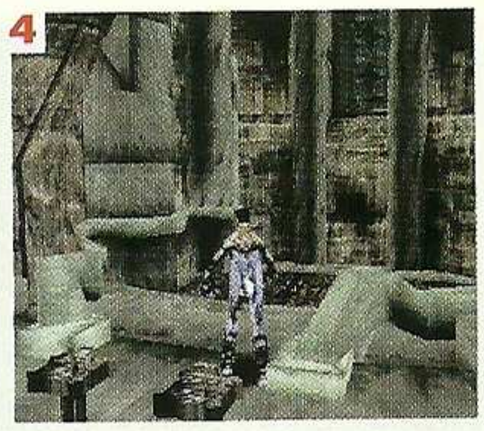
Ognisty glif usmaży każdą posiadającą ciało bestię. Lodowy podmuch również uśmierci wielu przeciwników naraz, chociaż odnotujesz wyraźny spadek temperatury. Włącz opcję prezentacji znalezionych glifów, następnie wybierz jeden z nich i wciśnij kwadrat, by go odpalić.





[1] Świat spektralny jest barwny, ale dosyć ponury. [2] Przytrzymanie przycisku R1 pozwoli Ci zawsze odwracać się do przeciwnika. [3] Jedna z ogromnych mechanicznych łamigłówek. [4] Ralzeil potrafi wskakiwać na ściany i przyczepiać się do nich.



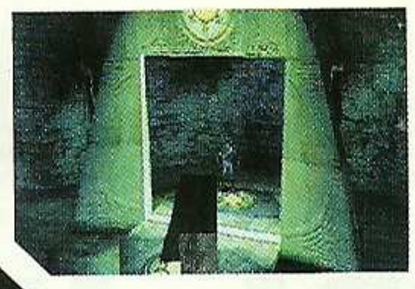


[1] Możliwość sterowania kamerą pozwala na uzyskanie pięknych zbliżeń. [2] To cię nauczy. [3] A masz, wredny wampirze. [4] Jest się czego bać.

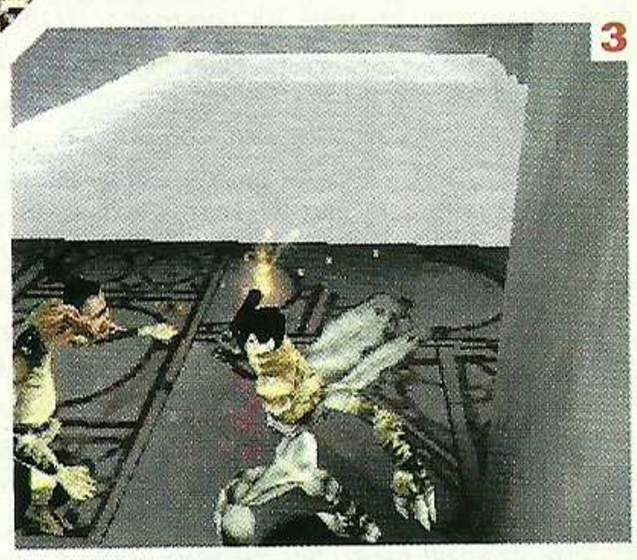
obu gier jest niezwykle wyrównany, ale dzięki mistrzowskiemu zaprojektowaniu leveli i ogromnym rozmiarom, miano zwycięzcy w tej rywalizacji należy się jednak *Tomb Raiderowi 3*. Jeżeli nie miałeś do czynienia jeszcze z żadną z tych gier, to najpierw zalecamy dawkę Lary Croft. *Tomb Raider* stanowi solidną podstawę, stanowiącą materiał wyjściowy dla niezwykłej i pokręconej rozgrywki *Soul Reavera*. Jako alternatywa dla przygód panny Croft *Soul Reaver* zmienia praktycznie wszystko dostarczając jednocześnie równie dobrej zabawy i dużo lepiej przy tym wyglądając. Znudził Ci się *Tomb Raider*? Zagraj w *Soul Reavera!*

CZYNNIK PRZEJŚCIOWY

Oprócz portali umożliwiających przenoszenie się między oboma światami gry, możesz również natknąć się na portale przenoszące Ralzeila w różne miejsca krainy. Kiedy znajdziesz nowy portal (wielki krąg w stylu *Gwiezdnych Wrót*), zostaje on dodany do listy miejsc teleportacji i od tej chwili możesz już przenosić się w to miejsce za pośrednictwem dowolnego portalu. Jest to bardzo chytra sztuczka umożliwiająca w prosty sposób powrót do już odwiedzanych lokacji celem wypróbowania nowej umiejętności w poprzednio nierozwiązywalnej sytuacji.



Pomimo możliwości nagrywania stanu gry w dowolnym momencie, zawsze zaczynasz od początku, a następnie korzystasz z pobliskiego portalu, aby przenieść się w ostatnio odwiedzane miejsce.



[1] Niezbyt piękny, ale robi wrażenie. [2] Czas popływać. [3] A może by go tak pochodnią?

Alternatywne...

- *Tomb Raider 3*
- *Tomb Raider 2*
- *Tomb Raider*
- *Soul Reaver*

WERDYKT

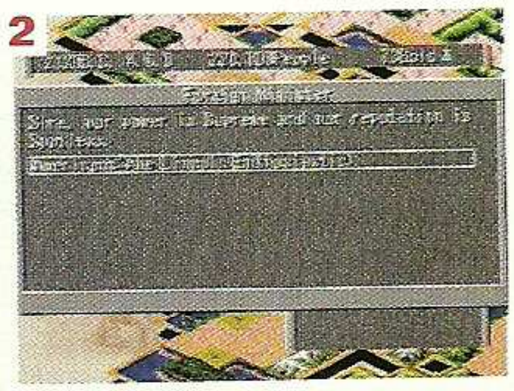
GRAFIKA:	Zapiera dech oszałamiającymi sceneriami	10
GRYWALNOŚĆ:	Zupełnie nowe doświadczenie inspirowane *Tomb Raiderem*	9
ŻYWOTNOŚĆ:	Nosgoth jest ogromny, ale świat Lary jest większy	8

Chociaż Lara pozostaje królową trójwymiarowej eksploracji, to jednak nowe rozwiązania i struktura *Soul Reavera* czyni zeń poważnego konkurenta.

9 na 10

One Player | Memory card Compatible

■ WYDAWCA:	Activision	■ PRODUCENT:	Activisi
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Strate



[1-5] Izometryczna graficzka w niskiej rozdzielczości, koszmarkowate kolorki, od diabła okien i okieneczek. Góry, rzeki... w tak pięknych okolicznościach przyrody przedstawiamy screeny z PSX-owej wersji *Cywilizacji II*.

Civilization 2

Najpopularniejsza strategia świata — *Civilization*. Jej druga odsłona wkracza na tereny PlayStation. Czy to ma szansę wypalić?

[1] Tak wygląda Twój naukowy doradca, który dodatkowo zna angielski. [2] Na środku stoi Pałac Kultury i Nauki im. Stalina.

Wszelakie strategie to domena raczej komputerów. Marna grafika bitmapowa, która nie leżała nawet obok wieloboków, najlepiej wypada w jak największej rozdzielczości, więc PSXowy lores nie sprzyja jej przejrzystości. Takie gry najlepiej obsługuje się myszką, ale (w większości przypadków) producenci zdają się nie zauważać, że PlayStation też ma gryzonia i gimnastykują się z joypadem. Jednak wbrew temu gry takie, jak *Constructor* (7/10) dowodzą, że można. Dlatego przyszedł czas na legendę wśród strategii.

Civ 2 to właściwie *Civ 1 Deluxe*. Nie opowiada dalszego ciągu historii; jest powtórzeniem tego samego, tylko w udoskonalonej formie, zarówno merytorycznej, jak i graficznej. Dlatego nie musisz się martwić, że coś Cię ominęło.

Civilization 2 jest strategią turową. Prowadząc jeden z wybranych narodów (od roku 4000 p.n.e.), musisz w ciągu sześciu tysięcy lat sprawić, aby był najprężniej rozwijającą się cywilizacją. Musisz umiejętnie kierować zakładaniem miast, wykorzystaniem obywateli, powstawaniem nowych wynalazków i rozwojem kultury, bowiem należy pamiętać o ciągu przyczynowo-skutkowym. Nie zbudujesz samochodu, jeśli na przykład duuużo wcześniej nie wynajdziesz koła i kilkunastu dziedzin nauki. Jeśli założysz osadę na nieurodzajnych terenach, będą kłopoty z wyżywieniem i miasto nie będzie się powiększać. Gdy będziesz ociągał się z postawieniem biblioteki, poziom intelektualny ludu będzie podnosił się bardzo powoli. Brak koszarów - słabe wojsko. Zła polityka zagraniczna - wojna. Zbyt wysokie podatki — słaba wynalazczość. I tak dalej.

Oprócz działań odkrywczo-gospodarczo-wojskowych należy dbać o politykę zagraniczną. Umiejętnie prowadzona, pozwala nie tylko na pokój, ale i na wymianę naukową. Czasem przyjdzie jednak i pora na walkę. Tak wygląda z grubsza sens gry. Oczywiście to tylko promil możliwości — nie na darmo *Civilization* do dziś przez wielu jest uważana za najbardziej wszechstronną strategię na świecie.

Naszą cywilizacją kierujemy za pomocą izometrycznej mapy i systemu okienek pokazujących na przykład stan armii, wynalazki, budowle, rząd czy przydatną Civilopedię (skarbnicę wiedzy o świecie gry). Oczywiście nie ma obsługi myszki, trzeba się więc męczyć z padem (im większe państwo, tym bardziej to wkurza). Grafika jest paskudna, w niskiej rozdzielczości, kolory są mdłe, a animacje fatalne. Oprawa muzyczna jest koszmarna (wstyd i hańba że coś takiego egzystuje na PSX).

Otrzymaliśmy więc produkt, który ma niesamowitą grywalność i praktycznie nieskończoną żywotność w żenującym opakowaniu.

PlayStation

Alternatywne

- *Theme Hospital*
- *Theme Park*
- *Constructor*
- *Civilization 2*
- *Sim City 2000*

WERDYKT

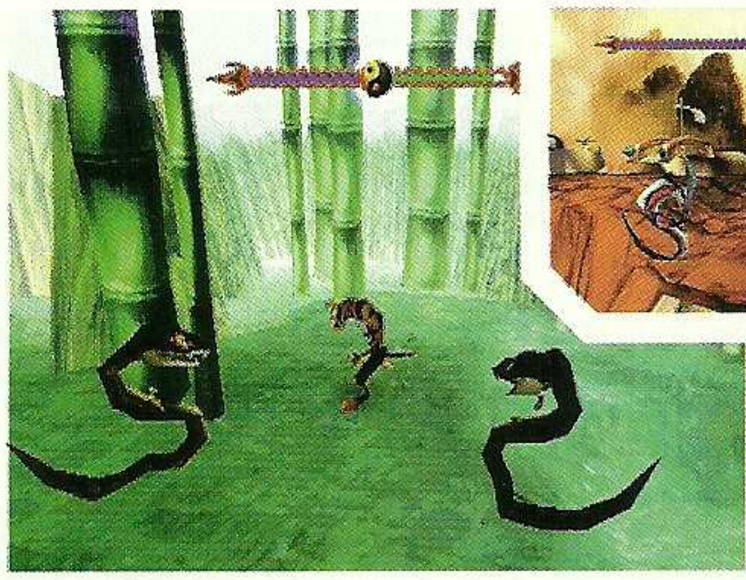
■ GRAFIKA:	Ultra	10
■ GRYWALNOŚĆ:	Dno, dno, dno	1
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Bez końca, jeśli masz cierpliwość do obsługi padem	9

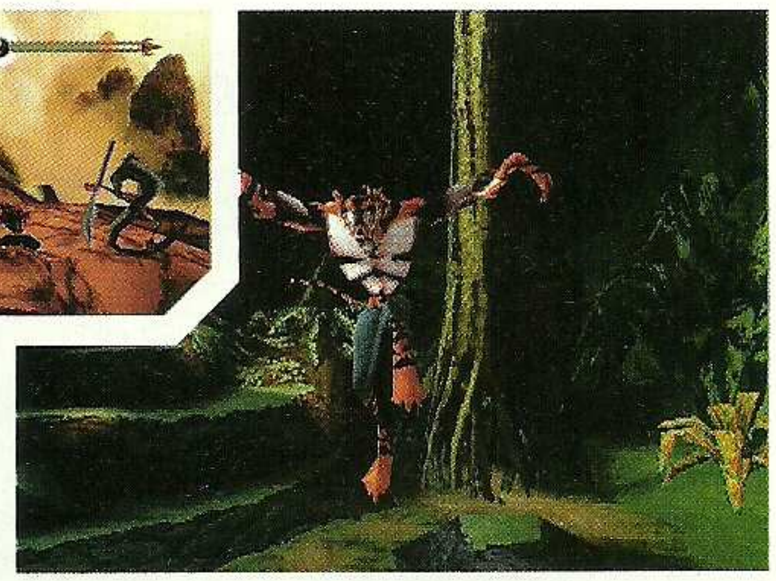
Ocenę końcową obniża oprawa graficzno-muzyczna i brak obsługi myszy (olewanie odbiorcy). Mimo to gra bardzo wciąga.

7 na 10

WYDAWCA:	Activision	PRODUCENT:	DreamWorks
DYSTRYBUTOR:	LEM	OD LAT:	3
PREMIERA:	Już jest	GATUNEK:	Przygodowa bijatyka

D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE · One Player · Memory card Compatible





T'ai Fu

Jesteś ciekaw, jak wygląda życie tygrysa? Oczywiście takiego, który zna sztuki walki. Nie? Przecież każda dżungla jest ich pełna!

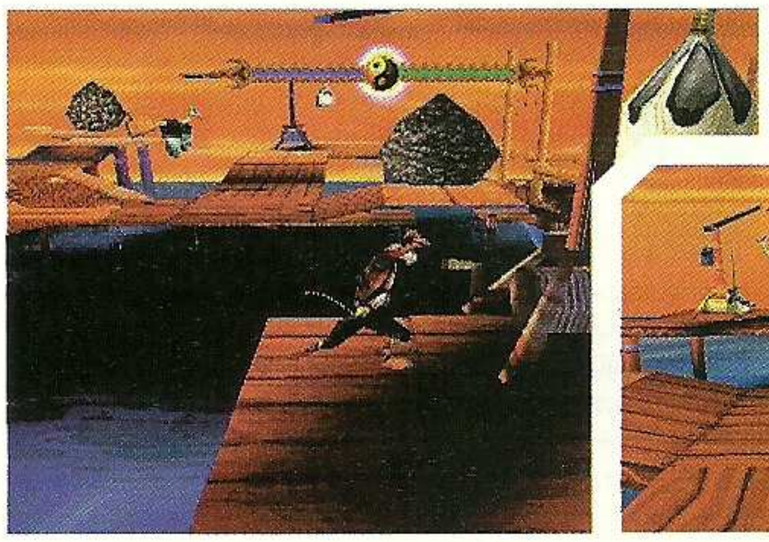
Historia towarzysząca grze jest standardowa. Zwłaszcza dla produkcji rodem z Hong-Kongu, czyli setek filmów z (na przykład) Jackie Chanem. Głównemu bohaterowi zabito członka rodziny (brata czy cóś). Przypadkiem jest nim tygrys T'ai Fu i równie przypadkiem jest niezły w te klocki (przypadkiem, oczywiście, chodzi o walki karatepodobne). I... nigdy byś nie wpadł — tygrys postanawia się zemścić, co zresztą doradza mu jego mistrz. W roli mistrza najbardziej krwawe i brutalne zwierzę w historii świata — panda.

Oczywiście zanim dojdzie do konfrontacji z mordercą — panem Smokiem (bez pokrewieństwa z naszym Wawelskim), T'ai Fu musi przedrzeć się przez wiele lokacji. Dokonując po drodze i niejako przy okazji pogromu wśród pomniejszych wrogów. Głównie będziesz staczać pojedynki z jaszczurkami, kocimi drapieżnikami i wężami, które mają... ręce. Tak, ręce (graliśmy zupełnie trzeźwi!). Wyobraźnia to mocna rzecz.

Twoja wędrówka wiedzie przez dżunglę, świątynie, a nawet ogrody. Poziomy są naprawdę duże i w pełni trójwymiarowe. Nie tylko będziesz się bić, ale także zbierać fanty i nieźle się naskaczesz. Co jakiś czas, totalnie zaskoczony, będziesz musiał stawić czoło przerośniętemu bossowi. Finał to pojedynek ze Smokiem (takie małe coś, co ssą niemowlaki :).

Co ciekawe, im dłużej się gra, tym więcej „zagrań" poznaje nasz bohater. Powoduje to, że nasza wędrówka nie nudzi się tak szybko, jak w innych „chodzonych" bijatykach. A combosy są niczym w *Tekkenie*. Dodatkowo oprócz standardu: piącha, noga, ogon można w przeciwnika rzucić tym lub owym. Można też rzucić bezpośrednio przeciwnikiem o ziemię albo o drugiego wroga. Pozostaje jeszcze możliwość zrzucenia oponenta w przepaść. Jeśli chcesz być niesamowicie brutalny, pozostaje Ci użycie czarów. Poziom Twoich czarnoksięskich możliwości uwidoczniony jest w postaci paska nad Twoim tygrysim łbem, tuż za paskiem energii. Podobnie podczas walki nad łbami Twoich przeciwników pojawia się ich energia.

Te dwa kolorowe paseczki u góry ekranu to poziom Twojej energii i Twoich czarów.



Psychodeliczne widoczki, ryczący tygrysek, paru wrogów. Czego chcieć więcej

System walki jest prosty i jego opanowanie nie nastręcza żadnych trudności. Co ciekawe, jeśli nie masz ochoty walczyć, możesz spokojnie ominąć wielu wrogów, co nie wpływa na ukończenie levelu. Aha, wstawki między poziomami są rewelacyjne. Szczęka opada.

Grafika trzyma wysoki poziom, podobnie animacja. Do niczego nie można się przyczepić (kolory soczyste jak w *Crashu*). Muzyka (motywy orientalne) i efekty są dopasowane do klimatu gry i doskonale uzupełniają akcję na ekranie. Ryk głównego bohatera jest piękny, więc słychać go przy każdej okazji.

Reasumując, otrzymujemy dobrze opakowany i grywalny produkt (naprawdę trudno się oderwać). Sporo humoru, wschodnie smaczki i obsługa Dual Shocka dodają *T'ai Fu* uroku i powodują, że jest to pozycja na wiele mile spędzonych chwil. Aaaaarrrghhhh!!!

Alternatywne...

- *T'ai Fu*
- *Tenchu*
- *Fighting Force*
- *Ninja*

WERDYKT

GRAFIKA:	Doprawdy smakowita	8
GRYWALNOŚĆ:	Bezsprzecznie wciągająca	8
ŻYWOTNOŚĆ:	Większa niż u poprzedniczek	8

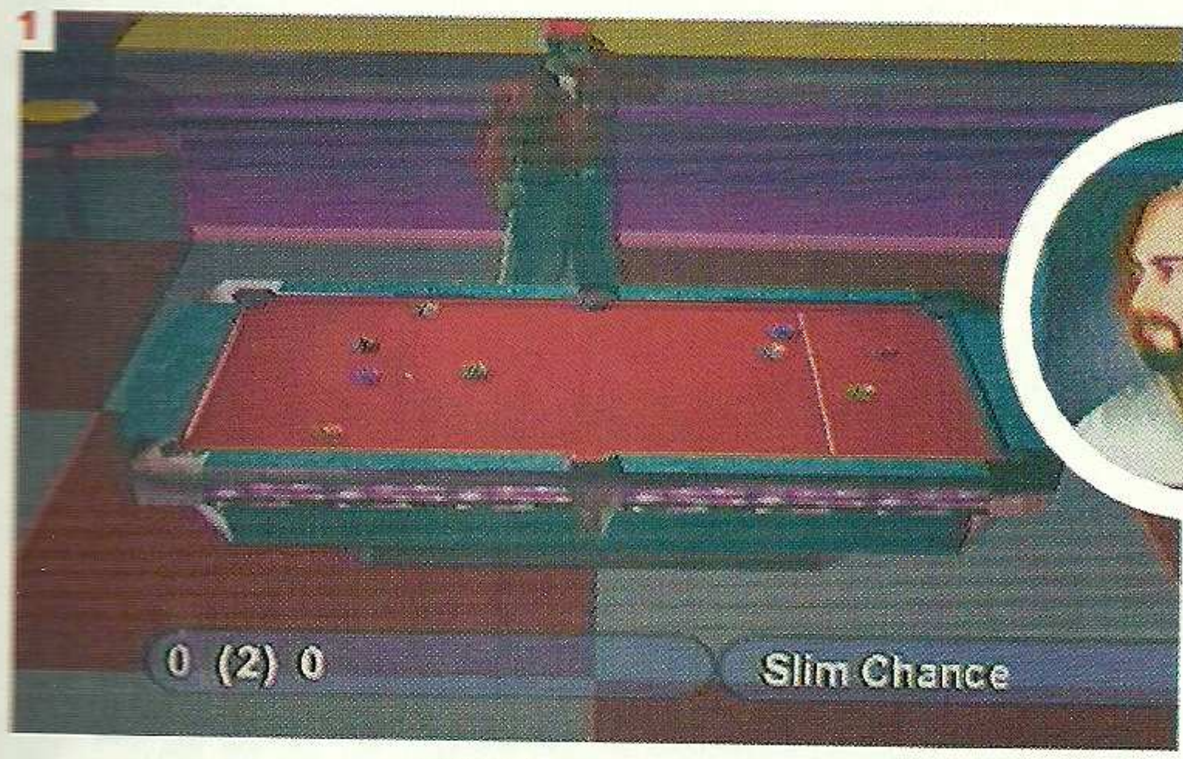
Gra w dobrym, starym stylu ale w nowoczesnym opakowaniu — straszliwe walki z przymrużeniem oka. Wprost sama pycha!

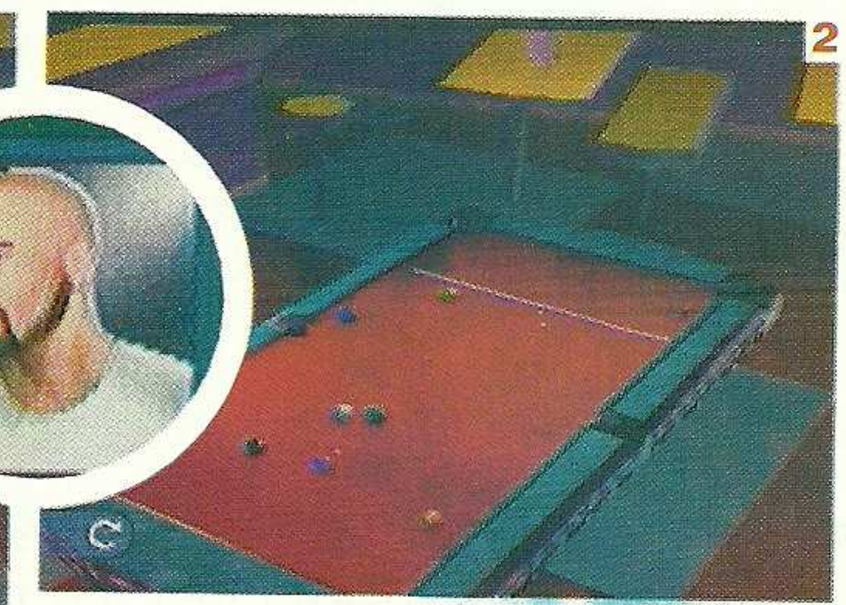
8 na 10

■ WYDAWCA:	Gremlin	■ PRODUCENT:	Gr
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ OD LAT:	
■ PREMIERA:	Już jest	■ GATUNEK:	

Actua Pool

Wielu z nas grało kiedyś w bilard w knajpce jednocześnie popijając tak lubiane w naszym kraju piwo bezalkoholowe.





[1-2] Stół w różnych ujęciach. Jak widać wiadomości o śmierci Kojaka były bardzo przesadzone.

Z tymi poolami jest jak z tramwajami: najpierw czekamy i nic nie nadjeżdża, a za moment są wszystkie numerki naraz. Przez długi czas na polu bilardów na PlayStation stał osamotniony *Virtual Pool* i nikt się tą działką nie interesował. A ostatnio niemal trzy poole jednocześnie (a może by tak dla odmiany jakiś snookerek?). Oto najmłodszy przedstawiciel kulkomanii.

W *Actua Pool* jest zawartych wiele odmian poola, zarówno w wersjach US, jak i UK. Do wyboru mamy kilkanaście stołów (o różnych kształtach i wykonanych z różnych materiałów, np. szkła) w barwnych lokalach (także podejrzanych) i jeszcze więcej przeciwników. Każdy z nich reprezentuje inny poziom gry, inne zachowanie i czas namysłu przed strzałem. Można także grać przeciwko „żywym" oponentom (naraz może grać do 16 osób). Jeśli zdecydujesz się zagrać w zawodach przeciwko wirtualnym zawodnikom, musisz się liczyć z faktem, że przyjdzie Ci pokonać wielu zanim spotkasz się z prawdziwymi mistrzami. Plusem *Poola* jest obsługa Dual Shocka i myszki, a także prosta obsługa, nie wymagająca zbyt długiej nauki. Symulacja rozgrywki jest w miarę realistyczna (choć za żadne skarby kulki nie odrywają się od stołu).

Osobną sprawą jest oprawa graficzna. Tutaj akurat niespecjalnie autorzy się wysilili. O ile stoły i bile reprezentują dość wysoki poziom, to tła są po prostu słabiutkie. Mało szczegółowe, ciemne i z ubogą paletą kolorów (z nielicznymi wyjątkami) po prostu odpychają. Animacja ruchu kul jest dobra, czego nie da się powiedzieć o zawodnikach. Są to kukłowate, humanoidalne stwory wyposażone w kilka klatek animacji (czy TO można jeszcze nazwać animacją?).

Najlepszą stroną gry jest oprawa dźwiękowa: odgłosy są bardzo realistyczne i dobrze dopasowane (ale nie jest ich dużo). Muzyka za to zabija (w pozytywnym znaczeniu). Odtwarzane z płyty kawałki są zróżnicowane (od techno po rock), każda lokacja to inny utwór. Co ważne: można ich słuchać na okrągło i nie przeszkadzają w grze.

Ogólnie *Actua Pool* to gra przeciętna. Ma ogromną wadę — ZERO klimatu. Lokale, w których toczą się rozgrywki, są puściutkie. Nie ma żadnych kibiców i w ogóle jakichkolwiek objaw życia (zero animacji tła). Nawet podczas gdy strzelasz, nie widzisz swego oponenta. Klimat prosto z horroru, ale tu nie oto chodzi. *AP* nudzi się szybko, lepiej więc odpalić *Pool Sharka* lub iść z kumplami na prawdziwy bilardzik. A nuż poznasz jakąś uroczą bilardzistkę?

[1] Czy widziałeś kiedyś szklany stół? [2] Fajne kolorowe kuleczki... [3] Czasem publiczność siedzi na lampie.

Alternatywne...

- *Pool Shark*
- *Virtual Pool*
- *Pool Hustler*
- *Actua Pool*

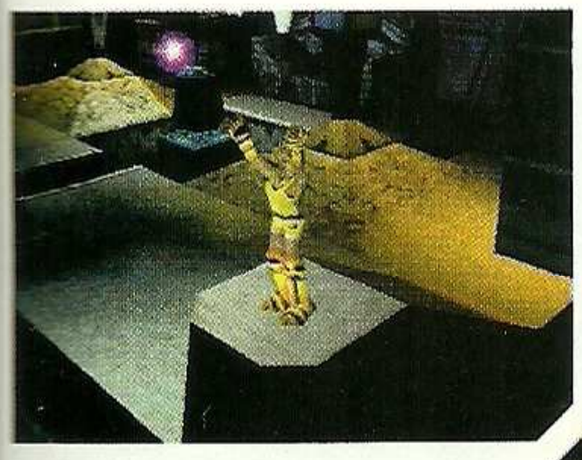
WERDYKT

■ GRAFIKA:	Świeża gra z nieświeżą twarzą	5
■ GRYWALNOŚĆ:	Na początku jest, potem gdzieś znika	5
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Na szesnaście osób tak, na jedną — trup	5

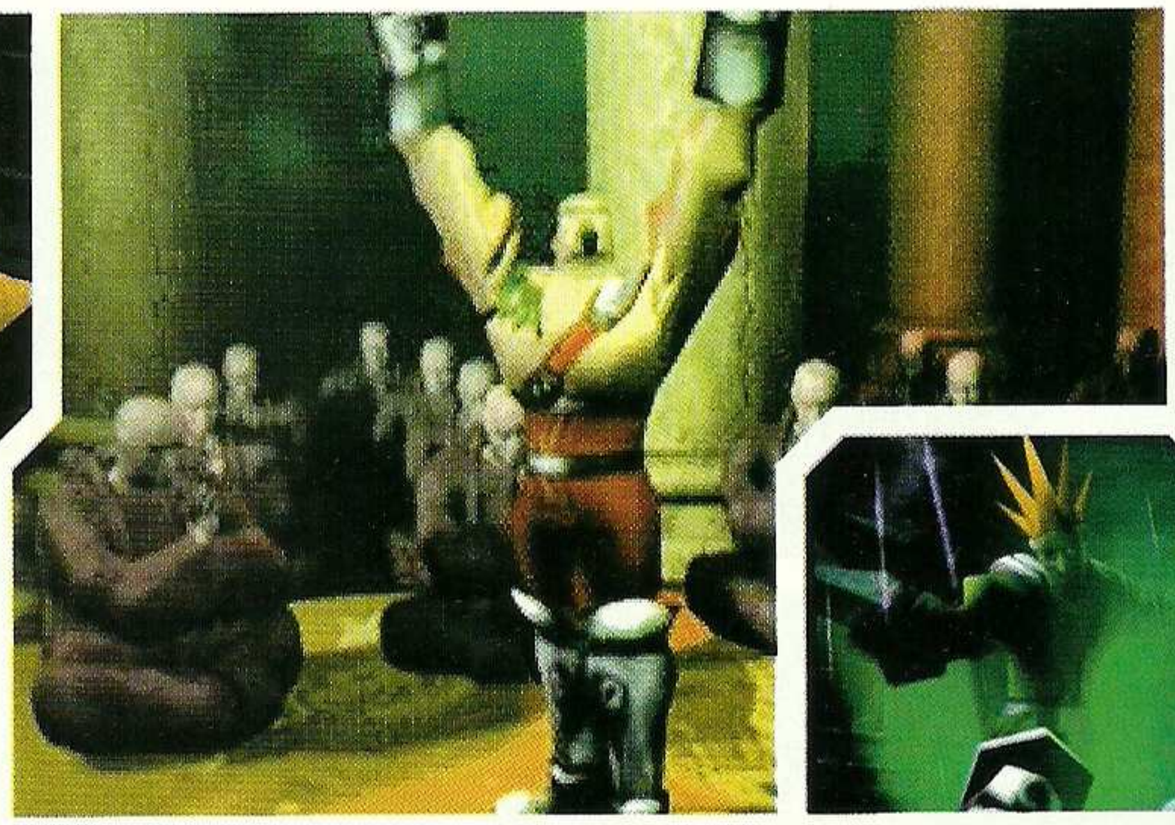
Niezłe intro, doskonała muzyka, nijakie wykonanie, nuda w single player, duży multiplayer, brak oznak życia, niezłe sterowanie, dobranoc.

5 na 10

■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Radical
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ OD LAT:	3
■ PREMIERA:	Kwiecień	■ GATUNEK:	Cyberberek



W środku bokser Andrzej G. cieszy się po wygraniu walki (po przeprowadzeniu „ataku jądrowego"). Grafika jest zniewalająca.



Bloodlines

Krwawe linie. Czerwone linie. Linie tramwajowe? Ta gra była niegdyś znana pod kryptonimem *Tribal*.

O *Bloodlines* doprawdy trudno napisać coś złego. Gra ma podwyższoną rozdzielczość, ultradokładną grafikę i perfekcyjną animację (nie zwalniającą nawet w trybie multiplayer). Do tego dochodzi znakomite udźwiękowienie zarówno sfery efektów specjalnych, jak i podkładów przygrywających podczas rozgrywki. Także sterowanie postacią zostało rozwiązane w sposób logiczny i łatwy w obsłudze.

Wszystko wygląda pięknie, prawda? Pewnie teraz ciśnie Ci się na usta pytanie: ale o czym jest to gra? Już objaśniamy. Celem rozgrywki jest pokonanie wszystkich przeciwników (niezwykle oryginalne, nieprawdaż?). Występują oni w trzech kategoriach medalowych: brąz, srebro, złoto. Oczywiście im wyższa stawka, tym Twoi oponenci wykazują się lepszą skutecznością i „yntelygencjom". Areny zmagań powiększają się proporcjonalnie do stopnia trudności.

Walka polega na tym, aby przejąć kontrolę nad areną. W tym celu z miejsc startu zawodnicy udają się jak najszybciej (ale z godnością) do najbliższego energetycznego punktu przejęcia. Ten, który dotrze tam pierwszy, przejmuje na moment kontrolę (otacza go poświata w charakterystycznym tylko dla niego kolorze). Następnie szczęśliwiec odwiedza kolejne punkty, zmieniając ich kolor na swój. Wygrywa, jeśli „zapali" tyle punktów, ile wynosi wskazanie na dole ekranu. A co w tym czasie robi reszta zawodników? Naraz „świecić" może się tylko jeden, więc pozostali koncentrują się na dogonieniu go i przejęciu poświaty. Gdy komuś się to uda, zaczyna „przemalowywać" punkty na swój kolor, a cała reszta gania teraz jego. Jak przejąć poświatę? Za pomocą tak skomplikowanych urządzeń, jak piącha, noga lub inne (bardziej skuteczne) typu rzuty, rakiety, hiperskoki i superspeedy (to nie nowa odmiana narkotyków). W ten kosmiczny cyberberek można bawić się z konsolą, ale gdy do zmagań zasiądzie czworo żywych graczy, rozpoczyna się prawdziwe szaleństwo! Wszystkie postaci zawsze widziane są na jednym ekranie; gdy się rozbiegają po kątach, kamera się oddala, by wszystkich objąć.

Potyczki toczysz na wielu arenach. Pierwsze z nich są małe i nieskomplikowane. Im dalej, tym stają się nie tylko większe, ale i pełne różnego rodzaju przeszkadzajek i atrakcji. Każda z nich jest wykonana niezwykle starannie i wygląda po prostu ślicznie. Wszystko jest pełne detali, kolorowe i w pełni 3D. Eksplozje i gry świateł zapierają dech w piersiach. Znakomicie prezentują się również bohaterowie, a szybkość, z jaką „chodzi" *Bloodlines*, powoduje, że czuje się ferwor walki, znakomicie wspomagany przez trzęsienie Dual Shocka.

Wielkie atuty gry to naprawdę oryginalny pomysł (połączenie platformówki, strzelaniny, bijatyki i berka) oraz możliwość gry w cztery osoby za pomocą MultiTapa. Nie zawodzi również grafika i dźwięk. Tylko jeden minus: dla starych wyjadaczy *Bloodlines* może okazać się za krótka (ale uwaga ta dotyczy tylko trybu Single Player).

Każdy, kto jest tak zbudowany jak pan na obrazkach, może bez obaw iść na wiejską zabawę.

Alternatywne...

Z przyjemnością donosimy, że *Bloodlines* nie naśladuje żadnej gry obecnej na rynku.

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Tylko nieco gorzej niż najlepsi	9
■ GRYWALNOŚĆ:	Produkt wzorcowy	9
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Zapewnia ją tryb multiplayer	9

Znakomita, oryginalna, świetnie wykonana, z grywalnością jak diabli. To tytuł, w który dzieci będą ogrywać swoich starych

9 na 10

[1-5] Eksplozje, skoki, rakiety, zakrzywiacze czasu. Rany, to nie jest zwykła wyścigówka, to pędzący z prędkością 250 km/h chaos. On nie bierze jeńców.

Rollcage

Szybki, zabawny... To najciekawsza rzecz, jaka pojawiła się w Warwickshire c czasów Williama Szekspira. To awanturnicze wyścigi stworzone przez ATD.

Wynik znasz. PSM ślinił się na sam widok dema, będącego zeszłoroczną zapowiedzią tej gry. *F1 '98* była jedynie skromnym punkcikiem na ekranie wyścigowego radaru. Możesz być pewny, że jeżeli Psygnosis angażuje się w prace nad tego typu grą, to efektem może być tylko coś wyjątkowego.

Na wypadek gdybyś jakimś cudem ominął entuzjastyczny artykuł o tej grze zamieszczony w PSM 2/99, napisaliśmy poniższe, krótkie wprowadzenie. *Rollcage* jest właściwie tym samym, co Wipeout, tylko że na kołach. To nieokiełznana, futurystyczna strzelanka wyścigowa, w której oponenci zbierają broń, po to by natychmiast, bez żadnych skrupułów obrócić ją przeciw sobie. Początki są bardzo łatwe, podobnie jak w innych, dostarczających nam wiele radości grach. Po wybraniu jednego spośród czterech trybów: League, Two Players, Practise lub Time Attack możesz zająć się wyposażeniem. Do dyspozycji pozostawiono Ci sześć samochodów o różnych charakterystykach, a każdy z nich ma wspaniałą właściwość jazy na plecach (tu dach jest równocześnie podwoziem i na odwrót). Wybrałeś? No to w drogę.

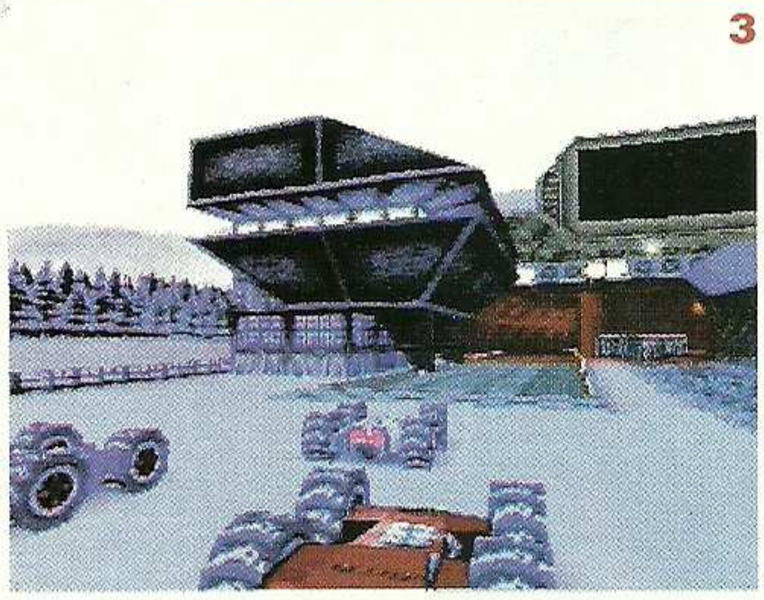
Ech, psia jucha! Co za jazda! Jeśli zagrasz w pojedynkę, do Twej dyspozycji postawionych zostanie 11 różnych torów, podzielonych na trzy konstelacje: Bliźniąt, Skorpiona i Byka.

[1] Zapomnij o obiedzie, bo czekają Cię takie karuzele. [2] Podczas jazdy trudno zwrócić bliższą uwagę na niektóre ze wspaniałych efektów świetlnych znamionujących jakże częste, pobliskie eksplozje.

Weterani *Wipeouta* z pewnością rozpoznają towarzyszącą scenerię. Pomarańczowy, zabarwiony zanieczyszczeniami powietrza horyzont, poprzecinany tu i ówdzie czerwienią, stłoczone w oddali drapacze chmur i niesamowita bliskość pokrytych rurami kompleksów przemysłowych składają się na tło naszej rozgrywki.

Akcja to bardzo przydatne słówko, doskonale opisujące, rozjuszonego, gwałtownego i niezwykle wybuchowego *Rollcage'a*. To nieustanny, pracujący na najwyższych obrotach kabaret z fantastycznymi wypadkami i nie mniej fascynującymi eksplozjami. Czasem zdarza się niestety, że przejrzystość i dynamika gry wymusza niedokładność i statyczność tła, ale chyba się z nami zgodzisz, że

■ WYDAWCA:	Psygnosis	■ PRODUCENT:	Attention To Detail
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Wyścig



[1] Do uzyskania ciekawych efektów czasem wykorzystuje się efekt mgły. [2] Purpurowe, nocne niebo. Zmartwienie ekologów. [3] Najważniejsze jest wysforowanie się na czoło już na samym starcie.

taka wymiana jest dopuszczalna. Gra w pojedynkę jest zawsze szaleńczą, niepohamowaną radością z jazdy, a każda sekunda jest świadkiem Twego przemykania od szóstego miejsca do pierwszego i na odwrót. Dwóch graczy nie czyni właściwie większej różnicy, ale smaczek rywalizacji takiego pojedynku przyniesie Wam wiele godzin znakomitej zabawy.

Skończmy jednak z tym wychwalaniem i przejdźmy do analizy. W wyścigu zastosowano sterowanie znane dobrze z poprzednich produkcji — jednocześnie szybkie i elastyczne. Każdy z sześciu pojazdów oferuje zróżnicowane walory (przyspieszenie, szybkość i stabilność), które jednak w niczym nie przydadzą się nowicjuszowi, niewtajemniczonemu w arkana subtelnej sztuki prowadzenia *Rollcage'a*. Szalona niestabilność Twojego pojazdu ma na pewno wiele zalet, ale wad też wcale mu nie brakuje. Z jednej strony doskonałą zabawą jest obserwowanie jak Twój samochód uderza w przeszkodę i wyrzucony obraca się w powietrzu, by zaraz potem wylądować na ziemi i znaleźć się na torze. Z drugiej jednak strony te ciągłe wypadki mogą być nadzwyczaj frustrujące, a przecież do wytrącenia pojazdu z równowagi nie potrzeba zbyt wiele. Wystarczy niewielkie zachwianie, by zmusić Cię do wykonania serii rozpaczliwych manewrów, które bardzo niekorzystnie wpływają na zszargane nerwy. Każdy, kogo denerwuje ta trochę zwichrowana fizyka świata gry, powinien zażyć solidną dawkę Valium zanim zdecyduje się na ponowny start.

UŻYWANIE BRONI

Najważniejsza jest wiedza o rodzaju „podnoszonego" z drogi sprzętu i o sposobach jego najlepszego wykorzystania. Poniżej podajemy kilka przykładów, które musisz opanować w stopniu mistrzowskim.

Tarcza - chroni przed walącymi się na głowę budynkami i przed atakiem przeciwnia.

Zakrzywienie czasu — zamieni Cię miejscami z jadącym przed Tobą zawodnikiem.

Lodowa tafla — użyj jej, a jadący za Tobą samochód wpadnie w poślizg.

Rakieta lidera — uderzy w aktualnego lidera wyścigu.

Samonaprowadzające rakiety - wycelowane w budynki narobią dużo bałaganu.

Rakiety udarowe — trafią wprost w jadący przed Tobą samochód.

Ze strony obecnych na torach dopalających gadżetów realizm rozgrywki bierze kolejnego, wyjątkowo skutecznego, kopa w zadek. Pomysły na obecne w grze, firma Attention To Detail zdobyła, obficie czerpiąc z dobrze sprawdzonych i ogranych źródeł. Samonaprowadzające rakiety i tarcze energetyczne wzięto wprost z *Wipeouta*. Turbodoładowanie, rakiety lidera, bonusowe tory i sekretne poziomy są dobrze znane posiadaczom Nintendo (ups!).

Jednak nie powinieneś odnieść wrażenia, że praca ATD ograniczyła się tylko do roli genialnego kompilatora. Znajdzie się tu również kilka zupełnie nowych, oryginalnych rozwiązań. Do takich należy bardzo przydatna możliwość odłupywania elementów przydroż- ▶

Ciemność spowijająca niektóre trasy jest doskonałym pretekstem do niczym nieskrępowanej eksplozji znakomitych efektów świetlnych.

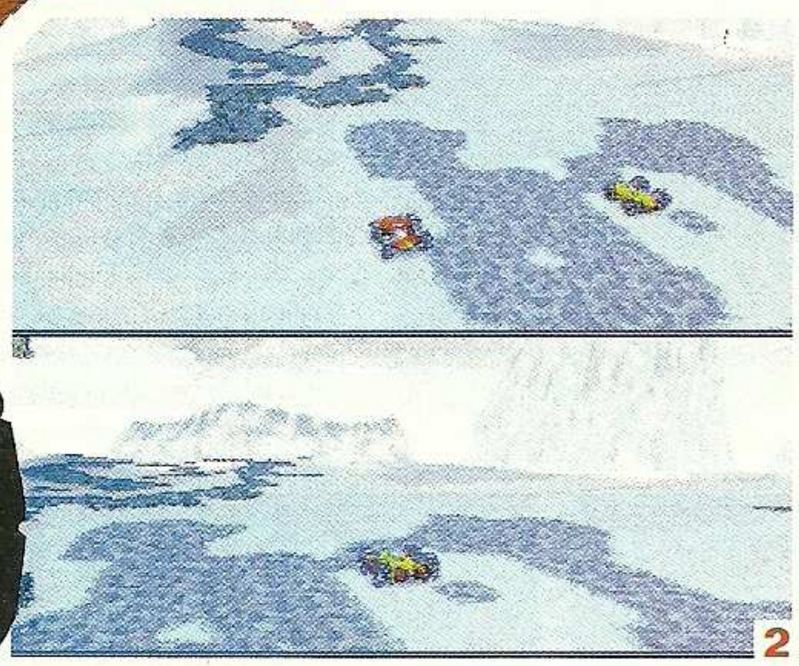
ROLLCAGE TO NIEUSTANNY, PRACUJĄCY NA NAJWYŻSZYCH OBROTACH KABARET Z FANTASTYCZNYMI WYPADKAMI I NIE MNIEJ FASCYNUJĄCYMI EKSPLOZJAMI.

nych obiektów tak, by odłamki zasłały całą powierzchnię toru. Zakrzywiacze czasu pozwalają na zamianę miejscami z jadącym przed Tobą zawodnikiem — to kolejna niespodzianka ułatwiająca stosowanie krańcowej przemocy nawet w stosunku do najlepszego przyjaciela. I, niejako na koniec, należałoby napisać o możliwości jazdy po odpowiednio wyprofilowanych murach flankujących tunele i drogi biegnące dolinami. A możesz nam wierzyć, że dodaje to wyczynom gracza wiele smaku.

Najważniejsza jest grywalność. Na nią nie można narzekać, pomimo irytująco długiego czasu, jaki zajmuje powrót na trasę po kolejnej utracie panowania nad bolidem. Doskonale widoczna jest tu ręka testerów, którzy przyczynili się do kilku z pozoru nieistotnych, a znakomicie ułatwiających życie usprawnień. Najlepszym przykładem będzie zastosowanie tarcz. Zamiast działać przez określony czas, wytrzymują one pewną liczbę trafień, więc jeśli nikomu nie uda się wziąć nas na cel, mogą trwać w nieskończoność. Odciąża to i tak już bardzo napiętą uwagę gracza, któremu oszczędzono w ten sposób śledzenia upływających sekund. Dodatkowo programiści poumieszczali przyspieszające pola także na ścianach i sufitach tuneli, by rzucić wyzwanie każdemu prawdziwemu sportowcowi. Nieraz będziesz wspinał się po dopałkę ryzykując wyprzedzenie przez kilku rywali.

Oczekujący realistycznego sterowania w futurystycznej oprawie, powinni zwrócić się w stronę *Wipeouta*. *Rollcage* co prawda jest wzorowany na tym klasycznym produkcie Psygnosis, ale gra w niego najbardziej przypadnie do gustu fanom *Micro Machines*, *Circuit Breakers* czy *Mario Kart*. Mistrzowskie opanowanie pojazdów nie zapewnia tu wcale zwycięstwa. W tej grze jedynie cienka linia dzieli pozycję pierwszą od ostatniej. Zawsze istnieje szansa, że tuż przed metą pędzący za Tobą gość zastosuje zakrzywienie czasu i po zamianie miejsc to on wygra, a nie Ty. Ta gra jest jak Nie Irytuj Się na kółkach. Duże pole do popisu dla szczęścia nie przypadnie do gustu mniej odpornym nerwowo graczom.

Ale nie znaczy to, że wobec rządzącej grą losowości nie trzeba umieć jeździć. Przyznać jednak należy, że w ferworze walki rzadko będziesz miał okazję korzystać z hamulców, a poprawne wchodzenie w wiraże to prawdziwa rzadkość. W drodze do upragnionych laurów bardziej przydadzą Ci się wszelkie możliwe dopały, ale to nie wada. *Rollcage* z założenia nie jest sprawdzianem umiejętności w prowadzeniu pojazdów w rodzaju *Gran Turismo*. To szalona, bezlitosna i skrajnie niebezpieczna gra stawiająca zawodnikowi diametralnie różne (ale wcale niemałe) wymagania - taktyczne rozplanowanie wykorzystania rakiet i zdolność szybkiego powypadkowego powrotu na tor. Nie znajdziesz tu właściwie niczego nadzwyczaj oryginalnego, grafika także nie jest ósmym cudem świata, a wielobokowy engine 3D nie powala na kolana. Jednak *Rollcage* stawia przed Tobą wystarczająco wysokie wymagania i jeśli dodatkowo potrafisz zatracić się w chaosie, w nagrodę otrzymasz wspaniałą zabawę. Przecież o to w tym wszystkim chodzi. Po prostu o dobrą zabawę.

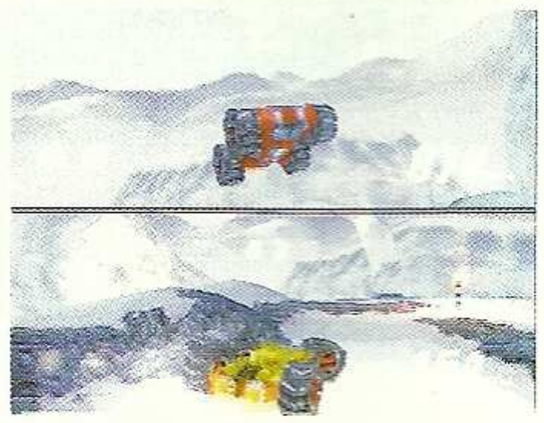


[1] Czekaj! To nie blask wschodzącego na horyzoncie słońca, to światło wielkiej eksplozji. [2] Krajobrazy są przepiękne. Szkoda, że jedziesz zbyt szybko, by zwrócić na to uwagę. [3] Przed nami tunel.

FRAJDA DLA DWOJGA

Poprzez bogaty wachlarz torów i opcji trybu multiplayer już na starcie Rollcage zapewnia sobie długowieczność.

Możliwość ścigania się na podzielonym ekranie zapewnia graczom doskonałą zabawę i w niewielkim stopniu spowalnia i zubaża wyświetlaną na nim grafikę.



W nagrodę za ukończenie rozgrywki w trybie jednego gracza otrzymasz możliwość wyboru spośród wielu deathmatchowych aren. Tam będziesz mógł się wyżyć do woli w nieograniczonej niczym strzelaninie.

Alternatywne...

- *Rollcage*
- *Circuit Breakers*
- *Micro Machines V3*
- *Wipeout 2097*
- *Wipeout*
- *Street Racer*
- *Destruction Derby*

WERDYKT

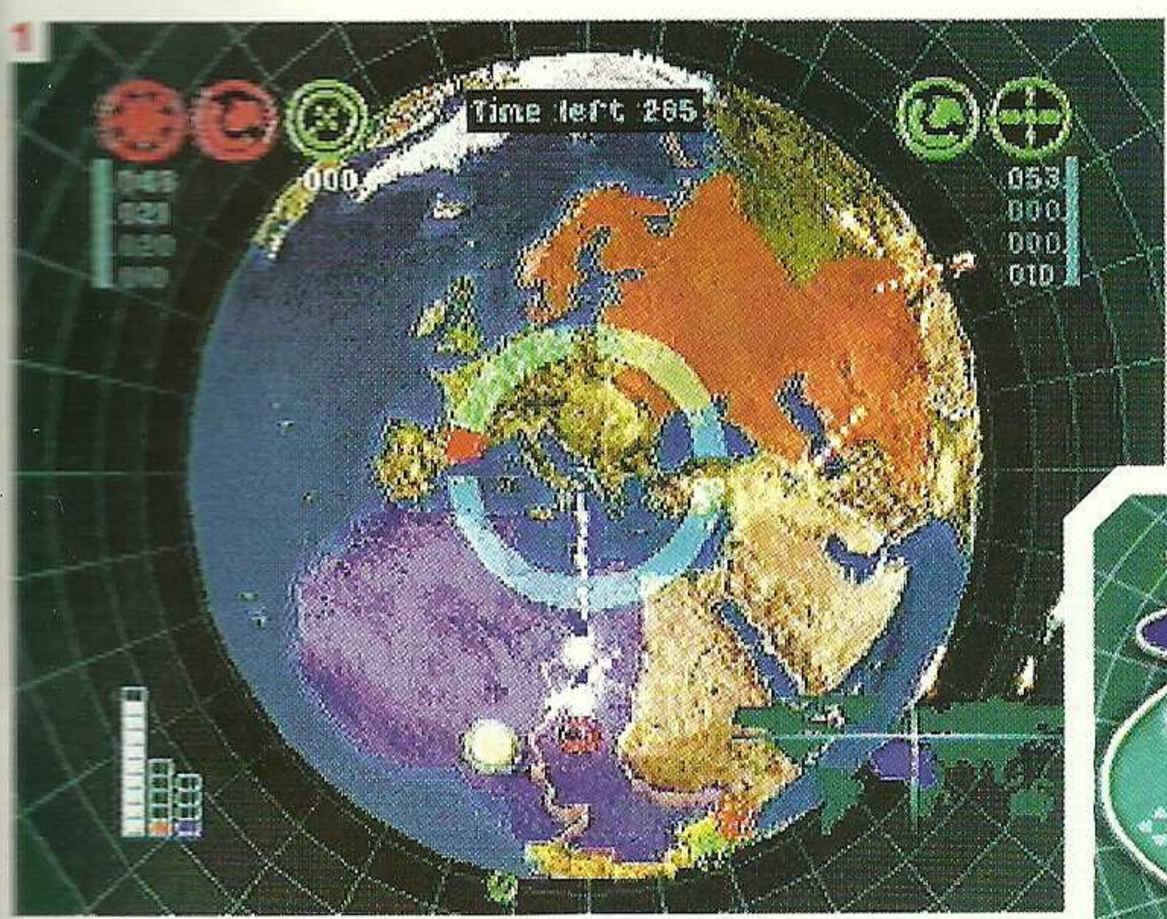
GRAFIKA:	Napięcie przyszłości i jej upiorna atmosfera	8
GRYWALNOŚĆ:	Szybka, dzika i cudownie frustrująca	9
ŻYWOTNOŚĆ:	Wiele tras i opcja multiplayer zapewni długą zabawę	9

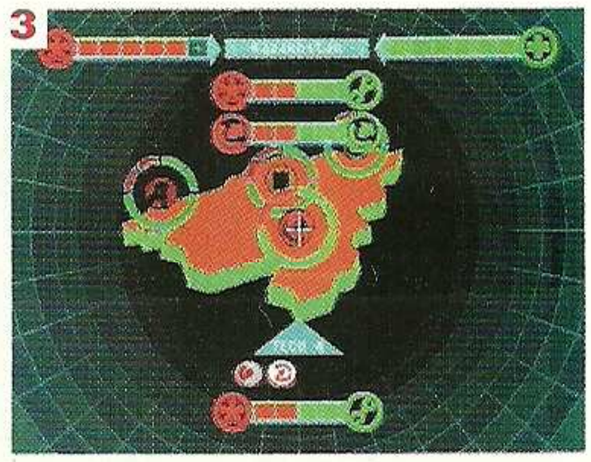
Wyścigi mistrzów. Zręcznościowy klimat może zniechęcić wyścigowych purystów, ale niech tylko zagrają w trybie Two Players...

9

WYDAWCA:	Psygnosis	PRODUCENT:	Psygnosis
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	GATUNEK:	Strategia

Serial Link Compatible | One Player | Memory card Compatible





[1] Cała sytuacja została przedstawiona na globusie, a przejrzystości dodaje zastosowany podział kolorystyczny. Potrzebujesz jedynie podstawowych wiadomości z geografii, by swobodnie się po nim poruszać. [2] Żegnaj, Wenezuelo. [3] Bardzo nieporęczna opcja zoom [4] Wybierz swoje dominium. [5-6] Uuuups!

Global Domination

Cele *Global Domination* są oczywiście nuklearne. Przypomina się film *Dr Strangelove*, ale czy ta gra naprawdę potrafi nauczyć nas miłości do rakiet?

Istnieje wiele gier strategicznych mających nadzieję przyciągnąć Cię elementami zręcznościowymi. Jest też niemało kuszących klientelę małymi śliczniutkimi ludzikami. Ale są też takie jak Global Domination, które nie dbają o wygląd czy wartką akcję oferując zblazowanym strategom okazję na wmieszanie się w ogólnoświatowy, brudny i niehonorowy konflikt nuklearny.

Nie ma tu miejsca na ładniutkie matchboxowe czołgi czy plastikowe żołnierzyki. To nie jest zabawa. Do twej dyspozycji postawiono silosy rakiet, morskie grupy taktyczne i elitarne jednostki szybkiego reagowania.

Twoim zadaniem jest wyeliminowanie z gry wrogich imperiów przy użyciu wszelkich dostępnych środków. Musisz tego dokonać nawet za cenę ataku na państwa neutralne, tak by te wzięły aktywny udział w Twej krucjacie.

To jak stary, pianszowy Risk, tylko z rakietami.

Niestety, mimo dostosowania interfejsu do obsługi konsolowym joypadem, szybko uzmysławiamy sobie, jakie korzyści przyniosłoby sterowanie myszką. Wszystko dzieje się tu bardzo szybko, bardzo trudne jest dokładne nacelowanie rakiet nawet przy grze w widoku taktycznym.

W przeciwieństwie do np. C&C tu nie budujesz niczego, nie projektujesz też, ani nie wynajdujesz nowych rodzajów broni. To, z czym zaczynasz misję, praktycznie musi wystarczyć Ci do jej ukończenia. Twoje siły będą powoli uzupełniać swoje zapasy, a nowo pozyskane terytoria trochę zwiększą siłę ognia, ale decyzje podejmujesz raczej na poziomie taktycznym, a nie strategicznym, więc osobiście będziesz rozstrzygał np. o liczbie wystrzeliwanych rakiet czy też o udzieleniu wsparcia, którego potrzebują pobliskie oddziały. Nie ma tu pola do popisu dla strategów. Nie zaoferowano im możliwości długofalowego planowania strategicznego, nie mówiąc już o zaskoczeniu fortelem przeciwnika z krwi i kości. Nie zwracaj uwagi na drobne potyczki. A kiedy już zaatakujesz, całymi siłami uderz na silosy tak, by pozbawić przeciwnika zdolności do kontrataku. Prawie tak brutalne i mało wyrafinowane, jak współczesna wojna.

[1] Osłab sąsiadów, by uzależnić ich od swego imperium. [2] Umilające życie okienko.

Alternatywne...

- *Command & Conquer*
- *Warcraft 2*
- *X-COM: Enemy Unknown*
- *Global Domination*

WERDYKT

GRAFIKA:	Praktyczna, jeśli jesteś pobłażliwy. Denna, jeśli nie	5
GRYWALNOŚĆ:	Mało wymagająca gra. Wymaga jedynie wypuszczania rakiet	6
ŻYWOTNOŚĆ:	Frustrujące, bardzo trudne misje	6

Trudna i frustrująca nawet dla maniakalnych strategów. Pozbawiona bitew, abstrakcyjna i odczłowieczona rozgrywka sprowadza wojnę do gry planszowej.

6 na 10

Premier Manager '99

***Premier Manager '98* sprzedawał się na naszym kontynencie** dobrze, ale cierpiał z powodu zbytnio uproszczonej konwersji. Czy najnowsze wcielenie poradziło sobie z tym problemem?

Kibice piłkarscy to wymagająca i bezkompromisowa społeczność. Który z nich mógłby nawoływać, aby cierpliwie obserwować kiksy prawego obrońcy? Który mógłby zawołać „nie martw się kolego, tydzień temu miałeś dobry mecz" do napastnika, który posyła piłkę w trybuny? Któż wreszcie wybaczyłby symulacji piłki nożnej podobne wybryki? Na pewno nie PSM i na pewno nie gracze.

Premier Manager '98 był pełną niedociągnięć, ale jednocześnie całkiem przyjemną menedżerską grą piłkarską. Najnowsza edycja, potwierdzając przysłowie, że historia lubi się powtarzać, zasługuje na podobne określenie. Z pewnością niejednego gracza doprowadzi do furii.

W *Premier Managerze '99* nie ma miejsca na niefrasobliwość. Po otrzymaniu dyrektyw od zarządu klubu – od „utrzymać się w lidze" do „zdobyć mistrzostwo ligi" – mamy do czynienia z ciągłą walką z zadziwiająco nieprzyjaznym interfejsem i oczywiście innymi zespołami. Na szczęście można wyłączyć muzyczkę i umilać sobie czas własnymi popisami wokalnymi celem ożywienia nieco gry. Reszta jednak to żmudne przebijanie się przez setki tekstowych ekranów.

Sercem *Premier Managera '99* jest ekran Main Options (Główne Opcje). Tutaj dokonujemy najważniejszych wyborów – od oglądania tabeli do wyboru graczy. Tutaj zaczynają się przygotowania do każdego spotkania. Na szczęście autorzy zrezygnowali z okropnego interfejsu poprzedniej edycji gry i zastąpili go wybieranymi klawiszami kierunkowymi ikonami. Wybieramy więc opcję – dajmy na to ekran transferów – i przechodzimy do kolejnego ekranu, na którym widać nazwiska zawodników do kupienia. Proste? Tak. Na początku. Po krótkim czasie jednak opinia na ten temat może się zmienić...

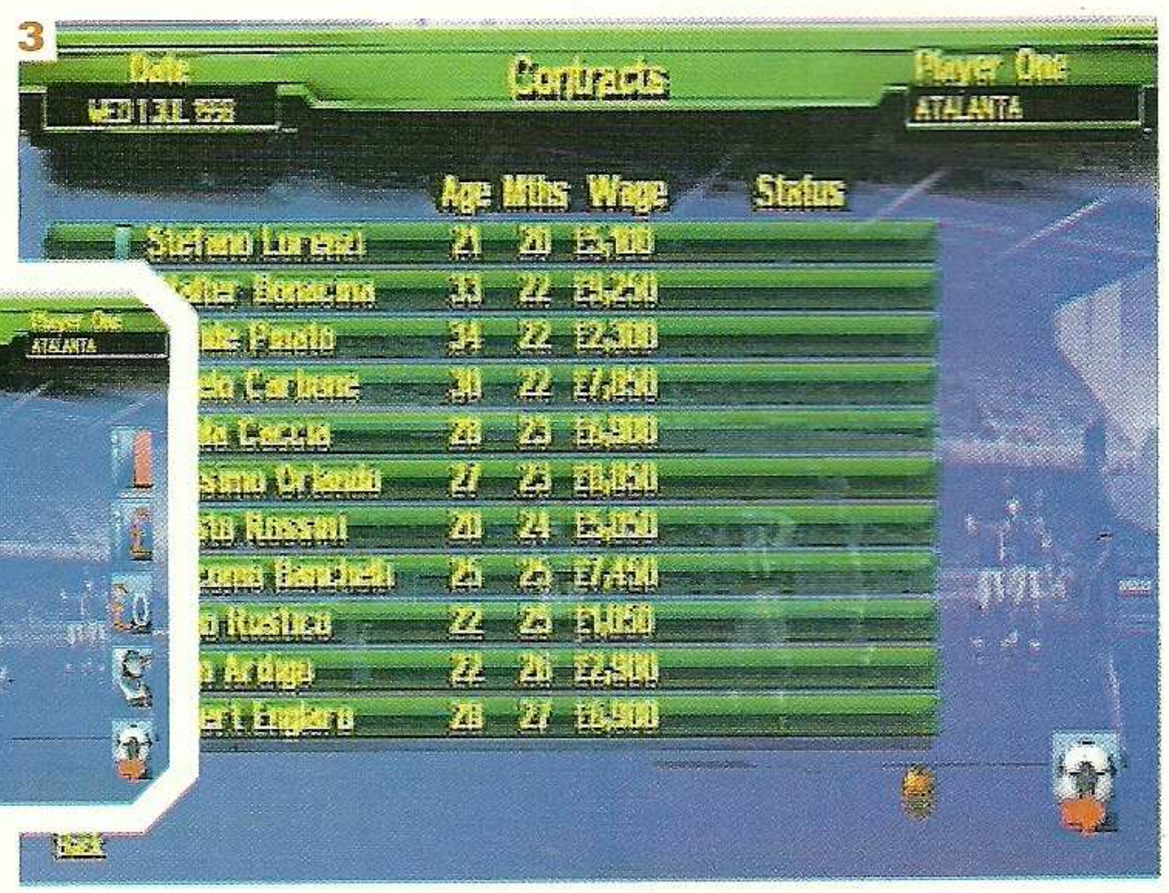
[1-2] *Premier Manager '99* wykorzystuje stary engine *Actua Soccer 2* i przez to wygląda dosyć nieświeżo.

Trudno jest opisać, dlaczego interfejs *Premier Managera '99* wydaje się czasami tak nieprzyjazny dla użytkownika, bez wdawania się w krańcowo nudne szczegóły techniczne. Jak można opisać denerwujący brak możliwości skorzystania z przycisku trójkąta celem powrotu do poprzedniego ekranu? Lub męczarnie związane z wyborem składu drużyny (ponieważ wszystkie dane nie mieszczą się na jednym ekranie, zachodzi potrzeba ciągłego przewijania)?

Pojedynczo każda z tych usterek byłaby wybaczalna. Zebrane razem przypominają raczej chińskie tortury. Jest to nieco niwelowane łatwością „rozgrywania" meczów. Dopóki żaden z graczy nie odniesie kontuzji lub nie zostanie zawieszony, wystarczy korzystać jedynie z ikony Następny Mecz.

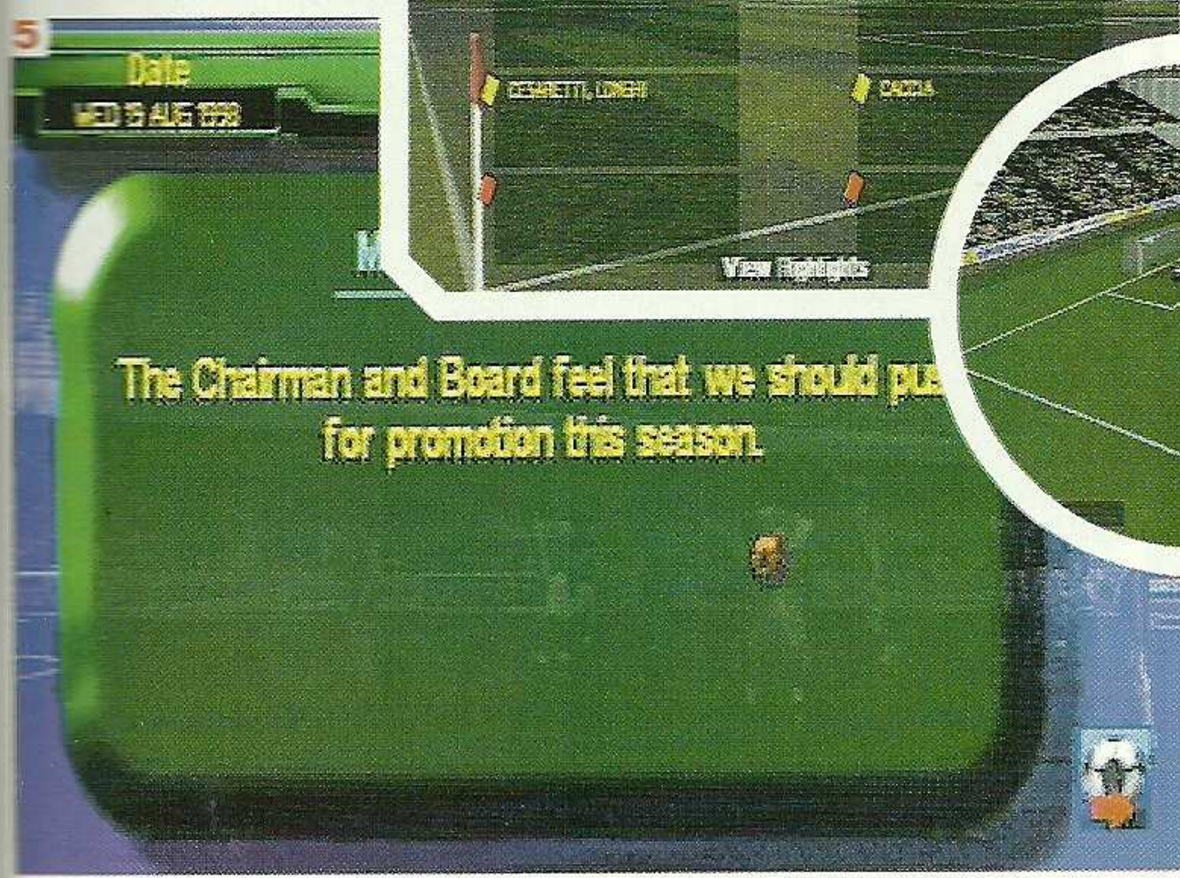
Spotkania w *PM'99* można obserwować na trzy sposoby. Po pierwsze, w trybie czysto tekstowym. Mamy tu statystyki i dwa ciągle uaktualniane wskaźniki przedstawiające czas po-

Z CZASEM ZACZYNASZ STWIERDZAĆ, ŻE SYSTEM MENU MOŻE BYĆ NIEPRAWDOPODOBNIE BEZMYŚLNY I NIEWYGODNY.

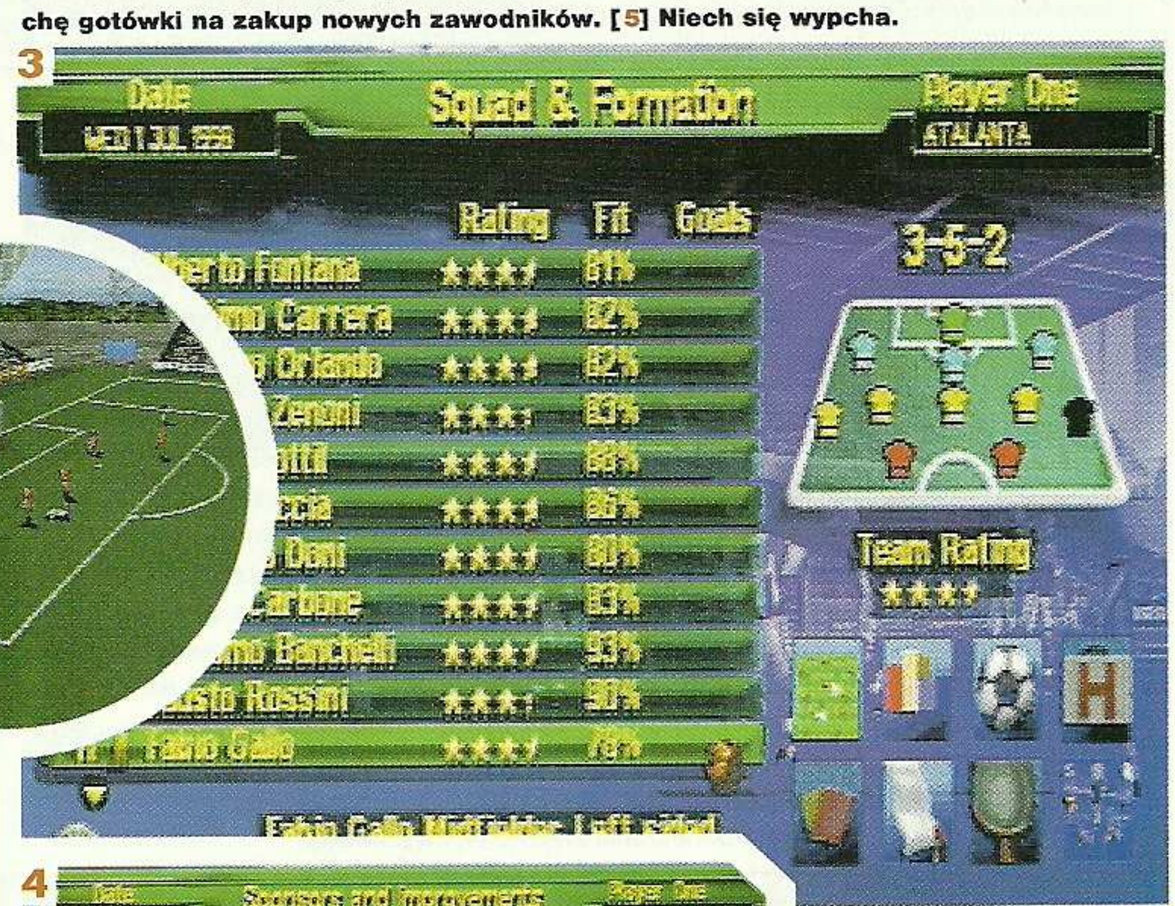


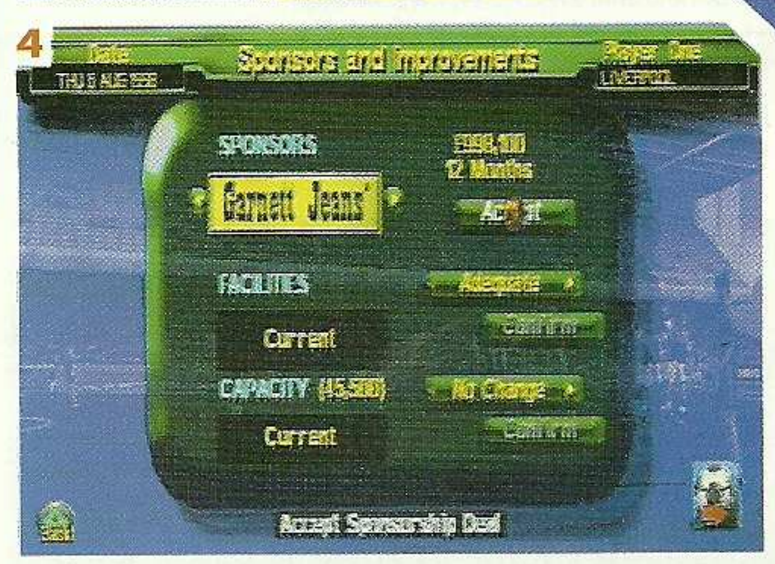
[1] Widok z trybuny honorowej. Nie ma lepszego miejsca. [2] Zdjęcia piłkarzy są miłym dodatkiem. [3] Naprawdę śliczne statystyki.

■ WYDAWCA:	Gremlin	■ PRODUCENT:	Gremlin
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Menedżer piłkarski



[1] Niezły pasztet. [2] Pomeczowe statystyki. Niezbyt malownicze, nieprawdaż? [3] W środku ustawimy woły pociągowe, co sprawi, że gra stanie niemal w miejscu. A kibicami nie będziemy się przejmować. [4] Znajdując sponsora można zdobyć trochę gotówki na zakup nowych zawodników. [5] Niech się wypcha.





NIE SPOSÓB PRZED ZAKOŃCZENIEM MECZU OCENIĆ INDYWIDUALNE DOKONANIA POSZCZEGÓLNYCH ZAWODNIKÓW.

CZARNOWIDZTWO

Słyszeliście o witanym przez niektórych z radością a przez innych z ogromną niechęcią projekcie stworzenia europejskiej Superligi? No cóż, Gremlin - z powodu braku oficjalnej licencji lub może w napadzie jasnowidztwa — stworzył w *Premier Managerze '99* własną Superligę. Zastępując Puchar Zdobywców Pucharów, Puchar UEFA i Ligę Mistrzów, cztery najlepsze drużyny z wybranych lig walczą o najcenniejsze trofeum. Jest to miła odmiana umożliwiająca nam być może wejrzenie w przyszłość, w której najlepsze polskie drużyny co środę będą grały z turami w stylu Juventus czy Manchester United. To powinno wszystkich zadowolić.

zostawania przy piłce oraz zakres przewagi na boisku. Po drugie, można oglądać najważniejsze momenty gry generowane przez engine *Actua Soccera 2* (najwyraźniej jego uaktualniona wersja nie była gotowa na czas). Te jednak, jak spieszymy wyjaśnić, pokazywane są dopiero po zakończeniu meczu — nie można więc w trakcie spotkania dokonywać zmian. Na koniec, można oglądać zarówno jedno jak i drugie. Zupełnie jak w *PM'98.*

Premier Manager '99 cierpi więc na masę drobnych usterek. Sekwencje meczy, dla kontrastu, zdecydowanie rozczarowują; można je chyba porównać do poważnej kontuzji ścięgna Achillesa. Mecz przedstawiany w trybie tekstowym — wraz z całym ubogim zestawem informacji na temat rozgrywki i statystyk zespołu — pozwala jedynie na ocenę poczynań drużyny jako całości. Nie ma żadnego sposobu aby ocenić dokonania (lub ich brak) poszczególnych zawodników przed ▶

[1] Jakie barwy przybrać? [2] Stary, ale jary.

VIVA ITALIA

Jedną z większych zmian w *Premier Managerze '99* jest dodanie do kolekcji lig Serii A i B. Rozgrywki jednak nie mogą toczyć się jednocześnie z meczami ligi angielskiej. Trzeba dokonać trudnego wyboru. Jednak zamiana trzecioligowego Scarborough na Sampdorię jest miłą odmianą. Cieszy poza tym, że włoskie ligi są jak najbardziej aktualne.

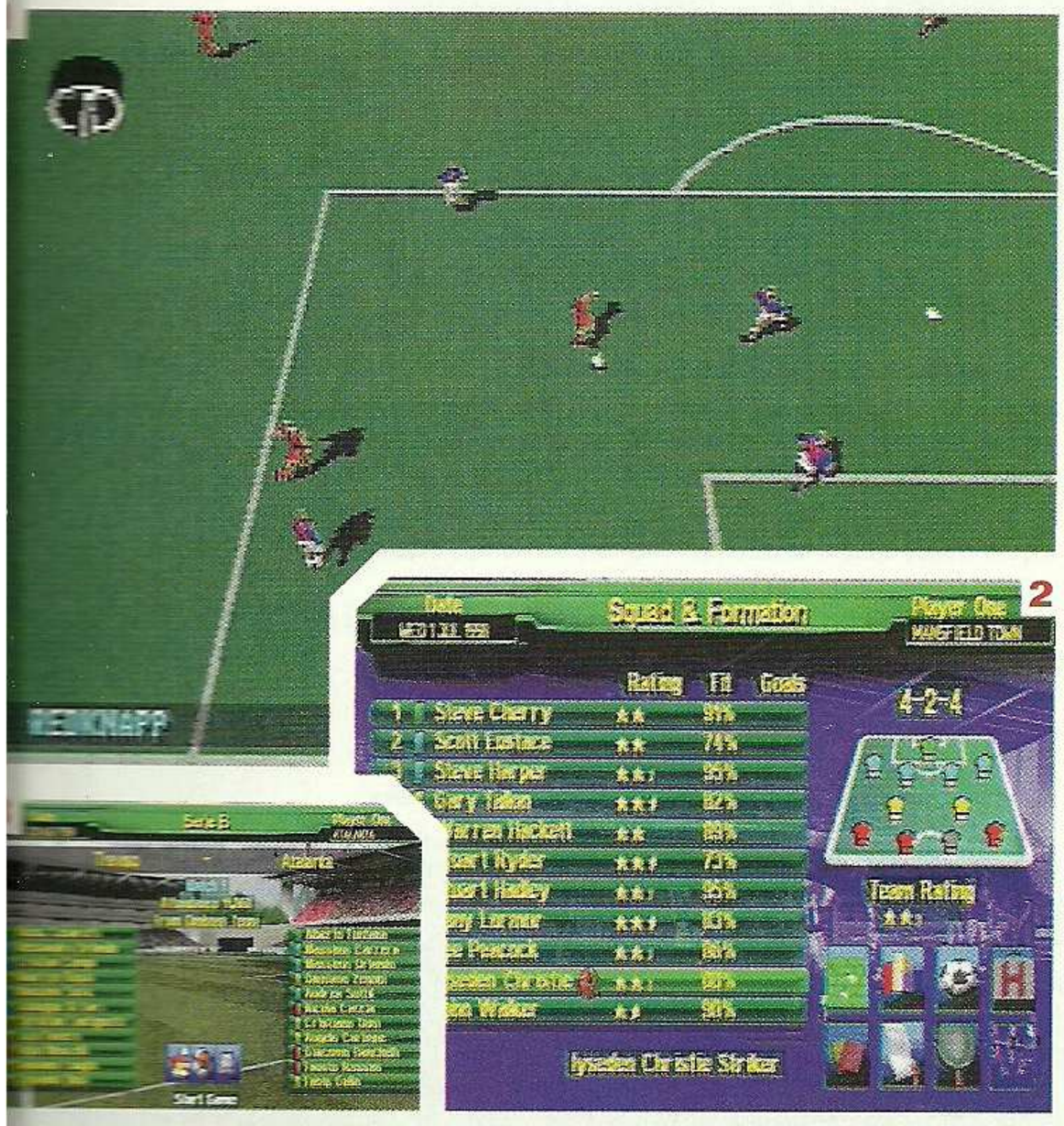
zakończeniem meczu. Dopiero wtedy zawodnicy oceniani są w dziesięciopunktowej skali. Podobnie jak w przypadku *PM'98* świadczy to o wyraźnym braku wyobraźni.

Bez dostatecznej wiedzy na temat zachowań zawodników, jak można dokonać koniecznych zmian? Odpowiedź? Jeżeli nie zamierzasz zmienić ustawienia zespołu i zamienić na przykład obrońcę na pomocnika, nie ma co sobie zawracać głowy. „A co, jeżeli" — myślimy sobie — „zawodnik, którego chcę zmienić, dyryguje grą drużyny?" Nie da się tego stwierdzić. Fakt, że każdy z zawodników dostaje notę po zakończeniu meczu, w żadnym wypadku nie załatwia sprawy. Ocena retrospektywna jest bardzo miła, ale nie przyczynia się do odnoszenia zwycięstw, nieprawdaż?

Po zdobyciu gola nie rozbrzmiewają żadne okrzyki ani fanfary. Zmienia się jedynie rezultat na ekranie. Trzeba naprawdę dobrze się wpatrywać, aby tego nie przegapić. Jeżeli mrugniesz lub odwrócisz na moment głowę, możesz przepuścić hattricka. Pokazywanie czerwonych kartek i kontuzje są eksponowane w ten sam sposób. Jeżeli nie będziesz uważać, okaże się, że od pół godziny grasz w dużym osłabieniu. Czy naprawdę tak trudno było dodać wyskakujące okienko tekstowe oraz pauzę po każdym takim wydarzeniu?

W porównaniu z zaawansowanymi pecetowymi odpowiednikami, *Premier Manager '99* jest zaskakująco ubogi. Istnieje istotny tego powód. Karta pamięci PlayStation jest zbyt mało pojemna, by pomieścić masy danych generowanych przez „prawdziwą" grę menedżerską. W konsekwencji tego interpretacja zawodu z prawdziwego życia jest nie tylko wyidealizowana dla potrzeb gry. Jest także rozczarowująco odarta i uproszczona do grywalnej, ale bardzo ograniczonej formy.

Gdyby nie konkurencja, czyli *Player Manager 98-99, Premier manager '99* byłby najlepszą piłkarską grą menedżerską na PlayStation. Może w następnym sezonie rzeczywiście zasłuży na to miano.



[1] Radknapp przy piłce. „Strzelaj! Strzelaj! No strzelaj!" [2] Skład drużyn. [3] Znowu nudne statystyki.

BIURO PREZESA

1 Terminy meczów (View fixtures)
Opcja dosyć jasna. Tutaj dowiesz się, z kim grasz dzisiaj, jutro i być może już do końca życia.

2 Najlepszy zespół (View top team)
Najlepsi gracze zebrani w drużynach z podziałem na poszczególne ligi.

3 Najlepsi strzelcy (View top scorers)
Jak sprawuje się Twoja gwiazda? A może kibice siedzący za bramką łapią kolejną piłkę? Tutaj wszystkiego się dowiesz.

4 Tabele ligowe (View league tables)
Może doczekasz się awansu? Ciekawe czy fotel prezesa jest wygodny?

5 Drużyna (Squad)
Negocjowanie kontraktów, wybór graczy do drużyny, wystawianie graczy na listę transferową...

6 Finanse klubu (View club finances)
Szukanie sponsorów, modernizacje stadionu oraz zakupy. Można też zapoznać się z rachunkami.

7 Rezultaty (View results)
Jak sprawuje się drużyna? Tutaj widać bezpośrednie wyniki Twoich starań.

8 Rynek transferowy (Transfer market)
Ronaldo za niecałe dziesięć baniek? Steve Bould za 30 tysięcy funtów? Tutaj można dokonać zakupów. Jeżeli masz na to ochotę.

9 Karta pamięci (Memory card)
Wczytywanie i zapisywanie stanu gry. Jednak każdy zapis zajmuje 15 (!) bloków.

10 Opcje (Options)
Wyłączanie muzyki, zmiana szybkości gry i inne opcje regulacyjne.

Alternatywne...

Premier Manager '98
Premier Manager '99
Player Manager

WERDYKT

GRAFIKA:	Podstawowa. A engine *Actua Soccer 2* potwornie się zestarzał	6
GRYWALNOŚĆ:	Dziwnie wciągająca, ale w sumie nudna jak flaki z olejem	7
ŻYWOTNOŚĆ:	Może zająć kilka miesięcy, jeżeli ktoś ma bzika na punkcie futbolu	7

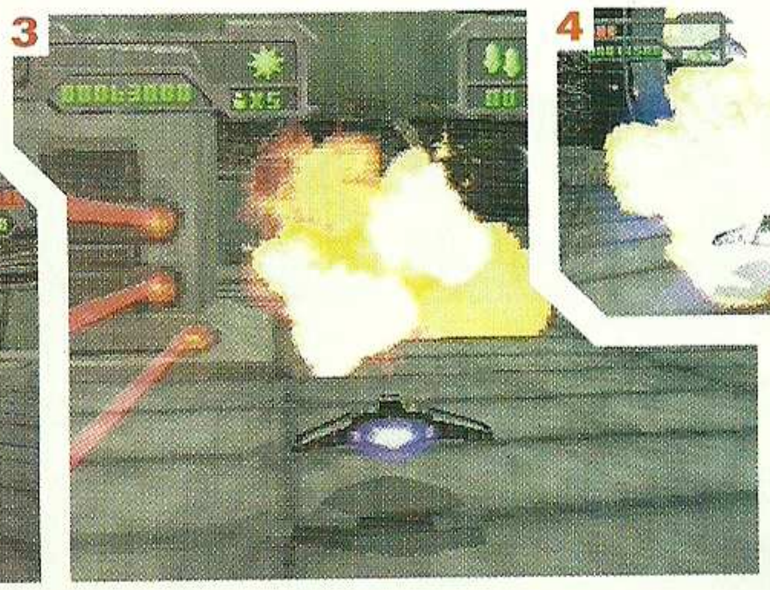
Nie jest to tragiczna gra, ale bilans słabości i lepszych aspektów nie czyni z niej nic lepszego niż zeszłoroczna, równie uproszczona edycja.

7 na 10

WYDAWCA:	Psygnosis	PRODUCENT:	Magenta
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	GATUNEK:	Sport przyszłości

Two Players

D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE



Laserowa zapora? To chyba jakiś żart. Odpowiecie mi za [1] Wszędzie jakieś kupy złomu. [3-5] Albo się mylę, albo ...ną rolę odgrywają duże eksplozje.

Eliminator

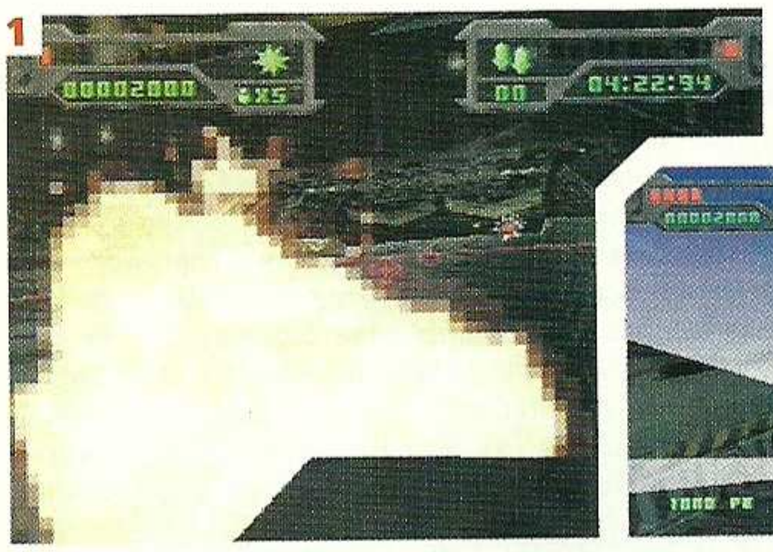
Podobnie jak wraca stara moda, tak samo pomysły na gry. W przypadku *Eliminatora* historia zatoczyła wielkie koło...

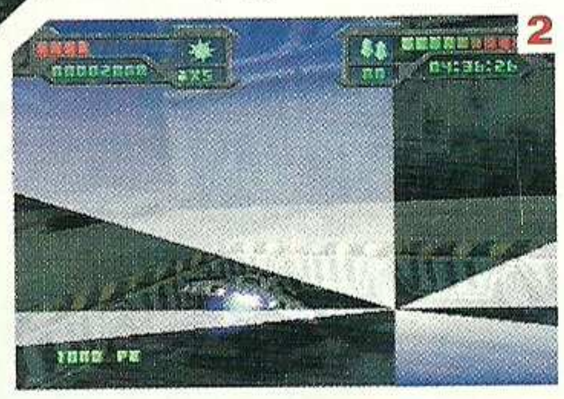
Chyba już wszystko rozumiemy. Wiemy już dlaczego producenci gier sądzą, że przyszłe pokolenia zainteresują się tak wieloma różnymi sportami przyszłości - dlatego, że moda na nie szybko przemija. *Riot, Streak* i *Twisted Metal* obiecywały nieopisaną moc wrażeń, jeżeli tylko zdecydujemy się zasiąść przed ekranem telewizora. Podobny scenariusz stanowi podstawę *Eliminatora*.

Eliminator to turbodoładowana strzelanka, gdzie siadasz za sterami dobrze uzbrojonego latadełka. Renderowane intro wprowadza Cię w zawiłości fabuły, w której wcielasz się w postać przestępcy (oczywiście niesłusznie oskarżonego) mającego szansę odzyskać wolność. Jeżeli uda Ci się przeżyć starcie z dziesiątkami wieżyczek, zmotoryzowanych wyrzutni rakiet i dotrzeć do wyjścia, jesteś wolny. Poza tym — podobnie jak w Uciekinierze — wszystko jest transmitowane na żywo. Taki rodzaj telewizyjnej rozrywki.

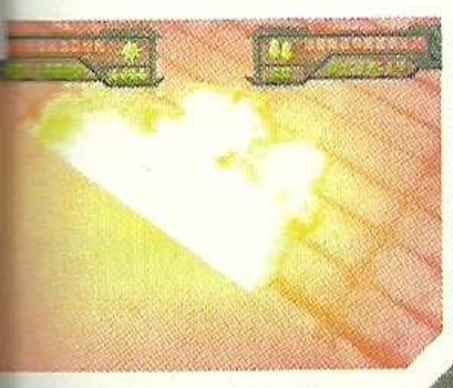
Eliminator łączy w sobie elementy wspomnianej już serii *Twisted Metal* i *Wipeouta* firmy Psygnosis. Twój statek potrafi zawracać w miejscu i wciskać się w najmniejsze szpary i to stanowi jego największą zaletę. Akcja *Eliminatora* jest bardzo szybka i wymaga celnego zestrzeliwania wszystkiego, co stanie Ci na drodze. Po oczyszczeniu całego obszaru otwierają się przejścia do następnych aren. I tak w kółko... Jednak główny problem związany jest właśnie z szybkością gry. Krótko mówiąc, kiedy śmigasz po ekranie niczym nastolatek, który dorwał się do sportowego samochodu, niemożliwe jest celne strzelanie. Cóż więc należy zrobić? Zwolnić. Co oczywiście stoi w sprzeczności z ideą gry.

To, że *Eliminator* nie oferuje nic nowego w stosunku do innych podobnych gier, samo w sobie jest ogromną wadą. Ten typ rozgrywki był już tak często eksploatowany, że w tym wcieleniu sprawia wrażenie kolejnego produktu wychodzącego ze zautomatyzowanej taśmy produkcyjnej. Na krótką metę może oszołomić i wrażenie szybkości niejednego zaskoczy. Ale fundamentalne wady sprawiają, że *Eliminator* wyglądałby na zdezaktualizowanego nawet gdyby pojawił się półtora roku wcześniej, a nie w tak technologicznie zaawansowanej teraźniejszości...





[1] Pikselowata śmierć!!! [2] Uwaga na te pastelowe trójkąty śmierci.



[1] Nieźle daje po oczach. [2] „Jeszcze mnie popamiętacie. Mój celownik wszędzie was dosięgnie!!!"

Alternatywne...

- *Wipeout 2097*
- *Dodgem Arena*
- *Streak*
- *Dead Ball Zone*
- *Eliminator*

WERDYKT

GRAFIKA:	Niedopracowana, kanciasta i wygląda na niedokończoną	6
GRYWALNOŚĆ:	Uboga zawartość, sporo emocji	5
ŻYWOTNOŚĆ:	Można znaleźć wiele na dłużej wciągających zajęć	5

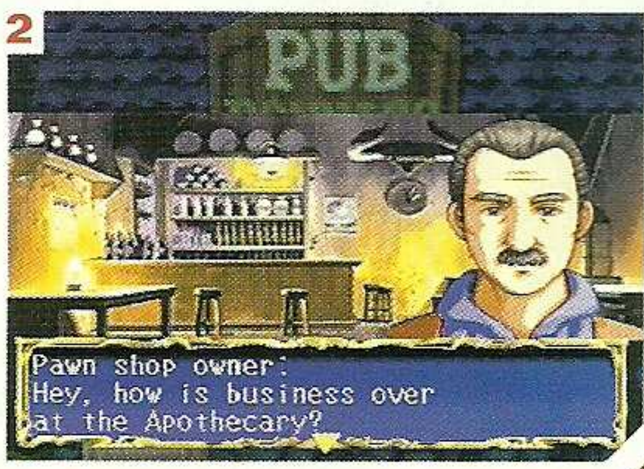
Nie imponujący pod żadnym względem i wyjątkowo przeciętny produkt. *Eliminator* to jedna z wielu gier na PlayStation nie grzesząca innowacyjnością i dostarczająca niewiele rozrywki.

5 na 10

One Player | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

Granstream Saga

Gry role playing? Super. Chyba że wcale nie są takie super. *Granstream Saga* to nie *FFVII*, ale nie jest to najgorszy sposób na zabicie kilku godzin wolnego czasu...



[1] Tak przypuszczaliśmy. Ale co to właściwie jest? [2] Małe piwko, kolego. [3] Kolejny dowód na to, że fabuły gier RPG nie grzeszą oryginalnością.

Prawdziwym problemem *Granstream Sagi* jest to, że trudno dopatrzyć się w niej jakiejś rozbudowanej fabuły. Wydaje się, że sadzając małpę do edytora tekstów można by zdobyć materiał do dalece bardziej wciągającej i oryginalnej historii. Kraina w niebezpieczeństwie? Młody chłopiec wyruszający na epicką wyprawę? Jakbyśmy już to gdzieś słyszeli.

Granstream Saga jest trójwymiarowa w prawdziwym tego słowa znaczeniu i jest wyjątkowo atrakcyjna dla oka. Jednak pod tą atrakcyjną otoczką kryje się gra sprawiająca wrażenie stawiania pierwszych kroków na polu RPG. Wyobraź sobie na przykład przygodówkę, gdzie wszystkie wydarzenia i zagadki są łatwe do przewidzenia lub dokładnie objaśnione monotonnym głosem narratora. W *Granstream Sadze* raczej nie pojawiają się elementy wymagające jakiegokolwiek zastanowienia się. Nawet średniointeligentny pięciolatek powinien dać sobie radę z typowymi występującymi w grze zagadkami, używając do tego zaledwie części swoich możliwości intelektualnych.

W PRZECIWIEŃSTWIE DO *FFVII* MOŻEMY OBSERWOWAĆ JAK PRZECIWNICY SKRADAJĄ SIĘ KU TOBIE PODZIEMNYMI KORYTARZAMI.

Granstream Saga nie jest jednak całkowicie nieudaną grą. Chyba najciekawszym atrybutem jest fakt, że wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Oznacza to, że – w przeciwieństwie do *Final Fantasy VII* – możemy obserwować jak potencjalni przeciwnicy skradają się ku Tobie podziemnymi korytarzami. Co ważniejsze, masz w ten sposób szansę dania nogi, jeżeli nie masz w danym

[1] Zwiedzanie wioski. [2] Ciekawe, gdzie podział się cudowny chór... [3] Ożywcze działanie eliksiru. Szkoda, że nie można kupić go w sklepie.

Alternatywne...

- *Final Fantasy VII*
- *Alundra*
- *Wild Arms*
- *Breath Of Fire III*
- *Granstream Saga*

WERDYKT

GRAFIKA:	Bardzo przyjemna i bardzo 3D	8
GRYWALNOŚĆ:	Niezbyt wymagająca i bardzo uboga fabuła	6
ŻYWOTNOŚĆ:	Jakieś 20 do 30 godzin gry	6

Intrygująca, jednak często denerwująca przygodówka RPG w czasie rzeczywistym. Gdyby wyciąć niekończące się i banalne dialogi, byłaby o wiele lepsza...

6 na 10

WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Sony
PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	RPG

[1] Oni nie mają twarzy! [2] Dziwne odcienie zieleni są obowiązkowe w szanowanych grach RPG.

MIMO WAD W *GRANSTREAM SAGA* GRA SIĘ NIEŹLE. WSZYSTKO WYGLĄDA PRZYJEMNIE ZNAJOMO.

momencie ochoty na lekcję fechtunku czy walki wręcz. Jeżeli zechcesz jednak porządnie złoić skórę jakiemuś wrogowi i przy okazji wdeptać go w glebę, będziesz musiał wykazać się dobrą sprawnością palców. Walka odbywa się w naturalny sposób, a nie poprzez wybieranie z listy zaklęć i ataków. Chociaż niewątpliwie jest to dosyć przyjemna opcja, to jednak trzeba przyznać, że Tekken to nie jest.

Mimo swoich wad – i po zaakceptowania faktu, że to niewolnica wszystkich truizmów swojego gatunku – w *Granstream Saga* gra się nieźle. Wszystko wygląda przyjemnie znajomo. Denerwująca jest nieco konieczność przedzierania się przez mnóstwo banalnych kwestii dialogowych. Jest ich tak wiele, że widząc kolejną porcję przewidywalnego i obrzydliwie uprzejmego tekstu ma się ochotę zakończyć na tym zabawę.

Widocznie nawet Japończycy mają skłonności do podrasowywania sprzedaży poprzez zwiększenie dawki uprzejmości. A przecież *FFVII* dowiodła, że są ludzie zdolni stworzyć stosunkowo inteligentną narrację w grach fabularnych. Dlaczego więc musimy tolerować rzeczy w stylu *Granstream Saga* – symbol owcy w wilczej skórze? Może dlatego, że pomimo denerwujących usterek i niedociągnięć, irytuje nas fakt, że z trudem się od niej odrywamy. I co tu począć?

[1] „Natychmiast do pieca! Zaraz przyjdą głodni goście! A tu jabłko w dziób..." [2] Czyżby przyjacielska sprzeczka?

ATRAKCYJNA OFERTA WYSYŁKOWA

REALIZACJA 48h

MIRAGE

Zamówienia przyjmujemy 9:00 - 17:00
tel./fax (0-22) 616 15 50
od poniedziałku do piątku.
SKLEP: "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA"
przejście podziemne przy G.U.S. Pawilon 13
skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości.
CZYNNE 11.00 - 18.00 od poniedziałku do piątku ☎ 825 91 00 w. 107

• Gry dystrybucji SONY Poland zawierają POLSKIE INSTRUKCJE • Wszystkie gry przedstawione w naszej ofercie to WERSJE ANGIELSKIE •

* NIEKTÓRE Z GIER *

209 zł

149 zł

199 zł

149 zł

ABE'S EXODUS-ODDWORLD 2	209.00	MEDIEVIL *zręcznościowa*	149.00
ALL STARS TENNIS *sportowa*	189.00	METAL GEAR SOLID *zręczn.*	225.00
APOCALYPSE *zręcznościowa*	209.00	MORTAL KOMBAT 4 *walki 3D*	199.00
ASTEROIDS *kosmiczna*	149.00	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	225.00
B-MOVIE *strzelanina*	209.00	MONACO GRAND PRIX *wyścigi F1*	tel.00
BATMAN & ROBIN *zręcznościowa*	209.00	MOTO RACER 2 *wyścigi*	199.00
BIOFREAKS *walki 3D*	199.00	NASCAR 99 *wyścigi*	199.00
BLASTO *zręcznościowa*	199.00	NBA '99 *koszykówka*	199.00
BUGS LIFE *zręcznościowa*	199.00	NHL '99 *hokej*	199.00
C3 RACING *wyścigi samochod.*	219.00	NINJA *zręcznościowa*	199.00
CIVILIZATION 2 *strategiczna*	tel.00	ONE *strzelanina*	199.00
COLONY WARS-VENGEANCE	225.00	POPULUS *strategiczna*	199.00
COMMAND & CONQUER RETALIATION	199.00	RESIDENT EVIL 2 *horror*	215.00
COOL BOARDERS 3 *snowboard*	199.00	ROAD RASH 3D *wyścigi*	169.00
CRASH BANDICOOT 3 *zręczn.*	149.00	ROGUE TRIP *zręcznościowa*	199.00
DEAD OR ALIVE *walki 3D*	149.00	RUSH DOWN *sporty ekstremalne*	225.00
DIABLO *rpg, super hit*	169.00	RUSH 2 *zręcznościowa*	TEL.00
ELIMINATOR *strzelanina*	199.00	SCARS *wycigi + strzelanie*	199.00
FORMULA 1 '98 *wyścigi*	229.00	SMALL SOLDIERS *zręcznościowa*	199.00
FIFA 99 *piłka nożna*	199.00	SPYRO THE DRAGON *przygodowa*	149.00
FIFTH ELEMENT *zręcznościowa*	209.00	TAI FU *zręcznościowa*	TEL.00
FUTURE COP *zręcznościowe*	149.00	TENCHU walki 3D	209.00
GEX 3D *zręcznościowa*	199.00	TEKKEN 3 *walki 3D*	149.00
GRANSTREAM SAGA *przygodowa*	199.00	TEST DRIVE 5 *wyścigi*	199.00
GRAN TURISMO *wyścigi*	149.00	TEST DRIVE 4X4 *samoch. terenowe*	199.00
HEART OF DARKNESS *zręcznościowa*	229.00	TOMB RAIDER 3 *przygodowa*	219.00
ISS PRO '98 *piłka nożna*	219.00	TOMBI *zręcznościowa*	189.00
KNOCKOUT KINGS *boks*	199.00	VIGILANTE 8 *samochodowa*	219.00
LEMMINGS *logiczno-zręcznościowa*	149.00	WAR GAMES *strzel.+strategia*	169.00
LIBERO GRANDE *piłka nożna*	199.00	WWF WARZONE *wrestling*	209.00

209 zł

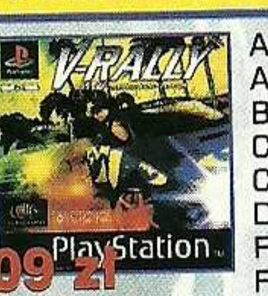
219 zł

199 zł

149 zł

• OFERTA SPECJALNA • TANIE GRY •

109 zł



109 zł

		ADIDAS POWER SOCCER *piłka nożna*	109.00
		AIR COMBAT *symulator*	109.00
		BUST-A-MOVE 2 *logiczna*	109.00
		COMMAND & CONQUER *strategiczna*	109.00
		CROC *zręcznościowa*	109.00
		DARK OMEN-WARHAMMER *strateg.*	109.00
		FIGHTING FORCE *walki uliczne*	109.00
		FORMULA 1 *wyscigi*	109.00
GTA *zręcznościowa*	109.00		
HERCULES *zręcznościowa*	109.00		
MICKEY'S ADVENTURE *zręcznościowa*	109.00		
NBA FASTBREAK '98 *koszykówka*	109.00		
PITFALL 3D *zręcznościowa 3D*	109.00		
RAYMAN *zręcznościowa*	109.00		
RESIDENT EVIL *przygodowa-horror*	109.00		
ODDWORLD *zręcznościowa*	109.00		
SAN FRANCISCO RUSH *wyścigi*	109.00		
SKULL MONKEYS *zręcznościowa*	109.00		
SPICE WORLD *muzyczna*	109.00		
TOTAL NBA '98 *sportowa*	109.00		
TIME CRISSIS *strzelanina*	109.00		
V-RALLY *wyścigi*	109.00		

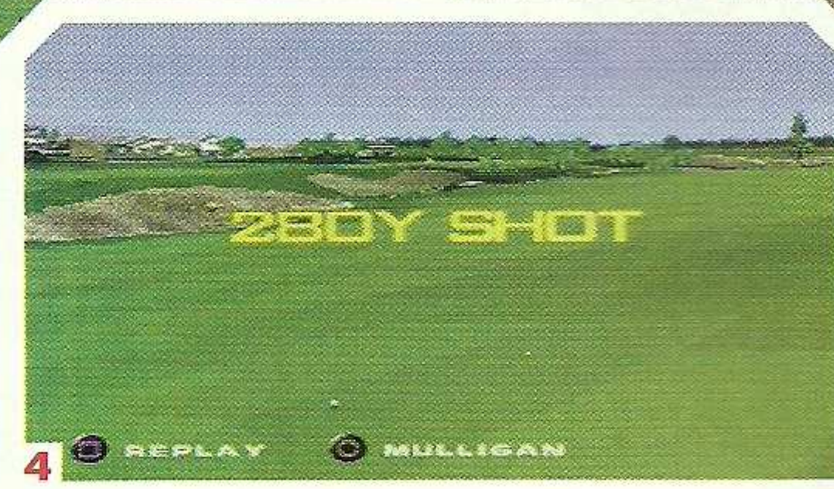
SPRZĘT AKCESORIA

KONSOLA SONY PSX z DUAL SHOCK	599.00
DODATKOWE KONTROLERY od	59.00
KONTROLER DUAL-SHOCK SONY	139.00
DEVASTATOR arcade stick	90.00
PISTOLET *kompatyb. z NAMCO*	155.00
KARTA PAMIĘCI *15 bloków*	59.00
KARTA PAMIĘCI *120 bloków*	110.00
MYSZKA PLAYSTATION	99.00
KABEL EURO-SCART *RGB*	39.00
TOP DRIVE *kierownica+pedały+biegi*	369.00

Oferta z dnia 30 marca Przepraszamy lecz w momencie ukazania się reklamy oferta może być w części nieaktualna.

Sprzedaż wysyłkowa gier z doliczeniem kosztów przesyłki 5 zł.

[1] Dobrze wymierzony strzał pośle piłeczkę wyznaczonym, zielonym torem. [2] Spudłuj przy łatwym uderzeniu, a swe frustracje wyładuj na wyimaginowanym chłopcu do noszenia kijów. [3] Możesz obejrzeć powtórkę wszystkich swoich uderzeń. [4] Płaski strzał w sam środek pola. Nie ma nic lepszego. [5] Przy puttingu strzałka pokazuje nachylenie murawy. Do Ciebie należy korekcja kierunku uderzenia.



Tiger Woods '99

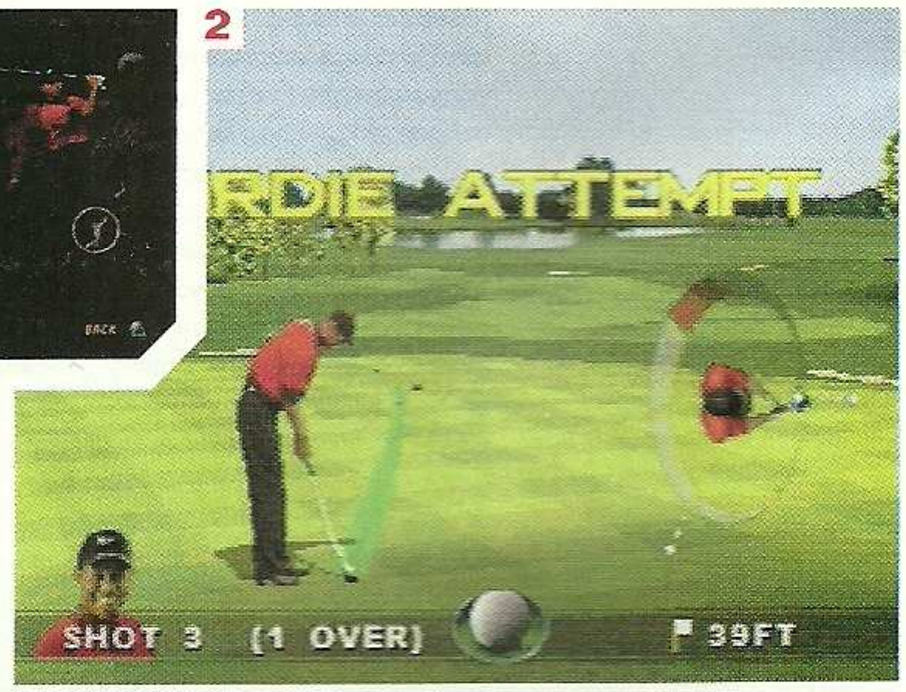
Tiger z przepastnej torby wydobywa swoje najlepsze kije i z golfa na PlayStation czyni prawdziwy show.

Golf jest grą uprawianą głównie przez starszych, mających za dużo wolnego czasu, bogatych ludzi. Dlatego też nie ma on wiele wspólnego z wizerunkiem młodego i sprawnego sportowca. Tak było aż do pojawienia się Tigera Woodsa. To właśnie młodość, spryt i trochę nieokrzesania zapewniły mu przydomek golfowego Michela Jordana. EA uchwyciła się tej cieniutkiej żyłki młodości, by stworzyć przystępną, niezależnie od wieku, grę w golfa. Na nieszczęście dla wydawcy, Mark O'Meara cały sezon plasował się na wyższych niż Tiger pozycjach, a nasz mistrz przeżywał nieustanne pasmo porażek. Dodatkowo Mark jest opisany w grze jako jeden z bardziej przeciętnych zawodników. Cóż, życie to nie bajka, nie składa się wyłącznie z samych zwycięstw.

Tendencje rozwojowe gier golfowych, prezentowane przez EA, firmę mającą na tym polu bogate doświadczenia, koncentrują się jedynie wokół miernika siły uderzenia. Wystarczyłoby uciec się do formy kolistej, ale i do obecnej z łatwością można przywyknąć. Szybka rundka robi na graczu bardzo dobre wrażenie, a automatycznie wykonywane ustawienia kija i wybór dystansu czynią grę naprawdę nieskomplikowaną. Produkt ten nie wymaga od gracza znajomości zagadnień związanych z golfem i właśnie o to w tym wszystkim chodziło. Co prawda czasem będziesz musiał, Drogi Czytelniku, wziąć sprawy w swoje ręce. Wierz mi, pełny rozwagi wybór konkretnego dołka czy też dostosowanie kąta puttingu do nierówności murawy tuż przy dołku to naprawdę sama radość. A tak poza tym, droga do sukcesu wiedzie przez mistrzowskie opanowanie obsługi miernika siły uderzenia. Zrób to, a zwycięstwo będziesz miał w kieszeni.

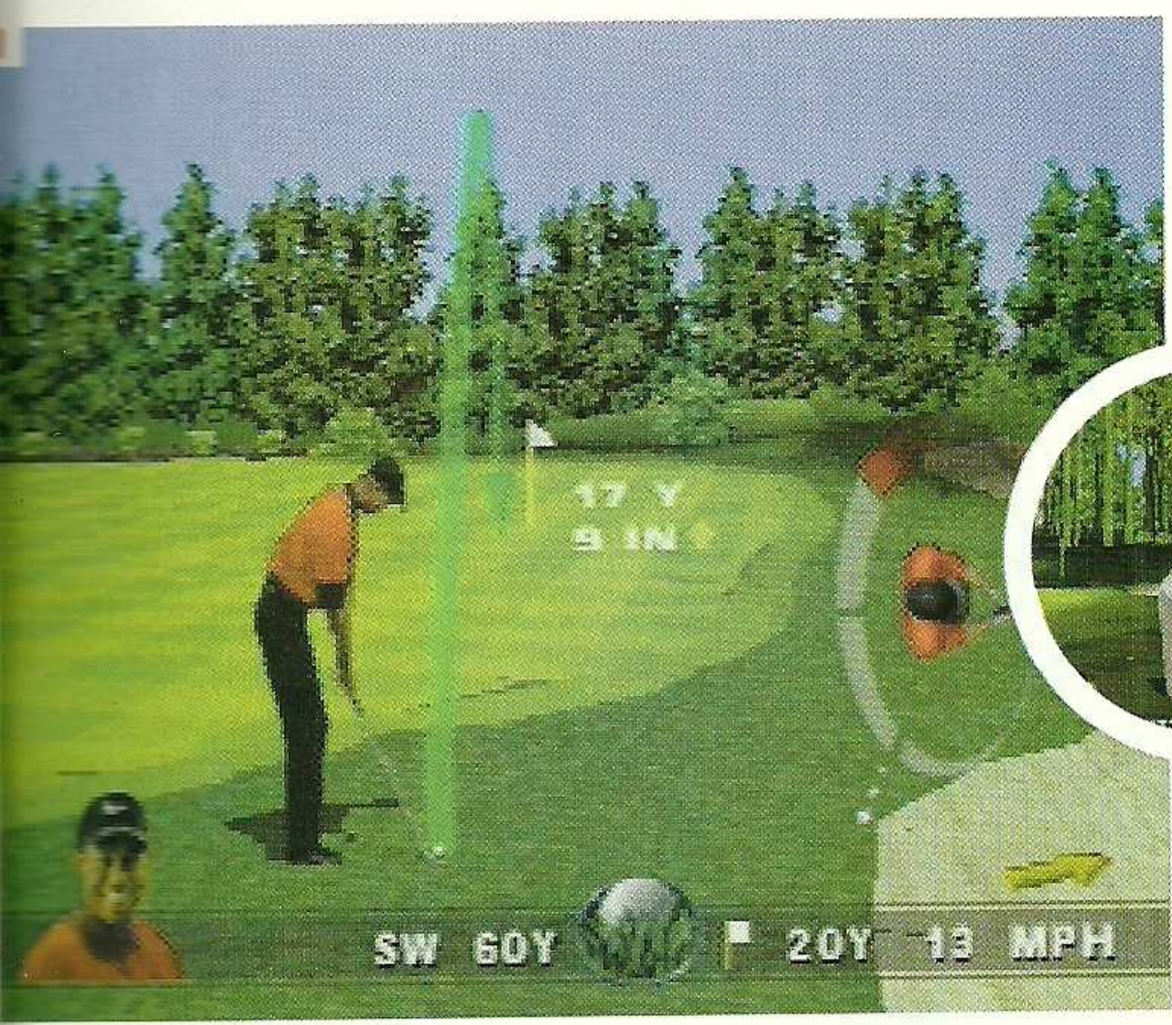
W grze do Twej dyspozycji oddano pięć pól, które wymodelowano na wzór tych z US PGA Tour, z pewnością znanych zagorzałym fanom golfa. Stanowią one dostateczne wyzwanie dla umiejętności gracza, któremu nie przeszkodzi nawet postrzępiona faktura podłoża. Niestety, przy ograniczonym, bardzo kiepskim, zakresie ustawień kątów ujęć kamery na nic się zda możliwość obejrzenia powtórki. Tej raczej słabej funkcji znakomicie sekunduje ubogie menu trybów. Gra w czwórkę jest chyba najbardziej emocjonująca, ale to wcale nie cieszy, gdyż za przeciwników dano Ci same lebiegi.

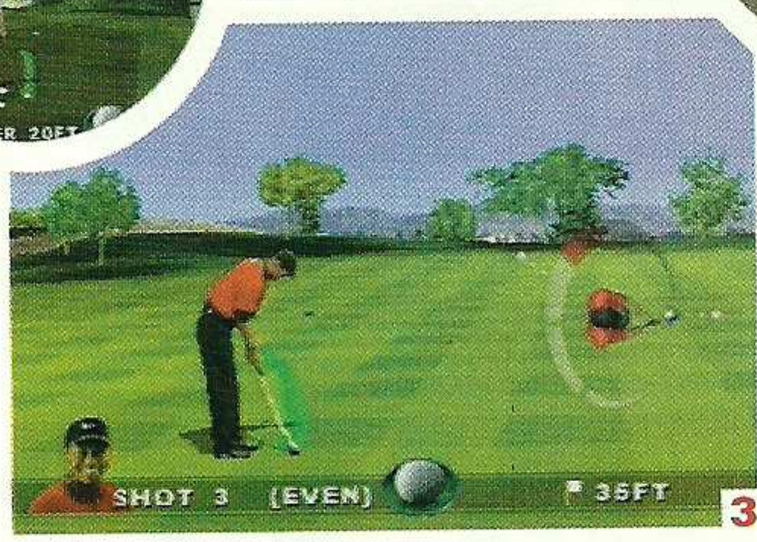
Żałośnie wypadły usiłowania EA idące w stronę uczynienia tej gry bardziej oryginalną. Zaowocowały one wieloma upięk-



[1] Do wyboru masz galerię typów towarzyskich. [2] Ale nic nie może się równać z wyszczerzonymi w uśmiechu zębami Tigera-zwycięzcy.

■ WYDAWCA:	EA Sports	■ PRODUCENT:	EA Sports
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Golf





[1] Strzały do dołka są trochę zbyt łatwe do opanowania. [2] Nie dasz rady powrócić, jeśli za bardzo zboczysz z murawy. Zdaj się na wskazówki komputera, a zaprowadzi Cię na tor. [3] W ten sposób na pewno nie trafisz.

STARZEJĄCY SIĘ KONKURENCI

Tiger Woods postrzegany jest jako młode oblicze golfa. Jego dwaj najgroźniejsi przeciwnicy wyglądają na gotowych do przejścia na emeryturę.

Mark O'Meara

Drugie, ale niestety ostatnie w grze naprawdę wielkie nazwisko. A życie mija, oj mija.

Craig Stadler

Duży, sprytny, łysiejący facet. Chyba niezbyt dobry materiał na idola dla „dzieciaków".

Brad Faxon

Kolejny wyrobnik US PGA Tour — przydałoby się paru Europejczyków.

Tim Kite

Hm, wydawało nam się, że odszedł już na emeryturę i to parę lat temu.

szeniami, które na siłę przyczepione do tej realistycznej z gruntu symulacji wywierają bardzo przykre wrażenie i potrafią być naprawdę męczące.

Po pierwsze: muzyka. Możesz nazwać nas snobistycznymi konserwatystami, ale nie lubimy jak naszym uderzeniom towarzyszy nieustannie wznosząca się i opadająca muzyczka skretyniałego klona Haralda Faltermeyera. Na szczęście można ją wyłączyć, ale niestety razem z komentarzem, który tworzy specyficzny klimat prawdziwej rozgrywki. Tiger co prawda wypowiada swoje, raczej dziwne spostrzeżenia na temat gry, ale ograniczają się one jedynie do krótkich okrzyków (np. niezadowolenia, kiedy uda mu się coś schrzanić).

Po drugie: do naszej dyspozycji pozostawiono bardzo wątpliwe udogodnienie pozwalające na zmianę kierunku lotu piłeczki już kiedy ta jest w powietrzu. Nie ma to jak zawrócenie naszego pocisku z kursu kolizyjnego z drzewem. Cóż, jest to funkcja raczej zbędna w i tak już niesamowicie łatwym symulatorze. Co prawda nie trzeba z niej korzystać, ale jak już jest, to niemożliwością jest oprzeć się pokusie...

Po trzecie: jeżeli użyjesz swojego pada w momencie strzału przeciwnika, to uda Ci się wykrzesać z Tigera jakąś obraźliwą uwagę. W założeniu miała ona odwracać uwagę konkurenta; w rzeczywistości, zamiast pomagać, irytuje wszystkich zainteresowanych.

Zręcznościowe elementy Tiger Woods '99 są tanie, bezcelowe i psują całkiem zwyczajny symulator golfa. Żadne z tych „udoskonaleń" nie pojawiło się w bardzo udanej pecetowej wersji, co świadczy, iż spece z EA Sports postrzegają PlayStation jako platformę dla skończonych idiotów. Wygląda na to, że EA przy okazji szybkiej konwersji postanowiła dorzucić do gry kilka elementów komediowych. Miało to chyba w założeniu rekompensować nie najlepszą, pikselowatą grafikę pola golfowego, a w rezultacie zostawiło bardzo przygnębiające wrażenie.

Alternatywne...

- *Everybody's Golf*
- *Actua Golf 2*
- *PGA Tour Golf*
- *Actua Golf 3*
- *Tiger Woods '99*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Kolorowy ale pikselowaty krajobraz	6
■ GRYWALNOŚĆ:	Łatwa do opanowania i bardzo satysfakcjonująca	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Zbyt prosta i irytująca, aby przyciągnąć na dłużej	5

Dobry start dla wszystkich, którzy nigdy wcześniej nie grali w symulator golfa. Niestety, kanciasta grafika i irytujące wstawki na pewno zniechęcą koneserów.

6 na 10

Four Players | Memory card Compatible

■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Radical
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Snowboarding

[1] Nie tak ładna, jak *Cool Boarders 3*, ale i tak wygląda nieźle. [2] Niezły wyskok. [3] Niesamowity boarder. [4-5] Animacje są wyjątkowo nierealistyczne.

X Games Pro Boarders

Entuzjazm Sony dla snowboardu daje rezultat w przejściu z etapu „Cool" na „Pro".

W momencie kiedy snowboard zaczął zdobywać sobie rzesze zwolenników, było jasne, że sport ten zagości na PlayStation. Jednak wydanie przez Sony czterech gier o tej tematyce wydaje się bardziej ekstremalne niż ewolucje wyczyniane przez największych mistrzów deski. Minęły zaledwie dwa lata od premiery *Cool Boarders,* a w tym czasie pojawiły się już dwie kontynuacje plus podobne gry autorstwa Infogrames i EA — i szykują się już następne. W takiej sytuacji zaskakuje fakt, że Sony postanawia tak szybko powrócić na śnieżne stoki.

Główny problem *X Games Pro Boarders* polega na tym, że wszystko, co może Ci zaoferować, już widziałeś. Zróżnicowanie jazdy na desce wyrażać się może jedynie poprzez zmiany stoków oraz wprowadzanie nowych sztuczek wykonywanych przez adeptów śnieżnego szaleństwa. Aby zaradzić monotonii, obecny trend w grach snowboardowych każe autorom prezentować podobne konkurencje pod różnymi nazwami. *Pro Boarders* czerpie z tego pełnymi garściami i wśród dziewięciu konkurencji znajdziemy tu Halfpipe, Superpipe oraz Stadion — trzy rodzaje zabawy, w których chodzi o nabranie odpowiedniej szybkości, wyskoczenie w powietrze i wykonanie jak najtrudniejszych ewolucji. Inne konkurencje są bardziej tradycyjnymi zjazdami, ale urozmaicono je wieloma skrótami, podstępnymi sztuczkami oraz możliwością używania stołów piknikowych do wykonywania bardziej karkołomnych ewolucji.

Aby oddać jej jednak sprawiedliwość, należy stwierdzić, iż *X Games Pro Boarders* robi to wszystko znakomicie. Chociaż brakuje jej płynności *Cool Boarders 3*, doskonale prezentuje pełną swobody atmosferę związaną z tym sportem. Gracze siedzą nonszalancko oczekując na swoją kolej, a trasy są bardziej otwarte umożliwiając jazdę na skróty i urozmaicając wyścig na czas. Sztuczki i ewolucje są łatwe w wykonaniu — przycisk X służy do przygotowania ewolucji, a naciśnięcie innego powoduje jej wykonanie. Jest to wyjątkowo prosty i sprawdzający się w działaniu system stanowiący dobry przykład wszechstronności analogowego pada. Co więcej, stale obserwująca Twoje poczynania kamera podkreśla każdy Twój ruch.

Pro Boarders mężnie usiłuje ukryć swój brak innowacyjności i niemal się jej to udaje. Jednak po pewnym czasie brak różnorodności daje o sobie znać i dochodzisz do wniosku, że jest w stanie przykuć uwagę niestety tylko na krótki czas.

[1] Sztuczki na podzielonym ekranie. [2] Odrobina gestykulacji nie zaszkodzi.

Alternatywne...

- *Cool Boarders 2*
- *Cool Boarders 3*
- *X Games Pro Boarders*
- *Chill*
- *Phat Air*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Minimalna animacja postaci, ale naprawdę otwarte przestrzenie	8
■ GRYWALNOŚĆ:	Łatwa do opanowania, ale brakuje jej głębi	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	W towarzystwie kilku kumpli może się wydłużyć	6

Dobrze prezentuje ten luzacki sport, ale dosyć kiepska grywalność zawodzi. Grom snowboardowym generalnie brakuje głębi, ale ta jest szczególnie nużąca.

7 na 10

ive Wire

YDAWCA:	SCI
RODUCENT:	The Code Monkeys
STRYBUTOR:	Brak
D LAT:	3
ATUNEK:	Logiczna
RAFIKA:	7
RYWALNOŚĆ:	6
YWOTNOŚĆ:	7
CENA:	7/10

Wire jest grą logiczną, tak jak *Bust-A-Move, Kula* d czy *Devil Dice*, ale wcale się tego nie czuje. Zwykle e gry oferują słabą grafikę, ograniczone pole działa- proste zasady i nieograniczoną liczbę możliwości, co oduje, że rozgrywka jest wciągająca. Celem tej gry zdobycie terytorium, które jest podzielone na kwadra- e pola. Poruszasz się po liniach między polami. Wystar- że obejdziesz dany kwadrat dookoła, a staje się Twój. m czasie przeciwnik (żywy lub konsolowy) robi to sa- z innymi polami — jeśli uzbiera więcej — wygra, więc się do pracy! Rozgrywka jest szybka i urozmaicona ałkami, które pojawiają się w losowych miejscach plan- Graficznie wygląda to dość prosto, ale za to BARDZO OROWO. Pole gry może być płaskim placem zabaw, a rie dobrze może przypominać małą planetę.

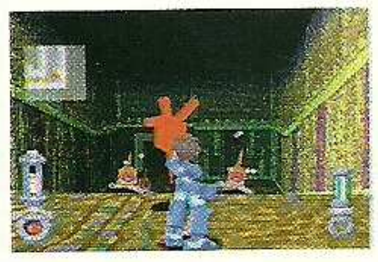
Gra, która przemówi do puzzle'owych purystów. dzi Cię i zdenerwuje, ale i tak sięgniesz po nią cze nie raz...

Megaman Legends

WYDAWCA:	Virgin Interactive
PRODUCENT:	Capcom
DYSTRYBUTOR:	Brak
OD LAT:	3
GATUNEK:	RPG akcji
GRAFIKA:	7
GRYWALNOŚĆ:	7
ŻYWOTNOŚĆ:	7
OCENA:	7/10

Kontakt z tą grą jest jak spotkanie z kimś, kogo nigdy nie lubiłeś, a teraz nagle ukazało się, że to całkiem sympatyczny facet. Po przejściu z 16 w 32 bity *Megaman* uparcie starał się o zdobycie popularności, co nie do końca mu się udawało (weźmy ocenioną na 3/10 grę *Megaman 8*). Najnowsza gra z jego udziałem nie tylko jest trójwymiarowa, ale także sprawia przyjemność. Poważnie! Gra w połowie składa się ze strzelania do wrogów, a w połowie z rozmów z przyjaciółmi oraz operowania przedmiotami. W jednej chwili słuchasz sobie muzyczki w lokalnym centrum handlowym, by za moment rzucać za siebie garść min, na które (masz nadzieję) wpadnie goniący Cię robot.

Specyficzna, legopodobna grafika 3D, zróżnicowana rozgrywka (przygodowo na powierzchni, rolplejowo w katakumbach) i mały stopień komplikacji czynią tę grę idealną dla młodszych PSX-fanów, chcących w przyszłości porwać się na *Final Fantasy VIII*.

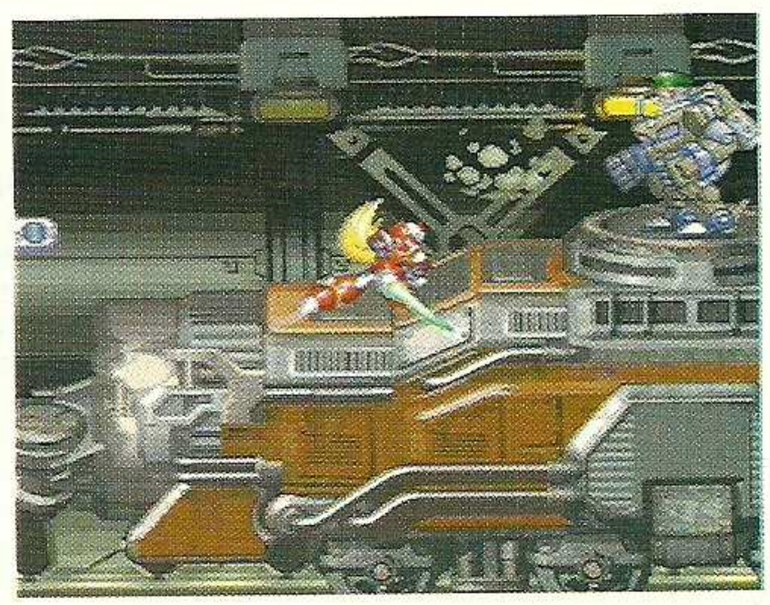


Megaman X4

WYDAWCA:	Virgin Interactive
PRODUCENT:	Capcom
DYSTRYBUTOR:	Brak
OD LAT:	3
GATUNEK:	Strzelanina 2D
GRAFIKA:	6
GRYWALNOŚĆ:	8
ŻYWOTNOŚĆ:	6
OCENA:	7/10

A to już klasyczne wcielenie *Megamana*: skrzyżowanie platformówki ze strzelaniną w dwóch wymiarach. Układ jest prosty: banda złych cyborgów chce zapanować nad światem, a Ty (jako dobry cyborg Megaman lub równie dobry Zero) musisz ich powstrzymać. Co dalej? Skaczesz po platformach, dużo strzelasz do wszystkiego, co napotkasz, a co jakiś czas spotykasz wielkiego bossa. Są także sekrety i nowe gadżety. Potrzebny Ci będzie diabelnie dobry refleks i dokładność, a to cechy, które właśnie zanikają wśród rozpieszczonych trzema wymiarami graczy. Dla nich *Megaman X4* może okazać się po prostu za trudny.

Jeśli czujesz sentyment do „starych, dobrych" strzelanin z Amigi lub SNES, *Megaman X4* jest porcją cudownie kolorowej grafiki i płaskiej rozgrywki. Dla reszty graczy będzie to raczej przestarzała odgrzewanka.



ŚCIŚLE TAJNE

KODY DO ACTION REPLAYA

Przypominamy, że aby z nich korzystać, należy zaopatrzyć się w przystawkę opisywaną w PSM 1/99 (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.

TUNNEL B1

800F4144 0320 — nieograniczona energia
800F591C 007E
801F5B5C 007E
801F5CDC 007E
801F5F1C 007E
801F615C 007E
801F639C 007E
801F681C 007E
801F6A5C 007E
801F6C9C 007E
801f6EDC 007E

800C4198 0404 – nieograniczona liczba rakiet
800C418C 6363

800C419A 0004 — laser
800C418E 0063

800C419C 0101 — cała broń dodatkowa
800C419E 0101
800C4190 6363
800C4192 6363

C00C41BA 0001 — nieograniczony czas
800C41BA 00ff

300C413C 0004 — nieograniczona liczba żyć

TOBAL NO 1

801EF996 0100 — nieograniczona energia dla pierwszego gracza
801F17DE 0100 - nieograniczona energia dla drugiego gracza
801F17DE 0000 — gracz 2 nie ma energii
801F0390 0001 — hyper mode
801F141A 0100 — maksimum strenght
801F1418 0100 — maksimum defense
801F1428 FFFF — maksimum molmoran
801F141C 0003 — maksimum hearts
800CC9BC 07C0 - nieograniczony czas
800DC656 1F0F dostępne wszystkie postaci
D01F07EA 0100
801F07EA 0040 — gracz 1 ma 25 procent energii
D01F07EA 0100 — gracz 1 ma 50 procent energii
801F07EA 0080
D01F07EA 0100 — gracz 1 ma 75 procent energii
801F07EA 00C0
801F07EA 0000 — gracz 1 nie ma energii
D01F07EA 0100 -
801F07EA 0001
D01F2632 0100 — gracz 2 ma 25 procent energii
801F2632 0040
D01F2632 0100 — gracz 2 ma 50 procent energii
801F2632 0080
D01F2632 0100 — gracz 2 ma 75 procent energii
801F2632 00C0
D01F2632 0000 — gracz 2 nie ma energii
D01F2632 0100 — gracz 2 ginie po jednym ciosie
801F2632 0001
801F1218 0000 — gracz 1 nigdy nie zwycięży

TWISTED METAL 2

Kody dla pierwszego gracza:
80187C30 0096 — nieograniczona osłona
8018823A 03E0 — nieograniczone turbo
8018821A 0009 - nieograniczona liczba homing missiles
80188220 0009 — nieograniczona liczba napalmu
80188224 0009 — nieograniczona liczba lighting
8018821C 0009 — nieograniczona liczba remote bombs
80188222 0009 — nieograniczona liczba ricochet bombs
8018821E 0009 — nieograniczona liczba power missiles
80188218 0009 - nieograniczona liczba fire missiles
80188216 0009 — nieograniczona liczba specjali

Kody dla drugiego gracza:
80188444 0096 - nieograniczona osłona
80188A4E 03E0 — nieograniczone turbo
80188A2E 0009 — nieograniczona liczba homing missiles
80188A34 0009 - nieograniczona liczba napalmu
80188A38 0009 — nieograniczona liczba lighting
80188A30 0009 — nieograniczona liczba remote bombs
80188A36 0009 — nieograniczona liczba ricochet bombs
80188A32 0009 — nieograniczona liczba power missiles
80188A2C 0009 - nieograniczona liczba fire missiles
80188A2A 0009 — nieograniczona liczba specjali

COLONY WARS: VENGEANCE

Jako password wpisz BLIZZARD, a będziesz miał wszystko (uzbrojenie, szmal i inne). Jeśli chcesz wyłączyć oszustwa, wpisz jako password: STORMLORD.

FIFTH ELEMENT

W menu głównym wciśnij L1, L2, R2, R1, SELECT — uaktywnisz Cheat Mode.

ACTUA SOCCER 3

Jeśli chcesz uzyskać dodatkowe drużyny, wpisz w menu tworzenia teamu PREM CLUBS, a dostaniesz dwadzieścia cztery drużyny.

Jeśli chcesz trochę zabawy, w tym samym miejscu wstukaj TFF TEAMS - dostaniesz również dwadzieścia cztery drużyny, tym razem jajcarskie.

DARKLIGHT CONFLICT

Aby dostać się do cheat menu, wstukaj w menu opcji co następuje: ↓, ↓, ↑, ▢, ←, ←, L1, R1, ◯. Teraz w menu głównym będzie nowa opcja.

Jeśli chcesz poznać końcowy poziom, wpisz jako password: HDVMKXVCK.

Kody:
1. KXCSSSDSC
2. PHPPXDDJH
3. PJVQXHDJH
4. MLKWKSVQP
5. SKPHWDVLG
6. VWQXMCLKS
7. SHPMWTVLG
8. GGVGPSVHT
9. BQXVKHVQP
10. HKMBVXMPD
11. GDQLPPVHT
12. OLLTSHDDV
13. LVCVLHDMQ
14. SLHCPTVHT
15. WWSTTMVVX
16. CMBKWCDJH
17. KTKPTQVVX
18. QSDJGQVCK
19. LXDTQXDSC
20. MHQBWMDJH

FORSAKEN

Oto kody do kolejnych poziomów do wpisania w password:
2. 2J0V6X0N
3. GN16643P
4. XD9XS173
5. 6JBDSP1N

POOL HUSTLER

Dodatkowa minigierka: wystarczy wstukać ↑, ↑, ↑, ↑, △, △, ⊗, ⊗, ←, →, ▢, ◯ na screenie tytułowym.

THEME HOSPITAL

Kody do poziomów:
2. ⊗, ◯, ▢, △, △, ◯, ▢, ⊗
3. ◯, ◯, △, ▢, ⊗, △, ◯, △
4. ▢, △, ◯, ▢, ⊗, ⊗, △, ◯
5. ◯, △, ▢, ◯, ⊗, △, ◯, ▢
6. ▢, △, ▢, ◯, ⊗, ▢, ⊗, ◯
7. ▢, △, △, ◯, ⊗, ▢, △, ◯
8. ⊗, △, ▢, ◯, △, ◯, ▢, ⊗
9. △, ▢, ⊗, △, ◯, ⊗, △, ▢
10. ◯, ▢, ⊗, △, ▢, ⊗, ◯, ▢
11. △, ◯, ▢, ◯, △, ▢, ◯, ⊗
12. ◯, ▢, ⊗, ⊗, ▢, ◯, ▢, △

TOCA TOURING CARS CHAMPIONSHIP

Wpisz któryś z poniższych kodów jako nazwisko kierowcy.
JHAMMO — dostęp do wszystkich tras
CMGARAGE - dwa dodatkowe samochody
TANK — okazja do przejażdżki czołgiem. Zamiast klaksonu pod tym samym przyciskiem masz strzelanie z działa
CMCOPTER — widok z helikoptera
CMSTARS — nocne niebo
CMCHUN — tryb gokartowy
CMDISCO — kolorowa mgła
FLEXMOBILE — różowy cadillac
CMMICRO — widok jak w *Micro Machines*
CMNOHITS — wyłączona detekcja kolizji
CMMAYHEM — szaleni kierowcy
CMHANDY — wielkie ręce
PATSCREEM — zwolniony wyścig
XBOOSTME — podwójna prędkość
CMLOGRAV — niska grawitacja
CMTOON — kreskówkowa grafika
CMRAINUP — „odwrócony" deszcz
CMUPSIDE — przekręcony ekran

LOST WORLD

Wybór poziomu
Wpisz trzy razy jako password: ▢, ⊗, ◯, △, △, ⊗, ▢, ◯, △, ◯, ⊗, ▢. Zignoruj in-

macje o błędnym haśle.

ykalność

zmij grę na Human Prey lub Hunter. maiąc L1 + ↑ wciśnij: ⊗ + ⊡. Gdy wy- alisz z nowej, samopowtarzalnej broni, niesz się nietykalny.

ty:

zątek gry z 78 życiami: ◯, ◯, △, ◯, ⊗, ⊡, ⊡, ⊡, ◯, ⊗, ⊗

ter z 93 życiami: ◯, ⊡, ⊗, ⊡, ◯, ⊗, ◯, ⊗, ⊗, △, ⊗

tor z 94 życiami: ◯, ⊡, ⊡, △, ◯, ◯, ⊡, ⊡, ◯, ⊡, ⊗

ex, 84 życia: ⊡, ◯, ⊗, ⊡, ⊗, ◯, ◯, ⊡, ⊡, ⊡, ⊗

a H., 70 żyć: ⊗, ◯, ◯, ⊗, ◯, △, ⊡, ⊡, ◯, ⊡, ◯

ierie:

Compy: ⊗, ◯, ⊡, ⊡, ⊗, 3x◯, ⊗, ⊡, ◯, ⊗
Raptor: ⊗, ◯, ⊡, ⊗, ⊗, ◯, ⊡, ◯, ⊗, △, ◯, ⊗
T-Rex: ⊗, ◯, ⊡, ⊗, ◯, ⊡, ◯, ⊡, ⊗, ⊗, △, △
Prey: ⊗, ◯, △, △, ⊗, ◯, ◯, △, ◯, △, ⊗, ⊗
Hunter: ⊗, △, ⊗, ◯, ◯, ⊗, ⊡, ◯, △, ⊡, ⊗, ◯

OVERBOARD!

Kody do poziomów:

1.2. statek, czaszka, ryba, kotwica, statek, kotwica
1.3. statek, kotwica, czaszka, statek, kotwica, ryba
1.4. czaszka, statek, ryba, kotwica, kotwica, statek
2.1. ryba, ryba, kotwica, statek, czaszka, kotwica
2.2. czaszka, kotwica, kotwica, ryba, kotwica, statek
2.3. ryba, kotwica, statek, statek, statek, czaszka
2.4. kotwica, ryba, statek, czaszka, statek, ryba
3.1. statek, czaszka, czaszka, ryba, kotwica, czaszka
3.2. ryba, statek, kotwica, ryba, czaszka, ryba
3.3. ryba, czaszka, kotwica, ryba, statek, ryba
3.4. ryba, ryba, statek, czaszka, ryba, statek
4.1. statek, kotwica, statek, ryba, kotwica, ryba
4.2. czaszka, czaszka, kotwica, statek, ryba, ryba
4.3. statek, kotwica, czaszka, ryba, ryba, kotwica
4.4. czaszka, statek, czaszka, czaszka, ryba, statek
5.1. kotwica, statek, ryba, czaszka, ryba, statek
5.2. ryba, statek, kotwica, czaszka, statek, ryba
5.3. statek, ryba, czaszka, kotwica, kotwica, czaszka
5.4. czaszka, statek, kotwica, ryba, statek, czaszka

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Trik na darmową produkcję: w menu Manufacture wybierz opcję produkcji żądanego urządzenia. Wciśnij OK bez przydzielania ludzi i materiałów do produkcji. Urządzenie, które wybrałeś, ukaże się na liście produkcji, ale w rubryce Days To Complete będzie kreska. Teraz wybierz to urządzenie z listy, przydziel do produkcji tylu ludzi, ilu możesz i ustaw liczbę sztuk do wyprodukowania na 1. Gdy inżynierowie stworzą urządzenie, okaże się, że nie zużyli ani kasy, ani materiałów! Najbardziej opłaca się w ten sposób produkować duże i drogie urządzenia (np. czołgi) i od razu je sprzedawać — czysty zysk!

NAMAX - S.C.

Gry i akcesoria do Sony PlayStation

POLECAMY

Największy wybór gier nowych i używanych.
Gry używane już od **50 zł.**
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry **(WYMIANA).**

Prowadzimy sprzedaż i wymianę **WYSYŁKOWĄ.**
- Krótkie terminy realizacji
- Płatność przy odbiorze
- Stały koszt przesyłki - **5 zł**

Katalog z Naszą pełną ofertą **BEZPŁATNY**

Firma prowadzi również sprzedaż ratalną
RATY BEZ ŻYRANTÓW !!!

WYSTARCZY ZADZWONIĆ
tel. (0-77) 456-50-54

Pon.- Pt. w godz. 9:00 - 21:00
oraz w sobotę i niedzielę od 14:00 - 20:00

Nasz adres:
NAMAX S.C.
ul. Ko nego 48/1, 45-372 OPOLE

ŚCIŚLE TAJNE

FIFA '99

NAJNOWSZA I NAJWSPANIALSZA GRA FUTBOLOWA FIRMY ELECTRONIC ARTS OD KILKU MIESIĘCY GOŚCI W WASZYCH DOMACH. NASZE PODPOWIEDZI POMOGĄ WYCISNĄĆ Z NIEJ JESZCZE WIĘCEJ.

FORMACJE

Właściwy dobór formacji stanowi połowę sukcesu, więc należy porządnie się do tego przyłożyć. Jak można się spodziewać, *FIFA '99* oferuje mnóstwo opcji ustawień, ale może to przysporzyć więcej problemów niż korzyści. Zachęcamy do poeksperymentowania, żeby sprawdzić czy jakaś egzotyczna opcja nie okaże się najodpowiedniejsza dla Twojego stylu, ale naszym zdaniem najefektywniejsze są tradycyjne ustawienia typu 4-4-2, 5-3-2 i tym podobne. Ustawienie czterech w obronie (to znaczy płaska obrona) może być niezłe, ale dobra wrzutka rozniesie je na strzępy. Aby tego uniknąć można skorzystać z opcji wymiatacza (Seeker), gdzie najlepszego obrońcę umieszczamy w środku, tuż przed bramkarzem. Jest to przydatne, ale nie wolno próbować wtedy łapać przeciwnika na spalonym. Jeżeli chodzi o środek pola, to ustawienie w kształcie rombu daje dużo możliwości podań, ale nie sprawdza się w grze skrzydłami. Spłaszczony środek pozwoli szybko dokonywać zmian ustawień. Linia ataku nie wymaga specjalnej uwagi. Należy po prostu ustawić z przodu dwóch najlepszych napastników.

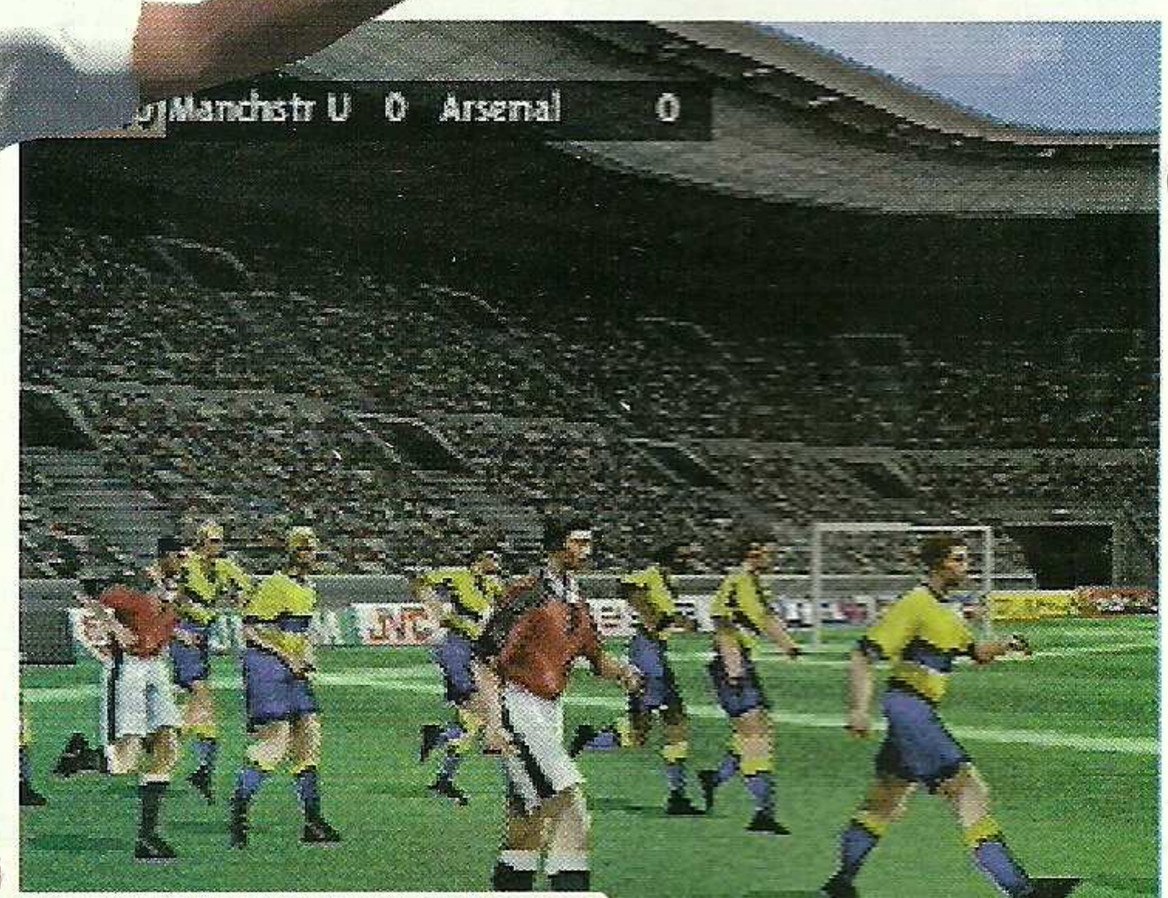
DLA POCZĄTKUJACYCH

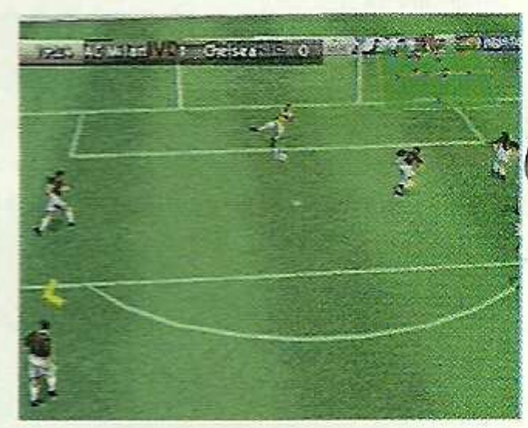
• Ci, którzy nie są jeszcze przyzwyczajeni do systemu sterowania używanego w *FIFIE*, muszą w pierwszym rzędzie opanować przejmowanie kontroli nad różnymi zawodnikami. Lekkie naciśnięcie przycisku ⊗ pozwoli przejąć kontrolę nad graczem znajdującym się najbliżej piłki.

• Należy zwracać uwagę na wskaźnik piłki, gdyż pokazuje on kierunek, w jakim można ją posłać. Po opanowaniu manewrowania piłką okaże się, że jest to dobry sposób oszukiwania przeciwników. Warto więc poćwiczyć.

• Duża liczba podań to najlepszy i najszybszy sposób przekazywania piłki do przodu i uniknięcia sytuacji, w której przeciwnik odbierze nam piłkę.

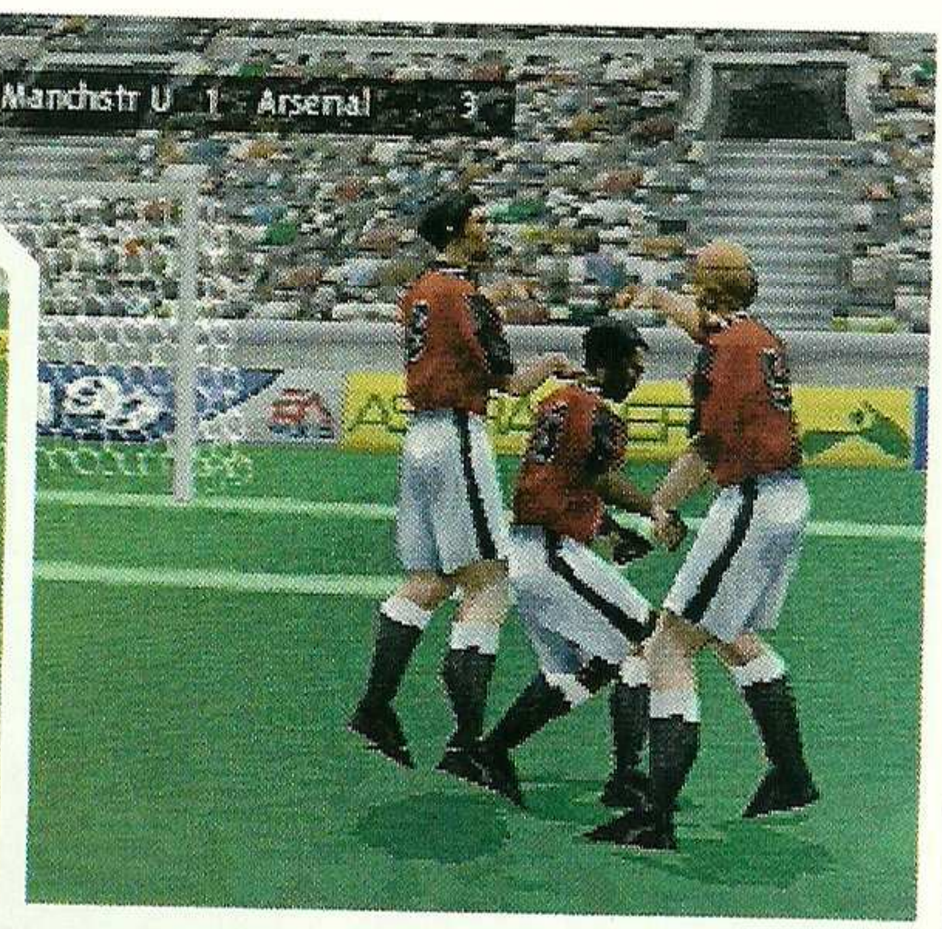
• W przeciwieństwie do poprzednich gier z





To jest chyba najśliczniejsza gra piłkarska, z jaką mieliśmy do czynienia. Dobra jakość grafiki z pewnością ułatwia grę.

leży jak najczęściej uderzać z dystansu, gdyż jest to najłatwiejszy sposób zdobywania bramek. Nie wspominając już o szansie oglądania najgłupszych sposobów świętowania zdobycia gola. Nic więcej już nie powiemy.



FIFA, mamy tu możliwość bronienia atakującej piłki przed zawodnikami przeciwnika poprzez przyjmowanie jej na klatce. Wymaga to trochę ćwiczeń, ale może być niezwykle efektywne, szczególnie przy korzystaniu z długich przerzutów.

Sądzę, że przycisk Sprint pozwoli ograć każdego przeciwnika. Nie obejdzie się bez pewnej taktyki. Najlepszym sposobem minięcia gracza przeciwnej drużyny jest zbliżenie się do niego w normalnym tempie, a następnie lekka zmiana kierunku i kilkakrotne wciśnięcie przycisku Sprint kiedy zawodnik znajdzie się przed obrońcą. W ten sposób nawet najlepszy obrońca będzie w stanie powstrzymać Twojego ataku.

ZAWANSOWANE TECHNIKI

Zacznij stopniowo przyzwyczajać się do gry. Krótkie podania nie są jedynym sposobem przesuwania się z piłką w stronę bramki przeciwnika. Wysokie przerzuty na drugą stronę boiska są łatwe do opanowania i mogą okazać się bardzo efektywne. Podania górne pozwalają również na zastosowanie większej liczby zagrań specjalnych celem umieszczenia piłki w siatce.

• Przygotowując się do przerzutu należy pamiętać, że wciśnięcie R1 pozwala zmienić widok. Pozwoli to wzbogacić grę o tak spektakularne zagrania, jak strzały głową, przewrotki i tym podobne.

• Należy pamiętać, aby nie przerzucać piłki ze skrzydeł zbyt blisko bramki, gdyż bramkarze w *FIFIE '99* są niezwykle skuteczni. Przy przerzutach najlepiej celować jest w okolice punktu oddawania rzutów karnych.

• Aby spróbować strzelić bramkę głową, należy wcisnąć ◎ kiedy piłka znajduje się jeszcze w powietrzu. Jeżeli w pobliżu znajduje się gracz, który ma szansę dosięgnąć piłkę, podejmie próbę strzału głową.

• Aby podać piłkę głową do innego gracza, należy wcisnąć ⊗ kiedy piłka znajduje się jeszcze w powietrzu (Trzeba dłużej go wcisnąć, gdyż lekkie stuknięcie spowoduje jedynie przejęcie kontroli nad innym zawodnikiem). Jest to niedoceniane zagranie, które potrafi przedłużyć czas posiadania piłki.

• Aby podać głową górną piłkę na główkę lub pierś innego gracza należy wcisnąć ▢.

• Dwukrotne wciśnięcie ◎ pozwala na spektakularne zagrania z woleja. Strzały z woleja są bardzo skuteczne, ale wymagają

GOL
ZA KAŻDYM RAZEM!

Większość gier futbolowych ma specjalne „dziury". Są to takie miejsca, gdzie gracz może zdobyć bramkę w 95% sytuacji, bez względu na to, jak dobrym albo jak słabym zawodnikiem kieruje. Oto odkryte przez nas najbardziej efektywne sposoby zdobywania goli.

METODA PIERWSZA
OSKRZYDLONY CUD

Najłatwiejszym sposobem na zdobycie bramki jest przedarcie się z piłką po skrzydle (najlepiej wybrać zespół z dobrymi skrzydłowymi, na przykład Liverpool). Przy linii końcowej należy podać do zawodnika czekającego na polu karnym. Zaraz po podaniu wystarczy przytrzymać ü i piłka wyląduje w siatce.

METODA DRUGA
ROŻNY MARZEŃ

W przeciwieństwie do *ISS Pro '98*, w *FIFA '99* zdobywanie bramek z rzutów rożnych jest łatwe. Zamiast dośrodkowywać w gęsty tłum graczy należy zagrać w okolice krótkiego rogu bramki (dwukrotne wciśnięcie R2 spowoduje posłanie piłki wprost na nogę strzelca) i wcisnąć ü. Strzelec wykona obrót o 180 stopni i umieści piłkę w siatce.

METODA TRZECIA
SKRÓCENIE KĄTA

System ten nieprzerwanie znakomicie sprawuje się od kiedy pierwsza *FIFA* zawitała na Mega Drive. Należy ruszyć na bramkę lekko z boku (pomiędzy środkiem a skrzydłem) i tuż przed linią pola karnego ruszyć prosto na bramkę. Metr za linią oddać strzał i kolejna bramka na koncie. Nawet jeśli nie zdobędziesz bramki, to jest duża szansa wywalczenia rzutu karnego, gdyż jest to obszar, którego komputerowi obrońcy starają się zajadle bronić.

DZIESIĘĆ DRUŻYN
DLA POCZĄTKUJĄCYCH, DOŚWIADCZONYCH I MISTRZÓW

Aby pomóc Ci w wyborze drużyny, podzieliliśmy 30 drużyn na trzy grupy składające się z zespołów prezentujących ten sam poziom. Aby dokonać właściwego wyboru, należy oszacować swój poziom umiejętności i wybrać odpowiednią drużynę. Ktoś, kto jest doświadczonym graczem, powinien wybrać z grupy MISTRZOWIE, podczas gdy nowicjusz powinien zainteresować się grupą POCZĄTKUJĄCY. Proste, ale efektywne.

LISTA PIERWSZA
DLA POCZĄTKUJĄCYCH
Arsenal
AC Milan
Barcelona
Bayern Munich
Chelsea
Glasgow Rangers
Juventus
Liverpool
Manchester United
Paris St Germain

LISTA DRUGA
DLA DOŚWIADCZONYCH
Bordeaux
Celtic
Everton
Leeds
Feyenord
Hamburg
Hansa Rostock
Sheffield Wednesday
West Ham
Wimbledon

LISTA TRZECIA
DLA MISTRZÓW
Academica
Bari
Charlton
Empoli
Galatasaray
Gothenburg
Leicester
Middlesborough
Nottingham Forest
Southampton

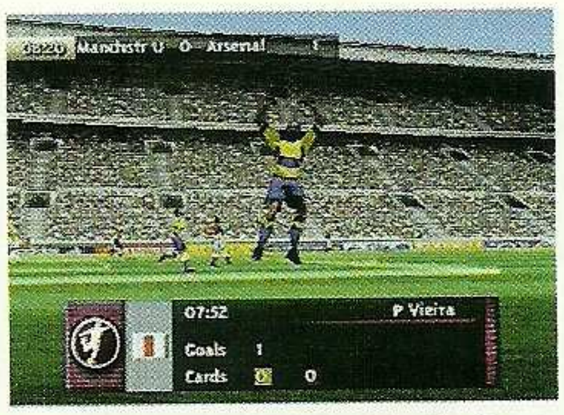
Wybór zespołów jest imponujący. Dostępne są wszystkie najlepsze europejskie zespoły. Spotkanie Olimpique z Paris St Germain to klasyczny pojedynek.

czasu i miejsca. Grający głową lub piersią obrońcy zawsze będą szybsi. Ustawiając zawodnika tyłem do bramki zmusimy go do oddania strzału przewrotką.

• Używając przycisków ⊗ i ▢ można z woleja podawać i przerzucać piłkę.

PROFESJONALNE TAKTYKI

• Atak skrzydłem. Taktyka ta umożliwia przeprowadzenie błyskawicznego ataku.



Kolejna podpowiedź — wciśnięcie ⊗ pozwoli uniknąć oglądania wybuchów radości po zdobyciu bramki.

Kiedy obrońca jest przy piłce, należy przytrzymać L1 + R2 oraz nacisnąć △. Teraz trzeba się rozejrzeć za zawodnikiem, który biegnie do przodu skrzydłem i ruszyć z piłką na drugą stronę, by odciągnąć od niego obrońców. Potem wystarczy wykonać długi przerzut (R1), pilnując aby zdążyć z podaniem zanim Twój skrzydłowy znajdzie się na pozycji spalonej. Łatwiej podaje się piłki zawodnikom o większych umiejętnościach taktycznych.

• Pułapka ofsajdowa. Wciśnięcie ▢ przy jednoczesnym przytrzymaniu L2 + R2 uruchamia pułapkę ofsajdową. Jeżeli Twój przeciwnik przesunął wszystkich swoich graczy w przód i stosuje agresywną strategię, taktyka ta może okazać się niezwykle skuteczna. Należy jednak być ostrożnym, gdyż komputerowi przeciwnicy są dość inteligentni i będą starali się nie pozostawać na pozycji spalonej.

• Podania zwrotne. Taktyka ta umożliwia organizowanie szybkich i groźnych ataków. Przytrzymując L2 + R2 należy wcisnąć R1 aby podać piłkę i szybko wyjść na pozycję do odebrania podania zwrotnego. Istnieje też inna technika, gdzie wychodząc na pozycję bez piłki prosimy o podanie. Przytrzymując L2 + R2 należy wcisnąć L2 celem przejęcia kontroli nad innym zawodnikiem i poprosić o podanie. Wymaga to nieco wprawy, ale może być niezwykle efektywne.

ZAGRANIA SPECJALNE

• Podrzut. Jest to doskonała sztuczka po-

Przewaga w środku boiska często jest czynnikiem decydującym o wyniku. Warto ustawiać tam dobrych zawodników.

zwalająca minąć obrońcę. Przytrzymując R2 należy wcisnąć ◎. W ten sposób przerzucisz piłkę nad głową niczego nie spodziewającego się obrońcy i możesz kontynuować szarżę.

• Obrót o 360 stopni. Jest to doskonały manewr pozwalający ominąć stojącego obrońcę nie tracąc przy tym szybkości. Przytrzymując L2 lub R2 należy wcisnąć ◎ lub po prostu dwukrotnie nacisnąć L2 lub R2. Precyzyjnie wykonany manewr wykonany na linii pola karnego często otwiera drogę do bramki. Należy jednak zachować ostrożność, gdyż przy tym manewrze jesteś podatny na wślizgi z boku.

• Drybling. Jeżeli grasz z przeciwnikiem, który lubi wślizgi, ten manewr powinien ostudzić jego zapały. Szybkie przesunięcie się w lewo lub w prawo pozwala całkowicie uniknąć ataków obrońców. Są dwa sposoby na wykonanie tego manewru — lekko nacisnąć L2 lub R2 albo przytrzymać L2 lub R2 i wcisnąć ⊗.

• Przeskoczenie nad nogami obrońcy. Wciśnij L1 — przy odpowiedniej wprawie umożliwia to również przeskoczenie nad rzucającym się bramkarzem.

• Zwody. W grze możesz stosować wiele różnych zwodów. Przytrzymując L2 lub R2 i wykorzystując gałkę kierunków oraz przycisk Sprint sprawiasz, że zawodnik przy piłce wykonuje zwody przy każdej zmianie kierunku. Dzięki temu wszystkie ataki obrońców i wślizgi okażą się niecelne.

• Manewrowanie piłką. Przytrzymanie L2 + R1 uruchomi tryb manewrowania piłką. Podobny, ale bardziej zaawansowany efekt można osiągnąć przytrzymując R2 + R1. Dosyć trudne, ale pomaga przedrzeć się przez obronę.

• Symulowany upadek. Jeżeli nie możesz poradzić sobie z obroną, zawsze możesz upaść i starać się wymusić rzut wolny (przytrzymaj L2 lub R2 i wciśnij L1).

WIĘCEJ OSZUSTW

Jeżeli zapoznałeś się już z naszymi podpowiedziami, ale nadal nie osiągasz zadowalających rezultatów, popatrz na ten końcowy zestaw mniej etycznych sztuczek.

METODA PIERWSZA
NURKOWANIE

Wciśnięcie L2 i L1 (lub R2) sprawi, że zawodnik w dramatyczny sposób padnie jak nieżywy. Trzeba tylko dopilnować, aby manewr ten wykonać w pobliżu zawodnika przeciwnej drużyny, gdyż inaczej taki upadek może wydać się sędziemu wielce podejrzany.

METODA DRUGA
GRA NA RZUT WOLNY

Po doprowadzeniu piłki do linii pola karnego należy zacząć biegać z nią wzdłuż linii czekając aż jakiś obrońca wystawi nogę. Potem to już tylko kwestia odpowiedniego ustawienia piłki i wycelowania w bramkę.

METODA TRZECIA
ZAMIANA PADÓW I UDAWANIE KOMPUTERA

Należy dokonać wyboru zespołów i tak ustawić kontroler, aby móc kierować poczynaniami przeciwnika. Teraz przez jakieś dwadzieścia minut trzeba nastrzelać samobójczych goli. Kiedy uzyskasz odpowiednią przewagę, zmieniasz ustawienia kontrolera tak, aby znowu kierować własną drużyną i strzelić kilka uczciwych bramek. Jeżeli ktoś jest naprawdę złośliwy, może też, kierując drużyną przeciwną, doprowadzić do tego, że napastnicy zostaną wykluczeni z gry za atakowanie bramkarza.

METODA CZWARTA
PRZERYWANIE GRY

Kiedy podczas pojedynku z żywym przeciwnikiem sprawy przybierają niekorzystny dla Ciebie obrót, możesz skorzystać ze sposobu wybijania rywala z rytmu. Wystarczy tylko kilkakrotnie wcisnąć START, wywołując w ten sposób ekran menu. Aby nie wzbudzać podejrzeń przeciwnika, można wyłgać się chęcią znalezienia doskonałego ustawienia. Nie należy korzystać z tej sztuczki więcej niż cztery razy w trakcie meczu, gdyż zniecierpliwiony przeciwnik może Ci nabić porządnego guza.

Predator 2

Producent: Logic3
Dystrybutor: Multi-Styk
Cena: 219,00

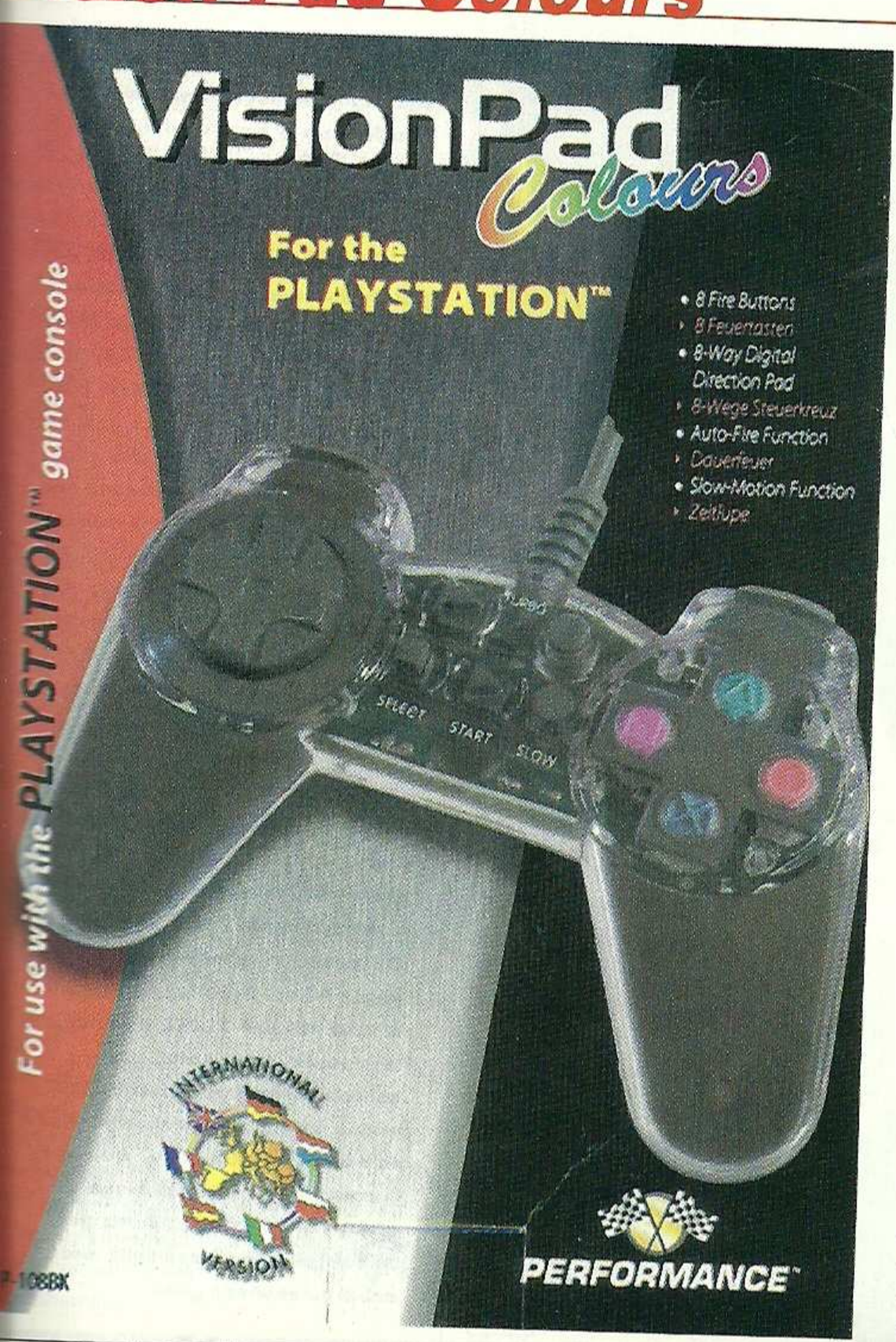
Tym razem firma Logic3 wypuściła na rynek pistolet. Urządzenie jest spore, ale doskonale wyważone i nawet długie używanie nie męczy ręki. Także spust chodzi lekko i nie zacina się. Całość wykonana jest z plastiku w kolorze srebrnym lub złotym (do wyboru) z czarnymi elementami – i wygląda bosko.

Gun nadaje się do wszystkich lightgunowych strzelanin, w tym także tych produkcji Namco (Time Crisis, Point Blank). Oprócz spustu i lufy:) Predator 2 ma specjalne funkcje: autofire, autoprzeładowywanie, regulatory szybkości i intensywności ognia oraz funkcję wibracyjną podczas strzelania, która podnosi realizm rozgrywki. Dodatkowo na lufie jest pięć kontrolek, które migając na czerwono informują o intensywności (sile) ognia.

Największym bajerem (bardzo, bardzo przydatnym) są jednak... zmieniane celowniki. Mamy do wyboru cztery rodzaje, a więc każdy znajdzie coś dla siebie. Kolejny plus to dołączony do zestawu pedał – dzięki niemu podczas gry w Time Crisis każdy może zbliżyć rozgrywkę do automatowego oryginału (w którym broń przeładowywało się właśnie nogą – jakkolwiek głupio by to nie brzmiało).

Podsumowując: perfekcyjnie wykonany produkt, doskonale sprawdzający się w akcji. Sprawdziliśmy! Działa nawet ze starą ale jarą grą DIE HARD TRILOGY. Lubisz „celowniczki" – kupuj!

Vision Pad Colours



Producent: Speed Link
Dystrybutor: Multi-Styk
Cena: 39,00

Dawno nie mieliśmy tak porządnie wykonanego pada tak zwanych „firm trzecich" (czyli nie pochodzącego od Sony). Otrzymujemy solidnie wykonanego i lekkiego pada, który dodatkowo jest przezroczysty i dostępny w różnych kolorach „wkładek" w środku. Oprócz niewątpliwych walorów estetycznych Vision Pad doskonale spełnia swoje zadania. We wszystkich grach sprawował się bardzo dobrze. Przy jego obsłudze nie trzeba nadużywać siły, aby jakiś klawisz „zareagował". Wszystko działa sprawnie i bez zarzutu. Dodatkowo pad wyposażony jest w funkcje autofire i slow motion. Całości dopełnia długi kabel i dobrze zrobiona wtyczka.

Generalnie: świetne wykonanie i smakowity wygląd plus przystępna cena czynią ten produkt atrakcyjnym dla fanów PlayStation. Pod warunkiem oczywiście, że jesteśmy gotowi zrezygnować z analogowego sterowania i dualshockowego trzęsienia (Vision Pad jest klonem standardowego, cyfrowego kon-

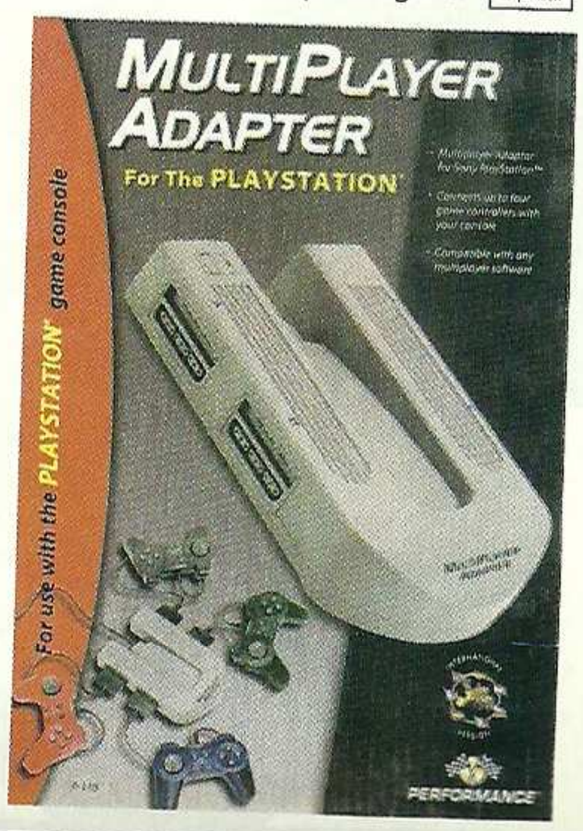
Multiplayer Adapter

Producent: Speed Link
Dystrybutor: Multi-Styk
Cena: 159,00

Tak jak opisany obok Vision Pad, Multiplayer Adapter jest tańszym klonem standardowego urządzenia oferowanego przez Sony. Tym razem chodzi o MultiTapa. Przypominamy, że służy on do podłączenia czterech padów do jednego portu konsoli (jeśli mamy drugi Multiplayer Adapter, możemy podłączyć osiem kontrolerów). Dzięki temu można rozkoszować się grą multiplayer w gronie przyjaciół.

Od oryginalnego MultiTapa Adapter różni się kształtem. Jest obły, a nie w kształcie litery L. W akcji sprawdza się doskonale, pady w przeznaczonych dla nich kontaktach trzymają się jak w konsolowych. Plusem jest też kabelek, wydatnie przedłużający przewody naszych padów, dzięki czemu możemy usiąść dalej od telewizora.

Krótko: dobra cena, dobra jakość, konkurencja dla produktu Sony. Kup, jeśli lubisz ostrą jazdę z kolegami.

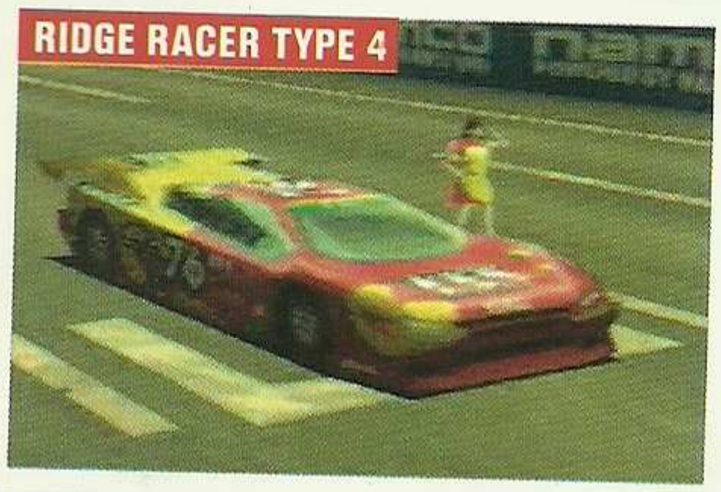


W NUMERZE: NA CD:

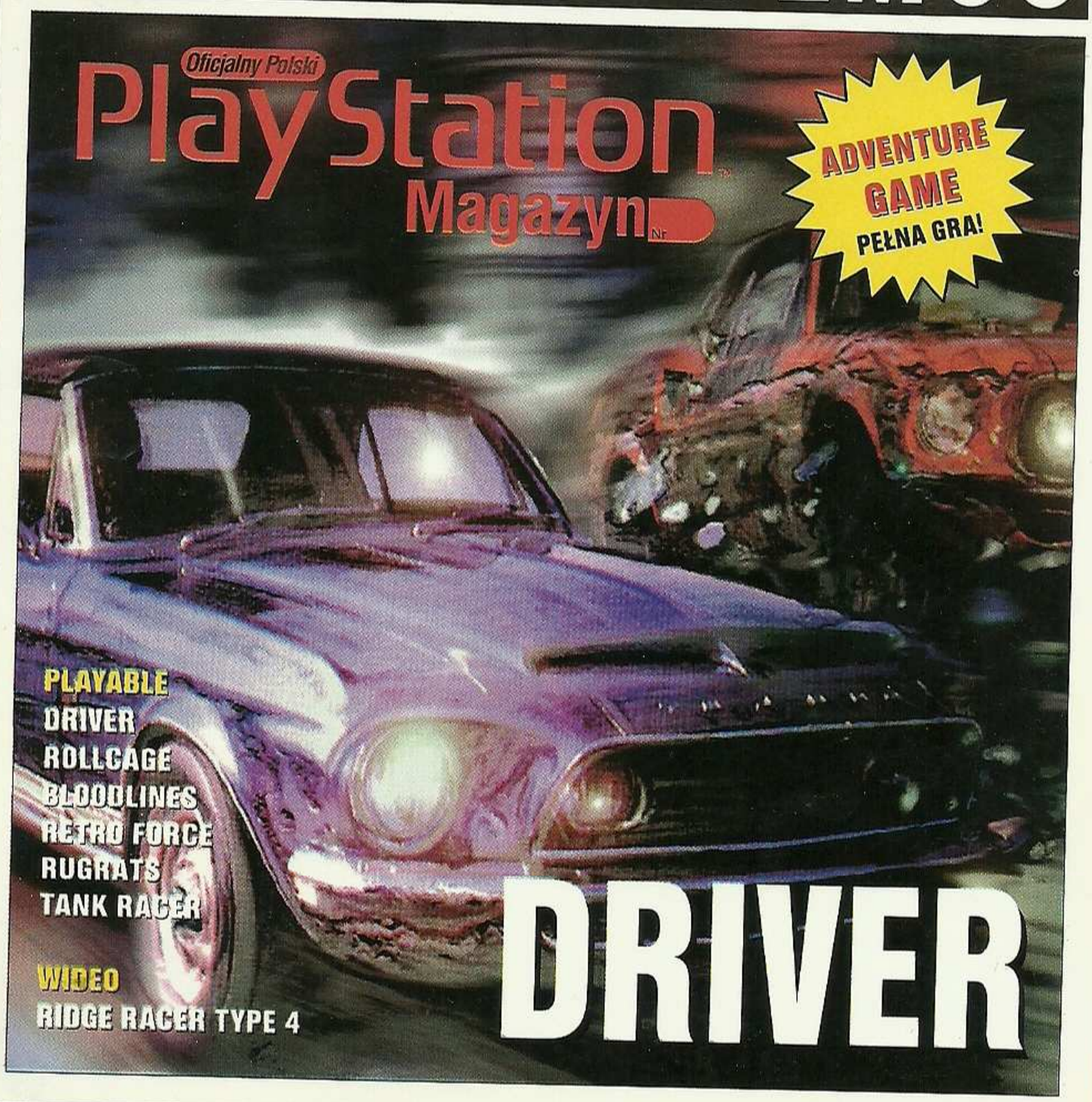
PEŁNA WERSJA: ADVENTURE GAME + *GRYWA*
DRIVER, BLOODLINES, RETRO FORCE, RUGRATS
RACER, ROLLCAGE + *WIDEO:* RIDGE RACER TYP

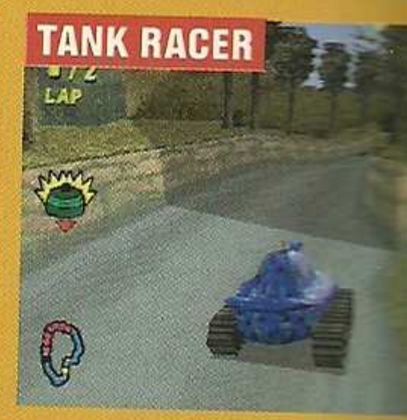
PEŁNA GRA ADVENTURE GAME

Kolejny klejnot ze skrzyni z napisem Yaroze. Tym razem jest to trójwymiarowa przygodówka wyśmiewająca wszystkie charakterystyczne elementy tego gatunku. Napotykani ludzie są opryskliwi, a walka do bólu uproszczona. Postaci przypominają Ci, że to tylko gra i drwią z Twojego schematycznego, przygodówkowego myślenia ("Pewnie, skoro stoję przy rzece, to muszę być właścicielem promu, co?"). Życzymy dobrej zabawy i zachowania dystansu.



EXCLUSIVE DEMOS





W TYM NUMERZE ZNAJDZIESZ: WYWIADY Z TH
JUNGLE BROTHERS, ALANEM SHEARER'EM I AP
TWIN, POZNASZ TAKŻE TAJNIKI SILENT HILL I F
FANTASY VIII RECENZJE DRIVER, SOUL REAVER,
CIVILIZATION II, T'AI FU, ACTUA POOL, BLOODLIN
ROLLCAGE ZAPOWIEDZI GEX 3D, NO FEAR, WAR
WORLDS, CARMAGGEDON, STREET FIGHTER ALP
EHRGEIZ, RALLY CROSS 2, RC STUNT COPTER