JEDYNY W POLSCE MAGAZYN O PLAYSTATION Z KRĄŻKIEM CD
EXHUMED, SPIDER, TENKA, EXCALIBUR, NAMCO SMASH COURT TENNIS

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 19.99 ZŁ • NR 4/97

Oficjalny Polski

PlayStation™ Magazyn

Nr 4

EGIPSKIE CIEMNOŚCI W

Exhumed

JESZCZE TYLKO RAZ...

Czy Jesteś uzależniony od gier?

RECENZJE:

MECHWARRIOR 2
MICRO MACHINES V3
SLAMSCAPE
TENKA
SENTIENT
EXHUMED
CRYPT KILLER
EXCALIBUR 2555AD
ADIDAS POWER SOCCER INTN'L '97

POLSKA EDYCJA NAJLEPIEJ SPRZ... ...YNU O PLAYSTATION

Discman®

czas promocji

Posłuchaj, jak gra oryginalny Discman® Sony.

Uciekniij od zgrzytów codzienności, zabierając ze sobą czyste, cyfrowe brzmienie Twojej ulubionej muzyki.

Uwaga!

Abyś wiedział, kiedy wrócić, do każdego kupionego teraz odtwarzacza płyt kompaktowych Discman®, Sony dołącza zegarek Russell Athletic.

Więcej szczegółów znajdziesz na ulotkach. Szukaj ich w sklepach.

Promocja rozpoczyna się 30 maja 1997 we wszystkich autoryzowanych punktach sprzedaży Sony i trwa do wyczerpania zapasu zegarków.

ZEGAREK OD SONY

Spełnij swoje marzenia

SONY

Spis treści

Wydawca
CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

Redakcja
Red. nacz.: **Dariusz Kazik**
dkazik@cgs.com.pl
Z-ca red. nacz.: **Rafał Belke**
rbelke@cgs.com.pl

Tłumaczenia
Adam Barczyński
Tomasz Filipek
Marcin Sztankowski

Dział Reklamy
Dariusz Kazik

Korekta
Michalina Nowakowska

Łamanie
Computer Graphics Studio

Druk
Spot Color sp. z o.o.
tel. (0-22) 644-03-70, 644-09-41
02-830 Warszawa, ul. Gawota 13

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

Prenumerata
Przyjmowana jest w redakcji: Pn-Pt
w godz. 10-18.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności
za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo skracania
i adiustacji materiałów. Nie zamówionych
materiałów redakcja nie zwraca.
Ceny podane w tabelkach są cenami
orientacyjnymi.
Wszystkie użyte znaki firmowe
i towarowe są zastrzeżone.

Artykuły w tym wydaniu są tłumaczone i reprodukowane z miesięcznika PlayStation i prawnie należą do © *Future Publishing Ltd. England 1996.*
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.

Logo ***PS*** i ***PlayStation*** są zastrzeżonymi znakami towarowymi ***Sony Computer Entertainment Inc.***
Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez *Future Publishing Ltd.*, można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

Od redakcji Tę scenkę pewnie znasz: grasz na PlayStation i zdajesz sobie sprawę, że trzeba kończyć: zaraz musisz wyjść do szkoły, na spotkanie z dziewczyną lub po prostu pora już iść spać, bo jutro wstajesz rano. Ale nie. Mówisz sobie „jeszcze jeden raz" i... grasz przez następne kilka godzin. Jak to nazwać? Fascynacją? A może uzależnieniem? Jeśli coś takiego zdarza Ci się raz na jakiś czas, nazwałbym to nadużyciem. Jeśli zaś nie możesz żyć bez PlayStation... Jesteś idealnym klientem dla firmy Sony, producentów gier i pośrednio dla nas. Jeżeli chcesz się dowiedzieć więcej na temat uzależnienia od gier, zajrzyj na stronę 17. — to nasz temat numeru. Oprócz tego jak zwykle PrePlaye i PlayTesty super gier na naszą konsolę. Stworzyliśmy też nowy dział — PlayGuide — w którym znajdziecie porady i opisy przejścia gier na PSX. Jakich? To już zależy od Was. Przysyłajcie swoje zamówienia, nasi redakcyjni spece rozwalą dla Was każdą grę.

W naszym pełnym nienormalności i prowizorki kraju rynek PlayStation powoli zbliża się do normalności. Sieć autoryzowanych sklepów na terenie całej Polski, ruchy cen i premiery gier odbywające się bez opóźnienia względem reszty Europy. To zasługa firmy Sony Polska. Brak tylko szerokiej akcji reklamowej w mediach. Niestety, tu PlayStation wciąż przegrywa z walkmanami itp. Nie jest natomiast dobrze z rynkiem gier firm trzecich. Dystrybutorzy z ostrożnością podchodzą do tytułów na PSX. Dlatego wiele opisywanych przez nas gier ma w rubryce DYSTRYBUTOR wpisane BRAK. To, że możemy kupować nowe gry nie wydane przez SCEE czy Psygnosis, zawdzięczamy głównie drobnym przemytnikom. Jeśli chodzi o tę część rynku, nadal pozostajemy dzikim wschodem. Być może jednak stan ten ulegnie poprawie, tak jak to było z rynkiem pecetowym. Można mieć takie nadzieje, ponieważ liczba użytkowników PlayStation w Polsce wzrasta naprawdę gwałtownie. Czego Wam i sobie życzę. ***Rafal Belke***

PrePlay

24 Castlevania – Dracula X
25 Actua Golf 2
26 Need for Speed 2
27 Battle Stations
28 Pitfall 3D
28 Apocalypse
30 Test Drive: Off Road
30 Soccer '97
32 Super Puzzle Fighter 2
33 Rebell Assault 2

PlayTest

34 MechWarrior 2
37 Micro Machines v3
40 Sentient
42 Exhumed
45 Life Force Tenka
46 Crypt Killer
48 Excalibur 2555AD
50 Slamscape
51 Adidas Power Soccer Inter. '97

Działy

4 Na CD
8 News
16 Kontakt
17 Temat Numeru
24 PrePlay
34 PlayTest
52 PlayGuide
54 Ściśle tajne
57 Prenumerata

Krążek Oficjalnego Polskiego Playstation Magazynu - numer 4 (19 UK)

C Bieżący cover szczęśliwym trafem dość mocno pokrywa się z treścią pisma. Nie za często zdarza się, aby po przeczytaniu PlayTestu jakiejś gry można było od razu pograć w jej demo. W tym miesiącu mamy aż trzy takie zestawy. Pierwszą pozycją jest *Exhumed*, nasza gra z okładki. Kolejny klon *Dooma* czy gra nowej generacji? PlayTest na stronie 42. Zaraz potem znajduje się recenzja gry Tenka. Podobnie jak *Exhumed*, jest to jatka w trzech wymiarach i podobnie demo gry znajduje się na naszym coverze. Trzecią grą z zestawu „przeczytaj i zagraj" jest *Excalibur* (PlayTest na stronie 49). W tym przypadku jest to jednak „przeczytaj i obejrzyj", bowiem mamy do czynienia z rolling demem. Pamiętacie PrePlay gry *Spider* z poprzedniego numeru? Teraz możecie poznać świat pająków osobiście... Na koniec trochę sportu. *Smash Court Tennis* — gra stworzona przez firmę Namco. Smacznego!

Tenka

Exhumed

Spider

Excalibur

Smash Court Tennis

Dziś możesz zabłądzić w egipskich labiryntach gry *Exhumed* (firma Lobotomy podarowała nam cały pierwszy poziom tej gry). Możesz też pozwisać sobie nieco w platformówce *Spider* albo zachwycić się grafiką *Excalibur*...

Exhumed

WYDAWCA:	BMG
GATUNEK:	Jatka 3D
PROGRAM:	Playable Demo

Pełna wersja *Exhumed* jest super — świetnej grafice towarzyszy mnóstwo akcji. Jest to jeden z najbardziej grywalnych klonów *Dooma* na jedną osobę. Na pewno ucieszysz się, że na naszym bieżącym krążku znajduje się spory kawałek gry.

Mamy tu cały poziom Karnak. Jest to level, do którego będziesz często wracał w pełnej wersji gry. W naszym demie masz wszystkie niezbędne przedmioty, aby zwiedzić cały poziom. W pełnej wersji poszczególnych artefaktów musisz szukać na wielu innych poziomach. Masz też cztery z ośmiu dostępnych w grze broni oraz specjalne „odrzutowe sandały", dzięki którym możesz dostać się do wyższych partii levelu.

Podczas zwiedzania poziomu natrafisz na kilka występujących w grze potworów oraz — jeśli będziesz uważny — na ukryte bonusy. Będzie też okazja, by nauczyć się pływać. Oczywiście będziesz też poszukiwał kluczy i rozwiązania zagadek, a wszystko to we wspaniałej oprawie, która bije przestarzałego *Dooma* na głowę.

Sterowanie

- ↑ Ruch w przód
- ↓ Ruch w tył
- ← Obrót w lewo
- → Obrót w prawo
- SELECT Inwentarz
- START Pauza
- △ + przyciski kierunku Spoglądanie w górę / w dół
- □ Użycie broni
- ○ Otwieranie drzwi, przełączanie przycisków
- ⊗ Skok
- L 1 Krok w lewo
- L 2 Wybór broni
- R 1 Krok w prawo
- R 2 Wybór Broni

Pełne możliwości

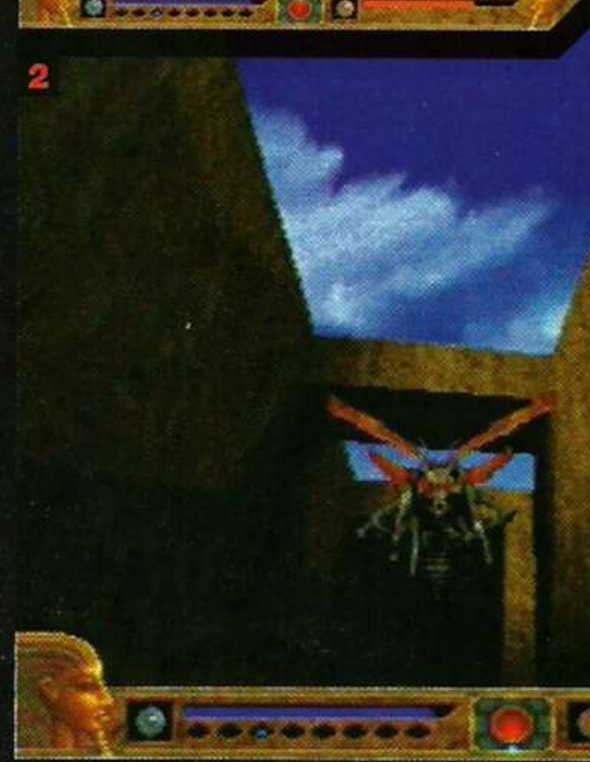
Pełna wersja zadziwia sposobem opracowania poziomów. Będziesz odwiedzał różne lokacje wielokrotnie, znajdował takie przedmioty, jak maska do pływania pod wodą czy odrzutowe sandały. Przedmiot znaleziony na jednym poziomie otworzy Ci drogę do niezbadanej części innego levelu itd.

Dodatkowe informacje

Zajrzyj na stronę 42. Znajduje się tam PlayTest *Exhumed*.

Uwaga! Jeśli wybierzesz opcję „Quit Game" i potwierdzisz ją „Yes", gra się zawiesi. Zresetuj konsolę.

Klasyczna jatka 3D. Nie znajdziesz tu opcji multiplayer, ale samotnikom gra na pewno dostarczy wrażeń.



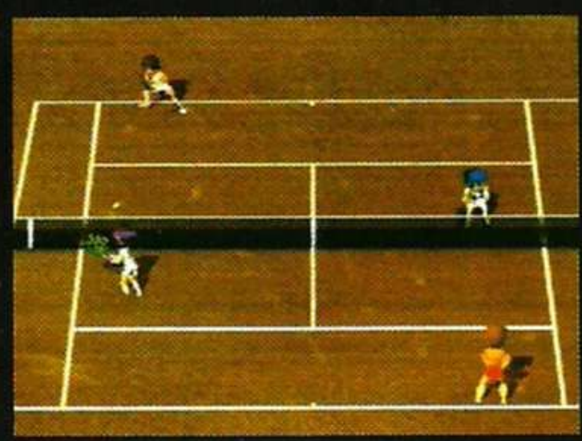
[1] To miejsce jest pełne insektów.
[2] Mamy jednak skuteczną broń.

Smash Court Tennis

■ WYDAWCA: **Namco**
■ GATUNEK: **Sportowa**
■ PROGRAM: **Playable Demo**

O to gra, która zdaniem jednych do niczego się nie nadaje, a zdaniem innych jest świetnym symulatorem tenisa. Teraz możesz sam sprawdzić, czy jest to produkt dla Ciebie. Pełna wersja gry napakowana jest przeróżnymi opcjami i atrakcjami, jednak w tym demie masz dużo mniej możliwości. Można kontrolować jedną lub dwie postaci. Niestety, kolega może być jedynie sojusznikiem w grze w debla, przeciwnika(ów) po drugiej stronie siatki kontroluje komputer. Sporą atrakcją w grze są dziwne rzeczy, jakie mogą się wydarzyć na korcie, np. gdy piłka poleci w widownię. Patrz uważnie.

■ Sterowanie
↑ Ruch w przód
↓ Ruch w tył



W tym demo można m.in. zagrać debla, w asyście komputera.

← Ruch w lewo
→ Ruch w prawo

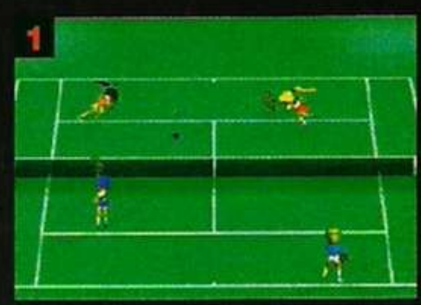
Nie użyty
Pauza

△ Lob
□ Podkręcenie
○ Ścięcie
⊗ Normalne odbicie

L 1 Nie użyty
L 2 Nie użyty
R 1 Nie użyty
R 2 Nie użyty

■ Dodatkowe informacje
Oprócz wyżej wymienionych funkcji, na zachowanie się piłki można wpływać przyciskając klawisze kierunku podczas uderzenia. Poeksperymentujcie z tym trochę, a szybko złapiecie, co jak rozgrywać.

Uwaga! Jeśli wgrasz demo tej gry i nie będziesz używał konsoli przez 50 sekund, gra się zawiesi. Zresetuj wtedy konsolę.



[1] W pełnej wersji gry możesz wybierać spośród wielu postaci, a także zagrać debla z trzema kolegami. [2] Zdarzają się też dość dziwne korty.

Tenka

■ WYDAWCA: **Psygnosis**
■ GATUNEK: **Jatka 3D**
■ PROGRAM: **Playable demo**

Co prawda wystawiliśmy tej grze jedynie szóstkę, ale nie wątpimy, że każdy fan gier doomopodobnych chętnie się na nią rzuci. Jest to mroczna mikstura składająca się z szukania kluczy, otwierania drzwi, rozwiązywania zagadek oraz – oczywiście – szalonej akcji, biegania po poziomach i niszczenia różnych przeciwników (głównie mechanicznych).

Jedną z rzeczy rozwiązanych inaczej niż w *Doomie* jest celowanie. Po pierwsze, musisz patrzeć do góry i na dół, by trafić przeciwników będących wyżej lub niżej Ciebie. Po drugie, pomoże Ci w tym laserowy celownik.

Demo oferuje Ci cały drugi poziom i od razu ostrzegamy – zadanie nie będzie łatwe. Jest tu trochę zagadek do rozwiązania, jednak przede wszystkim będziesz potykać się z bardzo twardymi przeciwnikami. Jeśli drugi poziom jest tak trudny, ciekawe co znajduje się na następnych dwudziestu sześciu...

■ Sterowanie
↑ Ruch w przód
↓ Ruch w tył
← Obrót w lewo
→ Obrót w prawo

Wyjście

[1] Potworne skrzyżowanie człowieka z pająkiem oraz inne obrzydliwe stworzenia wyskakują na nas z ciemności. [2] Zbij szybę i czekaj na pojawienie się jakiegoś paskudztwa.

[1] Miej oko na wskaźnik amunicji. [2] W wersji demo możesz wypróbować różne bronie.

Pauza

△ Skok
□ Bieg
○ Kucnięcie
⊗ Użycie broni

L 1 Patrz do góry
L 2 Patrz w dół
R 1 Menu broni
R 2 Strafing

■ Pełne możliwości
Pełna wersja gry zawiera 28 sporych poziomów. Mimo że wystrój leveli się powtarza, gra jako całość jest wielkim wyzwaniem.

■ Dodatkowe informacje
Zajrzyjcie do recenzji na stronie 45.

Spider

■ WYDAWCA: **BMG**
■ GATUNEK: **Platformówka**
■ PROGRAM: **Playable demo**

W tym demie nie ma zbyt wielu broni.

Czasami gra nie do końca pasuje do szufladki, w jaką chcemy ją wepchnąć. Tak jest także ze *Spiderem*. Ta gra nazywana jest platformówką 3D, choć tak naprawdę nią nie jest. Mimo to, mamy nadzieję, że cały poziom gry, dostępny w naszym demie, sprawi Wam radość.

Tytułowego pająka musisz poprowadzić przez królestwo rur i wilgoci. Po drodze warto zbierać rakiety, którymi opędzać się będziesz od wyposażonych w lasery os i innych owadów. Pozostaje się tylko cieszyć, że w naszej okolicy nie ma podobnie wyposażonych stworzeń. Cel rozgrywki? No właśnie, po jednym poziomie nie za bardzo można się w nim zorientować. Nie szkodzi, pozostaje warta akcja, dzięki której chociaż na chwilę zapomnisz o bożym świecie.

Pewnym dziwactwem gry jest sterowanie pająkiem. Gdy pełzasz po ścianach lub podłogach, wciśnięcie któregoś z przycisków kierunku powoduje, że pająk zaczyna poruszać się dokładnie we wskazanym kierunku. Oczywiste? Spróbuj zagrać, a przekonasz się, że przyzwyczajony jesteś raczej do innego sposobu sterowania. Ten w grze *Spider* jest naprawdę pająkowy...

Nie pękaj! Jeśli któraś gra Ci się zawiesi – bez nerwów! Zresetuj PlayStation i wgraj ją jeszcze raz. Nic się nie stało, prawda?

■ **Sterowanie**

↑ Ruch w górę
↓ Ruch w dół
← Ruch w lewo
→ Ruch w prawo

SELECT Wyjście
START Pauza

△ Nie użyty
□ Nie użyty
○ Atak
✕ Skok

L 1 Nie użyty
L 2 Nie użyty
R 1 Wybór broni
R 2 Nie użyty

■ **Pełne możliwości**

Pełna wersja gry to 24 poziomy podobne do tego z dema.

[1] Arachnofobicy mogą zapomnieć o tej grze. [2] To czerwone coś zabiera Ci jeden punkt energii. Jeszcze dwa i jesteś martwy.

Excalibur 2555AD

■ WYDAWCA: **Telstar**
■ GATUNEK: **Przygodówka 3D**
■ PROGRAM: **Playable demo**

W demie mamy cztery nieinteraktywne filmiki do obejrzenia.

Na koniec rolling demo gry *Excalibur*, dzięki któremu będziecie mogli docenić wspaniałą grafikę i wczuć się w występujące w grze zagadki. *Excalibur* oceniliśmy na 7. Demo składa się z czterech części – filmów. Nie możesz sterować bohaterem, ale możesz zapoznać się ze scenerią, wrogami i podpatrzeć, jak młody bohater rozwiązuje niektóre zagadki.

■ **Pełne możliwości**

Pełna wersja gry zostanie wzbogacona o nowe sposoby walki. Wśród nich znajdą się trzy różne ciosy mieczem oraz potężny kopniak.

■ **Dodatkowe informacje**

Zajrzyj na stronę 48. Znajdziesz tam PlayTest gry.

[1] Sporo tu przestrzeni. [2] Te dyndające kable są śmiertelnym zagrożeniem. [3] Uratuj go. [4] Kolejne odkrycie.

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
poligrafia wydawnictwo

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

PlayStation Magazyn

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

Cena det. z CD 19.99 zł

PC Gamer Po Polsku

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

Cena det. z CD 9.99 zł
Cena det. bez CD 3.75 zł

Gry Komputerowe

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

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.50 zł

Amiga Computer Studio

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

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 2.80 zł

Zabrakło!

Szaleństwo PlayStation

Po obniżce ceny PlayStation na całym świecie rozpętało się piekło. W wielu sklepach po prostu zabrakło konsol! Gwałtowna reakcja rynku na obniżkę ceny przeszła oczekiwania szefów SCEE. Detaliści twierdzą, że niska cena uczyni PlayStation naprawdę masową zabawką. Plany sprzedaży w Europie 2,4 miliona konsol w 1997 roku, które jeszcze miesiąc temu wydawały się odważne, teraz nikogo nie dziwią.

Wiecie już, że Japończycy mają fioła na punkcie konsol i gromadnie je wykupują, ale obniżka ceny PlayStation podziałała nawet na zimne ryby – anglików. Wystarczy napisać, że w ciągu jednego tygodnia — od 22. do 29. marca – w Wielkiej Brytanii sprzedano 50000 konsol Sony! Był to rekord od ostatniej Gwiazdki, najbliżsi konkurenci sprzedali w tym samym czasie cztery razy mniej swoich konsol.

A propos konkurencji, nasi koledzy z Anglii podrzucili nam kilka szczegółów na temat wejścia na rynek brytyjski konsoli Nintendo. Firma THE Games, odpowiedzialna za promocję N64, ogłosiła, że premiera tej konsoli była olbrzymim sukcesem i że żadna konsola w historii nie miała takiego powodzenia w chwili wejścia na rynek brytyjski. Fakt, w ciągu pierwszego tygodnia na wyspie sprzedano 20000 konsol N64, ale późniejsze wyniki są dosyć marne. I nie piszemy tego by znęcać się nad konkurencją. Prawda jest taka, że im większy ruch w interesie gier wideo, tym lepiej dla wszystkich zainteresowanych. Na zdrowej konkurencji korzystamy my — szarzy „zjadacze" gier. Czy gdyby firma Sony jako jedyna na świecie produkowała konsole do gier, bylibyśmy świadkami kolejnych obniżek ceny PlayStation i innych miłych niespodzianek? Śmiem wątpić.

W ostatnim tygodniu marca w Wielkiej Brytanii sprzedano 50 tysięcy konsol PlayStation.

Szum, jaki w Anglii wytworzył się okół premiery N64 i obniżki ceny PlayStation, zainteresował opinię publiczną, a przez to media. Ruchy dwóch rywali — Sony i Nintendo (zauważcie, że o Sedze jakoś się już nie wspomina...) są pilnie obserwowane i każdy sukces lub porażka zostaną odnotowane. Z pewnością wyjdzie to graczom na dobre.

Przyszłość PlayStation wydaje się pomyślna: zaplecze finansowe producenta, liczba współpracujących firm i długa lista zapowiedzi nowych gier. Firma Nintendo, aby bezpośrednio konkurować z Sony, musiałaby mocno obniżyć cenę N64 i kartridży.

Jeśli chodzi o gry...

Nie tylko konsole sprzedają się jak szalone — gry także. Według badań przeprowadzonych w Anglii wśród 400 najpopularniejszych firm specjalizujących się w grach, na PlayStation sprzedało się ponad 20 razy więcej gier niż na Saturna! Toż to przepaść!

Niewątpliwie spory udział w tak wspaniałych wynikach miała Platynowa Edycja. Wszystkie sześć klasycznych tytułów w jednej chwili znalazło się wśród najlepiej sprzedających się gier na PSX (rzuć okiem na brytyjski top 10). Oczywiście, w Wielkiej Brytanii Platynowej Edycji towarzyszyła ostra akcja reklamowa w prasie i telewizji. A u nas? No cóż...

Firma Psygnosis ogłosiła, że gra *F1* osiągnęła milion sprzedanych egzemplarzy w USA i Europie. Jeśli dodać do tego wyniki sprzedaży w Japonii, okazuje się, że *F1* kupiło ponad 1,5 miliona osób na całym świecie. W samej tylko Wielkiej Brytanii, gdzie mieści się kwatera główna Psygnosis, sprzedano 250 tysięcy kopii *F1*. Firma twierdzi, że od momentu premiery PlayStation w Europie sprzedała w Anglii ponad milion kopii swoich gier. Milion nakładu przekroczyła także gra *Crash Bandicoot*, szczegóły obok.

Jak dotąd, na całym świecie sprzedano 1,5 miliona kopii gry *F1*.

Crashowi stuknął milionik

Bandicoot rządzi!

Sprzedaż gry *Crash Bandicoot* przekroczyła milion kopii. W ten sposób gra dołączyła do elitarnego klubu megahitów na PlayStation i znalazła się wśród takich tytułów, jak *Tekken 2, Resident Evil, Final Fantasy VII* czy *F1*.

Crash nie stał się symbolem konsoli Sony, tak jak kiedyś *Sonic* i *Mario* na maszynkach Segi i Nintendo. Przynajmniej w Europie. W Japonii bowiem bohater gry otoczony jest kultem równym rzeczywistym postaciom show biznesu. Innym bohaterom gier na PlayStation trudno będzie dorównać mu popularnością.

Największe na to szanse ma Abe, bohater gry *Oddworld* (patrz strona 12). Spore szanse ma również Lara Croft, przez wielu postrzegana jako najbardziej wyrazisty charakter. Może to być też któryś z bohaterów serii *Tekken* lub *Toshinden*. Kto wie, może nawet urządzimy ranking...

Analogowy joypad

Nowość firmy Sony

Wiadomo już co nieco na temat nowego, analogowego joypada, który trafi do sklepów w drugiej połowie roku. Pad jest nieco większy i masywniejszy od standardowego. Dwa analogowe kontrolery zostały umieszczone poniżej przycisków Start i Select i mogą być z łatwością obsługiwane kciukami.

Największą niespodzianką jest jednak „force feedback" — system, dzięki któremu gracz będzie mógł bardziej wczuć się w grę. W środku urządzenia znajdować się będzie wibrujący element, przez co gracz będzie mógł poczuć ciosy zadawane przez przeciwnika. Pierwszą grą obsługującą ten system będzie *Tobal 2*. Gdy tylko otrzymamy egzemplarz joypada, zamieścimy jego opis.

Premier Manager '97

Mnóstwo statystyk

Pojechaliśmy do Madrytu, napiliśmy się San Miguel i pogadaliśmy z członkami Dynamic Software. Firma ta, pod skrzydłami Gremlina, tworzy właśnie grę *Premier Manager '97* i twardo twierdzi, iż będzie to najlepszy menedżer piłkarski wszechczasów. Po odpaleniu wersji beta naszym oczom ukazały się tony statystyk i tabelek – normalka dla każdego menedżera. O zawartości merytorycznej na razie trudno się wypowiadać, za krótko mieliśmy grę w rękach. Jedno urzekło nas od pierwszego wejrzenia: wspaniała grafika podczas meczu. Na dodatek całą rozgrywkę komentuje znany w Anglii Barry Davies. Już niebawem zrecenzujemy dla Was tę grę. Może okaże się pierwszym menedżerem na *PSX* wartym uwagi.

VORPAL

FIRMA WYSYŁKOWA

Skrytka Pocztowa 27 02-600 Warszawa 13
tel. (022) 48-81-32
email tsz@waw.pdi.net

DLACZEGO WARTO SKORZYSTAĆ Z USŁUG NASZEJ FIRMY ?

- Proponujemy najniższe ceny
- Udzielamy atrakcyjnych rabatów dla stałych klientów
- Działamy szybko
- Podane niżej ceny zawierają koszty wysyłki
- **Specjalizujemy się w sprzedaży Sony Playstation**

Oto fragment naszej oferty:

AREA 51 - 165,00 ZŁ
COMMAND & CONQUER - 195,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY 2 - 195,00 ZŁ
EXCALIBUR - 195,00 ZŁ
EXHUMED - 195,00 ZŁ
GRID RUN - 195,00 ZŁ
KING'S FIELD - 195,00 ZŁ
LEGACY OF KAIN - 195,00 ZŁ
MECHWARRIOR 2 - 195,00 ZŁ
REBEL ASSAULT II - 195,00 ZŁ
TWISTED METAL 2 - 195,00 ZŁ

ORAZ WIELE INNYCH ...

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY:

KONSOLE - 649,00 ZŁ
KARTY PAMIĘCI - OD 79,00 ZŁ
JOYPADY - OD 79 ZŁ
OKABLOWANIE - OD 79,00 ZŁ

Lara ma głos

Z krypty przed mikrofon

Po tym, jak *Tomb Raider* zawojował listy gierkowych przebojów, firma Eidos Interactive postanowiła poszaleć w branży muzycznej. Wszystkiemu winien jest menedżer grupy Spice Girls, Simon Fuller. Namówił on Larę Croft na wspólne (ze Spice Girls, nie z Fullerem :) zaśpiewanie piosenki. Utwór nosi nazwę Raiders i właśnie ukazał się na kompaktowym singlu. To nie koniec – każdy właściciel PlayStation będzie mógł odpalić znajdujący się na tym samym krążku teledysk do Raiders.

Kick Off '97

Anco chce podbić PlayStation

Firma Anco zasłynęła serią Kick Off na Amigę. Najnowsza część, *Kick Off '97*, ukazała się na PC i wywołała mieszane uczucia. Firma Anco wie, że aby grze powiodło się na rynku PlayStation, trzeba ją ulepszyć. Dlatego w wersji na PSX zawodnicy są animowani techniką motion capture, a jako modele posłużył nie byle kto – gwiazdy Arsenalu: Ian Wright, David Seaman i Patrik Vieira. Atmosfery rozgrywce doda komentator Jim Rosenthal. W *Kick Off '97* będziemy mogli zagrać jedną z 76 reprezentacji lub jednym z 250 europejskich klubów.

Japonia rządzi

Nowe tytuły

Po pierwsze, *Street Fighter 3* i *Darkstalkers 3* pojawiły się na automatach. Szkoda, że konwersja na PlayStation zapowiadana jest dopiero na przyszły rok.

Alundra to gra RPG z elementami zręcznościowymi. W Japonii zadebiutowała w kwietniu, niedługo zawita do Europy. Główny bohater gry odkrywa w sobie zdolności do przenikania w cudze sny, co przysparza mu sporych kłopotów.

Plany wydawnicze

Polscy dystrybutorzy ostrożnie zaczynają sprowadzać tytuły na PlayStation. Oto kilka pozycji.

- Firma IPS właśnie sprowadziła na rynek polski gry: *Independence Day, Battle Stations, Crusader* i *Command&Conquer*. Niestety, firma nie zamierza spolszczyć instrukcji do tych gier.
- Dzięki firmie Mirage możemy zakupić gry: *Deathtrap Dungeon, Swagman, F1, Black Water, Ninja* i *Test Drive Off Road*.

Aliens 4

Obcy znów atakują

Po wydaniu *Independence Day*, firma Fox Interactive zapowiada następną grę na podstawie filmu. Tym razem pierwowzorem będzie czwarta część Obcego, która ma trafić na ekrany tego lata. Sigourney Weaver powraca w roli Ripley, a towarzyszyć jej będzie między innymi Wynona Ryder. Zaraz, zaraz! W trzeciej części Ripley skacze do kadzi z płynnym metalem. Chyba nikt nie będzie nam wciskał, że wyszła z tego cało? Trzeba też dodać, że akcja filmu dzieje się 300 lat po zdarzeniach z trójki. Skąd więc tam Ripley? Okazuje się, że wykopano skądś próbkę jej kodu DNA i dokonano sklonowania. Dalej po staremu: strzelanina, skradanie się, penetrowanie statków kosmicznych... Gra zapowiadana jest na drugą połowę roku.

WCW vs The World

Nowe oblicze wrestlingu

Po raczej słabej grze *WWF-In The House*, firma TH-Q zamierza wydać nową grę dla miłośników wrestlingu. Będzie to *WCW vs The World*. Będzie można wybierać spośród sześćdziesięciu czołowych postaci wrestlingu: od uwielbianego Hulka Hogana, aż po Stinga (nie chodzi o piosenkarza). Każda postać dysponować ma ponad czterdziestoma ciosami. Dzięki takiemu podejściu grą mogą się zainteresować nie tylko fani wrestlingu, ale i miłośnicy bijatyk w ogóle.

Klamoty z gabloty

Gruby

Miałem ludziska troszkę ponarzekać na ceny PlayStation, a tutaj taka niespodzianka. Wreszcie ktoś wyjął rękę z nocnika i pomyślał, że konkurencja jednak nie wyginęła wraz z normalami... I stało się światło — Soniak kosztuje 6 stówek z kawałkiem. Swoją drogą Nintendo64 wkroczyła z taką siłą, że aż mi się parter zaczął zapadać. Teraz na Plajstację stać każdego ciecia, pracownika MPO, szefa agencji towarzyskiej, rozedrganą gospodynię domową (w przerwie między bengalskim serialem troszkę *Tekkena*, a co). Ludzie, czy musiało to nastąpić dopiero teraz, ile bym zaoszczędził. Dobrze, że wogóle nadeszła taka chwila, oj klawo by było, gdyby jeszcze jedna gra nie kosztowała 1/3 pensji mojego starszego. Za jakość trzeba jednak bulić. Muszę powiedzieć, że ładniutko się ruszyło i nikt nie ma prawa narzekać. Wszystkie starsze przeboje na PieCe już są na PSX (szkoda, że tak późno — przyp. RB). Wymienię tu choćby *Hexena, Dooma, Little Big Adventure, Command & Conquer*, zbliżają się wielkimi krokami inne wielkie tytuły. Swoją drogą, nic tylko mieć dzianą rodzinkę i wszystko gra. Nawet nie wiecie, jak to reperuje wątłe więzi małżeńskie. Sam byłem świadkiem, jak doszło do wielkiego porozumienia w wyniku gry w *Ridge Racera*. Nie wspomnę o połączeniu sił podczas rozgryzania *Tomb Raidera*, słowem Soniak łączy ludzi. Po co przykładowo niszczyć cenną porcelanę, jak można włączyć *Tekkena* i zagrać na dwóch. Wzajemne ekranowe obijanie jest znacznie bardziej korzystne i powinno być zalecane przez terapeutów oraz innych od głowy. Co tam jeszcze panie w polityce? Bym zapomniał jest także niespodzianka w postaci złotego pakietu (czy coś takiego), inaczej mówiąc chodzi o pakiet gierek po 99 zł. Stare gierki, ale mocne jak diabli. No bo kto nie ma w swojej biblioteczce *Tekkena, Ridge Racera* (według mnie lepszy od RRR), *WipeOuta*, no kto? No już się nie tłumaczcie, to jest dobra chwila na zmianę tej kompromitującej sytuacji. Co tam jeszcze na rynku softu? Klawo, że jakaś firma sprzedaje gierki używane po przystępnej cenie, wreszcie ktoś pomyślał, że nie wszyscy pochodzą w prostej linii od *Trumpa* czy innego tam dzianego twardziela. Tak przy okazji, piszcie do mnie na adres redakcji z dopiskiem Gruby. O czym? Nooooo o wszystkim, jakieś tak „kwiatki", może być o amatorce w firmach sprzedających giery. Przykładowo, potrzebowałem czegoś dla dziecka, a jakiś spec w firmie X polecił mi *Mortal Kombat Trilogy*, ale kształcące, co? Jak nic dzieciak wyrośnie na porządnego obywatela po takiej krwistej papce. Sorki za bałagan w tekście, następnym razem postaram się o jeszcze większy.

TOP 10 PL

1. *Total NBA 97*
2. *Little Big Adventure*
3. *Destruction Derby*
4. *FIFA 97*
5. *Jet Rider*
6. *Tekken*
7. *Crusader: No Remorse*
8. *Wipeout 2097*
9. *Excalibur*
10. *2extreme*

Lista najlepiej sprzedających się gier powstała na podstawie wyników sprzedaży firmy DMG.

TOP 10 UK

1. *Micro Machines 3*
2. *Ridge Racer*
3. *Tekken*
4. *Tomb Raider*
5. *Destruction Derby*
6. *Wipeout*
7. *Air Combat*
8. *Legacy Of Kain*
9. *FIA Formula 1*
10. *Cool Boarders*

Lista powstała na podstawie raportu Gallupa.

Konsole SONY Playstation

Oprogramowanie Osprzęt Akcesoria

Atrakcyjne Ceny Raty

Dla stałych klientów Karty Rabatowe

Europejskie Nowości TRZY dni od premiery

Przyjmujemy zapisy na tytuły premierowe

87-100 Toruń ul. J. Prejsa 5b/26

Tel./fax (0-56)645-6211, 659-9028

e-mail :hexasony@free.polbox.pl

SKRÓT

Tytuł: Heavy Gear
Gatunek: Walki robotów/strategia
Wydawca: Activision
Producent: Activision
Premiera: Późna jesień

W skrócie: Gra oparta jest na niekomputerowym systemie RPG. Wygląda podobnie do *Mechwarrior II*, ale z bogatszym arsenałem, systemem walki i sztuczną inteligencją.
Pierwsze wrażenia: Pomysł jest interesujący. Programiści pracują nad zamianą stylu rozgrywki z Mechowego „odszukaj i zniszcz" na walki pomiędzy samymi robotami.

Tytuł: Hexen 2
Gatunek: Jatka 3D
Wydawca: Activision
Producent: Raven
Premiera: Gwiazdka

W skrócie: Kontynuacja *Hexena* ze wzbogaconą grafiką i trudniejszymi do pokonania przeciwnikami. Brniesz przez cztery epizody strzelając i unikając wrogich pocisków.
Pierwsze wrażenia: Gra wygląda ślicznie, programiści starają się bardziej rozbudować wątek RPG.

Nazwa: Motor Mash
Gatunek: Wyścigi
Wydawca: Ocean
Producent: Merit Studios
Premiera: Jesień

W skrócie: Gra 3D w stylu *Wacky Races* osadzona w świecie kreskówek. Masa broni i dynamiczna akcja.
Pierwsze wrażenia: Już wygląda bardzo interesująco, zarówno pod względem grafiki jak i grywalności.

primal screen

W tym miesiącu na łamach PSM debiutuje cały asortyment dziwacznych postaci. Będzie też trochę sportu.

Oddworld: Abe's Oddysee

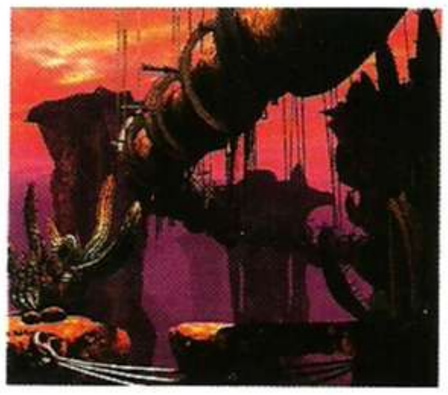
Dziwaczny z nazwy i z natury

[1] Abe to sympatyczna postać, na screenie wskakuje do innego świata. [2] A tu psotny bohater w radosnym sprincie. [3] Używając swych mocy psychicznych możesz sprawić, by inne stworzenia wykonywały różne dziwactwa. [4] Uciekaj! [5] Wspaniała grafika!

Gatunek: Platformowa
Wydawca: GT Interactive
Producent: Oddworld
Premiera: Lipiec

W skrócie: Pozycja ta łączy w sobie wiele odmiennych elementów z różnych rodzajów gier. Opowieść kręci się wokół osoby Abe'a, ślicznego dziwoląga pracującego w fabryce wyrobów mięsnych. Gdy ten dowiaduje się, że jego rasa prawdopodobnie stanie się kolejnym puszkowanym produktem spożywczym, naturalnie decyduje się na ucieczkę. Od tego momentu Ty będziesz kierował poczynaniami Abe'a w tej wspaniałej platformówce. Używając wielu przycisków joypada będziesz mógł na przykład porozmawiać z wieloma wplątanymi w akcję postaciami.

Pierwsze wrażenia: Gra brzmi i wygląda niesamowicie. Abe jest tak doskonale stworzoną postacią, że Sony może przy jego pomocy konkurować z Mario. Zagadki są bardzo ciekawe, a bogata interakcja dodaje grze wartości. Z połączenia Pandemonium z zagadkami i większą głębią powstanie prawdopodobnie hit na miarę pierwszej dziesiątki najlepszych gier 1997 roku na PlayStation.



Abe z łatwością przemieszcza się pomiędzy niezależnymi planami. Dodaje to grze trzeciego wymiaru.

Lunatik

Czysta rozrywka?

Gatunek: Strzelanina 3D
Wydawca: Pure Entertainment
Producent: Pure
Premiera: Gwiazdka

W skrócie: Futurystyczna strzelanka, w której latamy nad dachami drapaczy chmur miast ery kosmicznej. Jak twierdzi Pure — oszalałe tempo akcji. Tła wydają się być wzorowane na filmie *Blade Runner*, bardzo mroczne molochy.

3Pierwsze wrażenia: Mieszanka *Wipeout* i *Scramble* w świecie Łowcy Androidów. Efekty świetlne, wygląd miast i pojazdów są imponujące. Jeśli Pure dotrzyma swoich obietnic, gra ma szanse stać się hitem. O sterowaniu i rozgrywce jeszcze niewiele można powiedzieć, ale przez te dziewięć miesięcy do premiery *Lunatika* programiści z pewnością zdążą wszystko odpowiednio spreparować.

All-Star Soccer

Stara zabawna gra

Gatunek: Piłkarska
Wydawca: Eidos
Producent: Eidos
Premiera: Maj

W skrócie: *All-Star Soccer* to piłka nożna Frankensteinów. Stwórz swojego własnego zawodnika, by ten zmierzył się przeciwko śmiesznym drużynom typu Amsterdamskie Tamy. Prezentacja gry w stylu graffiti, odjazdowe komentarze i speciale to zabawne dodatki do gry.

Pierwsze wrażenia: Może brzmi to strasznie, ale *All-Star jest* karykaturą pozostałych symulatorów piłki nożnej. Wykonanie jest chyba adekwatne do braku pomysłów autorów. Dwoma zwracającymi na tę grę uwagę rzeczami są: możliwość gry w osiem osób naraz, a także zastosowanie technologii motion capture.

Agent Armstrong

Solidna platformówka

Gatunek: Platformówka
Wydawca: Virgin
Producent: King of the Jungle
Premiera: Kwiecień

W skrócie: Tradycyjna platformówka 2D ze strzelaniem i kilkoma chytrymi elementami 3D, zauważalnymi podczas chowaniu się za skrzyniami i innymi obiektami przed wrogiem.

Pierwsze wrażenia: Na pewno nie rzuci nas na kolana, jak *Tomb Raider*, ale na PlayStation jest tylko kilka takich gier, więc ten tytuł ma duże szanse na odniesienie sukcesu. Przebieg gry to klasyczne zbieranie przedmiotów i brnięcie przed siebie. Warto zwrócić uwagę na pastisze czarno-białych kreskówek młodszego pokolenia grafików.

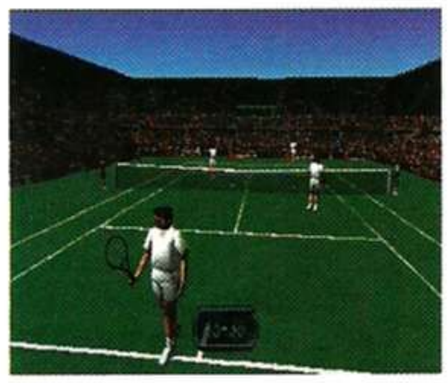
Actua Tennis

Nieoczekiwana zmiana piłki

Gatunek: Tenis ziemny
Wydawca: Gremlin
Producent: Gremlin
Premiera: Czerwiec

W skrócie: Najnowszą z serii Actua gier jest *Tennis*. Użyto standardowego engine Actua3D, z wiernym odtworzeniem wyglądu kortów i ruchów prawdziwych tenisistów (motion capture).

Pierwsze wrażenia: Tak jak *Golf* i *Soccer* wcześniej, tak i *Actua Tennis* wygląda znakomicie. Testem prawdy dla gry jest natomiast próba grywalności. Jednak w chwili obecnej nie możemy Wam jeszcze w pełni opisać *Tennisa*. Komentatora jeszcze nie ma, ale plotki głoszą o zamieszaniu w projekt Barry'ego Davisa. Czyżby autorzy *Actua Tennis* posunęli się tak daleko?



PRODUCENCI

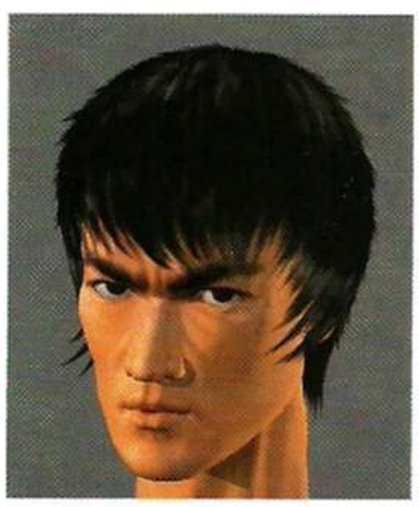
Najwięcej wieści w tym miesiącu pochodzi z firm Acclaim i Mindscape. Obie firmy prezentują bogatą liczbę premierowych tytułów.

Allied General firmy Mindscape jest grą strategiczną z okresu II Wojny Światowej, podobną w opracowaniu do *Panzer General*. Zawierająca trzy kampanie i autentyczne wyposażenie gra pojawi się lada moment. Zapowiadana na lato gra Necrodome jest typową grą wyścigową widzianą oczyma bohatera. Są to wyścigi ciężko uzbrojonych pojazdów, utrzymane w konwencji filmu *Mad Max*. Mindscape zapowiada także kontynuację swoich doskonałych wyścigów, *Supersonic Racers*. Gra *SR 2XS* ma pojawić się jesienią.

Ostateczną datę premiery gier *Bucaneer* i *War Wind* ustalono na Gwiazdkę. Pierwsza z gier przenosi nas do roku 1700 i polega na plądrowaniu pirackich statków, królujących na siedmiu morzach. Zadaniem gracza będzie niszczenie tajnych korsarskich baz oraz odnajdywanie niezliczonych skarbów. *War Wind* jest strategią z elementami Role-Playing. Zawiera masę scenariuszy oraz mnóstwo czarów do rzucania. Dodatkiem do tego wszystkiego jest wątek ekonomiczny, podobny do *Sim City*.

Tymczasem w Acclaim pojawiła się obszerna lista premier na PlayStation planowanych na ten rok. Poza *Turokiem, Psychic Force, Magic: The Gathering* i *Constructor* jest wiele tytułów budzących apetyt. *Fantastic Four* wyprodukowana przez Probe jest bijatyką dla czterech graczy, z wykonaniem opartym na systemie użytym w *Die Hard Trilogy*. Gra powinna być dostępna na jesieni. *Killing Time* wyjdzie w czerwcu. Ale na tytuł najbardziej odjazdowy — *Dead or Alive* — będziemy musieli czekać aż do końca roku. Gra wypuszczona już w Japonii przebiła sprzedaż *Virtua Fighter 3*. Po tej nowince prawie tak samo emocjonujące dla nas będzie pojawienie się *Bust-A-Move 3* w październiku. Po nieprzerwanej zabawie w *B-U-A 2* nie możemy doczekać się na kolejną dawkę łamigłówek.

Ostatnią informacją jest pojawienie się wersji beta gry *Syndicate Wars*. Oczekujemy już na płytkę, bądźcie pewni, że przygotujemy dla Was recenzję tego hitu i w dalszym ciągu będziemy uważnie śledzić kolejne premiery.



***Tekken 3* wydany w Europie będzie miał nieco inne postacie, niż w wersji japońskiej, więc nie zwracajcie uwagi na inne gazety, starające się jak najwcześniej zamieścić jego recenzję — opisują tylko wersję japońską.**

Wieści z JAPONII

Dziś kilka słów o nowych grach na automaty z Capcomu i Namco, których konwersje na PlayStation powstaną jeszcze w tym roku...

Przez cały luty w tokijskich sklepach nie było ani jednaj PlayStation. Według *Famitsu*, popularnego tygodnika o grach wideo, od 27 stycznia do 2 lutego (okres wydania *Final Fantasy VII*) sprzedało się w Japonii 138000 konsol PlayStation, a dla porównania 11000 Saturnów i 7000 N64. W następnym tygodniu sprzedano jeszcze 100000 PSX'ów.

Wróćmy do gier. **Reciproheat 5000** to nowe wyścigi z firmy Xing. Gracz mknie samolotami poprzez trójwymiarowy świat, napotykając ściany i inne przeszkody w czterech różnych sceneriach: góry, kanion, miasto i oczywiście połacie śnieżne. W odróżnieniu od wyścigów samochodowych możliwe jest zawrócenie i zebranie ominiętej premii. Są nimi przeważnie litery: D — zwolnienie, S – przyspieszenie i T — dodanie pięciu sekund do upływającego czasu. Jest to ciekawa gra, wymagająca niewiarygodnej zręczności.

Ciągnąca się długo seria z *Rockmanem* kontynuowana jest na PlayStation przez **Rockman Battle & Chase**. Najnowszy jej odcinek z Capcomu nie będzie jednak platformówką, a komicznymi kreskówkowymi wyścigami samochodzików, z udziałem znanych postaci z *Rockmana*. Ekran gry podzielony jest na trzy części, na jednej z nich znajduje się widok trasy zza kierownicy, na drugiej z lusterka. Trzecim kawałkiem jest mapa trasy z zaznaczoną pozycją pojazdu. Gracz może zbierać różne premie i ma unikać różnorakich przeszkód, takich jak gigantyczne grzyby, czy też gwoździe.

Luty był w Japonii miesiącem automatów do gier. Targi AOU odbyły się jak zwykle w Makuhari Messe na przedmieściach Tokio, a ostatnie dwa dni przeznaczone były dla publiczności, która mogła sobie pograć w najnowsze tytuły najwyższej jakości. Zwykle większość gier prezentowanych na targach trafia później w ciągu roku na konsole. A w przyszłym roku PlayStation może liczyć na wielkie zapasy tytułów z automatów.

Po lewej *Reciproheat 5000* firmy Xing, tuż pod spodem *Armadillo Racing* (tak, prowadzisz Armadillos), obok *Vampire Saviour* firmy Capcom i wreszcie tuż pod tekstem *Rockmann Battle & Chase*, wyścigi Capcomu z postaciami z *Rockmana*.

Namco pokazało długo oczekiwanego **Tekkena 3** i jego specjalną wersję dla rynków zagranicznych. Działa ona na automatach System 12 (nieznacznie rozszerzony System 11) i zawiera kilka innych, niż wersja japońska, postaci. Według Namco moc obliczeniowa „dwunastki" będzie o 50% większa niż Systemu 11, ale przez to konwersja napotka większe trudności.

Namco przedstawiło również **Pocket Racer**, wyścigi działające na miniautomatach do gier. Sprzęt taki jest często instalowany w witrynach sklepów przy pasażach handlowych. W tej grze można wybierać spośród trzech tras i kilku bardzo barwnych, zabawnych samochodów. Trasy są te same, co w *Ridge Racer*. **Armadillo Racing** natomiast to kolejne wyścigi, w których szranki stają zwierzęta. Gracz używa trackballa do sterowania zwierzakiem, ścigając się z czterema innymi graczami w połączonych kabinach na dwóch specjalnych trasach w Ameryce Południowej: sprint i wyścig z przeszkodami.

Capcom pozkazał też grę **Vampire Saviour**, która będzie dystrybuowana poza Japonią pod nazwą *Darkstalker Jedah's Damnation*. Naturalne było dla Capcomu, że po *Street Fighter 3* wydana zostanie też trzecia część *Vampire: Vampire Saviour*, gdzie znalazły się cztery nowe postacie: Jedah, który zdaje się być kluczowym bohaterem tej gry, Bullets, młódka walcząca ogniem i Q-Bee, cudowny człowiek-pszczoła. Jednak niektóre postacie „zaginęły", jak Phobos, Pairon i Donovan. Tła są wspaniałe, a skoro działa to na CPS II, konwersja powinna być względnie łatwa do wykonania. Wreszcie **Battle Cicuit** z Capcomu to zręcznościówka z przesuwem ekranu i czterema postaciami walczącymi równocześnie. Akcja rozgrywa się w cyberświecie, a jej bohaterami są oczywiście cyborgi. Powinno to stać się wspaniałym dodatkiem do PlayStation. Więcej za miesiąc!

***Battle Circuit* to zręcznościówka dla czterech graczy z Capcomu, a wyścigi *Pocket Racer* łączą trasy z *Ridge Racera* z zabawnymi wehikułami.**

Wieści z USA

W USA kontrowersje związane z wieścią o możliwym wycięciu „pikantnych" scen z *Final Fantasy VII*, mającej ukazać się jesienią.

Dla każdego posiadacza PlayStation w USA najważniejszą wieścią było *Final Fantasy VII*. Nawet gracze, których nie obchodzą zwykle punkty energii i ukryte przejścia, podskoczyli do góry. Powodem jest śliski temat cenzury. Firma Sony oświadczyła, że zamierza wyciąć z *FFVII* „pikantne" sceny rozgrywające się w domu publicznym.

Oczywiście sprowokowało to narodową obrazę, a Sony została zasypana stertą długich listów, internetowych petycji i kopii pierwszej poprawki do konstytucji (i bardzo dobrze – przyp. RB). Sony America fanatycznie dbająca o swój „cool image" starała się załagodzić kontrowersje. Jak? Po prostu wszystkiemu zaprzeczając, by zyskać aprobatę naiwnej amerykańskiej prasy.

Tymczasem jeden z pracowników Sony zdradził swoje pierwsze wrażenia z kontaktu z nowym joypadem posiadającym dwa analogowe manipulatory, który znalazł się w ubiegłym miesiącu w biurach firmy w Kalifornii. Stwierdził on, że zmiany w stosunku do poprzedniej wersji są niewielkie, ale godne uwagi. Po pierwsze, uchwyty są dłuższe i bardziej wyprofilowane. Umieszczenie manipulatorów analogowych określone zostało jako idealne — zmiana ze standardowej manetki ruchu na lewy analogowy manipulator wymaga jedynie nieznacznego ruchu kciuka. Przełącznik umożliwia zmianę trybu działania z analogowego na cyfrowy, więc manipulatora można używać jako kontrolera cyfrowego. Możliwe jest również korzystanie ze standardowej manetki jako cyfrowego kontrolera przy włączonym trybie analogowym.

Nowy joypad różni się jeszcze kolorem od obecnego, ale do produkcji trafi raczej w zwykłej, szarej obudowie. Premiera w USA prawdopodobnie we wrześniu

Kolejnym pytaniem cisnącym się na usta amerykańskich graczy jest to, czy *Parappa The Rappa* będzie wydany w USA, czy nie. Sony obawia się że oryginalna idea gry, która sprawdziła się w Japonii, nie przyciągnie graczy w Stanach. O samej grze wspomnieliśmy w poprzednim numerze. Podobno kolejnym wielkim tytułem, jaki przybędzie do Stanów z Japonii, będzie *Intelligent Qube*. Określane jest to jako coś pomiędzy *Tetrisem* a ping-pongiem.

Być może mizerna aktywność Sony, jeśli chodzi o produkcję gier w USA (poza sportowymi), osiągnie swój kres — ale dzięki firmie brytyjskiej. Psygnosis planuje stworzenie sieci developerów w Stanach i ma nadzieję dotrzeć do utalentowanych amerykańskich programistów, podobnie jak miało to miejsce w Europie.

W Stanach kontrowersje wokół *Final Fantasy VII* i *Parappa The Rappa*. *FFVII* będzie jednak ocenzurowane, a *Parappa* może się wcale nie ukazać.

Stany obiegła wieść, że Acclaim pracuje nad *Turokiem* w wersji dla PlayStation. Ta strzelanka 3D na N64 wyszła już w marcu, ale jej autorzy — Iguana — planują też wersję dla PSX. Będzie zawierała główne elementy z edycji dla N64, ale nie będzie całkiem ściągnięta.

TRST, firma zajmująca się badaniem rynku, daje Sony 34% udziału w nim dla PlayStation, za ostatnie trzy miesiące 1996 roku. Sony uważa to za dobry rezultat w czasach konfrontacji z Nintendo 64.

Deputowani w Arizonie uchwalili prawo zakazujące każdemu sprzedawcy uruchamiania nawet w sklepie gier wideo zawierających przemoc, które mogłyby być widziane przez dzieci. Do przemocy zaliczono krwawe sceny okaleczeń, ale nie bezkrwawe animowanki. Zakaz obowiązuje również sceny wydalania moczu i kału. Przypuszczalnie dobre posunięcie.

Gdy tylko Green Bay Packers wygrali Super-Bowl XXXI, Acclaim zatrudniła gwiazdę, quarterbacka Bretta Favre'a, do sygnowania swojego *NFL Q'back Club '98*.

Na koniec najlepiej sprzedające się gry na PSX w USA: *GameDay, Resident Evil, Tekken 2, Face Off* i *Crash Bandicoot*. Trzy z nich powstały w Stanach. I wierzcie lub nie, ale *Destruction Derby 2* sprzedało się o wiele lepiej niż *Wipeout XL*.

***Crash* i *Resident Evil* są najlepiej sprzedającymi się grami w USA razem z *Tekken 2*, *Face Off* i *GameDay*. Tymczasem *DD2* przewyższyło sprzedaż *Wipeout XL*, a *Turok* próbuje szczęścia na PlayStation.**

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

KONTAKT

Na początek wielkie dzięki za wszystkie wyrazy entuzjazmu i pochwały, jakimi nas zasypujecie.

- Zasypujecie nas też pretensjami, że w Waszym miejscu zamieszkania nie można dostać PSM. To nie nasza wina, kolportażem pism zajmuje się Ruch i firmy z nim konkurujące. My możemy jedynie drukować coraz więcej egzemplarzy, co też czynimy.
- Po informacji, że mamy jeszcze trochę numeru pierwszego PSM przyszła do nas fura zamówień i nie starczyło dla wszystkich. Nakład jedynki został niniejszym wyczerpany, numery zostały rozdzielone zgodnie z zapowiadaną zasadą – kto pierwszy, ten lepszy.
- Niedawno pisałem coś takiego w miesięczniku ACS, teraz muszę powtórzyć w PSM. Nie odpowiadamy za bzdury wypisywane w innych pismach. PSM ma ścisły kontakt z firmą Sony i z producentami gier na PSX, czyli informacje z pierwszej ręki. Jeśli jakaś inna gazetka zamieszcza nieprawdziwe plotki czy wyssane z palca banialuki, miejcie do nich pretensje i od nich żądajcie wyjaśnień. A na przyszłość ufajcie najbardziej wiarygodnemu pismu o PSX na świecie, czyli PSM.
- Niestety, nie odpisuję na listy w inny sposób niż w rubryce KONTAKT. Przy takim natłoku pracy po prostu nie miałbym czasu na korespondowanie z każdym z Was oddzielnie. Niecierpliwym polecam wysłanie do mnie e-maila (na te odpowiadam od ręki), ale jednocześnie zdaję sobie sprawę, że niewielu z Was ma dostęp do poczty elektronicznej.
- Do wszystkich dzwoniących i piszących do nas z prośbą o rozwiązanie do *Resident Evil*. Cierpliwości, rozwiązanie w najbliższym numerze.
- Wiadomość dla internautów: odezwał się do nas Wojciech Kocjan, który prowadzi stronę WWW z trikami na PlayStation. Każdy, kto ma dostęp do Internetu, może wpaść do Wojtka. Adres: http://free.polbox.pl/w/wkocjan
- Jeszcze jedno info: nie sprzedajemy gier i nie przesyłamy prospektów. Numery archiwalne i prenumeratę można zamówić WYŁĄCZNIE wpłacając odpowiednią sumę przekazem pocztowym. NIE PRZESYŁAMY NICZEGO ZA ZALICZENIEM.

W numerze 2/97 przeczytałem o konsoli PlayStation 2 i mam parę pytań. Czy będzie 64-bitowa, czy nadal 32-bitowa? Czy będzie wyposażona w czytnik DVD?

Na razie nic nie wiadomo. Można się jednak spodziewać, że nowa konsola będzie już 64-bitowa i że będzie wyposażona w szybszy czytnik (czy będzie to DVD, na razie nie wiadomo). O tym, że PSX 2 nie wejdzie do sprzedaży przez 2000 rokiem, wiesz już z numeru 3/97.

Czemu na konwersje gier (z NTSC na PAL) trzeba czekać czasami „wieki"?

Na 12 milionów konsol PlayStation sprzedanych na całym świecie tylko 2,6 miliona sztuk przypada na Europę. Dla Japonii czy Stanów nasz kontynent jest niewielkim rynkiem zbytu, stąd opieszałość firm zza oceanu do konwersji swoich gier na PAL. W drugą stronę jest natomiast odwrotnie: firmy brytyjskie, po wypuszczeniu wersji PAL, starają się jak najszybciej i jak najlepiej przekonwertować grę na NTSC, ponieważ tam leży KASA.

Obejrzałem dokładnie mój telewizor, instrukcję i nie wiem, czy gniazdo SCART w moim tv jest RGB, czy nie. Nie chcę wydawać kupy kasy na kabel RGB, póki nie będę miał pewności, że mi się przyda. Co robić?

Najprościej byłoby kupić kabel, przetestowac w domu i – jeśli telewizor go nie obsługuje – odnieść do sklepu i odebrać kasę. Ale nie ma tak dobrze – sklep ma obowiązek przyjąć reklamację tylko, gdy sprzedany towar jest wadliwy. A kabel jest okay, to Twój telewizor nie obsługuje sygnału RGB. Pozostaje albo umówić się ze sprzedawcą, że w razie czego oddasz kabel (a to bedzie BARDZO trudne), albo znaleźć użytkownika PlayStation, który ma już kabel RGB SCART, pożyczyć kabelek i przetestować zestaw w domu. Przy okazji może to być początek długiej przyjaźni...

W PSM 2/97 na stronie 22 umieściliście zdjęcie dwóch konsol. Jeśli się nie mylę, jedna z nich jest chyba mniejsza, a przycisk RESET znajduje się po prawej stronie. Co to za dziwadło i czym się różni od zwykłego PlayStation?

Owo „dziwadło" nie istnieje – jest to jeden z projektów wyglądu PlayStation powstałych w czasie narodzin naszej konsoli.

W notce o firmie Union przeczytałem, że za pomocą PlayStation można korzystać z Internetu. Poprawcie mnie, jeśli się mylę. Do buszowania po sieci potrzebny jest modem, a tej zabaweczki nie mają chyba seryjne modele PSX.

Nawet komputery nie mają wbudowanego modemu, ponieważ jest to oddzielne, niezależne urządzenie. Modem podłącza się do komputera za pomocą portu szeregowego, a takowy nasza konsola posiada (ma też port równoległy, komputerowcy wiedzą, o co chodzi). Tyle na dziś, do zobaczenia za miesiąc.

Rafał Belke

konkurs PSM i SONY POLSKA

W numerze 2/97 ogłosiliśmy konkurs. Każdy, kto przesłał kupon, uczestniczył w losowaniu nagród ufundowanych przez firmę *Sony Polska*. A oto zwycięzcy:

- *Konsolę Sony Playstation* otrzymuje Jakub Gawroński (Kielce).
- *Koszulki PlayStation* otrzymują: Daniel Barczewski (Toruń), Remigiusz Birecki (Gniezno), Piotr Jakóbiak (Warszawa), Oskar Jernas (Poznań), Krzysztof Kisiel (Warszawa), Łukasz Korsak (Ełk), Marcin Kowalak (Poznań), Marceli Rusnarczyk (Cyprzanów), Radosław Szostak (Gliwice) i Karolina Walczak (Poznań).
- *Torby PlayStation* otrzymują: Dariusz Centkowski (Janów Podlaski), Dariusz Czaja (Nowy Dwór Gdański), Dariusz Dudarewicz (Góra), Grzegorz Gryczka (Jalania Góra), Jacek Marszałek (Susz), Malwina Modzelewska (Łomża), Szymon Pukowiec (Mszana), Piotr Puterman (Warszawa) i Michał Siwczak (Poznań).

Gratulujemy!

W następnym numerze

Pogadamy z członkami teamu Lobotomy Software, twórcami *Exhumed*. Dowiecie się także, jak działa kontrola jakości w firmie Sony. Fenomen PlayStation dosięga nie tylko „szarych" graczy. W następnym numerze dowiecie się, w co lubi pograć na PSX lider grupy Massive Attack, 3D.

Poza tym oczywiście gry. Rzucimy okiem na przedpremierowe wersje: *Syndicate Wars*, Pro Pinball: *Time Shock, Independence Day, Oddworld* i inne. Przetestujemy dla Was gry: *ISS Pro, Total NBA'97, Soul Blade, Porsche Challenge, Speedster, Tokyo Highway Battle, Little Big Adventure, Trash It, Lost Wikings 2* i inne. W PlayGuide znajdziecie początek rozwiązania do *Resident Evil*.

Na krążku znajdą się dema gier: *Porsche Challenge, Riot, Monster Trucks, Excalibur* oraz *Total NBA'97*. Będzie też sfilmowany wywiad z twórcami *Porsche Challenge*. Szukajcie nas w kioskach od połowy czerwca!

Będziesz musiał stawić temu czoła, jeśli jesteś uzależniony od gier

Spójrzmy prawdzie w oczy, **każdy z nas** raz lub wielokrotnie w swym życiu wypowiadał nieśmiertelne zdanie: **„jeszcze tylko jeden raz"**. Lecz jak wielu z Was posunęło się dalej? Czy **kiedykolwiek pozwoliliście**, by granie **odbiło się na Waszej nauce**, pracy lub karierze? **Czy graliście kiedyś nonstop** przez siedem lub osiem godzin? I czy myśleliście kiedyś, że **gracie zbyt dużo**? Tak, my też to mieliśmy. **Hej, to nie jest problem**, z którym nie moglibyśmy sobie **poradzić**. Chyba...

„Są ludzie, których – moim zdaniem – można z całą odpowiedzialnością nazwać uzależnionymi od gier", twierdzi doktor. „Według naszych badań, pięć procent graczy jest przekonanych o swoim uzależnieniu"

Pod koniec transatlantyckiego lotu kierownik firmy produkującej oprogramowanie oglądał przez okno słynne drapacze chmur na Manhattanie. Wtedy mimowolnie zaczął wyobrażać sobie kształty, które musiałyby spaść z nieba, by wypełnić luki między budynkami. Grał on przez pięć godzin bez przerwy w *Tetrisa*. Był uzależniony.

Tetris jest zadziwiająco prostą grą, która pojawiła się w wielu wydaniach, lecz najlepiej pasuje do niewyszukanego technicznie środowiska tworzonego przez Nintendo Gameboya. Jak wszyscy z pewnością wiecie, gra opiera się na pomyśle obracania i kierowania opadających klocków, tak by osiadając na dnie ekranu tworzyły poziome linie „cegieł" w „murze". Każda utworzona linia natychmiast znika. Celem gry jest niedopuszczenie do tego, by mur osiągnął górną krawędź ekranu.

Tetris sprzedał się do tej pory w liczbie 40 milionów i ten niesamowity sukces nie jest z pewnością zasługą prostej grafiki, fikuśnej muzyki, postaci (nie ma w niej żadnych) lub scenariusza (brak takowego), lecz tego że jest ona uzależniająca. Tylko ci, którzy w nią grali, wiedzą, jaki może mieć wpływ na Wasze życie.

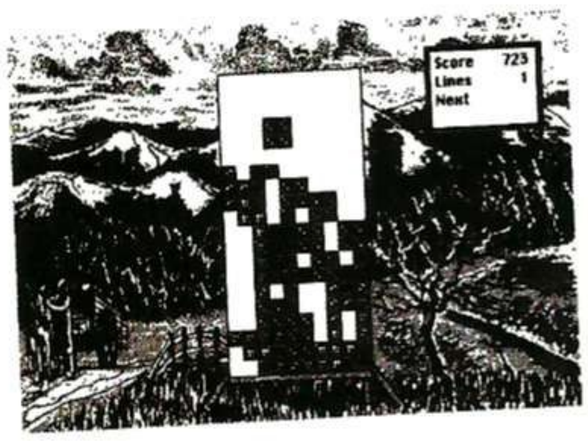
UZALEŻNIENIE

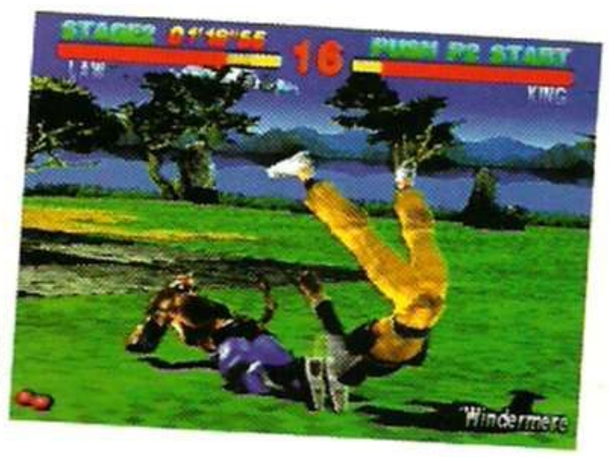
Kiedy słyszymy to słowo, przychodzą nam na myśl same negatywne skojarzenia, w stylu zdesperowanych, zniszczonych alkoholików i bardzo, bardzo grubych ludzi opychających się wielkimi batonikami Mars.

Żaden z producentów gier nie przyzna się, że jego celem jest uzależnienie gracza od ich towaru. Nie będą jednak szczęśliwi (lub im się to nie opłaci), jeśli gracze będą mogli odejść od ich najnowszej gry po pięciu minutach, bez nieznośnego uczucia niedosytu na myśl, że nie zagrają w nią nigdy więcej.

Dr Mark Griffiths, psycholog z uniwersytetu w Leicester, przez kilka lat badał wpływ gier wideo na zachowanie ludzi i wierzy, że – mimo iż uzależnienie od grania jest jak dotąd zjawiskiem marginalnym – jest to wciąż ogromnym problemem dla cierpiących na nie.

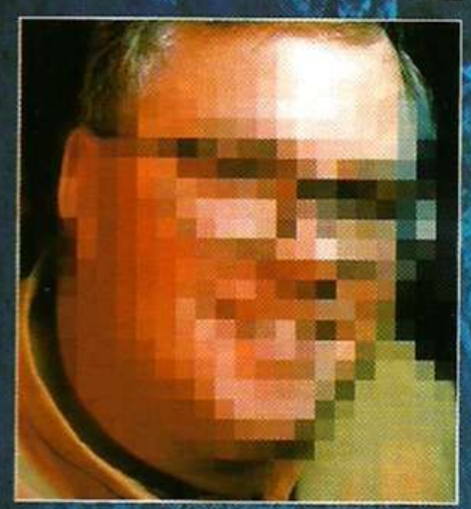
Doktor Griffiths podaje przykłady, kiedy to uzależnieni kradli – by kupić cartridże, nie chodzili do pracy lub szkoły – by grać – i ogólnie zaniedbywali wszystkie dziedziny życia, które większość ludzi uznaje za ważne – rodzinę, karierę,





Jeśli chodzi o uzależnienie, nic nie bierze tak jak *Tetris*. Za pierwszym razem zdaje się być zbyt prosty, lecz potem gdy się wciągniesz, tym bardziej chcesz spróbować jeszcze raz i pobić swój najlepszy wynik. Posiadacze PlayStation także doświadczają uzależniania, zwykle od takich gier jak *Tekken*.

PRZYPADEK 1



Nie wiem, czy byłem uzależniony od *Tetrisa*, lecz z pewnością poświęcałem jej piekielnie dużo czasu kilka lat temu. Ostatecznie zaczęło to negatywnie wpływać na inne dziedziny mojego życia i było – moim zdaniem – poważnym problemem. Budziłem się rano, a mój GameBoy był tuż obok łóżka. Zawsze grałem odrobinę za długo, tak że musiałem potem bardzo się spieszyć, by zdążyć na autobus do college'u. W czasie drogi oczywiście znów grałem w *Tetrisa*.

Na uczelni grałem dopóki wykładowca nie wszedł do sali. W czasie przerw, okienek i podczas lunchu prawie zawsze grałem zamiast robić coś pożytecznego lub przebywać ze znajomymi.

Kiedy byłem w domu, grałem dalej. Czasem próbowałem to robić przed telewizorem, ale stwierdziłem że nie mogę się skoncentrować na obu ekranach jednocześnie, więc zamiast wyłączyć Tetrisa, szedłem do mojego pokoju, by grać „należycie". Odkładałem go jedynie wtedy, gdy byłem zbyt zmęczony by kontynuować. Oczywiście był tuż obok łóżka, kiedy wstawałem.

Tak naprawdę nie wiem, w jaki sposób przestałem. Nie było żadnego odwyku czy czegoś takiego i na pewno nie mogę powiedzieć, że przestałem grać, bo nad tym zapanowałem. Myślę, że udało mi się to zrobić całkiem szybko. Nie sądzę, bym mógł osiągnąć jakieś większe postępy w ciągu ostatnich miesięcy, lecz nie przestałem grać. Obecnie uważam, że po prostu się nią znudziłem. Tylko że to „znudzenie" zajęło mi 18 miesięcy więcej niż normalnej osobie.

Ciągle gram w gry wideo, czasem przez trzy, cztery godziny bez przerwy, a taka gra jak *Tekken 2* wciąga mnie na kilka tygodni. Lecz nigdy już nie czułem, że wpadłem w takie uzależnienie, jak w przypadku *Tetrisa*.

PlayStation
– świat wirtualnej przygody!

SONY

Sony zaprezentowało PlayStation we wrześniu 1995 roku. Od tamtej pory sprzedano już ponad dziesięć milionów egzemplarzy tych stacji na całym świecie.

O tak wielkim sukcesie zadecydowały:

- rewelacyjna trójwymiarowa grafika;
- oszałamiająca szybkość systemu (praktycznie wszysko dzieje się w czasie rzeczywistym!);
- krystalicznie czysty dźwięk (jakość odtwarzacza CD!).

Dołącz do najlepszych!!!

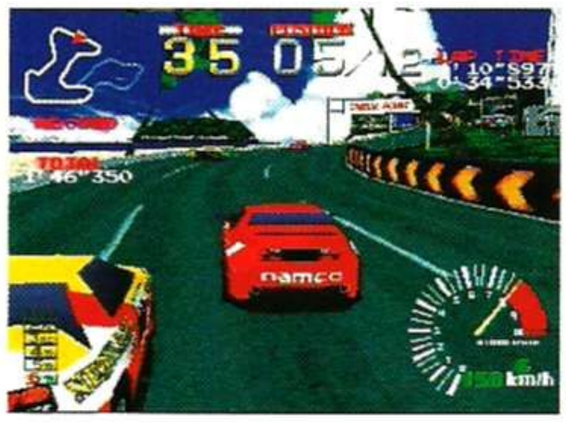
PlayStation

TORNADO

A U T O R Y Z O W A N Y D Y S T R Y B U T O R

http://www.tornado.com.pl e-mail: tornado@tornado.com.pl

CENTRALA WARSZAWA:	ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) **651-24-01**, 41-00-56, 40-21-71
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ:	ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ODDZIAŁ GDAŃSK:	ul. Jana Uphagena 27, 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel/fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ODDZIAŁ KATOWICE:	ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-44-46, 58-62-59
ODDZIAŁ KRAKÓW:	ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ ŁÓDŹ:	ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82, tel. 36-20-14, 36-20-73
ODDZIAŁ POZNAŃ:	ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 47-72-93
ODDZIAŁ SZCZECIN:	ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
ODDZIAŁ WROCŁAW:	Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42



***Ridge Racer* to gra, która uzależniła wielu nowych posiadaczy PlayStation. Wystarczająco prosta trasa, zmuszająca Cię do ciągłych prób poprawienia swych wyników. W przypadku *Tomb Raidera* czynnikiem uzależniającym jest po prostu chęć zobaczenia, co stanie się za chwilę oraz pragnienie skończenia gry.**

zdrowie itp. „Są ludzie, których — moim zdaniem — można z całą odpowiedzialnością nazwać uzależnionymi od gier", twierdzi doktor. „Według naszych badań, pięć procent graczy gra przez 30 godzin w tygodniu i czują się uzależnieni. Oznaczałoby to, że co dwudziesty gracz jest uzależniony. Są to oczywiście zawyżone dane i kryteria powinny być jeszcze raz opracowane, lecz ciągle pokazują, że istnieje problem, który powinien zostać potraktowany poważnie, a nie trywializowany. Niezależnie od tego, czy ludzie ci są uzależnieni w sensie klinicznym, czy nie, to te 30 godzin tygodniowo powinno być brane pod uwagę przez wszystkich zainteresowanych zdrowym rozwojem społecznym i edukacyjnym.

U tych pięciu procent graczy średnia długość ciągłego grania wynosi około czterech godzin — a potrafią oni robić to nonstop i przez 8-10 godzin.

To męska sprawa

Nie będzie to żadną niespodzianką, gdy powiemy, że wśród tej małej, lecz będącej w poważnych kłopotach, grupy znajdują się prawie wyłącznie mężczyźni. Wygląda na to, że gry wideo nie uzależniają kobiet. „Jest to w większości efektem ogólnej natury gier wideo", wyjaśnia Griffiths. „Są one prawie zawsze projektowane przez i dla mężczyzn, a także w społeczeństwie kobiety nie są tak respektowane i nagradzane za granie. To męskie zajęcie."

Obok zaburzeń behawioralnych ostremu uzależnieniu mogą także towarzyszyć objawy somatyczne. Uzależnieni skarżą się na bóle nadgarstków, szyi i łokci, tenosynosis (syndrom ciągłego zmęczenia), a nawet enuresis — bezwolne oddawanie moczu, powodowane przez to, iż gracze nie pozwalają sobie na przerwanie gry nawet by pójść do toalety.

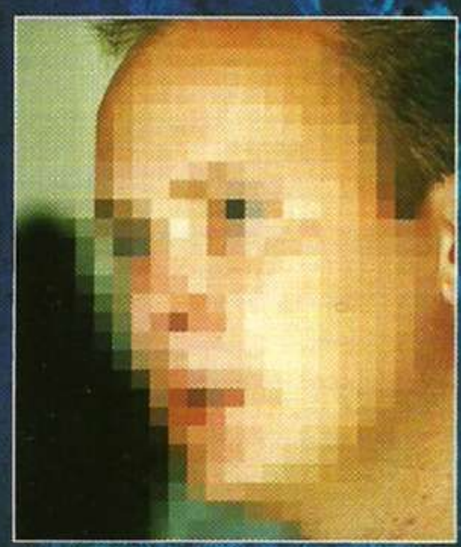
Ciekawe jest stwierdzenie dr Griffitha, iż nie ma określonego typu gry, która uzależnia. Niektórzy mogą spędzać wiele czasu na skomplikowanych grach decyzyjnych, jak *Sim City*, a inni nad najprostszą układanką czy strzelaniną.

Sztuczki handlowe

Trzeba jednak zdać sobie sprawę, że istnieją pewne triki i techniki, które producenci stosują, by podtrzymywać zainteresowanie graczy. Każdy fragment akcji jest utrzymany w ten sposób od samego początku. Na przykład w *Tetrisie* nowy kocek pojawia się u góry natychmiast, gdy poprzedni znajdzie się na dnie. W platformówkach zawsze na ekranie jest przeszkoda lub przeciwnik, nawet jeśli jest to jedynie pudełko do przeskoczenia. Dobra gra nie pozostawia miejsca na zastanawianie się. A większość zadań jest stosunkowo prosta: przeskoczyć z platformy na platformę, wystrzelać dogodnie zgrupowany oddział obcych, zebrać kilka strategicznie rozmieszczonych dopałek itp. Oznacza to, że w każdej chwili robimy coś właściwie i jesteśmy za to nagradzani poprzez posuwanie się dalej. Griffiths: „są to małe psychologiczne haczyki,

Doktor Griffiths podaje przykłady, kiedy to uzależnieni kradli by kupić cartridże, nie chodzili do pracy lub szkoły by grać

PRZYPADEK 2



Pierwszą grą, jaką dostałem razem z PlayStation, był *Ridge Racer*. Kiedy podłączyłem wszystkie kable i uruchomiłem konsolę była 20:30 i postanowiłem pograć do 10. Tak się wciągnąłem, że była północ, kiedy po raz pierwszy spojrzałem na zegarek. W tym momencie gra kompletnie mną zawładnęła, więc postanowiłem kontynuować jeszcze przez godzinę. W końcu pierwsza w nocy nie jest zbyt późną porą, by się kłaść, nawet jeśli następnego dnia ma się na 8:30 do pracy.

Ostatecznie położyłem się do łóżka o czwartej rano, lecz nawet wtedy nie mogłem zasnąć. To zabrzmi głupio, ale w głowie wciąż kontynuowałem wyścig. Nie mogłem się tego pozbyć. Usnąłem gdzieś koło piątej, więc spałem jedynie dwie i pół godziny, zanim zadzwonił budzik. Ciekawe, że mimo iż czułem się rozbity, byłem z siebie bardzo zadowolony. Opowiadałem kilku znajomym w pracy jak fantastyczna jest PlayStation i *Ridge Racer*, a kiedy wróciłem do domu, natychmiast załadowałem grę. Tym razem grałem przez pięć godzin — od siódmej do północy. Potem byłem zbyt zmęczony, by kontynuować.

Ilość czasu, jaką spędzałem wieczorami na graniu, zmniejszała się, lecz nawet po kilku miesiącach wciąż było to parę godzin. Obecnie gram jedynie godzinę lub dwie, więcej tylko kiedy mam jakąś nową grę, ale taki początkowy entuzjazm trwa około tygodnia — ostatnio było tak z *Tomb Raiderem*.

Wciąż jestem wielkim fanem gier wideo i jestem szczęśliwy, spędzając sześć lub siedem godzin z PlayStation każdego tygodnia. Ale to nie czyni mnie uzależnionym pod żadnym względem, choć widzę, że można się takim stać. To łatwe po prostu zatracić się w grach.

POTĘGA WYBORU - my mamy wszystko!

Pad z kompletu PlayStation

PlayStation - *649 zł*

Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda chinch lub euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.
Zamawiając konsole wysyłkowo z dodatkowym padem w cenie 79 zł płacisz za komplet tylko 689 zł. Oszczędzasz na zakupie 39 zł.
Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki !
Aby zamówić Play Station wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

W ZESTAWIE ZAWSZE TANIEJ !

Memory Card Plus

Program Pad

PlayStation Pack I - *798 zł*

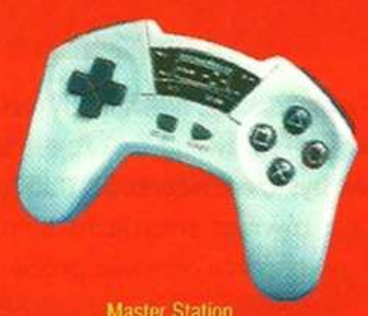
Zestaw: konsola + gra do wyboru: Primal Range, Assault Rigs, Galaxian 3

PlayStation Pack II - 818 zł

Zestaw: konsola + gra do wyboru: The Hunt, Project X2, Descent, Return Fire

Polecamy akcesoria do PlayStation

Super Pad - standardowy, taki jak w komplecie z konsolą 79 zł
Program Pad - programowany, super-przezroczysty ! 149 zł
Joystick Arcade - tradycyjny joystick drążkowy, idealny do wszelkich bijatyk 199 zł
Memory Card - karta do zapiusów stanów gier, 15 bloków 89 zł
Memory Card Plus - karta o 8-krotnie większej pojemności 179 zł
Control Station - najtańszy, standardowy pad do PlayStation - 59 zł
Master Station - pad wielofunkcyjny z wyświetlaczem LED 79 zł
PS Flight Force - analogowy zestaw lotniczy, rewelacja 299 zł
Predator - pistolet do PlayStation i Saturna. Nowa cena ! 159 zł
EuroScart Kabel - lepsza jakość obrazu z Twojego PlayStation 79zł
Link Kabel - łączy ze sobą dwie konsole 79 zł
Extension Kabel - przedłużacz do pada i joysticka 39 zł
Akcesoria do PlayStation, Saturna, Nintendo 64
Torba LOGIC3 - torba do konsol i oprogramowania 149 zł
Auto CD Cleaner - rewelacyjne urządzenie do czyszczenia płyt CD 69 zł
CD Game Cleaner - uniwersalny zestaw czyszczący 95 zł



Master Station

SegaSaturn Game Pack - *949 zł* z dwoma doskonałymi grami wybranymi z listy: Sega Rally, World Wide Soccer 97, Virtual ON, Tunel B1, Doom.

32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.
Zamawiając konsole wysyłkowo z dodatkowym padem w cenie 69 zł płacisz za komplet tylko 979 zł.
Oszczędzasz na zakupie 157 zł. + koszty wysyłki
Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki !
Aby zamówić Segę Saturn wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze
Koszt Sega Saturn* z kartą pamięci przy zakupie wysyłkowym jedynie 482 zł

Game Shark

W ZESTAWIE ZAWSZE TANIEJ !

SegaSaturn Pack I - *818 zł*

Zestaw: Konsola + gra do wyboru: Primal Range, Lemmings 3D

SegaSaturn Pack II - *868 zł*

Zestaw: Konsola + gra do wyboru: Battle Monster, Ghan War, Pro Pinball

Polecamy akcesoria do SegaSaturn:

Super Pad 8 - standardowy, taki jak w komplecie z konsolą 74 zł
Eclipse Pad - wielofunkcyjny, programowany z wyświetlaczem LED 99 zł
Eclipse Stick - tradycyjny joystick drążkowy, idealne do wszelkich bijatyk 149 zł
Memory Card Plus - Karta do zapisów stanów gier, 8 M bitów 139 zł
Game Shark - kody i ułatwienia do gier + karta pamięci 199 zł
Terminator Pad - najtańszy, standardowy pad do Saturna 64 zł
Voyager Pad - pad wielofunkcyjny z regulowanym auto-fire 69 zł
Explorer Pad - kształtem przypomina pad do PlayStation 74 zł
Starter Kit - Super Pad 8 + CD Cleaner + torba + niespodzianka 139 zł

NINTENDO 64 - *749 zł.*

NOWOŚĆ na rynku polskim ! Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.
Dostępne oprogramowanie:
Super Mario 64 PAL 199 zł
Pilot Wings 64 PAL 223 zł
Wave Racer PAL 199zł
Star Wars PAL 289 zł
Turok PAL 339 zł
Killer Instinct Gold 279 zł
Fifa 64 337 zł
Więcej informacji pod numerem telefonu **0-55 33-59-44**

Memory Card Plus

Voyager Pad

* - konsola bez oprogramowania chwilowo niedostępna

Wybrane tytuły na Saturna:
Alien Trilogy
Athlete Kings
Amok
Bedlam
Command and Conquer
Daytona Champion Edit
Dark Savior
Die Hard Arcade
Die Hard Trilogy
Dragonheart
Earthworm Jim 2
Exhumed
Fighting Vipers
Loaded
NBA Live 97
NBA Jam Extreme
Need for Speed
Nights
Nights + Controller
Nights Warriors
Panzer Dragon 2
Sonic 3D Flickys Island
Soviet Strike
Street Fighter Alpha
Street Fighter Alpha 2
Syndicate Wars
Tomb Raider
Ultimate Mortal Combat
Virtua Cop 2
Virtua Cop 2 + Revolver
Virtua Fighter 2
Virtua On
World Wide Soccer 97
WWF In Your Home

Oferta miesiąca na Sega Saturn :

programy w cenie 129 zł
Daytona USA
Virtual Racing
Hi Octan
Primal Range

programy w cenie 149 zł
Digital Pinball
Lemmings 3D
Off World Interceptor
ShockWave Assault

programy w cenie 159 zł
Black Fire
Battle Monster
In the Hunt
StarFighter 3000
Pro Pinball

programy w cenie 169 zł
Ghan War
Gun Griffon
HigWay 2000
Olympic Soccer
WWF

programy w cenie 179 zł
Blame Machine Head
Doom
Sega Rally
Skeleton Warriors
Street Racer
Tunnel B1
Virtua Fighter Kids

Już mamy:
Area 51
Spot Goes Hollywood
Crazy Ivan
Manx TT
Mr. Bones
Fighters Mega Mix
Crusader: No Remorse
NHL 97
FIFA 97
NBA Live 97
The Crow
Bug Too

Wybrane tytuły Sony PlayStation:
Adidas Power Soccer
A IV
Black Dawn
Blanzing Dragons
Blast Chamber
Broken Sword
Cheesy
Chronicles of the Sword
Cool Boarders
Command and Conquer
Contra: Legacy of War
Crusader: No Remorse
Cyberia
Dark Stalkers
Dark Forces
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy + Predator
Disruptor
Epidemic
Excalibur
FIFA 97
Formula 1
Fire and Klaw
Hexen
Impact Racing
International Superstar Soccer
Legacy of Kain
Little Big Adventure
Lomax
Lost Vicking 2
Mortal Kombat Trilogy
NBA in the Zone 2
NBA Jam Extreme
NHL 97
Open Golf
Player Manager
Project X2
Rabel Assault
Raven Project
Re Loaded
Return Fire
Raging Skies + PS Flight Force
Samuray
Shout Down
Sim City 2000
Syndicate Wars
Soviet Strike
Star Gladiator
Street Fighter Alpha 2
Street Racer
Time Commando
Titan Wars
Tomb Raider
Tobal no 1
Tunnel B1
WipEout 2097
Wing Commander 3
WWF in Your House

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 139 zł
Assault Rigs
Primal Range
NBA Jam T.E

programy w cenie 149 zł
Kreak the Blood
Galaxian 3
Williams Arcade Hits

programy w cenie 159 zł
Viewpoint
Magic Carpet
Johny Bazookatone
Descent

programy w cenie 169 zł
Aquanauts Holidays
In the Hunt
NBA in the Zone
Raging Skies

programy w cenie 179 zł
Cosper
Cyberia
Top Gun
Olympic Soccer

programy w cenie 189 zł
Iron and Blood
Lomax
Open Golf
Pandemonium
Resident Evil
Project Overkill
Track and Field

Już mamy:
Soul Blade
Porsche Challange
Soccer 97
Riot
Kings of Fighters 95
Machwarrior 2
Area 51
Epidemic
The Crow
Exumed
Actua Soccer Club Edition
Tempest X

Zapowiedzi na PlayStation
Crypt Killer
Castelvania
Need for Speed 2
Rage Racer
Psychic Force
Road Rage
Test Drive off Road
Wreckim Crew
i wiele innych, dzwoń po informacje

Tel. 0-55 33 59 44

Największy importer konsol nowej generacji w Polsce

Hurt: Tel. 0-55 33 61 36 Detal: Tel. 0-55 33-59-44
Fax/sekretarka 0-55 33 93 65
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
Internet: http://www.lanser.com.pl

LANSER

Uzależnieni skarżą się na bóle nadgarstków, szyi i łokci, tenosynosis (syndrom ciągłego zmęczenia), a nawet enuresis – bezwolne oddawanie moczu, powodowane przez to, iż gracze nie pozwalają sobie na przerwanie gry nawet by pójść do toalety

które – dostarczając niewielkich wzlotów i upadków – sprawiają, że czujesz się, jak byś szedł naprzód." Budzą w nas również entuzjazm, by nawet po porażce ponowić próbę. To wyzwanie stanowi o sukcesie bądź porażce każdej gry.

System punktowania jest kluczem do przykucia gracza do gry. Cały pomysł mierzenia naszych wyników jest podstawą własności uzależniających; przynosi najbardziej typowy powód do rozpoczęcia kolejnej rozgrywki – chęć pobicia poprzedniego lub najlepszego dotychczas wyniku. Griffiths wierzy jednakże, że nie tylko to sprawia, że ludzie grają dalej: „wyniki bardzo zbliżone do rekordu są również ważne.

Gry są tak konstruowane, że jeśli już raz osiągniesz pewien poziom, łatwo jest zbliżyć się do niego ponownie. Uczysz się skrótów, sztuczek, tak że za każdym razem dochodzisz do naprawdę ekscytującego momentu – momentu, kiedy przyspiesza puls i rośnie poziom adrenaliny. Nawet jeśli nie dasz rady pobić swojego rekordu, to i tak było to wspaniałe doświadczenie warte powtórzenia."

Adwokat Diabła

Z powodu swej pozycji na czele badań nad psychologicznymi efektami gier wideo, Griffiths jest regularnie proszony o wypowiedzi w sprawie tego fenomenu w programach telewizyjnych, audycjach radiowych i na łamach gazet.

W większości przypadków, jak twierdzi, szukają oni kogoś, kto potępi gry wideo jako bezsensowną stratę czasu i pieniędzy. Griffiths nie nadaje się do tego. Sam jest zapalonym graczem, jest świadom pożytecznego wpływu konsoli, takich jak PlayStation, i nigdy nie domagałby się zakazania tej rozrywki. Zamiast tego jest za wprowadzeniem ograniczeń wiekowych (jak w filmach) na pudełkach od gier i zwiększenia zamieszczonych na nich informacji, które pozwalałyby rodzicom i kupującym podejmować trafniejsze decyzje.

Zwraca również uwagę na to, że w niektórych sytuacjach gry są używane do bardzo szczytnych celów. Są formą terapii na szpitalnych oddziałach dziecięcych. Mali pacjenci cieszą się, że mogą pograć, co łagodzi ich strach przed szpitalem, czekającą ich operacją czy rozłąką z rodzicami. W USA granie jest polecane jako „czynność rozpraszająca", zmiejszająca zapotrzebowanie na leki przeciwbólowe stosowane przy np. chemioterapii. Granie może też mieć pozytywne skutki jako ćwiczenie rehabilitacyjne (np. po złamaniu nadgarstka).

Jednak zdaniem Griffithsa główną ko-

ZDEFINIUJMY POJĘCIA

Pięć, sześć lat temu wydawcy gier bez oporów opisywali swe gry jako „uzależniające". Była nawet firma nazywająca się podobnie. Przez większość ludzi z tej branży bycie uzależnionym od gier uznawane było za Dobrą Rzecz. W momencie pojawienia się konsoli SNES i Mega Drive na początku lat 90., gry wideo po raz pierwszy trafiły do prasy codziennej.

Obok opisów najnowszych gier z serii Sonic czy Mario, redaktorzy prasy szmatławej (czytaj: codziennej) bardzo chcieli wywołać aferę, związaną z grami wideo. Jednym ze sposobów, których użyli, było w miarę regularne publikowanie przerażających artykułów o „koszmarnym świecie śmietniska gier wideo" lub czegoś w tym stylu. Uzależnienie stało się wspaniałym haczykiem, a wydawcy gier byli czasem stawiani w jednym szeregu z handlarzami narkotyków na prasowej liście brytyjskich wrogów publicznych.

Wtedy producenci przestali używać słowa „uzależniająca". Zamiast tego gry stały się grywalne lub miodne. W tej lingwistycznej sztuczce kryje się główna zasada: gry muszą w jakiś sposób przyciągać gracza. Nie mogą być łatwe do porzucenia i zapomnienia. Jeśli takie są – są złymi grami.

By pomóc odróżnić zdrowe zainteresowanie gracza od niezdrowej obsesji, Griffiths przygotował sześciopunktową definicję uzależnienia. Na podstawie listy obok możecie stwierdzić, czy znajdujecie się na drodze do uzależnienia od gier.

1. Obecność
Granie jest najważniejszą rzeczą w życiu „pacjenta". Nawet jeśli tego nie robi, ciągle o tym myśli.

2. Zmiany nastroju
Pacjent gra, by się ekscytować, pobudzić lub odwrotnie – zrelaksować i wyciszyć. Często granie może być stosowane w różnych chwilach do wywołania różnych reakcji. Podobnie robi palacz nikotyny, który pali rano, by się rozbudzić, a wieczorem, by się uspokoić.

3. Tolerancja
Pacjent potrzebuje więcej i więcej grania, by osiągnąć ten sam poziom zadowolenia.

4. Efekty odstawienia
Występują fizyczne i psychologiczne reperkusje zaprzestania grania.

5. Konflikt
Granie spycha na drugi plan inne dziedziny życia – społeczne i zawodowe.

6. Nawrót
Jeśli osoba powróci do owej czynności nawet po dłuższej przerwie, zwykle od razu wchodzi na ten sam wysoki stopień zaangażowania.

Griffits twierdzi, że jeśli rozpoznajesz u siebie trzy lub więcej symptomów, uzależnienie jest także Twoim problemem.

Strategie, takie jak *SimCity*, mają własności uzależniające podobnie jak *Bust-A-Move 2*, który wykazuje wiele podobieństw do *Tetrisa*. Akcja nigdy się nie zatrzymuje, a małe nagrody podtrzymują Twoje zadowolenie, kiedy walczysz o cel ostateczny — lepszy wynik. W redakcji *PSM* przy *Bust-A-Move 2* zmarnowaliśmy wiele czasu.

rzyścią z grania jest codzienna porcja pozytywnej, beztroskiej rozrywki, która przyćmiewa wszystkie wady gier. Stare powiedzenie „śmiech to zdrowie" zostało niedawno potwierdzone przez naukowców, więc grając (byle z umiarem) bynajmniej nie robimy sobie krzywdy. Uzależnienie istnieje i trzeba je potraktować poważnie, lecz nie jest problemem powszechnym i jak dotąd nie wyrządziło nikomu trwałych szkód.

Co nagle...

Griffiths ostrzega, że natychmiastowe i całkowite odstawienie gier nie jest sposobem pozbycia się uzależnienia. Zamiast tego proponuje metodę stopniowego zmiejszania okresów grania i zredukowania ich z pożerającej czas obsesji do jeszcze jednej małej przyjemności w życiu zrównoważonej jednostki.

„To brzmi banalnie, ale pamiętać należy, że wszystko opiera się na umiarze. Jeśli grasz więcej niż trzy godziny dziennie, to być może czas pomyśleć o lekkim przystopowaniu. Może pozostaw grę na koniec dnia, kiedy wszystko już jest zrobione, a Ty możesz użyć jej jako formę relaksu. Staraj się zapraszać do gry kolegów, jak często tylko możesz. Ogólnie staraj się mieć jeszcze inne zainteresowania. To tylko trochę zdrowego rozsądku."

Istnieje bardziej drastyczne rozwiązanie tego problemu. The TV Space Allowance jest elektronicznym urządzeniem, które blokuje odbiornik TV w wyznaczonych porach. Jest sterowane kodem, bez którego nie da się z powrotem włączyć wizji. Jeśli ktoś jest poważnie uzależniony, może poprosić kogoś, by ustawił określone limity czasowe i zachował kod w tajemnicy.

Intra trade

Konsole • Akcesoria • Gry

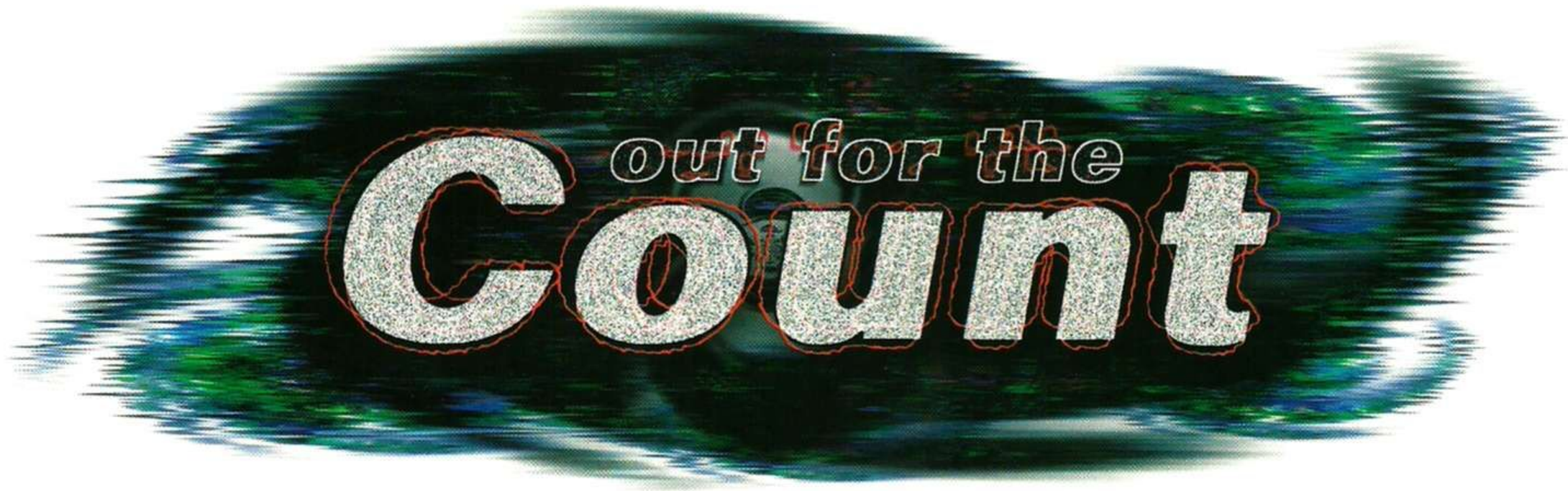
Przekonamy Cię do zakupu!

Pokażemy każdą grę!

SALONY SPRZEDAŻY DETALICZNEJ

Grochowska 14b tel./fax 673 17 06 — pon - pt 10.30 - 18.00
Nowy Świat 22/28 paw. 22 tel./fax 826 54 99 — pon - pt 10.30 - 18.00
Siedmiogrodzka 11 tel./fax 632 22 66 — pon - pt 9.30 - 17.00, sob 10.00 -14.00

Castlevania – Dracula 2



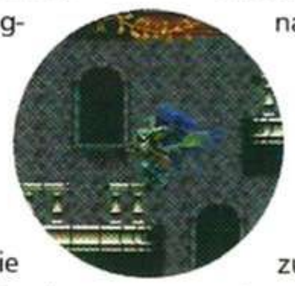
Castlevania była silną komputerową pozycją w poprzedniej dekadzie – najpierw pojawiła się na wiekowym już NES. Czy konwersja na 32 bity wyjdzie grze na zdrowie?

Dziesięć lat i wciąż silna. *Castlevania* po raz pierwszy pojawiła się na Nintendo Entertainment System (NES) w roku 1987, a także w kilku podobnych wersjach na SNES, Megadrive oraz PC – razem sprzedano około czterech milionów egzemplarzy. W chwili obecnej Konami kończy pracę nad pierwszym 32-bitowym wcieleniem zatytułowanym *Castlevania – Dracula X*.

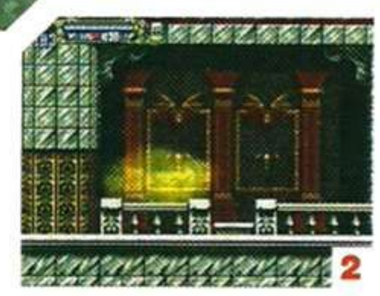
Dla tych, którzy nigdy nie mieli okazji zetknąć się z serią *Castlevania* przypominamy motyw rozgrywki. Są to przygody rodziny Belmontów od pokoleń walczących ze spragnionym krwi władcą wampirów – Hrabią Draculą. Po wygranej przez Richtera Belmonta walce z krwiopijcą, Dracula zmuszony był opuścić swój zamek, natomiast sam bohater nagle zniknął. Jego wierna narzeczona, Maria, usiłuje odnaleźć pub, w którym zadołował się Richter. W tym czasie zamek Draculi (wg legendy materializujący się raz na sto lat) ukazuje się w jeszcze gorszym świetle, a zło staje ponownie u jego otwartych wrót.

Dracula X w dość bezpośredni sposób przenosi serię na 32-bitowe terytorium. Stworzone na zasadzie sprite'ów postaci z poprzednich części zastąpione zostały wielobokami. Tła są bogato zdobione, a atmosfery grozy dopełnia orkiestrowa ścieżka dźwiękowa. Sama gra to platformówka połączona z zagadkami logicznymi i motywem przygodowym. Podczas wycieczki po zamku do zdobycia będzie szeroka gama czarów, natomiast by pokonać wielu napotkanych ohydnych wrogów, nasz bohater będzie musiał zdobywać kolejne, coraz to lepsze rodzaje broni.

Czy *Castlevania* uczyni znaczący skok w świat 32 bitów? Konami twierdzi, że ciągle coś ulepsza i poprawia, by gra była godna innych hitów na PlayStation.



[1] W czasie 10 lat seria Castlevania sprzedała się w liczbie 4 milionów. [2] Twoim zadaniem jest przeszukać zamek i pokonać wampira. [3] Uważaj na zabójczych przeciwników. [4] Gra łączy w sobie akcję z platformówek i zagadki.



[1] Zamek Hrabiego wypełniony jest polygonalnymi przeciwnikami. [2] Chodząc po zamku, uważaj na widma.

■ WYDAWCA:	**Konami**	■ LICZBA GRACZY:	**1**	■ POCHODZENIE:	**Japonia**
■ PREMIERA:	**Maj**	■ PRODUCENT:	**Konami**	■ GATUNEK:	**Platformówka**

FOUR PLAY

Firma Gremlin, twórca serii *Actua*, wyprodukowała już znakomite symulacje *golfa* i *piłki nożnej*. Kontynuacje są pewne. Oto kolejny spacer do dziewiętnastego dołka...

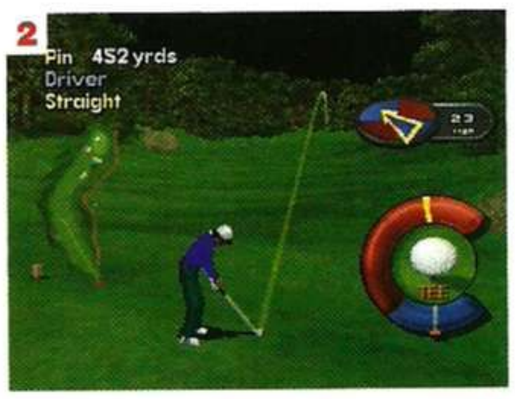
Programiści wiernie odtworzyli cztery prawdziwe pola golfowe z całego świata.

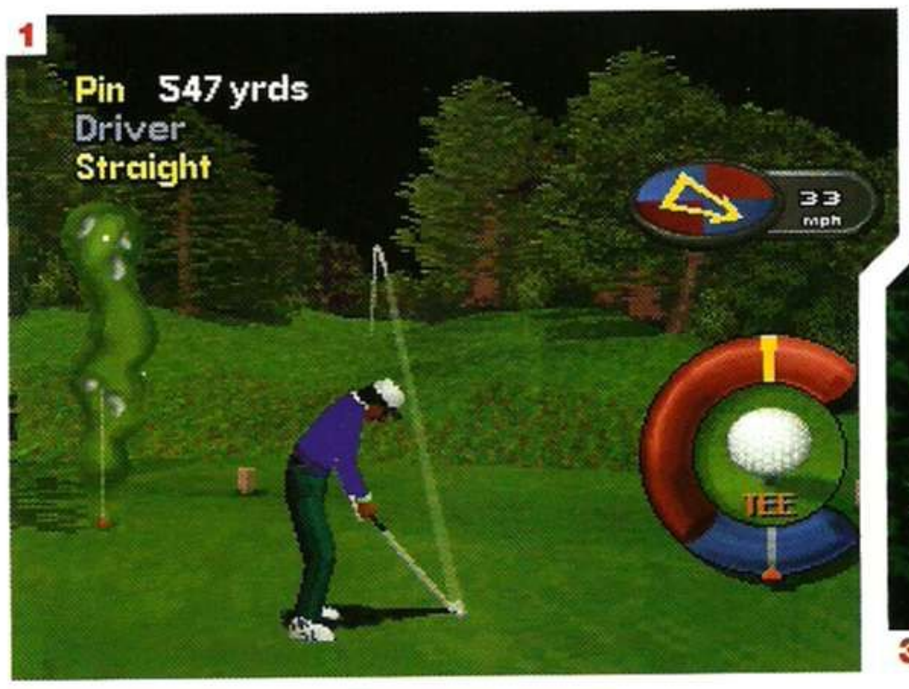
Actua Golf miał wyrobioną dobrą markę, zanim jeszcze PlayStation wystartowała w Wielkiej Brytanii, ale gdy tylko na arenę Sony wkroczył *Soccer*, daty premiery *Golfa* były kilkakrotnie przekładane. Gdy wreszcie się pojawił, werdykt naszych angielskich kolegów brzmiał: „Już dawno powinien być. *Actua Golf* to 36 fajowych dołków, płynne ruchy graczy i doskonały komentator. Nic, tylko grać."

Część odbiorców gry narzekała na niewygodny putting, a większość odczuwała niedosyt liczby dostępnych dołków. Tak więc kontynuacja była jak najbardziej oczekiwana. Premiera *Actua Golf 2* jest planowana na maj i Gremlin obiecuje, że będzie to maj 1997 roku...

Engine grafiki został całkowicie uaktualniony, umożliwiając wyświetlanie doskonalszych tekstur. Gra oferuje nowe scenerie, a nawet widoczne na wodzie refleksy świetlne. System motion capture z pierwszej części był całkiem niezły, ale i w tym względzie programiści poszli za ciosem i przygotowali system ruchów wzorując się na nowym modelu. Sama rozgrywka także została ulepszona o nowy system lotu piłki oraz kilka dodatkowych rodzajów strzałów – teraz możecie wykonywać wysokie loby i podkręcenia. Komentarz Petera Allissa, który towarzyszył części pierwszej, został nagrany ponownie. Tym razem jednak dołączył do niego Alex Hay. Na razie nie wiadomo, czy Peter znów będzie w kółko powtarzał „hooked away, hooked away, hooked away..."

Dla zwiększenia realizmu programiści odtworzyli i wymodelowali trzy prawdziwe pola golfowe. Oxfordshire jest miejscem rozgrywania Benson and Hedges International – pierwszego z głównych turniejów PGA. Następnie mamy pole Kiawah Island w Stanach Zjednoczonych, wykorzystywane zarówno w pucharze Rydera, jak i w turniejach PGA. Trzecim polem, na którym możemy się sprawdzić, jest szkockie Carnoustie. Dodajcie teraz trzy wykreowane pola z dołkami z całego świata oraz „18 Allissa", ulubione miejsce Petera, i macie siedem pól. Gra zawiera nawet wskaźniki odległości strzału oraz naukę wbijania do dołka dla tych, którzy wymagają trochę więcej treningu w machaniu kijem.





[1] Firma Gremlin w znacznym stopniu usprawniła graficzny engine w *AG2*, więc i tekstury wyglądają o wiele ładniej. [2] Tradycyjny i wypróbowany „wymachomierz" powrócił. [3] Trzema prawdziwymi polami są Kiawah Island, Carnoustie i The Oxfordshire.

[1] Możesz używać linii strzału, by ułatwić sobie dokładne wycelowanie. [2] W *AG2* dodano nawet widoczne na wodzie refleksy świetlne. [3] Miejmy nadzieję, że firma Gremlin ulepszyła putting.

■ WYDAWCA:	Gremlin Interactive	■ LICZBA GRACZY:	4	■ POCHODZENIE:	Wielka Brytania
■ PREMIERA:	Maj	■ PRODUCENT:	Gremlin Interactive	■ GATUNEK:	Golf

Need For Speed 2

Jeżeli nie podobała ci się pierwsza część, to jesteś w mniejszości, ale nie aż tak strasznej. Miejmy nadzieję, że kontynuacja będzie w stanie zadowolić wszystkich graczy...

Mieszanka wiwatów i narzekań przetoczy się przez domy Czytelników *PSM*, gdy zobaczą tę stronę. Pierwsza część *Need For Speed* była właśnie grą z tych, które wywołują tak mieszane uczucia. Niektórym podobała się za aż do bólu symulacyjny charakter, a inni nienawidzili ją z tego samego powodu. Jak łatwo się domyśleć, gra spodobała się wystarczająco dużej liczbie graczy, aby EA uznała, że warto wydać drugą część. Tym razem EA wprowadziła generalne zmiany w programie i być może nawet najwięksi sceptycy przekonają się do tego tytułu.

W samym menu zmieniono w sumie niewiele, ale ilość usprawnień w całym programie jest spora. Na początek można wybrać jeden z dwunastu pojazdów (lub ścigać się z jednym z nich), w tym bolid McLarena, Lotus Elise i Ford Indigo. Tak jak w części pierwszej postawiono przede wszystkim na realizm, osiągając go przez niewielkie zmiany w prezentowaniu rozgrywki oraz sterowaniu. Dla przykładu — gdy się rozbijesz, cały incydent obserwujesz nadal ze środka wozu, w przeciwieństwie do części pierwszej, w której automatycznie uruchamiany był widok z zewnątrz.

Do *Need For Speed* zniechęciło część użytkowników sterowanie — trudne trasy oraz mocne ograniczenia w sterowaniu miały na to duży wpływ. I w tym miejscu nastąpił kolejny duży postęp. EA zupełnie zmieniła całe procedury graficzne, dzięki czemu trasy nie tylko wyglądają lepiej, ale także są szybciej wyświetlane (teraz gra bez problemów zachowuje poziom detali nawet w opcji na dwóch graczy z ekranem podzielonym na pół). Poza tym na trasie można sobie teraz pozwolić na korzystanie z niewielkich skrótów i uderzanie bokiem (z poślizgu) w boczne bandy bez wyrządzenia samochodowi większych szkód.

Wprowadzono również opcję arcade z ulepszonym sterowaniem i ułatwiającymi wyścig opcjami. Jest także warsztat, w którym możesz zmienić przełożenia biegów i ustawienia spojlerów według własnego uznania.

Wszystko wskazuje na to, że ten tytuł powrócił do czołówki wśród wyścigów samochodowych.

[1] Oryginalny *Need For Speed* został w naszej redakcji przyjęty bardzo pozytywnie, szczególnie opcja dla dwóch graczy na podzielonym ekranie. [2] Wjeżdżanie między Citroena i szkolny autobus jest naprawdę lekkomyślne

[1] Po raz drugi gra zaprezentowała najwyższą jakość symulacji jazdy samochodem. [2] No nie, znowu autobus. [3] Dobra okazja na wyprzedzenie.

■ WYDAWCA: **Electronic Arts** ■ LICZBA GRACZY: **1 lub 2** ■ POCHODZENIE: **Kanada**

■ PREMIERA: **Kwiecień** ■ PRODUCENT: **Electronic Arts** ■ GATUNEK: **Wyścigi**

come HELL or high water?

Electronic Arts, firma znana ze swych wspaniałych symulacji sportowych, przybywa z dziwną grą wojenną, ze statkami w rolach głównych.

Battle *Stations*. Całkiem fajny tytuł. Na ekranie tytułowym pojawiają się wielkie, metaliczne, wojskowo wyglądające litery... BATTLE STATIONS! Wydaje Ci się, że przed Tobą chora, konsolowa reedycja szkolnej gry w okręty. Ale gdy już zagrasz, przekonasz się, w jakim błędzie byłeś. Na pytanie, czy idea *Battle Stations* sprawdza się „w praniu", odpowiemy przy okazji PlayTestu. Już teraz jednak można powiedzieć, że na pewno jest interesująca.

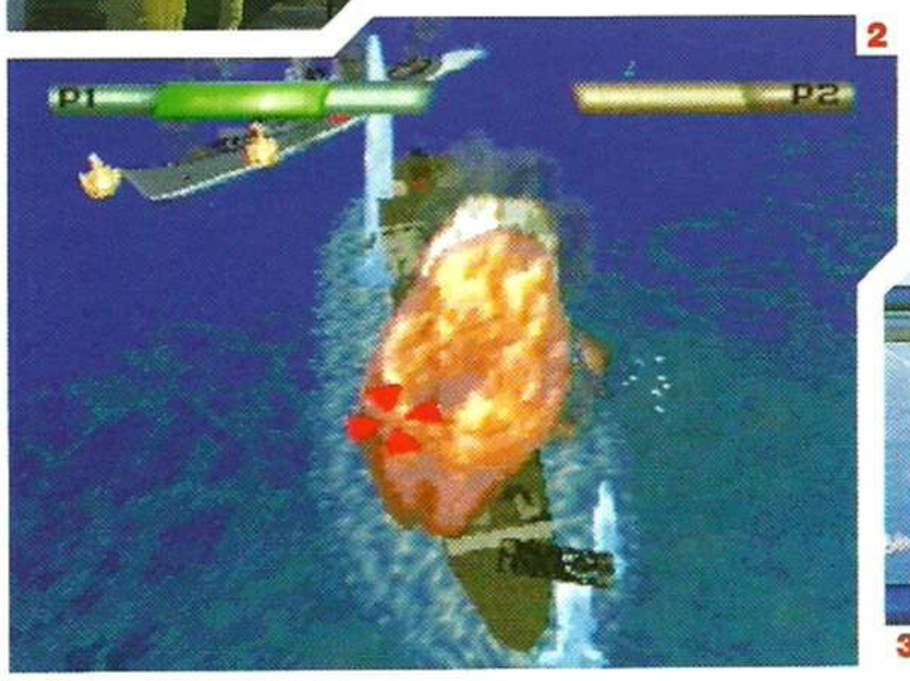
Pod Twoimi rozkazami będzie kilka morskich jednostek — krążownik, lotniskowiec, łódź podwodna i tym podobne. Jeśli wybierzesz kampanię, wysłuchasz zawierającej kolejne rozkazy odprawy, a następnie przeniesiesz się do ekranu mapy. Tam, zaznaczone symbolami, znajdują się Twoje jednostki i cele (np. wyspa, na której musisz wysadzić żołnierzy). Następnie poruszasz swoimi jednostkami i – gdy napotkają na wrogie siły — gra przełączy się w tryb walki. W tym trybie gracz przejmuje całkowitą kontrolę nad jednostką. Może skręcać w lewo, prawo czy też zmieniać prędkość i kierunek ruchu, aby uniknąć wrogich torped i rakiet, jednocześnie starając się posłać przeciwnika na dno. W trybie kampanii gra jest bardzo dziwną mieszanką elementów strategii morskiej i zręcznościówki. Jeśli natomiast nudzi Cię część strategiczna, możesz od razu wybrać tryb arcade.

Pojedynek na morzu

Po wybraniu Arcade rozpoczynasz bitwę morską pomiędzy dwoma okrętami. Przypomina to nieco *Street Fightera* ze statkami zamiast wojowników. Każdy z oponentów wybiera swój statek i rozpoczyna się bitwa. Okręty krążą naokoło siebie, starając się wziąć na celownik przeciwnika i posłać mu kilka niespodzianek. Pierwszy, którego energia skończy się — zatonie.

Jeśli wszystko to brzmi dziwnie, to dobrze, bo takie właśnie jest. Nie zmienia to jednak faktu, że statki wyglądają bardzo ładnie, a zróżnicowanie uzbrojenia jest naprawdę zawodowe. Na początku mamy rakiety, później możemy odpalać torpedy czy nawet wysyłać helikoptery, stacjonujące na pokładzie naszego statku. Możemy także posłużyć się łodzią podwodną, która — będąc w końcu pod wodą — sprawia wiele kłopotu przeciwnikowi. Poczujesz, o co chodzi, gdy to na CIEBIE zostanie nasłana łódź podwodna... Biorąc pod uwagę szeroki zakres taktyk i wymaganych umiejętności, gra jest naprawdę interesująca. Nie możemy jednak zarekomendować jej na tym etapie, gdyż aby właściwie ocenić tego typu dziwadło wymagane jest lepsze poznanie wszystkich elementów gry, a nie tylko przeprowadzenie kilku krótkich bitew.Ile w tym zabawy? Poczekajcie na recenzję, wtedy spróbujemy powiedzieć Wam coś więcej o tym osobliwym produkcie. Dzieło geniusza, czy farsa?

[1] Taranowanie przeciwnika jest niezbyt ambitną taktyką. [2] Twoja misja, czy ją podejmiesz? [3] Łodzie podwodne mogą się zanurzać, ale dadzą się zatopić.



[1] Ha, ha, ha, wysmarowałem mu lornetkę atramentem. [2]Bingo. Trafiony, zatopiony. [3] Statystyki Twojego statku.

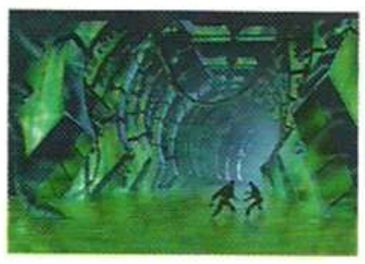
WYDAWCA:	Electronic Arts	LICZBA GRACZY:	1 lub 2	POCHODZENIE:	USA
PREMIERA:	Kwiecień	PRODUCENT:	Realtime	GATUNEK:	Zręczn. strategia

Chcąc stworzyć większą interakcję z bohaterem, Activision przenosi grę *Pitfall Harry* w „trzeci wymiar" i zmienia Bruce'a Willisa w „cyfrowego kumpla".

Pitfall 3D

WYDAWCA:	**Activision**
PRODUCENT:	**Activision**
PREMIERA:	**Późna jesień**
POCHODZENIE:	**USA**

[1] Dyndasz na włosku, co, Harry? Ale czy *Pitfall* będzie mógł konkurować z *Tomb Raider*? [2] Dwadzieścia poziomów nieprzerwanej akcji, wśród nich więzienie.



[1] Bohater *Pitfalla 3D* musi uratować swą dziewczynę Mirę. [2] Tak, jak we wspaniałym *Tomb Raiderze*, w *Pitfall 3D* dysponujemy salą treningową, w której możemy opanować ruchy bohatera.

Dla starszych graczy, pamiętających bujającego się na linach *Pitfalla Harry'ego*, mamy dobrą wiadomość — otóż Harry powraca. Po podboju dżungli Harry Junior został przetransportowany do tajemniczego świata Djinn w celu naprawienia starożytnej szczeliny w czasie i przestrzeni, zanim zniszczy ona wszechświat i zabije dziewczynę Harry'ego — Mirę (tu go mają — przyp. RB). W rolę Juniora możesz się wczuć przebywając etap treningowy, gdzie będziesz mógł doprowadzić do perfekcji swoje umiejętności wspinaczki, zanim wejdziesz do świata prawdziwej gry.

Programiści naszpikowali grę pułapkami i żądnymi krwi Harry'ego złoczyńcami. „My naprawdę chcemy, żeby gracz co chwilę czuł się, jakby był o krok od śmierci", mówi producent gry, **John Lafleur**. „Harry będzie często ginął... Musimy rozstawić sporo punktów zapisu stanu gry."

„Pracowaliśmy nad daniem bohaterowi możliwości większej interakcji z otoczeniem, w którym przebywa." Zamiast typowego skakania i biegania, Harry może bujać się na pnączach, spaść do najeżonych kolcami dziur podczas przedzierania się wśród głazów lub odkrywać bonusowe miejsca. Mamy do zaliczenia cztery poziomy, między innymi więzienie i obóz wojskowy, a każdy level podzielony jest na kilka podetapów oraz oczywiście ma swojego bossa i miejsca bonusowe.

Firma Activision tworzyła swój engine grafiki przez dwa lata. „Naszym pierwszym ruchem było pozbycie się bibliotek animacyjnych i renderingowych Sony i napisanie naszych własnych", mówi John. „To dało nam wiele dodatkowych możliwości wykreowania wspaniałych potworów". Przeminął czas bliżej nieokreślonych, czworonożnych stworzeń, zastąpiorne zostały czternastoma różnymi gatunkami zwierząt, od aligatorów, przez małpy, aż do pięcionożne kreatury i przeistaczające się kamienie. W odróżnieniu od Lary Croft, Harry nie nosi broni, ale często napotyka na różnego rodzaju środki obronne — od bumeranga po topór.

Pitfall 3D oczywiście wygląda obiecująco, ale jeśli ma konkurować z *Tomb Raider 2*, musi porażać wykonaniem...

Apocalypse

WYDAWCA:	**Activision**
PRODUCENT:	**Activision**
PREMIERA:	**Późna jesień**
POCHODZENIE:	**USA**

Gra jest w pełni trójwymiarowa, no i oczywiście gra w niej Bruce Willis.

Jeśli widok kolejnego hollywoodzkiego aktora obecnego w bezużytecznym filmowym przerywniku zanudza Cię na śmierć, to zwróć uwagę na poniższy tekst. Activision radykalnie zmienia sposób udziału sławnych aktorów w grach komputerowych. Otóż gwiazda serii Die Hard — Bruce Willis - stała się wzorem dla trójwymiarowego modelu postaci komputerowej nowej gry akcji Activision — *Apocalypse*.

Akcja gry wybiega kilkadziesiąt lat w przyszłość. W czasy, gdy nauka i religia stały się śmiertelnie wrogimi siłami. Popularny mit głosi, że pierwszy człowiek, który pogodzi obie dziedziny, będzie władał światem. O tej legendzie dowiedział się też czarny charakter — Reverend, który wezwał Czterech Jeźdźców Apokalipsy, by pomogli mu zniszczyć świat. Podczas, gdy Jeźdźcy szaleją po planecie, starając się „zwinąć cały interes", bohater gry (czyli Ty) odkrywa w sobie niezwykłe zdolności. Okazuje się bowiem, że jest w stanie przewidzieć, miejsce, w którym nastąpi kolejny atak jeźdźców. Jedynym ratunkiem na ocalenie świata jest więc umiejętne pokierowanie Brucem.

Apocalypse jest grą 3D ze stałą perspektywą widoku kamery: z góry, z boku lub z tyłu — coś pomiędzy *Commando* i *Robotronem*. Przy użyciu ulepszonej, sztucznej inteligencji i systemów animacyjnych, gracz bardziej utożsami się z bohaterem. **John Spinale**, szef projektu, wyjaśnia: „Mamy nadzieję, że tworzymy pierwszą grę komputerową z cyfrowym kumplem. Bezpośrednia interakcja będzie umożliwiała pomoc gracza dla bohatera gry i vice versa". Producenci użyli wszelkich dostępnych środków, by postać grana przez aktora była jak najbardziej do niego podobna. John kontynuuje: „Naszym celem było osiągnięcie perfekcyjnego wyglądu modelu Bruce'a bez użycia taśmy filmowej. Dlatego też Bruce spędził w studio trzy dni, a my w tym czasie laserowo odtwarzaliśmy jego twarz i łapaliśmy (motion capture) jego ruchy do potrzebnych w grze sekwencji akcji."

Sam Bruce Willis był bardzo zadowolony z możliwości współpracy przy tym projekcie. „Gdy ludzie z Activision pokazali mi grafikę i interakcję w *Apocalypse*... wszystkie pozostałe gry stały się przestarzałe." Tak jak Bruce mamy nadzieję, że gra stanie się hitem.

[1] Harry ma dziewczynę w tarapatach. [2] Twoje życie ma ciągle wisieć na włosku. [3] Tak, jak na tym screenie.

[1] Czy *Apocalypse* będzie w stanie oddziaływać na gracza, tak jak dobry film akcji na widza? [2] Nie może zabraknąć giwer. [3] Kolejna przygodowa gra 3D, kolejna niebezpieczna misja. Czy kiedykolwiek dadzą nam odpocząć?

Najniższe ceny w Polsce !!!

Super Hity:
Exhumed
Time Crisis
Area 51
Soul Blade
Need for Speed II
Suikoden
Porsche Challenge
Crypt Killer
Syndicate Wars
City of Lost Children

Sprzedaż wysyłkowa
Przykładowe ceny:
Memory Card od 75 PLN
Joypad'y od 69 PLN
Kable RGB od 59 PLN
Pistolety od 145 PLN
Link Kabel od 59 PLN
Disruptor 149 PLN
Wing Commander IV 185 PLN
Syndicate Wars 189 PLN
Area 51 195 PLN

Exhumed

Już w sprzedaży
STAR WARS
REBEL ASSAULT II

HURT - DETAL
Bezpośredni importer:
MaxData
66-413 Gorzów Wlkp. 15
skr. poczt. 806
tel. 090/646120;090/6457
fax 095/202 983

użyte nazwy firm i produktów są znakami towarowymi ich właścicieli

Najnowsze informacje, pełna oferta - internet: http://www.shaco.pl/maxdat

SKIP marks

Zwróciwszy uwagę rzeszy mężczyzn *Tomb Raiderem* z Larą Croft w roli głównej, Eidos stara pokryć resztę męskiego rynku gier za pomocą samochodów terenowych i piłki nożnej.

Test Drive: Off Road

WYDAWCA:	**Eidos Interactive**
PRODUCENT:	**Elite**
PREMIERA:	**Kwiecień**
POCHODZENIE:	**USA**

Podążając w zabłocone ślady *Monster Trucks* i *Hardcore 4x4*, na rynku pojawia się *Test Drive: Off Road* firmy Eidos Interactive. Ponieważ twórcy mieli trochę czasu na sprawdzenie czego brakuje grom firm Gremlin i Psygnosis, po ich tytule można oczekiwać czegoś naprawdę wspaniałego.

Gracz może wybrać cztery pojazdy, tutaj widzimy Jeepa i Defendera. Gra oferuje siedem tras i pięć dalszych po wygraniu mistrzostwa.

W tej grze możesz jeździć jednym z czterech samochodów terenowych po wielu różnych trasach — od względnie prostych, do bardzo skomplikowanych. Pierwsza opcja wyścigowa pozwala Wam na ćwiczenia na siedmiu trasach (z dostępem do kolejnych pięciu po wygraniu mistrzostwa). Druga opcja to Klasa Mieszana — sześć mistrzostw, gdzie wszystkie pojazdy mogą występować przeciw sobie. Ostatnia opcja to wyścigi jednego modelu, gdzie na trasie (szczególnie trudnej) spotykamy tylko jeden typ samochodu.

Po wybraniu pasującego nam wyścigu pozostaje wybrać samochód, którym będziemy się chcieli poruszać.

CD-MEDIA 87-100 Toruń ul. Prosta 5
PEŁEN WYBÓR GIER
NOWOŚCI
AKCESORIA
SUPER CENY, RATY
ZAPRASZAMY
tel. 0-601 62-15-74

Każdy znajdzie tu coś dla siebie: dla tych z Was, którzy lubią pakować i żuć cygara, dostępny jest olbrzymi Hummer. Jest też stary, dobry Land Rover Defender, Monster Truck Chevroleta oraz — dla wszystkich chłopców w dresach — Jeep Chryslera.

Najlepszym punktem gry *Test Drive* jest to, że nie trzeba pokonywać trasy jedną drogą. Można udać się w dowolnie wybranym kierunku, o ile dostaniemy się do każdego z pięciu punktów kontrolnych. Jeśli nie wyjdzie nam jazda na skróty, mamy możliwość powrotu do poprzedniego punktu kontrolnego. Te funkcje, plus opcja split-screen, czynią Test Drive ciekawą pozycją.

Zaraz się paskudnie rozbije. Rozmaitość dostępnego terenu pozwala na rozbijanie samochodów na wiele zabawnych sposobów.

Soccer '97

- WYDAWCA: **Eidos Interactive**
- PRODUCENT: **Silicon Dreams**
- PREMIERA: **Kwiecień**
- POCHODZENIE: **UK**

Gdy tylko skapowali, że popełnili duży błąd, przylepiając do swojej gry znaczek Olimpic w zeszłe lato, kolesie z Silicon Dreams zechcieli ponownie zawalczyć o należne im miejsce.

Przystosowując grę do rynku angielskiego, projektanci zwrócili się do PFA (Proffesional Futballers Association — Związek Zawodowych Piłkarzy), aby pozwolili im zamieścić w grze prawdziwe nazwy klubów i nazwiska graczy w Premiership i pierwszej lidze. Na przykład, jeśli Newcastle United stanie przeciwko Middlesborough, to możecie być pewni, że Neil Cox okiwa Petera Beardsleya.

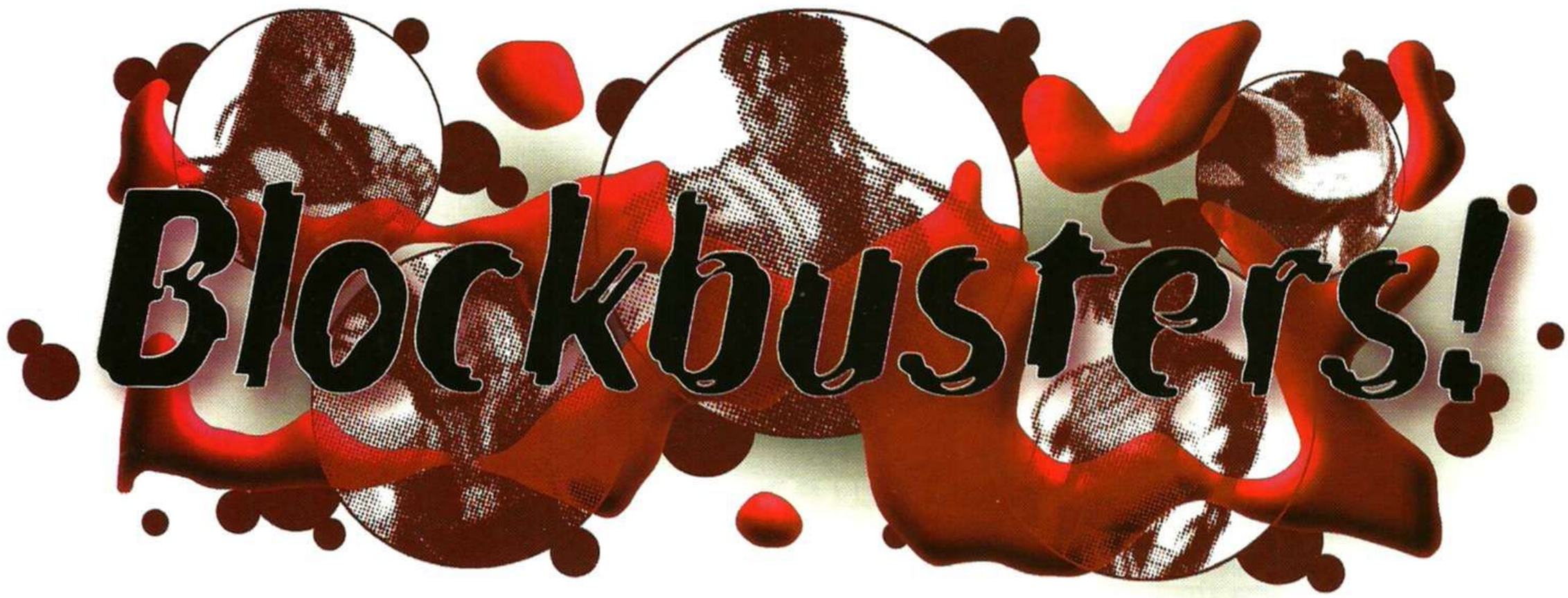
Graficznie gra przypomina *Olimpic Soccer*. Wykorzystując mniejszych graczy niż w innych grach dostępnych na rynku, udało się położyć nacisk na grywalność. Dużo uwagi poświęcono kontroli graczy. Zamiast skomplikowanego systemu przekazywania piłki widzianego już w *FIFA, Soccer'97* usprawnia procedurę automatycznie wybierając gracza najbliższego piłce. Gracze mogą kiwać, przekazywać piłkę lub po prostu pruć z nią przez murawę. Jest też ceniony przez starych wyjadaczy aftertouch. Jeśli chwilowo utracicie piłkę, jest wiele sposobów na dostanie jej z powrotem, jeśli jednak będziecie zbyt natarczywi, to być może sędzia włączy się do rozgrywki z wielkim gwizdem. A jeśli faul wydarzy się na Waszym polu przedbramkowym, możecie być pewni karniaka.

Oprócz czterech różnych modeli gry i osiemnastu punktów widokowych, *Soccer* oferuje takie opcje, jak: dogrywka, golden goal lub rzuty karne w razie remisu oraz wyłączenie denerwującego komentatora sportowego (w tej roli Alan Green) o kiepskim poczuciu humoru.

***Soccer '97* przedstawia wszystkich graczy i drużyny ze szczytu angielskiej ligi. Tutaj widzimy jak Blackburn Rovers trafiają w bramkę Wolverhampton.**

[1] Wygląda na to, że Norwich strzelą gola. Czy City zdoła się obronić? [2] Gra rozpoczyna się ładnym intro pokazującym przemianę młodego gracza w profesjonalistę. [3] Jest tu więcej opcji niż potrzeba. [4] Po strzeleniu bramki strona przegrywająca z niecierpliwością czeka na wznowienie gry.

Super Puzzle Fighter Turbo II



Co otrzymamy, gdy umieścimy postaci ze *Street Fightera Alpha* w łamigłówce w stylu *Tetrisa*?

Wszystkie postaci pochodzą z nawalanek *Street Fighter*.

Łamigłówki nie są domeną PlayStation, przynajmniej tak wynika z liczby takich gier na sklepowych półkach. Najlepszą do tej pory układanką na PSX jest *Bust-A-Move 2* firmy Acclaim (niektóre rynki znają tę grę jako *Puzzle Bobble*). Jest to najprawdopodobniej najbardziej wciągającą gra w historii. Gra bardzo nam się podoba i warta jest naszego StarPlayera.

Super Puzzle Fighter Turbo 2 może się jednak okazać nieco lepszy. Stoi za nim siła nazwy *Street Fighter* oraz multum znajomych postaci, które na co dzień pojawiają się w nawalankach. Jednak nie ma tu okazji do porządnego mordobicia. W grze wybiera się jedną z postaci (Ryu, Ken i Chun Li to imiona dobrze znane wielu z Was) i przygotowuje się na nieco rozrywkowej, łamigłówkowej, rozrywkowej (wspominałem już coś o łamigłówkowej?) akcji. Ci z Was, którzy znają *Super Puyo Puyo* na Super Famicom lub też *Mean Bean Machine* wydaną przez Dr Robotnika na Mega Drive, nie będą zaskoczeni tą koncepcją.

[1] Hsien-Ho staje naprzeciw Donovana - piosenkarza pop z lat 60. [2] Ken ma kłopoty - jego połówka zapełnia się klockami.

Możesz wywierać presję na przeciwnika, zbierając wiele kamyczków tego samego koloru i dopiero wtedy wysadzając je.

Ekran podzielony jest na dwie części z miejscem na postaci pośrodku, a zresztą popatrzcie sami na obrazek. Kolorowe kamyczki spadają z góry, a Wasza rola polega na układaniu ich w taki sposób, aby zgadzały się kolorami – o ile to możliwe. „Dobra", zawołacie, „ale co dalej?" Czasami spadnie migający kamyczek i jeśli uda się Wam ustawić go obok innych kamyczków o tym samym kolorze, to znikną one z ekranu, podobnie jak wszystkie inne kamyczki tego koloru.

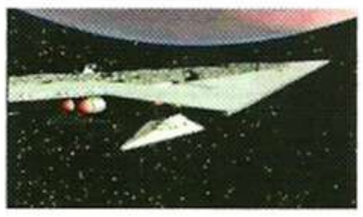
Strategia polega na układaniu kolorów w kwadraty, bo gdy te znikają, nasz bohater atakuje przeciwnika, przerzucając na jego stronę kamyczki. W rezultacie zamiast monotonnej łamigłówki mamy pasjonujący pojedynek. Osoba, której ekran pierwszy zapełni się kamyczkami, przegrywa. Do diabła, ależ to zabawne!

Ci, którym podobał się *Bust-A-Move 2*, będą zachwyceni...

■ WYDAWCA:	**Virgin**	■ LICZBA GRACZY:	**1 lub 2**	■ POCHODZENIE:	**Japonia**
■ PREMIERA:	**Kwiecień**	■ PRODUCENT:	**Capcom**	■ GATUNEK:	**Logiczna**

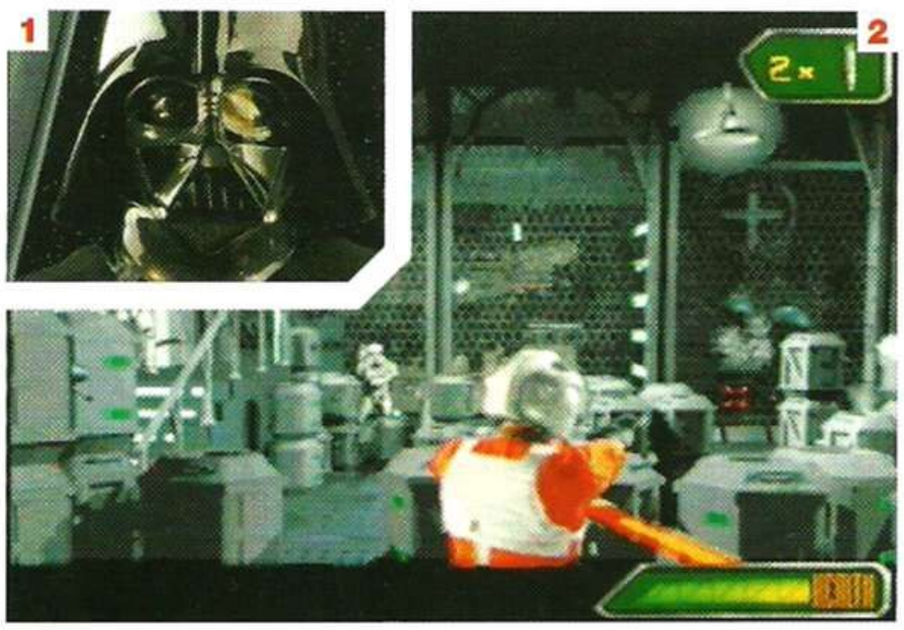
PULP science science science FICTION

To jest gierka full-motion video, ale nie przejmuj się tym. Ten dwukompaktowy produkt Virgin zabierze Cię w podróż po zupełnie nieznanych rozdziałach sagi *Gwiezdnych Wojen*.



Renderowane sceny. Nic nowego

Pewnie zastanawiacie się, co z pierwszą częścią *Rebel Assault*. Prawda jest taka, że była to dosyć stara gra pecetowa. Na tyle stara i słaba graficznie, że po prostu nie była warta konwersji na PlayStation. Kontynuacja to już inna para kaloszy. Nie należy mylić tego z *Dark Forces* (opartej na Gwiezdnych Wojnach grze doomopodobnej) — *Rebel Assault 2* jest szybką strzelaniną prawie w całości złożoną z sekwencji full-motion video. Wcielasz się w rolę Rookie One, pilota Rebeliantów, który musi w kolejnych misjach latać najróżniejszymi pojazdami — od Millenium Falcona, po latający skuter — i utrudniać życie Imperium. Między poszczególnymi poziomami gracz napotyka na liczne sekwencje wideo. Warto zwrócić na nie uwagę, bo to pierwsze oryginalne sekwencje filmowe Gwiezdnych Wojen od czasu nakręcenia trylogii.



[1] „Wiem, co chcesz dostać pod choinkę, Luke. Wyczuwam twoją obecność." [2] Strzelaj do Stormtrooperów — świetna zabawa.

Kosmiczny spektakl

Same poziomy są dosyć proste, choć na pierwszy rzut oka mogą na takie nie wyglądać. Gdy lecisz przez tunele, mijasz planety, wlatujesz na pola minowe lub wdzierasz do wnętrza wrogich eskadr, sekwencje filmowe dodają wszystkiemu głębi. Na wszystko nałożone są statki przeciwnika oraz celownik. W ten sposób otrzymujemy prostą grę z cyklu „wyceluj i strzelaj", ale grę, która na pewno nie znudzi się zbyt szybko.

Poza tym programiści powiększyli obszar obserwacji do rozmiarów więszych niż ekran, co daje uczucie dużej swobody ruchu. Dla przykładu, lecąc przez pole asteroidów możesz „sterować" swoim pojazdem. Przy tej czynności lecąca w tle sekwencja FMV także przesuwa się, odzwierciedlając ruch statku.

Dzięki takim zmianom *Rebel Assault 2* nie jest typową grą wypełnioną jedynie kolejnymi animacjami FMV, lecz trwa o wiele dłużej od nich. Problem pojawił się dopiero przy rozległości samego programu — okazało się, że jest tak duży, że musi być wydany na dwóch kompaktach. W ostatniej fazie pojawiają się nawet sceny na powierzchni planety, gdzie zadaniem gracza jest niszczenie nadciągających Storm Trooperów — przypomina to nieco jeden z członów *Die Hard Trilogy*, ale jest nieco mniej skomplikowane.

Virgin zapewne nie będzie miał nam za złe, jeśli napiszemy, że naszym zdaniem *Rebel Assault 2* nie będzie najciekawszą produkcją na świecie, ale plasuje się na szczycie gier akcji opartych na Gwiezdnych Wojnach. Dokładna recenzja wkrótce po ukazaniu się gry.

[1] Czas wyskoczyć zza rogu i zakrzyknąć „tu jestem!" [2] Trochę pokieruj tym statkiem. [3] Starcie z Tie Fighterami. [4] Uwaga na kamyki.

WYDAWCA:	Virgin	LICZBA GRACZY:	1	POCHODZENIE:	USA
PREMIERA:	Kwiecień	PRODUCENT:	Lucas Arts	GATUNEK:	Strzelanina FMV

[1] Ciemno i strasznie. Spora część misji rozgrywa się w nocy. [2] Strzały w ruchu — jeżeli chcesz być dobry w tej grze, musisz je opanować. [3] Jeżeli już opanujesz, często będziesz oglądał takie obrazki. [4] Celuj w nogi! [5] Ten statek należy do przeciwnika.

MechWarrior 2

Przez futurystyczne pola walki maszerują wysokie na 30 metrów roboty mogące swoją bronią zrównać z ziemią całe miasto. A Ty w jednym z tych kolosów...

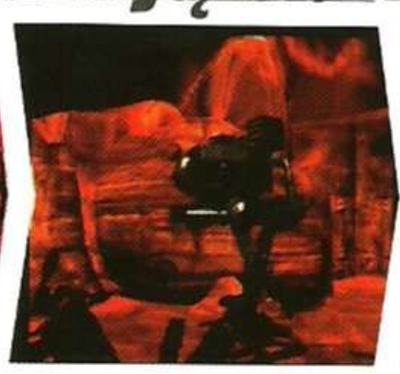
PlayStation Magazyn STARPLAYER

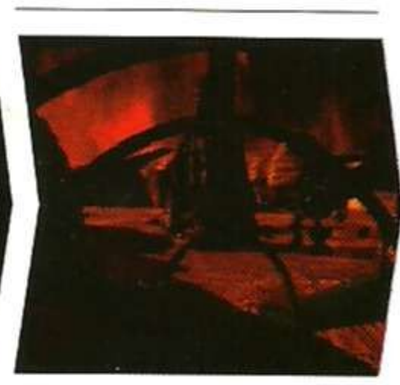
Cztery ciężkie działka laserowe, dwa 40-pociskowe wyrzutnie rakiet, jeden miotacz granatów i jeden konwencjonalny karabin oraz na dodatek wrogie zamiary. Walka na mały dystans w XXXI wieku jest niezwykle niszczycielska. I nie mam tu na myśli Tekkenopodobnych gier skop-mu-tylek-na-arenie czy innych nawalanek. Mówimy o 30-metrowych robotach walczących z innymi 30-metrowymi robotami, masę wielkich dział i samotnym człowieczku uwięzionym na szczycie i kierującym tą całą maszynerią.

Oczywiście tym osobnikiem jesteś Ty — bronisz honoru swojego rodu w intergalaktycznej wojnie, kierując swojego BattleMecha i walcząc przeciwko innym klanom i ich potężnym Mechom. W szesnastu kolejnych misjach musisz pokonać coraz większą liczbę przeciwników, wypełniając misje pomagające Twojemu klanowi w drodze do supremacji. Jest to typowy zestaw chodzenia, strzelania i wcale nie małej destrukcji, ale gra *MechWarrior 2* (która zresztą już ponad rok temu ukazała się w wersji PC CD-ROM) znacznie przewyższa inne tego typu tytuły wyrazistym światem i wiarygodną legendą. Dlatego też była znakomitym materiałem do przekonwertowania na PlayStation.

BattleTech jest wszechświatem o dekadę starszym, wymyślonym jako tło dla planszowej gry, w której dwaj gracze kierowali armiami robotów zwanych Mechami. Rys historii, jaki wnosi BattleTech, pomoże Wam w odnalezieniu celu Waszych działań w skomputeryzowanej wersji. Poczujecie, że *MechWarrior 2* jest tylko niewielkim epizodem w nieustannym konflikcie. To spora różnica w porównaniu z tymi naiwnymi scenariuszami, w których przez przypadek i mimowolnie stajesz się bohaterem, od którego zależą losy wszechświata.

Gdy dwie nacje ruszają do walki...

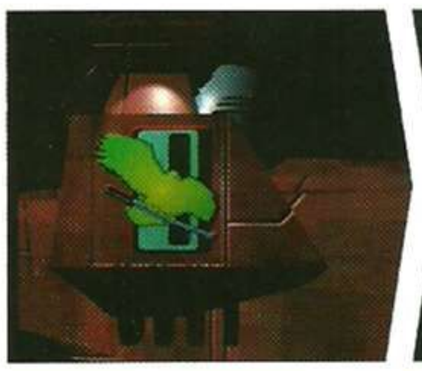


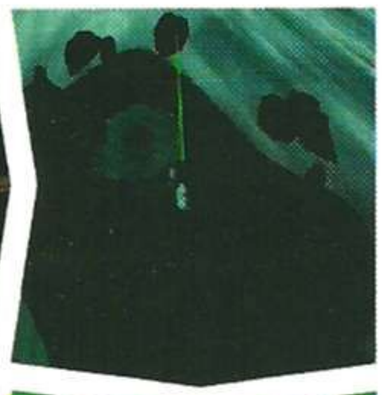


Intro do gry świetnie wprowadza nas w temat — samotny Mech przeciwko hordzie innych. Niestety bohater obrywa, tam gdzie Mecha najbardziej boli — w kabinę pilota.

■ WYDAWCA:	**Activision**	■ PRODUCENT:	**Activision**
■ PREMIERA:	**Już jest**	■ DYSTRYBUTOR:	**Brak**
■ POCHODZENIE:	**USA**	■ GATUNEK:	**Symulacja robota**

Klan Jastrzębi





Obydwa występujące w grze klany mają swoje honorowe i etyczne zasady, do których powinieneś się stosować. Taka jest teoria, a w praktyce strzelasz do czego popadnie.

Zostawmy jednak metafizykę, zajmijmy się jakością konwersji *MechWarriora 2*.

Wykonanie gry jest generalnie lepsze niż jedynego konkurenta na PlayStation, czyli gry *Krazy Ivan*.

O ile *KI* była tylko strzelaniną, *MW2* zawiera więcej elementów strategii i symulacji rodem z PC, ale pomniejszonych do potrzeb konsoli.

Ogólnie jest 48 potężnych misji. Możesz grać w kampanii składającej się z 16 zadań w składzie Klanu Wilków lub Klanie Sokołów. Poza tym jest po 8 oddzielnych misji dla każdej ze stron oraz sporo misji treningowych pozwalających doszlifować umiejętności zanim zmierzysz się z prawdziwymi przeciwnikami. Misje są o wiele bardziej skomplikowane niż tylko chodzenie i rozglądanie się za Mechami wroga. Do wypełnienia będziesz miał liczne zadania. Pozwoli Ci to wygrać w całej misji. Oczywiście możesz być pewny, że napotkasz wiele wrogich Mechów oraz przeszkód na drodze utrudniających Ci życie.

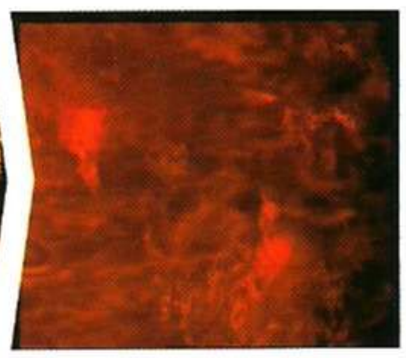
Rozkazy misji mogą np. wyglądać następująco: zlokalizować elektrownię w mieście Davin, sprawdzić czy działa, a jeżeli tak – zniszczyć, aby nie mogły jej użyć wrogie siły. Jeżeli przeciwnicy odnaleźli elektrownię przed Tobą, będziesz musiał zniszczyć ich Mechy zanim przystąpisz do oględzin elektrowni. Tego typu strukturalne misje stale rozwijają się w miarę jak przybywają nowe hordy wrogów, przez co niekiedy gra może przypominać typowe strzelaniny 3D.

Jak już wspomnieliśmy, *MechWarrior 2* została nieco uproszczona przy konwersji z PC, przede wszystkim po to, aby można było w nią grać na PlayStation przy użyciu joypada. Stała się przez to bardziej atrakcyjną dla graczy lubiących bardziej akcję niż strategię. Zniknęły ogromne przestrzenie, które przemierzało się bez żadnych wydarzeń by dotrzeć z jednego miejsca akcji na drugie. Poza tym usunięto niektóre funkcje Mecha oraz widoki z zewnątrz – po prostu jest tylko widok z wnętrza kokpitu.

Konwersja *MechWarrior 2* na PlayStation nie straciła nic ze swojej akcji – bije na głowę swoje pecetowe wcielenie

Pozbyto się też nastrojowej muzyki z pecetowej wersji. Co prawda była mocno ściągana z Terminatora, ale przynajmniej oddawała klimat akcji, w odróżnieniu od natręt- ▶

[1] W tej misji masz powstrzymać tę dziwną aparaturę przed emitowaniem sygnałów. [2] Dwa pociski u celu. [3] Jeden z głowy. [4] Bieg ku statkowi-matce.



Oby w czasie gry nie zdarzało się to zbyt często.

MechWarrior 2

[1] Zwiad po bazie obronnej. [2] Ściganie szybszego Mecha może nastręczać problemów. [3] Kolejny screen, nie mamy pojęcia, co o nim napisać. [4] Skaczące Mechy są dobrym celem. [5] Labirynt zniszczonego miasta.

...ogromna ilość tekstur, świetne cieniowanie, a wszystko przy szybkości 20 klatek na sekundę. Tam gdzie nie radzi sobie pecet, tam wkracza PlayStation

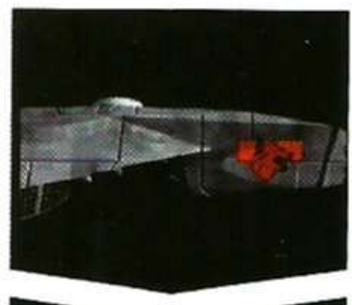
nego thrashmetalowego soundtracku, który zagościł w wersji na PlayStation.

Jak widać przy konwersji postawiono na akcję i tu twórcy nie zawiedli graczy — pod tym względem nowa wersja bije na głowę swoje pecetowe wcielenie. Na Twojej drodze do celu umieszczono o wiele więcej przeszkód, co podbiło grywalność. Jednakże misje są zbyt krótkie — po niezbyt długiej rozgrywce zorientujesz się z pewnością, że nie potrzeba dużo czasu, by osiągnąć sukces. Po prostu po paru minutach gry zauważysz, że po raz kolejny wróciłeś w to samo miejsce.

Świetnie dobrano przyrost trudności misji: nigdy nie ma się uczucia przytłoczenia przez grę, nawet gdy dramatycznie wzrasta liczba wrogich Mechów w trakcie kampanii. Pozwala to stopniowo opanować sterowanie pojazdem, a szczególnie zmianę broni i dopasowywanie jej do pojawiającego się rywala. W grze występuje 12 rodzajów Mechów i w miarę trwania rozgrywki gracz zapoznaje się z ich charakterystykami i przydatnością w różnego rodzaju misjach.

Oczywiście akcji w grze powinna towarzyszyć dobra oprawa graficzna, a tak zdecydowanie jest w tym przypadku. Pod tym względem wersja PC była bardzo „płaska" — żeby nie powiedzieć prymitywna — z niewielką ilością tekstur i dosyć kanciastymi powierzchniami nie dawała poczucia realizmu. Ale ta krytyka nie może odnosić się do *MechWarrior 2* na PlayStation, gdyż ta wersja w pełni wykorzystuje możliwości sprzętu — ogromna ilość tekstur, świetne cieniowanie, a w dodatku wszystko przy szybkości 20 klatek na sekundę. Tam gdzie nie daje sobie rady wersja pecetowa, naprawia to PlayStation.

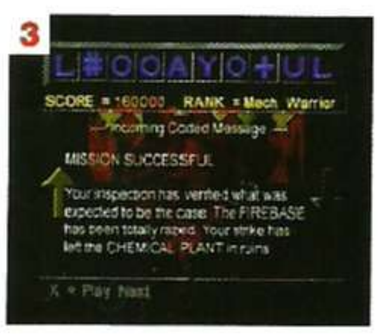
MechWarrior 2 jest obecnie jednym z najlepszych tytułów na PlayStation i przebija nawet pecetowy oryginał, który jest także uważany za czołową grę na swoją platformę. Stracono nieco z rozbudowania gry, ale świetnie podrasowano dreszczyk emocji. Na szczęście Activision nie ograniczyła się tylko do prostego przeniesienia kodu, a odpowiednio przerobiła grę, dzięki czemu właściciele PlayStation otrzymali produkt nie ustępujący swemu oryginałowi.



Klan Wilków — podobnie jak Klan Jastrzębi — ma swoje zasady. Jest to jeszcze pozostałość z gry planszowej, produkowanej w USA przez firmę FASA. Rozgrywała się na planszy, z plastikowymi modelami w roli Mechów. Ale to już nie to samo...

Alternatywne...

MechWarrior 2	9/10
Krazy Ivan	7/10



[1] 16 misji tworzy kampanię, dodatkowo każdy klan ma 8 oddzielnych misji. [2] Do dyspozycji jest 12 Mechów, a ich wybór zależy od rodzaju misji. [3] Kody pozwolą Ci kontynuować rozgrywkę.

WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn 4

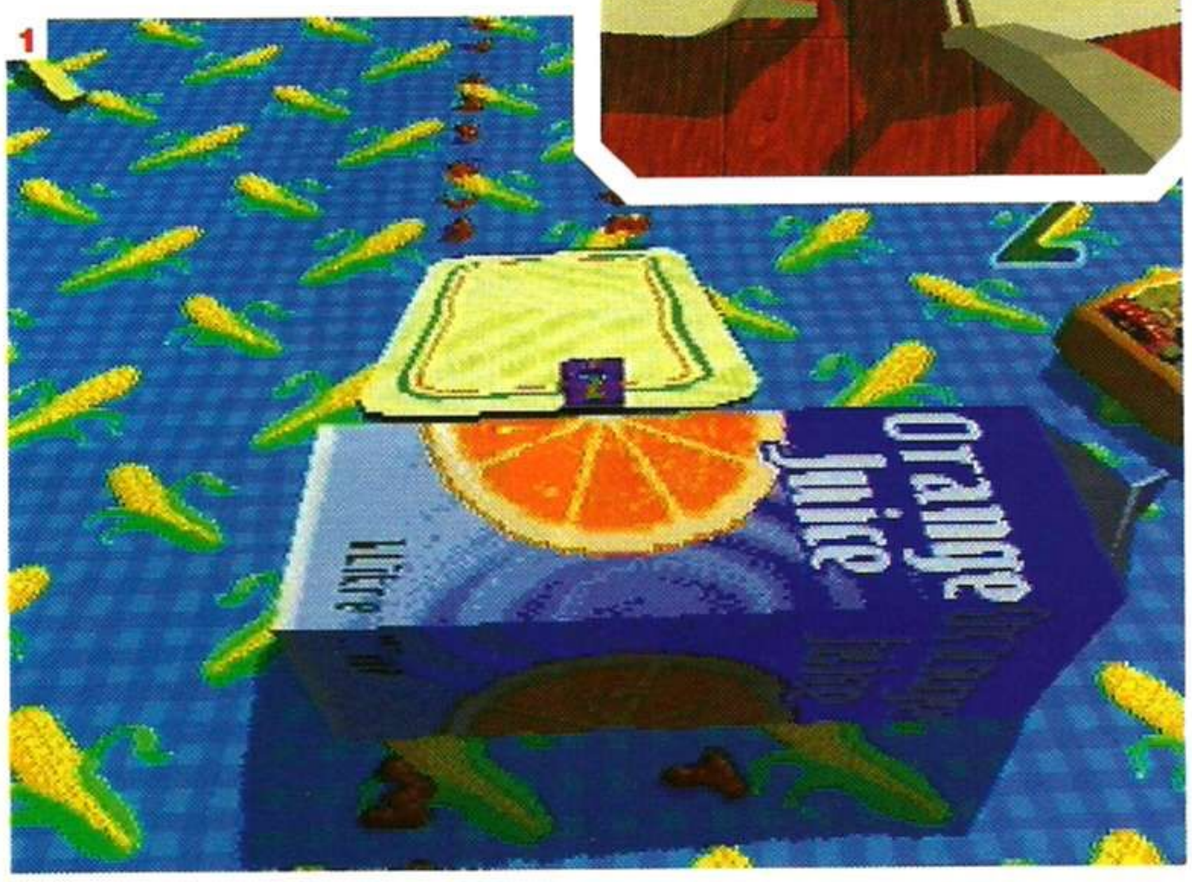
GRAFIKA:	Ponura, ale szybka	8	GRYWALNOŚĆ:	Spora dawka akcji	10
DŹWIĘK:	Bombastyczne efekty	7	WYGLĄD:	Bardzo solidny	8
DŁ. GRANIA:	48 ogromnych misji	9	ORYGINALNOŚĆ:	10 lat tradycji	4

Najlepsza na PlayStation i o dziwo lepsza od oryginału na PC. Kup, a potem możesz już tylko strzelać i mieć z tego kupę radochy.

9 na 10

■ WYDAWCA:	Codemasters	■ PRODUCENT:	Codemasters
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ POCHODZENIE:	Wielka Brytania	■ GATUNEK:	Wyścigi

Four Players · Memory card Compatible · Multi-tap Compatible



[1] Dzięki nowemu polygonalnemu engine'owi sceneria może aktywnie wpływać na wyścig. [2] Nigdy przedtem kuchenne meble nie wyglądały tak epicko. [3] Samochód wyskakuje dziko w powietrze, jeśli zdobędzie punkt. [4] Poziomy w labolatorium.

Micro Machines v3

Po serii poślizgów *Micro Machines v3* ostatecznie pojawiła się na PlayStation. Firma Codemasters stwierdziła, że wpakowali do tej gry tony grywalności. I zadziwiające – nie kłamała.

Dzięki naszym przerażająco skutecznym badaniom rynku i Waszym telefonom wiemy, że dla niektórych z Was PlayStation to pierwsza w życiu maszynka do gier. Nawet nie wiecie, ile Was ominęło: piksele wielkie jak pięści, muzyka rodem z zegarka z melodyjkami... Ominęła Was także jedna z najfajniejszych serii w historii gier komputerowych.

Kiedy mało znana firma Codemasters po raz pierwszy doniosła, że wykupiła licencję od producentów *Micro Machines*, nie odbiło się to specjalnym echem. Ci, którzy to dostrzegli, nie wpadli w ekstazę na myśl o wyścigach najmniejszych i najbardziej bezużytecznych zabawkowych samochodzikach, jakie widział świat.

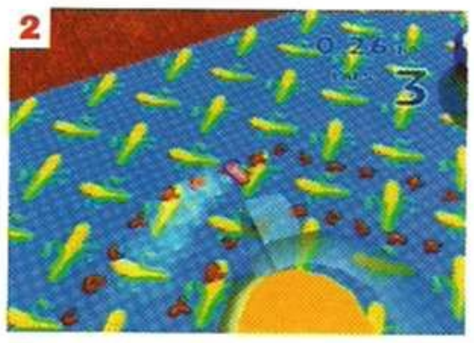
Gry z tej serii cechowała uboga grafika, słabe postacie i spartańska oprawa. Lecz brak swego rodzaju pałacowego wyszukania rekompensowany był tonami grywalności, zwłaszcza w trybie dla kilku graczy.

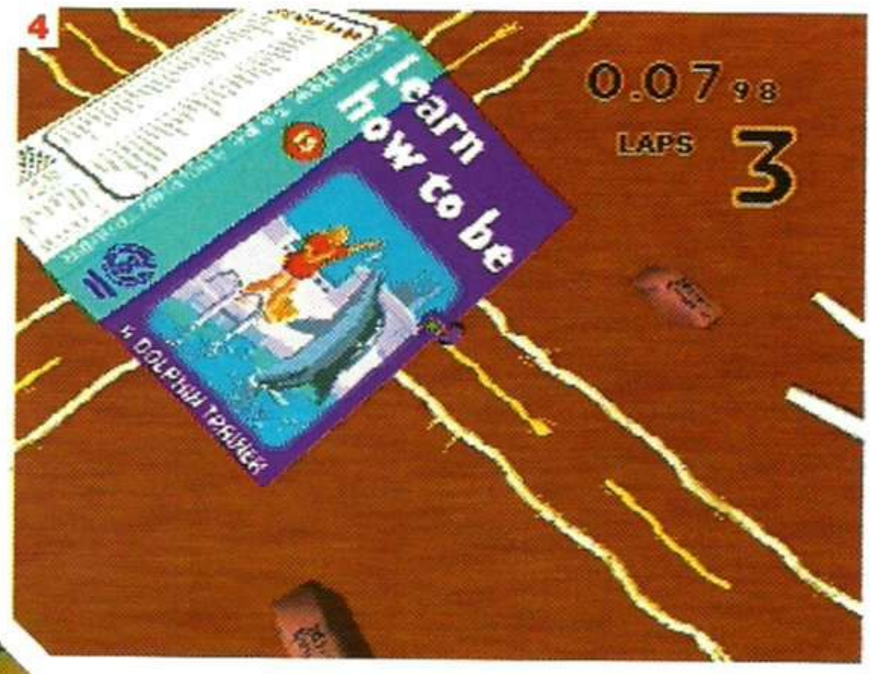
Pytaniem, jakie wszyscy obecnie zadają Codemasters, jest czy przejście na PlayStation może odbyć się bez poświęcenia tego magicznego składnika, który decydował o popularności poprzedników? Czy została zachowana czysta, prosta grywalność, powodująca że gracz był wciągany bez reszty? Czy może dynastia *MicroMachines* upadnie w nowym wspaniałym świecie grafiki 3D, w który została wciągnięta?

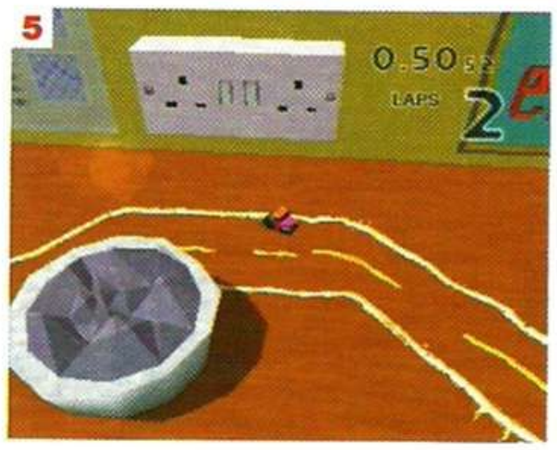
No cóż, nie popełnimy tego samego błędu jeszcze raz. Jeśli weszlibyście teraz do naszej redakcji, zobaczylibyście nas tłoczących się wokół stołu z tą wspaniałą grą z myślą o jeszcze jednym „razie". Jeździ się tak samo jak przedtem. Poszczególne pojazdy zachowują się inaczej, ale mają ten sam intuicyjnie prosty sposób kierowania i wprowadzanie ich w ciasne zakręty, w jakie obfituje gra, jest wciąż przyjemnością. Gra w trybie multiplayer jest dobra jak nigdy przedtem. Piekielnie dobra, innymi słowy.

Na szczęście odrzucono pomysł z podziałem ekranu, grą przez kabel i turami. W trybie dla wielu graczy wszyscy jesteście na jednym ekranie w tym samym czasie. Jeśli zostaniesz w tyle, znikasz. Jeśli ▶

Poszczególne pojazdy zachowują się inaczej, ale mają ten sam intuicyjnie prosty sposób kierowania, jak kiedyś... Gra dla kilku zawodników jest dobra jak nigdy przedtem







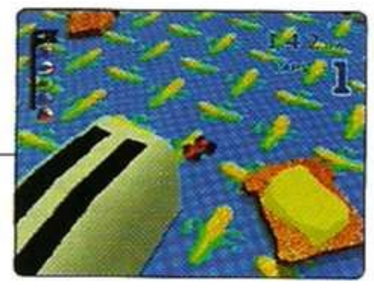
[1] Okay, kocyk zaliczony, teraz trochę plaży. Ten gość za mną chyba się zapalił... [2] Jeśli jesteś dobry, weźmiesz ten zakręt na pełnym gazie. [3] Opiekacz na podłodze wyrzuca Cię na stół. [4] Książka jest zarówno tunelem, jak i mostem na tej trasie. [5] Ciężarówki to całkiem fajna zabawa. [6] Wozy terenowe też.

Są tam wyboje wpływające na prowadzenie Twojego pojazdu i efektywność skoków oraz wspaniałe zmiany perspektywy

▶ jesteś z przodu, nie. Ostatni z kierowców otrzymuje punkt za pierwszego, który zniknie. Jeśli komuś uda się zdobyć osiem punktów, wygrywa. Jeśli wyścig skończy się zanim to się stanie, wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. Proste? Tak. Efektywne? Owszem. Zabawne? Jezu, pewnie! Kombinacja wyścigów, przepychanek i (dzięki nowym dopalaczom) niszczenie przeciwników jest po prostu nie do pobicia.

Jak widać, grywalność nie ucierpiała na konwersji. Podczas ulepszania grafiki firmie Codemasters udało się także zachować słodki wygląd poprzedniczki.

Nigdy przedtem kuchenne stoły, plażowe koce i szkolne biurka nie zostały ukazane w tak epickim blasku.



Moc naszych PlayStation uwolniła kamerę i pozwoliła na prawdziwie trójwymiarowe trasy. I nie jest to jedynie dodatkiem kosmetycznym. Są tam wyboje wpływające na prowadzenie Twojego pojazdu i efektywność wykonywanych skoków. Są także wspaniałe zmiany perspektywy.

Micro Machines v3 może się również chełpić wyważonym tempem. W wielu wyścigach znajdziemy takie odcinki, których nie ma w żadnej innej tego typu grze, zwalnia-

Uśmiech proszę!

Micro Machines v3 została znacznie ulepszona, lecz zachowano charakter poprzedniczek. Niestety, ostały się także postacie, wyglądające jakby zjadły po słoiku szybko schnącego kleju. Nawet w trzech wymiarach prezentują się fatalnie.

Screeny wstępne są bez smaku (tak jak przedtem), nawet gdy obecnie postacie są wyrenderowane.

Micro Machines v3

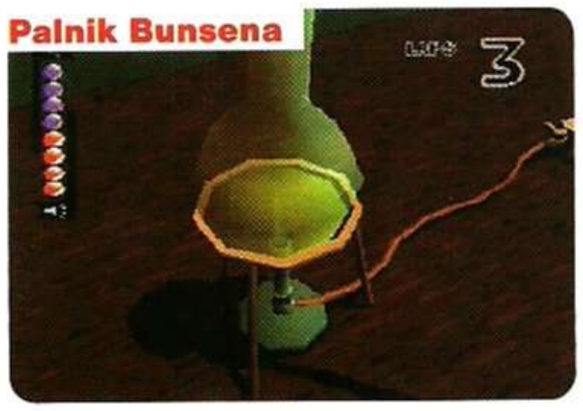
Magiczne chwile

Często wołasz „co, do licha?" lub coś podobnego, kiedy gra powala Cię na kolana dzięki niesamowitym kawałkom, takim jak:

Zamek z piasku

Jedź dookoła zamku i traf w drzwi na szczycie, by pojawić się na dole. To trudniejsze niż Ci się wydaje.

Palnik Bunsena



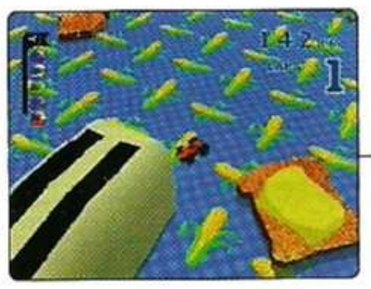
W tej nieinteraktywnej podróży przez laboratorium chemiczne będziesz gotowany, palony i ogólnie przetwarzany.

Amfibia?

Załóżmy, że wpadasz do wody, prowadząc ciężarówkę. Nie martw się jednak zbytnio — gra zamieni ją w łódź.

Teleport

A oto teleport zainstalowany w jednym z otworów stołu do snookera. Wpadnięcie do niewłaściwej może się źle skończyć.



jące akcję, lecz nie obniżające grywalności. Kiedyż to na przykład *Ridge Racer* zmuszał Cię do wspinaczki po wązkim i śliskim piaskowym zamku? A czy *Wipeout* wymagał kiedyś od Ciebie przemykania się przez laboratoryjne wyposażenie? Czy byłeś gotowany, palony, przerabiany i wypluwany na drugim końcu?

Jeśli jest coś w *MM v3*, do czego można by się przyczepić, to fakt że kamera jest czasem zbyt ruchliwa.

W trybie dla jednego gracza czasem ustawia sie pod tak dziwnym kątem, że jazda przez dalszą część gry staje się denerwująca, a w trybie multiplayer gracz na czele może być tak blisko krawędzi ekranu, że każdy skręt staje się nieprzyjemnym szokiem.

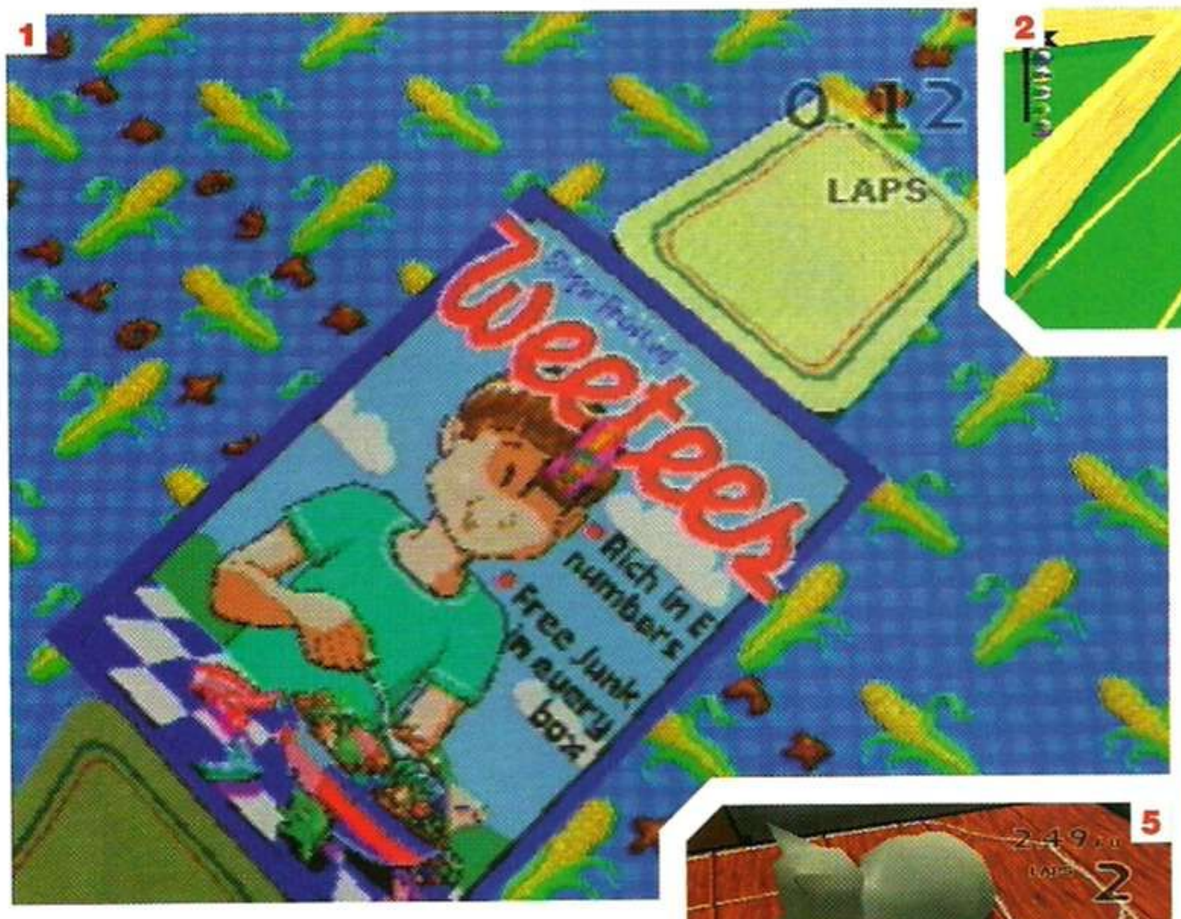
MM v3 może się również chełpić wyważonym tempem. Kiedyż to na przykład Ridge Racer zmuszał Cię do wspinaczki po wąskim i śliskim piaskowym zamku?

Nie żebyśmy się czepiali — po prostu na tym polega zadanie recenzenta. *Micro Machines v3* jest najlepszą grą, w jaką ostatnio graliśmy. Będziemy grać jeszcze długo i sugerujemy, byś zrobił to samo.

Alternatywne...

Micro Machines v3	9/10
Supersonic Racers	8/10

1

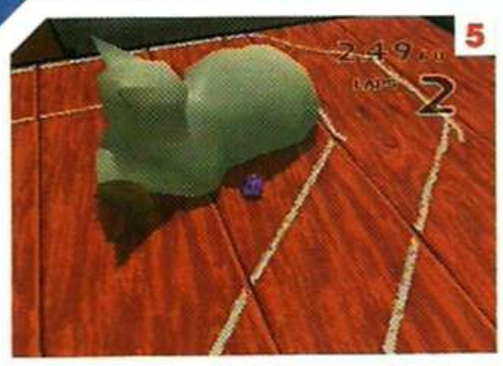


2

3

4

5



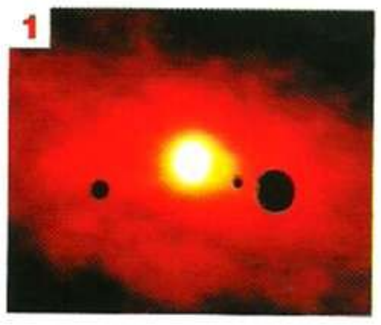
[1] Zwracaj czasem uwagę na otoczenie, a dostrzeżesz takie smakowite kąski, jak ten. [2] Samochody sterowane przez komputer czekają na mecie. Wygląda na to, że przegrałeś. [3] Więcej interaktywnej scenerii. [4] Te mosty bywają zdradliwe. [5] Miałczący kotek.

WERDYKT

GRAFIKA:	Miła i imponująca	9	GRYWALNOŚĆ:	Wyśmienita	10
DŹWIĘK:	Miły, ale nie imponujący	9	WYGLĄD:	Można polubić	8
DŁ. GRANIA:	Nieskończona	8	ORYGINALNOŚĆ:	Owszem	8

Po długim oczekiwaniu *Micro Machines* pojawiła się na PlayStation i jest tak samo wyśmienita, jak kiedyś. To będzie wielki sukces.

9 na 10



[1] Z daleka wszystko wygląda bardzo spokojnie... [2] Ale już przy lądowaniu wahadłowca wszystko zaczyna się psuć. [3] Niepokojące przebitki zwracają Ci uwagę, że coś jest nie tak, ale nie mówią dokładnie co. [4, 5, 6] Żeby rozwiązać problemy musisz przepytać 60 członków załogi – każdy może udzielić Ci odpowiedzi, rady lub wskazać odpowiedni trop. Jeżeli go ładnie poprosisz.

Sentient

Czy jesteś w stanie zapobiec spaleniu się Stacji Icarus lecącej w kierunku gwiazdy, poradzić sobie z zarazą na pokładzie i skontaktować się z Obcymi? To wcale nie będzie proste...

Trwało to pewien czas, ale przygodówka science fiction Psygnosis wreszcie została ukończona. Czy warto było tak długo na nią czekać, zależy już wyłącznie od Waszego gustu.

W *Sentient* wcielasz się w rolę medyka pracującego w kosmicznej Stacji Wydobywczej Icarus. **Gdy zbliżałeś się do Icarusa, gdy wybuch na tamtejszym słońcu zakłócił systemy stacji, w wyniku czego ta zeszła z wytyczonej orbity. Twój wahadłowiec musiał awaryjnie lądować, co nie odbiło się korzystnie na dokach stacji.** Jak się później okazało, cała załoga dokującego wahadłowca (oprócz Ciebie ofcoz) w wyniku katastrofy przeniosła się na tamten świat. Jeżeli uda Ci się wydostać z niebezpiecznej części bazy, jaką stały się doki, dowiesz się, że wybuch słoneczny jest akurat najmniejszym z Twoich zmartwień.

Sentient jest grą 3D widzianą z perspektywy głównego bohatera. Wygląd poszczególnych pomieszczeń i korytarzy bazy stoi na bardzo wysokim poziomie. Inne postaci na Icarusie są zestawami wielokątów, ale z naturalnie wyglądającymi teksturami i całkiem płynną animacją. Efektu dopełnia oprawa dźwiękowa – dopasowane do atmosfery efekty w stylu skrzypienia otwieranych drzwi czy odgłosów kroków w czasie spacerów po zakątkach bazy.

Póki co całkiem nieźle.

W Sentient są cztery podstawowe czynności, jakie można wykonywać. Po pierwsze, i jest to chyba najważniejsze, można chodzić i rozglądać się.Poza tym można również rozmawiać z napotkanymi postaciami oraz manipu-

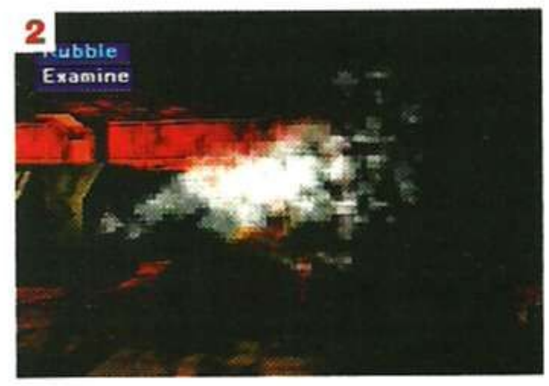
Czy jest jakiś związek między zwiększoną aktywnością gwiazdy a zarazą rozkładającą załogę? To jeszcze jedna z zagadek, na jakie napotkasz na stacji Icarus.

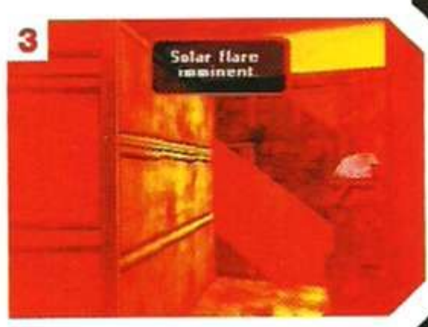
Wybuch nie jest największym problemem — niektórzy ludzie z ochrony bazy są nieco nadgorliwi na początku.

Przystojniaczek, co?

Postać na zdjęciach obok to lekarz stacji, czyli Ty. Biorąc pod uwagę, że wyglądasz raczej na seryjnego mordercę niż medyka, nie powinno Cię dziwić, że załoga nie darzy Cię zbytnim zaufaniem.

■ WYDAWCA:	Psygnosis	■ PRODUCENT:	Psygnosis
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUTOR:	Sony Polska
■ CENA:	209.00	■ GATUNEK:	Przygodówka/RPG





[1, 2, 3] Twoim pierwszym zmartwieniem jest znalezienie wyjścia ze zniszczonego doku. [4] W trakcie tego uratujesz życie inżynierowi. [5] Icarus jest pełen skomplikowanych urządzeń. [6] W trakcie gry nachodzić Cię będą dziwne sny, w których jesteś uwięziony w labiryncie. [7] Wiele z przedmiotów, jakie znajdziesz na korytarzu, może być przydatne później. [8] Gostkowie z ochrony nie są zbyt subtelni.

lować obiektami, które nosisz ze sobą lub po prostu znajdują się w pobliżu. Klawiszem trójkąta wywołuje się zestaw posiadanych przedmiotów, a wybranie jednego z nich wyświetla zestaw czynności, jakie można z tym przedmiotem wykonać.

Bardzo rozbudowany został system konwersacyjny i składa się na niego wiele okienek i menu. Dla przykładu, jeżeli słyszałeś o Johnie Smithie i chciałbyś dowiedzieć się, gdzie on się aktualnie znajduje, to Twoja droga wyglądałaby następująco: najpierw oczywiście „Ask the question", dalej „Where", „Is ____?", „People", „John Smith". Możesz jeszcze do tego dodać odpowiednią minę (to samo pytanie może być zadane z przyjacielskim uśmieszkiem, ze złością itp.). Brzmi to skomplikowanie, ale w rzeczywistości jest łatwe w obsłudze i daje w efekcie bardzo elastyczny system komunikowania się. I jest to ważne, gdyż *Sentient* w dużej mierze opiera się na dialogach.

[1] Wiele danych można znaleźć w takich notkach. [2] Uratowanie komuś życia jest dobrym sposobem na zyskanie przyjaciela.

Grafika i dźwięki w grze są niesamowite i dzięki nim nabiera ona głębi i świetnej atmosfery.

Żeby rozwiązać stojące przed Tobą problemy, będziesz musiał porozmawiać z „kilkoma" osobami – w sumie jest tu 60 członków załogi, każdy ze swoimi obowiązkami na głowie, i każdy Twój ruch ma wpływ (bezpośredni lub pośredni) na nich wszystkich.

Tak czy inaczej to, czy *Sentient* rozbudzi w Tobie emocje, czy Cię zniechęci, jest kwestią Twojego indywidualnego gustu. Grafika i dźwięki w grze są niesamowite i dzięki nim nabiera ona dużej głębi i świetnej atmosfery. Gra ma co najmniej 6 głównych wątków, nie licząc wielu małych epizodów, każdy wymagający szeregu operacji i tęgiego główkowania. Dzięki dynamicznemu środowisku Sentienta rozgrywka za każdym razem wygląda inaczej i jest wiele dróg ukończenia gry. Jednakże niektóre części są czasochłonne i męczące – jak chociażby szukanie konkretnych miejsc wewnątrz bazy – brak automappingu niepotrzebnie utrudnia sprawę. Dodatkowo – mimo że pokoje są ponumerowane – trudno przypisać do nich konkretne postaci. A śledzenie posunięć 60 osób naraz nie należy do zajęć prostych.

Więc, jeżeli lubisz przygodówki i szukasz czegoś bardziej wymagającego myślenia niż *Tomb Raider* czy *Resident Devil*, to *Sentient* z pewnością Ci się spodoba. Jeśli jednak nie chcesz spędzać długich godzin na próbach spamiętania kto jest kim na pokładzie bazy kosmicznej, to lepiej poszukaj innego tytułu.

Alternatywne...

Tomb Rider	10/10
Resident Evil	9/10
Sentient	7/10

WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn nr 4

■ GRAFIKA:	Dopracowane 3D	8	■ GRYWALNOŚĆ:	To sterowanie...	5
■ DŹWIĘK:	Nastrojowe efekty	7	■ WYGLĄD:	Całkiem nieźle	8
■ DŁ. GRANIA:	Jak Cię dorwie...	9	■ ORYGINALNOŚĆ:	Dość typowe s-f	6

***Sentient* jest wciągającą grą, z mnóstwem możliwości – jak to w przygodówkach. Cały efekt psuje słabo wykonane sterowanie.**

7 na 10

[1] Możesz patrzeć w górę i w dół — imponujący monument. [2] Obfitość znanych egipskich reliktów. [3] Srogi gość, co? [4] To jeden z trzech bossów, skorpionopodobna kreatura. [5] Nie zgiń, podziwiając scenerie. [6] Ciekła lawa cię zabije. [7] Latające stwory są nieuchwytne. [8] Okrążaj i strzelaj.

Exhumed

Do Doliny Karnak wkroczył wojownik. Poznaj epicką, wybuchową przygodę w starożytnym Egipcie, autorstwa Lobotomy Software. Jest całkiem niezła...

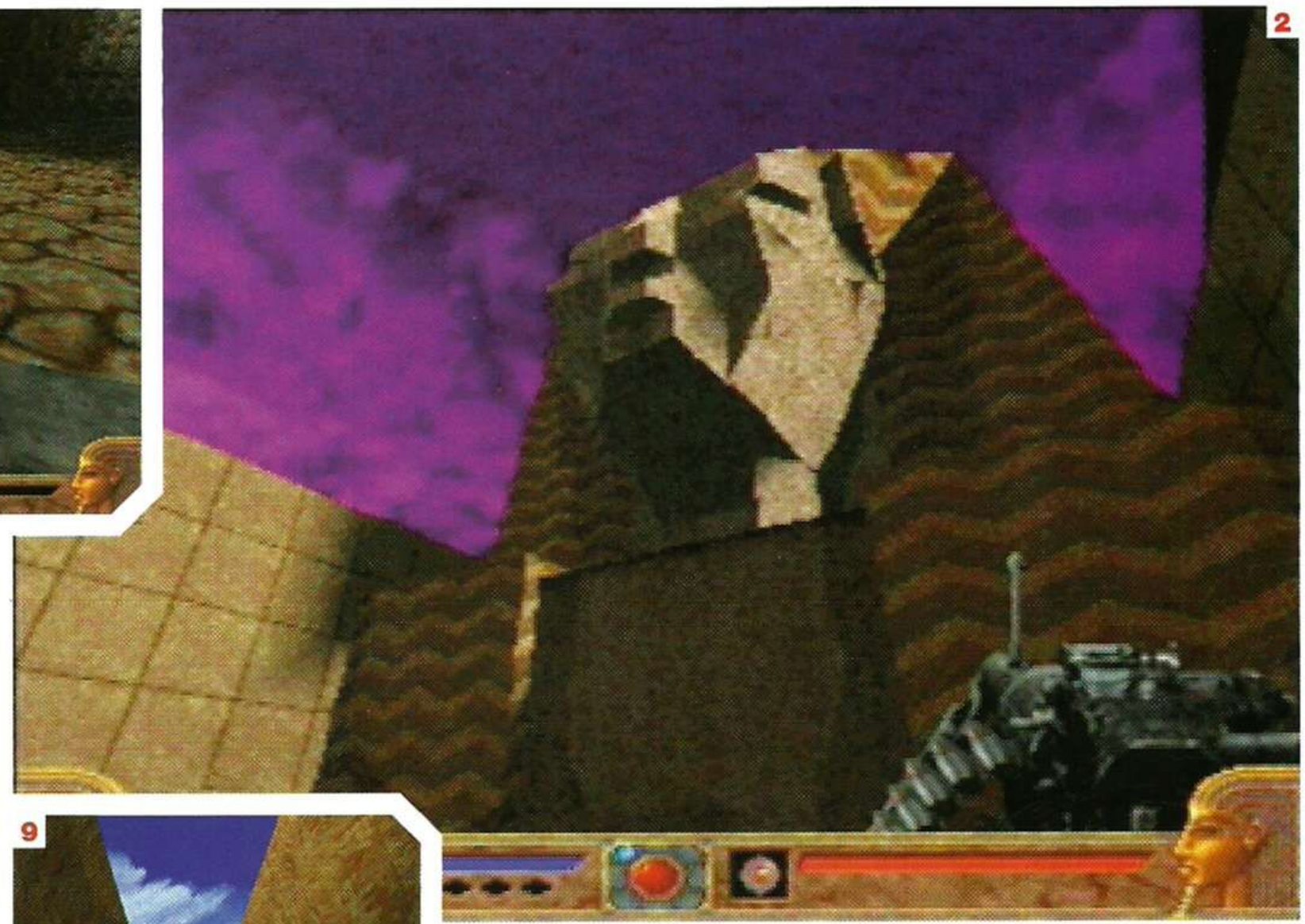
Czy macie już dość strzelanin 3D? Czy nie przebijaliśmy się przez Dooma, zostawiając za sobą totalną rzeźnię? Czy nie maszerowaliśmy mężnie w Alien Trilogy, strzelając do małych nicponi? Nie mieliśmy Disruptora za przechadzkę po parku? Bez wątpienia, granie w klony Dooma to jedna z najpopularniejszych form rozrywki: pochłaniającej, absorbującej i zniewalającej. Wciągającej gracza do świata, gdzie można niemalże usłyszeć świst lecących kul. A gdy autorzy odpowiednio opracują misje, możesz często stwierdzić, że grasz jeszcze długo po wschodzie słońca. Może właśnie dlatego niektórzy mówią, iż wiele z tych gier jest łatwych do ukończenia, zapominając że przeszli 60 poziomów, w tym kilka ukrytych, nie śpiąc przez trzy noce. Czy nie słyszeli o tym, że trzeba robić przerwy?

Exhumed jest najnowszą strzelaniną 3D umożliwiającą wędrówki po krętych korytarzach grania na PlayStation. Już po tytule można się zorientować, że ktoś coś rozgrzebał. Wykopaliska mają miejsce w starożytnym Egipcie. Pewne miasto terroryzowane jest przez obcą siłę, zwaną Klimaat. Tajemnicze porwanie mumii faraona Ramsesa zmusiło władców świata do wynajęcia agenta specjalnego, mającego nie tylko odnaleźć mumię, ale też zniszczyć Klimaat i sprawić, by do Doliny Karnak powrócił pokój. A więc tak wygląda Twoje zadanie.

Pierwsze, co zauważysz w Exhumed, to świetny engine 3D. Szybki i płynny przesuw grafiki — możesz śmigać sobie do woli. Niezaprzeczalnie jest to najlepszy trójwymiarowy 3D ze wszystkich strzelanin. Jak w większości gier z tego podgatunku, naciskając boczne przyciski na padzie poruszasz się na boki, ale tu jeśli przytrzymasz „trójkąt", możesz – używając przycisków kierunku – spoglądać w górę i w dół — wielka pomoc w obliczu drapieżnych ptaków krążących nad głową. ▶

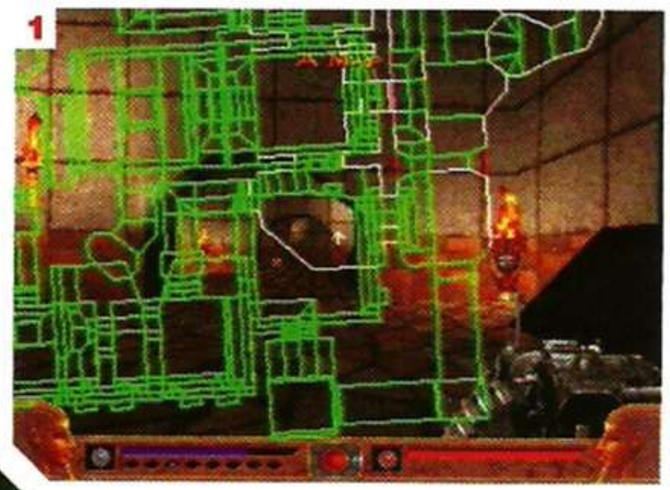
Poziom graficznego zróżnicowania rzadko oglądany w strzelaninach 3D. Wnętrza, miasta, świątynie, są też miejsca pod wodą...

■ WYDAWCA:	**BMG**	■ PRODUCENT:	**Lobotomy Software**
■ PREMIERA:	**Już jest**	■ DYSTRYBUTOR:	**Brak**
■ POCHODZENIE:	**USA**	■ GATUNEK:	**Jatka 3D**



[1] „Set" jest władcą wszystkich zwierząt i musisz go pokonać w jego własnym domu. Łatwo go trafić, ale trudno zabić. [2] Strzelanie tam nie ma sensu. [3] Uderz w przycisk, by otworzyć drzwi w tym miejscu. [4] Miotacz płomieni — masowa zagłada. [5] Uważaj na ich trujące ostrza. [6] Czerwony ekran. Wiesz, że oberwałeś. [7] Znów ten skorpion. [8] To najbardziej wykręcony wizualnie etap. [9] Unieś karabin, nadlatuje zabójcza osa.

[1] Niełatwo jest znaleźć drogę przy włączonej mapie. [2] Na swej drodze do zwycięstwa znajdziesz maskę, która pozwala na oddychanie pod wodą. Towarzyszy Ci przekonująca sceneria głębin, w które wpływasz.



Zakochani w korytarzach

Krótka historia strzelanin 3D

Strzelaniny 3D, klony *Dooma*, korytarzówki (corridor games — tak nazywają je Amerykanie). Nazwijcie je jak chcecie. Powstały mniej więcej przed siedmioma laty, razem z opracowaniem engine'ów 3D na PC. Pierwsze egzemplarze oferowały niewiele więcej niż tylko wędrowanie podziemnymi przejściami. *Wolfenstein* był pierwszą w pełni „opierzoną" grą — pojawił się początkowo jako darmowe demo. Był to produkt firmy id software, twórców *Dooma*, którzy jako pierwsi wykorzystali technologię skalowania bitmap. W ich ślady poszli inni. *Breathless, Gloom* i *Alien Breed 3D* pojawiły się na Amigę. *Doom, Hexen, Duke Nukem* i wiele innych wyszło na PC, a 16-bitowe konsole dostały *Dooma* i *Wolfensteina*.

PlayStation ma w tym również bardziej niż zadowalający udział. *Kileak The Blood, Doom* (i *Final Doom*), *Alien Trilogy, Disruptor, Dark Forces*... Inne gry, takie jak *Defcon 5* czy *Descent* oparte są na podobnych engine'ach 3D. Przyczyną popularności gier 3D jest wciągająca perspektywa; wchłania Cię ich klaustrofobiczny, a mimo to przyciągający świat. Zamiast podążać za czyimiś plecami, nie mając pojęcia co ten ktoś widzi — sam stajesz się bohaterem.

Hexen

Wolfenstein

▶ Dopracowany i niezawodny system sterowania bardzo się przyda, bowiem Exhumed jest dosyć trudna. Jasne, pierwszych kilka poziomów to łatwizna, ale później zaczyna się prawdziwa zabawa. Autorzy sprytnie dorzucili mnóstwo zagadek z przygodówek, więc nie tylko walczysz na swej drodze, powstrzymując nacierające hordy **wroga, ale zbierasz też dodatki do swojego przekaźnika, który pokaże Ci np. co dzieje się na półce skalnej, znajdującej się 10 metrów nad Tobą.**

Ponieważ gra ma miejsce na całym obszarze Doliny Karnak, występuje w niej rzadko widywana w strzelaninach 3D wizualna różnorodność. Są tu wnętrza i obszary poza nimi, miasta, świątynie, a nawet miejsca pod wodą, gdzie nurkujesz i przepływasz przez drzwi, unikając niebezpiecznych ryb.

Exhumed to niezaprzeczalnie świetny tytuł. Jest tu kilka spektakularnych realistycznych efektów, a dodać trzeba też egipski klimat i hieroglificzne bogactwo szczegółów. Po raz kolejny — to najznakomitsza strzelanina 3D, jeśli chodzi o stronę wizualną. Autorzy wykorzystali engine oparty na wielobokach, w odróżnieniu od np. Dooma (bitmapy). **Light-sourcing zrealizowany jest bardzo efektywnie, co najlepiej da się zauważyć przy miotaczu płomieni.** Broni jest siedem, nie licząc maczety. Każda ma ograniczoną ilość amunicji, ale rozwalanie wrogów i rozrzucone pojemniki przywracają zdrowie i zapasy naboi. Są trzej bossowie: Set (władca zwierząt), Selkis (coś pomiędzy olbrzymim skorpionem a kobietą) i Klimathaan (królowa Obcych).

Exhumed jest dobrze wyważonym koktajlem mądrego opracowania, świetnego engine'u i doskonałej grafiki. Jasne, widzieliście już gry tego typu — nie jest ona całkiem oryginalna — ale Lobotomy Software z Seattle wzbogacili pierwowzór. Bez wątpienia nie przejdziesz Exhumed w pół godziny; jest diabelnie trudna i pewnie nieraz ciśniesz joypadem ze złością, ale i tak pozostaniesz zauroczony.

Alternatywne...

Doom	9/10
Disruptor	8/10
Alien Trilogy	8/10
Exhumed	8/10
Dark Forces	5/10

[1] W jaskini Seta, walka z Bossem. [2] Wspaniały efekt półprzejrzystej podłogi. [3] Dziwne bestie w bikini są jednymi z bardziej osobliwych wrogów. [4] Możesz strzelać z góry.

WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn 4

GRAFIKA:	Kunsztowna	9	GRYWALNOŚĆ:	Solidna	8
DŹWIĘK:	Zaklinający węże	8	WYGLĄD:	Grzeczny i funkcjonalny	7
DŁ. GRANIA:	Ciężka potyczka	7	ORYGINALNOŚĆ:	Klika nowinek	7

Nastrojowa strzelanina 3D ze świetnym enginem i grafiką. *Exhumed* nie może bardzo oryginalna, ale za to niesamowicie trudna.

8 na 10

■ WYDAWCA:	Psygnosis	■ PRODUCENT:	Psygosis
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUTOR:	Sony Polska
■ CENA:	229.00	■ GATUNEK:	Jatka 3D

One Player · Memory card Compatible · Dolby Surround

PlayTest

Life Force Tenka

Firma Psygnosis jest w świecie komputerowych sław już dość długo. Jedyną niespodzianką dotyczącą *Tenki* jest niestety chyba tylko czas, po którym zdołała wyczołgać się na rynek.

[1] Laserowy celownik i lockowanie na celu czynią strzelanie dziecinnie prostym. [2] Rozwal szybę, by spotkać się oko w oko z bestią. [3] Dobre bronie, ale gdzie jest shotgun? [4] Bum!!! [5] Obrywasz, jesteś ciężko ranny.

Nie zawsze łatwo jest redagować ten magazyn — szczególnie, kiedy przychodzi nam zrecenzować nowiutki klon *Dooma*. Wszystko, co było do powiedzenia na temat tego rodzaju gier, powiedzieliśmy już chyba milion razy. Toteż test grywalności i późniejsza ocena gry jest stosunkowo trudna do opracowania.

Zostawmy w spokoju fabułę, głównie z powodu sennych gadek lektora i niezłych, lecz mało oryginalnych scenek, które razem nie potrafią zbudować odpowiedniej atmosfery. Żadnych otwartych przestrzeni czy nowinek w uzbrojeniu. Ot, biegamy po ciasnych korytarzach, strzelając do robotów i mutantów. Motywy przygodowe także nie grzeszą rozmaitością. Nie natkniecie się tu na nic, oprócz zamkniętych drzwi. Reszta to zbieranie kart magnetycznych w odpowiednich kolorach, otwieranie drzwi i tak dalej. Zatem wszystko już jasne.

[1] Dlaczego by nie rozwalić czyichś symboli religijnych? [2] Przyjrzyjcie się licznikowi amunicji umieszczonym na tyle guna, sprytne. [3] Pająki z ludzkimi twarzami, dziwaczne.

Złe w grze jest także wykonanie poziomów. Większość akcji odbywa się w wyjątkowo ciasnych korytarzach, nie pozostawiających miejsca na efektywne unikanie wrogich pocisków. Nawet największe pomieszczenia są tylko trochę poszerzone względem korytarzy. Najgorszą z wszystkich rzeczy jest jednak wygląd tych 28 kolejnych etapów. Niektóre wykonane są bardzo podobnie. Jako przykład mogą posłużyć etapy: Construction Yard A i B, które są niemal identyczne, jeśli wyłączyć inne miejsca startowe i zmienić lokalizację kilku obiektów.

Wrogowie także rozczarowują. Poza kilkoma odstraszającymi, zmutowanymi pająkami, momentów grozy jest co najwyżej kilka. Możemy prawie zagwarantować, że za każdym zakrętem napotkacie jednego lub dwóch wrogów. Gdzie te nerwy, gdy biegnąc opuszczonym korytarzem, nagle staje się przed monstrualną istotą? Czegoś takiego w Tence w ogóle nie ma. Schemat walki w *Life Force Tenka* jest następujący: coś zastrzelisz, stracisz energię, zdobędziesz energię, coś zastrzelisz itd.

Tenka ma w sobie kilka przebłysków dobrej gry. Laserowe celowniki są dobrym pomysłem, tak samo jak cyfrowy licznik amunicji umieszczony na niesionej broni. Standardową, a może i niezbędną możliwością jest patrzenie w górę i dół... No i to by było niestety na tyle. Niestety monotonność *LFT* dobija. To coś w stylu „wszędzie dobrze, gdzie nas nie ma". Wykonana jest solidnie, ale gra się w nią kiepsko.

Alternatywne...

Final Doom	9/10
Alien Trilogy	8/10
Disruptor	8/10
Lite Force Tenka	6/10
PO'ed	5/10
Dark Forces	5/10

WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

■ GRAFIKA:	Nudna, ale niezła	8	■ GRYWALNOŚĆ:	Lepiej nie mówić	4
■ DŹWIĘK:	Dolby surround	8	■ WYGLĄD:	Żadnych fajerwerków	6
■ DŁUGOŚĆ GRANIA:	Trudna	7	■ ORYGINALNOŚĆ:	Odrobina	6

„... Nuda... Nic się nie dzieje... Proszę pana, dialogi niedobre... W ogóle brak akcji jest... Nic się nie dzieje. Dłużyzna..."

6 na 10

Crypt Killer

Firma Konami za pomocą wiader posoki chce wylansować swój pistolet. Czy aby na pewno ta konwersja z automatów była nam potrzebna?

[1] Takie bestie straszą Cię w intro. Bez obawy, wytniesz je później. [2] Podczas Twojej wędrówki zdarza się, że nawet płaskie rysunki złażą ze ścian, by Cię zaatakować. [3] Paskudne pełzacze, mogą wskoczyć Ci na twarz. [4] Krypta pełna jest groźnych szkieletów. [5] I ta giwerka ma zwalczyć wszystkie te paskudztwa?

„Stań przed wrotami i czekaj na zaszczyt przekroczenia progu. Drzwi się otworzą i zostaniesz pobłogosławiony." Nie miejcie do nas pretensji — nie my to wymyśliliśmy. Taki właśnie wątek serwuje nam legenda do gry *Crypt Killer*. I – trzeba przyznać — są to wystarczające informacje do wzięcia udziału w tej rozgrywce. Bo musisz wiedzieć, drogi Czytelniku, że *Crypt Killer* to strzelanina. A dokładniej, strzelanina obserwowana oczyma bohatera. A jeszcze dokładniej to strzelanina na pistolet.

Produkcje, w które gra się za pomocą specjalnego pistoletu, są bardzo popularne na automatach, gdzie krótka jatka z „prawdziwym" gunem w ręku to prawdziwe wyzwanie. W warunkach domowych jednak tego typu rozwiązania nie za bardzo zdają egzamin. Po części jest tak dlatego, że aby powywijać sobie pukawką, właściciel konsoli musi najpierw wywalić na nią ciężką kasę. Jeśli więc zamierzasz kupić *Crypt Killera*, musisz się przygotować na sporą inwestycję w pistolet. W zasadzie w grę można pograć za pomocą joypada, ale wodzenie celownikiem po ekranie za pomocą przycisków kierunku nie ma takiego uroku, jak wymachiwanie „klamką". Jeśli odłożysz na bok pistolet, zorientujesz się, że *Crypt Killer* (i jemu podobne gry), niezależnie jak wspaniały graficznie, jest po prostu prymitywny.

Jeśli odłożysz na bok pistolet, zorientujesz się, że gra *Crypt Killer* jest po prostu prymitywna

Jeśli widziałeś ten tytuł na automatach, wiesz dokładnie czego się spodziewać. Firma Konami jak zwykle stworzyła niemal identyczną konwersję na PlayStation, a to już nie jest tak wspaniałe. Grafika w grze nie powala na kolana. Największa uczta dla oka ma miejsce w bogato teksturowanych, polygonalnych korytarzach, przez które pędzisz, strzelając do wszystkiego, co się rusza. **Twoi wrogowie jednak to już zwyczajne sprite'y, w dodatku dość nędzne i niezbyt animowane.** Gra po prostu powiela i skaluje te same sprite'y, symulując ich ruch w Twoją stronę.

Ten system wykłada się już przy pierwszym zbliżeniu. Gdy

Enforcer

Oczywiście gra *Crypt Killer* jest kompatybilna z pistoletem firmy Konami o wdzięcznej nazwie Enforcer (choć za jednym oceanem zwą go Justiffier, a za drugim Hyperblaster). Ci, którzy zakupili to plastikowe cacko, bardzo chwalą jego celność i nie możemy się z tym nie zgodzić. Enforcer bije na głowę Avengera firmy Blaze czy Predatora firmy Logic 3. Jeśli więc kręcą Cię takie zabawki, polecamy właśnie Enforcera, a także grę *Die Hard Trilogy*, jak dotąd najlepszą pistoletową strzelaninę na PlayStation.

WERDYKT

GRAFIKA:	Kiepskie sprite'y	6	GRYWALNOŚĆ:	Cel, pal	7
DŹWIĘK:	Uderzający	7	WYGLĄD:	Tani	6
DŁ. GRANIA:	Dyskusyjna	7	ORYGINALNOŚĆ:	Nie dziś	5

***Crypt Killer* jest niezły, gdy masz pistolet. Granie joypadem raczej nie ma sensu.**

6 na 10

■ WYDAWCA	Konami	■ PRODUCENT:	Konami
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ POCHODZENIE:	USA	■ GATUNEK:	Strzelanina

[1] Kolejny smętny worek kości. Podczas gry tajemniczy głos ostrzega Cię przed atakiem. [2] Tym razem udało się tym małym paskudztwom — dosięgły Twojej twarzy. Teraz ostrożnie, żebyś sobie czegoś nie odstrzelił.

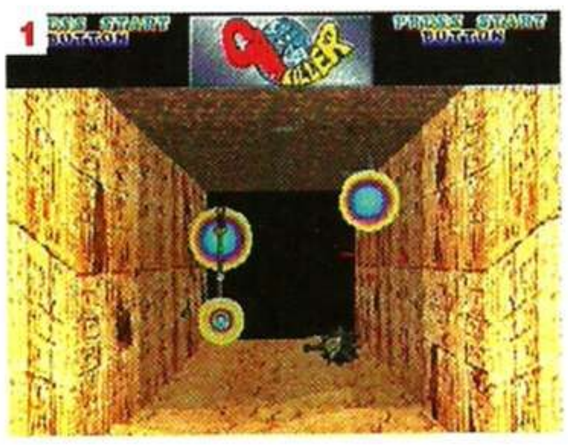
jakiś zombie zakradnie się z boku i wyskoczy Ci tuż przed twarzą, bardziej przeraża Cię potworna pikselizacja postaci niż zgniłe resztki czyjegoś ciała pomiędzy jego zębami.

Pomijając nie najlepszą grafikę, gra *Crypt Killer* to klasyczna przedstawicielka swojego gatunku. Polygonalna sceneria została użyta nie bez kozery. Szybka grafika wprost urywa Ci głowę, gdy pędzisz korytarzami. Wrogowie atakują ze wszystkich stron; gra nie daje Ci chwili wytchnienia. Musisz przebić się przez sześć poziomów totalnej rzeźni, by dotrzeć do starożytnych wrót i dostąpić błogosławieństwa. Jednak gdy przyjrzeć się temu szalonemu ruchowi, okazuje się, że nie jest taki znowu genialny. Poruszasz się bowiem z taką taneczną precyzją, jakbyś tańczył moonwalk, a nie desparacko walczył o życie.

Nie zrozumcie nas źle — z przyjemnością pograliśmy sobie w redakcji, a w trybie na dwóch graczy *Crypt Killer* potrafi dostarczyć jeszcze więcej przyjemności. Mimo to polecamy tę grę jedynie tym, którzy: 1. Mają odpowiedni pistolet. 2. Skończyli *Die Hard Trilogy*. 3. Nie mogą się doczekać wrześniowej premiery *Time Crisis* firmy Namco.

Alternatywne...

Die Hard Trilogy	8/10
Crypt Killer	8/10



[1] To może wygląda nieźle, ale to zwyczajny atak rakietowy. Jeśli masz pistolet, takie numery Ci nie straszne. [2] Kolejne bazgroły...

KOLOROWY ŚWIAT

Posiadamy w swojej ofercie wszystkie legalnie dostępne w Polsce programy na wszystkie konsole nowej generacji, jeżeli poszukują Państwo jakiejkolwiek gry zapraszamy do naszego sklepu lub do kontaktu z naszym działem sprzedaży wysyłkowej, w naszej ofercie znajdą Państwo największy wybór i najlepsze ceny

SONY PSX

189 zł

199 zł

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD		649.00
DODATKOWY KONTROLER		99.00
MEMORY CARD	*do zapisu wyników*	89.00
PISTOLET "PREDATOR"	*do strzelanin*	159.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	*strzelanina 3D*	199.00
ADIDAS POWER SOCCER	*piłka nożna*	189.00
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	155.00
ANDRETTI RACING	*auto wyścigi*	209.00
BLAM! MACHINEHEAD	*strzelanina*	179.00
BUBBLE BOBBLE	*zręczn. dla dzieci*	109.00
BUST-A-MOVE 2	*zręczn. super hit !*	159.00
COOL BOARDERS	*snowboard*	179.00
DESTRUCTION DERBY 2	*wyścigi*	219.00
FIRESTORM	*symulator helikoptera*	179.00
FORMULA 1	*wyścigi Formuły 1*	199.00
IRON & BLOOD	*mordercze walki*	189.00
IRON MAN + X/O MANOWAR	*zręczn.*	199.00
KILLING ZONE	*walki fantasy 3D*	189.00
LOADED	*super strzelanina*	189.00
LOMAX	*przygodowo-zręcznościowa*	209.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	*walki*	219.00
NBA LIVE'97	*koszykówka 3D*	209.00
OLYMPIC GAMES	*Atlanta'96*	189.00
OLYMPIC SOCCER	*super piłka nożna*	189.00
PANDEMONIUM	*zręczn.-przygodowa*	219.00
PRIMAL RAGE	*walki dinozaurów*	149.00
RACING SKIES	*symulator samolotów*	179.00
RIDGE RACER REVOLUTION	*wyścigi*	209.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	149.00
SOVIET STRIKE	*helikopter, zręczn.*	219.00
STRIKER '96	*piłka nożna*	149.00
TOBAL NO 1	*walki 3D na arenie*	219.00
TOMB RAIDER	*przygodowy super HIT*	209.00
WRESTLMANIA	*digitalizowane walki*	159.00
X2	*kosmiczna super strzelanina*	219.00

SEGA SATURN

189 zł

199 zł

KONSOLA+KONTROLER+DEMO		995.00
KONSOLA+KONTROLER+1 GRA		1095.00
DODATKOWY KONTROLER ECLIPSE		99.00
ECLIPSE STICK	*joystick*	145.00
PISTOLET PREDATOR		159.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	*przygod.-zręcznopściowa*	215.00
AMOK	*rewelacyjna graficznie strzelanina*	189.00
BLAM! MACHINEHEAD	*super strzelanina*	189.00
BREAK POINT	*trojwymiarowy tenis*	195.00
CRIMEWAVE	*wyścigi uzbrojonych aut*	219.00
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	*wyścigi*	219.00
EARTHWORM JIM 2	*super platformowa*	219.00
EXHUMED	*zręcznościowo-przygodowa*	209.00
F-1 CHALLENGE	*wyścigi Formuły 1*	209.00
FIGHTING VIPERS	*super bijatyka 3D*	209.00
IMPACT RACING	*auto ze strzelaniem*	219.00
NBA JAM EXTREME	*koszykówka*	209.00
NIGHTS	*przebój, dodatkowo kontroler 3D*	329.00
PANZER DRAGON ZWEI	*strzelanina*	199.00
SHELLSHOCK	*czołg, strzelanina*	189.00
SEGA RALLY	*wyścigi samochodowe*	189.00
STREET FIGHTER THE MOVIE	*bijatyka*	179.00
TOMB RAIDER	*super przebój, no 1*	219.00
TOSHINDEN URA	*walki 3D z PSX'a*	219.00
TRUE PINBALL	*flipper 3D*	189.00
TUNNEL B1	*super szybka strzelanina*	199.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	*walki*	215.00
VIRTUA COP 2	*strzelanina wirtualna*	229.00
VIRTUA FIGHTER	*bijatyka, 3D*	119.00
VIRTUA FIGHTER 2	*super bijatyka 3D*	219.00
VIRTUAL ON	*pojedynki robotów*	229.00
WORLD WIDE SOCCER '97	*piłka nożna*	209.00
DIE HARD ARCADE	*nawalanka 3D*	209.00

NINTENDO 64

KONSOLA NINTENDO 64	*64 bitowa* konsola do gier	1100.00
pierwsze gry to ...		
SUPER MARIO 64	*zręcznościowo-przygodowa*	195.00
PILOT WINGS 64	*zręcznościowo-symulacyjna, samolot*	195.00
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	*kosmiczna strzel.*	270.00
WAVE RACER	*zręcznościowo-symulacyjna, wodny jet*	230.00

SKLEP FIRMOWY
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@mirage.com.pl

MIRAGE

Intro

Excalibur został skradziony przez wojowników z przyszłości. Jako Beth, młoda przyjaciółka Merlina, jesteś jedyną naiwną na tyle, by wierzyć w jego magię i ruszyć po miecz.

Excalibur 2555 AD

Ktoś zasunął Excalibur staremu, dobremu królowi Arturowi, a Twoim zadaniem jest udać się w przyszłość i go odzyskać.

Trochę nam przykro z powodu gry *Excalibur 2555*. Jak wiecie, szanse na sukces programu podobnego do *Tomb Raider*, gdy ten jest jeszcze świeży, są nikłe. Tak niestety jest w tym przypadku. W grze wcielasz się w rolę dziewczyny i prowadzisz ją poprzez majestatycznie oświetlone labirynty komnat, rozwiązujesz zagadki związane z głównym planem akcji — tak jak w *Tomb Raider*. Jednakże porównywanie obu gier nie jest szczególnie trafionym pomysłem. *Excalibur* zawiera w sobie pewne elementy, których brakuje w *Tomb Raider*. Zacznijmy jednak od tych niefortunnych porównań.

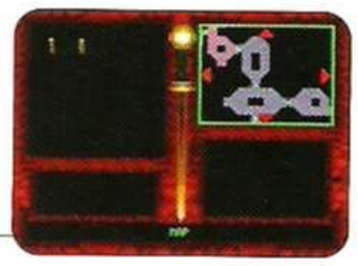
Środowisko trójwymiarowe gry jest mroczne. Wszystko wygląda świetnie i wytwarza wokół siebie podobną do *Tomb Raidera* atmosferę — czasami możemy odczuć nieco klaustrofobiczny klimat podziemnego świata, gdyż obszar przeznaczony na ruch bohatera jest stosunkowo ograniczony. W *Excaliburze* nie ma góry i dołu; nie można się wspinać, wszystko trzeba obiegać dookoła. Niestety, nie ma też rozbudowanej interakcji, z jaką możemy spotkać się w *Tomb Raider*. Gdzie tylko się w *TR* znajdziemy, zawsze prawie wszystko jest osiągalne, natomiast engine *Excalibura* nakłada na rozgrywkę stosunkowo duże ograniczenia, często brutalnie przypominając, że *E2555 AD* to tylko gra.

Zagadki są przestarzałe...

Na szczęście gra oferuje wystarczające ilości wspaniałej grafiki i atmosfery, byś z przyjemnością kręcił się po okolicy

Jakość zagadek nie dorównuje niestety tym z *Tomb Raidera*. Niemal wszystkie zagadki łączą się w typowy liniowy scenariusz. **Większość z nich można rozwiązać po prostu spoglądając na mapę i sprawdzając, gdzie nas jeszcze nie było.** W *Tomb Raiderze* część zdarzeń dzieje się na raz, a w *Excaliburze* możesz rozwiązywać naraz tylko jedną zagadkę.

Excalibur zawiera klasyczne motywy z gier przygodowych typu: porozmawiaj z napotkaną postacią i odnajdź dla niej potrzebny przedmiot, wtedy ona coś zrobi lub da Ci inną rzecz. W pierwszych trzech etapach napotkasz kilku zawodowych pijaczków, którym będzie trzeba przynieść butelkę gorzały. Tę możesz wydostać od barmana, musisz jednak przynieść mu szklankę. Nie ma sprawy – w poprzednim po-



[1] Przytrzymując przycisk ataku, możesz wyprowadzić silniejsze uderzenie.
[2] Do ominięcia jest wiele pułapek, na przykład te druty.

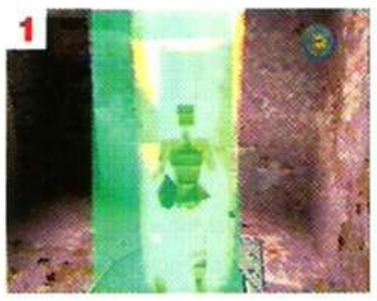
WERDYKT

GRAFIKA:	Zawodowa!	9	GRYWALNOŚĆ:	Wtórna	6
DŹWIĘK:	Okolice techno	8	WYGLĄD:	Ujdzie w tłoku	7
DŁ. GRANIA:	Średnia	7	ORYGINALNOŚĆ:	Trochę za późnon	7

Excalibur 2555 AD jest przyjemna, ale niestety znajduje się w cieniu *Tomb Raidera*. Jednakże warta jest swej ceny.

7 na 10

■ WYDAWCA	Telstar Electronic	■ PRODUCENT:	Tempest
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUTOR:	Marksoft
■ CENA:	219.00	■ GATUNEK:	Przygodówka 3D



[1] W grze mamy też teleporty. [2] Znaleźliśmy dziennik. [3] Najlepiej omijać kule ogniste lecące korytarzem.

mieszczeniu widziałeś szklankę spokojnie stojącą sobie na półce. Szkoda tylko, że barman nie piśnie słówkiem, że to właśnie szklanka jest jego marzeniem, musisz sam się domyślić. Ten system „idź-i-przynieś" wydaje się trochę przestarzały, ale na szczęście gra oferuje wystarczające ilości wspaniałej grafiki i atmosfery, byś z przyjemnością kręcił się po okolicy. Gra zaspakaja zmysły oprawą, a mózg zagadkami i szafa gra.

Jedynym aspektem gry, który bije *Tomb Raidera* na głowę, jest wspaniałe opracowanie pojedynków z przeciwnikami. *Tomb* czymś takim nie dysponuje. Beth dysponuje sporym garniturem ciosów. To dodaje grze smaczku.

Problem walki rozwiązano właściwie, czego niestety nie można powiedzieć o czarach. Zamiast być interesującym dodatkiem w walce, czary mają zastosowanie w rozwiązywaniu zagadek. W określonych sytuacjach potrzebujesz określonego zaklęcia, by posunąć się dalej. Na przykład masz przed sobą skałę, która przygniotła człowieka. Trzeba ją „usunąć" odpowiednim czarem. Jeśli więc po przeczytaniu o świetnych pojedynkach, myślisz o miotaniu ognistymi kulami, srodze się zawiedziesz.

Excalibur nie jest złą grą i z pewnością może zająć trochę czasu. Zawiera w sobie sporą dawkę przygodówki, intrygującą fabułę oraz wyborną oprawę. Zagadki są co prawda stare i wypróbowane, ale zachęcają do przemierzania kolejnych lokacji podziemnego miasta, gdzie toczy się cała akcja. Łamigłówki nie są też na szczęście zbyt uproszczone. Sam *Excalibur 2555 AD* to niestety nie pierwsza liga, w której swe miejsce godnie zajął *Tomb Raider*. Tę właśnie grę polecamy kupić na początku. Jeśli już skończysz *Tomba* i nie będziesz mógł doczekać się na jego dalszy ciąg, kup *Excalibura*. Z pewnością osłodzi Ci oczekiwanie.

Alternatywne...

Tomb Raider	10/10
Excalibur	7/10

Pchnij, paruj, pchnij, siecz

Naprawdę mądrze zrobioną rzeczą w tej grze jest sposób, w jaki przeprowadzamy walki. Do dyspozycji gracza jest wiele opcji: jeden przycisk pozwala parować ciosy przeciwnika, pozostałe trzy wykonują różne formy uderzeń miecza. Gdy już poznasz arkana walki, na pewno odkryjesz też kilka combosów.Wraz z nabytym doświadczeniem staniesz się całkiem dobrą wojowniczką.

PSX PROJEKT

DYSTRYBUCJA OPROGRAMOWANIA I AKCESORIÓW NA KONSOLĘ SONY PLAYSTATION

Prowadzimy sprzedaż hurtową, detaliczną i wysyłkową

Oto przykładowe ceny:

AREA 51	- 195,00 ZŁ
DARK FORCES	- 195,00 ZŁ
EXCALIBUR	- 195,00 ZŁ
EXHUMED	- 195,00 ZŁ
GRID RUN	- 195,00 ZŁ
MECHWARRIOR 2	- 195,00 ZŁ
PORSCHE CHALLENGE	- 195,00 ZŁ
RAGE RACER	- 215,00 ZŁ
REBEL ASSAULT II	- 195,00 ZŁ
SOUL BLADE	- 215,00 ZŁ

PROMOCJA !!!

PLAYSTATION + CASPER

TYLKO 699,00 zł

CASPER	*- 165,00 ZŁ*
FORMULA 1	*- 195,00 ZŁ*
TEKKEN 2	*- 195,00 ZŁ*
WIPE OUT 2097	*- 195,00 ZŁ*

Nasz adres:
ul. Krasińskiego 35a
01-784 Warszawa
tel./fax (022) 663 25 14

Podane ceny zawierają podatek VAT.

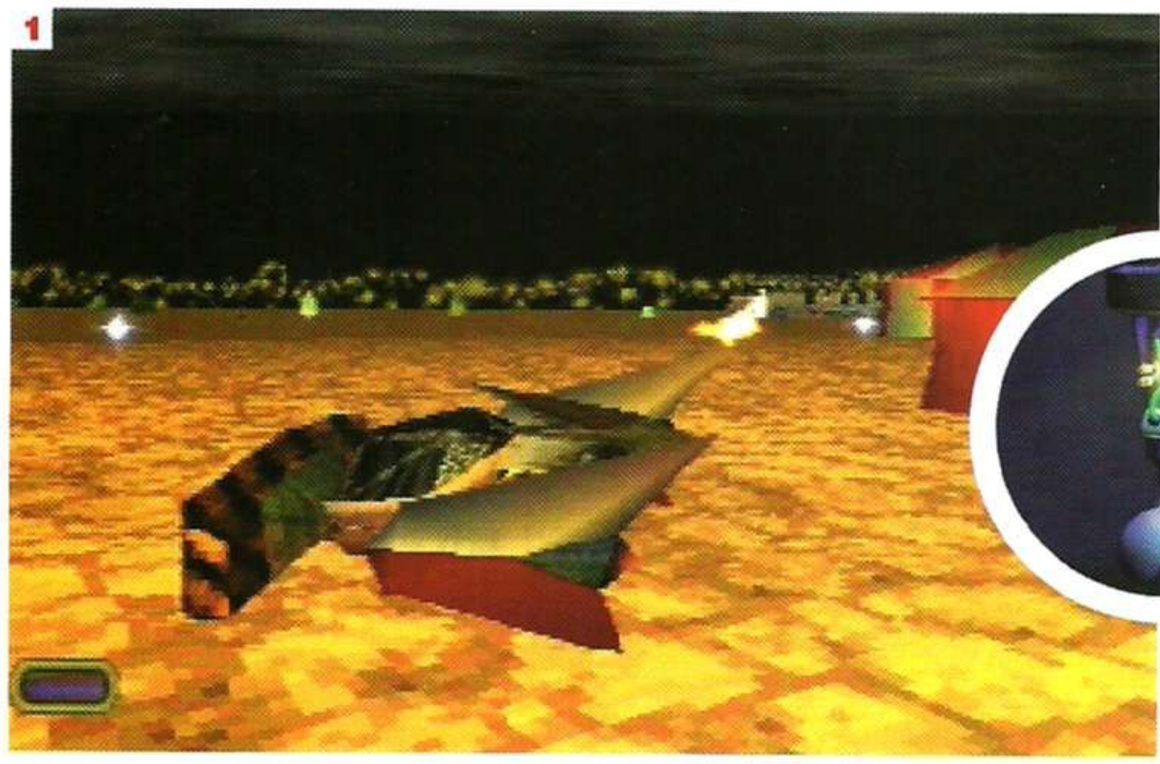
One Player

■ WYDAWCA:	MTV Interactive	■ PRODUCENT:	Viacom
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ POCHODZENIE:	USA	■ GATUNEK:	Strzelanina

Slamscape

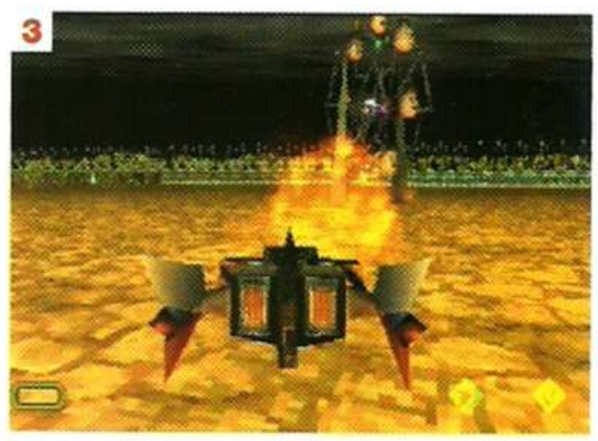
PlayStation jest obecnie symbolem „coolności" i nie trzeba było długo czekać, aż tacy jak MTV upomną się o swój kawałek tortu.

1



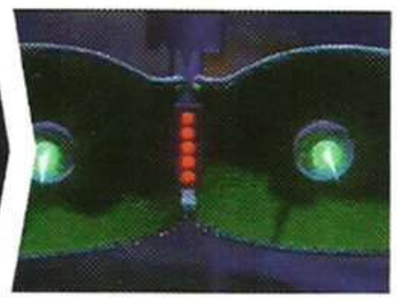
2

3



[1] To twój slamjet, rodzaj auta, którym kierujesz w koszmarach w VR. [2] Oto Strzępiasty Niedźwiadek — stara się wyglądać groźnie. [3] Eksplozja. Nic dodać, nic ująć.

Intro



Jest to, o ile wiemy, pierwszy krok MTV na rynku PlayStation i do tego nie najgorszy. Rozpoczyna się on wspaniałym intrem (czego można było oczekiwać po firmie przodującej w dziedzinie animacji) opowiadającym nieprzyjemne zdarzenia, które zmusiły Cię do udziału w grze. **Po wypadku samochodowym zostałeś odwieziony do szpitala, którego pozbawiony skrupułów personel umieścił Cię w swojej maszynie Virtual Reality.** Niestety, maszyny VR dostały fioła i tylko Ty możesz je naprawić: jeśli to zrobisz - przeżyjesz, jeśli nie - zginiesz. Proste jak drut w kieszeni.

Następnie ta dziwaczna fabuła przenosi Cię do świata strzelanin 3D. Jest tu trochę z *Descent* i *Tunnel B1*. Sterujesz „slamjetem", dziwnym samochodopodobnym urządzeniem, które możesz zobaczyć na zdjęciach wokół tekstu. Każdy poziom zawiera szczególnego rodzaju przeciwników, takich jak złowrogie pluszowe misie, znane jako Strzępiaste Niedźwiadki (Shreddy Bears), czy tajemnicze pająkowate stwory, Śmietnikowe Długonogi (Dumpster Longlegs), wszystkie prawdopodobnie wyciągnięte z Twojej podświadomości. Musisz, unikając ich, zebrać cztery tajemnicze obiekty, co pozwoli Ci na przejście do następnego etapu. Gra oferuje szesnaście coraz trudniejszych poziomów do przejścia, a także etapy bonusowe (jeśli dobrze Ci idzie).

Niestety, Slamscape nie jest tak grywalny, jak mógłby być. Jasne, dosyć miło jest latać wokół szukając, orbów i unikając potworów, i nawet to wciąga, ale nigdy nie czujesz się zaangażowany na tyle, by wyzwoliło to większe emocje. Na przykład wszystkie stwory są bardzo trudne do zgładzenia i otoczą Cię, jeśli im na to pozwolisz. Wszystko fajnie, ale byłoby zabawniej, gdyby było ich więcej i mógłbyś je częściej rozwalać. Zawód sprawia też akcja, właściwie w dwóch wymiarach. Trzeci istnieje w formie szczątkowej – możesz podskakiwać bądź też przeskakiwać nad czymś i to wszystko. W rezultacie wszystkie poziomy są dosyć płaskie, a akcja traci nieco z subtelności oferowanych przez scenerię 3D.

Alternatywne...

Twisted Metal WT	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Slamscape	6/10

1

2

[1] Niestety, to może oznaczać koniec gry. [2] Te rzeczy z tyłu to dodatkowa energia.

WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn 4

■ GRAFIKA:	Dobra, ale płaska	7	■ GRYWALNOŚĆ:	Niska	5
■ DŹWIĘK:	Pop + wybuchy	6	■ WYGLĄD:	Pomysłowa fabuła	8
■ DŁUGOŚĆ GRANIA:	Zmęczy Cię	5	■ ORYGINALNOŚĆ:	Jeszcze czego	4

***Slamscape* to miła rozrywka na niedzielne popołudnie, ale jest tak daleki od bycia wielką grą, jak nasza planeta od Słońca.**

6 na 10

■ WYDAWCA:	Psygnosis	■ PRODUCENT:	Psygnosis
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUTOR:	Sony Polska
■ CENA:	219.00	■ GATUNEK:	Piłkarska

[1] Intro jest wspaniałe. [2] Obrońcy osłaniają swe narządy... [3] Każdy niezły gol wart jest kilku replayów. Pod warunkiem, że nie jest to strzał drużyny przeciwnej... [4] Doskonale odwzorowana murawa.

Adidas Power Soccer International '97

Goście z Psygnosis grali dobrze w pierwszej połowie, poprzednia gra APS była całkiem niezła. Potem była przerwa i rozmowa z trenerem.

Ten nie szczędził pochwał, nie szczędził też nagan. Zawodnicy słuchali. Na drugą połowę wyszli z szatni zapaleni do walki, gotowi pokonać każdego rywala.

Najbardziej jednak interesują nas wszystkich ulepszenia wprowadzone w samym sposobie gry. Czy są już sprawnie działające aftertouche? Czy nadal można popychać przeciwników i ciągnąć ich za koszulki? Tak, nic nie usunięto z *Adidas Power Soccer*. Dodano natomiast footballowych gwiazdorów z uaktualnionymi statystykami. Zwiększono też rozpiętość charakterystyk poszczególnych graczy i całych zespołów, by uwydatnić na boisku różnice pomiędzy silnymi drużynami, a zaniedbującymi się słabeuszami. Jak na przykład Leeds.

Gra *Adidas Power Soccer International '97* nie jest tak dobra, jak wciąż niedościgniony *Actua Soccer*. Ikony umieszczone nad głowami piłkarzy wyglądają znacznie gorzej, a ich zachowanie (piłkarzy, nie ikon :) na murawie czasami nadal jest bardzo sztuczne, wręcz karykaturalne. Często będziesz obserwował zawodników śmigających po murawie, jakby mieli mały motorek zamontowany w... Ale wróćmy do gry. Sami bramkarze są chyba nawiedzeni – wyjmują niemal każdy strzał. Jednak po tych wszystkich słowach na tak i na nie trzeba przyznać, że sama gra jest całkiem niezła. Ulepszenia nie są tak znaczne, jak oczekiwaliśmy. A teraz czas na ocenę. Adidas Power Soccer International '97 jest lepszy od pierwowzoru, jednakże od czasu jego powstania minęło tyle czasu, że APS 97 powinien być doskonalszy, więc na drodze kompromisu przyznajemy grze hojną notę 8.

Alternatywne...

Actua Soccer	9/10
ISS Deluxe	8/10
Adidas Power Soccer	8/10
APS International'97	8/10
FIFA '97	7/10
Olympic Soccer	7/10

WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn nr 4

■ GRAFIKA:	Nadal całkiem ładna	8	■ GRYWALNOŚĆ:	Czasem zbyt trudna	7
■ DŹWIĘK:	Dobry komentator	7	■ WYGLĄD:	Całkiem przyjemny	8
■ DŁ. GRANIA:	Wieki	8	■ ORYGINALNOŚĆ:	Raczej nie	5

Świetna piłka nożna, jeśli masz kasę — kupuj. Natomiast jeśli masz pierwszą część tej gry, to możesz zrezygnować.

8 na 10

Konkurs PSM i Sony Polska

W naszym magazynie nie mogło zabraknąć konkursu. Ufundowane przez firmę Sony Polska nagrody rozlosujemy wśród wszystkich, którzy przyślą nam poniższy kuponik (najlepiej przykleić go do kartki pocztowej) oraz odpowiedzą na proste pytanie: **Jaka polska drużyna występuje w grze?** A oto nagrody:

- **10 koszulek PlayStation**

Kartki przysyłajcie na adres: ***Oficjalny Polski PlayStation Magazyn Marsa 6, 04-202 Warszawa*** *z dopiskiem* ***„KONKURS"****. Termin nadsyłania kuponów do momentu ukazania sie nowego numeru.*

Konkurs PSM i Sony Polska 4/97

King's Field

Miesiąc temu zamieściliśmy PlayTest gry *King's Field*. Dziś Kuba przedstawi Wam skrócony przewodnik po świecie tej gry oraz, miejmy nadzieję, odpowie na dręczące Was pytania.

Nasze współczynniki

Oczywiście nie zamierzam w tym miejscu wymieniać ich wszystkich, jednak niektóre z nich wymagają pewnych wyjaśnień. I tak:

— Żywotność (oznaczona HP) — jest to współczynnik, który zwiększa się jedynie poprzez zmianę poziomu doświadczenia na wyższy;

— Siła magiczna (MP) — podobnie jak HP wzrasta wraz z poziomem;

— Siła (STR) — jest to dość ważny współczynnik. Im jego wartość jest wyższa, tym większe rany zadajesz przeciwnikowi. Wzrasta wraz z liczbą ubitych przeciwników;

— Zdrowie (CONDITION) — jeśli jesteś zdrowy, widnieje napis GOOD, jeśli zatruty — POISON, przeklęty — CURSE, ślepy — DARK. Jak się leczyć oraz zdejmować przekleństwa, przeczytasz poniżej.

— Rany, jakie zadaje broń, dzielą się na: slash — cięte; blow — kłute; stab — obuchowe. Ich wartość zależy od Twojej siły oraz broni jaką walczysz.

— Odporności – są jeszcze odporności na poszczególne magie. Ich wielkość zależy od zbroi jaką nosisz, jak również od przedmiotów jakie posiadasz.

Przedmioty

Jest ich w grze bez liku i nie sposób ich wszystkich wymienić. Poniżej znajdziecie opis rzeczy, które są niezbędne do ukończenia gry. Przy każdym przedmiocie znajdziecie krótką poradę, jak go zdobyć.

• Earth Herb — silnie leczące zioło. Jeśli chcesz przeżyć, musisz posiadać kilka z nich w pogotowiu. Kupisz je u każdego handlarza.

• Antidote — odtrutka. Wiele stworzeń może Cię zatruć. W takich wypadkach antidote może uratować Ci życie. Ją również kupisz u każdego handlarza.

• Moon Stone — kamień, który regeneruje Twoją moc magiczną. W jego posiadanie wejdziesz analogicznie, jak powyższych.

• Blood Stone — kamień, który zdejmuje wszystkie negatywne efekty magiczne, takie jak COURSE czy DARK. Dla odmiany kupisz go u każdego handlarza.

• Dragon Stone — cudowny kamień. Jeśli go użyjesz, nastąpi regeneracja HP i MP na maksa, natomiast jeśli Cię zabiją, zapewni Ci reinkarnację. Jedyną jego wadą jest cena, ale jest łatwy do kupienia.

• Mines Map — mapa kopalni. Bardzo przydatna sprawa. Kupisz ją u wiecznie głodnego handlarza.

• Pirates Map — mapa piratów. Obejmuje swym zasięgiem wybrzeża wyspy. Jest w skrzyni, którą znajdziesz w jaskini za rybakiem.

• Dragon Figure — figurka smoka, jak sama nazwa wskazuje. Musisz mieć takie dwie. Jedną znajdziesz za wodospadem, w grocie piratów. Drugą dostaniesz od żołnierza (gdy go uwolnisz z więzienia). Musisz je wsadzić w filary przy wielkiej fontannie. Od tej chwili będziesz się reinkarnował w tym miejscu (pod warunkiem, że będziesz posiadał Dragon Stone).

• Star Gate — magiczny przedmiot, który w momencie użycia teleportuje Cię w miejsce, gdzie znajduje się Star Key (taka przyjemność kosztuje 10 MP). Ten przedmiot zdobędziesz na jednym z pierwszych wrogów.

• Moon Gate — podobnie jak Star Gate, tylko przenosi do miejsca, w którym znajduje się Moon Key (tu również tracisz 10 MP). Otrzymasz go od maga, którego znajdziesz przy wejściu do Small Mine. Musisz mu dać Scion Figure, który możesz zdobyć na dwa sposoby: leży na stole w domu Leona lub gdy uwolnisz kolejnego kolesia z więzienia (przy Base No 6) przeszukaj ścianę — jest w niej skrytka.

• Flute — magiczny flet. Gdy na nim zagrasz, w pobliżu Pilar Of The Wind powstanie most. Ten magiczny przedmiot dostaniesz od maga przy Small Mine, gdy dasz mu trzy Crystal Flask.

• Crystal Flask — kryształowe flaszki. Możesz w nich przenosić wodę z fontann. Znajdziesz je w różnych beczkach lub sprzedawca w Crystal Shopie wymieni Ci trzy kryształy (Crystal) na jedną taką flaszeczkę.

• Crystal — kryształki, które możesz sprzedać lub ewentualnie wymienić na inne przedmioty. Najwięcej jest ich w Small i Big Mine.

• Pirates Key — klucz piratów. Służy do otwierania niektórych skrzyń i drzwi. Dostaniesz go od małego Sandlera, lecz najpierw musisz go uwolnić z rąk termitów. Zejdź do Termit Nest i zabij królową tych karaluchów. Jest bardzo wrażliwa na rany kłute, więc łuk jest najlepszym narzędziem zbrodni.

• Gold Key — klucz do niektórych skrzyń i drzwi. Kupisz go od ślusarza.

• Silver Key — klucz do skrzyń. Zdobędziesz go j/w.

• Rombus Key — bardzo ważny klucz do drzwi. Będzie Ci potrzebnych sporo takich kluczy, więc proponuje dorobić ich kilka u ślusarza.

• Scull Key — klucz, który otwiera przejście pod wodospadem. Odnajdziesz go za wielką zieloną bramą, którą otwiera Pirates Key.

• Star Key — klucz, który musisz umieścić w którymś z piedestałów koło Save Pointów. Wtedy do tego miejsca teleportują Cię Star Gate. Znajdziesz go przy jednym z pierwszych piedestałów.

• Longbow — łuk, który jest potrzebny m.in. do zabicia królowej termitów. Możesz go kupić.

• Samurajskie ostrze (Shinen) — jest to niezwykle lekki, a zarazem śmiertelny miecz. Jedna z lepszych broni. W pobliżu chaty Leona Shora jest druga wyspa. Przedostań się na jej brzeg. Ujrzysz z niego małą wysepkę z wystającym palem (jest to samurajski grób). Nad nim, wysoko, jest półka skalna. Zapamiętaj jej umiejscowienie i spróbuj się do niej dostać. Następnie musisz z niej skoczyć. Aby powrócić po wzięciu miecza, musisz mieć Moon Gate lub Star Gate.

• Ice Blade — lodowy miecz. Broń prawie doskonała. Zdobędziesz go, gdy pokonasz pana śniegu w Magic Caves Of Ice. Aby tego dokonać, musisz użyć czarów z magii ognia. Twoja broń oraz inne czary na niewiele się tu zdadzą...

• Moon Sword — znajdziesz go po zabiciu smoka Guyra. Ale wtedy gra się kończy, a szkoda, ponieważ jest to potężna broń.

Więksi kolesie

Na wyspie napotkasz kilku potężnych wrogów. Autorzy złośliwie utrudnili nam ich pokonanie. Po prostu nie możesz zabić stwora, jeśli nie osiągniesz odpowiedniego poziomu doświadczenia. Tzn. możesz nawalać delikwenta ile wlezie, a on i tak będzie stał, żebyś nie wiadomo jak się wysilał. Więc proponuję:

— Na wielkiego krakena nie wybieraj się przed osiągnięciem 12 poz.

— Królowej termitów nie atakuj, jeśli nie masz 5 poz.

— Smok Guyra to kąsek dla 25 poz. bohatera.

Tytułem zakończenia

Zdaję sobie sprawę, że nie wyczerpałem tematu, jednak dzięki tym informacjom powinniście bez problemu ukończyć grę. Jeśli jednak dalej dręczą Was jakieś zagadnienia, to cóż — długopis, kartka i piszcie! Zawsze da się coś z tym zrobić.

Crash Bandicoot

***Crash Bandicoot* to chyba najlepsza platformówka na PlayStation. Do tego jeszcze posiada wiele tajemnic, które Kuba właśnie teraz zamierza przed Wami odkryć.**

Bossowie

Pierwsza ogólna zasada, o której należy pamiętać: napis z imieniem bossa podzielony jest na części – są to jednostki jego energii. Jako pierwszy poważny przeciwnik na naszej drodze staje

Papu Papu

Jest władcą wyspy, po której właśnie stąpasz. Dziwna to postać, która co jakiś czas wywija jakimś zgiganciałym berłem. Właśnie w takiej chwili musisz wskoczyć mu na kark. Powtórz tę operację trzy razy, a koleś będzie gryzł ziemię. No, ale to była zaledwie mała przygrywka, bo niedługo spotkasz

Ripper Roo

Szalony pies, którego Twoje piruety niespecjalnie poruszają. Na szczęście dynamitowi się nie oprze. Cała rozgrywka ma miejsce u stóp niewielkiego wodospadu. Na rozlewisku rozłożony jest kamienny kwadrat składający się z dziewięciu mniejszych. Są to pola, po których skacze (bynajmniej nie z radości) ww boss. No a ty uciekasz przed nim w podskokach. Można by tak skakać w kółko, ale na szczęście jakaś pomocna dłoń posyła Ci wodospadem skrzynki z SuperTNT, które po jakimś czasie wybuchają. Warto spowodować, aby w momencie takiego wybuchu Ripper Roo znalazł się w jego epicentrum (co powinno go nieźle poranić). Tylko jak to zrobić? Otóż nasza psina nie skacze gdzie popadnie, tylko przemieszcza się po z góry ustalonej trasie. Wystarczy przyuważyć po jakim torze się porusza i problem z głowy. I jeszcze jedno. Aby samemu uchronić się przed skutkami eksplozji SuperTNT, wypadałoby się schować. Do tego celu najlepszy wydaje się występ skalny połączony ze środkowym polem na prawym boku kamiennego kwadratu. No, ta akcja nie była już taka banalna, ale to nie koniec. Przed nami

Koala Kong

Przerośnięty goryl okupujący kopalnie węgla będzie ciskał w Twoim kierunku spore kamyki. Chyba nie muszę Ci mówić, że musisz ich skrzętnie unikać. Najlepiej będzie, jeśli staniesz na środku ekranu i w momencie gdy nadlatuje bruk, przeskoczysz na prawy róg (akurat tam jest najbezpieczniej). Co jakiś czas głaz zatrzyma się koło Ciebie, a wtedy odbij go wirem w przeciwnika. Zwróć uwagę, żeby małpa nie była schowana za wagonem. To była bułka z masłem, a teraz czeka Cię konfrontacja z

Pinstripe

Jest to gangster z prawdziwego zdarzenia, który strzela celniej z karabinu, niż wiarus z wojny secesyjnej. Na ekranie jawią się dwa przewrócone fotele, za którymi możesz się schować przed ogniem jego broni. Pinstripe zaatakuj, gdy będzie w drodze do któregoś z foteli – jest wtedy bezbronny jak małe dziecko. Po trzech atakach zaprzestanie wycieczek między fotelami, mało tego – będzie przeprowadzał ciągły ostrzał. Teraz trochę cierpliwości – poczekaj, a automat w końcu się zatnie. To Twój wymarzony moment! Następny boss to

Nitrus Brio

Nienormalny eksperymentator i zarazem prawa ręka Cortexa. Co by o nim nie mówić, jest doskonałym chemikiem, czego nie omieszka Ci udowodnić podczas walki. Ustaw się jak najdalej od niego, gdy zacznie rzucać buteleczkami. Unikaj koniecznie różowych fiolek, gdyż zawierają substancję silnie wybuchową. Natomiast gdy rozbije się zielona flaszeczka, płyn który się wyleje, utworzy bezkształtną żywą masę. Naskakując na nią zabijasz ją, tym samym zabierając bossowi życiową energię. Gdy zostaną mu trzy ząbki (energii), wypije mutagenny płyn zamieniając się w obrzydliwe monstrum. Zauważ, że pod wpływem jego histerycznego uderzenia w sufit spadnie blok skalny. Wskocz na głaz, a z niego na kark potworowi. To go oszołomi, a po trzech razach bestia wykorkuje. Po tych wszystkich przygodach powinieneś być dobrze przygotowany na spotkanie z samym

Dr Neo Cortex

Szef całego tego biznesu pociągający za wszystkie sznurki. To on jest sprawcą Twego nieszczęścia, oprawcą Twojej narzeczonej, więc bądź dla niego bezlitosny. Walka toczy się na balonie sterowca, gdzie doktorek będzie ciskał w Ciebie różnokolorowymi wiązkami energii. Różowe i niebieskie zabijają Cię, a zielone musisz odbijać za pomocą wiru. Celnie odbita zielona wiązka wyrywa energię Cortexowi. Gdy w końcu go pokonasz, ukończysz grę w ten prostszy sposób.

Pokuśmy się jednak o przejście tej wspaniałej platformówki w ten drugi, dużo ciekawszy sposób. Cała tajemnica tkwi w

Gemach

Aby zdobyć taki kamień, musisz przejść level nie tracąc ani jednego życia i nie opuszczając żadnej skrzynki (z ładunkami TNT włącznie). Sprawę komplikuje fakt, że część z nich jest ukryta, np. w sekretnych komnatach, do których przenosi kolorowy gem. Jeśli uzbierasz 26 gemów, to w levelu „Great Hall" zakończysz grę w ten drugi, trudniejszy, ale i ciekawszy sposób. Ponieważ jak już wspomniałem nie jest to takie proste, poniżej wyłożę Wam pokrótce sposób przejścia trudniejszych poziomów.

Wyspa pierwsza

• JUNGLE ROLLERS – aby zebrać wszystkie skrzynki musisz mieć zielony gem, który zdobędziesz w LOST CITY na drugiej wyspie.

• THE GREAT GATE – potrzebny jest Ci gem z laboratorium na trzeciej wyspie. Zwróć uwagę, że na najwyższej kondygnacji levelu pale tworzące ostrokół są ostro zakończone. Wyszukaj pal, który ma tępy koniec. Jest to miejsce, w którym musisz wskoczyć za ostrokół i idąc w prawo zebrać ukrytą skrzynkę.

• UPSTREAM – aby zebrać wszystkie skrzynki należy posiadać gem z GENERATOR ROOM (wyspa trzecia). Ukryta skrzynka jest pod drugim wodospadem.

• ROLLING STONES – potrzeba Ci niebieskiego gemu TOXIC WASTE na trzeciej wyspie. Pierwsza ikonka do bonus levelu jest w skrzynce, która wisi u góry ekranu. Druga znajduje się w którejś ze skrzynek w miejscu gdzie pudła z TNT tworzą krzyż. Ostatnią znajdziesz pod koniec poziomu.

• NATIVE FORTRES – nie próbuj zebrać wszystkich skrzynek bez gemu z LIGHT OUT (trzecia wyspa). Wskoczywszy po gemach na samą górę zobaczysz chmurki. Skacząc po chmurkach znajdziesz ukryte skrzynki.

Wyspa druga

• UP THE CRECK – na tym poziomie nie musisz posiadać gemu, ale za to są dwie ukryte skrzynki. Pod koniec levelu po lewej stronie powinieneś zauważyć skrzynkę z wykrzyknikiem. Naskocz na nią, a potem cofnij się do ostatniego wodospadu. Po lewej stronie pojawiły się nowe skrzynki. Pamiętaj o zdetonowaniu TNT!

• LOST CITY – jest to przełomowy level, ponieważ możesz na nim znaleźć zielony gem. Musisz przejść bezbłędnie cały poziom odnajdując wszystkie boxy. Pierwsze ukryte pudła są na samym początku. Za Tobą jest ściana, za którą musisz wskoczyć. Aby to zrobić wejdź do wnęki i wybij się z niej po ukosie w stronę muru. Po drugiej stronie są dwa pudła: te o właściwościach trampoliny i z bonusowym życiem. Zniszcz skrzynkę ze strzałką, a na drugą wskocz i jednocześnie się wybij aby przeskoczyć ponownie ścianę.

Na dobry koniec

Dalszą drogę musicie przebyć już sami. Jednak nie powinniście mieć z tym problemów. Podpowiem tylko, że są Wam potrzebne dwa klucze z etapów: Boulders i Lights Out.

ŚCIŚLE TAJNE

Dobra, pora na triki i kody z prawdziwego zdarzenia. Ale nim to nastąpi, kilka porad do gry *Command & Conquer*.

COMMAND & CONQUER

Granie w *Command & Conquer* przez ostatni miesiąc skutecznie pozbawiło nas snu. Mimo to *C&C* wciąż uważamy za jedną z najlepszych gier na PlayStation, ale jednocześnie jedną z najtrudniejszych. Dlatego też, aby sfrustrowana niemocą część Was mogła odpocząć po bezsennych nocach, przygotowaliśmy wskazówki, dzięki którym każdy z Was może stać się weteranem *C&C*.

1 Na początku każdej misji pierwszą rzeczą, jaką zrobicie, powinien być zwiad. Powinniście użyć swych najszybszych jednostek, by zbadać otaczający Was teren. Orientacja w terenie pomoże we właściwym umiejscowieniu MCV, a zbliżające się wrogie jednostki nie zdołają Was zaskoczyć. Najszybszym pojazdem, który dostępny jest dla GDI jest Humvee, natomiast dla NOD jeszcze szybszymi jednostkami są Recon Bikes. Oba rodzaje jednostek zwiadowczych dysponują bardzo małym pancerzem, więc gdy napotkacie wrogów, lepiej wracajcie do bazy, Konfrontacja skończy się niemal pewną klęską.

2 Gdy już odkryjecie pobliski teren, powinniście pomyśleć o właściwym umieszczeniu Waszego MCV, jeśli akurat w danej misji go posiadacie. Spróbujcie umieścić bazę w rogu mapy tak, aby wróg mógł przypuścić atak tylko z dwóch stron. Jeśli nie możecie znaleźć takiego rogu, to w ostateczności umieśćcie base na brzegu mapy, lub klifu, aby wróg zawsze musiał atakować od flanki.

3 Po postawieniu MCV, Waszym priory tetem jest wybudowanie elektrowni, koszar oraz przetwórni Tiberium. Z tymi budynkami możecie trochę przetrzymać, ale nieprzerwanie produkujcie żołnierzy i pojazdy. Umieszczajcie je wokół bazy, by broniły jej podczas ewentualnych potyczek z najeźdźcą, a także chroniły Wasze bazy, co w *C&C* jest czynnością nie mniej ważną od atakowania wrogich instalacji.

4 Jeśli w aktualnej misji nie macie MCV, to najpierw musicie odpowiednio zabezpieczyć swoje jednostki, przemieszczając je do małej zatoczki, otoczonej skałami i klifami lub do rogu mapy. Teraz weźcie kilka bardziej dyspozycyjnych jednostek i posłużcie się nimi, niczym mięsem armatnim, w celu odnalezienia worgiej bazy lub miejsca docelowego misji. Powoli będziecie odkrywać mapę, a po odnalezieniu celu, będziecie mogli wezwać posiłki, stworzone z jednostek, które pozostawiliście na początku, w bezpiecznym miejscu.

5 W większości takich misji atakujemy wrogą bazę bardzo ograniczoną ilością jednostek. Po odnalezieniu bazy może się więc okazać, że w celu przełamania wrogich linii obronnych potrzebne będzie kilka podejść. Wypracowaliśmy jednak kilka taktyk, które zdają się skutkować w większości misji.

Wysyłanie jednostek pieszych na początek nie jest dobrym pomysłem, gdyż większość baz przy wjeździe ma ustawione stanowiska działek, które w jednej chwili potrafią wyeliminować cały

pluton żołnierzy. Wysyłajcie więc najpierw czołgi i inne pojazdy, a po usunięciu części silniejszych wrogów, poślijcie do walki piechotę. Zawsze zostawiajcie sobie trochę żołnierzy, w odwodach. Te kilka jednostek w decydującym momencie może przechylić szalę zwycięstwa na Waszą stronę. Kolejną dobrą taktyką jest wysłanie połowy swoich sił z jednej strony bazy, a po jakiejś minucie wysłanie drugiej połowy do ataku na jej drugą stronę. Tym sposobem większość wrogów zaatakuje pierwszy oddział, a Wy będziecie mogli spokojnie zacząć niszczyć bazę z drugiej strony.

6 Technika walki, stosowana podczas posiadania bazy, jest zgoła odmienna. Otóż inny jest start, gdy możemy swobodnie dobudowywać jednostki, w zależności od potrzeby. Oczywiście najlepiej budować jak najwięcej czołgów, ale pozostałe jednostki są równie ważne na swoich odcinkach. Na przykład śmigłowce Orca są idealne do ostrzału żniwiarek Tiberium, ale nie używajcie ich na jednostkach uzbrojonych w rakiety, bo po kilku strzałach zostają zniszczone. Jednostki piesze, niby żałosnie łatwe do usunięcia, są bardzo pomocne w wielu sytuacjach. Wybudowanie masy mini-gunnerów, czy też grenadierów, wspomaganych czołgami może wprowadzić solidne zamieszanie. Taka ogromna ilość jednostek wyeliminuje obronę wroga w mgnieniu oka — ale nie należy też zbytnio przesadzać.

7 Nadszedł czas, by powiedzieć Wam o dwóch zastosowaniach czołgów. Wszyscy wiedzą, że są one doskonałym środkiem bojowym, przeciwko pozostałym, dobrze opancerzonym jednostkom. To trochę chore zastosowanie, ale kierując czołg wprost na pluton żołnierzy, możemy ich po prostu zgnieść, bez oddania nawet jednego strzału. Jest to właściwie jedyna stosowna taktyka walki czołgów z piechotą, ponieważ ich działa nie są w stanie z żołnierzami konkurować.

8 W późniejszych etapach *Command & Conquer* otrzymacie dodatkowe opcje budowy pojazdów i zabudowań. Wszystkie te ulepszenia są kosztowne, ale warte swej ceny. Na przykład stacjonarne wyrzutnie rakiet SAM są bezcennym środkiem obrony przed atakami powietrznymi, więc kiedy będziecie mogli, wybudujcie w swej bazie co najmniej jedną taką wyrzutnię. Dodatkowo, grając jako NOD będziecie mieli możliwość budowania wież laserowych, które są ekstremalnie efektywne w niszczeniu wszelakich wrogich jednostek.

9 Czymś, co często jest pomijane podczas gry w *C&C*, są inżynierowie dostępni po obu stronach. Rolą inżynierów jest potajemne wdarcie się do bazy przeciwnika, a następnie przejęcie określonych budynków. Więc, zamiast zniszczenia bazy oponenta, lepiej, po usunięciu obrony, po prostu ją przejąć. Zdobyte budynki zmienią kolor na właściwy graczowi. Następnie będziecie mogli używać ich możliwości jak swoich lub ewentualnie je sprzedać.

Jumping Flash 2

Super Skok
Gdy ukończysz *Jumping Flash 2* po raz pierwszy, będziesz musiał powtórzyć swój wyczyn w trybie Super. Ten tryb pozwala na użycie Super Jump, który oznacza sześć poziomów skoku zamiast trzech. Po prostu wciśnij przycisk skoku za każdym razem, gdy uzyskasz maksymalną wysokość swego wybicia.

Extra Mode
Gdy już ukończysz grę w trybie Super mode, możesz grać w trybi Extra!

Destruction Derby

Oto rewelacje nadesłane przez Piotrka z Łodzi
Aby móc pojeździć w Reflections Team wciśnij L1, LEWO, KOŁO na ekranie ostrzegającym o piractwie.
NIEZNISZCZALNOŚĆ otrzymasz, gdy wpiszesz !DAMAGE! jako swoje imię.
TOTAKLNA ROZWAŁKA. Wpisz DERBYMAN jako swoje imię, a samochody przeciwników pójdą z dymem od pierwszego uderzenia.

Die Hard Trilogy

Gdy kupisz *Die Hard Trilogy*, masz tak jakby trzy gry w jednej. Właściwie te trzy gry mogłyby być sprzedawane osobno. No, może nie nazywałyby się wtedy *Die Hard*.

Patrząc na to z innej strony, do tej trzyczęściowej pozycji na pewno jest wiele cheatów. A my mamy dla Was przygotowane wszystkie z nich. Wszystkie cheaty muszą być wprowadzane podczas pauzy w grze i z wciśniętym R2.

DIE HARD
PRAWO, GÓRA, DÓŁ, KWADRAT: **Nietykalność**
PRAWO, KWADRAT, DÓŁ, KÓŁKO: **50 granatów i 5 pocisków**
PRAWO, KWADRAT, KWADRAT, DÓŁ: **Fat Mode** (wszystkie postacie się nadymają)
DÓŁ, KWADRAT, TRÓJKĄT, DÓŁ: **Float Mode** (wrogowie po zastrzeleniu odlatują do nieba)
PRAWO, KWADRAT, TRÓJKĄT, PRAWO: **Działanie**

STAR LITE

POLECAMY NAJWIĘKSZY
KONKURENCYJNY CENOWO !!!

WYBÓR GIER NA KONSOLĘ PLAYSTATION
Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!
Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)
PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!
POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO KONSOLI PSX
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.
KOSZT WYSYŁKI GIER TYLKO 5 złotych.
ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Nasz katalog wraz z cenami i krótkimi opisami jest bezpłatny
WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER
TEL/FAX (0-77) 540-323
LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:
STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

Madden '97

Oto sposób na uzyskanie ośmiu ukrytych zespołów w jednej z najlepszych gier futbolowych, *Madden '97*. Aby uzyskać dostęp do ośmiu dodatkowych zespołów, wejdź do gry pokazowej (exhibition game) i wybierz dwa dowolne zespoły. Teraz wpisz TIBURON, jako imię gracza, a następnie wciśnij X, by zaakceptować. Wróć teraz do ekranu wyboru drużyn. Powinno tam być osiem ukrytych wcześniej drużyn: All-Madden All-Time, 50s & 60s, All 70s, All 80s, AFC pro bowl team, NFC pro bowl team, EA Sports Team oraz Triburon Team.

wszystkich przycisków (włączając FIRE), jest odwrócone
10x TRÓJKĄT i 4x PRAWO: **Skeleton Mode** (wszyscy składają się tylko z kresek)
DÓŁ, KÓŁKO, KÓŁKO, DÓŁ, TRÓJKĄT, DÓŁ: **Slapstick Mode** (wszystkie głosy będą znacznie wyższe, a postacie będą strzelać przez swoje plecy)
PRAWO, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, KWADRAT, PRAWO: **Nieskończona amunicja do shotguna**

DIE HARDER
PRAWO, GÓRA, DÓŁ, KWADRAT: **Edytor map**
Ten cheat umożliwia zmianę tras ruchu wszystkich pojazdów i postaci. Sposób zmian jest bardzo skomplikowany, ale pograjcie trochę, wtedy powinniście osiągnąć jakieś interesujące efekty — takie, jak latające samochody, itp. Możecie także wybierać poziomy z Edytora Map. Robi się to wyświetlając menu gry (KWADRAT) i używając opcji „Load" do wczytania wybranego poziomu.
DÓŁ, KWADRAT, TRÓJKĄT, DÓŁ: **Skeleton Mode**
PRAWO, KWADRAT, LEWO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, DÓŁ: **Total Destruction Mode** (99 rakiet i 99 granatów)
DÓŁ, TRÓJKĄT, PRAWO, KWADRAT: **Nietykalność**

DIE HARD 3
LEWO, KÓŁKO, GÓRA, DÓŁ, KWADRAT, PRAWO: **Nieskończone życia**

KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, KWADRAT, DÓŁ, DÓŁ, X, X: **999 turbodoładowań**
LEWO, TRÓJKĄT, PRAWO, DÓŁ: **Huge Car Mode** (przerośnięte samochody)
KÓŁKO, DÓŁ, DÓŁ, TRÓJKĄT, X, KWADRAT: Floating Head Mode (latające głowy...)
DÓŁ, KÓŁKO, DÓŁ, KÓŁKO: **Chase Cam** (widok z innej perspektywy)
LEWO, GÓRA, LEWO, LEWO, KWADRAT, DÓŁ: **Zwolnienie tempa akcji**
DÓŁ, GÓRA, LEWO, LEWO, DÓŁ, GÓRA, LEWO, LEWO, DÓŁ, GÓRA, LEWO, LEWO: **Vic 20 Mode** (kto jeszcze pamięta ten starożytny komputerek?)

Pandemonium

Wielkie dzięki dla **Granta Nelsona** za te cheaty i kody do platformówki, która odebrała koronę pierwszeństwa *Crashowi* — gry *Pandemonium*.

Wpisz te kody na ekranie haseł, następnie rozpocznij grę:

Kody specjalne:
BORNFREE — Wybór poziomu
HARDBODY — Nietykalność
VITAMINS — Dodatkowe 31 żyć
CORONARY — Masa serduszek
EVILDEAD — Nieśmiertelni wrogowie
TWISTEYE — Obracanie ekranu, przez trzymanie L1 + L2, i wciskanie przycisków kierunkowych
INANDOUT — Wychodząc z gry, wracasz na mapę
THETHING — Trzymaj L2, żeby zmutować swoje ciało, naciśnij L2 + X, by powrócić do normalnego stanu
BODYSWAP — Naciśnij TRÓJKĄT, żeby zamienić postaci w grze
OTTOFIRE — Nieskończone bronie specjalne
TOMMYBO — Przenosi Cię do ekranu z flipperem, po skończeniu etapu
CASHDASH — Przenosi Cię do ekranu z szybką akcją, po ukończeniu poziomu

Hasła do poziomów:
1 — ADEAMIIE
2 — EPIJAKCA
3 — FBIJAKCI
4 — KOCCCIEE
5 — NGIAIBJJ
6 — NIIAJBCB
7 — KGCACICI
8 — AHICBAJE
9 — AIICFAJG
10 — AIICBAJI
11 — FBIIAKCK
12 — FDIIAKDC
13 — FFIIAKDK
14 — KACACIBA
15 — ADMCFAID
16 — EMIIEKBE
17 — OEIBIBMJ
18 — FAAIAKCE

Blast Chamber

Nieskończone życia
Aby dostać nieskończone życia w tej futurystycznej symulacji sportowej, przenieś się do ekranu głównego menu i wciskaj po kolei: KWADRAT, LEWO, KWADRAT, PRAWO, KÓŁKO, DÓŁ, KÓŁÓ, GÓRA. Teraz przejdź do opcji gry i wybierz „Solo Survivor". Wystartujesz grę w trybie jednego gracza z nieskończonymi życiami. Podziękowania dla **Adama Bennetta** za tę podpowiedź.

PlayStation

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi

666,-

- **GRY**
- **AKCESORIA**

- **SEGA SATURN**
- **NINTENDO 64**

ARTEM

Warszawa ul.Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8^{30}-16^{30} tel. (022) 636 1004 fax. (022) 636 9335

Sprzedaż wysyłkowa:
Artem skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

PRENUMERATA

Dobra wiadomość dla wszystkich mających trudności z dostaniem naszego magazynu!

- Dzięki prenumeracie będziesz miał pewność, że nie przeoczysz żadnego numeru naszego wspaniałago pisma.
- Aktualnie przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów pisma, od dowolnie wybranego numeru.

JAK ZAMAWIAĆ:

Cena pisma w prenumeracie jest równa cenie detalicznej pisma, a więc 19,99 zł, ale za to zamawiający nie ponosi już kosztów przesyłki pocztowej. Równowartość ceny detalicznej pisma należy pomnożyć przez liczbę miesięcy (3 lub 6) na które zamawiasz prenumeratę i kwotę tę przesłać przekazem pocztowym na adres:

Na blankiecie pocztowym prosimy WYRAŹNIE napisać, jakiego pisma dotyczy wpłata, ile numerów ma obejmować i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Należy także zwrócić uwagę, by na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy koniecznie napisać, jakiego pisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Na przykład:

ZAMAWIAM 3 NUMERY PLAYSTATION MAGAZYNU OD NUMERU 5/97.

NUMERY ARCHIWALNE

Uwaga: nakład nr 1 PSM został wyczerpany. Ale istnieje możliwość zamówienia magazynów od nr 2. W tym celu należy w sposób jak wyżej przesłać nam odpowiednią sumę + 1.50 zł. koszty przesyłki

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn CD

CGS – COMPUTER GRAPHICS STUDIO, MARSA 6, 04-202 WARSZAWA

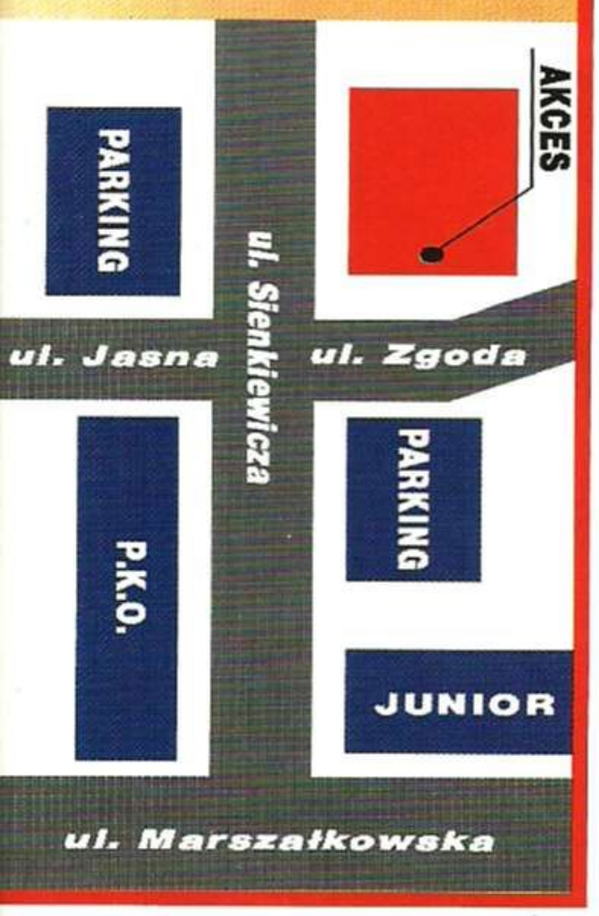
MAMY WSZYSTKO DO

AKCES

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

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

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



FACHOWCY **ALL IN ONE** OD PLAYSTATION

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA
KONSOLE I GRY - NOWE I UŻYWANE, EUROPEJSKIE ORAZ Z USA I JAPONII
KABLE - JOYE - PISTOLETY - KARTY PAMIĘCI

GRY AMERYKAŃSKIE (60 Hz) I JAPOŃSKIE (60 Hz) UKAZUJĄ SIĘ Z REGUŁY KILKA MIESIĘCY WCZEŚNIEJ PRZED WERSJAMI EUROPEJSKIMI, SĄ MNIEJ OCENZUROWANE (RESIDENT EVIL!), A TAKŻE 20% SZYBSZE.

SERVIS

ROZWIĄZUJEMY WSZYSTKIE PROBLEMY ZWIĄZANE Z SONY PLAYSTATION
ZAPRASZAMY WŁAŚCICIELI SKLEPÓW DO WSPÓŁPRACY

ALL IN ONE
90-425 ŁÓDŹ, PIOTRKOWSKA 111
tel. (0-42) 327-324, fax (0-42) 305-193, e-mail: jarrypl@free.polbox.pl

KONSOLE I GRY WYSYŁAMY PRZEZ SERVISCO LUB POCZTĘ. KONSOLĘ DO SERWISU PROSIMY WYSYŁAĆ PRZEZ SERVISCO.

PROLINE SOFTWARE

" MY NIE MAMY KONKURENCJI "

2 XTREME	209 zł
BLOOD OMEN	209 zł
CRASH BANDICOOT	209 zł
CRUSADER: NO REMORSE	209 zł
DARK FORCES	209 zł
DESTRUCTION DERBY 2	209 zł
DIE HARD TRILOGY	209 zł
FIFA SOCCER '97	209 zł
MONSTER TRUCK	209 zł
PANDEMONIUM	209 zł
TEKKEN 2	209 zł

PROMOCJA!
Każdy zakup za min. 199 zł to Playstation Magazyn (z kompaktem) za darmo!

Zamówienia prosimy kierować na adres:

P.H. PROLine
P.O. Box 36
05-400 Otwock

tel. (0-601) 350-400
(od 9-20, pon.- sob.)
tel. (0-90) 208-614
(od 13-22, pon.- pt.)

PlayStation 649,-

* 1 rok gwarancji
* serwis SONY w całym kraju
* polska instrukcja obsługi

wysyłka

* cały kraj
* szybko
* **zero kosztów**
* tel.: 022 630 29 73

raty

* formalności w 24 godziny
* 1 wpłata od 15%
* kredyt od 3 do 36 miesięcy
* konsole, gry, akcesoria
* woj. warszawskie i okolice

twoj sklep

GRY:

Adidas Power Soccer PL	189,-
Air Combat PL	99,-
Alien Trilogy	199,-
Alone in the Dark	189,-
Black Dawn	219,-
Bust A Move 2	179,-
Casper	179,-
Command & Conquer	209,-
Coolboarders PL	179,-
Crash Bandicoot PL	199,-
Crusader No Remorse	219,-
Destruction Derby PL	99,-
Doom	179,-
Extreme Games 2 PL	199,-
Fifa'97	209,-
Formula 1	199,-
Hexen	199,-
Independence Day	tel.
Jet Rider PL	195,-
King's Field PL	209,-
Legacy of Kain	219,-
Micro Machines V3	219,-
Mortal Kombat Trilogy	209,-
NAMCO Tennis S.C. PL	189,-
Need for Speed 2	tel.
NBA Live'97	209,-
NHL Face Off 97 PL	209,-
Pandemonium	209,-
Porsche Challenge PL	219,-
Rebel Assault II	209,-
Ridge Racer PL	99,-
Samurai Showdown PL	209,-
Soul Blade PL	229,-
Soviet Strike	209,-
Tekken PL	99,-
Tekken 2	199,-
Tomb Raider	219,-
Toshinden PL	99,-
Toshinden 2 PL	189,-
Total NBA97 PL	219,-
Tunnel B1 PL	189,-
Twisted Metal W.M.T. PL	189,-
Wipeout PL	99,-
Wipeout 2097 PL	199,-
Wrestlemania	159,-

i wiele innych...

AKCESORIA:

Kabel Euro	89,-
Kabel RFU org.	89,-
Karta Pamięci org.	89,-
Kierownica	379,-
Mysz org.	119,-
Predator Gun	169,-
Sony Standard Pad org.	99,-
Super Pad	79,-

i wiele innych...

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

Przejście podziemne Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa pawilon 12 pon.-pt. 10^{00}-20^{00} sob. 9^{30}-15^{30} tel./fax. 022 630 29 73

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel : (0-22)773
tel. (0-90) 297
fax: (0-22)773
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ce

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFER

SONY PLAYSTATION

Ponad 140 tytułów

Actua Golf, Actua Soccer, **Adidas Powe Soccer '97**, Angile Warrior F111X, Air Combat, Alien Trilogy, Alone in the Dark (Jack is Back), Andretti Racing, Aquanaut's Holiday, **Area 51**, Arton Sen Kart Duel, Assault Rigs, **Battle Station**, **Black Down**,Blam Machinehead, Blazi Dragons, Bubble Bobble, Burning Road Casper, Cheesy, Chessmaster 3D, Chronicles of the Sword, Command & Conquer, **Contra**, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Criticom, Cyberia, "D", Darkstalkers the Night Warriors, Davis Cup Tennis, Descent, Destruction Derb 2 , Die Hard Trilogy, Disruptor, Discworl Doom, Dragonheart, Earth Worm Jim 2, **Epidemic**, **ESPN Extreme Games 2**, **Excalibur, Exchumed**, Extreme Pinball, Fade to Black, **Fifa Soccer '97**, Finall Doom, Firo & Klawd, Floating Runner, Formula 1, Galaxian, Galaxy Fight, Gex, **Grid Gun**, Goal Storm, Gunship, Hard Core 4x4, Heberekes Popolito, **Hexen**, H Octane, Impact Racing, In the Hunt, Iron Blood, Iron Man Xo, **Jet Rider**, Johny Bazookatone, Jumping Flash 2, Kileak the Blood, **Kings Field**, Kiling Zone, Kra Iwan, **Legacy of Kain**, Lemmings 3D, **Little Big Adventure**, Loaded, Lomax, Lone Soldier, **Lost Viking 2**, Magic Carpet, Mechwarrior 2, Mickey's Wild Adv., **Micro Machines 3**, **Mortal Komba Trilogy**, Motor Toon Grand Prix 2, NBA the Zone 2, NBA Jam, **NBA Live '97**, **Need for Speed 2**, **NHL '97**, NHL Face Off '97, Novastorm, Off World Intercepto Extreme, Olympic Games, Olympic Soccer, On Side Soccer, **Pandemonium** Panzer General, Parodius, Penny Racer PGA Tour Golf '96, Poed, **Porsche Challange**, Power Serve, Primal Rage, Pro Pinball, Pro Wrestling, Project Overkill, Ragging Skies, Raiden Project, Rayman, **Rebel Assault 2**, **Reloaded**, Resident Avil, Return Fired, Revolution X Ridge Racer Revolution, Rise 2, Road Rash, Robo Pit, Sampras Tennis, Samur Shadow III, Shellshock, Simcity 2000, Skeleton Warrior, Slamscape, Soviet Strike, **Soul Blade**, Space Hulk, Space Jam, **Spider**, Spot Goes to Hollywood, Starblade, Star Gladiator, Starfighter 3000, Starwinder, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Movie, Street Racer, Strike '96, **Suikodem**, Supersonic Racers, Tekken 2, Tempest X3, **The Crow**, Thunderhawk 2, Time Commando, Tilt, Titan Wars, Tobal No 1, **Tomb Raider**, Top Gun, Toshinden 2, Total Eclipse Turbo, Total NBA, Track & Field, True Pinball, Tunel B1, **Twisted Metal II**, **Victory Boxing**, View Point, **Warhamme** Warhawk, Wing Commander III, Wipeou 2097, World Cup Golf, Worms, WWF in the House, X2, **X - Com Terror from the Deep (Ufo 2)**, Zero Divide i wiele innych ...

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysłkowej
a także oprogramowanie do komputerów IBM PC, AMIGA oraz konsol SEGA SATURN
i
ULTRA 64

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowar koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki..
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczno sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65

promocja

WALKMAN®

nie będę ukrywał,

że prowadzę wyskokowy tryb życia

i torba jest mi absolutnie niezbędna

miliony kangurów nie mogą się mylić

Wymiary torby zbliżone do rzeczywistych.

Walkman® z torbą

torba w prezencie od Sony

Trwa promocja! Płacisz za doskonały dźwięk, a supertorbę Russell Athletic dostajesz w prezencie!

Spełnij swoje marzenia

RUSSELL ATHLETIC

Promocja rozpoczyna się 2 maja 1997 we wszystkich autoryzowanych punktach sprzedaży Sony i trwa do wyczerpania zapasu toreb promocyjnych.
Walkman® to zastrzeżony znak towarowy Sony Corporation.

SONY

www.osg.xt.pl