



ODJAZDOWY COVER CD: TOMB RAIDER, Pandemonium, Porsche Challenge, RELOADED, Adventures of Lomax

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 17.99 ZŁ • NR 1/97

Oficjalny Polski

PlayStation™ Magazine

Nr 1

Sceneria w Kolorze
Morskim

ZANURKUJ Z PŁYWĄJĄCĄ
PIĘKNOSCIĄ Z TOMB RAIDER

RECENZJE:

- TOMB RAIDER
- DESTRUCTION DERBY 2
- STREET FIGHTER ALPHA 2
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- FINAL DOOM
- SOVIET STRIKE
- DISRUPTOR
- CASPER

18 STRON RECENZJI!

Final Doom

Najlepszy *Doom* na świecie.
Tylko na PlayStation

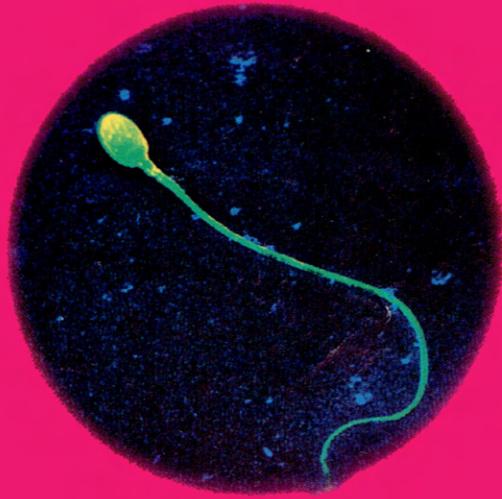
Destruction Derby 2

Rzut oka na kontynuację
znanego przeboju

Street Fighter Alpha 2

Bijatyka z Capcomu

POLSKA EDYCJA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEGO SIĘ NA ŚWIECIE MAGAZYNU O PLAYSTATION



Kiedy edukacja seksualna
to ciągle tylko teoria...

... daj nura w ultraświat PlayStation®.

LISTA HURTOWNI



Białystok: Havo, ul.I Armii Wojska Polskiego 9 **Bydgoszcz:** Tornado,
ul.E.Plater 15 **Gdańsk:** Tornado,
ul.J.Uphagena 27 **Gliwice:** Euronorm,
ul.Portowa 10 **Katowice:** Tornado,
ul.Grabowa 3; Opal, ul.Roździeńskiego 95
Kraków: Proton, ul.Wadowicka 8A; Tornado,
ul.Królowej Jadwigi 33 **Luboń k/Poznania:**
Quattropol, ul.Długa 3 **Łódź:** Tornado,
ul.Stefanowskiego 24 **Poznań:** Tornado,
ul.Latawowa 17 **Rzeszów:** Vega,
Al.Cieplińskiego 1 **Szczecin:** Tornado,
ul.Babińskiego 31 **Warszawa:** Digital
Multimedia Group, ul.Grzybowska 39; Tornado,
ul.Kierbedzia 4 **Wrocław:** Tornado,
Pl.Strzegomski 5/7

Spis treści

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: +48 (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

Konsultacja, Tłumaczenia

Jacek Mackiewicz
Witold Stolarski
Jakub Sandecki

Dział Reklamy

Dariusz Kazik

Korekta

Michałina Nowakowska

Łamanie

Computer Graphics Studio

Druk

LUIDOR sp. z o. o.
tel. (0-22) 644-09-41

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 reprodrukowane z miesięcznika
PlayStation, które prawnie należą do
© Future Publishing Ltd. England 1996.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Żadna część pisma (dotycząc tekstu,
ilustracji znaków graficznych), nie może
być kopiowany 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/home.html>

Od redakcji Jest nam niezmiernie miło ogłosić, że Polska za sprawą tego pisma dołączyła do wielkiej, międzynarodowej rodziny rozkochnionej w PlayStation. Jesteśmy częścią olbrzymiego przedsięwzięcia zakrojonego na skalę ogólnoeuropejską. Przedsięwzięcie to nosi nazwę OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE. Jego inicjatorem – korporacji Sony Computer Entertainment i największym brytyjskim wydawcy prasy komputerowej firmy Future Publishing – chodziło o powołanie do życia pisma o możliwie największym zasięgu. Pisma uniwersalnego, w wielu wersjach językowych, pisma po które chętnie sięgać będą młodzi ludzie na całym świecie bez względu na kolor skóry, poglądy polityczne i miejsce zamieszkania. Ludzi owładniętych wspólną pasją, która jest ponad wszystko – pasją gry na najwspanialszej elektronicznej maszynie do gier video – PLAYSTATION. Najpierw powstał miesięcznik Official UK PlayStation Magazine, a wkrótce po nim, jak grzyby po deszczu, zaczęły powstawać jego narodowe edycje: niemiecka, francuska, włoska, hiszpańska itd. Każda z dopiskiem „oficjalny”. A dlaczego oficjalny? Dlatego, że został oficjalnie zatwierdzony przez korporację SONY.

Nadszedł czas na Polskę. Choć pierwszy numer wygląda jeszcze dość skromnie, to mamy nadzieję na szybki rozwój. Nie wiemy przecież jak pismo zostanie przyjęte, gdyż jest to pierwsze tego typu wydawnictwo w Polsce (a nawet w Europie Wschodniej), nie wiemy ilu tak naprawdę jest użytkowników PlayStation. Wiemy natomiast, że ogólnospołeczna „epidemia” PlayStation dotarła również do Polski i nie ma co chować głowy w piasek. Jesteśmy po to, aby zaspokoić Wasz głód na wszelkie informacje o PlayStation. Macie przecież do tego prawo! Dołożymy wszelkich starań, aby nasze pisma w jak największym stopniu spełniło Wasze oczekiwania.

W tym numerze wykorzystaliśmy wiele elementów z angielskiej wersji pisma: nagłówki, nazwy działań, niektóre symbole. Nie mieliśmy wiele czasu do namysłu, żeby rozstrzygnąć kwestię, czy przenieść dosłownie wzorce zachodnie, czy też bawić się w słownotorstwo i wymyślać ich polskie odpowiedniki, których po prostu, nie ma. A co Wy o tym sądzicie. Czekamy na opinie i wszelkie uwagi dotyczące naszego nowego magazynu.



PlayTest

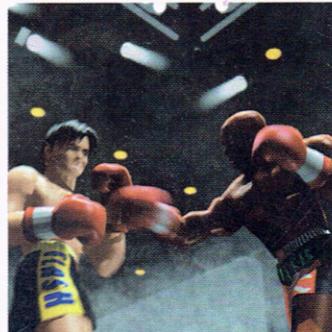
PrePlay

- 12 Reloaded**
- 16 Monster Trucks**
- 18 Command & Conquer**
- 20 Iron & Blood**
- 22 Konami line-up**
- 24 Hexen**
- 26 X-COM**

- 26 Tomb Raider**
- 32 Destruction Derby 2**
- 35 MK Trilogy**
- 36 Street Fighter Alpha 2**
- 39 Casper**
- 40 Final Doom**
- 42 Disruptor**
- 44 Soviet Strike**

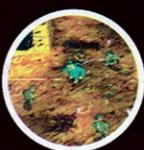
Działy

- 4 Na tym CD**
- 7 News**
- 12 PrePlay**
- 28 PlayTest**
- 46 Ścisłe tajne**



Kräpek Oficjalnego Polskiego Playstation Magazynu – numer 15

Ten kräpek dedykowany jest tylko jednej firmie. Ryzykowne? Chyba nie, biorąc pod uwagę jakość gier tworzonych właśnie przez Psygnosis. *Wipeout 2097* nie jest zwykłą grą – to prawdziwe doświadczenie: pełen akcji wyścig z adekwatną ścieżką dźwiękową. W *F1* nie ma muzyki, jest za to komentujący Murray Walker i wyścig Formuły Jeden, czyli akcja najwyższych lotów. Jest też *Destruction Derby 2*, mocno ulepszona w stosunku do doskonale sprzedanego się oryginału. Całość dopełnia *Monster Trucks*, wyścig w dowolnym kierunku. Myślimy więc, że gra jest warta świeczki.



Cyfrowa reprodukcja magazynu dla www.gracz.2ap.pl

Porsche Challenge

Tomb Raider

Reloaded

Pandemonium

Lomax

Na tym CD



Do pierwszego numeru polskiej edycji pisma wybraliśmy dla naszych Czytelników najlepszy cover, jaki kiedykolwiek ukazał się w historii *PlayStation Magazine*. Pięć dem z możliwością gry na jednym, jedynym krążku. PIĘĆ! I wszystkie naprawdę najwyższej jakości. Ale w końcu to *PlayStation Magazine*, poziom zobowiązuje...



- [1] Żelazna kondycja Lary uchroni Cię przed poważnym uszkodzeniem ciała.
- [2] Jeśli walczysz o życie, muzyka zmienia się, by podkreślić nastój niebezpieczeństwa.
- [3] Lara w wodzie staje się prawdziwą syreną, ale nie jest nieśmiertelna!
- [4] Lara Croft. Co za laska!

Tomb Raider

■ WYDAWCA:	Core Design	R 1	+ ↑ Wolno do przodu
■ GATUNEK:	Przygodówka 3D	R 1	+ ⌂ + ↑ Skok w przód
■ PROGRAM:	Playable demo	L 1	Włączenie kamery (poruszasz nią „strzałkami”)
	O to solidny, niezbity dowód na to, że <i>Tomb Raider</i> jest najlepszą przygodówką 3D, z jaką mieliście do czynienia.	L	Krok w lewo
	Zwiedź cały pierwszy poziom <i>Tomb Raidera</i> , rozkoszuj się otoczeniem – rozwiążesz zagadki, stajesz twarzą w twarz z niebezpieczeństwem i ciągle masz czas by podziwiać piękno gry. Nie myśl, że czeka cię łatwe zadanie – aby osiągnąć cel, będziesz musiał przeskakiwać przepaście, przesuwając bloki, przełączając dźwignie i nurkować	L	Krok w prawo
		START	Pauza
		SELECT	Wywołanie inwentarza (wybierasz przedmiot „strzałkami”)

W wodzie...

↑ Płyń w głąb	← Płyń w lewo
↓ Płyń do góry	→ Płyń w prawo
Ⓐ Płyń do przodu	
⊗ Przelaczanie wajch	

L **1** Obrót w lewo

R Obrót w prawo

⊗ + ↑ Wyjście z wody

■ Pełne możliwości

Pełna wersja gry *Tomb Raider* zawiera 16 poziomów.

■ Dodatkowe informacje

Zajrzyj na stronę 28. Znajdziesz tam pełną recenzję gry.

Reloaded

- WYDAWCA: **Gremlin**
- GATUNEK: **Strzelanina**
- PROGRAM: **Playable demo**

Nie mogło być lepiej. Oto kontynuacja gry *Loaded* firmy Gremlin, gry będącej bestsellerem także w Polsce. Dzięki naszemu magazynowi będziecie mogli „podotykać” grę „Reloaded”, bowiem na krążku znajdzie się jej playable demo.

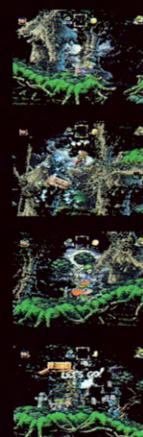
Cu duzo gadać. Po prostu wpakuj krążek w paszczę Twojej konsoli, odpal grę i pozwól przemówić spustowi...



Demo pokazuje wszystkie aspekty pełnej wersji: od intro i opisu misji, aż po totalną rzeźnię.

Adventures Of Lomax

- WYDAWCA: **Psygnosis**
- GATUNEK: **Platformówka**
- PROGRAM: **Playable demo**



Gra może wyglądać milutko, ale nie ma to tamto... *Lomax* nie jest łatwą grą.

Sterowanie

- ⊗ Skok (wciśnięte dwa razy daje Hurricane spin)
- ⊗ Rzut kapeluszem

L **1** Rzut oka w górę
L **2** Rzut oka w dół

W pełnej wersji

W głębi scenery pojawią się mosty. Możesz na nie przeskoczyć i kontynuować przygodę na innym planie paralaksy.

Sterowanie

Co prawda w pełnej wersji gry masz do wyboru sześć postaci, jednak w demo możesz wybrać tylko jednego bohatera. Jest nim Mamma – Big Baby, gość trochę powolny, z gunem BBS i atakiem specjalnym o nazwie Seismic Tantrum. Mimo, że sterowanie można dostosować do swoich potrzeb, dla ułatwienia zamieszczamy poniżej domyślne ustawienia:

- ⊗ Strzał
- ⊗ Bomba
- ⊗ Bieg
- ⊗ Mapa

L **1** Strafing
R **2** Zoom

Pełne możliwości

W wersji demo można jedynie regulować głośność efektów dźwiękowych i muzyki, reszta opcji jest nieaktywna. W pełnej wersji będzie można regulować liczbę życia i kontynuacji, grać we dwóch, decydować o tym czy gracze mogą nawajem się ranić, zapisywać stan gry i grać dowolną z sześciu postaci. Będzie też muzyka prosto z CD.

Dodatkowe informacje

Pełna recenzja gry w kolejnym numerze.

Pandemonium

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

Po wgraniu wersji demo *Pandemonium* okazuje się, że firma BMG, oprócz całego pierwszego poziomu tej świetnej platformówki, jako bonus dodała zapowiedź dwóch nowych gierków twórców *Pandemonium*, grupy Crystal Dynamics. Pierwsza z nich to *Blazing Dragons* – zwariowana przygódowa point&click w stylu *Discworld*, wymyślona przez jednego z Pythonów, Terry'ego Jonesa. Druga gra to *Blood Omen: Legacy of Kain*, oparta na „zawam-pirzonym” systemie roleplayowym *AD&D – Ravenloft*. Nieźle, co? Spodziewajcie się niedługo dem tych gier.



Porsche Challenge

- WYDAWCA: **SCEE**
- GATUNEK: **Wyścigi**
- PROGRAM: **Playable demo**

W tym demo możesz pojeździć na trasie w Stuttgarcie. Musisz przejechać od jednego punktu kontrolnego do drugiego i zmieścić się w czasie. Uważaj: demo jest niekompletne i zdarzą się graficzne i dźwiękowe „buraki”. Poza tym wóz jest nadsterowny.

Sterowanie

Przyciskami L1 i L2 zmieniasz pozycję kamery, jednak z powodu „zaburzenia” wersji demo lepiej z tym nie eksperymentować.

- ⊗ Przyspieszanie
- ⊗ Klakson
- ⊗ Wsteczný
- ⊗ Hamulec

L **1** + L **2** Zmiana widoku

W pełnej wersji

Wybierasz między trybem Arcade i Championship, ustawnia poziom trudności i poziom umiejętności przeciwników oraz wybrać jednego z dwóch kierowców.



[1] Obejrzyj sobie rolling demo...

[2] Wyślij w wyścigu Po-rsche.

[3] Poczuj wiatr we wro-sach, pędząc po trasie z 250 km/h!

Bez nerwów!
Programy na krążku są w fazie produkcji. Jeśli ja-ka gra Ci się za-wiesi, po prostu zresetuj PlayStation. Nic się nie stało, prawda?

Ale gwoźdiem programu jest oczywiście *Pandemonium* – zakrecona przygódówka 3D, która – naszym zdaniem – bije *Crash Bandicoota* na głowę, odbiérając mu tytuł najlepszej platformówki. Jeśli rzucisz okiem na renderowane intro i pobierasz Nickim lub Fargusem po pełnym platform świecie *Pande-monium*, być może przynasz nam rację.

Sterowanie

Sterowanie można dostosować do swoich potrzeb, poniżej podajemy domyślne ustawienia:

- ⊗ Skok
- ⊗ Strzał z bonusowej broni (jeśli ją masz)
- ⊗ Specjalny wirujący atak

Nicki

- ⊗ Skok (wciśnij dwa razy, by skoczyć wyżej)
- ⊗ Strzał z bonusowej broni (jeśli ją masz)

Pełne możliwości

By zabić wroga, wskocz mu na głowę lub znajdź różową kulę i strzelaj. Zbieranie serduszek podnosi Twoją energię, a za monety będziesz mógł kupić dodatkowe życia. Zaglądaj na góru i na dół, a by móc znajdziesz ukryte półki i platformy.

Późniejsze poziomy – w pełnej wersji gry – będą bardzo wymyślne. Każdy z nich będzie oferował przynajmniej trzy drogi do wyjścia i tony tajnych miejsc.



[1] Krew się leje w *Legacy Of Kain*.

[2] Platformowe pandemo-nium.

[3] Oto ren-de-rowane intro.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZADZWON!



Przy zakupie konsoli

Gratis

Super Pad
z gwarancją
o wartości

79,-

999,-



Przy zakupie konsoli

Gratis

Super Pad
z gwarancją
o wartości

79,-

999,-



Już w Polsce

super szybka konsola 64 bit. (US)

NINTENDO 64

NOWOŚCI NA PSX: 209,-

Tekken 2 • Wipeout 2077 • Destruction Derby 2

Oferujemy:

- ☛ najśzybciej nowości z całego świata
- ☛ najlepsze ceny
- ☛ największy asortyment w kraju
- ☛ najszybsze terminy realizacji
- ☛ super oferty specjalne
- ☛ najwyższej jakości akcesoria

LANSER • 82-300 ELBLĄG • SKRZYDŁATA 1a

TEL. 0-55 33-93-65

POSZUKUJEMY POŚREDNIKÓW • FAX 0-55 33-59-44

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
- W podanych niżej cenach wliczone są koszty wysyłki

Oto fragment naszej oferty:

CASPER - 175,00 zł

COMMAND & CONQUER - 205,00 zł

CRASH BANDICOOT - 205,00 zł

DIE HARD TRILOGY - 195,00 zł

DISRUPTOR - 195,00 zł

PROJECT OVERKILL - 195,00 zł

TEKKEN 2 - 205,00 zł

TOMB RIDER - 195,00 zł

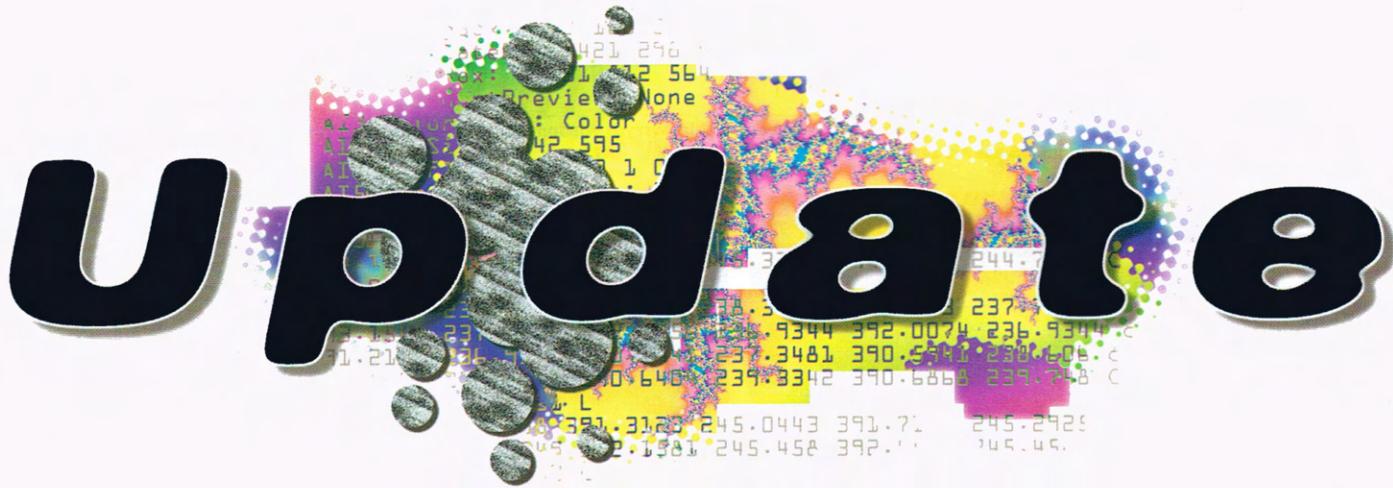
TUNNEL B1 - 195,00 zł

WIPE OUT 2097 - 195,00 zł

ORAZ WIELE INNYCH ...

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY
KONSEOLE I AKCESORIA

WSZYSTKIM Klientom ŻYCZYMY
WESOŁYCH ŚWIĄT I
SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU



Kłopoty z F1

Firma Psygnosis musi poprawić swoją grę

Z pewnością zauważysz, że świeżo wydana przez Psygnosis F1, chociaż jest znakomitą grą, zawiera w sobie szereg niefortunnych usterek. Dla nas są to błędy, a jak wynika z powodzi listów na ten temat, dla Was również. Ale Psygnosis jest odmiennego zdania.

Najbardziej widoczną usterką jest to, że czasami jeden z komputerowych przeciwników co chwilę zjeżdża do boksu, podczas gdy pozostałe czynią tego w ogóle. Kiedy zapytaliśmy o ten fakt, rzecznik firmy poinformował nas, że problem ten występuje jedynie w długodystansowych wyścigach i że zajmują się nim programiści. Mniejsze drobiazgi, jak na przykład skaczący obraz przy trybie link-up wynikają – zdaniem Psygnosis – z ograniczeń sprzętowych.

Firma Psygnosis stwierdziła, że gra nie jest rasowa, dokładną symulacją

Inny poważny problem, to brak kompatybilności z kierownicami Mad Katz i G-mester. Psygnosis twierdzi, że nie ma obowiązku zapewniania w grach obsługi nieoficjalnych periferii, ale chcąc zapewnić gracjom maksimum satysfakcji przystosowali część kodu, by zapewnić jak najlepszą współpracę z kierownicami. Ci, którzy obserwują spadek mocy, używając tych urzą-

dzeń mogą przyspieszyć, korzystając z przycisków I i II.

Wiele problemów obraca się wokół realizmu w grze, ale Psygnosis oznajmia, że gra nie jest rasowym symulatorem i realizm musi zostać zrównoważony z potrzebą „dostarczenia jak najlepszej zabawy”.

Na przykład ciężar paliwa nie ma żadnego wpływu na zachowanie bolida i wprowadzenie takich szczegółów byłoby zbyt skomplikowane.

Niestety to nie koniec kłopotów. Moglibyśmy przez następne dziesięć lat zajmować się nimi na stronie poświęconej listom od czytelników, ale pomyśleliśmy, że bardziej praktycznie będzie głębiej przyjrzeć



F1, najbardziej oczekiwana gra roku, zawiodła z powodu odkrytych błędów.

się tej istotnej sprawie. Świadoma rosnące niepokojów dotyczących F1, firma Psygnosis zamierza dokładnie przyjrzeć się wszystkim kwestiom przed nas poruszonym i znaleźć wyjaśnienie. W kolejnym numerze poinformujemy o efektach tego, a tymczasem jeżeli znajdziecie jakieś inne usterki, dajcie nam znać, a my przedłożymy je firmie do oceny.



Zobaczyć Penny

Sony przemienia dziwaczne wyścigi rodem z Japonii

Sony wzięły dziwną japońską grę wyścigową o nazwie *Choro Q*, dołożyła licencyjne Penny Racers (malutkie modele samochodów do kolekcjonowania) i wypuściła pod nazwą *Penny Racers*. Tak powstała dziwna mała gierka z małymi samochodzikami, umiarkowanie zachwycającą grafiką i, jak nam się wydaje, brakami w szybkości. Na razie wygląda nieco siermiennie, ale opisze my ją szerzej, kiedy dostaniemy pełną wersję.

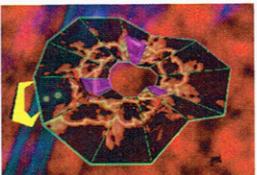


[1] *Penny Racers* jest dziwna. Niewątpliwie dziwaczny jest jednak sposób kierowania. [2] Gra w dwie osoby na podzielonym ekranie. Całkiem nieźle.

Kolejne wcielenie

Strzelanina z Atari w wersji na PlayStation

Klasyczna strzelanina na Atari, *Tempest* (która doczekała się wersji na Jaguara) została odmłodzona i wypuszczona przez Interplay w wersji na PSX. W *Tempest X*, mamy do czynienia z dziwną pa-jęczącą pełną pełzających wrogów. Zadaniem gracza jest ustrzeleñie ich, co pozwala utrzymać się przy życiu. Nowa wersja oferuje nowe niesamowite efekty, całkowicie nowe teksturowane pajęczyny, nowe dopalacze, trójwymiarowych przeciwników i organiczne tła. Ukaże się pod koniec roku.



Drivin' force

Programista Sampras'a wrzuca piąty bieg

Znane jako AR *Drivin'* wyścigi zostały przemianowane na *Total Drivin'*, co miało podkreślić, że zastosowano nowy engine 3D, który dostarcza tytułu emocji, co prawdziwa jazda. W grze znajdziemy levele alpejskie, pustynne, nadmorskie i miejskie np. z Moskwy czy Hong Kongu. Autorem gry jest facet od *Sampras Extreme Tennis*. Z realistycznym zachowaniem się samochodów kontrastują nirealistyczne przeszkody, jak zapadające się mosty i wybuchi wulkanów. Wkrótce recenzja.



Istnieje zdanie, które należy właścicieli PlayStation bardziej niż inne. Nie jest to stwierdzenie typu „Nintendo 64 jest wspaniale”, ani „Data premiery gry X została przesunięta” – chociaż musimy przyznać, że obydwa są wysoce denerwujące. Jednak naprawdę irytującym zdaniem jest „>Loading, please wait!”. Gdyby jednak zależało to do firmy Attention To Detail, właściwym komunikatem ekranowym byłby „Lo... oh, it's done!”. Stalo się to dzięki nowemu narzędziu kompresującemu pod nazwą *Fastfile*, który umożliwia tworzenie szybkiej i produktywnej platformy do ładowania się gry. Najlepsze wyniki osiągnięte na PC, nawet jeżeli gry na PlayStation nie dawały się jedynie o 25% szybciej, tak nie będziemy posiadać się. Brak jeszcze szczegółów, więc będzie my pilnie śledzili *GT*, ciekawki co to będzie dla nas oznaczało.



Mrożne igraszki

Snowboarding zawitał na PlayStation



Smigamy po jednym z trzech stoków. Grafika jest niezła, ale trzeba popracować nad grywalnością.



Snowboard stał się ostatnio modną dyscypliną. Szczególnie tam, gdzie występuje śnieg. Nikogo więc nie dziwi, że ktoś wyprodukował grę opartą na tym wariackim sporcie. *Cool Boarders* to trzy przeróżliwe strome górskie trasy, sześć typów desek, dwóch snowboardistów i możliwość wyczyniania karkołomnych ewolucji. Może być z tego wszyscy niezła zabawa.



Top 10

Gorąca dziesiątka najlepiej sprzedających się gier wg. Gallupa.

- 1 (N) Tekken 2 (Namco)
- 2 (N) Formula 1 (Psygnosis)
- 3 (N) Final Doom (Williams)
- 4 (1) Resident Evil (Capcom)
- 5 (N) PGA TOUR '97 (Electronic Arts)
- 6 (N) Andretti Racing (Electronic Arts)
- 7 (N) Madden NFL '97 (Electronic Arts)
- 8 (2) Bust A Move 2 (Acclaim)
- 9 (7) FIFA Soccer '96 (Electronic Arts)
- 10 (N) Williams Arcade Greatest Hits (Williams)

ChartTrack



Premiera Micro Machines V3 została przełożona na wiosnę '97. Tragedia? Chyba nie. Wszystko przez to, że producenci chcą, by zawierała wszystkie elementy z wersji na PC, a także zamierzają tak ją podkreślić, by stała się najszybszą grą wyścigową w historii. Taki przynajmniej jest zamysł. Jak mówi Nick Wheelwright, dyrektor firmy Codemasters, firma „nie chce narażać swojej opinii na szwank, poprzez chęć dotrymywania terminów i nie jesteśmy przygotowani, by poświęcać elementy gry po to, by przyspieszyć premierę tytułu”. Bardzo dobrze, przyjacielu.

Wieści z JAPONII

Nasz człowiek w Oriencie ma najświeższe wiadomości na temat tego, co najnowsze i najlepsze w Japonii. Tym razem o zakończonej niedawno imprezie JAMMA w Tokio. Ostrzeżenie: niektóre z poniższych gier mogą w ogóle u nas się nie pojawić.

Ta Gwiazdka była owocna dla japońskich graczy. Firma Namco „strzela z dwóch rur” swoimi *Rage Racerm* oraz przekonwertowaną z automatów *Soul Edge*. Zamiast jednak wypuścić *Soul Edge 2*, gdzie pojawiają się dwie nowe postacie, Hwang i Cervantes, zdecydowały się na oryginalną *Soul Edge*, chociaż nieco poprawioną. Mamy tam do dyspozycji tryb Time Attack, Survival oraz Team Battle.

Firma Konami chcąc wzmacnić swoje rezerwy kadrowe, zorganizowała siedem szkółek grania. Wykładowcy, wybrani spośród całego zespołu programistów, będą kształcili przez dwa lata słuchaczy w dziedzinie projektowania gier, by następnie zatrudnić ich w firmie. Konami założyła również szereg nowych firm, zajmujących się produkcją gier.

Ich *Speed King* jest od dawna oczekiwany i ostateczna wersja powinna rzucić na kolana. Akcja rozgrywa się w Neo-Kobe-City (tło wykorzystane w grze *Snatcher*) i mamy do dyspozycji pojazdy przypominające te z *Wipeout*.

Echa produktu Psygnosisa można również dostrzec w systemie pojazdów-cieni: można zapisać najlepsze przejazdy na karcie pamięci, a następnie zmierzyć się z pojazdem-cieniem naśladowującym najlepsze okrążenie. Gra może również poszczęścić się przestrzennym dźwiękiem stereo.

W grudniu ukiae się przerobiona wersja gry *Dracula X* znana z PC, NES i Super Famicom. Konami pracowała nad wersją na PlayStation, ale zbyt przypominało to poprzednie wersje. Tym razem znacznie poprawiono grafikę dodając bardziej kolorowe scenerie i mające więcej szczegółów potwory. Kolejne zapowiadane tytuły to *Winning Eleven '97* oraz *Power Dunkers 2*.



Targi JAMMA w Tokio, jak donosi nasz korespondent, nie cieszyły oryginalnością. Przeważał zamek klonów i kontynuacji starych przebojów.

Firma Takara zapowiedziała Toshinden 3. Postacie są lepsze niż kiedykolwiek. Tym razem arenę walk są mniejsze i, co nas zdziwiło, nie będzie można wyrzucić przeciwnika z ringu (pojawią się ściany lub klatki). Podobnie jak w innych bijatykach, w *Toshinden 3* znajdziemy walki w klatkach oraz Riperra (postać, która pojawiła się w *Toshinden 5* na Saturna). Pojawią się również nowe ataki specjalne (podobne do systemu combosów ze *Street Fighter*), ale nie udało nam się uzyskać żadnych szczegółów.

Jednym prawdziwym zaskoczeniem w

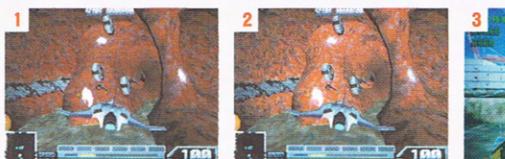
gdzie znajdziemy nowe, skontrukowane z polygonów scenerie i bardziej szczegółowe trasy. Namco po raz pierwszy pokazała *Aqua-Jet*. Grafiką nie szokuje, ale ma bardzo ładne trasy z mnóstwem skoków. Co ciekawsze, te wszystkie gry, jak i *Air Combat 22*, mogą zostać przekonwertowane na PlayStation.

Firma Capcom przedstawiła *Warzarda* i *X Men vs. Street Fighter*, które przyciągnęły sporą publiczność. Pokazano również ich pierwszą trójwymiarową polygonalną bijatykę, *Street Fighter EX*. Nie było *Street Fighter 3*, a jedynie video z gry na malutkim monitorze. Przypomina ono serię *SF 2*, ma jednak nowe komendy, nowe ataki i nowe postacie.

Firma SNK pokazała *Samurai Spirits 4* oraz *Super Tag Battle*, grę, która oferuje tryb walki zespołowej, gdzie można zmie-

niać zawodnika w trakcie meczu. Korzystając z opcji link-up można współpracować lub walczyć z maszynką lub żywym przeciwkiem.

Jedyną firmą, która blysnęła była Konami. *GTI Club Cote d'Azur* była gwiazdą targów. Akcja ma miejsce w miastach na południu Europy. Możesz wybrać jazdę miejską, wyścigi na parkingach itd. Grafika jest wspaniała i oferuje ciekawe ujęcia kamery. Gra działa w trybie link-up i oferuje opcję pościgów.



[1] Speed King firmy Konami wykorzystuje pomysły z Wipeout. [2] Pojawi się ulepszona Soul Edge. [3] Na targach można było zobaczyć Tokyo War.

czasie JAMMY był całkowity brak oryginalności. Na targach pełno było klonów *Virtua Fighter*, jet-ski, symulacji sportów narciarskich i kolejnych części *Street Fighter*. Żadnych nowych pomysłów.

Nie pokazano oczekiwanej platformy System 23. Jednakże pojawiła się wspaniała *Tokyo War* chodząca w trybie link-up. Prace nad nią są już na ukończeniu i gra oferuje oryginalną i interesującą akcję, umożliwiając również rozgrywki zespołowe. Pokazano również *Alpine Racer 2* (link-up)



[1] Rage Racer firmy Namco powinien ukazać się w Japonii razem z Soul Edge. [2] GTI Cote d'Azur firmy Konami to wyścigi w scenerii miast południowej Europy. [3] Street Fighter 3. [4] Oraz Street Fighter EX.



Nanotek Warrior

Strzelanka daje w rurę

Virgin zapowiada premierę bardzo dziwnej strzelanki, pod nazwą *Nanotek Warrior*. Akcja rozgrywa się w wielkich rurach, unoszących się swobodnie w przestrzeni kosmicznej, zamieszkałych przez mechanicznych przeciwników, którzy chcą zniszczyć gracza. Ta raczej niezwykła sceneria nadaje skądnąd zwykłej strzelance bardziej futurystyczny wizerunek. Lecąc w tunelu napotykaś fale wrogich formacji. Na dodatek wszędzie napotkasz liczne przeszkody, które wydajnie testują Twoje umiejętności pilotażu i sprawność strzelecką. Zbierasz również ikony, które dodają Twojemu pojazdowi dodatkowej energii, dodatkowych broni itp. W sumie klasyczna strzelanina. Jednakowoż brakowało nam porządknych strzelanek na PlayStation, więc jeżeli prace zakończą się pomyślnie, będzie to lato- my kąsek.



PlayStation
Magazyn

Rekomendacje

Wipeout 2097



Warhammer: Shadow Of The Horned Rat



Gra strategiczna. Kiepska jak woda w przydrożnym rowie? Ani trochę. Warhammer, o którym na pewno już słyszeliście, był charakteryzowany jako kawałek niezlej roboty. W rzeczywistości jest to świetny produkt, z całkiem niezłą grafiką i fantastycznym interfejsem obsługi.



F1

Co jeszcze można powiedzieć o znakomitej F1. To, że jest ona naprawdę jedną z najlepszych gier wyścigowych. Wspaniała grafika, dźwięk wprawiający w zdumienie i grywalność — oto mamy prawdziwą Formułę 1.



Tekken 2

Większy, lepszy, szybszy — tak to określamy. Większy, bo posiadający sześć rodzajów rozgrywki, więcej postaci, ruchów i ciosów. Lepszy w grafice i ogólnie pojętej grywalności. Szybszy... bo po prostu jest szybki. Zresztą spójrz na obrazek. Jest wspaniały.

Prowadzimy sprzedaż hurtową, detaliczną i wysyłkową

Oto przykładowe ceny:

CASPER	- 175,00 zł
CRASH BANDICOOT	- 215,00 zł
DESTRUCTION DERBY 2	- 215,00 zł
DIE HARD TRILOGY	- 195,00 zł
DISRUPTOR	- 195,00 zł
FIFA '97	- 195,00 zł
PANDEMIONUM	- 195,00 zł
RE-LOADED	- 195,00 zł
STAR GLADIATOR	- 195,00 zł
STREET FIGHTER ALPHA 2	- 195,00 zł
TEKKEN 2	- 215,00 zł
TOMB RAIDER	- 195,00 zł
TUNNEL B1	- 195,00 zł
WIPE OUT 2079	- 195,00 zł

Nasz adres:

ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (022) 250703, 258202, 257151

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt :
ul. Pereca 2, Warszawa
ul. Indyjska 25 a, Warszawa
ul. Starowiślna 65, Kraków



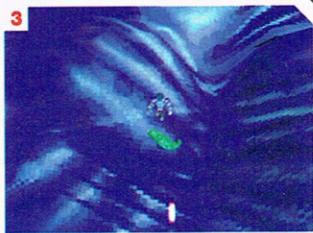
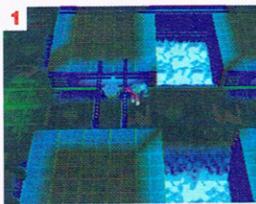
Loaded stanowił być może triumf formy nad treścią.

Czy kontynuacja jest kawałkiem dobrej roboty, kochani z Gremlin, czy też kandydatem na wystawę straszydeł? Czas stanąć do walki

Ym, którzy nie zetknęli się z fenomenem *Loaded*, po-damy na początek garść anegdotycznych informacji, które powinny uświadomić Wam z czym macie do czynienia. W Niemczech gra została zakazana ze względu na zbyt dużą dawkę przemocy. Naród odpowiedzialny za dwie wojny światowe doszedł do wniosku, że jest zbyt krwawa jak na ich gust. W Wielkiej Brytanii przyjęta się, chociaż bez entuzjazmu. Otrzymała oceny w granicach 70-80%, a nasz szanowny organ przydzielił jej równo 70. Jest to dobra, ale nie rewelacyjna strzelanina.

Jednakże w Ameryce odniosła ogromny sukces. Z kwieciny miliona kopii sprzedanych na całym świecie 160 000 poszło w USA, co pomogło jej uzyskać tytuł najlepiej sprzedającej się gry na PlayStation firmy Gremlin bijąc nawet *Actua Soccer*.

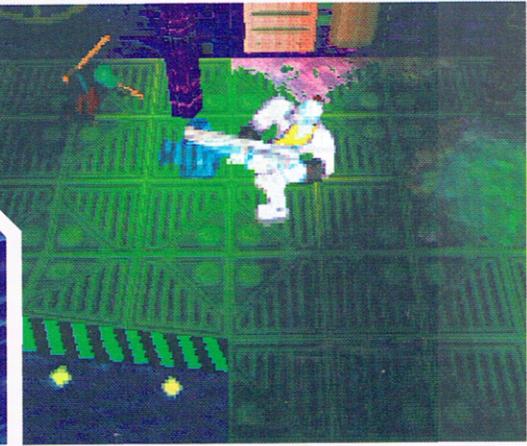
Jeden na sześciuwłaścicieli PlayStation w USA posiadał swój egzemplarz i w magazynach, takich jak *Game Pro*, uzyskał tytuł gry roku.



[1] Tym razem nie jest to tylko widok „góra-dół”. Dzięki temu lepiej widać, co dzieje się wkoło. [2] Efekty świetlne wzmagają ponurą atmosferę. [3] Co, do....

Pop Will Eat Itself – zespół, który stworzył ścieżkę dźwiękową – zostało zaproszonego do uczestniczenia w promocji co przyczyniło się do wzrostu sprzedaży ich płyt.

Jankesi „załadowali” się kompletne. Być może to więcej mówi o naszych braciach zza oceanu niż o



grze, ale pomijając względy polityczne i moralne faktem pozostaje, że jeżeli ktoś lubił bezmyślne zabijanie i kupy flaków, tudzież piramidy zwłok, to była to dla niego nie lada gratka.

W Anglii, chociaż z przyjemnością oddajemy się rozwalaniu prze-

Reloaded ma więcej akcji, której towarzyszy brutalność. Aby osiągnąć sukces należy rozwiązywać różnorodne zagadki... Wszystko to oglądamy w izometrycznej perspektywie

■ WYDAWCA:

Gremlin

■ PRODUCENT:

Gremlin

■ PREMIERA:

Grudzień

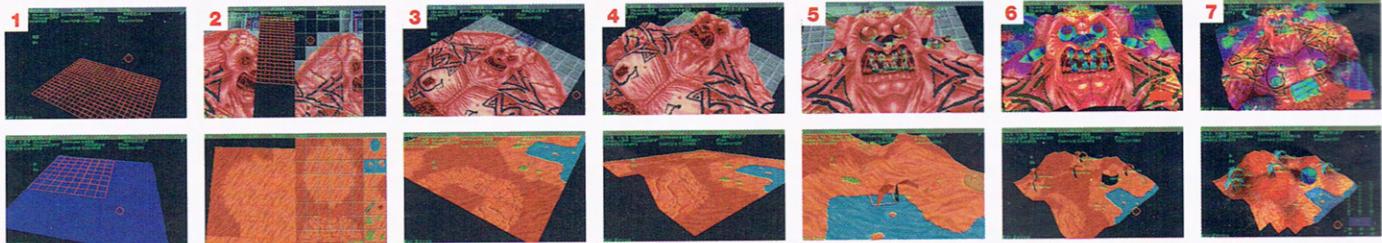
■ POCHODZENIE:

■ LICZBA GRACZY:

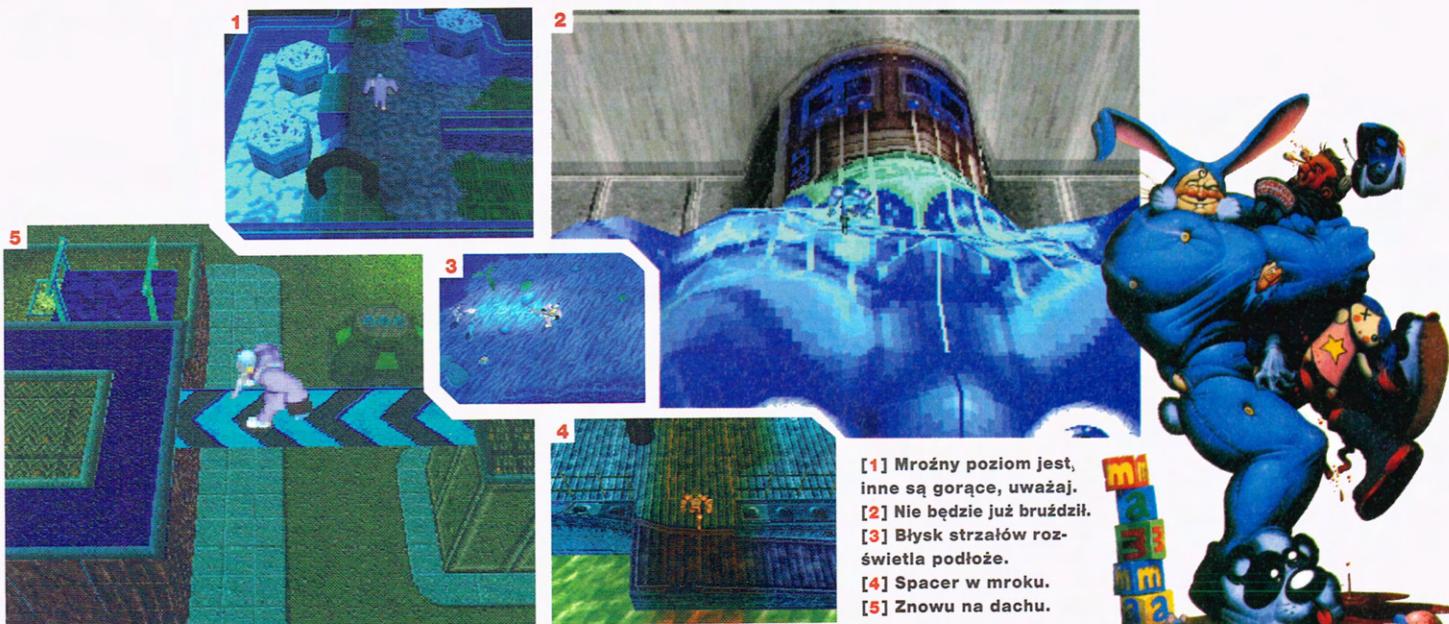
■ GATUNEK:

Strzelanka

Techniczne bajery, których absolutnie nie rozumiemy



Nie pamiętam dokładnie słów, ale ktoś śpiewał, że do nieba ma tylko trzy kroki. Tymczasem w Reloaded mamy siedem stopni tworzenia teksturowanych obiektów. Nie potrafimy ich objaśnić, ale tak wyglądają. Nieźle, prawda?



- [1] Mroźny poziom jest, inne są gorące, uważaj.
- [2] Nie będzie już brudził.
- [3] Błysk strzałów rozwiewia podłoże.
- [4] Spacer w mroku.
- [5] Znowu na dachu.



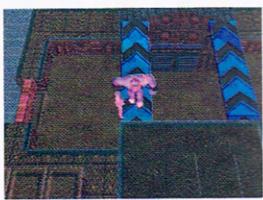
ciwników, lubimy jednakże zabijać z gracją. *Loaded* była, jak na nasz gust zbyt nieokrzesana i staromodna. Wyglądała wspańiale, tak samo brzmiała i była technicznie doskonała, ale jednocześnie przestarzała. Nie umywała się do *Dooma*. I ta płaskość 2D. Jak w Chaos Engine na PlayStation (chociaż mniej udanego) należało po prostu przemierzać różne światy strzelając do wszystkich i do wszystkiego. Zbyt mało zagadek, w przeciwieństwie do wrogów. Z przyjemnością donosimy więc, że w kontynuacji zajęto się płaskimi widokami i brakami w departamencie zastanowienia. Steve McKevitt, rzecznik firmy Gremlin zapewnia nas, że

„mniej tu strzelania i więcej zagadek do rozwiązywania”.

Rozbudowana akcja

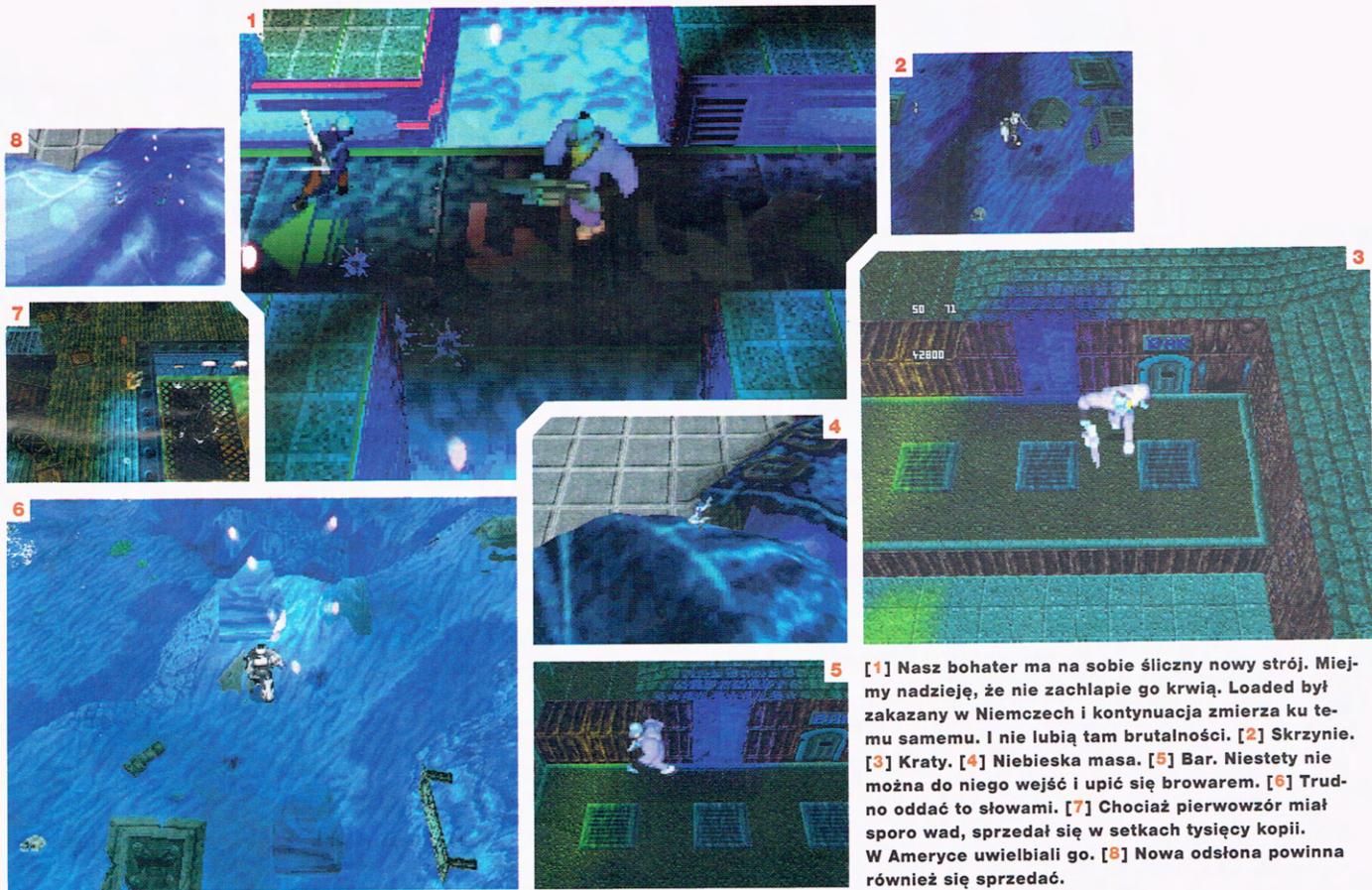
Dużo popracowano nad sekwencjami dziergającymi się na zewnątrz budynków, co było przedmiotem krytyki w pierwówzorze. *Reloaded* ma więcej akcji, która towarzyszy brutalności i aby osiągnąć sukcesy należy rozwiązywać różnorodne zagadki. Gracz,

niczym w RPG, musi zdobywać od napotkanych istot informacje. Wszystko to oglądamy w bardziej izometrycznej perspektywie co nadaje grafice dodatkowej głębi. Chociaż nie do końca 3D, wszystko wygląda bardziej satysfakcyjnie. Poprawiono również broni i specjalne ruchy. Bohaterowie zostali obdarzeni większą siłą ognia, którą można nawet obrócić przeciw swoim współtowarzyszom. ►



Można teraz szukać wind, które zawiozą Cię na dach, który można następnie przeczeszać w poszukiwaniu innych sekretów. To dodaje akcji całkiem nową głębię.

PrePlay Reloaded



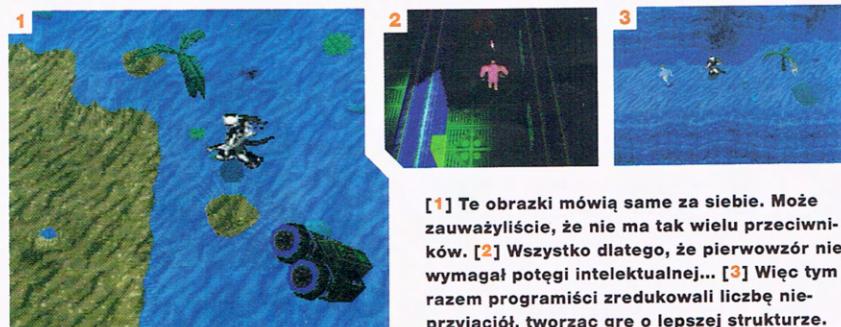
[1] Nasz bohater ma na sobie śliczny nowy strój. Miejmy nadzieję, że nie zachlapie go krwią. *Loaded* był zakazany w Niemczech i kontynuacja zmierza ku temu samemu. I nie lubią tam brutalności. [2] Skrzynie. [3] Kraty. [4] Niebieska masa. [5] Bar. Niestety nie można do niego wejść i upić się browarem. [6] Trudno oddać to słowami. [7] Chociaż pierwówzór miał sporo wad, sprzedał się w setkach tysięcy kopii. W Ameryce uwielbiali go. [8] Nowa odsłona powinna również się sprzedać.

► szom, dzięki nowej opcji *Friendly Fire*. Nikt nie jest bezpieczny wobec potężnej szatkownicy, którą masz w dloniach. Dofatko *Reloaded* daje możliwość analizy dokonania každego gracza. Jednakże kiedy w *Loaded* była to tylko zabawa, to teraz umożliwi to gracjom podniesienie swoich specjalnych umiejętności i zdolności. Z drugiej strony, gracze będą karni za niedostateczną bezwzględność. Jedną z rzeczy, które nie uległy zmianie w porównaniu z pierwówzorem — oprócz jatki, którą możesz urządzić przeciwnikom

Bohaterowie zostali obdarzeni **większą siłą ognia**, którą można nawet obrócić przeciw swoim **współtowarzyszom** dzięki nowej opcji ***Friendly Fire***

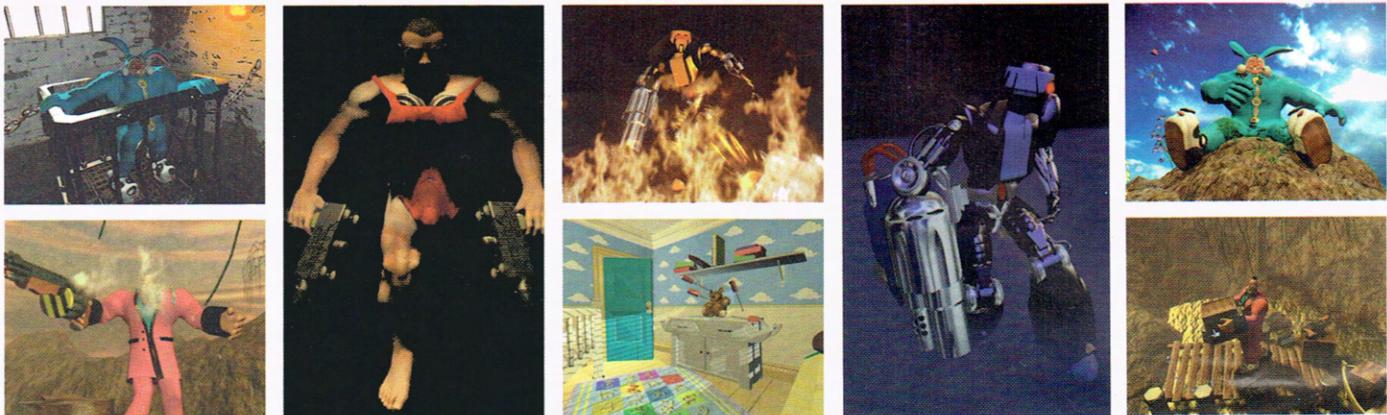
— pozostała fabuła. Pod koniec *Loaded* FUB, główny bohater gry, dokonuje śmiały ucieczki, lądując na pustynnej planecie zamieszkałej przez artystów i hippisów. Lądowanie

FUB-a zainteresowało *Manual Auto* — mającego boskie cechy faceta, artystę z brodą i rozzochraną czupryną na dowód tego, który wziął FUB-a pod pachę i zaniósł do domu,



[1] Te obrazki mówią same za siebie. Może zauważycie, że nie ma tak wielu przeciwników. [2] Wszystko dlatego, że pierwówzór nie wymagał potęgi intelektualnej... [3] Więc tym razem programiści zredukowali liczbę nieprzyjaciół, tworząc grę o lepszej strukturze.

Nowa obsada



Pozostało wielu starych ulubieńców, ale mamy też nowe postacie. Nie ma Voxa, ale jest Magpie, cyber-zakonnica oraz The Consumer, kanibalka. Ponadto stare postacie zmieniły swoje wizerunki. Na przykład Bouncer nadal ma swoją dziwną mechaniczną szczećę, ale teraz przybył mu jeszcze elegancki garnitur. Artysta miał dziwaczną wyobraźnię.

nie zdając sobie sprawy z bezmyślnością swojego czynu. W ten sposób zaczyna się *Reloaded*.

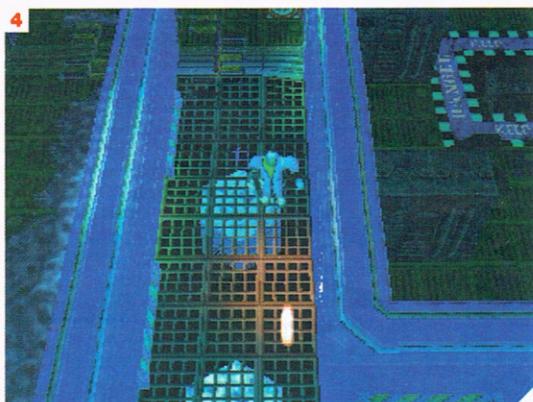
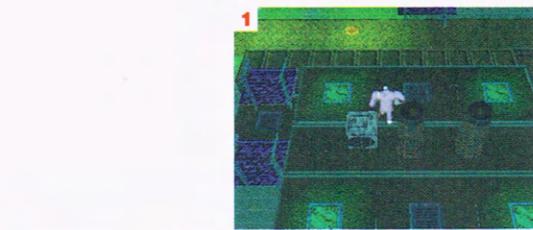
Wraz z fabułą pozostawiono większość oryginalnej obsady *Loaded*. Jedynie Vox wybrał się na poszukiwania bardziej świetlanej przeszłości. Do znajomych nam już ulubieńców dołączły Magpie — wędro-

wna cyber-zakonnica z kawałem gnata. Pojawia się również Consumer — kanibalka, która ma zwyczaj jadać między posiłkami, bez negatywnego wpływu na apetyt. Wszystkie postacie zostały dopracowane przez znanego ze swojej pracy nad *2000 AD* artystę Jasona Brashilla.

Opcja link-up

Dzięki sześciu nowym, trójwymiarowym światom i innym ulepszeniom, *Reloaded* z nadzieją patrzy w przyszłość. Opcja link-up dla dwóch graczy dostarcza dodatkowej rozrywki

dwoim telemaniakom. Jednakże, pomimo zmiany wyglądu i drobnych różnic w fabule, produkt na pierwszy rzut nie różni się tak radicalnie od pierwowzoru. Peńska wersja może odświeżyć wiele zmian, ale będą one musiały być znaczące, by przekonać publiczność, że gra warta jest kupna. Amerykanie z pewnością radośnie rzucą się w wir strzelania, ale z rosnącą konkurencją (*Project Overkill*, *Alien Trilogy*, *Final Doom*) potrzeba będzie czegoś więcej niż krwiastej i jaskrawej reklamy, by powtórzyć sukces *Loaded*.



[1] Postacie są teraz lepiej animowane i mają więcej szczegółów. [2] To samo dotyczy scenerii. Dzięki zmianie kąta patrzenia budynki wyglądają bardziej przestrzennie. [3] Całkiem nieźle. [4] No to koniec.



MASIVE MONSTER TRUCKS

Usuń koła z samochodu, właśnie tak. Na ich miejsce zamontuj wyraźnie większe i już masz Monster Trucka...

To osobliwa tradycja. I popularna tylko w Ameryce. Weź pick-upa, zamień jego standardowe koła na cztery razy większe, co sprawi, że wehikuł będzie wyglądał nedorzecznie. Teraz zbuduj arenę i zaproś kibiców, by obserwowali, jak jeżdżisz swoim przerobionym pick-upem po innych samochodach, z dziecienną łatwością miażdżąc ich karoserie.

Gra *Monster Trucks* została stworzona przez Reflections, tych od *Destruction Derby 2*. Widząc chłopaki lubią znęcać się nad polygonalnymi pojazdami. Martin Edmunson, jeden z członków Reflections, widział taki show w Arizonie. Uderzony skalą widowiska i entuzjazmem publiczno-



ci zdecydował, że zrobienie gry z tymi potworami na kołach będzie dobrym krokiem.

Oddajmy głos Martinsonowi: „gra jest podzielona na dwie połówki –niszczenie wozy i wyścig na wytrzymałość. Niszczenie samochodów to nic innego, jak amerykański sport zwany *Monster Trucks*. Dwóch przeciwników spotyka się na stadionie z dwoma liniami postawianych samochodów. Masz dwie minuty – musisz zniszczyć tyle wożów, ile zdostasz”. Prosta sprawa.

A jazda na wytrzymałość? „Będzie się odbywać na czterech wielkich wyspach pełnych wzgórz, urwisk, jezior i drzew. Musisz odwiedzić wszystkie punkty kontrolne, właściwie tyle, możesz jeździć wszędzie, w jakimkolwiek kierunku. Mu-

sisz znaleźć najkrótszą drogę pomiędzy punktami kontrolnymi, uważając przy tym na wzgórza i inne niebezpieczne miejsca. Kierowca musi skakać ostrożnie, bowiem ciągle twarde lądowania zniszcza zawieszenie. Algorytm zawieszenia oparty jest na rzeczywistych modelach, więc skakanie i odbijanie się od ziemi jest bardzo realistyczne”.

Praca nad grą *Destruction Derby* pozwoliła chłopcom z Reflections dobrze poznać możliwości sprzętowe PlayStation, jednak oddanie zachowania pojazdu sprawiło im trochę kłopotów. Mimo że algorytm był

[1] Choć to nie *Destruction Derby*, zniszczenie jest na porządku dziennym. [2] Linia wozów musi być w porę starta na miażgę. [3] Wyglądają raczej głupio, nieprawdaż?



[1] Celem pierwszej połowy gry jest zniszczenie wszystkiego. [2] Duże kółka.

Kierowca musi skakać ostrożnie, ciągle twarde lądowania zniszczyć zawieszenie

■ WYDAWCIA:

Psygnosis

■ PRODUCENT:

Reflections

■ PREMIERA:

Styczeń'97

■ POCHODZENIE:

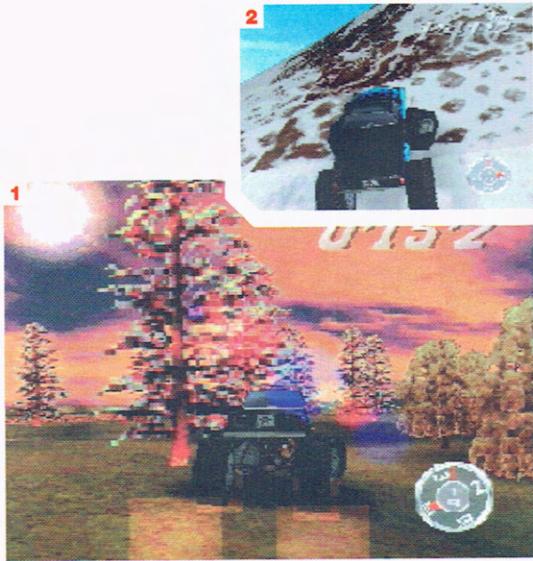
W. Brytania

■ LICZBA GRACZY:

Jeden

■ GATUNEK:

Wyścigi

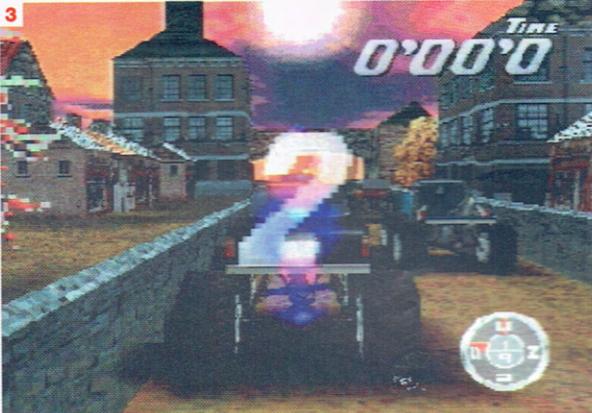


[1] Kompas jest idealny dla graczy z marnym poczuciem kierunku. [2] Warunki pogodowe zmieniają możliwości wozów. [3] Końcowe odliczanie przed wielkim wyścigiem [4] Głupio tak jechać obok drogi. [5] O tak!

oparty na fizycznych modelach, ciągle coś było nie tak. Znowu Martin: „Najtrudniejszym aspektem unrealistycznego pojazdu była dynamika. Straciliśmy mnóstwo czasu, zanim pojazdy reagowały prawidłowo”.

Konstruowanie

Scenaria nie jest przechowywana w pamięci PlayStation — jest odczytywana z płyty w czasie rzeczywistym. We wczesnym stadium tworzenia gry były z tym kłopoty. Każda z wysp zajmuje obszar 6 km kwadratowych i ma pół miliona polygonów.



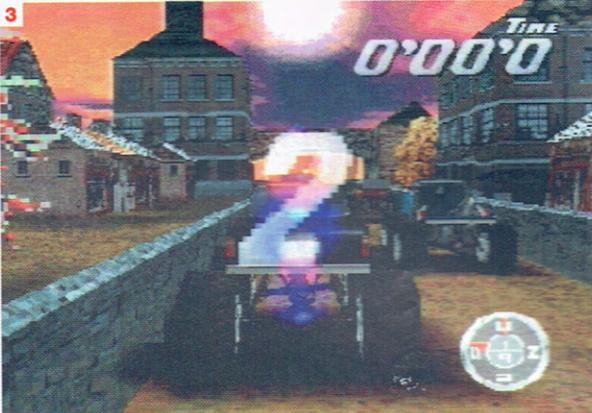
Napotykałeś tam wyboje, budynki, mosty, tunele, rzeki i jeziora. Planujesz własną trasę i masz nadzieję, że jest najlepsza z możliwych.

Mając w pamięci słodki głosik Murraya Walkera w F1, chłopcy z Reflections zatrudnili Paula Page'a, człowieka, który dla amerykańskiej NBC komentuje wyścigi Indy i Daytona 500. Martin twierdzi, że gość jest jak Murray na sterydach. „Daliśmy Paulowi tekst, ale najlepsze dodał on sam. Totalnie odjechał, komentując nasz wyimaginowany wyścig”.

Gra Monster Trucks jest niewątpliwie ciekawym pomysłem, jednak nie mniej ciekawi nas, jak będzie wyglądała ukończony wyścig na wytrzymałość. Gracze są raczej przyzwyczajeni do wyścigów na jasno wyznaczonych trasach, przeciw samochodom, które mogą obserwować. Miejmy nadzieję, że firma Reflections znajdzie złoty środek.



Demolowanie wozów z kołami mniejszymi niż Twoje możesz obserwować z wielu miejsc.



[1] Masz ósmięgo przeciwników. [2] Możesz niszczyć samochody lub ścigać się na wytrzymałość, zmuszając zawieszenie do maksymalnego wysiłku. [3] Po stresującym i ciężkim wyścigu zrelaksuj się, niszcząc trochę samochodów.

[1] Battle against 8 other trucks!



‘Jest inna i fantastyczna’. Przeczytaj o innym znanym tytule firmy Reflections - Destruction Derby 2, na stronie 32



**Ulubione dziecię Westwood Studios, Command & Conquer,
jest jedną z najlepiej sprzedających się gier na PC.**

Czy osiągnie to samo w wersji na PlayStation?

Choć gry strategiczne nie cieszą się sympatią wszystkich – bądźż my szczercy, czasami są zbyt nudne – powodem, dzięki któremu C&C zawsze rynkiem PC jest fakt, że chociaż jej engine jest skomplikowany i zawiły, to sama gra taka nie jest.

W ciągu ostatnich kilku lat gry strategiczne znacznie się poprawiły i łącząc w sobie elementy takich best-sellerów, jak *Cannon Fodder*, *Dune* czy do pewnego stopnia *Sim City*. *Command & Conquer* skoncentro-

wa się głównie na dostarczeniu dobrej rozrywki. Oto tajemnica sukcesu. Podobnie jak w wyżej wspomnianych grach, grafika w C&C jest nieco dziwaczna. Pojazdy i bazy są odwzorowane z całym bogactwem szczegółów, podczas gdy postacie żołnierzy składają się jedynie z kilku pikseli. To podejście do zagadnienia sprawuje się wyjątkowo dobrze, gdyż dzięki temu graczy widzi na ekranie bogactwo informacji. Biorąc pod uwagę, że terytoria misji rociągają się na wszystkie strony – obszary jeszcze nie spenetrowane są utajnione, by zwiększyć atmosferę tajemniczości i zaskoczenia – tej informacji wcale nie jest za mało.

Wspólne cele

Akcja C&C osadzona jest w przyszłości i gracz zostaje wciągnięty w toczący się w XXI wieku paskudny konflikt pomiędzy dwoma równie zdeterminowanymi stronami, chcącymi uzyskać władzę nad światem – GDI i NOD. W zależności od przekonań politycznych możecie objąć przywództwo NOD (zli) lub GDI (dobrzy),



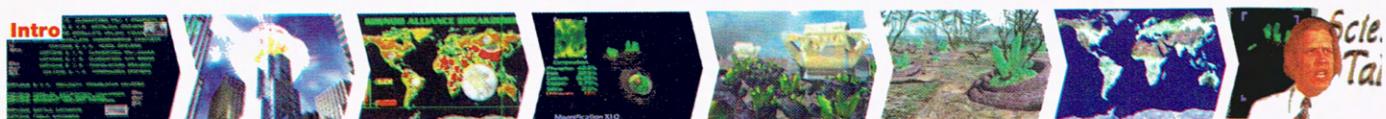
[1] Możesz 'budować' więcej żołnierzy, jednak tylko wtedy, gdy zbudowałeś fabrykę. [2] Aby przesuwać oddziały i artylerię, zaznacz wybrany obiekt i po prostu kliknij na wybranym miejscu.

jednakże cel jest w obu przypadkach taki sam – całkowite zniszczenie przeciwnika.

Tak jak w każdej porządnej grze strategicznej, nie można po prostu rzucić się w wir walki, siejąc wokół śmierć i zniszczenie. Tak jak w życiu, oddziały, sprzęt i amunicja kosztują.



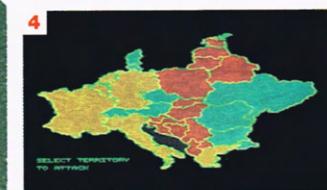
[1] Gotówka za poprawną odpowiedź? Nie. Punkty do stajesz za pomyślne wojskowanie. [2] Kiedy atakujesz bazę przeciwnika, zajmij się najpierw fabryką.



Intro C&C nie jest tak spójne, jak w innych grach. Przypomina przełączanie kanałów telewizyjnych, pokazujących urywki wiadomości natemat GDI i NOD.

■ WYDAWCIA:	VIE	■ PRODUCENT:	Westwood Studios
■ PREMIERA:	Już jest	■ POCHODZENIE:	USA
■ LICZBA GRACZY:	Jeden	■ GATUNEK:	Strategia

[1] Miej szacunek dla artylerii - odtwarzanie czołgów jest kosztowne.
[2] Najlepsza taktika - rozjedźdzenie czołgiem żołnierzy wroga. [3] 12 nowych misji. [4] Ogarnięte wojną terytoria.
[5] Przemyśl taktykę.
[6] Najpierw zbuduj bazę - nie pożałujesz.



Zamiast jednak dostawać pieniądze za pomyślnie zakończone misje musimy sami zarabiać pieniądze na swoje zabawki. Jest to bez wątpienia jeden z bardziej wymagających elementów gry, gdyż nie można tylko koncentrować się nad obmyślanie podstępnej taktiki, ale również ciągle trzeba dokładać starań, by generować odpowiednie ilości gotówki.

Gra ma doskonale wyważony stopień trudności – misje stopniowo stają się coraz bardziej skomplikowane

Podobnie jak w *Sim City*, na początku mamy do dyspozycji ograniczoną liczbę budowli i konstrukcji, które możemy wznieść – spójrzmy

cznych, nie wplatając Cię w niemożliwą misję już na drugim poziomie. Wszystkie oddziały charakteryzuje rozsądna ilość Sztucznej Inteligencji, więc nawet bez rozkazu przypuszczają atak na nadciągającego nieprzyjaciela. Komputerowy przeciwnik również prezentuje podziwu godny stopień SI, dostosując się do osiągnięć gracza – odpuszczając nieco kiedy widać, że idzie Ci kiepsko i nie mając litości, kiedy okazujesz się sprytnie.

Sterowanie joypadem

Sprawą, która napawała nas niepokojem w tej konwersji tak dynami-

cznej i skomplikowanej gry na konsole, było sterowanie. W wersji na PC korzysta się z myszy ale, jak to miało miejsce w przypadku konwersji *Warhammera*, PlayStation nie nadawała z obsługą sterowanego myszą interfejsu. Stanęło więc na joypadzie. Na dłuższą jednak metę okazuje się, że ma to wymierne korzyści – wersja na konsoli działa wyraźnie szybciej w porównaniu z PC.

Szczerze mówiąc nie ma żadnych wątpliwości co do wysokiej jakości *Command & Conquer*. Mieści się na dwóch krążkach i z tego względu jest to kawał gry. Sześćdziesiąt, coraz trudniejszych scenariuszy (30 na każdym krążku, z których 12 zostało napisanych specjalnie na PlayStation), możliwość grania po stronie „dobrych” lub „zły”, masy przybliżających fabułę wstawek filmowych oraz setki godzin ekscytyjącej zabawy i wszystko za całkiem przystępna cenę. Warto ją zapłacić.



Wspaniałe wstawki ożywiają działania wojenne.

Command & Conquer daje czas na naukę – trudność misji narasta w spokojnym tempie

prawdziwie w oczy, gra szybko by się kończyła, gdybyśmy wszystko dostali na talerzu już w pierwszej misji. Jedynie przebijając się przez kolejne scenariusze i zdobywając odpowiednie ilości Tiberium (które można zamienić na gotówkę) dostajemy do dyspozycji nowszy sprzęt. I, rany, w miarę postępów czekają na nas niezłe cudeńka!

Gra ma doskonale wyważony stopień trudności – misje stopniowo stają się coraz bardziej skomplikowane, pozwalając na szlifowanie swoich zdolności taktycznych i strategi-

Główni bohaterowie...



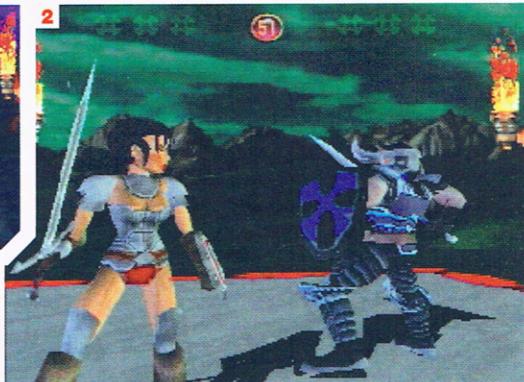
[1] GDI – „dobrzy faceci”. Trochę jak ONZ. [2] Elegancki dowódca GDI. [3] Ekran tytułowy dla GDI. [4] NOD – „żli faceci”. [5] Dowódca NOD – bardzo agresywny. [6] Ekran tytułowy dla NOD – różni się od GDI.

Iron And Blood

**Nie co dzień zdarza się, że goni Cię goblin z nabijaną gwoździami maczugą.
Chyba, że jesteś miłośnikiem gier role-playing.**

Nie odczuwamy niedostatku jeżeli chodzi o bijatyki. *Toshindeny*, *Tekkeny*, *Streetfighter Alpha*, *Mortal Kombat* i wiele innych są gotowe do wejścia na PlayStation – chociaż niektórzy z Was chętnie sami wleźliby w ekran w odpowiednim stroju, tak bardzo pożądacie „czegoś nowego”. Uspokojcie się ludziska. Przecież macie gry, jak na automatach, na maszynce za jedyne 10 baniek. O czymś takim nawet nie marzyliście kilka lat temu. „Ale ja chcę pełnego 3D i odrzutowych spodni...”. Niektórom trudno dogodzić.

Namco to niekwestionowany mistrz świata wagi ciężkiej w kategorii bijatyk. *Tekkeny* to niewątpliwie prawdziwe twardziele. Ale mimo to nie brakuje konkurentów do tronu. Następna w kolejności jest *Iron and Blood* firmy Acclaim, która już wcześniej przyłączyła się do rywalizacji swo-



[1] WWF Wrestlemania i Street Fighter: The Movie. Ta pierwsza, to wsparła nawałanka, a druga, to super stroje i kupa manewrów.

Iron And Blood to bijatyka 3D w scenarii z *AD&D Ravenloft*... Być może niewiele Wam to mówi, a chodzi o to, że Acclaim wykupiła licencję na wykorzystanie świata z systemu *Advanced Dungeons and Dragons* oraz występujących



[1] Wszyscy wojownicy to autentyczne postacie ze świata *Ravenloft*, systemu *D&D*.
[2] Od gobelinów, po przez wilkołaki, po krasnoludy i gargoyle. Sporo ich. [3] Popatrzenie na te wspaniałe zamszowe buciki.



[1] *Iron And Blood* to pierwsza bijatyka, która wykorzystała licencję *AD&D*. [2] Każdy z wojowników ma charakterystyczne dla siebie uzbrojenie i zdolności.

w nim postaci, włączając w to krasnoludy, gargoyle, gobliny, czarnoksiężników, wilkołaki oraz gladiatorów. Każdy z wojowników nie tylko obdarzony jest różnorodnymi magicznymi zdolnościami i uzbrojeniem, ale ponadto zbudowany jest z około 4 000 polygo-

Każdy z wojowników nie tylko obdarzony jest magicznymi zdolnościami i uzbrojeniem, ale ponadto zbudowany jest z około 4 000 polygonów

■ WYDAWCZA: Acclaim ■ PRODUCENT: Take 2
 ■ PREMIERA: Listopad ■ POCZODZENIE: USA
 ■ LICZBA GRACZY: 1 lub 2 ■ GATUNEK: Bijatyka



[1] „Chodź i nadziej się na mój miecz”.
 [2] Nie, nie mamy zielonego pojęcia o co tu chodzi.
 [3] groźnie wyglądający kawał żelastwa.



now (programiści twierdzą, że gra jest w stanie przetworzyć 225 000 polygonów na sekundę), by dodać im realizmu i płynności ruchów.

Niektórzy z przyjemniczków zaatakują Cię toporem (lub maczugą, trójbęsem czy szpadą, jeżeli masz szczęście), podczas gdy inni preferują bardziej konwencjonalne rzucanie czarów, a jeszcze inni po prostu odgryżą Ci rękę.

Dopalacze

Idea polega na tym, że wraz z toczoneymi pojedynkami postacie zdobywają nowe magiczne moce i bardziej skuteczne broni, jak również środki obrony i zapisywać stan gry. Na przykład, jeżeli zdobędziesz lalkę voodoo, to możesz wszystkie swoje obrażenia przerzucić na innego zawodnika. Inny artefakt, czarny magnes, pozwala kraść przeciwnikom zdobyte przez nich artefakty – jest ich 16. Oczywiście najważniejsza jest sama walka i jeżeli Acclaim zdoła z powodzeniem połączyć elementy RPG z płynną bijatyką, to *Iron And Blood* może stać w szranki z najlepszymi.



[1] Trójwymiarowa jak *Battle Arena Toshinden*. [2] Można zdobywać i zapisywać potem nowe umiejętności. [3] Obunożne wyzwanie.

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Pocztowa 25
 00-956 Warszawa 10
 tel./fax (0-22) 25-81-71
 Pracujemy Pn-Pt od 9 do 17

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu.
- Program otrzymujesz najpóźniej w **7 dni** od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją,
oto fragment naszej oferty:

Mortal Kombat Trilogy	205,-
Tomb Raider (wersja niemiecka)	195,-
A IV Evolution	193,-
Disruptor	195,-
Fifa 97 (wersja niemiecka)	195,-
Street Fighter Alpha 2	195,-

Tekken 2 209,-
Die Hard Trilogy
+ pistolet Predator 339,-

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

Blas! from the past

Słynna seria strzelanek *Contra* doczekała się 32-bitowej konwersji;

natomiast fani RPG mogą niecierpliwie wyczekiwać od dawna zapowiadanej japońskiego przeboju *Suikoden*

Contra: Legacy Of War

■ WYDAWCIA:	Konami
■ PRODUCENT:	Appaloosia
■ PREMIERA:	Wiosna '97
■ POCHODZENIE:	USA

Konami słynie z wielu gier, ale jedną z ich najbardziej ekscytujących produkcji była chyba seria strzelanek *Contra*, w szczególności wersja na SNES, pod tytułem *Super Probotector*.

Najważniejsze jest jednak to, że jest to jedna z najstarszej dopracowanych gier tego typu w historii. Co więcej, mogła poszczęścić się niezapomnianą atmosferą. Możecie zapomnieć o wyświecianym schemacie prucia do setek napastników i spotkaniu z Bossem, którego słabe punkty widoczne były na pierwszy



[1] Boss z połowy etapu, dwie wieżyczki z działami i potężne stalowe drzwi. To jeden z łatwiejszych przeciwników. [2] Trzymaj się z tyłu tego czołgu, gdyż może ruszyć się na Ciebie z dużą szybkością, strzelając jak szalon.



[1] Na początku gry ten statek zostaje zestrzelony.
[2] Możesz wybrać jednego z tych męskich wojowników.

rzut oka i którego łatwo było zniszczyć. Nie, etapy były pięknie zaprojektowane, każdy przeciwnik miał swoje określone miejsce i miał do spełnienia istotne zadanie, a strażniczy poziomy mogli naprawdę wprawić w przerażenie. Nieźle trzeba było się napocíć, by ich pokonać.

Ale technika poszła naprzód i chcąc uaktualnić swój produkt, firma postanowiła dodać do swojej doskonałej gry trzeci wymiar, dzięki zastosowaniu technologii 32-bitowej, two-

rząc w ten sposób coś nowego. Szenariusz niczym nie zaskakuje — wcielasz się w postać jakiegoś wojaka, który, dysponując szeregiem ogromnych narzędzi mordu, przemierza ponure futurystyczne krajobrazy likwidując różnorakich humanoidalno-mechanicznych przeciwników. Sama akcja pełna jest jednak nieoczekiwanych zwrotów. Tak jak w poprzednich wcieleniach, za każdym rogiem czai się niespodzianka — zazwyczaj potężnie uzbrojona. Pozo-



[1] Te wielkie armaty wyrastają z podłogi. Nie łatwo je zniszczyć.
[2] Strażnik na końcu pierwszego poziomu jest dosyć łatwy do pokonania.



stwiono również tryb gry w dwie osoby, który przyczynił się do popularności poprzedników. Razem z przyjacielem możecie wybrać sobie po jednym żołnierzu i wspomagać się nawzajem.

A dzięki szczególnej strukturze etapów, możecie wspomagać się w całkiem inteligentny sposób. Na przykład zamiast bezmyślnie strzelać do wszystkiego co się rusza, jeden z



[1] Tutaj wpisujesz imię swojego bohatera. Ale numer.
[2] Ten stwór nazywa się pewnie Osowata. [3] Wojownicy atakują na przemian. [4] Typowy posąg. Leje jak z cebry.



Suikoden

■ WYDAWCZA:	Konami
■ PRODUCENT:	Konami
■ PREMIERA:	Styczeń '97
■ POCHODZENIE:	Japonia

rany! A jednak się stało! Po miesiącach wyczekiwania i tonach listów od niezadowolonych posiadaczy PlayStation, Konami podjęła wyzwanie i postanowiła wypuścić grę RPG.

Nazywa się *Suikoden* i jest ślicznie wyglądającym tańczeniem i dbaniem o statystyki w japońskim stylu. Miłośników 16-bitowych RPG ucieśnie zapewne wieść, że graficzny styl i ogólne zasady będą im znajome. A jeszcze lepsza wieść to ta, że mimo zachowania tradycyjnego formatu, gra wprowadza dośćczelnie dużo graficznych fajerwerków, wspaniałych dźwięków i cudownych efektów specjalnych, że dojdziecie do wniosku, iż pie-

niadże wydane na PlayStation nie były wyrzucone w błoto. Akcja koncentruje się wokół młodzieńca, którego ojciec poszedł na wojnę, pozostawiając go z zadaniem dbania o dom i pomagania cesarzowi. Nie trzeba dodawać, że cesarz wysyła Cię na misje, które chociaż są proste na początku, kończą się ekscytującymi przygodami.

Niewiele więcej możemy powiedzieć na tym etapie, ale mamy wyraźne odczucie, że będzie to cholernie dobra gra. Poza wszystkim będzie duża – tych, którzy mają pewną wiedzę na temat RPG, z pewnością zaskoczy informacja, że gra zawiera szokującą liczbę 108 postaci.



Poza wszystkim *Suikoden* będzie wielka... zawiera 108 postaci

Was może kryć ogniem drugiego, który może spokojnie zająć się zniszczeniem szczególnie trudnego przeciwnika lub bunkra.

Pytaniem pozostaje, czy w trójwymiarowej scenerii uda się odtworzyć ekscytującą atmosferę poprzedników. Postaramy się odpowiedzieć na nie, recenzując grę w przyszłym numerze.



[1] Kolejne stacjonarne działa, jest ich chyba za dużo!
[2] Roboty-pajaki potrafią być paskudne.



W czasie walki mamy czasami zbliżenia kamery, by lepiej widzieć co się dzieje.



PrePlay Hexen



Bardzo dobrej jakości renderowany film wprowadza nas w scenariusz. Walczysz o pozyskanie potęgi absolutnej; aby ją uzyskać, musisz pokonać



Pierwsza gra, która pretendowała do tytułu

'lepsza od Dooma' pojawia się nareszcie na PlayStation.

Kiedy około roku temu na PC pojawił się Hexen, spowodował dość duży oddźwięk, frustrował, czasem wzruszał. Po przebiciu się przez czterdzieste poziomów trójwymiarowych labiryntów osadzonych w świecie fantasy, wypełnionych wszelkiego rodzaju stworami Zła, satysfakcja z ukończenia gry była olbrzymia.

Grę stworzył zespół z Raven Software – jedyna firma, której id Software udzielił licencji na używanie engine z Dooma. Nowy zespół jeszcze wzbogac-

ił engine i w ten sposób otrzymaliśmy grę, w której można pozwolić sobie na znacznie większy kontakt z otoczeniem. Oprócz czysto wandaliskiej przyjemności z niszczenia drzew czy też wybijania okien, autorzy zadali o większy stopień złożenia zadań stawianych przed graczem.

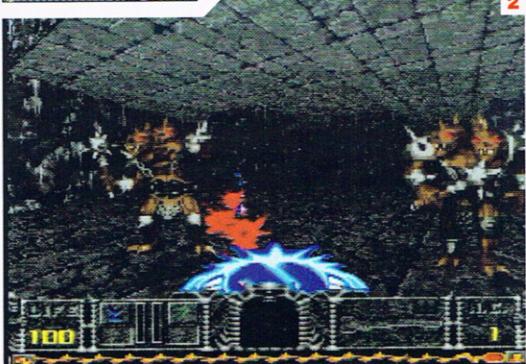
Poprawki

Na PlayStation pojawiła się już najbardziej zaawansowana technicznie wersja Dooma ze wszystkich platform sprzętowych; podobne poprawki zostały wprowadzone również w Hexenie. Dzięki możliwościom sprzętowym PlayStation stało się możliwe zastosowanie zaawansowanego wyliczania źródeł światła w czasie rzeczywistym, przez co oświetlenie stało się bardziej naturalne. Możliwe jest granie w trybie dwóch graczy – zarówno wspólnie, jak i przeciwko sobie (jedna z głównych atrakcji wersji na PC).

Gra jest niema identyczna jak jej Pecetowa popredniczka, w której programiści i autorzy z Raven założyli odstępstwo od standardu: pokonywanie kolejnych kilkunastu poziomów, aż do zakończenia zabawy. Tutaj należy przede-



[1] Wykonane w starożytnym stylu – z obrazów map bitowych – potwory, przy zbliżeniu pokazują swoją pikselizację w całej krasie. [2] Hexen jest również grą strategyczno-przygodową. Dzięki przesunięciu kilku umieszczonego w różnych miejscach przełączników, można pójść dalej.



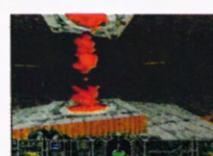
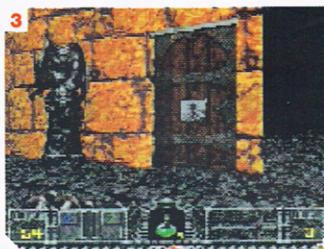
[1] Zadzwoń, by otworzyć wieżę gdzieś na tym poziomie.
[2] Ten błękitny półokrąg, to podstawowa broń maga.

■ WYDAWCZA:	GT Interactive	■ PRODUCENT:	Raven
■ PREMIERA:	Już jest	■ POCZODZENIE:	USA
■ LICZBA GRACZY:	Jeden	■ GATUNEK:	Strzelanina 3D



trzech mistrzów — wojownika, kleryka i maga — a na koniec, spotkać się z robiącym bardzo ciekawe wrażenie Wielkim Wrogiem.

[1] Scenerie są zróżnicowane, i bardzo dobrze wyglądają. [2] Znaczna część gry odbywa się w kościołach. [3] Kolejne drzwi, do których trzeba znaleźć klucz... [4] Pancerna rękawica jest bezużyteczna do ataku.



Dzięki temu *Hexen* nie stał się kolejnym, trochę innym *Doomem* — stał się standardem samym w sobie.

Sposób kreacji poszczególnych poziomów również nie pozostawia wiele do życzenia — trochę małych, klaustrofobicznych tuneli i trochę gigantycznych, olbrzymich piezar; możesz natkać się zarówno na rozbudowane katedry, jak i na wielkie, puste przestrzenie. Sposób stosowania kolorów jest imponujący, a sposób użycia świec, witryn i chorągwi, powoduje, że sceneria nigdy nie wydaje się ani nudna, ani bez-

re narzucają odpowiednią taktykę walki; dla przykładu: broni maga znajdują zastosowanie głównie z dystansu, przez co styl posługiwania się nimi musi być zupełnie inny niż przy grze wojownikiem, którego bronie mają mały zasięg. Poza innymi możliwościami — samo to powoduje, że można co najmniej trzy razy skończyć tę grę na różne sposoby.

Liczba przeciwników jest jedną z najmocniejszych stron gry — to uczucie, że za każdymi otwieranymi drzwiami może się znajdować olbrzymie stado wrogów, konieczność doboru odpowiednich broni i taktyki walki... Jedynym punktem przeciwko, zwłaszcza dla miłośników fantasy z cyklu *Dungeons & Dragons*, może być sposób, w jaki zostali oni stworzeni — kompletny brak realizmu, który kontrastuje z potworo-

mi i przeciwnikami z *Dooma*.

Hexen jest trudny. Bardzo trudny. Powodują to zarówno zagadki, jak i zabicja szybkość, z jaką odbywają się starcia — przez znaczną część czasu będziesz musiał zapisywać i ładować stan gry, po czym (lub w trakcie czego) obmyślać nową strategię walki, zwłaszcza kiedy przyjdzie Ci się zmierzyć z hordą przeciwników. Jest to jeden z uroku *Hexena* i musisz się z tym pogodzić.

Dzięki *Hexenowi*, autorom z Raven Software udało się zwyciężyć tam, gdzie inni ponosili kleski — wyprodukowali grę, która jest następcą *Dooma*, a nie tylko jego naśladownictwem. Pojawienie się *Hexena* na PlayStation, spowodowało, że jej posiadacze mogą wejść do tego fascynującego świata.

Jeden z wielu portali na pierwszym poziomie. Opracowanie mały do tej gry to nietypowe zadanie...

'30 poziomów przejmujących do szpiku kości, które stanowią dla Ciebie maksymalne wyzwanie'. *Doom* powrócił - str. 40

Liczba przeciwników jest jedną z najmocniejszych stron gry

wyrazu. Nie ma tutaj tak wielu tajnych pomieszczeń, jak w *Doomie*, ale sam zależy układ przechodzenia i sposób stworzenia poziomów może nam to z powodzeniem zastąpić.

W klasycznym układzie była możliwość grania w postaci jednej z klas: kleryka, maga i wojownika; tutaj występuje ta sama możliwość. Każdy z nich posiada własne cechy fizyczne i psychyczne, które powodują, że czasem trudno jest wybrać: wszystkie postacie mają punkty zarówno za, jak i przeciwko ich wybraniu, podobnie jak było to kiedyś, dawno, dawno temu w przypadku starej gry atari — *Gauntlet*. Każda z postaci posiada własny zestaw broni, któ-



Jedna z najwredniejszych potworów w całej grze — od ich tarzów odbijają się Twoje pociski.





Okręty znikające bez śladu, eksplodujące platformy wiertnicze

i nadmorskie miasta odwiedzane przez kreatury

z głębin. Wygląda na to, że X-COM wraca z emerytury...

Całe lata minęły odkąd organizacja X-COM musiała odparć ataki kosmitów w *UFO: Enemy Unknown* firmy MicroProse (PSM1). Po zniszczeniu marsjańskiej bazy obcych, światowi przywódcy uznali, że planeta jest już bezpieczna i powoli skończyło się finansowanie X-COM.

Tym razem w oceanach pojawiają się dziwne pojazdy. Zatapiane są statki handlowe, a podwodne stacje badawcze donoszą o dziwnych fluktuacjach energii i zjawiskach sejsmicznych. Coś potężnego budzi się w głębinach. Coś, co nie jest nam przyjazne.

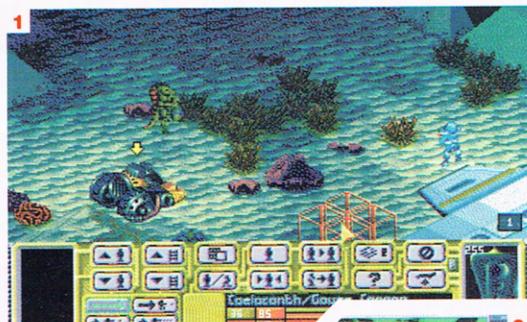
X-COM: Terror From The Deep jest kontynuacją popularnej niegdyś *UFO: Enemy Unknown*. Znowu stajesz na czele korporacji X-COM. Wygląda

na to, że tuż przed zniszczeniem marsjańskiej bazy w pierwszej części gry, obcy wysłali sygnał tak potężny, że obudził potężny statek obcych, który spadł do ziemskiego oceanu tysiące lat temu. Kilka lat zajęło pokładowemu komputerowi dojście do pełnej funkcjonalności i teraz zaczął ożywać horyzont kosmitów, którzy dotąd spoczywali w głębokim śpieniu. Obcy gotowi są do ponownego ataku na Ziemię — tym razem z głębin.

Enemy Unknown była jedną z pierwszych gier strategicznych, które ukazały się na PlayStation i zrobiła bardzo dobре wrażenie. *Terror From The Deep* oferuje nowe technologie, nowe wyposażenie i pojazdy do skonstruowania, a także niespotykane dotąd gatunki obcych, które należy pokonać.



Wypożyczenie oddziałów, badania nad technologią obcych, budowanie baz i polowanie na tych paskudnych kosmitów — X-COM z pewnością dostarczy wrażeń...



[1] Oprócz żołnierzy możesz również kupić specjalne czołgi, które pomogą im w misji.
[2] Część strategiczna gry kontrolowana jest z tej otwartej mapy globu.

Dzięki poprawionej grafice, dziesięciokrotnie większej ilości animacji, specjalnym efektom podwodnym i bardziej złożonym misjom oraz nowym opcjom, *X-COM: Terror From The Deep* może okazać się najlepszą jak dotąd grą strategiczną na PlayStation.



PROLINE SOFTWARE

"MY NIE MAMY KONKURENCJI"

CRASH BANDICOOT	209 zł
DESTRUCTION DERBY 2	209 zł
DIE HARD TRILOGY	209 zł
FIFA SOCCER '97	209 zł
FINAL DOOM	199 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	209 zł
SOVIET STRIKE	209 zł
STREET FIGHTER ALPHA 2	199 zł
TEKKEN 2	209 zł
TOMB RAIDER	209 zł
TUNNEL B1	199 zł
WIPEOUT 2097	209 zł
+ setki innych	

Zamówienia prosimy kierować na adres:

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

tel. (0-90) 208-614

Telefon czynny od poniedziałku do piątku w godzinach 13-22



MAMY WSZYSTKO DO



PLAYSTATION

A K C E S
WARSZAWA, ZGODA 12
(NA TYŁACH „D.T.JUNIOR”,
W KSIĘGARNI „NIKE”)
TEL/FAX 827-44-88
GODZ. OTWARCIA
PON.- PT. 10-19, SOB. 10-14



PLAYSTATION

POŁSKA INSTRUKCJA, ORYGINALNA KARTA GWARANCYJNA

LINK KABEL	89
MASTER PAD	69
MEMORY CARD (ORYGINALNA)	109
PREDATOR GUN	169
RF KABEL (ORYGINALNY)	109
SCART KABEL	89
SONY PAD (ORYGINALNY)	119
STATION MASTER PAD	69
SUPER PAD	79
 AIR COMBAT	199
ALIEN TRILOGY	199
ANDRETTI RACING	169
BUST A MOVE 2	169
CASPER	199
CHEESY	199
- CRASH BANDICOOT	229
CRITICOM	199
CYBERIA	199
DESTRUCTION DERBY	209
DIE HARD TRILOGY	199
DISRUPTOR	209
EARTHWORM JIM	209
FINAL DOOM	199
FORMULA 1	229
GUNSHIP 2000	209
JOHNNY BANANA	209
LONE SOLDIER	189
NBA JAM T.I.E.	189
NEED FOR SPEED	199
OLYMPIC GAMES	209
OLYMPIC SOCCER	209
PANDEMONIUM	199
PANZER GENERAL	199
PROLOGUE OVERKILL	199
RAYMAN	209
RAPID FIRE	189
RE-LOADED	199
RIDGE RACER	209
RIDGE RACER REVOLUTION	209
RESIDENT EVIL	199
SIM CITY 2000	199
STAR GLADIATOR	199
TEKKEN 2	229
TIME COMMANDER	199
TOMB RAIDER	199
TO SHIN DEN	189
TOTAL ECLIPSE	199
TUNNEL B1	199
WARHAMMER	199
WIPEOUT	199
WIPEOUT 2097	229
WWF WRESTLEMANIA	189

998,-

RATY STRIK



WYWA

PRZEGLĄDANIE ZAMÓWIENIA DOSTĘPNE JESTO MAGAZYN PLAYSTAT

A NIE DOWIŚEJE Z KOLEJKOWYMI WYJĘTKAMI

COMAT

GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

Pojeście podziemne Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa

telefon 12 tel./fax. 022 630 29 73 pon.-pt. 10"-20" sob. 9"-15"

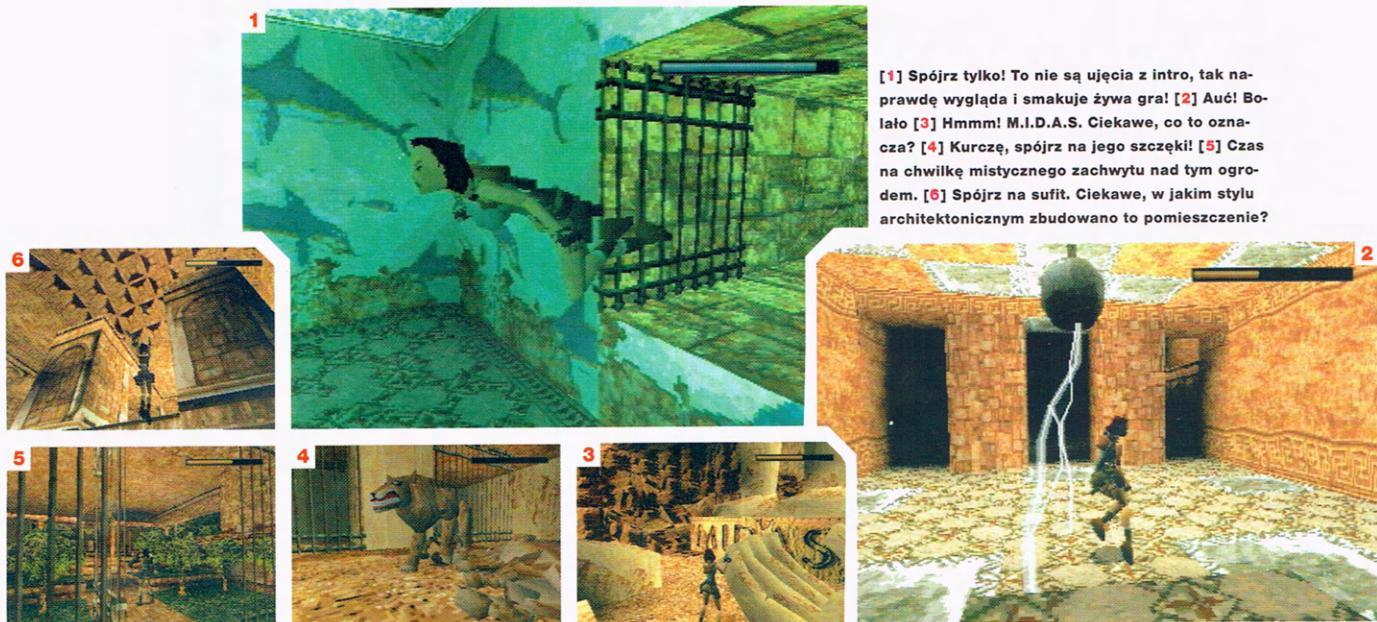
CMR DIGITAL & PLANET MUSIC

DWA NAJWIĘKSZE SKLEPY AUTORYZOWANE PRZEZ FIRMĘ SONY

FACHOWA OBSŁUGA ZAPRESENTUJE MOŻLIWOŚCI
TECHNICZNE KONSOL, OPISZE ICH ZALETY,
ZAPRESENTUJE GRY NA CZTERECH 29" TV.

PEŁEN WYBÓR GIER, OK. 100 TYTUŁÓW, NOWOŚCI
ŚWIATOWE W 4 DNI OD PREMIERY.

CMR DIGITAL, AL. JEROZOLIMSKIE 2,
TEL. 872-87-73, CZYNNY 8-20, NIEDZ. 10-17
PLANET MUSIC, PL. ZBAWICIELA
TEL. 25-66-19, CZYNNY 9-20, NIEDZ. 11-17



[1] Spójrz tylko! To nie są ujęcia intro, tak naprawdę wygląda i smakuje żywa gra! [2] Auć! Bo-lał [3] Hmm! M.I.D.A.S. Ciekawe, co to oznacza? [4] Kurczę, spójrz na jego szczeeki! [5] Czas na chwilę mistycznego zachwytu nad tym ogrodem. [6] Spójrz na sufit. Ciekawe, w jakim stylu architektonicznym zbudowano to pomieszczenie?

Tomb Raider

Skończ z Resident Evil, pojawiła się nowa gra

pretendująca do tytułu królowej gier przygodowych. Spójrz na Larę Croft i na Tomb Raidera...

Rzuć wszystko i spójrz tutaj. Tomb Raider jest to jedna z najlepszych gier, jaką kiedykolwiek widziałeś. Jest to jedna z gier, która pokazuje, do czego jest zdolna Twoja ulubiona konsola – PlayStation. A cóż takiego cudownego jest w Tomb Raiderze? Pozwól, że wyjaśnię...

Pierwszą rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę, jest grafika. O ile prawdopodobnie widok statycznych zdjęć na kartach tego czasopisma nie poruszy specjalnie nikogo, to jeśli zobaczyłbyś je w ruchu...

Mroczne, przerażające korytarze; tajne podziemne pomieszczenia i pałace; poruszające, prawdziwe monumenty – wszystko to żyje na ekranie Twojego telewizora. Kolejną wspaniałą rzeczą w Tomb Raider jest jej bohaterka, Lara i sposób, w jaki się porusza. Na tej i kolejnych stronach niniejszej recenzji, możesz zobaczyć ją w różnych pozycjach – a wszystko to jest pod Twoją kontrolą.

Lara ma nieograniczoną swobodę ruchu; może dostać się we wszystkie miejsca, które widzisz na ekranie. Jest ona w pełni „kontrolowalna” za pomocą systemu, który wymaga użycia wszystkich klawiszy (włącznie z ich kombinacjami). Brzmi to skomplikowanie – i tak naprawdę jest. Ale o tym potem...

Kolejną, trzecią już, znakomitą rzeczą w grze jest sposób, w jaki zostały obmyślone i stworzone wszystkie kolejne poziomy. Pierwsze levele w delikatny sposób wprowadzają Cię w możliwości gry, tak że bezboleśnie uczyesz się, w jaki sposób kontrolować Larę, aby ta wykonywała wszystkie konieczne czynności. A po pewnym czasie używasz sterownika wprost instynktownie, dzięki czemu zyskujesz na szybkości i precyji ruchów (w grze istnieje nawet specjalna sala treningowa, w której możesz nauczyć się▶



Przyjemność płynie z tego, co widać na ekranie: badania otoczenia, podchodzenia do rzeczy i oglądania ich, z poszukiwań. Wartość rozrywkowa jest tak duża, że bez zastanowienia, powinniście kupić tę grę.

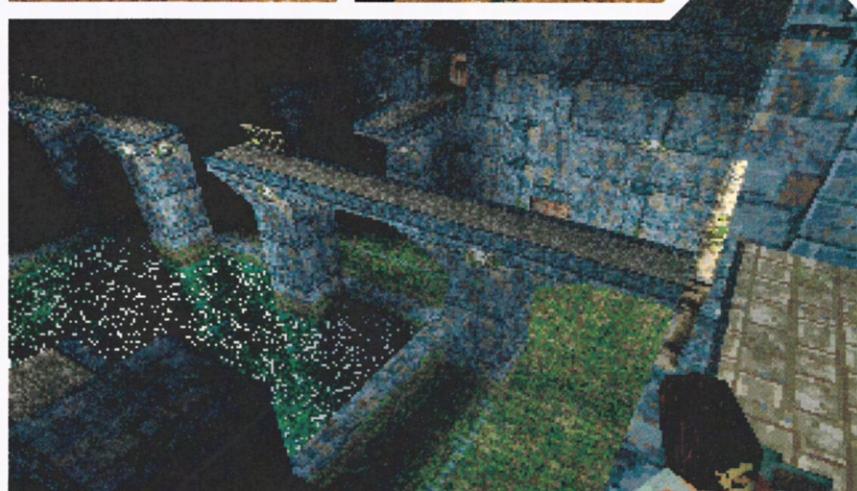
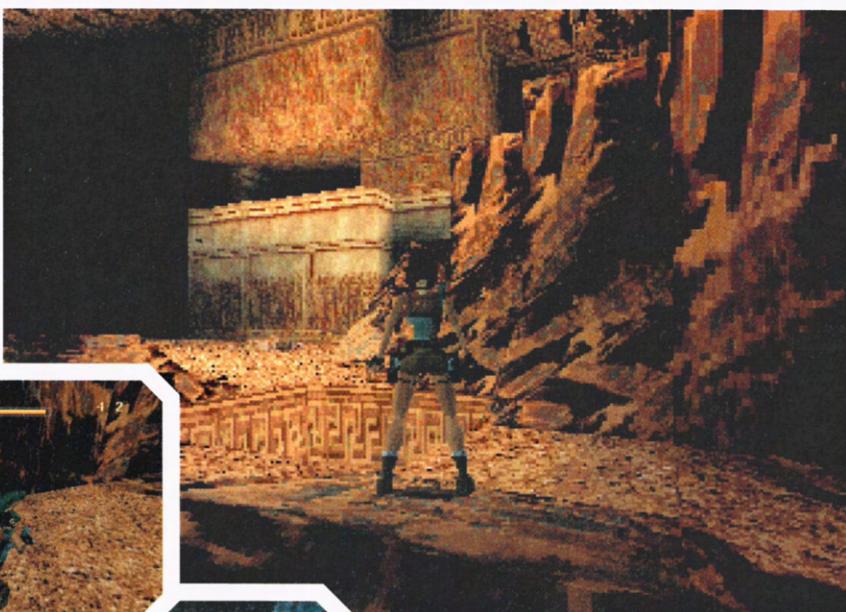
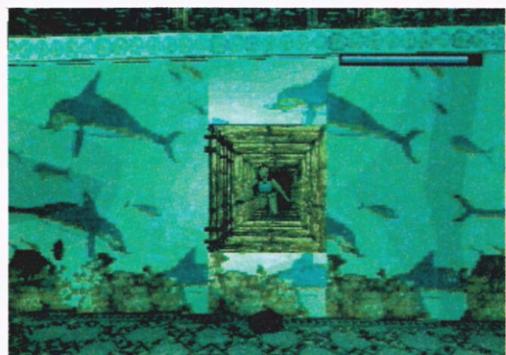




■ WYDAWCIA:
■ PREMIERA:
■ CENA:

Core Design ■ PRODUCENT:
Listopad ■ DYSTRYBUCJA:
219.00 ■ GATUNEK:

Core Design
Mirage
Przygodowa 3D



W grze jest tak wiele dziwnych i wspaniałych miejsc, że po dniu spędzonym przed ekranem czujesz się jakbyś sam przebywał i badał starożytne, ale bardzo dobrze zachowane wykopaliska archeologiczne. A jeśli uważasz, że grafika wygląda świetnie na tej stronie, to powinieneś zobaczyć to wszystko w ruchu, dzięki czemu zadziwią Cię fenomenalne efekty świetlne na wszystkich powierzchniach. W grze możesz zobaczyć bardzo wiele przykładów, jak realistycznie może wyglądać generowana przez konsolę grafika.

Na początku był...

T Przedstawiam Wam historię Lary Croft, młodej, angielskiej arystokratki, poszukiwaczki przygód. Wcielasz się w skórę kogoś w rodzinie Indiany Jonesa. Ale w żeńskiej wersji. I na dodatek – nie uczysz

archeologii. Cóż – otrzymujesz propozycję pracy dla wielkiego koncernu, który chciałby Cię wynająć w celu odnalezienia i pozyskania pewnego starożytnego przedmiotu. Zostajesz przewieziona do dalekich zakątków Peru, gdzie

– jak podejrzewasz – może się znajdować ów cenny artefakt. W chwilę po pojawienniu się w ruinach Twój przewodnik zostaje zagryziony przez stado wściekłych, dzikich psów. Otwierasz drzwi do korytarza wiodącego w dół

i zaczyna się Twoja przygoda... Później wrmieszasz się w spisek międzywymiarowej konspiracji, będziesz odwiedzać wykopaliiska archeologiczne całego świata, aby rozjaśnić tajemnicę będącą podstawą gry.



[1] Pod Twoją kontrolą, mała Lara może dokonywać najtrudniejszych akrobacyjnych ewolucji. [2] Co za wielki i obrzydliwy szczur! [3] Hmm. Co się stanie, jeśli pociągnę za to? [4] O rany! Lepiej nie patrzeć w dół... [5] Czasem kamera znajduje się w bardzo ciekawych miejscach... [6] Czy nie czujesz się trochę zagubiony? [7] To nie wygląda zbyt przyjemnie...

Rozwiążania zagadek są logicznie powiązane z okolicznościami ich pojawienia się; z rzadka tylko musisz precyzyjnie przeszukać cały poziom, by coś istotnego znaleźć.

w Tomb Raiderze? Oczywiście, że tak! Podobnie jak Resident Evil, ta gra została stworzona, aby sprawić wrażenie, że uczestniczysz w filmie. Tak więc, jest tutaj ciekawy scenariusz, który realizujesz w czasie zabawy. Nie chciałibyśmy psuć Wam uroku niespodzianki, ale możecie być pewni, że nim dojdziecie do końca, natkniecie się na coś, co dostarczy Wam zadziwiającego, podwodnego przeżycia.

W grze zawarte zostało również mnóstwo mniejszych, drobniejszych atrakcji, dzięki którym Tomb Raider jest taki znakomity. Sposób, w jaki złowróżbna muzyka nabraźmiewa we właściwych momentach, widok zmarszczonego czoła Lary, kiedy celuje z bronią oraz fakt, że jest tutaj szesnaście gigantycznych poziomów do poznania, gwa-

Tomb Raider



[1] Teraz tylko trzeba się ostrożnie zbliżyć... [2] Błee! Zdechły go... [3] Naprzód, Lara. Wszystko będzie w porządku. [4] Czy kiedykolwiek widzieliście wyglądającą bardziej realistycznie grę komputerową? [5] „Czy myślisz, że zamierzam, wejść tam na góre?!?”



garantują, że zabawa będzie trwać naprawdę długie, długie czas, zanim ją ukończysz albo Ci się znudzi.

Tomb Raider jest grą, która dała nam najpiękniejsze doświadczenia związane z ganiem, jakich kiedykolwiek doznaliśmy. Scenariusz jest łatwy do przyswojenia, można w pełni kontrolować poczynania sterowane przez nas postaci, wszystkie zagadki są logiczne i nie odchodzą od głównej linii fabuły. Bardzo łatwo można się zidentyfikować z Larą i bardzo czynnie włączyć się w jej przygodę. W grze jest sporo momentów, w których głównej bohaterce przyjdzie wykonywać karkołomne akrobacje — wspinaczka, długie i skomplikowane skoki — a wtedy, gdy spojrzysz w dół, w ekran, zakręci Ci się w głowie. Przez resztę czasu, kiedy Larze przyjdzie walczyć z lwami, psami, niedźwiedziami, małpami, dinozaurami i innymi negatywnymi stworami, sam również możesz się zmienić w napakowaną adrenalina, wściekłą maszynę do zabijania.

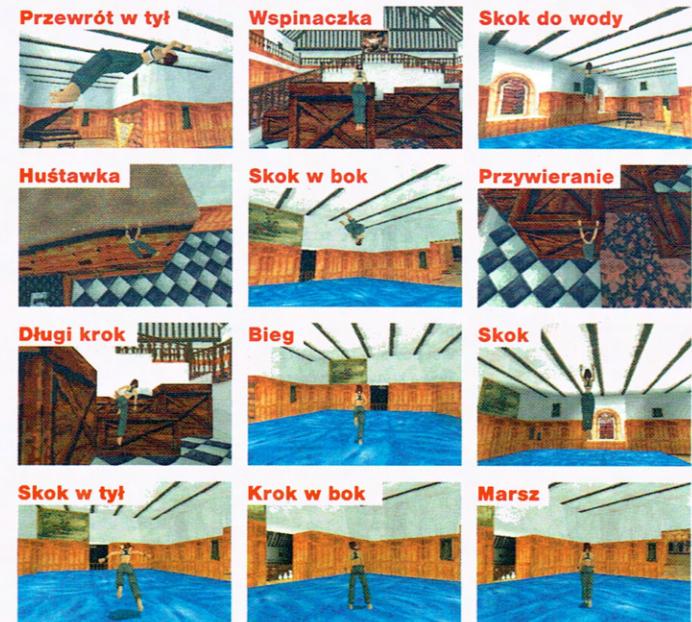
Podsumowując — nie ma żadnej innej gry, która dała nam tak wiele satysfakcji i możliwości wcielenia się w postać głównego bohatera. Śledź pilnie półki sklepów, a kiedy gra się pojawi — nie zapomnij o natychmiastowym jej zakupieniu!

Alternatywne...

Tomb Rider 10/10 PSM1

Final Doom 9/10 PSM1

Jak ona się porusza...



W spokojnej i bezpiecznej sali gimnastycznej, możesz nauczyć się sterowania Larą. Będziesz tego wszystkiego potrzebaować później...

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Bajeczna 10	■ GRYWALNOŚĆ:	Nie do pobicia 10
■ DŹWIĘK:	Filmowy 9	■ WYGLĄD:	Nie z tego świata 10
■ DŁUGOŚĆ GRANIA:	Olbrzymia! 10	■ ORYGINALNOŚĆ:	Nieco z platform. 8

Obecnie nie ma konkurencji dla tej gry. *Tomb Raider* reprezentuje ten rodzaj dojrzałej rozrywki, której PlayStation potrzebuje.

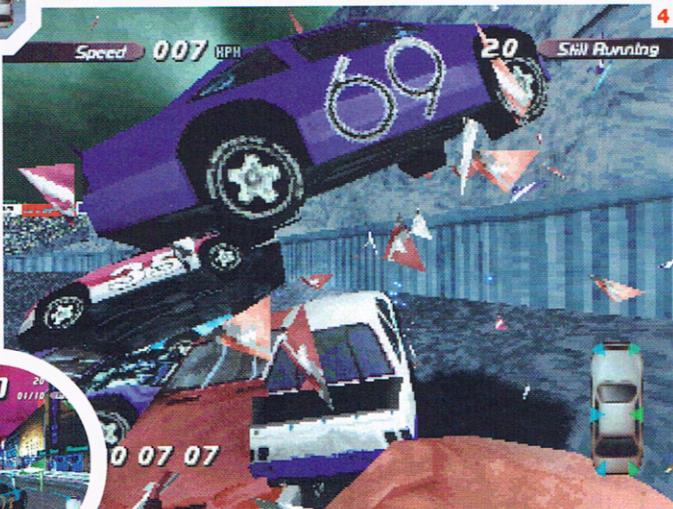
Destruction Derby 2

Mimo że gra ta otrzymała swego czasu znakomite recenzje, dla niektórych graczy nadal pozostaje solą w oku.

Być może więc jej następca przeciągnie ich na swą stronę.



[1] To nie żaden cios specjalny, który możesz zablokować. Jakiś nie-przyjazny przeciwnik po prostu przewróci Cię na dach. [2] Do środka i narobi trochę bigosu! [3] Ooooo, znów dachowanie. [4] Aaaaagh! [5] Kurczę, utknąłem w korku. [6] Ah, tak. Tym razem dostałem kręciołka, więc jadę w złą stronę.



Nie ma sensu się spierać – czy to nam się podoba, czy nie, *Destruction Derby* odniósło niemały sukces, choć szczerze mówiąc, kilku z nas uważa, że była nieco kiepawa. Technologicznie wspaniała, ale nie do końca rozrywkowa.

W świetle owego sukcesu firma Psygnosis nie mogła pozwolić sobie na pozostawienie następcy w dotychczasowej postaci. Zamiast tego wzięto sobie do serca wszelkie słowa krytyki dotyczące oryginału.

Rezultat jest taki, że pozostawiając smaczek oryginału, *DD2* proponuje nam znacznie więcej dobrze przygotowanych i wyważonych rajdowych wrażeń. Istnieją trzy try-

by gry: wyścigi wraków, stock car racing i klasyczne destruction derby. Zmagania wraków odbywają się na siedmiu trasach i chociaż celem jest dojście do mety, to główny nacisk położono na stukanie innych wozów (za zadane uszkodzenia jesteśmy nagradzani punktami). Jedynym celem Stock Car Racing jest jako takie ukończenie wyścigu (również na siedmiu torach). Natomiast *Destruction Derby* odbywa się na pięciu arenach i polega na wypruwaniu sobie nawzajem bebechów oraz próbach

Tryby Destruction Derby



Tryb totalnej destrukcji jest po prostu szalony. Terenem działań są cztery arenę, będziesz jednak musiał długo ćwiczyć, zanim uda ci się przejść pierwszą. Spójrz na powyższe zdjęcia, by przekonać się, jakie prawa tam rządzą. Nie jest to najlepsza część gry, lecz na pewno najbardziej kipiąca akcją.

**One
Player**

**Memorycard
Compatible**

**Negcon
Compatible**

■ WYDAWCIA:
■ PREMIERA:
■ CENA:

Psygnosis
■ DYSTRYBUCJA:
ok. 199.00

Sony Polska
■ GATUNEK:
Wyścigi

[1] Screen, na którym twa skryba nie jest uszkodzona i zmierza we właściwym kierunku. [2] Brzdek! Już prawie po wyścigu. [3] Haaa! Tym razem się zmieściłem. [4] Gotowy? [5] To będzie bolało. [6] A oto kolejna kraksa.



pozostania ostatnim na arenie. Jest też typowa jazda na czas – wygrywa szybszy. W każdym z przypadków możesz wybrać praktykę bądź z miejsca przejść do pełnego turnieju.

Tak jak poprzednio, jest tu 20 przeciwników żądnych Twojego krwi, jednak tym razem są nie tylko bardziej intelligentni, wyglądają też znacznie lepiej (ponad dwa razy więcej polygonów).

Samochody są bardziej dopracowane, a przy zderzeniach wyraźnie widać odpadające koła, maski i bagażniki.

Tak naprawdę moglibyśmy przegadać całą niniejszą recenzję na temat nowych cech, więc załatwimy to wszystko za jednym razem. *Destruction Derby* miał sześć torów, jedną miskowatą arenę, dwie atrakcje na trasie, brak oświetlenia licznego w czasie rzeczywistym, tylko jeden krótki żwir i efekt dymu. W *Destruction Derby 2* mamy siedem tras, cztery miskowe arenę, dłuższe tory, na których widać z dźwiękiem niespodziankami (tuneli, skocznie itd.),



zjazd do boksu, pełne cieniowanie Gourauda, cztery rodzaje żwiru, niezależne zawieszenie wszystkich kół i pełnowartościowe kraksy 3D. To robi wrażenie. Jednakże najbardziej znaczące udoskonalenie jest niewidoczne. Grę zmieniono tak, by grało się znacznie przyjemniej. Podczas gdy pierwsza część ujawniała destrukcyjną naturę (ze szkodą dla dłuższej zabawy), następca kładzie większy nacisk na ściganie się. Wyścig Stock Car dostarcza mocnych wrażeń, szersze tory wyprofilowane na łukach oznaczają, że mamy mniej styczek, a możliwość zjazdu do boksu rokuje pewne nadzieję na ukończenie gry.

Bez względu na to widać trochę niedociągnięć. Choćby tryb *Destruction Derby*.



[1] Nie, nie... [2] UCIEKAJ! [3] Na Boga. Czy ten koszmar się kiedyś skończy? [4] To dziwne uczucie, kiedy siedzisz w samochodzie i wszyscy się na Ciebie zwalają.



[1] Auu! Kolejny błąd. Ale chyba wiem. [2] Ohh! Znów się to stało. Zdałem sobie sprawę z błędem i nie dam się już złapać. [3] Ale nie tym razem. Nie mogę tego przewidzieć. Wystartuję znowu i... [4] NIEEE... [5] Teraz nie mam koła.



Wybierz wóz. Zwrotny, ale wolny początkujący. Średni średniak. Albo szybki ale kiepsko trzymający się drogi profesjonalista.

Coś płacze się z poziomem trudności. Po dłuższym treningu myślisz sobie „Jasne, teraz jestem w tym całkiem dobry!” i wkraczasz do Total Destruction. Duży błąd. Zostajesz pochowany w rekordowym tempie, nawet na pierwszej arenie. Po prostu różnica między treningiem a właściwym rajdem jest zbyt duża, co jest raczej odpychające.

Również podczas samego rajdu zawsze zaczynasz na pierwszej linii. Myślisz sobie, świetnie. Sytuacja wygląda inaczej, zwłaszcza gdy jesteś nowicjuszem — mniej

Pozostawiając smaczek oryginału, DD2

proponuje nam znacznie więcej dobrze zrobionych

i wyważonych wyścigowych wrażeń

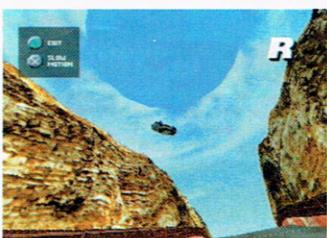
więcej w połowie okrążenia ktoś szturcha cię w tył i do stajesz kręciołka. A to niezmiennie stawia Cię na jakieś 18 pozycji. Nie stanowi to wielkiego problemu, jeśli trochę się już najedzieś, lecz na początku jest niesamowicie denerwujące.

Są to jednak drobne mankamenty, które znikają, gdy nabierzesz wprawy. Kiedy już sobie z nimi poradzisz, będziesz mógł spokojnie usiąść i docenić nie tylko udoskonalenia wspaniałego następcy, ale również niezwykłą grywalność, dzięki której gra plasuje się w pierwszej piątce wyścigów na PlayStation. Można by spierać się w nieskończoność, czy jest tak dobra jak Wipeout i Ridge Racer Revolution. Fakt, jest inna i wspaniała.

Alternatywne...

Destruction Derby 2 9/10 PSM1

Radocha podczas lotu



Jedną z najfajniejszych rzeczy w grze są powtórki. Nie myśl o wygraniu wyścigu, tylko zajmij się wyszukiwaniem sytuacji do dobrego materiału zdjęciowego (najlepsze są wyskoki). A potem wszystko odtwórz!



[1] Bo bokach lepiej nie. [2] Walić w drugi wózek też nie. [3] Do góry nogami przez jakikolwiek kawałek czasu też nie za dobrze. To twarda gra.

WERDYKT

■ GRAFIKA: Znacznie udoskonalona
■ DŹWIĘK: Porażający
■ DŁUGOŚĆ GRANIA: Ogromna!

■ GRYWALNOŚĆ: Tip top
■ WYGLĄD: Znakomita
■ ORYGINALNOŚĆ: To następca

■ GRYWALNOŚĆ: 9 Psynopsis wziął sprawdzoną grę, udoskonalil, niesamowicie podbił
■ WYGLĄD: 8 grywalność i oto, jak na tym wy-
■ ORYGINALNOŚĆ: 6 szed: wyścigi pierwszej klasy.



[1] Mnóstwo postaci, tuziny ciosów i bogactwo broni.
[2] Lao Kang to mistrz Shaolin. Czy zdoła pokonać Kitę i jej niezwykłe niebieskie elektryczne buty?
[3] Twarz ocieka mu krwią. Zatacza się. Niektórzy ostro zabiierają się do roboty.
[4] Wump. Ale mu dowaliła. Krwawy finał.



Mortal Kombat Trilogy

Możecie przestać do nas wydzwaniać — już tu jest.

Wszystkie postacie, wszystkie lokacje i wiadra krwi...

Mortal Kombat 3 zrobił na nas swego czasu spore wrażenie, które skwitowaliśmy jako „w pełni rozwiniętą, udaną konwersję wspaniałej gry zręcznościowej, sprytnej umieszczonej na jednym, błyszczącym małym krążku CD. MK3 na PlayStation nie jest jedynie zwykłą konwersją z coin-up. To jakby sama coin-up we własnej osobie”. Tak było w PSM2. Od tamtego momentu mieliśmy do czynienia z Tekkenami, Toshindenami oraz całą chordą innych zawodników.

Ciągle jednak Mortal Kombat uważany jest za jedną z wzorcowych nawałanek 2D, wespół zresztą z różnymi odmianami Street Fighter. Zasadniczo Trilogy to zbieranina wszystkich postaci (także bossów) i scenarii z trzech poprzed-

nich MK upakowana na jednej płycie CD. MK nadal jest szybką, płynną i niezwykle grywalną nawałanką 2D. Wnosi też nieco komizmu dzięki niepowtarzalnie wykręconym postaciom. Tekken istotnie wydaje się śmiertelnie poważnym w zestawieniu z błażeństwami MK; całe to zamieszanie, tryskanie krwią na wszystkie strony, błyskawiczne cięcia wachlarzami i mieczami, rozwałanie sufitów, generowanieognistykul i wybryki z gruchotaniem kości.

W sumie jest to nie byle jaka, makabryczna zabawa, chociaż nie sposób porównywać Mortal Kombat do naszego ulubionego Tekkena; ale przecież spora grupa przedkłada grzmoty 2D oraz bogactwo ciosów nad gracją i piękno poligonalnych przeciwników.



[1] Uważaj na ten wachlarz, bo może posiekać Cię na plasterki i pozostawić na stopach krew.
[2] Mamy tu 28 wojowników.



[1] Każda postać ma własną, małą biografię.

[2] MK — jedna z najśawniejszych gier wszechczasów.



[1] „Pokaż trik z ogniem!” — Dhalsim się dusi. [2] Bogactwo mocy z większymi kulami ognistymi. [3] Powrót wielkich chłopców — Ryu i Bison. [4] To musi boleć...

Street Fighter Alpha 2

Udowadniając swe przywiązanie do nawalanek 2D,

Capcom wypuścił najnowszy odcinek starego jak świat serialu



[1] „Ty pierwszy, chłopie.” „Nie, ty. Nalegam.” No i kto kogo zdzieli pierwszy? Do diabła z tą grze-

cznością. [2] Co, nie możesz nawet zrobić „Perfecta”? To coś ty za jeden, baba czy wojownik?

[3] Roolento zdaje sobie sprawę, że wodną bombę lepiej będzie zachować do czasu pójścia na basen.

Wybaczymy ci, jeżeli myślisz, że Ryu i reszta towarzystwa z organizacji kombatantów Street Fightera zmęczyły się wykonywaniem dotychczasowych czynności, z tymi wszystkimi zadrapaniami, potłuczeniami i tanimi pokojami hotelowymi. Jednak kiedy okazało się, że poszukiwani są ochotnicy do ostatniej z gier w niesamowicie popularnej serii Street Fightera, odpowiedziały był entuzjazm taki, jak w przypadku poprzednich części.

Być może chodziło o pieniądze, być może chcieli coś udowodnić, a może dlatego, że są tylko dwuwymiarowymi postaciami próbującymi zwiększyć własne poczucie wartości poprzez przemoc. Tak więc większość postaci dobrze znamy z serii Street Fightera 2, które wraz z kilkoma nowymi wystąpią w — Street Fighter Alpha 2.

Dla tych, którzy zagubili się w chronologii Street Fightera, mamy małe podsumowanie wydarzeń. Po wydaniu zaskakująco popularnego, oryginalnego Street Fightera, firma Capcom nie spieszyla się z powtó-

rzeniem sukcesu, ale kiedy już dopiąła swego Street Fightera 2, jednym rzutem na taśmę stworzyła nowy gatunek gier video — nawalankę w stylu jeden-na-jednego.

Kolejne części pojawiały się szybko i często — Street Fighter 2 Championship Edition, Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting, Super Street Fighter i Super Street Fighter 2 Turbo. Jednym z ostatnich był Street Fighter Alpha, który zawierał niektóre postacie z oryginalnego Street Fightera, kilka ze Street Fightera 2 oraz innej bijatyki Capcom — Final Fight.

W SF Alpha 2 możemy wybierać spośród 18 różnych wojowników, również z tajemniczych kombinacji kilku z nich. Do dyspozycji masz 13 z SFA1, łą-



W poprzedniej wersji gry, grający Chun-Li musieli czekać na regenerację sił, by ponownie wystrzelić kulę; teraz identyczne posunięcie można wykonać na równi z niemalże natychmiastowym pojawiением się ognistych sfer Kena i Ryu.



■ WYDAWCA: Virgin Interactive Ent.

■ PRODUCENT:

Capcom

■ PREMIERA: Listopad

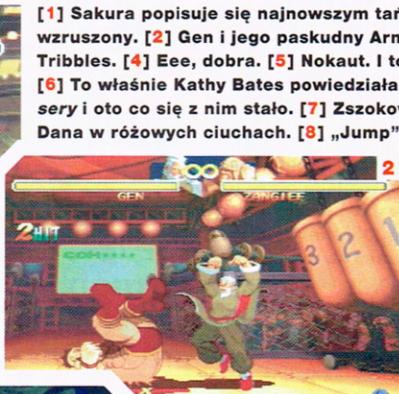
■ DYSTRYBUCJA:

Brak

■ CENA: Nieznana

■ GATUNEK:

Nawalanka



właściwe odgłosy i rozpoczyna generowanie ognistego kul, ale zatrzymuje się w pół drogi, podczas gdy Ken wykonuje ruch naśladujący głuchy odgłos upadku, który ma być podróbką huraganowego ataku i obrotu. Przeciwnik kontrolowany przez komputer nie da się nabrać na żaden z owsów.

Najbardziej kontrowersyjne zmiany dotyczą Chun-Li. Pierwsza dama SF już po raz trzeci otrzymuje nową ognistą kulę. Poprzednio Chun-Li musiała czekać na regenerację sił, by ponownie wystrzelić kulę; teraz identyczne posunięcie można wykonać na równi z niemalże natychmiastowym pojawieniem się ognistych sfer Kena i Ryu. Wyjątkowa szybkość i całkiem zwyczajne, ale mające znaczenie ciosy czynią z niej jedną z najbardziej groźnych postaci w grze.

Największe zmiany od czasów SFA1 to Custom Combos, dające możliwość tworzenia▶



cznie z trzema ukrytymi (Akuma, Dan i M.Bison), które teraz można wybrać bez skomplikowanych rytuałów. Jest też 5 „nowych graczy”, jak też odświeżony ze Street Fighter (Gen), dwóch innych ze SF2 (Dhalsim i Zangief), kolejny z Final Fight (Rolento) i całkiem nowy (Sakura).

Firma Capcom tradycyjnie nadała priorytety pewnym ciosom, dodając oprócz tego wiele nowych, by podtrzymać równowagę pomiędzy przeciwnikami. Jednocześnie tym razem posiliły się na wyjątkową kreatywność i dwóm najbardziej znanym postaciom – Kenowi i Ryu dodali tzw. oszukane ciosy. Ryu wydaje wszelkie



[1] Nie, oczy Cię wcale nie mylą – cztery Akumy na ekranie jednocześnie. Czterech na jednego to nie fair. Ktoś chyba zapomniał wspomnieć o tym Capcom. [2] Teraz bierze się za to Gen! Bardzo niesportowo. Patrz, nawet Zangiefa zamurował na widok tak niezdrowego współzawodnictwa.



Twarzą w twarz z wrogiem



Gen

To postać najtrudniejsza do opanowania, lecz gdy już uda nam się przejąć nad nią kontrolę, stanie się to wysoko opłacalne. Ten gderliwy staruszek jest mistrzem Kung Fu posiadającym najszerszy wachlarz ciosów. Może walczyć stylem Modliszki i Żurawia, wyboru dokonuje się poprzez jednocośne wcisnięcie trzech przycisków uderzenia. Każdy styl walki to niepowtarzalne ciosy specjalne, dodatkowe i standardowe.

Zangief i Dhalsim

Obaj bohaterowie w zasadzie nie zmienili się od czasów Super SF2 Turbo. Postać Zangiefa jest teraz większa, wygląda przez to potężniej. Niestety, jest przez to bardziej ociężała. Dhalsim potrzebuje teraz mniej czasu na regenerację po zadaniu ciosów specjalnych i ma większą skuteczność standardowych. Obaj posiadają też ciosy dodatkowe, lecz w gruncie rzeczy nie wiele się zmieniło.



► niepowtarzalnych combosów. Twój bohater porusza się znacznie szybciej i wykonuje następujące po sobie, skomplikowane ciosy specjalne. Odparowanie ich stanowiło integralną część SFA1, pozwalając na szybki kontratak z pozycji blokującej. W SFA2 każda postać posiada dwa bloki — jeden połączony z kopnięciem, natomiast, drugi z uderzeniem z wyskoku, bądź atakiem powietrznym. Nowością jest automatyczne blokowanie ciosów tak długo, dopóki trzymasz zwolniony przycisk ataku.



Rolento

Rolento to jeden ze zbirów z Final Fight i tak jak Sodom z tej właśnie gry, ma na pieńku u Guy. Ten eks-najemnik i przyszły dyktator wygląda całkiem elegancko w swym bereciku, wysokich butach i z laską, ma jednak bziką na punkcie granatów. Jest całkiem przyjemną postacią, a zdając ciosy specjalne miota się po całym ekranie, przez co trudno go trafić.

Sakura

Sakura to obrzydliwie słodka, dobrze ułożona uczennica, która oszalała na punkcie Ryu. Nauczyła się bowiem wszystkich jego ciosów i to z dobrym skutkiem. Rozmiar i zasięg jejognistej kuli można regulować, wciskając przycisk uderzenia. Uderzenie smaka przebiega dołem i sporo zalicza. Ma też trzy specjalne: wielką ognistą kulę, następujące po sobie uderzenia smaka i kopniaki w stylu tańca break-dance.



Z bezbarwnych, nędznych obrazków,

**tła przemieniły się w kolorowe
i wypieszczone majstersztyki.**

Poszerza to pole gry pomiędzy zawodnikami doświadczonymi a początkującymi.

Oprócz tych typowo technicznych różnic pomiędzy SFA1 i SFA2, jest również inna ważna zmiana — tła. Z nędznych obrazków, przemieniły się w wypieszczone majstersztyki. Odnośnie sekretnych postaci, do tej pory udało się nam odkryć jedynie dwie — Chun-Li i Akuma z Super Street Fighter 2 Turbo. Istnieją też dwa sekretne tła.

Zmiany nie są rewolucyjne, mimo to, taki zakup warto wziąć pod uwagę, nawet jeśli masz już SFA1.



[1] Sodom dostał ataku niebieskości. [2] Sakura i Rolento doskonalią sztukę walki z cieniem. [3] „Back in the USSR”. Jak śpiewali The Beatles. [4] Nokaut. I znów w spektakularnym stylu. [5] Uch, czyżby to już „Game Over”?

Alternatywne...

Street Fighter Alpha 2 8/10 PSM1

Mortal Kombat Trilogy 7/10 PSM1

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Znakomite tła 10	■ GRYWALNOŚĆ:	Zajmująca i złożona 9
■ DŹWIĘK:	„Soczyste” odgłosy 8	■ WYGLĄD:	Super mioda 9
■ DŁ. GRANIA:	Wysoka dla dwóch 8	■ ORYGINALNOŚĆ:	Ta sama, a inna 6

■ WYDAWCZA: Interplay ■ PRODUCENT: Interplay
 ■ PREMIERA: Listopad ■ DYSTRYBUCJA: PSX Project
 ■ CENA: 199.00 ■ GATUNEK: Przygodowa

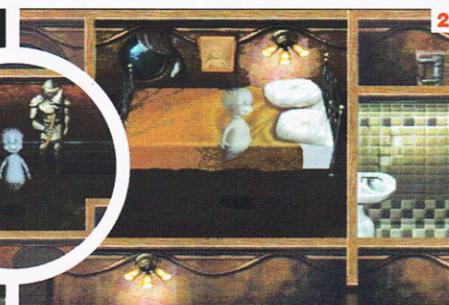
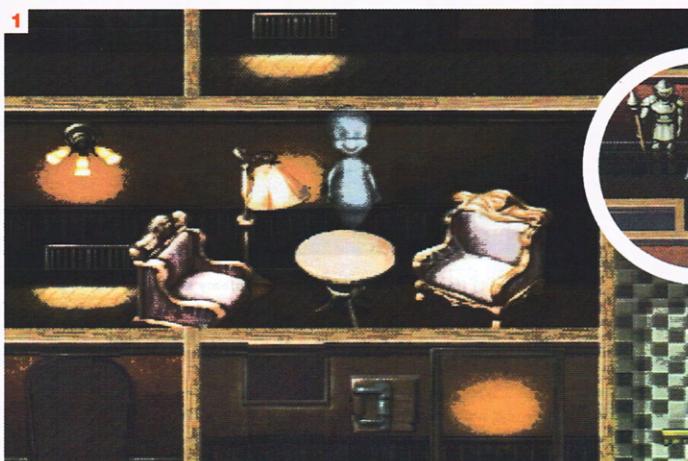


Play Test

Casper

„Co taki miły duch, jak Ty, robi w takim miejscu?”

PSM przedstawia logiczną grę z dreszczykiem dla młodszych fanów PlayStation.



[1] Nigdzie się nie spieszysz, rozejrzyj się spokojnie.
 [2] „Gdyby tylko dostać się do łazienki. Móglibyśmy napełnić wiadro wodą, ugasić kratę i wydostać się przez komin”.



Wiadomość jest, że nawet trzydziestoletni ludzie są posiadaczami PlayStation. Wiadomo jest również, że ludzie w tym wieku miewają czasem dzieci. Firma Interplay pomyślała sobie – te dzieci też pewnie będą chciały sobie pograć. W ten sposób powstał Casper – gra o miłym duszku, mieszkającym w strasznym domu, w którym jednak można miło się bawić.

Nie ma tutaj żadnych limitów czasowych, nikt nikogo nie zabija (zwłaszcza że Casper jest duchem – nikt jego nie może zabić). Zamiast tego „przyjazny duszek” miło spędza wieczność, na poszukiwaniu prezentów, jakie mógłby wrzucić swoim ludzikim przyjaciółom. W grze istnieje jednak poważna wada. Bycie duchem oznacza możliwość przenikania przez ściany, prawda? Nieprawda. A przynajmniej w przypadku tej gry (lub tego ducha). Co więcej, Casper nie może się przedostać również przez żywotplot lub nawet przez zakratowane przejście. Irytuje jest również to, że przyjazny duszek nie może dotykać niektórych materiałów.

Jak zwykle rozwiązywanie zagadek wymaga zużycia raczej podeszw butów niż szarych komórek, ale jest kilka miejsc, w których młody gracz może się zaciąć.

Nieco czasu zabiera nauczenie się sposobu obsługi gry. Regularnie trzeba używać wszystkich przycisków na joypadzie i choć nie ma żadnych kombinacji, możesz

się solidnie zdenerwować, kiedy Kacper wykona coś zupełnie innego niż chciałeś, gdyż pomylisz przyciski. Albo – nie robi nic, gdyż nie stoisz dokładnie w określonym miejscu.

Mimo wszystko, szeroko uśmiechnięty Kacper przyciąga do siebie na jakiś czas małych graczy. Ale dzieci, które zainteresowałyby się tą grą na dłużej, są raczej zbyt małe, aby ją przejść. Te starsze wołaliby nieco więcej akcji i siły ognia (zresztą podobnie jak wszyscy gracze). Jednak ta produkcja może do czegoś posłużyć – do rozbudzenia zainteresowania PlayStation u dzieci.



[1] Kacper może poprzesuwać krzeselko. [2] Przyciski tworzą zamek. Kombinacji jest sporo. [3] Nauka obcych języków z Kacprem. [4] Rozważne duchy jedzą zdrowych warzyw i owoców. [5] Czyż on nie jest milutki?

Alternatywne...

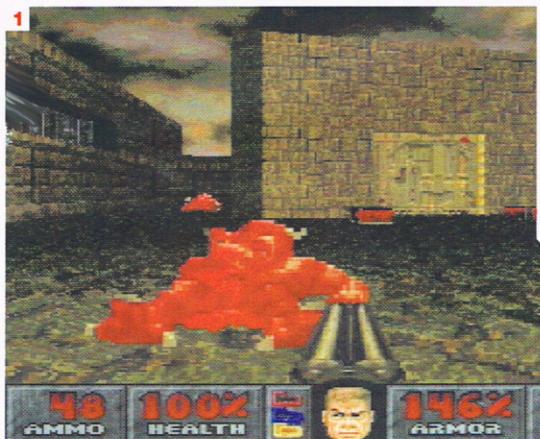
Casper 8/10 PSM1

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Zadziwiająca	7	■ GRYWALNOŚĆ:	Nie najwyższa	4	■ Nauka przez zabawę na PlayStation? Casper jest nieco inny niż większość dzisiejszych gier, ale nadal nie jest zbyt zabawny.
■ DŹWIĘK:	Irytujący	4	■ WYGLĄD:	Trudne sterowanie	3	
■ DŁUGOŚĆ GRANIA:	Zabójcza	6	■ ORYGINALNOŚĆ:	Wiele nowego	8	

Final Doom

Najsłynniejsza gra świata powróciła, ale tym razem jest troszeczkę inną. Mroczniejsza i bardziej złożona — czeka na Ciebie...



[1] Resztki padłego demona. Czujemy się jak w domu, prawda? [2, 3] Poziomy wyglądają inaczej niż te, które widzieliśmy dotychczas. Dzięki sprytнемu użyciu kolorów i genialnemu opracowaniu powstają niezapomniane wrażenia.

biegania, możliwość ukrywania się za rogami, zabijanie potworów z daleka, prześlizgiwanie się przez otwarte drzwi, wbieganie z uruchomioną piłą tarcową do pomieszczenia pełnego potworów; powolne i ostrożne przeszukiwanie kolejnych pomieszczeń w celu znalezienia pakietów medycznych lub też straszny odgłos uderzenia igły w pusty magazynek, kiedy zostają Ci już tylko gołe ręce...

Przypominasz sobie znakomite odgłosy, narastające brzęczenie przeciążonych generatorów, trzaski wyładowań, ryki potworów, szukających Twojej kryjówki, werbel trafień z działa. Czy pamiętasz, że joypad PlayStation wydawał się być STWORZONY specjalnie dla Dooma — wydawałoby się,



Kiedy pojawił się *Doom*, zrewolucjonizował rynek gier. Nigdy wcześniej nie można było się tak w pełni zanurzyć w grę; nigdy wcześniej gracze nie czuły się uczestnikiem gry w takim stopniu, jak tutaj; nigdy graczy nie był tak PRZESTRASZONY przez jakąkolwiek grę komputerową. *Doom* ustawił poprzeczkę bardzo wysoko i przez długi czas był niedoskoniły. Ale to było kiedyś, a teraz jest teraz. Od czasów *Dooma* widzieliśmy Alien Trilogy, było też kilka innych gier, np. *Duke Nukem 3D* czy *Quake*, próbujących sięgnąć po koronę *Dooma*. Oferowały ładniejszą grafikę, były opowiadane inne wstępły. Teraz *Doom* wraca, pytanie tylko, czy ciągle jest tak dobry, jak poprzednio?

Cóż, na początku, *Final Doom* jest nieco rozczarowująco — jest to tylko trzydzieste nowych poziomów. Na oko nie widać żadnej różnicy w grafice (aby je zauważać, trzeba by uruchomić *Dooma* zaraz po Finalu; najpoważniejszą zmianą jest to, że kiedy potwory zbliżają się do Ciebie, nie ulegają takiej potwornej pikselizacji, jak w zwykłym *Doomie*); nie ma żadnych nowych broni lub jakichkolwiek wzmacniaczy, które nie pojawiły się w poprzedniej wersji. Ogólne wrażenie jest takie, że gdzieś już to widziałeś. Ale wtedy...

... kiedy zaczynasz grać, kiedy przypomnisz sobie, czó takiego wspaniałego było w tym całym *Doomie* — sposób chodzenia,



Mamy 30 zabójczych leveli: najbardziej złożonych, najtrudniejszych i najmocniej napakowanych potworami, w jakie kiedykolwiek grałeś



[1] To miejsce wygląda straszliwie. [2] Parkan utrzymuje Cię wewnętrz. A innych na zewnątrz. Nigdy dość tej gry — dostajesz 30 znakomitych poziomów. Wszystkie stanowią olbrzymie wyzwania dla gracza.

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Trochę poprawiona	7	■ GRYWALNOŚĆ:	Najlepsza
■ DŹWIĘK:	Znakomity, jak zwykle	9	■ WYGLĄD:	Wciąż działa
■ DŁUGOŚĆ GRANIA:	Chcę więcej	8	■ ORYGINALNOŚĆ:	100% 8



■ WYDAWCIA: GT Interactive
■ PREMIERA: Listopad
■ CENA: Nieznana

■ PRODUCENT: Williams
■ DYSTRYBUCJA: Brak
■ GATUNEK: Strzelanka 3D



Czasem znajdziesz pomieszczenia, przez które przechodząc, natknesz się na stojącego pośrodku demona.

Myslisz — weźmie strzelbę i zaczne go okrążać, cały czas strzelając. Zanim się odwróci i czymś mnie porczętuje — będę już daleko. Kiedy zbliżysz się do swojego celu, nagle



[1] Nawet niewidzialne i tak skradają się do Ciebie. [2] Problemy się zaczynają, kiedy przeciwnik nie chce stać spokojnie.
[3] Na wszelki wypadek, zanim ruszysz, przeczytaj sobie ścieżkę. [4] Ewentualnie oczyścisz sobie drogę, chociaż...

[1] Chyba nie chciałbyś wiedzieć, co mu się przydarzyło... [2] Czasem zdziała się, że pistolet jest jedyną dostępną bronią, chociaż potwory są naprawdę twardy. [3] Rany! Popatrz! Stonehenge. I druidom udało się coś przyzwać...
[4] Nie ma nic przyjemniejszego niż skapanie przeciwnika we krwi.

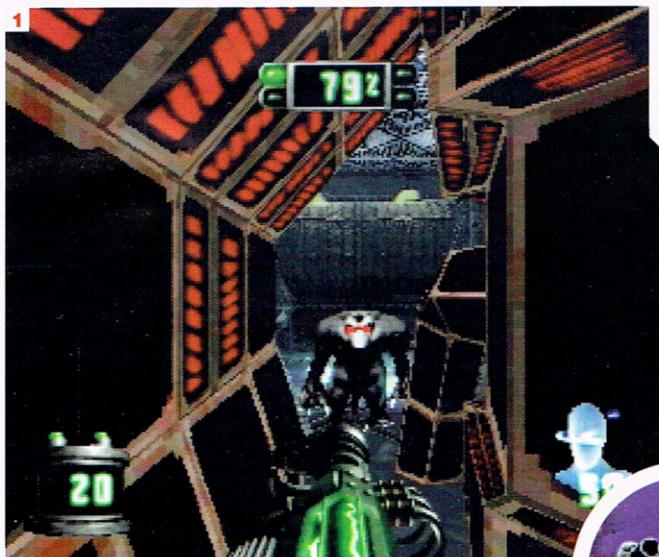
otworzą się wszędzie dookoła strzelnice i rozpoczęnie się konanoda strzelców posiadających karabiny maszynowe, w której to TY jesteś celem. Jeśli nawet uda Ci się stamtąd umknąć, to i tak będziesz poraniony w zatrważającym stopniu. Aby uniknąć takich niespodzianek musisz poszukać jak najwięcej sprzętu, a że poziomy są stworzone w sposób doskonali — zawsze możesz znaleźć w pobliżu coś użytecznego. Poziomy są duże i bardzo skomplikowane. Gra obsługuje mysz do PlayStation. Dzięki temu wiele rzeczy się zmienia — bo mysz jest chyba najlepszym ze sposobów sterowania w Doomie. Jednym ruchem możesz wykonać pełny obrót i rozwalić wszystkie potwory, które Ci zagrażają. A będziesz potrzebował zarówno opanowania sterowania, jak i własnych nerwów, jeśli chcesz skończyć Final Doom.

Alternatywne...
Final Doom **9/10 PSM1**



Disruptor

O nie! Kolejny klon Dooma, pełen przemocy, supersilnych broni, napakowany akcją, krwią i flakami...



Zanim zaczniemy, wyjaśnijmy, że nie będziemy dokonywać żadnych porównań pomiędzy *Doomem* a *Disruptorem*. Jest tutaj wiele rzeczy lepiej zrealizowanych niż w *Doomie*, ale to zupełnie inna gra. O ile sam jej pomysł, to rozwinięcie linii *Dooma*, to wszystko pozostałe jest z innej parfii.

Akcja *Disruptora* została umieszczona w przeszłości, bla, bla, bla, a Ty jesteś supersilnym, wytrenowanym i sprytnym żołnierzem o pełnym przeszkoleniu teoretycznym; kimś w stylu dzisiejszych członków piechoty morskiej. Jeśli chodzi o praktykę, to jesteś podobny do Toma Cruise w *Top Gun*, ale bez jakichkolwiek planów co do przyszłości.

Masz do pokonania dwanaście bardzo trudnych i połatających misji. O ile pierwsze dwie są jeszcze lekkie (cho-

ciaż trudne dla nowicjuszy), kolejne to już prawdziwy koszmar. I nie chodzi tutaj o samych przeciwników, a raczej o zabójcze pomysły autorów gry. Kiedy na przykład nauczysz się już schodzić z linii ognia, co się stanie? Nie, nie masz racji! Nikt nie będzie zachodził Cię od tyłu, tylko... korytarze stają się bardzo wąskie. Znakomite do biegania, ucieczek i pogoni, ale nie do robienia uników! Gdzie się ukryć? Nie ma takiego miejsca... I co z Twoimi nowo nabitymi umiejętnościami?

Grafika jest dopracowana w niebywałym stopniu. W niepamięć odeszły już przestarzałe techniki stosowane we wcześniejszych strzelaninach, kiedy to przy zbliżeniach występowała pikselizacja – kilka sprytnych procedur i przeciwnicy wyglądają równie dobrze z małej odległości. Podobnie jest ze ścianami. Tekstury nałożone na nie są wprost znakomite, a dobór kolorów powoduje, że efekt ogólny jest wprost cudowny. Jedynymi miejscami, gdzie sceneria jest mniej imponująca, są wolne przestrzenie na zewnątrz korytarzy (chociaż nadal są i tak dość ładne).

Głównym atutem gry jest jej struktura; zarówno jeśli chodzi o budowę poziomów, jak i o samą linię fabuły. Tyl-

[1] Poszukaj szczeleiny w ścianie i strzelaj stamtąd, a będziesz bezpieczny.
[2] Ten jednooki padnie jak kupa złomu, z której powstał, kiedy dostanie kilka strzałów. [3] Załatw tego misia i zabierz jego wielką giwerę. [4] Uważaj na pakiet medyczne – są zaraz obok robota. [5] Scenerie są piękne – popatrz na śnieg wokół...



Filmy są niezwykle ostre. A także zajmują niemalże cały ekran...

Każda misja wymaga

dość dużego nakładu pracy, by nie wyjść z niej z pokierowaną twarzą...

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Efektowna i staranna	9	■ GRYWALNOŚĆ:	Niezła struktura	8	Scenerie są wprost powalające, a same poziomy wydają się, że wyszły spod pędzli artystów. Mimo to
■ DŹWIĘK:	Małe efekty	8	■ WYGLĄD:	Niezłe filmy FMV	8	nie porównuj tej gry z Doomem...
■ DŁUGOŚĆ GRANIA:	12 misji	8	■ ORYGINALNOŚĆ:	Niezbyt wielka	7	

8

na 10



■ WYDAWCA:
■ PREMIERA:
■ CENA:

Interplay ■ PRODUCENT:
Listopad ■ DYSTRYBUCJA:
Nieznaną ■ GATUNEK:

Universal
Brak
3D

Prezentuj broń!

Czym byłyby gry w stylu Doom-a, gdyby nie niszcząca siła ich broni? Mogły być to trochę nudne, nie prawda?



Cyclone

Potężna broń. Kiedy przytrzymasz spust, w kierunku wroga będą wystrzelane z zabójczym skutkiem niewielkie porcje plazmy.

Phase Rifle

Żarzy się na zielono, a po naciśnięciu spustu emituje zielone promienie laserowe. Podczas używania wydaje miły uszum odgłos „ziuuu”.

AM Blaster

Ta dziwaczna broń wyrzuca wiele małych pocisków, które docierają do wszystkiego, co mogłoby sprawić Ci kłopoty.

Cannon

Jest to działko, które wydaje odgłos typu „bummm” i ma odpowiednią do tego skuteczność. Ale przecież właśnie tego się wszyscy spodziewają.

Phase Repeater

Działa podobnie jak Phase Rifle, ale jest samopo-wtarzalny, więc można wyeliminować za jego pomocą większą liczbę wrogów. Tę broń lubimy!

Alternatywne...

Disruptor 8/10 PSM1

ko w niewielu miejscach można napotkać przeciwników, tak żeby nie można tego było logicznie wytłumaczyć. Każda misja, wymaga dość dużego wysiłku, by nie wyjść z niej z pokierowaną twarzą... Ale kiedy to się uda, poczucie zwycięstwa jest wprost wszechogarniające. Po zakończeniu każdej misji możesz obejrzeć kolejny fragment zaskakująco dobrze przedstawionego filmu (jeśli chodzi o poziom gry aktorskiej, to zaskoczenie już nie jest tak wyraźne), który doda swoją cegiełkę do muru fabuły. I tak do skutku.

Co przeciwko grze? Nie za wiele. Może tylko to, że na standardowym poziomie trudności – „Regular” – wyzwanie jest za duże, aż czasem frustrujące. Ale możliwość użycia hasła lub też karty pamięci oraz kilku różnych punktów w czasie każdej z misji, w których możesz dokonywać zapisów, pozwala znacznie obniżyć poziom frustracji.

Tak naprawdę to nie ma się do czego przyciąpić w samej grze. Jest ona znakomicie zrobiona, wszystko w niej jest świetne, ale brakuje tutaj odrabiny ambitniejszych motywów... Inne gry (np. peacetowy Quake) mają bogatsze możliwości – choćby możliwość patrzenia w górę i w dół, skakania i czolgania się – w Disruptorze akcję obserwujesz z perspektywy oczu. Każdy, kto w nią zagra na pewno nie zawiedzie się na niej.



[1] To działko strzela samonaprowadzającymi pociskami. [2] Te złote, najeżone kamieniami gwiazdki lecą przed Tobą, aby zmniejszyć możliwość Twojego spotkania się z wrogiem. [3] Zombie to twardy gatunek. Będziesz musiał trochę z nim potarnąć... [4] Ruchomy chodnik.



Sprzedaż Wysyłkowa **TOMsoft**
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
K/Warszawa
tel/fax: (0-22) 7731982
tel: (0-90) 297165
OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

SONY PLAYSTATION

Ponad 130 tytułów

Actua Golf, Actua Soccer, Adidas Power Soccer, Anfile Warrior F111X, Air Combat, Alien Trilogy, Alone in the Dark (Jack is Back), Andretti Racing, Aquanaut's Holiday, Arton Senna Kart Duel, Assault Rigs, Blam Machinehead, Blazing Dragons, Brast Chamber Bubble Bobble, Burning Road, Casper, Cheesy, Chessmaster 3D, Chronicles of the Sword, Command & Conquer, Crash Bandicoot, Criticom, Cyberia, Cyber Sled, Cyber Speed, "D", Darkstalkers the Night Warriors, Davis Cup Tennis, Descent, Destruction Derby 2, Die Hard Trilogy, Disruptor, Discworld, Doom, Earth Worm Jim 2, ESPN Extreme Games, Extreme Pinball, Fade to Black, Fifa Soccer '97, Final Doom, Firo & Klawd, Floating Runner, Formula 1, Galaxian, Galaxy Fight, Gex, Goal Storm, Gunship, Hard Core 4x4, Heberekes Popolito, Hi Octane, Impact Racing, In the Hunt, Iron & Blood, Iron Man Xo, Johny Bazookatone, Jumping Flash 2, Kileak the Blood, Kiling Zone, Krazy Iwan, Lemmings 3D, Loaded, Lomax, Lone Soldier, Magic Carpet, Mickey's Wild Adv., Mortal Kombat Trilogy, Motor Toon Grand Prix 2, NBA in the Zone, NBA Jam, NBA Live '97, Need for Speed, NHL '97, NHL Face Off, Novastorm, Off World Interceptor Extreme, Olympic Games, Olympic Soccer, Pandemonium, Panzer General, Parodius, Penny Racers, PGA Tour Golf '96, Philosoma, Poed, Power Serve, Primal Rage, Pro Pinball, Project Overkill, Psychic Detective, Ragging Skies, Raiden Project, Rayman, Reloaded, Resident Evil, Return Fired, Revolution X, Ridge Racer Revolution, Rise 2, Road Rash, Robo Pit, Sampras Tennis, Shellshock, Simcity 2000, Skeleton Warrior, Soviet Strike, Space Hulk, Starblade, Star Gladiator, Starfighter 3000, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Movie, Street Racer, Striker '96, Supersonic Racers, Tekken 2, Theme Park, Thunderhawk 2, Time Commando, Tilt, Titan Wars, Tomb Raider, Top Gun, Toshinden 2, Total Eclipse Turbo, Total NBA, Track & Field, True Pinball, Tunel B1, Twisted Metal, View Point, Warhawk, Wing Commander III, Wipeout 2097, World Cup Golf, Worms, WWF Wrestlemania, 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 wysyłkowej

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrócić je z znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych cenach detalicznie zawiera podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszt wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprawdzenia 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 .



Nie ma jak wspaniałe sekwencje wideo, by nadać grze klimat i *Soviet Strike* nie jest tu wyjątkiem.

Soviet Strike

Jeśli uważasz, że Zimną Wojnę trzeba znowu podgrzać,
pakuj się w śmigłowiec i leć powiedzieć o tym Rosjanom.



Soviet Strike, jak się pewnie domyślisz, jest kontynuacją serii „ze śmigłowcem” firmy Electronic Arts – *Desert Strike*, *Jungle Strike* i *Urban Strike*. W tej strzelaninie, wysiadając zza kokpitu i obserwując śmigłowiec z zewnątrz, stajesz naprzeciw Rosyjskim wojskom lądowym, marynarce i lotnictwu. Ktoś może powiedzieć: nie chcę już strzelać do Rosjan, teraz są naszymi przyjaciółmi. Twórcy gry nawiązali do dzisiejszej paranoi wywołanej ostatnimi wydarzeniami w Rosji. Twoje zadanie polega na powstrzymaniu machinacji ponurego gościa, który znany jest na Zachodzie pod pseudonimem Shadowman. Ten były rosyjski generał postanowił obalić obecne rządy w Rosji i cofnąć ją w stare, złe czasy komunizmu.

Aby udaremnić spisek szaleńca musisz przejść pięć szalerzych poziomów napakowanych nieprzerwaną akcją, w czym pomoże Ci karabinek i rakiety. Każdy poziom jest podzielony na kilka misji. W niektórych musisz coś zniszczyć, w innych odbić ludzi z więzennego obozu, bądź zabrać ich z gór, gdzie się ukrywają.

Jednak *Soviet Strike* to nie tylko szalona zręcznościówka. Gra zawiera także małą, ale znaczącą dawkę strategii. Po całym poziomie rozsiane są składy amunicji i paliwa, które musisz często odwiedzać. Ponieważ na każdy poziom przypada ograniczona liczba



- [1] Wspaniałe – budynki wybuchając rozpadają się na kawałki.
- [2] Ale to nic w porównaniu z fontannami, jakie powodujesz strzelając w wodę.

składów, musisz uważać, aby nie wyczerpać zapasów – w przeciwnym razie – okrystem wstydem – będziesz musiał zacząć całą misję od początku.

Soviet Strike to świetna zabawa. Poziomy są tak sprytne stworzone, że wyciskając z Ciebie 100% sprawności, nie ma czasu na bezmyślne kręcenie się po okolicy – ilość paliwa potrzebnego do ukończenia misji została wyliczona przez maniakalnych twórców co do gry. Nasze



Poziomy są tak sprytne stworzone,

że wyciskają z Ciebie 100% sprawności

– nie można bezsensownie kręcić się po okolicy...

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Hmm... nieprzekonująca	5	■ GRYWALNOŚĆ:	Pierwsza klasa	9	<i>Soviet Strike</i> nie jest zbyt
■ DŹWIĘK:	Mnóstwo strzałów	6	■ WYGLĄD:	Dobre scenerie	8	oryginalny, nie grzeszy też
■ DŁUGOŚĆ GRANIA:	5 poziomów	5	■ ORYGINALNOŚĆ:	O rany...	4	długością, jednak niewątpliwie to

7
na 10



■ WYDAWCIA: Electronic Arts
 ■ PREMIERA: Już jest
 ■ CENA: 199.00

Electronic Arts

■ PRODUCENT: Electronic Arts
 ■ DYSTRYBUCJA: IPS/Licomp
 ■ GATUNEK: Strzelanina



I nie koniec na wstępku: są jeszcze imponujące sekwencje w czasie trwania gry.



[1] Kolejna eksplozja. Lubimy je. [2] Podręczna informacja napakowana danymi o aktualnym poziomie. [3] Oto wielki zamek kończący pierwszy poziom. Niezły, co? [4] Kolejna przerosnięta łódka wystawiona na pociski idzie na dno.



wysiłki są jednak sowicie wynagradzane – nic nie zastąpi uczucia, gdy nadlatujemy nad wzgórzami i z chirurgiczną precyzją równamy z ziemią stację radarową.

Spotykamy się także z silnym oporem, od obrony przeciwlotniczej, poprzez czołgi, jeepy i gości z bazookami, aż do łodzi opancerzonych i wrogich śmigłowców bojowych. Kiedy zagrasz w tę grę, poznasz co to walka.

Jednakże gra Soviet Strike nie jest tak przekonująca, jak mogłyby być. Mimo, że w stosunku do poprzedników ma tę zaletę, że została stworzona specjalnie dla PlayStation, ciągle traci myszką. Krajobraz mógłby mieć więcej pseudofotograficznych detali, także topografia mogłaby być urozmacona rzeczywiście „wystające-

mi” ze scenerią wzgórzami i mostami. Niedostatki graficzne nie byłyby takim problemem, gdyby gra ośmiewała oryginalnością. Niestety firma Electronic Arts zastosowała stary, sprawdzony schemat.

I, mimo że jest tylko pięć poziomów, do zapisania stanu gry potrzebujemy memory card. Kody byłyby prostszym rozwiązaniem i nie musiałbyś wydawać kasy na kolejną kartę pamięci.

W zlewie wsparcia gier na PlayStation nowość musi naprawdę czymś się wyróżniać, by została zauważona. Soviet Strike dostarcza graczowi sporej dawki rozrywki, jednak grając mamy nieznośne wrażenie, że już to gdzieś, kiedyś widzieliśmy.



Alternatywne...

Soviet Strike 7/10 PSM1



[1] Nareszcie! W dzisiejszych, załoczonych miastach coraz trudniej znaleźć miejsce do zaparkowania. [2] Sceneria wygląda całkiem nieźle, dopóki się poruszasz. Ale kiedy staniesz...



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

Grzybowska 39, 00-855 Warszawa

tel./fax 620-82-99, 624-03-14

RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ŚCIŚLE TAJNE

Oto chwila, na którą wszyscy czekaliście:
pierwsza część przewodnika po grze Tekken 2. Najbardziej
 wyczerpujący opis ciosów w zwariu wszystkich postaci, przygotowany
 przy współpracy **Sony Computer Entertainment**

TEKKEN 2



Pod-szefowie i ukryte atrakcje

- Każda z dziesięciu głównych postaci w grze Tekken 2 ma swojego pod-szefę. Ukończenie gry któryś z postaci umożliwia granie pod-szefem tejże. Możesz zyskać dziesięciu nowych wojowników, odpowiednio:

Nina Williams	=	Anna Williams
Marshall Law	=	Baek Doo San
Yoshimitsu	=	Kunimitsu
Michelle Chang	=	Ganryu
Jack-2	=	P. Jack
Jun Kuzama	=	Wang Jinrey
Heiachi Mishima	=	Lee Chao Lan
Lei WuLong	=	Bruce Irvin
King	=	Armour King
Paul Phoenix	=	Kuma

Kazuya Mishima = Diabet/Anioł

- Ukończ grę któryś z pod-szefów, a będziesz mógł zagrać KAZUYĄ.
- Ukończ grę KAZUYĄ, a będziesz mógł zagrać DIABELEM/ANIOŁEM.
- Zrób GREAT zamiast KO w trzecim lub czwartym starciu, a będziesz mógł grać ALEXEM/ROGEREM.
- By zagrać KAZUYĄ w purpurowym wdziąku, musisz mieć dostęp do wszystkich postaci – żadnego znaku zapytania [?] na ekranie przy wyborze postaci w Quick Select Mode. By go wybrać, wciśnij przycisk SELECT zamiast jednego z czterech głównych przycisków.
- Aby uruchomić tryb „wielkich głów”, podczas wyboru postaci wciśnij i trzymaj przycisk SELECT.
- Aby obserwować walkę zza własnej postaci, podczas jej wyboru trzymaj przyciski R1 i R2.
- Jeśli jesteś w trybie praktyki nie ruszaj się przez chwilę swoją postacią. Pojawia się „dymek” z myślą (np. Paul Phoenix myśli o kluczu do swojego roweru!).

Palce na klawisze...

Ponieważ niektóre ciosy są niesamowicie trudne do wykonania, użyliśmy poniższych symboli, aby opis był maksymalnie przejrzysty:

- ↓ Wciśnij raz klawisz DO DOŁU
- ↑ Wciśnij raz klawisz DO GÓRĘ
- ← Wciśnij raz klawisz W TYŁ
- Wciśnij raz klawisz W PRZÓD
- Ⓐ Wciśnij raz klawisz KWADRAT
- Ⓑ Wciśnij raz klawisz TRÓJKĄT
- ⓧ Wciśnij raz klawisz X
- ⓧ Wciśnij raz klawisz KOŁO

+ (plus) Oznacza, że kombinacje połączone plusem musisz wykonać jednocześnie (np. O + X oznacza, że musisz trzymać naraz klawisze O i X).

, (przecinek) Symbole rozdzielone przecinkiem oznaczają, że musisz wciągnąć jeden zaraz po drugim (np. PRZÓD, PRZÓD oznacza, że musisz wciągnąć odpowiedni klawisz kierunku dwa razy).

(K) „Kucnij”. Wciśnij klawisz dołu. (K) + X oznacza, że musisz wciągnąć klawisz dołu i X naraz. Cios wykonany podczas kucania jest prawie zawsze inny, niż ten wykonyany, kiedy już na dobre kucnąłesz.

(SP) „Stój Prosto”. Jeśli kucasz, puść klawisz kierunku, aby wrócić do pozycji wyprostowanej i wciśnij kombinację po znaku plus (+).

~ (tylda). Ten znak pomiędzy symbolami oznacza, że musisz wciągnąć drugi przycisk NATYCHMIAST po pierwszym. To prawie jak wcięcie ich jednocześnie, jednak drugi musi być wciągnięty ułamek sekundy po pierwszym.

[] Jeśli kombinacja znalazła się w tym nawiasie, to znaczy, że jest opcjonalna, i możesz ją wybrać zamiast poprzedniej.

(hash) Ten znak przy symbolu klawisza kierunku oznacza „przytrzymaj, ale nie do końca kombinacji”. Znak ten często występuje po symbolu klawisza DO DOŁU w sekwenции DOŁ + cośtam. Oznacza to, że powinieneś przytrzymać klawisz DOŁ, aż postać na dobre ukucnie, zanim naciśniesz następne klawisze.

N Oznacza pozycję „neutralną”.



Wojownicy

HEIHACHI MISHIMA

CIOSY W ZWARCIU

Neck Breaker $\ominus + \otimes$

Powerbomb $\ominus + \ominus$

Super Head Butt $\rightarrow \rightarrow \ominus + \ominus$

Atomic Drop $\ominus + \ominus$ or $\otimes + \ominus$

CIOSY SPECJALNE

Shining Fists $\ominus \ominus \ominus$

Devil Fists $\ominus \ominus \ominus$

Double Uppercut $\searrow + \ominus \ominus$

Thunder Godfist $\rightarrow N \downarrow \searrow + \ominus$

Hell Sweeps - Axe Kick $\rightarrow N \downarrow \searrow + \otimes \otimes \otimes N + \otimes \otimes$

BACK Axe Kick $\rightarrow \rightarrow \ominus$

Sky Foot Slice $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \otimes$

Screw Blade Leg Attack $\nearrow + \otimes \ominus$

High-Low Jumping Spin Kicks $\nearrow + \ominus \otimes$

FORWARD Axe Kick $\nearrow + \ominus$

Crushing Kick $\ominus \sim \otimes$

High Kick, Axe Kick (SP) $+ \otimes \otimes$

Corpse Splitter $\nearrow + \ominus + \ominus$

Death Fist $\downarrow \searrow \rightarrow + \ominus$

Tile Splitter (K) $+ \ominus$

Tile Splitter, Death Fist (K) $+ \ominus \ominus$

Demon Godfist $\rightarrow \rightarrow + \ominus$

Slice Kick $\rightarrow N \downarrow \searrow + \otimes N$

Low Slice Kick $\rightarrow N \downarrow \searrow + \otimes$

Shadow Foot $\leftarrow \leftarrow N + \otimes + \ominus$

Demon Stomp (przeciwnik musi leżeć) (K) $+ \ominus$

Demon Tile Splitter (nieblokowalny) (K) $+ \ominus + \ominus$

Tenstring Combos $\rightarrow \rightarrow \# + \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \otimes \otimes \otimes \ominus \ominus \ominus$

Tenstring Combos $\searrow + \otimes \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus$

Tenstring Combos $\searrow + \otimes \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus$ (or) \ominus

Tenstring Combos $\searrow + \otimes \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus$

JACK-2

CIOSY W ZWARCIU

Hell Press, Face Basher $\ominus + \otimes \ominus + \ominus$

Gorilla Press $\ominus + \ominus$

Piledriver $\swarrow \rightarrow + \ominus + \ominus$

Backbreaker $\downarrow \swarrow \leftarrow + \ominus$

Pyramid Driver $\downarrow \searrow \rightarrow + \ominus$

Catapult $\searrow + \ominus + \ominus$

Modified Catapult $\searrow \searrow + \ominus + \ominus$

Death Shot $\ominus + \ominus$ or $\ominus + \ominus$

CIOSY SPECJALNE

Hammer Combo $\ominus \ominus \ominus$

Punch, Elbow, Uppercut $\ominus \ominus \ominus$

Gigaton $\leftarrow \leftarrow + \ominus$

Megaton Sweep $\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow + \ominus$

Megaton Knuckle $\leftarrow \downarrow \searrow + \ominus$

Hammer Knuckle $\searrow + \ominus + \ominus$



Bravo Knuckle $\downarrow + \ominus + \ominus$

Power Scissors $\rightarrow \rightarrow + \ominus + \ominus$ or $\rightarrow + \ominus + \ominus$

Double Uppercut, Double Hammer (SP) $+ \ominus + \ominus \ominus + \ominus$

Double Hammer, Double Uppercut $\ominus + \ominus \ominus + \ominus$

Meltdown $\downarrow \# + \ominus + \ominus$

Scissors, Meltdown $\rightarrow + \ominus + \ominus \ominus + \ominus$

Scissors, Megaton Punch $\rightarrow + \ominus + \ominus \searrow + \ominus$

Hammer Rush $\rightarrow \# \searrow + (\ominus \ominus \ominus$ or $\ominus \ominus \ominus)$

Hammer Rush (słaba, średnia lub silna końcówka) $\downarrow \# + \ominus \ominus \ominus$

\ominus (\downarrow or \searrow or \rightarrow) + \ominus

Machine-gun Knuckle $\swarrow + \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus$

Megaton Strike $\downarrow + \ominus \ominus$

Hip Press $\nearrow + \otimes + \ominus$

Sit Down (K) $+ \otimes + \ominus$

Sit Down, Hop Forward, Sit Down (K) $+ \otimes + \ominus \otimes + \ominus$

Blood Fan $\ominus \ominus \ominus \ominus$ or $\ominus \ominus \ominus \ominus$

Violent Uppercut (SP) $+ \ominus$

Cossack Kicks $\swarrow + \otimes \ominus \otimes \otimes \otimes \otimes$

Wild Swing, Backfist $\downarrow \# \rightarrow + \ominus \ominus \ominus \ominus$

Spring Hammer Punch $\downarrow + \ominus + \ominus$

Uppercut Rush $\searrow + (\ominus \ominus \ominus \ominus)$ or $(\ominus \ominus \ominus \ominus)$

Gigaton Punch (nieblokowalny) $\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus$

Tenstring Combo $\downarrow + \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus + \ominus \ominus + \ominus$

Tenstring Combo $\downarrow + \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \downarrow + \ominus + \ominus \ominus + \ominus$

Tenstring Combo $\nearrow + \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \nearrow + \ominus \ominus + \ominus$

Tenstring Combo $\nearrow + \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \nearrow + \ominus + \ominus \ominus + \ominus$

Tenstring Combo $\nearrow + \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \ominus \nearrow + \ominus + \ominus \ominus + \ominus$

JUM KAZMA

CIOSY W ZWARCIU

Arm Bar $\ominus + \otimes$

Serpent Twist $\ominus + \ominus$

Striking Oshi Taoshi (striking push down) $\searrow + \ominus + \otimes$

German Suplex $\ominus + \otimes$ or $\ominus + \ominus$

CIOSY SPECJALNE

Punch, Middle Screw Punch $\ominus \ominus$

Punch-Kick Combo $\ominus \otimes$

Charging Strike $\rightarrow + \ominus$

Can-Can (K) $+ \otimes + \ominus$

Punch, Middle Screw Punch, Can-Can $\ominus \ominus \ominus$

Middle Screw Punch, Can-Can (słaba końówka) $\rightarrow + \ominus \ominus$

Middle Screw Punch, Front Kick (średnia końówka) $\rightarrow + \ominus \otimes$

Cartwheel Kick $N + \otimes + \ominus$

Lighting Crescent $\rightarrow + \ominus$

Backflip Kick $\leftarrow + \otimes$

Backflip Kick, Sweeps, Cartwheel Kick $\leftarrow + \otimes \ominus \ominus \ominus \ominus \otimes$

Backflip Kick, Charging Strike $\leftarrow + \otimes \ominus$

Leg Sweeps ($\swarrow + \ominus$) or ($\otimes \sim \ominus$) $\ominus \ominus$

Leg Sweeps, Cartwheel Kick ($\swarrow + \ominus$) or ($\otimes \sim \ominus$) $\ominus \ominus \otimes$

White Heron $\ominus + \ominus$

White Heron + Punches, Can-Can $\ominus + \otimes \ominus \ominus \ominus \ominus$

White Heron + Punch, Lightning Crescent $\ominus + \otimes \ominus \ominus$

White Heron + Punch, Crescent Low $\ominus + \otimes \ominus \ominus \downarrow + \ominus$

Tipsy

White Heron + Punches, Leg Sweeps, Cartwheel Kick $\square + \circlearrowleft \circlearrowright$
 $\square \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 White Heron + Punches, Cartwheel Kick $\square + \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Attack Reversal $\leftarrow + (\square + \otimes) \text{ or } (\circlearrowleft + \circlearrowright)$
 Spinning Heel Drop ($\rightarrow + \otimes$) # release
 Tenstring Combo (SP) $+ \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Tenstring Combo (SP) $+ \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Fourstring Combo (SP) $+ \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$

KING

CIOSY W ZWARCIU
 Backfall Suplex $\circlearrowleft + \circlearrowright$
 Half-Crab $\square + \otimes$
 Cobra Twist $\circlearrowleft + \circlearrowright$
 Flying Press $\circlearrowleft + \circlearrowright$
 DDT $\swarrow \searrow + \square + \circlearrowleft$
 Tombstone Piledriver $\swarrow \rightarrow + \square + \circlearrowright$
 Jaguar Driver $\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow + \square$
 Boston Crab $\square + \circlearrowleft \otimes \circlearrowright \circlearrowleft + \circlearrowright$
 Giant Swing $\rightarrow \leftarrow \swarrow \downarrow \searrow + \square$
 Figure-4 $\swarrow + \square + \circlearrowleft (\otimes + \circlearrowright)$
 Reverse Arm Clutch $\rightarrow \searrow + (\circlearrowleft + \otimes \text{ or } \circlearrowright + \circlearrowleft) \circlearrowleft + \otimes \text{ or } (\circlearrowleft + \circlearrowright)$
 Backdrop $\square \circlearrowleft \circlearrowright + \circlearrowleft (\circlearrowleft + \circlearrowright) \text{ or } (\circlearrowleft + \circlearrowleft)$
 German Suplex $\otimes + \circlearrowleft \circlearrowright + \circlearrowleft (\otimes + \circlearrowright) \text{ or } (\circlearrowleft + \otimes)$
 Giant Swing $\circlearrowleft \circlearrowright \otimes \circlearrowleft (\circlearrowleft + \circlearrowright) \text{ or } (\circlearrowleft + \circlearrowleft)$
 Powerbomb $\circlearrowleft \circlearrowright \otimes + \circlearrowright$
 Standing Achilles Hold (was Ankle Lock) $\rightarrow \searrow + \circlearrowleft + \otimes$
 STF $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright + \circlearrowleft (\circlearrowleft + \otimes)$
 Scorpion Death Lock $\circlearrowleft + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright + \otimes (\circlearrowleft + \circlearrowright)$
 Indian Death Lock $\circlearrowleft + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright + \circlearrowleft + \circlearrowright (\circlearrowleft + \circlearrowright)$
 Romeroris Special $\circlearrowleft + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright + \circlearrowleft \text{ ALL}$
 CIOSY SPECJALNE
 LP-RP, Uppercut $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft$
 Ali Kick(s) (see notes for Octopus Special) (K) $+ \otimes + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Ali Kick, Middle Smash (1) (K) $+ \otimes + \circlearrowleft \circlearrowright$
 Ali Kick, Middle Smash (2) $\downarrow \# \searrow + \circlearrowleft \circlearrowright$
 Smash Uppercut $\rightarrow \rightarrow + \circlearrowleft$
 Flying Cross Chop $\rightarrow \rightarrow + \square + \circlearrowleft$
 Jail Kick $\rightarrow \rightarrow + \circlearrowright$
 Drop Kick $\rightarrow \rightarrow + \otimes + \circlearrowright$
 Delayed Drop Kick $\otimes + \circlearrowright$
 Satellite Drop Kick $\rightarrow \rightarrow \rightarrow + \otimes + \circlearrowright$
 Dynamite Uppercut $\downarrow \# \searrow + \circlearrowleft$
 Knuckle Bomb $\nearrow + \square + \circlearrowleft$
 Short Elbow Drop (K) $+ \circlearrowleft + \circlearrowright$
 Low jab, Uppercut (mix-up) $\downarrow + \circlearrowleft \sim (N + \circlearrowleft)$
 Stomach Smash (stuns on counterhit) $\rightarrow \rightarrow N + \circlearrowleft$
 Backbreaker $\circlearrowleft + \circlearrowright$
 Powerbomb $N + \circlearrowleft + \circlearrowright \uparrow \downarrow + \otimes + \circlearrowright$
 Elbow Drop $\nwarrow \text{ or } \uparrow \text{ or } \nearrow + \circlearrowleft + \circlearrowright$
 Elbow Sting (K) $+ \circlearrowleft + \circlearrowright$
 Double Knee Drop $\nearrow + \otimes + \circlearrowright$
 Frankenstein $\searrow + \otimes + \circlearrowright$
 Jaguar Impact (nie do zablokowania) $\rightarrow + \square + \circlearrowleft$



Moon Press (nie do zablokowania) $\rightarrow + \square + \circlearrowright$
 Octopus Special (K) $+ \otimes + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Tenstring Combo $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$ (or \square)
 Tenstring Combo $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$ (or \otimes)
 Tenstring Combo $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright + \circlearrowright$
 Ninestring Combo $\rightarrow + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$ (or \square or \otimes)

LEI WULONG

CIOSY W ZWARCIU
 Jumping Bird (Drawing Legs) $\square + \circlearrowright$
 Sleeper (Neck Breaker) $\circlearrowleft + \circlearrowright$
 Tai Trip $\rightarrow \rightarrow + \square \circlearrowright$
 CIOSY SPECJALNE
 Punch, Turning Fist $\square \circlearrowleft$
 High Crescent, Turning Heel Sweep $\otimes \otimes$
 Flying Wheel Kick, Quick Drop $\circlearrowright \sim \otimes$
 Jumping Crescent(s) [as many as three] $\otimes \sim \circlearrowright \uparrow$
 Front Kick (K) $+ \circlearrowright$
 Quick Turn $\leftarrow + \otimes + \circlearrowright$
 Turning Uppercut \circlearrowleft
 Backfist \square
 Sweeping Backfist $\downarrow + \square$
 Back Handspring Kicks $\otimes + \circlearrowleft \otimes + \circlearrowright \otimes + \circlearrowleft$
 Turning Foot Sweep, Jumping Hook Kick $\downarrow + \circlearrowright \circlearrowleft$
 Quick Drop (gdy leżysz na plecach) $\downarrow + \otimes + \circlearrowright$
 Turn over (gdy leżysz na brzuchu) $\downarrow + \otimes + \circlearrowleft \circlearrowright$
 Turn over (gdy leżysz na plecach) $\downarrow + \otimes + \circlearrowleft \downarrow + \circlearrowright$
 Kangaroo Kick (if opponent is at your head) $\otimes + \circlearrowright$
 Footsweep (if your opponent is at your feet) Jumping Hook
 (if opponent is at your head) $\otimes + \circlearrowright$
 Step-In Crescent, RP punches, kicks $\rightarrow N + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$ or $\downarrow + \circlearrowright$
 Step-In Crescent, RP punches, low/mid kick $\rightarrow + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$ or \circlearrowright
 Foot Sweep, Jumping Hook Kick $\swarrow \circlearrowright \circlearrowleft$
 Dropping Ankle Kick, Rolling Kicks $\circlearrowright \sim \circlearrowleft \otimes \otimes$
 Guard Melting Punches $\rightarrow N + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Running Punches, low kick or snap kick $\rightarrow N + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$ or \circlearrowright
 Charging Crescent, front kick (or sweep) $\rightarrow N + \otimes \circlearrowright \circlearrowleft \text{ or } \downarrow + \circlearrowright$
 Phoenix Kick or Hopping Sidekicks $\leftarrow + \circlearrowleft + \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Tenstring Combo $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Tenstring Combo $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Ninestring Combo $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$

MARSHALL LAW

CIOSY W ZWARCIU
 Dragon Dive $\circlearrowleft + \otimes$
 Chastisement Punch $\circlearrowleft + \circlearrowright$
 Dragon Fall (Bulldog) $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft + \circlearrowright$
 Dragon Knee $\rightarrow \rightarrow + \otimes + \circlearrowright$
 CIOSY SPECJALNE
 Double Knuckle $\circlearrowleft \circlearrowright$
 LP-RP punch $\circlearrowleft \circlearrowright$
 BACK Fist Flurry $\circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$
 Dragon Knuckle Combo $\rightarrow + \circlearrowleft \circlearrowright \circlearrowleft \circlearrowright$



MICHELLE CHANG

CIOSY W ZWARCIU
 Front Suplex ⚡ + ☒
 Fisherman Suplex ⚡ + ☒
 German Suplex ⚡ + ⚡
 Nelson Suplex ↘ + ⚡ + ⚡
CIOSY SPECJALNE
 Rushing Uppercut → + ⚡
 Catapult Combo (⚡ ~ ⚡ ⚡) or (↖ + ⚡ ⚡)
 Back Leg Sweep ↓ # ↘ + ☒
 Back Leg Sweep + Penetrating Bow Leg ↓ # ↘ + ☒ ☒
 Side Spin, High Kick, Leg Sweep ☒ + ☒ ☒ ↓ + ☒
 RP-punch Combo ↘ + ⚡ ⚡
 Punt Kick ↘ + ☒
 Death Push, Big Punch ↘ + ⚡ ⚡ (1 st must connect)
 Death Push, Axe Kick ↘ + ⚡ ☒
 Double Strike ⚡ + ⚡
 Death Push, lowkick or high kick ↘ + ⚡ ☒ or ☒
 Front Leg Sweep (K) + ☒
 Front Leg Sweep + Uppercut (K) + ⚡ ⚡
 Front Leg Sweep + High Kick (K) + ☒ N + ☒
 Front Leg Sweep + Fan Kick (K) + ⚡ ↓ + ⚡
 Catapult, Sweep, Bow Leg ⚡ ⚡ ☒ ☒
 Kick, Leg Sweep, High Kick ☒ ☒ N + ⚡
 Kick, Leg Sweep, Fan Kick ☒ ☒ ↓ + ⚡

Kick, Leg Sweep, Uppercut ○○○○
 Dashing BACK Elbow →→+○
 Dashing Punch ↓#↘+○
 Dashing FORWARD Elbow ↓#↘+○
 Dashing Punch, Heaven Cannon ○~○○
 Dashing Punch, Low Kick ○~○○
 Dashing Elbow, Kick →→+○○
 Club Fist, Sweep, Bow Leg ○+○×
 Death Push, Punt Kick, Uppercut ○+○○
 Rapid Kick-Punch ○~○
 Slice Uppercut, Elbow (SP) +○○
 Slice Uppercut, Catapult Combo (SP) +○○○
 Slice Uppercut, Sweep, High Kick (SP) +○○N+○
 Slice Uppercut, Sweep, Fan Kick (SP) +○○↓+○
 Slice Uppercut, Sweep, Uppercut (SP) +○○○
 Slice Uppercut, Club Fist, Sweep, Bow Leg (SP) +○○○○×
 Blue Sky Cannon (SP) +○
 Punches, Sweep-Bow Leg ○○○○
 Super Uppercut →+○+○
 Earthquake Stomp ↗+○+○
 Hit, Rear Sneak, German Suplex (can be ducked) ○←○+○
 Jumping Kick while running →→→ while running +○
 Heaven Cannon (nie do zablokowania) →+○+○
 Tenstring Combo ○○○○○○○○○○○
 Tenstring Combo ○○○○○○○○○○○○
 Tenstring Combo ○○○○○○○○○○○○

NINA WILLIAMS

CIOSY W ZWARCIU
 Arm Turn Ⓛ + Ⓜ
 Lifting Toss Ⓛ + Ⓜ
 Falling Elbow Ⓛ Ⓜ Ⓜ
 Arm Lock Ⓛ Ⓜ Ⓜ Ⓜ
 Neck Throw → + Ⓛ + Ⓜ
 Embracing Elbow Strike ↘ ↘ + Ⓛ
 Palm Grab ↘ ↘ → + (Ⓛ + Ⓜ or pause Ⓛ + Ⓜ)
 Neck Cutter, Arm Bar Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ + Ⓜ (Ⓛ + Ⓜ)
 Standing Reverse Arm Lock Ⓛ Ⓜ Ⓜ Ⓜ (Ⓛ + Ⓜ)
 Knee Bash-Neck Snap Ⓛ Ⓜ Ⓜ Ⓛ Ⓛ (Ⓛ + Ⓜ)
 Rear Gatelatch Falconwing Squeeze Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ + Ⓛ Ⓜ + Ⓛ (Ⓛ + Ⓜ)
 Falling Reverse Arm Lock Ⓛ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ + Ⓜ
 Falling Neck Snap Ⓛ Ⓜ + Ⓛ Ⓜ Ⓛ Ⓜ + Ⓜ
 Crab Claw ↘ ↘ → + (Ⓛ + Ⓜ or pause Ⓜ + Ⓜ)
 Arm Bar Ⓛ + Ⓛ Ⓜ Ⓛ Ⓛ + Ⓜ
 Achilles Tendon Lock Ⓛ + Ⓛ Ⓛ Ⓛ Ⓛ Ⓛ + Ⓜ
 Knee Cross Lock Ⓛ Ⓛ Ⓛ Ⓛ Ⓛ + Ⓜ
 Rolling Achilles Tendon Lock Ⓛ Ⓜ Ⓛ + Ⓛ Ⓜ Ⓛ + Ⓛ Ⓛ + Ⓜ
CIOSY SPECJALNE
 Double-Palm → → + Ⓛ + Ⓛ
 RP Punches, Double-Palm Ⓛ Ⓛ → → + Ⓛ + Ⓛ
 Kneeling Kick → → + Ⓛ
 Bone Cutter (is a throw on a counterhit) → → → + Ⓜ
 Downward Chop ← + Ⓛ
 Forearm Chop (stuns) ← + Ⓛ

Topsy

Triple Smash ⓁⒶⓧ or Ⓛ
 Rib Kick (SP) + Ⓛ
 High Kick, Lowkick, Uppercut ⓁⓧⒶ
 Lifting Back Kick (juggles) ↘+ⓧ
 Falling Ankle Kick, [Back kick] ↘+Ⓐ(ⓧ)
 P-K Combo Ⓛⓧ
 P-lowkick combo Ⓛ↓+ⓧ
 Double Smash ⓁⒶ
 Lowkick, Uppercut ↓↓ or +ⓧⒶ
 RP punches, Jumping Kick Ⓛ or ↘+ⒶⒶ↗+ⓧⒶ
 Two punches, lowkick, uppercut ↘+ⒶⒶ↓+ⓧⒶ
 Uppercut + Punch ↘+ⒶⒶ
 Head Ringer ↘+ⓧⒶ
 Flash Combo ↘+ⓧⒶⒶ
 Rapid Kick Combo ↘+ⓧⓧⓧ(ⓧ or Ⓛ or Ⓛ or Ⓛ)
 Swan Combo ↘+ⓧⒶ(ⓧ or ↓+ⓧ or Ⓛ or Ⓛ)
 Hunting Kicks ↗+ⒶⓧⒶ
 Hunting Swan ↘+ⒶⒶ(↑↑ to cancel; unblockable)
 Attack Reversal ←+Ⓐ+Ⓐ or ←+Ⓐ+ⓧ
 Tenstring Combo (Ⓐ or ↘+Ⓐ)ⒶⒶⒶⓧⒶⓧⒶⓧⒶ
 Tenstring Combo (Ⓐ or ↘+Ⓐ)ⒶⒶⒶⓧⒶⓧⒶⓧⒶ
 Tenstring Combo (Ⓐ or ↘+Ⓐ)ⒶⒶⒶⓧⒶⓧⒶⓧⒶ

PAUL PHOENIX

CIOSY W ZWARCIU
 Shoulder Throw Ⓛ+ⓧ
 Shoulder Popper Ⓛ+Ⓐ
 Stomach Throw Ⓛ+ⓧ+←
 Shoulder Ram →→+Ⓐ+Ⓐ
 Striking Shihō-Nage ↘+Ⓐ+Ⓐ
 Ultimate Tackle ↗+Ⓐ+Ⓐ
 Mounted Punches ⓁⒶⒶⒶⒶⒶ
 Ultimate Punishment ↓+ⒶⒶⒶN+ⒶⒶⒶ+Ⓐ
 Ultimate Escape (gdy przeciwnik chce Cię uderzyć pięścią) Ⓛ+Ⓐ
 CIOSY SPECJALNE
 P-K Combo Ⓛⓧ
 P-lowkick Combo Ⓛ↓+ⓧ
 Double Jumpkick ↗+ⓧⒶ
 Somersault Kick →→+Ⓐ
 Death Fist ↓↘→+Ⓐ
 Tile Splitter (K) + Ⓛ
 Tile Splitter, Death Fist (K) + Ⓛ →+Ⓐ
 Falling Leaf Combo (K) + Ⓛ+Ⓐ
 Elbow Strike ↓→+Ⓐ
 Stone Splitter (K) + Ⓛ
 Tile-Splitter, Falling Leaf Combo (K) + ⓁⒶⒶ
 Flash Elbow →→+Ⓐ
 Ducking Dash ↓→→
 Elbow Strike, Death Fist ↓↘+ⒶⒶ
 Elbow Strike, Lifting Leg Punch ↓↘+ⒶⒶ
 Unblockable Death Fist ←+Ⓐ+Ⓐ
 Attack Reversal ←+Ⓐ+ⓧ or ←+Ⓐ+Ⓐ
 Tenstring Combo ⓁⒶⒶⓧⒶⒶⒶⓧⒶⓧⒶ
 Tenstring Combo ⓁⒶⒶⓧⒶⒶⒶⓧⒶⓧⒶ
 Fivestring Combo ⓁⒶⓧⒶⒶ

YOSHIMITSU

CIOSY W ZWARCIU
 Jawcrusher Ⓛ+Ⓐ
 Flying Press Ⓛ+ⓧ
 Missile Press ↓↖←+Ⓐ+Ⓐ
 Spinning Missile Press Ⓛ+ⓧ or Ⓛ+Ⓐ
 CIOSY SPECJALNE
 Punch-Kick Combo Ⓛⓧ
 P-lowkick Combo Ⓛ↓+ⓧ
 Lightning Kick[s] Ⓛ(Ⓐ)
 Jumping Knee →→+Ⓐ
 Flipping Stomp ↗+ⓧ+Ⓐ
 Spiral Launch →→+ⓧ+Ⓐ
 Spiral Dive Ⓛ+Ⓐ
 Kangaroo Kick Ⓛ+Ⓐ
 Spinning Hilt Strikes ←+Ⓐ(Ⓐ - 6 times)
 Spinning Leg Sweeps ↘+ⓧ(Ⓐ - 5 times)
 Falling Tree Kick →+Ⓐ
 Spinning Fist Strikes ↗+Ⓐ
 Spinning Sweep ↓#↘+ⓧ
 Teleport ←+ⓧ+Ⓐ(Ⓐ - 6 times)
 Sit Down, Forward or Back to teleport (K) + Ⓛ+Ⓐ
 Kangaroo Kick Ⓛ~ⓧ
 High Kicks ⓁⒶⒶ
 Backfist (turns them around) →+Ⓐ
 Fake Suicide →→+Ⓐ+Ⓐ
 Turning Suicide [nie do zablokowania] →→+Ⓐ+Ⓐ
 Standing Suicide [nie do zablokowania] (K) + Ⓛ+Ⓐ
 Samurai Cutter [nie do zablokowania] ↓#↖←+Ⓐ
 Helicopter Stomp [nie do zablokowania] ↗+Ⓐ+Ⓐ
 Shoulder Cut [nie do zablokowania] ↘+Ⓐ
 Charging Shoulder Cut [nie do zablokowania] ↗+Ⓐ N ↘+Ⓐ
 Sword Thrust [nie do zablokowania] ←←+Ⓐ
 Saw Blade [nie do zablokowania] ←←+Ⓐ N+Ⓐ
 Fivestring Combo ⓁⒶⒶⒶⒶ
 Eightstring Combo ⓁⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⓧ+Ⓐ
 Eightstring Combo ⓁⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⓧ+Ⓐ
 Tenstring Combo ⓁⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶ
 Tenstring Combo ⓁⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶ
 Tenstring Combo ⓁⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶ



W następnym miesiącu...

W drugim numerze PSM znajdziecie resztę przewodnika, zawierającą wszystkie ciosy w zwarciu dla Szefów.

Jeśli macie jakieś własne cheaty, triki, kody itp., to przesyłajcie je na nasz adres:

Redakcja PlayStation Magazyn
 04-202 Warszawa
 ul. Marsa 6

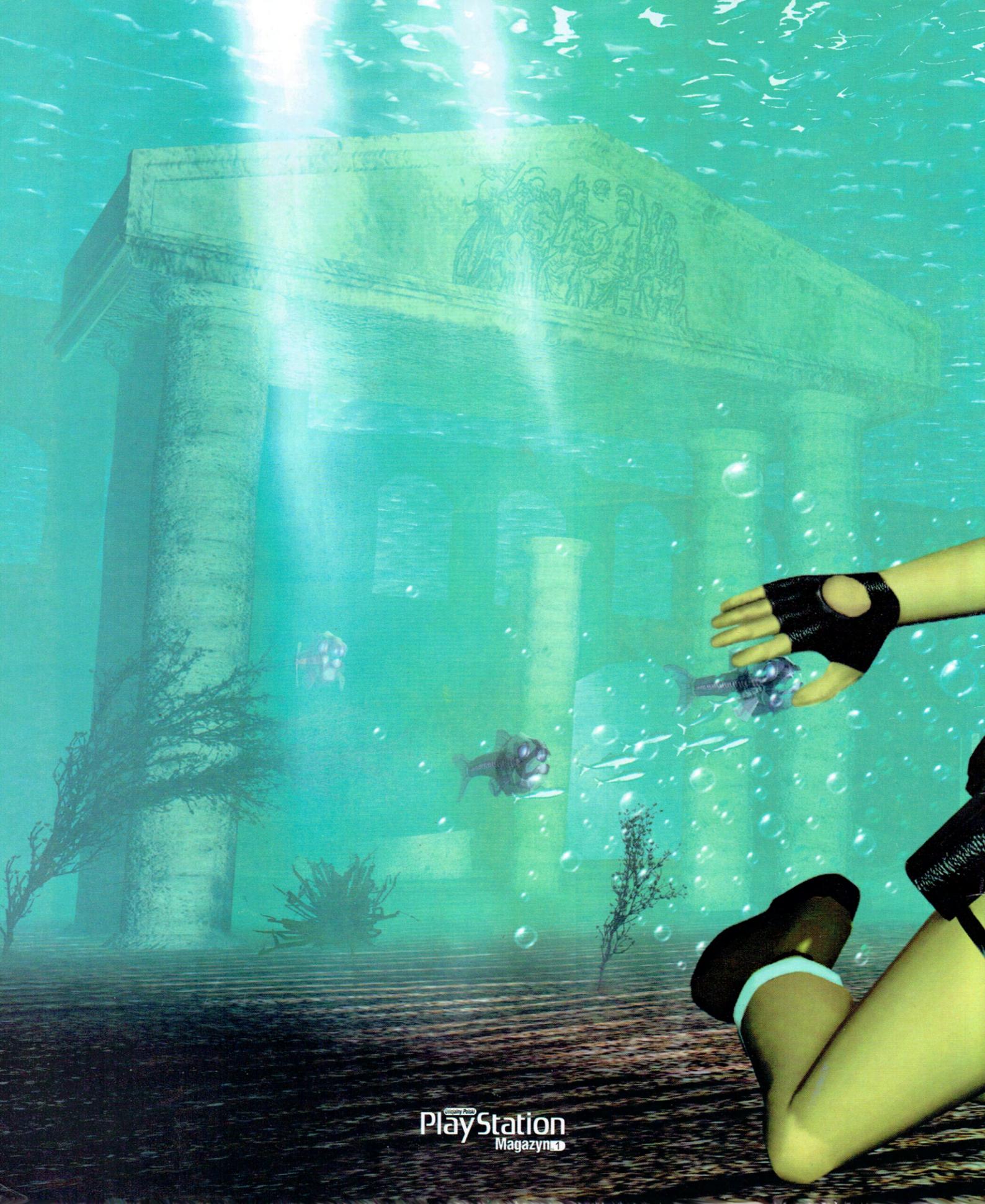


NAJNOWOCZEŚNIEJSZA KONSOLA DO GIER TELEWIZYJNYCH PLAYSTATION I JEJ AKCESORIA SĄ JUZ DOSTĘPNE W POLSCE!

Bielany Wrocławskie: Euro-Net,
ul.Czekoladowa 7 **Bielsko-Biała:** Euronorm,
ul.Barcickiego 4 **Białystok:**
Gwarant, ul.Legionowa 9/1; Havo—"Eldom",
ul.Szosa Północno-Obwodowa; Havo—"Karo",
ul.Lipowa 6; Domax, ul.Sienkiewicza 26
Bydgoszcz: Bolero, ul.Dworcowa 29; Bolero,
ul.Stary Port 5; Elektronika HBH,
ul.Mostowa 3; Blaupunkt, ul.Gdańska 34;
Artex, ul.Szajnoch 2 **Bytom:** Opal,
Pl.Wolskiego 5A **Chorzów:** Opal,
ul.Wolności 294 **Chrzanów:** Tele-Hit,
ul.Sądowa 8 **Cieszyn:** Andarex, ul.Szeroka 3
Częstochowa: Arman, Al.NMP 13; Carex,
Al.NMP 39/41 **Dzierżoniów:** Sklep
RTV/Krawczyk R., ul.Świdnicka 9 **Gdańsk:**
F.H.Jonczak, ul.Heweliusza 33 **Gdynia:**
Euro-Net, ul.Starowiejska 17; F.H.Jonczak
(Euromarket), ul.Nowowiczińska 35; Petex,
ul.Abrahama 7; Intermarket,
ul.Świętojańska 90 **Gdynia-Orłowo:** Euro-Net
Centrum Handlowe KLif, Al.Zwycięstwa 256
Gliwice: Euronorm, ul.Konstytucji 14A
Gniezno: HiFi Exclusive, ul.Moniuszki 4
Gorzów Wlkp: Mars, ul.Kosynierów
Gdyńskich 30 **Jelenia Góra:** Omega, ul.1-go
Maja 7/9 **Kalisz:** ITI Neovision, ul.Polna 21
Katowice: Euronorm, ul.3-go Maja 23; Opal,
ul.Staromiejska 3; Opal,
ul.Roździeńskiego 201 **Konin:** Bajer-Pol,
ul.Dworcowa 4; Polsonic, ul.Dworcowa 6;
Polsonic, ul.Szeligowskiego 1 **Kostrzyn:**
Mars, ul.Kopernika 13 **Kościerzyna:** ABC,
ul.Świętojańska 7 **Kraków:** Gradus/Fuglewicz,
ul.Karmelicka 62; Euronorm, ul.Królewska 51;
Mag Magic, ul.Floriańska 28; Music Corner,
Rynek Główny 13; Big Fox,
ul.Zwierzyniecka 31 **Leszno:** Elsett, Rynek 9
Lublin: Ducat, ul.Chojny 1; Ducat,
ul.Męczenników Majdanka 28; Volta,
ul.Krakowskie Przedmieście 59/1; Zdemar,
ul.Piastowskiego 85; Video Top,
ul.Lubartowska 11 **Lubin:** TV-Com, ul.Armii
Krajowej 8 **Łomża:** Domax, Stary Rynek 3
Łódź: Euro-Net, ul.Piotrkowska 95; Solpol,
ul.Przedzalniana 42; Solpol, ul.Piotrkowska
204/210; Solpol, ul.Lutomierska 1
Miedzyrzecz Wlkp.: Mars,
ul.Świerczewskiego 19 **Mikołów:** Tele-Hit,
ul.Katowicka 2 **Nowy Sącz:** HiFi Center,
ul.Piotra Skargi 2 **Nysa:** RTV-SAT,

**OTWÓRZ LISTĘ SKLEPÓW, W KTÓRYCH ZNAJDZIESZ WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBUJESZ, BY WSKOCZYĆ
W ŚWIAT VIRTUALNEJ RZECZNOŚCI ...**

Rynek 14-15; RTV-SAT, ul.Piastowskiego 58A
Opole: Saba, ul.Ozimska 14-16 **Oświęcim:**
Telemarket, ul.Mayzla 5 **Płock:** Wektra, Nowy
Rynek 22 **Poznań:** Euro-Net, ul.Franowo 3;
Quattropol, ul.Ratajczaka 45; Quadro,
Os. Na Murawie 3; Inwek, ul.Obornicka 287;
Inwek, ul.Głogowska 83 **Przemyśl:** Gal J&S,
ul.Franciszkańska 1 **Radom:** Beiko,
Pl.Konstytucji 8 **Rzeszów:** Wersal,
ul.Asnyka 2; Vega, Al.Cieplińskiego 1
Rybnik: Euronorm, ul.Wolności 5 **Sieradz:**
Inwar, Al.Pokoju 11C **Sokółka:** Havo—"As",
ul.Wyszyńskiego 2 **Środa Wlkp.:** Panda,
ul.Sejmikowa 3 **Stargard Szcz.:** Waldi,
ul.Reja 12A **Suwałki:** Ajax, ul.Kościuszki 79
Swarzędz: Euro-Net, Centrum Handlowe ETC,
ul.Poznańska 6 **Szczecin:** Elta,
Al.Niepodległości 16 **Szczecin-Turzyn:**
Euro-Net, ul.26 Kwietnia 91 **Świdnica:**
Digi-Tech, Rynek 24 **Świnoujście:** Arton,
ul.Armii Krajowej 13 **Tychy:** Opal,
ul.Krasickiego 11C **Wałbrzych:** Salon Audio-
Video, ul.Hetmańska 5C **Wałcz:** Elektronics,
ul.Pocztowa 1 **Warszawa:** CMR Digital,
Al.Jerozolimskie 2; DMG, ul.Grzybowska 39;
Euro-Net, ul.Kasprzaka 25A; Euro-Net,
ul.Piławska 73/75; Euro-Net,
ul.Grochowska 200; Euro-Net,
ul.Marszałkowska 45; Euro-Net,
ul.Marszałkowska 126/134; Mixel,
ul.Mazowiecka 12; Mixel, Pl.Konstytucji 6;
Planet Music, Pl.Zbawiciela 3/5; Saysonic,
ul.Grzybowska 80/82; Saysonic,
ul.Świętojerska 16; Akces, ul.Zgoda 12;
Protech-Trading, ul.Świętakrzyska 34;
DT Centrum, ul.Marszałkowska 104/122
Warszawa/Janki: Euro-Net, Pl.Szwedzki 3
Wrocław: Exit, ul.Moniuszki 15; Centrum
Komputerowe Adax, ul.Ławskiego 1; Saba,
DH Łada, ul.Ławskiego 27; Zuber,
ul.Św.Mikołaja 21-29 **Września:** Atarex,
ul.Warszawska 8 **Zielona Góra:** All-Tech,
ul.Kupiecka 22; Mars, ul.Urszuli 3
Złotów: Terg, ul.Boh.Westerplatte 1C



PlayStation
Magazyn 1