



10 GRYWALNYCH DEM

PEŁNA WERSJA: SUPER BUB + GRYWALNE DEMA: SOUL REAVER,
A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, ROLLCAGE, MUSIC, WARZONE
2100, VIVA FOOTBALL+ VIDEO: GEX 3, DRIVER, SOUL REAVER



Oficjalny Polski

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 4/99

PlayStation Magazyn

Nr 4

LEGACY OF KAAN SOUL REAVER

ODKRYWAMY TAJEMNICE

RIDGE RACER 4 SOUL REAVER YAROZE

PIERWSZA POLSKA PSX-GRA!
WAR SAW

A PONADTO:

MONACO GRAND PRIX
PRINCE NASSEM
BOXING
RETRO FORCE
GLOBAL DOMINATION
BLOODLINES
TANK RACER
ELIMINATOR

C
G
S



9 771427 632990

POLSKA EDYCJA NAJPOPULARNIEJSZEGO PISMA O PLAYSTATION

Na Krążku

10
GRYWAŁNYCH
DEM

Oficjalny Polski

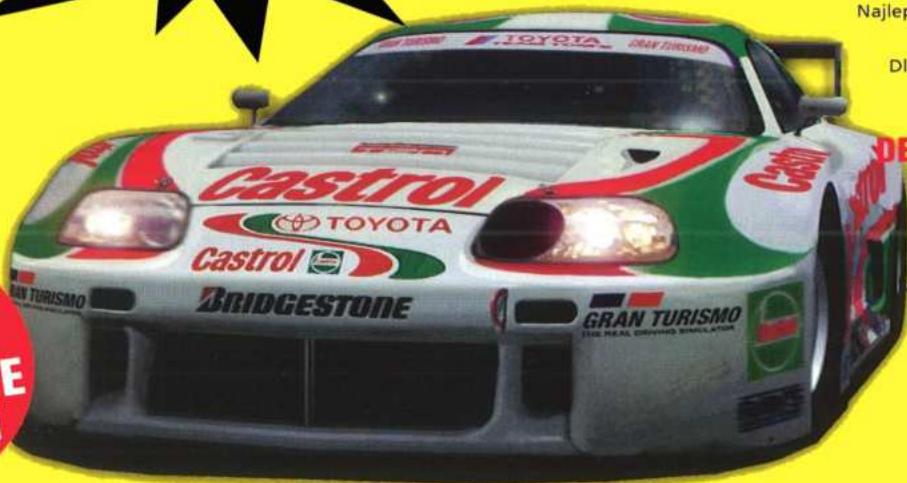
PlayStation™

Magazyn Special

SZUKAJ W KIOSKACH!



TEMAT NUMERU
WYŚCIGI



NAJLEPSZE
GRY
WYŚCIGOWE
W HISTORII

GRAN TURISMO
Najlepszy szosowy wyścig wszech czasów

CIRCUIT BREAKERS
Dla fanatyków rozgrywek multiplayer

COLIN MCRAE RALLY
Najlepszy rajd wszech czasów

DESTRUCTION DERBY 2
Rozwałka plus wyścig

MOTORHEAD
Rarytas dla futurystów

RAGE RACER
Automatowa jakość w Twoim domu

S.C.A.R.S.
Mario Kart na PlayStation?

TEST DRIVE 5
Przetestuj to

TOCA
„Salonowy Symulator Szosowy”

WIPEOUT 2097
Stara, ale jara – absolutny klasyk!

NOWE CZASOPISMO

NOWY MAGAZYN **TOTAL PLAYSTATION®**
ZAWITA WRAZ Z NADEJŚCIEM WIOSNY!

PlayStation®

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



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

Przyzmiotnik „Oficjalny” w nazwie oznacza bliskie relacje z firmą Sony. Dzięki temu mamy dokładne informacje z pierwszej ręki oraz dostęp do nowych gier w

pierszej kolejności. Firma Sony nie ma jednak wpływu na zawartość magazynu. W tej kwestii PSM jest w 100% niezależny i masz na to gwarancję.

Teksty w naszym piśmie są napisane w dojrzały sposób i bez epatowania technicznym żargonem. Porzucamy wymuszone luźtwo i infantylne dowcipły na rzecz zawartości meritycznej. Co nie znaczy, że PSM jest smierdelnie poważny.

Dajemy Ci największą wiadomość, rozmawiamy z najważniejszymi ludźmi w tym biznesie, dyskutujemy o zjawiskach towarzyszących PSX-mani i recenzujemy WSZYSTKIE PSX-gry, jakie ukazują się w tej części świata. Poprzez nasze coverCD dajemy Ci także coś, czego nie może zapewnić żaden

inny magazyn — możliwość wypróbowania opisywanych gier.

Oprócz wzmianek w Loading i okazjonalnych tekstów Pod Lupą, gry opisujemy w trojak sposob:

Primal Screen to nasz wywiad z twórcami gry, kiedy ta jest jeszcze wcześniejszym projektem.

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

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

PSM: wyżej Playa nie podskoczysz.

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 815-42-20
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
rbm@wa.onet.pl

Współpraca

Przemysław „Hot“ Gorący,
Rob Pegley, Daniel Griffiths, Mike
Goldsmith, Stephen Pierce, Nicolas Di
Constanza, Steve Merrett, Simon Kirrane,
Pete Wilton, Keith Stuart, James Price, Steve
Faragher, Steve Bradley, Tim Weaver, Lisa
Fister, Jon Billington, Andy Butcher, Robin
Alway, Jonathan Pugh, Clare Johnson,
Andrew Collins

Thumazienia

Piotr Wągrowicki

Rafał Belke

Dział Reklamy

Dariusz Kazik

Korekta

Natalia Nowak

Łamanie

Adam Bartnicki

Druk

Elanders Polska sp z o.o.

Elanders

Kalportaż Ogólnopolski

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

Kalporter S.A.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

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

Wielkość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczona i reprodukowana z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należącą do © Future Publishing Ltd. England 1998. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zdjęcia części pisma (dotyczy tekstu, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiwany w jakiejkolwiek formie.

Logo P5 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, wypisując stronę WWW o adresie: <http://www.futurenet.co.uk>

Od redakcji Witamvitam! Trudno nie zauważyc, że grą numeru jest dziś *Metal Gear Solid*. To prawdziwie powalające doświadczenie. Wszystkim uczciwym PSX-fanom na naszym kontynencie firma Konami zrobiła dobrze: w wersji PAL *Metal Gear Solid* nie musimy odzyskiwać japońskich „krzaczków”, jak nabyci pirackich kopii w wersji japońskiej. Dodatkowo mamy cztery poziomy trudności (ten z edycji japońskiej jest w wersji PAL najłatwiejszy!). Graficznie *MGS* takie nie ucierpiał – wręcz przeciwnie! – wersja PAL ma lepszą oprawę niż NTSC (więcej kolorów, tekstu, szczegółów). Paradoksem jest, że *Metal Gear Solid* nie ma w Polsce oficjalnego dystrybutora! Dlatego w tym przypadku (choć zwykle to odradzamy) będącie musieli polegać na mniejszych firmach, sprovidzących oryginalne gry z zagranicy.

Ten numer przynosi także przebudowę Ścisłe Tajne. Ponieważ coraz intensywniej domagaliście się powrotu PlayGuide, postanowiliśmy połączyć te działy: od dziś na początek otrzymacie garść kodów do Action Replaya i „zwykłych” cheatów, a następnie szczegółowe porady do wybranej gry. Piszcie, jak Wam się podoba ten pomysł.

Rafał Belke

Primal Screen

- 18 Monaco Grand Prix
- 20 Prince Naseem Boxing
- 22 Retro Force
- 23 War Saw
- 24 Global Domination
- 27 Bloodlines
- 28 Tank Racer
- 29 Eliminator

PrePlay

- 24 Global Domination
- 27 Bloodlines
- 28 Tank Racer
- 29 Eliminator

Cyfrowa reprodukcja dla www.gracz.2a.pl

23



24



28



PlayTest

- 44 Metal Gear Solid
- 53 Running Wild
- 54 Viva Football
- 56 Sensible Soccer
- 58 Max Power Racing
- 61 R-Type Delta
- 62 Poy Poy 2
- 64 Player Manager
- 67 A Bug's Life
- 68 Dodge Arena

44



54



58



Działy

- 4 Na CD
- 6 Loading
- 18 Primal Screen
- 24 PrePlay
- 30 Temat numeru
- 44 PlayTest
- 70 Ścisłe Tajne
- 78 Hardware
- 80 Prenumerata



Następnego numeru PSM (5/99) szukaj w kioskach od 22.04.1999

Jesli Twój dysk jest uszkodzony, wyslij go do nas (adres w stopce) - sprawdzimy go i przyślemy Ci nowy. Zaznacz, że chodzi o reklamację i podaj swój adres.
Jeśli ktoras pozycja z naszej płytki nie działa u Ciebie prawidłowo, zadzwon do nas (0-22 815-42-20) w środę w godz. 14-17.

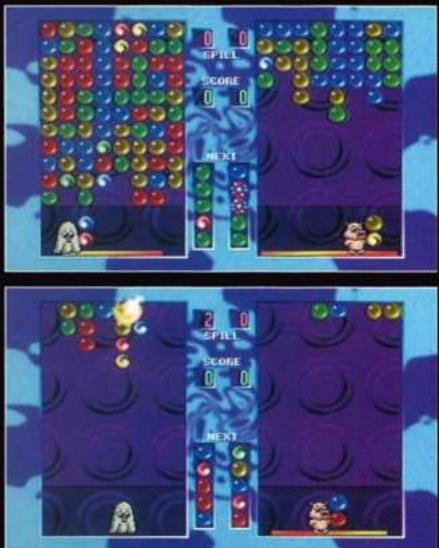
Na tym CD

Super Bub

■ WYDAWCA:	Brak (Yaroze)
■ GATUNEK:	Logiczna
■ WERSJA:	Pełna wersja!

- Sterowanie
- ⊗ Podrzucanie kulek
- ◎, ○ Obracanie kulek

Super Bub jest klonem *Bust A Move*. Podrzucasz do góry pary różnokolorowych kulek. Kiedy kula bez „wakterka” o tym samym kolorze, znikają, a wraz z nimi wszystkie sąsiednie kulki o tym kolorze. Proste i uzupełniające.



All Star Tennis 99

■ WYDAWCA:	Ubi Soft
■ GATUNEK:	Tenis
■ WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie
- ↑, ↓, ←, → Ruch
- ⊗ Topsin
- ◎ Lob
- ⊗ Backspin
- ⊗ Serwis / ścina / „szczupak” (w zależności od sytuacji na korcie)
- Serwis
- ⊗ Backspin
- ⊗ Zwykły
- ⊗ Topsin

Ten tenis oferuje prawdziwe nazwiska znajdujących się obecnie na topie zawodników i motion capture. W wersji demo rozgrywasz mecz z Amąndą Coetzer.

Soul Reaver

■ WYDAWCA:	Eidos
■ GATUNEK:	Przygodówka 3D
■ WERSJA:	Grywalne demo + Wideo

- Sterowanie
- ↑, ↓, ←, → Ruch
- ⊗ Pływanie, skoki (przytrzymaj w powietrzu, by poszybować)
- ◎ Atak / Akcja (krótkie wcisnięcie lub przytrzymać daje różne efekty)
- ⊗ Wyssanie duszy (uzywaj, gdy zabijesz przeciwnika i jego dusza wylatuje z ciała)
- R1 Przytrzymaj, by bohater skierował się ku najbliższemu przeciwnikowi
- R2 Ruch kamery w prawo
- L1 Kucnięcie
- L2 Ruch kamery w lewo
- L2 + R2 + ↑, ↓, ←, → Rozglądarka
- L1 + ⊗ Wysoki skok

Przygotuj się na postwampiryczne wysysanie dusz. W wersji demo zwiedzasz jeden z początkowych obszarów. Sterowanie daje Ralzelowi sporo możliwości, więc żeby się nie pogubił, oto garść podpowiedzi.

Płyń do brzegu (⊗), chwyci się niewielkiej platformy (znów ⊗), podciagnij się (↑, gdy Ralzel chwyci się krawędzi). Teraz podskocz do wyższej platformy (L1 + ⊗). Dziedzina na następnym poziomie podniesiesz przyciskiem ⊙. By ją rzucić, wciskasz i przytrzymujesz ten sam ⊙ i po wycofaniu puszczaś.

Oprócz grywalnego demo, na naszym coverze znajdują się wideo odkrywające mroczne tajemnice późniejszych poziomów...



A Bug's Life

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Platformówka 3D
■ WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie
- ↑, ↓, ←, → Ruch
- ⊗ Skok
- ◎ Rzut / Podniesienie
- L1 Ruch kamery

Zawodnik Disneya startujący w kategorii „animowane filmy o insektach” dostał się również na PlayStation (te robaki wleżą wszędzie...). Wersja demo to pierwszy poziom, w którym trzeba znaleźć wejście do mrówiska.

Warzone 2100

■ WYDAWCA:	Eidos
■ GATUNEK:	Strategia
■ WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie
- Ręczne sterowanie jednostką:
← → Skręcanie
↑ Gaz
↓ Hamulec

START Menu

Polecenia ogólne:

- ⊗ Atak / Aktywacja / Wybór
- ◎ Wybranie jednostki / rezygnacja
- Otwarcie / zamknięcie menu opcji
- Ⓐ Mapa

R1, R2 Przelaczanie między jednostkami

L1, L2 Przelaczanie między grupami jednostek

L2 + ⊖, ⊖, ⊖, ⊖ Przydzielenie grupie przycisku

L1 + ⊖, ⊖, ⊖, ⊖ Wybór przydzielonej grupy

L1 + ↑, ↓, ←, → Zmiana widoku

L2 + ↑ Zbliżenie

L2 + ↓ Oddalenie

Na mapie:

↑, ↓, ←, → Ruch kurSORA

R1 + ↑, ↓, ←, → Ruch mapy

⊗ Wybór jednostki lub celu

◎ Wybór jednostki wraz z jej podkomendnymi

⊖ + ↑, ↓, ←, → Otwarcie okna wyboru

Radar:

Przesuń kursor nad pole radaru w prawym-dolnym rogu ekranu i wcisnij:

⊗ Przesuwanie widoku

⊖ Wskazanie celu wybranym jednostkom

Warzone 2100 to klon *C&C*, tylko z lepszą grafiką i możliwością własnoręcznej przejazdki jednostkami. DeMo oferuje przewodnik po tajnikach gry oraz dwie szybkie potyczki.

Na tym CD

Viva Football

■ WYDAWCA:	Virgin
■ GATUNEK:	Piłka nożna
■ WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie
- Atak:
 - ⊗ Podanie
 - ◎ Szybki strzał lub (przytrzymaj ⊗ i wyceluj ↑, ↓) miej ręczny strzał
 - ◎ Wykop
 - L1 Nożce (przytrzymaj)
 - R1 Sprint
 - R2 Wyskok
- Obrona:
 - ⊗ Blok lub (przytrzymaj) długie wybicie
 - ◎ Zmiana aktywnego zawodnika
 - ◎ Wsizg
 - L1 Przepychanka
 - L2 Pogonienie bramkarza
 - R1 Sprint

Viva Las Veg... sorry, Football pozwala rozgrywać historyczne mecze lub stawiać przeciw sobie historyczne drużyny. Przykład tego masz w naszej wersji demo, w której zespół Anglii z 1966 roku walczy z Argentyną AD 1998.



Rollcage

■ WYDAWCA:	Psygnosis
■ GATUNEK:	Wyścig
■ WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie
- ←, → Skręcanie
- ↓ Rzut oka w tył
- ⊗ Gaz
- ◎ Hamulec
- ◎ Ustawienie się przedem do kierunku jazdy
- ◎ Wsteczný
- L1 Broń 1
- R1 Broń 2
- L2 Zbliżenie
- R2 Oddalenie

Jazda po dachu tunelu, dopalki na torze, możliwość wyskoczenia na plażę, ściecia kilku drzew lub rozwalenia w proch paru budynków. Nie wiesz, o co nam chodzi? To zagraj w demo *Rollcage*!



Gex 3

■ WYDAWCA:	Eidos
■ GATUNEK:	Platformówka 3D
■ WERSJA:	Wideo

Oto zwiastun nowej części przygód gekona — *Gex 3: Deep Cover Gecko*. Chciałbyś pobrać w playable demo? Wypatruj kolejnych numerów PSM!

Music Data Player

■ WYDAWCA:	Codemasters
■ GATUNEK:	Program muzyczny
■ WERSJA:	Player

- Sterowanie
- ⊗ Na ikonie odtwarzania — przejście do menu utworów
- ↑, ↓, ←, → + ⊗ Wybór utworu
- ◎ Podczas teledysku — wyjście

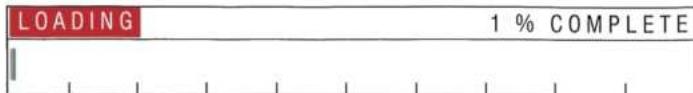
Demo znakomitego programu *Music* zamieszciliśmy w numerze 1/99. Firma Codemasters podarowała czytelnikom PSM jeszcze jeden bonus w postaci 11 gotowych utworów wraz z podręcznym odtwarzaczem. Za pomocą tego playera możemy odsłuchać znajdujące się na coverze kawałki, ale także wczytywać i nagrywać je na kartę pamięci. Ta możliwość przyda się posiadaczom pełnej wersji *Music*, bowiem mogą oni zapisać sobie na memory card obecne na naszym coverze utwory i dobrac się do nich w pełnym programie *Music*...



Driver

■ WYDAWCA:	GT Interactive
■ GATUNEK:	Pościg
■ WERSJA:	Wideo

Twórcy *Drivera* przygotowali dla nas replay pościgu, który odgrywany jest z użyciem engine'u gry. Tak — to nie intro, tak będzie wyglądać gra!



GRAN TURISMO WRACA!

WIĘKSZA I LEPSZA!

TOP 10 UK

1. *FIFA 99*
2. *Tomb Raider 3*
3. *Gran Turismo*
4. *Brian Lara Cricket*
5. *TOCA 2*
6. *Tenchi*
7. *Colin McRae Rally*
8. *Spyro The Dragon*
9. *4 PlayStation Multipack*
10. *Crash Bandicoot 3*

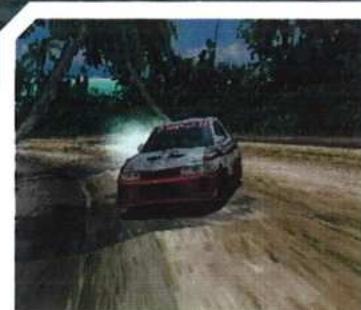
TOP 10 PL

1. *Abe's Exoddus*
2. *Crash 3*
3. *GTA*
4. *FIFA 99*
5. *Tomb Raider 3*
6. *Hercules*
7. *Resident Evil*
8. *Apocalypse*
9. *Tenchi*
10. *C&C: Retaliation*

Lista powstała na podstawie wyników sprzedaży firmy LEM.



Dzięki Ridge Racerowi Type 4 *Gran Turismo 2* ma z kim walczyć o tytuł najlepiej wyglądającego wyścigu na PlayStation. Te screeny pokazują, że GT2 nie podda się bez walki. Będziesz mógł się o tym przekonać grając w dema obu tych gier, które znajdą się na naszym coverze już niedługo!



Pierwsza część zrewolucjonizowała gatunek wyścigów. Oferowała więcej samochodów, torów i większą porcję symulacji, niż jakakolwiek inna gra we wszechświecie. W tzw. międzyczasie team, który stworzył *GT*, odszedł z SCEI i nazwał się Polyphony Digital Inc. Ale nie zmieniło to jego planów — *Gran Turismo 2* ukaże się w Japonii wiosną.

Oryginal oceniliśmy na 10/10. Sprzedał się na całym świecie w nakładzie 6,2 mln kopii. Co można jeszcze w nim ulepszyć??? Kontynuacja mogłaby być tylko zestawem nowych samochodów i torów do jedynek, a i tak sprzedawałaby się jak ciepłe bułeczki. Jednakże ludzie z Polyphony nie zamierzają się lenić. Kazunori Yamauchi, producent *GT2*, powiedział nam: „Podczas prac nad *Gran Turismo* różne czynniki

Nawet ta wczesna wersja zapiera dech w piersach. Oto screeny z rajdowej części gry.



nie pozwalały nam na umieszczenie w grze wszystkiego, co chcieliśmy. W *Gran Turismo 2* będziemy mogli zawrzeć wiele z tych cech, a także inne, które wynikły z odzewu graczy na pierwszą część".

A więc — co nowego? Największą zmianą będzie rozszerzenie oferty wyścigów. Oprócz klasy GT będzie Sportcar oraz Rallying. A więc ci, którzy oprócz testowania szos „zwykłymi” wózkami chcą palić asfalt sportowymi potwarami lub śliżać się w bocie niczym Colin McRae, będą w siódmym niebie. Wiadomo, że symulacja rajdu wymaga zupełnie innego modelu zachowania się wozów niż symulacja szosowa, wygląda więc na to, że ludzie z Polyphony chcą zafundować nam dwie gry w jednej, zaś my będziemy mu-sieli uczyć się dwa razy... 15/10 w kategorii żywotności?

Choć na to nikt nie narzeka, twórcy zamierzają zwiększyć realizm zachowania się samochodów na trasie. Będzie dwa razy więcej torów niż w oryginalne,

zaś tła przybiorą ten zapierający dech w piersach wygląd, jaki możesz podziwiać na screenach z *Ridge Racer Type 4* (vide Temat Numeru).

Jedną z reakcji na opinię graczy, którzy kupili pierwszą część GT, są plany uzupełnienia GT2 grą bardziej międzynarodową. Zapowiadana jest setka nowych samochodów (razem wychodzi prawie 400!), wśród których znajdzie się sporo europejskich marek. Nie zdradzono nam, o jakich producentów chodzi (kontrakty są jeszcze w fazie negocjacji), ale prywatną listę życzeń PSM otwierają modele Porsche i Ferrari.

Ten międzynarodowy klimat będą odzwierciedlać także nowe tory, które rozmieszczone są po całym świecie, oferując charakterystyczne dla danego obszaru warunki pogodowe. „Grać będzie mogli bardziej

wykorzystywać swoje umiejętności strategiczne i doświadczenie, zmieniając ustawienia samochodu, dostosowując dopaliki i rasowania, a także styl jazdy do aktualnej trasy”, powiedział Yamauchi.

Głębia symulacji także leży twórcom na sercu. „Jeśli chodzi o rasowanie wozów, uważały, że pierwsza część zostawia pole do ulepszeń”, powiedział Yamauchi. „Korzystając z czasu, jaki nam został, zrobimy co w naszej mocy, by powiększyć przyjemności wynikające z dopalania samochodów, także poprzez zastosowanie bardziej przejrzystej i przyjaznej dla gracza prezentacji”.

W Polyphony trwają również prace nad ulepszeniem inteligencji konsolowych przeciwników. Prawdziwym wyzwaniem jest wbudowanie ludzkich cech w algorytmy wirtualnych kierowców. To spowoduje, że będą bardziej agresywni, ale także będą popełniać błędy.

Jak widać na załączonych obrazkach, *Gran Turismo 2* wygląda bardzo realistycznie — piękne wózki z mnóstwem detali i bogata sceneria. A to wszystko na nasze poczcie, szare pudełko, nie na

PlayStation2 czy Dreamcasta. To już chyba 120% możliwości konsoli. Ponadto GT2 współpracować będzie z PocketStation oraz ridgeracerowym kontrolerem Namco - JogConem (o Dual Shocku nie wspominając). Tak, Polyphony nie idą na łatwiznę. Przełożkom poddano nawet odgłosy silnika... 

PLAYSTATION A-Z

E jak...

• **ENGINE.** Po angielsku znaczy silnik i jest to bardzo trafne określenie, bowiem jest to serce każdej gry. Engine to fragment kodu gry matematycznie opisujący środowisko, w jakim rozgrywa się akcja, działające w nim prawa fizyki, sposób poruszania się, zachowania i oddziaływaniami na siebie obiektów etc. Dzięki dobremu engine'owi gra w *Gran Turismo* i *Colin McRae Rally* jest postrzegana jako realistyczna (choć obie gry napędzają inaczej napisane engine'y, bowiem na błotnistej ścielizie wóz zachowuje się inaczej niż na asfaltowym torze). Engine odpowiada za to, by przeciwnik po trafieniu upadł, a nie szedł dalej (a dokładniej za to, by „wykryć kolizję” kuli z wrogiem). Słownie: engine to szkielet i wnętrze gry razem wzięte. Grafika, animacje postaci i dźwięki to tylko „skóra” naciągana na engine. Stworzenie „silnika” to najtrudniejsza część pracy nad grą, dla tego jeśli firma dorobi się dobrego engine'u, często stosuje go w wielu produkcjach. Na przykład *Newman Haas Racing* oparty jest na engine'u do *F1 '97*. Są też bardziej zaskakujące kombinacje: *O.D.T.* oparta jest na przerobionym engine'u do *Adidas Power Soccer!*

• **ECTS.** European Computer Trade Show, czyli najważniejsze na naszym kontynencie targi gier. Odbywają się w Londynie i pełne są półnigich lasek udających postaci z gier, holenderskich dziennikarzy starających się wyglądać normalnie oraz okazałych stoisk wydawców, którzy prezentują swoje największe gry i zapowiadzą.

• **E3.** Electronic Entertainment Expo. To z kolei największe targi gierowe na świecie. Odbywają się w Los Angeles i oferują w zasadzie to samo, co ECTS, tylko w większych proporcjach.

ŚCIAGA

LEKCJA 11. WRESTLING

Po wycięciu tej części strony, włożeniu do szklanki i zalaniu wrzątkiem otrzymasz koktajl, po wypiciu którego będziesz wiedział więcej. Albo możesz to po prostu przeczytać. Dziś gry „zapasowe”.

Gry zapasowe? To znaczy, jeśli zgubisz swoją ulubioną grę, sięgasz po zapas?

Nie o to chodzi. Mówimy o amerykańskich zapasach (wrestlingu), zwanych też wolną amerykanką. Banda mięśniaków przebrana za postaci z nieistniejącego komiksu najpierw duzo krzyżyc i się krzywi do kamer, a następnie rozgrywa serię dokładnie wyreżyserowanych pojedynków, w czasie których „zawodnicy” udają, że robią sobie krzywdę. Co ciekawie, część ludzkości wierzy, że oni się piorą naprawdę...

A gry zapasowe to symulacje tego przedstawienia? Czy nie można ich zaliczyć do bijatyk?

Nie do końca. Bijatyki polegają na szybkim wyprowadzaniu ciosów i generalnie są bardzo dynamiczne. W grach zapasowych jest inaczej: pod przyciskami mamy zwykle najczęściej stosowane tutaj megacombosy, a zawodnik reaguje na sygnały od gracza niczym murarz w czasach socjalizmu.

A więc gry wrestlingowe grzeją półki w sklepach?

Nie do końca. Tam, gdzie ten „sport” jest popularny, symulacje wrestlingu nieźle się sprzedają przez pierwsze tygodnie od premiery.

Czy to nie jest bezsensowne?



Za wrestlingiem stoją duże pieniądze i popularni zawodnicy. Gry mają zazwyczaj licencję WCW, WWF czy innej WW-cośtam organizacji. Dlatego wraz z premierą nowej symulacji każdy fan wrestlingu biegnie do sklepu, by znaleźć się w gronie 50 tys. szczęśliwców, którzy wraz z grą dostaną gratis wielki plakat Stone Cold Steve'a Austina. Poza tym na krążku oprócz walk znajdują się ulubione przez publiczność gadki zaczepno-promocyjne.

Co???

Każdy zawodnik zanim wejdzie na ring, wygłasza belkotliwy monolog (krzywiąc się przy tym i wygrążając pięścią), na który składają się obraźliwe słowa pod adresem przeciwnika oraz same superlatywy na swój temat. Taka gadka brzmi mniej więcej tak: „Ja (tu wstawić imię), zamierzam cię zniszczyć! Połamię ci wszystkie kości, bo jesteś skoroczony, facet. Poczekaj, niech no tylko dorwę cię na ringu, własna matka cię nie poznaje! Bo ja jestem najlepszy, najbardziej wściekły i nikt mnie nie ruszy! Jestem sprawdawcą bólu, chcesz działać?”

Czy niemal nadziei dla tego gatunku?

Gdyby mechaniką zbliżył się do bijatyk (sztybkie ciosy), byłby bardziej strawnego poza kręgiem fanów wrestlingu. Jednak obserwując kolejne gry zapasowe widać, że producenci nie dążą w tym kierunku.

Czy na PSX nie ma ani jednej dobrej gry zapasowej?

Są jak na razie dwie warte zachodu: WCW Vs The World (8/10) oraz WWF War Zone (7/10).

PARAPPA THE RAPPER 2

A RACZEJ UM JAMMER LAMMY...

Firma Sony podała szczegóły na temat kontynuacji *PaRappa*. Gra będzie się nazywać *Um Jammer Lammy*. Twórcy (m.in. Rodney Greenblat, który zaprojektował postaci do jedynki) tym razem główną bohaterką uczynili niejaką Lammy. Są też nowi nauczyciele, choć kilku stałych (m.in. mistrz Cebulka) też się ostało. A *PaRappa*? Grając w demo na urządzonej tylko dla PSM prezentacji nasz redaktor nie zauważał go nigdzie, więc uznał, że rapujący pies zo-

stał poślany na emeryturę. Zresztą nie sprawdziłby się w nowych warunkach, bowiem w UJL rap zastąpiono rokiem. Teraz trzeba zgodnie ze wskaźnikami grać na gitarze. Demo przedstawiało pierwszy poziom, w którym Mistrz Cebulka uczył Lammy gry „na sucho”, bez gitary (tylko Japończycy mogli to wymyślić!).

Um Jammer Lammy jest kompatybilna z Dual Shockem i oferuje tryb dla dwóch graczy podobny do tego z *Bust A Groove*.



KLAMOTY Z GABLITY

GRUBY

Ten temat walczę już od tak długiego czasu, że nie pamiętam. Stefan przerobił konsole, zaczęła mu siedać, skakać, robić różne inne ciekawe rzeczy, serwis tego nie przyjmuje do naprawy więc wesoły Stefan będzie musiał wywalić konsole w kosmos. Halinka nabyła 10 płyt pirackich, przy czym 9 gierek to wersja beta, a ta jedna, no cóż, w japońskiej wersji językowej. Teraz Halinka gra w 2 pierwsze levele 9 gierek i kupiła rozumówki polsko-japońskie do tej dziesiątej. Ma to jakiś sens? Nie ma. Pamiętajcie: czarna płyta od spodu to oznaka, że PSX-gra jest oryginalna. Jeśli jest złota, srebrna, w paski, w szlaczki, małe zielone ludziki, to jesteście posiadaczami nic nie wartego pirata, z najczęściej nieperfektną wersją gry. Fakt: gry są piekielnie drogie — powinny kosztować maksymalnie tyle, co w USA. A swoją drogą,

co to za paradoks: przecież to najbogatszy kraj na świecie, a mają tańsze gry niż u nas. Nie tak, ale my przecież mamy za to silne państwo, a oni? Hm? Chyba coś pochrząniem albo coś tu jest nie tak. Dobrym wyjaśnieniem jest zakup gry używanej, a potem ewentualna sprzedaż i kupno innej gry. Pamiętajcie: kupując oryginalną, czarną płytę sponsorujesz następną produkcję; kupując pirata sponsorujesz basen złodzieja.

Ps. Błagalna prośba do Sony Poland i wszystkich innych importerów: nie sponsorujcie piratów i nie zawałajcie terminów premier największych hitów. Nic tak nie napędza zysku piratom, jak tygodnie opóźnienia i gigantyczne ceny za najlepsze gry. *Psybadek* może kosztować 1 milard, ale *Tomb Raider 3* za 229 zł?

Wyślij email do Grubego: gruby@union.org.pl lub napisz list na adres edukacji z dopiskiem GRUBY.

Ace Combat 3 nadlatuje od wschodu. Firma Namco obiecuje bogatszy arsenał, nowe widoki na akcję i oczywiście powalającą grafikę.



Eidos zamiernia wydać swój simulator Formuły 1. Official Formula One Racing (tytuł roboczy) miała zostać wydana równocześnie z F1 '97, ale zrezygnowano z tego projektu, gdy okazało się, że konkurencja ze strony Psynopsis jest zbyt wielka. Jednak teraz, po premierze niedomagającej F1 '98, Eidos postanowił odkurzyć projekt. Zakupiona licencja pozwoli na użycie nazwisk kierowców 11 teamów oraz odtworzenie 16 torów.



Firma Capcom szykuje nowy horror na PlayStation i nie będzie to Resident Evil 3 (który został nam „podebrany” przez Dreamcasta). Nowa gra nazywa się *Dino Crisis* i, jak twierdzą twórcy, jest „nieopisanie dobra”. Na dalsze szczegóły będziemy musieli poczekać do wiosennych targów Tokyo Game Show.

Firma Nickelodeon podpisała umowę z wydawcą gier THQ, w myśl której kolejne gry oparte na kreskówce Rugrats będą sprzedawane na całym świecie właśnie dzięki THQ. Umowa obejmuje do końca 2002 roku, więc prawdopodobnie nowe części Rugrats będą wychodzić także na PlayStation 2.

Might And Magic na PlayStation? Tak, ta nobliwa seria będzie miała swojego przedstawiciela na naszej konsoli. Przypominamy, że M&M jest jedną z najważniejszych serii RPG po komputerowej stronie świata gier. Konsolowa wersja będzie się nazywać *Crusaders of Might and Magic* i zostanie wzbogacona o elementy akcji w środowisku 3D. Gra najpierw ukaże się w USA (na Gwiazdkę), a my liczymy na rynek konwersję PAL.

Virus na PlayStation? Jak donosi brytyjski tygodnik CTW, francuska firma Cryo prowadzi pracę nad grą opartą na filmie Virus. Gierka trafi do sklepów w maju, a więc niedługo po premierze filmu (która powinna nastąpić jeszcze w tym miesiącu).

Tekkena 3 kupiło na całym świecie ponad 4 mln graczy. To o ok. 1 mln mniej niż Tekkena 2, ale ten „dorobił” sobie trafiając do Platyny. Całej serii Tekken sprzedano jak dotąd ponad 10 mln sztuk.

Speedball na PlayStation! Widać chłopcy z Bitmap Brothers miedzi już dosyć marnych sportów przyszłości nie dorastających do pięciu genialnej, amigowej gry Speedball. Odkurzona wersja będzie nosić tytuł Speedball 2100. Gra ma się ukazać jeszcze w tym roku. Miejmy nadzieję, że nie pozbędzie losu odkurzonego Sensible Soccer...

Oscar De La Hoya twierdzi, że PlayStation i gra Knockout Kings pomogły mu w treningu przed pojedynkiem z Quarteyem w Las Vegas. Oscar zdradził, że w grze mógł wypróbować nowe techniki oraz poznać słabe strony przeciwnika poprzez pojedynki z jego wirtualnym odpowiednikiem. De La Hoya pochwalił się także, że w styczniu oczyścił spory dom z zombie, a także wybrał się na Syberię, by uratować ludzkość przed nuklearną zagładą. Tym, którzy myślą, iż bokser otrzymał o jeden cios w głowę za dużo, powiadamy, że Oscar zagrywał się w Resident Evil i Metal Gear Solid.

Final Fantasy VIII bije rekordy popularności! W ciągu pierwszych pięciu dni od premiery japońskiej wersji sprzedano 2,5 mln egzemplarzy! Z tego 2 mln to zamówienia złożone przed premierą, a pół miliona sprzedano się ot tak, w pięć dni, w

PLAYSTATION 2

KOLEJNA PORCJA NEWSÓW

To MOŻE być pierwsza oficjalna informacja na temat specyfikacji PSX2! W połowie lutego na International Solid-State Circuit Conference w San Francisco Masakazu Suzuki z SCEI przedstawił projekt nowego mikroprocesora stworzonego w kooperacji z firmą Toshiba. I tu robi się śmieszne, bo-wiem z ust Suzuoki ani razu nie padł termin PlayStation 2. Stwierdził on, że nowy chip znajdzie zastosowanie w „high-endowych urządzeniach elektronicznych służących np. do gier i aplikacji sieciowych”, ale zapytany wprost czy ten procesor znajdzie się w nowej konsoli Sony, odpowiedział: „bez komentara”. Wygląda jednak na to, że tak właśnie będzie.

A jest się czym chwalić: nowy procesor jest taktowany zegarem 250 MHz i zawiera w swojej strukturze jednostkę CPU (serce każdej elektronicznej maszynki), FPU (jednostka do przeliczeń zmienoprzecinkowych) i

dwie VPU (do operacji na wektorach). Jest w stanie przeliczyć:

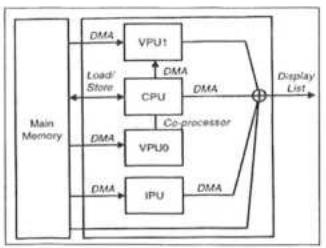
- 55 mln wieloboków na sekundę bez efektów światlnych;
- 30 mln wieloboków na sekundę z efektami mgły i światlnymi;
- 13 mln wieloboków na sekundę z użyciem algorytmu Beziera.

Dla porównania: Dreamcast przelicza 6 mln „gołych” wieloboków na sekundę, a szumnie zapowiadany pęcetowy dopalacz Voodoo 3 – 9 mln. Stuknęłaś szczęką o podłogę? Bo my tak.

A co to jest ten algorytm Beziera? Stosowano go do tej pory tylko w profesjonalnych systemach do renderingu (komputery Silicon Graphics). Najważniejszym jego zadaniem jest optymalizacja obiektów 3D: zmniejszanie liczby wieloboków na równych powierzchniach (mniej wielokątów o większych rozmiarach) i odpowiednie ich zagięszczanie w bardziej szczegółowych miejscach. Dzięki temu obiekty 3D wyglądają o wiele lepiej i bardziej realistycznie.

Nowy procesor potrafi także dekompresować w czasie rzeczywistym MPEG2 (format stosowany do zapisu filmów na DVD) i zajmuje to tylko połowę mocy układu. Co to oznacza? Ano, na przykład: grasz sobie we w pełni trójwymiarowym środowisku, a zamiast nieruchomego tła odtwarzana jest z DVD wysokiej jakości fotorealistyczna animacja...

Pozostaje mieć nadzieję, że ten procesor rzeczywiście stanie się sercem nowej konsoli Sony, a nie np. pralki z kolorowym wyświetlaczem :).



PREDSTAWIAJMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :

	Ceny w zł.
Abe's Exodus	209.00
Actua Soccer 3	199.00
C 3 Racing	199.00
Colin McRae Rally	199.00
Constructor	199.00
Crash Bandicoot 3	209.00
Fifa '99 - wer. ang.	199.00
Formula 1 '98	199.00
ISS Pro '98	209.00
Knockought Kings '99	199.00
Legends	199.00
Liberio Grande	199.00
Metal Gear Solid	tel.
NBA Live '99 - wer. ang.	199.00
NHL '99 - wer. Ang.	199.00
Premier Manager '99	209.00
Rally Cross 2	199.00
Sensible Soccer	199.00
Tekken 3	199.00
Toca Touring Car Champ. 2	199.00
Tomb Raider 3 - wer. ang.	219.00
Twisted Metal 3	199.00
X-Man vs Street Fighter	199.00

Platynowa seria :

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

Wybrane akcesoria :

Konsola PlayStation (D. Shock)	599.00
Dodatkowy Kontroler (oryg.)	79.00
Dual Shock (oryginalny)	129.00
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 blok.	109.00
RF Adapter - kabel antenowy	69.00
RGB Scat Cabel (EURO)	39.00
Pro Action Replay	99.00
Game Pad (4 kolory do wyboru)	57.00

Uwaga!!!

Jeżeli Twoje PlayStation:

- nie wczytuje gier
 - przerywa sekwencje filmowe
- Zadzwoń !!!**

Wymienimy czytnik i konsola będzie jak nowa !!!

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zadanej koperty zwrotnej ze znakiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączając do każdej przesyłki.

Przesyłka platon, przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowidzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużić.

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



POSUŃ SIĘ, MARIO

NOWA GRA SONY

Ten do tej pory ścisłe tajny projekt nazywa się *SDR (Super Deformed Racing)* i jest ultra-grywalnym klonem *Mario Kart* znanego z N64. Nad *SDR* pracuje firma Funcom. Gra oferuje 12 tras w czterech scenariach i sześć (plus trzy ukryte) postaci o (oczywiście!) unikatowych cechach. Poza tym masa skrótów, przeszkód, dopalak (rakiety, turbo, niewidzialność etc.) i tryb dla czterech graczy (podzielony ekran).

PSM grał we wczesną wersję i może zaświadczenie, że jest ultraszybka, a grafika jest porównywalna ze *Spyro*. Gra zapowiadana jest na czerwiec. Zaimierzamy wybrać się do siedziby Funcom, by bliżej ją opisać, mamy też obiecane demo na cover, więc pozostań w kontakcie!



OZ
ZEMI

**W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY
WSZYSTKIE DOSTĘPNE NUMERY**

Dostępny Polski

PlayStation
Magazyn

CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2

TEL. 827-87-73, 826-50-60

CZYNNE: PON. - SOB. 8-20,

NIEDZ. 10-17



sklepach. Gra zapisana jest na czterech płytach, a po dalsze szczegóły odsyłały do Orient Expressu.

Freestyle Boarding firmy Capcom oferować będzie kolejną porcję rozrywki dla snowboardowych freaków.

Tony Hawk's Pro Skater to z kolei grątki firmy Activision dla skateowców, z Tonym Hawkem w roli reklamowej pacynki.

Więcej *Mortal Kombat*. Firma Midway pracuje właśnie nad kolejną częścią serii. Szczegóły są trzymane w tajemnicy, ale z przecieków wynika, że będzie to druga część *MK: Mythologies*. Boże, miej nas w opiece...

SCEA, czyli amerykański oddział Sony Computer Entertainment, stara się o prawa do wydania w Stanach japońskich RPG: *Dragon Quest VII*, *Star Ocean: The Second Story* i *Grandia*. Jankesom to dobrze...

Genki, japońska firma developerska, pracuje nad nowym ropliejem pt. *Tama Mayu – Jade Cocoon*. W grze wiełobokowe postaci przemierzą będą prerenderowane scenerie, a akcja będzie przerywana licznymi animacjami. Brzmi znajomo?

Norwegia jest kolejnym krajem, który może się poszczęścić własnym PSM! Ich dział PrePlay nazywa się... Smugitt.

Motorhead 2 będzie nosić nazwę *Rally Masters*. Poza wszystkim, co było w jedynce, przewidywane są trzy tryby mistrzostw plus edytor, dzięki któremu każdy będzie mógł skonfigurować własne zawody. Będzie też można nieco pogrzebać w wózku: zmienić opony i ustawienia biegów, a podczas kraks samochody będą się „giąć”.

Kolejnymi bijatykami 2D Capcomu, na które nikt już nie zwraca uwagi, są: *Street Fighter Collection 2* (kilka mutacji SF2, których zabrakło w pierwszej komplikacji) i *Darkstalkers 3*. Te tytuły (a także poprzednie: *Street Fighter Alpha 3* i *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter*) wyda w Europie firma Virgin.

Pewien Anglik tak kocha PSX, że zmienił sobie imię i nazwisko na Sony PlayStation. I to na poważnie, na drodze urzędowej: po zmianie nazwiska wydano mu nowy dowód osobisty i paszport, gdzie jak wół widnieje, że właścicielem dokumentów jest pan Sony PlayStation. Brytyjski PSM przyznal Soñemu 500 funtów nagrody za odwagę — my przynajmniej mu raczej erkę do najbliższego domu wariatów.

Jimmy White's 2: Cueball jest symulacją poola, którą po konwersji z peceta wyda Virgin. Ta sama firma sprowadzi z Japonii dwie gry z serii *Bomberman*.

Spiderman odwiedzi PlayStation i to w 3D! Firma Activision wpadła na pomysł

Z DROGI!

V-RALLY ZNÓW NA WERTEPACH

V-Rally 2 zapowiada się bardzo smakowicie. Jak widać na screenach, engine gry został gruntownie przebudowany, co zaowocowało nową mechaniką pojazdów i oprawą graficzną, dzięki której V-Rally 2 może stawać do walki z RR4 i GT2.

Firma Infogrames obiecuje 20 oficjalnych samochodów (7 z Rajdowych Mistrzostw Świata oraz 13 tzw. kit-cars) – nie licząc ukrytych. Nowe tryby dwójki to m.in. V-Rally, Duel i Rally School.



Ulepszono dynamiki wozów i algorytmy kolizji. Oprócz świetnej oprawy na zewnątrz (wysoka rozdzielcość) dwójka oferuje animowanych kierowców i pilotów w widoku z kabiny (plus 5 innych widoków na akcję), przegrzewanie się tarczy hamulcowych i deformacje samochodów. Przewidziane jest także wydawanie do V-Rally 2 dodatków w postaci płyt z nowymi trasami i samochodami. Premiera gry zapowiadana jest na lato, wtedy też obiecana nam demo na coverek...



WONDERSWAN

JESZCZE JEDEN MALUCH?

Japoński oddział SCE podjął się dystrybucji i marketingu nowej kieszonkowej konsoli, której premiera zapowiadana jest na marzec (nie wiadomo czy urządzenie trafi do Stanów i Europy). Nie jest to jednak produkt Sony – jego twórcą jest firma Bandai (to oni dali światu Tamagotchi). WonderSwan jest próbą przełamania hegemonii Game Boya na rynku konsolek. Urządzenie wyposażone jest w 16-bitowy procesor i monochromatyczny wyświetlacz 224x144 punkty.

Od razu pojawiły się spekulacje na temat konwersji na WonderSwan.

na niektórych gier SCEI (w tym *Pac-Man*, *Rappa The Rapper* i *Gran Turismo*). Co odważniejsi sugerują nawet, że WonderSwan będzie można podłączać do PlayStation. SCEI nie potwierdziła jak dotąd tych reweleacji. Za to firmy Namco, Taito i Square tak - zapowiedziały, że zajmą się produkcją gier na „malucha”.

Wygląda na to, że w odróżnieniu od PocketStation, która jestścięle związana z PlayStation, WonderSwan będzie samodzielną konsolą z pełnymi grami wydawanymi na kartach. *Gran Turismo* na przerosnięty zegarek?



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 828 51 51

SKLEP INTERNETOWY: <http://sklep.comat.atomnet.pl>

PCCD PlayStation Nintendo 64 Game Boy

dostawa "za pobraniem" w ciągu 3-7 dni roboczych

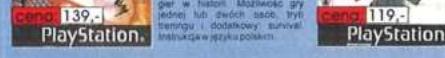
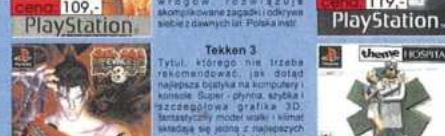
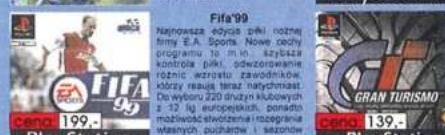
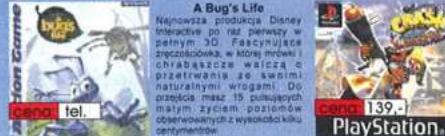
zryczałtowane koszty wysyłki 7 zł

OFERTA MIESIĄCA

tylko u nas!



Uwaga: W przypadku chwilowego braku fatury czas oczekiwania może się wydłużyc. Oferta aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.



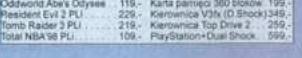
Uwaga: W przypadku chwilowego braku fatury czas oczekiwania może się wydłużyc. Oferta aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.



Uwaga: W przypadku chwilowego braku fatury czas oczekiwania może się wydłużyc. Oferta aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.



Uwaga: W przypadku chwilowego braku fatury czas oczekiwania może się wydłużyc. Oferta aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.



Uwaga: W przypadku chwilowego braku fatury czas oczekiwania może się wydłużyc. Oferta aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.

także sprzedaż ratalna

COMAT
GAMING RECREATION & TELEVISION

Sklepy stacjonarne:

Al. Jerozolimskie/J. Pawla II /przejście podziemne/ pawilon 12 00-024 Warszawa tel./fax. 022 630 29 73
ul. Widok 19 /wejście od strony Al.Jerozolimskich/ 00-026 Warszawa tel. 022 827 07 09

TYPOWY TYP...

Jedenasty odcinek serialu o życiu na planecie PlayStation. Dziś:

OBRONCA WARTOŚCI

To bardziej ciekawa grupa: jej przedstawiciele nie znajdują się na grach, ani na innych celach swoich protestów (np. brutalne filmy, czasopisma z gołymi babkami, piosenki z niecenzurnymi tekstami, Internet). Wykonują po prostu polecenia swoich Liderów, którzy mówią im, co trzeba w danej chwili oprotestować. Szeregowi Obroncy Wartości to zazwyczaj osoby starsze (obojętnej płci), natomiast wśród Liderów przeważają ludzie młodzi, na stanowiskach umożliwiających ustny przekaz dyrektyw do dużych grup ludzi.

Imię: Pelagia Barszczewska

Wiek: 59

Co jest jej celem? Głównie robienie zamętu. Choć większe, zorganizowane grupy z obrotnymi Liderami potrafią zmienić to i ówo.

Jaki jest tego skutek? Dokładnie odwrotny do przewidywanego: pikiet przed kinem powoduje, że następnego dnia na oprotestowany film drzwiami i oknami walą tłumy ludzi, którzy w ogóle nie mieli zamiaru go oglądać. Osiemnastka w kółku na pudełku od gry lub ostrzeżenie o niecenzuralnych tekstach na płycie muzycznej są dla na-

stolatków gwarancją „mocnych wrażeń”.

Co nasza bohaterka robi w czasie wolnym?

Miedzy kolejnymi pikietami, pisaniem listów do Krajowej Rady RIT i gnębieniem sąsiada z góry, który osobielił się zaprosić wieczorem kilku znajomych na posiedzenie z PlayStation, Pelagia lubi oglądać Esmeraldę w telewizji ("to taki życiowy serial") oraz słuchać disco polo ("to takie życiowe teksty").

Jak normalny, zdrowy człowiek staje się

Obroniąca Wartości? Przełom nastąpił w momencie, gdy ktoś przyjmuje za pewnik, że jego punkt widzenia jest jedynie słuszny. Wtedy, jeśli taka osoba ma ku temu warunki, staje się Liderem i rozpoczyna walkę o rząd dusz. Jeśli ubiera wystarczająco dużo wyznawców (osoby publiczne mile widziane), inni wolą siedzieć cicho, dla świętego spokoju, co pozwala takiej grupie na dalszą ekspansję. Taka epidemia panuje obecnie w Stanach Zjednoczonych (choć są już próby „zarażenia” reszty świata) — jest znana pod kryptonimem Polityczna Poprawność.

Wracając do gier: co się w nich nie podoba Obroniacom? Przemoc, a w szczególności zabijanie. W swoim zapamiętaniu są gotowi zetrzeć z powierzchni ziemi gry: od Resident Evil, poprzez Croca (zabija inne stworzenia, skacząc im na głowy), aż po szachy (zabijanie figur i pionów).



stworzenia gry z popularnym bohaterem komiksów w roli głównej. Tymczasem Titus nadal pracuje nad grą z *Supermanem*. Czy dojdzie do rynkowego starcia superbohaterów?

Yo Yo's Park to jedna z gier firmy JVC, która trafi niebawem na europejskie półki. Wygląda to na *Bombermana*, tylko rozgrywa się na pionowych, platformówkowych poziomach. Biegasz tu i ówdzie,

zrzucając żółtym istotom na głowy bomby. Prostota i grywalność. Kolejną pozycją jest *Wing Over 2*, czyli symulacja (tak, tym razem nie prosta strzelanina) powietrzna. Wcielasz się w niej w role kadeta szkoły powietrznej. Zdobywasz kolejne umiejętności, a jeśli jesteś dobry, dostajesz np. zadanie eskortowania swoim F-16 samolotu z prezydentem na pokładzie.

Populous: The Beginning nabiera ru-



PlayStation Magazyn

ORIENTALNE ZAPOWIEDZI

ROLPLEJE, BIJATYKI...

Firma Squaresoft postanowiła otworzyć swoją europejską filię. Czy to oznacza, że wreszcie ukazały się u nas takie gry, jak *Einhander*, *Parasite Eve*, *Bushido Blade 2*, *Xenogears* czy *Final Fantasy Tactics*? To się dopiero okazuje, pewne jest, że firma Square powinna bardziej się interesować Europą: ich ostatnia gra w wersji PAL — *Bushido Blade* — ukazała się ponad rok temu, podczas gdy w Japonii Square zapowiada wciąż nowe gry. Jedna z nich, *Section*, wygląda nieco jak stary, dobry *Tempest*, a ochrzczenie 12 rodzajów broni nazwami zwierząt z chińskiego zodiaku wydaje się jedynym oryginalnym pomysłem. Drugą square'ową zapowiedzią jest *Cyberorg* — futurystyczna strzelanina z perspektywy trzeciej osoby. Wreszcie trzecia zapowiedź: *Racing Lagoon* — pokręcona kombinacja RPG i wyścigu. Grzebanie w wózkach a'la *Gran Turismo* plus wątek fabularny splatający losy kierowców... ktoś chyba jadł tłuste potrawy przed snem.

A kto wyda w Europie *Final Fantasy VII*? Firma SCEE nadal utrzymuje, że ta produkcja będzie „następnią grą Square wydaną przez Sony”. Poczekamy, zobaczymy, ważne że ósemka na pewno ukazała się w wersji PAL. *FFVII* to nie jedyny japoński hit znajdujący się na liście wydawniczej SCEE. W wersji PAL ukaza się także rolplej SCEI, *Legend Of Legaia*, oferują-

cy trójwymiarowe środowisko, oryginalny świat i fabułę oraz nowy system walki nazwany Tactical Arts System.

Kolejnym importem z Japonii (także wydanym w Europie przez SCEE) będzie bijatyka *Destrega* firmy Koei. Jej oryginalność polega na możliwości budowania własnych combosów z szerokiego wachlarza magicznych i specjalnych ciosów. Każde combo ma własny dźwięk i po nim gracz rozpoznaje, co szukuje przeciwnik.



PEŁNA GRA YAROZE!

DRIVER

Grywalne demo

APOCALYPSE

Grywalne demo

TANK RACER

Grywalne demo

SWING

Grywalne demo

RUGRATS

Grywalne demo

ROLLCAGE

Grywalne demo

POPULOUS: THE BEGINNING

Grywalne demo

DODGEM ARENA

Grywalne demo

RIDGE RACER TYPE 4

Wideo

ACTUA ICE HOCKEY 2

Wideo

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



NA NASTĘPNYM CD

mieńców. Akcji nie obserwujemy w rzucie izometrycznym (jak w poprzednich częściach), tylko w postaci trójwymiarowej, scrollowanej krajobrazu osadzonej na krzywiznie planety. Działania są na mniejszą skalę niż w poprzedniczkach: szampan znajduje się na ziemi i oddziaływało w swojej bezpośredniej okolicy.

Kontynuacja Bust A Groove ukazała się w Japonii w czerwcu. Premiera wersji PAL nie została ustalona.

Uprising X, konwersja pectowej gry, trafi na naszą konsolę dzięki firmie 3DO.

Bloody Roar 2 będzie oferował o wiele lepszą od oryginału grafikę, nowe postaci i ruchy.

Re-Volt to wyścig firmy Acclaim oferujący 28 pojazdów, 14 tras i 4 arenę do gry multiplayer.

Bass Landing, czyli symulator wędkowania, o którym pisaliśmy w poprzednim numerze, będzie sprzedawany wraz z własnym kontrolerem-wędką!

WYPOŻYCZALNIA CMR DIGITAL GROTEKA

SONY

- Chcesz zagrać w grę Playstation a brak Ci konsoli - odwiedź naszą grotkę! - wypożyczymy Ci grę (nawet na jedną godzinę), udostępnimy stanowisko z konsolą. **OFERUJEMY 10 STANOWISK.**

- Chcesz zagrać w grę Playstation a nie stać Cię na kupno gry, lub nie wiesz czy gra będzie Ci się podobała - wypożycz grę i przetestuj na miejscu lub w domu.

KORZYSTANIE Z WYPOŻYCZALNI ODPŁATNE, TESTOWANIE WYPOŻYCZONYCH GIER NA STANOWISKACH PSX - GRATIS!!!



WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2

TEL. 827-87-73, 826-50-60

ČZYNNE: PON. - SOB. 8-20,

NIEDZ. 10-17



PKP POWIŚLE

DIGITAL

ORIENT EXPRESS

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



Kilką nowych screenów z *FFVIII*. Na wersję PAL przyjdzie nam jeszcze poczekać...

NADESZŁA...

Europejscy gracze oczekują na wieść na temat *Final Fantasy VIII*, a tymczasem japończycy mogą już ją kupić! Firma Square udzieliła nowych informacji na temat tego gorąco oczekiwanej RPG. Dziś nieco więcej na temat nowych postaci i systemu sterowania. Pokazano nam również wspaniałą sekwencję CGI, w której Squall i Linoa tarczą. Wszystko pięknie i romantycznie, ale przecież nie zapominajmy o złej czarownicy imieniem Edea.

Jest pięć kolejnych, nowych postaci. Irvin Kinnears to wrażliwy 17-latek, który wygląda na kowboja i w podobny sposób trzyma rewolwer. Kistic Tulip to tajemnicza postać, o której niewiele wiemy: w jakim jest wieku, jakie posiada umiejętności, ani nawet jakiej jest płci. Widomo, że jest nauczycielem(-ką) w akademii wojskowej Garden. Podobnie mało znany postać Selphie Tilmitt, byłego ucznia Garden, a obecnie wiernego poddanego Cida. Wreszcie dziwaczna

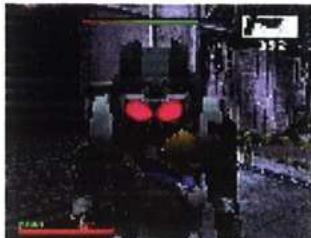


Moonba. Nie jest to bynajmniej człowiek; stworzenie to żyje na pustyni i wysyga krew innym istotom. Przerzążająca, choć lojalna Moonba jest najdziwniejszym (jak na razie) dodatkiem do bestiarusza *FFVIII*. Mamy tu również nowe, tajemnicze budynki. Stoją one na pustyni, składają się trzech wież połączonych mostami, wyposażone są w windy, które zjeżdżają głęboko pod powierzchnię ziemi.

Również system gry uległ pewnym zmianom. Na przykład, w *FFVII* jeśli postać przeszła na wyższy poziom, przeciwnik pozostawał na tym samym. W ósmej części serii poziom przeciwnika zmienia się stosownie do Twoich osiągnięć. Dzięki temu zostaną wyeliminowane nierewne bitwy, co powinno spodobać się zwłaszcza niedoświadczonym graczom. Firma Square ujawniła również szczegóły swojego systemu „draw”, który umożliwia przejęcie czarów przeciwnika po bitwie.

GŁODNY JAK WILK

Colega lata po wyprodukowaniu gier *El Viento* i *Sol-Feace* na konsole Mega Drive szanowany zespół deweloperski Wolfsteam postanowił wrócić z trójwymiarowym tytułem akcji *Cybernetic Empire*. Zapowiada się pierwszy poważny klon *Metal Gear Solid*. Wcielamy się w rolę komandosa, które zadanie polega na – uwaga niespodzianka – pokonaniu tajemniczej organizacji paramilitarnej. Obie gałki pada Dual Shock zostaną wykorzystane do sterowania postacią. Lewy odpowiedzialny będzie za poziome ruchy i zmiany widoku, zaś prawy odpowiednio za pionowe. Liczby dostępnej broni i przedmiotów robi wrażenie. Wiązki energii na przykład umożliwiają podróżowanie przez i nad przeszkodami. *Metal Gear* zyska w marcu poważnego konkurenta.



Staroszkolny zespół producencki Wolfsteam pracuje nad *Cybernetic Empire* utrzymywanym w stylu *Metal Gear Solid*. Czy uda im się rozłożyć Solid Snake'a na łopatki?



Nowe i stare postacie w *Street Fighter Zero III. FIGHT!*

BOHATEROWIE I NIEUDACZNIKI

Jak udowodniła gra *Rival Schools*, firma Capcom potrafi dobrze konwertować automatowe hity. W tym roku zobaczymy konwersję *Street Fighter Zero III*, w której wystąpi 18 postaci znanych z automatu (Ryu, Ken, Zangief, Dhalsim, Chun-Li i tak dalej) plus siedem nowych. Będą wśród nich Cammy, E Honda, Blanka i Vega ze *Street Fighter II X* oraz Cody z *Final Fight*. Prawdziwą rewelacją jest udział Karin, uczennicy szkoły średniej, która pojawia się w cotygodniowym, mangowym komiksie *Sakura Ganbaru*. Inne postaci to: R Mika (pieprzna babeczka ze *Street Fighter Alpha III*) oraz

ProLine

SOFTWARE

Feilon, T-Hawk i D-Jay ze Street Fighter II.

Möżesz wybrać jedną z trzech opcji walki – X-ISM, Z-ISM ALBO V-ISM. Pierwsza z nich pozwala Ci wykorzystywać tylko jedno combo i utrzymana jest w stylu Street Fighter II X (tylko jeden pasek energii). Z-ISM przypomina z kolei Street Fighter Zero. Dostępne są różne kombosy i trzy różne poziomy. V-ISM to najbardziej kompletna wersja, w której wykorzystamy kombosy z oryginalnego Street Fighter Alpha III – albo raczej ulepszoną wersję tych z Street Fighter Alpha II, co na pewno odkryją prawdziwi purysci. Podobna opcja znajdowała się na automacie, lecz usprawniono ją na potrzeby PlayStation. Będziesz mógł ręcznie ustawić różne parametry dopasowując tym samym postać do swojego stylu walki. Street Fighter Zero III ma być również kompatybilny z PocketStation (gracze będą mogli ładować swoje ulubione postacie i trenować), tak więc wszyscy fani bijatyk powinni już zaciąć rączki z radości.



Pop'n'Music – czyli *Beat Mania* dla najmłodszych...

punkt przeciwnika i tam zaatakować.

Tak samo jak w Dragon Busterze wprowadzono system dziedziczny, w którym gracze wybierają nowe postacie przed każdym etapem gry. Na przykład na jednym poziomie znajdujemy kandydatkę na żonę, a w następnym gramy już jako jej syn/córka, przy czym nie należy zapominać, że niedaleko pada jabłko od... Nie chcesz się żenić? W takim razie nie ukorczysz tej gry! Zatwardziali kawalerowie pewnie nie zwrócą uwagi na premierę Dragon Bustera, która ma nastąpić w połowie tego roku.



SF Zero III będzie kompatybilny z PocketStation.

LOCHY I SMOKI

J uż o tym pisaliśmy: firma Namco postanowiła przestać wydawać swoje dwuwymiarowe gry retro w serii Classic Collections i zaczęła przerabiać je na 3D. Po klasycznym Star Lusterze wydanym jako Star Ixiom, przyszła pora na serię Dragon Buster. Podobnie jak w oryginale, gracze będą eksplorować rozmaite światy i przechodzić poziomy pokonując smoki mieszkające w lochach. W grze znajdują się również rozmaite łamigłówki, zaś trójwymiarowe sceny bitew będą oparte na taktice – trzeba będzie znaleźć słaby

BEAT MANIA, TYLKO MANIA!

S zaleństwo na punkcie *Beat Mania* przybrało w Japonii takie rozmiary, że w marcu ma się ukazać *Pop'n'Magic*. Ten przeznaczony dla młodszych graczy tytuł ma wiele wspólnego ze świetną grą firmy Konami. Dje zostali zastąpieni tu przez mangowe postacie. Główny naciśk położono na współpracę, zapominając nieco o gramofonach. Firma Konami planuje wydanie w tym roku 12 (1) tytułów zblizionych do *Beatmania*. Zapewne więc wspomnimy o nich za miesiąc...



Ujarzmij smoka w najnowszym tytule firmy Namco.



PlayStation

LISTY DENGEKI*

TOP 10 – SPRZEDAŻ W JAPONII

1. Winning Eleven 3
2. Smash Court Tennis 2
3. Legaia Densetsu
4. The Mah Jongg
5. Docapion
6. Parlor Pro 4 Pachinko
7. Beat Mania
8. Conan
9. Metal Gear Solid
10. Crash Bandicoot 3

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

1. Final Fantasy VIII
2. Kidoenshi Gundam
3. Tales Of Phantasia
4. Saga Frontier 2
5. Genso Suikoden II
6. To Heart
7. Next Generation: Robot Senki Brave Saga
8. Ensemble
9. Dragon Quest VII
10. Elie No Atelier

ULUBIONE GRY CZYTELNIKÓW

1. Final Fantasy VII
2. Star Ocean: Second Story
3. Xenogears
4. Metal Gear Solid
5. Tales Of Destiny

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

	Tomb Raider 1 - 115 zł
	Tomb Raider 2 - 145 zł
	Tomb Raider 3 - 209 zł
	Resident Evil 1 - 115 zł
	Resident Evil 2 - 209 zł
	Abe's Oddysee - 115 zł
	Abe's Exoddus - 209 zł
	Final Fantasy VII - 209 zł
	I.S.S. Pro 98 - 209 zł
	I.S.S. Pro 97 - 115 zł
	FIFA 99 - 199 zł
	NBA LIVE 99 - 199 zł
	NHL 99 - 199 zł
	Metal Gear Solid - 229 zł
	G.T.A. - 115 zł
	Apocalypse - 209 zł
	Duke Nuke T.T.K. - 199 zł
	Die Hard Trilogy - 115 zł
	Tekken 2 - 115 zł
	Tekken 3 - 145 zł
	Soul Blade - 115 zł
	Tenchi - 209 zł
	Colin McRae - 199 zł
	Toca 2 - 199 zł
	Gran Turismo - 145 zł
	Wipe Out 2097 - 115 zł
	Civilization 2 - 209 zł
	C&Conquer - 115 zł
	C&C: Red Alert - 199 zł
	C&C: Retaliation - 199 zł
	Panzer G.I.2, UFO 1,2.
	Crash Bandicoot 1 - 115 zł
	Crash Bandicoot 2 - 145 zł
	Crash Bandicoot 3 - 145 zł
	Med Evil - 145 zł
	Spyro The Dragon - 145 zł

SKUPUJEMY GRY

(0601)350-400

(pon.-pt. 9-20, sob.-niedz. 9-13)

proline@union.org.pl
P.H. ProLine
P.O.Box 36, 05-400 Otwock

*Wysyłka, realizacja
w 24 godzinach.*

kontakt

WASZYM ZDANIEM

Kupuję was od niedawna i muszę przyznać, że się opłaca. Jednak inny posiadacz PC by się z tym nie zgodził (tak, jestem pececiarzem, ale miałem kiedyś PlayStation). Podoba mi się wasz stosunek do Lary i do wszystkiego z nią związanego. Trzymam właśnie wydanie świętęcze i czytam fragment książki Couplanda. Chcę więcej! A tak w ogóle, to macie chyba jakieś słabe programy do ściągania screenów z gier, bo to, co widzę, nie wygląda jak w rzeczywistości. A jeżeli tak to wygląda, to szkoda że wersja na PlayStation jest do kitu. Macie zły stosunek do peceta. PC powinien być dla was wzorem do naśladowania, powinieneć być czymś w rodzaju konkurencji, której nigdy nie uda wam się wyprzedzić. Wy, konsolowcy, jesteście nieoswieceni i pisanie jakichś bzdur na temat zegarów w 2000 roku jest głupie. To rzeczywiście mały problem posiadaczy pecetów sprzed 1996 roku, jednak to można naprawić w parę chwil w serwisie. Wasz Quake 2 chce dorównać pececiowemu? Jakby ktoś z ludzi znających się na rzeczy zobaczył tą grafikę, od razu by zwrócił się. Ludzie: nawet jeśli to będzie jakoś chodziło, to i tak nie dotyczą trybowi single player na pececie. A do tego single player na PC nudzi się po paru minutach (skorzystałem Quake 2 na Hardzie), to jest jeszcze multi. I tu się zaczyna doperio życie. Nie ma nic lepszego niż granie w The Edge z 25 gościami. Do tego na PC są edytory leveli i postaci. Poza tym jak wy sobie wyobrażacie grę w Quake'a padem? Do tego jest potrzebna mysz i klawiatura. My, Wielcy Quakemeni, nie damy sobie prac w kaszce z powodą jakiejś głupiej konwersji na PlayStation. Niedługo wyjdzie Quake 3 i tylko dla nas, ponieważ to będzie tylko multiplayer. Co do sprzętu, to też mam kilka słów. Te wasze Dreamcast i PlayStation 2 zostaną pokonane, zanim jeszcze dotrą do Europy. Na rynek PC wchodzą Voodoo 3 składający się z 8,2 mln tranzystorów, posiadający 16 MB pamięci. Docelową rozdzielcość ma wynosić 1280x1024, przy 90 fps. Zaraz po nim ukaże się potrojona wersja, jak to było z Diamond Monster 3D 2. I nie już nie podskoczy. Nie będę już piisać o ogromnych możliwościach pecetów, bo nie chce mi siępisać. Taki list zdarza się raz na tysiąc przypadków. Pomijając fakt, że napisany jest przez użytkownika PC, któremu opłaca się kupować PSM, jest świetny, dawno się tak nie śmiałem. Mam nadzieję, że i

wy się ubawiłeś. Żeby Autor nie czuł się po-krywdzony, odpowiem na kilka spraw.

Więcej Couplanda nie możemy wydrukować. Pozostaje mieć nadzieję, że Lara's Book ukaże się w Polsce (notabene, ostatnio wydano najświeższą książkę Couplanda, Pokolenie X – bomba!). Nasze screeny bardzo nam się podobają i nie uważamy ich za zniekształcające wizerunki gier.

Mamy zły stosunek do PC? My w ogóle „nie mamy stosunku” do tego komputera. Komputery nie są bezpośrednią konkurencją dla konsoli, tak jak konsole nie konkuruje z komputerami – te maszyny są zbyt od siebie różne. Konsole kupuje się, by mieć tanią i długowieczną maszynkę do gier i do niczego więcej. PlayStation podąża się do wielkiego telewizora, a jej obsługa polega na włożeniu płyty i zamknięciu czytnika. Pececi poza gram ma masę innych zastosowań, ale trzeba wydać (i potem ciągle wydawać) na niego górną pieniężny i nauczyć się jego obsługi (nie wspominając o umiejętnościach radzenia sobie z „nieoczekiwianymi błędami systemu”, które zdobywa się latami). Pececiowy multiplayer przez Internet to ogromny atut dla tych, którzy chcą jak najbardziej zbliżyć się do wirtualnej rzeczywistości (i mają pieniężne na idące w setki złotych miesięczne rachunki telefoniczne). Z kolei PSXowy multiplayer (nierozwijając głębi rozgrywki, jak pececiowy) doskonale nadaje się na piątkowy wieczór przy piwku, gdy naraz gra kilka osób siedzących na jednej kanapie. Każde rozwiązanie ma swoje zalety i wady, a o wyborze konsola czy komputer decydują indywidualne potrzeby. Dlatego nie można powiedzieć, że konsola jest lepsza od komputera lub vice versa.

Skoro „my, konsolowcy, jesteśmy nieoswieceni” w sprawie milenijnej bomby spowodowanej krótkowzrocznym zaprojektowaniem pecetów i aplikacji na, wraz z nami nieoswieceni są wszyscy Ci, którzy biją na alarm i opracowują rozwiązania tego problemu na szczeblach rządowych. Obecnie nawet najczystsze informacyjne głowy nie mają pojęcia czym 1 stycznia 2000 roku zapanuje chaos, czy skończy się tylko na cichym pierdaniu. Jeśli Ty masz pewność, że nic się nie stanie, czym przedzej powinieneś skontaktować się z naukowcami, bo biedy nie potrzebnie się denerwuj.

Idąc dalej: nasz Quake 2 nie zamierza konkurować z pececiowym, to po prostu konsolowa wersja dobrej jatki 3D. To, że wersja na PSX będzie miała gorszą grafikę (mniejsza rozdzielcość, brak rozmycia), nie jest żadną tajem-

nicą – jak sam piszesz, widać to na screenach. A że tryb single player na PC „nudzi się po paru minutach”? Nic nie szkodzi – producenci PSX-wersji właśnie pracują nad zmianami i dodatkami, które zlikwidują tą wadę i zapewnią charakterystyczną, konsolową grywalność (vide Primal Screen w PSM 13/98). Zagadzam się, że edytory leveli, postaci i gry multiplayerowe w Internet lub sieć lokalna to atuty wersji PC. Cóż, wyłączając te elementy, nadal pozostaje nam solidny kawał Quake'a 2...

Jak wyobrażamy sobie grę w Q2 padem? Również doskonale, jak grę w inne PSX-jatki 3D. Na przykład: ruchy i obruty pod jedną analogową gałką; celowanie w górę/dół pod drugą; zmiana broni, strzały, otwieranie drzwi itp. pod przyciskami z symbolami; strafing, bieg, skakanie i tym podobne siupy pod przyciskami L i R; mapa pod SELECTEM, opcja pod STARTEM. Do tego dochodzą dualshockowe wstrząsy (czy Twoja klawiatura trzęsie?). To znów kwestia zupełnie innej filozofii: PSX-fan mógłby Ci zadać pytanie, jak możesz grać na klawiaturze?

A tak w ogóle, skoro PSXowy Quake 2 będzie tak beznadziejny w porównaniu z wersją PC, dlaczego Wy, „Wielcy Quakemeni”, w ogóle się nim przejmujecie, a Ty tracisz tyle energii na obrzucanie go błotem? Oj, coś mi się wydaje, że ta „glupia konwersja” ukochanej gry pececiowców na PSX po prostu ubodzi Twoją dumę. Mam rację? PSM za to nie ma nic przeciwko pececiowym wersjom konsolowych gier – to, że na PC wyszła Final Fantasy VII (i wygląda lepiej niż oryginał), nie spędza nam snu z powiek. Niech Wam na zdrowie idzie, nas interesują wyłącznie to, byśmy MY mieli w co grać.

Natomiast jeśli słyszę, że Quake 3 będzie tylko multiplayer, przypomina mi się stara anegdota o symulatorze szachów na male Atari, który był doskonaly... tylko gdy przeciwko sobie grają dwie żywe osoby...

Dalej: Dreamcast nie jest „nasz”. Notabene, cieszy nas specjalistyczne nowej konsoli Segi: z PC i tak nie wygra, za to na rynku prawdziwych konsoli będzie więcej miejsc dla PSX2.

Naprawdę, struchlalem, gdy przeczytałem, ile tranzystorów będzie mieć nowa karta Voodoo3(;)}. Tylko że (jak powiedział Ken Kutaragi) postęp na pececiowym rynku polega na podbijaniu parametrów (rozdzielcość obrazu, liczby przeliczanych wieloboków, liczby tranzystorów ;), nie na opracowywaniu nowych, rewolucyjnych rozwiązań. Gdy pojawiła się PlayStation, oferowała wieloboki i w pełni trójwymiarowe środowisko. Pececi tkwiły wtedy w epoce dwuwymiarowych gier bitmappowych icale lata minęły, zanim udało im się przenieść naszego szaracza. Jaką masz pewność, że PSX nie powtórzy tej historii i nie zaoferuje kompletnie nowych rozwiązań, które pececi zdążą miały doganiać?

Co do sprzętu i „co to się zaraz nie ukaże”: przeciętny pececiowiec w Polsce właśnie ubiegał na Voodoo 2, a już pojawiają się zapowiedzi Voodoo 3 i Pentiuma 3 z nowymi super-

możliwościami. Mój znajomy prawie rok temu kupił na raty (bo nie miał kilku tysięcy gotówki) dobrego i drogiego (wtedy) peceta. Jeszcze nie zdążył go spłacić, a już jego komputer jest przestarzały złomem! I tu doszczętnie do głownego powodu, dla którego ja osobiście nie mam peceta, tylko PlayStation. Nazywam to wyścięgiem niewykorzystanych możliwości. Jedno rozwiązywanie goni następne, postęp na rynku PC pędzi na złamanie karku. To oczywiście wielka zaleta, ale ma swoje skutki uboczne. Po pierwsze, komputer staje się workiem bez dna. Zamiast wydawać kasę na kolejne gry, non stop trzeba dokupować nowe podzespoły, ponieważ bez tego nie ruszą nowości. Producenci gier nie mają zbyt wiele czasu na dogłębiane poznanie np. dopalacza graficznego, ponieważ za rogiem czai się już następny. W rezultacie gry rzadko wykorzystują wszystkie bajery oferowane przez daną kartę.

PlayStation zaś jest zamkniętą konstrukcją i cały czas „stoi w miejscu”. Dzięki temu jeśli ktoś kupił tę konsolę w 1997 roku, od dwóch lat nie musi wydawać kasę na sprzęt (poza np. Dual Shockiem, ale bez niego nowe gry nadal chodzą). Cena konsoli przez lata ciągle spada i coraz więcej ludzi może sobie na nią pozwolić. I mimo tego, że to ciągle ta sama szara skrzynka, Gran Turismo wygląda o wiele lepiej niż Ridge Racer, a Tekken 3 jest o niebo lepszy od jedynki. Jak tego dokonać bez zmuszania graczy do kolejnych zakupów? Ano, trzeba zagonić do roboty producentów gier. Niech doskonala swoje umiejętności, poznają sprzęt, optymalizują kod, robią wstawki w asemblerze, niech stają na uszach i kombinują dodatk, aż uda im się obejść napotkane trudności. Dlatego grami na PlayStation zajmują się tylko najlepsze firmy. Oczywiście w tym czasie pecet prze dla przodu i oferuje obecnie najlepiej wyglądające gry na świecie, ale moim zdaniem do zabawy nadal warto kupić PlayStation, ponieważ gry na nią są tylko trochę gorsze (głównie graficznie), a oszczędności finansowe – ogromne. Wygląda na to, że podobnie do mnie myśl 30 mln PSX-fanów, którzy nie przesiedli się (jak Ty) na PC w momencie, gdy ten wyprzedził naszą konsolę, oraz dalsze 20 mln ludzi, którzy kupili PSX tylko w ubiegłym roku (kiedy było już wiadomo, że pecet ma wiele możliwości niż PlayStation).

Tak to wygląda z punktu widzenia konsoli. Oczywiście właściciel PC zamiast tego napisaliby tu o stałym postępie, coraz lepszych grach, monitorach o wysokiej rozdzielcości i o przyjemnościach płynących z wyrenderowania sobie kulki w 3D Studio, napisania w Wordzie listu do kolegi czy ściągania goli babek z Internetu. I też miałyby rację. Dlatego powtarzam: dyskusja o wyższości PlayStation nad PC lub na odwrót nie ma sensu. A powyżej, przydległy wywód spłodziłem, by dać Ci odpowiedź na dręczące Ci pytanie: „dlaczego ci ludzie nie wyrzucają konsoli przez okna, sporo pecet oferuje ładniejsze gry?”. Mam nadzieję, że już wiesz.

Rafał Belke

KIM DO LICHA JEST: INFOGRAMES

DATA POWSTANIA: 1983

KWATERY: Lyon, Francja (kwatery główna). Oddziały w Wielkiej Brytanii, Stanach, Niemczech, Hiszpanii, Szwecji i Belgii.

LICZBA PRACOWNIKÓW: Ponad 500 osób zaangażowanych w produkcję gier i 800 w oddziałach na całym świecie.

KLUCZOWE POSTACIE: Bruno Bonnell (prezes i dyrektor naczelnny) i David Ward (prezes Infogrames UK).

HISTORIA: Firma Infogrames powstała w 1983 roku we Francji. Jej pierwszy produkt, program edukacyjny o nazwie *Le Cube Informatique*, sprzedał się w liczbie 60 tysięcy sztuk. Dzięki temu firma mogła zająć się produkcją wysokonakładowych gier, takich jak *RPG Mandagore*. W 1985 ludzie z Infogrames osiągnęli taki sukces, że ekspansja na inne rynki (Stany, Japonia, Wielka Brytania) stała się nieunikniona.

W 1989 ukazała się gra *Sim City*: po raz pierwszy w historii można było usiąść przed

komputerem i stworzyć wirtualne miasto. Sprzedało się 100 tysięcy sztuk tego tytułu, zaś w 1996 roku pojawiła się wersja na PlayStation (7/10). Wśród innych gier, które wydała na świat firma Infogrames, trzeba wspomnieć o *Advantage Tennis* i o przycynie bezsenności milionów graczy na całym świecie, czyli o przygodówkowej serii *Alone In The Dark*.

To pierwszy tytuł, w którym wykorzystano pomysł statycznych teł, wśród których walczą składające się z wieloboków postacie. Bez tego nigdy nie doszłoby do premiery *Resident Evil*.

Po wykupieniu ogromnej firmy Ocean Software w 1996 roku, firma Infogrames była w stanie produkować więcej gier i powiększyć asortyment. Pamiętasz zapewne niezliczone "oceaniczne" licencje filmowe (*Lethal Weapon*) i tak klasyczne tytuły, jak *Dalek Thompson's Decathlon*, *Batman*, *Head Over Heels* czy niesamowicie grywalne *Worms*.

Ta fuzja okazała się być bardzo istotna, gdyż nastąpiła niemal w momencie premiery PlayStation, co otworzyło przed całym przemysłem szerokie możliwości. Firma Ocean należała do pierwszych producentów gier na PSX. Trzeba w tym miejscu wymienić takie tytuły, jak *Raiden* (7/10), *Tunnel B1* (8/10) i wspomniane już *Worms* (7/10).

DZIŚ: Rynek PlayStation został zdrowo wstrząśnięty dzięki Infogrames w momencie premiery *V-Rally*. Ten świetny rajd nie miał zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością (trzy bryki jednocześnie na torze), ale dzięki temu wszyscy Ci, którym nie przypadły do gustu sterylne trasy *Ridge Racer*, byli zachwycone. Tę grę albo się pokochało, albo znienawidziło od pierwszego wejrzenia.

Breath Of Fire 3 pojawiła się po długiej obsuwie. Podobnie jak *Heart Of Darkness*, zdobywczyni tytułu „najbardziej opóźnionej gry wszech czasów”, która ukazała się trzy lata za późno. Prerenderowana, dwuwymiarowa grafika nie była w stanie ukryć swojego wieku niczym siatka na włosy Twojej babci. Kontynuacją zapomniawanego przez prasę i graczy (co zakrawa na skandal) *Total Drivin'* jest *Max Power Racing*, licencja zakupiona od pisma dla owłosionych facetów i szympanów (zajrzyj do PlayTestu). Wśród nadchodzących smakołyków znajduje się kontynuacja *V-Rally* (pod nazwą, ale niespodzianka, *V-Rally 2*). Poza tym firma postanowiła wykorzystać swoją wiedzę na temat piłki nożnej produkując grywalny program menedżerski, *Player Manager 98-99*, który oceniliśmy w dziale PlayTest. Dobra robota.



PLAYSTATION PORTFOLIO



HEART OF DARKNESS

Odsuń na boki rozentuzjazmowane robale i poradź sobie z nimi laserowym działkiem. I jeszcze raz. I jeszcze raz. I jeszcze...



BREATH OF FIRE 3

Cos w stylu *Krulla*. Potwory i czary w fantastycznym, cudownym świecie. Niestety, nie ma tu miejsca na Lysette Anthony czy walkę na śmierć i życie z wykorzystaniem ryb i combosów...



V-RALLY

Być może mógł być to skrót na Virtual Rally, ale nam się bardziej podoba *V-Rally*. A więc bardziej rajdowy wyścig. Zdecydowanie. Tak, na pewno, z pewnością (cięcie — PSM)...



MAX POWER

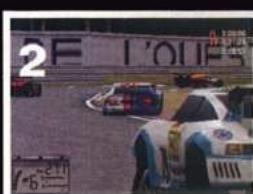
Wskoź do swojego metalicznego rydwana i gaz do dechy. Dobierz odpowiednio przełożenie i w drogę.

PRACA W TOKU



KKND

Przystęp do walki z futurystycznymi żołnierzami, patrz jak błyszcą ich galaktyczne zbroje. Laserowe bomby czekają na odpalenie. Do ataku...



LE MANS

Te bestie wyposażone są w potężne silniki. Wycisnął z nich ostatnie krople paliwa, udowodnij, że nie znalazłeś się tu przypadkiem.



PLAYER MANAGER

Dawka emociji dla tych, którzy uważają, że bieganie po boisku za piłką to czysta głupota, ale da się na tym nieźle zarobić.



V-RALLY 2

Kolejny poważny rajd. Spodziewaj się wielu nowych opcji. Wciąż jednak musisz pędzić na złamanie karku po mokrych pagórkach, by zdobyć puchar wykonany z metali szlachetnych.



MONACO GRAND PRIX

Nowy wyścig firmy Ubi Soft powstaje nie gdzie indziej, jak w Chinach!



PROFIL

Wu Donghao

Stanowisko: Menedżer projektu.

Twoje zadanie: Nadzoruję przebieg produkcji. Prowadzę grupę designerów, sprawdzam i kontroluję pracę wszystkich oddziałów (programowanie, grafika, dźwięk i testowanie).

Poprzednie projekty: To moja pierwsza gra.

Inspiracje gry: MGP jest adaptacją wersji na peçeta, więc ta ostatnia jest naszą główną inspiracją. Staramy się jednak wprowadzić jak najwięcej elementów konsolowych. Naszym głównym przeciwnikiem miała być seria F1 firmy Psygnosis, ale po tym, co zobaczyłem w F1 '98, szukam poważniejszych konkurentów.

Ulubiona gra: Namietnie grywam w Crash Bandicoot 3. To świetna rzecz. Niektóre pomysły są niesamowite, szczególnie, gdy łączy się je w jednej grze z elementami zaczerpniętymi z innych gatunków.

GATUNEK: Wyścig

WYDAWCA: Ubi Soft

PRODUCENT: Ubi Soft

PREMIERA: Maj

Postaw swoje blaszane pułapki na trasie, wsiądź do niego, pomknij po betonowych wznesieniach i otrzyj się o bandę. Innymi słowy, weź udział w wyścigu Gran Prix. Ale czy gra Monaco Grand Prix przeznaczona jest dla prawdziwych mistrzów

kierowcy, czy dla mieszkańców? Wu Donghao, menedżer projektu MGP, obstaje raczej przy tym pierwszym.

Opis pokrótkę gry.
MGP to symulacja, w której można przeżyć najszybszy wyścig na świecie. Jednym z najbardziej imponujących elementów jest zachowanie samochodów. Tryb Expert może stanowić wyzwanie nawet dla hardcore'owych graczy, za począt-

kując znakomicie znajdują się w trybie Arcade. W grze może ścigać się do czterech osób.

Czy jest w Monaco Grand Prix coś, czego nie widzieliśmy w żadnej innej grze?

Staraliśmy się stworzyć najlepszą symulację na konsoli. Trudno porównywać tą grę ze rzeczniościowymi wyścigami, które do tej pory dominowały na PlayStation. Gracze będą odczuwali więcej

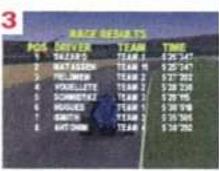
przyjemności z grania niż z obserwowania grafiki.

Jaki jest najlepszy element gry?

Zależy, co kto lubi. Każdy ma inny gust. Moim zdaniem największa atrakcją jest grywalność. Sterowane przez procesor samochody chcą tak samo jak Ty wygrać wyścig. Trzeba zostać prawdziwym ekspertem, by nauczyć się je wyprzedzać.

Czy gracze będą cierpieli na syndrom „jeszcze jeden raz”?
Jak już powiedziałem, każdy znajdzie jakiś powód. Daliśmy





graczom maksymalną dawkę wolności. Na przykład, w trybie Single Race można wybrać liczbę konkurentów i ich pozycje startową – ale nie myślisz sobie, że gdy zajmiesz pole position, to dalej wszystko pojedzie jak z płatka. Każdy wyścig będzie wyglądał nieco inaczej.

Czy kiedykolwiek byłeś w Monaco, by zobaczyć prawdziwy tor?

Nie.

Dlaczego gracz powinien zainteresować się tym tytułem?

Ponieważ spędzi więcej czasu niż u konkurencji na odkrywa-

niu wszystkich niuansów. Wydane pieniądze zostaną lepiej „zainwestowane”.

Czy możesz powiedzieć nam coś na temat głębi gry – liczba torów, jakość grafiki, sterowanie?

MGP przeznaczona jest dla jednego do czterech graczy. Ma

my trzy poziomy trudności w trybie Single race i dwa w Championship. Poza tym powtórki i tryb Ghost, który spodoba się wielu graczom. Rozdzielcość wynosi 512 na 256 punktów, zaś przeciętna szybkość wyświetlania animacji to 30 klatek na sekundę. Zachowanie samocho-

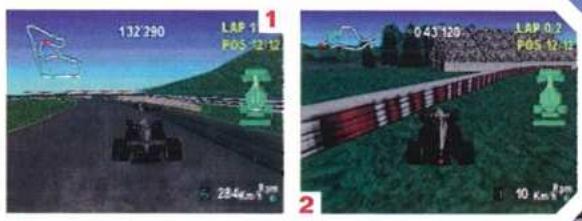
dów na torze można regulować zmieniając ich osiem cech.

Czy będzie coś nowego?

Nie odkrywamy żadnej Ameryki, ale przygotowaliśmy kilka niespodzianek. Czy widziałeś płonący samochód przeciwnika? Ale uważaj. Ty możesz być następny.

Zdradź nam sekret, którego nie powiedziałeś nikomu.

W naszej grze nie będzie żadnych cheatów.



[1] Tak trzeba jechać. [2] A tak nie należy. Ciekawe, co Ty pokażesz za kierownicą? [3-4] Szampan już się chłodzi!



[1] Gdy zajmujesz 12. miejsce na 12 możliwych, powinieneś się zastanowić, czy nie lepiej byłoby zostać fryzjerem. **[2]** Jazda po płasku jest niezdrowa. **[3-4]** Nie wszystkim spodoba się te wyniki. **[5]** Dwa samochody na poboczu. **[6]** Panienki szaleją za kierowcami, nawet za tymi, którzy zajmują ostatnie miejsca.





Pierwsze, ale już wspaniałe screeny z *Prince Naseem Boxing*. Czy gra pokona Knockout Kings? Już niedługo w PSM PrePlay oraz wywiad z samym mistrzem. Czy już się boisz?

PRINCE NASEEM BOXING

Skrzyżuj rękawice z mistrzem z Sheffield w skórze lamparta



PROFIŁ

Dave Vout

Stanowisko: Producent.

Twoje zadanie: Współpracuję z szefami zespołów i projektantami. Muszę mieć pewność, że wszystko idzie, tak jak powinno. Odpowiadam przed Richardem Darlingiem z firmy Codemasters, który osobistnie opiekuje się nasiymi wszystkimi grami i nie wypuszcza ich na rynek, dopóki nie jest z nich całkowicie zadowolony. Dotego właśnie odnosimy takie sukcesy.

Poprzednie projekty: Produkcią gier zajmuję się od 14 lat. Pracowałem na różnych stanowiskach. Za dużo tego wszystkiego, by wymieniać.

Ulubiona gra: Ostatnio miałem bardzo mało czasu na granie...

GATUNEK: Boks

WYDAWCIA: Codemasters

PRODUCENT: Codemasters

PREMIERA: Marzec

Kolejna wielka nadzieja boksu ma przenieść swój styl walki na PlayStation. Będzie ścierał się z 15 wyimaginowanymi przeciwnikami. Spróbuj pokonać Knockout Kings firmy EA nie korzystając przy tym z motion capture. W przeciwległym narożniku producent Dave Vout...

Opisz pokróćce grę.

Prince Naseem Boxing to pier-

wsza gra bokserska na rynku, która przedkłada szybkość nad symulacją. Nasze główne zadania sprowadzały się do stworzenia szybkiej gry i odtworzenia stylu boksowania Naza. Dlatego też zdecydowaliśmy się nie stosować motion capture. Zamiast tego stworzyliśmy animowane ręcznie modele kinematyczne z minimalną liczbą klatek. Dzięki interpolacji o podwójnej prędkości wyglądają one niczego sobie. Jednym słowem, są szybkie, ale i płynne.

Co wyróżnia *Prince Naseem Boxing* wśród innych gier bokserskich?



[1] Uważaj. [2] „Ledwo go dotknąłem, a już...”



Grafika jest bardzo szczegółowa. Bokserzy składają się z 800-900 wieloboków. Wykorzystaliśmy technologię „skóra i kości” i tak otrzymane obiekty pokryliśmy teksturami. To w niczym nie przypomina stosowanych powszechnie rozwiązań. Areny zbudowane są z około 1000 wieloboków. Zasiada na nich bardzo żywy tłum, który często podnieca się i wstaje z miejsc (czyż wszyscy tak nie robimy?). Podobiliśmy jasność na maksa, kolory są intensywne, a areny skąpane w świetle — boks to kolorowy sport, nie ma powodu przedstawiać go jako szarego. Jednym słowem, udało nam się stworzyć boks, który jest ładny, w który dobrze się gra i który każdemu powinien się spodobać...

Czy Naz miał dużo do powiedzenia w procesie powstawania gry?

Naz od samego początku zchwycił się grą. Odwiedził stu-

dio i całe popołudnie prześiedział przed monitorem. Rozmawiał z nami ludźmi. Pokazał nam również kilka swoich „firmowych” ciosów, a także swój słynny skok na ring — wszystko to znalazło się w grze. Był pod wrażeniem i stwierdził, że naprawdę udało nam się oddać jego styl walki. Poza tym całe studio było jego wizytą. Jednym słowem, wykonaliśmy kawał dobrej roboty.

Jaki Naseem jest poza ringiem? Czy rzeczywiście trudno z nim wytrzymać?

Jest świetny. Pierwszy raz widziałem kogoś tak sławnego, kto chciał odpalić w grę i własnoręcznie upewnić się czy jest dobra. Był z nami do czwartej rano, nic nie jadł, odwołał ważne spotkanie i wcale nie był skory do wyjścia. Ta wizyta zmieniła zdanie wielu naszych ludzi na jego temat... To prawdziwy dżentelmen. A, tak, jest dosyć niski! Czułem, że byłbym

1 Prince Naseem Hamed



2 Prince Naseem Hamed



[1] Co za cios. Jak widać, Naz walczy jak lew. Nie możemy się doczekać pierwszej walki... **[2]** Slick Daddy Ellis? Kto to jest?

[3] Zwyciężką tego wirtualnego pojedynku jest... kolejka z lewej.

w stanie go pokonać, ale oczywiście nie próbowałem!

Boks nie szokuje wielością ciosów i ataków. W jaki sposób uda Wam się podtrzymać zainteresowanie graczy?

Wprowadzamy trzy tryby gry. Pierwszy z nich, Vs, jest przeznaczony dla dwóch graczy. Mamy również Showcase, czyli odpowiednik piłkarskich pułcharów: ośmioro graczy spotyka się w serii walk, a na końcu dwóch z nich dochodzi do wielkiego finału. Jest także tryb światowy – bokserski odpowiednik Tamagotchi. Gracz trenuje zawodnika, jest odpowiedzialny za rozwój jego kariery, diety i organizowanie walk. Jeśli mu się powiedzie, jego bokser wspina się w górę rankingów, ustawiając przy tym kolejne rekordy – najmłodszy mistrz, najczęściej

obronionych tytułów itp. Trzy tryby opierają się na całkowicie różnej rozgrywce. Vs idealnie nadaje się na krótką partię po powrocie z pubu. Showcasa świetny jest na długie wieczór z kumplami. Jeśli chodzi o World, to... spodziewaj się, że przez trzy tygodnie nie będziesz oglądal telewizji, gdyż gra wciążnie Cię na amen.

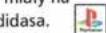
Czy wąski repertuar ciosów, w porównaniu z Tekkenem, nie przeszkadzał Wam przypadkiem?

Ponieważ jest to boks, znajduje się w nim tylko kilka ciosów. Nie maognistych kul, dzikich uderzeń. Staraliśmy się jak najlepiej przełożyć prawdziwy sport na grę wideo. Zasadniczo, wszystko sprowadza się do kombinacji ciosów i osłon. Obrona jest

najprawdzie ważnym elementem każdej walki. Gdy obserwujesz Naza podczas starcia, widzisz, że bez przerwy stosuje on uniki. Zakłada on teoretycznie, że nigdy nie zostanie trafiony. Oczywiście w praktyce otrzymuje niejeden cios, ale sam czeka na moment, gdy przeciwnik jest już zmęczony. Staraliśmy się oddać to w grze. Przycisk X służy zwykle w grach bokserskich do zadawania ciosów, jednak u nas oznacza on blok, który musi zawsze być pod ręką. W połączeniu z przyciskami indeksowymi daje on uniki – omijasz gardę przeciwnika i trafiasz prosto w nos.

Zdradź nam sekret, którego nie powiedziałeś jeszcze nikomu.

Nas prosił, żeby jego spodenki ze skóry lamparta miały na boku trzy paski Adidasa.



3





[1] Jeśli chodzi o grafikę, nie jest to może nowa jakość, ale mechanizm gry powinien nam to wynagrodzić. [2-3] Wybuchy pojazdów i ich rozpadanie się na kawałki przywołują w pamięci upalne dni spędzane w budzie z automatami. [4] Oto Ty i Twoje ofiary. [5] Trzeci wymiar wykorzystywany jest podobnie jak w *Einhanderze* — który niestety nie ukazał się jeszcze w Europie. [6-8] Scenaria jest urozmaicona, więc nie powinieneś się nudzić.

RETRO FORCE

„Mogę chodzić, mam nogi!”, oto kolejna gra z lat 80. podnosi się z wózka inwalidzkiego.



Wayne Imlach

PROFI

Stanowisko: Główny projektant.

Twoje zadanie: Gram, analizuję, wpadam na dobre pomysły, prowadzę cały projekt od początku do samego końca.

Poprzednie projekty: Zaczynałem jako tester w Bullfrogu, miałem wpływ na powstanie *Dungeon Keepera*, *Thieme Hospital*. Pracowałem nad kilkoma tytułami dla Psygnosis, ale jeszcze nie ukazały się one na rynku.

Inspiracje gry: Kilka japońskich strzelanin: *Raiden*, *Einhander*, *Xevious 3D*.

Ulubiona gra: Mam kilku ulubionych, m.in. *Doom* i *X-COM*.

GATUNEK: Strzelanina

WYDAWCZA: Psygnosis

PRODUCENT: Psygnosis

PREMIERA: Marzec

Korzenie tej gry sięgają zamierzchłych czasów, kiedy nie było jeszcze komputerów w dzisiejszym tego słowa znaczeniu. A więc retro. Ale czy damy się wciągnąć? Wayne Imlach z Psygnosis nie ma co do tego żadnych wątpliwości.

Opisz krótko grę.

Retro Force to prawdziwe trójwymiarowa strzelanina. Lecisz jednym z wielu statków nad różnorodnymi krajobrazami, strzelasz do hord latających przeciwników, niszczysz niezliczone cele naziemne przy użyciu bogatego arsenalu. Zbierasz po-

wer-upy i bonusowe kryształy, które pozostają po zniszczonych przeciwnikach. Starasz się zdobyć jak najwięcej punktów. Z poziomu na poziom akcja staje się coraz bardziej dzika.

Czy jest w Retro Force coś, czego nie widzieliśmy w żadnej innej grze?

Przed wspaniskiem środowisko — jest w pełni trójwymiarowe. Twój statek leci nad krajobrazami 3D, walczy z wrogami 3D. Korzysta na tym sama grywalność i możesz przy pomocy bomby niszczyć cele naziemne albo też wykorzystując specjalne ruchy w pełni eksplorować teren.

A więc retro? Czy grywalność będzie również w starym stylu?

Będzie kilka klasycznych elementów, które powinny wydać się znajome bardziej doświadczonym gracjom — ale zaprezentowane one będą w nowym stylu, który rzuci na kolana współczesnych ściśkaczy joysticków.

Dlaczego gracz powinien zainteresować się tą grą?

Po prostu dlatego, że jest najlepsza — trudna, ale nie niemożliwa do przejścia. Jest rozrywkowa, ale nie bezmyślna.

Jakieś techniczne innowacje?

Nigdy wcześniej w strzelaninach nie wykorzystywano w ten sposób trzeciego wymiaru. Nasza gra jest pod tym względem pionierska.

Zdradź nam sekret, którego nie powiedziałeś jeszcze nikomu.

Przykro mi, ale gdybym Ci to powiedział, musiałbym Cię zabić...



Z pewnością są to trzy wymiary, ale czy to wystarczy w latach 90.?



[1-4] Jak widać będziemy mogli nie tylko strzelać, ale też pokierować samochodem lub czołgiem. Choć *War Saw* to przede wszystkim strzelanka first person perspective i trzeba o tym pamiętać. Z panami po drugiej stronie lufy można porozmawiać, choć lepiej zabić.



WAR SAW

Warszawska masakra piłą tańcuchową?

Gatunek: Jatka 3D

Wydawca: Nieznany

Producent: IQ Labs

Premiera: Grudzień

Wreszcie się doczekaliśmy! Po raz pierwszy na PlayStation zagości w pełni polska gra — a wszystko dzięki grupie zapaleńców z IQ Labs. Piotr Walasek został zaatakowany przez nas krzyżowym ogniem pytań...

Opis pokrótko gry.



PROFIL

Piotr Walasek

Stanowisko: Szef zespołu.

Twoje zadanie: Ponieważ gra tworzy mały, czteroosobowy team, właściwie do wszystkiego się wstracam: jestem współautorem scenariusza, grafik oraz projektów poziomów. Nie dotykam się tylko do muzyki, od tego jest Karol — jeden z najlepszych polskich DJ'ów.

Poprzednie projekty: Niekomerskie dema na Amigę i PC, kilka skromnych gier shareware na te komputery.

Ulubiona gra: Wszystkie strzelanki FPS — *Doom*, *Quake* etc.

agenta Interpolu i ścigać takich bandziorów.

Czym *War Saw* zaskoczy graczy?

Odbiorców rodzimych (po raz pierwszy w historii PSX wśród wersji językowych do wyboru będzie polska!) zachwyci doskonale odwzorowaniem ulic polskich miast i realiami naszego kraju (stąd aluzja w nazwie do Warsaw - Warszawy). Będzie można postrzelać na przykład do dresiarzy pilnujących szefa podziemia narkotyковego.

Jaki jest najlepszy element gry?

Rozmowy z napotkanymi osobami (w zależności od przebiegu konwersacji osoba ta może Cię na przykład polubić lub zabić) oraz odpierające przerywniki w stylu ucieczki/pogoni samochodowej czy podrywania panienek w klubie. Poza tym świetna grafika w wysokiej rozdzielcości i muzyka z cedeką (dark ambient, psychotrans). No

i wybór zabójczych narzędzi: od pięci, poprzez snajperkę, skończywszy na czołgu.

Czy trudno jest stworzyć grę na PlayStation?

Jeśli chodzi o stronę techniczną, łatwo jest programować PlayStation. Język C w porównaniu z assemblerem, którym bawiliśmy się do tej pory, jest rzecznie wręcz prosty. Największy problem był z nabyciem licencji developerskiej na PSX — generalnie jest to sprawa dosyć dużych pieniędzy. Zdobędziemy go dzięki inwestycji jednej z największych firm AGD/RTV

na naszym rynku. Nazwy nie mogę na razie zdradzić.

Czy zamierzacie sami wydać *War Saw*?

O nie, to przerasta nasze siły! Prowadzimy negocjacje z kilkoma znanimi, zachodnimi wydawcami, ale nie mogę powiedzieć nic więcej.

Zdradź nam sekret, którego nie powiedziałeś jeszcze nikomu.

Jedną z postaci w grze będzie Olin. Poza tym wygląda na to, że *War Saw* nie zmieści nam się na jednym krążku...



[1] Wygląda to mrocznie, czyli zgodnie z założeniami twórców.

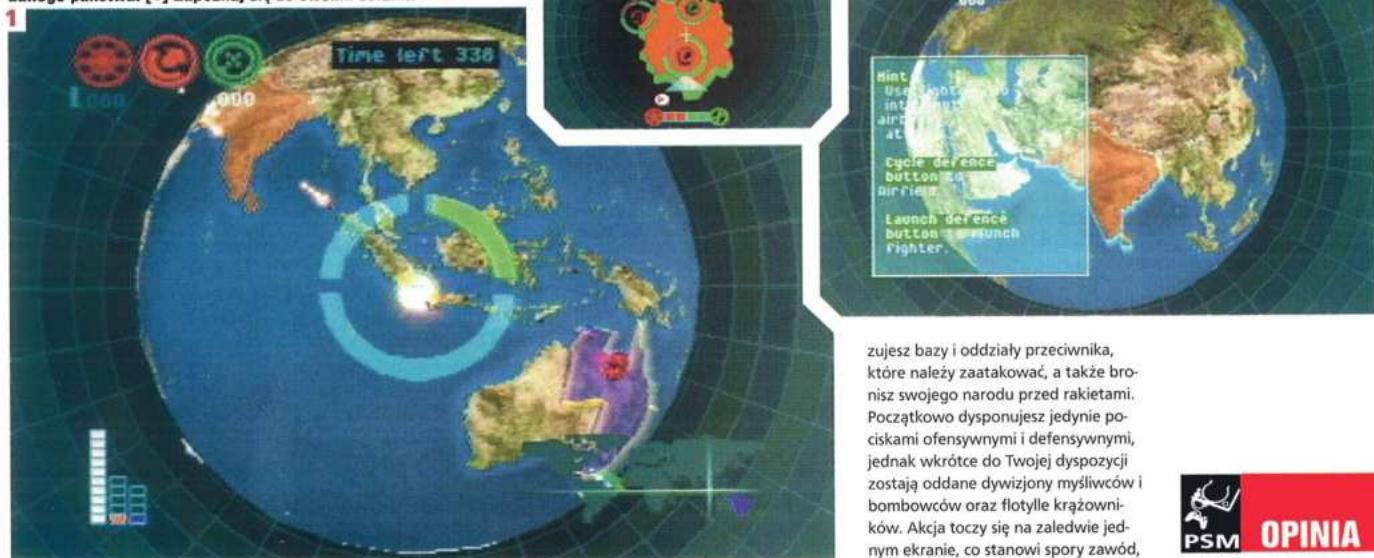


[2] Między akcjami poruszasz się po mieście.

GLOBAL DOMINATION

Poszukiwana: domina z ambicjami do władania światem. Wymagania: znajomość pocisków SCUD, doświadczenie w rozmieszczaniu broni strategicznej mile widziane...

[1] Obroń swoje bazy w Australii przy pomocy pocisków antyraakietowych. [2] Taktyczny zoom umożliwia Ci wybór celów w obrębie danego państwa. [3] Zapoznaj się ze swoimi celami.



Oto próbka klepskich scen przerywnikowych. Makijaż wykonali tej pani chyba pensjonariusze zakładu psychiatrycznego...

Wszyscy chcą zawiadniać światem. I nie chodzi nam wyłącznie o starą piosenkę z lat 80., ale o scenariusz gry strategicznej pt. *Global Domination*. Ten nowy tytuł firmy Psygnosis, który da pozywkę naszym mózgom, można opisać jako połączenie klasycznej gierki video *Missile Command* z planszowym *Riskiem*. Mamy XXI wiek, komputerowa milenijna bomba wykończyła naszą cywilizację 1. stycznia 2000 roku. Nikt nie może nastąpić pieniędzy ze ściany, zadzwonić do

babc i Stanach, ani zarezerwować biletów do kina. Wybuch trzeciej wojny światowej jest tylko kwestią godzin. Ty zaś siedzisz w mrocznej organizacji o światowym zasięgu i Twoim zadaniem jest upewnienie się, że tylko Ci, którzy na to zasłużyli, zostaną zbombardowani i będą musieli przejść się do epoki kamienia łupanego.

Po krótkich sekwencjach przerywnikowych widzisz naszą planetę z perspektywy uwięzionych na stacji Mir kosmonautów. Widok możesz płynnie przesuwać w dowolną stronę. Wska-

żujesz bazy i oddziały przeciwnika, które należy zaatakować, a także bronisz swojego narodu przed rakietami. Początkowo dysponujesz jedynie pociskami ofensywnymi i defensywnymi, jednak wkrótce do Twojej dyspozycji zostają oddane dywizjony myśliwów i bombowców oraz flotylli krążowników. Akcja toczy się na zaledwie jednym ekranie, co stanowi spory zawód, aż do czasu gdy przekonasz się, że przy tej liczbie starać natoli szczećłów wprowadzały zamieszanie.

Jak na razie największą wadą gry jest sterowanie. Tytuł ten jest przeznaczony dla posiadaczy myszek, gdyż celowanie przy pomocy joysticka sprawia wiele kłopotów. *Global Domination* koncentruje się na sprawach o ogólnosłowiającym znaczeniu. Nie zdobędzie tym samym uznania wśród fanów rzeczyściówek. Z drugiej strony gra stanowić będzie nie lada gratkę dla wszystkich maniaków strategii.

PSM OPINIA

ZA

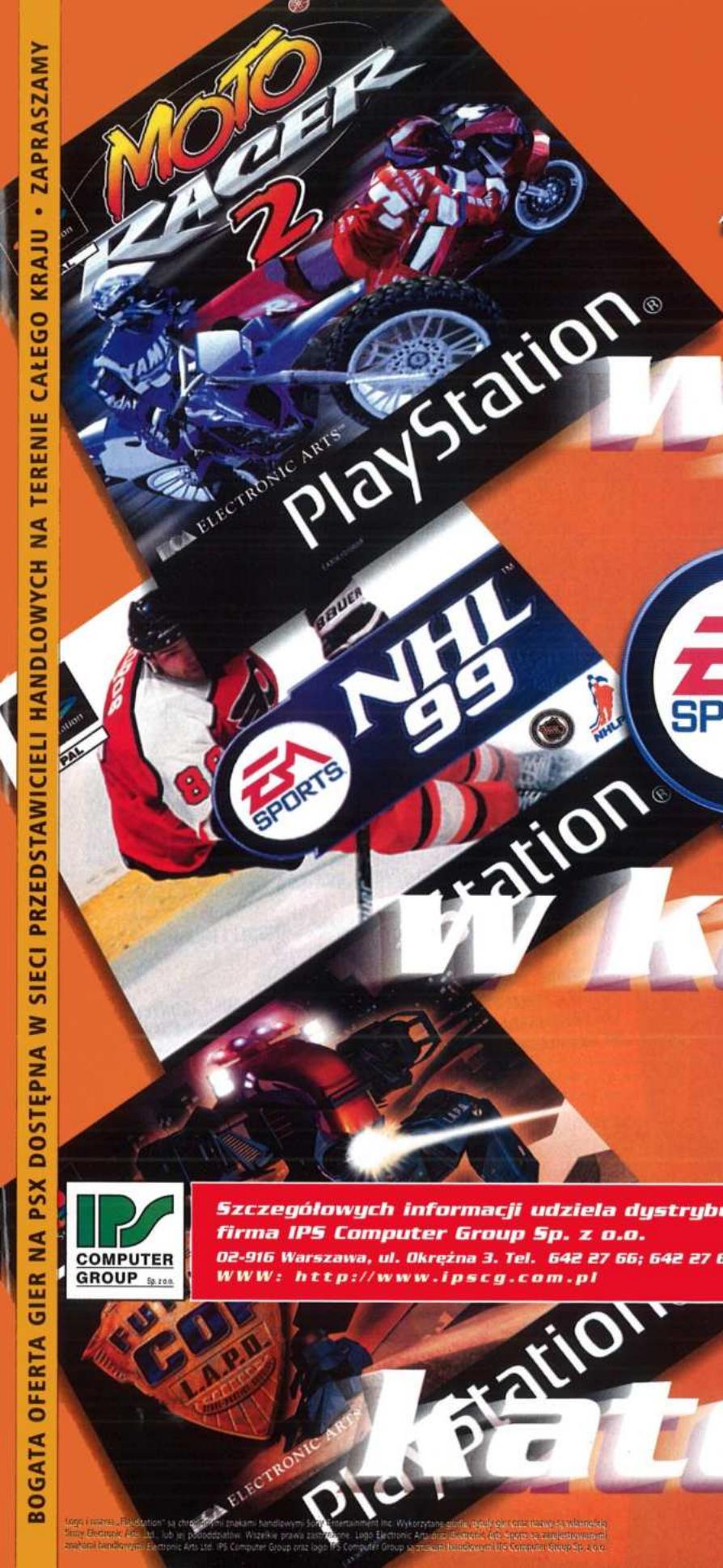
- Taktyczny spryt.
- Trudne misje na czas.
- Rządisz światem!

PRZECIW

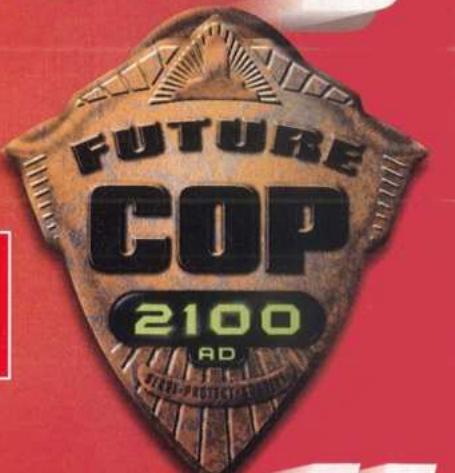
- Wygląda jak brudny ręcznik.
- Kiepsko zagrane przerywniki.
- Może być nieco monotonna.

ZANIM KUPIŚ

Gra może spodobać się konsolowym gracjom. Sporo jest to myślenia, ale wygląd nie jest godny PlayStation. Brak opcji multiplayer, która występuje w wersji na pcveta, może się okazać gwoździem do trumny.



Invation by Kazdej



Szczegółowych informacji udziela dystrybutor, firma IPS Computer Group Sp. z o.o.

**02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66; 642 27 68. Fax: 642 27 69
WWW: <http://www.ipscg.com.pl>**



Digitized by srujanika@gmail.com

www.rockabilia.com

www.rockin.com

THE **W****E****LL** **R****E****A****S****T****O****N** **C****U****M****P****H****E****R****E****R****A****S****T****E****N**

www.rockymountain.com

卷之三

www.english-test.net

www.english-test.net

10 *Journal of Health Politics, Policy and Law*, Vol. 33, No. 6, December 2008

www.silene.com

ESTRO 1.0

SELECT **ANSWER**

www.ELMAGAZINE.COM

Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy i logotypy, oznaczenia handlowe i symbole należą do ich właścicieli. © 2008 Sony Computer Entertainment Inc.

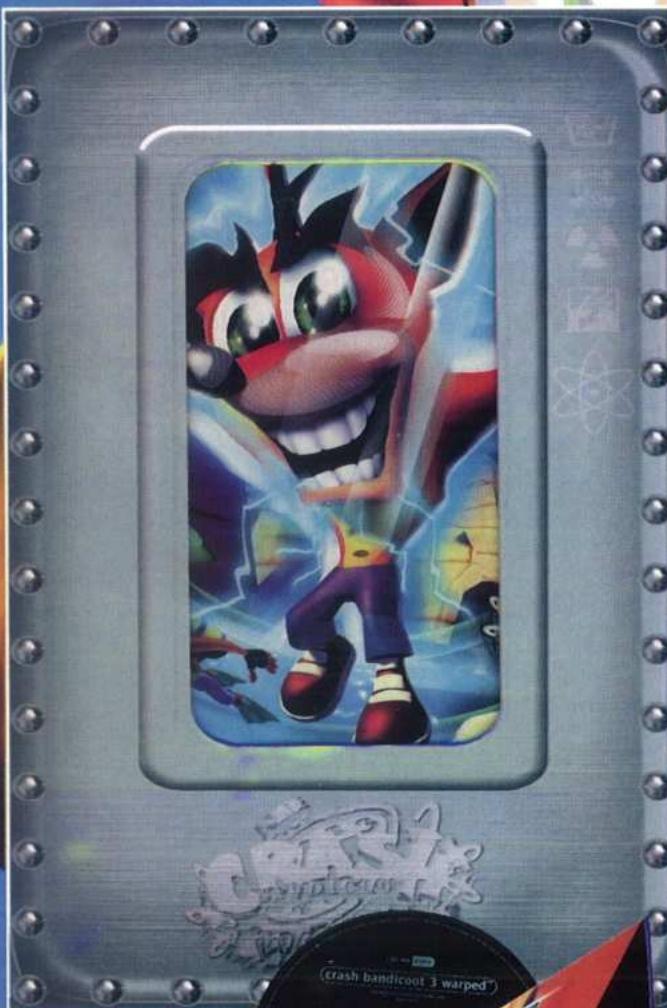
© 2005 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA and the EA logo are registered trademarks of Electronic Arts Inc.

KONKURS PSM I SONY POLAND

FIRMA SONY POLAND UFUNDOWAŁA FURĘ NAGRÓD DLA FANÓW PLAYSTATION. A KTO MA SIĘ ZAJĄĆ ICH ROZDANIEM? OCZYWIŚCIE PSM! KAŻDY, KTO PRZYSTĄPI DO KONKURSU I ODPOWIE NA PONIŻSZE PYTANIA, WEŹMIE UDZIAŁ W LOSOWANIU TYCH CACUSZEK. A DZISIEJSZA PUŁA JEST NIE BYŁE JAKA, BOWIEM DO WYGRANIA JEST:

5 SUPERZESTAWÓW CRASH
BANDICOOT 3!

20 NOTESÓW-KALENDARZY
Z CRASHEM!



A OTO PYTANIA, KTÓRE OTWORZĄ CI DROGĘ DO NAGRÓD:

1. GRY JAKICH WYDAWCÓW MOŻNA KUPIĆ W POLSCE DZIĘKI FIRMI SONY POLAND (WYMIEŃ TRZECH WYDAWCÓW)?
2. JAKA JEST TWOJA ULUBIONA PSX-GRA WSZECH CZASÓW?
3. DLACZEGO NIE WARTO PRZERABIAĆ KONSOLI I KUPOWAĆ PIRACKICH GIER (WYMIEŃ TRZY POWODY)?

JAK WIDĄC, UWAŻNI CZYTELNICY PSM NIE POWINNI MIEĆ ŻADNYCH KŁOPOTÓW Z TYMI PYTANAMI. JEŚLI ZNASZ ODPowiedzi, ZAPISZ JE NA KARTCE POCZTOWEJ, NAKLEJ OBOK KUPON Z ROGU STRONY (NIE AKCEPTUJEMY KSEROKOPII) I WYŚLIJ NA ADRES:

PSM

MARSA 6, 04-202 WARSZAWA

NA PRZYSŁANIE NAM ODPowiedzi MASZ CZAS DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ W KIOSKACH NASTĘPNEGO NUMERU PSM. Wtedy przeprowadzimy losowanie, a listę zwycięzców wydrukujemy w PSM 6/99.

CO W ZESTAWIE?

OKAY, ZESTAW CRASH BANDICOOT 3 JUŻ Z DALEKA WYGŁADA SMAKOWICIE, Ale z CZEГО WŁAŚCIWIE SIĘ SKŁADA?

ZAWODOWE, KOLOROWE PUDŁO Z FOLIOWĄ „SZYBKĄ”!

PEŁNA WERSJA GRY CRASH BANDICOOT 3 W TRÓJKĄTNEJ KOPERCIE!

KOSZULKĄ Z MOTYWAMI BLISKIMI SERCU KAŻDEGO FANA CRASHA I PLAYSTATION!

TAKIEGO ZESTAWU NIE MOŻNA DOSTAĆ W ŻADNYM SKLEPIE NA ŚWIECIE! NA CO WIĘC CZEKASZ? BIEGNIJ NA POCZĘ!

**PSM 4/99
KONKURS**

■ WYDAWCZA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Radical Ent.
■ POCHODZENIE:	USA	■ LICZBA GRACZY:	1-4
■ PREMIERA:	Marzec	■ GATUNEK:	Cyberberek?

PREPLAY!

BLOODLINES

W odległej przyszłości będziemy rywalizowali o małe, elektroniczne flagi. Z całą pewnością. Witamy w pokręconym świecie *Bloodlines*.



Gdy zdobędziesz przedostatnią flagę, możesz podskoczyć z radości.



Trudno jest opisać *Bloodlines*, jednak na tym właśnie polega nasz zawód. A więc do dzieła. Jest to skrzyżowanie berka z bijatyką. W grze chodzi o zdobywanie flag. Każda runda toczy się na obszarze, na którym zatknięto kilka elektronicznych sztandarów. Aby wygrać rundę, graczy musi po-kolorować wszystkie flagi oprócz jednej na swój „firmowy” kolor. Czyni to przebiegając obok

nich. Musi jednak się „świecić”. Tę poświatę z kolei uzyskuje zdobywając jako pierwszy w rundzie flagę, bądź pokonując przeciwnika, który ma poświatę (bowiem „świecić się” może naraz jeden zawodnik). Tak więc w danym momencie tylko jeden graczy jest w stanie zdobywać flagi, zaś reszta stara się go dogonić, by przejąć poświatę i przemalować flagi na swój kolor.

Pogubiłeś się? Nie powinieneś. Wydaje Ci się, że to dziwna gra? Masz rację. Ale jednocześnie sprawia sporo przyjemności. W *Bloodlines* może uczestniczyć od jednego do czterech zawodników, a rozgrywka to czyste szalerstwo. Mamy jeszcze tryb dla pojedynczego gracza, który przypomina nieco klasyczną bijatykę w stylu *Tekkena*. Toczymy w nim pojedynek „jeden na jeden”, aż do czasu spotka-

nia z bossami. Po drodze odkrywasz ukryte postacie i plansze. Gra rozwija jednak skrytą dopiero w dziwnym trybie multiplayer. Podłącz cztery joysticki do Multitapu, a okaże się, że bierzesz udział w jednej z najwspanialszych rozgrywek multiplayerowych w dziejach PlayStation.

Sterowanie jest niezwykle proste. Wykorzystujesz kierunki i kilka przycisków, do ruchów i ataków (są tu również specjalne combosy). Nie ma podzielonego ekranu, kamera zbliża się i oddala od aren, by zawsze na ekranie byli widoczni wszyscy zawodnicy. Nie widzieliśmy do tej pory na PlayStation czegoś choć trochę podobnego do *Bloodlines*. Cieszy nam to, jednak musimy jeszcze wstrzymać się z końcową oceną. Miejmy nadzieję, że gra okaże się świetną zabawą dla kilku graczy.



Flagi zmieniają kolor, gdy je dotkniesz.



[1] Alex jest typowym Szkotem i równie dobrze mógłby występować w filmie *Trainspotting*. [2] Punkty skoku dają Ci przewagę wysokości.

PSM OPINIA

ZA

- Światny tryb multiplayer.
- Silne osobowości zawodników.
- Wiele tajemnic do rozwikłania.

PRZECIW

- Dość nudny tryb dla jednego gracza.
- Może okazać się zbyt niezwykła, żeby na nią nadążyć.

ZANIM KUPISZ

Bloodlines to świetna i bardzo śmieszna próba stworzenia na PlayStation nowego rodzaju gier. Jej grywalność wnosi powiew świeżości. Miejmy nadzieję, że wszystko będzie sprawnie działało.



Porzuć zdolności taktyczne Rommla i zagraj w ten uzbrojony pozęby wyścig.

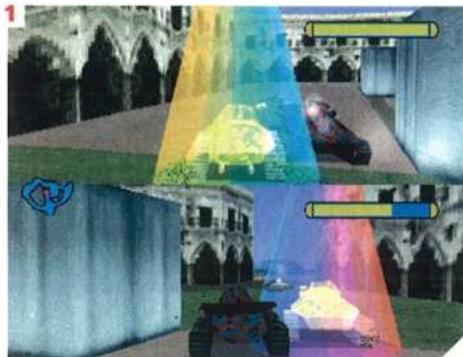


[1] Wyjedź swoim czajnikiem na spacer. [2] Opcja turbo nie jest zła.

Ktoś mógłby powiedzieć, że ubieranie się w salatę jest głupie. Podobnie jak kąpiel w filizance. Albo zucie dywanu. Albo walka na bagietki. Albo wycieranie nosa w telefonie. Albo ściganie się czołgami. I tu jest pies pogrzebany. Choćż większość z tych pomysłów pozostaje jeszcze w sferze marzeń nie spełnionych wywalaczów, ostatni z nich przybrał postać gry firmy Grolier.

Przejedźmy jednak do rzeczy. Po pierwsze, mamy przed sobą wyścigi. Po drugie, siedzimy w czołgu. I o to chodzi. Jak można się spodziewać, wokół toru znajdują się dziwaczne, lecz przydatne obiekty, które czekają tam na Ciebie. Do wyboru jest kilka rodzajów czołgów – różnią się one między sobą wieloma cechami, m.in. szybkością, przyczepnością i przyspieszeniem. W grze znajduje się osiem tras prowadzących przez wioski, parki rozrywki i księżyckowe kopuły.

A jak ma się sprawa z grafiką? Prawdę mówiąc, nie najlepiej. Uzbrojone pojazdy wyposażone w wieżyczki są kanciaste i brak im szczegółów. Elementy trasy pojawiają się na niej dosłownie w ostatnim momencie. Również horyzont nie zachwyca nas swoim wyglądem. Tak więc, dlaczego całość jest aż tak grywalna? To trudna gra, lecz głównie ze względu na swoją mechanikę. Potężne maszyny z łatwością spłaszcują samochody i tekutkowe krowy (na takie wyglądały). Sterowanie jest niezwykle przyjemne.



[1] Kolorowe światła statków Obcych.
[2] Niezła robotka.

Najwaśniejsze jednak, że Twoja wieżyczka porusza się niezależnie od podwozia. Ma to duże znaczenie, gdyż w zgłęku toczących bitew można skierować lufę w kierunku przeciwnika, a tymczasem mknąć do mety. Co ciekawe, pociski nie wyrzadzają tu żadnej krzywdy. Powodują tylko, że trafiony czołg jest psychaniczny z trasy. Żaden z power-upów nie



zarzuje nawet lakieru maszyny, jednak możliwości przeszkadzania przeciwnikom jest co nie miara.

Z opcją dla dwóch osób (arena będącą trasą), systemem rankingów do przebijania się dla jednego gracza, i z ukrytymi grami, *Tank Racer* okazuje się być dziwacznym tytułem o dużym potencjale.



[1] „A na tygrysie mamy VISy...”, a raczej potężne działa. [2] Manewry dwóch graczy.

PSM OPINIA

ZA

- Obracające się wieżyczki oferują wiele okazji do śmiechu.
- Sterowanie jest proste, ale przyjemne.
- Tryb dla jednego gracza ma idealnie wyważoną skalę trudności.

PRZECIW

- Nieszybki imponująca grafika, odgrzewane kluchy.

ZANIM KUPISZ

Tytuł należy do grupy potencjalnych przebojów na niewielką skalę. Nie rzuca moza na kolana, ale akcja wciąża po szyje i wymaga olbrzymiego wprost skupienia uwagi. Obecnie to grywalna, choć dziwaczna gierka, która może nieźle namieszać na rynku.

■ WYDAWCZA:	Psygnosis	■ PRODUCENT:	Magenta
■ POCHODZENIE:	UK	■ LICZBA GRACZY:	1-2
■ PREMIERA:	Marzec	■ GATUNEK:	Strzelanina



Publiczność przy odbiornikach? Gladiatorzy gotowi? Poznaj grę, która nadaje nowe znaczenie pojęciu „zadyma w więzieniu”.

Gdzie? Gdzieś w kosmosie. Kiedy? W 2880 roku lub coś koło tego — zresztą, czy to ważne? Więziony polityczny R. Barker zaatakował strażnika McKaya. Za karę został zmuszony do uczestnictwa w turnieju na śmierć i życie. Jego walka o wolność i fajki będzie skrupulatnie filmowana i transmisiowana na całą zamieszkałą galaktykę, by ludzie mogli po ciężkim dniu pracy zasiąść w miękkich fotelach z popcornem pod ręką. Nasi bohater to twardziel: rzuca tylko „Dobra Godber, opiekuj się chłopakami” i wsiada do uzbrojonej maszyny przygotowując się na niemal pewną śmierć. Rany Julek: z więzienia jednego najbardziej strzeżonych zakładów we wszechświecie robi się nagle pilot silnie uzbrojonego, supernowoczesnego pojazdu! Gdyby ten „gieńalny” scenariusz nie trafił do gry



[1] Rozglądarka się za rakietami i innymi power-upami. [2] Co za paskudny robot.



[1] W trybie dla dwóch graczy przenieś do siebie nawzajem. [2] Ten boss musi odejść. [3] Dodatkowa porcja czasu.



Eliminator, nadawałby się tylko na film ze Stalowym Sylwkiem.

Ale zostawmy legendę i przejdźmy do konkretnych. *Eliminator* jest kolejnym przykładem mikstury gatunków. To coś jakby skrzyżowanie *Twisted Metal* z *Dodgem Arena*. Idea gry jest prosta niczym nie zwinięty drut: pilotujesz silnie uzbrojony statek i musisz przebiąć się przez kolejne arenę w ustalonym limitie czasu. Na drodze spotykaš roboty, miny i działa. Wszystko, co się rusza (oraz kilka obiektów nieruchomych), bardzo chce Cię wysłać na tamten świat. Wyjście pozostało zamknięte, dopóki nie oczyścisz arenę ze wszystkich strzegących jej maszyn.

Tak jak w przypadku opisywanej niedawno gry *Dodgem Arena*, w *Eliminatorze* nie ma nic, czego nie widzieliśmy już wcześniej. Jednak ta kombinacja znanych elementów może zaskoczyć. Prędkość plus działa plus labirynty plus limit czasowy równa się gra, w której oszczędność ruchów jest równie ważna, co precyzyjne celowanie. I niestety, w tej wczesnej wersji szwankuje właśnie celowanie. Przycisk w dół powoduje podniesienie celo-

wnika, więc jeśli ktoś jest przyzwyczajony do odwrotnego układu, często będzie kliąć po trafieniu wrogiego robota w stopę zamiast odstrzelenia mu głowy. Poza tym o ile prędkość jest w większości przypadków mile widziana, tutaj wydaje się niepotrzebny ułatwieniem. Masz zbyt wiele możliwości odskoków i uników podczas walki z wrogimi maszynami.

To dopiero wczesna wersja *Eliminatora*, ale na razie widać jak na dloni, że jeśli gra ma przebić najlepsze gry z tego cyklu (np. *G-Police*), trzeba nad nią jeszcze zdwoń popracować. Oryginalna? Hm, nieco. Ale czy będzie w stanie oderwać nas od tych wszystkich wyścigów, strzelanin i trójwymiarowych przygodówek? Pytanie pozostaje na razie otwarte.

PSM OPINIA

• ZA

- Bardzo szybkie statki.
- Walka z czasem (jeśli ktoś to lubi).
- Tryb dla dwojga.

• PRZECIW

- Celowanie wymaga przerobek.
- Walka z czasem (jeśli ktoś tego nie cierpi).
- Areny są zbyt małe.
- Gra wpada w duży mniej więcej gatunkami.

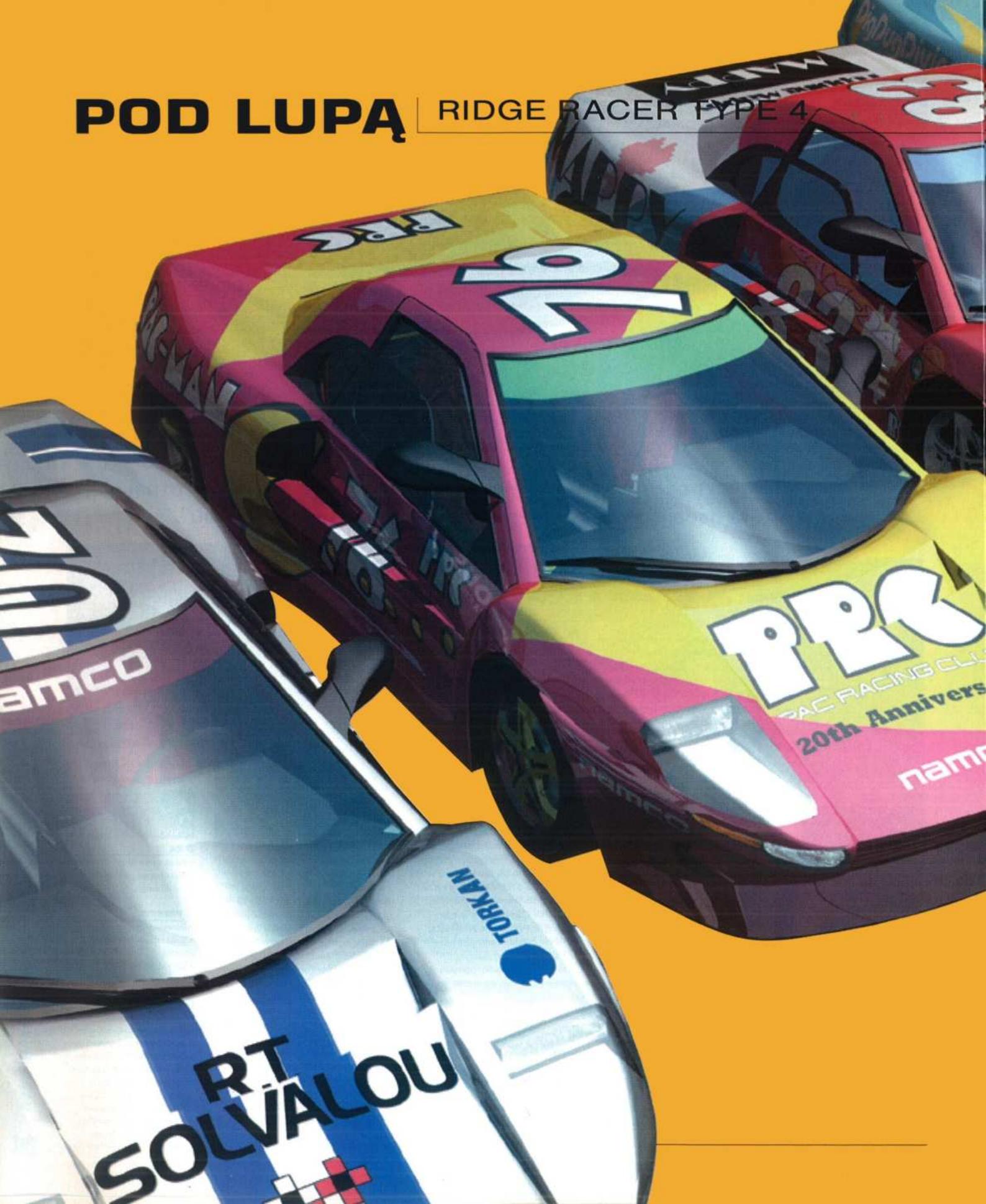
• ZANIM KUPIŚ

Nawet bez sądu, lawy przysięgły i wyroku, po tej wczesnej wersji widać, że aby *Eliminator* stał się tytułem z górną półką, trzeba wiele pracy i przemyśleń. Czy firma Magenta okazała się ambitna i poprawi swoją grę (nawet kosztem opóźnionej premiery), czy pojedzie po najniższej linii oporu i wypchnie na rynek niedoszlifowany produkt? To się okaza już niebawem.



POD LUPĄ

RIDGE RACER TYPE 4





R4

Wydawca: SCEE / Producent: Namco / Premiera: Kwiecień

Ridge Racer Type 4

Gran Turismo rządzi światem wyścigów od roku. Czy nie nadszedł czas, by firma Namco odzyskała utracony tron? Być może...

gracze będą mieli łatwe zadanie. Pędziłyśmy po trasach R4 i przejęcia są doprawdy niesamowite. Nie masz kontaktu z innymi pojazdami i nie wywarcasz kozłów niczym w TOCA, ale musisz opanować niezbyt-realistyczne-ale-co-tam posilzgi, z których od zawsze słynęła firma Namco. Zapomnieliśmy już o podobnych doświadczeniach, w końcu od premiery Rage Racer a minęło sporo czasu.

Jeśli chodzi o strukturę gry i prezentację, to firma Namco znajduje się pod wpływem Gran Turismo. Cały ciąg modernie wykonanych screenów prowadzi do ekranu opcji. Główną z nich jest Gran Prix Story. Gracz wybiera tu swój zespół (każdy z nich reprezentuje inny poziom trudności) i konkretny samochód, po czym bierze udział w serii wyścigów – przypomina to tryb GT z Gran Turis-

Ridge Racer wygląda może dziś niezbyt przekonująco, ale kiedy cztery lata temu pojawił się na PlayStation, z pewnością wart był grzechu. Nie tylko dlatego, że stanowił wręcz idealnie wykonaną konwersję z automatu, ale również sama gra oferowała fantastyczną, nierealistyczną i przyspieszającą bicie serca jazdę. Dzieło firmy Namco było jednym z pierwszych wyścigów, które w całkowicie nowy sposób podeeszły do tematu posilzgów. Zatłoczone trasy miejskie, pościgi w kiepsko oświetlonych tunelach, wysokie wieżowce i nisko przelatujące helikoptery zostały wkrótce podchwycone przez konkurencję.

Ale czasy się zmieniają. Nie minęło wiele czasu od premiery Ridge Racer, a na PlayStation pojawiła się nowa generacja wyścigów. Tytuły takie jak TOCA Touring Cars, Colin McRae Rally i przede wszystkim Gran Turismo

nadały nowe znaczenie słowni realizmu, wprowadziły prawdziwe marki samochody, ich rzeczywiste modele fizyczne i przepiękną grafikę. To była zupełnie inna bajka niż nastawiona na rozrywkę trylogia Racerów. Również gracze zdawali się bardziej interesować symulacjami niż konwersjami z automatów. Korona najlepszych wyścigów wyslizgnęła się z rąk firmy Namco.

W ten sposób dochodzimy do czwartej części serii. Napięcie wzrasta: czy Namco dołączy do modnych obecnie symulacji, czy też pozostanie wierna swoim rzecznościowym ideałom? Jak na razie wydaje się, że firma znalazła pośrednie rozwiązanie. Radość z jazdy ma się utrzymywać na poziomie znany z automatu Ridge Racer. Twórcy gry nie przejmowali się więc tak bardzo modelami fizycznymi, danymi telemetrycznymi i dynamiką przyspieszeń. Gracz czuje się na trasie jak ryba w wodzie.

Nie oznacza to jednak, że zapomniano o złożoności i posadzono ja na tylnym siedzeniu. W grze ma być ponad 300 fikcyjnych samochodów (choć część z nich różni się między sobą tylko kolorem nadwozia). Twórcy gry zadali o to, by w głównym enginie znalazło się wiele stylów jazdy. Poza tym brak realizmu nie oznacza, że

RAJ WYSOKIEJ ROZDZIELCZOŚCI

R4 okazał się w Japonii wraz z demami gier, nad którymi pracuje obecnie firma Namco. Na dysku znajdują się również wersja Ridge Racer chodząca z prędkością 60 klatek na sekundę!



Pomimo masy szczegółów, R4 odrysowuje dużą odległość i zachowuje płynną animację.

POD LUPĄ | RIDGE RACER TYPE 4



BĘDZIESZ MUSIAŁ O PANOWAĆ
NIEZBYT-REALISTYCZNE-ALE-CO-TAM POŚLIZGI.

► mo. Firma Namco postanowiła jednak nie korzystać z prawdziwych nazw producentów samochodów i zażerpnęła nazwy teamów ze swoich poprzednich gier. I tak Pac Racing Club składa się z Dig Racing Team i RC MicroMouse Mappy. Prócz tego szukać Astona Martina czy Nissana.

Gdy ukonczy się Gran Prix, gracze uzyskuje dostęp do wszystkich maszyn w danym zespole i startuje nimi w Extra Trial przeciwko całej flotylli fikcyjnych pojazdów.

Jeśli chodzi o same trasy, to jest ich osiem — znając firmę Namco, będziemy mogli do znudzenia jeździć po nich od tyłu, w lustrzanym odbiciu i do góry nogami. Dopracowano wykorzystanie cieni i światła. Efekt jest piorunujący: promienie słońca rzucają cień na asfaltowe drogi i na ściany budynków. Latarnie uliczne oświetlają jaskrawymi snapami tunele. Robi to duże wrażenie, szczególnie przy prędkości 240 kilometrów na godzinę.

Sceneria jednak stanowi nawiązanie do poprzednich tytułów se-

Artyści pracujący nad Ridge Racerem Type 4 podezują do projektu gry w ten sam sposób, co mistrzowie holenderscy do swoich płócien: zwróciili szczególną uwagę na grę światła i cieni. Cały ten wybór brzmi dość pretensjonalnie, ale za to gra wygląda znakomicie.

OTO JOGCON

Równolegle z japońską premierą R4 na tamtejszym rynku pojawił się dziwnie wyglądający kontroler. Między rączkami znajduje się w nim mała kierownica,



której kręcimy kciukiem. Dość długo trzeba się do tego rozwiązać przyzwyczajając, ale niektórzy gracze twierdzą, że maszynka ta idealnie pasuje do rzecznościowego stylu rozgrywki. Wielu innych graczy nie podziela jednak tego zdania...



rii. Mamy tu betonowe podziemne przejazdy, kręte drogi wzdłuż wybrzeża, olbrzymie wiezowce i krążace nad miastem helikoptery. Wszystko jednak wygląda tu o wiele lepiej. Firma Namco zwiększyła liczbę wieloboków w swoich modelach, zaś kolory tekstur sprawiają, iż pierwotny Ridge Racer wygląda jak niedokończone demo.

Wydaje się to, że mamy wyścig na przelot wieków. Nie każdemu podobało się maniakalne uwielbianie detali obecne w Gran Turismo, zaś Motorhead krytykowany był za brak treści. R4 ma łączyć w sobie momentalną grywalność i prawdziwą głębię. Gra powinna się więc wszystkim spodobać. A jeśli chodzi o grafikę, to zupełnie jakby maszynka firmy Sony wołała do nas: „Spojrź na mnie, jestem piękna!”. I tak jest. Firma Namco doskonale zdaje sobie z tego sprawę. Ty też wkrótce się o tym przekonasz.



Styl prezentacji jest dość klimatyczny jak na firmę Namco — jednak wyczuwamy pewne podobieństwo do Gran Turismo...

QA

Aby zdobyć wiadomości z pierwszej ręki na temat R4, PSM spotkał się z ludźmi z firmy Namco w Japonii.

Motomi Katayama – szef projektu

Masatoshi Kobayashi – programista

Kazutoki Kono – grafik

Hiroshi Okubo – spec od muzyki i dźwięków

Kei Yoshimizu – projektant inter

Kiedy rozpoczęto pracę nad R4?

Katayama: Zaczęliśmy w maju 1997 roku, jakieś sześć miesięcy po ukończeniu *Ridge Racer Revolution*. Zatrudnialiśmy wielu projektantów, ale ogólnie mieliśmy tylu współpracowników, co przy poprzednich tytułach – około 33 osób. Cały zespół pracował wcześniej nad oryginalnym *Ridge Racerem*, a część nad *RRR*.

W ilu pracy pochodziło stworzenie modelu jazdy *Ridge Racer Type 4*?

Katayama: Nie pełziliśmy prawdziwymi maszynami po rzeczywistych torach. Zasadniczo wszyscy lubimy samochody, jeździmy nimi od lat i sporo o nich wiemy. Testowaliśmy w praktyce różne rozwiązań, na przykład napęd na przednie lub cztery koła, aby przekonać się, jak to wypadnie w grze. Jednak stworzyliśmy racera, a nie symulację. Stało się tak dla tego, że w przypadku prawdziwych samochodów mamy do czynienia z przyspieszeniami, zwiększeniem prędkości, ślizganiem się opon itd. W tym momencie nie jesteśmy w stanie oddać tego w grze, więc nawet nie próbowaliśmy.



Masz do wyboru osiem tras. Kiedy ukończysz Gran Prix, zyskujesz dostęp do trybu Extra Trial.

Oryginalny *Ridge Racer* ustawił po przeczkę wysoko. Jego kontynuacje poszyły jeszcze dalej. Czy trudno było to powtórzyć w przypadku R4?

Kobayashi: Kiedy pisaliśmy *Ridge Racer*, naprawdę wierzyliśmy, że to kres możliwości PlayStation. Z technicznego punktu widzenia nie chciałem robić R4 (śmiech). Choziło nam głównie o wyeliminowanie wszystkiego, co zbędne. Musielibyśmy wykorzystać maksymalną liczbę wieloboków, jaką jest w stanie wyświetlić PlayStation.

Kono: Sposób, w jaki wyświetślamy budynki, tekstury, liczbę wieloboków... Wróciliśmy do samego początku. Zrobiliśmy wszystko od nowa i pozbawiliśmy się wielu śmieci. Pomimo tego, że gra chodzi na tym samym sprzęcie, zmieniła się nie do poznania.

Czy trudno było to osiągnąć?

Katayama: Na początku stworzyliśmy grafikę, a dopiero później umieszczaliśmy ją w grze, co momentem było bardziej trudnym zadaniem. Musieliśmy często konsultować się z grafikami w sprawie „ochudzenia” oprawy, tak by procesor radził sobie z jej przetwarzaniem.

Kono: Dla mnie najważniejszą innowacją R4 jest gra światel i cieni. Wykorzystaliśmy w tym celu niezwykłym algorytmem Gourauda. Jak już mówilem, w oryginalnej grze sporą się marnowało. Udało nam się oszczędzić trochę mocy procesora i wykorzystać ją na cieniowanie Gourauda. To było bardzo trudne.

Zapewne korzystaliście z nowego Performance Analysera (to rewolucyjny program analityczny, dzięki któremu powstała m.in. *Gran Turismo* – przyp. PSM)?

Kobayashi: Zgadza się. Największą zaletą Performance Analysera jest to, że można nim zbadać gry konkurencji (śmiech). A nam bardzo zależało na zbadaniu *Gran Turismo* (śmiech).

Katayama: Z technicznego punktu widzenia musielibyśmy zrobić, co zrobili inni, zanim zasiadliśmy do pracy. Na przykład, nie ma innego wyjścia, w którym ita, trasy, samochody i niemal wszystko będą cieniowane Gouraudem. R4 to jedyna taka gra na świecie. Nasz programiści mówili początkowo, że tego się nie da zrobić, ale ostatecznie wykorzystaliśmy mapowanie otoczenia, efekty światel pojazdów i przezroczystości.

Czy było coś, co chcieliście zrobić, ale nie mogliście?

Kobayashi: Przy niektórych projektach są takie rzeczy, jednak wydaje mi się, że w przypadku R4 zreali-

W powtórkach widać masę szczegółów.

zowaliśmy wszystkie stawiane sobie cele.

Katayama: Często dodawaliśmy coś nowego.

Kono: Na przykład niebo wygląda zupełnie inaczej w zależności od oświetlenia słonecznego. Na górskich drogach zdarza się, że pada śnieg. Początkowo myśleliśmy, że nie będzie to możliwe.

W R4 znajdują się ogromna liczba samochodów. Czy rośnie ona podczas prac nad grą?

Katayama: Niektóre samochody wyglądają

kompatybilne?

Katayama: Pracujemy nad różnymi tytułami, ale nie potrafię stwierdzić czy będą one działały z JogConem. Jeśli chodzi o R4, to najpierw powstała gra, a dopiero potem zaczęliśmy myśleć o kontrolerze. Powinien on jednak sprawdzić się również w przypadku innych gier.

Oficjalnie inspiracją dla R4 była seria *Ridge Racer*, ale czy były może jakieś inne?

Katayama: Biorąc pod uwagę zawartość naszej gry,

„(Z R4) WRÓCIŁYMY DO SAMEGO POCZĄTKU. ZROBIŁYMY WSZYSTKO OD NOWA I POZBYLIŚMY SIĘ WIELU ŚMIECI.”

niemal identycznie, ale mają zupełnie inne osiągi.

Biorąc pod uwagę, w grze występuje w sumie 321 modeli.

Nie przejmowaliśmy się tym podczas tworzenia gry. Chcieliśmy tylko, by liczba pojazdów pozwalała na zastosowanie faktycznego systemu, jaki sobie wymarzyliśmy. Ludzie muszą (jak najwięcej) razy chcieć zagrać w R4. Słabsi początkowo gracze powinni mieć możliwość wyboru trudniejszych samochodów, jak tylko poprawią swoje umiejętności. Chcieliśmy, by ludzie wielokrotnie wracali do R4, a liczba wozów pomogła osiągnąć nam ten cel.

JogCon został wymyślony głównie z myślą o *Ridge Racer Type 4*. Czy inna strona firmy Namco beda z nim

trudno mówić o jakichs inspiracjach. Chcieliśmy stworzyć coś zupełnie nowego.

Kobayashi: Z punktu widzenia programisty, byłem zapatrzony w *Gran Turismo*.

Kono: Podobnie z grafiką. Na początku powstawania gry oglądaliśmy różne wyścigi, ale również inne tytuły, jak na przykład *Jumping Flash*. Jeśli chodzi o efekty nieba, to wnikliwie przyjrzałem się ostatniemu *Ace Combatowi*. To najlepsza gra walki powietrznej.

A co z dźwiękiem?

Okubo: Wykorzystaliśmy niektóre efekty z serii *Ridge Racer*, ale tym razem zmieniło się ogólne założenie gry. Muzyka w R4 jest bardziej dojrzała i modna. Niektórzy rozpoznają zapewne kawałki z innych gier naszej firmy. W *Ridge Racerze* było tylko dzieśięć utworów, a teraz mamy ich 14. Są również ukryte.

Wykorzystaliśmy głos Kimera Lovelace'a do motywów przewodniego.

Jak wygląda sekwencja otwierająca grę?

Yoshimizu: Jest dwa razy dłuższa niż w przypadku innych *Racerów* – trwa prawie dwie minuty. Gdy je wykonalne wraz z planowaniem zajęło nam sześć miesięcy.

Podziękowania dla Tsuyumi Toyody z Namco za pomoc.



POD LUPĄ

SOUL REAVER

Legacy of Kain:

Bój się. Bój się straszliwie. Powróć z nami do krainy Nosgoth, gdzie mieszka wampir Lord Kain i jego sześciu upiornych nastęników. Wejdź do kontynuacji, żeby zagrać w ociekającą krwią grę *Dziedzictwo Kaina*. Oto *Soul Reaver* – gra, która wkrótce może okazać się lepsza od *Tomb Raidera 3*. Jedliśmy czosnek przez cały miesiąc i zakupiliśmy krzyż, by wyjść cało ze spotkania z twórcami gry...



Pośród zielonych krzewów Palo Alto, obok San Francisco, znajduje się budynek, który dziwnie przypomina kościół. To siedziba firmy Crystal Dynamics, bogów PlayStation i boska inspiracji dla ciągle rosnącej liczby pracowników Eidosu. To w tym budynku ujrzały światło dzienne: Gex (w niezliczonych formach), Akuji (stwór bez serca) oraz *Unholy War* (która nie była tak dobra). Wygląda na to, że następne dzieło będzie jak do tej pory najlepsze. To kontynuacja świetnie się sprzedającej gry *Blood Omen: Legacy Of Kain* pod nazwą *Soul Reaver*.

Pierwsza część wyglądała wręcz paskudnie. Ta gra o 16-bitowej grafice i obszer-

nej fabule (RPG akcji) łatwo wciągała każdego nawet najbardziej opornego gracza. Smaczku dodawały jej jeszcze występujące w grze wampiry. Gracz był Kainem, upiorem pragnącym wyssac krew swoim mordercom. Po tym, jak gra odniosła olbrzymi sukces na całym świecie, kontynuacja była już tylko kwestią czasu. Zaskakującym było jednak, że firma Crystal zaproponowała pomysły i wątki z oryginalnej gry i przekształciła hit RPG w obszerną przygodówkę 3D. Stąd też nowa nazwa — *Soul Reaver*. Z pewnością nie jest to po prostu *Legacy of Kain* 2.



wuje świat. Wampiry zamuszają ludzi, którzy są ich niewolnikami, do budowania olbrzymich elektrowni. Elektrownie te mają wytworzyć dym (smog), który zasłania całé niebo i nie przepuszcza słońca. Budowa posuwa się do przodu, ale Ralziel czyni o jeden krok za dużo. Rozwija skrzydła, które pozwalają mu latać, zanim jeszcze nauczył się tego Kain. Kain wprowadza Ralzeila do widmowego świata. Po niezliczonych tysiącach lat Ralziel zostaje uwolniony. Wiele się zmieniło od czasu, gdy został wypędzony. Ludzie i mutanci żyją w zgodzie z wampirami, ale Kain i jego następcy ewoluowali nad wszelkie wyobrażenie."

Tak zaczyna się wędrówka bohatera w przestrzeni 3D. Szuka, zabija i generalnie jest wcileniem zła. *Soul Reaver* skrywa wiele za swoją niepozorną powłoką.

Przede wszystkim nie ma tu żadnych poziomów. Świat w *Soul Reaver* jest jedną wielką przestrzenią z olbrzymimi dolinami i rzekami, górami i płaskowymi oraz przedziwną gotycką architekturą. Poruszanie się w tym świecie to najwygodniejsza rozrywka, o jakiej kiedykolwiek pisał PSM. „Kiedy eksplorujemy dany obszar, oprócz jego samego (w całości), konsola przechowuje w pamięci dwa sąsiadnie miejsca”, wyjaśnia Rosaura Sandoval. „Jeśli wkroczyliśmy na nowy teren, w tle wczytują się od razu sąsiadnie i możemy natychmiast tam wejść. Dzięki temu jednym momentem, kiedy czekamy na załadowanie czegokolwiek z CD, jest samo rozpoczęcie rozgrywki. Przy okazji pozwala to nam używać znacznie więcej tekstuł niż w innych grach. Każdy teren, obszar ma własny zestaw tekstuł, dlatego nie musimy ciągle używać takich samych, tak jak w innych grach oglądanych z perspektywy trzeciej osoby.” Innych grach oglądanych z

Soul Reaver

To coś w rodzaju *Super Tomb Raidera*. Mamy tu perspektywę trzeciej osoby ze wszystkimi zwyczajowymi kamerowymi trickami. Wiele przygód, walki, pływanie i wspinaczki, plus mnóstwo zupełnie nowych elementów możliwych do umieszczenia dzięki wprowadzeniu wielu wątków i upiornych, nawiedzonych miejsc „nie z tego świata”. Rosaura Sandoval, producentka gry, opowiada nam jej fabułę. „*Soul Reaver* opowiada historię Ralzeila — jednego z sześciu następców Kaina. Jest to główny, „zły” bohater pierwszej części gry, który na jej końcu opano-

PODNOSENIE CIĘZARÓW

Jedna z najbardziej rzucających się w oczy (i jednocześnie najbardziej oczywistą) różnicą w porównaniu z grami w stylu *Tomb Raidera* jest podnoszenie ciężarów. Znowu jesteś w stanie przesuwać i przeciągać kamienne bloki, ale wielokrotowa animacja postaci i rozliczne możliwości sprawiają, że Lara wygląda przy Ralzeilem jak zabawkowa pacynka.



POD LUPĄ | SOUL REAVER



[1-2] Wyrażenie między eksploracją odkrytych lokacji, a błąkaniem się po lochach jest wręcz idealne. [3] Te niezwykle budowle zaprojektowały architekt.

perspektywy trzeciej osoby? Masz na myśli Tomb Raidera? „Hmm... (chichocze) Tak.” – przyznaje.

W rezultacie Ralzel znajduje się w porze bezkresnym i zrójnicowanym świecie. Może biegać, wspinać się, pływać calymi kilometrami w jakimkolwiek kierunku, bez zatrzymywania się na za-czerpiecie oddechu, a sceneria gry się nie powtarza. Całkowita powierzchnia świata gry dorównuje podobno tej z Tomb Raidera, więc zajmie całe dni, zanim przedostaniesz się z jednego końca na drugi. To prawdziwie trudne zadanie. Jednak najdziwniejsze w tym wszystkim jest to, że nie możesz umrzeć. Co?

DWA RAZY LEPSZY

Soul Reaver toczy się na dwóch planach: w świecie rzeczywistym i widmowym. Ten drugi jest piękną wersją pierwszego. Gra rozgrywa się głównie w świecie rzeczywistym, lecz śmierć, która jest rezultatem wyczerpania się paska energii życiowej bohatera, przenosi Cię do drugiego, widmowego. Tutaj musisz zgromadzić

wystarczająco dużą liczbę dusz (które mogą zostać zebrane w momencie, gdy uciekają z ciał złych facetów). W ten sposób gromadzi się energię konieczną do tego, by powrócić do realnego świata. „Zamiast tego możesz jednak grać w widmowym świecie, gdyż warto zbadać i te regiony”, stwierdza pani Sandoval.

Proste przedtem ścieżki i wieże skrącają się powtornie w widmowym świecie, a przejścia, które były za małe, lub platformy, których nie można było doświętkać, mogą się nagle okazać dostępne. Najlepsze ze wszystkiego jest to, że przejściu z jednego świata w drugi towarzyszy płynny morfing scenery. Zdziwiające.

Soul Reaver toczy się na dwóch planach: w świecie rzeczywistym i widmowym. Gra rozgrywa się głównie w świecie rzeczywistym, lecz śmierć, która jest rezultatem wyczerpania się paska energii życiowej bohatera, przenosi Cię do drugiego, widmowego.



Sztuczki z podwojonymi sceneriami pojawiają się co chwilę. Jeśli nie uda Ci się wchłonąć duszy martwego stwora (robisz to jednym przyciśnięciem guzika w jego sąsiedztwie), jego duch pojawi się w świecie spektralnym, dokładnie w miejscu, gdzie go zabiłeś, tylko że

przyjmuje o wiele groźniejszą postać. Najdziwniejsze ze wszystkiego są zagadki, które wymagają przechodzenia

pomiędzy światami. W spektralnym czasie zatrzymuje, więc skała zrzucona ze skarpy w świecie materialnym, może być zatrzymana w powietrzu dzięki szybkiemu przejściu do świata widmowego. Wi-

szającą w powietrzu skalę można użyć jako schodka i dotrzeć po niej do niedostępnych wcześniejszych miejsc.

Przy całej swobodzie ruchów i przelatczaniu między światami bardzo dobrze, że The Elder (wszechobecny bóg) podruzu Ci wskazówki co do tego, jaki powinien być Twój kolejny ruch. Akcja i fabuła wiedzie gracza ku braciom Ralzeil – do kolejnych pięciu poruczników, którzy stali się krwawymi potwarami. Na końcu czekają Cię trzy bitwy z samym Kainem, więc można powiedzieć, że masz do pokonania ośmiu bossów.

NIEKONCZĄCA SIĘ OPowieść

Błąkanie się po świecie gry to jakby powolne odpakowywanie prezenty świątecznego. Czasem zdarza się ekscytujące momenty, ale zasadniczo nie ma tu żby wielu szokujących przeżyć. Dany obszar pozostaje niezbadany, jeśli wejście do niego znajduje się pod wodą albo jest niedostępne dla wampirów. Lub po prostu platforma, na którą trzeba się wdrapać, jest za wysoka. Wszystko dobrze, tylko jak się tam dostać? Przyda się w tym celu pięć umiejętności, których Ralzel może nauczyć się po pokonaniu kolejnych bossów. „Wygrane starcie z każdym Wielkim-Zlym-Facetem jest nagradzane sekwencją FMA (Full Motion Animation). Widac na nim jak Twój bohater otrzymuje nową umiejętność, w jakim kierunku rozwinię się akcja i co należy uczynić w dalszej kolejności”, wyjaśnia Rosaura. Jeden z wcześniejszych bossów potrafi przechodzić przez ściany i zamknięte bramy i tylko dzięki odpowiedniemu zgraniu wszystkiego w czasie jesteś w stanie wysiąc z niego energię. Kiedy Ralzel wygra z tym bossem, zyskuje umiejętność przechodzenia

NADSJAW DRUGI POLICZEK

Wiąkość walki w Soul Reaverze toczy się w zwarciu: starcia oparte są na ciosach rękoma i nogami. Dlatego istnieje śmiertelne niebezpieczeństwo, że Soul Reaver obarczony zostanie czymś, co my nazywamy Syndromem Fighting Force. Tam trudno było kogokolwiek trafić ze wzgórza na trójwy-

miarową scenerię. Aby gra przypominała nieco Tekkena, uwaga Ralzeila może skupić się na jednym celu. Uzyskujesz to naciskając R1. Twój bohater zwraca się wówczas w kierunku najbliższego wroga i wtedy przy użyciu innych przycisków możesz wykonywać poszczególne ciosy — każdy z nich trafia celu. Sprytnie.



[1] W przeciwieństwie do „pułapkowego” świata *Tomb Raider*, lochy Soul Reavera są niezwykle neregularne.
[2] Oświetlenie w czasie rzeczywistym pada na scenerię i postacie. [3] Każdy poziom to skomplikowany labirynt pogmatwanych komnat. [4] Ujęcie kamery wciąż się zmienia, tak abyś zawsze miał jak najlepszy widok.



przez ściany. „Pozostałe cztery sztuczki to wspinanie się po ścianach, pływanie, „sciskanie się”, umiejętność przenikania pomiędzy materialnym i widmowym światem w dowolnym momencie (przydatne do rozwiązywania wielu zagadek; przed zdobyciem tej umiejętności bohater aby przejść się do widmowego świata musi stracić całą energię – przyp. PSM)”, podpowiada Rosaura. „Każda umiejętność wiąże się z pokonaniem dysponującego nią bossa, tak więc trzeba odpowiednio wykorzystać posiadane zasoby.”

W rezultacie po nauczeniu się każdej z umiejętności przypominasz sobie odwiedzone miejsca, w których może się ona przydać i wracasz w pościgach do znajomych rejonów. Nagle, gdy tylko nauczasz się pływać lub wspinac, otwiera się przed Tobą nowy obszar. Powoli stają przed (co raz potężniejszym) Tobą otworem wszystkie tajemnice tego świata.

PODROŻ BEZ RĄŻEZYU

Kolejna zadziwiająca rzecz dotycząca *Soul Reaver* to brak w tej grze jakichkolwiek przedmiotów i inwentarza. Ralisz niczego ze sobą nie nosić! Do walki wykorzystujesz kije albo skorupy, jakie znajdziesz w pobliżu. Wyrywa słupy z podłoga, sztachety ze ścian albo kamienie z posadzki. Rzuca nim w rozmaitych zombie i skradających się

Najpotężniejszą bronią gry jest miecz o nazwie *Soul Reaver*. Dostajesz go po pierwszej bitwie z Kainem. Można używać go na wiele sposobów i wzmacniać i wzmacniać rozmaitymi power-upami.

jak koty ludzi. Wystarczy przełączyć się na „widok celowania”, a okaże się, w jakim zakolu polci za chwilę nowy pocisk Ralizela. „Najpotężniejszą bronią gry jest miecz o nazwie *Soul Reaver*. Dostajesz go po pierwszej bitwie z Kainem. Można używać go na wiele sposobów i wzmacniać rozmaitymi power-upami. Zanurzenie miecza w wodzie, włożenie do ognia lub pod lód dodaje mu nowych cech, na które „chodzi” określone potwory lub przedmioty”, mówi Rosaura.

Walka sprawia dużo radości. Mimo braku imponującego arsenalu, naciśnięcie przycisku ataku wyprowadza rozmaitą ciosy i kopniaki. „Każdy z 30 przeciwników

atakuje w inny sposób. Staralismy się, by każdy był jedyny w swoim rodzaju. Również ich sztuczna inteligencja jest zróżnicowana. Mamy mniejszych koleżków, którzy uciekają w popłochu, i wielkich bossów, którzy walczą do upadłego”, ostrzega pani Sandoval. „Również ludzie mogą być albo Twoimi wrogami, albo człaczelami, w zależności od tego, jak ich traktujesz. Zabij ich, a zapamiętają to sobie i następnym razem Cię zaatakują. Gdy traktujesz ich dobrze, zaczynają Cię ciecić – są gotowi do najwyzszych posuwów (nasza rozmowczyni robi dziwne miny), tak więc możesz łatwo uzupełnić poziom swojej energii.” Oprócz rzucania dzidami i innymi przed-

miotami dysponujesz jeszcze cięższą artylerią. Chodź nam o czary i symbole, które otrzymujesz rozwiązyując rozmaita, najczęściej związane z świątyniami zagadki. Świątynie są porozrzucane po kraju i szybko się z nimi zapoznasz. „Wprowadzilismy wyraźne oznaczenia miejsc naprawdę niezwykłych. Tak więc od razu widzisz, że w okolicy znajduje się coś istotnego i powinieneś dotąd się tu kręcić, aż to znajdziesz”, podpowiada pani producent. Czary przybierają najróżniejsze formy. Zdarzają się wśród nich specjalne ataki niszczące wszystkich wrogów na ekranie. Nie ma jednak nic za darmo: czary te pochłaniają Twoją energię. Naciśnij SELECT, a pojawi się ekran wyboru zaklęcia. Nie są one konieczne do ukończenia gry, ale ich obecność pomaga w toczeniu najzacieklejszych bitew.

Gdy mówimy o tak rozbudowanym zadaniu, jakie stoi przed każdym z niedoszlych wampirów, system zapisywania stanu (żeby wypić herbatkę albo skorzystać z toalety) to konieczność. Czy jednak będzie można zapisywać się w dowolnym miejscu gry? „Tak, w jakim tylko gracze sobie zazyczają. Nie lubię punktów nagrywania stanów. W przypadku takiego tytułu chcemy, by gracz eksplorował i podejmował ryzyko. Nie osmeliiby się wykonywać niebezpiecznych skoków i innych mrożących krew w żyłach ewolucji, gdyby wieǳiał, że niepowodzenie oznacza śmierć.” Bardzo mądrze.

Proponujemy spotkanie za miesiąc, dwa, w tym samym miejscu. Przedstawimy wówczas recenzję tej epopei (wskażemy na jej najsmaczniejsze kąski), zaś Ty, Drogi Graczu, będziesz mógł zapuścić de-mko i zamienić się w wampira...

ODKRYJ NOWY ŚWIAT

Przechodzenie ze świata materialnego do widmowego to nie tylko ekscytyująca przygoda, ale również uczta dla Twoich oczu. Oglądasz przepiękny morfing i po chwili znajdują się w wykreowanej wersji rzeczywistości. „Każdy wie-

lobok ma swój zniekształcony odpowiednik, każda powierzchnia alternatywną teksturę. Kiedy zmieniamy świat, wszystko wokół nas przekształca się nie do poznania”, wyjaśnia Rosaura Sandoval, producentka gry.



ANALIZA

YAROZE

ZROB TO SAM

PO UDANYM DEBIUCIE W JAPONII, W 1997 ROKU UKAZAŁA SIĘ W EUROPIE. ELEGANCKA, CZARNA PROGRAMOWALNA NET YAROZE PLAYSTATION UMOŻLIWIJA AMATORSKIW TWORZENIE GIER. NA ŻYCZENIE CZYTELNIKÓW PONOWNIE ODKRYWAMY JEJ TAJEMNICE...

POWER



ANALIZA YAROZE



CO JEST W TYM PUDEŁKU?

Zrobilibym to lepiej", nie raz zdarzyło się stwierdzić zdeperowanym gracjom. Net Yaroze ma bezpośrednią odpowiedź: "To dlaczego nie zrobisz?"

Net Yaroze kosztuje obecnie 229 funtów (około 1400 złotych). Za tę cenę otrzymujemy wszystko, co zostało wymienione w ramie obok. Potrzeba do tego jeszcze komputera — minimalna konfiguracja to PC 486DX2 z jednym wolnym portem szeregowym i 4 MB RAM. Polecamy jednak zdecydowanie mocniejszego pęceta albo Apple Macintosha PowerPC.

Pozostały sprzęt jest opcjonalny. Net Yaroze może wyświetlać obraz zarówno w systemie PAL, jak i NTSC, tak więc być może będziesz zmuszony kupić nowy telewizor. Jeśli pragniesz poprawić jakość obrazu, zastąp kable AV lepszym połączeniem SCART albo S-Video. I wreszcie firma Sony oferuje system developerowski o nazwie CodeWarrior za dodatkowe 90 funtów. Jeśli myślisz poważnie o produkcji gier, powinieneś wziąć go pod uwagę.

ZAWARTOŚĆ

- CZARNA, MULTIFORMATOWA NET YAROZE PLAYSTATION
- DWA KONTROLERY
- KABEL AV
- KABEL KOMUNIKACYJNY
- KOMPAKT Z NARZĘDZIAMI DEVELOPERSKIMI DLA PSX
- DEVELOPERSKIE BIBLIOTEKI I PROGRAMY UŻYTKOWE
- STANDARDOWE BIBLIOTEKI JĘZYKA C
- BIBLIOTEKI MATEMATYCZNE PLAYSTATION
- WYSPECIALIZOWANE BIBLIOTEKI 3D
- BIBLIOTEKI OBSŁUGI KONTROLERÓW
- BIBLIOTEKI DŹWIĘKOWE
- PROGRAMY DO KONwersji PLIKÓW GRAFICZNYCH
- PROGRAMY DO TWORZENIA I KONwersji OBIEKTÓW 3D
- NARZĘDZIA PROGRAMISTYCZNE
- KOMPILATOR JĘZYKA C (R3000)
- LINKER
- DEBUGGER
- PŁYTKA BOOTUJĄCA PLAYSTATION
- KARTA DOSTĘPU (Tzw. DONGLE)
- KABEL SERIAL (DO PODŁĄCZENIA MACA ALBO PĘCETA)
- DOKUMENTACJA (TRZY PODRĘCZNIKI)
- PRZEWODNIK DLA POCZĄTKUJĄCYCH
- PRZEWODNIK UŻYTKOWNIKA
- KSIĘGOZBIÓR PODRĘCZNY
- DOSTĘP DO STRONY WWW NET YAROZE

SPYTAJ EKSPERTA

Daliśmy Net Yaroze do testów Adé Millerowi — programistie z 20-letnim stażem. Oto jego spostrzeżenia:

Szóda: Dostalem nową zabawkę. Jest matowo czarna i nie najlepiej wygląda w świetle — zupełnie jak Gwiazda Śmierci, tyle że z większą grywalnością. Podłączanie całego zestawu jest dokładnie opisane w podręczniku, poza tym dostaje do swojej dyspozycji program testowy, który sprawdza działanie całego systemu. Można więc siedzieć i pisać gry. System developerowski CodeWarrior wygląda trochę jak program na Macu, ale spełnia swoje zadanie. Mam również malutki program umożliwiający ładowanie ukoncowanych gier do Yaroze.

Piątek: Program testowy o nazwie CHECK wyświetla odbijające się piłki, ruszając kontrolerem można zmieniać ich liczbę. Nie jest to moze Gra Roku, ale po wyświetleniu jej struktury w CodeWarriorze okazuje się, że do napisania jej było potrzebnych tylko kilka stron kodu.

Sobota: Czas na napisanie czegoś poważnego. Rozłożę CHECKa na czynniki pierwsze i zmienię demo w prawdziwą grę. Kod CHECKa jest nieco popłaty, tak więc trzeba spędzić nad nim trochę czasu. Okazuje się, że chociaż CodeWarrior kompljuje C++ (zaawansowaną wersję języka C), to Yaroze nie radzi sobie z nią. Wstęp, ale na tym nie kończy się świat. Czas odkryć stare podręczniki C.

Kod trzeba najpierw załadować na Yaroze, zanim będzie można rozpoczęć testy. Sprawia to, że naprawdę muszę przemyśleć całą sprawę, zanim rozpoczęnę kłopotliwy proces ładowania. Oczywiście ładowanie całej gry na Yaroze (wraz ze wszystkimi użytymi bibliotekami — przyp. PSM) przy użyciu połączenia szeregowego trwałyby sporą „chwilkę”, ale na szczęście firma Sony przewidziała to i większość kodu Yaroze znajduje się na specjalnym kompaktie. Yaroze wyposażona jest w debugger (program monitorujący pracę systemu i uruchamianych gier — przyp. PSM), tak więc mogę uruchomić swój program i od razu wiem, co trzeba w nim poprawić.

Niedziela: Odwiedziłem internetową stronę PlayStation (http://www.playstation-europe.com/home/games/gm_links.html), gdzie znajduje się odnośnik do Net Yaroze. Dysponując hasłem uzyskałem dostęp do najświeższych wiadomości, strony pomocy i odnośników do innych miejsc w sieci. Jest tam również sporo gierek wykonanych na Yaroze. Warto je przetestować.

Poniedziałek: Po zaledwie kilku godzinach pracy mam wstępnią wersję gierki w stylu Breakouta. FirmaSony zadbała o to, by gry łatwo składały się w jedną całość. Zestaw Yaroze nie daje mi jednak narzędzi do tworzenia grafiki i dźwięków. Muszę skorzystać z komputerowych programów, jak na przykład 3D Studio. Dzięki temu moje gry żyją. Firma Sony zadbała za to o rozmaitą konwerterki służące do przekształcania największych rozpoznawalnych formatów dźwiękowych i graficznych na postać rozpoznawalną przez PlayStation. Musiałbym oczywiście spędzić więcej czasu nad moim Breakoutem, żeby nadać mu profesjonalny image.

Wnioski: Czy warto? Jeśli nie masz jeszcze PlayStation i interesuje Cię pisanie gier, to kosztująca 229 funtów Yaroze jest właściwym wyborem. Zestaw jest oczywiście droższy od zwykłej konsoli, ale za różnicę w cenie mógłbys kupić jedyne podstawowy zestaw do pisania gier pod Windows. Powinieneś jednak wziąć pod uwagę kupno CodeWarriora, który znacznie ułatwia życie. Biblioteki

Net Yaroze są bardziej przejrzyste niż DirectX Microsoftu. Dodatkowy bonus polega na tym, że Yaroze doskonale sprawdza się jako zwykła konsola, więc bez problemów będziesz mógł na niej grać w tytuły komercyjne.

Gdy zdobędziesz pracę w przemyśle produkującym gry, poniesione nakłady zwrócią się przed pierwszą przerwą na kawę.

ZAJĘCIA NA UNIWERSYTECIE

Firma Sony stara się stworzyć elitarne klub posiadaczy Net Yaroze. Oprócz tego różne uczelnie na świecie prowadzą zajęcia programowania tej maszynki. Dobrym przykładem jest tu brytyjski Middlesex University, gdzie ostatniego lata otwarto kurs Yaroze. Zainteresowanie było tak duże, że natychmiast musiano stworzyć drugi kurs. Uniwersytet Abertay w Dundee (także UK) poszedł nawet krok dalej. Dzięki hojnej dotacji firmy Sony studenci wydziału informatyki mogą skorzystać ze specjalnego laboratorium zbudowanego z myślą o Net Yaroze. Kursy programowania Yaroze prowadzi jeszcze kilka innych uniwersytetów na świecie. A może jakaś polska uczelnia zdobyła się na ten krok? Jeśli tak, prosimy o kontakt.

Yaroze na uniwersytecie? Czy pisanie gier na „zabawke” Sony nie jest aby czynnością niegodną poważnych uczelni? Oto nie — cały haczyk tkwi w tym, że język C jest obecnie najpopularniejszym językiem programowania, a jego trzon jest taki sam na wszystkich komputerach/konsolach. Różnice pojawiają się tylko w miejscach odwołu do specyfycznego dla danej platformy sprzętu (np. układów graficznych). Dlatego jeśli ktoś programuje w C na komputerze, nie będzie miał większych problemów z Yaroze. I vice versa: ogólna wiedza o C pozwala podczas pisania na Yaroze móc się kiedyś przydać np. przy tworzeniu aplikacji użytkowych na peczę.

Warto odwiedzić stronę Yaroze
www.scee.sony.co.uk, żeby dowiedzieć się więcej o projekcie.



Strona Yaroze napakowana jest różnymi linkami i darmowymi gierkami do eksplorowania.

W jaka grę piłkarską gramy najczęściej w redakcji? W jaką grę piłkarską grają najczęściej (według wiarygodnych źródeł) pracownicy europejskiego oddziału Sony? FIFA '997 Pudło. Actua Soccer 3? Nie. ISS '987 Zimno, bardzo zimno, coraz zimniej.

Odpowiedź? Total Soccer, gra napisana na Yaroze przez Charlesa Chapmana.

Yaroze pojawiła się w Europie w 1997 roku. Wcześniej świeciła spore tryumfy w Japonii. Maszynkę określa się jako „programowa PlayStation”. Jest czarna, a nie szara, jak zwykła konsola. Stwarza wszyskim zainteresowanym możliwość pisania gier na PlayStation. Po podłączeniu do pečeta albo Maca (współpraca z komputerem jest konieczna, na nim bowiem pisze się kod gry, uruchamiany potem na Yaroze) każdy z jakim takim pojęciem o języku C powinien sobie poradzić z tą maszynką. Wraz z odpowiednim oprogramowaniem, bogatymi bibliotekami kodu i niezbędnymi kablem jest to relatywnie tanio przejście do świata programowania.

Jeśli jednak nie wiesz nic na temat pisania gier, Yaroze nie zamieni Cię w czołowego developera w ciągu jednej nocy. Ale jeśli masz jakieś takie pojęcie i chcesz się nauczyć czegoś nowego, efekty mogą być zaskakujące. „Interesuję się programowaniem od kiedy skończyłem 15 lat, a Blitter



JEŚLI NIE WIESZ NIC NA TEMAT PROGRAMOWANIA GIER, YAROZE NIE ZAMIENI CIĘ W CZOŁOWEGO DEVELOPERA W CIĄGU JEDNEJ NOCY.

Boy jest moim pierwszym poważnym programem napisanym w C”, mówi Chris Chadwick. „Wczesniej pisałem dużo w BASICu. Języka C nauczyłem się dzięki Yaroze i Blitter Boy jest tego efektem.”

Jak na pierwszy poważny program napisał Chris na PlayStation, Blitter Boy odniósł olbrzymi sukces. Zdobył tytuł najlepszej gry Yaroze i najlepszej gry roku na ostatnim rozdaniu nagród Producentów Gier Wielkiej Brytanii oraz na konkursie zorganizowanym z okazji pierwszej rocznicy pojawienia się Yaroze w Europie. Chris zawdzięcza czarnej PlayStation to, że pracuje dziś jako programista. „Po rozdaniu nagrody ktoś z SCEE przedstawił mnie komuś z filii firmy Eight Wonder. Szukali tam programisty, zadzwonił do mnie, pośrednio na rozmowę i dostałem pracę...”

Nauka C nie jest taka trudna, jak się to może wydawać. Dla laika dłuża lista poleceń dostępnych w tym języku wygląda równie niestrawnie, co powieść Irisa Murdocha. Nie należy jednak zapominać o tym, że jest to jeden z najpowszechniej używanych języków programowania na świecie. Jeśli myślisz o karierze programisty, bez znajomości C daleko nie zajdziesz. Naukoscie na rynku znajduje się wiele ksią-

zek i magazynów, które okażą się być Ci pomocne. Są również kursy. A jeśli znasz podstawy, ale nie wiesz jak zacząć, zawsze jest internet...

KORZYŚCI Z SIECI

Jednym z najważniejszych elementów Net Yaroze jest dostęp do serwisów on-line firmy Sony. Jeśli masz modem i dostęp do Internetu, możesz mieć kontakt z innymi programistami, otrzymać pomoc techniczną i dostać radę, inspirację. Firma Sony dumna jest z „klubowej” atmosfery i tego, że zawsze znajdują się tu chętni, gotowi poprosić o pomocą mniej doświadczonym użytkownikom.

„Jest grupa dyskusyjna, której uczestnicy stują rado, jeśli tylko masz jakiekolwiek problemy,” mówi Chris Chadwick. „Jeśli coś Ci nie wychodzi, możesz napisać, ktoś to przeczyta i Ci pomoże.” Wiemy o tym, że posiadacze Yaroze umawiają się przez Internet na spotkania w świecie rzeczywistym. Potrafią wtedy całymi godzinami rozmawiać o kodowaniu i pisaniu gier. Istnieje też przyjaznie nastawionej, internetowej społeczności to olbrzymi potencjał. Wielkość gier na Yaroze to projekty jednoosobowe, ale można sobie wyobrazić, że

austriacki grafik, australijski programista i izraelski muzyk zasiadają do pracy nad jednym projektem.

Po stworzeniu dem albo nawet pełnych gier posiadacze Yaroze mogą umieścić je w Internecie, tak by inni ya-rozowcy mogli je obejrzeć. Po drodze można się wiele nauczyć. Jeśli ludziom spodoba się Twoja gra, zaczynasz cieszyć się ich uznaniem i stajesz się „kimś” w tym światku. Jeśli jednak okaże się, że musisz jeszcze trochę pracować, taki odzew jest ze wszelkich mówiących i pozytywnych.

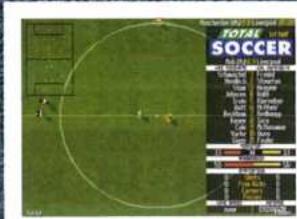
PROGRAMIŚCI

„Pracowałem ostatnio dla małej firmy nad komercyjnymi aplikacjami dla Windows,” mówi Ben James, twórca Psychona. „Ale bardzo mnie to nudziło, gdyż zawsze chciałem pisać gry. W lutym zeszłego roku zobaczyłem reklamę Net Yaroze na kompaktie dołączonym do PSM. Miesiąc później, w momie pokoju stała już czarna PlayStation, a ja postanowiłem skoczyć na głęboką wodę i od razu zacząć od trzech wymiarów. Byłem zaśkoczony tym, jak łatwo mi poszło; najtrud-

YAROZE - ALEJA GWIAZD

OTÓ KILKA PRZYKŁADÓW GIER, KTÓRE POWSTAŁY NA YAROZE. JEŚLI MASZ POPRZEDNI NUMER PSM, BĘDZIESZ MOGŁ Zagrać W KAŻDY Z TYCH TYTUŁÓW.

ODPAL I SPRÓBUJ SIĘ OPRZEĆ SYNDROMI „JESZCZE TYLKO JEDEN RAZ”...



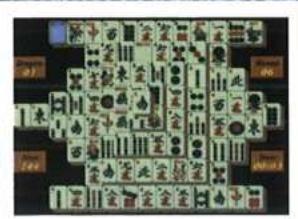
CHARLES CHAPMAN
TOTAL SOCCER

Nasz zielony faworyt. Połączenie *Kick Offa* i *Sensible Soccerera* z Amigi. Szybki. Grywalny jak cholera. Kochamy go.



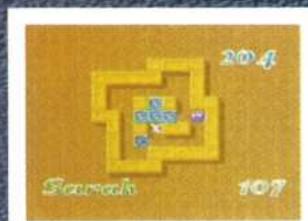
CHRIS CHADWICK
BLITTER BOY

Blitter Boy zdobył za dużo nagród, by je tu wymienić. Nie stało się to bez powodu — to świetna strzelanina. Co z kontynuacją, Chris?



GERHARD RITTENHOFFER
MAH JONGG

Niezwykle uzależniająca i równie prosta konsolowa wersja popularnej gry. Program ten powstał w niespełna dziesięć dni...



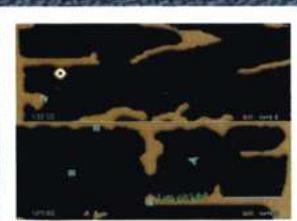
R. FRED WILLIAMS
PUSHY 2

Prosta famigłówka oparta na starszoknym pomyśle. Niesamowicie trudna. Spróbuj sam, a na pewno przyznasz nam rację...



BEN JAMES
PSYCHON

Zainspirowana, jak mówi Ben, przez serię *Alien Breed* firmy Team 17. *Psychon* to widziany z góry labirynt pełen klamek i wrogów.



JAMES SHAWNESSY
GRAVITATION

Mieszanka gatunków. Połączenie klasycznego *Thrasta* z wyścigiem? Świetny pomysł.



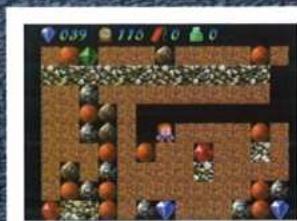
STUART ASHLEY
CLONE

Clone to uproszczony (leczy grywalny) hold złożony *Doomowi*. Krzyki potworów za każdym razem nas przerażają. Naprawdę.



RICHARD SMITHIES
HOVER CAR RACING

Wygląda może na starańszekę, ale ta gra zapewniła nam długie godziny zabawy. Wolimy jednak *Circuit Breakers*...



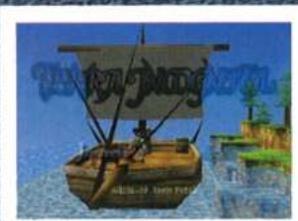
RITTENHOFER, TUCMANDI
ROCKS 'N' GEMS

Boulder Dash Na PlayStation. Jeśli jakaś gra powinna zostać zaktualizowana na potrzeby lat 90., to właśnie *Boulder Dash*. A tu jest w dobrej formie. Niech nam żyje Yarze!



LARS BARSTAD
THE INCREDIBLE CONEMAN

Kolejna kontynuacja idei *PacMania*. Tym razem w pełni obracalnym trójwymiarowym środowisku. Szkoła tylko, że muzyka jest taka klepska...



TEAM FATAL
terra incognita

Zadziwiający przykład, jak współpraca zespołowa owocuje grami Yarze zbliżonymi standardem do komercyjnych. Niezwykle przyjemna platformówkowa przygodówka.



ED FEDERMEYER

HAUNTED MAZE

Dziwaczna, przestronna wersja Pac-Mana. *Haunted Maze* jest zadziwiająco prosta. A także niesamowicie wciągająca. Gdy raz zaczniesz...



SCOTT EVANS

BOUNCER 2

Ciekawy pomysł. Dwa małe kolesie skaczą na poruszającej się platformie. Maja na celu zniszczenie klocków zupełnie jak w *Breakout*. Nie najprostsza.



LEWIS EVANS

BETWEEN THE EYES

Nawet dość sensowny wyścig, który toczy się w dziwacznych tunelach. Kadne kolory plus ciekawe efekty.

►niejsze rzeczy wykonali już twórcy oprogramowania. W ciągu czterech miesięcy napisałem trzy zupełnie różne gry."

Yaroze jest moze i ciekawym zestawem, jednak wymaga odrobinę talentu, by uzyskać przyjazne efekty. Oczywiście chodzą tu bardziej o znajomość programowania niż podstawy budowy sprzętu. Obecnie na świecie około 9000 osób używa Yaroze. Liczba gier, jakie udało im się napisać, wprowadza nas w zdziwienie.

Wiele gier na Yaroze stanowi hold złotego klasycznego tytułu, jakim pojawiły się na automatach, Spectrum albo Amide. Zostały one nieco odświeżone, tak by spełniały wymagania PlayStation. "Właśnie dlatego na poczatku zabrałem się za Total Soccer na PlayStation", zwierza się Charles Chapman. "Tylko Sensible Soccer przychodził mi do głowy". Ciekawe, że Total Soccer został pierwotnie napisany na pęceta. "Przekonwertowałem go i okazało się, że idealnie pasuje do PlayStation", zwierza się Charles. "Musiałem tylko napisać nową procedury graficzne, dźwiękowe i kilka innych drobiazgów."

"Psychon został zainspirowany grą Alien Breed," mówi Ben James, "która pojawiła się pod różnymi postaciami na Amide wiele lat temu." Yaroze rozwiązała problem staro-

realizować. Można przecież zawsze pisać na pęceta – miałem swego czasu nawet kilka pomysłów, ale na Yaroze jestem w stanie robić dokładnie takie rzeczy, o których marzyłem."

Wyobraź sobie plac budowy. A teraz po myśl o kawałku ziemi stworzonym jako miejsce na postawienie domu. To w przyszłości jest komputer. Obok znajduje się druga działka, ale są tam już przygotowane fundamenty. Niemal wszystko jest już gotowe. Budowniczy musi tylko umieścić cegielki w odpowiednich miejscach. Oto Yaroze. "Jest stworzona do gier", mówi Chris. "Wszystko jest ustawione, pod tym względem to przeciwieństwo pęceta. Są całe biblioteki funkcji, czego tu nie ma! Wszystko okazuje się bajecznie proste, jeśli tylko dysponuje się odrobiną talentu."

"Net Yaroze to świetny sposób na skoncentrowanie się na samej grze, bez wdawania się w te wszystkie skomplikowane procedury i biblioteki graficzne", ciągnie Richard Smithies. "Możesz w łatwy sposób i szybko umieścić na ekranie wiele skomplikowanych obiektów. Na pęcete albo Amide pisanie programu, który wyświetlałby prosty trójkąt, trwało całymi godzinami. PlayStation ma to wszysko

gi, Commodore 64 i – oczywiście – pęceta przemysł produkujący gry otrzymywał stałą dostawę talentów. Rozwój konsoli i zmierzch „tanich” komputerów spowodował mniejszy wysyp kodów geniusszy. Oczywiście są zajęcia na uniwersytetach i politechnikach, ale czy właśnie stamtąd biorą się twórcy najlepszych gier? Biorąc pod uwagę rozwój całego przemysłu stanowiło to duży problem.

Do tej pory cała branża opierała się na entuzjastach, którzy zaczynali w czasach od Spectrum do Amigi. I oczywiście poście takie jak Peter Molyneux (były szef Bullfrog, założyciel Lionhead), David Jones (szef DMA) oraz Chris i Tim Stamper z Rare – i masa innych – odnieśli sukces, ponieważ kilka lat temu zaczęli dąbać przy prostych maszynkach.

Na tym właśnie polega piękno Yaroze. Prosta w użyciu, idealna dla początkujących programistów. Jeśli chodzi o cenę (obecnie 229 funtów), to wystarczy tylko spojrzeć na zawartość zestawu. W końcu dostajesz do rąk kompletnie studio programistyczne (brakuje tylko komputera). Jeśli komercyjna

NIEZWYKŁE ŁATWO JEST OSWOIĆ SIĘ Z YAROZE...

szkolnych gier. Teraz, jeśli tylko ktoś ma ochotę zagrać w taki tytuł, a niczego podobnego nie ma na rynku, może go sobie samemu napisać.

Dla wielu początkujących programistów pęcety stanowią przerzążąca perspektywę. Może i znają się oni na języku programowania, ale ząbkiem sobie w stanciu z Windows albo DOSem? Obie te środowiska znane są z wielości sprawianych problemów. Dlatego właśnie gry w stylu Quake'a czy Unreala stały się tak popularne; w połączeniu z edytorem map i szczegółowymi instrukcjami ich obsługi daly wiele ludziom, którzy chcieli pisać własne gry, natomiast możliwość tworzenia własnych poziomów Yaroze przeciwnie: oferuje programistom prosty i niekonfliktywny system operacyjny. Pęcet jest wykorzystywany tylko jako narzędzie.

"We wrześniu ubiegłego roku rozmawialiśmy z kumplem na temat napisania kilku dodatków do Quake'a," mówi Richard Smithies, twórca gry Hover Car Racing. "Ale mój kolega stwierdził: po co marnować czas, kiedy można przy pomocy Yaroze pisać całe gry na PlayStation. Przemysłem sprawę, kupilem maszynkę i od razu zapomniałem o Quake'u."

Chris Chadwick również początkowo zamierzał pisać na pęceta, ale mądrze i opłacalnie – zdecydował się zamiast tego na Yaroze. „Gdybym nie wspiął się świat Yaroze, nie wiem, w jaki sposób moglibym się

wbudowane." Charles Chapman również zachwyca się wszechstronnością Yaroze. "Daje ludziom możliwość zarządzania światem PlayStation bez konieczności zatrudniania się w dużej firmie piszącej gry. Jeśli tylko ma się trochę wiedzy, od razu otwierają się olbrzymie możliwości."

WYBIERZ ŻYCIE, WYBIERZ KARIERĘ, WYBIERZ YAROZE

Dla niektórych Yaroze jest celem samo w sobie. Jeśli jednak myślisz o pracy w przemyśle gierkowym, Yaroze może posłużyć jako siedmiomilwowe buty. Scott Evans, twórca Bouncera, pracuje obecnie w firmie Codemasters. Czy zawdzięcza to czarnej PlayStation? „Tak. Zasadniczo biblioteki są bardzo zbliżone i stanowiły dobrą punkt startowy. Pisales już przecież kod na PlayStation, więc wiesz, o co chodzi w całej tej zabawie." Czy znalazłeś taka pracę, gdyby nie Yaroze? „Być może", twierdzi Scott, „ale zajęłoby mi to trochę więcej czasu..."

Coraz więcej posiadaczy Yaroze (niezależnie od narodowości) pracuje obecnie w branży. Wskazuję to na fakt, że nie jest to jedynie zabawka. Po oswojeniu się z nią, może stanowić furtkę do odniesienia sukcesu zawodowego.

Yaroze to niezwykła maszynka. Stanowi rozwiązanie problemu, nad którym od kilku lat głowili się najlepsze umysły z branży. Chodzi o to, że w przypadku Ami-

firma chce kupić podobny, lecz profesjonalny zestaw – tak naprawdę nie wiele się różniący od Yaroze – cena wzrasta kilkunastokrotnie.

Warto wziąć również pod uwagę wsparcie techniczne, jakie otrzymuje się wraz z zakupem. Z tej perspektywy cena zestawu przestaje w ogóle szokować. Firma Sony nie produkuje Yaroze z myślą o natychmiastowych zyskach, jednak powody nie są altruistyczne. Chodzi o to, by "wyhodować" kolejne pokolenie programistów PlayStation i PSX2. Nawet jeśli samemu nie masz zamiaru pisać gier, to wcześniej czy później zarwiesz niezbędną nocę z powodu jakiegoś tytułu napisanego przez kogoś na Yaroze. Stanie się to wcześniej niż przypuszczasz.

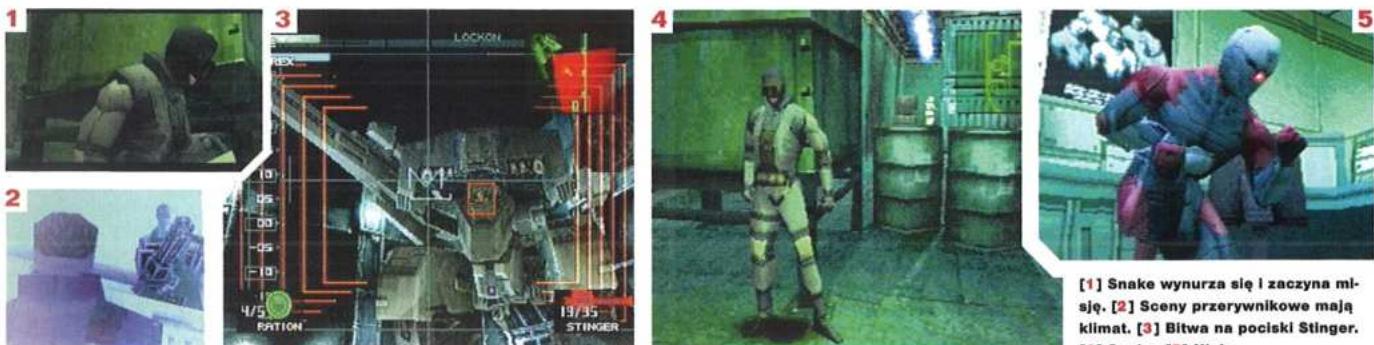
DODATKOWE INFORMACJE

Jeśli jesteś zainteresowany kupnem Yaroze, skontaktuj się listownie (oczywiście po angielsku) bezpośrednio z brytyjską komórką Sony odpowiedzialną za ten projekt:

SCEE Net Yaroze Registration
Waverley House
7-12 Noel Street
London W1V 4HH

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę:
www.scee.sony.co.uk





[1] Snake wynurza się zaczyna miesiąc. [2] Sceny przerywnikowe mają klimat. [3] Bitwa na pociski Stinger. [4] Snake. [5] Ninja.

Metal Gear Solid

Czy *Metal Gear Solid* sprosta pokładanym w nim oczekiwaniom? Jak myślisz? Przygotuj się na najlepszą grę w historii PlayStation!



[1-2] Polecamy, choć nie jest to zbyt zdrowe, żebyś uważnie przyjrzał się pięknym blyskom wydobywającym się z broni przeciwnika.



Jeli zamierzasz kupić w roku 1999 tylko jedną grę, powinna to być *Metal Gear Solid*. Szanse na to, że do grudnia pojawi się również ekscytujący, zaskakujący i grywalny tytuł, są niemal zerowe.

Metal Gear Solid to film akcji, w który grasz na swojej PlayStation. Podobnie jak w przypadku wielu hollywoodzkich inspiracji tej gry, akcja zaskakuje Cię tu na każdym kroku. Jednak to Ty sprawiasz, że wszystko toczy się to przodu. Poświęci kilka godzin każdej nocy na granie, otwieranie drzwi, zdejmowanie strażników, znajdowanie, oglądanie i używanie gadżetów, a Twój zachwyt będzie trwał dwa tygodnie. Jednak jeśli się pośtarasz i poćwiczysz, będziesz mógł ukończyć *Metal Gear* w ciągu 12 godzin... W ten sposób dochodzimy do dwóch problemów związanych z grą.

Po pierwsze, w jaki sposób recenzować grę, w przypadku której ujawnienie jakiegokolwiek szczegółu z fabuły oznacza skróce-

nie czasu Twojej zabawy o jaką godzinę? I po drugie, jak możemy polecać Ci kupno gry, której przejście zajmie Ci (jeśli jesteś wyjątkowo niecierpliwy) niecały dzień? Przystąpimy teraz do odpowiedzi na powyższe pytania.

Po pierwsze, kilka razy będziemy musieli wyjąć kota z worka, jednak co bardziej smakowite (i dziwaczne) zagadki wciąż pozostaną dla Ciebie tajemnicą. Możesz uniknąć późniejszego roczarowania przestając czytać w tym momencie. Teraz. No, już. Teraz... Dobrze. Po drugie, zachęcamy do rozkoszowania się każdą sekundą gry. Nie biegaj z wywieszonym jęzorem od początku do końca poziomu. Nie ignoruj scen przerywnikowych FMA ani dialogów. Nie pozostawiaj dużych obszarów nie odwiedzonych. Nie kupuj i nie czytaj żadnych opisów przejścia i tipsów. Jednym słowem, nie postępuj z *Metal Gear Solid* jak z każdą inną grą! Bo *MGS* nie ►

TYŁKO NIE MÓW PÓŹNIEJ, ŻE CIĘ NIE OSTRZEGALIŚMY. BIEGANIE I STRZELANIE NA OSŁEP DO NICZEGO TU NIE PROWADZI...



■ WYDAWCA:

Konami

■ PRODUCENT:

Konami

■ DYSTRYBUTOR:

Brak

■ OD LAT:

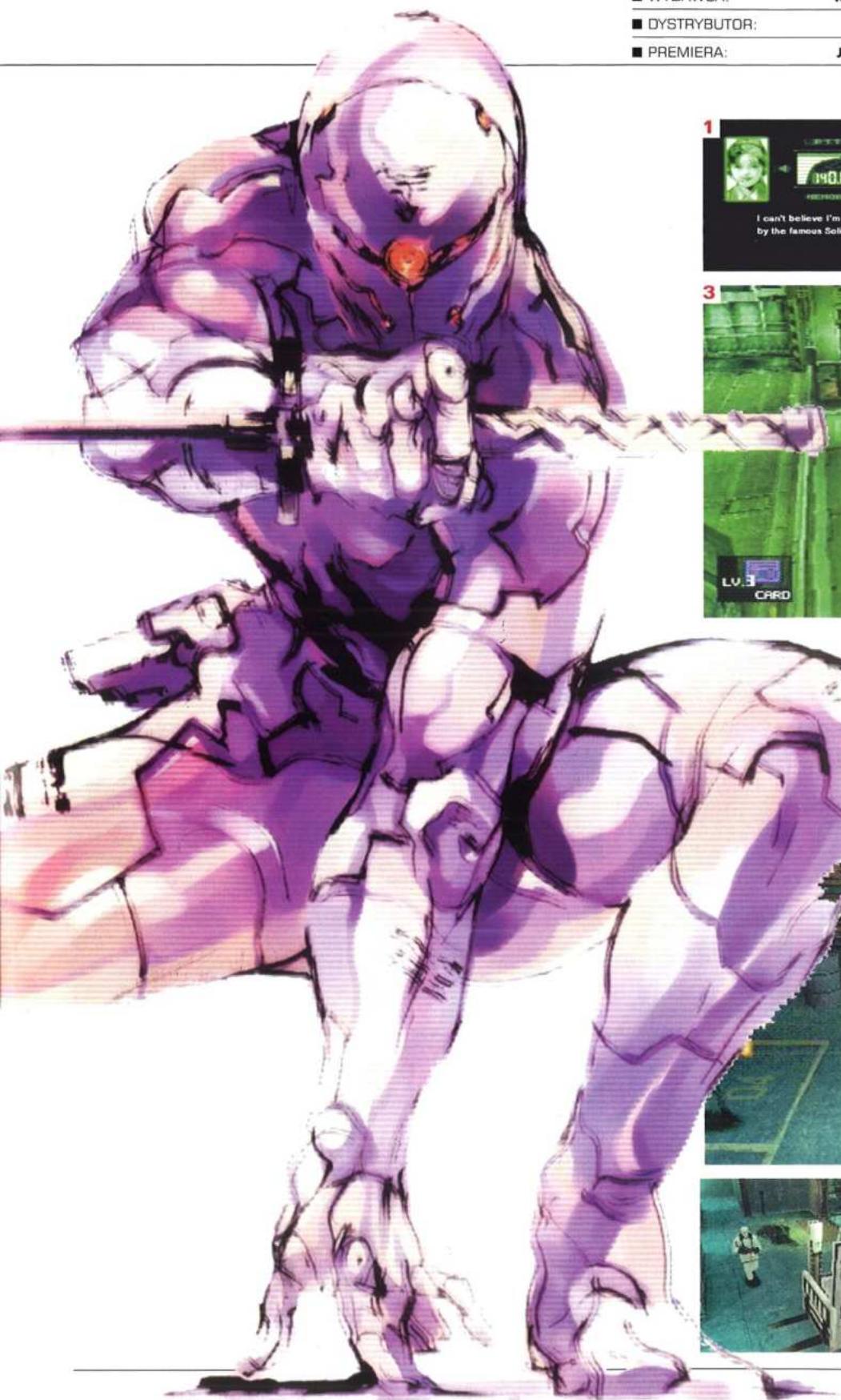
15

■ PREMERA:

Już jest

■ GATUNEK:

Taktyczna



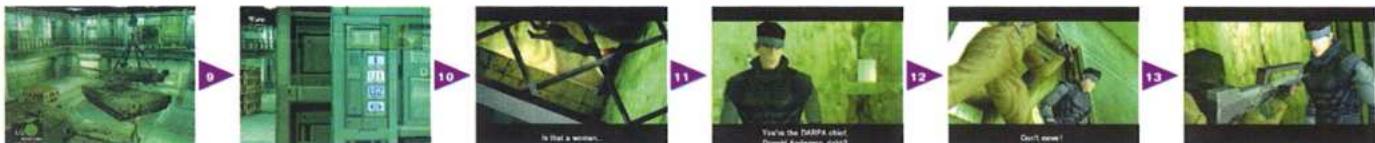
[1] Snake toruje sobie drogę do serca (i ciała) Mei Ling. [2] Bądź gotowy na zadziwiająco długie sceny przerywnikowe. [3] Gdy zbliżysz się do ściany, natychmiast zmieni się ujęcie kamery. [4] Unikaj światel reflektorów. [5] Czy miałbyś coś przeciwko temu, żebym pożyczył jeepa? Chyba nie. [6] Cęść, Snake. Za tobą...

UWAGA! OSTRZEGAMY, ŻEBY NIE ZEPSUĆ CI ZABAWY!

Czytanie tych słów i oglądanie tych obrazków może pozbawić Cię niektórych niespodzianek. Ogłajaj i czytaj na własną odpowiedzialność!



Snake zaczyna grę w dachach bazy. Musi znaleźć drogę do windy i głównego wejścia. Najlepiej jest pójść małym



Powajasz się w wyrzutni nad hangarem dla czołgów. Zjeżdzasz windą w dół do cel więzennych, gdzie musisz uwolnić Darpa Chiefa – w końcu to jeden z Twoich celów w tej



Z pomocą Meryl wydostajesz się z hangaru. Na zewnątrz, w śniegu czeka na Ciebie Vulcan Raven... Budynek nuklearny jest duży i dobrze strzeżony. Tylko prawdziwi wymia-



Kiedy poradzisz już sobie z Ninją, masz okazję zaprzyjaźnić się z Otaconem, nuklearnym technomaniakiem. Nieco później masz wreszcie okazję spotkać się z Meryl twarzą w



Psy uwielbiają obsikane tekstury pudełko Snake'a. Chwila wysiłku i nasz bohater dostaje wreszcie do rąk karabin snajperski. Bez niego nie poradziłby sobie ze Sniper Wolf.



Pocisk Stinger przeciwko helikopterowi Hind. Później musisz sobie poradzić z małym, niewidzialnym oddziałem. Naprawdę robi się gorąco. Główna brama prowadzi do starcia



Strażnik nie powinien wiedzieć, co go trafi. A główny przycisk nuklearny służy do tego, żeby go naciśnąć. Następnie pokerowa zagrywka ze zmieniającym kształtem kluczem z



Bestią nie jest jednak w stanie sprostać inteligencji Snake'a, który po pokonaniu Liquida salwuje się ucieczką sprytnie ukrytym jeepem uzbrojonym w karabin maszynowy. Na-

METAL GEAR SOLID



szymbem wentylacyjnym na dobrze strzeżonym balkonie. Przekradnij się obok strażników, przeçołgaj się i jesteś na miejscu.



grze. Sprytna Meryl pomaga Ci uciec z celi i stajesz oko w oko z pierwszym bossem gry — śmiertelnie groźnym Revolver Ocelotem. Daj z siebie wszystko!



tacze są w stanie sobie tu poradzić i przejść na następny poziom. Po porażeniu prądem i zatruci gazem przychodzi czas na Ninję!



twarz. Później przychodzi kolejna bitwa z Psycho Mantis — to jedna z najtrudniejszych walk w ciągu całej gry. Snake zyskuje dostęp do jaskiń położonych pod bazą.



Ocelot torturuje Snake'a. Dostajesz się do wieży, gdzie walczysz ze swoim alter-ego, Liquid Snakiem.



z użyciem nieco schłodzonego Vulcana Ravenu. Coraz bliżej jest do Metal Gara i końcowej bitwy.



udziałem trzech komputerów. Liquid odpala Metal Gear by dokonać zemsty. Behemoth wielkości wieżowca mruczy pod gradem pocisków. Jezuchryste!



staje dzień. Snake wyjeżdża z bazy. Koniec gry.



[1] Przy pomocy skanera (prawy górny róg ekranu) możesz zorientować się co do swojego położenia. [2] Strój Snake'a służy do skradania się i zapobiega utracie ciepła. [3] Meryl i Snake podczas strzelaniny. [4-6] Czyż nie jest to wspaniale?

► przypomina żadnej innej gry.

Opisywanie MGS jako połączenie *Tomb Raidera*, *Resident Evil*, *Die Hard Trilogy*, *Under Siege* i filmów z Jamesem Bondem byłoby profanacją dla tej gry. Sterujesz (najlepiej analogowo) Snake'iem na 50 trójwymiarowych obszarach. Każdy z nich jest trzykrotnie większy od boiska piłkarskiego. Gdy wyjdiesz z jednego, ładujesz się kolejny. Gdy zginiesz po drodze do wyjścia, cofasz się do punktu startu w danym poziomie. Nie masz trzech życia czy czegoś podobnego — po prostu możesz próbować do skutku. Każdy obszar wypełniony jest kamerami, pułapkami, minami i przed wszystkim strażnikami. Przebijanie się przez dany poziom — oraz znajdowanie po drodze gogli na podczerwień czy wiązki granatów — to nieustanneigranie zniebezpieczeństwem. Tylko nie mów później, że Cię nie ostrzegaliśmy. Bieganie i strzelanie na oślep do niczego tu ni prowdzi.

Podstawa sukcesu jest ukrywanie się. To zasadnicza zmiana w stylu rozgrywki. Choć coś podobnego widzieliśmy już np. w *Tenchi*, w MGS to zupełnie nowa jakość.

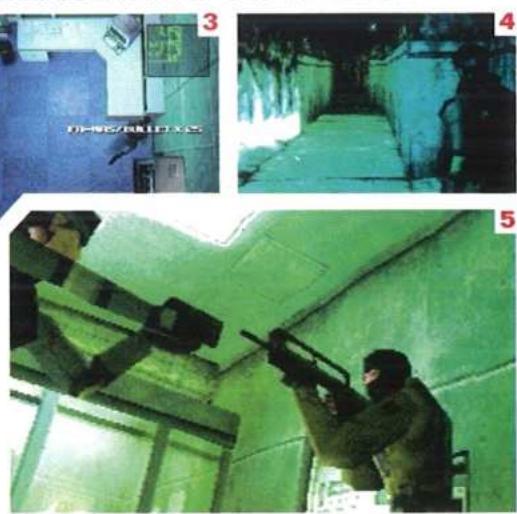
STRZĄNCY NIE BĘDĄ CI PRZESZKADZAĆ, CHYBA ŻE USŁYSZĄ HAŁAS ALBO NIEROZSĄDNIE WEJDZIESZ W ICH POLE WIDZENIA.

STAŁY KONTRA PŁYNNY

To jedna z najbardziej niesprawiedliwych bitew w historii gier. Solid ścisla się z Liquidem, który siedzi w uzbrojonym po zęby helikopterze. Wchodzisz w to?



Po ciężkiej walce z innym przeciwnikiem Snake wchodzi na dach wieżowca i staje mu przed oczami taki widoczek. Nieźle.

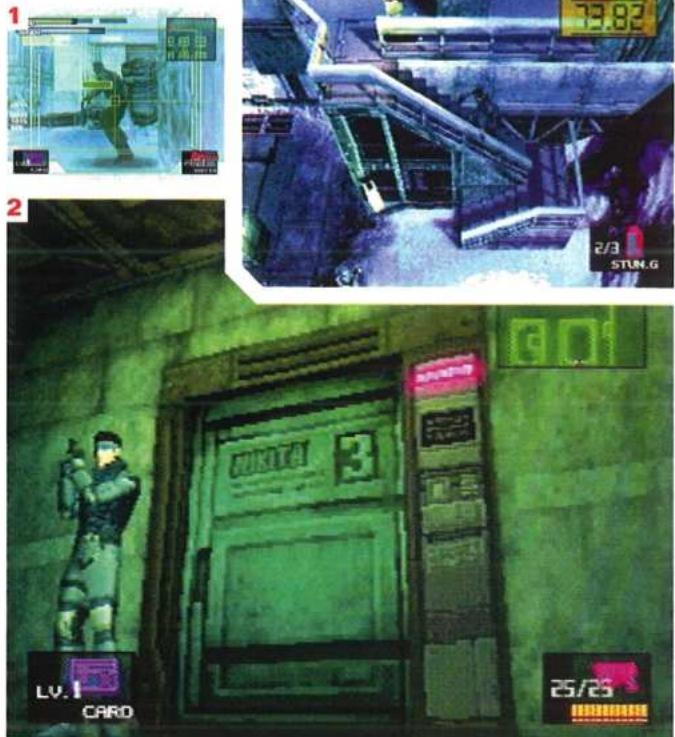


[1] Gdzie jest Snake? [2] Przestań, dziwolągu. [3] Znalazłeś z pociski. [4] Snake i Meryl skradają się na palcach. [5] Za chwilę ktoś może stracić tu głowę.

METAL GEAR SOLID

Strażnicy nie będą Ci przeszkadzać, chyba że usłyszą hałas. W tym momencie przerywają obchód i zaczynają Cię szukać. Komiczny znak zapytania pojawiający się nad ich głowami pokazuje ich zamiary. Gdy Cię zauważą, w tym miejscu pojawi się wykrzyknik, słuchać krótki dźwięk syreny, a Dual Shock niemal wyskakuje Ci z rąk. Strażnik wraz z kumplami (którzy wyrastają jak spod ziemi) zaczyna do Ciebie strzała. Masz wtedy do wyboru: stanąć do walki (możliwe, gdy masz w ręku przyzwoitą broń), uciec (nie jest to zbyt realistyczne, ale gdy strażnik nie widzi Cię przez dłuższy czas, powraca do rutynowego patrolowania) albo umrzeć na polu chwały. To ostatnie rozwiązanie nie jest tak głupie, jak się wydaje. Zwykle zostajesz cofnięty o kilka metrów na początek obszaru. Takie rozwiązanie przydaje się, gdy kruchy w Ciebie z amunicją albo ze zdrowiem. Naszym zdaniem „kara” za śmierć powinna być o wiele większa. Również możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie jest uknolem w stronę mięczaków i byłych pecetów – w ten sposób obniża się napięcie i przyjemność z grania.

Przechodząc do fabuły, musimy stwierdzić, że przypomina ona nieco „dziela” ze Stevenem Seagalem. Kolejne jej porcje otrzymujemy w postaci komunikatów, jakie Snake odbiera przy pomocy Codecu (radia), które włączają się w najmniej odpowiednich momentach. Trzeba wtedy nacisnąć SELECT, zatrzymać akcję gry i oglądać/słuchać jak Snake prowadzi konwersację. Sceny przerywaniowe stworzone zostały przy pomocy tego samego engine'u, co oprawa gry i materiały promocyjne. To dzieło Yoji Shin-



[1] Rakietki Nikita oferują Ci widok z ich perspektywy. [2] Gdybyś tylko miał kartę do stępu na trzeci poziom, już byś tam był. [3] Czap. Czap. Arrrrghhh!

OBSADA

Do udźwięlkowienia angielskojęzycznej wersji gry wykorzystano głosy ponad 20 aktorów. Oto gwiazdy przedstawienia:

	SOLID SNAKE Zmuszony do powrotu z emerytury tylko na jedną misję. Znowu. Ta zimna jak lód maszyna do zabijania wypełnia rozkazy bez mrugnięcia okiem.		LIQUID SNAKE Rezultat eksperymentu, mającego na celu wyprodukowanie idealnego człowieka. Ten owłosiony Angoł kryje w sercu uraz do Solida Snakę'a. Ale dlaczego?
	REVOLVER OCELOT Prawa ręka Liquida. Świeśnie strzela i jeszcze lepiej torturuje. Żeby go pokonać, potrzebne Ci będą szybkie ruchy i takie same myśli.		SNIPER WOLF Jest piękna. Inteligentna. Ma niezwykle wielką klamkę i wie, jak jej używać. Unikaj niebezpiecznego migania jej laserowego celownika.
	DONALD ANDERSON Stary szef Snake'a. W grę wchodzi tym razem także bezpieczeństwo jego słoszrenicy Meryl, więc bardzo zależy mu na po-myłynym przebiegu misji.		MERYL SILVERBURGH Siostrzenica Andersona i nie najlepsza żołnierka. Schwytana w bazie podczas przewrotu. Snakeowi przydaje się jej wiedza na temat bazy.
	DECAY OCTOPUS Śliski charakter i mistrz kamuflażu. Czy facet, którego spotykaś, jest tym, kim myślisz, że jest? Nie do-wiesz się tego, aż nagle stanie się za późno...		MASTER MILLER Były kompan Snake'a, który zawsze jest gotów udzielić jakiejś niezwykle oczywistej rady. Każdy, kto nosi w nocy okulary słoneczne, jest dupkiem.
	SECRETARY OF DEFENCE Duża szacha, szef Andersona. Wszystko, co ten koleżka powie, jest wcielane w życie, nawet jeśli Snake i Anderson wiedzą na ten temat co naj�lej.		OTACON Potargany naukowiec, którego genialne odkrycia zostały w niechybny sposób wykorzystane przez firmę ArmsTech.
	DARPA CHIEF Jeden z powodów, dla których Snake jest tutaj. Ten ważny szef wojskowy jest trzymany jako zakładnik. Twóim pierwszym zadaniem jest uwolnienie go.		PRESIDENT AT Szef ArmsTech – firmy zbrojeniowej, drugi na Twojej liście do uwolnienia. Ale, swoją drogą, co on robił w tej bazie?
	MEI LING Młoda dziewczyna, która zjmuje się codekiem Snakę'a. Ma fiola na punkcie starożytnych chińskich przysłów. Co czasem jest dość denerwujące.		PSYCHO MANTIS Mmm, guma. Potrafi czytać w myślach, prze-chodzić przez ściany i lewi-tować. Bardziej straszny niż można by się tego spo-dziewać.
	DR NAOMI Pan naukowiec o surowym spojrzeniu. Zależy jej na zdrowiu Snake'a. Zajmuje się jego implantami i ma poza tym wiedzę na temat pewnego wirusa...		NINJA Drugi z działyłogów świata MGS. Potrafi stawać się nie-widzialnym i skakać na ol-brzymie wysokości. Ale kto kryje się pod cybernetycznym przebraniem Ninja?

PlayTest



That's the second time I've been able to sneak up on the legendary Solid Snake.



LIVE CARD



It looks like they were cut by some type of blade.

[1] Jeżeli ktoś jest naprawdę dobry z angielskiego, powinien zagrać bez napisów. *Metal Gear Solid* bardziej przypomina wtedy film niż grę. [2] Bryka w sam raz na party. [3] Samotny Snake. [4] Najlepiej byłoby zrobić, gdybyś w ogóle nie otwierał tych drzwi.

► kawy. W czasach renderingów w wysokiej rozdzielcości i powszechnego wykorzystywania Siliconów, rzecznie naszkicowane twarze pojawiające się na ekranie Codec i animacje składające się z dwóch klatek mogą wywołać frustrację u młodszych graczy. Jednak wydaje nam się, że jest to sensowne posunięcie, które ma na celu wyróżnienie *Metal Gear* od tłumu wymuskanych konkurentów. W grze występuje coś, co można nazwać tylko jako postgierkowa osobliwość i niezwykła grywalność.

Najprzykład, nawet wbudowana opcja treningu świadczy o tym, że w tym przypadku mamy do czynienia z czym „więcej” niż tylko z grą. Zamiast wprowadzania tutaj prawdziwej sceny gry, misje treningowe (które wprowadzają Cię w świat taktyki i skradania się przy pomocy coraz bardziej skomplikowanych testów) wykonane są na o wiele gorszym poziomie. Jakby chodziło o to, że tylko one są grą, a później fabuła należy już do świata rzeczywistego... Postacie drwią z tego, jak często zapisujesz stan gry (upominają Cię zarówno, jeśli jesteś zbyt lekomyślny, jak i za ostroż-

Trzeba dokładnie przyjrzeć się jak porusza się cała piątka i zaatakować tylko czterech strażników. Niestety później atakując na Ciebie prawie niewidzialny strażnik, musisz sterować pociskami w ciemnych korytarzach i co najdziwniejsze, dostajesz zadanie skontaktowania się z kolegą przez Codec, jednak wiesz tylko tyle, że jego częstotliwość zapisana jest na opakowaniu jakiego kompaktu. Szukasz tej płytki w grze długie godziny, zanim nie zorientujesz się, że częstotliwość jest rzeczywiście napisana na opakowaniu Twojego kompaktu... z grą *Metal Gear Solid!* Mistrzostwo świata!!!

Nektóre zadania można wykonać tylko dysponując określonym sprzętem, który można znaleźć przy użyciu innego sprzętu. Pole do eksploracji i eksperymentowania jest szerokie. W żadnej innej grze w historii PlayStation nie położono takiego nacisku na technikę i odkrywanie. W

SCENY PRZERYWNIKOWE STWORZONE ZOSTAŁY PRZY POMOCY TEGO SAMEGO ENGINE'U, CO OPRAWA GRY I MATERIAŁY PROMOCYJNE.

BEZ BÓLU NIE MA KOŁACZY

Wyróżniającą się sceną gry jest ta, w której Snake jest torturowany przez okrutnego Revolver Ocelota. Jeśli poddasz się mu, gra potoczy się w kierunku „zlego” zakończenia. Jeśli dzielnie stawisz czoła i uda Ci się uciec, dojdzieš do „lepszego”.



[1] Podczas próby, pasek czasu się wydłuża, a Twoja ręka słabnie. [2] Ocelot udziela cennych wskazówek.

ny). Mei Ling, Twój operator radiowy, rzuca co chwilę jakieś starożytne chińskie (ale bardzo na miejscu) przysłówie. W grze występuje najlepsze po tej stronie *Gran Turismo* zastosowanie analogowego padu, momentami ręce same składają się do oklasków. Zadania, które trzeba wykonać, wprost szokują swoją oryginalnością. Na przykład na jednym z obszarów musisz schować się do teksturowego pudelka i dać obsiąkać przez wilki, gdyż inaczej zostalibyś wykryty. W innym przypadku Twoja pomocnicą jest przebrana za jednego z pięciu strażników i nie ujawni swojej tożsamości, zanim nie zabijesz czterech pozostałych. W jaki sposób nie zabić jej przez przypadek?

METAL GEAR SOLID

ODKRYWAMY TAJEMNICE RANKINGU

Na końcu gry otrzymujesz pozycję w rankingu — nazwę zwierzętka: od najbardziej nedorzeczych do przerażających. Przejdz jeszcze raz grę i popraw swoją pozycję korzystając z tej użytecznej tabelki.

Pozycja	Easy	Normal	Hard	Extreme
1	Ogar	Doberman	Lis	Boss
	Odkryty przez strażników maksimum cztery razy. Zabitych do 25 przeciwników. Wykorzystana maksymalnie jedna racja pożywienia. Brak kontynuacji. Gra ukończona w czasie krótszym niż 3 godziny.			
2	Goiłb	Sokół	Jastrząb	Orzeł
	Gra ukończona w czasie krótszym niż 3 godziny.			
3	Pirania	Rekin	Ludojad	Orka
	Zabitych ponad 250 przeciwników.			
4	Świnia	Słoń	Mamut	Wieloryb
	Wykorzystanych ponad 130 racji pożywienia.			
5	Kot	Jeleń	Zebra	Hipopotam
	Stan gry zapisany ponad 80 razy.			
6	Koala	Kapibara	Leniwiec	Panda
	Gra ukończona w czasie dłuższym niż 18 godzin.			
7	Kurczak	Mysz	Królik	Struś
	Połączenie cech z poziomów 4, 5 i 6.			
8	Puma	Lampart	Pantera	Jaguar
9	Komodo	Smok	Iguana	Krokodyl
10	Mangusta	Hiena	Szakal	Diabeł Tasmański
11	Pajęk	Tarantula	Stonoga	Skorpion
12	Wiewiórka	Nietoperz	Lis	Sowa

Odrobina matematyki: $X = \text{ile razy zauważyl Cię nieprzyjaciel}, Y = 10 \times (\text{liczba zabitych przeciwników} - 25)$. Jeżeli liczba ta wynosi zero lub mniej, $Y = 100$. Na miejscu przećwórcą są pozycje w rankingu.

	0<Y<4	4<Y<8	8<Y<16	16<Y<20	20<Y
0<Y<30	8	8	10	11	11
30<Y<55	9	10	10	10	12
55<Y	9	9	10	12	12

[1] Bitwa ze strażnikami na schodach jest szczególnie przerażająca. [2] Uważaj na szybkie ostrze Ninjy. [3] Na każdym poziomie masz inne zadanie do wykonania. [4] Do akcji wkraczę duży kaliber.



[1] „Spudlowałę z takiej odległości?!” [2] Słodka Meryl, trudno czasem z nią wytrzymać, ale to w końcu dama. [3] Dajaj! [4] Jeszcze jedno piękne wykowane, teksturowe pudełko.

MGS można grać na wiele sposobów. Broń znajduje się pod prawym przyciskiem indeksowym, zaś cały ekwipunek — od paczki papierosów do wykrywacza min — pod lewym. Możesz w ten sposób jednocześnie trzymać w ręku jeden gadżet i jedną broń, ale musisz na przykład zdejmować maskę gazową, by użyć karty kodowej. Poza tym jednak system działa bez wątpliwości idealnie.

Najlepszym sprzętem nie jest ani karabin snajperski, ani środek paralizujący w tabletach (musisz sam dojść do tego, jak go używać :), ale niepozorne, teksturowe pudła. W grze znajdują się trzy sztuki. Snake może się w nich chować. Gdy tylko droga jest wolna, nasz bohater wyskakuje z pudła, wprawiając strażników w zakłopotanie. Zdziwiające. Najciekawsze zastosowanie pudeł sprawdza się do podróżowania przy ich pomocą. Miejsce przeznaczenia zawsze jest na nich napisane. Ułatwia to szybkie przejście gry, co — jak już mówiliśmy — nie powinno Ci nawet przyjść do głowy...

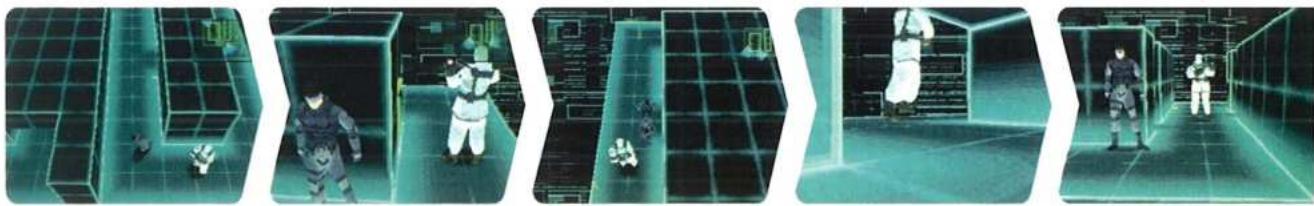
Japończycy lubią krótkie i proste gry. Trochę się nimi bawią, przechodzą je i od razu zwiększa się u nich samoocena. Właśnie dlatego Metal Gear jest ich ulubioną grą. Linearna jak film, wypełniona dialogami (dużo czasu spędzasz na słuchaniu i oglądaniu zamiast na graniu). Poza tym całą zabawę można skończyć w ciągu jednego dnia. Za pierwszym razem zajęło nam to 20 godzin, za drugim 12, a za trzecim zeszliśmy ponizej ośmiu. Jeśli chodzi o długowieczność, to MGS bardziej przypomina Resident Evil 2 niż Tomb Raidera.

Żywotność wzrasta nieco dzięki zastosowaniu dwóch możliwych zakończeń. Mniej więcej w poło-



MANEWRY

Tryb treningowy to prawie gra w grze. Przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki polecamy przejście go do samego końca. Możesz tu doskonalić skradanie się przy ścianie, czołganie i atakowanie przeciwników wręcz. Wszystko to sprawi, że będziesz trząsił się jak galareta. Gdy zaliczysz już wszystkie lekcje, przychodzi czas na grę na czas (time trial) i sprawdzenie swoich umiejętności.



POSTACIE DRWIĄ Z TEGO, JAK CZĘSTO
ZAPISUJESZ STAN GRY (UPOMINAJĄ
CIĘ ZARÓWNO JEŚLI JESTEŚ ZBYT
LEKKOMYŚLNY, JAK I ZA OSTROŻNY).

► wie gry znajdują się test na Twoją odporność, który decyduje o tym, które zakończenie będzie dane Ci ujrzeć (patrz ramka – Bez Boli Nie Ma Kołaczy). Niektórzy gracze nigdy nie będą mieli okazji obejrzeć jednego z nich (tylko nieco innego) z powodu niezbyt mocnych nadgarstków. Mamy tu zróżnicowane poziomy trudności (zamiast jednego jak w japońskiej wersji) oraz świetną opcję treningową. Jednak tak naprawdę to poziom trudności zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. Jeśli masz się za prawdziwego konesera, nie powinieneś oszukywać, chodzić na skróty (których jest tu kilka), ani grać w trybie Easy. Powinieneś za to starać się pochłonąć każdą minutę akcji, jaką gra ma Ci do zaoferowania. Starać się rozwiązać każdą zagadkę i po cichu zabić wszystkich strażników. Wejdź do każdego pokoju, korytarza i eksytuj się zajmowaniem coraz lepszego miejsca w rankingu. Tytuł Metal Gear Solid aż prosi się, żeby w niego zagrać, ze względu na fabułę, akcję i oryginalność. Każdy gracz powinien natychmiast go kupić.

Jeszcze jeden argument dla tych, którzy zastanawiają się czy MGS warta jest grzechu, znajduje się na zeszłomiesięcznym krążku. Jeśli zagrałeś w nasze demo składające się z czterech dużych obszarów, zadaj sobie pytanie czy masz ochotę na kolejne 46.

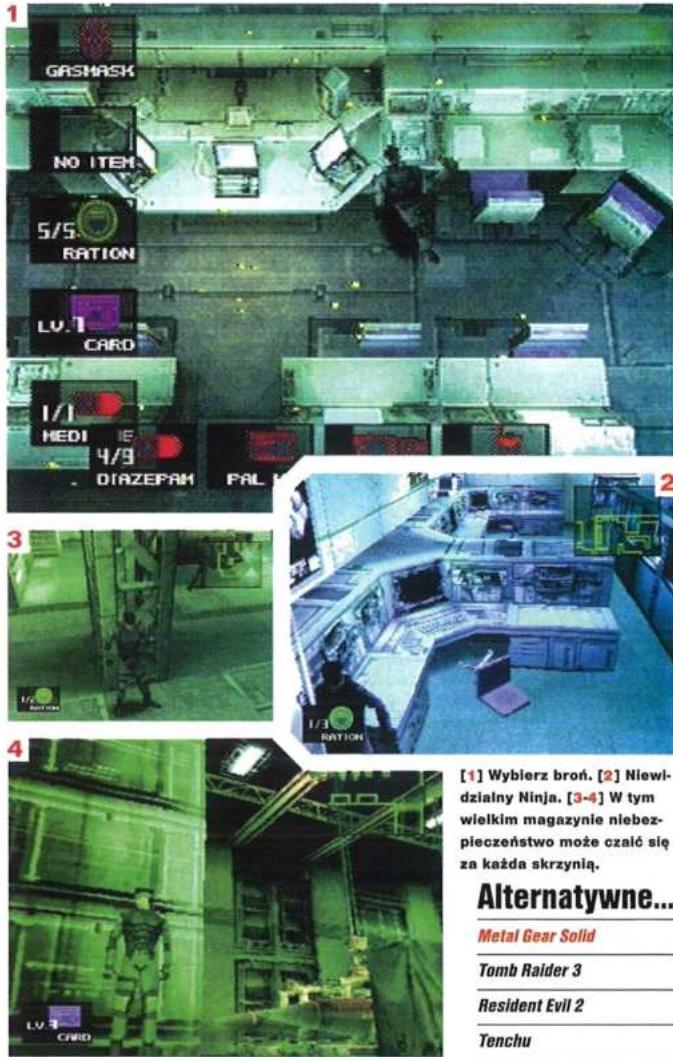
Dokładnie.



WERDYKT

- GRAFIKA: Oryginalny klimat przerywników, perfekcyjne przedstawienie akcji **10**
- GRYWALNOŚĆ: Ekscytująca, fascynująca, przerażająca, oryginalna zabawa **10**
- ŻYWOTNOŚĆ: Wystarczająco duża. Ale nic poza tym **8**

Najlepsza gra na świecie. Łączy w sobie niezwykłą grywalność, grafikę i oryginalność. Nie do odłożenia, gdy trwa i niezapomniana, gdy się skończy.



[1] Wybierz broń. [2] Niewidzialny Ninja. [3-4] W tym wielkim magazynie niebezpieczeństwo może caść się za każda skrzynią.

Alternatywne...

Metal Gear Solid

Tomb Raider 3

Resident Evil 2

Tenchu

■ WYDAWCZA: SCEE ■ PRODUCENT: 989 Studios
 ■ DYSTRYBUTOR: Sony Poland ■ OD LAT: 3
 ■ PREMIERA: Kwiecień ■ GATUNEK: Wyścig



Bohaterowie używają własnych odnóży — dolnych do biegu, górnych do utrudniania życia przeciwnikom. Gdy pograsz sobie chwilę, zauważysz, że im dłużej biegnesz bez wpadki, tym bardziej wzrasta Twój szybkość.



Running Wild

Ta gra to wyścig... w którym ktoś rąbnął samochody i kierowcy ścigają się na piechotę.

Running Wild to gra traktująca o wyścigach (zムтовanych) zwierzętek. Bohaterowie używają własnych odnóży — dolnych do biegu, górnych do utrudniania życia przeciwnikom (wiązka dobrzych ciosów znakomicie podnosi szanse zajęcia pierwszego miejsca). Do wyboru mamy sześcioro zawodników: Brazz — zebra z rokezem (Punk's not dead), Gwyne — króliczka (Playboy?), Boris — megasołn (Jelcyn na sterydach), The General — koźiol mundurowy (de generat), Coronado — byk i Mei Ling — karate panda (biedny miś).

Postacie różnią się szybkością, wytrzymałością i wysokoscią skoku. Choć zwierzaki są zabawnie zaprojektowane, niestety graficznie nie jest najlepiej (kupa zabawy jest podczas prezentacji w menu - wszyscy się chamsko przepychają). Gra oparta jest na enginie Crash Bandicoot i podobno działa w wysokiej rozdzielcości (nie zauważyliszy) i wyciąga 60 klatek na sekundę (również nie zauważyliszy).

Na początku albo razu bije w oczy brak jakiegokolwiek interakcji. W menu witają nas słaba graficzka w tle i plumkająca muzyczka. Następnie mamy wybór postaci, trybu wyścigu (do wyboru cztery: na czas, okrążenie, turniej i praktyka). Teraz pozostało tylko wybór trasy. Na początku dostępne są cztery: miasto (City), wulkan (Volcano), arktyka (Arctic) i pustynia (Desert). W trakcie gry po osiągnięciu odpowiednich wyników dostajesz dostęp do jeszcze dwóch (a także do ukrytych wcześniej opcji w menu).

Trasy są... krótkie. Jedynym sposobem na ich przedłużenie jest zwiększenie liczby okrążen. Niestety, ani projektatorów, ani przeszkadzajek spowalniających naszego bohatera.



Rozgrywka sprawdza się do biegania, zbierania power-upów i omijania przeszkód.



Gdy pograsz sobie chwilę, zauważysz, że im dłużej biegnesz bez wpadki, tym bardziej wzrasta Twój szybkość. Gra (ogień, lawa, woda etc.) nie przyciąga uwagi. Jest kolorowa, ale uboga graficznie. Kolejnym „gwoździem do trumny” jest fatalny wygląd bohaterów i nieciekawa, „drewniana” animacja na torze. Całość nie ratuje fakt, że za pomocą MultiTapa może w RW grać do czterech osób ani obsługa Dual Shocka (no, trzesie). Cała rozgrywka sprowadza się do biegania, zbierania power-upów (typu przyspieszenie, latanie, nietykalność) i omijania przeszkód.

Gdy pograsz sobie chwilę, zauważysz, że im dłużej biegnesz bez wpadki, tym bardziej wzrasta Twój szybkość. Możesz też przyllać współzawodnikowi (o! Tobie też), aby zstał w tyle. W celu szybszego dotarcia do mety można skróstać z ukrytych tu i ówdzie skrótek.

Gra jest prosta. To plus niski poziom trudności powoduje, że Running Wild docenią małe dzieci i fani minimalistycznych gier z lat 80. O czasie gry nie wspominając.

Alternatywne...

Nie wiemy czy wpisać tu

Crasha, czy Gran Turismo...



WYDŁYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

Nie przyciąga wzroku

Trzeba poszukać

Return of the living Dead

5 Running Wild jest zbyt krótki, zbyt łatwa i zbyt „drewniana”. Dla dorosłych dno, dla dzieci... może na czwórkę.

4

3



[1] Zapełnij boisko wielkimi gwiazdami. Porównaj Keagana z Shearerem, Shiltona z Seamanem. [2] Kopanie piłki w kierunku bramki jest stosunkowo proste, precyzyjne celowanie już nie. [3] Łatwo jest odebrać piłkę zawodnikowi, który właśnie przyjął ją po rzucie z autu. [4] Viva nie jest najpiękniejszą grą piłkarską na rynku, ale wygląda przejrzyście. [5] W większości przypadków w ogóle nie można polegać na bramkarzach.

Viva Football

Las Vegas, rewolucja, el presidente. Jest wiele rzeczy, przed którymi należy głośno wykrzyknąć słowo „Viva”. Ale chyba nie należy do nich piłka nożna...

Pisanie na nowo historii footballu musi być marniem wielu fanów. Na pewno znajdą się tacy, którzy chcą wymazać z pamięci tego czy innego karnego, rozegrać jeszcze raz wszystkie mecze przeciwko Brazylii, jeśli są Szkotami, albo prawie wszystkie mecze z Angią, jeśli są Polakami. Tak naprawdę, to fani na całym świecie mają świadomość, że gdyby tylko można było cofnąć czas, wszystko poszłoby dobrze. Gra Viva Football daje Ci możliwość naprawienia historii i odpowiedzi na pytanie czy świetne drużyny z przeszłości przegrywały dlatego, że miały pecha, czy też może nie były wcale takie świetne?

Zaczyna się więc obiecująco. Wybierasz dwie spośród 1035 historycznych drużyn i jeden z 323 stadionów. Na przykład Angię Anno Domini 1966 stawiasz naprzeciwko Angii A.D. 1998. Jeśli chodzi o wygląd, Viva plasuje się powyżej przeciętnej, ale daleko jej jeszcze do mistrzów w tej dziedzinie. To jakby rozciercone ISS Pro albo nie-tak-real-

styczna FIFA '99. Wystarczy tylko wziąć do ręki kontroler i od razu czuje się różnicę. Viva jest skomplikowana. Wiele tu ruchów, które zmieniają się w zależności od tego, w jaki sposób i jak długo naciśniesz się dany guzik. Przydaje się to, gdy grasz z pierwszej piłki, ale nieco zawodzi, kiedy próbujesz dokładniej rozgrywać akcję. Podczas wykonywania rzutów

SZALONY MIERNIK SIŁY KOPNIĘCIA

Co było ziego w tradycyjnym mierniku siły kopnięcia wykorzystywanym przy rzutach wolnych, rożnych i tym podobnych? Chyba coś być musiało, gdyż w Vivicie zastosowano zupełnie inny przyrząd. Przypomina on nieco mierniki siły zamachu znane sympatykom symulacji golowych. Generalnie chodzi o to, aby uderzyć w odpowiednim momencie. Chwalimy innowacje, jeśli dzięki nim odczuwamy większą radość z gry albo bardziej panujemy nad sytuacją. Jednak w tym przypadku nie otrzymujemy ani jednego, ani drugiego.



VIVA JEST SKOMPLIKOWANA.

WIELE TU RUCHÓW, KTÓRE ZMIENIAJĄ
SIĘ W ZALEŻNOŚCI OD TEGO,

W JAKI SPOSÓB NACIŚNIE SIĘ DANY GUZIK



■ WYDAWCZA: Virgin Interactive ■ PRODUCENT: Virgin
■ DYSTRYBUTOR: Brak ■ OD LAT: 3
■ PREMERA: Już jest ■ GATUNEK: Piłka nożna

[1] Oddanie strzału z wolnego w stylu Beckhama jest niezwykle trudne. [2] Fajnie, że bramkarze mogą wychodzić z bramek do piłki. [3] Po strzelaniu gola naciśnij jakiś przycisk, a Twoi zawodnicy wykonają jedną z kilku głupich celebracji. [4] Lobowanie warte jest grzechu. [5] Stwórz swoje własne mistrzostwa. [6] Viva faworyzuje obrońców. [7] Dokładne podania. [8] Wypracuj sobie odróżnienie przestrzeni.



4



1



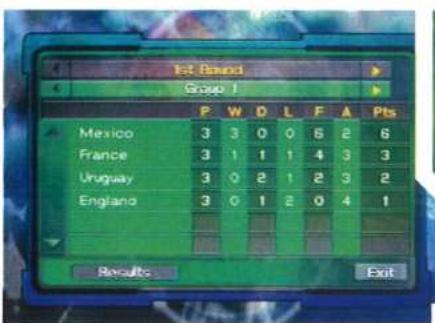
2



3



4



6



7

8

różnych bądź wolnych Twoim oczom ukaże się miernik siły uderzenia wzięty żywem z symulacji golfa. Nawet proste z pozoru podanie nie jest tutaj prosty, gdyż poruszanie przyciskami kierunkowymi powoduje ruchy zawodnika, który ma je odebrać. Zdarza się, że wyprzedza on piłkę o kilka metrów.

System sterowania został tak pomyślany, by dawał grze jak największą głębię. W praktyce jednak działa on zniechęcająco. Gdyby najtrudniejsze zagrania dostępne były po przyciskami indeksowymi, nie byłoby żadnego problemu. Jak na ironię jednak w praktyce najbardziej pedantyczne uderzenia zajmują tyle czasu, że nigdy nie jesteś pewien, jakiego podania czy strzału wyjdzie Ci tym razem. Oczywiście możesz nauczyć się jak popoolać mniej błędów, ale tempo gry jest takie, że nawet jeśli wiesz, jak wykonać dany ruch, nie



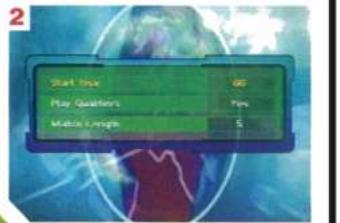
[1] Możesz podawać w dowolnym kierunku, ale utrudnia to całą sprawę. [2] Nożycie albo przewrotka. [3] Bramkarze potrafią wylupywać niemal pewne strzały, a chwilę później przepuszczają najzwyklejszą szmatę.

ONI MYŚLĄ, ŻE TO JEST... O, BOŻE

Największą zaletą Viva miał być jej tryb History, w którym odtworzono klasyczne mecze i całe mistrzostwa świata. Drużyny w Viva reprezentują cztery dekady światowego futbolu: od lat 60-tych do 90-tych.



1



2

[1-2] Panie i panowie - przedstawiamy Wam osławiony tryb History!

WSZYSTKIE OPCJE I DOBRE POMYSŁY NIE POTRAFIĄ STWORZYĆ ŚWIETNEJ GRY, JEŚLI NIE MA ONA SOLIDNYCH PODSTAW.

masz na niego wystarczającej ilości czasu. Nie brzmi to zbyt poważnie, ale w przeciwieństwie do większości innych gier piłkarskich warto być tu obrońcą. Gdy widzisz, że zblizasz się do obrońcy i naciśnasz przycisk „podanie”, wszystko trwa tak długo, że przeciwnik bez trudu odbiera Ci piłkę. Dodajmy do tego fakt, że sterowany przez konsolę obrońcy zapominają o kryciu niektórych przeciwników, a bramkarze nie reprezentują przywołego poziomu, a okaże się, że obejrzyasz niejedną kurozjalną bramkę.

Viva jest dowodem na to, że wszystkie te opcje i dobre pomysły nie potrafią stworzyć świetnej gry, jeśli nie ma ona solidnych podstaw. Wiele jest w Viva pozytywnych cech, jednak dotarcie do nich zajmuje strasznie dużo czasu. A przecież gra powinna zachwycać od pierwszego momentu.

Alternatywne...

ISS Pro

Actua Soccer 2

FIFA '99

FIFA: RTWC '98

Viva Football

WERDYKT

■ GRAFIKA:

Przypomina FIFE ('96) i ISS ('95)

■ GRYWALNOŚĆ:

Głęboka i zróżnicowana, ale niezwykle kaptynowa

■ ŻYWOTNOŚĆ:

Wiele historycznych meczów do rozegrania

■ Coś, co powinno być biletem na mecz marzeń, zawiodło nasze oczekiwania.

■ Duża historia, jeszcze więcej nostalgia,

■ ale przeciętna gierka.

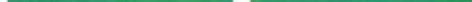
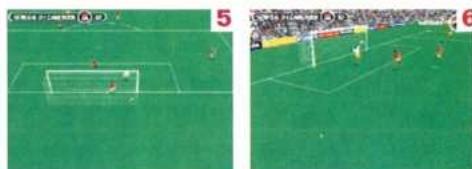
Sensible Soccer

Euro Club Edition

Zbigniew Boniek to wielka persona, jednak gdyby dziś wybiegł na boisko, nie dotrzymałby kroku młodym. Niestety, z Sensi jest podobnie...



[1] Być może jest to widok z lotu ptaka meczu Liverpoolu z Celta Vigo... [2] A to scena przerwunkowa. [3] Gol widziany ze sterowca firmy Goodyear! Być może. [4-6] Bardzo przejrzysta, bardzo otwarta, dużo wolnego miejsca, bardzo... Nudna.



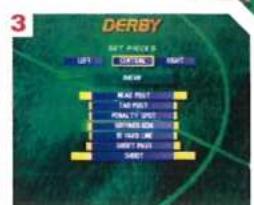
S

ensible Soccer to gra czczona przez wszytskich, którzy ją pamiętają. Ukażała się ponad 10 lat temu na Amigie. Sensi był najbardziej wciągającym tytułem, jaki tylko można sobie wyobrazić. To prawda, że widok małych, kiepsko animowanych sprite'ów przesuwających się po scrollowanym boisku nie robił wielkiego wrażenia. Podobnie jak wykorzystanie tego samego przycisku do podawania, dośrodkowywanie i strzelania. Jednak w tej prostocie kryło się piękno gry i właśnie z tego powodu wszyscy ją tak cule wspominają. Inaczej mają się jednak sprawy z edycją gry na PlayStation zatytułowaną Euro Club Edition. I nie chodzi nam o to, że nasz faworyt nieco się zestarzał. To spadek z samego szczytu na dno, reputacja amigowego klasyka została zbrukana.

I NIE CHODZI NAM O TO, ŻE NASZ FAWORYT SIĘ ZESTARZAŁ. TO SPADEK Z SAMEGO SZCZYTU NA DNO, REPUTACJA AMIGOWEGO KLASYKA ZOSTAŁA ZBRUKANA...

Prawdę mówiąc, *Sensible Soccer: Euro Club Edition* to nieporozumienie i piszemy o tym z wielką przykrością. Fani amigowej wersji już od samego początku poczuja milny dreszczyk emocji. Zobacz bowiem miniaturowych piłkarzy, ich nostalgia potrawa do momentu, gdy usłyszą pierwszy efekt dźwiękowy rozpoczynającego się meczu. A potem? Potem będzie już tylko gorzej.

Gra zaczyna się przy wtórze beznadziejnie głupiego kawałka w stylu europop. Później pojawia się ograniczony do minimum ekran opcji (jeden gracz, dwóch graczy, liga albo puchar). Minimaliści poczuja się usatysfakcjonowani, gdyż jednoklawiszowe sterowanie oznacza powrót do korzeni. Gdyby gra *Sensible Soccer: Euro Club Edition* była wierną konwersją oryginału, moglibyśmy wybaczyć firmie GT jej wypuszczenie — szczególnie gdyby od razu



[1-4] Nostalgiczni posiadacze Amig na pewno uronią niejedną leżkę wzruszenia już na sam dźwięk słowa Sensi...



■ WYDAWCZA:

GT ■ PRODUCENT:

Krisalis

■ DYSTRYBUTOR:

Brak ■ OD LAT:

3

■ PREMIERA:

Już jest ■ GATUNEK:

Piłka nożna



[1] Kolejna dziwna nazwa drużyny (W koszu na śmieci). [2] „Naprawdę, panie sędzio. Nawet go nie tknąłem...” [3] Malezja podejmuje Sudan w finale pucharu retransmitowanym o czwartej nad ranem na kanale Polonia 1. [4] DERBY DO BOJU!

PODANIA SĄ SZTYWNE I WYMUSZONE. ZASTOSOWANIE MALUTKICH ZAWODNIKÓW POWODUJE, ŻE WYKONANIE DOKŁADNEGO WŚLIZGU STAJE SIĘ PROBLEMATYCZNE.

pokryłyby się platyną. Jednak nawet konwersja szwankuje tu na wielu frontach. Najpoważniejszy problem dotyczy przewijania ekranu. W czasach S.C.A.R.S. i Micro Machines V3 udowodniono już, że PlayStation potrafi poruszać wiele obiektów w tym samym momencie. Dlaczego więc gracze występujący w Sensi trzymają się kurczowo krawędzi ekranu, co skutecznie utrudnia podaną?

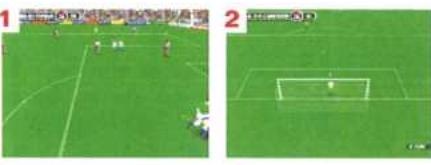
Podawanie jest również żałosne i niedokładne jak strzelanie, wślizgi i główki. Scrollowanie ekranu tylko uwidacznia te problemy. Daleki widok z lotu ptaka powinien umożliwić szerokie pole widzenia, jednak płynność oryginału jakby zapadła się pod ziemię. Podania są sztywne i wymuszone. Zastosowanie malutkich zawodników powoduje, że wykonanie dokładnego wślizgu staje się problematyczne. Piękne animacje graczy i ciekawe systemy sterowania obecne w produktach firm EA i Konami rozpuściły nas — i niestety Sensi musi za to zapłacić.

Sensible Soccer to anachronizm. Jego premiera miała sprawić, że fani oryginału wspominać będą złote czasy początków komputerowej rozrywki, w których bezpośrednio było wszystkim. Te intencje zostały jednak prześlonione przez zaniedbania, „dzięki” którym gra zostaje pozbawiona niemal wszystkich elementów, którymi chwycaliśmy się na Amidze. Gracze mogliby spróbować odbyć podróz w czasie o 10 lat, gdyby tylko Sensi jakoś przypominało starszego kuzyna. Jednak amatorska konwersja łączy w sobie braki w grywalności z dziwnymi scenami 3D. Gwoździe do trumny okazują się być komentarzem, za którym stoi jeden z ludzi z zespołu Sensible Software. Doskonale pasuje on do klimatu ogólnie beznadziei, który wieje z tego tytułu. Jeśli miał być to dość, to się nie udało — podobno jak każdy element tego przedstawienia.



NASZA DRUŻYNA MARZEŃ

Jednym ciekawym elementem *Sensible Soccer* jest możliwość nagrywania i późniejszego wgrywania stworzonych przez siebie drużyn. Mogą występować w nich postacie z ulubionych filmów, a nawet członkowie rodziny. Możemy je zachować dla potomności — dzięki temu Luke Skywalker jest w stanie zdobyć trzy gole w jednej pojedynce — klasyczny hattrick. Mila...



[1-2] I komu potrzebne jest ISS, gdy ma coś takiego?

Alternatywne...

*ISS Pro '98**Actua Soccer 2**ISS Pro**World Cup '98**Michael Owen's WLS '99**Actua Soccer 3**Sensible Soccer*

na 10

WERDYKT

- GRAFIKA: Ma szacowne korzenie, ale nie sprawdza się w trzech wymiarach
- GRYWALNOŚĆ: Geniusz amigowej wersji gdzieś się zagubił
- ŻYWOTNOŚĆ: Krótsza niż mglnienie oka

- 3 Beznadzieja. Grywalność amigowej wersji była jej największą zaletą, a tu jej zabrakło. Wiele podstawowych „ błędów i wypaczeń” jeszcze pogarsza całą sprawę.
- 2
- 2



[1] Nie wiemy dlaczego, ale samochód sponsowany przez Max Power jest rózowy. Jeśli tylko Ci to nie przeszkadza, maszynka jest bardzo szybka i żywawa. [2] Ooops! Ale ktoś miał wypadek. Za łatwo się to tu zdarza. [3] Powtórki nie wytrzymują porównania z Gran Turismo — samochody Maxa są bardzo kanciate. [4-5] Pomimo klepskich maszynek, efekty świetlne stoją na najwyższym poziomie.

Max Power Racing

Gdy pojawiły się pierwsze zapowiedzi tej gry, miała ona pokonać *Gran Turismo*. Jak jest w rzeczywistości?

Jest coś niesamowitego w szybkiej jeździe rodzinnymi sedanami albo hatchbackami po brzegach urwistych przepaści. Te trasy biją na głowę tory testowe, po których siedem dni w tygodniu mkną Ferrari. Cała zabawa jest o wiele bardziej rzeczywista — czujesz, że coś podobnego mogłoby zdarzyć się naprawdę — tym bardziej, że Twoje Renault Clio lub Peugeot 206 nie są wyposażone we wzmacniane hamulce, silniki z podwójnym turbo, ani wewnętrzna klatkę, która chroni Cię będzie przed skutkami wypadków. Grze *Max Power Racing* udaje się rozpalić chłopięce emocje równie dobrze, co poprzednikowi pt. *Total Drivin'*.



[1] Przed jazdą w bloku warto pogrzebać trochę w ustawieniach samochodu. [2] Świeć się reflektorem! Na zdrowie.

tal *Drivin'*, jednak nie obyło się bez ofiar i strat.

Podobała nam się *Total Drivin'*. Z początku gra nie robiła olśniewającego wrażenia, ale im więcej czasu spędzałeś za kierownicą, tym bardziej doceniałeś uroki subtelnego sterowania. W *Max Power Racing* również długo musisz się wciągać, jedyny problem polega na tym, że im bardziej przyzwyczajasz się do gry, tym więcej zauważasz w niej błędów.

| GRZE MAX POWER RACING UDAJE SIĘ ROZPALIĆ CHŁOPIĘCE EMOCJE RÓWNIE DOBRZE CO POPRZEDNIKOWI PT. *TOTAL DRIVIN'*.



■ WYDAWCIA:
■ DISTRIBUTOR:
■ PREMERA:

Infogrames
Brak
Już jest

■ PRODUCENT:
■ OD LAT:
■ GATUNEK:

Eutechnyx
3
Wyścig

[1] Zapomniałeś, gdzie zostawiłeś samochód? [2] To podarowane Clio jest najlepszą bryką, szkoda tylko, że jest brzydkie jak noc. [3] Wszystkie ładne samochody prowadzą się niczym krowy. [4] Fajna mgła. [5] Chiński kryzys. [6] Norwegia: pośilg za pośilgiem.



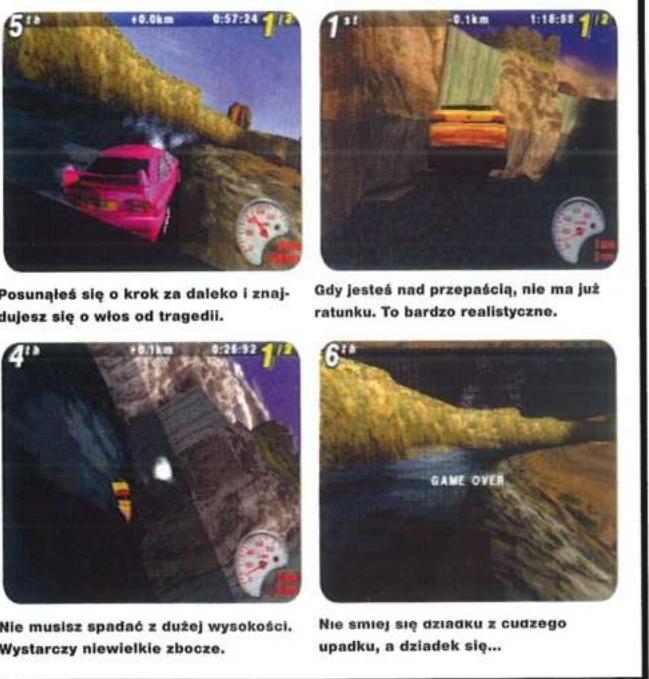
Mamy tu 25 samochodów, 20 opcji tuningowych, 30 tras i tryb gry na podzielonym ekranie. Nikt nie może powiedzieć, że twórcy Max Power byli mało ambitni. Od razu widać, że sporo czasu spędzili na opracowywaniu tras: oprócz szybkich prostych i ostrzych zakrętów wprowadzili oni znak firmowy firmy Eutechnyx, czyli śmiertelnie groźne przepaście i przeszkody wodne. Gdy wypadniesz z trasy Twój samochód pojedzie na dno szybciej niż ołowiany ciężarek i Twoja rajdowa przygoda zakończy się na zawsze. Wysoki poziom realizmu zachowano też wprowadzając różne, małe przeszkoły drogowe (wiele z nich jest w stanie wyraździć krzywde Twojej maszynce — tylne szyby pękają, zaś karoseria gnie się niemilosiernie). Chociaż na wielu trasach znajdują się ciekawe fragmenty, brak tu przebyłsów geniuszu, jaki znany z drugiej trasy greckiej Colina McRae Rally czy toru Intermediate z Ridge Racer Revolution. Zupełnie tak, jakby do-

►

25 SAMOCHODÓW, 20 OPCJI TUNINGOWYCH, 30 TRAS I TRYB GRY NA PODZIELONYM EKRANIE: NIKT NIE MOŻE POWIEDZIEĆ, ŻE TWÓRCY MAX POWER BYLI MAŁO AMBITNI.

WĄWOZ ŚMIERCI!

Niektórzy niedoświadczeni kierowcy nie zauważają krawędzi wąwozu. Są coraz bliżej niej i nie ma już czasu na hamowanie. Nagle spadają w dół wąwozu. „Myślałem, że umieram”, powiedział nam gracz numer jeden. Jego samochód toczył się i wpadł do lodowej wody. Miał szczęście, inni kierowcy nie wychodzą z tego cało. Ich wyścig kończy się w martwym punkcie.

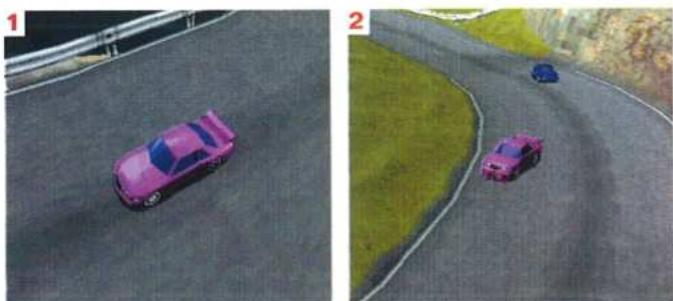


Posunąłeś się o krok za daleko i znajdujesz się o włos od tragedii.

Gdy jesteś nad przepaścią, nie ma już ratunku. To bardzo realistyczne.

Nie musisz spadać z dużej wysokości. Wystarczy niewielkie zboźce.

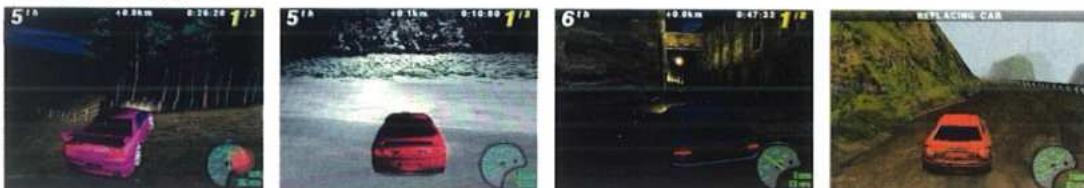
Nie smiej się dziadku z cudzego upadku, a dziadek się...



Wsiądź do wielkiej, purpurowej maszyny i przejdź się po przedmieściach Monaco krzycząc: „Hej snoby, podziwiajcie kolor mojej karoserii”.

ROZKLEKOTANE KIEROWNICE

Wazystko idzie dobrze, gonisz przeciwników, gdy nagle wyrasta przed Tobą żywioł, plot albo mur. W większości gier wystarczy wcisnąć gaz i pokręcić chwilę kierownicą, by znów wrócić na trasę. Ale *Max Power* nie jest taki tolerancyjny. Manewrowanie przy małych prędkościach jest tu koszmarem i jeśli nie masz szczęścia, możesz zaklinować się na amen. W grze występuje opcja Replace Car, którego naciśnięcie pomaga w takich sytuacjach. Jednak jego użycie zmniejsza realizm całej gry. Zresztą nie byłby on potrzebny, gdyby trasy i samochody były lepiej zaprojektowane.



Nie wpadaj na przeszkody, bo jeśli się zablokujesz, spędzisz dużo czasu, zanim będziesz mógł znów trafić na trasę.

TRASY SĄ PRZECIĘTNE, ALE SAMOCHODY WYPADAJĄ PONIŻEJ KRYTYKI. WIELE Z NICH WYGLĄDA NA NIEDOKOŃCZONE I KANCIASTE. SĄ PO PROSTU BRZYDKIE.

► bre zakręty, niebezpieczeństwa i imponujące scenerie zostały rozproszone po 30 w miarę porządnego trasach, zamiast zostać skumulowanymi na pięciu czy dziesięciu torach, dla których można by umrzyć.

Trasy są przeciętne, ale samochody wypadają poniżej krytyki: wiele z nich wygląda na niedokonczone i kanciące. Są po prostu brzydkie. Nawet ujęcia kamer i powtórków nie robi dobrego wrażenia. Ci, którzy spodziewają się jakości grafiki na poziomie *Gran Turismo*, będą zawiedzeni. Trudno się jej zresztą spodziewać w grze, w której maszyny mają ulegać groźnym wypadkom. Jeśli wybierzesz rózowego Max Powermobile'a lub Clio Williams, okaże się, że są one zwawe i dobrze się prowadzą, ładnie ślizgając się pomiędzy przeszkodami i pięknie wchodząc w najciętsze nawet zakręty. Co więcej, przyczepność i osiągi poszczególnych maszyn można regulować — wykorzystując opcję Test Track dostosowujesz swój samochód do konkretnej trasy.

Ale nawet w tej dziedzinie grze *Max Power Racing* daleko jest do ideału. Pomimo tego, że przy dużej prędkości trudno przyciągnąć się do sterowania, przy niższych prędkościach samochody zachowują się jak wózki na zakupy. Gdy wpadniesz na ścianę, a nie będziesz mógł łatwo zwrócić i znowu mknąć przed siebie, czeka Cię trzydziestka sekund ostrożnego manipulowania, co może skończyć się tylko w jeden sposób: rzucasz ze zdenerwowania joypadem w te-



lewizor. Twórcy gry nie wyciągnęli prawidłowych wniosków z gimnastyki znanej z *V-Rally*, gdzie w przypadku zderzenia traciłeś często przyczepność dwóch kół i nie miałeś już żadnej szansy na dołączenie do stawki wyścigu.

Max Power Racing ma wiele elementów wykonanych dobrze, że aż się chce, by pozostałe dotrzymywały im kroku. Pełno jest tu małych, lecz kłopotliwych zaniedbań (brak czasu pojedynczego okrążenia i międzyczasów w trybie jazdy na czas jest jednym z najbardziej zadziwiających bugów), które pojedynczo nie są może tak istotne, lecz połączone znacznie obniżają końcową ocenę składinie ciekawego tytułu.



[1] Tryb Time Trial bazuje na czasie całego przejazdu, nie na naj szybszych okrążeniach. [2] Pośród? Tylko nie to. [3] Widok z przodu pojazdu.

Alternatywne...

Gran Turismo

Colin McRae Rally

TOCA

V-Rally

Max Power Racing



[1] Wiele tras jest nudnych jak flaki z olejem. [2] Spójrz w prawo! Gdyby tylko częściej zdarzały się takie smaczki, jak ta norweska kaplica.



■ WYDAWCZA: SCEE ■ PRODUCENT: IREM
 ■ DYSTYBUTOR: Sony Poland ■ OD LAT: 3
 ■ PREMIERA: Kwiecień ■ GATUNEK: Strzelanina



PlayTest

Grafika *R-Type Delta* jest bezapelacyjnie świetna, ale nie doskonała. Byłaby taka, gdyby levele były bardziej zróżnicowane.



R-Type Delta

Po żenującym *Asteroids* mieliśmy obawy przed odpaleniem *RTD*. Okazało się jednak, że stary (genialny) pomysł w nowym opakowaniu może być smakowity.

Oryginalna gra *R-type* była niesamowicie grywalną strzelanką z cyku lecimy-w-prawo-i-strzela-my-do-wrogów-pragnących-zrobić-nam-kuku. Wersja na PlayStation (z dopiskiem Delta) to więcej tego samego, tylko w nowej oprawie.

Menu jest jasne i przejrzyste, z kiepską graficzką w tle, która przedstawia kombajn... pojazd kosmiczny. Po wybraniu poziomu trudności z dostępnych trzech, lądujemy w Azji roku 2164. Wybieramy stateczek z trzech dostępnych (różne prędkości, wytrzymałość, siła ognia itd.). Odpalamy nasz pojazd (fajna animacja) i oglądamy planusz, na której podczas lądowania wyświetla się masa niepotrzebnych informacji.

Muzyka jest techniczno-klimatyczna, nie przeszkadza w grze. Oczywiście pod warunkiem, że nie gra na full, wtedy chce się śpiąć i tupać. Efekty specjalne są niespecjalne. Brzmią zbyt plastikowo i nienaturalnie, lecz w ferozowej walki nie zwraca się na to uwagi.

Grafika *R-Type Delta* jest bezapelacyjnie świetna, ale nie doskonała. Byłaby taka, gdyby levele były bardziej zróżnicowane. Twój stateczek i niektórych przeciwnicy są dwuwymiarowi, ale reszta jest 3D. Zyskały na tym przede wszystkim tła. Wrażenia z lotu są niesamowite, wszystko wydaje się bardzo realne. Na ulicach stoją samochody, budynki się ważą (bez głupich skojarzeń!), ruiny, zgłoszona i inne klimaty sf. Lecisz cały czas w prawo, ale nieobecne Ci są nagle skręty czy jatki do góry nogami. Pozostałe elementy, takie jak wrogowie, power-upy, broń i przeszka-dzajki są zaprojektowane pomysłowo i wyglądają naprawdę atrakcyjnie (jest ich całe mnóstwo). Imponujący się zwisząca bossowie na koniec poziomów.

Na szczęście do eksterminacji całego tego pozaziemskiego plugastwa masz niezły arsenał. Co prawda zaczynasz ze słabiutkim laserem, ale im dalej, tym lepiej. Nie



brak tu bombek, rakiet sterowanych, megalaserów, uzbrojonych R-typowych podów na uwieź latających przed lub za statkiem i wiązek energetycznych roznoszących wszystko i wszystkich. Czasami nagromadzone spluwły tak obliepiają nasz pojazd, że wygląda jak trzy czołgi „Rudy 102”. Niestety, przeciwnicy też mają niewąski arsenał i czasem można im pozazdrościć.

R-Type Delta to typowy przedstawiciel gatunku „mózg zostaw w innych spodniach i pruj do przodu po trupach aż do napisu CONGRATULATIONS (a potem jeszcze raz)”. Znakomita rozrywka (wywyżka). Twórcom udało się połączyć klimat poprzednich odcinków serii z równie wysoką grywalnością i doskonątą grafiką. Obsługa Dual Shocka i opcja dla dwóch graczy niesamowicie przedłuża żywotność gry. *R-Type Delta* ma jeszcze jedną zaletę: szybko Ci się nie nudzi i będziesz do niej często wracał („Ale mnie wkurzył koleś ze sklepu”, „Znowu oblana sesja”, „Zocha mnie nie kocha” itd.). Produkt obowiązkowy do nabycia dla fanów akcji

Twój stateczek i niektórzy przeciwnicy są dwuwymiarowi, ale reszta jest 3D.



Czasami nagromadzone spluwły tak obliepiają nasz pojazd, że wygląda jak trzy czołgi „Rudy 102”.

Alternatywne...

R-Type Delta

R-Types

The Atari Collection 2

Xevious 3D/B+

Asteroids

8

na 10



[1] Zbliżenie rozwałki podawanej w przesłodzonym sosie. [2] Charles Hawtry? Peter Mandelson? Stephen Pierce? Decyzja należy do Ciebie. [3] W zakładzie kamieniarskim... [4] Spotkaj się z Chasem, Knifem, Hurricane'm i Sharon.

Poy Poy 2

Mają po kilkanaście lat i mordercze instynkty. Rzucają się na każdego, kto tylko wejdzie im w drogę. Klan Poy Poy powrócił i znów szuka kłopotów...

M

aly, biedny Poy Poy. W zeszłym roku został nieźle oceniony przez naszą redakcję — dostał siostrę na wyrost — ale nie sprzedawał się najlepiej. A to wstyd. W połączeniu z multilatkiem stanowi jeden z najlepszych na PlayStation tytułów dla czterech osób. Właśnie to napisaliśmy w zeszłorocznym PlayTeście. Ale wszyscy chyba już zapomnieli o tym tytule. Poy 2 daje jednak właścicielom PlayStation drugą szansę na przeżycie najbardziej ekscytującej przygody multiplayerowej od czasów Bombermana.

Jako „numer 2” ta gra rozzcharowuje. Tak naprawdę mamy do czynienia z lekko tylko poprawioną wersją oryginału. Ale nie narzekajmy. Poy 2, podobnie jak poprzednik, rozgrywa się na dwóch poziomach. W swojej podstawowej formie gra toczy się na jednej planszy. Każdy z czterech graczy zaczyna w innym jej rogu. Są na niej umieszczone różnorakie przedmioty, od rakiet do różnej

POSIADACZE PLAYSTATION MAJĄ DRUGĄ SZANSĘ, BY OBEJRZEĆ NAJBARDZIEJ NIESAMOWITĄ GRĘ MULTIPLAYEROWĄ OD CZASÓW BOMBERMANA.



[1] „Budujemy nowy dom, jeszcze jeden nowy dom...”. [2] „Mam na imię Harry i jestem cool-gościem...”



wielkości skał. Niektóre z nich pojawiają się tylko w ścisłe określonych miejscach, jednak ich zadanie pozostaje zawsze to samo: podnieść je i rzucić w przeciwnika. Jeśli, szczęśliwym trafem lub dzięki niezwykłym umiejętnościom, uda Ci się trafić przeciwnika, spada mu poziom energii, zaś Ty otrzymujesz punkty. To niezwykle prosta gra i pewności wszyscy ją załapią. A przecież o to głównie chodzi w multiplayerach, czyż nie?

WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

- Kanciasta, stylowa i niesamowicie funkcjonalna
- Zapierający dech w piersiach tryb multiplayer
- Dla jednego gracza? Mała. Dla czterech? Kosmiczna.

- 6 „It's my Poy Poy and I'll cry if I want to” zaśpiewa pewnie wielu samotnych fanów.
- 8 Ci jednak, którzy mają licznych kumpli, z pewnością oszaleją na punkcie gry.

■ WYDAWCIA:	Konami	■ PRODUCENT:	Konami
■ DYSTYBUTOR:	Brak	■ OD LAT:	3
■ PREMIERA:	Już jest	■ GATUNEK:	Rozwajka



[1-2] Wyglądają może milutko, ale są bezlitośni.
Poy Poy 2 – sadyzm w ręce mas!

Dla jednego gracza przewidziano puchar Poy Poy. Również i ta opcja warta jest grzechu. Gracz zaczyna z odrobiną kaski i standardowym Poyem. Podczas rund kwalifikacyjnych masz okazję zdobyć trochę dodatkowej mamon. Możesz zainwestować ją w nowe rękawice, ulepszyć posiadane albo zakupić inne udogodnienia. Oczywiście, nie ma to jak zabawa czterech osób jednocześnie - pokonanie komputerowego przeciwnika nie sprawia tyle satysfakcji, co unieszkodliwienie kumpla z podwórka - ale opcja dla jednego gracza stanowi ciekawe uzupełnienie dla tej głównej multiplayerowej gry.

CZY CZĘSTO ZASIADASZ ZE SWOIMI PRZYJACIÓŁMI WOKÓŁ PLAYSTATION? JEŚLI TAK, KUP TĘ GRĘ.

Poy Poy 2 charakteryzuje się dziwną dwulicowością. Jedna osoba bawi się całkiem nieźle, ale nigdy nie setnie. Za to jako multiplayer dla czterech osób gra sprawdza się znakomicie, potrafi wycisnąć z multitalpa ostatnie soki. Sprawa jest więc prosta: czy często zasiadasz ze swoimi przyjaciółmi wokół PlayStation? Jeśli tak, kup tę grę. Gdyby chodziło tylko o aspekt multiplayerowy, Poy Poy 2 otrzymałby od nas ósemkę. Jako rozrywka dla samotnych graczy na długie zimowe wieczory nie sprawdzi się jednak tak dobrze. Dlatego właśnie musimy po-przeztać na siódemkę.



Spike próbuje się schować za płotem.

Alternatywne...

Poy Poy

Poy Poy 2

Bomberman World

ATRAKCYJNA OFERTA WYSYŁKOWA

MIRAGE

Zamówienia przyjmujemy 9:00 - 17:00
tel./fax (0-22) 616 15 50
od poniedziałku do piątku.

SKLEP: "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA"
przejście podziemne przy G.U.S. Pawilon 13
skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości.
CZYNNE 11.00 - 18.00 od poniedziałku do piątku 825 91 00 w. 107



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

* NIEKTÓRE Z GIER *



209 zł	139 zł	199 zł	139 zł
ABES EXODUS-ODDWORLD 2	209.00	DIABLO rpg, super hit	169.00
APOCALYPSE rzeczyściowa	209.00	FORMULA 1 '98 wyścigi	229.00
ASTEROIDS kosmiczna	149.00	FIFA 99 piłka nożna	199.00
BIOFREAKS walki 3D	199.00	FIFTH ELEMENT rzeczyściowa	205.00
BLASTO rzeczyściowa	199.00	FUTURE COP rzeczyściowa	149.00
BUGS LIFE rzeczyściowa	199.00	GEX 3D rzeczyściowa	199.00
COLONY WARS-VENGEANCE	225.00	GRAN TURISMO wyścigi	139.00
COLIN McRAE RALLY wyścigi	208.00	HEART OF DARKNESS rzeczyściowa	229.00
COMMAND & CONQUER RETALIATION	199.00	ISS PRO 98 piłka nożna	219.00
COOL BOARDERS 3 snowboard	199.00	KNOCKOUT KINGS boks	199.00
CRASH BANDICOOT 3 rzepan.	139.00	LEMMINGS logiczno-rzeczyściowa	149.00
DEAD OR ALIVE walki 3D	149.00	LIBERO GRANDE piłka nożna	199.00

• Gry dystrybucji SONY Poland zawierają WERSJE ANGIELSKIE •



TENCHU walki 3D	209.00
TEKKEN 3 walki 3D	199.00
TEST DRIVE 5 wyścigi	199.00
TEST DRIVE 4X4 samoch. terenowe	199.00
TOCA 2 wyścigi	209.00
TOMB RAIDER 3 przygodowa	219.00
TOMBI rzeczyściowa	185.00
VIGILANTE 8 samochodowa	215.00
WAR GAMES strzel. +strategia	169.00
WWF WARZONE wrestling	209.00



• Gry dystrybucji SONY Poland zawierają WERSJE ANGIELSKIE •

* OFERTA SPECJALNA * TANIE GRY *



MICKEY'S ADVENTURE rzeczyściowa	109.00	AIR COMBAT simulator	109.00
NBA FASTBREAK '98 koszykówka	109.00	BUST-A-MOVE 2 logiczna	109.00
O.D.T. strzelanina 3D	109.00	BUSHIDO BLADE walki samurajskie	109.00
PITFALL 3D rzeczyściowa 3D	109.00	COMMAND & CONQUER strategia	109.00
RAYMAN rzeczyściowa	109.00	CRASH BANDICOOT 1 rzeczyściowa	109.00
RESIDENT EVIL przygodowa-horror	109.00	DARK OMEN-WARHAMMER strateg.	109.00
ODDWORLD rzeczyściowa	109.00	GTA rzeczyściowa	109.00
RAYMAN rzeczyściowa	109.00	HERCULES rzeczyściowa	109.00
SAN FRANCISCO RUSH wyścigi	109.00		
SKULL MONKEYS rzeczyściowa	109.00		
TOCA wyścigi	109.00		
TOTAL NBA '98 sportowa	109.00		
TIME CRISIS strzelanina	109.00		
V-RALLY wyścigi	109.00		

SPRZĘT AKCESORIA

KONSOLA SONY PSX z DUAL SHOCK	599.00
DODATKOWE KONTROLERY	od 59.00
KONTROLER DUAL-SHOCK SONY	139.00
DEVASTATOR arcade stick	90.00
PISTOLET kompatybilny z NAMCO	155.00
KARTA PAMIĘCI 15 bloków	59.00
KARTA PAMIĘCI 120 bloków	110.00
MYSKA PLAYSTATION	99.00
KABEL EURO-SCART RGB	35.00
TOP DRIVE kierownica + pedaly + bieg	369.00

Sprzedaż wysyłkowa gier z doliczeniem kosztów przesyłki 5 zł.

[1] Grzebanie w opcjach ustawienia drużyny sprawia dużo radości. [2] Powtórki meczów są zaskakująco ciekawe. [3-4] Czy wystarczy Ci tyle tabelek i informacji?



Player Manager Season 98-99

Premier Manager '98 od dnia swojej premiery znajduje się na szczycie tabeli. Czy odwaźnemu Player Managerowi 98-99 uda się go stamtąd stracić?

Powiedzmy prawdę prosto z mostu. Player Manager 98-99 to przyzwolony menedżer piłkarski (wszyscy, którzy wyczuli w tym momencie jakieś „ale” pojawiające się w dalszej części tego paragrafu, mogą w nagrodę zjeść cukierka). Znajdziemy tu wszystkie składniki, za które lubimy takie gry. Możesz wybrać dowolną drużynę z angielskiej, bądź szkockiej ligi. Możesz kupować i sprzedawać piłkarzy, od wielkich gwiazd zagranicznych do zupełnie nieznanego nazwisk. Statystyki dotyczą zdolności gra-

cza do podawania, strzelania, szybkiego reagowania, bycia we właściwym miejscu o we właściwym czasie i innych przydatnych na boisku umiejętności. Możesz wziąć nieodpowiedzonych młodzików i uczynić z nich prawdziwe gwiazdy. Albo nawet zaangażować swoje siły i środki w rozbudowę stadionu.

Jeśli chodzi o taktykę, jest to bardzo porządną gra. Możesz na przykład stosować takie ustawienie swojej drużyny i stylu jej gry, jakie tylko przyjdzie Ci do głowy.

JEŚLI CHODZI O TAKTYKĘ, JEST TO BARDZO PORZĄDNA GRA. MOŻESZ NA PRZYKŁAD STOSOWAĆ DOWOLNE USTAWIENIE SWOJEJ DRUŻYNY...



[1] Sytuacja Forest nie przedstawia się najlepiej, więc... [2] Najwyższy czas, by uruchomić Tactics Designer. [3] Dość niezwykły wynik, jak na chłopców w niebleskich strojach.



■ WYDAWCZA: Infogrames ■ PRODUCENT: Funsoft
 ■ DYSTRYBUTOR: Brak ■ OD LAT: 3
 ■ PREMIERA: Już jest ■ GATUNEK: Menedżer piłkarski

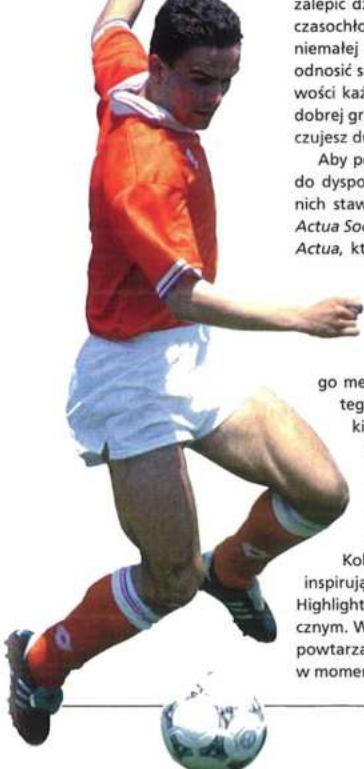


[1] Forest wytrzymuje presję znakomitej ustawionej Chelsea. [2] Dziękujmy twórcom za opcję Transfer Market. Bez niej czulibyśmy się jak bez ręki. [3] W tym mroku tkwią opcje ustawiania ostatniego stopera.

Pocynając od oklepanej „choinki”, poprzez cofnięte skrzydła i libero do cofniętego stopera. Wszystko można zmieniać, przesuwając dowolnych zawodników i dawać im odpowiednie instrukcje, gdzie mają biegać i do kogo podawać. Najważniejsze jednak, że Tactic Designer umożliwia Ci wykorzystanie umiejętności każdego zawodnika i stworzenie zgranej zespołu. Jeśli potrzeba, możesz skorzystać z rynku transferowego, na przykład zlepici dziury w obronie. Ten aspekt gry jest niezwykle czasochłonny i wymaga dużej dawki cierpliwości oraz niemalej wiedzy. Dopiero po pewnym czasie zaczniesz odczuwać sukcesu. Musisz odpowiednio wykorzystać możliwości każdego ze swoich zawodników i zachęcić ich do dobrej gry. To trudne zadanie, lecz gdy się powiedzie, poczujesz dużą satysfakcję.

Aby pomóc określić Ci styl gry Twojego zespołu masz do dyspozycji trzy tryby oglądania meczów. Pierwszy z nich stawia głównie na grafice (wygląda jak FIFA albo Actua Soccer) i w niczym nie przypomina okrojonej wersji Actua, którą znamy z Premier Managera '98. W trybie tym pokazane są obliczenia wykonywane przez engine gry, więc jeśli zawodnik podaje, wiadomo że procesor wyliczył, iż właśnie w tym momencie powinno nastąpić podanie. Pozwala to oglądać mecze okiem prawdziwego menedżera i naszym zdaniem stanowi przełom w tego typu grach. Widzisz, kiedy zawodnik jest w kiepskiej formie i jego podanie nie trafiają do adresatów. Podobnie ma się sprawia z odwrotną sytuacją. Od dawna próbowało wprowadzić to rozwiązań, ale nigdy nie towarzyszyła mu taka grafika, która zapewnia ciekawe oglądanie meczów. Kolejny plus dla Player Managera.

Kolejne dwa sposoby oglądania meczów są mniej inspirujące, ale na swój sposób również użyteczne. Opcja Highlights pokazuje ten sam mecz na wyświetlaczu taktycznym. W ten sposób poznajesz taktykę swojej drużyny i powtarzasz akcje krok po kroku. Możesz zamrozić akcję w momencie, gdy się załamuje i zobaczyć, kto nie zdą-



STAR LITE

POLECAMY NAJWIĘKSZY
KONKURENCYJNY CENOWO !!!
Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation.

W naszym katalogu znajdują Państwo wszystkie aktualnie dostępne nowości !!!

Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.

Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)
PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!
POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO PLAYSTATION

Koszt wysyłki gier – tylko 5 złotych.
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Jesteśmy bezpośrednim importerem.
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny.

WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER

TEL/FAX (0-77) 454-03-23

lub 0601-963-444

LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLĘ



NAMAX - S.C.

Gry i akcesoria do Sony PlayStation

POLECAMY

Największy wybór gier nowych i używanych.

Gry używane już od 50 zł.

Korzystne rabaty przy większych zakupach.

W rozliczeniu przyjmujemy gry (WYMIANA).

Prowadzimy sprzedaż i wymianę WYSYŁKOWĄ.

- Krótkie terminy realizacji

- Płatność przy odbiorze

- Stały koszt przesyłki - 5 zł

Katalog z Naszą pełną ofertą BEZPŁATNY

Firma prowadzi również sprzedaż raty RATAKY BEZ ŻYRANTÓW !!!

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

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

Nasz adres:

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

PlayTest

1

MANCHESTER U. SQUAD SATURDAY 1 AUGUST 1998

MANAGER	SIMON
F. SCHMEichel	1.7M
G. NEVILLE	2.3M
F. NEVILLE	L/R 1.5M
R. KEANE	2.4M
J. STAM	5.6M
D. IRVING	L/R 5.6M
D. ITTEN	1.4M
S. MON	
T. SHERINGHAM	1.9M
D. YORKE	8.6M
D. BECKHAM	2.8M
H. BERG	3.1M
P. SCHOLEs	SM
D. SOLSKJAER	7.6M
A. BLOMqvIST	L 4M
R. VAN DER GOUW	1.2M

2

02/12/98 ENGLAND'S ALL-STARS TUESDAY 24 DECEMBER 1998

G. HILLE	LEEDS
J. MURRAY	NEWCASTLE
C. POWELL	CHARLTON
Y. BROMF	LIVERPOOL
G. PARKER	LEICESTER
D. ANDERTON	TOTTENHAM
D. YORKE	MANCHESTER U.
D. SYKES	ASTON VILLA

3

PLAYER MANAGER SEASON 98-99

[1] Spójrz na liczebność tej drużyny... [2] Zespół Gwiazd jest w stanie stawić czoła najepszym. Nie jesteśmy tylko pewni, co na bramce robi David James. [3] Przypomina się Wembley.

MOŻESZ ZAMROZIĆ ATAK W MOMENCIE, GDY SIĘ ZAŁAMUJE, I ZOBACZYĆ, KTO NIE ZDAŻYŁ W PORĘ NA SWOJĄ POZYCJĘ ALBO KTÓRE PODANIE NIE TRAFIŁO DO ADRESATA.

► żył w porę na swoją pozycję albo które podanie nie trafiło do adresata. Patrzysz również jak poruszają się Twoi piłkarze i dostosowujesz do tego swoją taktykę. Trzecia opcja nosi nazwę Commentary i sprowadza się do kilku linijek tekstu, w którym zostaje opisane, co zdarzyło się na boisku. Jeśli chcesz szybko przejść przez mecze, powinieneś wybrać właśnie tę możliwość.

Tak czy inaczej, *Player Manager* to świetna gra (poczekaj jeszcze chwilkę na „ale”), ale musimy Ci powiedzieć o dwóch jej wadach. Po pierwsze chodzi nam o interfejs. Mamy tu do czynienia z klasycznym systemem rozwiązywanych menu zaczerniętym z komputerów. Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem myszki, nie ma sprawy, jeśli nie — czekaj Cię nie lada problemy. Twórcy gry starali się przyspieszyć obsługę tego systemu, ale gra opiera się przede wszystkim na przesunięciu kurSORA po ekranie. Brakuje klawiszy bezpośredniego dostępu. Skróty bardzo pomagają, jednak zwykle pojawiają się dopiero na końcu całego szeregu czynności. Ta niedogodność na pewno da o sobie znać podczas gry. Taki skomplikowany tytuł wymaga bowiem uproszczonego do minimum systemu sterowania.

Drugi problem wiąże się ze stopniem komplikacji całej gry. Podczas wielu obliczeń procesor Twojej konsoli dojdzie zadyżki i ma problemy z sensowną pracą. Skomplikowane obliczenia matematyczne nie są bowiem jego domeną. W rezultacie graczy siedzi wpatrzeni w ekran, a gra w tym czasie odnawia swój wirtualny świat futbolu z niezwykłą wprost dokładnością. Czy naprawdę musisz znać rezultaty wszystkich meczów w każdej z lig? Rozumiemy, że chodzi tu o realizm, jednak w ten sposób można łatwo utoniąć w strumieniu liczb i danych.

Jednak jest to obecnie najlepszy menedżer piłkarski na rynku. Prawdziwi fani futbolu nie mogą przejść obok niego obojętnie. Jeśli mierzą Cię płyzma *Premier Managera*, leży przed Tobą potężna dawka tabelek i statystyk. Już wkrótce dowiemy się czy do walki o pierwsze miejsce w menedżerskiej ekstraklasie będzie w stanie włączyć się *Premier manager '99*.

3

NOTTINGHAM F. SUNDAY 27 DECEMBER 1998

SHOTS / ATTRIBUTES	PC	STW	REL	PHD	DIS	VSN	IMP	HRB	TRN
H. PESCHOL	70	10	12	10	11	57			
E. KIRK	48	22	16	12	12	36	35	34	
E. BODRIS	1	65	72	82	16	25	12	42	45
C. KELDZIE	47	70	18	53	16	54	21	58	
E. BRITZELLE	58	75	61	62	48	33	16	56	
E. JOHNSON	38	80	83	67	44	21	46	81	
E. DERRY	1	63	69	46	12	16	42		
E. SHEKES	75	27	29	81	20	35	45	33	
F. KODZIOWSKI	23	91	15	34	18	27	84	49	
J. DRENCKVILLE	38	38	40	42	21	27	45	32	
E. STONE	68	74	43	1	55	44	40	53	52

WERTYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOTNOŚĆ:

Prosta i przeciętna 6
Znakomita, ale na początku dosyć powolna 7
Nieskończona 9

Alternatywne...

Player Manager 98-99

Premier Manager '98

Oficjalny Magazyn PlayStation



A Bug's Life

Arnold i Sylwek są skończeni. Obecnie publiczność nie chce już rambów i conanów, tylko... mrówków!



[1-5] Świat mrówek w pełnej krasie, jedni chodzą inni walczą. Reszta się obija. No oprócz mrówki imieniem Flik, która ma generalnie przechlapane.

Gra została wyprodukowana w oparciu o film Disneya *A Bug's Life* (Polacy oczywiście się wysiliły i u nas film nazywa się *Dawno Temu w Trawie*). Generalnie chodzi o to, że biedne mrówczki są regularnie napadane przez zaböjcze... koniki polne. Te ostatnie ląpują mrowisko i mordują ich mieszkańców (niekoniecznie w tej kolejności). W związku z tym jeden z mrówków o imieniu Flik (udziałowicie restauracji?) udaje się po pomoc. Musi znaleźć robale zdolne przestraszyc koniki, a że cyrkowcy pomylą mu się z komandosami, to inna sprawa.

W *A Bug's Life* kierujesz poczynaniami Flika. Za zadanie masz przebyć piętnaście poziomów, które bardzo dokładnie odwzorowują środowisko z filmu. Grafika po prostu powala, totalne 3D, złudzenie oglądania filmu, piękne kolory i ultrapłynna animacja. Po prostu wszystko jak żywe (jak ujrzałibyśmy pająka, chcielibyśmy wiąć). Kolejnym smacznikiem są zmienne warunki pogodowe — np. kiedy pada deszcz, obok rozpryskują się ogromne krople. Jedynym mankamentem jest kamera, która nie zawsze nadąża za akcją (te obruty...).

W trakcie gry będziemy „zdobywać” kolejne zapierają-

ce dech w piersiach filmiki wyjęte bezpośrednio z kinowego odpowiednika. Oczywiście każda nowa projekcja musi być poprzedzona zakończeniem poziomu na 100 procent (wszystkie ziarenka, przeciwnicy, literki itd.). Muzyka nie odstaje jakością od reszty i jest „przyjazna dla dzieci”.

Flik biega, skacze, ale również buja się na linie, lata ze spadochronem, a także może wykorzystać panią mrówkę (Atta) i sobie na niej pojeździć (gra dla dzieci?). Może też walczyć: jego straszną broń stanowią różnokolorowe truskawki (na przykład czerwona jest najabszta, a złota zabija na miejscu). Oprócz elementów typowo zręcznościowych (jak to w platformówce), są elementy... no... eee... (zoo)logiczne. Trzeba przenosić i sadzić różne ziarna, a potem korzystać tego, co wyrośnie. Szczególnów do wiesza się podczas opcji treningowej, gdzie wszystko podane zostało na talerzu (o ile „ju noł inglés”).

A Bug's Life jest przepięknie wykonaną platformówką 3D, niesamowicie grywalną, wciągającą i bez elementów przemocy (oprócz zabójczych truskawek). Całość jest bajkowa i przeznaczona dla dzieci, choć niejednego dorosłego trudno będzie oderwać od konsoli bez użycia koni.

Kup, graj, rozkoszuj się filmami. Bądź mrówką.



Alternatywne...

Crash Bandicoot 3

A Bug's Life

Spyro The Dragon

WERDYKT

- GRAFIKA:
- GRYWALNOŚĆ:
- ŻYWOŁNOŚĆ:

„Dla nas bomba (buuum!)

Jest, jest, jest...

Jak dobry żółw z Galapagos

- 9 Kolorowa, filmowa, muzykalna - słowem doskonała platformówka dla każdego (z przeglęiem w stronę dzieci).
- 8

Dodgem Arena

**Uderz w przeciwnika, tylko nie podrzyj sobie swoich lateksowych spodni...
Że co? Dodgem Arena nie jest taka zła. Nie całkiem.**



[1] Pojazd w stylu Wipeouta stara się dorwać czarny dysk. I co Ty na to? [2] Z tego niebieskiego czegoś wylatują krążki.

Wyobraź sobie wielki garnek kanibali. Wrzuć do niego kopię Wipeouta i rzymski amfiteatr. Zamieszaj i dopraw odrobinę hokeju. W rezultacie otrzymasz coś zupełnie niestrawnego, ale jak na ironię, będzie to gra *Dodgem Arena*.

Ta zabawa jest mieszaniną różnych składników podaną z iście międzygalaktyczna finezą. Cóż, to w końcu sport przyszłości. Czego można się więcej spodziewać?

Założenie jest następujące: „Mamy rok 2049, nadprzewodniki i wysoce wydajne paliwo wodorowe zmieniło świat. Dzieciaki na całej kuli ziemskiej bawią się w krwawy, przerzążający sport”... Gotowi? Zaczynamy.

Odlóżmy na bok wszystkie te bajeczki wymyślone dla celów promocyjnych, sama gra jest bardziej prosta. Wsiadasz do swojej maszyny i mkniesz nad koloseum. Przejmujesz krążek w strefie środkowej i co sił w joypadzie pędzisz do bramki, która porusza się po całym stadionie. Przeciwko sobie masz trzy inne pojazdy. Do tego właśnie sprawa doda się *Dodgem Arena*.

Za każdą bramkę dostajesz 1000 punktów/kredytów/sztabek Latinium (cokolwiek to jest). Strzelanie goli jest więc najprostszym sposobem na odniesienie zwycięstwa. Tak czy inaczej, możesz wykonywać również inne czynności. Nie są one tak bowiem opłacane, ale warto spróbować, by odnieść druzgoczące zwycięstwo. Mówimy o działałach, mówimy o pociskach. Służą one oczywiście do atakowania przeciwników i zamieniają ich maszyn w kupy złomu. Przy okazji dostajesz również trochę punktów. Wśród innych wynalazków na specjalną uwagę zasługują: bosaki — przydają się do przyciągania bezpańskich krążków, baterie — dają Ci olbrzymią porcję energii, dopałka — chyba wiadomo, do czego służy... i autopilot, który prowadzi Cię prosto do bramki.

Odlóżmy na bok wszystkie dziwne wynalazki, grywalność sama w sobie jest niezwykle ograniczona. Wygraj potyczkę i natychmiast przechodzisz do następnej, tylko, że tym razem masz o jeden krążek mniej. Niezbędny jest to fascynujące. Nawet w trybie dla dwóch graczy (z opcją dla czterech po link-kabelku) tytułu nie udaje się przykuć Twojej uwagi. Być może dzieje się tak ze względu na zbyt duże odrealnienie samego „sportu”. A może chodzi po prostu o bezsens wszystkich zabiegów mających na celu znalezienie kamienia filozoficznego. Szkoda, gdyż *Dodgem Arena* prezentuje się całkiem smakowicie: pojazdy szybko się poruszają, a sterowanie jest intuicyjne i również nie należy do najwolniejszych. Wciąż więc, jeśli producenci gier myślą o sportach przyszłości, muszą się jeszcze trochę potrudzić. Proponujemy, by na początek spróbowali wziąć się za plazmowego krykieta...



[1] Na początku wybierz swoją maszynkę. Różnią się one szybkością, siłą i wygiędem. Nicco. [2] Kolorowe koła wskazują miejsca, gdzie znajduje się bramka, krążki i przeciwnicy. [3] Wszystko toczy się w szybkim tempie, ale czy to wystarczy?

Alternatywne...

Wipeout 2097

Dodgem Arena

Streak

Dead Ball Zone

WERDYKT

■ GRAFIKA:

Typowa dla cybersportów przyszłości

7 Jest nawet na co popatrzeć, ale sama

■ GRYWALNOŚĆ:

Nieźle się prowadzi, ale szybko może się znudzić

mechanika gry nie wnosi nic nowego.

■ ŻYWOTNOŚĆ:

We dwóch/czterech można trochę poprzytkać

5 Tylko dla lubiących futurystyczne rozgrywki.

6

KRÓTKO MÓWIĄC

Shanghai True Valor Pool Hustler

■ WYDAWCA:	Activision
■ PRODUCENT:	Sunsoft
■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ OD LAT:	3
■ GATUNEK:	Logiczna
■ GRAFIKA:	6
■ GRYWALNOŚĆ:	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	7
■ OCENA:	6/10

Starożytna zabawa trafiła na niemal każdy komputer i konsolę. Idea jest prostą: trzeba dobierać elementy w pary i w ten sposób wyciąść planszę z „klocków”. Żeby było nieco trudniej, elementy leżą jedne na drugich i można zdejmować tylko te klocki, które nie są przykryte przez inne. Nie jest to adrenalina akcja, ale potrafi wciągnąć. Jeśli ktoś zagrywa się w Bust A Move lub lubi pasjaanse, STV jest dla niego. PSXowa wersja oferuje ponadto kilka mutacji gry. Poza trybem Classic jest Rolling Shanghai (klocki zdejmujemy z czterech ścian obracającego się szescianu), a nawet Battle Shanghai (coś w rodzaju logicznej bijatyki dla dwóch graczy). Jeśli ktoś chce się podenerwować, każdy z tych trybów może odpalić w opcji Arcade, która dodaje limity czasowe.

Prosta oprawa i rozgrywka, ale potrafi wciągnąć. Tylko czy warto wydawać na nią dwie stópki, skoro w naszym poprzednim coverze znalazła się Mahjongg?



■ WYDAWCA:	Sunsoft
■ PRODUCENT:	ASK
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland
■ OD LAT:	3
■ GATUNEK:	Pool
■ GRAFIKA:	5
■ GRYWALNOŚĆ:	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	67
■ OCENA:	6/10

Trzecia na PlayStation gra spod znaku kija i kulek. W takich produkcjach najważniejszy jest realizm. Jeśli bile nie poruszają się tak, jak powinny, cała oprawa i inne bajery idą do kosza. W Pool Hustlerze na szczęście wszystko jest w porządku: kule toczą się i odbijają realistycznie. W grze pomaga ręcznie sterowana kamera — mimo prostego doskonałego sprawdza. Grafika jest bardziej efektowna niż efektowna — brakuje jej nieco do poziomu Pool Sharka. Niestety Hustler ustępuje Sharkowi również pod względem urozmaicenia rozgrywki. Marni przeciwnicy z ich ograniczonymi odzywkami ("Brak ci jaj, stary") dopełniają obrazu.

Pool Hustler ma wszystko, by BYĆ symulacją poola. Nie grzeszy urodą, ale oferuje za to realizm. Niestety, to za mało, by stać się grą-wartą-PlayStation i zwyciężyć Pool Sharka.

Hugo

■ WYDAWCA:	ITE Media
■ PRODUCENT:	ITE Media
■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ OD LAT:	3
■ GATUNEK:	Zręcznościówka
■ GRAFIKA:	3
■ GRYWALNOŚĆ:	1
■ ŻYWOTNOŚĆ:	1
■ OCENA:	2/10

Hugo widzieliśmy ostatni raz dobre kilka lat temu na Amidze, ale co ten gość robi na PlayStation? Nie mamy nic przeciwko przesiadaniu się starych bohaterów na naszą konsolę, ale najpierw wypadałoby ich odkurzyć, dodać trzeci wymiar itp. Natomiast Hugo nie się nie zmienił od czasów Amigi, a to zakrawa już na kpinie! 16-bitowa grafika i zieżka z gry nuda wręcz powala. Lot samolotem — steruj w lewo i prawo, zbierając paliwo. Spływanie — skacz w lewo i prawo po balach. Jazda wagonkiem — podskakuj lub schylaj się, robiąc uniki. Czy to brzmi fascynująco?

Grafika i grywalność z poprzedniej epoki, wiejąca ze środka nuda i żywotność wynosząca w przybliżeniu 4 minuty i 48 sekund. Ta gra nie powinna się w ogóle powieścić na PlayStation.



ABE'S EXODDUS

Przegląd dostępnych w grze ruchów

Przytrzymując R1 w głównym menu, wpisz:
↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →



Dostęp do wszystkich poziomów

Przytrzymując R1 w głównym menu, wpisz:
↓, ↑, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →

Nietkalność

Przytrzymując R1 podczas trwania gry,
wpisz: W, O, N, I, T, A, L, L

By podziwić zawodników z wodogłowiem,
wpisz: B, I, G, H, E, A, D, S

Skok do następnego miejsca kontynuacji

Przytrzymując R1 podczas trwania gry,
wpisz: ○, ○, ○, ○, ○, ○

TENCHU

„Ładowność” do 99 przedmiotów

Przytrzymując R2 na ekranie wyboru przedmiotów, wpisz: □, ○, △, ○, →, →, ↑, ↓

Ukryte przedmioty

Przytrzymując R2 na ekranie wyboru przedmiotów, wpisz: □, ○, △, ○, →, →, ↑, ↓

Powiększenie posiadanej ekwipunku

Przytrzymując R2 na ekranie wyboru przedmiotów, wpisz: □, ○, △, ○, →, →, ↑, ↓

Wybór dowolnej misji

Przytrzymując R2 na ekranie wyboru misji, wpisz: □, ○, △, ○, →, →, ↑, ↓

Odnowienie energii

Podczas trwania gry wcisnąć START i wpisz:
□, ○, △, ○, →, →, ↑, ↓

COOL BOARDERS 3

Poniższe kody należy wpisywać na ekranie Tournament. Jeśli wszystko się uda, zostaniesz poinformowany dźwiękiem.

By zyskać dostęp do wszystkich desek, wpisz: O, P, E, N, (przerwa), E, M

By zyskać dostęp do wszystkich torów,



S.C.A.R.S.

Wpisz poniższe kody jako password, w menu options:

GLASSX – puchar Crystal

ROCKYY – puchar Diamond

ZDPEAK – puchar Zenith

KPERTS – tryb MASTER – ścigasz się ze wszystkimi ukrytymi wózkami

DESERT – dostęp do wozu Scorpion

RATTLE – dostęp do wozu Cobra

RUNNER – dostęp do wozu Cheetah

MYSTER – dostęp do wozu Panther

ALLVID – wszystkie kody



CRASH BANDICOOT 3

Dostęp do ukrytego na płycie z tą grą dema Spyro

Na ekranie z opcją START wklep następującą kombinację: ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↘

SHADOW GUNNER

By dostać się do cheatów, na ekranie z głównym menu wcisnąć trzy razy i bardzo szybko przycisk □.

Teraz możesz wpisać następujące kody:

Nietkalność: □, ○, ○, □, ○, ○, ○, △

Niewidzialność: □, ○, △, □, ○, ○, ○, □

replay exit restart

Superbroń: □, ○, □, ○, □, ○, □, ○, □

Widok z góry: □, ○, □, ○, □, ○, □, ○, □

Wybór poziomu: □, ○, □, ○, □, ○, □, ○, □

Ten ostatni cheat pozwala na wybieranie różnych zadań na ekranie wstępu do misji. Rozpocznij nową grę, na ekranie mission intro przytrzymaj SELECT i przełączaj zadania przyciskami ← i →.



ROGUE TRIP

Wpisz poniższe kody jako password:

Poziom Funtopia

○, □, L2, □, ○, L1

Poziom Gulch

○, □, ○, L1, L2, □

Pierwsza bitwa z bossem

○, R2, R1, □, L1, R2

Druga bitwa z bossem

○, □, L2, L1, □, □

Bitwa z bossem Big Daddy

○, □, ○, ○, R2, R2

Latający spodek

□, ○, □, □, L2, □

Gra jako Goliath

□, L1, R1, □, L2, R2

Gra jako Nightshade

R1, R2, L1, L1, □, ○

Gra jako Helicopter

L1, □, R2, □, □, R1

Podwójne dopalki

L1, L2, □, L1, R1, □

Bardziej odporny pancerz

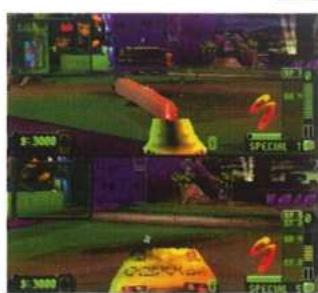
R1, □, R1, □, L1, □

Nieograniczona liczba skoków

○, □, R2, □, □, R2

Sekwencja FMV z Duke Nukem

○, □, ○, ○, ○, □, □



ŚCIŚLE TAJNE

GRANIE W TOCA 2: TOURING CARS TO DOŚWIADCZENIE NAJBARDZIEJ ZBŁIŻONE DO JAZDY PRAWDZIWYM POJAZDEM BTCC. MASZYNKI TE WYMAGAJĄ JEDNAK SPECJALNEGO PODEJŚCIA. OTO NASZE PORADY Z CYKLU: „JAK UTRZYMAĆ SIĘ NA TORZE”...

TOCA 2: TOURING CARS

DZIESięć PRZYKAZAŃ KIEROWCY



1. POZNAJ TRASY

Jeśli masz, potrenuj w trybie Single Race. Aby uzyskać jak najlepsze czasy okrążeń, powinieneś dobrze poznac trasę, a to zajmuje trochę czasu.

2. POZNAJ SAMOCHODY

Każdy samochód prowadzi się nieco inaczej. Znajdź taki, który odpowiada Twojemu stylowi jazdy i poznaj go od podszewki. Bardzo wszechstronne są Renault i Nissany.

3. DOBRE PROWADZ

Uzyskanie dobrego czasu kwalifikacyjnego jest bardzo ważne na trudniejszych trasach. Nie masz czasu do stracenia, jest tylko jedno okrążenie. Nawet jeśli masz dobry czas albo prowadzisz z dużą przewagą, nie spuszczaj z tonu. Gaz do dechy i umocuj się na prowadzeniu.

4. ZWRACAJ UWAGĘ NA USTAWIENIA SAMOCHODU

Ma to duże znaczenie dla

wyników na niektórych torach. Na przykład na Thruxton musisz maksymalnie zwiększyć szósty bieg, by uzyskać jak największe prędkości, ale np. w przypadku Brands Hatch ustawienia fabryczne spisują się znakomicie.

5. NIE PĘDŹ NA ZŁAMANIE KARKU, PAMIĘTAJ O HAMULCACH

Najważniejsza rada dla świeżo upieconego kierowcy brzmi: używaj hamulców. Dla kogoś, kto na codzień jeździ samochodem w świecie rzeczywistym, może się to wydawać trudnym, ale wchodzenie w zakręty z maksymalną prędkością kończy się najczęściej wypadkiem i/lub dachowaniem. Pędź na prostej, przyhamuj przed zakrętem, skręć gładko i przyspiesz na prostej.

6. SKRĘCAJ PO WEWNĘTRZNEJ

Jeśli zbliżasz się do zakrętu w grupie samochodów, wybierz wewnętrzny tor jazdy i wykorzystaj inne pojazdy do

pokonania zakrętu. Maszynki W TOCA są bardzo czule na sterowanie i musisz nauczyć się brać zakręty z odpowiednia prędkością. Doskonale nadaje się do tego celu tryb Time Trial. Stopniowo doskonalisz tu swoje „zakrętowe” umiejętności i uzyskujesz coraz lepsze czasy.

7. ODKRYJ SKRÓTY

Na niektórych trasach możesz pokonywać krótkie odcinki na skróty, po poboczu. W ten sposób ścinasz szkany i niektóre zakręty.

8. NIE ZAPOMINAJ O KOMUNIKATACH ZAŁOGI

Niekto z komunikatów Twojej brygady z pistopu są bardzo przydatne. Wjeżdżanie do pitu, gdy już znajduje się tam Twój kolega z teamu, oznacza stratę czasu.

9. KUP KIEROWNICĘ

Analogowe przyspieszanie i hamowanie przydaje się pod-



czas deszczu, a zwłaszcza w przypadku support cars. Zainwestuj w kierownicę i pedały – tylko w ten sposób powinno się grać w takie wyścigi. Wzrasta wtedy również realismo całej zabawy (zajrzyj do działu Hardware).

10. NIE JEDZ PO TRAWIE

I nie chodzi nam bynajmniej o kierowanie pojazdem pod wpływem pewnej nielegalnej używki :). Poza krótkimi ścinkami (punkt 7) trzymaj się toru i wybieraj zawsze najlepszy tor jazdy. Jazda po poboczu jest bardzo szkodliwa dla osiągów Twojego samochodu. Musisz ponadto unikać niekontrolowanych poślizgów. Jeśli czujesz, że zaczyna się poślizg, zdejmij nogę z gazu i delikatnie staraj się skorygować tor jazdy. Jeśli znajdziesz się na trawie, jedź prosto dotąd aż trafisz na asfalt. Ostre zakręty na trawie są najlepszym sposobem na stracenie dużej ilości jakże cennego czasu.

DODATKOWE WÓZKI



Wszystkie samochody gry mają unikalowe właściwości. Aby znaleźć swój ulubiony model przejdź się każdą bryką kilka razy po Donington. Polecamy Hondę, Renaulta, Audi i Volvo, gdyż mają nieco więcej mocy od pozostałych. Gdy wybierzesz któryś z dodatkowych wozów support, powinieneś zdawać sobie sprawę z tego, że to zupełnie inna bajka niż klasa touring.

- **FIESTA** – można nią jechać jak zwykłym samochodem TOCA, ale jest nieco wolniejsza.
- **VAN DIEMEN** – musisz uważać na nadsterowność i za wszelką cenę unikać kolizji.
- **LISTER, AC, TVR i JAGUAR** – musisz całkowicie zmienić styl jazdy.

W przypadku samochodów TOCA powinieneś zacząć hamować jakieś 75-50 metrów przed zakrętem, support cars wymagają zwiększenia tej odległości do 100 metrów (a jaguar nawet do 150).

Hamowanie musi się zakończyć przed zakrętem (zdejmij nogę z hamulca zanim zaczniesz skręcać). Po minięciu wewnętrznego wierzchołka zakrętu możesz powoli zacząć dodawać gazu, uważaj jednak, że Cię nie poniósło – szczególnie w przypadku Listera, który uwielbia w takich chwilach robi „bączka”. Na co bardziej ostrzych zakrętach AC, Jaguar i TVR mają tendencje do nadsterowności (przy wychodzeniu na prostą), co może być dość zabawne.

Scorpion prowadzi się jak dzika wersja Van Diejena. Wszystkie samochody z napędem na tylne koła, a szczególnie AC, wymagają specjalnego traktowania na mokrej nawierzchni, ponieważ nie można wcale zwiększyć siły przylegania. Znowu, wybierz samochód i trochę się z nim baw. Kto nie eksperymentuje, ten nie je(dzie).

EFEKTY SPECJALNE

Wprowadź te kody jako nazwisk kierowców, a uzyskasz poniższe efekty.

KOD EFEKT

MINICARS	Widok w stylu Micro Machines
PADDLED	Odbijas z sie od barierek
LUNAR	Slaba gravitacja
LONGLONG	Niespodzianka
PUNCHY	Niespodzianka
BANGBANG	Tryb Battle
TECHLOCK	Ustalona liczba klatek na sekundę podczas kwalifikacji
BCASTLE	Efektowne wypadki
DUBBED	Ekstremalne wypadki
ELASTIC	Pionowe ściśnięcie trasy
TRIPPY	Rozmazany horyzont
JUSTFEEET	Same koła (bez reszty wozu)
FASTBOY	Szybkość
DINKYBIT	Trasa na wyspie Oulton Park



Musisz nauczyć się kontrolować swoje poślizgi.

TOR TESTOWY

W grze występuje ekscytująca trasa testowa. Wybierasz samochód i pedisz nim po różnego rodzaju nawierzchniach. Trasa ta przydaje się zwłaszcza do eksperymentowania z różnymi ustawieniami – dostępnymi poprzez wcisnięcie pauzy – wracasz na trasę w miejscu, w którym ją opuściłeś i prowadzisz zupełnie inną brykę niż przed chwilą.

W innej opcji dostępna jest śliska trasa, na której można ćwiczyć kontrolowane poślizgi.



ŚCISŁE TAJNE

DONINGTON GP

• **JADĄC DŁUGĄ PROSTĄ** przed zakrętem w prawo o nazwie Redgate powinieneś jechać lewą stroną toru, żeby wyrobić sobie dobrą pozycję wejścia w łuk. Hamujesz wcześnie i zakręcasz w ostatnim momencie, scinając nieco wewnętrzną część zakrętu. Gaz do dechy.

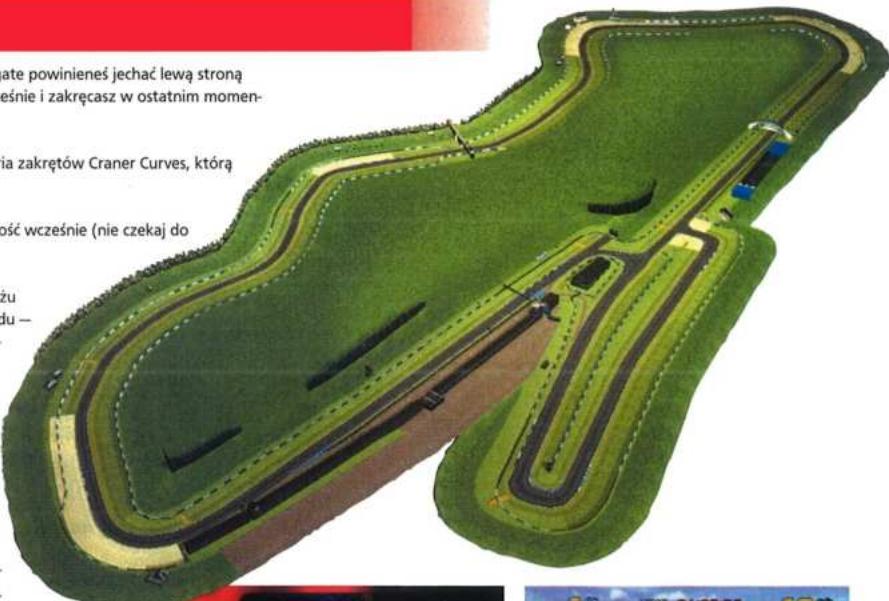
• **ZA ŁAGODNYM ŁUKIEM HOLLYWOOD** w prawo znajduje się seria zakrętów Craner Curves, która należy przejechać szybko i płynnie bez zwalniania.

• **WYHAMUJ PRZED** szybkim zakrętem w prawo i zacznij skręcać dość wcześnie (nie czekaj do ostatniej chwili).

• **PRZEJEDŹ POD MOSTEM** i po łatwych łukach dojadiesz do wirażu McLeans (ostry w prawo). Ma on duże znaczenie dla całego przejazdu – gdy weźmiesz go za wolno, tracisz dużo czasu, gdy za szybko, wypadniesz na pobocze.

• **NASTĘPNY W PRAWO** to Coppice. Jest dość łatwy. Później dłuża prosta; przenieś się na prawą stronę jezdni i pędź ku esom-floresom.

• **HAMOWANIE JEST BARDZO WAŻNE** na takich „esach”. Hamuj raczej wcześniej niż później, starań się nie dopuścić do zablokowania hamulców. Przejedź na lewą stronę i uważaj, żeby nie wpaść na przeciwników, którzy wcześnie hamują. Potem i Ty przyhamuj, zakreć ostro i przyspiesz w kierunku końcowej „eski” Goddards. Zahamuj późno i mocno, skręć w ostatnim momencie, zetnij nieco zakręt i przyspiesz. Przed Tobą następne okrążenie...



Praktyka czyni mistrza albo przynajmniej kogoś do niego zbliżonego.

DONINGTON SHORTS

• **POSTĘPUJ ZGODNIE Z POWYŻSZYMI WSKAZÓWKAMI**, ale po zakręcie Coppice ustaw się przy lewej krawędzi toru. Przygotuj się na ostatnią przeszkodę – szukaną z pierwszym zakrętem w prawo. Zahamuj wcześnie, skręć późno i przyspieszając zetnij drugi zakręt (w lewo). Już możesz zaczynać następne okrążenie.



BRANDS HATCH

• **NAJKRÓTSZA I NAJBARDZIEJ WYBOISTA** ze wszystkich tras. Skarpy i wypukłości. Na Brands Hatch trzeba jeździć bardzo uważnie.

• **PIERWSZY ZAKRĘT W PRAWO**, Paddock Hill, pojawi się nagle, a Ty musisz utrzymać właściwy tor jazdy. Zahamuj późno, wyceluj wewnętrzny szczyt zakrętu, wyrównaj, wyjdź z łuku. Gaz do dechy.

• **PRZESUŃ SIĘ POWOLI NA LEWĄ STRONĘ** trasy przejeżdżając pod mostem. Wyhamuj przed zakrętem o 180 stopni – Druids – gładko zacznij skręcać, delikatnie przyspieszaj, a gdy miniesz szczyt zakrętu, gaz do dechy.

• **STARAJ SIĘ POZOSTAĆ PO PRAWEJ STRONIE TORU**, ponieważ dzięki temu mistrzowski zetniesz skręt w lewo — Graham Hill — prześlizgując się po jego wewnętrznym szczytce na całej szerokości toru.

• **GRZEJ ILE FABRYKA DAŁA PRZEZ ŁAGODNE ŁUKI**, uważając jednocześnie na nierówną nawierzchnię. Następnie wbij pedał hamulca aż po rękojeść :) przed zakrętem w prawo (McLaren), który wspina się po zboczu wzgórza. Weź ten długi zakręt (właściwie są to dwa zakręty następujące po sobie) utrzymując stałą prędkość i starając się, by samochód nie jeździł zanadto na lewą stronę. Przed Tobą jeszcze tylko łagodny łuk.

• **DAJ GAZ DO DECHY**, gdy tylko zobaczysz zjazd do pitstopu, miń linię startu i górną linię na następne okrążenie.

Przed wyjazdem na tor Brands Hatch ustaw opony i zawieszenie na fast-medium.

TOCA 2: TOURING CARS

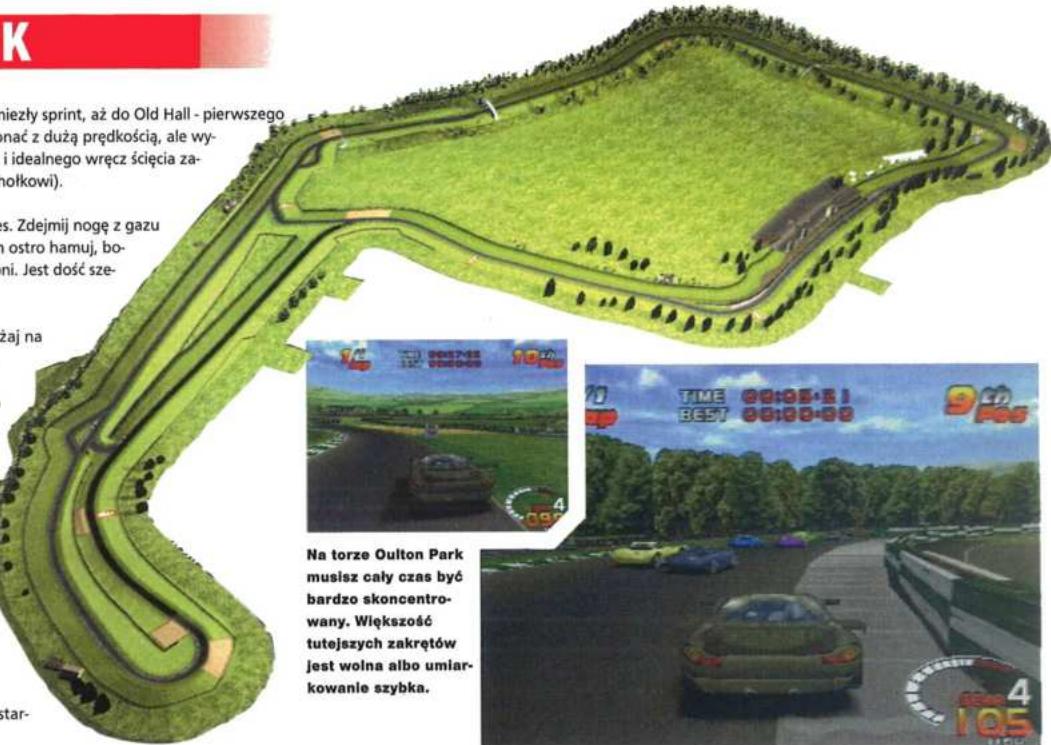
OLTON PARK

• **OD SAMEJ LINII STARTU** zaczyna się niezły sprint, aż do Old Hall - pierwszego zakrętu w prawo. Tę krzywą można pokonać z dużą prędkością, ale wymaga to koncentracji, stalowych nerwów i idealnego wręcz ścięcia zakrętu (kieruj się ku wewnętrzemu wierzchołkowi).

• **NASTĘPNY DUŻY ZAKRĘT** to Cascades. Zdejmij nogę z gazu przed tym łagodnym łukiem, a tuż za nim ostro hamuj, bowiem zbliza się Fosters, zakręt o 180 stopni. Jest dość szeroki jak na tego typu łuk.

• **MIŃ ŁAGODNY ŁUK W PRAWO**, uważaj na nierówności po lewej stronie, następnie na pełnym gazio weź łagodny Knickerbrook. Niezbyt stromy pagórek, na jego szczycie most, teraz w dół i długi zakręt Druids w prawo. Można go pokonać na pełnym gazio, jednak mniej doświadczonym kierowcom polecamy zdjęcie nogi z pedału przyspieszenia. Po krótkiej prostej musisz wcześnie i ostro zahamować, bowiem Lodge, następny zakręt w prawo, jest ciasny i zdradziecki – łatwo tu stracić panowanie nad samochodem i zrobić bączka lub przywalić w barierki.

• **POTEM GAZ DO DECHY**, miń punkty startowe i rozpoczęj następne okrążenie.



Na torze Oulton Park musisz cały czas być bardzo skoncentrowany. Większość tutejszych zakrętów jest wolna albo umiarkowanie szybka.

SILVERSTONE

• **PIERWSZY ŁUK**, Copse Corner, skraca w prawo i można go pokonać z łatwością. Zdejmij po prostu nogę z gazu zaraz przed rozpoczęciem skręcania i przyduś pedał, gdy będziesz wychodził na prostą. Pamiętaj, że do dyspozycji masz całą szerokość toru.

• **PO COPSE** przenieś się na prawą część toru. Teraz jest dłuża prosta aż do Maggotts, który jest zestawem dwóch „bujnięć”: w lewo i w prawo. Potem ostry Becketts, przed którym oczywiście wypada przyhamować. Wychodząc na prostą przyspiesz. Przed Tobą ostry zakręt Farm. Najlepszym na niego sposobem jest zaufanie tabliczkom przy drodze. Trzymaj się lewej strony, zdejmij nogę z gazu, gdy miniesz tabliczkę 100 m, zacznij hamować przy tabliczce 50 m, a potem ostro skręć w prawo. Staraj się pompować hamulcami zamiast wgniatania ich w podłogę.

• **DAJ GAZU**, gdy tylko miniesz wieżko zakrętu – to pozwoli wyprostować wóz. Jedź ile fabryka dała ku zakrętowi Bridge, który można wziąć bez kombinacji.

• **NASTĘPNY W KOLEJCE** jest Priory w lewo. Wygląda groźnie, ale nie taki diabeł straszny... Trzymając się prawej strony, ostro zahamuj, wykorzystując poślizg do zakręcenia. Po minięciu wewnętrznego wierzchołka wcisnij gaz, by poślizgiem wyprostować wóz i znów ustawić się przy prawej krawędzi szosy.

• **NASTĘPNY ZAKRĘT W LEWO** jest już ostrzejszy – tutaj musisz odpowiednio wcześnie wyhamować i użyć całej szerokości toru. Po tych przejściach Luffield w prawo to bułka z masłem, a za nim już tylko linia startu.



ŚCISŁE TAJNE

KNOCKHILL

• **STARAJ SIĘ TRZYMAĆ LEWEJ STRONY TORU** już od samego startu. Zwolnij nieco przed pierwszym skrętem w prawo. Staraj się nie ścinać tego luku, bowiem wewnętrzny pas przy torze jest tu dość zdradziecki.

• **NASTĘPNY ZAKRĘT W LEWO** powinieneś wziąć miękko, pilnując pozycji samochodu na torze. Przed następnym zakrętem w prawo — McIntyre — dość wcześnie wyprostuj samochód i przyhamuj.

• **GAZ DO DECHY**, nadchodzący Butchers nie jest w stanie Ci zagrozić. Te szykany możesz ściąć przejeżdżając na wprost przez pobocze po lewej stronie. W ten sposób pozostało Ci tylko lekki skręt w prawo i gaz na krótskiej prostej.

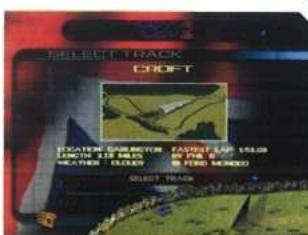
• **UWAŻAJ NA SIEBIE NA ZAKRĘCIE**

CLARK, po zbliżeniu się i zwolnieniu pokonaj go jak najbliżej wewnętrznej wierzchołka wykorzystując całą szerokość drogi zamiast gwałtownych manewrów.

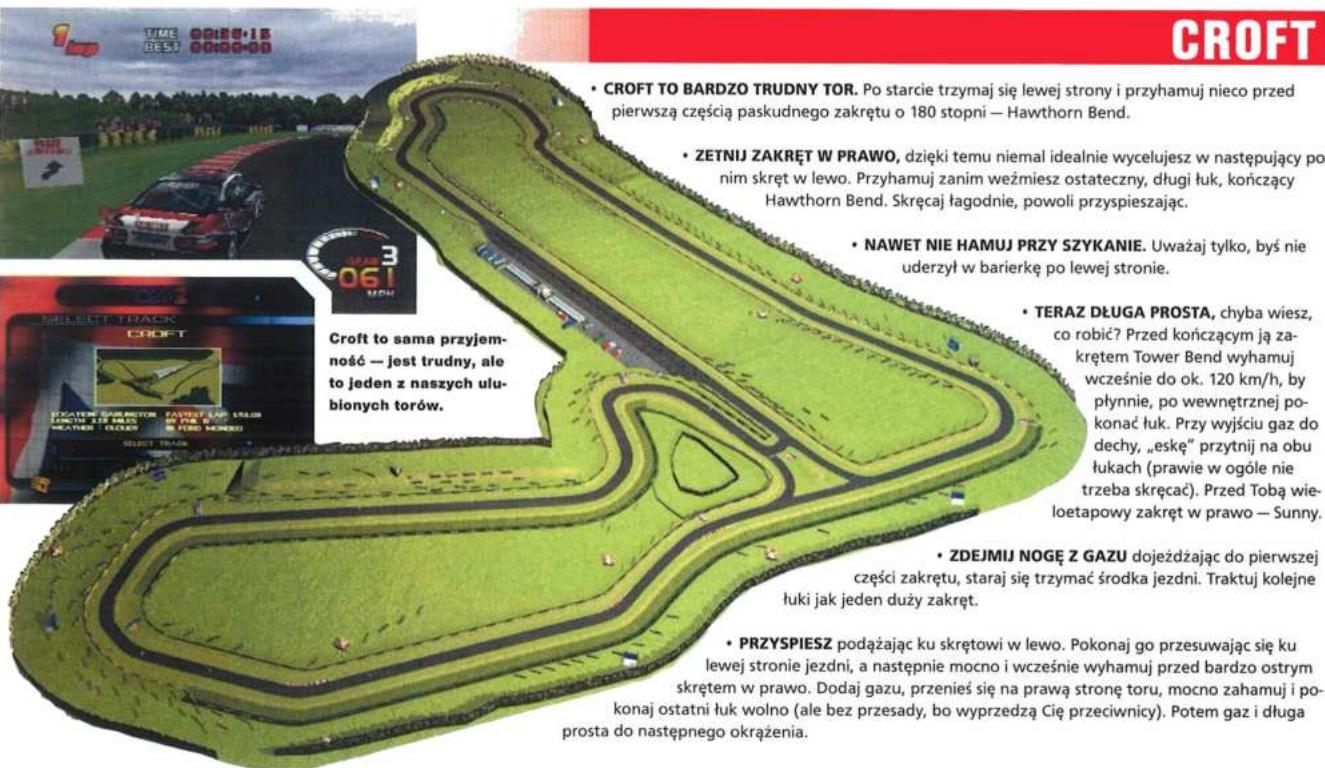
• **WDUŚ PEDAŁ GAZU** i wciśnij hamulec dopiero, gdy miniesz tabliczkę 100 m. Skręć w ostatniej chwili dodając gazu. Jeśli nauczysz się prawidłowo pokonywać ten zakręt, będzie to doskonała okazja do wyprzedzania przeciwników tuż przed końcem okrążenia.



Tor Knockhill jest szybki, ale niezbyt łatwy, szczególnie przy takiej pogodzie.



Croft to sama przyjemność — jest trudny, ale to jeden z naszych ulubionych torów.



• **CROFT TO BARDZO TRUDNY TOR.** Po startie trzymaj się lewej strony i przyhamuj nieco przed pierwszą częścią paskudnego zakrętu o 180 stopni — Hawthorn Bend.

• **ZETNIJ ZAKRĘT W PRAWO**, dzięki temu niemal idealnie wycelujesz w następujący po nim skręt w lewo. Przyhamuj zanim weźmiesz ostateczny, długiego łuk, kończący Hawthorn Bend. Skreślaj łagodnie, powoli przyspieszając.

• **NAWET NIE HAMUJ PRZY SZYKANIE.** Uważaj tylko, bys nie uderzył w barierkę po lewej stronie.

• **TERAZ DŁUGA PROSTA**, chyba wiesz, co robić? Przed kończącym ją zakrętem Tower Bend wyhamuj wcześnie do ok. 120 km/h, by płynnie, po wewnętrznej po konia łuk. Przy wyjściu gaz do dechy, „eskę” przytnij na obu łukach (prawie w ogóle nie trzeba skręcać). Przed Tobą wie loetapowy zakręt w prawo — Sunny.

• **ZDEJMIJ NOGĘ Z GAZU** dojeżdżając do pierwszej części zakrętu, staraj się trzymać środka jezdni. Traktuj kolejne łuki jak jeden duży zakręt.

• **PRZYSPIESZ** podążając ku skrętowi w lewo. Pokonaj go przesuwając się ku lewej stronie jezdni, a następnie mocno i wcześnie wyhamuj przed bardzo ostrym skrętem w prawo. Dodaj gazu, przenieś się na prawą stronę toru, mocno zahamuj i pokonaj ostatni łuk wolno (ale bez przesady, bo wyprzedzą Cię przeciwnicy). Potem gaz i dłużna prosta do następnego okrążenia.

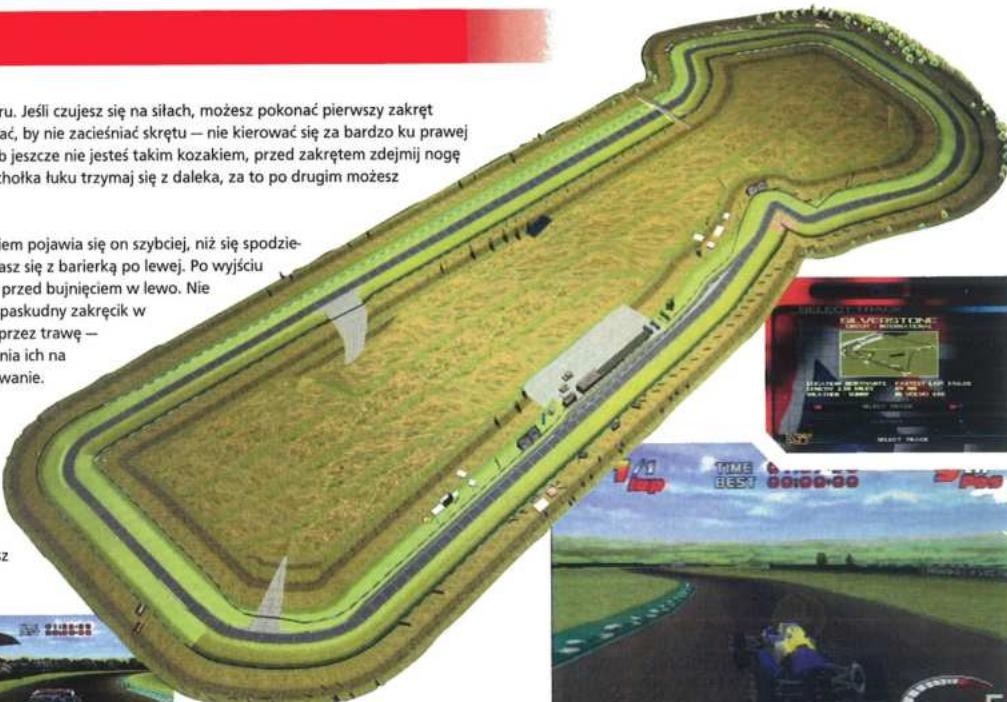
TOCA 2: TOURING CARS

SNETTERTON

• **PO STARCIE** przenieś się na lewą stronę toru. Jeśli czujesz się na siłach, możesz pokonać pierwszy zakręt w prawo na pełnym gazie. Musisz tylko uważać, by nie zacieśniać skrętu — nie kierować się za bardzo ku prawej stronie toru. Jeśli zaś jesteś nieco nerwowy lub jeszcze nie jesteś takim kozakiem, przed zakrętem zdejmij nogę z gazu. Od pierwszego wewnętrznego wierzchołka luku trzymaj się z daleka, za to po drugim możesz spokojnie przejechać.

• **OSTRO HAMUJ** przed zakrętem Sear, bowiem pojawią się on szybciej, niż się spodziewasz. Staraj się nie brać go szeroko, bo spotkasz się z barierką po lewej. Po wyjściu na prostą grzej ile fabryka dała i hamuj ostro przed bujnięciem w lewo. Nie przyspieszaj, bowiem tuż za nim znajduje się paskudny zakrętek w prawo. Odważni mogą spróbować na skróty przez trawę — ścięcie tych zakrętów daje możliwość pokonania ich na pełnej prędkości lub... spore szanse na dachowanie.

• **NA PEŁNYM GAZIE GRZEJ PRZEZ ESKĘ** i dalej przez dwa łatwe zakręty w prawo (Bomb Hole i Coram). Ostro przyhamuj, by pokonać ostatnią szykanę — Russel Bend. Tutaj naprawdę trzeba zwolnić, tutaj też zdarza się zagęszczenie ruchu. Wcisnął gaz jak najszybciej i przed końcem okrążenia masz jeszcze okazję wyrzucić przeciwnika.



Snetterton nie jest zbyt wymagający.

Warto spróbować tu wozów support.

PODSUMOWANIE

Słowo PRAKTYKA powinno być podtytułem tej gry. Nie licz, że od razu będziesz śmiały — daj sobie trochę czasu i nie irytuj się!

• **DO KAŻDEJ TRASY TRZEBIA ZASTOSOWAĆ INNĄ TECHNIKĘ**, którą można wypracować tylko po przez prób.

• **NIE RÓB SETEK MAŁYCH KOREKT** kierownicą w lewo lub prawo. Skręcaj płynnie, wykorzystując całą szerokość toru.

• **ZNAJDŹ TE CZĘŚĆ TORU**, na której najłatwiej Ci jest wyprzedzać przeciwników. Staraj się nie ulegać pokusom ryzykownego wyprzedzania na trudniejszych odcinkach, czekaj na fragment, na którym czujesz się naprawdę pewnie.

• **JEŚLI DO TEJ PORY GRAŁEŚ TYLKO W ZRĘCZNOŚCIOWE WYŚCIGI** i nie znasz podstaw „symulacyjnej” jazdy, sięgnij po wyścigowe wydanie PSM Special (jest w kioskach). Są tam opisane (wraz z rysunkami) sposoby pokonywania różnych rodzajów zakrętów, szykan, kontrolowane poślizgi itp.



Uważaj na zakręt Club.



THRUXTON

• **PO PRZEKROCZENIU STARTU** trasa zakręca w prawo (luk Allard, który w pewnym momencie staje się cięższy). Potem zakręt w lewo i z górką. Na Allard trzymaj się prawej strony, potem przesuń się na lewą. W tej części bardzo się liczy hamowanie w odpowiednim momencie. Zahamuj, skręć, od razu daj gazu i nie zdejmuj nogi z pedału przez cały Cobb (zakręt w lewo), zetnij krótki skręt w prawo i lewo (Seagrave) i wyjdź na prostą, która wspina się lekko pod górę.

• **ŁUK W LEWO** (Noble) jest łagodny i łatwy do pokonania, ale pojawia się dość nieoczekiwane. Gaz do dechy i nie szarp kierownicą.

• **A POTEM JEST DŁUGI, ŁAGODNY ZAKRĘT** (Goodwood), który przechodzi w ostrzejszy luk (Village).

• **TERAZ NIE ZDEJMIJ NOGI Z GAZU** dbając jednak, by manewry odbywały się płynnie i łagodnie. Jeśli zaczniesz szarpać kierownicą, wylądujesz na poboczu. Ten łagodny luk pięknie i przyjemnie się „przelatuje” z maksymalną prędkością.

• **PO TYM ŁAGODNYM ODCINKU** następuje szykana Club. Odpowiednio wcześnie zahamuj i kierując się nadal na wprost zetnij oba zakręty. Można to zrobić szybko i bezboleśnie, ale najpierw trzeba to kilka razy przećwiczyć, by nie zawiadzać o barierce po lewej. Receptą na sukces jest odpowiednie ustawienie pozycji samochodu. Teraz gaz do linii startu.



Hardware

Top Drive Plus

Producent: Logic 3

Dystrybutor: Multi-Styk

Cena: 399,00

Jest to kolejny produkt, który dedykowany jest konsolom PlayStation i N64. Nas interesuje oczywiście tylko ta pierwsza.

JAK WYGLĄDA?

Dość spora, bardzo estetycznie wykonana z czarnego plastiku, z czerwonymi elementami (przyciski) i srebrną gałką skrzyni biegów. Kółko kierownicy pokryte jest pseudoskórzanym pokrowcem (co zwiększa „realizm wyglądu”). Pedaly są także wykonane starannie i w miły sposób dla oka kolorze black.

JAKIE BAJERY?

Kierownica ma do wyboru trzy tryby działania: analogowy, cyfrowy i kompatybilny z Dual Shockiem (nieźle trrrrzesz!). Można



Top Drive 3

Producent: Logic 3

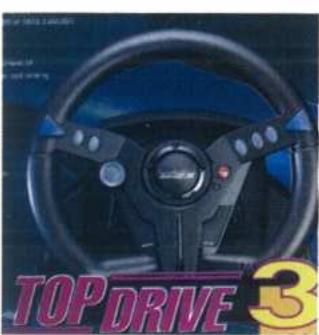
Dystrybutor: Multi-Styk

Cena: 249,00

Następna kierownica z serii Top Drive. Jest to model dla posiadaczy nieco mniejszych pieniędzy (zubożona wersja TD+). Kierownica, ale bez pedałów i skrzyni biegów (te pierwsze można jednak nabycь osobno).

JAK WYGLĄDA?

Jak wszystkie produkty Logic 3 i ten charakteryzuje się solidnym wykonaniem (i atrakcyjnym wyglądem). Jest średnich rozmiarów — w sam raz na biurko przed monitor. Cała jest z czarnego plastiku, napisy są białe. Ka-



to i owo zaprogramować, na przykład kąt skrętu kierownicy (do dziewięćdziesięciu stopni w obie strony). Silniki vibrujące są silne, a wszystkie klawisze działają bez problemów i są odpowiednio czule i inteligentnie rozmieszczone. Gracz uczy się ich przeznaczenia błyskawicznie. Dodatkową zaletą kierownicy jest wyposażenie jej w przeszawki. Co ważne: solidna budowa idzie w parze z lekkością produktu (duży plus).

JAK SIE SPRAWDZA W PRANIU?

Testowaliśmy ją grając w między innymi: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Motorhead i TOCA. Kierownica jest zdecydowanie przeznaczona dla produktów z zacięciem symulacyjnym.

Kierownica dobrze reaguje na skręty, nie jest ani za czuła, ani za toporna — po prostu w sam raz. Przyczepić się można tylko do gałki biegów: mimo że wykonana solidnie, przeszczadza raczej w grze (aby na przykład jadąc na piątek wrzucić dwójkę trzeba przeskoczyć bieg 3 i 4).

Podsumowując: Top Drive jest wartą swojej ceny, świetnie wykonaną i dobrze spełniającą swoje zadanie kierownicą. Warto kupić, ale jeśli masz możliwość, najpierw wypróbuj, bo w ofercie Multi-Styku są jeszcze inne.



Top Drive 2

Producent: Logic3

Dystrybutor: Multi-Styk

Cena: 249,00

Starsza siostra trójki, zbajerowana i grywalna.

JAK WYGLĄDA?

Średnich rozmiarów, standarodwo czarna ze srebrnymi elementami. Dodatkowo kierownica ma wskaźnik siły nacisku na pedałach gazu i hamulca. Całość oczywiście wykonana solidnie, ale co ważne, kierownica nie jest ciężka czy nieporęczna. Brak skrzyni biegów.



JAKIE BAJERY?

Emulacja Dual Shocka (trzęsie), NegCona, analoga. Programowalne pedaly i kierownica. Atrapa skóry na „kółko” (antypotówka), wspomniany wskaźnik nacisku gazu. Nie można nie wspomnieć o komplecie śrub i przyswek, za pomocą których zamontujesz całość „na fest” np. na stole.

W PRANIU

Te same gry co wcześniej były poletkiem

doświadczalnym i teraz. Kabelek do konsoli jest zastraszająco krótki, wtyczka trzyma się dobrze. Inaczej jest w przypadku pedałów — kabel dług, a końcówka namiętnie wypadła z gniazdka przy kierownicy. Top Drive 2 w akcji sprawdza się w stu procentach, człowiek czuje się jak w prawdziwym aucie — pełna kontrola nad samochodem. Po prostu: idź i kup, jeśli kochasz wyścigi.



V3fx Racing Wheel

Producent: InterAct

Dystrybutor: Multi-Styk

Cena: 339,00

Przegląd kierownic dystrybuowanych przez Multi-Styk zakończyły zostanie opus magnum — produktem dla odmianny InterActu. Jest to największe „kółko” ze wszystkich. Podobnie jak Top Drive'y, kierownica ta wykonana jest bardzo solidnie z czarnego plastiku z czerwonymi guzikami oraz krzyżkiem sterowniczym i (ogromny plus) tak samo, jak na padzie, roz-

mieszczonymi przyciskami (w szarym kolorze). Całość nie jest zbyt ciężka, ale dobrze wyważona. Oprócz kierownicy w komplecie są pedaly, niestety brak drążka biegów. Kierownica najlepiej sprawowała się przy grze Motorhead i innych, bardziej rzeczywistościowych wyścigach.

Kółko można wychylać aż do stu pięćdziesięciu stopni w obie strony i regulować poziom czułości. Genialnym dodatkiem jest pięciostopniowa możliwość regulacji wysokości kółka kierownicy (i dealne, gdy trzyma się ją między nogami).

Funkcje produktu to analog/digital/vibrator. Kolejny plus to długie kable za - równe do telewizora, jak i do pedałów.

Reasumując: kolejny świetny produkt do gier wyścigowych. Warto kupić chociażby dlatego, że ma dłuższe kable od TopDrive. Choć podkreślamy — ta kierownica jest naprawdę genialna do arcade'ów, trochę gorzej z symulacjami. Więc jeśli lubisz przede wszystkim te pierwsze...



PlayStation[®] + DUAL SHOCK[™] 555 -



ARTEM ul.Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
<http://www.artem.com.pl>

SPRZEDAŻ HURTOWA:

Proponujemy najniższe ceny
szybką wysyłkę
Zapraszamy sklepy
z terenu całego kraju.

Proszę podać rodzaj platformy: PC , PSX , N64

WINTER 2013

Uwaga

**Przy zakupie gier !!!
Oplata pocztowa gratis.
Przy zakupie dwóch gier !!
Dodatkowo zniżka 10 zł.**

- GRY NOWE I
- UŻYWANE
 - AKCESORIA
 - SPRZEDAŻ
WYSYŁKOWA

Overboard - 105 zł
Soubblade - 105 zł
Tekken 2 - 105 zł
Toca 1 - 105 zł
Total NBA'98 - 105 zł
True Pinball - 105 zł
V-Rally - 105 zł
i wiele innych dzwoń

SKLEP FIRMOWY Hurtowni Gier TV

TEWIMEX



卷之三十一

ZAPRASZAMY

Pod Rondem Kaponiera, POZNAN
tel. (061) 841-75-68 tel./fax (061) 852-79-52
pn-pt. 10-18 sob. 10-14

- OSPRZET I AKCESORIA DO WSZELKICH TYPÓW GIER
 - MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA DOWOLNEJ GRY
 - NAJNIZSZE CENY, NAJWIĘKSZY WYBÓR
 - ZAOPATRZENIE Wypożyczalni
 - ZAKUPY NA RATY (DETAL)
 - NOWOŚCI NA BIEZĄCO

WEŽ KUPON
A DO ZAKUPIONYCH
TOWARÓW
DOLĄCZYMY
PREZENTY
NIE DOTYCZY HURTU, NIE DOTYCZY HURTU



**JEDYNE W POLSCE KOMPENDIUM
WIEDZY O PLAYSTATION!
ZAWIERA KOMPLETNE
ROZWIĄZANIA, PORADY,
PODPOWIEDZI, TIPS &
TRICKS, WYKAZY CIOSÓW.
NUMER 1/99 JUŻ W KIOSKACH.**

**ODLOTOWE PISMO DLA
KAŻDEGO GRACZA!!!
NOWOŚCI,
RECENZJE, PORADY,
GRY W PRODUKCJI
SZUKAJ W KIOSKACH!**



PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ? Cena pisma w prenumeracie wynosi 22,00 zł, a zamawiający nie ponosi już dodatkowych kosztów przesyłki. Kwotę 264,00 zł należy wpłacić przekazem na konto bankowe **PKO BP XII O/Warszawa 10201127-314295-270-1**. W miejscu na korespondencję należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 12 NUMERÓW PLAYSTATION MAGAZYN OD NUMERU x/99.

NUMERY ARCHIWALNE

WIELKA PROMOCJA DLA SPÓZNIALSKICH

WSZYSTKIE WYMIEŃIONE PONIŻEJ DEMA SĄ GRYWALNE. OPRÓCZ TEGO NA KRAJKACH ZNAJDUJĄ SIĘ NIEGRYWALNE DEMA INNYCH GIER.
GRUBSZYM DRUKIEM ZAZNACZYLIŚMY GRY KULTOWE.



9/97 TERAZ 18.00

NA CD: TOMB RAIDER 2, COLONY WARS,
BROKEN SWORD 2, ACE COMBAT 2,
MACHINE HUNTER, OVERBOARD!



1/98 TERAZ 18.00

NA CD: PARAPPA THE RAPPER, TEST
DRIVE 4, CROC, ODDWORLD
PEŁNA GRA: BETWEEN THE EYES



2/98 TERAZ 18.00

NA CD: CRASH BANDICOOT 2, TOCA
TOURING CAR, 6-POLICE, FELONY 11-79,
SHADOW MASTER, HERCULES
PEŁNA GRA: CLONE



3/98 TERAZ 18.00

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



4/98 TERAZ 18.00

NA CD: ACTUA SOCCER 2, JUDGE
OREDO, FORMULA KARTS, ROSCO
MCQUEEN, DISCWORLD 2
PEŁNA GRA: BOUNCER 2



5/98 TERAZ 18.00

NA CD: COOL BOARDERS 2, RED ALERT,
BLOODY ROAR, ARMoured CORE,
BUSHIDO BLADE,
PEŁNA GRA: BOUNCER 2



6/98 TERAZ 18.00

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



7/98 TERAZ 18.00

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



8/98 TERAZ 18.00

NA CD: THREE LIONS, TIMESHOCK, KICK
OFF WORLD, CARDINAL SYN, FORSAKEN,
DEAD BALL ZONE, KULA WORLD
PEŁNA GRA: ROCKS N' GEMS



10/98 TERAZ 20.00

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



12/98 TERAZ 18.00

NA CD: ISS PRO '98, ABE'S EXODUS,
MEDIEVIL, BLAST RADIUS, MR DOMINO,
UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID,
PEŁNA GRA: HAUNTED MAZE



13/98 TERAZ 18.00

NA CD: TOMB RAIDER 3, SPYRO THE
DRAGON, FUTURE COP, BUST-A-GROOVE,
COLONY WARS VENGEANCE, SENTINEL
RETURNS, WRECKIN' CREW, VICTORY BOXING 2
PEŁNA GRA: MAH-JONG

PISMA NIE
OBJĘTE
PROMOCJĄ!



1/99 22.00

NA CD: CRASH BANDICOOT 3: WARPED,
MUSIC, TOCA 2, FORMULA 1 '98, LEMMINGS,
O.D.T. PSYBADÉK, MOTO RACER 2
PEŁNA GRA: BLITTER BOY



2/99 22.00

NA CD: MICHAEL OWEN'S WLS '99,
ROLLCAGE, MONKEY HERO, POOL SHARK,
WILD 9, AKUJI THE HEARTLESS, RIVAL SCHOOLS
PEŁNA GRA: TOTAL SOCCER



3/99 22.00

NA CD: METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE,
COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING,
V-3000, S.C.A.R.S.
PEŁNA GRY: ZESTAW 14 GIER YAROEZ!

PROMOCJA! SPECJALNE CENY NA NUMERY ARCHIWALNE (ZA WYJĄTKIEM TRZECH OSTATNICH). ZAMAWIAMY JEDEN NUMER PISMA - TYLKO 18 zł + 2 zł KOSZTY PRZESYŁKI, ZAMAWIAMY 2 NUMERY - TYLKO 25 zł + 2,50 zł, ZAMAWIAMY 3 NUMERY - TYLKO 30 zł + 3 zł.

UWAGA: NA TRZY OSTATNIE NUMERY OBOWIĄZUJĄ CENY DETALICZNE – NIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA.

NALEŻNOŚĆ WYSYŁAMY ZWYKŁYM PRZEKAZEM POCZTOWYM (CZERWONYM) NA ADRES: PLAYSTATION MAGAZYN, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

NUMERY ARCHIWALNE MOŻNA TAKŻE KUPIĆ OSOBISTO W REDAKCJI POD POWYŻSZYM ADRESEM. UWAGA! NIE ZWLEKAJ, LICZBA EGZEMPLARZY W PROMOCJI OGРАNICZONA. ŚREDNI CZAS REALIZACJI OK. 3 TYGODNIE. NIE WYSYŁAMY ARCHIWALIÓW ANI PRENUMERATY ZA ZALICZENIEM! ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZÓW POCZTOWYCH!



Pierwszych kroków człowieka na Księżyco nie mogliśmy zobaczyć wyraźnie...

Teraz zobaczysz dokładnie każdy szczegół dzięki telewizorom Wega Sony.

Dążąc do perfekcji obrazu, opracowaliśmy pierwszy absolutnie płaski kineskop i wyznaczyliśmy nowy standard jakości obrazu telewizyjnego.

Linia FD Trinitron Wega oferuje modele z szerokim ekranem i konwencjonalny format 4:3. Dzięki nim możesz podziwiać fantastyczne obrazy, których dostarczają współczesne cyfrowe media.

WEGA Sony - telewizory ery cyfrowej.

www.sony.com.pl



FD Trinitron

WEGA

Ceny telewizorów WEGA Sony już od 3499 zł* (29").

Czy widzisz tytanową śrubę w lewym dolnym rogu ekranu?

Nie jesteś pewien?

Kup telewizor Wega.

*sugerowana cena detaliczna

SONY

W NUMERZE: NA CD:

SUPER BUB (PEŁNA WERSJA), SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS, ROLLCAGE, MUSIC BONUS DATA, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL + VIDEO: GEX 3, DRIVER

PEŁNA GRA



SUPER BUB

Super Bub jest klonem *Bust A Move*. Podrzucaisz do góry pary różnorodnych kulek. Kiedy kula z „wiaterkiem” w środku spotka kulę bez „wiaterka” o tym samym kolorze, znikają, a wraz z nimi wszystkie sąsiednie kulki o tym kolorze. Proste i uzależniające.

DRIVER



GEX 3



EXCLUSIVE DEMOS

Ośrodkowy Polski
PlayStation
Magazyn

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

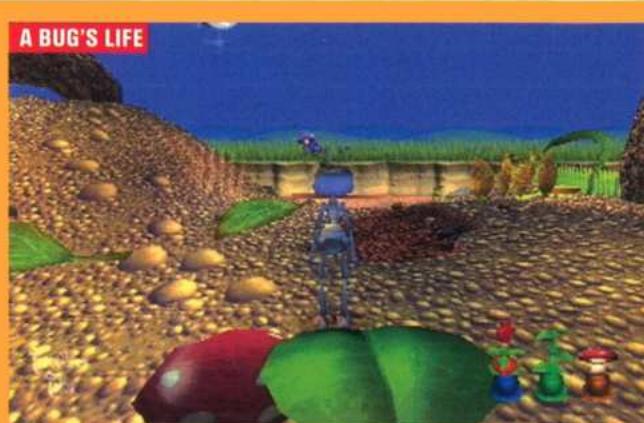
SUPER BUB
PEŁNA GRA!

PLAYABLE

A BUG'S LIFE
ALL STAR TENNIS
ROLLCAGE
MUSIC BONUS DATA
WARZONE 2100
VIVA FOOTBALL

VIDEO
GEX 3
DRIVER

A BUG'S LIFE



ROLLCAGE



MUSIC BONUS DATA



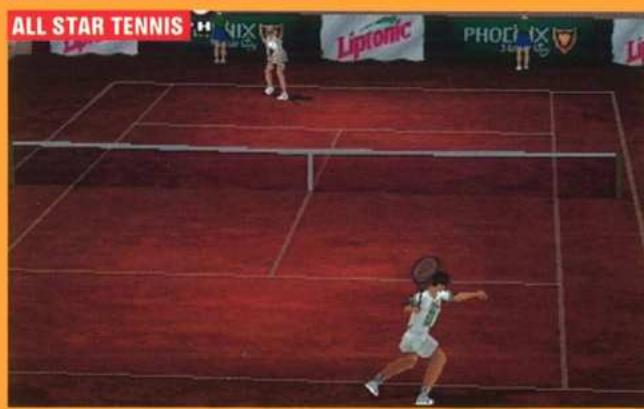
WARZONE 2100



VIVA FOOTBALL



ALL STAR TENNIS



W TYM NUMERZE ZNAJDZIESZ: RIDGE RACER TYPE 4, SOUL REAVER I YAROZE POD LUPĄ RECENZJE METAL GEAR SOLID, VIVA FOOTBALL, MAX POWER RACING, A BUG'S LIFE, RUNNING WILD, SENSIBLE SOCCER, POY POY 2, R-TYPE DELTA, PLAYER MANAGER SEASON 98-99 ZAPOWIEDZI MONACO GP, PRINCE NASEEM BOXING, RETRO FORCE, GLOBAL DOMINATION, BLOODLINE, TANK RACER, ELIMINATOR