



100% PlayStation™ & PS one™ & PS2™



Oficjalny Polski

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

NUMER 07/01

PlayStation™ Magazyn

RED FACTION

NAJLEPSZA STRZELANINA
FPP NA PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

RECENZJA WERSJI PAL!

MAT HOFFMAN'S

PRO BMX

CZY JEST
LEPSZA OD
KONKURENCJI?



17 GIER NA COVER CD

SUPERPROMOCJA

- Zamawiając dowolną grę dostajesz firmowy długopis
- Zamawiając gry za minimum 109 zł dodatkowo dostajesz firmowy portfelik i długopis
- Zamawiając gry za minimum 159 zł dodatkowo dostajesz długopis i firmowy portfelik lub latarkę (do wyboru)

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

Rok założenia: 1991

UWAGA: Nowy adres i numery telefonów

ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa

tel. (22) 636 90 24, tel. (0601) 28 23 63, fax: (22) 773 36 14

e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

Joypad

Dual Vibration Pad

Dual Shock (oryginalny)

Przedłużacz do Joypada

**119 zł
(89 zł)***

35 zł



Euro AV Cable

35 zł



Euro Cable

29 zł



Link Cable

29 zł



Memory Card (oryginalna)



Memory Card



Memory Card 8 Mb



Konsola PS 2 1699 zł



Wybrane gry:



199 zł



249 zł



229 zł



219 zł



259 zł



229 zł



199 zł



199 zł



109 zł



RIDGE RACER 5

109 zł



INSPECTOR GADGET

Konsola PS ONE 569 zł



* Cena obowiązuje przy zamówieniu (dodatkowo) powyżej 155 zł

* Cena obowiązuje przy zamówieniu (dodatkowo) powyżej 155 zł



109 zł



99 zł



109 zł



109 zł



199 zł



195 zł



159 zł



119 zł



99 zł



195 zł



149 zł



195 zł



185 zł



109 zł



195 zł



249 zł



195 zł



195 zł



195 zł



185 zł



189 zł



195 zł



195 zł



195 zł



195 zł



195 zł

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

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

Rok założenia: 1991



UWAGA: Nowy adres i numery telefonów

ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa

tel. (22) 636 90 24, tel. (0601) 28 23 63, fax: (22) 773 36 14

e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

POLECAMY



GTA 2

I Ty możesz zostać rasowym gangsterem - super gra za super cenę.

POLECAMY



Colin McRae Rally 2.0

Najlepsza rajdówka wszechczasów - wydanie platynowe.

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub zólź zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

Klientów z Warszawy i okolic zapraszamy do naszego biura.

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



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

MAD GAMES



GAME BOY COLOR



JAKO PIERWSI W POLSCE POSIADAMY NOWOŚCI! U NAS ZNAJDZIESZ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORIÓW. PRZY DOWOLNYM ZAKUPIE OSTATJESZ KARTĘ STAŁEGO KLIENTA UPOWAŻNIJĄCĄ DO ZNIŻKI.

SKLEP INTERNETOWY: <http://www.madgames.alpha.pl>

e-mail: madgames@alpha.pl

SKLEP: CENTRUM HANDLOWE,

UL. KONDRATOWICZA 37, 03-285 WARSZAWA.

PON-NIE w godz. 10-19, Tel. kom. 0-503-62-46-82 lub 0-503-51-52-51

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

PlaySt 189	PlaySt 189	PlaySt 189	PlaySt 169	PlaySt 189	PlaySt 189	PlaySt 189
PlaySt 189	PlaySt 109	PlaySt 179	PlaySt 189	PlaySt 189	PlaySt 189	PlaySt 189
PlaySt 179	PlaySt 199	PlaySt 179	PlaySt 189	PlaySt 179	PlaySt 189	PlaySt 189

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

PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ.

NIEKTÓRE GRY NA PS2

CENA TEL.	PlayStation 2 109	PlayStation 2 239	PlayStation 2 109
• SUPER NIESPODZIAANKA			PlayStation 2 249
CENA 169	CENA 169	PlayStation 2 219	PlayStation 2 249
			PlayStation 2 249

PlayStation 2 249	PlayStation 2 239	PlayStation 2 249	PlayStation 2 249	PlayStation 2 249	PlayStation 2 249	PlayStation 2 239

Game Boy Color 129	Game Boy Color 279			

POSIADAMY TAKŻE GRY Z SERII POKEMON!

SPRZEDAŻ RATALNA!!!

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

AQUA.AQUA	109
ARMoured CORE 2	249
ARMY MEN	239
BOUNCER	219
CRAZY TAXI	239
DEAD OR ALIVE 2	219
DINOSAUR	100
DISNEY DONALD	239
DRIVING TYPE EMOTION	100
DYNASTY WARRIOR	210
ETERNAL RING	199
EVER RACE	249
EXTININATION	219
F1 RACING CHAMP	199
F1 WORLD RACING CHAMP	100
FANTAVISION	100
FIFA 2001	249
FORMULA ONE 2001	239
GRADIUS	229
GRAN TURISMO 3	199
GUNGRIFON BLAZE	229
HEROES OF M&M	239
INT. TRACK & FIELD	239
KES PRO	239
KENGO	239
KESSEN	249
KNOCKOUT KINGS 2001	249
KSIEGA DŻUNGLI	199
MOK ARMAGEDDON	249
MUD OF CLUB	199
MOTO GP	229
NBA 2001	239
NBA HOOPZ	239
NHL 2001	249
ONI	219
ONIMUSHIA	249
ONIRIK	199
POOL MASTER	239
QUAKE III	249
RAYMAN REVOLUTION	239
RC REVENGE PRO	239
READY 2 RUMBLE 2	239
RIDGE RACER V	199
RUMBLE RACING	239
SHADOW OF MEMORIES	249
SILENT SCOPE	239
SKY ODYSSEY	239
SMUGGLER'S RUN	209
SSX SNOWBOARDING	239
STAR WARS STARFIGHTER	249
STAR WARS SUPER	239
BOMBAT RACING	239
STREET FIGHTER EX 3	239
SUPER BUSTA MOVE	229
SURFING K30	199
TEKKEN TAG TOURNAMENT	199
THEME PARK WORLD	239
THUNDER TANKS	239
TIME SPLITTERS	249
TOP GEAR DAREDEVIL	199
UNREAL TOURNAMENT	249
WARRIORS OF NIGHT & MAGIC	239
WILD RACING	199
WINTER X-GAMES	219
X-SQUAD	219
ZDE	249

... wiele innych

Fakt: The Official UK PlayStation Magazine jest najlepiej sprzedającym się pismem o grach wideo 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 płytka 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.

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

Sony nie ma jednak wpływu na zawartość magazynu. W tej kwestii PSM jest w 100% niezależny i mało na to gwarancje.

Teksty w naszym pismie są napisane w dojrzali sposób i bez erpatowania technicznych jargonem. Porzucamy wymuszone luzatwo na rzecz zawartości merytorycznej.

Dajemy Ci najwiejsze wiadomości, rozmawiamy z najważniejszymi ludźmi w branży, dyskutujemy o zjawiskach towarzyszących PS-manii i recenzujemy WSZYSTKIE PSX-gry, jakie ukazują się w tej części świata. Poprzez nasze płyty CD na PlayStation dajemy Ci także coś, czego nie może zapewnić żaden inny magazyn – możliwość wypróbowania opisywanych gier.

Oprócz wzmianek w Loading i okazjonalnych tekstów Pod Lupa, gry opisujemy w trojkąt spodzie:

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

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

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

PSM – solidna marka.

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa,
ul. Marsa 6
tel: (0-22) 815-42-20
e-mail: psm@cgs.com.pl
<http://www.cgs.com.pl>

Redakcja

Red. nacz.: Dariusz Kazik
dkazik@cgs.com.pl
Zca. red. nacz.: Marek Suchocki
Red. prowadzący: Jacek Pietruszczak
jpietruszczak@cgs.com.pl
Sekcja polska: Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

Współpraca

Mike Goldsmith, Justin Calvert, Dan Mayers, Nicolas Di Constanzo, Pete Wilson, Nick Jones, Andy Lowe, James Price, Paul Rose, Paul McKenzie, Sam Richards, Steve Bradley, Oliver Hurley, Stephen Lawson, Kieron Gillen.

Tradukcja

Piotr Wągrodzki
Rafał Belke
Jacek Pietruszczak

Dział Reklamy

Przemysław Gorący

Korekta

Katarzyna Kulesza
Magdalena Żuradzka

DTP

Adam Bartnicki

Druk

Elanders Polska sp z o.o.

Elanders

Kolportaż Ogólnopolski

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

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo 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 należą do © Future Publishing Ltd. England 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Zadna część pisma (dotyczy tekstu, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.
Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci Internet, wypowiadając stronę [WWW](http://www.futurenet.co.uk)
o adresie: <http://www.futurenet.co.uk>

Temat Numeru

22 Black & White

30 The Italian Job

PrePlay

16 Dave Mirra Freestyle

BMX: Maximum Remix

18 Asterix Mega Madness

19 Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends

Świat PS2

36 Zapowiedź: Time Crisis 2

38 Zapowiedź: Dropship

39 Zapowiedź: Twisted

Metal: Black

40 Zapowiedź: AirBlade

43 Zapowiedź:

This Is Football 2002

44 Gran Turismo 3: A-Spec

46 Red Faction

48 Sky Odyssey

49 ATV Offroad Fury

50 International

League Soccer

51 Tiger Woods PGA Golf

Tour 2001

51 Ever Grace

52 Tokyo Extreme Battle

Dział

6 Na CD

8 Loading

16 PrePlay

22 Temat Numeru

35 Świat PS2

53 PlayTest

66 Ścisłe Tajne

79 Archiwalia

PlayTest

60 Alone In The Dark:

The New Nightmare

64 Dukes Of The Hazzard 2:

Daisy Dukes It Out

54 Mat Hoffman's Pro BMX

65 Rainbow Six: Rogue Spear

65 The Lion King: Simba's

Mighty Adventure

59 UEFA Challenge

63 World's Scariest

Police Chases

Ścisłe Tajne

66 Tipsy i Triki

67 Kody do GameSharka

68 Alone In The Dark:

The New Nightmare

74 Extermination

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

44



OD REDAKCJI

Wakacje w pełni, a my dostajemy

świetne pozycje do grania. Jak te-

raz pogodzić chęć leżenia na plaży

i grania w nowutkie tytuły? Oj,

będzie trudno. Oprócz naprawdę

świetnych pozycji na PS one (Mat

Hoffman's Pro BMX, Alone In The

Dark 4), w końcu mogliśmy po-

grać w cudowną Gran Turismo 3:

A-Spec na PS2. To nie wszystkie

atrakcje na tą konsole. W dziale

Świat PS2 znalazło się sporo zapo-

wiedzi i kilka recenzji, wśród któ-

rych na pewno warto zwrócić je-

szcze uwagę na Red Faction, do-

skonałą strzelaninę FPP. Ponadto

w dziale Loading zawarliśmy pię-

ciostronicowy dodatek o grach z

Targów E3. No i znalazło się tro-

czę miejsca na dział Ścisłe Tajne,

w którym oprócz kodów do naj-

nowszych pozycji, upchnieliśmy

dwa obszerne rozwiązania – do

recenzowanej w numerze AITD4

oraz do ocenianego w poprzed-

nim numerze Extermination. Baw-

cie się dobrze i cieszcie się wolnym

czasem, póki można.

Jacek Pietruszczak



NA CD Płyta 1 – best sports games ever demo

ISS Pro'98

■ WYDAWCA:	Konami
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 ⓧ – długie podanie / centra / wślizg
 ⓨ – strzał
 ⓩ – krótkie podanie / kiwka
 ⓪ – podanie na wyjście / wyjście bramkarzem
 L1 – zmiana zawodnika
 R1 – sprint

Tej gry reklamować nie trzeba – to klasyka. Co prawda obecnie mamy na rynku ISS Pro Evolution 2, ale wciąż miło zauważyc, że grywalność tej wiekowej pozycji dorównuje obecnemu liderowi. Warto, a nawet trzeba zagrać...

Actua Ice Hockey 2

■ WYDAWCA:	Gremlin
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 ⓨ – strzał
 ⓩ – przełączenie zawodnika na najbliższego przy krążku
 ⓩ – podanie
 ⓪ – chwilowe przyspieszenie

Co prawda gra ta nie posiadała oficjalnych licencji na zawodników i nazwy drużyn, to jednak oferowała sporo dobrej, hokejowej zabawy. Dynamiczny, niezłe wykonany (jak na tamte czasy) tytuł, który może być alternatywą dla dzisiejszego NHL 2001, jeśli tylko nie przeszkadza Ci drobne usterki.

Anna Kournikova's SCT

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 ⓧ – lob / automatyczne serwowanie
 ⓩ – lekkie uderzenie / normalny serw
 ⓨ – super-silne uderzenie (wymaga krótkiego ładowania siły)
 ⓪ – mocne uderzenie / szybki serw
 R1 – topspin (razem z kółkiem, dla niektórych postaci)
 ←, → – zmiana kierunku lotu piłki w czasie uderzenia

PSX jakoś nie miał szczęścia do gier tenisowych. AKSCT to jak na razie najlepszy przedstawiciel tego gatunku gier sportowych. Naciś położono tu na dobrą zabawę, a nie na realizm, ale może właśnie dla tego gra jest tak fajna. W końcu to Namco...

This Is Football

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 ⓩ – krótkie podanie / kiwka
 ⓧ – długie podanie / wślizg
 ⓨ – strzał
 R2 – zmiana zawodnika
 L1 – kiwka z przyspieszeniem

Seria This Is Football nigdy nie była w stanie zagościć najlepszym seriom piłkarskim (FIFA, ISS), ale oferowała znośną grafikę, całkiem dobrą grywalność i przede wszystkim masę opcji, turniejów, stadionów i oczywiście prawdziwych zawodników i drużyn. Całkiem solidny kawałek softu...

Victory Boxing 2

■ WYDAWCA:	JVC
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 L1 – unik
 ⓩ – cios w ciało
 ⓧ – cios w twarz
 ⓨ – ochrona ciała
 ⓪ – ochrona twarzy

Ta dość oryginalna adaptacja boksu oferowała co prawda wymyślonych zawodników, ale nawet ciekawie rozwiązano w niej tryb kariery. Gra oferowała kilkunastu zawodników o różnych cechach, kilka trybów rozgrywki i sporo ciekawych ustawiń kamery w czasie pojedynku. Na pewno nie może się równać z dzisiejszymi pozycjami, ale nie jest też taka najgorsza.

Cool Boarders 3

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 ⓩ – napełnianie paska Power potrzebnego do wyskoków
 ⓨ – graby (łapania deski)
 ⓧ – flipy (fikołki)
 ⓪ – spiny (obroty)

Po wypuszczeniu drugiej części serii, każda kolejna była niepowodzeniem (gra robiła nieszczęśliwa firma 989 Studios). Pograjcie i sami zobaczcie, że tytuł ten oferuje niewiele zabawy.

Jonah Lomu Rugby

■ WYDAWCA:	Codemasters
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 Reszta pokazywana jest na ekranie.

Rugby nie jest popularne w naszym kraju, mimo że od wielu lat istnieją u nas rozgrywki ligowe tej dyscypliny. Jeśli lubicie ten niezwykły sport, to Jonah Lomu Rugby będzie nieźle, choć już na pewno wiekową, pozycję wartą zobaczenia. Ostre pojedynek, samotne rajdy przez pół boiska i celne podania staną się Waszym udziałem bez narażenia niepotrzebnie zębów na prawdziwym boisku.

FIFA 2000

■ WYDAWCA:	EA
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 ⓩ – krótkie podanie / zmiana zawodnika
 ⓧ – sprint (wciskaj szybko)
 ⓨ – lob / wślizg
 ⓩ – strzał / kiwka
 R1, R2 – osłanianie / przytrzymanie piłki.

Seria FIFA od zawsze konkurowała z ISS i zresztą do tej pory ma mniej więcej tyle samo zwolenników, co przeciwników. W przeciwieństwie do ISS, jest to tytuł dość prosty dla początkujących, łatwy w obsłudze i trochę zbyt zręcznościowy. Często bramki padają schematycznie, co niektórym nie przeszkażda dobrze się bawić przy tym tytule. A przedstawione tu demo daje okazję pobrać w jedną z lepszych edycji tej gry.

Tony Hawk's Skateboarding

■ WYDAWCA:	Activision
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 ⓩ – skoki (przytrzymaj, aby wyskoczyć dalej)
 ⓧ – grindy (używaj kierunków, aby utrzymywać równowagę)
 ⓩ – graby
 ⓪ – spiny

Tej gry reklamować nie trzeba – to od niej zaczął się szala na symulatory sportów ekstremalnych – szybka, ładna i grywalna, tak najkrócej można skomentować THS. Trzeba zagrać, bo to już historia...

Płyta 2 – opsm best games ever demo 09

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ WYDAWCA:	Activision
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, →, ↑, ↓ – poruszanie zawodnikiem
 ⊗ – skoki (przytrzymaj, aby wyskoczyć dalej)
 ⊙ – grindy (używaj kierunków, aby utrzymywać równowagę)
 ○ – graby
 ⊞ – spiny

Najlepsza obecnie gra skaterska – posiada świetną grafikę i muzykę, niesamowitą grywalność i wciągającą jak odkurzacz. Jedna z najlepszych gier wszech czasów na PlayStation. Jeśli jeszcze w nią nie grałeś, to spróbuj tego dema – nie zawiedziesz się...

Sno-Cross Championship Racing

■ WYDAWCA:	Crave
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, → – sterowanie skuterem
 ↑, ↓ – pochylanie się do przodu / odchylanie do tyłu
 ⊗ – przyśpieszenie
 ○ – hamulec
 ⊞ – triki
 ⊙ – zmiana kamery
 R1 – patrzenie do tyłu

Bardziej wyścigowa w porównaniu do swej konkurencji z EA. Graficznie trochę gorsza, ale za to animacja sprawia wrażenie szybszej i bardziej dynamicznej. No i triki wykonuje się dużo trudniej. Warto porównać...

Cool Boarders 4

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Wideo

Czwarta część snowboardowych wyścigów kolejny raz zawiodła, gdyż ponownie przygotowywała ją ta sama firma (989 Studios). Porównajcie sobie obie wersje, a sami przyznacie, że to nic specjalnego...



Dave Mirra Freestyle BMX

■ WYDAWCA:	Acclaim
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, → – skręcania rowerem
 ↑ – przyśpieszenie
 ↓ – hamulce
 ⊗ – wyskok
 ⊙ – grindy / postawienie roweru
 ○ – modyfikator
 ⊞ – triki
 L1, L2 – obroty w lewo
 R1, R2 – obroty w prawo

DMFB to pionier na rynku symulatorów BMX'ów. Ciekawa i momentami zabawna pozycja, ale nie dorównująca wspaniałemu Mat Hoffmanowi. Warto jednak zobaczyć obie pozycje i samemu wybrać lepszą.

Grind Session

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Wideo

Miała to być konkurencja dla THS, tymczasem wyeszła z tego przyzwoita pozycja, ale daleko jej do klasy gry Activision. Obejrzyjcie wideo i oceńcie sami...



Mat Hoffman's Pro BMX

■ WYDAWCA:	Activision
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Wideo

O tej grze napisaliśmy już naprawdę dużo, więc nie ma sensu się powtarzać – po prostu zajrzyj do poprzedniego numeru do Tematu Numeru albo na stronę 54 tego PSM, gdzie przeczytasz obszerną recenzję.



Sled Storm

■ WYDAWCA:	EA
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Grywalne Demo

*Sterowanie
 ←, → – sterowanie pojazdem
 ⊗ – gaz
 ○ – hamulec
 L2 + kierunek – triki "A"
 R2 + kierunek – triki "B"

Kolejna pionierska gra, która traktowała o wyścigach skuterów śnieżnych. Szybka, łatwa i przyjemna – oto najkrótsza charakterystyka tej pozycji. Demo pozwala grać jednemu lub dwóm graczom, wybrać spośród dwóch zawodników, a ścigać będziemy się na jednej z dwóch tras. "Dwójkowe" demo...

Moto Racer World Tour

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Sportowa
■ WERSJA:	Wideo

To obecnie najlepsza gra traktująca o wyścigach motorowych i to zarówno w wersji szosowej (ścigacze), jak i terenowej (moto- i supercross). Szybka i czytelna grafika, wciągające wyścigi i tylko poziom trudności trochę przesadzony...



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

LOADING

NAJŚWIEŻSZE DONIESIENIA
Z PLANETY PLAYSTATION...

W TYM NUMERZE...

SPIDER-MAN 2

Ulubiony pajęczek powraca, a wraz z nim cała piejada nowych gier na PlayStation strona 008



BATERYJKI

Dla miłośników przenośnej PS one właśnie pokazano dwa nowe, przenośne źródła zasilania strona 010



SYPHON FILTER 3

Gabe Logan powraca po raz trzeci, aby rozprawić się w końcu z terrorystami na całym świecie strona 009



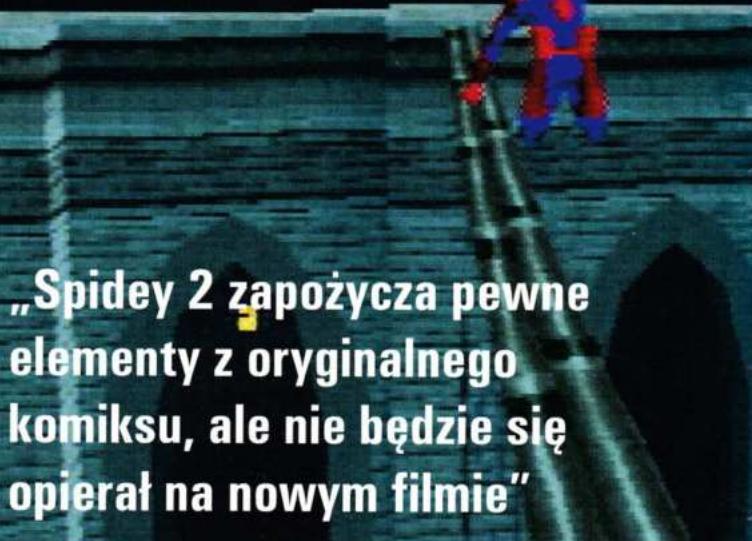
PS2 NA E3

Przegląd najciekawszych tytułów na PS2, które pokazane zostały na największych targach gier komputerowych strona 011



A PONADTO:

RYNEK AKCJI A PLAYSTATION... SIOSTRA PAIN OPATRUJE MATA HOFFMAN'A... GRANIE W WIĘZIENIU... METAL SLUG X ATAKUJE I WIELE INNYCH.



CO TAM SŁYCHAĆ NA E3...

SPIDEY, TONY HAWK I LOGAN POWRACAJĄ

KRÓTKI PRZEGŁĄD GIER NA PS1
Z TARGÓW E3 I NIE TYLKO

Po ciekawych wieściach dotyczących kontynuowania przez EA swojej sportowej serii, przyjrzyliśmy się nowym propozycjom firm software'owych na naszą starą, wysłużoną PlayStation. Okazuje się, że już nie dominiujemy na rynku (teraz numerem jeden jest PS2), ale wciąż możemy znaleźć kilka ekscytujących zapowiedzi.

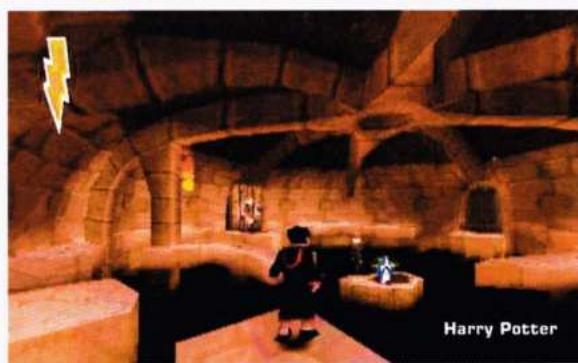
Zaczniemy od Activision, która przygotowuje same kontynuacje swoich wcześniejszych przebojów, ale są to na tyle dobre pozycje, że warto się z nimi bliżej zapoznać.

Największe wydarzenie to oczywiście premiera trzeciej części gry skaterskiej pt. Tony Hawk's Pro Skater 3. Lista zmian jest dość pokaźna, ale chyba najważniejsza wiadomość to fakt, że wersja na PS1 będzie różniła się od swoich odpowiedników na konsole nowej generacji tylko kilkoma nieznacznymi szczegółami (brak opcji sieciowej, słabsza grafika, ale to chyba zrozumiałe). Najważniejszą sprawą jest zmienione podejście do jazdy – teraz będziemy się gimnastykować w du-

żo większych lokacjach, takich jak miasta, gdzie spotkamy ludzi podziwiających nasze wyczyny. Za efektowne kombinacje będą nagradzać nas brawami, co jeszcze bardziej zmobilizuje nas do ćwiczeń. Jak zapowiadają autorzy, oprócz levelu w Kanadzie i Los Angeles, nie zapomni też wciągnąć poziomu europejskiego. Ponadto dodany zostanie wskaźnik długości grindów, a także trochę usprawniony będzie system wykonywania trików – teraz ruchy w powietrzu bardziej będą przypominać prawdziwe kombinacje, a nie łączone poszczególne ewolucje. Trudno nam wnioskować jednoznacznie jak to się sprawdzi w praktyce, ale mamy nadzieję, że autorzy niczego nie popsują.

Drugą pozycję wartą uwagi jest gierka tworzona przez Vicarious Visions na engine pierwnej części przygód Spider-Man'a. Spider-Man 2: Enter Electro, bo taki nosi tytuł, to kolejna przygodka akcji, która zapożycza pewne elementy z oryginalnego komiksu, ale w przeciwieństwie do planowanej na PS2 przygodówce 3D, nie będzie się opierała na nowym filmie. Fabuła oczywiście jest całko-

SZEPTEM



wicie nowa i stawia przed naszym bohaterem całkiem nowe zadania i przeciwników. W kwestii rozgrywki niewiele się zmieniło, ale to może i dobrze, bo naprawianie działających rzeczy nigdy nie jest najlepszym rozwiązaniem.

Trećim tytułem od Activision jest X-Men Mutant Academy 2, który na półki amerykańskich sklepów ma trafić już we wrześniu. Gra jest bliźniaczo podobna do swojej dość przeciętnej poprzedniczki, choć na pewno poczyniono zmiany jakieś. Autorzy zapowiadają lepszą organizację treningu i nowych wojowników. Nie zabraknie też nowych aren, z których część znamy z kinowej adaptacji. Z Tekkenem tytuł ten nie powalczy, ale faniów mutantów na pewno do konsoli przyciągnie.

Nową-starą grą jest też Syphon Filter 3, który uderzy do sklepów jeszcze w tym roku. Ponownie wcielamy się w rola dzielnego Gabe'a Logana, który już traci raz ratując świat przed bandżorami wszelkiej mąci. Z tego, co do tej pory widzieliśmy, gra niewiele różni się od swojej poprzedniczki – podobna grafika, uzbrojenie i sterowanie. Zmieniono oczywiście fabułę, lokacje, po których biegamy i przeciwników, ale reszta pozostała praktycznie bez zmian. Skoro więc nie stać Cię na PS2 i nie możesz doczekać się drugiej części przygód Snake'a, siegnij po SF3, a na pewno nie pożałujesz.

W najbliższym czasie nie zabraknie też gier dla fanów platformówek. Jedna z nich będzie wydany niedawno przez Disney'a Altantis, będący adaptacją ich własnego (jakże...) filmu pod tym samym tytułem. Gra jest połączeniem przygodówki, platformówki i oglądania animowanych wstawk. Na razie nie widzieliśmy filmu, więc trudno jest nam się wypowiadać na temat fabuły. Bo w kwestii grywalności, to program ten nie stanowi żadnego przełomu.

Podobnie niczym nas chyba nie zaskoczy przygotowywana przez Argonaut adaptacja przygód młodego czarodzieja, Harry'ego Potter'a. Książki z jego udziałem stają się bestsellerami wszędzie tam, gdzie się pojawią, toteż niewiele trzeba było czasu, aby powstała gra z jego przygodami. Harry Potter And The Sorcerer's Stone będzie przygodówką akcji, ale z tego co widzieliśmy, na razie bliżej jej do trójwymiarowej platformówki – zbieramy monety, zabijamy potwory i tyle. Grafika ładna, więc fani Harry'ego będą zadowoleni.

Warto też wspomnieć o firmie, która za sprawą serii Final Fantasy jest na ustach wszystkich – SquareSoft. Panowie ponownie przygotowali nam pozycję z tej serii na PSX, tym razem jednak będącą komplikacją ich wcześniejszych dokonań, jeszcze na 16-bitowym poletku. Final Fan-

tasy Chronicles, bo tak będzie się nazywała ta składanka, zawierać będzie FFIV i Chrono Trigger wzbogacone o dodatkowe animacje (mangowe w przypadku CT, a renderowane w FFIV). Poza tym są to gry wyglądające „nieco” archaicznie i tylk je chyba tylko prawdziwi fani serii (których, rzec jasna, nie brakuje).

Ostatnia pozycja, na jaką chcieliśmy zwrócić Waszą uwagę, to Hoshigami: Ruining Of The Blue Earth firmy Atlus. To połączenie gry RPG i strategii turowej, z jaką mieliśmy do czynienia w doskonałym (ale niestety nie wydanym w Europie) Final Fantasy Tactics. Premiera w Europie zapowiadana jest na jesień, zaś z pierwszych materiałów jakim dostaliśmy i widzieliśmy w akcji, gra zapowiada się naprawdę dobrze – kolorowa, kreskówkowa grafika, efektowne czary i nowatorski system kontroli postaci. Jeśli po drodze coś się nie popsuje, a fabuła okaże się zjadliwa, to już ostrzymy sobie pazurki na tę pozycję. Takich tytułów jest raczej mało, więc tym bardziej czekamy na premierę.

To oczywiście nie są wszystkie gry na PS one, jakie prezentowali wystawcy na PSX'a, ale przedstawiliśmy tylko te pozycje, których nie zobaczymy przez najbliższy czas albo na jakie warto zwrócić bacznąszą uwagę. Więcej nowości w kolejnych numerach PSM.

NAJŚWIĘZSZA PORCJA PŁOTEK. SUGESTII MIĘDZY WIERSZAMI I UKRADKOWYCH SKINIEĆ GŁOWĄ. NIE MÓW NIKOMU.

BARDZO METALOWY

Poza kilkoma naprawdę dobrymi tytułami szukowanymi na najbliższą przyszłość (patrz obok), wiele było tytułów wydanych w USA i Japonii, które do tej pory do nas nie przybyły. Rozszerzając listę naszych życzeń, co do tytułów, których nie widzieliśmy jeszcze w Europie, dziś przedstawiamy Metal Slug X. Jest to poprawiona wersja w stosunku do Metal Slug 2, który ukazał się jeszcze na platformie Neo Geo. Jeśli chodzi o gatunek, to mamy tu do czynienia ze scrollowaną platformówką, w której przemyszlamy po przodu bohaterem komandosem, nie zwazając na świszące kulę i latające granaty.

Gra za oceanem została oceniona bardzo wysoko, ze względu na perfekcyjną konwersję z automatu oraz niebywałą, staro szkołą grywalność. Oczywiście nie wszystkim spodoba się ta gierka, ale miłośnicy prostych, ale niesamowicie grywalnych pozycji będą w siodym niebie. Uważamy, że program ma szansę na spory sukces w Europie, tym bardziej, że ostatnio jest coraz mniej dobrych gier na PS1.



WALKA Z PRAWEM

Problem piractwa wbrew pozorom jest dotkliwy nie tylko w Europie wschodniej, ale także w Wielkiej Brytanii. Nawet tam ludzie wolą kupić nielegalną, tańszą kopię gry niż jej licencjonowany odpowiednik. Jak oceniają specjalisi, roczne straty z tego tytułu oceniane są na ok. 3 miliardy funtów. Oznacza to, że na każdą sprzedaną oryginalną grę, sprzedaje się 10 pirackich kopii.

Ciekawostką są to do notowania, że wieżnia w WB otrzymały partię konsoli PS1, na których wieżniowie się resocjalizują. Pomyśl o tyle dobry, co oryginalny. Miejmy tylko nadzieję, że panowie przestępcy nie będą grali na pirackich kopiąch.

RYNEK AKCJI

Czy masz ulubionego wydawcę? Zawsze cieszysz się z gier EA? A może THQ? Albo Activision? Zawsze możesz zainwestować trochę grosza w akcję swoich ulubionych firm. Kupując w zeszłym roku udział EA, THQ czy Activision na amerykańskiej giełdzie, możesz liczyć się z duzymi zyskami, bowiem ich wartość wzrosła odpowiednio 50%, 48% i 31%.

Jednak jeśli jedne akcje rosną, to inne muszą spaść. I tak kupując udziały Eidosa w Wielkiej Brytanii, 3DO w USA lub Ubi Soft we Francji mogłeś narazić się na straty większe niż miesięczne kieszonkowe. Marny los...



Wygodne siedzisko: Bateria Interactu siedzi sobie komfortowo pod PS one.

Wesoła wycieczka: pacuszka taka, jak Thrustmaster zmienia PS1 w prawdziwie przenośną konsolę.

NOWINKI SPRZĘTOWE

OSTATECZNY TEST DLA BATERII

EKRANIK OD SONY JUŻ W SIERPNIU, A DWIE BATERYSKI NIEDŁUGO PÓŹNIEJ...

Powoli czeka nas zalew sprzętu do PS one, służącego do zabawy poza domem. Sony zapowiedziało bowiem w końcu swoją wersję ekraniku już na sierpień tego roku, a to jeszcze nie koniec zapowiedzi.

Wciąż nie znamy żadnych szczegółów dotyczących tego projektu, gdyż trzymane są one w ścisłej tajemnicy. Jednak żywimy głęboką nadzieję, że produkcja Sony będzie lepsza niż produkty firm trzecich, dostępne obecnie na rynku. W końcu Sony zawsze robiło najlepszy sprzęt do swojej konsoli.

Oczywiście oficjalne zaprzeczenie, że Sony nie będzie produkowało przenośnych zestawów zasilania do oficjalnego ekranika, wcale nie przeszkodziło firmom trzecim w wdrażaniu swoich prototypów takich urządzeń. Po prezentowanym wcześniej na naszych łamach urządzeniu firmy Wild Things, pojawiają się dwa nowe - lekko spłaszczone od amerykańskiej firmy Interact i pudełkowane od Thrustmaster'a.

Pierwsze urządzenie nosi nazwę Interact Mobile Power One stanowiąc podstawę dla zestawu PS one+monitor. Jest on więc źródłem zasilania dla obu tych urządzeń, dzięki czemu możemy zabrać naszą konsolkę na ponad 2 i pół godzinny spacer. Na spódzie zamontowano także dodatkowe gumki, które zapobiegają ślizganiu się zestawu na gładkich nawierzchniach.

Z kolei bateria o nazwie Energymate firmy Thrustmaster jest oddzielnym „klockiem”, który według producentów powinien zapewnić zabawę na co najmniej 2 godziny. Ponadto wykorzystuje zamontowany w PS one zasilacz do ładowania się.

Energymate będzie dostępny w Europie od lipca i będzie kosztować około 35 funtów. Interact na razie nie zapowiedział jeszcze oficjalnej daty premiery na starym kontynencie, ale już wiemy, że w USA jego baterijka kosztuje w przeliczeniu 50 funtów. Na pewno jednak doczekamy się wkrótce i tego urządzenia na sklepowych półkach. Dla tych, którzy nie chcą czekać, wciąż dostępny jest zasilacz firmy Wild Things (podobno można go kupić także w Polsce) za ok. 30 funtów.

KRWAWY TEATRZYK SIOSTRY PAIN

W każdym numerze OPM litościwa siostra analizuje gry na PlayStation i diagnozuje, jakie obrażenia wywołyłyby przedstawione tam wydarzenia w prawdziwym życiu. Co dzisiaj? Mat Hoffman's Pro BMX

PRZYPADEK: UPADEK NA GŁOWĘ PO SKOKU

Diagnoza: Zawodnik odniesie wielomiejscowe rany głowy i uszkodzenia mózgu. Nie wykluczone także poważne uszkodzenia kręgosłupa i kołczyn.

Prognoza: Silne i nagłe uderzenie tkanki mózgowej w kości czaszki spowoduje jej uszkodzenia i rany wewnętrzne. Aby zatrzymać obity krvotok wewnętrzny, niezbędna będzie pomoc neurochirurga. Opuchlizna tkanki mózgowej może być usunięta albo po wrzynięciu czterech miarek diuretyków, albo za pomocą kontrolowanej hyperwentylacji. Wciąż jednak pozostały uszkodzenia neurologiczne. Będzie też konieczna pełna ocena uszkodzeń kręgosłupa i kołczyn. Trzeba też liczyć się z uszkodzeniami innych organów wewnętrznych.

PRZYPADEK DRUGI: PRZEJECHANIE PRZEZ TRAMWAJ

Diagnoza: Miednica została straszana, a obie kołczyny mają rozległe uszkodzenia kości i tkanki miękkiej. Niektóre rany wewnętrzne organów mogą być początkowo niewidoczne.

Prognoza: Znaczące krewawienie może być spowodowane pękniętą miednicą. Główne partie nóg wymagać będą natychmiastowej interwencji chirurga, który pozbędzie się z tego miejsca wszystkich obcych ciał, fragmentów kości oraz martwej skóry i tkanki mięśniowej. Może się okazać, że kołczówki kości będą miały głęboki wbity brud i zwir, który trzeba usunąć. Złamania będą odpowiadając na stawione i powinny się zrosnąć. Nie obejdzie się też bez przeszczepów skóry. Jeśli jednak uszkodzenia nóg będą zbyt poważne, niezbędna okaże się amputacja. Konieczna też będzie przedłużona rehabilitacja i fizykoterapia.

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

NOWOŚĆ !!!

**MASZ PROBLEMY Z PŁYTĄ, KTÓRA JEST PORYSOWANA?
– MY JĄ ZREGENERUJEMY
I BĘDZIE JAK NOWA!**

SZCZEGÓLOWE INFORMACJE POD

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

ZAPOWIEDZI NA NAJBŁYSZSZE MIESIĄCE

Z WIZYTĄ NA E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001 TO NAJWIĘKSZE TEGOROCZNE TARGI SZEROKO POJĘTEGO PRZEMYSŁU ROZRYWKI KOMPUTEROWEJ. TO TUTAJ PO RAZ PIERWSZY PRZESTAWIANE SĄ ŚWIATU TYTUŁY, KTÓRE W NIEDALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI TRAFIAJĄ NA CZYTNIKI NASZYCH KONSOL. MY CHCIELIBYŚMY ZAPRZETOWAĆ WAM NAJCIEKAWSZE POZYCJE DOTYCZĄCE KONSOLI PLAYSTATION 2.



ACE COMBAT 4

■ Wydawca
■ Gatunek

Namco
Strzelanina

Przepiękny tytuł Namco. W korcu ziemia pod nami wygląda fotorealistycznie. To samo można powiedzieć również o wszelkich jednostkach fruwających. Całość chodzi niezwykle szybko i bez najmniejszych zwolnień. Korciowa wersja zaaprokuje nam 24 zróżnicowane misje. Wśród nich znajdą się zadania polegające na przechwytywaniu wrogich jednostek, bombardowaniu instalacji wroga, eskorcie i patrolowaniu danego terenu. Premiera w Japonii to lato. Europa dostanie to cudo jesienią. Więcej wiadomości na stronie 42, w dziale Pod Lupa.

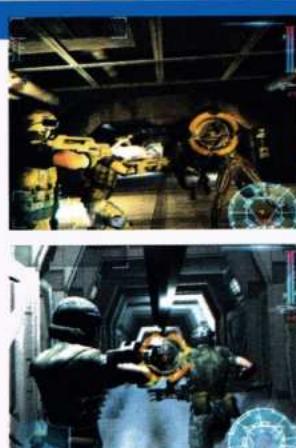


AIR BLADE

■ Wydawca
■ Gatunek

Sony
Sportowa

Za tę pozycję odpowiedzialni są chłopaki z firmy Criterion Software. Stworzyli oni kiedyś gierkę o nazwie "Trickstyle" na DC. Tutaj mamy rozwinięcie tamtego pomysłu. Ponownie wskakujemy na lekko unosząc się nad ziemią deskę i ruszamy w miasto. A tam rampy, skocznie, dachy i wszystko to, na czym możemy wykonywać różne skomplikowane figury, skoki itp. Wizualnie bardzo dobrze. W korcu wygląda to jak tytuł pisany z myślą o PS2. Jeszcze tylko trzeba poprawić framerate i będzie super. Więcej wiadomości na stronie 40, w dziale Pod Lupa.



ALIENS: COLONIAL MARINES

■ Wydawca
■ Gatunek

EA
Strzelanina

Jak już sam tytuł wskazuje, po raz kolejny spotkamy sympatyczne potwory rodem z największego zadupia w kosmosie. Jednak w odróżnieniu od innych pozycji tego typu, tutaj na naszych barkach spocznie los całego oddziału. Tytuł ten to strzelanina fpp i prezentuje się wręcz pięknie, choć płynność animacji czasami spada mocno na pysk. Mimo wszystko czekamy na tę grę z zapartym tchem. Jeśli autorom uda się stworzyć odpowiedni klimatyczny, to otrzymamy prawdziwy hit.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

■ Wydawca
■ Gatunek

Interplay
RPG

Wbrew pozorem nie jest to konwersja z komputerów PC. „Baldur” na PS2 to zupełnie nowy program, w którym jedynym zapożyczeniem jest chyba tytuł. Zdecydowanie przyspieszona sama rozgrywkę. Teraz jest ona niemal identyczna jak w serii „Diablo”. Dziesiątki przeciwników, efektowne czary i wszystko to, czego oczekuje się od prawdziwej RPG. Grafika to pełne 3D z rewelacyjnie przedstawioną wodą. Niektórzy przeciwnicy składają się nawet z 20 tys. wieloboków! Power!



BLOOD OMEN 2

■ Wydawca
■ Gatunek

Eidos
Przygodowa

Czy ktoś z Was pamięta jescze pierwszą część tej gry? Zakradanie się nocą do wiejskich chat, wysysanie krwi śpiącym ludziom oraz diabelski śmiech głównego bohatera. To był klimat, to były czasy... Wraz z nadaniem ery PlayStation 2, firma Eidos pragnie przypomnieć graczom ten tytuł. Naturalnie grafika z płaskich bitmap przeskakuje w pełne i piękne 3D. Czy to jednak wystarczy, żeby umyć ząbki i ponownie wyruszyć na łowy? Przekonamy się niebawem.



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

■ Wydawca
■ Gatunek

Universal
Platformówka

Nowe przygody liska nie są niestety twozone przez oryginalnego developera, czyli Naughty Dog's. Ich produkcją zajęła się firma Traveller's Tales, znana m.in.: z takich tytułów, jak: A Bug's Life czy Rascal. Właściwie ta rozgrywka podobna jest do poprzednich części, tyle że z trochę lepszą grafiką i większą swobodą ruchów. Gra może nie porażać oprawą, ale w końcowym rozrachunku może okazać się całkiem sympatycznym programem. Dla fanów Crasha pozycja niemalże obowiązkowa.



DEAD TO RIGHT

■ Wydawca
■ Gatunek

Namco
Strzelanina

Gra akcji z widokiem z trzeciej osoby. Wcielając się w ex-gliniarza musimy oczyścić swoje dobre imię oraz pomścić śmierć ojca. O ile na pierwszym trailerze tytuł ten prezentował się średnio, to teraz zdecydowanie nabrął kolorów. Pełno tu akcji rodem z tanych filmów z Hongkongu. Na przykład nasz kolega potrafi zeskakiwać z motoru i jednocześnie obracając się w powietrzu, strzelać do przeciwników. To wszystko w zwolnionym tempie, z najazdami kamier, itp. Bomba. Premiera w 2002 roku.

LOADING



DEUS EX

■ Wydawca
■ Gatunek

Eidos
Strzelanina

Konwersja tego tytułu z PC na sprzęt Sony to raczej spore zaskoczenie. Na potrzeby konsoli od zera stworzono cały interfejs. Poprawione zostaną także liczne błędy i inteligencja przeciwników (na poczetach to wyjątkowo debile). Grafika niestety nie ulegnie większym zmianom, a szkoda, bo jest już trochę leciwa. Więcej wieloboków otrzymają jedynie postacie. Poza tym Eidos zapowiedział, że „Deus Ex 2”, który już jest w fazie produkcji, również pojawi się na PS2.

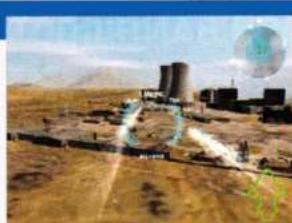


DEVIL MAY CRY

■ Wydawca
■ Gatunek

Capcom
Rzeczyściówka

To obecnie największy tytuł tej firmy. Bez wątpienia jest to też jedna z najlepiej rokujących pozycji na PlayStation 2. Ekstremalnie szybka akcja polega głównie na łamieniu mrocznymi korytarzami tajemniczego zamku i praniu się z przeboławą plejadą przeciwników. Nasz główny bohater potrafi jednocześnie posługiwać się wielgąsnym mieczem i strzała z dębelówkami (Lucky Luke jak malowany). Do tego jeszcze grafika wręcz masakuje gałki oczne. Premiera pod koniec roku.

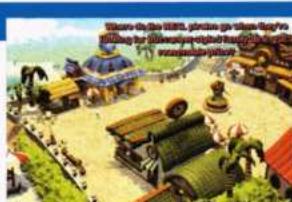


DROPSHIP

■ Wydawca
■ Gatunek

Sony
Strzelanina

Początkowo tytuł ten zapowiadany był jako połączenie symulatora ze strategią. Z tego co widzieliśmy i graliśmy, to szukuje się nam raczej kolejną strzelaninę, jedynie z mocno rozwiniętym wątkiem sterowania. Pominawszy żaminy autorów trzeba przyznać, że program prezentuje się bardzo okazale. Wysławia się niezwykle plastycznie wygląda teren naszych zmagań, miejscowości porośnięte tysiącami drzew. Na domiar tego, wszystko widać aż po odległy na kilka ładnych kilometrów horyzont. Jak na pocztówce. Więcej wiadomości na stronie 38, w dziale Pod Lupą.



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

■ Wydawca
■ Gatunek

LucasArts
Przygodówka

Do tej pory losy bohaterów tej serii mogli śledzić jedynie właściciele percywów. Wraz z nowym wiekiem firma George'a przejeżdża w końcu na oczy i czwartą część tego cyklu obejrzą również szczęśliwi posiadacze czarnej skrynczki. Jest to wspaniała przygodówka z sporą liczbą abstrakcyjnych i zupełnie nie logicznych zagadek. Grafika, choć stylizowana na rysunkową, jest w pełni trójwymiarowa. Dla wielbicieli kombinowania i „wolnego” umysłu to pozycja obowiązkowa.



EXO

■ Wydawca
■ Gatunek

Infogrames
Strzelanina

Ok 2060, cyber-city, bunt robotów i tym podobne rzeczy. Ta strzelanina fpp, jak zapowiadają jej twórcy, należeć będzie do kolejnej generacji gier na PS2. Faktycznie, pierwsze obrazki potwierdzają niespotykaną do tej pory jakość grafiki. Dzięki dostarczeniu producentom gier przez Sony nowych bibliotek graficznych, nowe pozycje w końcu zaczynają „jakoś” wyglądać. Najlepszym przykładem jest właśnie „Exo”. Niestety, na premierę poczekać my jeszcze jakiś rok.



FINAL FANTASY X

■ Wydawca
■ Gatunek

SquareSoft
RPG

Och, ach, itp. Ten tytuł wygląda w ruchu jak nic innego na świecie. Renderingu to absolutny numer jeden – wyprzedzające konkurencję o co najmniej o kilka długosći. Grafika w grze to istne cudo. Po pierwsze pełen trójwymiaru, a po drugie płynny przesuw kamery za postacią. Jeśli wydawało się Wam, że widzieliście jakąś piękną grę, to pomnóżcie ją sobie razy dziesięć. Wtedy będziecie gdzieś dopiero w połowie. Każdy, kto widział trailer z tej gry, przez kolejny tydzień chodzi jak pijany. Szok, szok, szok. Podobno najładniejsza gra targów...

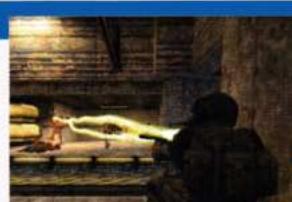


GRAND THEFT AUTO 3

■ Wydawca
■ Gatunek

Take2
Przygodówka

Trzecia część „złodzieja” zapowiada się doprawdy znakomicie. Na pierwszym filmiku reklamowym program prezentuje się co najmniej nieźle. Miasta jak w „Driverze”, nasz bohater jeździ rozmaitymi pojazdami, tasi na piechotę, strzela, bije się, itp. Poza tym masa pościgów samochodowych ze wspaniałymi krakami i wypadkami (pojazdy rozpadają się na wiele sposobów, szyby pękają, drzwi się urywają itp.). Grafika ładna, szczegółowa i kolorowa. Czego chcieć więcej? Rychłej premiery.



HALF-LIFE

■ Wydawca
■ Gatunek

Sierra
Strzelanina

Natemat tego programu zapisano już niejedną stronę. Dla nas najważniejsze jest to, że ukaże się on na PS2. Gra ma jeszcze problemy z prędkością działania, ale do premiery zostanie to całkowicie wyeliminowane. Pojawią się nowe opcje, jak tryb kooperacji dla dwóch osób oraz deatmatch dla czterech. Niestety nie będziemy mogli sobie postrzelać przez sieć. Trudno. Fajnie za to, że zaimplementowano możliwość dowolnego ustawiania funkcji przycisków na padzie oraz wciśnięto obsługę myszy.



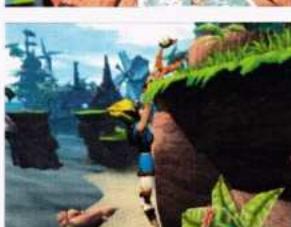


JAK & DAXTER

■ Wydawca
■ Gatunek

Sony
Platformówka

Tytuł ten wzbudził chyba najwięcej kontrowersji w opinii zwiedzających. Jednym się podoba, a inni patrzą na niego ze sporym dystansem. My przyłączamy się do tej pierwszej grupy. Za program odpowiada firma Naughty Dog (twórcy serii „Crash Bandicoot”). Bohaterami tej platformówki 3D są tytularni Jak i Daxter, z tym że kontrolować możemy tylko tego pierwszego. Sama rozgrywka mocno przypomina to, co widzieliśmy przy przygodach Crash'a. Grafika jest bardzo fajna, kolorowa i ultraphynna.



JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE

■ Wydawca
■ Gatunek

EA
Strzelanina

Nowe przygody 007 oglądać będziemy z widoku pierwszej osoby. Z tego co widzieliśmy, program jest całkiem, całkiem. Zwłaszcza nieźle prezentuje się szczegółowe i interaktywne środowisko gry. Sporo fajnych lokacji: tajne laboratoria, ekskluzywne hotele, stoki górskie. Animacja postaci w chwil obecnej nie jest jeszcze może za specjalna, ale do czasu premiery z pewnością ulegnie poprawie. Co ciekawe, pojawią się także poziomy, w których zaśędziemy za kierownicą sportowych aut.



JURASSIC PARK SURVIVOR

■ Wydawca
■ Gatunek

Universal
Strzelanina

Wracja moda na dinozaury. Już niedługo przecież premiera trzeciej części filmu Jurassic Park uderzy do naszych kin. Bazując na chwilowej popularności tego tematu, firma Universal zapowiedziała wydanie pozycji z grubszą nawiązującą do kolejnej serii. Zabawa przypomina trochę grę „Dino Crisis”. Walka o nasze życie toczyć się będzie na 12 poziomach i w obecności 8 typów gadzin najróżniejszych rozmiarów. Tytuł ten jednak zobaczymy dopiero pod koniec roku.



KESSEN 2

■ Wydawca
■ Gatunek

Koei
Strategiczna

Bitywy z pierwszej części znacznie się rozrosły i teraz na ekranie telewizora mają prawdziwą młóckę z setkami wojowników. Spektakularne wyglądają czary rzucone przez czarnoksiężników. Trąby powietrzne porywają do góry wszystko, co stoi na ich drodze, a potężne blyskawice z piorunami wyrywają w ziemi kratery. Oprócz starć w otwartym terenie, pojawi się motyw walki morskiej na statkach oraz zdobywania zamków. Zabawę uprzemijają bardzo ładne filmiki. W przyszłym roku ukaże się trzecia część.



MAX PAYNE

■ Wydawca
■ Gatunek

Take2
Strzelanina



Wielkim skrócie „Max Payne” to połączenie filmów Johna Woo z „Matrixem”. Pełno tu zwolnień akcji, zatrzymań ruchów z obowiązkowym objazdem kamery dookoła oraz widoków z leżącego pocisku. To obecnie jedna z najlepiej zapowiadających się strzelanin. Jej główny bohater to gliniarz, którego podstępem wrobiono w wyjątkowo śmiertelną sprawę. Chcąc oczyścić swoje imię, musi zejść do przystowiego „podziemia”. Dziesiątki przeciwników, tony wystrzelanej amunicji. Lepsze niż „Half-Life”? Zobaczymy.



METAL GEAR SOLID 2

■ Wydawca
■ Gatunek

Konami
Przygodówka



Na targach został zaprezentowany zupełnie nowy trailer i po raz kolejny wywołał ogromne poruszenie. Do tego stopnia, że w opinii większości gra znowu powróciła na pierwsze miejsce najbardziej wyczekiwanych tytułów wstępnych czasów. To, co można oglądać w grywalnym demie, to dopiero przedsmak tego, co zobaczymy w finalnej wersji. Graficznie MG52 po raz kolejny szokuje swoją złożonością i jakością. W nowym filmie pojawiają się dwie nowe postacie. Jedna z nich jest kobietą, Fortuna, uzbrojona w super, hiper, wielką giwierę. Mocna rzecz...



NO ONE LIVES FOREVER

■ Wydawca
■ Gatunek

Sierra
Strzelanina



Ato drugi „shooterek” firmowany przez Sierrę oraz kolejny tytuł będący kontynuacją z komputerów PC. W „No One Lives Forever” poznamy przygody tajnej agentki Cate Archer. To taki Bond w spódnicy. Fajny klimat lat sześćdziesiątych, nastrojowa muzyczka, parę interesujących szpiegowskich gadżetów i kilka spektakularnych misji do wykonania na całym świecie. To naprawdę fajna pozycja skierowana wyłącznie do pojedynczego gracza. Druga część już w planach.



PIRATES OF SKULL COVE

■ Wydawca
■ Gatunek

EA
Przygodówka



Pirates Of Skull Cove to „action-adventure game” rozgrywająca się w czasach, gdy na morzach powiewały pirackie bandery. Według zapewnienia autorów znajdziemy tu wszysko – począwszy od zwiedzania na piechotę licznych wylepek, szukania skarbów i pojedynek szermierskich, aż do prawdziwych bitew morskich. Grafika, zwłaszcza tych ostatnich sekwencji, wygląda rewelacyjnie. Czyżby w koriku szykowała nam się prawdziwa „piracka” gra?

LOADING



SHADOWMAN 2

■ Wydawca
■ Gatunek

Acclaim
Przygodówka

Pod koniec tego roku po raz drugi wcielimy się w postać Mike'a LeRoy'a. Tym razem facet będzie musiał ocalić świat przed czwórką apokaliptycznych jeźdźców. Podobnie jak w pierwszej części, tak i tu nasz bohater przemierzy dwa światy: normalny i ten dla umarłaków. Ponoc w grze pojawić się mają również elementy skradankowe wzorem MGS czy Tenchu. Grafika całkiem niezła, choć ze względu na nietypowy klimat programu, miejscowości lekko udziwniona.

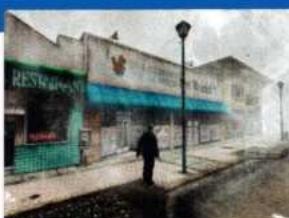


SILENT HILL 2

■ Wydawca
■ Gatunek

Konami
Przygodówka

Jeśli grając w pierwszą część czuлиście mrówek na karku, to zasiadając przed „dwójką”, poznacie uczucie „jadły grabiami po plecach”. Sequel jest tak mroczny i straszny, jak chyba tylko może być program komputerowy. Niesamowita gra światel i cieni oraz dźwięk 3D sprawiają, że z duszą na ramieniu będącym w nią pykali nawet w dzień. Niemal ze stu procentową pewnością tytuł ten otrzyma etykietkę „od 18 lat”. Rośnijcie zatem szybciej, bo warto.



SOUL REAVER 2

■ Wydawca
■ Gatunek

Eidos
Przygodówka

Wolbrzymim zalewie kontynuacji gier na PS2 nie mogło zabraknąć dziecka Crystal Dynamics. Firma już od kilkunastu miesięcy w pocie czoła pracuje nad swoją sztandarową pozycją. Wszystko wskazuje na to, że sequel pod względem grywalności przebiega swojego poprzednika. W ogromnym skrócie „Soul Reaver 2” to nowi przeciwnicy, czarny, poziomy i brak prestojów spowodowanych ładowaniem danych. Stary pozostało tylko Raziel.



SMUGGLER'S RUN 2

■ Wydawca
■ Gatunek

Take2
Samochodówka

To kontynuacja przeboju sprzed paru miesięcy. Druga część prezentuje się bardzo podobnie, aczkolwiek teraz plansze naszych zmagań są sporo większe i bardziej szczegółowe. Pojawia się system uszkodzeń naszych pojazdów. Zmianie ulegnie struktura misji. Staną się one ponownie bardziej skomplikowane i wymagające. Dzięki tym zabiegom gra będzie dłuższa i dostarczy o wiele więcej zabawy niż jej poprzedniczka. Premiera dopiero pod koniec bieżącego roku.



SPLASHDOWN

■ Wydawca
■ Gatunek

Infogrames
Wyścigowa

Na PlayStation 2 nie mogło naturalnie zabraknąć skuterów wodnych. To, co rzuca się w oczy po pierwszym kontakcie z grą, to rewelacyjnie odwzorowana woda. Może być pewni, że nie widzieliście czegoś takiego wcześniej. Wygląda tak bardzo naturalnie, że aż chce się do niej wskoczyć. Tym bardziej, że wyścigi toczone są głównie w klimatach tropikalnych. Naszym pojazdem możemy wykonywać kilka akrobacyjnych figur, łącznie z przeskakiwaniem nad wielgachną lądką. Potencjalny hit z zabójczą grafiką.



STATE OF EMERGENCY

■ Wydawca
■ Gatunek

Take2
Zręcznościówka

Wiąśniwie trudno zaklasyfikować tę pozycję do jakiegoś gatunku, a jeśli już, to chyba do lażonej bójki. Jej głównym motywem przewodnim są zamieszki uliczne. My musimy dosłownie tłcić się z każdym, kto do nas podejdzie: policjanci, członkowie gangów, itp. Grafika to rewelacja. Na ulicach mamy jednocześnie setki ludzi uciekających gdzieś lub bijących się między sobą. Czasami jest taki tłum, że nie widać w ogóle naszej postaci. Otoczenia można rozwalać (burzyć całe domy) rakietnicą lub butelkami z benzyną. Do tego animacja jest ultra płynna. Szok!



STUNTMAN

■ Wydawca
■ Gatunek

Infogrames
Samochodówka

Stuntman to największa niespodzianka targów E3 prosto od firmy Reflections (ci od Drivera). W tej pozycji wcielamy się w postać kaskadera przygotowującego specjalne numery do filmów. W pokazywanej zajawce gra urywka z kopytami. Niesamowite kraksy, wywrotki i styczki. Samochody wyskakują z ramp, zderzają się w powietrzu i rozpadają na dziesiątki części. Grafika jest obłędna, fotorealistyczna, a animacja idealnie płynna. Niestety, premiera dopiero za rok.



TEKKEN 4

■ Wydawca
■ Gatunek

Namco
Bójka

Czwarta odsłona turnieju jest już w drodze. Warto czekać, bowiem szykują się spore zmiany. Najważniejszą z nich jest koniec z otwartymi arenami! Wreszcie będziemy mogli zapędzić przeciwnika w „kozi” róg. Ze znanych postaci powrócią na pewno: Ling Xiaoyu, Hwoarang, Paul Phoenix, King, Marshall Law i Kazuya. Widzieliśmy już nawet kilka pierwszych aren. Jedna z nich, w lesie, wygląda fantastycznie – drzewka wokoło, a przez środek planszy płynie strumyk. Na pewno znajdą się też nowe postacie: Steve Fox, Craig Marduk i Christie Monteiro.



TENCHU 3

■ Wydawca
■ Gatunek

Activision
Przygodówka

Gra ukończona jest dopiero w 10%, a więc trudno cokolwiek o niej powiedzieć. Według zapewnienia producenta, oprócz bogatego środowiska pojawią się w niej zmienne warunki pogodowe. Główni bohaterowie to standarowo Rikimaru i Ayame. Tenchu 3 to prawdziwy sequel pierwszej części. Dwójka, jak wiemy, rozgrywała się dużo wcześniej. Na premierę tej pozycji przyjdzie nam jeszcze bardzo długo poczekać. Oby było warto. Od strony graficznej obecnie program prezentuje się bardzo średnio. Przed kodami jeszcze sporo pracy.



TIME CRISIS 2

■ Wydawca
■ Gatunek

Namco
Strzelanina

To konwersja strzelaniny z automatów. Wersja na PlayStation 2 wygląda trochę lepiej (animacja w 60 ramaach). Namco obiecuje także tryb dla dwóch graczy na podzielonym ekranie (zjazd animacji do płynnych 30 klatek) lub przez Linka. Prawdopodobnie gra sprzedawana będzie również w zestawie z nowym GunConem, choć ten ze starego Pleja także będzie działał. My graliśmy na zwykłym Analogu i z przyjemnością Wam oznajmiamy, że zabawa jest fatwa, lekka i przyjemna.Więcej wiadomości na stronie 36, w dziale Pod Lupą.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

■ Wydawca
■ Gatunek

Activision
Sportowa

Cóż można rzec? Rewelka! Tytuł w akcji prezentuje się oblędnie. Niesamowite wrażenie robi przed wszystkim nadzwyczaj szczegółowa grafika. Plansze są ogromne, pełne zakamarków i ukrytych miejsc. Jedna z nich przedstawia ładny kawałek miasta. Po ulicach jeżdżą samochody, na chodnikach spacerują przechodnie! Jeśli wykonamy jakąś fajną ewolucję, nagrodzeni zostaniemy przez nich brawami. Do tego super płynna animacja i tryby online – hit.

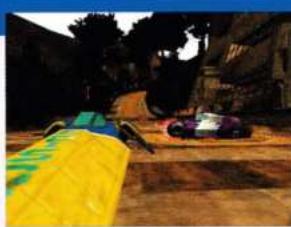


WINNING ELEVEN 5

■ Wydawca
■ Gatunek

Konami
Sportowa

Winning Eleven 5 to oczywiście najnowszy tytuł z serii IES Pro. Jeśli ktoś kocha te gry na starej konsoli, to nie ma wyboru – musi kupić i tę. To po prostu absolutny numer jeden wśród piłek. Wygląda to fenomenalnie – stadiony pełne flag i rac świetlnych oraz niezwykle dokładnie dopracowane piłkarze. Tych ostatnich bez trudu można rozpoznać. Do tego dodajmy liczne usprawnienia w inteligencji przeciwników i możliwe najwyższą grywalność. W Europie gra nazywać się będzie (choć nie na pewno) Pro Evolution Soccer. Premiera to okolice września.

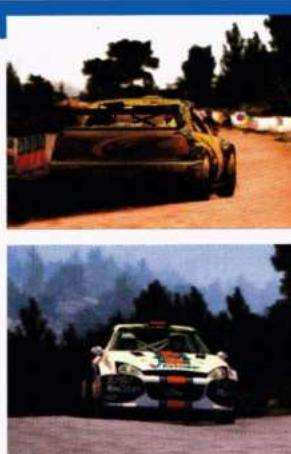


WIPEOUT FUSION

■ Wydawca
■ Gatunek

Sony
Wyścigi

Przyglądając się najnowszej odsłonie Wipeouta dosłownie czuć pęd powietrza na twarzy. Jeśli pierwszy trailer z tej gry nie wprawił nas jakoś w zachwyt, to po obejrzeniu najnowszego, po prostu zamkniemy. Ludzie jak to zasuwają, jaka graaaaf, jakie tory! Trasy są tak zakręcone, że po paru minutach jazdy zbiera się na mdłości. To będzie niekwestionowany król futurystycznych racerów. Premiera owego cudeńka zaplanowana została na koniec tego roku.

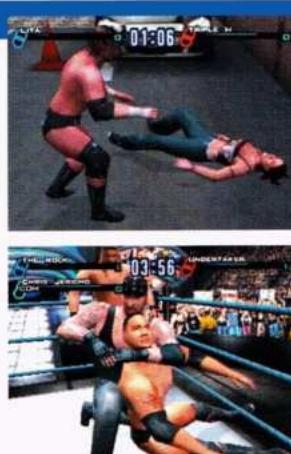


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

■ Wydawca
■ Gatunek

Sony
Wyścigi

To jedna z lepiej zapowiadających się „ściągaków” na PS2. WRC to 14 rzeczywistych tras Rajdowych Mistrzostw Świata, dziesiątki odcinków specjalnych, ponad 500 km dróg, rzeczywiste zespoły, samochody i nazwiska. Poza tym nowy system tworzenia grafiki, możliwość niszczenia pojazdów i wiele innych. Jakość grafiki spokojnie podjeździa do GT3. Podejno tytuł ten jest już w końcowej fazie produkcji, tak więc być może już niedługo zmierzymy się nasze umiejętności z Colinem czy Burns'em.

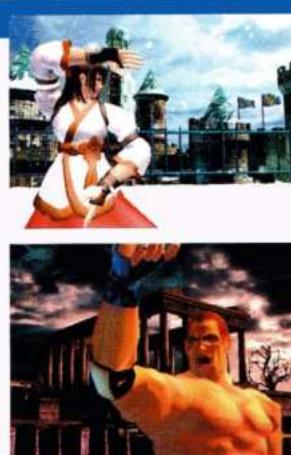


WWF SMACKDOWN 3

■ Wydawca
■ Gatunek

THQ
Bójkatyka

Na E3 po raz pierwszy zaprezentowana została trzecia część „WWF Smackdown! Just Bring It”. Podobnie jak poprzednie odcinki, tak i ta zanosi się na wielką pozycję. Do naszej dyspozycji oddany zostanie około 50 zawodników, 10 nowych aren oraz 70 (!!!) trybów zabawy. Program ten idealnie nadaje się na wszelkiego rodzaju spotkania „rodzinne”. Po zakupie Multi-tapa w tytuł szurac będzie mogła babcia, dziadek, stryjek i wujek Heniek jednocześnie. Łącznie do 8 osób. Wszystko to bez najmniejszych zwolnień i w 60 klatkach.



VIRTUA FIGHTER 4

■ Wydawca
■ Gatunek

Sega
Bójkatyka

Twórcy gry i szef zespołu developerskiego AM2, Yu Suzuki wypowiadał się na temat konwersji tego programu z automatów na PlayStation 2. Zarówno on, jak i jego ludzie właśnie studiąją wnioskowo strukturę konsoli Sony. Są już nawet pierwsze wnioski. Yu uważa, że z przeniesieniem tego tytułu na konsole nie powinno być kłopotów, nawet z zachowaniem takiej jakości grafiki. Ba, wersja na PS2 może wyglądać nawet lepiej. Szok. Poza tym Sega zapowiedziała na PS2 swoją sportową serię, a w tym: NFL2K2, NBA2K2 i Virtua Tennis 2K2.

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

PODĄŻAJĄC ZA, CIESZĄCYMI SIĘ W OSTATNICH LATACH POPULARNOŚCIĄ, SYMULACJAMI SPORTÓW EKSTREMALNYCH, DAVE MIRRA POWRACA Z NOWĄ DOZĄ WYCZYNOWYCH EMOCJI



PEWNY PUNKT

Te małe strzałki są bardzo pomocne. Informują Cię bowiem o tym, jakie przyciski wcisnęłeś, zanim manewr zostanie wykonany. Do Twojej dyspozycji jest także lista trików, która wyświetla się w menu po uruchomieniu pauzy. Znajdziesz tam instrukcję jak wykonywać te triki, a kiedy już uda Ci się któryś z tych kombinacji, odchaczaj ją jako zaliczoną.



ŚCIEŻKA SŁAWY

Rozwój Twojej kariery zależy głównie od żmudnych ćwiczeń, jazdy na zawodach o poziomie średnio i mocno zaawansowanym. Jeśli Twoim marzeniem jest zostać przyszłym Mistrzem Świata, to na pewno powinieneś wejść do trybu ekspert i zmiernić się z najtrudniejszymi zadaniami.

Maximum Remix jest czymś więcej niż zwykłym sequelem zrealizowanego w ostatnich latach Dave Mirra Freestyle BMX (PSM 10/00 – 8/10). Udoskonalenia to osiem dodatkowych leveli – co daje w rezultacie 20 – oraz plecak pełen nowości, które powinny zwabić fanów poprzedniej edycji.

Do nowinek należy tryb eksperta, zawierający zadania, które nawet najbardziej zaawansowanych zawodników powinny wystawić na ciężką próbę. Są też nowe triki do opanowania oraz super-wysoko punktowane w statystyce kategorie, tj. naj-

ciekawsze combos, najlepsza „śrubka”, najdłuższy Nose Manual. Znajduje się tu także kilka dodatków do soundtracku, bez wątpienia będą nimi kawałki typu skate-trash-punk.

Akcja ma miejsce w różnych fikcyjnych lub realnych częściach USA. Każda z nich, jak się zapewne spodziewacie po takiej grze, jest pełna ramp, grzbietów, poręczy, betonowych mis oraz innych naturalnych lub wykonanych ręką człowieka przeszkód, które niejednego zapaleńca sprawiąby w niemal zdzielenie. Nie ma większego znaczenia czy latasz wysoko na pionowych rampach, czy grindujesz po

traktorze na farmie, ta gra ma wiele ciekawych rzeczy do zaoferowania.

Podobnie jak w poprzedniej wersji, tu także musisz dążyć do coraz lepszych wyników, budując na tej podstawie swoją kariere, a pseudo-przygodowy tryb da Ci możliwość zabawy całą gamą opcji oferowanych podczas gry. Kiedy rozpoczniesz, swobodna jazda, jednoosobowa lub dwuosobowa sesja, dostępne są tylko w Hometown Carnival i to na sprzęcie dla poczatkujących. Pierwszy level jest zaskakująco trudny dla osób, które stykają się z tą grą po raz pierwszy. Otrzymanie pod koniec wysokich not i awans na

„Lokacje są pełne ramp, nasypów, poręczy, betonowych mis”

następny poziom, będzie wymagać w tym przypadku wielu ćwiczeń.

Jeżeli miałeś już kontakt z Freestyle BMX i gra Cię wciągnęła, to nowości oferowane w tym sequele powinny być wystarczającą zachętą do powrotu na rampę. Nowicjusze, których ominęła przyjemność zapoznania się z poprzednią wersją, nic nie stracili, ponieważ w Maximum Remix znajduje się stara gra w całości, wraz z ogromną

ilością nowych elementów.

Na rynku pojawiło się też duzo tytułów, stanowiących poważną konkurencję. Dave Mirra nie jest już jedynym facetem ujeżdżającym BMX-y. Można tu wymienić choćby „Tony Hawk's on two wheels” z Activision czyli Mat Hoffman's Pro BMX. Zanim dokonacie wyboru, możecie zawsze sprawdzić wszystkie te gry, a potem zdecydować się, w której osiąść na stałe.

Dave Mirra: Maximum Remix

WYSOKIE LOTY



Ten wskaźnik powie Ci jak wysoko wzleciałeś w powietrzu albo pokażę dystans jaki przegrindujesz po przeszkodzie. Każda plansza ma swój własny zestaw statystyk, jak na przykład najdłuższy grind czy najwyższy wyskok, który możesz próbować poprawić.

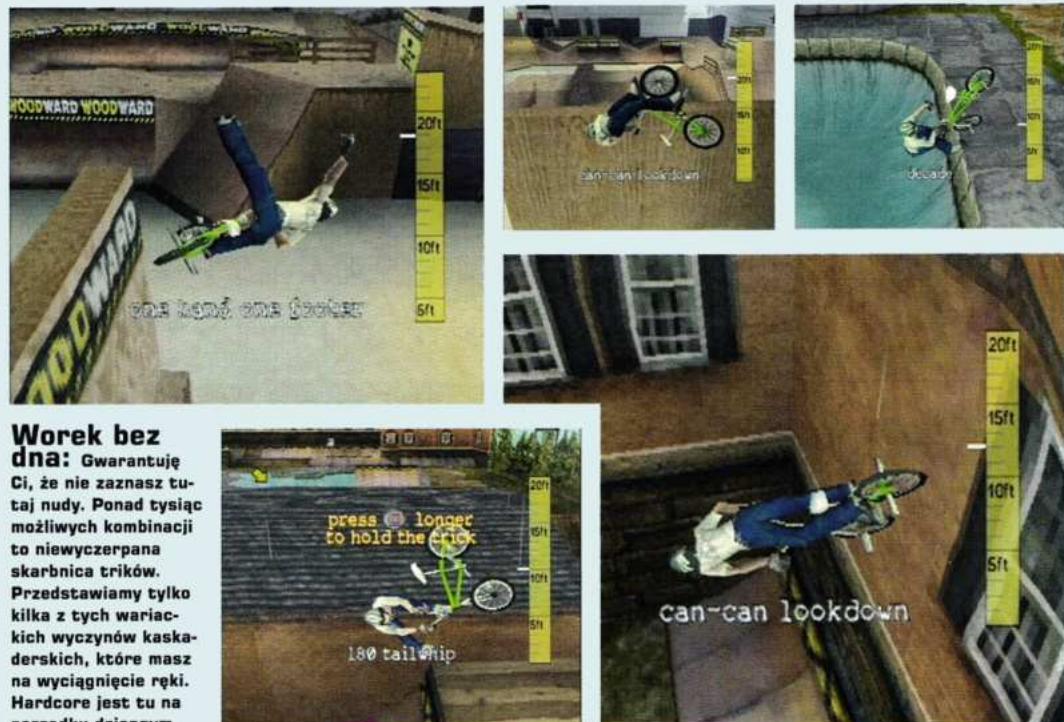
SAMOBÓJCZE EWOLUCJE



Mozesz wykonać ponad 1300 trików i combosów, wahających się od prostych obrótów kierownicą i jazdy bez trzymanki po coś takiego, jak Podwójny Backflip i 540 Disasters. Gdyby ten ostatni przydarzył Ci się w rzeczywistości, a nie zdążyłbys po nim wyładować, karmiliby Cię przez stółkiem przez pół roku, pod warunkiem, że w ogóle byś przeżył.

ZDOBYWANIE RESPEKTU

Kolekcjonowanie punktów jest tym, na czym Ci najbardziej powinno zależeć, jeśli chcesz zostać okrzyknietym królem parku. Osiągniesz to jedynie przez szalone powietrzne comboesy i superdługie grindowano. Ponad 75000 punktów to już całkiem przyzwoity wynik.



Worek bez dna:

Gwarantuję Ci, że nie zaznasz tutaj nudy. Ponad tysiąc możliwych kombinacji to niewyczerpana skarbnica trików. Przedstawiamy tylko kilka z tych wariackich wyczynów kaskaderskich, które masz na wyciągnięcie ręki. Hardcore jest tu na porządku dziennym.



HARO MIRRA PRO

SYBKIE JAK BŁYSKAWICA

Każdy z graczy może wybierać spośród pięciu rowerów. Początkowo są to proste modele, jednak w miarę rozwijania się Twojej kariery, możesz pozwolić sobie na coraz lepsze maszyny. Na szczytach listy znajdują się prawdziwe stalowe bestie, które warto chociaż zobaczyć.

ŁAŃCUCHOWY GANG

Do graczy, spośród których możesz wybierać zaliczają się: „król Podwójnego Backflipu” czyli Mirra we własnej osobie, Ryan Nyquist, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell i Joey Garcia.

NOWE PARKI... HOMETOWN HOEDOWNS I COMPOS APLENTY



Najbardziej oczywistym udoskonaleniem w stosunku do *Dave Mirra Freestyle BMX* jest wstawienie dodatkowych ośmiu lokacji. Pierwsze cztery znajdują się, jak można wnioskować, w Twoim rodzinnym mieście Everyville w USA. Pozostałe rozrzucone są po znanych już trasach. W Hometown High School [1] wyszalejesz się na dużej ilości schodów, poręczy i szafek, po których możesz grindować. Magazyny, w których rozgrywają się jedne z zawodów, zlokalizowane są na farmie znajdującej się również w Hometown. Inne konkurencje mają miejsce na placu budowy, przy zjeździe z autostrady przy Greenville Freeway. Woodward Remix obfituje w rampy i nasypy, a kurort narciarski Acclaim Max Games jest dwudziestym, a zarazem ostatnim leveliem.

OPINIA

O ZA

- Duzo trików
- Mnóstwo nowości do sprawdzenia
- Wyśmienite udźwiękowienie

O PRZECIW

- Kilka animacji pokazujących nie-realne triki
- Podobieństwa w miejscach akcji
- Powtórka z rozrywki

O ZANIM KUPISZ

Pomimo że jakość poprzedniej wersji została zachowana, a nawet udoskonalona, *Dave Mirra: Maximum Remix* jest odrobinę spóźnione i fani sportów ekstremalnych będą mieli cięgi orzech do zgryzienia, zadając sobie pytanie, którą grę wybrać.

Asterix Mega Madness

OBIJANIE RZYMIAŃ I POŚCIG ZA DZIKAMI – ASTERIX I KUMPLE STAJĄ W SZRANKI O PRZYWÓDZTWO W WIOSCE



LIDER

14 konkurencji rozłożonych jest na cztery dni. Przejście do następnego dnia zawodów możliwe jest tylko wtedy, gdy zakończysz wszystkie obecne rozgrywki na pozycji lidera. Wymaga to czasu i praktyki, ponieważ w każdej konkurencji trzeba wykazać się innymi umiejętnościami.



„Mega Madness ocali dobre imię Asterixa na PlayStation”

Komiks o przygodach dzielnego Asterixa powinien stać się platformką. Jednak Asterix (PSM 6/99 – 3/10) jak i Asterix And Obelix Take On Ceasar (nie recenzowane, ale bardzo słabo...) pokazały, że osiągnięcie tego z ciekawym skutkiem, nie jest takie proste.

W Mega Madness, producenci czyli UDS, porzucili tę kategorię. Asterix, Obelix, Kakofonix (facek od lutni, który zawsze zbiera cięgi) oraz pani Geriatrix – młodzikuta żona wiekowego Geriatrixa, stają w szranki, aby walczyć o miano króla wioski.

Gra zawiera różnorodne konkurencje, których bezblędne przejście da Ci tytuł Mistrza. Do tych dyscyplin należą: wyścig dookoła wioski, trzymanie wspólnomka na tarczy na czas oraz zawody w szybkim jedzeniu. Mimo tego, że tryb dla jednego gracza nie jest zbytnio ekscytujący, to już większa liczba graczy przy konsoli powinna całkiem dobrze się bawić – zarówno konkurując ze sobą, jak i współpracując w jednej drużynie. Choć ta konkurencja, jak Track & Field czy Crash Bash nie powinny się obawiać o swoje pozycje, to i tak Mega Madness ocali dobre imię Asterixa na PlayStation.



○ ZA

- Świeta licencja
- Zabawa dla wielu graczy
- Dobra grafika

○ PRZECIW

- Za łatwa
- Tylko cztery postaci
- Niewystarczająco różnorodna

○ ZANIM KUPIŚ

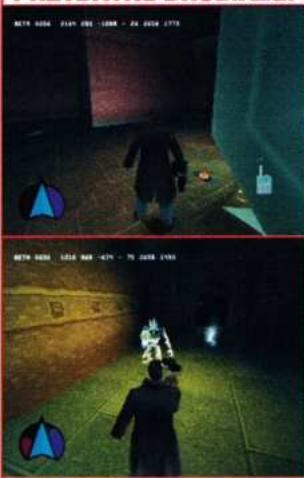
Zbyt mała liczba graczy, a za dużo powtórek w tym samym levelu. Gra wydaje się nudzącą. Jedynie opcja multiplayer będzie w stanie zatrzymać Cię przy konsoli na dłużej niż pół godziny. Szkoła. Asterix znowu dostanie lanie.

Roswell Conspiracies:

Aliens, Myths And Legends

NIEGRZECZNI KOSMICI POPRZEBIERALI SIĘ ZA UPIORY I STRASZĄ PRZEJĘCIEM KONTROLI NAD ŚWIATEM – A TO DOPIERO KONSPIRACJA

PRZYDATNE DROBIAZGI



Podobnie jak w innych szanujących się przygodówkach 3D, tak i tu aż roi się od „rzeczy do podniesienia”. Niektóre z nich tj. apteczki czy miiry, używane są bardzo często. Znaleźć możemy również przedmioty, które przydatne okażą się tylko w konkretnych sytuacjach, tj. bezpiecznik służący do naprawienia windy. Warto więc zachowywać takie drobiazgi na potem. Aby je wyjąć z inwentarza, wciśnij SELECT.



UNIERUCHOMIENIE

Postrzelanie obcego powoduje jedynie jego chwilowe unieruchomienie, jeśli więc kiedyś powrócisz w to samo miejsce, na pewno wpadniesz na siebie. Możesz też oszołomić przybysza, a potem użyć swojego Trappera do całkowitego unicestwienia przeciwnika. Musisz jedynie stanąć nad leżącym na brzuchu ciałem i naciśnąć (X). Prawda, że to proste.

SYMBOL

Ten znaczek w stylu Star Trek-a, informuje Cię o trzech podstawowych rzeczach. Prawa strona to wskaźnik stanu zdrowia (możesz go podnieść zużywając zebrane apteczki). Środek to moc Twojej broni, a po lewej pokazana jest żywotność obcego, znajdującego się najbliżej Ciebie.

ZMIEĆ ICH



Użyj unicestwiciela przybyszów lub broni pozostawionej przez zabitych przez Ciebie kosmitów, która jedynie zaśmieca levele. Śmiałkowie mogą odłożyć swoje pukawki do kabury i próbować szczęścia w walce na góle klaty.

WĘDRÓWKA LOGANA



Nick Logan (proszę nie mylić z Gabem) jest w tej grze głównym bohaterem, jednak jej ukończenie wymaga narad i współpracy z innymi postaciami, pracownikami Sojuszu. Należą tu między innymi Sh'Laini Blaze, zachwycający anioł śmierci, który w rzeczywistości jest tylko starą brzydulką, szef sekcji Jefferson Trueblood i kierownik Lames Rinaker.

Kosmici przybyli i wszystko wskazuje na to, że od tego wydarzenia minęło już trochę czasu. Co więcej, lądowanie w Roswell oraz inne dziwne sytuacje zostały podsunięte bezmyślnym ludziom po to, aby zbić nas z tropu.

W ten oto sposób przedstawia się fabuła RC, przygódówki 3D opartej na dziecięcym komiksie. Wcielasz się tu w Nicka Logana – tropiącego wrednych ET, śledzkiego Globalnego Sojuszu. Jak się już zapewne domyślisz, jego zadaniem jest uwolnić matkę Ziemię od małych zielonych ludzików.

Pościg za obcymi, przypominającymi upiornych i ordy-

narnych wieśniaków, odbywa się w pięciu różnych, ciekawych misjach, podczas których odwiedzasz Londyn, Irlandię, San Francisco, Świątynie Majów oraz kwatery główną Sojuszu.

Patrząc na tę grę, można odnieść wrażenie, że to nieudana mieszanka Tomb Raidera i Syphon Filtera, pozbawiona polotu i niczym nie mogąca zaimponować. Konstrukcja leveli opiera się na rozwijywaniu zadań przeplatanych wiełoma ostrymi strzelaninami.

Zagadki są zbyt proste, a system sterowania raczej niewygodny – Logan porusza się z grą i wdziękiem dzikiego zwierza. Zobaczmy, jak to będzie w pełnej wersji.



„Zagadki są zbyt proste, a system sterowania raczej niewygodny”

OPINIA

O ZA

- Całkiem oryginalna historia
- Wiele leveli
- Dobre filmiki

O PRZECIW

- Za łatwa
- Niezręczny system kontroli
- Nieciekawa scenografia

O ZANIM KUPIŚ

Jako połączenie akcji z przygodową, Roswell nie szczydzi się ani jednym, ani drugim. Natomiast jest tu dużo nieuzasadnionej przemocy. Nawet bardzo dobrze wyglądające nie poprawią tego, co piszą zbyt łatwe zagadki oraz wnerwiający system kontroli. Trudno znaleźć jakieś plusy, które przemawiałyby za kupnem tej gry.

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ



Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowych superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts.

Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.

PROMOCJA!

Mozesz zakupić kompletne promocyjne z numerów: 1-6/99, 7-12/2000, każdy po 60 zł lub 1,3,4,5,6/2000 za 50 zł. Pojedynczo, dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz. lub 22,00 (trzy ostatnie numery).

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 40-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.



PlayStation®2



Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The
Bouncer

TM

KONKURS



**SKLEP
INTERNETOWY:**
www.sony.com.pl/psxshop

**E-MAIL
INFORMACYJNY**
psinfo.pl@eu.sony.com

**PYTANIE KONKURSOWE:
JAKĄ OCENĘ UZYSKAŁA GRA THE
BOUNCER W PSM?**

**DO WYGRANIA:
GRA THE BOUNCER i NIESPODZIANKI**

FUNDATOREM Nagród jest Firma SONY POLAND.
Na odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych, czekamy do
momentu ukazania się następnego numeru pisma. Przesyłajcie je
na adres: PLAYSTATION MAGAZYN UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

KONKURS 07/01

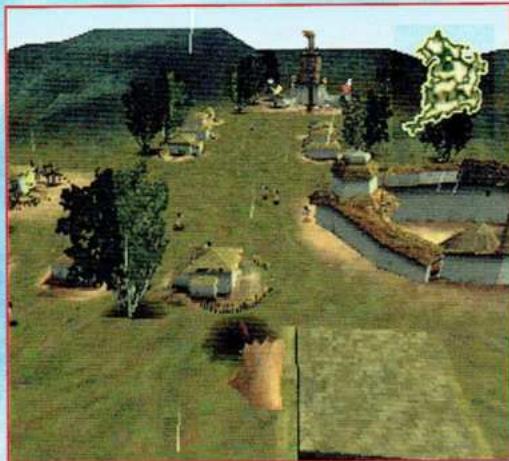
BOUNCER

POD LUPĄ



ATAK FAKTÓW

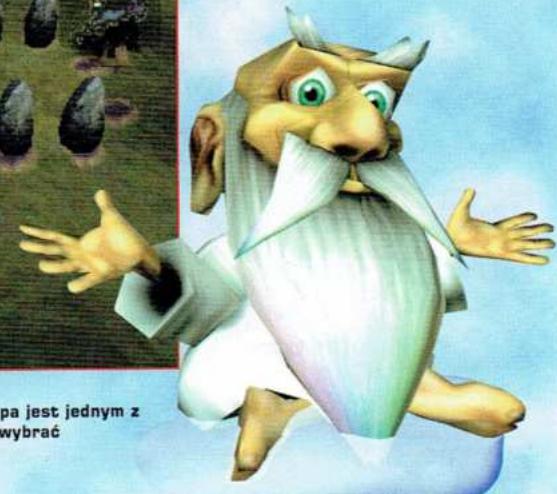
Wydawca:	Midas
Producent:	Teque Software Limited
Gatunek:	Strategia/RPG
Ilość graczy:	1
Premiera:	Lipiec
Strona:	www.tequesoftware.com



Wyspa przygód: Oto wioska Norse, w której rozpoczynasz swoją boską karierę. Od Ciebie zależy czy będziesz łaskawy, czy okrutny.



Małpi interes: Ta wielka małpa jest jednym z trzech zwierzątek, z których możesz wybrać swojego pomocnika.



BLACK & WHITE

SZUKASZ PRACY? MAŁA NEOLITYCZNA WIOSKA POSZUKUJE BOGA NA CAŁY ETAT. KANDYDAT MUSI LUBIĆ DUŻE ZWIERZĘTA. ZAPEWNIONY KULT I ZAKWATEROWANIE. ODPOWIEDNI KANDYDAT POWINIEN GWARANTOWAĆ WIECZNE ZBAWIENIE LUB POTĘPIENIE. DOŚWIADCZENIE NIE WYMAGANE. DOKUMENTY PROSZĘ PRZEKAZYWAĆ RADZIE STARSZYCH.

Wcielisz się w postać boga. Co Ty na to? Chyba się cieszyś. Wkrótce będziesz miał szansę to uczyć. B&W to najnowsza propozycja weterana komputerowej rozrywki Petera Molyneux'a. To jedna z najambitniejszych gier na PlayStation od wielu lat. Tączysz w sobie elementy RPG, strategii czasu rzeczywistego, symulatora wirtualnego zwierzątka i bijatyki. Rozumiesz coś z tego? Uwierz nam, a Twoja biblia PlayStation wszystko Ci wyjaśni.

Pierwszą rzeczą, jaka natychmiast rzuca się w oczy jest podobieństwo grafiki do innego tytułu Molyneux'a. Chodzi nam o Populous: The Beginning (PSM 6/99 – 8/10). Akcja gry toczy się na zielonych wysepkach położonych na bezkresnym oceanie. Na jednej z nich znajduje się mała, pogańska wioska. Jej mieszkańców krzątają się wypełniając swoje obowiązki. Starają się uniknąć gniewu niebos. Ale na tym kończą się podobieństwa z Populousem. W tytule tym byłej kapłanem, obdarzo-

nym boską mocą. W B&W jesteś po prostu bogiem. Twoimi pomocnikami są wielkie zwierzęta, które uczysz, w jaki sposób mają reprezentować Twoje interesy na Ziemi. Możesz wybrać sobie, jakim bogiem chcesz być – milosiernym, złośliwym czy złym aż do szpiku kości. Boże, mieć nas w swojej opiece...

Pecetowa wersja Black & White, z której dokonywana jest konwersja na PlayStation, spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem. I nie ma w tym nic dziwnego – była po prostu doskonała. Jednak aby w pełni móc się nią rozkoszować, trzeba wydać kilka tysięcy na upgrade owanie własnego peceta. Wersja na PlayStation będzie nieco mniejsza i nie tak imponująco graficznie. Jednak producent gry, firma Tequre Software z Rotterdamu, obiecał nam, że wersja na PlayStation nie straci nic z pecetowej grywalności.

Udaliśmy się z pielgrzymką na południe hrabstwa Yorkshire, by oddać poklon nowemu bogu...

POD LUPĄ



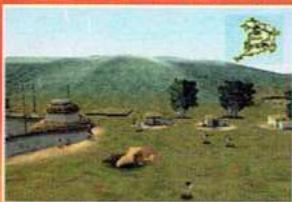
Arka Norsego: Pomagasz pielgrzymom w zbudowaniu arki.

Ucieczka z planety map: Twój bestia często udaje się na zieloną trawę.

Świat magii: Każdy czar występuje na trzech różnych poziomach. Czar deszczu zaczyna się od lekkiej mżawki, przechodzi w ulewę i dopiero na trzecim poziomie pokazuje swój lwi pazur.

WIEŚNIACY

ONI ŻYJĄ W STRACHU



Czociaż wieśniacy potrafią zadbać o swoje interesy, to jednak od czasu do czasu trzeba im pomóc. Niekiedy chodzi o zniwa, innym razem o zdobycie drewna na budowę domów lub oczyszczenie zatrutego źródła. Cały czas powinni się Ciebie bać, inaczej przestaną w Ciebie wierzyć. Jesteś w stanie odpowiednio zdyscyplinować wieśniaków. Wyznacz kobietę do funkcji rozpolodowej, a znajdziesz sobie mężczyznę i zajdzie z nim w ciąże. Przydajesz się to do ponownego zaludnienia wsi po jakieś klęsce nieurodzaju lub epidemii. W podobny sposób mężczyźni stają się drwalami, budowniczymi lub rolnikami. To Ty wydajesz rozkazy, a oni muszą słuchać.

NA POCZĄTKU BYŁO SŁOWO, A SŁOWEM BYŁO... POMOCY!



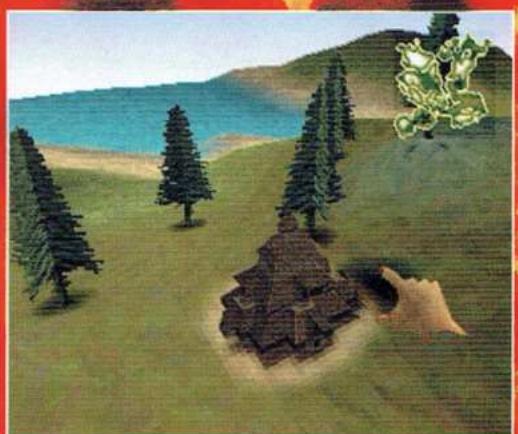
Urokliwa zatoka na tropikalnej wyspie. Nagle powietrze rozdziera przejmujący krzyk matki. Ty siedzisz sobie tymczasem spokojnie na swym niebieskim tronie. Słyszysz krzyk kobiety i stępujesz na Ziemię, by sprawdzić, co się stało. Okazuje się, że syn kobiety wypłynął daleko w morze na głębokie wody. W szybkim tempie zbliżają się do niego wygładniałe rekiny. Za chwilę chłopak stanie się pokarmem dla dużych rybek...

Ale nie dzisiaj. Postanawiasz, że rekiny będą musiały poszuzać obiadu gdzie indziej. Ratujesz dziecko i oddajesz je w ręce rodziców. Są oni Ci nieskończony wdzięczni za ten cud. Zapraszają Cię do swojej wioski na filizankę herbaty. Oddajesz Ci część. Stajesz się ich nowym bogiem.

Oto streszczenie otwierających grę sekwencji FMV. Zaczynasz swoją karierę jako bog ludu Norse. Wszystkie sceny przerywnikowe pochodzą bezpośrednio z

peczętowej wersji gry i robią duże wrażenie. Znacznice budują napięcie i atmosferę gry. Choć B&W jest pomniejszeniem gatunków, cała intriga rozwija się wokół przemyślanego scenariusza.

RĘKA BOSKA



Jako bóg nie powinieneś pokazywać się w swojej cielesnej formie. Przez większość czasu na ekranie widać jedynie Twoją dłoń. Poruszasz nią wykorzystując przyciski D-pada. Wybierasz w ten sposób przedmioty, ludzi i wydajesz instrukcje swoim zwierzętom. Na początku pierwszego poziomu masz okazję trochę potrenować. Uczysz się jak efektywnie wykorzystywać swoją dłoń. Dopracowujesz również wszystkie inne elementy grywalności.

Ręka służy jako interfejs point-and-click. Jest on prosty i niezwykle efektywny w użyciu. Nie trzeba wiele czasu, by nauczyć się wszystkich podstawowych kombinacji przycisków. Aby poruszać się i oglądać swoje wło-



Pitka ręczna: Ikonka ta pojawia się na krótko przed rzuceniem czaru.



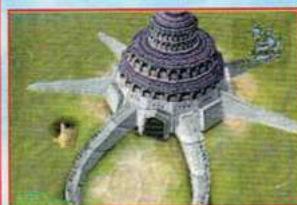
Uwaga: za chwilę mieszkańców tej chatki poczują Twoją moc.



Biedni wieśniacy: Spalisz dom, żeby pokazać im swoją moc. Jeśli poczujesz odrobinkę współczucia, możesz wywołać deszcz, żeby ugasić ogień.

CYTADELA

OTO TWOJA CHATA



Po uratowaniu dziecka i przepędzeniu rekinów, zostałeś bojem wieśniaków. Postanowili oni wznieść dla Ciebie świątynię. Jeśli masz ochotę na kolejny dobry uczynek, możesz pomóc im zbierać drewno. Jeśli jednak zbrzydla Ci dobro, możesz nic nie robić, tylko siedzieć i patrzeć jak Twoi wyznawcy pracują w pocie czoła. Świątynia zbudowana jest na planie pająka. Sześć odnóży odpowiada sześciu rasom, które zamieszkują okoliczne tereny. W cytadeli znajdują się specyfiki potrzebne do rzucania czarów i rekwizyty do składania ofiar. Świątynia służy również jako interfejs gry.



Skrzynka pełna niespodzianek: Pomnik znajdujący się po środku każdej wsi wskazuje na to, jakich czarów udało Ci się już nauczyć.



Poganie: kolejna wioska, kolejne wyzwanie. Znowu trzeba będzie nawracać.

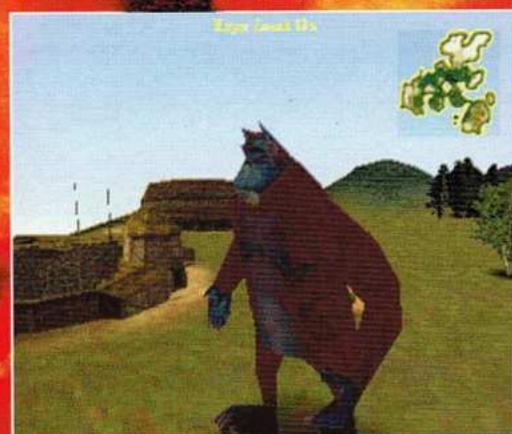


Wiejski spichlerz: Tu znajdziesz świeże jedzenie i drewno.

ści, naciśnij L1 i użyj klawiszy D-pada. Zmiana ujęcia kamery następuje po każdorazowym naciśnięciu R1.

Na pierwszym poziomie nie jesteś zbyt wpływowy bogiem. Wierzy w Ciebie tylko jedno plemię – Norse. Łatwo powinieneś się w tym połapać. Na drugim i trzecim poziomie pojawiają się inne ludzie – Aztekowie, Indianie, Grecy, Celtovia i Egipcjanie. Będziesz musiał wykazać się inicjatywą i spróbować zyskać jak najszerzą rzeszę wyznawców.

CZY JESTEŚ MIŁOŚNIKIEM ZWIERZĄT?



Nauczyłeś się już radzić sobie z niesformalnymi wieśniakami i udało Ci się przejść pierwszą misję. Zadania, jakie przed Tobą stają oznaczone są manuskryptami. Dzielą się one na obowiązkowe (złote) i opcjonalne (srebrne). Po wypełnieniu zadań, uczysz się nowych czarów i zwiększasz swoją boską moc. Nie musisz wypełniać srebrnych zadań, lecz w ten sposób tracisz długie godziny wspaniałej zabawy.

Po przejściu wszystkich tutoriali i ukończeniu pierwszej misji, gra zaczyna robić się coraz bardziej interesująca. Musisz wybrać jedno z trzech zwierząt na swojego ziemskiego przedstawiciela. Wszystkie one są na początku słodzikie i malutkie. Masz do wyboru małpę, krowę i tygrysa. Zwierzęta różnią się usposobieniem. Tygrys jest agresywny, krowa spokojna, a małpa plasuje się gdzieś pomiędzy nimi.

I właśnie w tym momencie B&W przestaje przypominać typowy tytuł z gatunku 'god game'. Zaczynasz szkolić swojego podopiecznego. Proces ten nigdy się nie kończy. To jeden z najważniejszych elementów gry. Masz do wykonania wiele zadań, warto więc, by przy niektórych wyręczył Ci Twój pomocnik. Może on na przykład dbać o ich bezpieczeństwo lub pilnować czy przestrzegają zasad Twojego kultu. Lekcje odbywają się metodą „patrz i ucz się”. Jeśli chcesz, by Twój podopieczny zrobił coś za Ciebie, musisz najpierw pokazać mu, jak ma się za to zabrać. W równym stopniu dotyczy to rzucania czarów, ochrony budynków, jak i zdajania niektórych wieśniaków. Gdy Twój podopieczny szybko zapieczętuje co Ci chodzi, pogłoszcz go w nagrodę po brzuszu. Jeśli u Twojego podwładnego nie najlepiej jest z myśleniem, to szybko wymierzony mu klaps powinien sprawdzić go na ziemię.

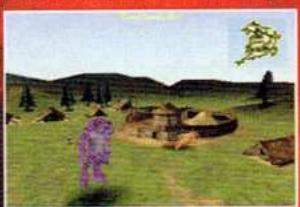
We wcześniejszej wersji gry, którą mogliśmy oglądać, często zdarzało się, że bestie zapadały w sen. Mimo tego wieśniacy zbierali się wokół nich i podziwiali je.

Wzrastała w ten sposób Twoja moc, gdyż potwory są Twoimi reprezentantami. Zapewniono nas, że w gotowej wersji gry bestie będą w stanie rzucić czary, napadać na sąsiednie wioski i wykonywać wiele innych skomplikowanych zadań.

W dalszej części gry będziesz w stanie zmieniać swoje bestie. Znudziła Ci się małpa? Co w takim razie powiesz na ogromnego żółwia? Jeśli zdecydujesz się na

STWORZENIA 1

JAK OKIEŁZNAĆ BESTĘ?



Nie można puścić 15-metrowego potwora samopas. Mogą wyknąć z tego nie lada tarapaty. Radźmy więc trzymać naszego podopiecznego na smyczy. Masz do wyboru dobrą, neutralną lub złą smycz. Zależnie od podjętej decyzji zmienia się zachowanie Twojego milusińskiego. Smycz ma wiele zastosowań. Można przy jej pomocy zaciągnąć potwora w określone miejsce, przywiązać go do jakiegoś przedmiotu (na przykład koło budynku, który wymaga ochrony) albo kazać mu stać nieruchomo podczas pokazu zdania Egipcjan.

POD LUPĄ



Kombajn i glebogryzarka w jednym: Twoja bestia stanowi zagrożenie dla pól uprawnych. Uwielbia się na nich wylegiwać i drzemać. Nie najlepiej odbija się to na plonach.

Dziwoląg: w tej nietypowej wiosce ktoś postawił jakiś dziwny posąg.

CZARY

HOKUS, POKUS



Każdy szanujący się bóg powinien opanować do perfekcji sztukę rzucania czarów. I Ty nie jesteś tu kimś wyjątkiem. Czarów uczysz się automatycznie po wykonaniu określonych zadań. Niektóre z nich przeznaczone są do walki, inne do uzdrawiania, a jeszcze inne do robienia wrażenia na mieszkańców wsi. Magią można w tej grze sporo nacieszać. Jeśli nudzisz się i chcesz wieśniakom nauczkę, podpal dla rozrywki kilka domów. Zanim się całkiem spalą, spuść na nie rzęsy deszcz. Teraz możesz już zaśmiać się niczym czubek.

STWORZENIA 2

WALCZ O SWOJĄ MOC

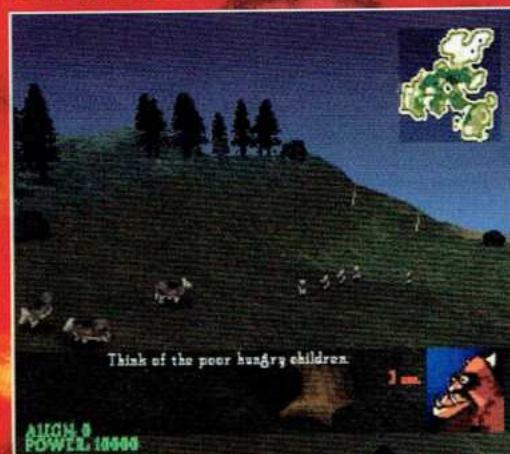


To prawdziwy szok! Nie jesteś jedynym bogiem na tym świecie! Pewnego dnia Twój bestia przychodzi do Ciebie trzęsąc się ze strachu. Widziała swojego odpowiadnika, który znajduje się na usługach konkurencyjnego wobec Ciebie bóstwa. Nie masz wyboru – musisz wyzwać go na pojedynek i pokonać.

Bijatykowy element Black & White stanowi dla nas prawdziwą zagadkę. Nie wiemy o nim praktycznie nic, oprócz tego, że bogactwem ciosów, kopniaków i kombinacji ma dorównywać Tekkenowi. Wszystkie one mają być wyprowadzane za pomocą D-padu i przycisków akcji. Podczas walk będzie można stosować również czary. Spróbuj zaatakować przyjaciela piorunem albo wypuścić na niego ognista kulę.

zmianę. Twój nowa bestia przejmie część umiejętności poprzednika. Nie będziesz musiał więc uczyć jej od nowa, jak nosić drewno lub rozdeptywać Azteków.

SZARE CIENIE

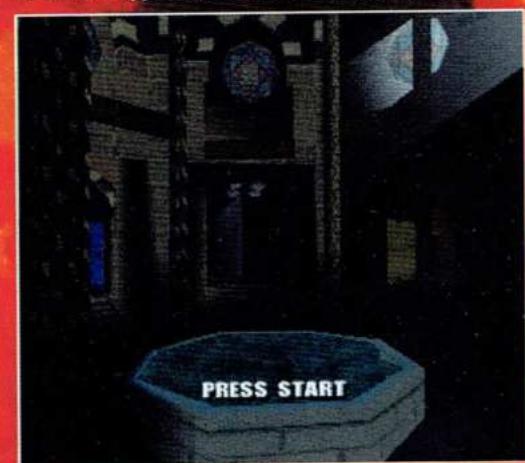


Najbardziej pasjonującym i imponującym elementem Black & White jest możliwość wyboru własnego celu. Każdy z około 250-ciu zadań ma wiele możliwych kończeń. Wszystko zależy od sposobu Twojego postępowania. Czasem opłaca się przejść na ciemną stronę, niekiedy zaś rozwiązywanie zagadki jest banalnie proste i leży w zasięgu ręki. Decyzja należy do Ciebie. Najważniejsze jednak wydaje się, podobnie jak w prawdziwym życiu, zachowanie równowagi pomiędzy dobrem i złem. Wobec swoich wiernych należy stosować metodę „kija i marchewki”. Zdobędziesz wtedy dużą popularność i zwiększą się Twój szansę na ukończenie gry.

Jak już wcześniej wspominaliśmy, Black & White jest nie-

zwyczajne ambitnym tytułem. Jego twórcy nie chcieli, by został on zaszufladowany. Wołej raczej przekroczyć granice istniejących gatunków, kompilując elementy pochodzące z wielu z nich. Niekrosto zdarza się to wśród peccowych gier przenoszonych na PlayStation (z drugiej strony posiadacze pecców cieszą się zapewne, że mogą grać w kilka klasycznych tytułów z Playa). Głównym powodem jest ilość wymaganej pamięci. Black & White zapowiada się na najbardziej udaną konwersję. Trzymamy kciuki, by było tak w rzeczywistości.

Kiedy po raz pierwszy zobaczyliśmy B&W, przypomniał nam się nie do końca przygotowany obiad. Mięso i ziemniaki są już w piekarniku, sałatka jest gotowa, a



pokrojone warzywa tylko czekają, by wrzucić je do gotującej wody. Wynika z tego, że choć Black & White nie jest jeszcze skończone, to posiada wszystkie składniki, by stanowić prawdziwą ucztę dla wszystkich graczy. Miejmy tylko nadzieję, że nic się nie przypali.

WYBIERZ SWOJE PRZEZNACZENIE

ISTNIEJE WIELE SPOSOBÓW NA TO, BY WZRSTAŁ TWÓJ KULT. MOŻESZ WYBRAĆ DROGĘ CIEMNOŚCI ALBO JASNOŚCI. DECYZJA NALEŻY DO CIEBIE.

BĄDŹ DOBRY

Może słodkie maleństwa. Traktuj mieszkańców wioski jak niewinnych prostaczków, którzy nie wynaleźli jeszcze koła, toalety, kuchenki mikrofalowej i kilku innych ułatwiających życie urządzeń. Bądź dobrym bo-

giem, lecz chorych i spraw, by wszystkie plemiona żyły w zgodzie. Ciesz się, że wszystko dobrze się toczy. Ale co to. Zadanie. Ktoś kradnie rolnikom krowy. I jak na to zareagujesz?



1 Zlokalizuj podejrzana farmę. Obserwuj jak czwórka dzieciaków začaja się, żeby ukrąść krowy. Zabierz im bydło i umieść z powrotem za płot.



2 Nie działa. Przenieś dzieci z powrotem do ich domów. Podobna podróż powinna zrobić na nich duże wrażenie.



3 Niedobrze. Wróć. Wrzuć dzieciaki do morza i patrz jak zaczynają tonąć. Nie pozwól im umrzać. Wyciągnij je z wody.



4 Zademonstrowałś swoją moc i potęgę. Dzieciaki są tak przeżarte, że odeczce im się głupich wybryków.

Gdy w grze Black & White zechcesz być dobrym, musisz w każdej sytuacji starać się znaleźć jak najbardziej pokojowe i poprawne wyjście. Inaczej nie wykonasz stojących przed Tobą zadań. Jeśli będziesz tak postępował,

wszyscy staną się zadowoleni i szczęśliwi. Twoi wyznawcy będą Cię uwielbiać. W każdej sytuacji będą mogli liczyć na Twoją pomoc. Jeśli znudzi Ci się być dobrym, w każdej chwili możesz zamienić się w okrutnego, mściwego boga...

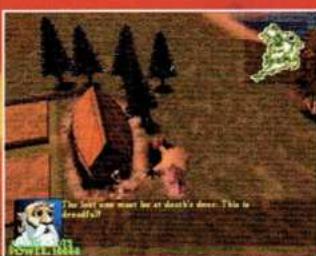
BĄDŹ ZŁY

Może traktujesz swoich wyznawców jako bandę głupich pogan? Może Twoja dusza jest ciemna niczym smola? Może nie masz cierpliwości? Łatwo popadasz w gniew? Uważasz, że jedynie przez zastraszenie można zyskać szacunek? Oczywiście masz rację. W końcu to TY jesteś tutaj sz-

fem. Od samego początku możesz zademonstrować swoją diabelską naturę. Jedno z zadań na pierwszym poziomie polega na odebraniu kamienia kobiecie z wioski. Wcześniej prosi Cię ona o zlokalizowanie swojego brata. Odnajdujesz go chorego w puszczy. Co zrobi nasz diabełek?



1 Znajdź brata kobietę. Wrzuć go do morza i przypilnuj, żeby się trochę podtopił.



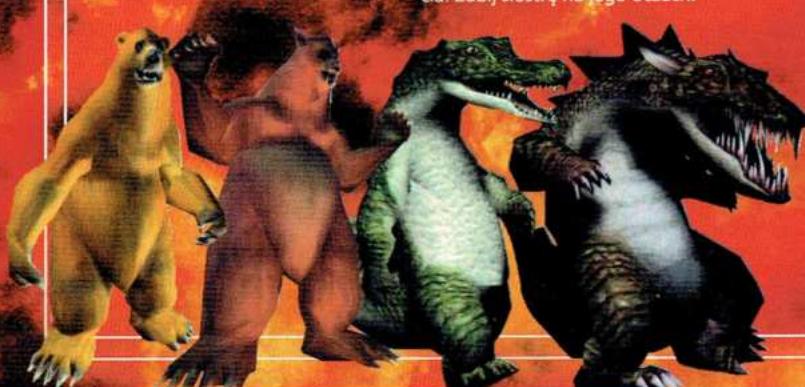
2 Wyciągnij go z wody i zabierz do siostry, gdzie obudzi się. Będzie Ci wdzięczny za uratowanie życia. Zabij siostrę na jego oczach.



3 Brat wpadnie w furię. Zanim jednak rzuci się na Ciebie, zdążysz roztrzaskać mu głowę.



4 Ukradnij kamień z chaty siostry. Zabierz go do strażnika. Gotowe.



Jesieli będziesz postępował tak przez dłuższy czas, sceneria gry zmieni się nie do poznania. Cały świat pokryje się ciemna mgła. Również Twoi pomocnicy zmienią swój wygląd. Zacząć im nawet wyrastać rogi. Jeśli jednak przesadzisz z ostрыm postępowaniem, mieszkańców zacząć się przed Tobą chować. Nie będziesz miał z nimi w ogóle kontaktu. Radzimy więc hamować swoje sadystyczne skłonności.

POD LUPĄ

ZADANIA

DROGA NA SZCZYT

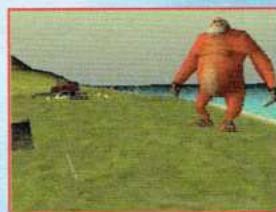


Jedynym sposobem na to, by osiągnąć w tej grze postęp i stawać się coraz potężniejszym bogiem, jest wykonywanie zadań. Są one niezwykle zróżnicowane: od prostych zagadek do niezwykle złozionych problemów. Musisz na przykład sklonić wieśniaków, by przestały pić z zatrutego źródła. Niektóre z zadań są opcjonalne, lecz warto je wykonać wszystkie, tak by nic nie tracić z grywalności.

W nagrodę za wykonane zadania otrzymasz dodatkowe czary. Wzrosnie również Twój kult wśród wyznawców. Oznacza to, że staniesz się silniejszym bogiem – bez wyznawców nie można zbudować potęgi. Jak łatwo się domyśleć, zadania stają się coraz bardziej trudne.



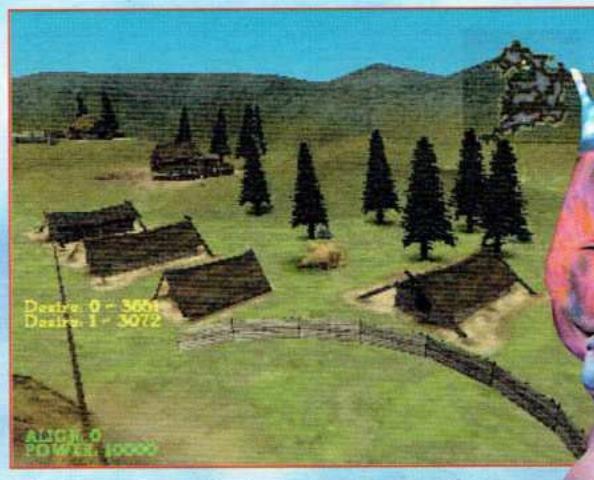
Patrz: Kto tam idzie?



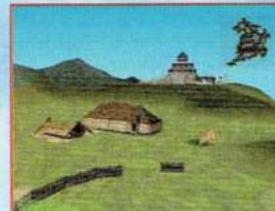
Odkrycie: To tylko ten wielki, zabawny małpolud.



Badaj: Ależ on jest wściekli.



Sielska pocztówka ze wsi: Oto Twoja wieś. Od Ciebie zależy, czy będziesz troszczyć się o jej mieszkańców, czy też zsyłać na nich plagę za plagą.



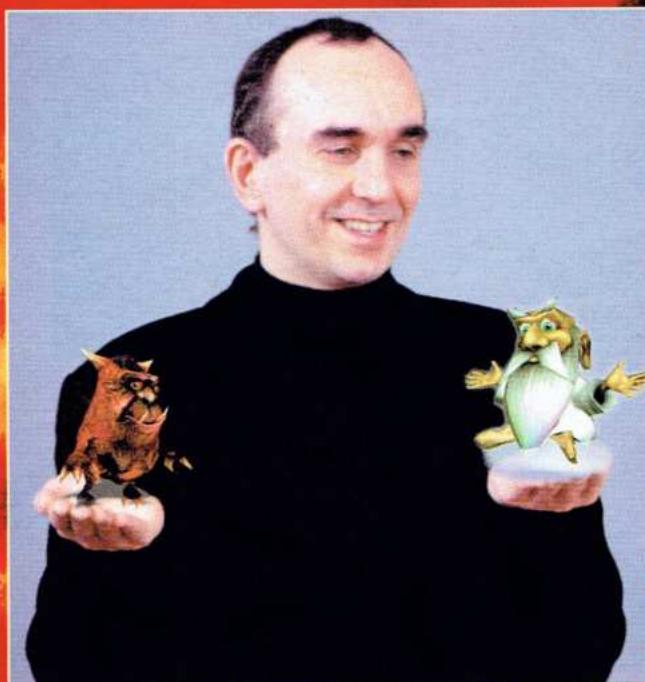
Cisza i spokój: W cytadeli nic się nie dzieje. To cisza przed burzą.



Kamienne domki: Każde plemię buduje domy we własnym stylu.



DOBRY, ZŁY I BOSKIE GRY...



wszędzie go ze sobą noszę, karmię. Byłem niestety sfrustrowany, gdyż nie mogłem być dla niego okrutny. Skończyło się na tym, że jeden z testerów B&W utopił moje jajko w filiżance kawy. Bardzo to przeżyłem, zupełnie jakbym utracił kogoś bliskiego.

B&W to najnowsze dzieło niezwykle utytułowanego twórcy gier Petera Molyneux'a. Spotkaliśmy się z twórcą tak ważnych tytułów jak: Theme Park, Populous, Magic Carpet czy Dungeon Keeper. Chcieliśmy się przekonać, czy, jak wynika to z jego gier, emanuje od niego boskość...

OPM: Skąd wzięłeś pomysł postaci?

PM: Zaczepiałem go z tych głupich, małych jajek Tamagotchi. Sam miałem jedno z nich i bardzo się do niego przywiązałem. Rozmawiałem z nim,

OPM: Twoją specjalnością są tzw. god games. Czy lubisz swoją pracę?

PM: No cóż, niektórzy ludzie uważają nawet, że chcę za władać światem! Jako projektant uwielbiam god games, gdyż dają mi dużą swobodę twórczą. Dostajesz świat i możesz z nim robić, co tylko zapragniesz. Jeśli chcesz, jesteś w stanie traktować jego mieszkańców w wyjątkowo okrutny sposób. Wszystko jest w Twoich rękach.

OPM: Black & White powszechnie uważa się za jedną z najlepszych peacetowych gier roku. Dlaczego ukazuje się na PlayStation 1, a nie na „dwójce”?

PM: Wynika to po prostu z faktu, że opracowujemy tę grę od długiego czasu. Kiedy zaczynaliśmy w 1998 roku, nikt nie słyszał jeszcze o PlayStation 2. Pomyślałem wówczas, że gra powinna ukazać się na PlayStation. Firma Tequ Software spisała się na medal. Udało się jej przenieść na konsolę niemal całą atmosferę gry.

OPM: Czy wersja na PlayStation będzie zubożona w stosunku do peacetowej?

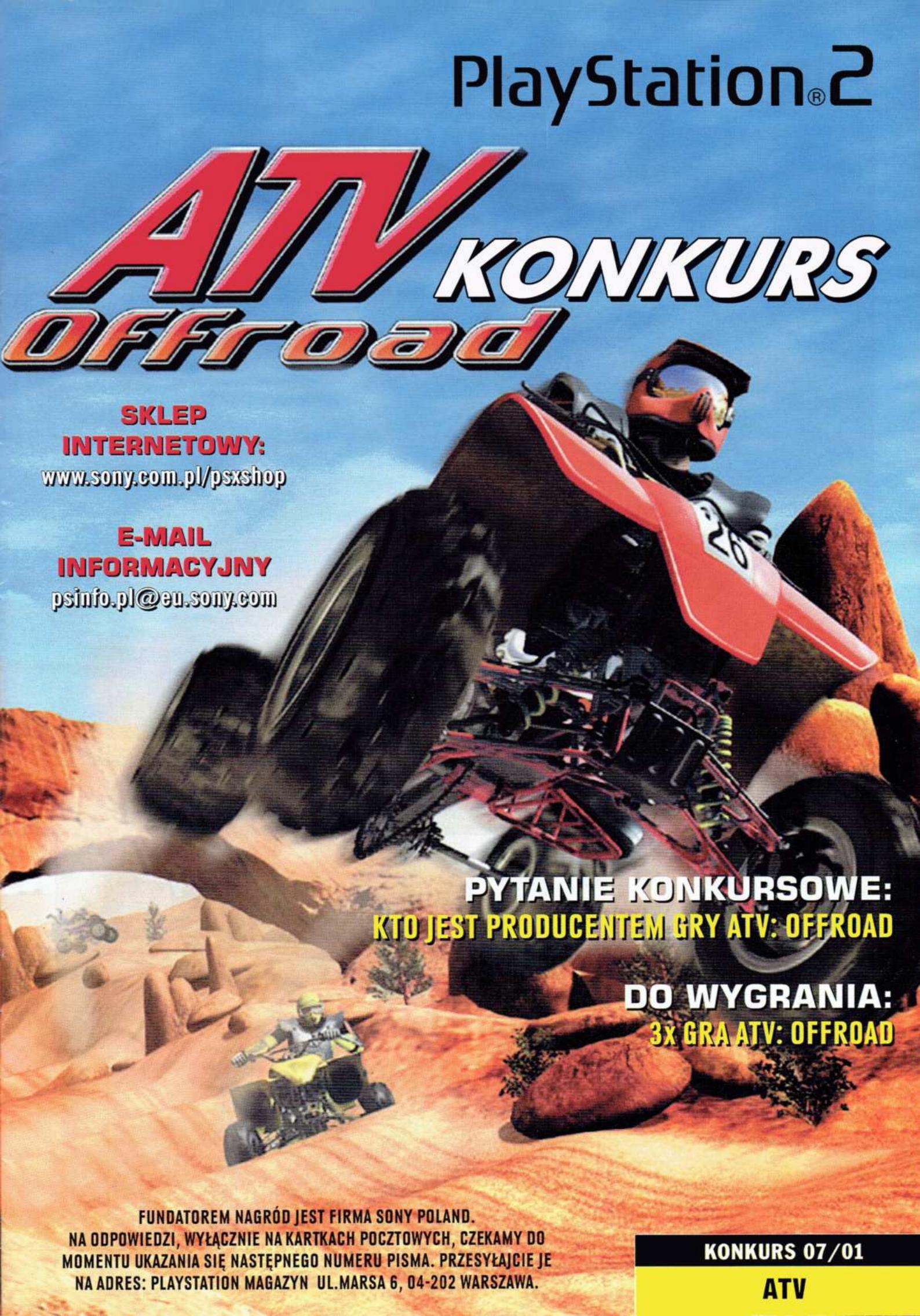
PM: Niektórych rzeczy nie będzie można robić na PlayStation. Wynika to po prostu ze sposobu sterowania. Całość będzie bardziej skoncentrowana wokół postaci. Przez większość czasu będziesz się nimi zajmował. Wersja na PlayStation rozwija skrzydła podczas sekwencji walki. Joypad znakomicie się do tego nadaje. Cieszę się, że udało nam się zachować większość scenariusza. Myślę, że posiadacze PlayStation będą zachwyceni.

PlayStation® 2

ATV KONKURS OFFroad

**SKLEP
INTERNETOWY:**
www.sony.com.pl/psxshop

**E-MAIL
INFORMACYJNY**
psinfo.pl@eu.sony.com



**PYTANIE KONKURSOWE:
KTO JEST PRODUCENTEM GRY ATV: OFFROAD**

**DO WYGRANIA:
3x GRA ATV: OFFROAD**

FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA SONY POLAND.

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

KONKURS 07/01

ATV



THE ITALIAN JOB

ŚCIŚLE TAJNE INFORMACJE Z SAMEGO SERCA TURYNU

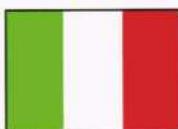
Drodzy Czytelnicy... Jestem skończony. Warto było jednak podjąć to ryzyko, aby zdobyć dla Was tę garść informacji na temat projektu wielkiego skoku. Studiujecie je uważnie, ponieważ to robota prawdziwego geniusza. Pomyślcie tylko – miasto pogrązione w chaosie, rajd pełen kraks i łapanek, cztery miliony dolarów w złotych sztabach i korek uliczny. Miodzio!

Numero uno – jedyny pojazd, na tyle mały i szybki aby nim uciec, to w tych warunkach angielski Mini Cooper.

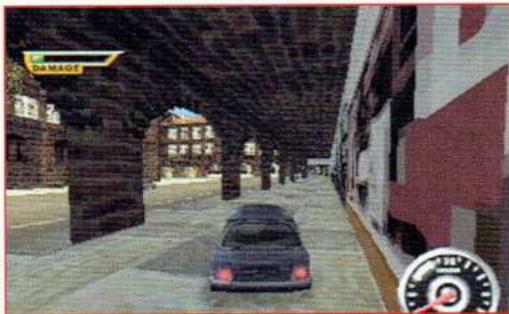
Numero duo – po co się ukrywać, jak nie ma się powodu? Dlatego Twoim zadaniem jest napad na silnie strzeżoną ciężarówkę zmierzającą w kierunku fabryki Fiały położonej w samym sercu przemysłowego Turynu.

Będziesz musiał wywołać największy korek uliczny, jaki kiedykolwiek widziała Europa. Wszystko po to, aby sparaliżować miasto, zanim zajmiesz się jedną z najbardziej śmiały i przerażających ucieczek w historii kryminalnych gier video. Jestem przekonany, że Ci się uda.

Ataku na konwój dokonasz na swój własny, niepowtarzalny sposób. Potem ułotnisz się z placu, który widać za mną, przejeżdżając przez rzekę, zanim turystyczna policja zablokuje most znajdujący się po mojej lewej. Jeśli Cię złapią to jesteś ugotowany, ale to hazard i jeśli nie zaryzykujesz, nic nie zyskasz, a wygraną jest jedyna niezablokowana droga wyjazdowa z Turynu. Szczegóły dotyczące tej trasy znajdziesz na załączonym portfolio. Spraw, by Ci się udało, Czytelniku.



POD ARKADAMI



Zacznij powoli, aby móc wyroównać jazdę, w innym wypadku czeka Cię szybka utrata kontroli nad samochodem.



Przemknij przez ulicę, aby znaleźć więcej przejść pod arkadami, dzięki którym będziesz mógł uniknąć korka.



Kiedy będziesz chciał wyłączyć się z ruchu, wystaw prawą rękę na bok...



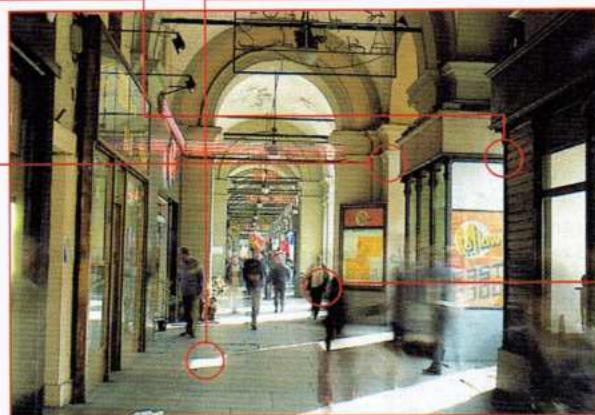
... i uważaj na przechodniów, kiedy zarzuca Tobą przy takiej prędkości.

Najpierw musisz szybko umknąć z miejsca przestępstwa. Tylko raz porzucasz podstawiony samochód i przesiadasz się do wyładowanego cennym towarem Minisa.

Jedno z kilku miejsc, które nie będą zablokowane przez korek, to sieć sklepionych przejść i chodników położonych w centrum. Przygotuj się na potarcie niejednej lub dwóch bezbronnych staruszek oraz rozzruszczanie krzesel lub stolików, kiedy będziesz gnał ku swej szczęśliwej, opływającej w dostatek przyszłości.

Prześlizgując się wąskimi prześwitami pomiędzy fasadami, mając przed sobą przerażonych przechodniów szukających schronienia, musisz polegać na własnych umiejętnościach interaktywnego jeżdżenia. Inne ryzyko, jakim stawisz czoło, to płytka chodnikowe zmieniające się od diabelnie śliskich marmurowych powierzchni do porozbijanych kawałków.

Pamiętaj, aby na tyle, na ile jest to możliwe, jechać cały czas prosto. Jeśli będziesz skręcać na boki zbyt gwałtownie, czyli uprawiać slalom, możesz się spotkać z nieustępliwą kolumną, która nie tylko zatrzyma Cię w tym śmiertelnie niebezpiecznym rajdzie, ale zostawi na pastwę rozszerzonego tłumu Włochów.



PASAŻ HANDLOWY



Omini ich i kieruj się do następnego etapu Twojej ucieczki.



Uważaj na śliskie podłogi i rażące światło, o którym już wspominaliś-

No cóż, zdzierając chodniki, zwróciłeś na siebie, całkiem niechcący, uwagę policji. Teraz najistotniejszą rzeczą jest więc szybki odwrót z pobliskiego Piazza i wdarcie się do centrum handlowego – Galeria di Castello. To pozwoli Ci ominąć zablokowane ulice i przejezdne skrzyżowania, które na pewno aż roją się od policjantów.

Pierwszy zakręt jest to dość ostry w prawo, który powinieneś pokonać z lekkim pośilgiem, dzięki czemu miniesz uliczkę obok w odpowiednim tempie. Zwróć uwagę na promienie słoneczne przeświecające przez dekoracyjny sufit, mogą one spowodować oslepiający odblask, który zaskoczy Cię w najmniej spodziewanym momencie i na pewno zdezorientuje.

Kiedy będziesz już bliski wyjechania szczęśliwie z tego labiryntu zakrętów, całą swoją uwagę skup na takim prowadzeniu samochodu, aby nie wzbudzało to podejrzeń policji. Jesteś już bardzo blisko wyjścia. To ważne, żeby być wolnym od podejrzeń gdy zmieniasz samochód na starego grata albo cały plan weźmie w fęb...



Zmierzasz do centrum handlowego, aby schronić się przed gliniarzami.



Używaj hamulca, aby nie zabrudzić przedniej szyby krwią przecho-

POD LUPĄ



STADION



Podjazd na dach hali będzie ułatwiony dzięki długiej rampie.



Po wspięciu się na pochyły dach, szybko udaj się do najlepszej kryjówki.



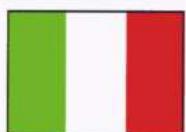
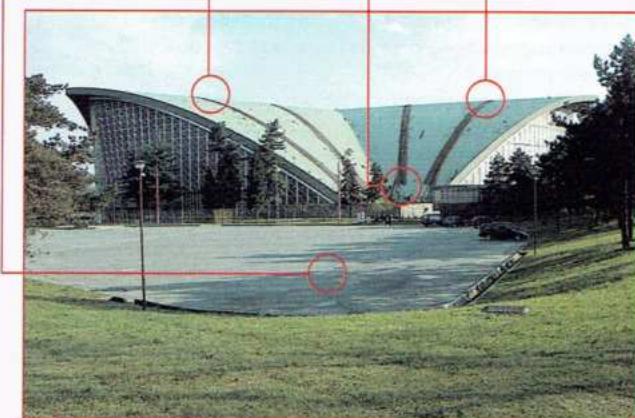
Zachowaj ostrożność poruszając się po narożniku dachu.

Lodowisko to ma podwójne znaczenie. Z jednej strony jest to kryta arena dla różnych dyscyplin sportowych, z drugiej zaś jej pochyły, o motylim kształcie dach, może się okazać pomocny w zdezorientowaniu pościgu. Tak się złożyło, że majstrowie poprawiający strukturę dachu ustawiли podjazd, który ułatwi Ci dostęp na szczyt. Uważaj, prawdopodobnie nie będziesz mógł się tam dostać bez wrzucenia wyższego biegu.

Znajdź się tam w miarę szybko i schowaj za jednym z nisko usytuowanych wejść, a następnie poczekaj, aż policja nie pozostanie nic innego jak ścigać Twój cień. Jeśli będziesz zbyt blisko krawędzi tego stromego budynku, ryzykujesz upadek z wysokością ponad 30 metrów, co z pewnością grozi śmiercią.

Istnieje prawdopodobieństwo, że policja będzie Cię dalej ścigać, ponieważ jest tylko kilka możliwych dróg ucieczki na autostradę prowadzącą za miasto, ku wolności. Jednakże sytuacja związana z korkami, które w tak sprytny sposób wywołałeś, podmieniając kasety w centrum kontroli ruchem, podzieli uwagę gliniarzy.

Wróć tą samą trasą, którą jechałeś, to zupełnie zdezorientuje ścigających Cię, a następnie skieruj się do pobliskiej fabryki Fiata.



FABRYKA FIATA



Uważaj na różnego rodzaju zabójcze bandy i bariery, których zadaniem jest dodać grze nutki „ostrości”.



Po szybkiej rundce dookoła toru natkniesz się na wyjście, którym wyjadiesz ku bliżej już wolności.



Jedyna droga prowadzi po rampe, którą musisz sam postawić.



Zakręty są niezmiernie strome, ale jadąc rozważnie pokonasz je.

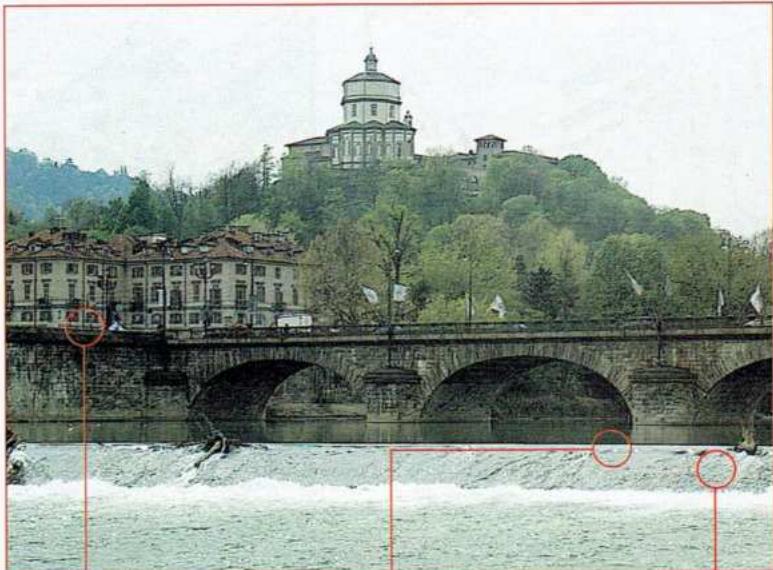
Fabryka sama w sobie jest wielkim budynkiem, który dominuje nad sylwetką Turynu. Na jej dachu znajduje się rozległy tor testowy, którego długość wynosi około 800 metrów. Tym, co zabezpiecza rajdowców przed wypadnięciem z toru i upadem z czwartego piętra, jest niska betonowa ściana.

Wjedz tam i od razu gaz do dechów. Sprawdź na ile stać Twojego załadowanego Minisa, kiedy policja depcze mu po piętach. Jedno okrążenie z szybkością Strusia Pędziwiatra powinno otworzyć drogę ku ostatniemu etapowi Twojej wycieczki po Turynie. Jeśli doszedłeś tak daleko, bez większego uszczerbku na zdrowiu, to już jesteś bliżej niż dalej pięknej Szwajcarii, położonej w malowniczych Alpach.

Moja wielka prośba: nie dajcie się zmylić, ten tor wygląda na bławostkę, ale prawda jest zupełnie inna. Nie da się go przejechać jednym tempem, trzeba używać hamulca lub zdejmować nogę z gazu. Ważna jest też precyzja jazdy, jeżeli chcecie ukończyć go w jednym kawałku. Używaj samego педu Twojego samochodu, wchodząc w strome i ostre zakręty, mające ok. 60 stopni odchylenia. Pamiętaj, aby nie robić tego zbyt gwałtownie, w innym wypadku stracisz panowanie nad samochodem i wpadniesz na ścianę.



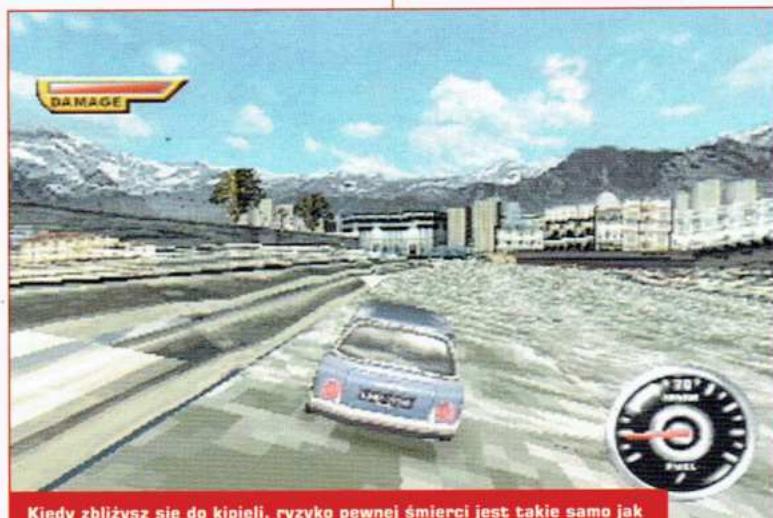
JAZ



Wjedź na ten pirs, aby zbliżyć się do mega-szybkiego jaru znajdującego się w pobliżu centrum miasta.



Załóż sobie, że musisz przeprowadzić samochód przez ten spływ. Cały czas trzymaj kurs.

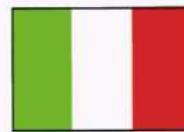


Kiedy zbliżysz się do kipieli, ryzyko pewnej śmierci jest takie samo jak w przypadku znalezienia się pomiędzy ostrymi jak brzytwa skałami.

Ostatnim etapem Twojej ucieczki przez miasto będzie przejazd przez rozległy system kanałów. Aby tego dokonać, musisz przekroczyć rzekę tym jarem. To jedynie miejsce, na tyle płytkie, aby nim przejechać.

Ta sztuczka jest z pewnością jedną z najprzebieglszych w całej grze, oczywiście z punktu widzenia uciekiniera. Miliony ton wody przelewają się przez ten jar w dzikim tempie i jeśli będziesz jechał zbyt szybko, możesz zostać porwany przez żywioł. Chociaż sztab złota znajdujące się w bagażniku obciążą Cię, nie ochronią jednak przed płynącymi z góry rzeki gruzami, albo np. drewnianą kłodą. Kiedy znajdą się w Twoim pobliżu, niechybnie pociągną Cię za sobą do wodnej kipieli.

Nawet szaleni oficerowie turyjskiej policji nie odważą się podążać za Tobą.



WRÓG

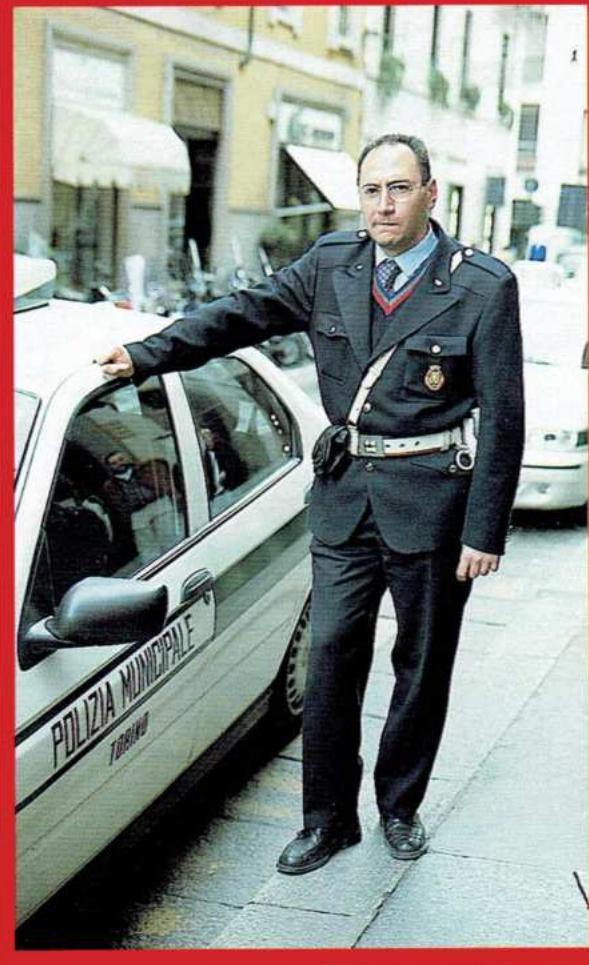
POLICJA MIEJSKA

Boczne uliczki, przyległe do głównego Piazza są połączone w sieć z zatoczkami, w których parkują lokalne siły policyjne. Ochronę konwoju zapewnić może także wóz opancerzony, wyposażony w działa wodne.

Trzeba być niespełna rozumu, aby przy takich zabezpieczeniach podjąć próbę zrabowania złota.

Policyjne samochody są nadspodziewanie wytrzymałe, a włoscy gliniarze najpierw walą, a potem dopiero pytają o powód. Ci goście nie będą mieli żadnych skrupułów przed staranowaniem auta, nawet kiedy Ty skłonny będziesz ustąpić.

Unikaj ich za wszelką cenę, ponieważ są tylko odrobinę mniej pamiętni niż mafia. Miejmy nadzieję, że się na nich nie natkniesz...



NIE MUSISZ TYLKO CZYTAĆ



8

DEM NAJLEPSZYCH GIER SPORTOWYCH

SYDNEY 2000, COLIN MCRAE RALLY 2.0, WWF SMACKDOWN! I WIELE INNYCH

Od twórców
PlayStation
Magazyn

Total PlayStation

2CD

**NAJLEPSZE
GRY SPORTOWE
W HISTORII PLAYSTATION**

O P I S YSydney 2000
Colin McRae Rally 2.0
WWF SmackDown!

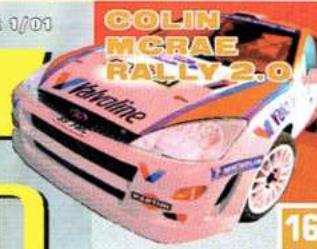
F1 CS 2000

NHL 2001

FIFA 2001, SSX

EKSTRA
PLAKATPRZEZ
NOWY

38, 44

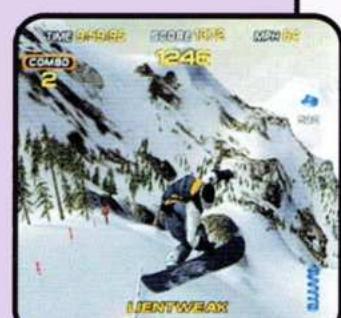


16

PRZEGŁAD
SPRZĘTU

36

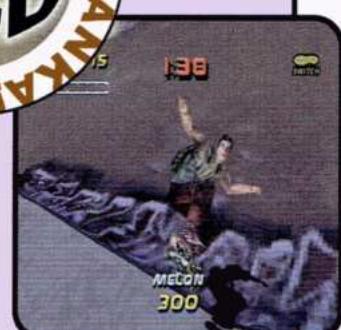
44



15019 0:57



138



MECON 300

2CD

Najnowszy numer Total PlayStation poświęcony jest najlepszym grom sportowym w historii PlayStation. Wraz z pismem Otrzymacie płytę pełną dem gier sportowych oraz dodatkową, drugą płytę – niespodziankę. W piśmie czeka na Was wspaniały plakat.



PISMO PLUS COVER CD-ROM

NOWOŚCI • ZAPOWIEDZI • RECENZJE

**SIERPIEŃ
2001**

SPIS TREŚCI



RECENZJE:

- 044 **GT3: A-SPEC**
- 046 **RED FACTION**
- 048 **SKY ODYSSEY**
- 049 **ATV OFFROAD**
- 050 **INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER**
- 051 **TIGER WOODS PGA 2001**
- 051 **EVER GRACE**
- 052 **TOKYO EXTREME BATTLE**

ZAPOWIEDZI:

- 036 **TIME CRISIS 2**
- 038 **DROPSHIP**
- 039 **TWISTED METAL: BLACK**
- 040 **AIR BLADE**
- 042 **ACE COMBAT 4**
- 043 **THIS IS FOOTBALL 2002**



PlayStation®2 PODŁUPA



DANE

- WYDAWCZA: SCEA
- PRODUCENT: Namco
- GATUNEK: Strzelanina
- CECHY:
 - Doskonała konwersja z automatów
 - Tryb kooperacji dla dwóch graczy
 - Kilka mini-piętek jako dodatek.
- PREMIERA: Jesień
- KONTAKT: www.namco.co.jp

Time Crisis 2

NAJLEPSZA STRZELANINA NA PISTOLET UDERZA PONOWNIE

Teraz już wiemy, dlaczego Namco nie wydało na PS one tej gry, tylko kazało nam zadowolić się Time Crisis: Projekt Titan. Od jakiegoś już bowiem czasu przygotowywali konwersję swojego hitu na PS2. I jak to zwykle z Namco bywa, okazał się to strzał w dziesiątkę!

Jeśli bywacie czasami w salonach gier, to może widzieliście gdzieś automat z Time Crisis 2. Przeznaczony on jest dla dwóch graczy, są więc dwa pistolety i dwa ekranы. Grę bowiem tak pomyślano, że dwóch kolegów współpracuje w niej, aby łatwiej osiągnąć cel. Chodzi przede wszystkim o to, aby nie tylko

rozwalić wszystkich przeciwników na planie, ale przy okazji pomóc kumplowi, który znajduje się obok nas. Gra jest bowiem w pewnym stopniu nieliniowa – gracze rozdzielają się czasami, kryją się nawzajem albo wspólnie starają się zgładzić jednego przeciwnika. Chociaż automat hulał na płycie prawie zgodnie z PS one, to wersja w której graliśmy, jest już porządnie dopasiona dla konsoli PlayStation 2 – podwyższona rozdzielczość, szczegółowe tekstury i mnóstwo dodatkowych detali, nieobecnych na maszynach arcade. Namco po raz kolejny stanęło na wysokości zadania i oddało w nasze ręce idealną

konwersję. A o tym, że gra jest niesamowita, chyba nie trzeba nikogo przekonywać.

Jak w większości tego typu produkcji, fabuła jest nie tylko naiwna, ale wręcz śmieścza. Mamy więc dwóch herosów, złego gościa, co porywa fajną babkę i całe zastępy mięsa armatniego, chętnego do przyjęcia na klatkę trochę ołowiu z Twojego pistoletu. Gra jest mocno stylizowana na film akcji – czekając na pościg na motorówkach, jazda pociągiem, lot helikopterem i oczywiście całe mnóstwo strzelaniny. Tak jak w poprzednich częściach, trzeba nie tylko celnie strzelać, ale także przeładowywać broń, chowając się na



■ OSTATNI BOSS TO STRASZNY CIENIAS – TROCHĘ TRUDNO GO TRAFIĆ, ALE WYSTARCZY KILKA CELNYCH TRAFIĘN, A GOŚĆ WYMIEKA. ■ TWARDA JEST ZA TO PANI

4130



W JESZCZE LEPSZYM WCIELENIU!

chwilę (służy to tego specjalny klawisz). Ta ostatnia opcja przydaje się, gdy w naszą stronę leci granat, rakietka lub kula, która na pewno dosięgnie celu. Na naszej drodze napotkamy wielu przeciwników, różniących się nie tylko wytrzymałością (większość pada po jednym strzałku), ale przede wszystkim umiejętnościami – jedni potrafią strzelać w Ciebie kilka sekund i nie trafić, a inni wychylą się tylko na moment, by oddać celny strzał lub cięcie nożem. Są też facetki rzucające granatami, strzelające rakietami oraz oczywiście bossovia – zarozumiałi, silni i potrafią przeżyć dziesiątki trafień w głowę... Zdarzają się też

do zniszczenia jakieś pojazdy opancerzone, w które trzeba wywalić całkiem sporą ilość ołówku. Jak to zwykle w takich grach bywa, długość zabawy jest bardzo niska – na najmniejszym poziomie trudności grę można ukonczyć w jeden wieczór i to sterując padem (wbrew pozorom gra się bardzo komfortowo). Oczywiście zwiększenie poziomu trudności znacznie wydłuży grę, ale to wciąż mało. W stosunku do automatów, Namco dodało jeszcze kilka innych zabaw – strzelanie do rzutek, trening w strzelaniu do tarczy itp., które może nie są zbytnio złożone, ale pozwalają cieszyć się grą kilka godzin dłużej.

Bardzo przypadła nam do gustu grafika – jest pełna szczegółów, ładnie wygląda, a co najważniejsze, nie chrupie ani przez moment, nawet gdy na ekranie znajduje się duża liczba obiektów. Grajemy w pełnej, japońskiej wersji, więc z fabuły niewiele rozumieliśmy, ale możemy śmiało stwierdzić, że to będzie hicie. Gra strasznie wciąga i wprost nie można się od niej oderwać. Namco po raz kolejny potwierdziło, że potrafi robić super programy, mimo że na pozór wyglądają one na proste zręcznościówki. Ale takie tytuły najbardziej bawią i cieszą. Nie możemy się doczekać europejskiej premiery.

Pontony:
trafienie przeciwnika
na pędzącym pontonie
jest niebyvale trudne
– lepiej celować w
sam ponton.

Automat w domu

Namco od dawna zapowiadało, że będzie można używać starego Guncon'a z TC2, ale tak naprawdę warto poczekać na Guncon'a 2, specjalnie przygotowanego z myślą o tej grze (jego projekt możecie oglądać obok). Podłączany będzie do portu USB konsoli, przez co bez problemu programy sobie, bez względu na typ telewizora i sposób podłączenia konsoli (z poprzednim było trochę kłopotów). Jeśli mamy jeszcze dodatkowo i-Link, to możemy z kumplem stworzyć prawdziwy automat w domowym zaciszu. Dwa telewizory, dwie konsole spięte kablem i dwa pistolety – zapewniamy, że dobrej zabawie nie będzie końca. Sprawdziliśmy też tryb dla dwóch graczy na podzielonym ekranie – gra jest szybka, tak samo fadna, ale mimo wszystko ekranek okazał się za mały – po prostu w małe obiekty niezwykle trudno jest celować. Warto jednak zainwestować w gara, na pewno przyda się do innych gier tego typu.



ZAKŁADNICZKA – MOŻE PRZYJĄĆ KILKA STRZAŁÓW PROSTO W TWARZ I NIC JEJ NIE JEST!!! ■ ZWRÓĆĆ UWAGĘ NA WYGLĄD WODY W CZASIE JAZDY MOTORÓWKĄ – CUDZIO!!!

PlayStation®2 POD LUPĄ



DANE

■ WYDAWCIA: SCEA
■ PRODUCENT: SCEA
■ GATUNEK: Mieszanka
■ CECHY:
• Bardzo zróżnicowane misje
• Kilka pojazdów do sterowania – m.in. samoloty, wozy opancerzone
• Szybka i szczegółowa grafika oraz animacja
■ PREMIERA: Jesień
■ KONTAKT: www.scea.com

Maverick

Ogień walki:
świeszące rakiety i
trajkotanie karabiniu
towarzyszą nam przez
cały czas.

Dropship

WEŹ UDZIAŁ W WIELKIM, FUTURYSTYCZNYM KONFLIKCIE

Tytuł ten zapowiadany był od bardzo dawna, praktycznie jeszcze na długo przed premierą konsoli w Europie. Od tamtej pory sporo wody upłynęło w Wiśle, a my mamy w końcu więcej wiadomości dla Was na temat tej pozycji.

Gra jest zmyślnym połączeniem kilku gatunków, które tworzą spójną i dobrze zaprojektowaną całość. Znajdziemy tu nie tylko elementy strategii, ale przede wszystkim simulatora (dość złożonego, trzeba dodać – patrz ramka poniżej) i strzelaniny. W zależności od misji, przyjdzie nam wykonywać przeróżne zadania, poczynając od ataków na cele naziemne, walkę w przestworzach, a kończąc na szalonym rajdzie wozem opancerzonym na tery-

torium wrogiej bazy. Misje połączone są oczywiście w większe kampanie, a duże urozmaicenie możemy zaobserwować już na poziomie pojedynczych leveli – najpierw zniszczyć działa, aby oczyścić teren do lądowania, potem pozbyć się samolotów wroga, a po wyładowaniu przesiądka do jeepa i sabotaż w bazie przeciwnika. Jeśli chodzi o fabułę, to mamy rok 2050 i świata jak zwykle grozi globalny konflikt. Tym razem rozbija nowy, chiński dyktator, który sprawia kłopoty między innymi w Saharze, w Kolumbii i w Kazachstanie.

Od razu widać, że autorzy potrafią wykorzystać moce drzemiące w PS2, bo gra prezentuje się lepiej niż dobrze. Wspaniale wyglądają krajobrazy (poszczególne plansze mają

mieć nawet po 40 kilometrów kwadratowych powierzchni), świetnie oddano efekty świetlne (no, może poza wybuchami, które są strasznie sztuczne) i przed wszystkim utrzymano niezwykłą dynamikę akcji. Mimo kilkudziesięciu obiektów na ekranie, wybuchów i świeżących rakiet, animacja nie zwalnia. Na uwagę zasługują też dopracowane modele jednostek bojowych, szczególnie pojazdów latających. Wszystko to razem z dobrym wykonaniem dźwiękowym (odgłosy walki, komentarz dowództwa itp.) pozwala pozytywnie patrzeć grze w przyszłość. Gra zapowiada się na bardzo ciekawą hybrydę, a jej symulatorowy charakter ma szansę przyciągnąć do konsoli wielu miłośników tego gatunku.

Sterowanie...



Latający pojazd, którym sterujemy to połączenie poduszkowca i myśliwca. Opanowanie dość skomplikowanego sterowania nim wymaga przeskolenia i ćwiczeń (przechodzenie z jednego trybu do drugiego, poruszanie się w powietrzu, walka). Dlatego każdy powinien najpierw skorzystać z trybu treningowego, zanim weźmie się za właściwą grę. Na szczęście autorom udało się bardzo zgrabnie obłożyć pana, dzięki czemu sterowanie jest intuicyjne.

■ NAJCIĘŚCIEJ MAMY ZAŁADOWANE CZTERY RODZAJE UZBROJENIA – KARABIN MASZYNNY, RAKIETY ORAZ POCISKI POWIETRZE-POWIETRZE I ZIEMIA-POWIETRZE.



ZWYRODNIALCY

**DANE**

- WYDAWCZA: SCEA
- PRODUCENT: Incognito
- GATUNEK: Strzelanina
- CECYH:

 - 16 całkowicie zakręconych i zwykłych kierowców
 - 3 tryby rozgrywki dla jednego gracza
 - Duża swoboda w niszczeniu otoczenia

- PREMERA: Jesień
- KONTAKT: www.scea.com

**Zła aura:**

warunki pogodowe, takie jak deszcz z wichurą dodają tylko grze mrocznego klimatu.

Twisted Metal: Black

W KOŃCU PORZĄDNA STRZELANINA SAMOCHODOWA NA PS2

Twisted Metal był jedną z pierwszych dobrych gier na PlayStation. Potem przyszła jeszcze druga część, która znacznie podniosła poprzeczkę dla tego gatunku gier, a gdy serię przejęła nowa firma (989 Studios), grywalność diabli wzrosła. Mamy nadzieję, że edycja tej gry na PlayStation 2 będzie stała na odpowiednio wysokim poziomie.

Jest to gatunek, który nie ma wielu przedstawicieli, dlatego z tym większą niecierpliwością czekamy na TM:B. Dla tych, którzy spotykają się z tą grą po raz pierwszy, pragnę wyjaśnić, że jest to połączenie strzelaniny i wyścigów samochodowych. Wybieramy jedną z piętnastu zakręconych

postaci (różnią się od siebie nie tylko wyglądem, ale przede wszystkim gabarytami, szybkością, opancerzeniem, zwrotnością i specjalnym atakiem) i ruszamy do walki na śmierć i życie na jednej z ponad 10 plansz. Zasada jest taka – kto zostanie ostatni na placu boju, wygrywa. Innych reguł nie ma...

Tym, co szczególnie przyciąga uwagę gracza, jest bez wątpienia klimat tej gry. Garnitur kierowców naprawdę potrafi zdziwić niejednego zwyrodnialca, szczególnie gdy poznajemy ich „życiorysy” w krótkich filmach. To naprawdę szalericy, zabójcy, wariaci i dziwacy, tak więc każdy znajdzi coś dla siebie. Całkiem dobrze prezentują się areny walk. Są one naprawdę roz-

ległe, wielopoziomowe i pełne zabudowań. Ich szczególną cechą jest fakt, że większość „lekkiego” sprzętu (fawki, drewniane chaty, beczki itd.) można spokojnie niszczyć i przewracać, co jeszcze dodaje zabawie pikantnej. Ponadto bardzo postarano się o dopracowanie szczegółów, przez co nieraz może się zdarzyć, że będziemy jeździć dla samego zwiedzania „ciekawych” miejsc.

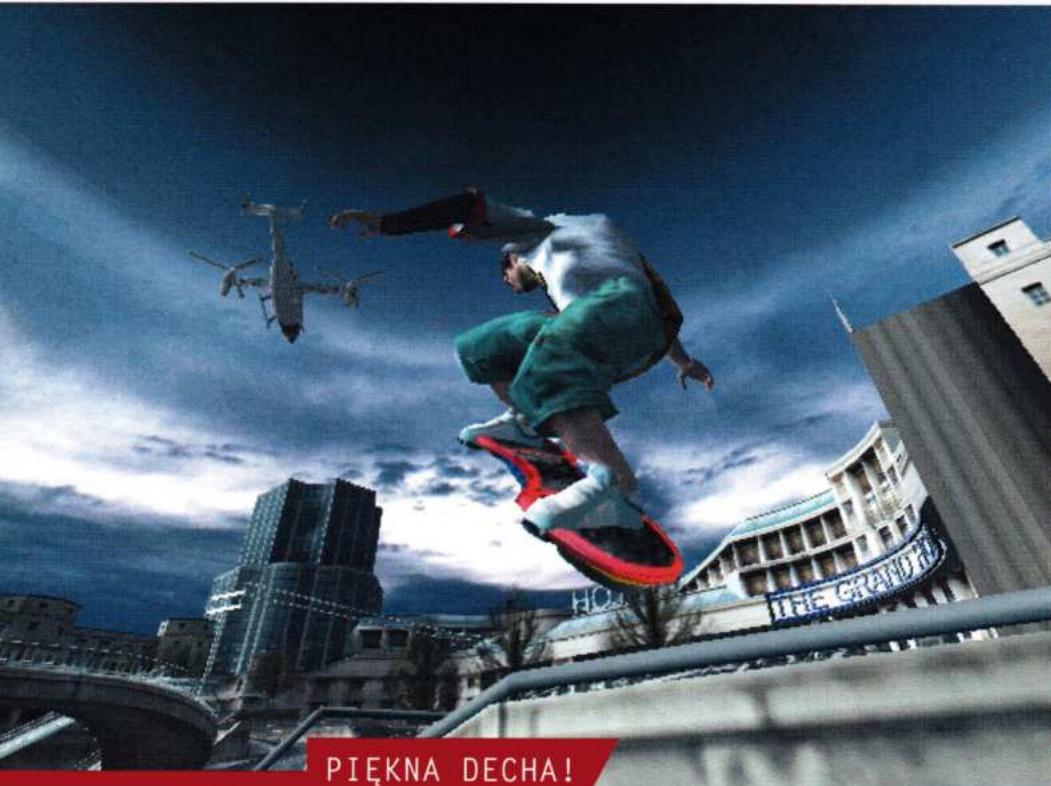
Grafika i udźwiękowienie nie są może rewelacyjne, ale na pewno trzymają poziom – najważniejsze, że gra nie zwalnia, co przy tego typu pozycjach jest dość ważną cechą. Zapowiada się niezła jazda bez trzymanki, więc mamy nadzieję, że po drodze coś się nie zepsuje i grę otrzymamy w terminie.

Ciemno to widzę...



Gdy zaczynasz grać w Twisted Metal: Black masz nadzieję, że w końcu zobaczysz jakieś plansze w dzień. Niestety, zgodnie z tytułem i po części ze względem na mroczny klimat gry, wszystkie plansze spowite są mrokiem. Czasami oczywiście niebo przybierze inne kolory, ale w dalszym ciągu będą to barwy kojarzące się bardziej z krajobrazem postnuklearnym niż z wesołą łączką. Cóż, trzeba się przyzwyczaić.

■ NA POCZĄTKU MAMY 15 POSTACI DO WYBORU, A GDY UKOŃCZYMY GRE ODPowiednia ILOŚĆ RAZY, BĘDZIE MOŻNA ZAGRAĆ JEDNYM Z BOSSÓW.



PIĘKNA DECHA!

DANE

- WYDAWCA: SCEA
- PRODUCENT: Criterion Studio
- GATUNEK: Futurystyczny sport
- CECY
- Wspaniała i szczegółowa grafika
- TPIęciu różnych zawodników
- 10 trybów gry zarówno dla pojedynczego, jak i wielu graczy
- PREMIERA: Zima
- KONTAKT: www.scea.com

AirBlade

Ewolucje: jeździć można praktycznie po każdej powierzchni. Pamiętaj tylko, że ludzie nie są tą powierzchnią.



Z TEGO CO WIDZIELIŚMY, TYTUŁ TEN MA WSZELKIE ZADATKI

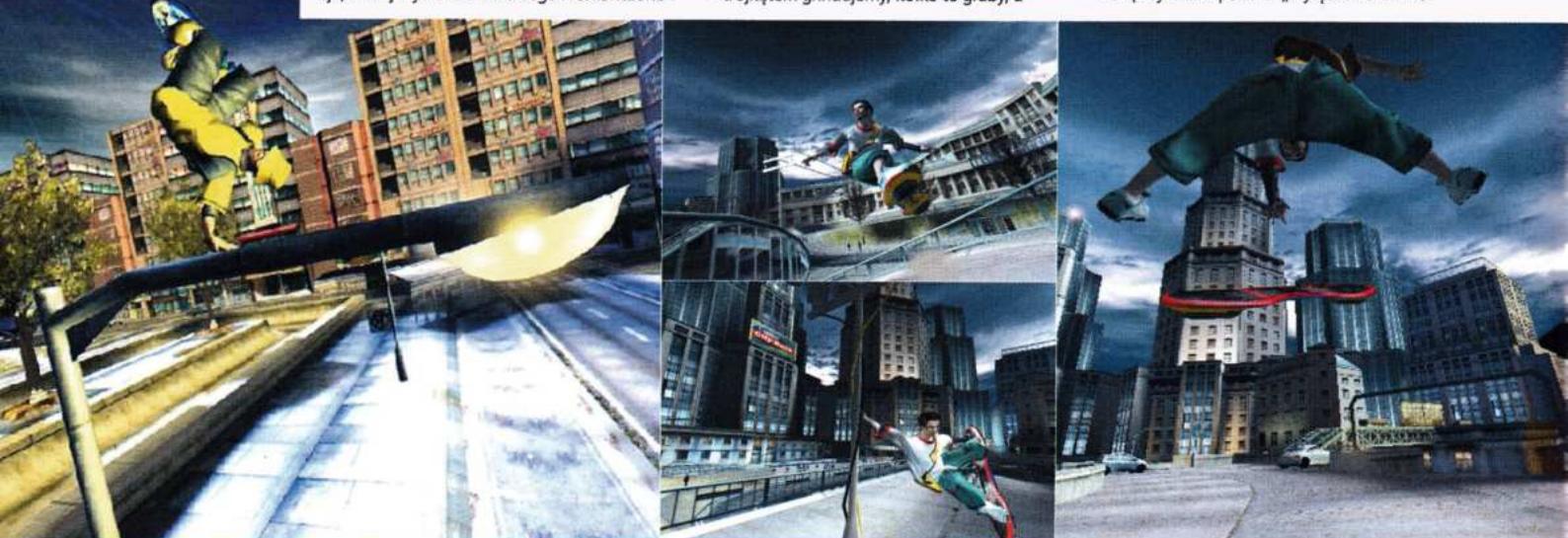
Jakiś czas temu na Dreamcast'a powstała gra o nazwie Trickstyle. Była to pięknie wyglądająca gierka traktująca o futurystycznej odmianie deskorolki. Tytuł ten nie odniósł sukcesu, więc autorzy poszli po rozum do głowy i mają zamiar wydać podobną pozycję na PS2.

Historyjka w tej grze przedstawia się następująco – młody naukowiec imieniem Oskar jest bliski ukończenia badań nad nieskoranicznym źródłem energii, bazującą na prawach anty-grawitacji. Jak to zwykle bywa w takich chwilach, do akcji wraca się potężna korporacja, której wynalezienie takiego nieskoranicze-

go źródła energii wcale nie jest na rękę, bo sami handlują ropą. Porywają chłopaka i przechowują gdzieś w nieznanym miejscu. My wcielamy się w Ethaną, przyjaciela Oskara, któremu poszkodowany zdążył pożyczyć prototyp latającej, anty-grawitacyjnej deski. Teraz wraz z panienką-hackerem o imieniu Kat musimy uwolnić przyjaciela ze szpon wrednej korporacji. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby w międzyczasie pojeździć dla zabawy i wykrać najdziwniejsze triki, jakich świat nie widział.

System trików generalnie jest bardzo podobny do gier Activision (obie części THPS) – trójkątem grindujemy, kółko to graby, a

kwadrat różne inne triki. Warto zaznaczyć, że kwadrat wykonujemy dodatkowe ewolucje w misjach, takie jak przewracanie przeciwników, rozbijanie tablic itp. Reszta jest standarowa i każdy, kto spędził przy klasycznych grach skaterskich chociaż godzinę, będzie czuł się jak u siebie w domu. A misje są całkiem zabawne i nie nudzą się nawet po kilkurotnym ukończeniu – decyduje o tym ich niepowtarzalność i przede wszystkim dowolność w kolejności ich wykonywania. Zaczynamy na przykład od niszczenia czterech tablic informacyjnych, rozmieszczonych po całym mieście. Potem przychodzi pora na „wyłączenie” kamery



■ BOHATEROWIE MAJĄ BYĆ ZAMIESZANI W CAŁKiem CIEKAWĄ FABUŁE, A KOLEJNE MISJE BĘDĄ PRZYBLIŻAĆ NAS DO SZCZĘŚLIWEGO KOŃCA



NA WALKĘ Z TONY'EM HAWK'iem 3...

na latarniach (tu wykonujemy fajny trik – okręcamy się na jednej ręce wokół osi latarni), by następnie wziąć się za unieszkodliwienie strażników, ochraniających ważne obiekty. Kiedy droga stanie otworem, będziemy mogli dostać się do helikoptera, który zawisł nad jednym z dachów. Oczywiście za poprawne zaliczanie poszczególnych zadań dostajemy bonusowe sekundy, dzięki czemu spokojnie można się ze wszystkim wyrobić. W dostaniu się do niektórych miejsc pomaga nam będzie specjalna cecha naszej deski – Boost. To chwilowe przyspieszenie pozwala przeskakiwać duże przestrzenie, dolatując do niedostęp-

nnych przedmiotów lub po prostu uciekać z niebezpiecznych miejsc. Oczywiście pasek Boost nie jest cały czas pełny – uzupełniamy go, wykonując triki i ewolucje.

Tim, co od razu rzuci się w oczy po odpaleniu gry, jest niesamowita wprost jakość grafiki. Cudownie wyglądające budynki, długie rampy, przejścia podziemne, dachy i schody – wszystko to stoi otworem dla naszej eksploracji. To nie wszystko – miasto tężni życiem, ludzie spacerują po ulicach i uciekają w ostatniej chwili przed naszą dechą, po ulicach jeżdżą samochody, policja kieruje ruchem. Co jakiś czas widać przelatujące nad miastem śmigłowce, a

pracownicy oczyszczania miasta wykonują swoją robotę. To chyba jeden z pierwszych programów, który wygląda tak, jak powinny gry na PS2 – kolorowe, pełne detali o prawie fotorealistycznej jakości. Nie gorzej jest z efektami dźwiękowymi – warkot samochodów, wrzaski ludzi to tylko część ogromnej masy sampli, jakie usłyszmy w czasie przejażdżek po miastach. Nie mogło też zabraknąć specjalnej ścieżki dźwiękowej, która oczywiście klimatem nawiązuje do skate-punk-trash'u. Na razie animacja trochę rwie, ale gra jest we wczesnym etapie produkcji i na pewno zostanie to poprawione w pełnej wersji.

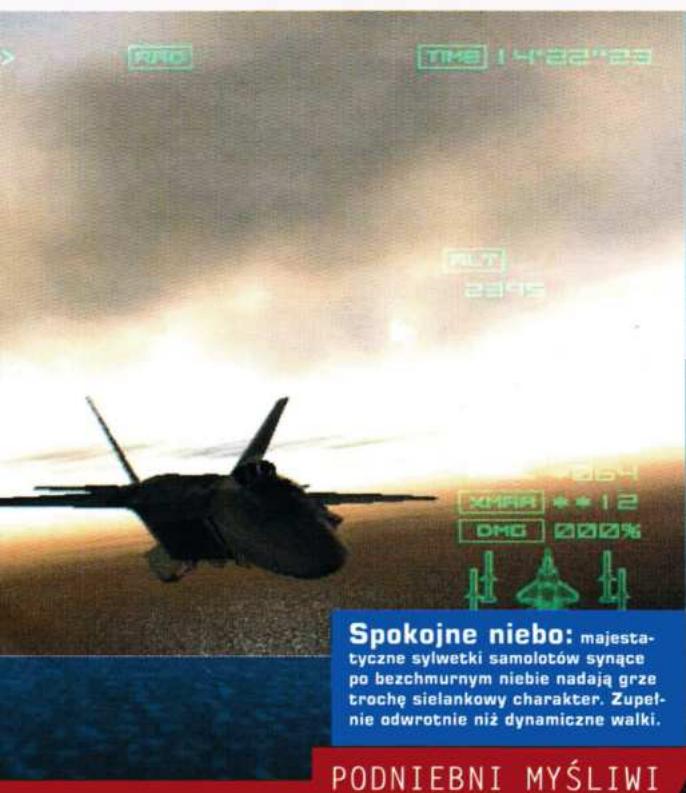
Nowe Triki

Pojazd, jakim jest poduszka deska, daje graczy całkiem nowe możliwości wykonywania karkołomnych ewolucji. Ze względu na odwrwanie od ziemi, przyspiesza dużo szybciej, nie sprawia problemów przy lądowaniach z dużych wysokości, a poza tym pozwala jeździć i grindować praktycznie po każdej powierzchni. Wszystkie te nowości pozwolą autorom na umieszczenie w grze niespotykanych dotąd trików oraz zadań, możliwych do wykonania tylko na poduszce desce. Nie przejmujcie się jednak – nie będziecie musieli uczyć się nowego sterowania – nową dechą sterujemy tak, jak tą na kółkach, tylko skręcamy jakby płynniej. Szybko można się przyzwyczaić.



■ NA RAZIE GRA TROCHĘ RWIE, ALE NA PEWNO ULEGNIE TO POPRAWIE

PlayStation®2 PODLUPA



PODNIĘBNI MYŚLIWI

DANE

- WYDAWCIA: SCEA
- PRODUCENT: Namco
- GATUNEK: Strzelanina
- CECHY:
 - Kilkanaście prawdziwych samolotów
 - Dziesiątki misji dla jednego gracza
 - Fotorealistyczna grafika
- PREMIERA: Zima
- KONTAKT: www.namco.co.uk

Ace Combat 4: SS

OTO JAK POWINNA WYGLĄDAĆ GRA O SAMOLOTACH...

Tak się jakoś przyjęło, że konsola raczej nie nadaje się do poważnych symulatorów. Większość osób twierdzi, że PC-ta sprawdzają się w tym przypadku dużo lepiej. I chyba mają trochę racji, bowiem do tej pory jeszcze żadna firma nie zdecydowała się stworzyć prawdziwego symulatora ani na PlayStation 2, ani na PlayStation 2.

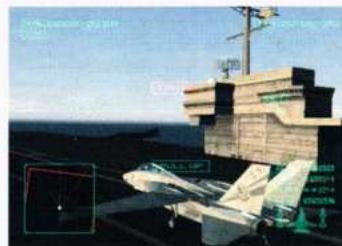
Czym jest więc najnowsza gra Namco? Tym, czym były wszystkie poprzednie części – rzeczywiście strzelaniną z samolotami. Owszem, sterowanie jest bardzo naturalne, lata się bardzo przyjemnie, a grafika sprawia wrażenie filmowej. Gdy jednak dochodzi do walki, to okazuje się, że nasz

myśliwiec jest zdolny zabrać jakieś 70 rakiet, nieskończoną ilość amunicji do karabiniu, a jego pancerz wytrzymuje kilka porządkowych trafień rakiet powietrze-powietrze. Nie ma się jednak czym martwić – panowie z Namco już przyczyszczali nas do takiego arcade'owego podejścia do tematu i w dalszym ciągu wielu graczy jest chętnych do takiej zabawy.

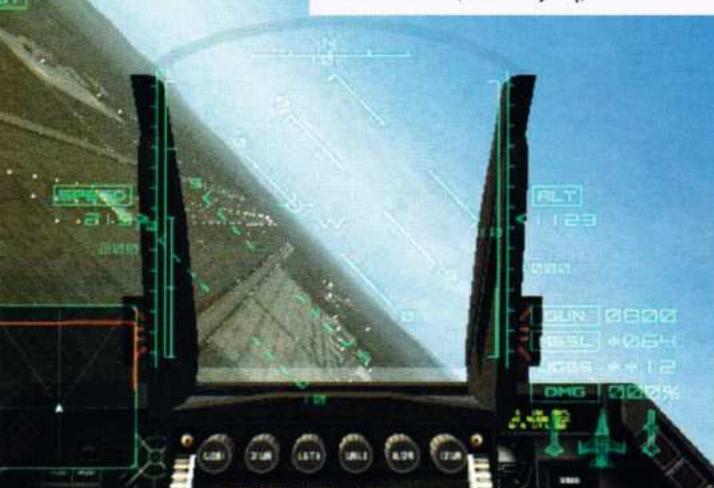
W demie, w które graliśmy, dostępne były na razie tylko dwa samoloty (F-22 Raptor i F-14 Tomcat) i od razu trzeba powiedzieć, że wyglądały one niesamowicie wprost realnie. Niezła animacja (rozkładanie skrzydeł, ruch lotkami), fantastyczne efekty świetlne (odbicia słońca, wybuchy

itp.) oraz niezwykle starannie wymodelowany krajobraz (trójwymiarowe obiekty naziemne, bardzo ładne tekstury i efektownie wyglądająca woda) to wszystko powoduje, że przestajemy dostrzegać rzeczywistościowy charakter gry. Autorzy oczywiście obiecuje długą kampanię (jak zwykle z mocno zarysowanym wątkiem fabularnym), w której polatamy wieloma znymi samolotami. Ponadto nie zabraknie misji dla dwóch graczy, niewykluczone również, że będzie opcja lotów przez Internet (do tej pory podobno już będzie można wykorzystać sieciowe możliwości PS2). Już teraz szukujemy naszą pilotkę i czyścimy gogle – przestworza wzywają...

Poziomy trudności



W przedstawionej nam wersji, można było wybrać poziom trudności. Wyraźnie widać, że gra będzie pozwalała dobrze bawić się zarówno amatorom, którzy pierwszy raz mają z nią do czynienia, jak i prawdziwym asom przestworzy. Występują więc nie tylko drobne różnice w sterowaniu, ale także zmieniona odporność na trafienia, zaś przeciwnicy są lepiej wyszkoleni i zdecydowanie trudniej ich pokonać. Pełna gra na pewno także będzie oferowała takie rozgraniczenia.



■ NA RAZIE SĄ TYLKO DWA WIDOKI AKCJI - Z KABINY I Z ZEWNĄTRZ ■ JEST ZA TO KILKA TRYBÓW HUD'A I RADARU



Pozory mył: gra wygląda na screenach dużo lepiej niż w rzeczywistości. Niestety...



Gwiazdorzy: tekstury twarzy postaci są porządkie wykonyane i do razu wiadomo, kto jest kto.

NOWA PIŁKA NOŻNA OD SCEE

DANE

- WYDAWCZA: SCEE
- PRODUCENT: Team Soho
- GATUNEK: Sportowa
- CECY:

 - Licencjonowani piłkarze
 - Kilka trybów rozgrywki
 - Przepięknie wykonane stadiony

- PREMIERA: Jesień
- KONTAKT: www.scee.com



This Is Football 2002

SONY PRÓBUJE SZCZĘŚCIA NA RYNKU SPORTOWYM

Na PlayStation 2 nie mamy na razie jakiejś porządnej piłki nożnej, więc w oczekiwaniu na kolejnego ISS'a od Konami, możemy przyrzyć się najnowszemu dziełu Sony. A że widzieliśmy już dwie części This Is Football na PlayStation, więc porównanie będzie łatwiejsze.

Po zapoznaniu się z demem tej gry możemy śmiało powiedzieć, że nie jest źle. Oczywiście to nie ekstraklasa, ale raczej czołówka drugiej ligi. Dlaczego? Przede wszystkim gra jest za bardzo rzecznościowa – piłka krąży po boisku trochę za szybko, piłkarze, poruszają się dość dziwnie, a konstruowanie akcji także nie stoi na najwyższym poziomie. Znajdziemy

tu sporo ciekawych rozwiązań, jak choćby wskaźniki, w którym kierunku najlepiej podać. Z drugiej strony wciąż jeszcze szwankuje przełączanie się między zawodnikami czy niezbyt bogaty repertuar grań piłkarzy. Podania także nie zawsze dochodzą do celu (czasem zawodnicy pojadą za lekko), zaś najbardziej dziwi fakt, że praktycznie nie ma wielkiej różnicy między biegiem na przyspieszeniu a normalnie. To fakt, że gra jest jeszcze we wcześniejszym stadium produkcji, ale chyba warto zająć się tymi usterkami.

Nie zawodzi natomiast wykonanie. Co prawda gra nie wygląda jakoś olśniewająco, to jednak mamy tu kilka plusów. Ca-

kiem ładnie wykonani zawodnicy (ruszają się trochę sztywno, ale posiadają niezłe tekstury twarzy), szybka animacja i dobrze rozwiązany system kamer (wszystko jest czytelne, ale jednocześnie mamy dobre rozeznanie w sytuacji na boisku) to niewątpliwe zalety tej produkcji. Gorzej jest z komentatorem, ale to bolączka nawet najlepszych tytułów.

Jakie szanse na sukces ma This Is Football 2002? Fani tej gry nie zawiadują się, ale dla reszty będzie to pewnie kolejna, rzecznościowa kopanka, która pozwoli spędzić kilka miłych chwil przed konsolą, ale która na pewno nie zapadnie w pamięć jak ISS Pro Evolution na PSX. Trzymamy kciuki...

Stadiony...

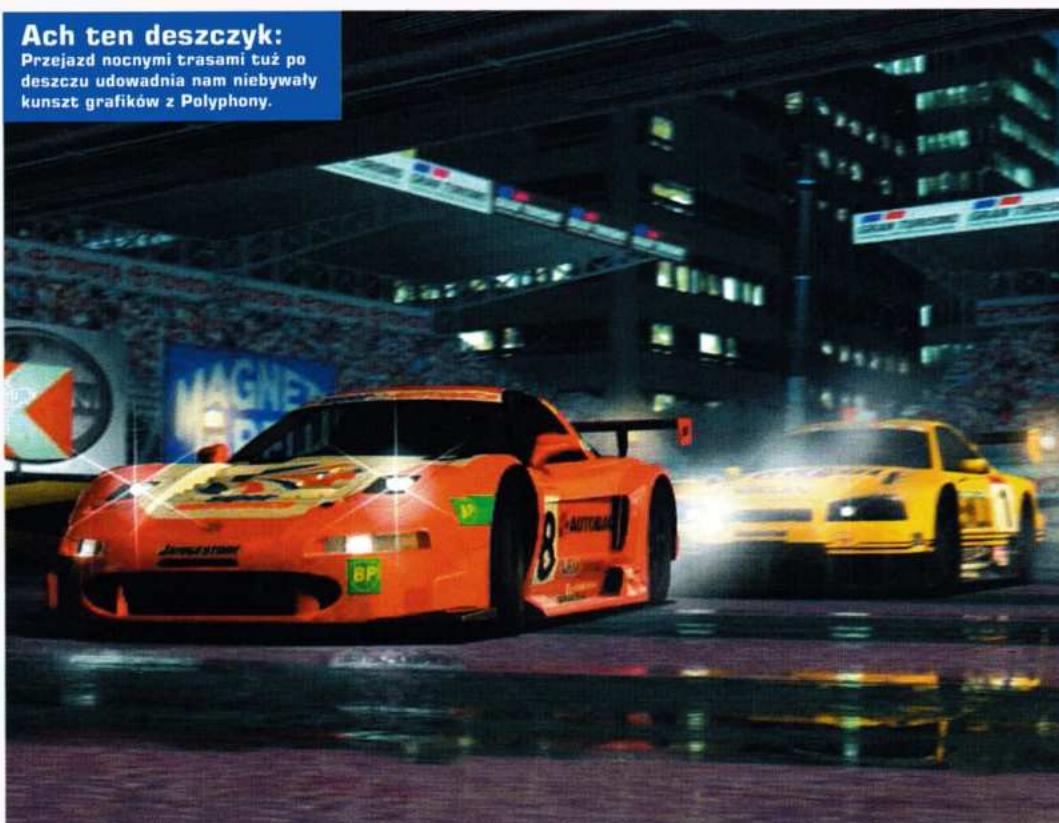


Zaraz po odpaleniu gry rzuca się w oczy wspaniałe oddanie stadionu. Publiczność w końcu nie jest płaską bitmą, tylko sprawia wrażenie przestrzennych obiektów poruszających się. Najfajniej jednak wyglądają różnokolorowe świecące dymne, powiewające flagi i transparenty, którymi machają kibice po strzelaniu bramki. Wygląda to jak prawdziwe, piłkarskie święto. Oczywiście same stadiony też są niczego sobie – wielopoziomowe, szczegółowo oddane kolosy przypominają prawdziwe obiekty, ale niestety nie są licencjonowane.

■ W WERSJI, W KTÓRĄ GRAŁIŚMY, WSZYSYCY ZAWODNICY ANGIELSCY TO BECKHAMY, A FRANCUSCY TO ZIDANE'Y. TYLKO SĘDZIA TO BARTHEZ;))

PlayStation®2 PLAYTEST

Ach ten deszczny:
Przejazd nocnymi trasami tuż po
deszczu udowadnia nam niebywały
kunszt grafików z Polyphony.



GRAN TURISMO 3: A-SPEC

PRZED WAMI NAJLEPSZA OBECNIE GRA NA PLAYSTATION 2!!!



DANE

- WYDAWCA
SCEE
- PRODUCENT
Polyphony Digital
- DISTRYBUTOR
Sony Poland
- PREMIERA
Już jest
- OD LAT
B. 0
- LICZBA GRACZY
1-2
- CECHY
 - Do naszej dyspo-
zycji oddano ponad
140 samochodów
najbardziej znanych
märk na świecie
 - Pojeździmy na blisko
40 trasach rozśia-
nych po całym świecie
(kika z nich to licen-
cjonowane tory)
 - Poziom grafiki prze-
bią wszystko, co do
tej pory widzieliśmy w
kwestii wyścigów sa-
mochodowych!

Dość długo przyszło nam czekać na pełną wersję tej wspaniałej gry. Zapowiadano ją bowiem już na japońską premierę, czyl na marzec 2000 roku. Jak się okazało, nie był to czas zmarnowany i oto od 20 lipca 2001 roku możemy się cieszyć najlepszą grą samochodową na dowolną platformę rozrywki. Nawet nie zdajecie sobie sprawy, jak bardzo dobrze bawiliśmy się recenzując dla Was tę grę. Oby tak było zawsze...

Ten, kto spodziewał się od tego programu oryginalności, ma zdecydowanie nie po kolej w głowie. To wciąż znane wszystkim Gran Turismo z tym, że ubrane w nowe szaty i dysponujące dodatkowymi końmi pod maską. Choćż od początku wiadomo było, że gra nie będzie stanowić żadnego przełomu, to autorzy za wszelką cenę starali się, aby nie posądzono ich o wyłudzanie łatwej kasy.



Autoreklama: jeśli dobrze
się przyjrzeć, to zobaczymy tu
budynek SCEI w Tokio.

I na szczęście zrobili więcej, niż większość oczekiwała.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to fenomenalna wprost grafika. Zawsze wydawało mi się, że język polski jest bogaty w przyniorniki, ale w tym przypadku brakło mi adekwatnego określenia, aby opisać to, czego doznaje się przy kontakcie z Gran Turismo 3: A-Spec. Twórcy gry pomyśleli o wszystkim – genialne wprost



Są duże kłopoty z odróżnieniem gry od relacji z autentycznych wyścigów telewizyjnych

modele samochodów, dopracowane w najdrobniejszych szczegółach, sprawiają wrażenie niemal namacalnych. Ktoś, kto ogląda grę po raz pierwszy, ma duże kłopoty z odróżnieniem jej od relacji z autentycznych wyścigów telewizyjnych. My przez pierwsze kilka godzin oglądaliśmy powtórki, zmieniając tylko trasy i samochody. To po prostu orgia barw, światła i cieni, mistrzostwo w każdym calu. Obecnie jest to bez wątpienia najładniej wyglądująca gra na PS2. Co więcej, nie zdarzyło się, żeby animacja spadła poniżej 50 klatek, bez względu na to, ile obiektów znalazły się naraz na ekranie. Ktoś, kto widział tę grę na screenach lub nawet na filmach z Internetu, nie ma nawet w połowie pojęcia, z czym będzie miał do czynienia w pełnej wersji. To jedna z pierwszych

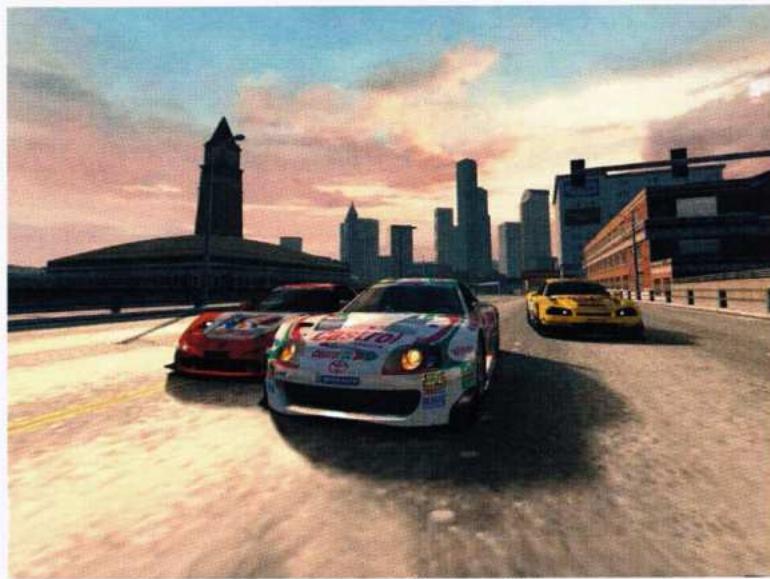
gier pokazujących prawdziwy power drzemiący w tym czarnym pudełku.

Grafika to jednak nie wszystko. Niesamowicie naprawiali się też spece od dźwięku. Nagranie prawdziwych dźwięków wszystkich pojazdów występujących w grze to jeszcze nic, postarano się dodać też dźwięki po tuningu. Warto też wspomnieć, że tym razem podczas jazdy słyszać wszystkie pojazdy na torze (oczywiście, jeśli są dostatecznie blisko), a nie tylko te znajdujące się najbliżej Ciebie (jak w GT2). To nie wszystko – gdy przekraczamy pewną barierę prędkości (około 120 km/h) – zaczyna być słyszalne dodatkowe buczenie, spowodowane powietrzem owiewającym pojazd. A gdy dodamy do tego super ścieżkę dźwiękową, w której brały udział takie gwiazdy jak Lenny Kra-

GRAN TURISMO 3: A-SPEC



Obłęd: Modele samochodów wyglądają naprawdę fantastycznie. Wśród nich są nawet bolidy F1. Nie są one prawda licencjonowane, ale każdy fan rozpozna poszczególne modele.



vitz, Jimmy Hendrix, Judas Priest, Apollo 440, Snoop Dogg czy Methods of Mayhem, to mamy pełen obraz sukcesu. Szczęśliwów posiadających porządne kolumny podłączone do wzmacniacza po prostu wyrwie z kapci...

Nie gorzej jest oczywiście w kwestii grywalności – ponad 140 samochodów kilkudziesięciu największych firm na świecie, prawie 40 cudownie zaprojektowanych i wykonanych tras oraz mnóstwo turniejów, gwarantują dziesiątki godzin zabawy na najwyższym poziomie. Jak zwykle mamy zarabianie pieniądełek, za które możemy kupować nowe bryki, jak i naturalnie tuningować już posiadane. W kwestii tuningu także zaszły zmiany – po pierwsze, dodano kilka systemów elektronicznych i parę dodatkowych części do wymiany, ale także zróżnicowano ceny w zależności od klasy pojazdu. Postarano się także o dokładniejsze analizy przejazdów w celu lepszego i bardziej optymalnego ustalenia wszystkich parametrów samochodu. Poza tym w dalszym ciągu trzeba zdobywać licencje (trochę trudniejsze niż poprzednio), a wyścigi dzielą się na rajdowe i szosowe. Lista zmian jest jeszcze dłuża, ale nie mamy tyle miejsca, aby je tu wszystkie wymieniać. Warto wiedzieć, że na każdym kroku gra w jakiś sposób nas zaskoczy.

Podsumowując, mamy przed sobą najlepszą wyścigówkę, o jakiej można marzyć. Posiada ona wszystko, co taka gra powinna zawierać, a nawet jeszcze więcej. Jeśli jesteś maniąkiem tego typu programów, to nie trzeba Cię więcej przekonywać – GT3: A-Spec to klasa sama dla siebie. A jeśli nie grałeś nigdy wcześniej w tego typu gry, to najwyższa pora spróbować. Chyba żaden inny produkt nie zdoła Cię przekonać lepiej niż najnowsza gierka Sony...



www.sicee.com/gt3

PlayStation Magazyn

WERTYKT

Naprawdę trudno tu doszukać się jakiś wad. To jeden z tych tytułów, który trzeba kupić.

MASAKRA

NA 10

ALTERNatywne

- PS1: GRAN TURISMO 2 (PSM 2/00 - 10/10) Podobna gra, tylko z większą liczbą samochodów, ale dużo gorszą grafiką.
- PS2: RIDGE RACER V (PSM 12/00 - 8/10) Niestety, mocno zręcznościowe wyścigi ze stajni Namco.

Wizyta na stacji

CO NOWEGO DLA NASZEGO AUTA



Znane z poprzedniej części sklepy z aluminiowymi felgami i myjnią, to nie jedynie miejsca, do których musimy się wybrać co jakiś czas. Teraz pamiętać należy również o wymianie oleju, który po przejechaniu określonej liczby kilometrów staje



się brudny i traci swoje właściwości. Nie sprawdzaliśmy jednak czy można zatrzeć silnik długo nie zmieniając oleju. Taki mały dodatek, a cieszy...

PlayStation®2 PLAYTEST



RED FACTION

W KOŃCU MAMY INNOWACYJNA I WCIĄGAJĄCA STRZELANINĘ FPP



DANE

- **WYDAWCA**
THQ
- **PRODUCENT**
Volition
- **DYSTRYBUTOR**
LEM
- **PREMIERA**
Już jest
- **OD LAT**
15+
- **LICZBA GRACZY**
1-2
- **CECHY**
 - Dzięki engine'owi Geo Mod możesz otwierać sobie nowe ścieżki za pomocą materiałów wybuchowych
 - Możesz kierować kilkoma ciekawymi pojazdami, jak: łódź podwodna, wóz opancerzony, jeep terenowy, koparka czy latający pojazd patrolowy
 - Do dyspozycji masz 15 różnych rodzajów uzbrojenia

Od jakiegoś czasu tytuł ten zapowiadany był na rewolucyjną grę, głównie ze względu na dowolność „kształcienia krajobrazu rakietami”. Jak zwykle okazało się, że rzeczywistość różni się trochę od zapowiedzi (patrz ramka), ale i tak dostaliśmy do rąk wspaniałą pozycję. Oto nasze wrażenia z pola bitwy.

Akcja gry rozgrywa się na Marsie w niedalekiej przyszłości. Wielka, potężna i zła korporacja wykorzystuje biednych i naiwnych górników do katorżniczej pracy w kopalniach. Żyją sobie w niewolniczych kwaterach, dostają grosze za swoją robotę, a w dodatku strażnicy ciągle wyładowują na nich swoje emocje. Nie jest chyba spodzianką, że w końcu niektórzy mają dość takiego traktowania i zakładają organizację o nazwie Red Faction, mającą wyzwolić ich spod tytanii Ultoru (to nazwa tej niedobrzej spółki). Ty wcielasz się w gościa o

imieniu Parker (także jest górnikiem), który w wyniku kilku nieszczęśliwych wypadków musi wziąć los we własne ręce. Od tej pory będziesz musiał ratować kolegów górników z opałów, przenikać do baz korporacji, wybrać ich sługów, a przy okazji pomóc przywódcom ruchu oporu pozbyć się tajemniczej choroby dziesiątkującej załogę. Fabuła jest skonstruowana w bardzo zmyślny sposób, posiada sporo zwrotów akcji,



Red Faction to jedna z lepszych pozycji fpp, w jakie grałem na dowolnej platformie

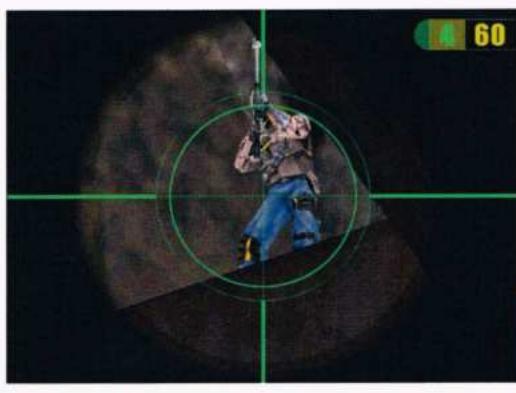
nieoczekiwanych wydarzeń, skradania się, korzystania z przeróżnych pojazdów, dramatów, zagadek i różnych niespodzianek. Porównując ją do ośmiovego Half-Life (wersja PC), można śmiało stwierdzić, że dorównuje produktowi Sierry, a czasami nawet go wyprzedza. Gra naprawdę wciąga i jesteśmy szalenie ciekawi, co zaraz się zdarzy. Co prawda gra jest trochę krótką (na najłatwiejszym poziomie trudności można ją skończyć w dwa, trzy wieczory), ale zawsze są wyższe poziomy trudności i tryb multiplayer do zabawy z kolegami.

Grafika prezentuje bardzo przyzwoity poziom, idealnie oddając wszystkie napotkane lokacje – jaskinie, podwodne korytarze, kaniony, fabryki, kopalnie, kwatery mieszkalne i inne. Co ciekawe, gra nie jest podzielona na żadne poziomy, ale na czę-

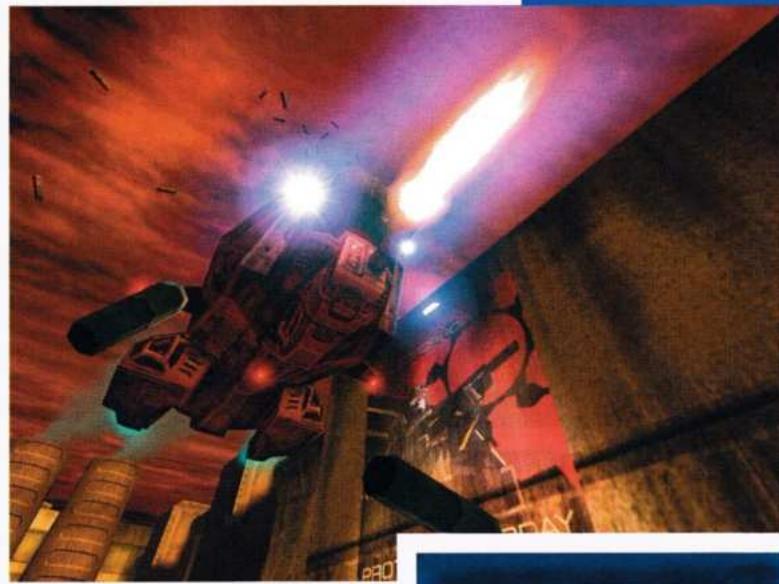


Jatka: na wyższych poziomach trudności taka zasadzka kończy się szybkim zejściem Twojego bohatera.

ści, które po prostu dogrywają się z DVD. W większości przypadków możemy wracać do wcześniejszych lokacji, ale trzeba liczyć się z tym, że przedmioty pozostawione na podłodze po prostu znikną. Do naszej dyspozycji oddano 15 śmiertelnych zabawek, od zwykłej pałki o głuszącej, pistoletu czy granatów, aż po rakietnice, ciężki karabin maszynowy czy potężny Rail Driver (potrafi zabijać przeciwników przez ściany jednym strzałem!). Dodatkowo nieraz będziemy musieli korzystać z pojazdów, takich jak łódź podwodna, gązik terenowy z działkiem, potężny wóz opancerzony, a nawet jeżdżąca koparka górnica. Wszystkie są bardzo poręczne i kierowanie nimi to sama przyjemność. Nie można też nic zarzucić oprawie dźwiękowej – glosy postaci brzmią czasami trochę sztucznie,



Snajper: jak w każdej grze przyjemność strzelania z tej broni jest niesamowita. Pamiętać należy tylko o celowaniu w głowę – gwarancja zgonu.



ale reszta jest bez zarzutu – odgłosy poszczególnych rodzajów broni, jęki zabijanych iniszczonego sprzętu brzmi nad wyraz realnie i przyjemnie dla ucha. A ciągłe nawoływanie pani z ochrony do złożenia broni, dopełniają tylko klimatu zaszczucia.

Gra okazała się dokładnie tym, czym miała być – dobrą zabawą dla jednego gracza, posiadającą ciekawą fabułę, masę interesującego uzbrojenia i ciekawych pomysłów. Na pewno nie jest to pozycja pozbawiona wad, ale szczerze mogę przyznać, że to jedna z lepszych pozycji fpp, w jakie grałem na dowolnej platformie (włączając w to oczywiście PC'a i N64). Solidna pozycja dla fanów gatunku, którzy pragną poczuć się choć na jakiś czas w roli bohatera, ścigane go przez wszystkich złych lobuzów. Panowie z Volition wysmażyli kawał dobrego softu. Polecamy w oczekiwaniu na Half-Life.

ALTERNatywne

- PS1: ALIEN RESURRECTION (PSM 9/00 - 8/10) Trudna, ale mocno wciągająca strzelanina fpp. Przy tym dość przerażająca.
- PS2: QUAKE III REVOLUTION (PSM 5/01 - 9/10) Mistrz, jeśli chodzi o walkę dla wielu graczy.

Oficjalny Polski
PlayStation
Magazyn

WERTYKT

Solidna strzelanina z masą doskonałych pomysłów, która zapewni nam kilka wieczorów zabawy.

DOPRACOWANA

9

NA 10

Najlepsze momenty

DZIURA W ŚCIANI



Możliwość demontażu otoczenia to bez wątpienia nowość w tego typu grach, dlatego postanowiliśmy przyjrzeć się problemowi bliżej. O ile w wielu miejscach rozwałenie ściany czy sprzętu jest możliwe, a nawet niezbędne, o tyle zdarzają się miejsca (na przy-



kład metalowa siatka czy zwykłe drzwi), których nie da się rozważyć w żaden sposób. Ale i takniszczenie otoczenia w takiej formie, jak to ma miejsce w grze, przynosi niebywałą radość...

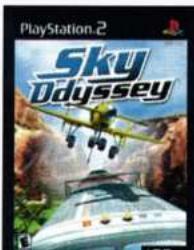
PlayStation®2 PLAYTEST



Stabiutko: grafika nie prezentuje się zachęcająco ani na screenach, ani na ekranie.

SKY ODYSSEY

PIERWSZY SYMULATOR NA PS2 PRZYLECIAŁ JAKBY ZNIKĄD...



DANE

- WYDAWCA SCEA
- PRODUCENT Cross (dla SCEA)
- DISTRYBUTOR Sony Poland
- PREMIERA Już jest
- DO LAT B.O.
- LICZBA GRACZY 1
- CECHY
 - Zmienne warunki pogodowe w trakcie wykonywania misji
 - Możliwość nagrywania najlepszych przeleotów w formie powtórek
 - Kilka samolotów z różnych epok historycznych
 - Ciekawe tryby rozgrywki

Symulatory na konsolach nie są popularnym tematem, głównie dlatego, że dość trudno obłożyć pana dużą ilością przyrządów kontrolnych. Jest też oczywiście drugi powód – gracze konsolowi upodobali sobie raczej bardziej dynamiczne i żywiołowe formy rozrywki.

Przy ocenianiu Sky Odyssey dość trudno jest uniknąć porównań do nintendowej gry Pilotwings – samotny samolocik przemierzający niebo nie w poszukiwaniu ognia walki i terkotu karabinów, ale spokojnych miejsc z ładnymi widokami i przeleotów przez niebezpieczne, ale jednocześnie ciekawą lokacje. To też jest powód, dla którego większość osób na pierwszy rzut oka ocenia tę grę jako chłam. A to bardzo niesprawiedliwa ocena. Program oferuje bowiem wiele ciekawych rzeczy, które odkryje się dopiero po chwili, gdy w pełni się w nią zagłębimy.

Początkowo mamy do wyboru tylko trzy samoloty – „antyczny” dwupłatowiec z I Wojny Światowej, myśliwiec z II Wojny Światowej i jakieś futurystyczne dziwadło przypominające skrzyżowanie odrzutowca z szybowcem. W miarę przechodzenia kolejnych misji odkłujemy nowe latające maszyny, którymi będziemy mogli się cieszyć w kilku trybach gry. Jeden z nich polega po prostu na swobodnym locie i podziwianiu okolic. Gdy uznamy, że to nam nie wystarcza, możemy zacząć uczyć się specjalnych ewolucji, które będą nagradzane punktami w odpowiednim trybie.

Jest też opcja lotu pomiędzy punktami kontrolnymi, z jednoczesnym malowaniem na niebie różnych symboli za pomocą kolorowych dymów. No i oczywiście tryb Adventure, w którym oprócz zwiedzania, przelatywania przez punkty kontrolne i taki tam, związani jesteśmy w miarę ciekawą historią. Faktem wartym podkreślenia, są duże różnice w sterowaniu poszczególnymi maszynami. Naprawdę inaczej po-



Większość misji rozpoczynamy startem z lotniska, a musimy kończyć lądowaniem

czujesz się za sterami dwupłatowca, a inaczej odrzutowego myśliwca. Ciekawostką jest też fakt, że większość misji rozpoczynamy startem z lotniska, a musimy kończyć lądowaniem. Nie jest to trudne zadanie, ale z pewnością dodaje realizmu całego przedsięwzięcia. Jak już wspomnieliśmy, jest to gra „pacyfistyczna”, tak więc nie usiadać tu strzelania i walk.

Po tym optymistycznym wstępnie, czas na kilka gorzkich słów. Zdecydowanie zawodzi oprawa. Co prawda można odpalić grę w 60 Hz, ale i tak wygląda ona niezbyt ładnie, a animacja potrafi porządnie zszarpać. Ponadto horyzont jest dość blisko i obiekty „schodkowo” wyłaniają się z

mgły. Czasami też muzyka potrafi drażnić, ale to już kwestia gustu. Polecamy grę tym, którzy oczekują „wysublimowanej” rozrywki, innej niż ma to zazwyczaj miejsce na konsolach.

Oficjalny Polski
www.scea.com/ksiazki

PlayStation Magazyn

WERDYKT

Wyjątkowa pozycja łącząca swobodne zwiedzanie krajobrazów z żywą akcją.

ODLOTOWA

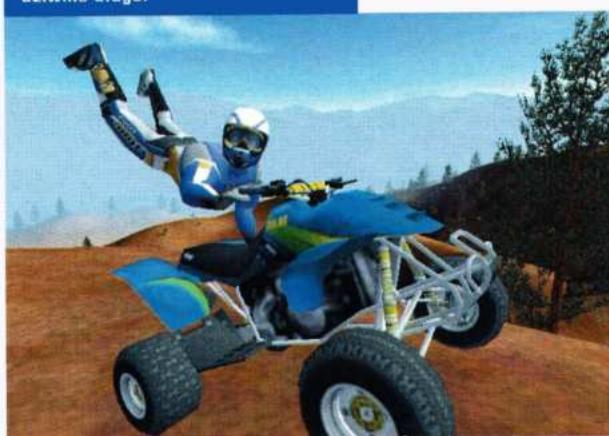
7
NA 10

ALTERNatywne

- PS1: N-GEN RACING (PSM 5/00 - 8/10) Zgrabne połączenie wyścigów ze strzelaniną samolotową.
- PS2: STAR WARS: STARFIGHTER (PSM 6/01 - 8/10) Gra o tyle podobna, że także latast po kanionach.

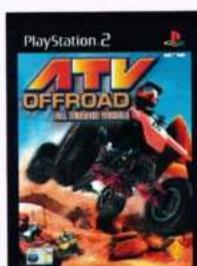


Ewolucje: wykonywanie ich nie jest proste, a to ze względu na ospałe ruchy zawodników w czasie lotów. Sytuacji nie poprawia fakt, że w powietrzu przebywamy dziwnie długo.



ATV OFFROAD

BĘDĄC CHŁOPCEM, MARZYŁEM O PRZEJAŻDŻCE QUADEM...



DANE

- **WYDAWCA**
SCEE
- **PRODUCENT**
Rainbow Studios
- **DISTRYBUTOR**
Sony Poland
- **PREMERA**
Już jest.
- **OD LAT**
8.0
- **LICZBA GRACZY**
1 - 4
- **CECHY**
 - Ogromne tereny do eksploracji
 - Kilka trybów rozgrywki znacznie różniących się od siebie
 - Kilkanaście pojazdów różniących się szybkością, przyspieszeniem i zwrotnością
 - Możliwość jazdy nawet dla czterech graczy

Tytuł ten miał się ukazać na rynku już dość dawno, ale dopiero dziś mamy możliwość oglądania go w całości. Przed nami dość egzotyczna zabawa – jeszcze nigdy do tej pory nie mieliśmy wyścigów tzw. quadów, czyli motocykli czterośladowych.

To tyle w kwestii nowości. Reszta zasadniczo niewiele różni się od innych gier z gatunku wyścigowych. Mamy więc kilka trybów rozgrywki (kariera, wyścigi na torach naturalnych i sztucznych, pokazy akrobacyjne i kilka innych). Do naszej dyspozycji oddano kilkanaście czterośladowych pojazdów, różniących się nie tylko nazwami, kolorem i budową nadwozia, ale także szybkością maksymalną, przyspieszeniem, zwrotnością i skocznością. Zawodnicy to bezosobowe ludziki, którym można zmieniać tylko płeć i kolor ubranka. Sporo jest za to tras. Na 23 różnych torach o różnej długości i rozległości można się wyhaczać do woli, zarówno samemu, jak i w walce z kolegami. Tyle w kwestii oferowanych przez grę rozwiązań. Trochę gorzej jest z aspektami grywalności.

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po rozpoczęciu wyścigu (poza grafiką, ale o tym później) jest trochę dziwna grawitacja. Masa wrażenia (szczególnie przy skokach), że quadyle lecą, lecą i lecą (i spaść nie mogą). To nie najlepsze rozwiązanie, chyba że wziąć pod uwagę dłuższy czas na wykonywanie ewolucji. Jeśli zaś spojrzysz się

od strony realizmu, to coś tu jest nie tak. Tym bardziej, że podczas lotu można dość swobodnie kontrolować ustawienie pojazdu, co oczywiście nie miałoby miejsca w rzeczywistości. Druga mądrąca sprawa to poziom trudności – mimo wybierania najszybszego motoru, na niektórych długich prostych przeciwnicy wymijają Cię jeden za drugim. Coś tu jest nie tak... A gdy dodamy do tego bardzo wysoki poziom



Zawodnicy to bezosobowe ludziki, którym można zmieniać tylko płeć i kolor ubranka

trudności komputerowych przeciwników, to okazuje się, że gra dość szybko może zniechęcić początkujących graczy.

Całkiem dobrze prezentuje się kwestia oprawy audio-wizualnej. Grafika jest całkiem ładna, obiekty wymodelowane z dbałością o szczegóły, a krajobrazy sprawiają wrażenie naturalnych. Wartość obniża trochę mgła przy horyzoncie (jak na nasz gust zbyt blisko), ale w ferworce walki mało kto zwraca na to uwagę. Odgłosy silników i okrzyki kierowców brzmią akuratnie, ale nie bardzo podpasowała nam muzyka (to już tylko kwestia gustu).

Generalnie gra jest poprawna, a nawet coś więcej. Posiada jednak kilka denerwują-

jących usterek, które nie pozwalają wystawić wyższej oceny. Polecamy ją fanom tego typu rozrywki, ale także każdemu, kto ma ochotę na zwiedzanie ładnych krajobrazów na czterech kółkach.

PlayStation Magazyn

WERDYKT

Dobra, choć nie rewelacyjna propozycja z gatunku ścigalek. Polecamy zamiast jazdy „na żywo”...

SKOCZNA

7
NA 10

ALTERNatywne

- PS1: MOTO RACER WORLD TOUR (PSM 11/00 - 7/10) Pojazdy mają trochę inne, ale skakanie po muldach zapewnione.
- PS2: SMUGGLER'S RUN (PSM 12/00 - 8/10) Jazda terenowa z dodatkiem fabuły i strzelaniny.



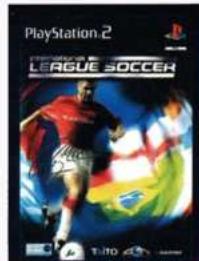
PlayStation®2 PLAYTEST



Amatorzy: Ci piłkarze równie dobrze mogliby występować w lidze okręgowej.

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

TAK JAKBY PLAYSTATION 2 NARZEKAŁO NA NADMIAR PRZEBOJÓW...



DANE

- WYDAWCZA EON Entertainment
- PRODUCENT Taito
- DYSTRYBUTOR LEM
- PREMERA Już jest
- WIEK OD LAT 8,0
- LICZBA GRACZY 1–4
- CECHY
 - Ponad 30 drużyn narodowych
 - Tryb pseudo-RPG
 - Sześć różnych stadionów
 - Zmienne warunki pogodowe podczas meczu

Czasami szkoda mi tych wszystkich ludzi, którzy brali udział w robieniu słabych gier. Poświęcili swój czas, jakieś tam zaangażowanie, a potem wypuścili potwórka, w którego tylko oni sami będą grali w jakiejś ciemnej piwnicy. Oraz Cię ostrzegamy – jeśli lubisz piłki nożne, trzymaj się od tej gry daleka.

Wszystko zaczyna się całkiem dobrze – dostajemy do wyboru kilka trybów gry (standardowo – szybką grę towarzyską, ligę, puchary), w tym jeden nawet wyróżnia się oryginalnością (po wybraniu drużyny masz do rozegrania trzy mecze z trzema dowolnie wybranymi ekipami – wygranie wszystkich daje nam podniesienie oceny w rankingu – eksperci oceniają każdą naszą formację i dają odpowiednią ilość doświadczenia, które zamieniane jest na coraz wyższe levele). Potem jest już niestety coraz gorzej. Zaczynamy od tego, że gra w Japonii (pod innym tytułem) miała unikalną opcję sterowania głosem (wpływało to na zachowanie zawodników na boisku). W wersji europejskiej z oczywistych względów nie zastosowano takiej możliwości, a gra która pozostała, tak naprawdę do niczego się nie nadaje.

Zacznę od rzeczy najważniejszych w tym gatunku, czyli od rozgrywania akcji itp. Większość bramek pada w dość przypadkowy sposób, gdyż Twoi zawodnicy rzadko są w stanie skonstruować jakąś sensowną akcję. Sterowanie to porażka, gdyż działa ze sporym opóźnieniem, co nie mo-

że mieć miejsca w przypadku tak dynamicznej gry, jak piłka nożna. Ponadto razem niska dokładność podań, strzałów i wrzutek, co jeszcze bardziej utrudnia płynną grę. Oczywiście nie mogło być mowy o licencjonowanych drużynach, stadionach (tych jest sześć i trzeba przyznać, że wyglądają całkiem nie najgorzej). Wcale nie lepiej ma się sprawia z oprawą audio-wizualną. Postacie zawodników są małe, słabo animo-



Kuleje sztuczna inteligencja – zarówno przeciwników, jak i kolegów z drużyny

wane, ponadto niektóre ruchy wyglądają strasznie sztucznie. Jeszcze gorzej jest z udzieleniem. Przez cały mecz leciał mi jeden sampel (wyciąg publiczności, który chyba chciał naśladować karetkę pogotowia), co jak łatwo się domyślić, spowodowało szybką frustrację i wyłączenie odgłosów publiczności. Jakiego było mało, kuleje też bardzo sztuczna inteligencja – zarówno przeciwników, jak i Twoich kolegów z drużyny.

Jak nietrudno się domyślić, niewiele jest czynników ratujących tę pozycję – w miarę dobrze wykonane stadiony i nowatorski tryb pseudo-RPG nie są w stanie przytrzymać nikogo na dłużej przy ekra-

nie telewizora. Szkoda mi tylko Roy'a Keane'a, w sumie dobrego piłkarza, który użyczył swojego nazwiska na okładkę i pośrednio reklamuje tę grę swoją osobą. Porażka na całej linii...

PlayStation Magazyn

WERTYKT

Zbędna gra, o której chcielibyśmy zapomnieć. Trudno jest znaleźć w niej coś, co byłoby dobre.

SKOPANA

3 NA 10

ALTERNatywne

- PS1: ISS PRO EVOLUTION 2 (PSM 4/01 – 10/10) Obecnie najlepsza gra o kopaniu skórzanego pęcherza po zielonej trawie.
- PS2: FIFA 2001 (PSM 3/01 – 8/10) Z braku konkurencji, FIFA 2001 wciąż jest najlepszą grą piłkarską na PlayStation 2.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

NIE LUBISZ GOLFA? TO POLUBISZ...



DANE

- **WYDAWCA**
EA
- **PRODUCENT**
EA
- **DYSTRYBUTOR**
IM Group
- **PREMIERA**
Już jest
- **OD LAT**
B. O.
- **LICZBA GRACZY**
1 - 4
- **CECHY**
 - Prawdziwe dołki, wśród nich Poppy Hills
 - Doskonałe i niezwykle precyzyjne tutorialy
 - Piękny Tiger wykonywany w technice motion-capture

Wszystkie gry golfowe jakie znamy, były opracowane według jednego schematu. Wystellaro w nich wziąć potężny zamach naciskając kilka guzików, po czym uderzyć w piłkę. Na szczęście twórca Tiger Woods PGA Tour 2001 postanowił odejść od tego schematu.

Fachowcy z firmy EA zastosowali zupełnie inne rozwiązań – wykorzystali niezwykłe możliwości analogowego kontrolera. W rezultacie wykonanie poprawnego uderzenia wymaga od gracza niemalże finezji. Przesuwasz gałkę w dół biorąc w ten sposób zamach. Zaczyna się wówczas zapelnić kolo-



Dla nowicjuszy: Celownik znacznie ułatwia trafienie do dołka.

rowy pasek. Przy jego pomocy określasz siłę uderzenia. Gdy jesteś już gotowy, przesuwasz gałkę w górę i tym samym kończysz zamach. Być może wydaje Ci się, że nie ma w tym nic odkrywczego. Jeśli tak twierdzisz, to się grubo mylisz. Na przykład odpowiednie zgranie czasu uderzenia piłki oraz wybór siły samego uderzenia jest obecnie o wiele trudniejsze. Gałka analogowa działa mniej precyzyjnie od przycisków. W rezultacie gra wymaga długiego treningu.

Wśród jasnych punktów trzeba wymienić również tryb tutorialu, w którym można dokładnie nauczyć się, jak wykonywać uderzenia. Duże wrażenie zrobiła na nas animacja. Gracze obserwują w skupieniu jak ich piłka podąża w kierunku dołka. Gdy tam wpadnie, dzieje się to przy akompaniamencie ciekawych efektów dźwiękowych. Kamery śledzą każdy aspekt tego sportu, zupełnie jak to się dzieje podczas transmisji telewizyjnej. Poziom dopracowania szczegółów jest typowy dla sportowych gier firmy EA.

Wolne tempo akcji golfa nie przyciągnie do tej gry nowicjuszy. Jednak Tiger Woods

PGA Tour 2001 to wyznacznik jakości wśród golfowych gier. Kolesie z firmy EA mogą się uważa za królów dołka.



Oficjalny Polski
PlayStation
Magazyn

WERDYKT

Zgranie w czasie i dokładność to klucz do sukcesu – to nowy wyznacznik dla gier golfowych.

8

NA 10 KOŁYSANKA

ALTERNatywne

■ **PS1: EVERYBODY'S GOLF 2 (PSM 5/00 - 9/10)** Komiksowy wygląd i świetny system sterowania – najlepszy golf na PS1.

■ **PS2: SWING AWAY GOLF (PSM 2/01 - 9/10)** Ten kreskówkowy golf dla jednych jest znakomity, dla innych to lipa.

EVER GRACE

NAJLEPSZY RPG NA PS2? CHYBA NIE...



DANE

- **WYDAWCA**
Ubi Soft
- **PRODUCENT**
From Software
- **DYSTRYBUTOR**
LEM
- **PREMIERA**
Już jest
- **OD LAT**
B. O.
- **LICZBA GRACZY**
1
- **CECHY**
 - Możesz grać dwoma postaciami
 - Ubrania, jakie nosisz, mają wpływ na zachowanie postaci
 - Siła ataków zależy od tego jak mocno naciśniesz analogowe guziki

Tytuł ten miał się ukazać na PS1. Premiera została jednak wstrzymana i Ever Grace pojawia się na PlayStation 2. Chodziło o to, by producenci mogli w pełni zrealizować swoją wizję. Niestety okazuje się, że nie było na co czekać.

Ich wizja jest równie mdła jak czekoladowe pralinki. W Ever Grace brakuje jednej podstawowej rzeczy: empatii. Postacie nie wzbudzają emocji u gracza, jak to się dzieje w serii Final Fantasy. Nie zależy Ci czy Darius lub Sharline (postacie, którymi sterujesz) zginią wykonując swoje zadania.



Relacje: Ubranie, jakie na sobie nosisz, ma wpływ na Twoje reakcje z innymi postaciami.

Może to i lepiej, bo zdarza im się to dość często. Kiepskie sterowanie obniża znacznie ocenę całej gry. Sprawia to wiele problemów – szczególnie, gdy walczysz z kilkoma przeciwnikami i nie jesteś w stanie skoncentrować się na żadnym z nich.

Jeśli grałeś wcześniej w wiele RPG-ów, to poczujesz się tu jak w domu. Ever Grace oferuje epicki scenariusz, punkty trafienia i magiczne bronie. Szkoda tylko, że wszystko to jest aż tak wtórne.

Mimo tego mamy tu kilka oryginalnych pomysłów. Ubrania jakie nosisz na siebie wpływają na zachowanie się innych postaci. Niektóre z nich będą Cię atakować, jeśli ubierzesz się w niewłaściwe kolory. Niezwykle czułe przyciski drugiego Dual Shocka znalazły ciekawe zastosowanie. Ataki różnią się w zależności od siły, z jaką naciśniesz dany przycisk. Efekt nie jest zbyt rozbudowany, ale stanowi nowość wśród gier na PS2.

Nie jest to jakaś wyjątkowa kicha. Prawdę mówiąc, to najlepszy tradycyjny RPG na PS2. Nie ma jednak się czym chwycić. Stracona szansa.



Czary, mary: Pod efektowną magią Ever Grace nie kryje się nic, co mogłoby zaskoczyć fana RPG.

Oficjalny Polski
PlayStation
Magazyn

WERDYKT

Rutynowa rozgrywka z kilkoma momentami zwrotnymi, które na każdym zrobią wrażenie.

6

NA 10 BEZ WDZIĘKU

ALTERNatywne

■ **PS1: FINAL FANTASY IX (PSM 2/01 - 9/10)** Znakomity scenariusz, dużo gry za małe pieniądze.

■ **PS2: SUMMONER (PSM 4/01 - 6/10)** Jeden z nielicznych przyzwoitych RPG na PS2.

PlayStation®2 PLAYTEST



TOKYO EXTREME RACER

GODYBY NIE BYŁO JESZCZE GRAN TURISMO 3...



DANE

- WYDAWCA
Ubi Soft
- PRODUCENT
Crave
- DYSTRYBUTOR
LEM
- PREMIERA
Już jest
- OD LAT
8.0.
- LICZBA GRACZY
1–2
- CECHY
 - Ponad 125 samochodów do zabawy
 - Łączna długość tras to prawie 170 kilometrów
 - 400 przeciwników różniących się poziomem trudności i wozami

Do Japonii warto się wybrać nie tylko po to, aby odwiedzić oczywiście większość nowych gier, ale także po to, aby pojeździć sobie po miejskich autostradach, których jest tam więcej niż w całej Polsce.

Najnowsza gra Crave Entertainment opowiada właściwie o wyścigach w tym mieście. Mamy tu do czynienia z nielegalnymi wyścigami, które odbywają się pod osłoną nocy, przy zdecydowanym braku akceptacji ze strony policji. Początkowo można odnieść wrażenie, że to kolejne głupie wyścigi, ale po bliższym przyjrzeniu się widzimy, że gra ma sporo wspólnego z Gran Turismo 3: A-Spec. Na początku za niewielką ilość kaszy kupujemy samochód i wyruszamy w trasę – wybieramy jedną z wielu tras Tokio (łącznie z kierunkiem, w którym chcemy jechać) i szukamy chętnego do wyścigu. Gdy go zauważymy i przyjmie on wyzwanie, zaczyna się zabawa. Pojawiają się dwa paski (takie jak w bijatyce) i wyścig trwa dotąd, dopóki któryś z zawodników nie straci całego paska energii. Energię tracimy wtedy, gdy zderzamy się z przeszkodami oraz w czasie, kiedy znajdujemy się za rywalem. Wygrany zgarnia kasę i może wracać do garażu. Za zdobyte pieniądze kupujemy części do naszej fury, przemalowujemy ją, przyklejamy naklejki, a nawet możemy kupować kolejne wozy. Czynności powtarzamy dotąd, dopóki nam się nie znudzi. A może się to stać całkiem szybko, gdyż gra nie tylko średnio wygląda, ale

przede wszystkim jest mało zróżnicowana i rajująca. Owszem, gdy ktoś wczuje się w wyścigi i lubi jeździć po ciasnych autostradach, gra ma szansę mu się spodobać. Osoby by mniej cierpliwe i rzadziej mocnych wrażeń (zarówno estetycznych, jak i psychycznych) mogą się zawiść. Mimo że animacja jest w miarę płynna, to chyba tylko dla tego, że grafika wygląda raczej przeciętnie. Pojazdy składają się z niezbyt dużej ilości



Energię tracimy jeśli zderzamy się z przeszkołami oraz gdy znajdujemy się za rywalem

detali, a słabe tekstury sprawiają, że czasem masz wrażenie jakby Twój pojazd się rozpadł. Otoczenie tras także nie powala – ciągle te same, oświetlone budynki, dziesiątki kilometrów dróg i oświetlone tunele.

Przyznam się, że gra trochę mnie zwiadła, głównie dlatego, że brak tu jakiegoś dreszczyku emocji. Policję spotykaś rzadko, więc jazda z ogromną prędkością między innymi samochodami nie powoduje już takiego dreszczyku. Ponadto najpierw obejrzałem dotącone na ptynce bonusowe filmy i spodziewałem się czegoś lepszego. Jeden z nich to trailer kinowego filmu The Fast And Furious, a drugi to reportaż o autentycznych zawodnikach i ich samocho-

dach (bardzo ciekawy i pouczający), biorących udział w wyścigach po Tokio. Gra niby opowiada o tym samym, ale nie ma w niej tego czegoś, co potrafi zatrzymać na dłużej przy konsoli.

PlayStation Magazyn

WERDYKT

Posiada kilka ciekawych patentów, ale reszta jest tylko przeciętna. Jedynie dla maniaków.

7
NA 10

ROZJECHANA

ALTERNatywne

- PS1: TOKYO HIGHWAY BATTLE (PSM 5/97 – 7/10) Bardzo wiekowa pozycja będąca protoplastą opisywanej tutaj.
- PS2: GRAN TURISMO 3: A-SPEC (PSM 7/01 – 10/10) Najlepsza gra samochodowa na PS2. Patrz strona 44.

OCENY PSM	10	PSM jest gotowy uhonorować złotą dziesiątkę gier, która jest po prostu idealna.	8	Bardzo, bardzo dobra gra. Możesz bez wahania dodać ją do swojej kolekcji.	6	Gra z cyklu „dlaczego twórcy przeoczyli ten błąd?”. Grywalny tytuł, ale z kilkoma niedociągnięciami.	4	Ponizej średniej. Prawdopodobnie gra ma poważne niedociągnięcia i zbyt krótką żywotność.	2	Najlepszy z najgorszych knotów. Technicznie skopany produkt o nędznej strukturze.
9	Wysmienita gra — gorąco polecamy, kupuj w ciemno.	7	Dobra gra z niewielkimi wadami. Wciąż jednak warto kupienia.	5	Po prostu średniak. Nieoryginalna albo lekko skopana, ale wciąż można kupić.	3	Nie wygląda to najlepiej. Być może warto ją jednak wypożyczyć na kilka dni.	1	Gra nie mająca żadnych atutów. Skandaliczna produkcja ponizej wszelkiej krytyki.	

PLAYTEST

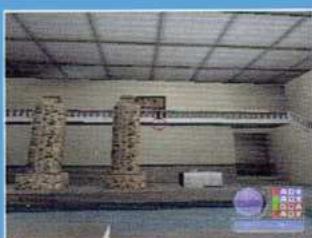
PRZEGŁĄD I OCENA
GIER, KTÓRE UKA-
ZAŁY SIĘ OSTATNIO
(LUB UKAŻĄ NIE-
DŁUGO) W EUROPIE.

GRA MIESIĄCA

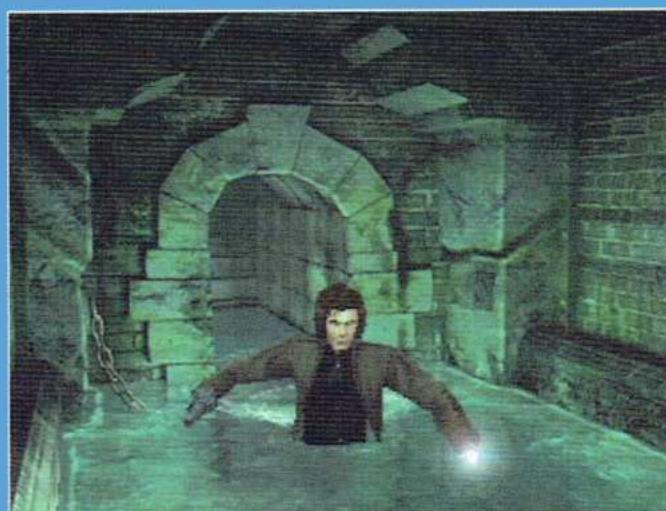
- UEFA Challenge** 059
- Alone In The Dark 4** 060
- World Scariest Police Chases ..** 063
- Duke Of Hazzard 2** 064
- DTLK: Simba's Mighty Adventure .** 065
- Rainbow Six: Rogue Spear** 065



WSPC

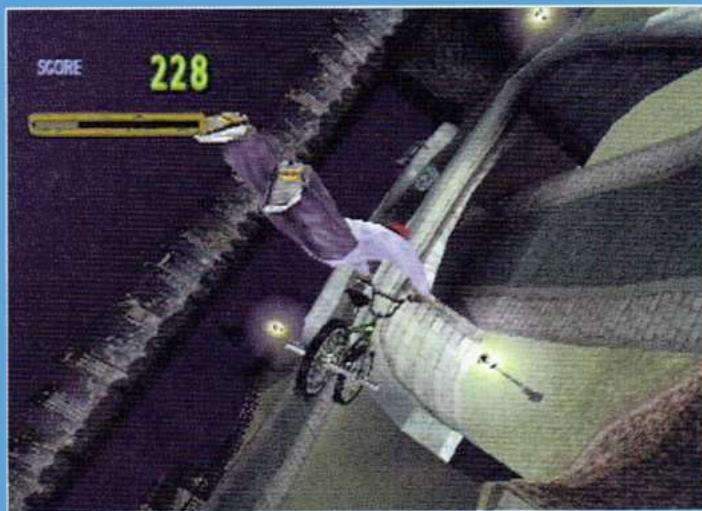


Rainbow Six RS



Alone In The Dark 4

Mat Foffman's Pro BMX 054
**Dwa pedały między łańcuchami.
I rowerzysta na siodełku.**



Mat Foffman's Pro BMX



MASZ JUŻ DOŚĆ DESKI? NO TO WSKAKUJ NA ROWER...



Mat Hoffman's Pro BMX

„Szybko zaczniesz smakować każdy centymetr”

DANE



■ WYDAWCZA:	Activision
■ PRODUCENT:	Runcraft
■ DYSTRYBUTOR:	LEM
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	B.O
■ LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
W TYM STYLU...

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

(PSM 1000 - 9/10)
Jedna z najlepszych pozycji na PS1.
A już na pewno najlepsza w swoim
gatunku.

Mimo naprawdę ogromnego i zasłużonego sukcesu Tony Hawk's 2 na PS1, wciąż pozostało sporo osób, które nie są zainteresowane tego typu ekstremalnymi rozrywkami. Powodem mógł być chroniczny brak zainteresowania tym gatunkiem albo też pozorna powtarzalność w kwestii grywalności. W każdym razie był to duży błąd, gdyż THPS2 to świetna zabawa, bardziej zróżnicowana i wciągająca – niż większość gier typu action adventure.

Dla nie zaznajomionych z tematem, Hoffman bazuje na engine Tony'ego Hawk'a i generalnie polega na szaleńczym wciskaniu wszystkich klawiszy w celu wywołania trikowych combosów. Używając ramp, poręczy i praktycznie każdej możliwej przeszkody, możesz łąpać, okrągać i grindować swoim pojazdem w celu zdobycia obłędnych zdobycz punktowych. Jak można się było spodziewać, są dodatkowe oceny za różnorodność i trudność dla poszczególnych ewolucji i bonusy za liczbę trików, które uda Ci się połączyć w łańcuchach.

Zgodnie z etosem i tradycją sportów ekstremalnych, będziesz wynagra-

dzany za przeskakiwanie z jednej przeszkody na drugą przez specjalne premie nazywane „gap bonus”. Takie ewolucje w połączeniu z udanymi trikami naprawdę pozwolą osiągnąć ogromniaste wyniki.

Jeśli grałeś w THPS2 (a na świecie jest naprawdę niewiele osób, które grały w tę grę i jej nie pokochaly), to pewnie zastanawiasz się: „czy Mat Hoffman's jest aż tak dobry?” Szczerze mówiąc – jest. Jednakże na swój własny sposób MHPB to wciąż bardzo dobra pozycja. Mamy tu odrobinę innego sposobu gry – manuale i grindy mają znacznie większe znaczenie i nawet jeśli byłeś mistrzem w THPS2, w Mat Hoffman's nie zasiadzisz i tak od razu nie będziesz wymiatał. Jeśli chodzi o startery, to musisz od nowa wyrobić sobie wyczucie momentu, a triki – chociaż identycznie rozłożono je na padzie – są całkiem nowym wyzwaniem.

Powiedzmy to sobie szczerze – Tony Hawk's 2 serwował nam mocno naciągnięty obraz rzeczywistości, w którym możliwe były obruty i skomplikowane ewolucje nie dające się wykonać w prawdziwym życiu. Jednakże gra oparta była na wiarygodnym modelu fizycznym, przez co wiedziałeś, że nie

będziesz się obracał w powietrzu w nieskończoność. Ten sam engine zastosowano w Mat Hoffman's, z tą jednak różnicą, że przystosowano go do innego pojazdu, na jakim się poruszasz. Ta kupa metalu, którą masz między nogami może być bowiem zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem. Dobrą stroną jest fakt, że potrzeba Ci będzie więcej praktyki – trudniej jest wykonać potężne combo. Dlatego musisz poświęcić więcej uwagi na różnorodność i styl. Niestety, nawet jeśli uda Ci się wykonać spektakularnego Supermana, łącząc go z inną karkołomną ewolucją, wciąż nie będziesz do końca usatysfakcjonowany.

Chcemy przez to powiedzieć, że grę „czuje się” jak brakujące ogniwo między pierwszym Tony'm Hawk'iem i mistrzowskim sequelem, tyle że oczywiście na rowerze. W przeciwieństwie jednak do THPS2, tu nie zbierasz kasy na podwyższanie swoich statystyk i kupowanie nowych trików, tylko kolekcjonujesz porozrzucane wszędzie po poziomach bonusowe punkty, pozwalające wspiąć Ci się wyżej na szczyty list najlepszych wyników. Z kolei rowery składają się z pięciu różnych części, których zma-

SCORE 1006

1:50



Nie patrz w dół: Kevin Robinson wykonuje skomplikowaną ewolucję wysoko w powietrzu.

SCORE 1500

1:47



SCORE 29740

1:12

**JAK...**

SKŁADAĆ ŁAŃCUCHY



Jeśli chcesz osiągnąć naprawdę przywiole rezultaty w Mat Hoffman's, będziesz musiał łączyć ze sobą serie trików praktycznie na zawołanie. Znajdź najbliższą poręcz lub ścianę i zaczni grindować.



Potem, kiedy widzisz, że zaraz skończy Ci się przeszkoda pod rowerem, zeskoź na ziemię w pozycji Manual, dzięki czemu dodasz do swojego całkowitego wyniku jeszcze jeden, dodatkowy mnożnik. Na początku możesz mieć kłopoty z wyczuciem czasu...



W końcu wyskocz ponownie z pozycji Manual i wyłudź na następnej przeszkodzie, po której można grindować. Połączenie razem wszystkich powyższych trików pozwoli Ci osiągać naprawdę przywiole wyniki.

wysokości i każdy stopień obrotu"

ny wpływają na statystyki (jedne rosną, a drugie spadają).

W miarę postępów w grze szybko uda Ci się odblokować dwa lepsze rowery dla każdego zawodnika. Na pewno w niedługim czasie przesiadziesz się na Condor Pro (jeśli grasz jako Hoffman), aby wylatywać wysoko w powietrzu. A będziesz potrzebował każdych dodatkowych statystyk, kiedy w końcu dojdzieś do ostatniego poziomu – konkursu CFB. Jeśli już uda Ci się wykręcić kilka efektownych trików, by zaimponować sędziom, zostaniesz uznany za króla rowerzystów i odblokujesz filmik wideo dla każdego zawodnika, będący mocnym bodźcem do rozpoczęcia gry od nowa.

Fakt, że nie możesz podkroczyć unikalnych statystyk poszczególnych zawodników oznacza, że gra dobrze oddaje prawdziwe zdolności i cechy tych największych mistrzów na świecie. Z drugiej strony, jednocześnie traci ona możliwości robienia postępów, które powodowały, że THPS2 była jedną z najlepszych gier na PS1.

To samo dotyczy znajomej listy trików, która mogła być rozszerzana i wypróbowywana – zniknęła bezpowrotnie. Z drugiej strony, takie rozwia-

żanie da Ci szansę na uczenie się ruchów metodą prób i błędów, co z kolei przedłuży nieco grywalność. To jednak oznacza również, że masz wrażenie, jakoby nie pozwolono Ci używać własnego repertuaru ewolucji. W THPS2 mógł kupować triki i łączyć je ze sobą, dzięki czemu instynktownie przechodziłeś z łapania do obrotów, jeśli tylko dobrze się komponowały.

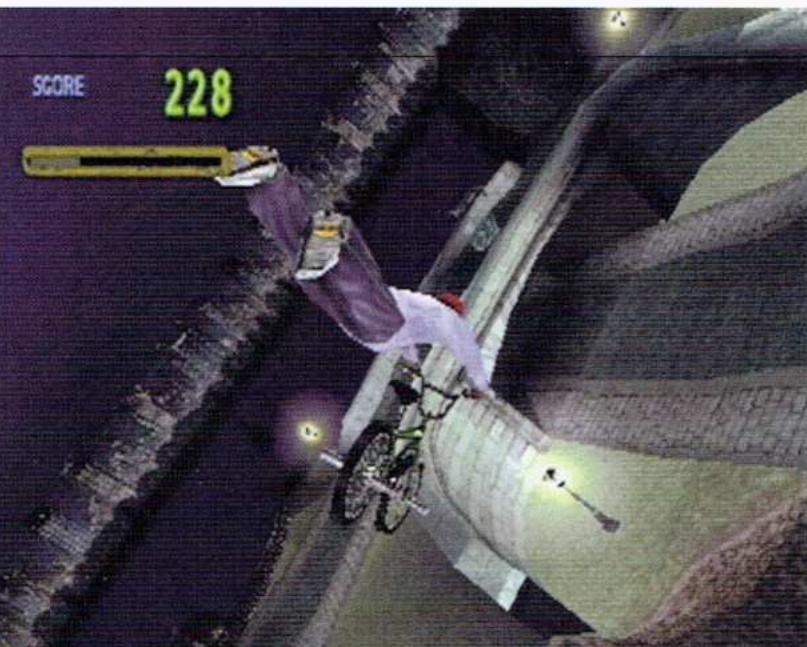
Hoffman's jest szybszy niż Twój deskiowy przyjaciel, co w sumie jest jego zaletą. Od razu czuć prędkość, kiedy pędzisz na swoim rowerze. Konieczne więc było powiększenie poziomów, dając w ten sposób więcej przestrzeni do manewrowania. To z kolei nic nie oznacza dla gracza, bo zostało tylko pięć zadań zamiast dziesięciu, jak to miało miejsce w THPS2.

Śmiało można stwierdzić, że powodem, dla którego Mat Hoffman's zbił z piedestału Dave'a Mirra'ę (w grach oczywiście) jest model fizyczny gry. Tuż ten jest po prostu większy, posiada więcej trików, a upadki i ewolucje są bardziej realistyczne. Poza tym posiada wspomaganie w postaci elektryzującego soundtracku, zawierającego przebój Fools Gold, zespołu Stone Roses. Co więcej, krzywa trud-





Trening: poziom Hoffman's Warehouse daje Ci szansę na podszkolenie się w jeździe na rowerze przed kolejnymi levelami.



Parkujemy: poziom The New York City to ogromny park, w którym znajdziesz ścisłe lodowisko, możliwe do zniszczenia chatki i wiele mil trudnych przeszkód.



„Nawet jeśli byłeś mistrzem w THPS2, w Mat Hof-

► ności jest dobrze zbalansowana, przez co zdobycie ostatnich kilku okładek to naprawdę spore wyzwanie.

Wszystko zaczyna się w zagrodzie pana Hoffmana, a dokładniej w jego fabryce rowerów. Znając zamiłowanie Mata do szalonej jazdy i wysokich lotów, ten zakryty teren to raj do robienia potężnych i długich powietrznych ewolucji, ponadto zawiera gigantyczny half-pipe.

Znajdziemy w nim całkiem fajną sekretną lokację, znajdującą się poza halą. Pozwoli Ci ona trzaskać niewykonane kombinacje, takie jak wskakiwanie z powrotem na budynek po okapie magazynu.

Następna wizyta będzie na placu budowy (Construction Yard), gdzie najlepiej poczuć się zawodnicy z usrednionymi notami. Dla nich między innymi zbudowano sporo płaskich powierzchni i jedną czy dwie zdradliwe krawędzie, aby móc na nich trzaskać dłuższe triki. Środek tego placu zajmuje zbudowany do połowy most i oczywiście half-pipe z dużą liczbą „bonusów”. Znajdziesz tu też sporo okazji do długiego grindowania.

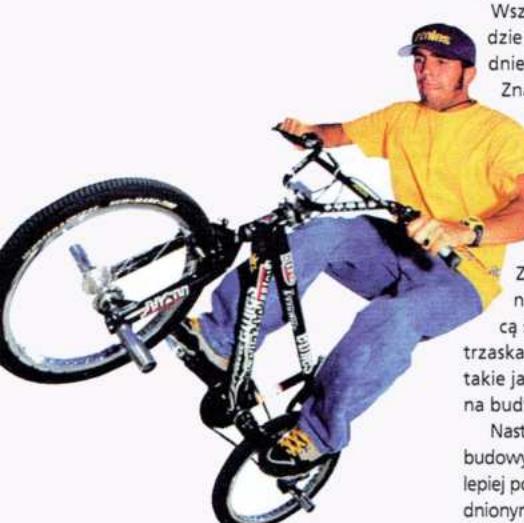
Następny przystanek to londyński metro z całą masą luk i dużym half-pipe'm po drodze. Najfajniejszy obszar dostępny jest po wskoczeniu na szczyt windy i przejechaniu otworami wentylacyjnymi. To pozwoli Ci dostać się do gigantycznej rury nad sufitem metra (oczywiście możesz na niej pogrindować). Dostaniesz się do Bluetorch Competition, konkursu, w którym bez problemu wygrasz złoty medal i jeszcze będziesz miał radość wracając. Początkowo może się to wydawać trudne, ale na tej planszy znajdziesz wiele okazji do wykręcania obrotów, chwytań i innych karkołomnych ewolucji.

Park w centrum Nowego Jorku zawiera kilka elementów, z jakimi nie możesz nawiązać interakcji, ale także lodowisko, po którym jadąc poczujesz co to znaczy zbliżać się do ściany z dużą szybkością i niemożnością wyhamowania. Potem poziom wykonania znacznie się poprawia, bo wkraczasz na Treatment Plant, zawierającą serię basenów (takich pustych) i ogromną poręcz, po której grindując podciągniesz znacznie swoją zdobycz punktową.

Ostatni, nie-konkursowy poziom to La Habra w Kalifornii, posiadająca ko-

lejną możliwość długiego grindu. Dzięki niej będziesz w stanie wyciągnąć nawet wynik ponad 75000 punktów w jednym combo! Nie zabraknie też przejażdżki po dachach budynków, między którymi znajdują się wysoko punktowane „gap'y”, jak również poręcze do grindowania. Znajdziesz tu także dwa, wysoko usytuowane, sekretne baseny na dachu budynków.

Esencją gry jest bez wątpienia tryb kariery, w którym to odczuwamy jakiś niesamowity pęd w poprawianiu naszych zdobyczy punktowych. Szybko zaczniesz smakować każdy centymetr wysokości i każdy stopień obratu, pędząc na złamanie karku po wspaniałe zaprojektowanych pozamacach. Skoki będziesz zamieniał w obroty, potem w backflipy, a te z kolei połączysz z trikiem wykonanym tuż przed lądowaniem na poręczy. W końcu będziesz przeszukiwał każdy poziom w poszukiwaniu pozorne niemożliwych do wykonania transferów. Gdy już je znajdziesz, na pewno postarasz się przejechać je z wywiezionym jęzorem zarówno w jedną, jak i w drugą stronę. Nawet, jeśli doskonale zdajesz sobie sprawę, że jedną nagrodą będzie jeszcze wynik lub





fman's nie pojedzie Ci już tak łatwo"

75000-punktowy grind. Upewnij się przedtem, że masz przy sobie kumpla – nie ma nic gorszego, niż niemożność ukazania całego swego geniuszu przed najlepszym przyjacielem.

Edytor skateparków jest praktycznie identyczny jak ten w THPS2, co jednak nie stanowi problemu, oczywiście pod warunkiem, że będziesz pamiętać prostą zasadę – rower potrzebuje więcej przestrzeni do jazdy niż deskorolka. Pamiętaj o tym, zanim spędzasz długie godziny przy tworzeniu parku marzeń. Sprawę odrobinę komplikuje fakt, że poziomy tworzone samemu będą mniejsze niż te gotowe. Nic nowego nie znajdziemy też w poziomach dla dwóch graczy. Wciąż jest naprawdę trudno trzaskać potężne triki pod czujnym okiem kumpla. Zazwyczaj zamiast starać się od razu wygrać, próbujesz zaimponować koleżance, na siłę wykonując jakieś karkołomne, z góry skazane na porażkę, ewolucje.

Tryb Graffiti to kolejna znajoma drużynowa potyczka, która jest nie tylko zabawna, ale dodatkowo wymaga taktycznego podejścia – czasami lepiej przejechać się po całej planie wykonując małe triki, zaznaczając jak największe paneli, a dopiero po-

tem, kiedy już zbierzesz odpowiednią ilość punktów, zabrac się za poważniejsze i bardziej skomplikowane kombinacje.

Z kolei tryb Trick Attack to zabawa polegająca na wyścigu z przeciwnikiem, kto pobię wynik punktowy rywala. Wielkość poziomów oznacza, że na pewno zdziałałbyś więcej dzięki wiadomości o obwodowemu, zaś pionowy split-screen jest w pewien sposób ograniczeniem. Naszym zdaniem zastosowanie ekranu dzielonego w poziomie byłoby lepszym pomysłem...

Fajnie też pomyślało tryb H-O-R-S-E, w którym starasz się pokonać przeciwnika – jeśli Ci się nie uda, dostajesz literkę napisu, który wcześniej sam wybierzesz (np. lamer, cieniais albo leszczek);

Równowaga w grywalności pomiędzy różnymi trybami jest dość dobrze zachowana, oprócz kilku brakujących czynników, które wyróżniały THPS2 jako dzieło wyjątkowe. Całe to zamieszczenie wokół szalonej pogoni za punktami będzie Cię na zmianę fascynować i denerwować – spróbuj dodać jeszcze jeden trik w nieodpowiednim momencie, a wylądujesz na twarzy nie zdobywając ani jednego punktu. Sam dojdiesz do tego, że jesteś



**JAK...
ODNAJDYWAĆ
SEKRETY**



Nie wszystko jest tym, na co wygląda. Pewne miejsca do eksploracji są mniej, a inne bardziej pokrywane. Przyglądam się podejrzany przejściom, dziwnym ścianom i przyciskom. Na pierwszym poziomie zauważ duży przycisk...

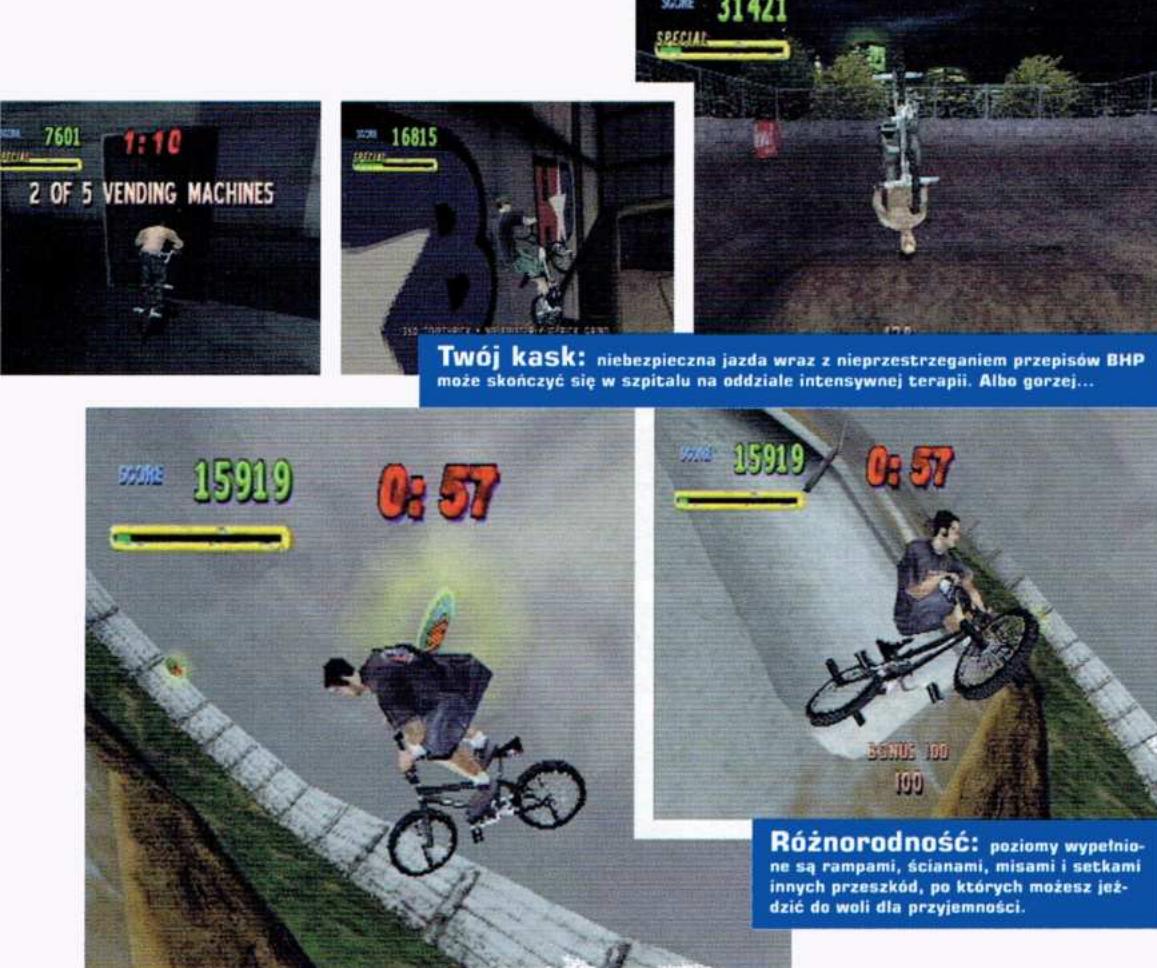


Przegruj wzduż krawędzi misy i włącz przycisk. To spowoduje uniesienie drzwi podobnych do garażu. Na przejazd przez nie masz tylko kilka sekund, po których będziesz musiał powtarzać wszystko od nowa.



Teraz możesz cieszyć się kilkoma nowymi rampami i zmianą scenarii. Wyjechałeś bowiem na zewnątrz fabryki rowerów Mata Hoffman'a.





„Krzywa trudności jest dobrze zbalansowana”

► uzależniony, gdy będziesz restartował poziom po trzech sekundach, bo nie uda Ci się obrót o 900 stopni już w pierwszym triku.

Warto też zwrócić uwagę na wstrząsające efekty dźwiękowe i animacyjne przy wypadkach. W porównaniu do THPS2 dodano kilka efektownych wywrotek, przez co wypadki Tony'ego w porównaniu z lądowaniem na jajkach w wykonaniu Twojego zawodnika, to niewinne zadrapanie.

Jeśli jeszcze nie posiadasz Tony Hawk's Pro Skater 2, to na pewno powinieneś się w niego zaopatryć, a już na pewno zanim dosiądziesz się do opisywanej właśnie gry. Jeśli jednak poznaleś THPS2, wtedy będziesz wykonywał niesamowite ewolucje w MHPB aż do końca tego roku, kiedy to pojawi się trzecie wcielenie Tony'ego. Kiedy zaś szukasz dobrej gry traktującej o jeździe na BMX-ie, to Mat Hoffman's Pro BMX jest po prostu najlepszym wyborem – zawiera w sobie najlepsze cechy swoich poprzedników i trochę nowości od siebie. Słyszałem o jakimś Dave'ie?



■ GRAFIKA	Brakuje jej zróżnicowania Tony'ego, ale ma ten sam silnik	9	■ PODSUMOWANIE:
■ GRYWALNOŚĆ	Czysta, solidna z kilkoma zgrzytami	8	Choć TH pozostał królem skateparków, MH nie znajduje się daleko w tyle. Niezła fizyka, grywalność i szalone ewolucje udowadniają, że gra jest warta Twojego czasu i pieniędzy.
■ ŻYWOTNOŚĆ	Nie tak duga jak TH, ale i tak zajmie Cię na tygodnie	7	

9

NA 10

JAK...

EFEKTOWNIE SPADAĆ



Postanowiliśmy sprawdzić i przedstawić Wam najbardziej efektowne, ale zarazem krwawe upadki. Takie, w których krew leje się dookoła i boli od samego patrzenia. Zaczeliśmy od wizyty na poziomie Construction Yard...



Po wizycie w Construction Yard, przejechaliśmy się do parku w Nowym Jorku. Tu mieliśmy bardzo bliskie spotkanie z lodowiskiem, które będziemy pamiętać jeszcze przez długi czas...



Ostatecznie nasza wycieczka po emocje i siniaki popchnęła nas do słonecznego La Habra w Kalifornii. Krawędzie tamtejszych budynków wydają się być wystarczająco wysoko nad ziemią, aby upadek z nich bolat.



WITAMY W LIDZE OKRĘGOWEJ GIER PIŁKARSKICH...



UEFA Challenge

„UEFA Challenge trapiiona jest przez brak realizmu”

DANE

■ WYDAWCZA:	Infogrames
■ PRODUCENT:	Infogrames
■ DYSTRYBUTOR:	Brak
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	B.O.
■ LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
W TYM STYLU...

ISS PRO EVOLUTION 2

(PSM 4/01 – 10/10)
Najlepsza obecnie piłka nożna, w jaką
można grać na PlayStation.

Cdą początku można nabrać niezdrowych podejrzeń, kiedy na okładce gry widzimy napastnika Sunderlandu, Kevina Phillips'a w koszulce reprezentacji Anglii z numerem 10. Nie mamy ni do Kevin, ale z tego co nam wiadomo, to koszulka ta należy do Michaela Owena. A samo użyczenie swego wizerunku do tak przerażającej gry, to wielka porażka ze strony Phillips'a. To jednak nie jedyny gracz z okładki, który przyczynił się swoimi radami do powstania tej gry (widzimy jeszcze Figo i Yorke'a).

Rady tych gwiazdorów były chyba złośliwe i wyglądały pewnie tak: „po naciśnięciu przycisku niech piłkarz przytrzyma piłkę przez kilka sekund, zanim wykona polecenie gracza” lub „kiedy zawodnik przymierza się do wykonania zwodu, niech czapie jak stara gęś” albo „po 20 metrowym podaniu pił-

ka powinna zatrzymać się na ziemi po dwóch odbiciach”.

UEFA Challenge trapiona jest przez chroniczny brak realizmu, a grywalność przesiąknięta jest uporczywymi „dolegliwościami”. Na przykład opóźnienie pomiędzy wcisnięciem przycisku na padzie, a reakcją (strzałem) zawodnika jest wręcz niedopuszczalne – piłkarz wypuszcza sobie piłkę przed siebie i zazwyczaj traci ją w pojedynku z obrońcami, nim zdąży oddać porządną strzał w kierunku bramki. Kiedy już uda Ci się oderwać piłkę od nogi, okazuje się, że kamera zostaje przy piłkarzu, zamiast pokazać co dalej dzieje się z kopniętą piłką. Porażka...

UEFA Challenge nie posiada takiej natychmiastowości i dużej liczby strzelanych goli jak seria FIFA, a w kwestii grafiki, realizmu i grywalności ustępuje ISS Pro Evolution 2 o całe lata świetlne. Najlepszym przykładem na fatalne wykonanie są bramkarze.

Na zbliżeniach podczas wykopywania piłki wyglądają równie atrakcyjnie, jak dziecko robota R2D2 z Gwiezdnych Wojen i kostki Rubika.

Na plus na pewno można zaliczyć komentarz Barry'ego Davies'a, który jest nie tylko fachowy, ale także dynamiczny oraz wygląd stadionów w opcjach (w grze już tego niesety nie widać). Ponadto znajdziemy pełną szatnię trybów rozgrywki, takich jak: ligę, sześć kolejnych turniejów (wygranie pierwszych trzech otwiera dostęp do następnych), a także całą masę pucharów, zresztą w pełni modyfikowalnych.

Cóż z tego wynika? Nikt nie chciałby stać w deszczu na trybunach stadionu w Pćimiu Dolnym, gdyby mógł mieć miejsce w loży honorowej na Camp Nou w Barcelonie albo wolałby grać w ISS, a nie zwracać sobie głowę czwartoligową UEFA Challenge. Zasłużona czerwona kartka.

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

- | | | |
|---|--|---|
| ■ GRAFIKA | Stara babcia jak ma zły dzień lepiej wygląda | 3 |
| ■ GRYWALNOŚĆ | Daleko jej do emocji Ligi Mistrzów | 3 |
| ■ ŻYWOTNOŚĆ | Z trudem wytrzymasz do przerwy | 4 |
| PODSUMOWANIE: | | |
| Zdecydowanie poniżej oczekiwani. Spory zakres opcji turniejowych nie zrównoważy niezdarnej i frustrującej akcji na boisku. Daleko jej do konkurencji... | | |

3
NA 10

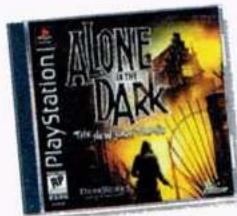
PLAYTEST



Znajdź oprawcę: poświeć latarką na jednego z rottweilerów, a szybko uciekną z podkulonymi ogonami. Gdy jednak tylko odwróciś się, natychmiast wyskoczą, by ponownie zaatakować.

Zastraszenie: Alone In The Dark prowokuje reakcję poprzez zmysł wzroku. Wystarczy jednak, że podłączysz konsolę do wieży stereo, a dźwięk wyrwie Cię z butów!

KIEDY OSTATNI RAZ JAKAŚ GRA NAPRAWDĘ CIĘ PRZESTRASZYŁA?



Alone In The Dark: The New Nightmare

„Gdy wspinasz się po schodach, słyszysz wstrząsające

DANE



■ WYDAWCZA:	Infogrames
■ PRODUCENT:	Infogrames
■ DISTRYBUTOR:	Brak
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	3
■ LICZBA GRACZY:	1

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
W TYM STYLU...
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSM 2/00 - 10/10)
Wystawiliśmy dychę, ale AITD wygrywa w kwestii atmosfery i ogólnego piękna.

W odległych czasach, kiedy Duke Nukem hasał jeszcze w 2D, a wyraz poligon kojarzył się raczej z miejscem ćwiczeń wojskowych niż z grafiką 3D, na komputer PC powstał tytuł, który stał się obiektem kultu i inspiracją dla przyszłych produkcji. Ta gra to Alone In The Dark, która doczekała się zresztą dwóch kontynuacji, zanim ślad po niej zginął, a pałeczkę w straszeniu przejęły inne tytuły, takie jak Resident Evil czy Silent Hill.

Przenieś się teraz kilka lat do przodu, kiedy to nasza szara konsolka zaczyna powoli zdobywać rynek. Ukaże się seria Resident Evil, która śmiało można nazwać sukcesorem tamtych wspaniałych tytułów. Ma podobne sterowanie, także umiejętność gracza w nawiedzonej przez złoto, ogromnej rezydencji, dając mu do obrony własną głowę i ogromny wybór śmiertelnych zabawek koniecznych do rozprawiania się z monstrami z piekła rodem. Wtedy jednak nikt nie wspominał, że autorzy mocno się wzorowali na klasycy PC'owego horroru – gra była tak dobra, że wszyscy okrzyknęli ją początkiem nowego gatunku. Tymcza-

sem po kolejnych kilku latach panowie z Infogrames postanowili dać PlayStation jeszcze jedną szansę i zrobili czwartą część swojej sławniej serii. Czy jest lepsza od gier Capcom? Czy stanie się godną następcy? Czy zatrzyma swoich popredniczek. O tym i o innych faktach dowiecie się z późniejszego tekstu.

Pierwszą rzeczą, która tak wyraźnie różni AITD od RE jest prawdziwy podział na dwójkę bohaterów. O ile w serii RE ścieżki dla poszczególnych postaci różniły się w zasadzie tylko szczegółami i rozstawieniem potworów, tak w przypadku Alone In The Dark mamy do czynienia z dużym krokiem naprzód. Zarówno Aline Cedrac, jak i Edward Carnby przybijają na Shadow Island w zupełnie innym celu. Po katastrofie lotniczej, która przytrafia im się na początku gry, zaczynają swoją przygodę w różnych miejscach. Ponadto każde z nich będzie miało do rozwiązywania całkiem inne zagadki, innych bossów do pokonania i miejsca do zwiedzenia. Nie wygląda to jednak tak, że ścieżki nie pokrywają się ze sobą, bo byłoby to dużym błędem. Wręcz przeciwnie – postaci porozumiewają

się w czasie gry ze sobą za pomocą krótkofałówek, spotykają się, wymieniają przedmioty potrzebne do rozwiązywania swoich problemów. Co więcej, zawsze mogą się połączyć z przyjacielem, a ten pomaga w rozwiązyaniu zagadki, doradza lub pociesza. Często pewne miejsca odwiedzają w różnej kolejności – wszystkie te elementy od razu dają poznaczą, że fabuła jest niesłychanie dopracowana i przemyślana. Tak więc o ile w RE przejście drugiego scenariusza było jakby dodatkiem, tak w AITD to niemalże obowiązek.

Szalenie ważną sprawą w każdej grze o zacięciu przygodowym są odpowiednio dobrane i przemyślane zagadki i łamigłówki. Także i tu tytuł DarkWorks nie zawodzi. Są one logiczne, w miarę trudne, ale jednocześnie dające sporą satysfakcję z rozwiązywaniem, a co najważniejsze, nie są umieszczane na sieć. Znajdziemy tu proste zadania, polegające na znalezieniu klucza do odpowiednich drzwi, ale także złożone łamigłówki wymagające dokładnego czytania znajdowanych ksiąg, jak również opanowania w sterowaniu latarką. Będziemy mieli możliwość łączenia

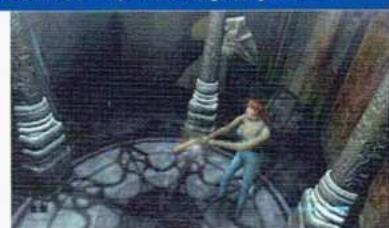
Alone In The Dark: The New Nightmare



Spawara: broń elektryczna – szybka i mocna.



Pedantyzm: każdy z obrazów, zanim został wyrenderowany, powstaje wcześniej na sztalugach grafików.



PRZERAŻAJĄCE? EFEKT STRACHU

Atmosfera jest kluczową sprawą w grach tego typu, a *Alone In The Dark* posiada wiele momentów mroczących krew w żyłach. To prawdziwy lider, jeśli o to chodzi. A wszystko jak zwykle rozgrywa się o szczegóły...



Biblioteka – dziesiątki regałów wypełnionych opastymi tomiskami. Znajduje się w samym centrum rezydencji. Znajdziemy tu wiele zagadek do rozwiązania, więc zabierajmy się do robót...



Już na pierwszym piętrze joypad zaczyna trząść, jakby trafił go piorun. Nagle gasną wszystkie światła, a z ciemności, z wrzaskiem wywołującym ból zębów, wynurza się latający potwór.



Mamy już mało amunicji, ale decydujemy się wycelować w bestię i wypalić kilka razy. W tym samym momencie straszydło znika bez śladu – to była tylko iluzja. A my niestety straciliśmy 12 nabojów. Kurcze, teraz będzie jeszcze trudniej...

wycia i jęki rozpraszaające ciszę"

przedmiotów ze sobą, konstruowania nowych maszyn, jak również wykorzystywania sprzętu znajdującego się w pomieszczeniach. Ciut gorzej rozwiązana jest sprawa uzbrojenia. Każda z postaci posiada słabszy pistolet (mało amunicji, słaba siła), szalenie przydatną strzelbę i kilka broni mocniejszego kalibru. Problem leży w tym, że dwóch giwer w zasadzie się nie używa (bardzo trudne w eksploatacji), do pozostałych zaś (poza strzelbą) jest bardzo mało amunicji. Ilość amunicji nie stanowi dużego problemu, ale niedoświadczony gracz może nie mieć dużego wyboru w kwestii uzbrojenia.

Jak przystało na horror przetrwania, w grze nie mogło zabraknąć różnej maści potworów. Inwentarz jest duży – od maleńkich wielkości kury (i mniej więcej tej samej siły), poprzez szybkie zwierzaki na dwóch łapach (wielkości sporego psa), aż po zombie i trzymetrowe monstra. Co ciekawe, pokonanie każdego z nich odbywa się w inny sposób. Różnice polegają głównie na zachowaniu się w obecności światła. Są takie, które światło odstrasza i uciekają, gdy skierujesz na nie snop latarki. In-

ne potrafią być niewidoczne w mroku i tylko poświecenie na nie pozwala zorientować się w ich położeniu. A są też takie, które po włączeniu lamp w pomieszczeniu po prostu giną. Wciąż spotykamy się problemem, w którym wrogowie nie potrafią przechodzić z planszy do planszy, ale fakt ten nie umuje grze tak bardzo jej atrakcyjności.

Jeśli chodzi o oprawę audio-wizualną, to stoi ona na najwyższym poziomie. Co prawda wszystkie lokacje są prerenderowane, a postacie zdobane z poligonów, to praktycznie się tego nie zauważa. Bogate w szczególności wnętrza pomieszczeń, doskonale oddane efekty pogodowe na zewnątrz i dobre połączenie filmów FMV i licznych wstawk sprawia, że mamy wrażenie uczestniczenia w filmie. To jednak nie wszystko – w tym przypadku operowanie światłem soi na najwyższym poziomie. Ciemne lokacje, rozjaśniane tylko słabym światłem latarki, zmieniają się nie do poznania, gdy włączymy lampy. Natomiast sam efekt przesuwania stożka światła po różnych nierównościach to prawdziwy majstersztyk, w dodatku niespotykany wcześniej na PlaySta-

tion. Widac, że autorzy dobrze poznali sposób robienia gier na PS one i wypracowali sobie kilka sztuczek, dzięki którym graficznie gra przyćmiewa swoich poprzedników.

Najbardziej niezapomnianym przeżyciem po ukończeniu AITD jest jednak jej niesamowity, mroczny klimat. Rzadko zdarza się program, który potrafi dobrze nastraszyć gracza. Kiedyś była nią Silent Hill i pod tym względem najnowsze dziecko Infogrames ustępuje chyba tylko jej. Na wypracowanie odpowiedniej atmosfery wpływa nie tylko grafika, ale przede wszystkim dźwięk. Gdy wspinasz się po blado oświetlonych schodach, słyszysz wstrząsające wycia i jęki rozpraszające ciszę. Doskonale dobrane efekty dźwiękowe, połączone ze sztuczkami animacji potrafią przyprowadzić o mrówkach na karku i spocone dłonie nawet najtwardszych graczy. Przykład? Zaraz na początku gry Edwardem podchodzimy do wielkiej bramy. Jesteśmy czujni, bo to początek zabawy, a dookoła ciemno i słysząc tylko grzmoty piorunów oraz szum wiatru. Nagle uderza kolejny piorun i na ułamek sekundy za naszymi plecami pojawiają się syl-



PLAYTEST



Za Tobą: te wredne bestie mogą się chować dosłownie wszędzie...



Na krawędzi: co prawda nie możesz spać z budynku, ale to wcale Cię jakoś nie uspokaja...



Brzydale: jak przystało na porządnego horroru, nie mogło w nim zabraknąć umarłaków. Ci chłopcy są wyjątkowo przystojni...

RZUCANIE ŚWIATŁA LOKACJE, LOKACJE

Ze wszystkimi swoimi pięknie wyrenderowanymi lokalizacjami, *Alone In The Dark* to naprawdę dzieło sztuki. Mamy tu wszystko – od strasznego rezydencji, przez posępny zamek, aż po tajemniczą krainę ciemności.



Właśnie rozbiesi się na wyspie, a dookoła wciąż słychać ciche pomrukiwanie burzy. To pierwsze miejsce, gdzie będziesz szczególnie, że masz ze sobą latarkę.



Rezydencja to architektoniczna zmora, pełna korytarzy, duzych pokoi i skrzypiących podłóg. Większość czasu gry spędzimy właśnie w tym miejscu. Strach się bać!!!



Jaskinie Abkanis to Twój ostatni cel wyprawy. To właśnie stąd napływają wszystkie mroczne zjawy – lepiej przygotuj mocną śpiwurę, zanim wejdiesz do środka.

„Graficznie gra przyćmiewa swoich poprzedników”

► wetki zombieków, które z donośnym rykiem atakują od tyłu. Trwa to zaledwie moment (tyle, co długość błysku), a zaraz po tym potwory znikają, pozostawiając Cię samego z pistoletem nerwowo skrywanym w garści. Takich momentów grozy jest naprawdę bardzo wiele, ale co ważniejsze, zazwyczaj są całkowicie nieprzewidywalne, a przez to doskonale spełniają swoje zadanie – wystraszą na śmierć!

Gra jest znacznie dłuższa niż wszystkie Residenty, ale wciąż zatrzymuje przy telewizorze na nie więcej niż tydzień. Główny problem to brak regulowanego poziomu trudności, przez co wprawniejsi gracze mogą poczuć się niedocenieni. Ogólnie więc trzeba wysoko ocenić AITD:TNTM – jest to tytuł dopracowany, przemyślany i posiadający sporo cech przeboju. To także jedna z ostatnich wielkich gier na PS one, więc tym bardziej warto się nią zainteresować. A jeśli ukończyłeś wszystkie części RE i jesteś fannem tego gatunku, to po prostu nie możesz opuścić tej pozycji. Doskonała zabawa na deszczowe, letnie wieczory.



Lustrzane odbicie:
poświeć latarką w lustro, a odbicie oświetli światło tak, jak w rzeczywistości. Sprytnie!

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA

Z PS one już chyba więcej się nie wyciśnie **10**

■ GRYWALNOŚĆ

Momentami trudna, ale wciągająca i zabawna **9**

■ ŻYWOTNOŚĆ

Duzo dłuższa niż Residenty, ale wciąż za krótka **8**

■ PODSUMOWANIE:

Niesamowita, wciągająca i bardzo udana pozyja od samego początku do końca. Prawdziwie mroczna przygodówka. Gdyby tylko była trochę dłuższa... Cieszymy się jednak tym, co mamy.

9

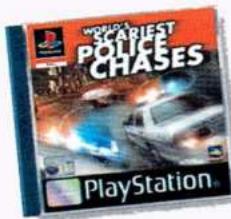
NA 10



Policja: w czasie wykonywania zadań zasiadziesz za kierownicą różnych wozów policyjnych.



JESZCZE TROCHĘ, A DOSTALIBYŚMY GRĘ—POGROMCĘ DRIVER'A.
BYŁO BLISKO, ALE NIE TYM RAZEM



World's Scariest Police Chases

„Misje nie są zupełnie powiązane żadną fabułą”

DANE

■ WYDAWCZA:	Activision
■ PRODUCENT:	Fox Interactive
■ DYSTRYBUTOR:	LEM
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	15+
■ LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
W TYM STYLU...

DRIVER 2

(PSM 11/00 – 10/10)
Wspaniała fabuła, warta akcja i dobrze myślano misje. Prawdziwie wybuchowa mieszanka.

Zapowiedzi tego tytułu pojawiły się bardzo dawno, w międzyczasie gra mocno ewoluowała, przede wszystkim w kwestii grafiki. Czy to wystarczy, aby odebrać koronę gangsterskich ścigalek Driver'owi? Jeśli spojrzeliszc na ocenę, to wiecie, że nie.

Długo czekaliśmy na ten tytuł i spodziewaliśmy się po nim wiernego przeniesienia realiów programu na ekran telewizora. Tymczasem dostajemy wyścigi samochodowe z elementami strzelaniny, które w żadnym aspekcie nie dorastają do pięci podobnym produkcjom. I to wcale nie z powodu grafiki, animacji czy braku pomysłów. Nie, te są czasami nawet lepsze niż u konkurencji. Co więc było powodem? Błędy, paskudne, razące błędy, które wywołują irytację i nudzenie.

Wcielamy się w rolę wzorowego stróża prawa, który dostaje przez radio komunikat o jakichś podejrzanych

typkach. Natychmiast włączamy syrenę i pedzimy na miejsce zdarzenia. A tu mamy do czynienia z bandziorami, pijakami i innymi szumowinami, które zasiadły za kierownicą samochodu i nie bardzo chcą wyjść na zewnątrz. Jedyny sposób, aby ich powstrzymać to doprowadzanie ich pojazdu do ruiny. Aby tego dokonać, trzeba albo strzelać z broni palnej, albo zderzać się z pojazdem. I nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie dwa ważne fakty – zarówno strzelanie, jak i zderzanie nie spełniają swojego zadania. Podczas ucieczki pojazd przeciwnika obiega różne drogi, czasami na coś wpadnie lub będzie miał „culołowe” z TIR'em, ale wtedy nie jezdzie mu nawet skrawek energii! W tym samym czasie nasz samochód reaguje na zatrudnienie każdej przeszkoły. Co z tego, że nasz partner strzela w wóz przeciwnika, kiedy ten nic sobie z tego nie robi (widział ktoś samochód, który „przyjął” kilka rakiet i prawie

nic mu się nie stało). Zresztą kto strzela w karoserię? Walí się w opony, ale o tym oczywistym fakcie autory zapomnieli. Najgorsze okazuje się gdzieś w połowie pościgu – my mamy ledwie połowę energii, a przeciwnik prawie całą. Jak go wtedy doprowadzić do ruiny? Trzeba powtarzać misję od początku. To nie wszystkie usterki gry. Kolejną bolesną sprawą jest kłopotliwe sterowanie – samochody nie reagują właściwie na ruchy pada – po prostu prowadzi się je sztucznie. Na dodatek misje nie są zupełnie powiązane żadną fabułą – to tylko zbiór kolejnych zadań. W dodatku nie są zbytnio zróżnicowane.

Gra wygląda całkiem dobrze, brzmi też nie najgorzej, ale te elementy nie uratują jej przed średnictwem. Po prostu zbyt wiele w niej absurdów i irytuujących utrudnień, aby uznać ją za dobrą. Mimo wszystko warto jednak trochę pogrąść lub wypożyczyć na weekend.

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Dość szybka, ale mało szczegółowa... 6	■ PODSUMOWANIE:
■ GRYWALNOŚĆ	Początkowo wciąga, ale potem rażą błędów 6	Ta gra miała potencjał, by stać się pogromcą Driver'a. W międzyczasie otrzymała słabą grafikę i tryb multiplayer oraz sporą irytuujących błędów.
■ ŻYWOTNOŚĆ	Sporo misji, ale skończysz w trzy dni 5	

6

NA 10

PLAYTEST



Kukurydzianka: Daisy wcisnęła pedał gazu i przejechała swoim Jeepem przez pole kukurydzy sąsiada.

GENERAL LEE PONOWNIE WRACA NA TRASĘ. PODKSCYTOWANY?



Dukes Of Hazzard 2: Daisy Dukes It Out

„Gra zamiast bawić, powoduje tylko ciągłą frustrację”

DANE

■ WYDAWCZA:	Ubi Soft
■ PRODUCENT:	Sinister Games
■ DISTRIBUTOR:	Brak
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	B.O.
■ LICZBA GRACZY:	1-2

JEŚLI SZUKASZ CZEGOŚ
W TYM STYLU...

DRIVER 2

(PSM 11:00 – 10/10)
Wspaniałe połączenie wyścigów po
miejscie z wciągającą fabułą i ucieczkami przed policją.

Development of the game is based on the original Dukes of Hazzard, which is why the game has a similar atmosphere and style. The game features a variety of vehicles, including cars, trucks, and boats, and offers a range of missions and challenges. The graphics are well done, with realistic environments and detailed vehicle models. The sound effects and music are also well integrated into the game. Overall, the game is a fun and exciting ride that captures the spirit of the original TV show.

Jako mniej interesująca i mniej pomysłowa wersja Drivera, DOH2 jest zrobioną z pełną premedytacją kontynuacją Dukes Of Hazzard z dodanymi tylko kilkoma pojazdami i lekko zmienioną fabułą. Jeśli nie liczyć kilku mało znaczących poprawek w kwestii wizualnej i podstawienia żałosnych głosów dla postaci (Luc brzmi jak Dustin Hoffman w Rainman'ie),

nie pozostaje Ci już nic, czego mógłbyś oczekwać po tej grze. Chyba, że perspektywa jazdy Roadrunner'em jest dla Ciebie równie rajcująca, jak piwko po ciężkiej pracy.

Ponownie akcja gry skupia się na niezgrabnym i nie do końca uzasadnionym połączeniu Drivera i Destruction Derby. Jeździmy od jednego punktu do drugiego, starając się uniknąć schwytania przez szeryfa Roscoe P Coltrane'a, wciąż siedzącego nam na ogonie. Tak więc gra zamiast bawić, powoduje tylko frustrację. Już samo kierowanie jest wystarczająco porypane, a co dopiero mówić, gdy w bok samochodu ładuje Ci się jeszcze policja. Panowie z Sinister pomyslieli, że w momentach, kiedy Rosco i jego pomocnik Enos nie ścigają Cię po bezdrożach Georgii, na pewno masz ochotę zbiegać listy porozrzucane po okolicy, jako substytut poważnych misji. Grubo się pomylii. Tak więc objawiający się w DOH2 brak inwencji i, powiedzmy to

sobie szczerze, brak wysiłku ze strony twórców oznacza, że jedna misja przehodzi w następną, ostatecznie rozpuszczając się w bałaganie miernoty.

Sytuację pogarsza fakt, że nawet po zmianie pojazdu wciąż jeździmy po tych samych odcinkach tras, które widzieliśmy w poprzednich poziomach. Tylko teraz droga prowadzi przez inne punkty. Do tego dochodzi jeszcze nuda i monotonia bijąca z każdego kilometra, podkreślana przez fakt, że panowie z Sinister nie pokusili się o żadne nowości czy niespodzianki. Łącząc więc wszystkie powyższe cechy, dochodzimy do wniosku, że przejażdżka po Georgii Generaliem Lee jest równie ekscytująca, co wypełnianie zeznań podatkowych.

Jedynym elementem, który jako takto trzyma poziom, są renderowane wstawniki między misjami. Poza tym gra jest nudna, brzydka i nie-warta żadnych pieniędzy. Unikaj za wszelką cenę.

PlayStation
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Poza filmikami, cała gra prezentuje się paskudnie	5	■ PODSUMOWANIE:	Fakt, że DOH2 jest bardzo podobna do pierwszej części już źle o niej świadczy. Gorzej, że posiada kilka nowych wad w porównaniu z poprzednikiem.
■ GRYWALNOŚĆ	Koszmarne sterowanie, nudne misje	3		
■ ŻYWOTNOŚĆ	Leveli jest sporo, tylko czy wytrzymasz?	3		

3

NA 10

KOLEJNY NABIJACZ KASY? OSZCZĘDŹ NAS, PANIE



DANE

■ WYDAWCA:	Ubi Soft
■ PRODUCENT:	Red Storm
■ DYSTRYBUTOR:	LEM
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	15+
■ LICZBA GRACZY:	1-2

PlayStation.
Magazyn

WERDYKT

Ramatyczna muzyka, która rozbrzmiewała na początku Rogue Spear przypomina, że mamy do czynienia z sequelem beznadziejnego Rainbow Six (PSM 12/99 - 5/10).

Pamiętacie zapewne tę „niezwykłą” strategię z elementami walki, której scenariusz oparty był na powieści Toma Clancy’ego. Podobnie jak w poprzedniej grze, tak i tu fabuła zapowiada się smakowicie. Używając umiejętności strategicznego planowania i technik kamuflażu, masz za zadanie poprowadzić swój oddział poprzez serię brawurowych misji, skierowanych przeciwko śmiertelnie groźnym terrystom. Tak brzmi teoria, jednak istnieje problem z wcieleniem jej w życie.

W chwili, w której potężnym kopniakiem otwierasz drzwi i wdzierasz się do

gry, zdajesz sobie sprawę, że czegoś tu brak. Ani Ty, ani Twoi ludzie nie zostaliście w żaden sposób przeszukani do wykonywania tego typu akcji. Borykasz się z zawiłym systemem kontroli, a płyty, które powinieneś był zdjąć, zaraz po wyjściu z wody, masz w dalszym ciągu na nogach. W chwilę potem uświadamiasz sobie, że AI Twojego zespołu plusuje się na poziomie kretyna.

Rogue Spear wykazało się dużą odwagą by wyjść na światło dzienne z tak nieudolną próbą połączenia strategii ze strzelaniną w pierwszej osobie. Cóż można zrobić, jeżeli gra ma tak mało grywalności. Sterowanie podobne do Doom'a, słabe framerate i rozdzielcość oraz zidociące postacie zafundują Ci chwalebną śmierć od kuli wroga w momencie, kiedy Ty próbowałeś załadować swój pistolet.



Bez rozkazów: Pozbawiony klawiatury i myszy, czujesz się zupełnie bezradny wśród screenów menu. Jest Ci trudno wydawać rozkazy swojemu oddziałowi.

4
NA 10

BRZMI BARDZIEJ JAK ŻAŁOSNE SKOMLENIE

Disney's The Lion King: Simba's Mighty Adventure



DANE

■ WYDAWCA:	Activision
■ PRODUCENT:	Paradox Development
■ DYSTRYBUTOR:	LEM
■ PREMIERA:	Już jest
■ OD LAT:	B.O
■ LICZBA GRACZY:	1

Słowa „śmiałe przygody”, staną Ci w gardle niczym lotka ze środkiem usypiającym wystrzelona przez leśnika, kiedy po godzinie grania nieustraszony Simba, prowadzony Twoimi wprawnymi rękami, przebrnie przez ostatni z dwudziestu leveli. Lśniące jak wypolerowana politura grafiki, przedstawiające dzieje króla lasu, samotnie premierującego rojące się od krokodyli rzeki, nie zmniejszą głupoty tej dziecięcej platformówki 3D.

Te niezwykłe dokonania naszego bohatera polegają zazwyczaj na przeskakiwaniu z jednego kadru disneyowskiego filmu na drugi, unikaniu nieprzyjaznych zwierząt (tj. hienu i myszołów) oraz kolek-

cjonowaniu żetonów. Każdy sukces jest „nagradzany” wejściem do idiotycznych mini-gier, tj. dopasowywanie do siebie symboli, walenie kotów lub rozgniatanie insektów puszystą łapą. Ponowne przejście na wyższym poziomie trudności otwiera jeszcze więcej podgier.

Levele są porozdzielane wstawkami z filmu, co daje wrażenie, że jest to bardziej promocyjny trailer niż gra. Jeśli ktoś zawiódzie się na słodkim mruczeniu Simby (kółko), zwłaszcza może zaszczyć się w pokoju i głośno słuchać Eltona Johna.

Bez wątpienia legenda Króla Lwa zrobi na dzieciakach wrażenie. Jednak my zachęcamy do zastąpienia jej Final Fantasy IX.



Linia życia: autobiografia Simby nie zmniejszyła ilości lasów deszczowych na świecie.

3
NA 10

PlayStation.
Magazyn

WERDYKT

■ GRAFIKA	Bardzo duża dbałość o tło i animacje	7
■ GRYWALNOŚĆ	Nie zaskakuje i nie inspiruje, ale cieszy, gdy się kończy	3
■ ŻYWOTNOŚĆ	Zadziwiająco krótka pomimo wielu mini-gier	3

ŚCIŚLE TAJNE

ŚCIŚLE TAJNE

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Cheat Mode

Na ekranie tytułowym naciśnij lewo, prawo, L1, R1, kółko, kwadrat, R2, L2. Jeśli wpisałeś poprawnie, usłyszysz dźwięk. Teraz będą dostępne wszystkie broni trybie Free Patrol i wszystkie bonusowe rzeczy w menu opcji.

Wybieranie poziomów

Na ekranie tytułowym naciśnij dół, góra, prawo, krzyżyk, kółko, kwadrat. Jeśli wpisałeś poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Wszystkie lokacje w trybie Patrol

Na ekranie tytułowym naciśnij dół, góra, L2, L1, krzyżyk, trójkąt, R2, R1. Jeśli wpisałeś poprawnie, usłyszysz dźwięk.

SIMPSONS WRESTLING

Bonus Match

Na ekranie tytułowym z napisem „Press Start” wciśnij: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo. Usłyszysz gong i na górze ekranu pojawi się napis „Bonus Match On”. Następnie pojawi się nowa opcja w menu, dzięki której będziesz mógł walczyć na dowolnym ringu, wybierając dowolne postaci (nawet bonusowe).

Bonusowe ringi

Na ekranie tytułowym z napisem „Press Start” wciśnij: kółko, R2, R1, kółko, R2, R1. Jeśli dobrze wpisałeś, usłyszysz dźwięk.

Tryb wielkich rąk

Na ekranie tytułowym z napisem „Press Start” wciśnij: kółko, L1, kółko, R1, kółko, L2, kółko. Dobrze wpisałeś, usłyszysz dźwięk.

Śmieszna lista płac

Na ekranie tytułowym z napisem „Press Start” wciśnij: kółko, L1, kółko, L1, kółko, R1, kółko, R1. Jeśli dobrze wpisałeś, usłyszysz dźwięk.



Granie jako Bumblebee Man

Kiedy grasz w New Challenger Circuit, w końcu czeka Cię pojedynek z Bumblebee Man'em. Wygraj z nim i nagraj grę, aby odblokować tę postać na ekranie wyboru.

Granie jako Moe

Kiedy grasz w New Challenger Circuit, w końcu czeka Cię pojedynek z Moe. Wygraj z nim i nagraj grę, aby odblokować tę postać na ekranie wyboru.

Granie jako Professor Frink

Kiedy grasz w Defender Circuit, w końcu czeka Cię pojedynek z Profesorem Frinkiem. Wygraj z nim i nagraj grę, aby odblokować tę postać na ekranie wyboru.

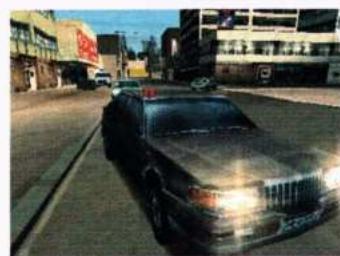
Granie jako Ned Flanders

Kiedy grasz w Defender Circuit, w końcu czeka Cię pojedynek z Ned'em Flanders'em. Wygraj z nim i nagraj grę, aby odblokować tę postać na ekranie wyboru.

TOY STORY RACER

Master code

Poczekaj, aż uruchomisz demonstrację, po czym naciśnij dowolny przycisk, aby pojawił się ekran tytuowy. Teraz naciśnij: kółko, trójkąt, kółko, kwadrat, krzyżyk, kwadrat, krzyżyk, trójkąt, trójkąt, krzyżyk, kwadrat, kółko. Przejdz do ekranu Challenge i naciśnij kwadrat na dowolnym zadaniu. Dzięki temu odblokujesz wszystkie wyścigi i kierowców w grze.



MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Mnożnik punktów x10

Zapauzuj grę i przytrzymaj L1, a następnie wstukaj: kwadrat, kółko, kółko, góra, dół, dół. Ponowne wpisanie tego triku wyłącza tę opcję.

Dzielenie punktów przez 10

Zapauzuj grę i przytrzymaj L1, a następnie wstukaj: góra, dół, góra, kółko, kółko kwadrat. Ponowne wpisanie tego triku wyłącza tę opcję.

Idealna równowaga

Zapauzuj grę i przytrzymaj L1, a następnie wstukaj: kwadrat, lewo, góra, prawo. Ponowne wpisanie tego triku wyłącza tę opcję.

Wyświetlanie wskaźnika równowagi

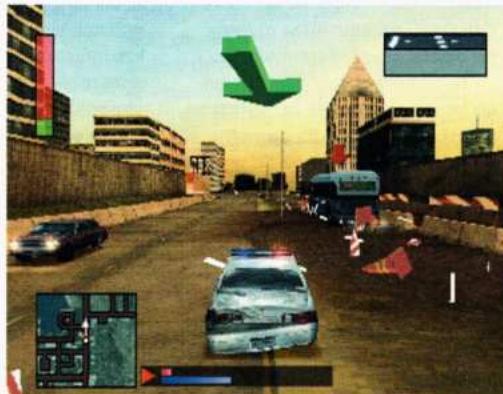
Zapauzuj grę i przytrzymaj L1, a następnie wstukaj: lewo, kółko, kwadrat, trójkąt, kwadrat, kółko, krzyżyk. Ponowne wpisanie tego triku wyłącza tę opcję.

Wskaźnik trików zawsze pełny

Zapauzuj grę i przytrzymaj L1, a następnie wstukaj: lewo, dół, trójkąt, kółko, góra, lewo, trójkąt, kwadrat. Ponowne wpisanie tego triku wyłącza tę opcję.

Dodatkowy czas

Zapauzuj grę i przytrzymaj L1, a następnie wstukaj: kwadrat, góra, kółko, krzyżyk. Ponowne wpisanie tego triku wyłącza tę opcję.



Wielkie opony

Zapauzuj grę i przytrzymaj L1, a następnie wstukaj: dół, kółko, kółko, dół. Ponowne wpisanie tego triku wyłącza tę opcję.

Granie babcią

Zapauzuj grę i przytrzymaj L1, a następnie wstukaj: góra, kwadrat, krzyżyk, krzyżyk, dół, kółko. Inny sposób to rozpoczęcie jednego poziomu w trybie Career dziesięć razy (opcja Retry).

Granie Tony Hawk'iem

Zbierz wszystkie 30 okładki i dwa złote medale w trybie kariery dowolnym zawodnikiem, aby odblokować Tony'ego Hawk'a na dziecięcym rowerku.

Odblokowanie poziomu Warehouse z Tony Hawk's Pro Skater

Zdobądź 200,000 punktów w jednym triku (combo) bez żadnych pomocniczych kodów. Jeśli zrobisz to prawidłowo, pojawi się napis informujący o odblokowaniu nowego poziomu.

Odblokowanie poziomu Burnside z Tony Hawk's Pro Skater

Zbierz wszystkie 30 okładki i dwa złote medale wszystkimi zawodnikami. Jeśli zrobisz to prawidłowo, pojawi się napis informujący o odblokowaniu nowego poziomu.

Filmiki końcowe zawodników

Wygraj dowolny medal w obu levelach typu Challenge, a obejrzyj filmik z tym zawodnikiem, którym grałeś.

Film z babcią

Wygraj babcią dowolny medal w obu levelach typu Challenge, a obejrzyj filmik z nią w roli głównej.

Filmik z wypadkami chłopaków z Neversoft

Wygraj Tony'iem Hawk'iem dowolny medal w obu levelach typu Challenge, a obejrzyj wspomniany filmik.

SPEC-OPS: RANGER ELITE

Nietynkalność

Jako imię swojego bohatera wpisz ROCK-STAR. Teraz podczas gry wciśnij pauzę i wybierz opcję Invulnerability, która się pojawi.

KODY DO GAMESHARKA

Aby skorzystać z kodów z tej ramki, należy zaopatrzyć się w przystawkę Gameshark.

TIME CRISIS: PROJECT TITAN

Nieskończone życia
8007D484 0005

Nieskończony czas
8007D40C 270F

Nie trzeba przeładowywać
8007D47C 0006

Max trafień
800FCFC4 03E7
800FCFC8 03E7

Max zniszczenia
800FCF1E 03E7

Max celności
800FCF1C 0064

VANISHING POINT

Odblokowanie wszystkich tras do przodu
8003CBE4 FFFF

Odblokowanie wszystkich tras odwrotnych
8003CBE6 FFFF

Odblokowanie tras „lustrzanych”
8003CBF2 FFFF

Odblokowanie wszystkich pojazdów
8003CBDC FFFF

Odblokowanie wszystkich filmików i slideshow'ów
8003CBF6 FFFF

Odblokowanie sekretów
8003CBF2 FFFF

Zawsze zdobywasz 200 punktów Stunt
8004701A 00C8

Wszystkie balony
80047A16 0000

Ukończone wszystkie wyścigi Aston Martinem V8
3003CC07 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Aston Martinem DB7
3003CC06 0007

Ukończone wyścigi Lotusem Espritem
3003CC05 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Dodgem Viperem GTS
3003CC04 0007

Ukończone wszyskie wyścigi TVR Griffith'em
3003CC03 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Shelby Cobra
3003CC02 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Toyotą Suprą
3003CC01 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Fordem Focusem
3003CC00 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Jaguarem XKR
3003CBFF 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Fordem Mustangiem Cobra
3003CBFE 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Audi TT
3003CBFD 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Alfa Romero
3003CBFC 0007

Ukończone wszystkie wyścigi BMW 325i
3003CBFB 0007

Ukończone wszystkie wyścigi Lotusem Elise

3003CBFA 0007

Masz całe uzbrojenie

8014524C 0017

8014524E 0063

80145250 0059

80145254 005E

80145258 0065

8014525C 0066

80145260 0069

80145264 006A

80145268 006B

8014526C 006D

Masz wszystkie dokumenty

801451C4 0016

801451C8 001B

801451CC 0029

801451D0 002A

801451D4 0052

801451D8 0078

801451DC 0079

801451E0 007B

801451E4 007D

801451E8 0080

801451EC 0081

801451F0 0082

801451F4 0083

801451F8 0084

801451FC 0085

80145200 0086

80145204 0087

80145208 0088

8014520C 0089

80145210 008A

80145214 008B

80145218 008C

8014521C 008D

80145220 008E

80145224 008F

80145228 0090

8014522C 0091

80145230 0092

80145234 0093

80145238 0094

8014523C 0095

80145240 0096

80145244 009C

80145248 009D

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Nieskończone zdrowie (obie postacie)
801450D8 0064

Kody dla Edwarda

Nieskończona amunicja do rewolweru
801452C8 000A

Nieskończona amunicja

do Grenade Launcher

80145300 0005

Nieskończona amunicja do 3 Barrel Gun

801452D0 0009

Nieskończona amunicja

do Photoelectric Pulsar

801452D8 000A

Nieskończona amunicja do

Rocket Launcher

801452E8 0003

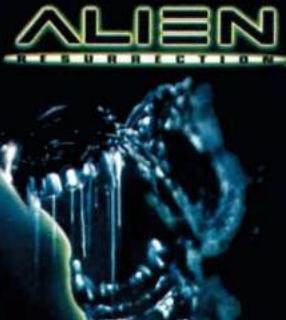
Nieskończona amunicja do Plasma Cannon

801452F8 0064

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(077) 456 50 54
0603 07 08 07

www.namax.com.pl
sklep polecaný przez:

PSX.NET.PL



GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

★ gry i akcesoria do PlayStation

★ przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a

★ przy zakupach lub wymianie powyżej 200,00
dołączamy upominek gratis

★ stały koszt przesyłki 5,00 zł

★ na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji

★ gry już od 40,00 zł



Katalog z ofertą bezpłatny

O KLASIE TEJ GRY MOŻECIE DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ Z NASZEJ RECENZJI NA STRONIE 60.
TU ZAŚ PRZEDSTAWIAMY PEŁNE ROZWIĄZANIE DLA OBU POSTACI.

Alone In The Dark: The New Nightmare

Na początek kilka ustaleń:
1. Opis podzielony został
na dwie części – oddzielnie
dla Edwarda i Aline. Ponadto dla
większej przejrzystości dodałem też
podział na dyski.

2. Opis jest dość dokładny, ale
nie zawsze podaję w nim umiejscowienie
wszystkich przeciwników
oraz przedmiotów niepotrzebnych
koniecznie do ukończenia gry (apteczki,
naboje czy amulety).

3. Stan gry możesz nagrywać w
każdym miejscu za pomocą specjalnych
amuletów – Charm of Saving.

4. Nie wszystkich przeciwników
musisz zabijać, niektórych warto
ominąć, aby nie marnować amunicji.
Więcej szczegółów znajdziecie przy
opisie potworów.

5. Droga przechodzenia przedstawiona w tym opisie nie jest jedyną

możliwą – po prostu jest w miarę krótka,
dzięki czemu nie nabiegasz się
zbytnio bez sensu.

6. Używaj cały czas latarki i prze-
szukuj wszystkie pomieszczenia bardzo
dokładnie. Niektóre przedmioty nie
są widoczne na pierwszy rzut oka i
wymagają więcej szukania.

7. Warto od czasu do czasu za-
dzwonić do drugiego bohatera (kla-
wisz R2), a możesz dowiedzieć się o kilku
pomocnych wskazówkach.

8. Graj przy zgaszonym świetle, w
środku nocy i najlepiej bez tego opisu
– wtedy horrorowe emocje będąc
miały zagwarantowane.

9. W opisie raczej nie przedsta-
wiam fabuły i treści rozmów między
bohaterami, bo szkoda na to czasu.

10. Gra znacznie różni się dla ka-
dej postaci. Nie tylko zwiedzamy czę-
sto odmienne miejsca, ale także roz-
wiązujeśmy inne zagadki, a także wal-
czymy z różnymi bossami. Po ukończe-
niu gry jedną postacią, koniecznie roz-
pocznij grę od nowa tą drugą. Na po-
czątek wybierz Carnby'ego – jego sce-
nariusz jest bardziej dynamiczny i łat-
wiejszy. Gdy już będziesz dobrze się
czuł w grze, zagraj Aline.



POTWORY

Małe „kurczaki” – występują grupa-
mi, są bardzo szybkie i jednocześnie
bardzo słabe – wystarczy jeden strzał z
dowolnej broni, aby zniknęły. Dość
trudno obok nich przebiec, bo jest ich
wiele, ale nie warto się ich bać – zabie-
rają bardzo mało energii.

Pajęczki – występują tylko w paru
miejscach i nie stanowią zbytniego za-
grożenia. Spadają z sufitu i gryzą w no-
gi – jeden strzał szybko przewraca je
do góry brzuskiem.

Psy – spotkasz je tylko na poczę-
ku. Są szybkie, ale mało wytrzymałe.
Gdy raz przywoździsz je do ziemi,
strzelaj do końca – już się nie podnio-
są. Dość niebezpieczne, bo atakują z
różnych stron w grupach.

Psy-zombie – To już większe be-
stie, pojawiające się znienacka i atakujące
bardzo zażartie. Padają po trzech strza-
łach ze strzelby, ale są bardzo niebezie-
yczne. Gdy raz przywoździsz takiego do
ziemi, postaraj się, aby już nie wstał. Wy-
stępują praktycznie przez całą grę.

Zombie – to klasyczne umarlaki –
wolne, jącące i pragnące zrobić Ci
„malinkę” na szyi. Rzadko kiedy wystę-
pują pojedynczo, ale ze względu na
swoją powolność, dość łatwo się ich
pozbędziesz. Zazwyczaj wystarczają
trzy strzały z Shotguna.

Demon „liżący” – dziwadła, które
atakują z daleka długim jżozrem. Boją
się światła, więc w pomieszczeniach
staraj się włączyć oświetlenie (giną od





razu), a gdy nie ma takiej możliwości, odganiaj je światłem latarki. Można starać się je zabić (około pięciu strzałów ze strzelby), ale lepiej omijać.

Demon „gryzący” – szybsze, silniejsze i nie bojące się światła. Dość niebezpieczne, ale trochę słabsze (padają po dwóch celnych strzałach strzelby). Z tymi się nie baw – rozwalaj od razu, jak tylko podbiegnie do Ciebie.

Potwór z głębin – występuje tylko w wodzie i nie jest zbyt odporny (dwa, trzy strzały z Shotgunu i już się nie wykurzy), ale dość trudno go trafić (trzeba się szybko odwrócić, zanim zanurkuje i wciągnie nas ze sobą).

Wielki „skorpion” – ten największy robak jest bardzo silny, szybki i ma tylko jeden cel... Wal w niego z bliska z mocnych kalibrów i nie daj się złapać w kleszcze.

UZBROJENIE

Modified Revolver (tylko Carnby) – ta potężna maszyna posiada dwa bębny i dwie lufy, przez co dysponuje całkiem mocną siłą ognia. Dobra jednak tylko na początkowych etapach gry i

przy walce z małymi stworkami. Ładowana po 12 sztuk zwykłymi nabojami (Magnesium Bullets).

Revolver (tylko Aline) – standardowy Colt, strzelający pojedynczo i dyspo-

nujący dwukrotnie mniejszą siłą ognia. Początkowa broń przydatna na małych przeciwników. Używa tej samej amunicji, co rewolwer Carnby'ego.

Triple-barreled Gun – trzylufowy Shotgun to potężna i przydatna broń w czasie całej gry. Do niej znajdziesz też najwięcej amunicji, więc będzie to siłą rzeczy Twoja ulubiona broń. Korzysta ze specjalnych, fosforowych naboi (Phosphorus Bullets).

Plasma Cannon – mocna, ale raczej mało przydatna broń. W akcji przypomina trochę miotacz ognia, ale zasięg rażenia jest bardzo krótki. Jedyna zaleta to fakt, że gdy w jej zasięgu znajduje się kilku przeciwników, wszyscy zostaną rażeni. Jako amunicji używa specjalnych pojemników z gazem (Gas Cartridge).

Grenade Launcher – mocna broń, bardzo przydatna na najsilniejszych przeciwników. Jej zaletą jest spory rozrzut, ale wadą mała ilość amunicji. Oszczędzaj na najtrudniejszych kolesi. Kadujemy ją oczywiście granatami.

Rocket Launcher – podobna do powyższej. Różnica polega na większym zasięgu rakiet oraz większej precyzji. No, może jest też trochę mocniejsza niż poprzednia. Zostawiaj tylko na najmocniejszych wrogów. Jako amunicji używa, rzeczą jasna, rakiet.

Lighting Gun – ta elektryczna broń przydaje się na większe grupy przeciwników – razi kilka celów naraz, w dodatku często zatrzymując je w miejscu. Niestety, zasięg tej maszynki jest mały, a w dodatku bardzo szybko opróżnia baterię. Amunicję stanowi Battery Charger.

Photoelectric Pulsar – dostajesz ją dopiero pod koniec gry, ale masz do niej praktycznie niewyczerpalne źródło amunicji – niebieskie kryształy. Co

prawda jest to najmocniejsza giwera w grze, ale mijają wieki zanim się naładujesz i strzelisz. Dlatego jest praktycznie bezużyteczna na szybkich przeciwników atakujących z zaskoczeniem. Podobnie jak poprzednio, korzysta z Battery Charger.

EDWARD CARNBY

CD 1

Kiedy już obejrzyłeś intro i wybierzesz Carnby'ego jako swoją postać, najpierw zapoznaj się ze sterowaniem. Warto też przeczytać notatki, które masz w kieszeni (jest tam sporo o historii wyspy i nie tylko). Idź przed siebie, a potem skręć w lewo. Dojdiesz do bramy. Jeśli jeszcze nie narobiłeś w gatki, to na razie nie masz tu czego szukać – idź do roztaju i w prawo. Po krótkiej rozmowie z Aline idź dalej. Kilka plansz dalej zobaczysz krew na schodach do altany. Wejdź do środka i obejrzyj scenkę z tajemniczym facetem. Zabierz z podłogi Small Bronze Key i wyjdź na zewnątrz. Chyba nie powinieneś go być zostawiać samemu...

Kluczyk przyda się do otwarcia pobliskich drzwi. Idź przed siebie, a po obejrzeniu krótkiej wstawki FMV zabierz naboje (Box Of Magnesium Bullets) z murku i kontynuuj przechadzkę. Na małym placu otwórz bramę na górną ekranu, a po scence z psami zabierz dwa pudełka naboi i apteczkę (First Aid Kit) kawałek dalej. Wróć do placu i idź w prawo, po schodach na górę. Tu zaatakujesz Cię pierwszy pies – łatwo go i posuwaj się naprzód. Za kolejnym zakrętem napadną Cię dwa następne psiaki, a niedługo jeszcze jeden. Dostań się na schody i idź dalej do połogu kobiety. Tu skręć w prawo (w stronę do siebie), a po scence i rozmo-



ŚCIŚLETAJNE

► wie z przyjaciółką idź dalej przed siebie. Zobaczysz jak jakieś bydło je zwłoki pieska – chwilę później czeka Cię walka z nim. Zanim zginie będziesz musiał wywalić w niego cały magazynek i jeszcze kilka dodatkowych pocisków. Zejdź po schodach na dół i otwórz furtkę. Skręć w prawą stronę i dojdź do koła studni, które oczywiście przekrój – spuścisz wodę w basenie obok. Wróć do furtki i podążaj dalej w lewo. Zanim zejdzieś na dół, spotkasz jeszcze jedną zjawę. Po pokonaniu jej wejdź do kanałów. Gdy dojdzieś do zalanej sali, zaatakujesz Cię jakiś wielki potwór wodny. Załatw go i wejdź w korytarz po prawej stronie. Wdrap się po drabinie i idź przed siebie. Dostań się na podwyższenie, podnieś z ziemi amulet (Charm Of Saving) i skorzystaj z drzwi po lewej. W następnym pomieszczeniu otwórz trumnę i po dość dramatycznej scence zabierz z niej kolejny klucz (Gilded Key). Otworzony na drzwi tuż obok. Zanim jednak wyjdzieś, udaj się w lewo i zabierz strzelbę (Tri-barreled Gun) leżącą koło drabiny. Wyjdź z pomieszczenia, wejdź po schodach i przejdź przez drzwi do holu. Tu porozmawiasz z Aline, a gdy ruszysz po przód, zgaśnie światło i będziesz musiał pokonać znanego już potwora. Zapal ponownie światło, zabierz z biurka amulet i przesuń popiersie do lustra. Zobaczysz litery: H i M., które wpisz w mechanizmie w tym popiersiu. Usłyszysz dźwięk i odblokujesz się skrytką za obrazem na górze. Wejdź więc po schodach i zbadaj obraz (pierwszy z prawej) – dostaniesz Small Rusty Key. Potem przesuń szafę blokującą drzwi i wejdź do środka. Spotkasz w końcu Aline, z którą zamienisz kilka słów. Po-

tem z szafki przy łóżku weź pamiętnik Mortona (przeczytaj go dokładnie), a następnie wyjmij z niej kawałek rzeźby (Acrobat Statuette) i dyktafon (Dictaphone). Odsłuchaj nagrania (przycisk Play) i wyjdź z pokoju przez drzwi za lustrem. Kieruj się na sam dół, a gdy znajdziesz amulet, wróć do holu i skorzystaj z drzwi pod schodami. Spotkasz tu tajemniczego Indianina, z którym pogadasz chwilę i dowieś się kilku interesujących szczegółów (i dostaniesz też kolejny amulet). Po wszystkim skieruj się dalej korytarzem w dół i wejdź w drzwi na jego końcu. Zabij oba zombie, a potem skorzystaj z wejścia po lewej stronie (słabo widoczne). Znajdziesz tam łom (Crowbar) na skrzyni, apteczkę i menażkę (Flask). Przeczytaj wszystkie dokumenty jakie znajdziesz, a potem napełnij menażkę wodą z kubla przy wejściu, po czym opuść pomieszczenie drugim wyjściem. Ponownie wejdź przez drzwi pod schodami, ale tym razem udaj się do góry. Wejdź w ostatnie drzwi (na górze screenu) i wbiegnij po schodach na górę. W pomieszczeniu za drzwiami będzie wyrzutnik granatów (Grenade Launcher). Idź dalej, a po rozmowie z Aline otwórz drzwi zdobytym wcześniej kluczem. W kolejnym pokoju pokonaj dwa stwory i znajdź zapalniczkę (Lighter) oraz naboje (Box Of Phosphorus Cartridge). W korytarzu pogadaj przez radio, a dowieś się o skrytce w podłodze w kolejnym pomieszczeniu (gdy podłoga będzie inaczej skrzypieć, użądł łomu). W skrytce znajdziesz Small Key i Small Gilded Key. Teraz znajdź drzwi na drugim końcu sali i przejdź przez nie. Zabierz amunicję i uważając na pajaki, zapal świeczkę na końcu po-



koju, a potem łomem wyważ drzwi. W korytarzu załatw stwory i skorzystaj z drzwi po prawej stronie odnogi (przy apteczce). Tu spotkasz mamę Mortonów, z którą zamienisz kilka zdań. Teraz wróć na korytarz, gdzie po raz pierwszy spotkałeś zombie. Skorzystaj z drzwi przy schodach, gdzie najpierw zabij dwóch umarłaków, a potem idź na koniec korytarza i weź apteczkę. Dopiero wtedy wejdź do pokoju. Uważając na spadające z sufitu paszudzta, zabierz naboje, zdjęcie (Photo) i maskę wilka (Wolf Mask). Tę ostatnią położ na wadze w zbitym akwarium, a otworzysz skrytkę za następnym obrazem. Idź tam, a wejdzieś w posiadanie klucza (Gilded Key), którym otworzysz drzwi naprzeciwko magazynu (tam, gdzie była menażka i kubel z wodą).

Tu zabierz ze stołu Small Gilded Key i użyj maski wilka na statuetkę sowy – zdobędziesz Steel Key. Wychodząc zabierz jeszcze apteczkę z dzbanu. Po powrocie na główny korytarz idź do schodów i pobiegń nimi na góre. Tu otwórz drzwi używając Small Gil-

ded Key. Znowu czeka Cię rozmowa z Aline. Po niej wejdź w drzwi po lewej i pokonaj zmutowaną roślinę (wyskoczy z łóżka, gdy się do niego zbliżysz). Potem pozbierz przedmioty (amulet, trzy pudelka naboju do strzelby i Rocket Launcher Pistol) i pogadaj z Aline (R2). Wróć na korytarz i idź dalej. Skręć na rozwidleniu w prawo i wejdź w znajdujące się tam drzwi. W biurku będzie szuflada – otwórz ją dzięki Small Key, a wejdzieś w posiadanie Large Ornate Key i połówki fotografii (Half Of the Photo). Biegij do samego końca głównego korytarza, gdzie znajdziesz zamknięte na Steel Key drzwi. W pomieszczeniu zabierz amulet, naboje, drugi Large Ornate Key i drugą połowę fotografii. Przeczytaj też kolejną książkę. Fotografie połącz i przeczytaj napis z tyłu (Examine). Policz sumę liczb i wróć do korytarza na dole (gdzie spotkałeś Indianina), po czym otwórz drzwi do biblioteki zdobionym kluczem.

Po rozmowie z Aline zapal światło i przeczytaj książki w dolnej części sali. Następnie idź po schodach na wyższą kondygnację. Zabierz paczkę rakiet i





dojdź do panelu z pokrętlami. Wpisz liczbę, która jest sumą tych z tyłu zdjęcia (3926) i wejdź przez drzwi, które się otworzą. Wejnątce najpierw zabierz teleskop (Telescope), a potem umieść w ścianie brakujący fragment piramidki. Wejdź w posiadanie posążka bizona (Abkanis Statue Of Anti-coals). Na razie wydostani się z pomieszczenia i idź dalej. Gdy napotkasz latujące monstrum, oddaj w jego kierunku kilka strzałów, po czym wejdź po drabinie. Zabierz amulet i zamontuj teleskop na oknie. Gdy powiększysz widok, zobaczyś wyrytą nad oknem liczbę 1692. Po wszystkim pogadaj jeszcze z Aline i będziesz mógł iść dalej po tarasie w bibliotece. Na końcu tarasu zobaczyś wystającą książkę – wciśnij ją (zwróć uwagę na liczbę ciemnych kropek przy klepsydrze – one wskazują kolejność wciskania). Wejdź na dół biblioteki i znajdź kolejne dwie książki (pierwsza do wciśnięcia jest za posągiem, a druga tuż przy wejściu na taras). Gdy będziesz biegł na górę do ostatniej z nich (czwarty regał od pierwszej książki), napadnie Cię kolejny skrzydlaty stwór. Rozwal go, gdy będziesz się napędzał (odrzuci go) i wciśnij ostatnią książkę. Uruchomi się skrytka za obrazem w holu. Wracając zahacz jeszcze o pokój z szyfrem i wpisz 1692 – odblokujesz ostatnią ze skrytek za obrazami. Teraz już możesz wracać do

holu i opróżnić otwarte schowki. W jednym znajdziesz Small Bronze Key i Plasma Cannon, a w drugim Engraved Metallic Plate. Pojawią się nowe mechanizmy przy portretach. Wpisz w nich (od lewej) daty urodzin poszczególnych członków rodziny (1852, 1874, 1899 i 1931), a otrzymasz dostęp do kolejnego schowka, tym razem na dole holu (tu znajdziesz Ornate Bronze Key). Użyj go na drzwiach obok, aby wyjść na zewnątrz.

Idź najpierw w dół (po jakimś czasie znajdziesz dwie apteczki i Gas Cartridge), a potem wróć do wyjścia i idź w prawo. Otwórz bramę (za pomocą Small Bronze Key) i rozwal dwa demony. Teraz wróć całą drogę do drzwi na początku gry, których nie mogłeś otworzyć (po drodze czeka Cię jeszcze sporo przeciwników do zabicia). Kod do drzwi to (od lewej): książyc w kształcie „C”, książyc w kształcie odwróconego „C”, pięciornienna gwiazda i słoneczko. To już koniec pierwszego dysku.

CD 2

Przy trupie znajdziesz pojemonik z garam i trzy apteczki. Na moście pogadasz z Aline. Potem idź przed siebie i załatw cztery małe stworki i jednego demona. Po chwili zawali się most, całkowicie odcinając Ci drogę powrotu. Idź przed siebie, aż zobaczyś głowę trupa. Skręć w lewo i zaznacz na skale

północ (North). Po rozmowie z Aline przyjrzyj się kamieniowi jeszcze raz i ponownie zadźwoń do przyjaciółki (R2). Teraz zwiedź głazy w następującej kolejności (za każdym razem miedząc przez radio): południowy-wschód, zachód, południowy-zachód, wschód, północny-wschód. W końcu dojdź ponownie do wschodniego i rzuć zaklęcie: 1 – O Goul'ai, 2 – Hypar, 3 – Harnis, 4 – Korna. W niebieskim świetle pojawi się przedmiot, który zabierz (Stone Stele). Weź też figurkę byka (Indian Statue Of Hemicles). Wróć na ścieżkę i idź dalej do góry. Po rozmowie z Aline jejdź po schodach, zabierz amulet i nagraj stan gry. Idź przed siebie, a wkrótce spotkasz ogromnego potwora. Zabij go i idź dalej. Skorzystaj z drabiny, aby zdobyć pudelko rakiet, po czym podążaj dalej przed siebie, a dotrzesz do bagien.

Omijając zombiek kieruj się w lewo, gdzie znajdziesz Wasz rozbity samolot. Wejdź do środka, zabierz nożyce do cięcia drutu (Wire Cutters), 2 apteczki, rakiety i niebieską soczewkę (Blue Lens). Potem porozmawiaj z pilotem i uciekaj na zewnątrz, zanim samolot zatonie w bagnie. Unikając umarłków biegij do góry (przez luk), a po zabiciu drugiego potwora, skręć w prawo po kładce, gdzie po rozmowie z Aline zyskasz sygnet-pieczęć (Seal). Wróć kładką i idź do kościoła, rozetniż łańcuch nożyczami i wejdź do środka. Zabierz apteczkę, rakiety i połącz soczewkę z latarką, następnie takim zestawem poświeć na drzwi...UPS!!! To pierwszy znak, kolejne dwa są przy skale (tam, gdzie rozmawiałeś z Aline) i w jaskini, gdzie było pudło rakiet (po drabinie). Po powrocie do kaplicy przeczytaj księgu i na panelu wciśnij zauważone znaki w następującej kolejności: prawo-góra, środek, prawo-dół. Otworzy się wejście do krypty. Udał się tam i podążaj cały czas przed siebie, a gdy napotkasz stalowe drzwi, użyj pierścienia w zamku po prawej. Znajdź się przy kolejnych

drzwiach, idź przed siebie i zabierz amulet, a potem natkniesz się na Mortoną. Po rozmowie z nim, a potem z Aline podejdź do drzwi, którymi on uciekł i wciśnij przycisk akcji (krzyżyk). Po rozmowie idź w lewo i włącz pierwszy przycisk (na biurku). Potem wróć do początku levelu (uważaj na zombiek) i tam włącz drugi przełącznik.

Ostatni będzie w połowie drogi (przeczytaj oba listy na biurku niedaleko od niego). Teraz wyjdź przez otwarte drzwi i dalej przed siebie (uważaj na pajęczaki spadające z sufitu). Gdy do trzesz do drzwi, idź najpierw w prawo, gdzie wysłuchaj nagrania na taśmie. Dopiero potem udaj się przed siebie. Pogadasz znowu z Indianinem, a potem wdrap się po drabinie i otwórz klapę. Zwiedź szklarnię i wybierz potwory oraz zabierz apteczkę i naboje. Następnie wejdź po drabinie i zepchnij w dół posąg. Z jego szczątkiem zabierz kolejny sygnet (Alan Morton's Seal) i posązek niedźwiedzia (Indian Statue Of Ouphenos). Wróć teraz do laboratorium i w specjalnym zamku użyj drugiego sygnetu (tam, gdzie używałeś pierwszego). Po chwili zobaczyś scenkę z Aline, po której idź dalej prosto. Między mostem, przejdź przez wrota i opróżnij skrytkę pod klapą – dostaniesz Lighting Gun, 5 amuletów, 4 apteczki i Battery Charger. Podążaj prosto i obejrzyj filmik.

Po przebudzeniu się w świecie mroku gnaj przed siebie, unikając konfrontacji z potworami – jest ich nieskończona ilość, więc nie warto marnować amunicji. Biegij prosto, wejdź do jaskini, a potem do kolejnej. W końcu dojdiesz do liny, którą spróbuj przejść na drugą stronę. Po filmiku idź przed siebie, zabierz Photoelectric Pulsar i 4 metalowe buteleczki (Metal Flask). Przeczytaj też pamiętnik i idź dalej do przodu. Wiedz, że posiadając zebraną przed chwilą broń, masz praktycznie nieograniczoną amunicję do niej. Rośnie ona bowiem wszędzie dookoła w postaci niebieskich kryształów. Giwera jest trochę trudna w użyciu (trzeba chwilę ładować), ale za to bardzo mocna i w zasadzie zabija wszystkie monstra jednym, celnym strzałem. Po wyjściu z jaskini opuść się na linie i biegij schodami do góry. Po spotkaniu Mortoną pogadaj z Aline i wejdź do środka. Biegij cały czas przed siebie, zabierając potwory, aż w końcu zobaczysz



ŚCIŚLETAJNE

► scenkę. Wydostań się drugim wyjściem i idź korytarzem, aż natrafisz na linę. Skorzystaj z niej i idź do środka jaskini. Tam napełnij butelki w fontannie, po czym wróć do wyjścia i przejdź przez most, skontaktuj się z Tobą Johnson. Potem pokonaj prosty labirynt lawy i po ponownej rozmowie z Johnson'em biegij w góre schodów. Wejdź do jaskini, biegij dalej i w końcu korytarza przejdź przez murek. Leć w dół, w prawo i tam, skąd pojawiają się psy. Znowu zamienisz kilka słów z przyjaciółką, po czym zwali się kolumna. Przejdz po niej, skorzystaj ze źródła (jeśli nie słuchałeś rozmowy to wiedz, że tutejsza woda działa leczniczo, tak jak apteczki) i idź dalej. W grobowcu zobaczysz brakujące głowy. Wydostań się z groty i jezdź po linie. Nagraj stan gry, bo czeka Cię walka z ostatnim bossem. Alan to twardy gość, ale na pewno sobie poradzisz, jak znasz sposób – weź mocną giwerę i zaciągnij go w lewy-górny róg planszy. Strzelaj dotąd, aż padnie ogłuszony, a wtedy wejdź w korytarz z magiczną włócznią. Zobaczysz scenkę, po której zabierz posążek ze skały (Head Of Statue). Wybierz się z nim do jaskini, w której byłeś przed walką, ustaw na miejscu i poczekaj, aż Aline dołączy swoją część układanki. Wybiegnij na zewnątrz i... to wszystko. Właśnie ukończyłeś grę Edwardem.

ALINE CEDRAC

CD 1

Po demie dojdź do okna i posłuchaj Edwarda. Wejdź do środka i pogadaj ze staruszką. Da Ci klucz (Small Gilded Key). Weź też apteczkę (po prawej stronie łóżka) i przeczytaj magazyn.

Potwora z dywanu zabij latarką (jej światłem). Przy wyjściu zabierz amulet i wyjdź na zewnątrz. Nie zważaj na potwory, tylko leć na drugą stronę korytarza i włącz światło – pozbędziesz się prześladowców. Wróć kawałek i wejdź w drzwi z brzegu – omijając potwory, skręć w lewo i udaj się do następnej lokacji. Tu zabierz drugi amulet i paczkę naboi do strzelby. Wróć do poprzedniego pokoju i zabierz amulet, po czym wydostań się innymi drzwiami. Przebiegnij korytarzem dalej i zabierz apteczkę, Small Gilded Key i amunicję. Wróć na korytarz z poczatku i otwórz drzwi kluczem. Zbiegnij na sam dół (po drodze podsłuchaj rozmowę) i wejdź w następne drzwi. W korytarzu skorzystaj z tych po lewej. Zgaś światło i użyj klucza, aby dostarczyć pierwszą broń (Revolver). Idź do drugich drzwi i wydostań się na zewnątrz. Zobaczysz Mortona, który ucieka. Gorą go, a gdy już go dopadniesz, ten uśpi Cię, zgwał... (przepraszam;)) i zostawi w jakimś pokoju.

Po rozmowie z Edwardem obszukaj pomieszczenie (znajdziesz Allen Wrench, 3 apteczki i amulet), przeczytaj pamiętnik i przejdź przez drzwi w lustrze. Zbiegnij na dół po schodach i zabierz strzelbę (Triple-Barreled Gun). Przejdz przez kolejne drzwi, weź apteczkę i obejrzyj scenkę za drzwiami. Wróć do pokoju, gdzie się obudziłeś i pogadaj z Carnaby'm. Po chwilę będziesz rozmawiał z zjawą w lustrze. Po rozmowie wyjdź na zewnątrz i udaj się do babci. Potem jezdź po schodach (tam, gdzie podслушаłeś rozmowę) i „przejdz” przez drzwi. Zabierz apteczkę, wyrzutnik granatów (Grenade Launcher) i przeczytaj dzien-



nik na biurku. Nie zapomnij też zabraci lustra (Mirror). Po wyjściu zobaczy scenkę, po której uciekaj w prawą stronę korytarza. Teraz w drzwi na lewo od własnika światła. Zabierz amunicję, amulet i idź za parawan. Tu znowu natrafisz na ducha w lustrze. Wejdź do niego i za nic nie dawaj mu zwierciadła. Zdobędziesz Abkanis Statue Of Anticoalt i pogadasz chwilę z Edwardem przez radio.

Przy wyjściu spotkasz Indianina, po rozmowie z którym wyjdź drzwiami obok wyjściowych. Znajdziesz się na górze holu (zabij potwora, który przybiegnie). Zabierz naboje przy kominku i idź do drzwi za schodami. Uśmierć dwa demony i skieruj się w prawo, do końca korytarza. Tam otwórz drzwi i zabij oba zombiaki, po czym wejdź do pomieszczenia po lewej. Będąc w środku usłyszysz drapanie. Gdy podejdziesz do szafy, zaatakują Cię dwa psy-zombie. Potem obejdź pokój dookoła i zabierz apteczkę, naboje i przeczytaj książki. Strzel też w lustro, za którym znajdziesz ukrytą książkę. Wyjdź z pokoju i... nagle znajdziesz się w sypialni mamy Mortonów. Pogadaj z nią, a dostaniesz Glass Prism. Po wyjściu z tego pomieszczenia skieruj się do pokoju Mortona (tam znalazłeś granatnik) – do drzwi na wprost, potem w dół, w drzwi po lewej i potem w te na prawo. Umieść soczewkę w projektorze i wsadź do środka latarkę. Obejrzyj krótki film, po którym wyskoczy kostka (Engraved Cube) z projektoru. Obejrzyj ją dokładnie, a znajdziesz datę – 1991. Teraz pobiegij do biblioteki (duże drzwi w korytarzu z zombiakami).

Wewnątrz wejdź po schodach, zabierz amunicję (w pokoiku za rega-

tem) i dostań się do baszty (po drabinie). Tam znajdziesz paczkę granatów. Wróć na sam dół, gdzie przeszukaj szafki i podesty. Znajdziesz między innymi amunicję, ale także 4 książki z kodami. Wpisz 1991 i zabierz tablicę (Abkanis Tablets), apteczkę i amulet z odkrytej w ten sposób skrytki. Pociągnij wajchę i będziesz musiał walczyć z bossem. Gościu to leszczki, więc rozwalisz go bez problemu. Po wszystkim zabierz połówkę medalionu (Half Of Medallion) i wyjdź z biblioteki. Znowu znajdziesz się w sypialni babci. Da Ci drugą część medalionu, którą oczywiście połącz z poprzednią – zyskasz Bronze Sun. Uda się z nim do holu, gdzie umieść go we framudze lustra. Otworzysz tajne przejście, którym dostaniesz się do sali z trumną. Tu wejdź po drabinie i otwórz klapę „kluczem”.

Pogadaj z Indianinem i odszukaj granaty, po czym wyjdź na zewnątrz. Tu ponownie natkniesz się na bossa, ale daruj sobie strzelaninę z nim – gość ciągle wstaje. Uda się na cmentarz, gdzie zaatakują Cię psy-zombie (znajdziesz też naboje do strzelby). Kieruj się do dużej krypty, gdzie odszukaj grobowiec Jeremy'ego Mortona. Wejdź do środka, zabierz rakiety, Rocket Launcher Pistol, 3 apteczki, amulet i nakładkę na latarkę (Cover For Flashlight). Wróć do centrum grobowca i podejdź do zgaszonych lampek na ścianie. Nałożź nakładkę na latarkę i wyświeć literę „M” (musisz to robić bardzo powoli, używając lewej gałki analogowej do poruszania snopem światła) – otworzysz grobowiec. Wejdź do środka i unikając stworów dostań się do końca korytarza, gdzie jezdź ze skarpy. Włóż drugi dysk do napędu.

CD 2

Zabij psa-zombie i gnaj przed siebie. Gdy zobaczyś furtkę, przejdź przez nią, a chwilę później zobaczyś fort w całej okazałości. Przez bramę nie wejdźiesz, ale prawa kolumna jest obrośnięta bluszcem, po którym wdrapiesz się na górę. Tam zabij demona i zejdź niżej (miń bramę i idź jeszcze niżej). Gdy zobaczyś wyłom w murze, dostań się tam i zabierz amunicję do strzelby, po czym zeskocz na dół i rozpraw się z dwoma potworkami. Wejdź po schodach, zabij zombiaki i udaj się do małego „balkoniku”. Tam wejdź do pokoju i obejrzyj dziwną scenkę. Pozbieraj przedmioty (amulet i Black Metallic Card) i wyjdź na zewnątrz. Idź na drugą stronę pomieszczenia, gdzie przejdź przez drzwi (obok są wrota z dziwnym zamkiem, ale tymi zajmiesz się później). Idź na sam dół, a przy sprzętach przeczytaj jakieś dziwne schematy. Zabierz nożyce do cięcia drutu (Wire Cutters) i Tripod Support, po czym podążaj dalej dookoła dziedzińca. Znajdziesz jeszcze naboje i apteczkę. Teraz wejdź wyżej po schodach (przy schematach), zabij psy i potwora i zabierz Mould. Wróć do murku, który przeskaływał i przejdź na drugą stronę. Wejdź w tunel na lewo od schodów i przetni nożycami łańcuch przy skrzyni. Wyjmiesz z niej Steel Ingot (sztabę) i Large Ornate Rusty Key. Zabierz granaty i wracaj na samą górę. Tu w końcu będziesz mógł otworzyć zdobyty kluczem drzwi do warsztatu.

Zabierz ze stołu Orange Accelerator, Barrel Of Weapon, Stock Of Weapon. Po połączeniu ich ze sobą otrzymasz Photoelectric Pulsar. Przeczytaj

dziennik pod ścianą, zabierz apteczkę i soczewki (Glass Lens) z szafki (rozwal szybko psy, które przybiegną). W maszynie umieść Mould i sztabkę, po czym pociągnij za wajchę – dostaniesz Perforator Barrel. Teraz rozłącz Tripod Support i jedną z jego części połącz ze zrobioną przed chwilą lufą, a całość ze zmontowaną wcześniej bronią. Wyjdź przez tunel i umieść soczewki w teleskopie. Idź dalej, a obejrzyj filmik, w którym lądujesz w ściekach. Tu pokonaj wodnego potwora i wydostani się na brzeg. Za drzwiami znajdziesz naboje, a idąc po drabinie apteczkę, Golden Metallic Card, Red Metallic Card i Silver Metallic Card. Skorzystaj z drzwi i wróć do wspomnianego wcześniej zamka z szyfrem. Umieść karty w następującej kolejności: 1 – srebrny, 2 – złoty, 3 – czerwony, 4 – czarny. Wewnątrz zabierz Plasma Cannon, amulet i połówkę tulejki (Metallic Half Ring). Wbiegnij na górę po schodach, a po rozmowie z Edwardem wpisz w maszynie datę 10.31.2001. Będziesz światkiem kolejnej scenki, po której zejdź w dół, aby zabrać Large Bronze Key, Seal, Small Rusty Key i Indian Statue Of Gilamesh. Oświetlone drzwi obok otwórz pierwszym kluczem, a za nimi zabierz paczkę granatów. Gdy dojdiesz do dziwnego posagu, włącz się filmik, a po nim zabij szybko małe potworki. Wróć do okrągłej sali i wybierz ostatnie drzwi, których jeszcze nie używałeś. Kieruj się z powrotem do początku dysku, czyli poza fort (drogę znasz, więc nie powinno być problemu). Na zewnątrz unikaj bossa, który w międzyczasie przybył z Tobą. Po rozmowie z Carnby'm dosta-



niesz od niego okrągły kamień (Stone Stele). Umieść go na cokole postumentu (gra skróci podróż, od razu przenosząc Cię na miejsce). Zdobędziesz w ten sposób Abkanis Energy Stone i Indian Statue Of Heliopaner. Kamień połącz z pierścieniem, a ten z bronią, którą tworzyś od jakiegoś czasu. Wróć do pomieszczenia, gdzie robicie lufę (warsztat) i wdrap się po drabinie wyżej, a potem jeszcze wyżej. Zobaczysz tu wajchę, ale żeby działała, musisz wejść na sam szczyt wieży i otworzyć kłódkę kluczykiem. Zejdź niżej, przesuń wajchę i skorzystaj z drabiny na dół. Tu uruchom maszynę, a pojawi się boss, którego musisz pokonać. Nie będzie to łatwe, bo koleś jest silny, a normalna broń na niego nie działa. Aby posłać go do piachu, musisz zwabić go na środek planszy (tam, gdzie uderza blyskawica) w momencie wyładowania (masz na to niecałe 2 minuty, ale gdy włączysz ponownie urządzenie, to energia bossa się nie odnowi). Najlepszy sposób na trafienie to w momencie błysku (tuż przed uderzeniem blyskawicy) przebiec na drugą stronę, a gdy koleś skoczy, akurat wtedy powinien razić go piorun. Trzy takie celne trafienia i masz go z głowy. Po wszystkim włacz ponownie maszynę i szybko pędź do działa na samym dole fortu (tam, gdzie były plany działa) – umieść zbudowaną uprzednio broń w maszynie i obejrzyj scenkę. Jak nie zdążysz za pierwszym razem, to wracaj na górę i próbuj ponownie. Unikając wielkiego potwora, który się pojawi, przejdź przez dziurę.

Zabierz Photoelectric Pulsar (to ten gun z amunicją na kryształy) i idź przed siebie. Zabij dwa potwory i biegaj naprzód cały czas, aż w końcu spotkasz się z Carnby'm. Potem podążaj za nim, mińcie razem most, a gdy wejdziecie do oświetlonego pochodniami korytarza, otwórz skrytkę po lewej (5 amuletów i apteczek, Battery Charger i Lighting Gun). Idź prosto i

obejrzyj scenkę. Po wszystkim wejdź do krainy ciemności.

Idź przed siebie, aż zadzwoni Edward. Potem masz tylko jedną drogę do przodu (co prawda usianą potwarami, ale nie przejmuj się – używaj broni na kryształki – do niej amunicja „różne” wszędzie). Dostań się do drabiny, na którą Aline sama wejdzie, a następnie idź dalej przed siebie. Wdrap się po wysokich schodach do świątyni, gdzie w końcu dojdiesz do okrągłego, przesuwanego podestu. Przesuwając go kilkakrotnie wejdźesz w posiadanie sześciu okrągłych kamieni z rysunkami bóstw (6x Stone Abkanis Seal). Wróć do wioski i znajdź domek z drabiną. Wdrap się na góre, zejdź do środka i zabierz z półki Indian Skin Flask. Teraz umieść odpowiednio okrągłe kamyki w posągach, a otworzy się przejście do skrytki. Znajdziesz w niej Stone Pyramid i amulet. Z tą pierwszą udaj się do świątyni, gdzie postaw ją na niedokończonej kolumnie (z płaskorzeźbami). Zabierz posąpek (Head Of Statue) i wróć do miejsca, gdzie Aline sama weeszła na drabinę. Zejdź po drabinie, a potem dalej w dół. Miń pieczęzary z lawą, aż dotrzesz do mostu. Przejdź do jaskini, napełnij bukłaki wodą i idź dalej, aż dostaniesz się do szczytu pieczaury. Wtedy zobaczysz scenkę z Mortinem. Idź tam, gdzie on i uż y linę, aby dostać się na dół. Tu biegij przed siebie, aż do kolejnej scenki. Gdy już odzyskasz sterowanie nad postacią, idź prosto, a chwilę później skontaktuj się z Tobą Johnson. Biegaj dalej jedyną możliwą ścieżką, przepraw się przez jeziorko (między wirami) i wyjdź przez dziurę w ścianie. Znajdziesz się w znamyjym miejscu. Pędź do kanionu z kolumnami. Nagraj stan gry i po scence wejdź na słup i obejrzyj kolejny filmik. Gdy tylko odzyskasz kontrolę, SZYBKO biegij w stronę potwora i miń go, po czym ucieknij w lewą stronę. Gdy dobiegniesz do ołtarza, postaw głowę wojownika i umknij otwartym wyjściem. To już koniec...



TO PIERWSZY „SURVIVAL HORROR” NA PLAYSTATION 2. TRZEBIA PRZYZNAĆ, ŻE CAŁKIEM NIEZŁY. JEGO RECENZJĘ MOGŁIŚCIE PRZECZYTAĆ W POPRZEDNIM NUMERZE, TERAZ PRZYSZŁA PORA NA ROZWIAZANIE. BEZ ZBĘDNEGO PRZYNUDZANIA, ZACZYNAMY OPIS.

Extermination

Rozpoczynasz grę od zadania polegającego na dotarciu do szybu wentylacyjnego, przy którym czeka Twój partner Roger. Weź baterię i uruchom nią windę (właczniak jest z lewej strony jej wejścia). Po zjechaniu na dół, wejdź po skrzyniach na skałę (X). Znajdziesz tam PRU. Ześlizgnij się na dół. Po prawej wisła żółta mapa. Idź w lewo do wiszącego nad przepaścią mostu i przedostań się po nim na skałę z lewej. Teraz wejdź przez furtkę, znajdziesz tam PRU. Za stojącą cysterną, na prawo od tabliczki „KEEP OUT” jest przejście (pod rurą) do drabinki. Po niej dostaniesz się do skrzyni z magazynkiem (50 Ammo). Wyjdź przez furtkę i wdrap się po drabinie na wieżyczkę. Dawaj na samą górę. Tam skręć w prawo i przejdź powoli po rurze na kolejną skałę. Na prawo



od końca rury znajduje się wieżyczka, na której jest FRU. Idąc na lewo przeskocz przez dwie dziury w drodze do kolegi. Teraz przemierz wentylator (śmigło staje na ok. 1 sekundę). Dotarliście z partnerem do wnętrza stacji. Twoje zadanie to przeszukanie korytarza, ale zacznij od pomieszczenia, w którym jest Twój kompan. Znajdziesz tam mapę tunelu oraz mały szyb wentylacyjny (na dole w ścianie). Na jego końcu znajduje się PRU. Teraz wyjdź z pomieszczenia. W korytarzu za rogiem z prawej jest pokój z SAVE TERMINAL. Kieruj się w stronę płonącej kolejki (w skrzyniach znajdziesz PRU). Teraz wejdź po drabince na gzymsie wzduł ściany i dostań się do drzwi na końcu korytarza (przy okazji możesz nożem odciąć kable zasilające działała ścieenne). Drzwi są zamknięte, więc leć do Rogera. Po rozmowie z nim wróć do zamkniętych drzwi. Teraz są otwarte. Na przerywniku ujrzyisz stworzonko, które będzie Twoim pierwszym przeciwnikiem (HYDRA). Zejdź po schodkach na dół i skręć w prawo od płomieni. Między skrzyniami znajdziesz PRU. Podejdź

do drzwi z napisem: „TRANSFORMER ROOM”, a ujrzyisz miejsce, do jakiego masz dotrzeć. Teraz wróć do schodków, którymi zszedłeś. Obok nich jest furtka do miejsca z drzwiami zabezpieczonymi kodem

BETA.

Na

prawo od

nich odkryjesz

kilka skrzyni (w jednej

z nich jest PRU)

ulożonych tak, że można

po nich wejść. Na górze

znajdziesz ofiarę HYDR.

Zejdź na dół po drabince,

po drugiej stronie torów

zobaczyisz wyżej położone skrzynie.

W jednej z nich znajdziesz

magazynek. Teraz idź do kolejki. Za nią znajduje się basen z wodą, w

którym leży BOOSTER SHOT-A. Na

lewo za kolejką jest droga do furtki,

zamkniętej z kolei kłódką (tego typu

zamki można rozwalić nożem lub

strzałem z broni). Wejdźesz przez nią

do miejsca kontroli podnośnika

kolejki. Znajdziesz tam również PRU.

Włącz przełącznik w konsoli

sterowania tak, by kolejka przesunęła

się w sposób umożliwiający Ci

dotarcie do szybu wentylacyjnego.

Teraz przeskocz z niej na kontenery, a

po nich idź do szybu. Przez niego

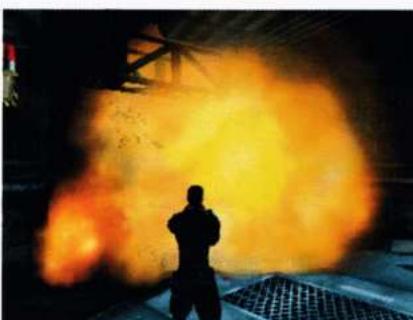
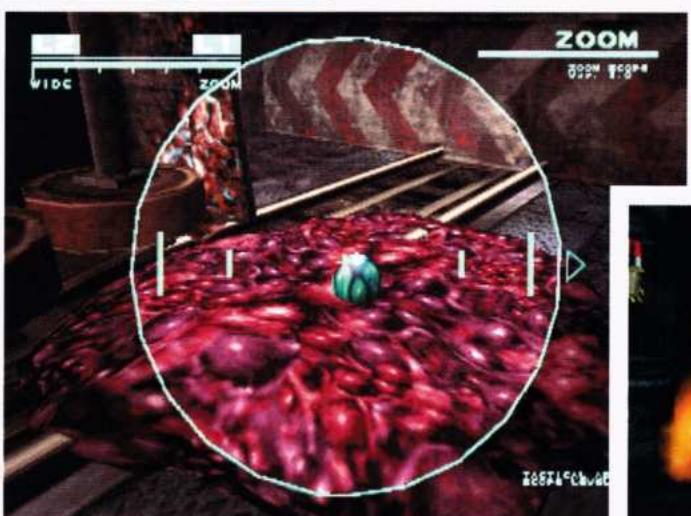
do drzwi z napisem: „TRANSFORMER ROOM”, a ujrzyisz miejsce, do jakiego masz dotrzeć. Teraz wróć do schodków, którymi zszedłeś. Obok nich jest furtka do miejsca z drzwiami zabezpieczonymi kodem

do TRANSFORMER ROOM,

w którym znajdziesz dźwignię uruchamiającą zasilanie mostu.

Rozwał skrzynie przy wyjściu i gnaj do wyjścia z tej lokacji. Teraz wróć szybko do Swojego partnera, ponieważ ...

Po animacji otrzymasz szczeponkę, którą możesz użyć w MTS. Weź leżący obok torów magazynek i przejdź na drugą stronę zwodzonego mostu. Tutaj otwarte są tylko jedne drzwi. Dojdźesz nimi do INTENSIVE CARE UNIT, gdzie możesz użyć MTS-u, zapisać grę i uzupełnić amunicję. Znajdziesz tam również szczeponkę. Przejdź szybem wentylacji do następnej lokacji. Przy centralnym jej punkcie znajdziesz szczeponkę, a w skrzyni PRU. Wejdź po znajdującej się tam drabince, a zobaczyisz mapę UNDERGROUND STORAGE. Teraz zejdź i kieruj się do przełącznika naprzeciwko drabinki. Po przerywniku wdrap się szybko z powrotem po drabince lub pobiegń w okolice szybu wentylacyjnego. Następnie przejdź przez świeże zrobioną dziurę w Bramie (w skrzyni przy torach – PRU). Między metalowymi skrzyniami znajdziesz wojskowe nieśmiertelni (tabliczki informacyjne). Użyj baterii, by odbezpieczyć drzwi i przejdź przez



nie. Na wieżyczce znajdziesz FRU. W lokacji jest zamknięta klatka z magazynkiem i szczepionką. Aby się do niej dostać, musisz wejść na skrzynie stojące obok i przeskoczyć z nich do jej środka. Na parterze na ścianie jest zielony włącznik, którym możesz podnieść platformę łączącą dwa balkony. Idź do zamkniętego wejścia. Po krótkiej scence otworzą Ci się drzwi z prawej strony. Wejdź przez nie do

Przeskocz przez wyłom w balkonie. Idąc dalej tą drogą, trafisz do CONTROL TOWER. Musisz się ostro ruszać, bo pełno tu robali. Przy wejściu, w białych skrzyniach jest PRU. Idąc na lewo od wejścia, dotrzesz do rury (po drodze magazynek), po której możesz przejść nad kanalikiem (jeśli spadniesz, wejdź po schodach obok kanału). Przy kanale (woda jest co chwilą pod napięciem) znajdziesz szczepionkę. Po przejściu na drugą stronę wody, wkrocź do

to miejsce) do zabezpieczonego kartą BETA pomieszczenia w Filtrowni Wody. Zajdziesz w nim potrzebne Ci do ukończenia gry - 24 UNIT BATTERY i ULTIMATE LAUNCHER UNIT-B. Wyjdź na zewnątrz i wdrap się na dach po drabince (obok beczek znajdziesz nieśmiertelniki). Przy maszcie natkniesz się na zamazaną zwłoki oraz detonator aktywowany baterią. Po jego uruchomieniu uciekaj na dół, najlepiej do drzwi, gdzie

była

(zabiera niewiele energii) i wdrap się po drabince. Następna jest zablokowana, więc musisz przeskoczyć. Z balkonu załatw ścienne karabiny. Na dole wejdź przez nie zablokowane drzwi. Zajdziesz tam ST. Otwórz łomem wejście i kieruj się na dół. Tam będzie kolejne wejście, które otworzy się dopiero po opróżnieniu pomieszczenia. Rozwał łażące Hydry. Uważaj na wodę, bo stojąc dłużej w małej kałuży, możesz zostać zakażony (z dużych kałuż atakuje Cię „żyjąca” woda). Idź gzymsem wzdłuż lewej ściany do drabinki. Po niej (za nią znajdziesz nieśmiertelniki) wejdź na górę. Po filmiku weź mapę (po lewej). Skręć w prawo i rozwał mutant (czuły punkt jest na klatce piersiowej). Wskocz na górną drabinkę i przejdź na drugą stronę.

W okolicy lata

nietoperzo-podobny stwór, więc uważaj. Teraz dostań się do następnej platformy z zaworem. Po scence przekręć zawór. Wróć do zamkniętych drzwi z początku lokacji i przejdź przez nie. Na dole w wodzie znajdziesz magazynek. Wejdź po schodach (PRU) do drabinki, a po niej na górę do następnej lokacji. Zajdziesz się w PARKINGU SKRZYDŁA B. Zaraz po wyjściu przez furtkę zaatakuje Cię kolejny humanoidny mutant (załatw go miotaczem płomieni). Po zdjęciu typu włącz natrysk przeciwpożarowy (na prawo od płomieni). Obok pojazdu (lewego) jest drabinka, która dostaniesz się na balkon ze skrzyniami. Dzięki nim złapiesz się siatki podwieszonej do sufitu. Po niej przejdź na kolejny balkon, na którym jest rakietą do UL-a. Stamtąd możesz spokojnie rozwalić drugiego zawirowanego gościa. Zejdź na dół ►

pomieszczenia z mapą oraz przełącznikiem przesuwania taśmy, na której stoi badziew blokujący wejście do windy. Po włączeniu jej dowiesz się, że potrzebujesz ID CARD. Skieruj się w prawo od windy do następnych drzwi. Trafisz do korytarza prowadzącego do CONTROL TOWER. W drugiej skrzyni jest 6 pocisków do SHOTGUNA. W następnym korytarzu będziesz miał słabą widoczność, więc użyj latarki. Skrzynie w rogu zawierają szczepionkę. Przechodząc przez drzwi, dotrzesz do SEKCJI B.

pomieszczenia z komputerem.

Zajdziesz tam ST i

Bs-A. Po uruchomieniu komputera wpisz kod - 51204791. Potem wróć do US. W nowo otwartym pokoju odkryjesz celownik optyczny, SHOTGUN UNIT, ID CARD ALFA, Ammo do SHOTGUNA oraz spotkasz starą znajomą - CINDY. Idź do windy, a poznasz nowego przeciwnika. Jego czułe miejsce to zielony punkt

w klatce piersiowej. Z daleka się zasłania, więc załatw go z bliska (najlepiej SHOTGUNEM). Po jego śmierci znajdziesz nieśmiertelnik. Wjedź na górę, w skrzyniach jest PRU i kieruj się do następnego pomieszczenia. Poznasz nową postać tej historii. Na dworze panuje zameć i aby nie tracić energii, musisz zdobyć kurtkę. Wydostan się na zewnątrz i idź w prawo wzdłuż ściany. Powinieneś dojść do pokoju z tym ubraniem, łomem i ładownią do baterii. Jest tu też zejście (zapamiętaj

kurtka (stracisz mało energii). Eksplozja masztu otworzy Ci nową drogę. Możesz też przejść na drugą stronę budynku (tam gdzie stały skrzynie), by wziąć NAPALM. Przemierz maszt. Po przerywniku zejdź w lewy róg nowej lokacji. Będzie tam FLAMETHROWER. Po okolicy biegają dwa wielkie stwory (mogą zniknąć). Ich słabe punkty znajdują się na grzbietach. Najlepiej walić do nich z masztu, po którym przyszedłeś (nie wchodzą tam). Po ich eksterminacji, na placu znajdziesz szczepionkę i ULTIMATE LAUNCHER UNIT-A. Okaże się, iż by dostać się do SKRZYDŁA B, musisz przejść przez FILTRATION FACILITY. Aby do niej dotrzeć, wejdź po schodach na piętro, potem po drabince wyżej. Zobaczyś następną. Przejdź przez ładunek wybuchowy



ŚCIŚLETAJNE

► i włącz podnośnik, na którym stoi drugi pojazd (włącznik znajduje się w ścianie za pojazdem). Otwórz Ci się droga do dalszej eksploracji. Po zejściu znowu trafisz do FILTROWNI. Teraz na dół, potem schodami do góry. Przeskocz przez dziurę i szybko załóż karabin ścienny. Potem wskocz na podwieszoną drabinkę. Gdy znajdziesz się obok innej zwisającej z góry, przeskocz na nią. Zejdź trochę niżej i przeskocz na następną podwieszoną drabinkę. Z niej (również z prawej) zostaje Ci tylko wejść na góre do skrzydła B. Lec po schodach do pierwszych napotkanych drzwi. Tam natkniesz się na Swój oddział, a właściwie to, co z niego zostało. Uzupełnij zapasy i zbierz leżące PRU. W pokoju rekreacyjnym znajdziesz szczepionkę. Wejdź pod schodami z lewej. W skrzyniach masz Ammo do SHOTGUNA. Idąc dalej tą drogą dostaniesz NAPALM, magazynek oraz jeden nieśmiertelnik. Kieruj się na lądowisko. Po animacji otrzymasz wykrywacz nieśmiertelników oraz klucz do SNOW TRACK.

Teraz Twoim zadaniem jest uruchomienie systemu samodestrukcji w RESEARCH AREA LEVEL 1 i LEVEL 2. Zejdź na parking skrzydła B. Będzie tam obecnych dwóch zmutowanych twardzieli. Uważaj też na „żywe kałuże”. Najwygodniej jest wbić po drabince na piętro, potem podczepić się do siatki pod sufitem i rozwalić ich z góry. Po sklepaniu ich, idź do pojazdu ze świecącym czerwonym zamkiem i otwórz go kluczem od SNOW TRACK'a. Na pace znajdziesz szczepionkę, 12 UNIT BATTERY oraz

FRU. Następnie idź do FILTROWNI WODY. Obok wejścia do parkingu jest drabinka do Filtrowni (gdy będziesz miał kołwrotek, zmierzaj w lewo po drabinie do linki i zjedź nią do pomieszczenia z 6-SHOT.GRENADE LAUNCHER, PRU i paliwo do FT). Po zejściu kieruj się w prawo do zaminowanych drzwi. Do ich otwarcia przyda Ci się dopasiona bateria, którą znalazłeś w pojeździe. Odblokuj drzwi – trafisz do korytarza sekcji D, z windą. Zjedź na dół, a wyjdiesz na korytarz ze zmutowanym psem. Dalej biega drugi oraz czeka karabin ścienny. Przy kolejnym wagonie biega jeszcze jeden oraz wiszący karabin (znajdziesz tam PRU). Po drodze jeszcze jeden i nieśmiertelnik. Wejdź po schodach, a spotkasz jeszcze dwa. Za drzwiami znajduje się rozwidlenie. Lewy korytarz to RESEARCH AREA LEVEL 2, a idąc w prawo po schodach dotrzesz do LEVEL 1. Na razie jednak skup się na lokacji, w której jesteś. Za skrzyniami znajdziesz kolejny nieśmiertelnik. W korytarzu do RAL2 w skrzyniach masz szczepionkę. W pokoju po prawej jest Detektor Czułych Punktów Przeciwników (działa w FPP). Wróć do schodów, a po nich do szybu. Idąc prosto szybem znajdziesz NAPALM. Skręcając w prawo – prosto dotrzesz do nieśmiertelników, natomiast idąc w prawo i lewo do pomieszczenia z rakietami do UL. Jest w nim wejście do następnego pokoju, gdzie znajdziesz dwa ciała. Będzie tam również METAL PLATE (potrzebny do zaminowania RAL2) i następny nieśmiertelnik. Teraz wróć do schodów i ruszaj w

prawo drogą do RAL1. Gdy wejdziesz przez drzwi do UNDERGROUND STORAGE AREA, zobaczysz dwóch zmutowanych bydlaków, którzy w przyflywie ewolucji wirusa posiedli umiejętność strzelania (jak zwykle w świecący punkt). Po załatwieniu ich, za skrzyniami znajdziesz rannego kumpla z oddziału. Odda Ci on METAL PLATE do zaminowania RAL1. Teraz idź do drzwi SECURITY RAL1. Zjedź windą, a znajdziesz się na korytarzu. W pomieszczeniu po prawej od windy jest mapa oraz ST, w pokoju na lewo – kilka hydr i dwóch wielkich mutantów. W centralnym pomieszczeniu tej lokacji (z łóżkiem) znajduje się wyłącznik zabezpieczenia dalszych drzwi. W laboratorium jest też MTS. Idź teraz do nowo otwartych drzwi, przy których napotkasz jednego zmutowanego oraz minę.

Przez drzwi dotrzesz do zabezpieczonego działkami korytarza, zablokowanego pożarem. Dostań się do szybu wentylacyjnego (PRU), a wyjdiesz za pożarem, gdzie wiszą jeszcze dwa działa. Po



przejściu do następnego pomieszczenia, rozwał zawirowanego kolesia i kilka hydr. Znajdziesz tam 2x PRU i szczepionkę. Wejdź schodami do pokoju z komputerem. Odpal w nim kody detonacji. Teraz musisz zrobić to samo w RAL2. Dlatego wróć do korytarza prowadzącego do tej strefy. Rozwał wiszące w nim wirusowe pajęczyny (nożem), dalej trafisz na zmutowane działko. Po drodze znajdziesz jeden nieśmiertelnik. Użyj windy, aby dostać się do RAL2.

Zaraz po





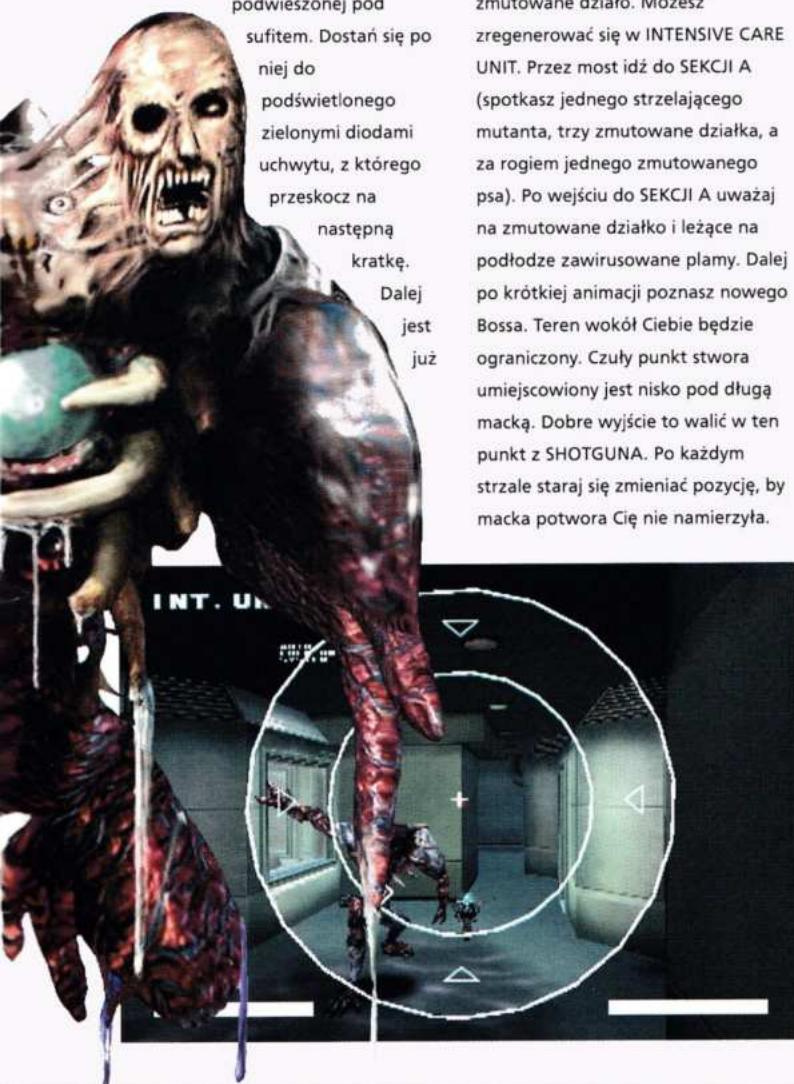
wyjściu z niej zaatakujesz Cię jeden z zawirusowanych. Skrć w drzwi po prawej – znajdziesz tam mapę i ST, potem na lewo od windy – gdzie leży NIGTH VISION, magazynek oraz wyłącznik zabezpieczający drzwi. Przy okazji rozwalisz zawirusowany badziew znajdujący się w tym pomieszczeniu. Są tu też drzwi, po otwarciu których czeka Cię niespodzianka oraz namolny Travis. Idź do drzwi na końcu korytarza, chroni je jeden „kolo” oraz mina (w międzyczasie znajdziesz polskie akcenty – James Buchinski). Po przejściu przez drzwi dotrzesz do korytarza zabezpieczonego pułapką elektryczną. Musisz użyć kratki podwieszonej pod sufitem. Dostań się po niej do podświetlonego zielonymi diodami uchwytu, z którego przeskocz na następną kratkę.

Dalej jest już

po niej do podświetlonego zielonymi diodami uchwytu, z którego przeskocz na następną kratkę.

Dalej jest już

prosto – przejdź do następnego pomieszczenia, w którym znajdują się: jeden zawirusowany humanoid, jeden nietoperzopodobny i hydry. Idź na górę po schodach i w pomieszczeniu z kompem odpal kody. Teraz wróć do schodów w skrzydle B. Tam znajdziesz martwą Sonię (przyjaciółkę Cindy). Weź od niej ID CARD BETA (możesz już teraz iść po 24 UNIT BATTERY). Zmierzaj w kierunku zwodzonego mostu z początku gry (SEKCJA B), gdzie zginał Twój partner Roger. Po drodze w miejscu, gdzie rozwalała się wcześniej kolejka (przy moście), będzie trzech zmutowanych humanoidów, kilka hydr i jedno zmutowane działa. Możesz zregenerować się w INTENSIVE CARE UNIT. Przez most idź do SEKCJI A (spotkasz jednego strzelającego mutanta, trzy zmutowane działa, a za rogiem jednego zmutowanego psa). Po wejściu do SEKCJI A uważaj na zmutowane działa i leżące na podłodze zawirusowane plamy. Dalej po krótkiej animacji poznasz nowego Bossa. Teren wokół Ciebie będzie ograniczony. Czuły punkt stwora umiejscowiony jest nisko pod długą macką. Dobre wyjście to walić w ten punkt z SHOTGUNA. Po każdym strzałe staraj się zmieniać pozycję, by macka potwora Cię nie namierzyła.



Poza tym, gdy stoisz, macka zasłania czuły punkt (a gdy znajdziesz się zbyt blisko, wypuszcza gazy). W miejscu, gdzie walczysz tążą hydry oraz leżą plamy wirusa – nie warto marnować na nich czasu i energii. Gdy już rozwalisz potwora, odsłoni się wejście zabezpieczone kodem Beta. Tam znajdziesz klucz do kolejki oraz mapę POWER PLANT. Jest tam również ST. Po wyjściu z powrotem na plac (wysoko w miejscu, gdzie na początku gry leżały zwłoki, znajdziesz napalm do FT) idź do kolejki, przy której użij TRAIN KEY. Kolejką dojedziesz do terenów przyległych do Power Plant. Po skrzyniach dostaniesz się do terenu strzeżonego przez działa i znajdziesz przy nim buty do wspinaczki. „Odłącz” działa. Winda nie działa, więc musisz się wspiąć po lodowej ścianie.

Po drodze spotkasz Ferryla – członka Twojego oddziału. Zbierz po nim nieśmiertelni. Teraz zaczniesz się wspinać. Podczas tej operacji wejdź do jamy skalnej. Znajdziesz tam kolejną rakietę. Wyjście z jaskini i złapanie się z powrotem klifu może być śmiertelne (szybko dół, góra). Po wejściu na górę spotkasz majora. Po rozmowie z nim musisz dostać się do wraku samolotu, aby odnaleźć ładunki wybuchowe. Droga do niego prowadzi przez teren z dwoma wielkimi lwo-podobnymi stworzeniami, pośród beczek z paliwem. Najpierw „wyłącz” trzy ścienne karabiny. Po oczyszczeniu terenu ze zwierzaków (czuły punkt na grzbicie) weź ze skrzyni PRU oraz 200 jednostek napalmu. Teraz idź do wraku. Na samym jego początku przywitają Cię strzelający mutanci. Szybko wejdź po skrzyniach z prawej, omijając pierwszego. Po rozwaleniu tego u góry, spokojnie rozwalisz gościa na dole (uważaj na hydry). Weź ze skrzyni PRU. W skrzyniach na dole

znajdziesz pociski do SHOTGUNA. Jest tam też pokój z ST i ładowarką do baterii. Teraz idź na górę w głąb wraku, a w jego lewym rogu odnajdziesz AMMO LOADERA i BOMBĘ GARE'GO, po której miałeś tu przyjść. Aby wydostać się z wraku, musisz przeskakiwać po podwieszonych na górze skrzyniach (gdzie znajdziesz pociski do granatnika). Po opuszczeniu wraku idź do windy położonej przy budynku POWER PLANT. Po wjechaniu na dach spotkasz swojego starego partnera Rogera (co prawda nieco zmienionego, ale jeszcze mówiącego ;). Kilka strzałów z granatnika powinno definitelycznie zakończyć Waszą znajomość. Aby nie stracić dużo energii, ruszaj się unikając jego rakiet. Po krótkiej scence jego agonii zostanie po nim tylko noż. Obok też leży jego nieśmiertelnik. Na platformie, po okręgu której biegałeś walcząc z nim, znajdziesz PRU. Teraz podejdź do majora (leży pod dźwigiem). Włącz Ci pomaszt i w ten sposób dostaniesz się do niego. Po przerywniku idź do pomieszczenia kontrolnego, gdzie znajdziesz PRU oraz dźwignię. Po przełączeniu jej spuścisz majora w głąb POWER PLANT. Zamontuje on tam ładunek. Z panelu kontroli weźmiesz dysk z kodami, a major da Ci kołwrotek do jazdu. Następnie użij go na linie na lewo od dźwigu. Gdy będziesz na dole, POWER PLANT ogarnie eksplozja.

Linką dostaniesz się do REAR OF COMPOUND, skąd zaczynałeś grę. Wentylatorem zjedź do zwodzonego mostu (możesz zregenerować się w INTENSIVE CARE UNIT), po czym pru do SKRZYDŁA B. Pomijam fakt, że po drodze spotkasz hordę przeciwników, ale pewnie dasz sobie radę (łatwo jest ich omijać). Jak się okazało, po dotarciu do skrzydła B (możesz teraz iść na dach, gdzie na prawo od wejścia wdrap się po skrzyniach na metalową kratkę). Teoretycznie nic tam nie wskórasz, ale idąc w lewo po krawędzi przy samej przepaści, dotrzesz do masztu-anteny nadawczej z BOOSTER SHOT A. Po linie doczepionej do masztu przejedziesz do jaskini, gdzie będą BOOSTER SHOT B, dwa razy ROCKET, potem zeskocz przy cysternie), musisz



ŚCIŚLETAJNE

▶iść do CONTROL TOWER, a stamtąd do MAXIMUM SECURITY AREA. Idąc przez zaciemniony korytarz do CONTROL TOWER, zauważysz po lewej stronie drabinę, która dostaniesz się do pomieszczenia z BOOST RECOVERY UNIT B i dwa razy SHOTGUN Ammo. W CONTROL TOWER rozwal strzelającego mutantą oraz psa z prawej. Spokojnie zdejmij trzy zmutowane działa i jednego strzelającego mutantą. Za agregatem z lewej strony czai się jeden pies. Zejdź na dół i unikając prądu, wejdź po schodach. Potem na dach pomieszczenia kontrolnego (uważaj na plamy), z którego dostaniesz się do podwieszonego pod sufitem pomostu. Znajdziesz tam szczepionkę. Uważaj na zmutowane działa. Teraz idź do drzwi z zapaloną nad nim zieloną lampką. Po ich przejściu znajdziesz się w korytarzu MSA, gdzie zobaczyisz ścianę wody, przez którą nie można się przebić. Po prawej stronie jest dźwignia. Przełącz ją, a włączy się system chłodzenia. Teraz pozostałe Ci rozędzić się i machnąć nożem w pobliżu przeciekającego kabla chłodzenia. Ciecz, która zagrażała Ci drogę, zamarznie. Jeden strzał i po sprawie. Dalej przy schodach jest Ammo do SHOTGUNA (uważaj na hydry). Idź na prawo i rozinając czerwone pajęczyny dotrzesz do drzwi z 24 jednostkowym zabezpieczeniem – użyj baterii (musi być doładowana). W nowo otwartym pomieszczeniu znajdziesz ostatnią potrzebną Ci część do ULTIMATE LAUNCHERA. Idź do laboratorium. Na animacji zobaczyisz miejsce, do którego masz zmierzać. Schodząc na

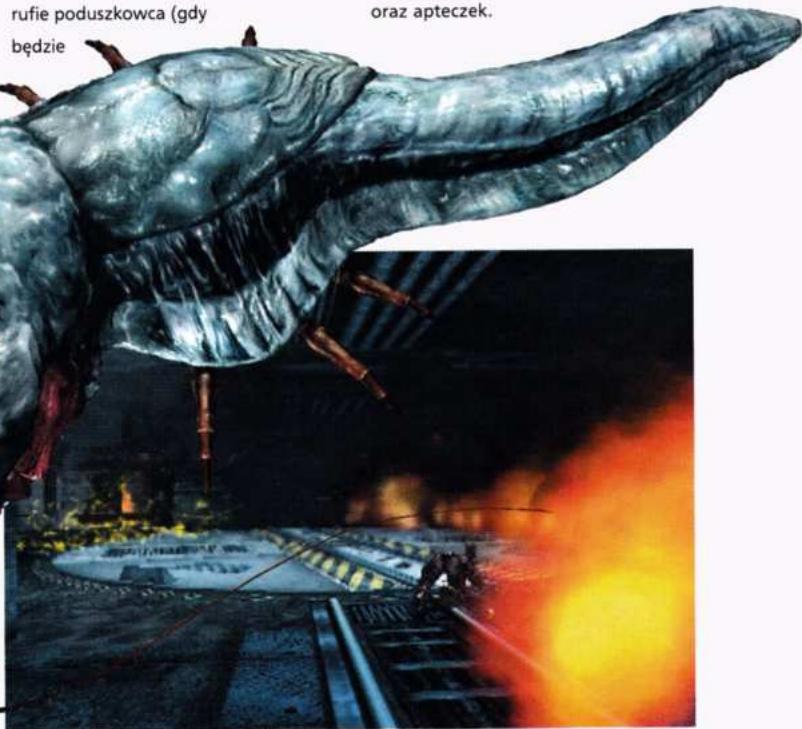
dół przejdziesz przez pomieszczenie, umożliwiające Ci regenerację sił oraz zapis gry. Potem wyjdź drugimi drzwiami no i włącz schody w górę. Następnie kieruj się do miejsca, do którego miałeś się udać. Po drodze rozwal znajdujące się na samym dole dwa zmutowane działa (znajdziesz tam PRU i BOOSTER SHOT'A). Potem obok dużego pływającego w akwarium organizmu zobaczyisz drabinę. Po wejściu na nią, zgarnij widoczny FRU, następnie wejdź po niej jeszcze raz na samą góre, skąd zobaczyisz widoczną w prawym rogu lokacji ukrytą skrzynkę. Rozpędź się i skocz do niej (będzie tam kolejna rakietka). W następnym rogu lokacji jest drabinka, po której dostaniesz się do szczepionki (możesz zapisać stan gry). Teraz spokojnie idź do miejsca zaznaczonego punktem na mapie. Po obejrzeniu animacji, w całej lokacji pojawią się potwory (cztery psy i dwa mutanty). Po drodze na góre znajdziesz Ammo do SHOTGUNA i magazynek. Musisz wrócić do Underground STORAGE AREA. Kolejny Twój cel to pomieszczenie obok wejścia RSL1. Przejdziesz nim do ukrytego portu z poduszkowcem. Rozwał z góry obecnych tam mutantów (po zjechaniu na lince znajdziesz napalm i FRU). Na dole jest jedna rakietka, dwie plamy, dwa działa ścieenne, trochę hydr i jeden FRU. Na skrzyniach w prawym rogu, pod wejściem, znajdziesz dwa magazynki i FRU. Za beczkami przy działkach ścieennych jest jeden



nieśmiertelnik. Idź do poduszkowca. Po filmiku wydostani się na pokład (w środku szczepionka). Znajdziesz na nim trochę bonusów (Ammo do granatnika, dwie rakietki do UL, FRU, a w pomieszczeniu na lewo od pojazdu – PRU i ładownicę amunicji). W pokoju po drugiej stronie pokładu będziesz mógł zregenerować się i zapisać stan gry.

Po wyjściu na pokład pojawi się finałowy mutant. Będzie występował w trzech postaciach (zmienia się po każdorazowym „nokautie”). Musisz uważać na rzucane przez niego hydry oraz bomby z wirusem. Do pierwszego nokautu wystarczy około 12 strzałów z działa zamontowanego na samochodzie terenowym. Znajdziesz się on w jego zasięgu, gdy pojawi się na rufie poduszkowca (gdy będzie

z boku – nie trafisz go). Jako celownika możesz używać żółtego horyzontu. Strzelaj zaraz po wynurzeniu się potwora z wody. Po jego pierwszym „nokautie” wejdź na pokład (niszcząc samochód) w nieco zmienionej formie. Będziesz musiał używać zainstalowanego na górze GATLING GUNA (po 15 sekundach ciągłego ognia następuje 30 sekund chłodzenia) na zmianę z granatnikiem (lub UL, ale zostaw sobie z 8 rakiet na jego trzecią formę). Jego czuły punkt znajduje się pod „klatką piersiową”. Po rozłaczeniu drugiej postaci wejdź po drabinę na dach prawego pokładu. A stamtąd, używając ULTIMATE LAUNCHERA, zniszcz ostatnią postać Bossa. Po przejściu gry dostaniesz save z początku z dużą ilością amunicji oraz apteczki.



NUMERY ARCHIWALNE

KADY NUMER PLAYSTATION MAGAZYN ZAWIERA KRAJEK CD NA KTÓRYM ZNAJDUJĄ SIĘ GRY, DEMA GRYWALNE GRZ PREZENTACJE WIDEO.



NA CD: TOMB RAIDER 2, COLONY WARS, BROKEN SWORD 2, ACE COMBAT 2, MACHINE HUNTER, OVERBOARD!

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

NA CD: CRASH BANDICOOT 2, TOCA, G-POLICE, FELONY 11-79, SHADOW MASTER, HERCULES, CLONE

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



NA CD: ACTUA SOCCER 2, JUDGE DREDD, FORMULA KARTS, ROSCO MCQUEEN, DISC WORLD 2

NA CD: COOL BOARDERS 2, RED ALERT, BLOODY ROAR, ARMoured CORE, BUSHIDO BLADE, PEŁNA GRA: BOUNCER 2

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

NA CD: MOTORHEAD, NEWMAN HAAS RACING, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER PEŁNA GRA: CONEMAN



NA CD: THREE LIONS, TIMESHOCK, KICK OFF WORLD, CARDINAL SYN, FORSAKEN, DEAD BALL ZONE, KULA WORLD PEŁNA GRA: ROCKS'N'GEMS

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

NA CD: ISS PRO '98, ABE'S EXODUS, MEDIEVIL, BLAST RADIUS, MR DOMINO, UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID, PEŁNA GRA: HAUNTED MAZE

NA CD: CRASH BANDICOOT 3, TOCA 2, LEMMINGS, MOTO RACER 2, PSYBAEK, O.D.T., FORMULA 1 '98, MUSIC PEŁNA GRA: BLITTER BOY



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

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

NA CD: SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, ROLLAGE, MUSIC, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL PEŁNA GRA: SUPER BUB

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



NA CD: RIDGE RACER TYPE 4, BEX: DEEP COVER GECKO, ACTUA ICE HOCKEY, R-TYPE DELTA, BIG RACE USA, TAI FU, PEŁNA GRA: PANDORA'S BOX

NA CD: POPULOUS: THE BEGINNING, PUMA STREET SOCCER, KKND, GRANDSTREET SAGA, MUSIC PLAYER PEŁNA GRY: VIDEO POKER

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

NA CD: OMEGA BOOST, AK'S SMASH COURT TENNIS, AERONAUTS, CROC 2, C&C: RED ALERT, TOTAL DRIVIN' PEŁNA GRY: TIME SLIP, OPERA OF DESTRUCTION, PREDATOR



NA CD: SPEED FREAKS, RAT ATTACK, TONY HAWK'S PRO SKATER, UM JAMMER, BUGS BUNNY, EVIL ZONE, TEKKEN 3 PEŁNA GRA: DECAYING ORBIT, TANX

NA CD: WIP3NOUT, NO FEAR, POINT BLANK 2, LEGO RACERS, R/C STUNT COPTER, UM JAMMER LAMMY

NA CD: QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, THIS IS FOOTBALL, LOK: SOUL REAVER, 40 WINKS, TARZAN

NA CD: TOMB RAIDER: TLR, MISSION IMPOSSIBLE, SPYRO 2, FIGHTING FORCE 2, KILLER LOOP, DESTREGA, CHAMP! MOTOCROSS

PROMOCJA! CENA JEDNEGO EGZEMPLARZA W PROMOCJI WINIŚ 15 ZŁ. ZAMAWIAJĄC JEDNORAZOWO 3 LUBL WIĘCEJ NUMERY ARCHIWALNE ZAPŁACISZ JESZCZE MIEŃ, TYLKO 10 ZŁ. ZA EGZEMPLARZ. REBUKA POKRYWA KOSZTY WYSYŁKI (PROMOCJA DOTYCZY WYŁĄCZNIE EGZEMPLARZÓW ZAMIESZCZONYCH NA TEJ STRONIE). ŚREDNI CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA OK. 3 TYGODNIE. NUMERY ARCHIWALNE MOŻNA TAKŻE KUPIĆ W REDAKCJI. UWAGA! WYSYŁAMY WYSYŁKI WYŁĄCZNIE ARCHIWALNYM ZAŁĄCZENIAMI! ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEŁĄKÓW POCZTOWYCH!

UWAGA:
NIE PRZYJMUJEMY
ZAMÓWIENI
TELEFONICZNYCH
ANI LISTOWYCH!

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie
wpłacający
ulica
kod miasto

Na rachunek:
Computer Graphics Studio **PlayStation**
Magazyn

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Oddział Warszawa
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

pobrano opłatę

zł
Temple

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie
wpłacający
ulica
kod miasto

Na rachunek:
Computer Graphics Studio **PlayStation**
Magazyn

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Oddział Warszawa
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

pobrano opłatę

zł
Temple

Pokwitowanie dla banku

zł gr
słownie
wpłacający
ulica
kod miasto

Na rachunek:
Computer Graphics Studio **PlayStation**
Magazyn

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Oddział Warszawa
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

pobrano opłatę

zł
Temple

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie
wpłacający
ulica
kod miasto

Na rachunek:
Computer Graphics Studio **PlayStation**
Magazyn

NUMER RACHUNKU:
Bank PKO SA X Oddział Warszawa
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

pobrano opłatę

zł
Temple

Podpis przyjmującego

KONKURS DVD ANIOŁKI CHARLIEGO

© 2001 Warner Bros. Poland Dystrybucja Video. Wszystkie prawa zastrzeżone.

COLUMBIA TRISTAR



HOME VIDEO



PYTANIE KONKURSOWE:
KTO UŻYCZYŁ GŁOSU CHARLIEMU?

DO WYGRANIA:
2x DVD Aniołki Charliego oraz 3x DVD Niespodzianka

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

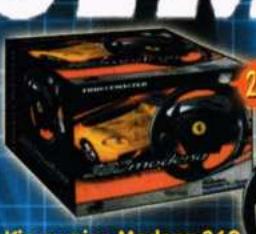
KONKURS 07/01

ANIOŁKI DVD

THRUSTMASTER®



Kierownica Compact z wibracjami



Kierownica Modena 360 z wibracjami



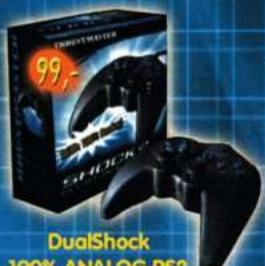
DualShock BEZPRZEWODOWY



Deska do sportów zimowych i ulicznych PSX i PS2



Konsola PS2



DualShock 100% ANALOG PS2



Pilot do PS2



KONSOLKA PS-ONE

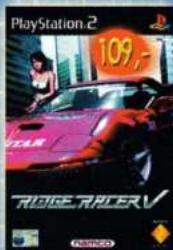


RAYMAN + DualShock + Memory Kart + długopis

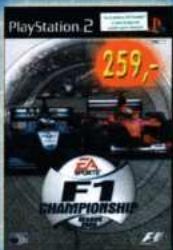


DualShock + Memory Kart

PRZYKŁADOWE GRY PS2



RIDGE RACER 5



F1 SEASON 2000



SSX



SKY ODYSSEY



PlayStation MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



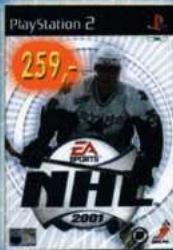
PlayStation FIGHTING FORCE 2



PlayStation DUKE NUKEM TIME TO KILL



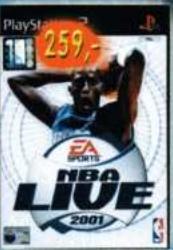
PlayStation TEKKEN



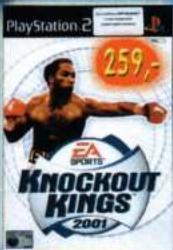
NHL 2001



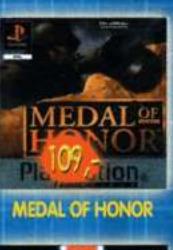
FIFA 2001



NBA LIVE 2001



KNOCKOUT KINGS 2001



PlayStation MEDAL OF HONOR



PlayStation STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE



PlayStation TOMB RAIDER 4



PlayStation MEDIEvIL 2



EXTERMINATION



KESSEN



GRAN TURISMO 3



STARWARS STARFIGHTER



PlayStation GTA LONDON



PlayStation DISNEY'S ALADDIN



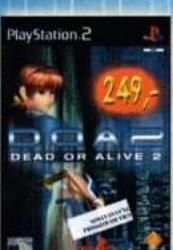
PlayStation TICKER'S HONEY HUNT



PlayStation ROAD TO EL DORADO



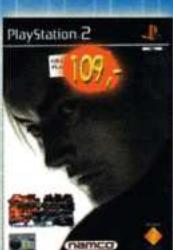
X SQUAD



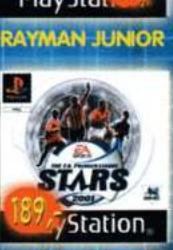
DEAD OR ALIVE 2



THEME PARK WORLD



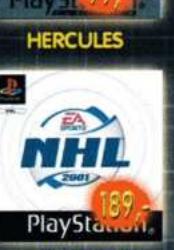
TEKKEN TAG



RAYMAN JUNIOR



RAYMAN QUACK ATTACK



HERCULES



PlayStation GTA 2



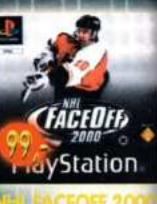
MTV SKATEBOARDING



SUPERCROSS 2000



SUPERBIKE 2000



EURO 2000

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

ARTEM ul.Warszawska 9
skr.pocz. 35/z , 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰ sob. 10⁰⁰-14⁰⁰
tel.(022) 776-2525 fax.(022) 776-2828
0-602-694-605 , 0-601-948-634



Koszty wysyłki 8 zł
napisz, zadzwoń
otrzymasz katalog gratis!!!

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

MTV SKATEBOARDING

PlayStation

Do każdej GRY plakat i długopis firmowy GRATIS !!!

super hity !!!

Do każdej GRY plakat i długopis firmowy GRATIS !!!

www.artem.com.pl



FEAR EFFECT 2



C-12 FINAL RESISTANCE



CARMAGEDDON



IN COLD BLOOD



SYPHON FILTER 2



DUKE NUKEM LAND OF BABES



WARPATH: J.P.



LOST WORLD : J.P.



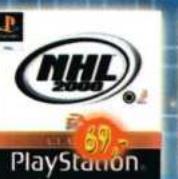
FADE TO BLACK



FIFA 99



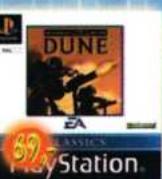
NBA LIVE 2000



NHL 2000



C & C : RED ALERT



DUNE 2000



HOT WHEELS TURBO RACING



SUPERBIKE 2000



NEED FOR SPEED 4



STREET SKATER



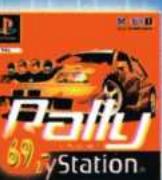
SPORT CAR GT



SLED STORM



SOVIET STRIKE



RALLY CHAMPIONSHIP



POPULOUS



BUGS LIVE



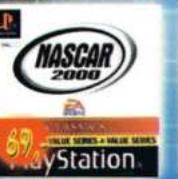
TIGER WOODS PGA TOUR 2000



FINAL FANTASY 8



ROAD RASH



NASCAR 2000



TEKKEN 3



MOTO RACER



CRASH BASH



CHESSMASTER 2



POWER RANGERS RESCUE



SHEEP



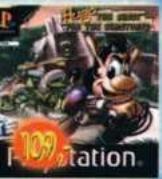
STARWARS DEMOLITION



007 RACING



WORLD IS NOT ENOUGH



HUGO



ALUN德拉 2



N-GEN RACING



CHASE THE EXPRESS



4X4 WORLD TROPHY



RALLY MASTERS



DISCWORLD NOIR



SPYRO 3



CRASH 3



K1 GRAND PRIX



UEFA CHAMPIONS LEAGUE



KISS PINBALL



AQUA GT



SPEC OPS: RANGER ELITE



UEFA STRIKER



CRASH TEAM RACING



TUNGUSKA



ARMORINES



PORSCHE CHALLENGE



V-RALLY 2



TEST DRIVE 6



FORMULA ONE 99



TOCA



NEED FOR SPEED PORSCHE



V-RALLY



BLADE



DIE HARD TRILOGY 2



Koszty wysyłki 8 zł

napisz, zadzwoń otrzymasz katalog gratis !!!

ARTEM ul.Warszawska 9
skr.pocz. 35/z , 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰ sob. 10⁰⁰-14⁰⁰
tel.(022) 776-2525 fax.(022) 776-2828
0-602-694-605 , 0-601-948-634





OHM Rules

RESERVED
THREE GATES
ONE

SICK
REVIEWS
INSIDE
→