JEDYNY MAGAZYN O PLAYSTATION Z KRĄŻKIEM CD

COMMAND & CONQUER, COOL BOARDERS, TRASH-IT, ADIDAS POWER SOCCER INT. '97

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 19.99 ZŁ • NR 3/97

Oficjalny Polski

PlayStation™ gazyn Nr 3

TOP 50

Najlepsze gry wszechczasów!

Wielka Obniżka Ceny PlayStation i Gier !!!

Czarna Magia

Przedstawiamy Yaroze

Moto Mania!

Monster Trucks , Speedster, Jet Rider, Twisted Metal, 2xtreme Wszystkie w tym numerze!

POLSKA EDYCJA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEGO SIĘ NA ŚWIECIE MAGAZYNU O PLAYSTATION

Spełnij swoje marzenia
SONY

Kiedy edukacja seksualna
to ciągle tylko teoria...

... daj nura w ultraświat PlayStation®.

LISTA HURTOWNI

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

Spis treści

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

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

Tłumaczenia
Adam Barczyński
Tomasz Filipek
Grzegorz Rogowski

Dział Reklamy
Dariusz Kazik

Korekta
Michalina Nowakowska

Łamanie
Computer Graphics Studio

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

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

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

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

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

Logo ***PS*** i ***PlayStation*** są zastrzeżonymi znakami towarowymi ***Sony Computer Entertainment Inc.***

Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez *Future Publishing Ltd.*, można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

Od redakcji Sytuacja rodem z gry doomopodobnej: na końcu długiego korytarza zauważasz maszkarę. Biegnie w Twoją stronę. Z daleka nie wygląda na taką, która mogłaby Ci zagrozić, ale nigdy nic nie wiadomo. Mógłbyś poczekać, aż znajdzie się przy Tobie i organoleptycznie ocenić siłę potwora (masz 120% energii i świetną broń). Ty, na wszelki wypadek, postanawiasz przywalić potworowi rakietą, póki jeszcze jest daleko. Nawet jeśli przeżyje ten cios, dotrze do Ciebie mocno osłabiony.

Firma Sony właśnie wykonała podobny manewr (który zbiegł się z premierą N64 w Europie) obniżając cenę samej konsoli oraz ceny sprawdzonych hitów, o czym możesz przeczytać na stronie 6 (to nie jest prima aprilisowy żart!). Obniżka jest akcją ogólnoeuropejską, ale chyba najbardziej skorzystają z niej gracze w Polsce, gdzie własna maszynka do gier to ciągle luksus. Efekt tej akcji mógł być tylko jeden - masowy wykup konsol na całym świecie (także i w naszym kraju). A N64? Już widzę te kolejki, jakie ustawiają się po konsolę za ponad 1000 zł, na którą jest dostępnych aż sześć gier (liczba ta do końca roku ma wzrosnąć do 20 – łaaał!), a kartridże z tymi grami kosztują po 300 zł (plus-minus 50 zł). Przy okazji odłamkowym dostał Saturn. Śmiem twierdzić, że jeśli Sega szybko czegoś nie zrobi, jej konsola wyleci w kosmos.

A co u nas? Puchniemy – na razie o cztery strony, ale to dopiero początek... W tym numerze zamieszczamy też pierwszą własną recenzję. PlayTest *King's Fielda*, autorstwa Kuby, bynajmniej nie jest tłumaczeniem. W ŚCIŚLE TAJNYM dziale *PSM* tym razem rozwiązanie ostatniego poziomu *Tomb Raidera*, ale już w następnym numerze znajdziesz tu kody i triki do wielu gier. Rozwiązania i szczegółowe porady wrócą za miesiąc w postaci oddzielnego działu. Jeśli masz coś przeciwko, napisz. Możesz także zamieścić na naszych łamach ogłoszenie. Jeśli chcesz sprzedać/kupić/wymienić jakąś grę lub nawiązać kontakt z innym maniakiem PlayStation, Twój anons znajdzie się w odpowiedniej rubryce.

Oprócz PrePlayów i PlayTestów tym razem mamy dla Ciebie listę pięćdziesięciu najlepszych gier na PSX oraz artykuł o Yaroze. Życzę miłej lektury.

Rafal Belke

PrePlay

28 Total NBA'97
31 Speedster
32 Spider
33 Little Big Adventure
34 Exhumed
35 Swagman
36 Wing Commander IV
38 War Gods
39 ISS Pro

PlayTest

40 Blood Omen
43 Jet Rider
44 Twisted Metal 2

46 City Of Lost Children
47 2Xtreme
48 Monster Trucks
49 King's Field
50 Dark Forces

Działy

4 Na tym CD
6 News
14 Top 50
22 Yaroze
27 Kontakt
28 PrePlay
40 PlayTest
52 Ściśle tajne

Krążek Oficjalnego Polskiego Playstation Magazynu - numer 3 (18 UK)

Coś starego, coś nowego, coś pożyczonego i coś błękitnego – oto zawartość krążka w tym miesiącu. Starocie to *Robotron X* i *Command&Conquer*. Obie gry są już jakiś czas dostępne na PlayStation. Grajcie do woli. Nowa jest gra *Trash-It*, która rozmasuje Wasze szare komórki. Pożyczony jest natomiast *Adidas Power Soccer*, w nowej wersji. Na koniec możecie podziwiać błękitno-białe demo *Cool Boarders*. Dobrej zabawy!

Command & Conquer | Robotron X | Trash-It | Adidas Power Soccer International | Cool Boarders

Adidas Power Soccer International '97

■ WYDAWCA: **Psygnosis**
■ GATUNEK: **Piłkarska**
■ PROGRAM: **Playable Demo**

Z zadowoleniem witamy powrót jednej z naszych ulubionych gier piłkarskich. Oto nowa, ulepszona na rok 1997, wersja *gry Adidas Power Soccer International*. Firma Psygnosis oddała w Twoje ręce dwuminutowe demo, w którym grasz drużyną Francji przeciwko Anglikom. Łatwo przyswajalne, nieskomplikowane sterowanie i mnóstwo dobrej zabawy. Zakochasz się w tej grze od pierwszego wejrzenia.

■ Sterowanie

- △ Używaj tego przycisku, by ominąć przeciwnika atakującego Cię wślizgiem.
- ○ **Strzał** - nie bój się dalekich strzałów.
- □ **Krótkie podanie** - kopnięcie piłki przed siebie.
- ⊗ **Długie podanie/kiwanie** - jeśli ty masz piłkę, ten przycisk powoduje długie podanie. Jeśli piłkę ma przeciwnik, za pomocą X-a starasz się mu ją odebrać.

Command & Conquer

■ WYDAWCA: **Virgin**
■ GATUNEK: **Strategia**
■ PROGRAM: **Playable demo**

Bez nerwów! Jeśli jakaś gra Ci się zawiesi, po prostu zresetuj PlayStation. Nic się nie stało, prawda?

Ufff, jeśli nie grałeś wcześniej w *C&C*, będziesz musiał spędzić trochę czasu na poznawaniu tajników sterowania grą. Na początku masz do dyspozycji trochę żołnierzy, trzy pojazdy i mobilny warsztat. Życzymy owocnego dowodzenia.

■ Sterowanie

- □ **Przełączanie kursorów** - są trzy rodzaje kursora. Zwykły służy do wybierania jednostek. Następny jest do reperowania wskazanych jednostek. Trzeci to kursor sprzedaży. Po prostu zamienia wskazany budynek w kupkę szmalu.
- △ **Włączenie/wyłączenie bocznej belki**
- ○ **Odwołanie czynności**
- ⊗ **Przycisk wyboru jednostki**

R 1 Przyspieszenie ruchu kursora

R 2 Rozproszenie oddziału

Ponieśliśmy sporo porażek, zanim udało nam się skończyć to demo.

***C&C* jest jedną z najpopularniejszych gier strategicznych, choć wyrasta z mało strategicznego schematu zapoczątkowanego na Amidze przez grę *Cannon Fodder*. To demo jest jednym z najlepszych kąsków, jakie pojawiły się na naszych coverach. ZAGRAJ.**

Niezły młotek, co? Musisz przebijać się przez level, grzmocąc w bloki i rozwiązując zagadki.

Trash-It

WYDAWCA:	**GTI**
GATUNEK:	**Logiczna**
PROGRAM:	**Playable demo**

Zły doktor Moonbeam zagraża światu i - oczywiście - Ty musisz go powstrzymać. Twoja rola polega na zebraniu jak największej liczby Timmies - istot zamieszkujących ten świat. W trybie Quest będziesz musiał przemierzać Jackiem (bo tak zwie się Twój bohater) cały poziom i walić młotem we wszystko, co się rusza (i nie tylko). Zobaczymy, ile Timmies uda Ci się zebrać.

Sterowanie

- Wyciąganie i chowanie młota
- Rozwalanie bloków itp.
- Rozplaskiwanie Timmies i potworów
- **Skok** - nie możesz skakać z młotem na wierzchu

Bez młota

- Podnoszenie i wyrzucanie rzeczy
- Popychanie obiektów

Po wizycie u twórców gry, Rage Software, nasz korespondent był wstrząśnięty renderowanymi wstawkami.

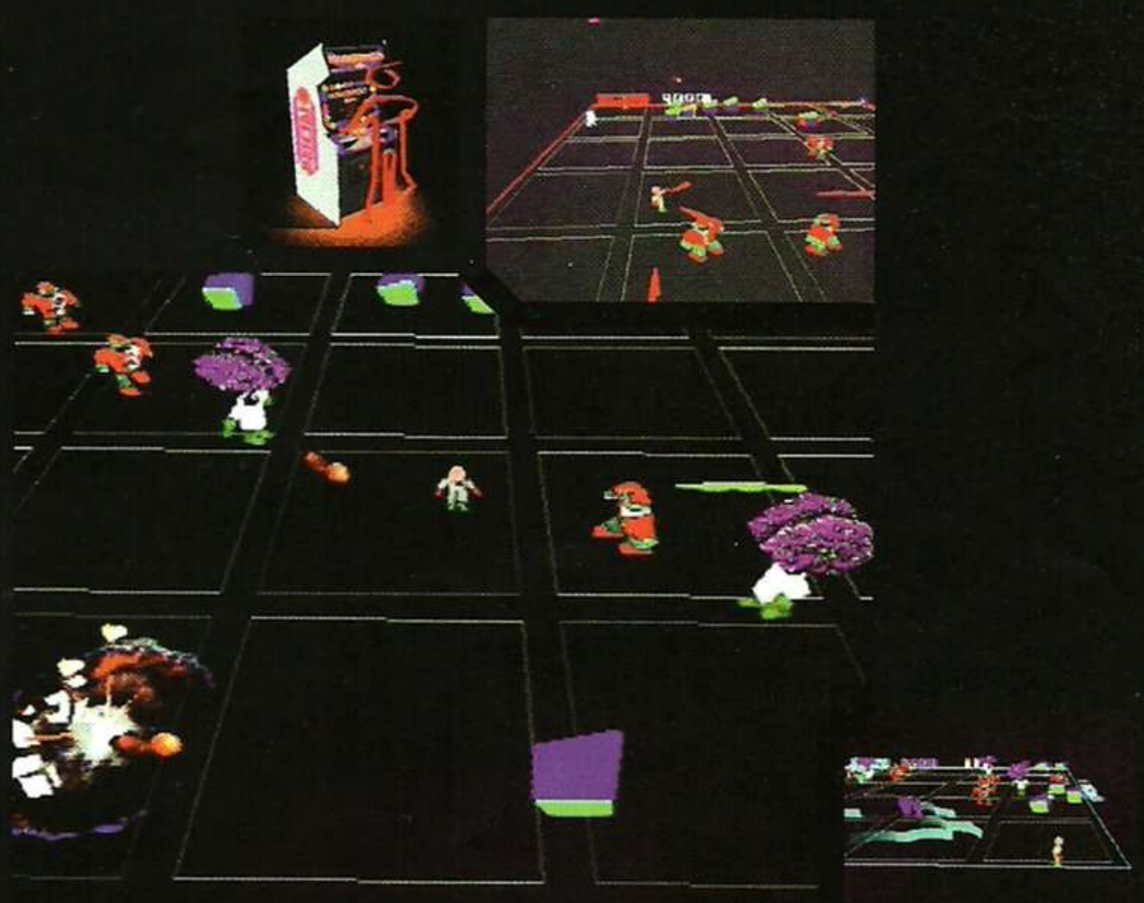
Robotron X

WYDAWCA:	**GTI**
GATUNEK:	**Strzelanina**
PROGRAM:	**Playable demo**

Po *Command & Conquer* pora wyłączyć sterany mózg i oddać się grze z serii biegaj-i-strzelaj. Oto przerobiona wersja klasycznej gry z automatów. Niech Cię nie zwiedzie prostota grafiki — ta gra wyciska adrenalinę. Zresztą, sprawdź sam.

Sterowanie

D-pad Ruch
- Strzał do góry
- Strzał w prawo
- Strzał w dół
- Strzał w lewo



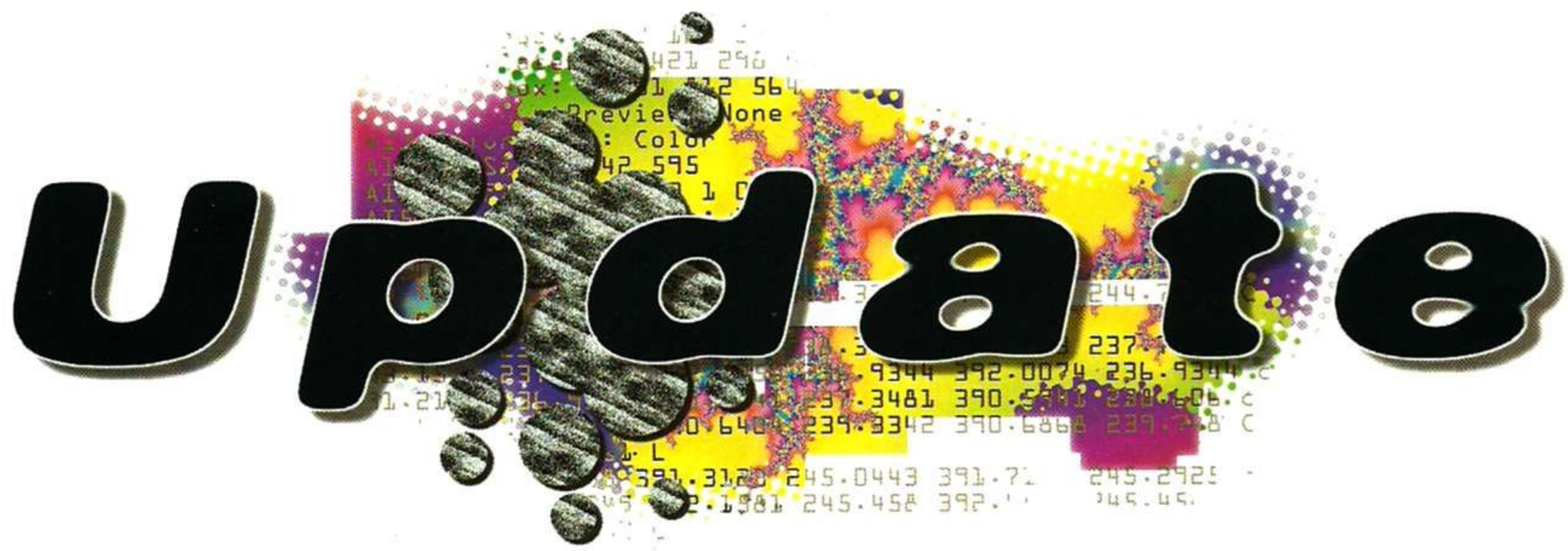
Ten cover jest jednym z bardziej urozmaiconych. Dawkę czystej, wściekłej akcji reprezentuje właśnie Robotron X.

Cool Boarders

WYDAWCA:	**SCEE**
GATUNEK:	**Sportowa**
PROGRAM:	**Rolling demo**

Pędzenie po stoku na złamanie karku wydaje się poronionym pomysłem, jednak dzięki PlayStation możemy to zrobić siedząc w ciepłym fotelu. Firma Sony umieściła to rolling demo, by pokazać, co można zdziałać w tej grze, jeśli tylko trochę się poćwiczy. Podziwiaj wspaniały zjazd, a potem zresetuj PlayStation.

[1] Snowboarding to także moda - możesz wybrać kolor kurtki. [2] Kolejny dziwny replay.



Ile ?!

Playstation na każdą kieszeń

Pod koniec marca cena PlayStation w całej Europie drastycznie się obniżyła. Oficjalna cena konsoli w Polsce spadła z 999 zł na 649 zł! To połowa sumy, jaką trzeba było zapłacić za tę konsolę na początku jej istnienia w Europie! Niewątpliwie jest to spowodowane europejską premierą Nintendo 64. Biorąc pod uwagę, że N64 kosztuje w Polsce 1200 zł, jest to bolesny kopniak na dzień dobry dla Nintendo. Przy okazji dostało się i Saturnowi, którego obecność na polskim rynku stanęła pod znakiem zapytania. Nie myślicie jednak, że macie do czynienia z przeceną czy wyprzedażą, o nie! Obniżenie ceny było możliwe dzięki masowości PlayStation i gier nań na rynku. W tej chwili na świecie sprzedano 12 milionów konsol Sony (2,2 miliona w Europie, 3,2 miliona w USA i 6,6 w Japonii), a popyt na nią stale rośnie (także w Polsce). Po tak wspaniałej obniżce cen szef SCEE, Chris Deering, spodziewa się, że w tym roku liczba konsol sprzedanych w Europie przekroczy 5 milionów. Tańsza konsola będzie wspierana przez tańsze gry (patrz niżej) oraz przez olbrzymią kampanię reklamową w prasie i telewizji (ciekawe, czy Sony Polska także stanie na wysokości zadania). I pomyśleć, że ja na swoją PlayStation musiałem wyłożyć tysiączek...

Gry za pół ceny!

Platynowa edycja

Do końca roku Sony postanowiła obniżyć o połowę cenę trzydziestu gier. W ramach tzw. PLATYNOWEJ EDYCJI ukazało się już sześć tytułów w cenie 99 zł! Są to Ridge Racer, Tekken, Battle Arena Toshinden, Air Combat, Destruction Derby i Wipeout. Wszystkie z powyższych gier to wznowienia tytułów, które znajdują się na rynku ponad rok i odniosły sukces. Ridge Racer, Tekken i Wipeout były pierwszymi grami, które ukazały się na PlayStation i osiągnęły poziom sprzedaży odpowiednio 300, 290 i 280 tysięcy kopii (w Europie). Nieco mniej znany Air Combat przekroczył próg 100 tysięcy sprzedanych egzemplarzy. David Reeves, dyrektor marketingu w SCEE, powiedział dziennikarzom brytyjskiego pisma Computer Trade Weekly: „Platynowa Edycja jest tym, co zawsze chcieliśmy stworzyć. Chcemy rozszerzyć obecność Sony PlayStation na wszystkie rynki. Aby to osiągnąć, musimy zapewnić naszym klientom możliwość zakupu jak największej liczby gier". Możemy tylko pogratulować tej inicjatywy. Fakt że technologia compact dysku pozwala na takie obniżenie ceny, to niewątpliwie największa broń firmy Sony, przygotowującej się do walki z Nintendo 64. Zważywszy, że N64 do końca roku ma mieć tylko 20 tytułów, a wszystkie w cenach powyżej 250 zł, oczywiste jest, że posiadając więcej gier w cenie poniżej 100 zł, PlayStation będzie łakomym kąskiem dla wszystkich wkraczających w świat konsol.

Wszystkie sześć platynowych gier to ciągle bardzo popularne tytuły. Zwłaszcza za Tekkena, Ridge Racera i Wipeout naprawdę warto będzie zapłacić 99 zł.

Zgadujemy

Firma Sony jeszcze nie ogłosiła, które gry jako następne zostaną wydane w ramach Platynowej Edycji. Nic się nie stanie, jeśli spróbujemy zgadnąć. Biorąc pod uwagę kryteria wyznaczone przez firmę odnośnie wieku produktu i jego popularności, stworzyliśmy listę dwudziestu potencjalnych tytułów. To jest to, co być może nas czeka...

Actua Soccer	9/10
Assault Rigs	7/10
Defcon 5	8/10
Descent	8/10
Discworld	7/10
Doom	9/10
ESPN Extreme	6/10
Loaded	7/10
Jumping Flash	8/10
Krazy Ivan	7/10
Lemmings 3D	8/10
Mortal Kombat 3	9/10
PGA Tour'96	8/10
Rayman	7/10
Theme Park	8/10
Total NBA'96	9/10
Warhawk	8/10
Worms	7/10
Johnny Bazookaton	6/10
Mickey's Adventure	7/10

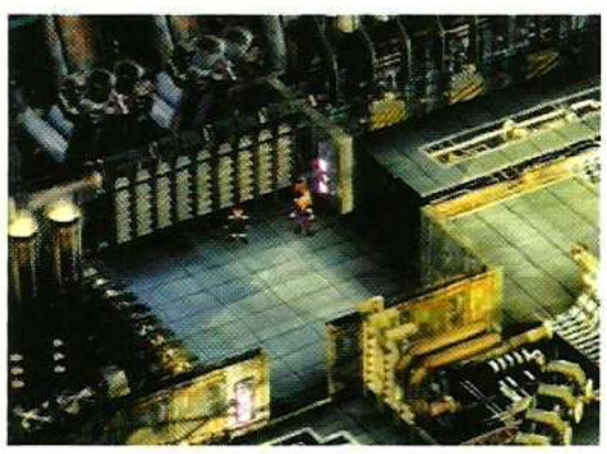
Final Fantasy VII - absolutny bestseller

Szefowie Nintendo plują w brody

Tego, że Japończycy zwariowali na punkcie gry Final Fantasy VII, dowiodły bardzo wysokie wyniki sprzedaży. Jeszcze przed ukazaniem się programu producent otrzymał wstępne zamówienia na milion egzemplarzy, a w dniu tokijskiej premiery ustawiły się po nią długaśne kolejki ludzi zdolnych wydać każdą sumę, by tylko ją dostać. I rzeczywiście im się to udało — dwa miliony sprzedanych kopii w ciągu tylko dwóch dni! Na tym się nie skończyło i do dzisiaj odnotowano ponad pięć milionów sprzedanych egzemplarzy. Jak tak dalej pójdzie, to na każdego użytkownika PlayStation w Japonii przypadnie jeden egzemplarz FFVII!

Screeny z Final Fantasy VII możecie podziwiać obok — są cudowne. Niestety, minie jeszcze trochę czasu nim wersja PAL gry pojawi się na rynku. Premiera gry w USA zapowiedziana została na wrzesień, europejska będzie pewnie troszkę później.

Przebieg zdarzeń w Japonii pokazał, jak bardzo mylili się szefowie firmy Nintendo, pozwalając odejść twórcom FFVII do obozu PlayStation. Zwłaszcza w świetle wypowiedzi pana Yamauchi — szefa Nintendo. Na niedawnej konferencji prasowej powiedział słuchaczom, że wysiłki Sony, aby przejąć panowanie w dziedzinie gier telewizyjnych, spełzły na niczym. „Produkcje Sony są łatwe i nudne" — dodał. A może to pieniądze, które właśnie zgarnia Sony są łatwe...? Yamauchi wdał się w rozważania na temat „zalewu nudnych i słabych produkcji, który zniszczy japoński rynek". W końcu dodał, że „wydanie przez Sony Dragon Quest i Final Fantasy VII nie będzie miało żadnego wpływu na interesy Nintendo." Jeśli cztery miliony kopii to według Yamouchhi „żaden wpływ", to musi on niewątpliwie trzymać rękę na pulsie.



Sprzedaż FFVII osiągnęła dwa miliony kopii w ciągu dwóch dni, a do tej pory przekroczyła pięć milionów.

SONY panuje obecnie na światowym rynku gier wideo. Jak wynika z badań firmy TRST, w USA jest 3,2 miliona użytkowników PlayStation. Kolejne miejsca zajmują Nintendo 64 (1,7 miliona) i Saturn (1,6 miliona). I choć ostatnie badania wskazują na to, że sprzedaż Nintendo 64 powoli rośnie, to w sumie w USA jest tyle PlayStation, co Saturnów i N64 razem wziętych. Supremacja PSX potwierdza się także w Japonii i Europie. Wraz z premierą N64 na naszym kontynencie walka o panowanie na pewno się zaostrzy.

Nadchodzi PlayStation 2...

...ale nie przed 1999

Prezes firmy Sony, Noboyuki Idei, poinformował, że następczyni PlayStation nie pokaże się w ciągu następnych dwóch lat, może nawet do końca wieku.

Idei stwierdził, że obecny 32-bitowy model sprzedaje się doskonale i dodał, że planują „kontynuację tej sprzedaży przez co najmniej najbliższe dwa lub trzy lata" oraz że „częste zmienianie modeli jest niewygodne dla klientów".

Wielu oczekiwało nowej konsoli przed końcem 1998 roku, zwłaszcza że ukazała się nowa konsola Nintendo 64. Wygląda jednak na to, że może się to stać dopiero w 1999 roku lub nawet w następnym wieku. Jeśli jednak rozważyć czas, jakiego firma Nintendo potrzebowała do stworzenia następcy SNES, to nie jest to tak dużo czasu.

Uspokoi to również tych posiadaczy PlayStation, którzy obawiają się, że ich maszynki zbyt szybko się zestarzeją. Skoro minie jeszcze kilka ładnych lat, to spokojnie możemy stwierdzić, że w gierki na PlayStation pogramy do końca wieku.

„Planujemy sprzedaż 32-bitowego modelu PlayStation jeszcze przez co najmniej dwa, trzy lata" twierdzi Sony.

SKRÓT

Tytuł: *Big Bass World Championship*
Gatunek: Wędkarska
Wydawca: Hot-B
Producent: Hot-B
Premiera: Czerwiec

W skrócie: Symulacje wędkarskie są w USA bardzo popularne na wszystkich platformach. Tu do tej pory były nieznane. Zarzucasz, czekasz, łapiesz rybę – niezbyt ekscytujące.

Pierwsze wrażenia: Pierwsza przyzwoita symulacja wędkarska na PlayStation i na pewno najlepiej wyglądająca. Dla nas jednak zbyt osobliwa.

Tytuł: *Triple Play '98*
Gatunek: Sportowa
Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Premiera: Jesień

W skrócie: Symulacja baseballa, największa i najbardziej realistyczna, jaką udało nam się spotkać.

Pierwsze wrażenia: Wygląda zachęcająco. Znając ludzi z EA, będzie miała niezłe wejście.

Tytuł: *Interstate '76*
Gatunek: Strzelanina
Wydawca: Activision
Producent: Activision
Premiera: Lipec

W skrócie: Połączenie *Death Race 2000* i *Hair Bear Bunch*. Gra oferuje całą gamę pościgów i wybuchów.

Pierwsze wrażenia: Wygląda na to, że będzie nieźle bawić. Ścieżka dźwiękowa jest świetna, stroje, logosy i uczucie jazdy są nie do pobicia. Wszystko to razem może dać niezły hit.

primal screen

W tym miesiącu debiutują na łamach PSM zarówno oczekiwane hity, jak i nowe tytuły, z którymi wiążemy duże nadzieje.

Castlevania

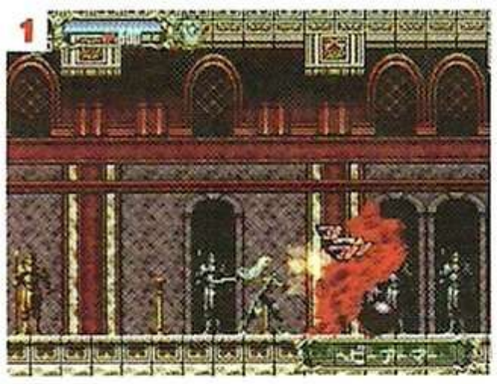
Wśród tych ścian...

[1] Mieszanina RPG i platformówki. Wybuchy wyglądają ślicznie. [2] Wnętrza są również szczegółowo wykonane. [3] Tak samo bohaterowie. [4] A już na pewno Bossowie, którzy są strasznie kolorowi i poruszają się niewiarygodnie płynnie.

Gatunek: Platformówka/RPG
Wydawca: Konami
Producent: Konami
Premiera: Kwiecień

W skrócie: Do tej pory firma Konami unikała tworzenia nowych produkcji na podstawie starych zmieniając tylko grafikę. Wypuszczając *Castlevanię*, opierając się na znanych wzorcach (standardowa platformówka), stworzyli zupełnie nowe dzieło. Dodano elementy RPG w postaci zbierania nowych broni oraz innych pomocy i kombinowania, jak by je tu najskuteczniej wykorzystać. Dodatkowym bajerem jest to, że Twój bohater ma do dyspozycji wiele specjalnych ciosów wykonywanych w podobny sposób, jak w bijatykach.

Pierwsze wrażenia: Jeśli po rzucie oka na screeny wydaje Ci się, że grafika jest troszkę przestarzała, to pozbądź się obaw. Jak tylko zobaczysz wszystko w ruchu, chmary przeciwników rzucających się na Ciebie i masę efektów specjalnych, przekonasz się, że dwuwymiarowe widoki mają Ci jeszcze wiele do zaoferowania. To był świetny tytuł na 16-bitowych maszynkach i powinien znów odnieść sukces.



[1] Bardzo to miłe, że nie mamy tu do czynienia ze zwykłą konwersją, choć klimat pozostał. [2] Na przykład te zegary wyglądają znajomo. [3] Podobnie jak tła.

Saga Frontier

Kontynuacja

Gatunek: RPG
Wydawca: SCEE
Producent: SquareSoft
Premiera: Zima

W skrócie: Kontynuacja gry *Romancing Saga*, rolpleja który był hitem na szesnastobitowcach.

Pierwsze wrażenia: Wygląda wspaniale. Poprzednia część była bardzo dobra, a teraz dodano jeszcze dużo nowych postaci i przeciwników oraz sporo prerenderowanych teł podobnych do tych z *Final Fantasy VII*. Postaci to wciąż sprite'y, ale trójwymiarowe możliwości Sony PlayStation wykorzystano do innych efektów — wszystko wygląda cudownie.

Problem tylko w tym, że minie jeszcze dużo czasu, zanim gra dotrze do Europy – dobrych kilka miesięcy po amerykańskiej premierze.

NBA Shoot Out

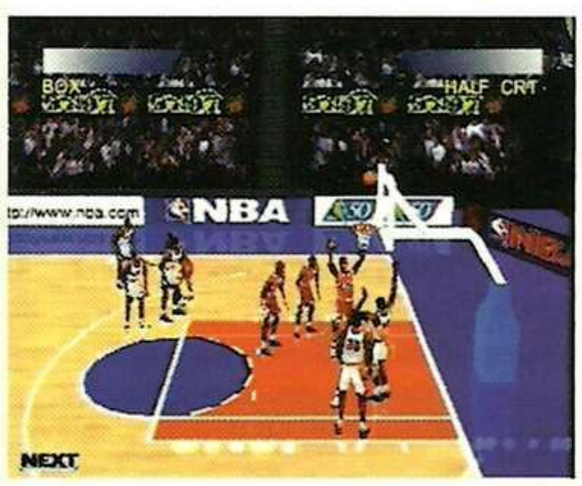
Znowu dużo skakania

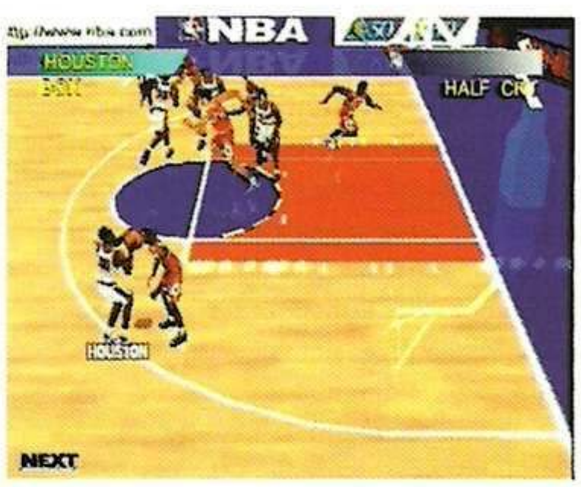
Gatunek: Koszykówka
Wydawca: SCEE
Producent: Sony America
Premiera: Lato

W skrócie: Kolejna koszykówka stworzona na amerykański rynek. Jeśli będzie dobra, to zagrozi *Total NBA '97*. Poczekamy, zobaczymy — i tak jest już w czym wybierać.

Pierwsze wrażenia: Jak dotąd, nie wygląda tak ładnie jak *Total NBA* i jest zdecydowanie przeznaczona dla amerykańskich odbiorców.

Standardowe ruchy (oczywiście motion capture) wraz z tysiącami statystyk. Przypuszczamy, że chłopcy z Anglii sprawią się lepiej i stworzą dla nas – Europejczyków — lepszą symulację.





Plany Interplay

Jest na co czekać

Hazardziści ucieszą się z gry *Caesar's World Of Gambling*. Jest to wizyta w słynnym kasynie w Las Vegas, Caesar's Palace. Wszystko okraszone bardzo realistyczną grafiką (oraz instruktażowymi sekwencjami FMV). W maju firma zamierza wydać grę *Clay Fighter Extreme*. Jest to dość humorystyczna bijatyka, popularna swego czasu na platformach 16-bitowych. Teraz nabierze trzeciego wymiaru, poprawią się tła, dojdą też nowi zawodnicy. Trekkies na pewno ucieszą się faktem, że w drugiej połowie roku ma się ukazać Star Trek – Starfleet Academy. Ten symulator ma oferować 27 różnorodnych misji oraz tony dopieszczonej grafiki 3D.

JUŻ W KIOSKACH

POLSKA EDYCJA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEGO SIĘ MAGAZYNU O GRACH KOMPUTEROWYCH NA PC!

NA KRĄŻKU:
Kick Off '97, Theme Hospital, MDK, Privateer 2, Carmageddon, Air Warrior 2, Scarab, Comanche 3

RECENZJE:
Ecstatica 2, KKND, MDK, Die Hard Trilogy, Quake Mission, Skaynet's, Revenge.

JAK GRAĆ:
Flying Corps, C&C: Red Alert, Fragile Allegiance.

CENA PISMA:
wersja z krążkiem CD w cenie 13,50 zł
wersja bez krążka CD w cenie 3,75 zł.

Wieści z JAPONII

W tym miesiącu nasi korespondenci dostarczyli nam najnowsze wiadomości o nowościach SquareSoftu i Jaleco, a także o dziwnej grze, która pozwala Ci hodować wirtualne zwierzątko, które dopiero co wykluło się z jajka.

[1] *Ninja Jaja Marukun* firmy Jaleco jest zręcznościową przygodówką 3D. [2] *Kowloon's Gate*. Po dwóch latach produkcji wreszcie jest. [3] *Final Fantasy Tactics* będzie następną grą Squaresoftu. Jest tu sporo z poprzedniczki.

[1] Kolejki po *Final Fantasy VII* w Tokio były wielkie. Przy okazji sklepy wyprzedały całe zapasy konsol. [2] *Tamagochi* to wirtualne zwierzątko, którym możesz się opiekować. Tylko Japończycy mogli wpaść na taki pomysł.

Data 31 stycznia była ważnym dniem, gdyż wiązała się z wypuszczeniem długo oczekiwanej gry Final Fantasy VII. Według SquareSoftu, około 1,3 miliona kopii zostało zamówionych jeszcze przed premierą, stawiając Final Fantasy VII na czele najbardziej oczekiwanych gier. Ukazanie się tego tytułu spowodowało, że wiele tokijskich sklepów sprzedających PlayStation świeciło pustymi półkami, co nie zdarzyło się od premiery konsoli w 1994 roku.

Po premierze FFVII inna firma, ENIX, uchyliła rąbka tajemnicy. ENIX jest firmą bardziej znaną w Japonii niż SquareSoft – ich seria Dragon Quest odniosła większy sukces. Prezes firmy, Yasuhuiro Fukushima, ogłosił że nowa pozycja z serii Dragon Quest ukaże się na PlayStation w 1999 roku. Dawni producenci na SNES – ENIX i SquareSoft – są dwiema największymi firmami w branży gier RPG, a ich udział w rynku PlayStation doprowadzi na pewno do powstania nowego gatunku rolplejów ze znacznie ulepszoną grafiką.

Tymczasem japońska premiera gry Kowloon's Gate, której tworzenie zajęło ponad dwa lata, odbyła się 28 lutego. Jest to cyberpunkowa przygodówka, której akcja toczy się w Hong Kongu. Stajesz przed tajemniczym wyzwaniem mrocznego zamku, który jest pomostem między dwoma światami — ziemskim i krainą zła. Twoim zadaniem jest odszukanie tajemniczego przedmiotu nazwanego „Lao-Pan". Gra odbywa się na dwóch płaszczyznach – doomopodobnej i polygonalnej. Znajdziemy tu także elementy RPG – bohater może zbierać wiele przedmiotów i rozmawiać z mieszkańcami zamku. A wszystko po to, by wyjaśnić tajemnicę.

Po grach Landstaker, Lady Stalker i Dark Saviour, firma Climax wprowadza zupełnie nowych gatunek. Zgodnie z tym, co powiedział Kan Naito (prezes firmy), „Runabout jest grą samochodową, a nie wyścigową". W rzeczywistości, gracz prowadzi samochód jako jedyny na trasie, a jego zadaniem jest dotarcie do celu w wyznaczonym czasie. Główna trudność polega na omijaniu przeszkód. Jazda odbywa się na trzech trasach. Pierwsza z nich to Downtown, graficznie oparta na Chińskiej dzielnicy Los Angeles. Druga to odzwierciedlenie regionu Shonan — miejscowości wypoczynkowej w pobliżu Tokio, która znana jest z wielkich korków na autostradach. Ostatnia to Paryż w nocy. Podczas jazdy gracz musi unikać nie tylko zwykłych przeszkód, ale także samochodów patrolowych. Można wybierać spośród 22 różnego rodzaju pojazdów, od samochodów sportowych poczynając, przez limuzyny, samochody rodzinne, a na skuterach, śmieciarkach i autobusach kończąc. Nie jest to jednak gra wyścigowa. Początkujący potrzebować będzie siedmiu minut na przejechanie trasy, mając do wyboru kilka dróg, każda dostosowana do rodzaju wybranego pojazdu. Runabout jest pierwszą grą stworzoną przez Climax, a wydana zostanie przez Yanoman.

Ninja Jaja Marukun to gra zręcznościowa stworzona przez firmę Jaleco. Bohaterem jest mały ninja zwany Jaja Marukun, który przeżywa swoje przygody w trójwymiarowym świecie. Uzbrojony w miecz, musi przez całą wędrówkę pokonywać przeciwników. Utrudniać mu to będzie ograniczenie czasowe, a ułatwiać system kodów pozwalający na dostęp do kolejnych poziomów bez zaczynania gry od początku. Gra jest bardzo humorystyczna i oferuje połączenie bijatyki i pseudo 3D platformówki.

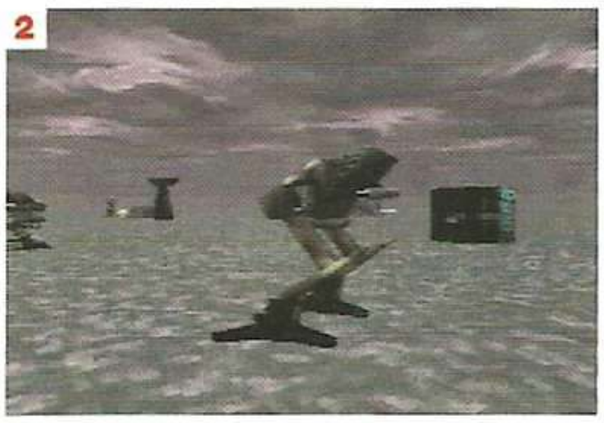
Po sukcesie Final Fantasy VII, SquareSoft promuje kolejną część tego przeboju — Final Fantasy Tacticts, grę bardziej skierowaną w stronę RPG. Posiadając cechy poprzedniczki, FFT oferuje jednocześnie kilka nowości — m.in. nowe charakterystyki gracza takie jak zawód i umiejętności. Pozwala to na „uczenie" bohatera podczas całej gry i nabywanie nowych umiejętności. Gra wprowadza także Charge Time Battle System, który przed każdą walką daje nam do dyspozycji pewien określony czas na poczynienie przygotowań i obranie najlepszej taktyki.

Firma Bandai wypuściła zabawną grę Tamagochi. Po japońsku „Tamago" znaczy „jajko", a bohaterem gry jest jajokształtne zwierzątko. Twoim zadaniem jest opiekowanie się zwierzakiem, tak jakby było zwierzakiem domowym. Tutaj jednak używać będziesz zestawu ikonek i trzech przycisków.

„*Runabout* to gra samochodowa, nie wyścigowa". Tak przynajmniej twierdzi szef Climax.

Wieści z USA

Nasi informatorzy ze Stanów dostarczyli nam porcję najnowszych informacji na temat tamtejszego rynku PlayStation. Trzeba jednak zdawać sobie sprawę, że część tych tytułów może nigdy nie przebyć drogi przez Atlantyk, by ujrzeć Stary Kontynent.



[1] Długo oczekiwany *Descent* z Interplay wreszcie ujrzał światło dzienne w Stanach. Spory poślizg. [2] Szybszy i ulepszony *Mech Warrior 2* wydany przez Activision.

W grze *Tiger Shark* akcja rozgrywa się w zarówno nad powierzchnią oceanu, jak i w jego głębinach.

Mech Warrior 2, wydany przez Activision, był niezły na PC, a na PlayStation wygląda wprost wspaniale. Ma wszystko co miała wersja pecetowa, ale jest znacznie szybszy (20 klatek na sekundę). Ulepszone efekty i cieniowanie Gourauda zdecydowanie poprawiają wizualną część gry. Nie bez znaczenia jest też wprowadzenie większej liczby robotów.

Ponadto wersja na PlayStation posiada 48 misji, z czego 16 to całkowicie nowe produkcje. Według projektantów, gra ma szybszą akcję i więcej elementów symulacyjnych.

Activision to także wydawcy gry *Apocalypse*, umożliwiającej wcielenie się w postać Bruce'a Willisa w ciemnym, cyber-wirtualnym świecie. Aktor zgodził się na to, ale pod warunkiem udziału w zyskach z tej produkcji. Zastosowano tu nową technikę animacji, nazwaną Activation, której zadaniem jest stworzenie szybko i płynnie poruszającego się trójwymiarowego świata, co w połączeniu z digitalizowanymi sekwencjami wideo ma stworzyć mieszankę wybuchową. W tym środowisku, kierując postacią Bruce'a, musisz zmierzyć się z czterema Jeźdźcami Apokalipsy. Wyzwanie nie byle jakie, spodziewajcie się futurystycznych technologii i potężnego ładunku przemocy. Bruce Willis twierdzi, że został wprost oczarowany grafiką — poczekamy i zobaczymy czy my również podzielimy jego zdanie.

Nareszcie PlayStation doczekała się *Descenta* firmy Interplay — dwa lata po wypuszczeniu wersji dla PC. Wygląda nieźle — naprawdę nieźle. Zdecydowanie większa jest też szybkość działania programu, co pokazuje, o ile lepsza od PC może być platforma specjalnie przeznaczona do gier — bez względu na to, jak szybkie procesory wyprodukuje jeszcze Intel (niedługo będą je chłodzić ciekłym azotem...). Niezła grywalność i niespodzianki czynią *Descenta* wartym obejrzenia.

Tiger Shark to nowy tytuł wydany przez GT Interactive. Najlepiej, jak o grze opowie Wam szef firmy Cheese of n-Space (twórcy gry, ale nazwa, co?): „*Tiger Shark* to wysokiej jakości strzelanina 3D, która wypełnia lukę między symulacjami, a zwykłymi strzelaninkami umożliwiając niezłą walkę w różnych środowiskach. Akcja rozgrywa się w zarówno nad powierzchnią oceanu, jak i w jego głębinach. Gracz napotyka wiele niebezpieczeństw, wymagających nie tylko szybkiej reakcji, ale także dobrego planowania. Podstawą jest tu szybki i wielofunkcyjny pojazd, który pozwala na równoczesną walkę pod i na wodzie. Daje to możliwość wczucia się w realizm prowadzonej walki. Wraz ze swoją w pełni realistyczną grafiką 3D, zapewniającą niesamowitą swobodę ruchów, *Tiger Shark* to zapowiedź nowego gatunku wśród gier wideo".

Bruce Willis bierze udział w akcji (i w zyskach ze sprzedaży) gry firmy Activision — *Apocalypse*. Jej twórcy użyli nowej techniki animacyjnej (Activation), która robi z obrazem niesamowite rzeczy.

DMG
NOWOŚCI
PlayStation
SONY
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14
RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

PRODUCENCI

Codemasters zakończyli wreszcie prace nad grą *Micro Machines V3* i podarowali nam kopię do recenzji. Naszą opinię przedstawimy za miesiąc. Sądząc po tym, co ostatnio widzieliśmy, gra może być wspaniałym hiciorem.

Ukończono też grę *Independence Day*. Firma Electronic Arts zaprezentowała nam ostatnią wersję i musimy przyznać, że prace nad nią postępują całkiem nieźle. To samo można powiedzieć o *Oddworld* i *Abe's Oddysees* produkowanych przez GT Interactive. Twórcy wiążą z tymi grami duże nadzieje. Są one bowiem swojego rodzaju pomieszaniem grania i opowieści, wykonanym w stylu RPG i science fiction. Grafikę do nich tworzą najlepsi amerykańscy specjaliści od efektów specjalnych. Oczekujemy wersji demo, w następnym numerze zdamy Wam zatem relację w dziale nowości. Również od GT Interactive wiemy, że ukończyli już *Hexena*. Prace nad grą *Duke Nukem 3D* także toczą się dynamicznie.

W tzw. międzyczasie, jak poinformowali nas przyjaciele ze Stanów, znani i lubiani bohaterowie gier pojawiają się na PlayStation. Mega Man powraca w grze *Mega Man Battle Chase* – wyścigowej ośmioosobowej strzelaninie. Wygląda nieźle, a gra się wprost niesamowicie.

Zapowiedziano także powrót *Buster Bros* – jednego z pierwszych zręcznościowych przebojów Capcomu. Prosta gra, polegająca na likwidowaniu szybko rozmnażających się balonów w określonym czasie. Świetna zabawa i kupa radości dla nowego pokolenia graczy.

Od firmy Viacom otrzymaliśmy grę *SlamScape*. Myśleliśmy, że zaginęła w otchłani czasu, ale nasi playtesterzy już nad nią pracują i w następnym numerze zamieścimy nasze spostrzeżenia. Początkowo znana jako *MTV SlamScape*, gra jest strzelaniną lotniczą. Ścieżkę dźwiękową stworzyła grupa God Lives Underwater. Kimkolwiek by oni nie byli.

Pit-stop w Destruction Derby 2

Tym razem bez błędów

Po wielkim szumie, jaki zrobiła potworna ilość błędów w grze *Formula 1* – poprzednich wyścigach firmy Psygnosis – *PSM* dowiedział się, że programiści musieli podjąć wszelkie środki ostrożności, by taki blamaż się nie powtórzył.

W ostatniej chwili usunięto z *Destruction Derby 2* opcję Custom Replay, gdyż czasem wyprawiała dziwne rzeczy.

Glenn O'Connell z Psygnosis powiedział, że zakładali „oprócz zwykłej kamery umieszczonej z tyłu, dodanie w powtórkach jednej krążącej wokół toru i pokazującej losowo widoki, z boku, z mostów i z innych miejsc toru. Niestety w tzw. międzyczasie, gdy gra została rozesłana do recenzji i miała ukazać się na półkach, okazało się, że z powodów technicznych trzeba usunąć tę opcję ze wszystkich wyścigowych torów. Replay pozostał tylko przy demolce na arenie. Firma Psygnosis przeprasza wszystkich, którzy kupili grę i poczuli się rozczarowani brakiem tej możliwości. Powodem takiego kroku była jednak potrzeba uzyskania pewności co do bezbłędności programu, maksymalne ulepszenie rozgrywki oraz chęć odzyskania zaufania klientów po rozczarowniu towarzyszącym wypuszczeniu gry *Formula 1*."

Powody zrozumiałe, ale taki wstyd...

Kilka przykładowych niesamowitych powtórek, których nie będziecie w stanie zobaczyć w *Destruction Derby 2*. A szkoda...

MDK

Jest gotycko

Gatunek: Strzelanina
Wydawca: Playmates
Producent: Shiny Entertainment
Premiera: Jesień

W skrócie: Jatka z mieszanką stylu gotyckiego i złowrogiej atmosfery. Są też elementy strategiczne. Na przykład w zależności od odległości od wroga, możesz go zwalczyć na wiele sposobów.

Pierwsze wrażenia: Wygląda bardzo obiecująco i zbiera, podobnie jak wersja PC, sporo pochwał. Wiele broni, świetne futurystyczne tła, wzmagające uczucie niepewności i strachu oraz znacznie ulepszona grywalność to zdecydowanie największe atuty tej produkcji.

Czekamy z niecierpliwością na możliwość porządnego pograniа.

PaRappa The Rapper

A cóż to jest???

Przy liście 50 najlepszych gier na PlayStation pada kilka razy tajemniczy tytuł *PaRappa The Rapper*. Uprzedzając lawinę telefonów, od razu wyjaśniamy, co jest grane. Gra, z dziecięcą grafiką, wygląda jakby była przeznaczona dla pięciolatków lub młodszych graczy. W rzeczywistości jednak jest to niesamowicie wciągający produkt uczący (przynajmniej teoretycznie) rapowania. Sterujesz bohaterem i wciskając poszczególne kombinacje przycisków w takt muzyki, tworzysz różne kombinacje ruchów. Te są oceniane w skali od „świetne" do „tragiczne". *PaRappa The Rapper* ukaże się już niedługo, za kilka numerów będziecie mogli przeczytać recenzję.

1

2

3

[1] Jak widać, grafika w *MDK* jest ostra jak żyleta. [2] Tak naprawdę nie mamy pojęcia, o co tu chodzi. [3] Albo tu. Wygląda jednak nieźle.

Wild Arms

Zmiana miejsc

Gatunek: RPG
Wydawca: SCEE
Producent: SCEE
Premiera: Jesień

W skrócie: Kolejna gra RPG jest właśnie konwertowana z japońskiego oryginału. Wątek ukazuje przebudzenie Obcych, którzy chcą odebrać swą dawną władzę nad Ziemią.

Gwoździem programu jest to, że choć z początku grasz tylko jedną postacią, to w trakcie gry możesz je sobie dowolnie zmieniać, jeśli inne wydają Ci się bardziej interesujące.

Pierwsze wrażenia: Dzięki temu oraz różnorodności cech bohaterów, dobrze wykonanym systemie czarów i chwytliwej grafice Wild Arms może stać się świetnym rolplejem.

Obcy, którzy kiedyś władali Ziemią, wracają w tym rolpleju.

Klamoty z gabloty

Rafał Belke

— Computer Studio, słucham.
— *Czy to redakcja PlayStation Magazynu?*
— Tak, między innymi.
— *Kupiłem wasz magazyn i płytka CD nie chce mi chodzić. Co trzeba zrobić, żeby ruszyła?*
— Nic, kompakt sam startuje po włożeniu do czytnika.
— *Jak to???*
— Normalnie: po włożeniu płyty wgrywa się menu, z którego wybierasz gierkę.
— *To na co jest ta płyta, na Maca?!*
— Nie, na PlayStation. A na czym ją odpalałeś?
— ***Na pececie...***

To nie wyssana z palca historyjka, my naprawdę mieliśmy kilka takich telefonów. Biedni pecetowcy — zakładają, że jak wychodzi pismo z coverCD, to musi to być płyta na peceta... Tym humorystycznym akcentem zainicjowałem nową, całkowicie naszą (czytaj: polską) rubrykę. Znajdziecie w niej felietony na temat rynku PlayStation w Polsce. Będziemy tu pisać o ruchach polskich dystrybutorów gier na PlayStation, a także (a może nawet częściej) o sprawach związanych z naszą konsolą, które nas drażnią, śmieszą, martwią... Piszę, „my", bo KLAMOTY będą współtworzone przez wszystkich redakcyjnych maniaków PlayStation, a kto wie — może i przez Was. To na razie tyle, za miesiąc KLAMOTY w swej właściwej postaci, czyli felietonik.

TOP 10 PL

1 *Tomb Raider*
2 *Tekken 2*
3 *Pandemonium*
4 *Crash Bandicoot*
5 *Command & Conquer*
6 *FIFA '97*
7 *Twisted Metal – WT*
8 *Destruction Derby 2*
9 *Die Hard Trilogy*
10 *NBA In The Zone 2*

Lista najlepiej sprzedających się gier powstała na podstawie wyników sprzedaży salonu CMR Digital.

TOP 10 UK

1 *Destruction Derby 2*
2 *Cool Boarders*
3 *Tomb Raider*
4 *Die Hard Trilogy*
5 *Crash Bandicoot*
6 *FIFA '97*
7 *Tekken 2*
8 *Alien Trilogy*
9 *Jet Rider*
10 *Command & Conquer*

Lista powstała na podstawie raportu Gallupa.

PSX PROJEKT

DYSTRYBUCJA OPROGRAMOWANIA I AKCESORIÓW NA KONSOLĘ SONY PLAYSTATION

Prowadzimy sprzedaż hurtową, detaliczną i wysyłkową

Oto przykładowe ceny:

CRASH BANDICOOT - **195,00 ZŁ**
DIE HARD TRILOGY - **195,00 ZŁ**
EXCALIBUR - **195,00 ZŁ**
EXHUMED - **195,00 ZŁ**
HEXEN - **195,00 ZŁ**
PANDEMONIUM - **195,00 ZŁ**
PORSCHE CHALLENGE - **195,00 ZŁ**
SOVIET STRIKE - **195,00 ZŁ**
TEKKEN 2 - **195,00 ZŁ**
TOTAL NBA'97 - **195,00 ZŁ**

PROMOCJA !!!

PLAYSTATION + CASPER

TYLKO 699,00 zł

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

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

Podane ceny zawierają podatek VAT.

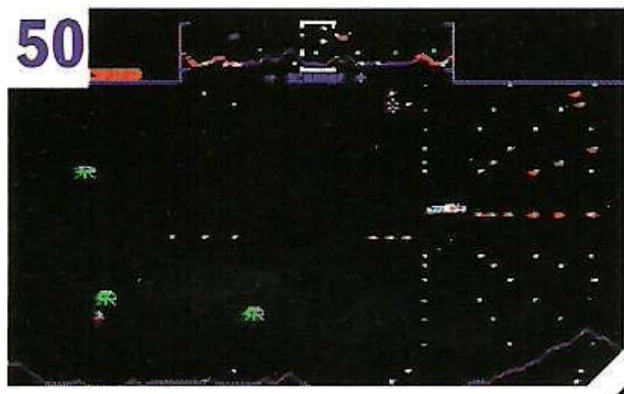
Skontaktowaliśmy się z pięćdziesięcioma przedstawicielami firm, dzięki którym PlayStation stała się najpopularniejszą konsolą na świecie. Poprosiliśmy ich o wymienienie pięciu ulubionych gier na PSX. Tak powstała lista najlepszych pięćdziesięciu gier wszechczasów na PlayStation. Oto one...

50 Williams Arcade's Greatest Hits

Wydawca: GT Interactive
Gatunek: Składanka
Komentarz: Kompilacja starych gierek w stylu Namco Museum. Jest tu więcej akcji niż w składankach Namco, ale brakuje nieco różnorodności. Niemniej sentymentaliści posiedzą kilka wieczorów nad tą składanką.
Nasza ocena: 7/10

49 NHL '97

Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Kolejna niezła gra producentów najlepszych symulatorów hokeja. Grywalność jest taka sama, jak w szesnastobitowych poprzedniczkach, z tą różnicą, że twórcy dorzucili supergrafikę.
Nasza ocena: 8/10



48 Broken Sword

Wydawca: SCEE
Gatunek: Przygodówka
Komentarz: *Broken Sword* mocno odstaje od repertuaru gier na PlayStation, ale tryska świeżością i wysoko ustawia poprzeczkę dla następnych tego typu produkcji.
Nasza ocena: 9/10

47 Final Doom

Wydawca: GT Interactive
Gatunek: Jatka 3D

Komentarz: Tej wspaniałej gry nigdy za wiele. 30 mrożących krew w żyłach poziomów, stanowiących ekstremalne wyzwanie.
Nasza ocena: 9/10

46 Return Fire

Wydawca: Warner Interactive
Gatunek: Wojenna
Komentarz: Gra dla dwóch. *Return Fire* to jedna z najlepszych gier do pojedynkowania się z kumplem. Nie przejmuj się prostą grafiką, liczy się grywalność, a tej *RF* ma tony.
Nasza ocena: 7/10

45 Assault Rigs

Wydawca: Psygnosis
Gatunek: „Podchody" 3D
Komentarz: Na pierwszy rzut oka wygląda na prostą, ale to tylko pozory. Miła odmiana po tych wszystkich wyścigach i bijatykach. Powala przy grze we dwóch.
Nasza ocena: 7/10

44 Wipeout

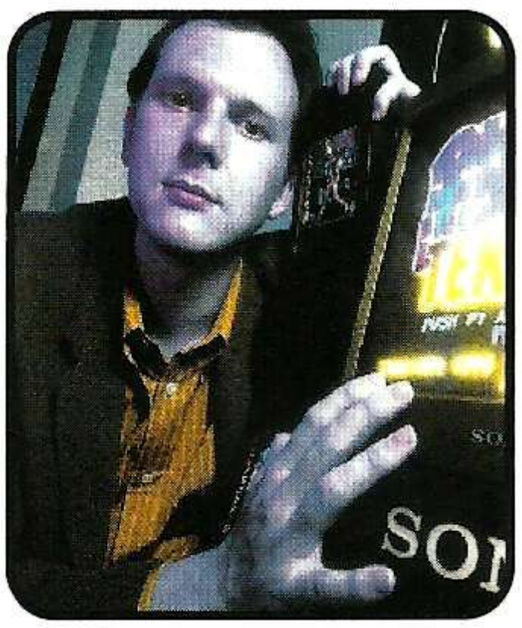
Wydawca: Psygnosis
Gatunek: Wyścigi
Komentarz: Antygrawitacyjne wyścigi przyszłości. Przydałoby się kilka kosmetycznych poprawek, ale i tak gra stanowi (pardon) kupę dobrej zabawy.
Nasza ocena: 8/10

43 Thunderhawk 2

Wydawca: Core Design
Gatunek: Strzelanina
Komentarz: Komentarz: Więcej niż zwykła zręcznościówka, ale jeszcze nie symulator lotu. Ta gra łączy w sobie ultra realizm i grywalność. Wyciskacz adrenaliny.
Nasza ocena: 8/10

Wiceprezes R&D, SCEA

Phil Harrison



1. PaRappa The Rapper
„Nareszcie nowa jakość komputerowej rozrywki!"

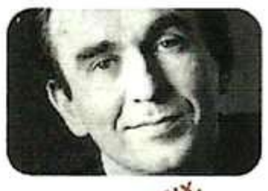
2. Final Fantasy VII
„Z rozkoszą powitałem tę serię na PlayStation."

3. Ridge Racer
„Legenda."

4. Resident Evil
„Było strasznie, ale świetnie."

5. Tekken 2
„60 klatek na sekundę i gorąca bijatyka!"

Głosy...



Paul Fox, Eidos	Jeremy Smith, Core	Simon Smith-Wright, Acclaim	Peter Molyneux, Bullfrog	John Rittman, Cranberry Source	Jack Sorensen, LucasArts	Julian Lunn-Evans, Virgin	Joe Ellis, Virgin
1. Tekken 2	1. Tomb Raider	1. Wipeout 2097	1. Tomb Raider	1. Tekken 2	1. Loaded	1. Resident Evil	1. Resident Evil
2. Tomb Raider	2. Ridge Racer	2. Bust A Move 2	2. Crash Bandicoot	2. Formula 1	2. Resident Evil	2. C & C	2. Wipeout 2097
3. Formula 1	3. Formula 1	3. Alien Trilogy	3. Resident Evil	3. Wipeout 2097	3. Tomb Raider	3. Formula 1	3. Tekken 2
4. Olympic Soccer	4. Tekken 2	4. Die Hard Trilogy	4. Star Gladiator	4. Fade To Black	4. Tekken 2	4. Bust A Move 2	4. Int. Track & Field
5. Tunnel B1	5. Pandemonium	5. Tomb Raider	5. Tekken 2	5. Tomb Raider	5. Twisted Metal 2	5. Broken Sword	5. C & C

42 Street Fighter Alpha 2

Wydawca: Virgin
Gatunek: Bijatyka
Komentarz: Grze brakuje trzeciego wymiaru dzisiejszych nawalanek, lecz jej grywalność jest nie do pobicia, zwłaszcza w trybie dla dwóch graczy.
Nasza ocena: 8/10

41 Jumping Flash

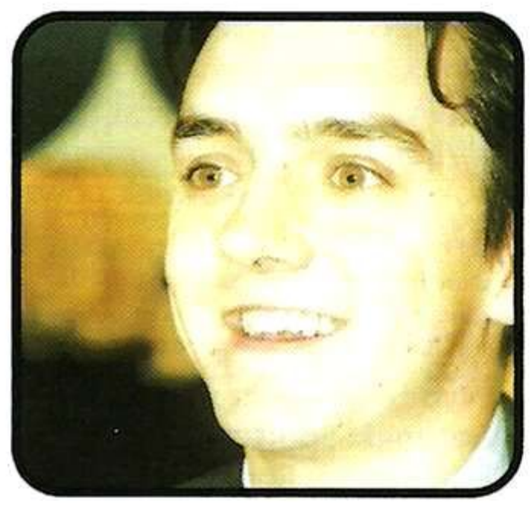
Wydawca: SCEE
Gatunek: Platformówka 3D
Komentarz: *Jumping Flash* jest platformówką nowej generacji — można poruszać się w dowolnym kierunku. To całkowicie nowe doświadczenie, więc czym prędzej skacz do sklepu.
Nasza ocena: 8/10

40 Tunnel B1

Wydawca: Ocean
Gatunek: Strzelanina
Komentarz: Od strony technicznej *Tunnel B1* jest prawdziwym cudeńkiem. To jedna z najbardziej oryginalnych strzelanin. Bardzo nam się podoba — ty też musisz ją zobaczyć.
Nasza ocena: 8/10

Ocean Software

Stephen Hey



1. Ridge Racer

„Jak pierwsza scena *Gwiezdnych Wojen, Ridge Racer* od razu mnie oczarował. Moim zdaniem nic nie jest w stanie pobić tej gry. To prawdziwa wyciskaczka adrenaliny (o nie, zaczynam mówić językiem anonsów prasowych)."

2. Tekken 2

„ Nienawidzę bijatyk, ale kocham *Tekkena 2* — jest taki prosty w użyciu. Po prostu stajesz twarzą w twarz z przeciwnikiem (bez konieczności wydawania kupy kasy na link kabel) i to decyduje o grywalności tego tytułu. Jest też oczywiście świetny graficznie."

3. Destruction Derby

„Nienawidzę ludzi, którzy siedząc w kinie marudzą, że film nie jest realistyczny. Ich odpowiednikiem w branży komputerowej są goście, którzy wołają „O, zobacz, jak ta tekstura się zagina, a tu wyłazi tło" itp. Jednak tacy goście w początkach istnienia PlayStation stworzyli DD — niezaprzeczalny klasyk."

4. Tomb Raider

„Mamy tu nużące bieganie z miejsca na miejsce, trochę kiepawą fabułę i nieco dziwną bohaterkę. Ale — o dziwo — UWIELBIAM TĘ GRĘ!!!"

5. Wipeout 2097

„Tak, jestem ogromnym fanem wyścigów. Z braku czasu nie mogłem porządnie pograć w poprzedniczkę, ale teraz moje życie odzyskało sens."

39 Destruction Derby

Wydawca: Psygnosis
Gatunek: Wyścigi
Komentarz: Wspaniale wyglądająca gra, która nie ustrzegła się kilku niedociągnieć. Gdy wsiądziemy do wozu i zaczniemy rozbijać się po arenie. Umiarkowane brawa.
Nasza ocena: 7/10

38 Disruptor

Wydawca: Interplay
Gatunek: Jatka 3D
Komentarz: Scenerie są wprost powalające, a same poziomy wyglądają, jakby wyszły spod pędzli artystów. Mimo to nie porównuj tej gry z *Doomem*.
Nasza ocena: 8/10

37 Pro Pinball – The Web

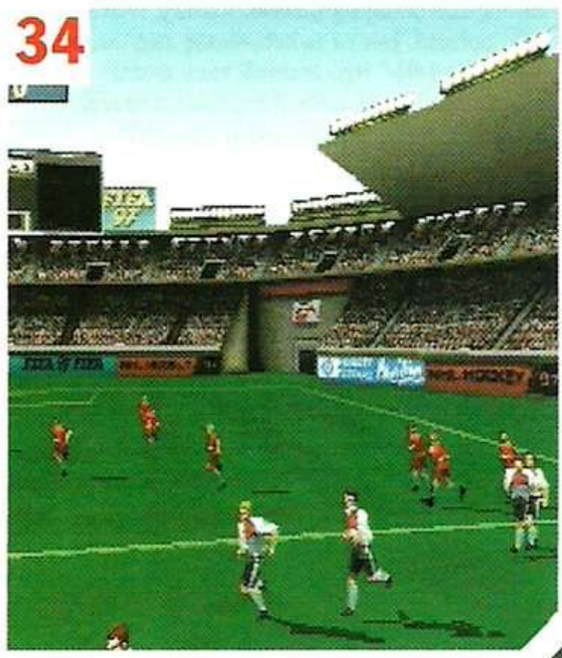
Wydawca: Empire
Gatunek: Pinball
Komentarz: Co prawda jest tylko jeden stół, ale bez wątpliwości *The Web* jest jednym z najlep- ▶

Graham Struthers, Virgin	Matt Spall, Virgin	Steve McKevitt, Gremlin	Mike Giam, Sony Int. Studios America	Richard Eddy, Codemasters	Ian Steward, Gremlin	Peter Bilotta, Interplay	Brett Sperry, Westwood Studios
1. Formula 1	1. Ridge Racer Rev.	1. Total NBA	1. Twisted Metal 2	1. Tomb Raider	1. Formula 1	1. Formula 1	1. Resident Evil
2. Resident Evil	2. Tekken 2	2. Actua Soccer	2. Andrietti Racing	2. Ridge Racer	2. Actua Golf	2. Tekken 2	2. Tomb Raider
3. Wipeout 2097	3. C & C	3. Int. Track & Field	3. PaRappaRapper	3. Thunderhawk 2	3. Tomb Raider	3. Disruptor	3. Wipeout 2097
4. SF Alpha 2	4. Star Gladiator	4. Tomb Raider	4. Jet Moto	4. Bybble Bobble	4. Die Hard Trilogy	4. Tomb Raider	4. C & C
5. Ridge Racer	5. Williams Arcade's	5. Tekken 2	5. Warhawk	5. Micro Machines 3	5. Actua Soccer	5. Resident Evil	5. Crash Bandicoot

► szych pinballi wydanych do tej pory. Jeśli wpadnie Ci w ręce, spokojnie możesz go kupić.
Nasza ocena: 7/10

36 In The Hunt
Wydawca: THQ
Gatunek: Strzelanina
Komentarz: Kawał akcji, ale niestety dość przestarzałej i pełnej wad. Gra nie wnosi niczego nowego do rodziny strzelanin.
Nasza ocena: 5/10

34



35 Victory Boxing
Wydawca: JVC
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Bijatyka dla ludzi myślących. Aby osiągnąć mistrzostwo, trzeba nieźle potrenować. Być może brakuje tu błyskawiczności *Tekkena,* ale jest za to wyzwanie na dłuższą metę. Bez wątpienia najlepszy symulator boksu, jaki kiedykolwiek powstał.
Nasza ocena: 8/10

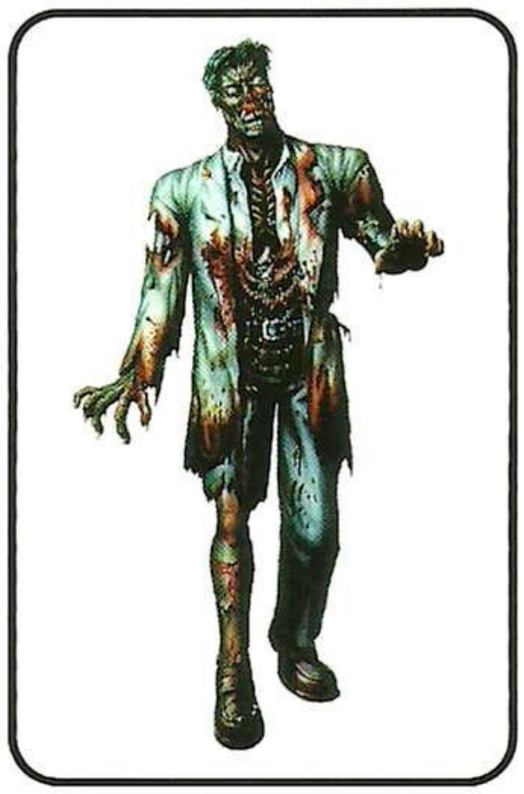
34 FIFA'97
Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Poprawiono grafikę i grywalność. Mimo to *FIFA* nie powala na łopatki. Czegoś tu jeszcze brakuje.
Nasza ocena: 7/10

33 Namco Museum Volume 3
Wydawca: Namco
Gatunek: Składanka

35

3rd Party, SCEA

Joe Sousa



1. Resident Evil
„Ten tytuł ustanowił nowy standard gier na PlayStation. Gra wspaniale wygląda i wciąga, powodując że gracz autentycznie się boi. *Resident Evil* jest jedynym prawdziwym horrorem interaktywnym (nie żadna tam *Phantasmagoria*)."

2. Tomb Raider
„Kolejny nowy standard. Gracz musi potykać się nie tylko z wieloma wrogami, ale także z otoczeniem. Poza tym obsadzenie w roli głównej kobiety także stanowi pewną nowość i doskonale się sprawdza."

3. NFL Game Day
„Pierwszy 32-bitowy symulator futbolu amerykańskiego. Wspaniały interfejs, powalająca grafika, świetne sterowanie – simply the best!"

4. King's Field
„Pierwsza gra RPG na PlayStation oraz jeden z najlepszych jak dotąd przykładów na zmieszanie konwencji. *King's Field* zapożycza tylko najlepsze elementy od gier RPG i klonów *Dooma.* Gracz może rozwijać swoją postać (jak w tradycyjnym RPG), poprzez zdobywanie doświadczenia w walkach rozgrywanych w czasie rzeczywistym. To wszystko czyni tę grę świetną."

5. Need For Speed
„Gra nie tylko świetnie wygląda, ma też wspaniałe sterowanie! Opcja pojedynku (na podzielonym ekranie lub przez link kabel) daje mnóstwo zabawy."

Komentarz: Kompilacja starych, ośmiobitowych przebojów. Najlepsze gry z tej płyty to: *Galaxian, Phozon* i *Ms Pac-Man.* Trzecią część polecamy tylko fanatykom i skrajnym nostalgikom.
Nasza ocena: 6/10

32 Road Rash
Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: Rowerowa
Komentarz: Klasyczne wyścigi plus grafika nowej generacji. Mnóstwo wzlotów (upadków również), ale gra nudzi się raczej prędzej, niż później.
Nasza ocena: 6/10

31 Smash Court Tennis
Wydawca: SCEE
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Wygląda super, ale graczowi nowej generacji ten tytuł wyda się skromny i mało dynamiczny. Czekamy na coś lepszego.
Nasza ocena: 6/10

Geoff Glendenning, SCEE	Cris Deering, SCEE	Tony Bourne, SCEE	Nick Burcombe, Psygnosis	Simon Alty, Ocean	Nick Clarkson, DID	Martin Brown, Team 17	Declan Brennan, Ocean
1. Resident Evil	1. Tekken 2	1. Tomb Raider	1. Doom	1. Bust A Move 2	1. Int. Track & Field	1. Bust A Move 2	1. Tekken 2
2. Warhammer	2. Tomb Raider	2. Formula 1	2. Tekken 2	2. Worms	2. Tomb Raider	2. Tekken 2	2. Ridge Racer
3. Doom	3. Formula 1	3. Crash Bandicoot	3. Ridge Racer	3. Alien Trilogy	3. Victory Boxing	3. Worms	3. Total NBA
4. Wipeout 2097	4. Ridge Racer Rev.	4. Resident Evil	4. Wipeout	4. Assault Rigs	4. Die Hard Trilogy	4. Return Fire	4. Formula 1
5. Int. Track & Field	5. Twisted Metal 2	5. Worms	5. Bust A Move 2	5. Ridge Racer	5. Bubble Bobble	5. Die Hard Trilogy	5. NFL Gameday

30 International Superstar Soccer Deluxe

Wydawca: Konami
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Gra byłaby wręcz idealna, gdyby nie przestarzała grafika. Wielu Czytelników nie sięgnęło po tę grę, ponieważ odstraszył ich właśnie jej wygląd. Mamy nadzieję, że Ty nie jesteś jednym z nich.
Nasza ocena: 8/10

29 Warhammer: Shadow Of The Horned Rat

Wydawca: Mindscape
Gatunek: Strategia
Komentarz: Nawet, gdyby na tym polu panowała potworna konkurencja, *Warhammer* i tak byłby jedną z najlepszych pozycji. Bardzo trudno będzie go pobić.
Nasza ocena: 8/10

28 Actua Golf

Wydawca: Gremlin
Gatunek: Sportowa
Komentarz: 36 dołków, płynna animacja graczy i wspaniały komentarz. Wystarczy, by zapewnić rozrywkę na długo.
Nasza ocena: 8/10

27 Star Gladiator

Wydawca: Virgin
Gatunek: Bijatyka
Komentarz: *Star Gladiator* jest „łatwy w użyciu", ale zawiera wystarczającą liczbę combosów, by zadowolić najbardziej otrzaskanych weteranów bijatyk 3D.
Nasza ocena: 8/10

26 Olympic Soccer

Wydawca: US Gold
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Tym, co decyduje o wartości tej gry, nie jest licencja. To odpowiednio wzrastający poziom trudności, łatwe sterowanie i realizm.
Nasza ocena: 7/10

25 NFL Gameday

Wydawca: SCEE
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Pierwsza próba symulatora amerykańskiego futbolu i to udana. Wysoko ustawiona poprzeczka dla potencjalnych konkurentów. NFL Gameday czyni ze skomplikowanego sportu mniej skomplikowaną grę.
Nasza ocena: 7/10

Szef pionu developerskiego, Telstar LTD

Gary Bracy

1. Tomb Raider

„Muszę przyznać, że na początku zniechęciło mnie skomplikowane sterowanie w tej grze. Jednak gdy już je opanujesz, nie sposób się oderwać! Coś, co mogło stać się platformówką w stylu „biegaj w tę i z powrotem", stało się pierwszorzędnym produktem, dzięki inteligentnej konstrukcji i przemyślanemu wystrojowi. Chłopakom z Core należą się wielkie podziękowania."

2. Resident Evil

„Nareszcie! Gra tak napakowana atmosferą, że podskakujesz ze strachu. RE przyciąga nie tylko częścią zręcznościową, ale także wciągającym scenariuszem. Dobra robota, Capcom!"

3. Soviet Strike

„Byłem fanem serii *„Strike"* Electronic Arts w czasach maszyn 16-bitowych i nie zawiodłem się na *Soviet Strike*. Korzystając z 32 bitów PlayStation, gra została rozszerzona i poprawiona, jednak bez naruszenia cech, które decydowały o grywalności w 16-bitowych poprzedniczkach."

4. Tekken 2

„Jakaś bijatyka powinna znaleźć się w tym zestawieniu, a *Tekken 2* jest najlepszy w swoim gatunku. Grywalność, zabawa i ogromny krok naprzód w stosunku do części pierwszej."

5. Wipeout 2097

„Mimo że są lepsze gry wyścigowe, żadna nie jest tak perfekcyjna od strony technicznej. Ten głos oddaję bardziej na wygląd i techniczną doskonałość niż na grywalność."

Ken Kutaragi, SCEE	Dave Perry, Shiny Entertainment	David Jaffe, Sony Int. Studios America	Joe Sousa, SCEA	Tom Glen, SCEA	Kelly Flock, Sony Int. Studios America	Jason Brookes, naczelny Edge	Steve Bradley, redaktor PSM
1. RaPappa Rapper	1. Tekken 2	1. Super Big Brother	1. Resident Evil	1. Need For Speed	1. Twisted Metal 2	1. Tomb Raider	1. Tomb Raider
2. Final Fantasy VII	2. Formula 1	2. Warhawk	2. Tomb Raider	2. Andretti Racing	2. Tomb Raider	2. Tekken 2	2. Tekken 2
3. Ridge Racer	3. Die Hard Trilogy	3. In The Hunt	3. NFL Gameday	3. Tomb Raider	3. Resident Evil	3. Ridge Racer	3. Formula 1
4. Resident Evil	4. Soviet Strike	4. Twisted Metal 2	4. Kings Field	4. Namco Museum	4. NFL Gameday	4. Resident Evil	4. Final Doom
5. Tekken 2	5. Ridge Racer	5. Rage Racer	5. Need For Speed	5. Tekken 2	5. Tekken 2	5. Wipeout 2097	5. Bust A Move 2

Szef pionu developerskiego, Team 17

Martin Brown

1. Bust A Move 2
„Nawet nasze dziewczyny w to grają!"

2. Tekken 2
„Nawet nasze dziewczyny w to grają."

3. Worms
„Tym razem — nawet ja ciągle w to gram!"

4. Return Fire
(tylko tryb multiplayer)
„Blast!"

5. Die Hard Trilogy
„Całkiem nieźle zrobiona gra."

24 Fade To Black
Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: Przygodówka 3D
Komentarz: *Fade to Black* to wspaniały sequel, ale i coś zupełnie nowego, oryginalnego. Ma kilka niedociągnięć, ale i tak to kawał wspaniałej przygodówki.
Nasza ocena: 8/10

23 Warhawk
Wydawca: SCEE
Gatunek: Strzelanina 3D
Komentarz: Doświadczenie jeżące wszystkie włosy na karku. Bardzo, bardzo trudna gra, ale warto poświęcić jej czas, cierpliwość i zawalone noce. Graj.
Nasza ocena: 8/10

22 Pandemonium
Wydawca: BMG
Gatunek: Platformówka
Komentarz: Klasyczne elementy w nowym, wspaniałym opakowaniu powodują, że *Pandemonium* powala grafiką. Absolutny przebój.
Nasza ocena: 9/10

21 Need For Speed
Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: Wyścigi
Komentarz: Gra nie jest doskonała, ale niesamowicie grywalna. Dostała 8 ponieważ jest obszerna i przyciąga na długo.
Nasza ocena: 8/10

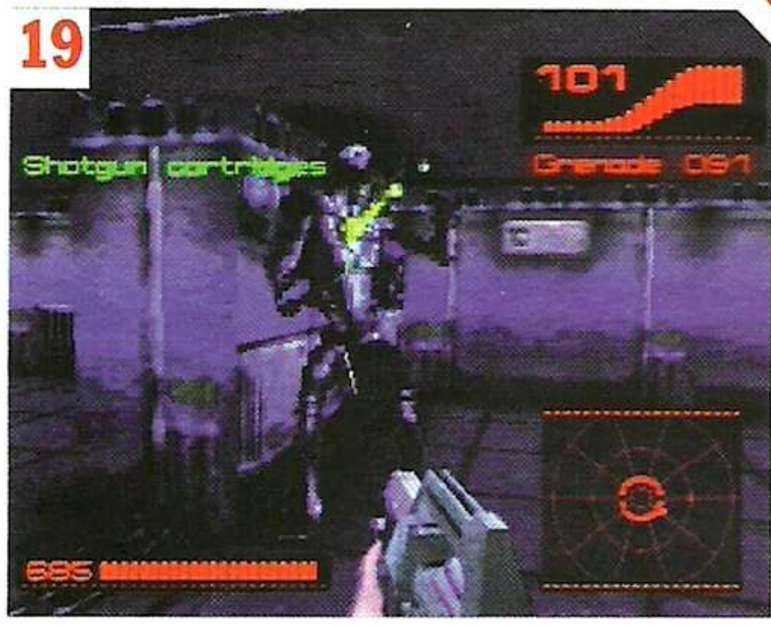
20 Loaded
Wydawca: Gremlin
Gatunek: Strzelanina
Komentarz: Wybuchowa. Irytująca. Ekscytująca. Wymagająca. Energiczna. Rozwścieczająca. Technicznie doskonała, ale to tylko duże pukawki dla małych móżdżków.
Nasza ocena: 7/10

19 Alien Trilogy
Wydawca: Acclaim
Gatunek: Strzelanina
Komentarz: Płynna animacja, duży ekran gry i skomplikowana akcja. Obcy, superklamki i przygoda. Taaak... polubisz *Alien Trilogy*.
Nasza ocena: 8/10

18 Andrietti Racing
Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: Wyścigi
Komentarz: Gra nie jest może tak ekscytująca, jak inne wyścigi na PSX, ale warto na nią rzucić okiem.
Nasza ocena: 7/10

17 Crash Bandicoot
Wydawca: SCEE
Gatunek: Platformówka 3D
Komentarz: Platformówka nowej generacji w każdym calu. *Crash* może nie jest w stu procentach doskonały, ale na pewno wnosi świeży powiew do gatunku. Wygląda, brzmi, prawdopodobnie nawet smakuje wspaniale.
Nasza ocena: 9/10

16 Worms
Wydawca: Ocean
Gatunek: Robaczywa :)
Komentarz: Grafika odrobinę przestarzała, ale grywalność wynagradza brak polygonów. Nie spodziewaj się jednak, że będziesz w nią grał latami.
Nasza ocena: 7/10



Pete Wilson, naczelny Essential PlayStation	Sean Atkins, naczelny PlayStation Power	Martin Alper, Virgin USA	Martin Alper, Virgin US	David Amor, EA	Mark Lewis, EA	David Wilson, EA	Tom Stone, EA
1. Wipeout 2097	1. Tomb Raider	1. ResidentEvil	1. Rage Racer	1. Ridge Racer Rev.	1. Tekken 2	1. Formula 1	1. Die Hard Trilogy
2. Bust A Move 2	2. Smash Tennis	2. Tomb Raider	2. Pandemonium	2. Wipeout 2097	2. Road Rash	2. Die Hard Trilogy	2. Tomb Raider
3. Formula 1	3. Doom	3. C&C	3. Fade To Black	3. Tekken 2	3. Wipeout 2097	3. Ridge Racer Rev.	3. Formula 1
4. Actua Soccer	4. Rage Racer	4. Bubble Bobble 2	4. Tekken 2	4. Die Hard Trilogy	4. Die Hard Trilogy	4. Tekken 2	4. FIFA '97
5. Die Hard Trilogy	5. Wipeout 2097	5. Soviet Strike	5. NHL '97	5. Jumping Flash	5. FIFA S97	5. Soviet Strike	5. Tekken 2

Psygnosis

Glen O'Connell

1. Resident Evil

„Bez wątpienia moja najlepsza gra na PlayStation nie wydana przez Psygnosis. Na PC ten gatunek jest już obecny jakiś czas (*Alone In the Dark* jest najsławniejszym przykładem), konsole poprzedniej generacji nie były jednak w stanie uciągnąć takiej gry z odpowiednią prędkością i płynnością. *RE* stworzyła unikatową atmosferę grozy, połączoną z niesamowitą muzyką i efektami dźwiękowymi. To obaliło tezę, że na konsolę konstrukcyjnie nastawioną na zręcznościówki 3D nie mogą powstawać gry dla dorosłych. Zawiła fabuła jeszcze podbija grywalność."

2. Ridge Racer (NTSC)

„Na samym początku istnienia PlayStation mieliśmy tylko amerykańskie konsole i to była pierwsza gra, z jaką się zetknąłem. No cóż, zagrałem ją na śmierć. Grafika oraz szybkość wyrywały z butów i skłaniały ludzi do refleksji, że z takimi grami PlayStation nie może nie odnieść sukcesu. W tym samym czasie mieliśmy też Saturna i *Virtua Fightera 1*, ale ta konsolka tylko się kurzyła, nie dotykana przez nikogo przez długie miesiące. Grywalność RR była świetna i – pomimo że gra ma tylko jedną trasę – moim zdaniem jest lepsza od dwóch następnych części."

3. Wipeout/Wipeout 2097

„Gdy powstawał Wipeout, byliśmy zafascynowani *Ridge Racerem*. Gdy gra była gotowa na europejską premierę PlayStation, byłem zadowolony, że jest taka dobra. *Wipeout* udowodnił, że europejscy twórcy gier na PSX nie są gorsi od Amerykanów czy Japończyków. Kampania reklamowa, którą współtworzyliśmy w 1995 roku wypadła wspaniale. Ludzi rajcowało najbardziej dopracowanie gry w każdym aspekcie – grafika, muzyka w grze, wykonanie, album ze ścieżką dźwiękową – to wszystko pomogło wypromować PlayStation w Europie. W *Wipeout 2097* staraliśmy się poprawić, co było można. Ta gra jest bardziej grywalna od porzedniczki, co nie zmienia faktu, że oryginał jest przez wielu uważany za punkt zwrotny w historii firmy Psygnosis. Niewątpliwie ta gra wyniosła Psygnosis z powrotem na szczyty."

4. Tekken/Tekken 2

„*Toshinden* i *Virtua Fighter* (na Saturna) były dobrymi przykładami nowych bijatyk pierwszej generacji (gdy PlayStation wchodziła na rynek japoński i amerykański), ale *Tekken 2* dosłownie wyrwał mnie z butów. Jakość i prędkość walki prawie nie różni się od wersji z automatów i gra się o wiele lepiej niż w poprzednie tytuły. Sądzę, że *Tekken 2* zmusił Segę do gorączkowego poprawiania *VF2*, przed trafieniem do sprzedaży. Kontynuacja jest bardziej złożona, dopracowana i jest jedną z najlepszych wieloosobowych gier na PlayStation."

5. Formula 1

„Bez wątpienia gra, o której było najgłośniej w świecie PlayStation w 1996 roku. Kiedy otrzymaliśmy licencję, próbowałem przypomnieć sobie grę, która legalnie korzystała z praw do znaków Formuły Jeden. Gdy nie znalazłem takiej gry, ogarnął mnie sceptyzm, czy coś takiego będzie przebojem. Ale gdy zobaczyłem, jak chłopcy z Bizarre Creations robią trasy i gdy ujrzałem pierwsze demo, uzmysłowiłem sobie, że to będzie najlepiej sprzedająca się gra roku. Premiera F1 odbyła się pod koniec lata, gdy żaden tytuł jej nie zagrażał i miło było popatrzeć, jak gra bije wszelkie rekordy sprzedawalności. Poza tym jest to pierwsza gra stworzona przez cały team Biarre Creations. Wielkie brawa."

15 Soviet Strike

Wydawca: Electronic Arts
Gatunek: Strzelanina
Komentarz: *Soviet Strike* nie jest zbyt oryginalny, nie grzeszy też długością, jednak niewątpliwie to świetna zabawa.
Nasza ocena: 7/10

14 Doom

Wydawca: GT Interactive
Gatunek: Jatka 3D
Komentarz: Teraz my także możemy się przekonać, dlaczego *Doom* był takim przebojem na PC. Bezkonkurencyjna grywalność, atmosfera z dreszczykiem i ciągły pośpiech.
Nasza ocena: 9/10

13 Total NBA '96

Wydawca: SCEE
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Świetnie wykonany symulator kosza i (pardon) kupa zabawy. Najpłynniejsza gra sportowa na naszą konsolę. Kupujcie w ciemno.
Nasza ocena: 9/10

12 International Track & Field

Wydawca: Konami
Gatunek: Sportowa

Komentarz: Z oryginału wzięto grywalność w trybie multiplayer i dodano supergrafikę. Nudna, gdy grasz sam, ale mnóstwo śmiechu, kiedy zaprosisz kolegów.
Nasza ocena: 8/10

11 Actua Soccer

Wydawca: Gremlin
Gatunek: Sportowa
Komentarz: Mimo kilku kiksów, *Actua Soccer* to wybuchowa mieszanka grafiki i grywalności. Ta gra uzależnia.
Nasza ocena: 9/10

10 Command & Conquer

Wydawca: Virgin
Gatunek: Strategia
Komentarz: Co prawda jest to tylko konwersja, ale i tak *C&C* to wspaniała gra, stanowiąca wyzwanie i oferująca rozrywkę na długo.
Nasza ocena: 9/10

Nick Burcome, Psygnosis	Lam Tang, PSM	Rob Francis, Psygnosis	David Jaffe, Sony Int. Studios America	Rob Pengley, naczelny PSM	Marcus Hawkings, naczelny Gamesmaster	Guy Pearce, SCEE	Gavin White, BMG
1. Doom	1. Resident Evil	1. Tekken/Tekken 2	1. Super Big Brother	1. Bust A Move 2	1. Micro Machines 3	1. Tekken 2	1. Formula 1
2. Tekken	2. Bust A Move 2	2. Resident Evil	2. Warhawk	2. Superstar Soccer	2. Ridge Racer	2. Formula 1	2. Pandemonium
3. Ridge Racer	3. Die Hard Trilogy	3. Wipeout 2097	3. In The Hunt	3. Wipeout 2097	3. Bust A Move 2	3. Wipeout 2097	3. Tomb Raider
4. Wipeout	4. Tekken 2	4. Tomb Raider	4. Twisted Metal 2	4. Formula 1	4. Formula 1	4. Tomb Raider	4. Tekken 2
5. Bust A Move 2	5. Raystorm	5. Crash Bandicoot	5. Rage Racer	5. Namco Museum 3	5. Wipeout 2097	5. Resident Evil	5. Cool Boarders

5

9 Ridge Racer Revolution

Wydawca: Namco
Gatunek: Wyścigi
Komentarz: Nie jest to taki superhicior, jak wszyscy mówią, ale to świetna gra. Jednakże jeśli masz pierwszą część, dobrze się zastanów, bo *Revolution* nie wnosi wiele nowego.
Nasza ocena: 8/10

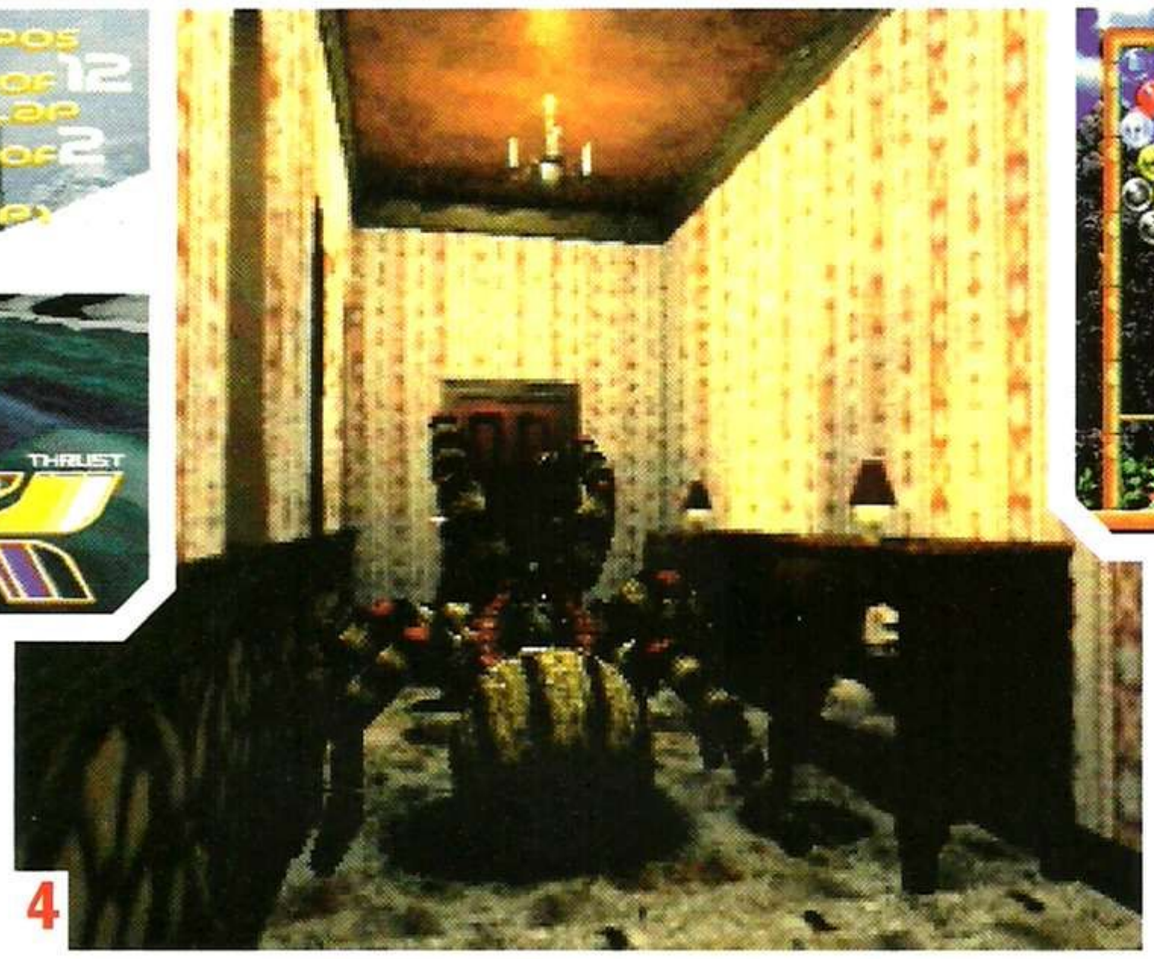
8 Die Hard Trilogy

Wydawca: Fox Interactive
Gatunek: Zręcznościówka
Komentarz: Trzy w jednym. *Die Hard Trilogy* wygląda dość pikselowato, ale wynagradza to grywalność.
Nasza ocena: 8/10

7 Ridge Racer

Wydawca: Namco
Gatunek: Wyścigi
Komentarz: Jeden z największych hitów w historii gier komputerowych. Grywalność nie do pobicia. Chłopcy z Namco to mistrzowie świata. Tę grę trzeba mieć.
Nasza ocena: 9/10

4



Szef 3rd Party Division, SCEA

Tom Gillen

1. Need For Speed
„Wspaniała gra wyścigowa z mnóstwem atrakcji – zróżnicowane trasy, samochody i warunki pogodowe. Można też pograć przez link kabel, co daje wiele radości tym, którzy go posiadają."

2. Andretti Racing
„Także bardzo dobra gra wyścigowa. Dodatkową zaletą jest możliwość gry czterech osób naraz, poprzez link kabel."

3. Tomb Raider
„Świetna przygodówka ze znakomitą grafiką, animacją i grywalnością."

4. seria Namco Museum
„Uwielbiam stare gry w postaci identycznej, jak w czasach, gdy spędzałem długie godziny na automatach."

5. Tekken 2
„Bijatyki zaczynały mnie już mocno nudzić, gdy nadeszła epoka gier 3D. *Tekken 2* jest moim niezaprzeczalnym faworytem."

6

6 Bust A Move 2

Wydawca: Acclaim
Gatunek: Logiczna
Komentarz: Prawdopodobnie najbardziej uzależniająca gra na świecie. Totalny bańkowy karnawał, następny zdarzy się dopiero za sto tysięcy lat. Albo coś koło tego.
Nasza ocena: 9/10

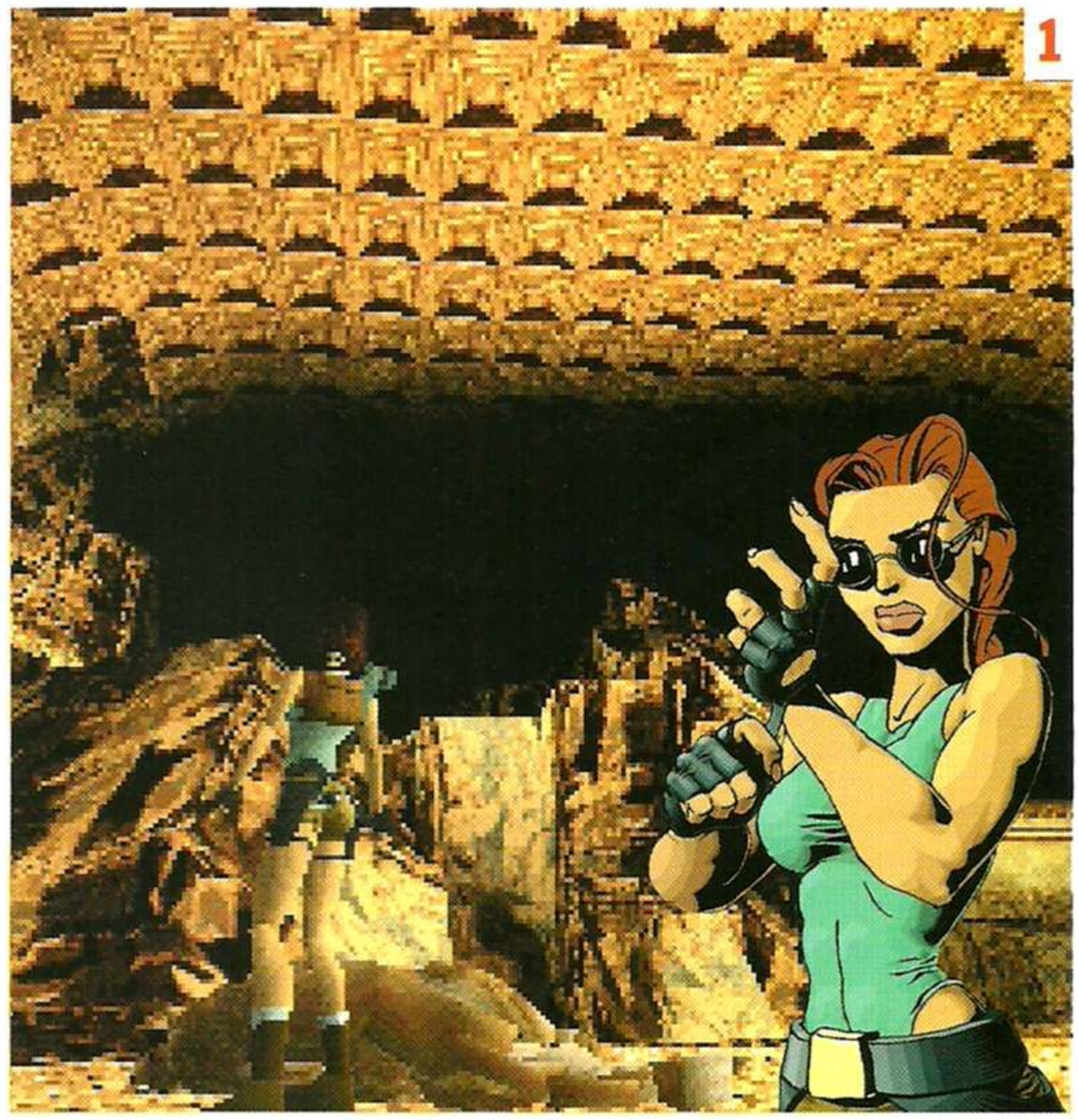
5 Wipeout 2097

Wydawca: Psygnosis
Gatunek: Wyścigi
Komentarz: Spory krok naprzód w stosunku do poprzedniczki. A jeśli spróbujesz gry przez link kabel, stracisz potężny kawał życiorysu.
Nasza ocena: 9/10

„Z braku czasu nie mogłem porządnie pograć w poprzedniczkę, ale teraz moje życie odzyskało sens."
Stephen Hey, Ocean Software

4 Resident Evil

Wydawca: Virgin
Gatunek: Strzelanina
Komentarz: Piękna grafika, płynność animacji i mrożąca krew w żyłach fabuła wrzucone do jednego wora. Horror lepszy niż w kinie.
Nasza ocena: 9/10



„Było strasznie, ale świetnie."
Ken Kutaragi, wiceprezes SCE Inc.

„Grając w tę grę godzinami w ciemnościach, często musiałem zmieniać spodnie..."
Glenn O'Connell, Psygnosis

3 Formula 1

Wydawca: Psygnosis
Gatunek: Wyścigi
Komentarz: Powalające wyścigi z potwornie realistyczną grafiką. *F1* dystansuje inne gry wyścigowe i ustala poprzeczkę naprawdę wysoko. Jeśli ktoś obudzi Cię w środku nocy z okrzykiem „Wyścigi na PlayStation?", bez wahania odpowiedz: *F1*.
Nasza ocena: 9/10

„Bajeczna, fantastyczna, niewiarygodna."
Declan Brennan, szef marketingu Ocean Software

„Nowy Standard."
Paul Fox, Eidos Interactive

„Bez wątpienia gra, o której było najgłośniej w świecie PlayStation w 1996 roku. Kiedy otrzymaliśmy licencję, próbowałem przypomnieć sobie grę, która legalnie korzystała z praw do znaków Formuły Jeden. Gdy nie znalazłem takiej gry, ogarnął mnie sceptyzm, czy coś takiego będzie przebojem. Ale gdy zobaczyłem, jak chłopcy z Bizarre Creations robią trasy i gdy ujrzałem pierwsze demo, uzmysłowiłem sobie, że to będzie najlepiej sprzedająca się gra roku."
Glen O'Connell, Psygnosis

2 Tekken 2

Wydawca: Namco
Gatunek: Bijatyka
Komentarz: Pierwsza gra w historii, której wystawiliśmy dychę. Jeśli przegapiłeś tę gierkę, możesz wypisać sobie na czole FRAJER."
Nasza ocena: 10/10

„Najlepsza bijatyka."
Gary Bracey, Telstar Electronic Studios

„Bardzo podobają mi się te seksowne ciosy w zwarciu. Ta gra wywołała u mnie syndrom „jeszcze jeden raz" i jest to mój numer ubiegłego roku."
Rob Francis, Psygnosis

„*Toshinden* i *Virtua Fighter* (na Saturna) były dobrymi przykładami nowych bijatyk pierwszej generacji, ale *Tekken 2* dosłownie wyrwał mnie z butów. Jakość i prędkość walki prawie nie różni się od wersji z automatów.
Glen O'Connell, Psygnosis

1 Tomb Raider

Wydawca: Eidos Interactive
Gatunek: Przygodówka 3D
Komentarz: Obecnie nie ma konkurencji dla tej gry. *Tomb Raider* reprezentuje ten rodzaj dojrzałej rozrywki, którego PlayStation potrzebuje i na którą zasługuje.
Nasza ocena: 10/10

„Jedyna gra, która ma tyle atmosfery i suspensu, by rywalizować z filmem."
Phil Harrison, wiceprezes R&D, SCEA

Z-ca red. naczelnego, PSM

Rafał Belke

„Nie lubię tego typu zestawień i nigdy nie umiem wybrać. Wyróżniając poniższą piątkę, skrzywdziłem jednocześnie inne wspaniałe gry na PSX: *Tomb Raidera, Alien Trilogy, Destruction Derby 2, Fade To Black, Pandemonium*... Piątka gier poniżej jest raczej równorzędnymi typami z poszczególnych gatunków gier."

1. Tekken 2

„Tu bez niespodzianki. Kiedy zobaczyłem tę grę, od razu się od niej uzależniłem. Dochodzi do tego, że czasami (czekając na pociąg na śródmiejskim dworcu w Warszawie) wydaję kasę na coin-up z *Tekkenem 2*, mimo że mam to samo za darmochę w domu..."

2. Ridge Racer

„Sentymentalna podróż. Pierwsza gra, w jaką grałem na PSX. Kiedy jeszcze PlayStation była dostępna tylko za oceanem, do redakcji trafiła konsola NTSC i gra z numerkiem 0001 na okładce. Poznałem ją na pamięć."

3. Loaded

„Koledzy z angielskiego PSM nie ocenili tej gry zbyt wysoko, zarzucając jej, że poza strzelaniem, nie oferuje nic więcej. A co ma do diaska oferować?! Tym razem zgodzę się z Amerykanami, którzy zakochali się w *Loaded*. Poza tym jestem amigowcem, a ta gra przypomina mi nieco świetną serię Alien Breed na Amigę."

4. Wing Commander III

„Nie wiem, czego niektórzy chcą od tego typu gierek. Dla mnie połączenie strzelaniny i filmu jest okay, pod warunkiem dobrego wyważenia składników. Prawda, *WC III* nie jest idealny, a powolny czytnik CD naszej konsoli daje się we znaki, ale to jedyna pozycja z tej serii. Ciekawe czy *WC IV* będzie lepszy..."

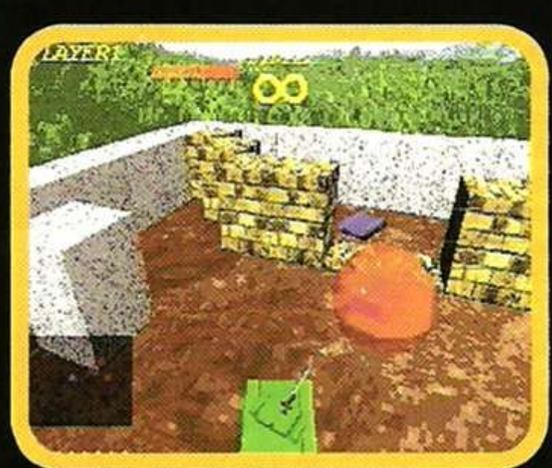
5. Broken Sword

„Taaa... Przypominają się przygodówkowe hity, w stylu *Monkey Island*. Cóż, liniowa przygodówka ma to do siebie, że nie warto jej przechodzić jeszcze raz, trzeba czekać na następne. Po kilkuletniej posusze na klasyczne przygodówki wyrósł nam *Broken Sword*. Malina!"

YAROZE

28 lutego firma Sony wypuściła na rynek coś, co na długie lata może stać się najważniejszym produktem na rynku gier komputerowych. Nie jest to jednak nowa superkonsola, nie jest to nowy, trójwymiarowy procesor graficzny, nie jest to nawet jakaś zaskakująca nowa gra. Jest to domowy system do tworzenia gier – Yaroze. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, system ten może wyrwać branżę z zastoju, w jakim znajduje się ona już od jakiegoś czasu.

CZARNA MAGIA



Oto przykłady dokonań użytkowników Yaroze w Japonii. Wszystkie z tych gier zostały stworzone przez hobbystów przy użyciu pakietów dla potencjalnych programistów przyszłości.

Celem Yaroze jest ponowne postawienie na nogi domowych programistów, którzy najlepiej się mieli w czasach Amigi, a zaczęli jeszcze w czasach starego, dobrego Sinclaira ZX-80. W każdej szkole i wyższej uczelni znajdzie się kilku zakręconych na punkcie komputerów kolesi i koleżanek. Jednak czasy ZX-ów minęły, a oni – mimo, że nadal są zakręceni – posiadają teraz Ferrari i Mercedesy, jako że ich talent (szczególne za granicą) stał się wysoko płatny.

Na całym świecie ludzie zamknięci na siedem spustów w swoich pokojach majstrowali z kodem do wczesnych godzin porannych, odkrywając granice możliwości swoich systemów, wielokrotnie te granice poszerzając w sposób, o jakim nie śniło się twórcom ich komputerów! W ten prosty sposób gry komputerowe stawały się coraz lepsze i bardziej rewolucyjne.

Owszem, niektóre rezultaty były koszmarne, wręcz tragiczne, lecz nie wolno nam zapominać, że ludzie tacy jak Sid Meier zaczynali właśnie w ten sposób; pośród gór chłamu można było odnaleźć perły informatyki.

Od tamtych czasów wiele rzeczy przeszło drastyczną deformację. Rynek gier komputerowych przeniósł się z podziemi na powierzchnię i zaczął szybko przemieniać się w to, co znamy dzisiaj. Obecnie rządzą wielkie firmy z odpowiednio wielkim budżetem. Pojawiły się konsole, które efektywnie odcięły hobbystom drogę do własnych gier, a pecety stały się zbyt skomplikowane, zamieniając się w dzisiejsze maszyny multimedialne. Krótko mówiąc, oprócz pary zatwardziałych entuzjastów shareware'u, domorośli programiści zostali przyduszeni, a następnie zlikwidowani.

Łatwo jest zbagatelizować całą tę historię, aż do czasu kiedy porozmawia się z kimś takim, jak Peter Molyneux z firmy Bullfrog. Wyjaśnia on konsekwencje upadku domorosłych koderów: „konsekwencje są daleko bardziej idące niż ktokolwiek sobie zdaje sprawę", twierdzi. „Na przykład, wiele gier jest tworzonych w Wielkiej Brytanii – jak się przypuszcza, około jednej trzeciej wszystkich tytułów może się poszczycić jakimś brytyjskim wkładem – nie dlatego, że Anglicy

są specjalnie twórczym narodem, ale dlatego że ceny komputerów osobistych w tym kraju były tak niskie, że niemal każdy mógł sobie na nie pozwolić".

Yaroze jest również względnie tani — w Wielkiej Brytanii kosztuje 549 funtów. Być może wydaje się to poważną sumą, ale jeśli dodamy, że w pełni profesjonalny zestaw programowania na PlayStation kosztuje coś około 10000 funtów, to cena Yaroze staje się łatwa do przełknięcia.

No właśnie — haczyk polega na tym, że trzeba być właścicielem peceta lub Maca, ale ponieważ większość roboty odwala PlayStation, nie muszą to być specjalnie szybkie maszyny. Oprócz tego pakiet Yaroze zawiera wszystko to, czego potrzeba, aby zacząć programować (patrz ramka).

Paul Holman, kierownik wspomagania rozwoju firmy SCEE, tak opisał swój produkt: „pomysłowość projektu Yaroze polega na tym, że jest on względnie prosty. Wykorzystuje PlayStation do programowania. Minusem jest to, że PlayStation nie może pochwalić się specjalnie dużą ilością pamięci. W komercyjnych zestawach developerskich umieściliśmy 8 MB pamięci, podczas gdy na płycie Yaroze jest jedynie 2 MB. Na dodatek nie można w pełni wykorzystać czytnika CD. Co prawda dodajemy płytkę z kilkoma modelami przydatnymi to tworzenia gier, ale gdy tworzone na Yaroze z założenia nie będą grami wymagającymi zapisu na płycie CD. Musimy się zastanowić, dlaczego producenci gier wykorzystują kompakty: albo stworzyli ogromną, rozbudowaną grę, która zajmuje ogromne obszary nośnika, albo też wtłoczyli wiele scenek Full Motion Video. Tego domorośli programiści nie będą przecież robić. Celem naszym było pozwolić jak największej liczbie ludzi tworzyć na PlayStation gry za jak najmniejsze pieniądze".

Jest tu kilka godnych uwagi punktów. Po pierwsze pamięć. Każda z gier stworzonych na Yaroze będzie się musiała zmieścić w 3,5 MB (2 MB głównej pamięci RAM, 1 MB Video RAM i 512 KB pamięci dźwiękowej), co w dzisiejszych klimatach gier komputerowych wydaje się próbą wciśnięcia wielkiego dżina do małej butelki. Holman twierdzi jednak, że nie jest aż tak źle. „Jeśli się nad tym dobrze zastanowić, to ludzie piszący na PlayStation mają takie same ograniczenia, jak wszyscy inni — różnica polega jedynie na głębi gry. Weźmy na przykład grę *Tomb Raider* — ładuje ona od razu cały poziom i nie używa płytki do ładowania elementów gry, a jedynie do odtwarzania nastrojowej muzyczki. Jasne, że nie da się stworzyć całego Tomb Raidera, ale da się stworzyć jego cały jeden poziom".

Spodziewamy się, że wszystko to sprowokuje programistów do tworzenia wielce grywalnych programów, a nie przedstawiania niezliczonych scenek animowanych mających ukryć fakt, że ich gra jest cokolwiek denna.

Po drugie, napęd CD będzie nieprzydatny przez większą część czasu uży- ▶

Celem było udostępnienie możliwości programowania PlayStation jak największej liczbie osób, za jak najmniejsze pieniądze.

PAKIET

Za 549 funtów dostajecie wszystko, co niezbędne, aby stać się programistą (oczywiście oprócz peceta lub Maca). W skład pakietu wchodzi nie tylko seksowna, czarna PlayStation, ale również kabel serial, płyta kompaktowa zawierająca skróconą wersję bibliotek PlayStation, przykłady kodu, kompiler i debugger języka C, cały zbiór narzędzi programowych oraz narzędzi pozwalających na konwersję standardowych plików graficznych i dźwiękowych na format PlayStation. Co jednak najważniejsze, dostajecie pełne wsparcie od firmy Sony.

Gry Komputerowe

TEMAT NUMERU:
KONSOLE - KTÓRA LEPSZA?
PlayStation, Saturn czy Nintendo64

W numerze:
Zapowiedzi: Tobal 2, Toshinden 3, Final Fantasy 7, Time Crisis, Riven, Ninja...

Recenzje: Black Dawn, Crimewave, Daggerfall, Destiny, Eradicator, Fable, Harpoon Classic, Independence Day, Katharsis, Killing Time, Krush Kill 'n' Destroy, Legacy of Kain, Longbow - Korea, Lords of the Realm 2, Nascar Racing 2, Necrodome, Net Zone, Onside Soccer, Polanie CD, Realms of the Haunting, Scorched Planet, Super EF 2000, SkyNet's Revenge, Timelapse, Turok...

Edycja bez CD cena 3,20 zł.

Edycja CD na PC cena 9,95 zł.

PlayStation Yaroze

▶ wania Yaroze. Tutaj tkwi największa różnica pomiędzy normalną PSX, a „czarną skrzynką". Dawno temu gry sprzedawano bezpośrednio z miejsca, gdzie zostały napisane. Na Yaroze nikt nie będzie w stanie wypalać własnych płyt CD i sprzedawać ich na otwartym rynku, głównie dlatego, że kod Yaroze różni się od kodu zwykłych konsol PlayStation.

Inną rzeczą, o której warto wspomnieć jest to, że każdy, kto zainwestuje w Yaroze, będzie programował za pomocą języka C. Jeśli chwycił Cię właśnie ból głowy, możesz się pocieszyć faktem, że według słów jednego z inżynierów Sony, Lewisa Ewansa, „nauczenie się kodu C od zera zajmuje mniej więcej cały semestr uniwersytecki". Jednak dodaje on, że „C to całkiem prosty w nauce język komputerowy. Co prawda istnieją prostsze języki dla programistów, ale ponieważ są to języki wysokiego poziomu (interpretowane), działają one znacznie wolniej. C jest tak popularny, ponieważ jest szybki. Można się go nauczyć samemu, jest wiele dobrych podręczników i pomocy naukowych."

„Z całą pewnością można szybko złożyć przyzwoity program", twierdzi Holman. „Dodatkowym ułatwieniem jest możliwość korzystania z bibliotek PlayStation, gdzie istnieją już stworzone trójwymiarowe światy, tak więc odpada najcięższa część roboty. Jeśli kilka lat temu bawiłeś się dowolnym językiem BASIC, nie będziesz miał problemów z kodem C."

Mimo, że nowicjuszy język C deprymuje bardziej niż znacznie prostszy BASIC (który będzie podstawą nowego systemu dla domowych programistów firmy Sega), wybór tego kodu był bardzo świadomy.

„Chcieliśmy, żeby ludzie mieli w domach poważny system developerski", mówi Holman. „Biblioteki, których używa Yaroze, biorą się z głównych bibliotek producenta. Oznacza to, że jeśli ktoś bardzo się wciągnie w swoje hobby, to będzie mógł dostarczyć swoje demo wydawcy, który z kolei nie będzie musiał przepisywać wszystkiego na nowo, wystarczy że wzbogaci oryginał w niezbędne dodatki."

C wydaje się wymagać niezłego zacięcia, aby opanować go w całości, lecz kiedy masz już to z głowy, sprawa staje się dziecinnie prosta. Porównajcie to sobie z pecetem, gdzie nie tylko należy nauczyć się języka, ale również trzeba pogodzić konfiguracje sprzętu oraz wszystkich nakładek programowych (Windows, API itp.). Przy pececie Yaroze wydaje się dziecinną igraszką.

„I znów, główną zaletą pracy na Yaroze jest fakt, że przy programowaniu peceta trzeba zapisywać kody dla wszystkich możliwych odmian tej maszyny. PlayStation jest znacznie prostsza. Istnieje znany i wypróbowany interfejs, archiwa były wykorzystywane przez kilka lat. Jeśli tylko ma się do tego smykałkę, sprawa nie będzie specjalnie skomplikowana".

Wiele osób zdziwił fakt, że Sony nie nałożyła na Yaroze żadnych restrykcji związanych z prawem autorskim. Po prostu jak już coś zostanie napisane, dalsze losy programu zależą od jego twórcy.

„To Twoje prawo autorskie — Twój program", mówi Holman. „Jeśli chodzi o Sony, bylibyśmy zadowoleni, gdyby wszystkie gry stworzone w ten sposób trafiły w końcu do nas. Jeśli ktoś zwróci się do Sony o pomoc, to oczywiście ją otrzyma, ale może też wejść w układ z inną firmą produkującą gry na PSX."

„Kiedy obwieściliśmy to na Konferencji Programistów, wiele osób pytało nas, czy nasza strona WWW będzie dostępna jedynie dla członków. Otóż nie, to otwarta strona. Nie ma żadnych restrykcji, tak więc jeśli ktoś z EA lub Virgin zechce zostać członkiem i przyjrzeć się pracy domorosłych koderów, nic nie może ich powstrzymać.

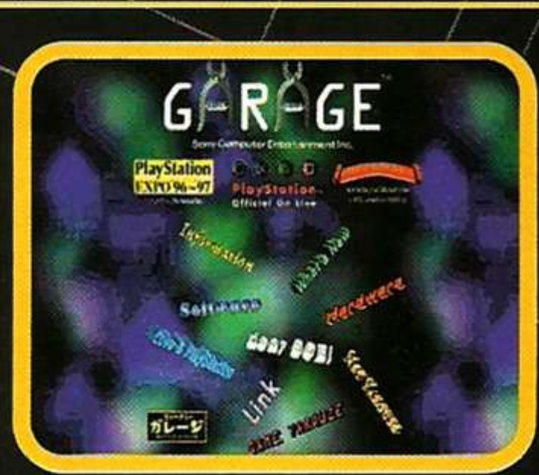
Naturalnie Sony nie zdradza szczegółów o członkach klubu Yaroze, wiadomo jednak, że prawie cała społeczność programistów wyraziła zainteresowanie projektem. Z jednej strony mogą oni łatwo wyszukiwać nowe talenty, a z drugiej mają teraz dostęp to taniego zestawu dla programistów, który mogą dać każdemu ze swoich pracowników, który tego zechce (nie było to dotąd możliwe przy obecnej cenie podobnych zestawów — około 10000 funtów).

Co jednak osiągnie Sony robiąc to wszystko? Czy jest to jedynie pokaz korporacyjnej filantropii? Do pewnego stopnia — tak. Co prawda Yaroze może wyzwolić całą hordę programistów posiadającą dostęp do archiwów PlayStation, ale nie wydaje się to zagrażać Sony. Holman twierdzi, że Sony pragnie rozpruć worek z grami.

„W tym interesie jest bardzo dużo pieniędzy, a niektóre firmy mają bardzo sztywne pojęcie o wartościach, które składają się na dobrą grę. Yaroze pozwala ludziom tworzyć to, co im się żywnie podoba. Mamy nadzieję, że wyjdzie z tego parę fajnych i zakręconych pomysłów."

W Japonii system działa już od kilku miesięcy, ale nie ma jeszcze specjalnie zaskakujących wyników. Holman twierdzi jednak, że programiści dopiero wczuwają się w role, eksperymentując z ogólnie znanymi schematami i typami gier. Przetestowaliśmy kilka nawalanek stworzonych przy współpracy z biurem Yaroze w Londynie. Udało nam się przetrwać jedynie kilka sekund, zanim nie zostaliśmy kompletnie wyeliminowani. W tym mo-

Yaroze nie jest związane umowami o prawa autorskie... losy programu zależą w pełni od jego twórcy.



Jednym z najważniejszych aspektów sukcesu Yaroze może okazać się strona WWW dla użytkowników tego zestawu. To dzięki niej właściciele Yaroze będą mogli otrzymać pomoc ze strony firmy, ściągać przykładowe kody źródłowe, wystawiać swoje prace oraz powiększać swoje zaplecze programowe. Ale przede wszystkim będą mogli porozumiewać się nawzajem — jednym z głównych problemów jest to, że gry zmieniły się nie do poznania od czasów Amigi i Spectrum.

Holman: „Jednym z głównych aspektów, który wyłonił się podczas doświadczeń w Japonii, jest to, że nie chcemy mieć na sumieniu jakiegoś biedaka zamkniętego w swoim pokoju tworzącego gry dla samego siebie. Chcemy, aby stał się częścią czegoś wielkiego, częścią grupy współpracujących ze sobą ludzi."

„Chodzi o to, że dawniej można było stworzyć dzieło sztuki w wolny weekend, a w poniedziałek mieć już gotowy program na kasecie. Teraz nic nie działa w ten sposób. Potrzeba całego zestawu technologii, aby stworzyć coś, co wygląda profesjonalnie. Tak jak wielkie firmy zatrudniające różnego rodzaju artystów do pracy nad projektem, tak i my staraliśmy się stworzyć coś podobnego poprzez Internet. Mamy nadzieje, że ludzie będą po prostu współpracować. Nie muszą nawet być z tego samego kraju."

mencie platforma ta stanowi prawdopodobnie najnowszy trend dla twardych graczy. Obecnie gry stworzone na Yaroze to jedynie strzelanki lub ćwiczenia z manipulacją przestrzenią trójwymiarową. Potencjał jest jednak niewyobrażalnie wielki. Holman przypuszcza, że jeśli tylko ktoś poważnie weźmie się do roboty, bez trudu stworzy grę na miarę *Ridge Racera*.

Jeśli idzie o dotyczące projektu ambicje Sony, to planuje się sprzedaż kilku tysięcy egzemplarzy w Europie Północnej, większość z nich w Wielkiej Brytanii. Holman uznaje te przewidywania za zbyt pesymistyczne, poza tym pieniądze nie są najważniejsze. Więc jak to jest? Jak zmierzyć sukces tego projektu?

„Jeśli kiedyś w przyszłości ktoś stworzy powiedzmy *Tomb Ridera* 1999, a zapytany jak tego dokonał, powie że zaczął na konsoli Yaroze, a następnie przyniósł swój projekt do wydawcy, to system spełnił swoje zadanie."

Jeśli planujesz zostać następnym Peterem Molyneux czy Sidem Meierem, oto telefon do firmy Sony Polska — (0-22) 661-56-63. Czeka Cię trochę formalności, m.in. wypełnienie ankiety (po angielsku) dotyczącej Twojej osoby i sprawdzającej Twoje umiejętności programowania. Jeśli pomyślnie przebijesz się przez te formalności i masz 549 funciaków, zestaw Yaroze trafi w Twoje ręce.

Oto ludzie gotowi służyć pomocną dłonią w twojej wędrówce do sławy wielkiego programisty. Paul Holman i Lewis Ewans (po lewej) to panowie odpowiedzialni za pomoc dla członków w Wielkiej Brytanii. Lepiej im się nie narażać, jeśli się chce zostać programistą.

Częścią pakietu są płytki i karty pamięci pozwalające na dostęp do danych niezbędnych przy programowaniu.

CO BĘDZIE DALEJ

W Japonii doszło do porozumienia z producentem rewelacyjnego programu do raytracingu, Lightwave 3D, i ten program będzie za darmo dołączany do zestawu. Według Holmana jest to projekt z założenia nie przynoszący zysków. Jeśli rozrośnie się ponad wszelkie oczekiwania, Europejczycy będą mogli przeznaczyć wpływy na rzecz obniżenia lub wyeliminowania cen stworzonych tu gier. Wszystkie potrzebne programy musimy więc kupić sobie sami.

VORPAL
FIRMA WYSYŁKOWA

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

DLACZEGO WARTO SKORZYSTAĆ Z USŁUG NASZEJ FIRMY ?

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

Oto fragment naszej oferty:

CASPER - 165,00 ZŁ
COMMAND & CONQUER - 195,00 ZŁ
DIE HARD TRILOGY - 195,00 ZŁ
EXCALIBUR - 195,00 ZŁ
EXHUMED - 195,00 ZŁ
HEXEN - 195,00 ZŁ
KING'S FIELD - 195,00 ZŁ
LEGACY OF KAIN - 195,00 ZŁ
TOMB RAIDER - 195,00 ZŁ
TOTAL NBA '97 - 195,00 ZŁ
TWISTED METAL 2 - 195,00 ZŁ

ORAZ WIELE INNYCH ...

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY:

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

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

KONTAKT

Witam w trzecim numerze PSM. Mimo że jest kwietniowy, nie ma w nim prima aprilisowych żartów (mieliśmy w zanadrzu informację, że PlayStation staniała o połowę, ale cały dowcip zepsuła nam firma Sony, wprowadzając ten pomysł w życie :).

- Wiadomość dla Czytelników PSM od drugiego numeru: mamy trochę numerów archiwalnych jedynki, jednak nie za dużo, więc kto pierwszy, ten lepszy.
- Wszystkim, którzy wysłali kartki na konkurs Cool Boarders i nie mogą znaleźć listy nagrodzonych, oznajmiam że znajdą ją w następnym PSM. Termin nadsyłania kartek upływa w połowie kwietnia, a wtedy ten numer będzie już w drodze do kiosków.
- Postulaty kilku Czytelników zostały wysłuchane: zamieściliśmy listę przebojów i to sporządzaną według polskich wyników sprzedaży. Obok, dla porównania, jest lista brytyjska. W następnych numerach planujemy zamieszczać tylko listę polską. Jeśli macie coś przeciwko, piszcie – w końcu to Wasze pismo.
- Będą też testy wszelkiego rodzaju joypadów, pistoletów i innych przystawek do PlayStation.
- A oto list Janusza Bachorskiego z Torunia:

Mam 29 lat. Grami i komputerami interesuję się od samego początku. Zaczynałem od ZX81, potem po kolei: ZX Spectrum, Atari 800 XL, Commodore 64 + disc drive, Amiga 500, Amiga 1200, Amiga CD32. Dziś mam PC 486 DX4 120 MHz i Sony PlayStation (joypad NegCon, Avenger Gun, multitap i gierki).

Wow, dinozaur! Miło spotkać kogoś o podobnej historii uzależnienia od gier. Przy okazji: jeśli ktoś myśli, że PlayStation to zabawka tylko dla „szczeniaków", to się grubo myli. Być może to stwierdzenie jest prawdziwe w przypadku innych konsol (te cukierkowe światy z biegającym w kółko hydraulikiem...). Na całym świecie fanami PSX są ludzie w każdym wieku, co potwierdza szeroki wachlarz gier — tylu gatunków nie obejmuje repertuar na żadną konsolę. Rozpisałem się, wróćmy do listu.

Od czerwca ubiegłego roku prowadzę Bazę Adresów Posiadaczy Konsol PSX i Saturn. Ludziom, którzy do mnie piszą, udzielam porad np. w wyborze gier. Prowadzę też katalog gier dostępnych w Polsce na Sony PlayStation, który wysyłam każdemu zgłaszającemu się. Do tej pory napisało do mnie prawie 90 posiadaczy konsol. Tylko 15 osób jest posiadaczami Saturna. Zainteresowanie Magazynem PlayStation jest bardzo duże.

Wow!

Bardzo dobrze, że jesteście kopią brytyjskiego odpowiednika. „Profesjonalizm" autorów recenzji w takich np. Grach Komputerowych pozostawia wiele do życzenia. Wolę PC Gamera, czytam go z przyjemnością.

Gry Komputerowe wydawane są przez naszego wydawcę, więc stanę w ich obronie. Jest to pismo adresowane do młodszych graczy. Stąd taki, a nie inny styl pisania autorów (młodzi skarżyli się, że teksty w GK są zbyt sztywne) oraz takie „rodzynki", jak rubryka z kawałami. PC Gamer (także z naszej „stajni") jest miesięcznikiem dla trochę starszych, bardziej wymagających graczy. Dlatego humor w nim zawarty jest bardziej inteligentny. PlayStation Magazyn adresowany jest (tak, jak sama konsola) do graczy w każdym wieku. Dlatego staramy się nie przeginać w żadną stronę.

Aby dobry magazyn o grach był jeszcze lepszy, potrzeba:

- Więcej krótkich informacji na temat powstających gier, ilości sprzedawanych tytułów, plotek, dużo opisów osprzętu itp.

Okay, może z wyjątkiem plotek. Będziemy raczej zamieszczać sprawdzone informacje.

- Sprawozdań z wszelkiego rodzaju targów związanych z grami.

Nie ma sprawy.

- Konkursów z nagrodami.

Jeden już jest, inne w drodze.

- Szybkiej informacji.

Obecna!

- Dat ukazywania się gier w Europie.

Są w tabelkach, przy opisach gier. Teraz Janusz zadał kilka przypierających nas do muru pytań:

- Ile konsol sprzedała do tej pory Sony Polska?

O to, ile konsol sprzedała firma Sony Polska, powinieneś chyba zapytać rzeczoną firmę. Jeśli chodzi i liczbę konsol w Polsce, szacunki są dość sprzeczne. Jedni twierdzą, że jest ich 12000, inni że 15000, jeszcze inni że 6000.

- Jakie gry cieszyły się największym powodzeniem w firmach wysyłkowych?

Zdecydowanie prowadzą Tekken 2 i Tomb Raider.

- Dlaczego oryginalna gra amerykańska nie chce się uruchomić na europejskiej konsoli?

Jest to ograniczenie wprowadzone przez firmę Sony, aby rynki gier po obu stronach oceanu nie przenikały się.

- Od pewnego czasu sprzedawana jest „czarna" PlayStation. Dlaczego wyników pracy amatorów nie można zobaczyć np. na cover dyskach?

Pewnie przeczytałeś już nasz artykuł o Yaroze i wiesz, że gry stworzone na „czarnej skrzynce" nie odpalą się na zwykłych PSX, a także, że nie są zapisywane na CD.

Tyle na dziś, do następnego numeru.

Rafał Belke

W następmym numerze

Jak zwykle mnóstwo atrakcji.

Tematem numeru będzie uzależnienie od gier komputerowych. Opowiemy Wam o syndromie „jeszcze jeden raz".

W PrePlayu m.in. gratka dla wyścigowców – ***Need For Speed 2*** – oraz dla rajdowców – ***Test Drive: Off Road***. Miłośnicy sportu znajdą tu ***Actua Golf 2*** i ***Soccer '97***. Ponadto znajdziecie tam zręcznościówkę RPG ***Castlevania***, morską strategię ***Battle Stations***, ***Rebel Assault 2*** oraz ***Super Puzzle Fighter Turbo 2*** (co za nazwa!).

Najważniejsze są jednak PlayTesty. Tu przede wszystkim wspaniały MechWarrior 2. Przekonacie się także, jak wypadło przeniesienie na 32 bity gry ***Micro Machines***. Poszukiwacze przygód zajrzą do recenzji gier ***Sentient*** i ***Excalibur 2555***, a na maniaków strzelanin czekają: ***Slamscape***, ***Crypt Killer*** oraz doomopodobne ***Exhumed*** i ***Life Force Tenka***. Będzie też PlayTest obecnej na bieżącym krążku gry ***Adidas Power Soccer International '97***.

A skoro mówimy o krążku – nasz następny cover będzie godnie prezentował zawartość pisma. Po przeczytaniu opisów będziecie mogli odpalić dema gier: ***Exhumed***, ***Life Force Tenka*** oraz ***Excalibur 2555***. Czeka na Was także demo opisywanego w tym PSM ***Spidera*** oraz gry ***Smash Court Tennis***.

Szukajcie nas w kioskach od połowy maja!

Intra trade

Konsole • Akcesoria • Gry

Przekonamy Cię do zakupu!

Pokażemy każdą grę!

SALONY SPRZDAŻY DETALICZNEJ

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

PRENUMERATA

Dobra wiadomość dla wszystkich mających trudności z dostaniem naszego magazynu! Dzięki prenumeracie będziesz miał pewność, że nie przeoczysz żadnego numeru naszego wspaniałago pisma.
Aktualnie przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów pisma, od dowolnie wybranego numeru.

JAK ZAMAWIAĆ:

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

CGS – COMPUTER STUDIO
MARSA 6
04-202 WARSZAWA

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

Na przykład:
ZAMAWIAM 3 NUMERY PLAYSTATION MAGAZYNU OD NUMERU 4/97.

NUMERY ARCHIWALNE

Jest możliwość zamówienia poprzednich numerów magazynu. W tym celu należy w sposób jak wyżej przesłać nam odpowiednią sumę. Pierwszy numer PSM kosztuje 17,99 zł, następne po 19,99 zł.

Total NBA '97

Uwaga wszyscy fani koszykówki! Firma Sony, nie do końca ukontentowana stworzeniem najlepszej symulacji sportowej na PlayStation, ulepszyła ją do granic możliwości.

Czy wszyscy z Was mający fizia na punkcie skakania po boisku z pomarańczową piłką obejrzeli zestawienie 50 najlepszych gier? Gdzie znajdował się *NBA 96*? Na 13 pozycji, TRZYNASTEJ mówię! Ja umieściłbym ją o wiele wyżej. Ruchy zawodników (stworzone techniką motion capture) były (i nadal są) perfekcyjne, gra jest wysublimowana, a dźwięki wydawane przez podnieconych trenerów podczas rozgrywek na wskroś autentyczne.

Gdy pod koniec 1995 roku pojawiła się *Total NBA '96*, zostaliśmy dosłownie wyrwani z butów. Wiemy, że nie każdy lubi grać w kosza i że w naszym kraju nadal rządzi piłka nożna (co nie jest takie złe), ale ta gra wprowadziła symulatory sportowe w nową epokę. Nawet doskonały *Actua Soccer*, firmy Gremlin, zbladł w porównaniu z *NBA 96*. Wielu myślało, że Total przybył do nas ze Stanów, jednak była to jedna z pierwszych produkcji, które SCEE wykonała w całości w Londynie.

Cała gra jest inna od poprzedniczki, od lepiej wyglądających graczy, aż po ulepszony interfejs

SCEE totalnie przerobiło *Total NBA '97*. Posunęli się nawet do zwerbowania profesjonalnego koszykarza, aby zastosować „na nim" technikę motion capture.

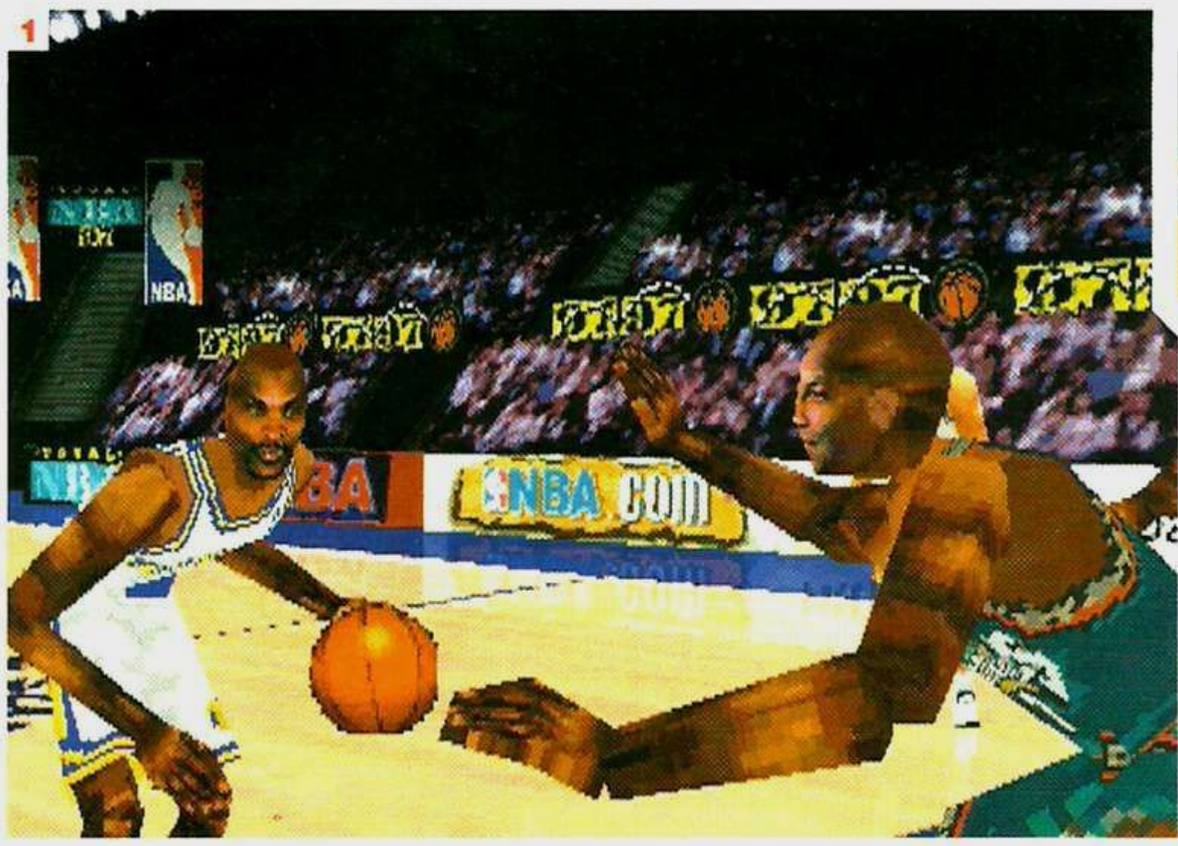
Inny wymiar

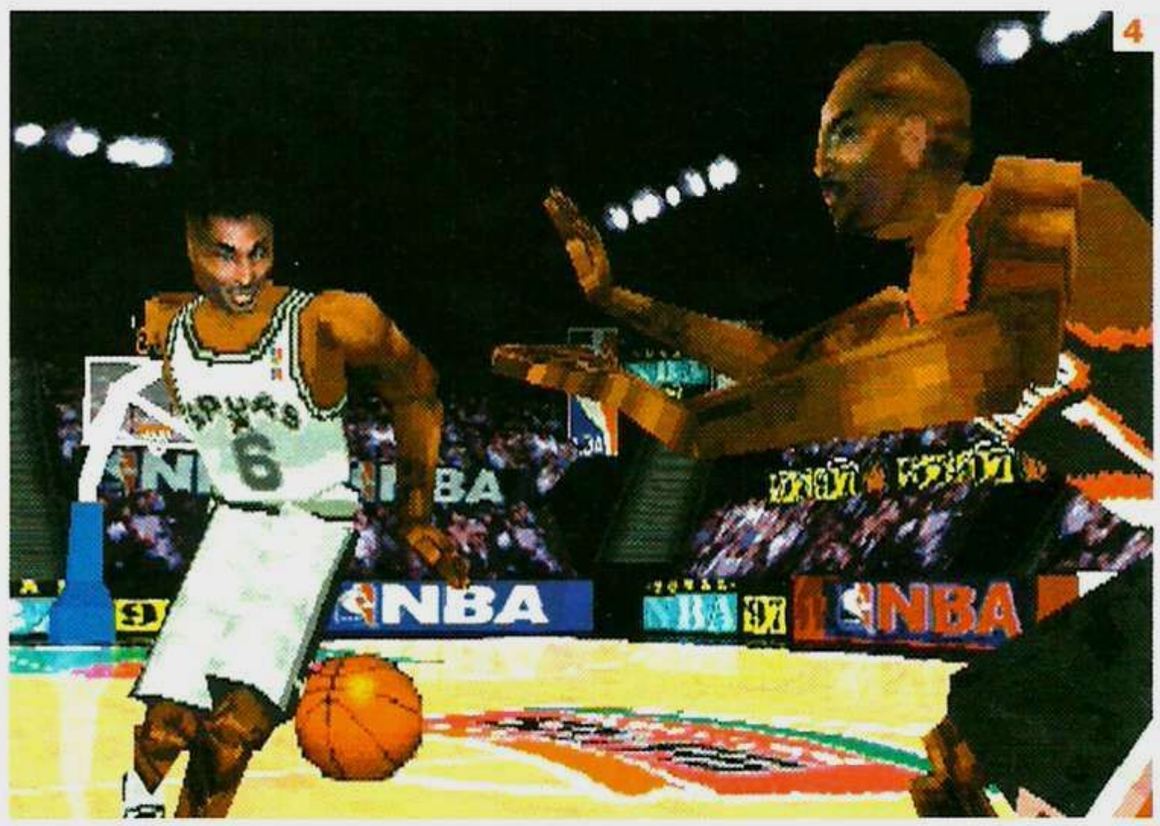
Przewińmy nieco taśmę do dnia dzisiejszego i co widzimy? *Total NBA 97*. Wiele gier prezentujących koszykówkę pojawiło się w ostatnich miesiącach, niektóre niezłe, inne kiepskie, ale żadna nie posiadały tego ducha, co *Total NBA*. Być może *NBA Jam* firmy Midway pozostawiła podobne wrażenia, głównie dzięki grze dwóch na dwóch i dziwnych specjalnych ruchach. Teraz Sony przenosi koszykówkę w inny wymiar za pomocą najlepszego chyba symulatora sportowego.

PSM złożyło wizytę firmie Sony w centrum Londynu, aby nieco pograć i zadać kilka pytań. Dorwaliśmy kierownika pionu developerskiego, **Stephena Mitchella** – jak doszło do wydania kolejnej części *Total NBA*? „Nie planowaliśmy kolejnych części, ale mieliśmy jeszcze kilka dobrych pomysłów, które nie zmieściły się w oryginale. Gdy pierwsza część okazała się ogromnym sukcesem rynkowym, dostaliśmy zielone światło dla kontynuacji. W *Total NBA '97* zajmujemy się wszystkimi aspektami koszykówki. Nie chciałem unowocześniać jedynie

[1] – Oryginał *Total NBA* był jedną z najlepszych gier na PlayStation. Wizualnie pozostaje nadal jedną z najlepszych pozycji. [2] Gracze mają teraz fotorealistyczne twarze.

■ WYDAWCA:	**SCEE**	■ PRODUCENT:	**SCEE**
■ PREMIERA:	**Kwiecień**	■ POCHODZENIE:	**UK**
■ LICZBA GRACZY:	**1 do 8**	■ GATUNEK:	**Koszykówka**





[1] Grafika w *Total NBA '97* to olbrzymi krok naprzód dla PlayStation. [2] Spektakularne wsady wyglądają bardzo realistycznie. [3] Lepsze tekstury urealniają wygląd boiska. [4] Wszyscy profesjonaliści z NBA są tutaj, prócz tych naprawdę sławnych.

tabeli z danymi statystycznymi – jasne było, że jeśli ktoś ma ponownie wydać kasę, to chce całkiem nowej gry. *Total NBA '97* jest inna od poprzedniczki: od lepiej wyglądających graczy, aż po ulepszony interfejs.

Realistyczne ruchy

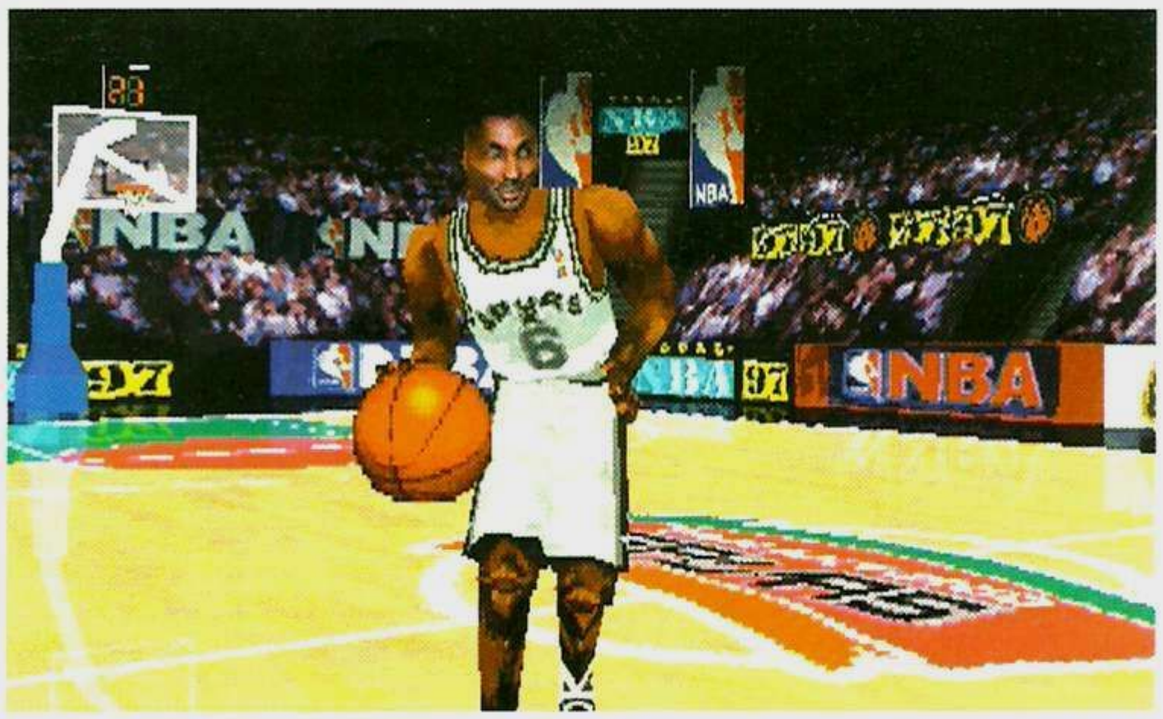
To, co zauważa się natychmiast, to doskonałe i szybkie ruchy graczy. „Uchwyciliśmy na komputerze ruchy profesjonalnego gracza NBA, Latrella Sprewella, aby nadać animacji postaci nowy, bardziej autentyczny wymiar", wyjaśnia Stephen. „Dzięki temu szybka animacja uzyskała jakość prawdziwych transmisji telewizyjnych i klimat prawdziwych rozgrywek NBA. Wystarczy popatrzeć przez kilka chwil, aby zdać sobie sprawę, że nie chodzi tu jedynie o symulację koszykówki, ale też o symulację NBA. PlayStation jest powszechnie dostępna już sporo czasu i wszyscy starają się wykorzystać w pełni jego możliwości. Najważniejszy jest jednak czas, Sony dało nam go tyle, ile było trzeba na stworzenie gry doskonałej.

W Ameryce ludzie szaleją na punkcie statystyk sportowych. To zainteresowanie znalazło swoje odzwierciedlenie

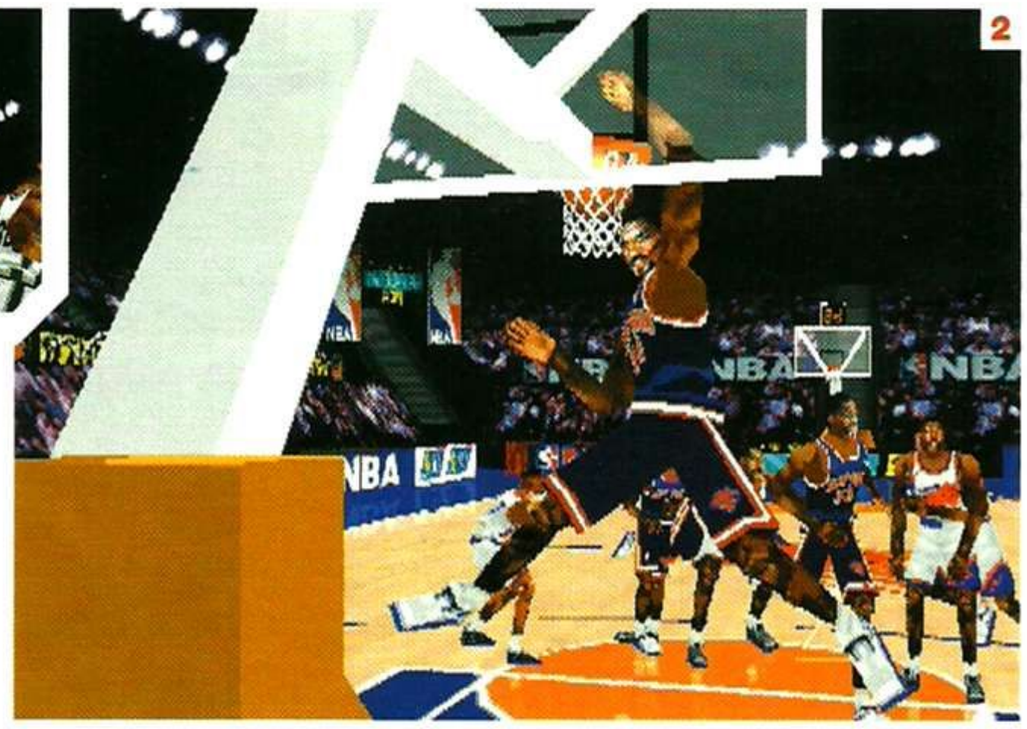
Czerwone włosy i agresywna postawa — to może być tylko Dennis Rodman. Na tym zdjęciu wrzuca za trzy punkty — ten facet to geniusz.

10 ulepszeń

1. **Nowe modele graczy z fotograficznie modelowaną twarzą, dokładnymi proporcjami i lepszymi teksturami ciała.**
2. **Nowe ruchy „złapane" od Latrella Sprewella (gracza NBA).**
3. **Podawanie za pomocą ikonek (niespotykane w tego typu grach), pozwala na szybkie podania.**
4. **Komputer uczy się na błędach.**
5. **Lepsze boiska (więcej realizmu i dokładności).**
6. **Większy, bardziej realistyczny stadion.**
7. **Nowy, uzupełniony komentarz.**
8. **Statystyka i rankingi prowadzone z gry na grę.**
9. **Wszystkie najnowsze tabele i statystyki.**
10. **Pomoc na ekranie, imiona graczy i pomoc z poziomu menu.**



Total NBA '97

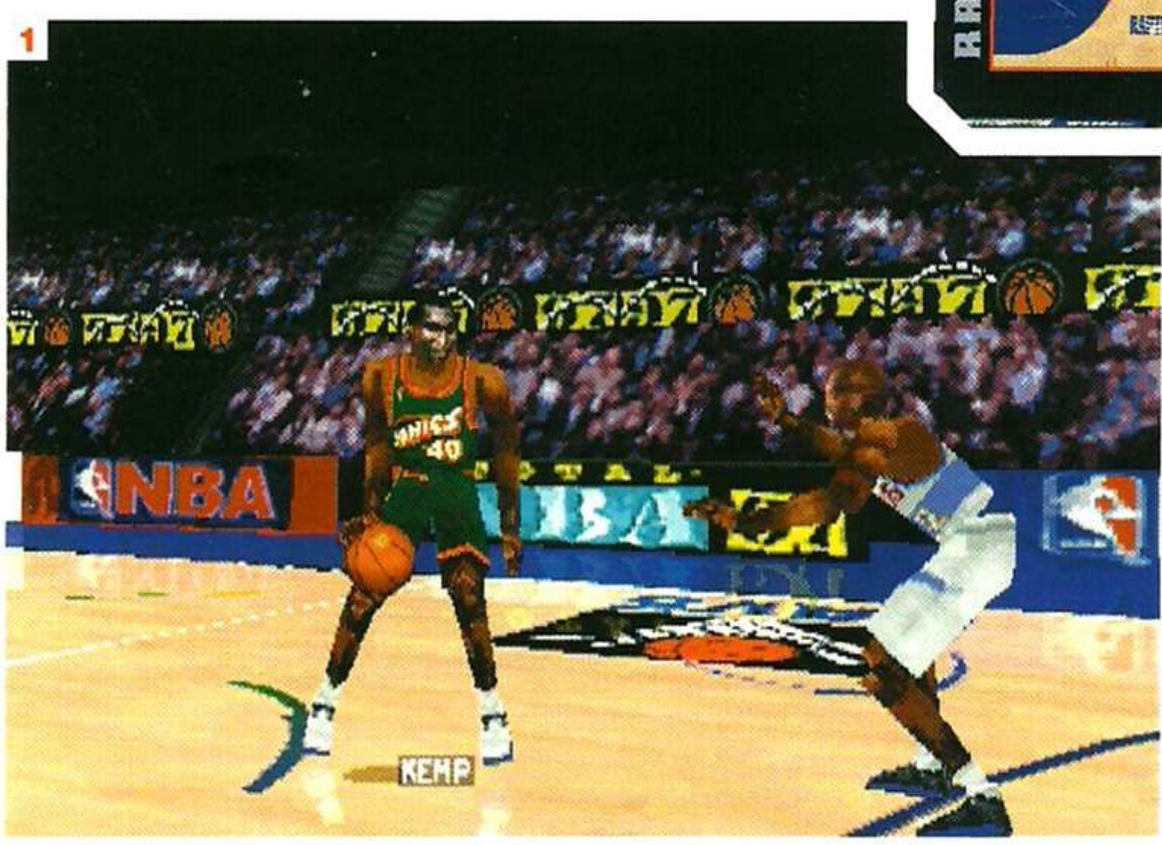


[1] Jednym z najlepszych aspektów symulatorów koszykówki jest oglądanie powtórek przyłożeń. Nikt nie zna się na tym lepiej niż Sony. [2] *Total NBA '97* jest chyba najbardziej realistyczną grą wszechczasów. Wkrótce będzie już można zobaczyć napisy na tenisówkach.

Wystarczy popatrzeć przez kilka chwil, aby zdać sobie sprawę, że nie chodzi tu jedynie o symulację koszykówki, ale też NBA

w grze. Stephen: „*NBA Shoot Out* (tak nazywa się gra w Stanach) była wielkim przebojem i przerosła nasze oczekiwania. Sony USA dostarczyło nam olbrzymią listę detali, które należałoby dodać do kolejnej jej części. Są tu trzej gracze, którzy nie grają tylko dla NBA — nie mogę w związku z tym zbyt wiele o nich mówić, ale mamy zawodników rezerwowych, którzy zajmują ich miejsca. Nie przedstawia to specjalnego problemu, gdyż jest jeszcze 29 drużyn, które mają po tuzin zawodników. Jest tu tyle znajomych twarzy, że nie będzie nikomu brakować nieobecnych."

Podczas naszej wizyty Stephen był w stanie zademonstrować wyrafinowane współczynniki prawdopodobieństwa zastosowane w grze. Pecet podłączony do PlayStation informował na bieżąco o prawdopodobieństwie wykonania danego ruchu przez dowolnego gracza. Na przykład gracz z mizernymi wynikami statystycznymi może mieć około dwuprocentową szansę trafienia do kosza z drugiego końca boiska. Ale stworzenie tego nie było proste, prawda Stephen? „Statystyki przyprawiają o ból głowy, niektóre formuły wymagają tylu nawiasów, że trudno je przeczytać. Mimo wszystko warto było — stworzyliśmy wspaniałą symulację i wspaniałą grę. Przyjrzyjcie się tylko liderom klasyfikacji — fani będą zachwyceni ich precyzyjnością. *Total NBA '97* zostało stworzone po to, aby wszyscy się przekonali, jak się to powinno robić; niech inni producenci dadzą z siebie 100% i stworzą genialne gry na PlayStation. *Total '97* powróci, ale być może nie jako koszykówka — więcej nie powiem." Oczekujemy z niecierpliwością.



[1] Dla zwiększonego realizmu wszyscy gracze i wszystkie drużyny mają swoje znaczki. [2] Możesz spoglądać na akcję z niezliczonej liczby pozycji, na przykład kilometr nad salą. [3] Tu widać logo specyficzne dla drużyny. [4] Oto on, gra w Seattle Sonics.

Clockwork Games to kolejna grupa koderów tworząca wyścigi samochodowe pod skrzydłami Psygnosis. Ale czy ich produkt dorówna *Wipeout, Destruction Derby* i *Monster Trucks*?

Speedster jest najnowszą grą wyścigową ze stajni Psygnosis. Firma ta ma już na swoim koncie takie hity, *jak Wipeout* i *Destruction Derby*. W Nottingham, siedzibie Clockwork Games, do programu wprowadzane są ostatnie poprawki. *Speedster* jest bardziej typowym wyścigiem niż *Wipeout* czy *DD* i zawiera zarówno samochody najwyższej klasy (Porsche, Ferrari), jak i ciężarówki oraz wozy terenowe.

[1,2] Samochody są mieszanką wozów sportowych i terenowych. [3] Ciężarówki nie za dobrze sobie radzą w zaśnieżonym krajobrazie. [4] Widok jest zza i znad samochodu.

Prawdziwe trasy 3D

Szczegóły objaśni **Robert Rawson** z Clockwork. „*Speedster* ma osiem dostępnych od początku tras. Dalej w grze zawodnik może zostać nagrodzony premiowymi torami lub przejazdem po wszystkich trasach w przeciwnym kierunku. Wszystkie tory są naprawdę trójwymiarowe. Dawniejsze wyścigi były grami 2D wstawionymi do scenerii 3D, gdzie trasy w ogóle nie falowały – czyli że jechało się po trasie całkowicie płaskiej, bez skoków, przeszkód czy dziur. Od początku projektowania *Speedstera* chcieliśmy uzyskać jak najbardziej realistyczny wyścig z pochylonymi, opadającymi i wznoszącymi się pod różnymi kątami łukami".

[1] Z tego widoku jest chyba najłatwiej kierować, ale za to tracisz możliwość podziwiania wyprofilowanych zakrętów i wyskoków. [2] A oto jeden z monster trucków. Ale to nie jest screen z gry *Monster Trucks*.

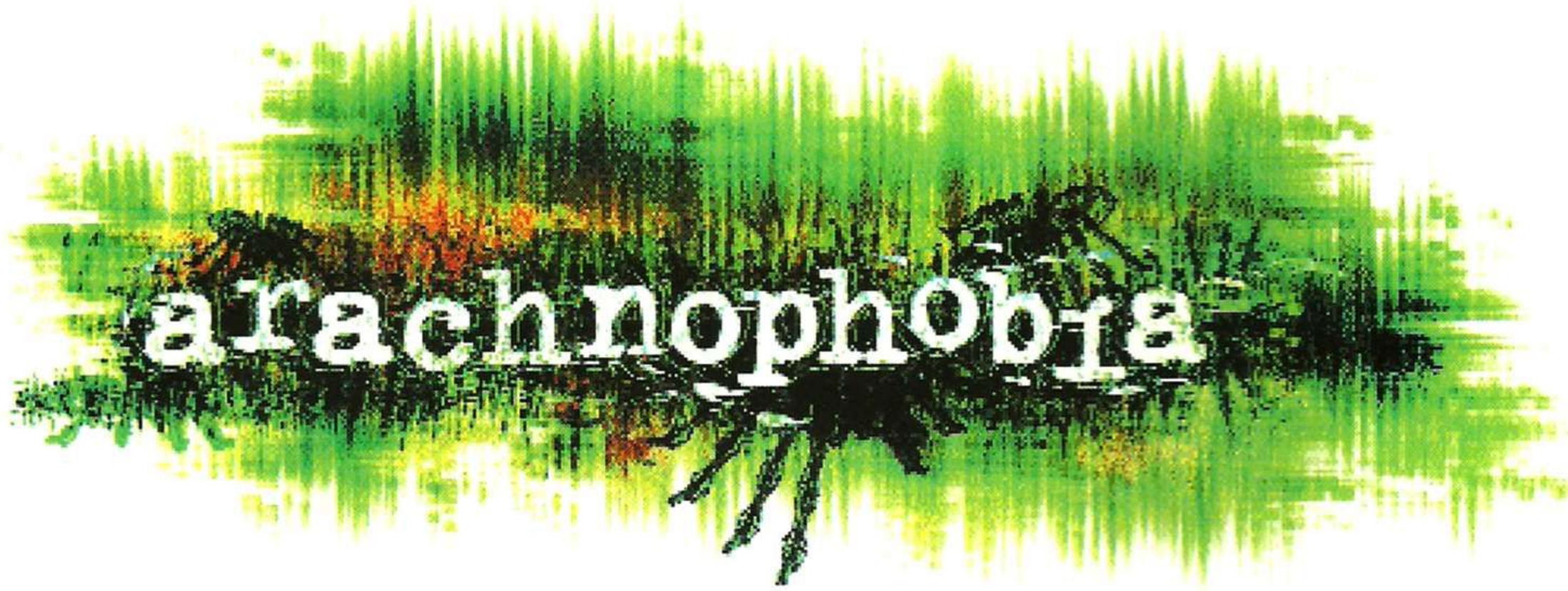
Oczywiście, najistotniejsze w grach tego typu jest zachowanie się samochodu – to bardzo ważne „czucie" wozu, które odróżnia ziarna od plew. Robert jest pewny, że w *Speedster* podoła temu: „Użyliśmy fizycznych modeli, dzięki czemu wszystkie samochody są bardzo realistycznie oddane. Możemy nawet ustalić ciśnienie w oponach, co także wpłynie na sterowanie wozem. Wszystkie samochody mają swoje zalety i wady – np. ciężarówka ma bardzo słabe przyspieszenie i jest podsterowna, ale dzięki swojej masie może jechać bardziej agresywnie, spychając mniejsze pojazdy z trasy."

Speedster posiada także opcję na dwóch graczy na podzielonym ekranie, co jeszcze bardziej podnosi atrakcyjność gry. Niewiele mamy gier ze split-screenem, jak dotąd numerem jeden na PlayStation pozostaje nieco podstarzały *Need For Speed*. Może czas na zmianę lidera?

Modele tras powstały w programie *Softimage* na platformach graficznych Silicon Graphics.

■ WYDAWCA:	**Psygnosis**	■ LICZBA GRACZY:	**1 lub 2**	■ POCHODZENIE:	**W. Brytania**
■ PREMIERA:	**Kwiecień**	■ PRODUCENT:	**Clockwork Games**	■ GATUNEK:	**Wyścigi**

Spider

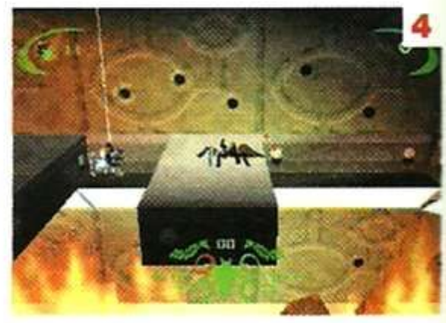


Przygotuj się na arachnofobiczne przedstawienie z BMG. Pełzająca, wijąca się i zwisająca rozkosz?

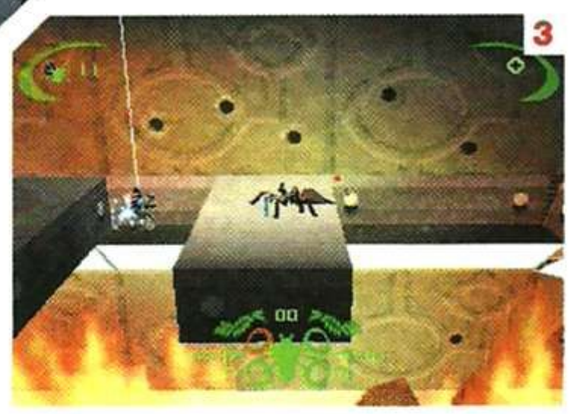
Dość nietypowe, co? Niewiele gier komputerowych ma za głównych bohaterów pająki. Mieliśmy już wijące się robaki (Worms), tańczące dinozaury, wariujące bandicooty i myszkujące myszy. Ale pająki? *Spider*, jak przebiegle został nazwany ten program, to świat 3D wypełniony pełzaniem, zwisaniem i snuciem się po sufitach. Jest to gra platformowa, w której podróżuje się po linach, skacze, żeby zebrać bonusy, i wycina w pień głupców, którzy wejdą Ci w drogę. A mogą nimi być skorpiony, osy, muchy, nietoperze, szczury i różni inni ośmionożni przyjaciele.

Oczywiście, opowieść zaczyna się od naukowca zaangażowanego w ważny eksperyment. Oczywiście, coś poszło nie tak i... sam zobacz — ten pająk różni się trochę od pająków, jakie możesz zobaczyć w swoim domu czy ogrodzie. Przede wszystkim może zbierać kierowane pociski, miotacze ognia oraz miny. Poza tym, jak wiele znasz insektów z odrzutowym plecakiem i odnóżami pod napięciem? Do przepełzania jest 6 światów podzielonych na 4 etapy zawierające magazyn, laboratorium, ulice i kanały ściekowe.

Akcja, jak już wspominaliśmy, rozgrywa się w świecie trójwymiarowych, teksturowanych obiektów. Firma Boss Game Studio użyła modelu ruchu prawdziwego pająka do animowania ruchu postaci, co na pewno ucieszy wszystkich arachnofobików. Poza tym wszystko pokazywane jest przez śledzącą stale kamerę, więc będziemy mogli obserwować swoje poczynania z różnych punktów widzenia. *Spider* zapowiada się na najbardziej zagadkową produkcję tego roku, ale nie będziemy wyrokować co do jej możliwego sukcesu — najbliższe tygodnie same pokażą.



[1] To są ścieki. To właśnie tędy przekradają się pająki, zanim wyjdą z otworu w Twojej wannie. [2] Magazyn, pełen skorpionów i innego tałatajstwa. [3] Zbieraj te czerwone kropki. [4] I uważaj na te paszcze.

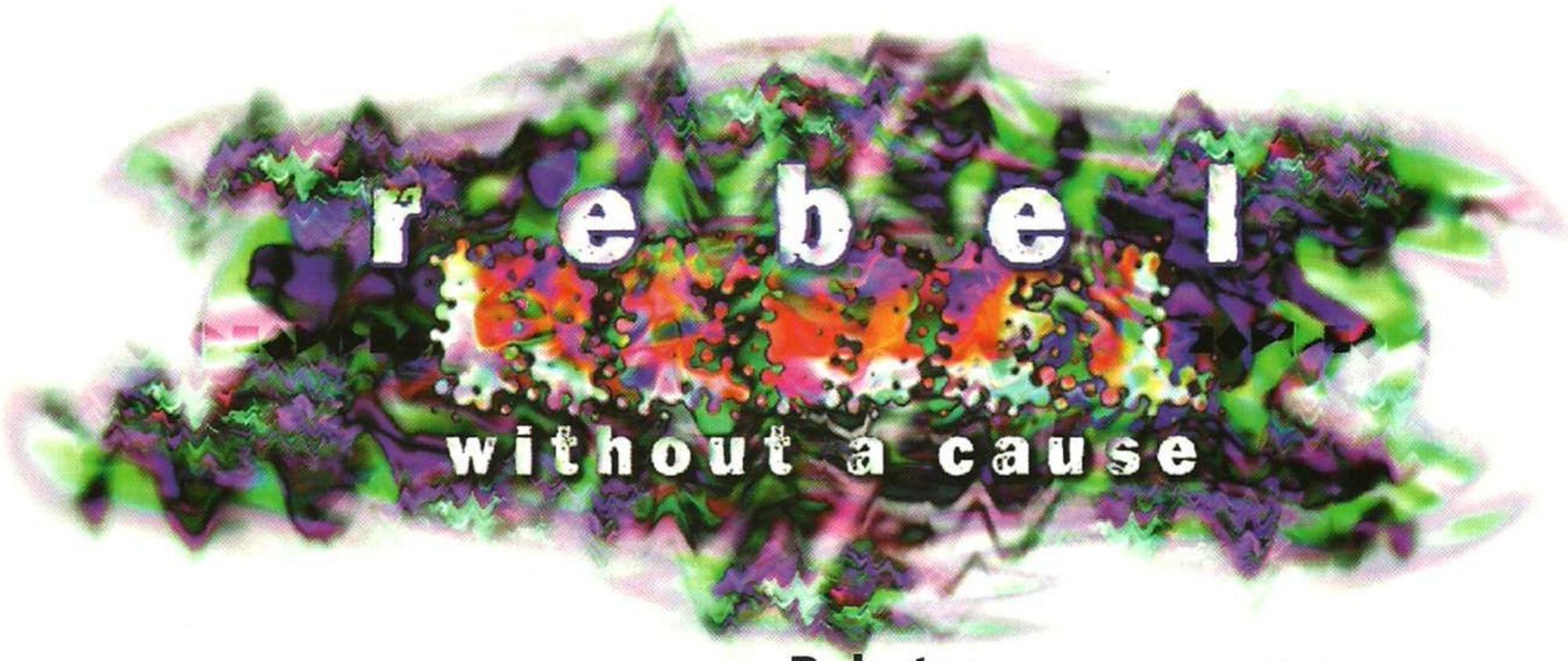


[1] W grze *Spider* jest 6 światów do przejścia zawierających magazyn, ulicę i ścieki. [2] Fabuła jest liniowa. [3] A wszystko w trzech wymiarach.

■ WYDAWCA:	BMG	■ LICZBA GRACZY:	1	■ POCHODZENIE:	USA
■ PREMIERA:	Kwiecień	■ PRODUCENT:	Boss Game Studio	■ GATUNEK:	Platformówka

Little Big Adventure

PrePlay



Bohater tej nowej przygodówki na PlayStation trafił za kratki za antypaństwowe sny. Dobrze, że to fikcja, bo wszyscy moglibyśmy mieć spore kłopoty.

Niech cię nie zwiedzie ohydny film Hugh Granta, *An Awfully Big Adventure*, *LBA* jest przyjemniejszym, prawdopodobnie bardziej znaczącym i o wiele zabawniejszym przeżyciem.

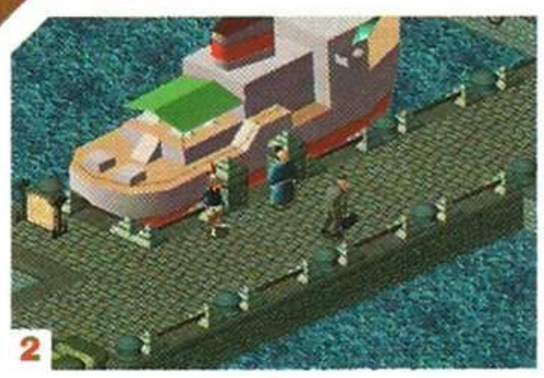
Ta gra została opracowana przez francuską firmę Adeline i zachwyciła w 1995 roku pecetowców unikatowym połączeniem złożonych z wieloboków, cieniowanych metodą Gourauda postaci i izometrycznych teł w hiresie. Efekt wizualny nie jest już dziś aż tak wstrząsający w porównaniu z teksturowanymi światami gier 3D, ale i tak robi on wrażenie. Zasady gry zbliżone są do tradycyjnego japońskiego RPG z tym, że zawarte tam złożone walki z mnóstwem współczynników tu rozwiązywane są w prosty sposób zręcznościowy.

Fabuła opowiada o tym, że Twinsen, bohater gry, został uwięziony, ponieważ jego sny ukazywały koniec świata rządzonego przez obecnych władców, którzy uznali go przez to za szkodliwego awanturnika. Najpierw uwalniasz Twinsena z celi, a następnie śledzisz przebieg akcji, rozwiązując wiele łamigłówek.

Ciekawostką jest fakt, że Twinsen ma cztery tryby działania. Normalny pozwala mu włóczyć się to tu, to tam. Atletyczny dodaje mu wigoru, umożliwiając bieganie i skoki. Agresywny daje Ci dostęp do zestawu ciosów Twinsena, a tryb dyskretny powoduje, skradanie się. Stosując te tryby we właściwych chwilach, możesz walczyć, przemykać obok strażników, uciekając przed przeciwnikami albo po prostu przechadzać się po mieście, pytając mieszkańców o jakieś wskazówki.

[1] Pomimo rewolucji 3D, grafika wygląda ciągle nieźle. [2] Teren gry jest olbrzymi, a zadania zróżnicowane.

Zadania są bardzo urozmaicone, a niespodzianki kryją się za każdym rogiem. Aby uciec z więzienia, musisz unieszkodliwić strażnika, zanim zdąży on włączyć alarm, potem musisz znaleźć i założyć fartuch pielęgniarki i ukryć się w stercie śmieci, a tamtejsze MPO pomoże Ci w wyprawie. Jest to bardzo obszerna przygodówka, która nie zestarzała się zanadto przez ostatnie dwa lata. Tylko, że jedynymi zmianami w niej wprowadzonymi są zastosowanie nieco wyższych rozdzielczości i rozbudowany sposób zapisu stanu gry. Czy to wystarczy? Przekonamy się niebawem.

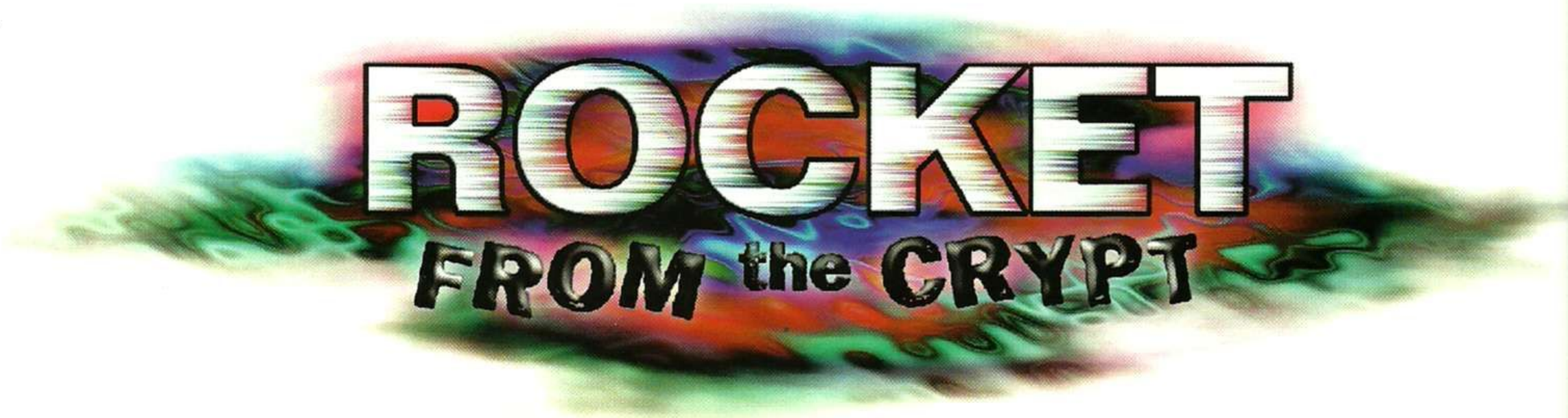


[1] Ta gra jest oparta na RPG, ale zawiera więcej elementów zręcznościowych. [2] Ucieczka przed strażnikiem jest Twoim pierwszym problemem. [3] A oto drugi.

Postacie w tej grze są milutkie i wykręcone.

■ WYDAWCA:	**Electronic Arts**	■ LICZBA GRACZY:	**1**	■ POCHODZENIE:	**Francja**
■ PREMIERA:	**Kwiecień**	■ PRODUCENT:	**Adeline**	■ GATUNEK:	**Przygodówka**

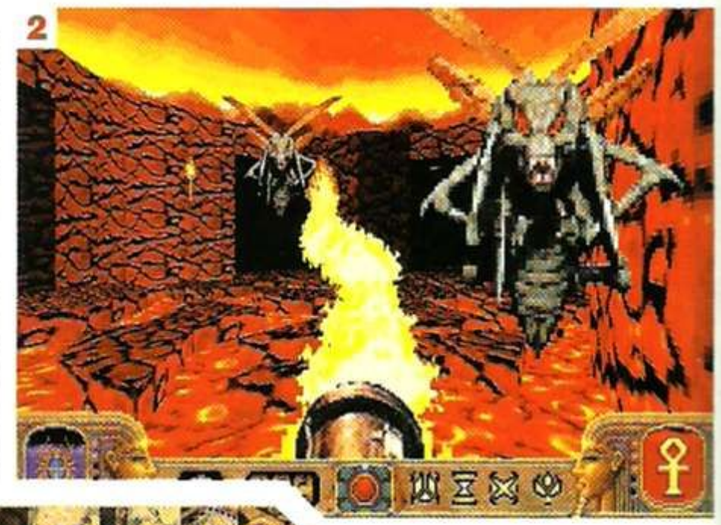
Exhumed



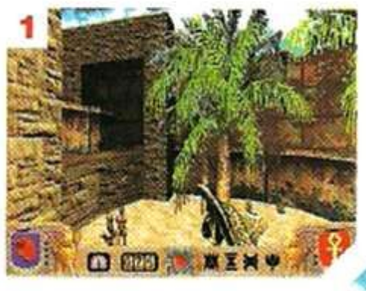
Poszukiwacze *Zaginionej Arki*, *Tomb Raider*, a teraz *Exhumed*. Czy nie pora skończyć z wykradaniem egipskich reliktów? Wygląda na to, że nie...

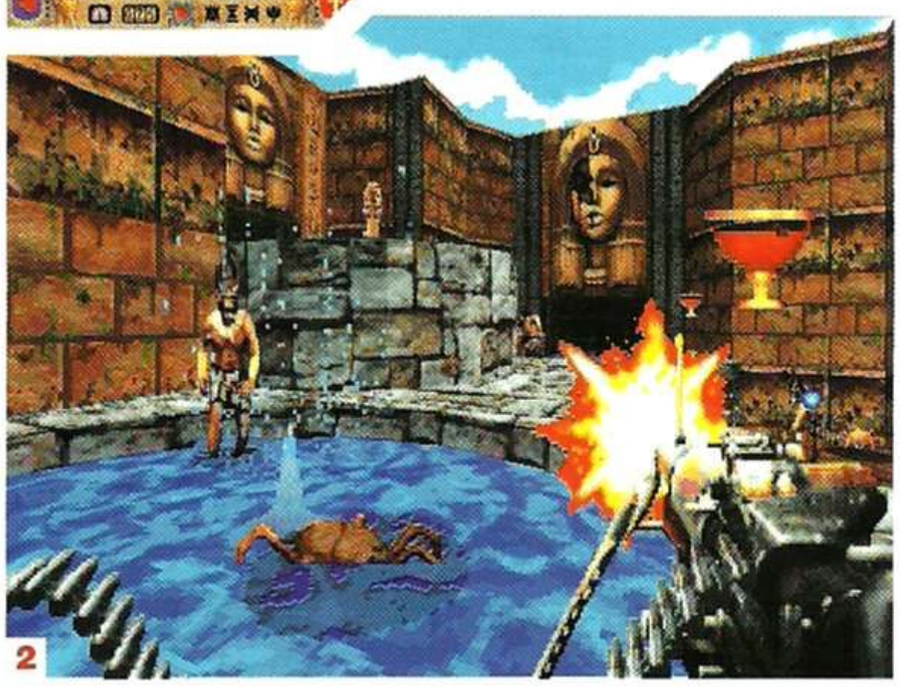
Exhumed jest najnowszą pozycją na długiej już liście strzelanin 3D, zwanych też klonami *Dooma*. Legenda jest następująca: starożytne egipskie miasto Karnak zostało opanowane przez nieznane moce. Oddziały militarne z całego globu bezskutecznie próbowały przywrócić miastu wolność, a zło rozprzestrzeniło się po całym kraju. Na szczęście szefowie świata zarządzili, że zostaniesz zrzucony ze śmigłowca (ze spadochronem, rzecz jasna) nad Doliną Karnak, żeby wykopać stąd gnojków.

Exhumed może się stać głośnym tytułem wśród przygodówek 3D, ponieważ twórcy gry, Lobotomy, umieścili w nim mnóstwo atrakcji. Zamiast zwykłego widoku do przodu, możesz spoglądać w górę i w dół. Daje to możliwość zarówno lepszego zapoznania się z otoczeniem, jak i — co ważniejsze — strzelania do przeciwników z różnych pozycji.



[1] *Exhumed* zawiera wiele lokacji – potrzebujesz nawet wiosła. [2] Gromadź i rozszerzaj swój arsenał. Ogień skutecznie zwalcza latające paskudztwa. [3] Kiedy wystrzelasz naboje, sieczesz mieczem.





[1] Doom i Alien Trilogy oferują ci wilgotne korytarze. [2] Ale Exhumed zawiera dużo bardziej zróżnicowane i egzotyczne miejsca.

Graficzna rozmaitość

Dolina Karnak ma wiele bardzo odmiennych lokacji, dzięki czemu *Exhumed* jest o wiele bardziej urozmaicony niż jego poprzednicy. Jego twórcy użyli 12 rodzajów tekstur złożonych z 12 do 15 połączonych kawałków, z których każdy korzysta z oddzielnej, 256-kolorowej palety (nie ma to jak zasypać Czytelnika kupą nieistotnych liczb — to zawsze robi wrażenie — przyp. RB). Oznacza to, że różne fragmenty terenu (świątynia, grobowiec, miasto, jaskinia itd.) mają swoisty, unikatowy wygląd i nastrój (a oto mamy to samo napisane „po ludzku" - przyp. RB). Również sześć niezależnie przesuwających się podkładów (efekt paralaksy), także o oddzielnych paletach po 256 kolorów, tworzy nastrojowe tła. Zatem, podczas gdy niektóre miejsca są skąpane w silnym słonecznym blasku, inne mają nad sobą błękitne niebo z nielicznymi strzępkami chmur.

Poziomy zawierają wiele interaktywnych elementów, jak platformy, przełączniki, ściany i drzwi, które można popchnąć, roztrzaskać, wysadzić lub spalić (a otworzyć? — przyp. RB). Po prostu wczuj się w atmosferę a'la *Indiana Jones*, napotykając ponadto zawalające się ściany, ruchome piaski, toksyczne bagna itp. A w duchu *Tomb Raidera* możesz liczyć nawet na zamoczenie spodni, gdyż będziesz musiał popływać.

Baw się ogniem. Przejdź przez krypty i wznieć płomienie gniewu.

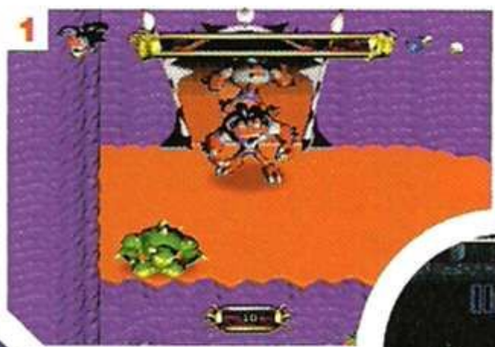
■ WYDAWCA:	BMG	■ LICZBA GRACZY:	Jeden	■ POCHODZENIE:	USA
■ PREMIERA:	Kwiecień	■ PRODUCENT:	Lobotomy Soft	■ GATUNEK:	Jatka 3D

Swagman PrePlay

„Prześlij mi poduszkę, na której śnisz", śpiewał Johnny Tillotson. Nie chciał on jednak ukraść Twoich snów i zaaplikować Ci koszmarów, w przeciwieństwie do złego faceta z nowej przygodówki Core Design...

Latem 1995 roku nasz kolega z brytyjskiego PSM udał się do Derby, gdzie mieści się siedziba Core Design, żeby wyciągnąć trochę informacji o ich planowanych projektach na PlayStation. *Thunderhawk 2* był już wtedy prawie gotowy, podobnie jak *BLAM! Machinehead*, ale np. *Tomb Raider* był jeszcze tylko zamysłem programisty. Zobaczyć można było natomiast wczesne, a mimo to raczej przyjemne, wcielenie *Swagmana*.

Dziś twórca gry, **Richard Morton**, mówi czym się ona cechuje. „*Swagman* jest przygodówką zręcznościową z elementami RPG. Wszystkie tła i przeciwnicy są wyrenderowani programami 3D. Sama gra jest olbrzymia, sam pierwszy poziom ma 20 różnych zestawów grafik. Ukończenie wszystkiego zabrało nam więc trochę czasu."



[1] Programiści z Core zdecydowali, że ta gra będzie wyglądała najlepiej, korzystając z perspektywy „pod kątem". [2] Swagman łączy łamigłówki ze zręcznościówką i elementami RPG. [3] Zły Swagman kradnie sny.

Świat 2D

„Chcieliśmy stworzyć dla gracza wirtualny kreskówkowy świat do przejścia i dopracowaliśmy się, jak sądzę, unikatowego graficznego stylu. Nawet mimo tego, że *Swagman* wykorzystuje wieloboki przy niektórych obiektach, to i tak większość rozgrywki odbywa się w wyrenderowanym, dwuwymiarowym świecie."

Historyjka jest następująca: protagoniści Zack i Hannah (sterujesz obiema postaciami) muszą, walcząc przeciwko złemu, kradnącemu sny Swagmanowi, przebyć wiele etapów, rozwiązując łamigłówki, skacząc po platformach i zbierając różne przedmioty, unikając przy tym około 50 wrogów. Jest tu 16 wewnętrznych i zewnętrznych lokacji do zbadania (podzielonych na 56 podetapów), a całość widziana jest z trójwymiarowej perspektywy.

Gra dzieli się na dwie połowy — Prawdziwy świat i terytoria Swagmana.

[1] Jest 56 podetapów do przejścia - są one wyrenderowane i dwuwymiarowe. [2] Rozwiązuj zagadki i zbieraj energię. [3] Oraz walcz z 50 wrogami.

Wkraczając na nie, Zack i Hannah przekształcają się w bestie snu (postacie ze specjalnymi umiejętnościami), a rozrywka staje się bardziej szalona. „Najsilniejszym wpływem był film Tima Burtona *The Night Before Christmas*", dodaje Richard. „Ten styl i nastrój wydawały się pasować idealnie na wstępny pomysł gry. Przyglądaliśmy się też *Zeldzie* i The *Zombies* na SNES-ie — elementy obu z nich zostały włączone do *Swagmana* po to, by stworzyć jedną megaprzygodówkę."

Wkrótce przekonamy się, czy to faktycznie „megaprzygodówka".

■ WYDAWCA:	Core Design	■ LICZBA GRACZY:	1	■ POCHODZENIE:	Wielka Brytania
■ PREMIERA:	Kwiecień	■ PRODUCENT:	Core Design	■ GATUNEK:	Przygodówka

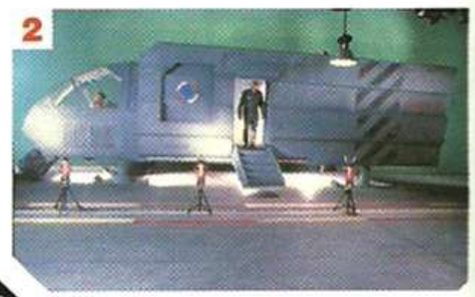
Wing Commander IV

Jedna z najdroższych gier w historii przygotowuje się do swojej premiery na PlayStation. Czy warto było tak długo na nią czekać?

Jeden rzut oka na budżet *Wing Commandera IV* — coś około 5 do 10 milionów dolarów, zależy komu dawać wiarę — daje do myślenia. Dlaczego tak drogo? Odpowiedź składa się z dwóch słów: film interaktywny. Nie, nie odchodźcie, ten zapowiada się całkiem nieźle.

Dawne nakładane tła wyrzucono i zastąpiono dekoracjami dającymi wrażenie naprawdę dojrzałej produkcji

Być może pamiętacie Wing Commandera III — pierwszy z serii, który ukazał się na PlayStation. Jeżeli tak, to zapewne pamiętacie też, jak mieszane były zdania na jego temat. Niektórzy chwalili go za włączenie sekwencji filmowych kręconych na blue-boxie i nałożonych potem na odpowiednie tła oraz całkiem do przyjęcia walki w przestrzeni (to ja! — przyp. RB). Inni zarzucali tym samym scenom filmowym, że są zbędne i natrętne, a poziom samej gry jest bardzo niski. Oczywiście w świecie PC, gdzie rynek symulacji kosmicznych jest wypełniony tak rozbudowanymi i dopracowanymi technicznie tytułami, jak *X-Wing* czy *Tie Fighter*, ta gra faktycznie mogła być niewystarczającym krokiem naprzód w porównaniu z poprzednikami.



[1] Znacznie poprawiono system lotu i walki. [2] Użycie prawdziwych dekoracji dało bardziej filmowy efekt. [3] Co się gapisz? [4] To jest statek kosmiczny. Właściwie to był statek...

[1] Grafika w walkach powietrznych jest teraz o wiele bogatsza. [2] To jest pilot statku kosmicznego. A raczej był.

Obsada gwiazd

Tym właśnie jest czwarta część. Mark Hamill (Luke Skywalker w trylogii *Gwiezdnych Wojen*) powraca jako pułkownik Christopher Blair — pilot, który zdobył sobie szacunek dzięki znakomitym umiejętnościom w walce. Jest też Malcolm McDowell (*Baddies R Us*, także znany z trzeciej części), gość z *LA Law* oraz kilku innych. Wojna przeciwko kotopodobnej rasie Kilrathi, która nadal trwa w części trzeciej, już się zakończyła i pułkownik Blair osiedlił się na spokojnej, rolniczej planecie.

To nie jest wstęp do gry o uprawie ziemi, więc potrzeba trochę zamętu. Pojawia się nowy konflikt. Siły wydające się pochodzić z na wpół zbuntowanych Światów Granicznych

■ WYDAWCA:	**Electronic Arts**	■ PRODUCENT:	**Origin**
■ PREMIERA:	**Kwiecień**	■ POCHODZENIE:	**USA**
■ LICZBA GRACZY:	**1**	■ GATUNEK:	**Film interaktywny**

[1] W dzisiejszych stacjach kosmicznych zawsze jest czas na nieco eksplozji. [2] Walki w Kosmosie będą teraz nieco lepiej kontrolowalne i sprawiedliwe. Komputer już nie będzie robił niemożliwych manewrów. [3] Eksplozja statku.

zaatakowały niewinnych cywilów i siły Federacji przeszły do otwartej wojny. Albo coś koło tego.

Od 15 (tak, piętnastej) minuty intra widać wreszcie, na co poszły te wszystkie pieniądze. Dawne tła nakładane w trakcie montażu zostały wyrzucone w kosmos, a zastąpiły je wspaniałe ujęcia pełne ruchu, zbliżeń i powiększeń, które wreszcie robią wrażenie dojrzałej produkcji. Do *WC IV* użyto filmowych kamer 35 mm i prawdziwych dekoracji, co w porównaniu z techniką wideo i blue-boxem z „trójki" stanowi potężny krok naprzód.

Do granic możliwości

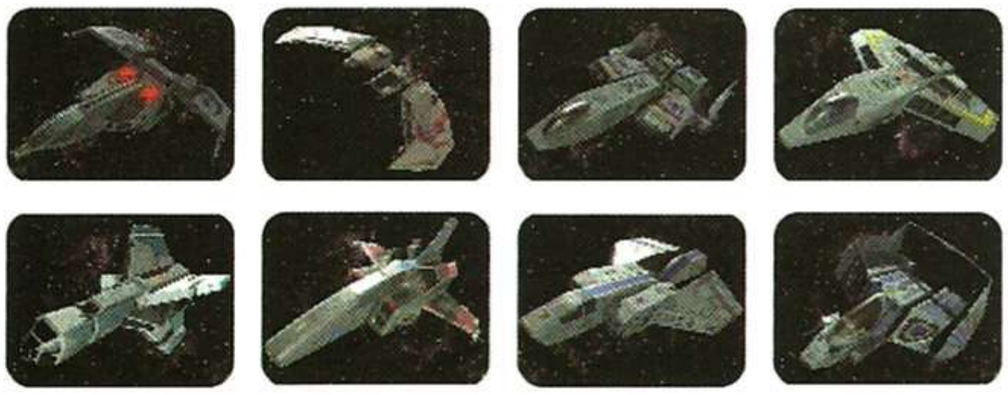
Oczywiście, te najwyższej klasy filmiki mają do spełnienia swoją „interaktywną" rolę, prowadząc gracza różnymi drogami tej historii, aż do – miejmy nadzieję – szczęśliwego końca czteropłytowej odysei. Poza tym w swoim kokpicie masz stały kontakt ze swoim skrzydłowym i spory zestaw rozkazów pozwalających na różne strategie walki.

Ale gdy raz człowiek przebrnie przez całą fabułę, przy następnych razach gra nie będzie już chyba tak atrakcyjna. No cóż, wersja na PC pokazała wszystkim swoje usprawnienia. Poczynając od większego zestawu misji (który obejmuje teraz również misje zwiadowcze, ratunkowe i ataki na cele powierzchniowe), do usunięcia błędów w ruchu pojazdów (np. wykorzystywanych często przez komputer nagłych zwrotów o 180 stopni). Sterowanie pozostało prawie bez zmian, ale za to pod względem graficznym twórcy z Origin wprowadzili wiele ulepszeń, co łatwo zauważyć po statkach kosmicznych (szczególnie z niewielkiej odległości).

Wersja na PC jest już na rynku od ponad roku i *Wing Commander IV* stał się najbardziej opóźnioną premierą w krótkiej, ale burzliwej historii PlayStation. Miejmy nadzieję, że jest to tylko opóźnienie terminu, a nie jakieś poważniejsze problemy z konwersją. No cóż, jak się rzeczy mają okaże się już wkrótce.

Jeżeli to są rakiety, których potrzebujesz, to wybierz z tego sporego zestawu. Każda z nich ma inne charakterystyki — od wagi i szybkości, do siły rażenia i zaczepów do których pasują. Wskazówka: większość z nich rozwala wrogie statki.

Trochę statków



Wybór statku kosmicznego i wyposażenia ma bezpośredni wpływ na szanse na przeżycie spotkania w otchłaniach kosmosu z jednym z przeciwników powyżej. Z bliska widać, że nowy engine naprawdę działa.

Nowe medium?

Mark Hamill — który oczekuje chyba bardziej niż ktokolwiek inny na odnowione Gwiezdne Wojny — opowiada o swojej roli w grze i nadziejach łączących się z tym nowym medium.

Jaka jest główna treść w Wing Commander IV?
Wojna z Kilrathi skończyła się. Musisz latać w misjach szpiegowskich, aby dowiedzieć się, gdzie są przetrzymywani zakładnicy i odbijać ich. Jest to bardziej intryga polityczna niż walka kosmiczna. *Wing IV* jest bardziej jak *„A Few Good Men..."* niż *„Gwiezdne Wojny"*.

Więc gra jest inna niż trzecia część *Wing Commandera*?
Tak, i sama opowieść jest bardziej intrygująca. W *Wing Commander III* grałeś i miałeś nadzieję, że zwyciężysz – po prostu startowałeś i walczyłeś. W części czwartej zaczynamy patrzeć też na moralną stronę sprawy, zadając pytania typu „Czy ta wojna była słuszna?". To pobudza nie tylko Twoje poczucie sprawiedliwości, ale też inteligencję. Prowadzi do rozważań nad różnymi rzeczami, o jakich nie mówiliśmy w *Wing III*.

Jak opisałbyś obsadę *Wing IV*?
Byłem bardzo przejęty tym, że znowu będę grał razem z Malcolmem McDowellem, Johnem Rhys-Daviesem i Jasonem Bernardem, ale są też nowi świetni aktorzy, jak John Spencer z *LA Law*. Niestety, Tom Wilson wrócił jako Maniak [śmiech]. Oni wszyscy są wspaniałymi aktorami. Muszę pogratulować Chrisowi Robertsowi, że tak zmienił obsadę po *Wing Commanderze III*.

Jak zareagowali fani?
Ludzie zareagowali bardzo żywo na moją pracę przy *Wing Commanderze*. Poprzez Internet dostaję informacje od ludzi, co im się podobało, a co nie. Czasami gracze osobiście przychodzą do mnie i udzielają mi różnych rad. Wcześniej ludzie przychodzili do mnie i mówili o rzeczach, które zrobiłem, ale sami nigdy nie byli w to zaangażowani. Teraz wciągnęliśmy w proces tworzenia publiczność – teraz oni też mają swój wpływ. To jest jak balansowanie pomiędzy byciem aktorem i byciem widzem. I muszę przyznać, że jest to niezwykłe przeżycie.

Jakie to uczucie grać w filmie interaktywnym?
Z perspektywy aktora żywy teatr wciąga widownię bardziej niż film. Film interaktywny jest jakby krokiem dalej, gdyż widzowie widzą twoimi oczami i mogą kontrolować twoją postać. Jest to zbliżanie się do tego, aby to właśnie widz tworzył scenariusz. Zawsze myślałem że są tylko filmy, telewizja i teatr, ale to, co robimy, jest gdzieś dalej – moja postać jest kierowana przez odbiorcę. To nie to samo, co tradycyjna liniowa akcja.

Czy prawdziwe dekoracje robią jakąś różnicę?
To było bardziej zbliżone do robienia konwencjonalnego filmu niż początkowo sądziłem. Wydaje mi się, że aktorzy na początku nieco obawiali się robienia filmów interaktywnych, gdyż było to dla nich coś nieznanego. Jako aktor zawsze przy robieniu filmu muszę używać wyobraźni, a przy tworzeniu takich gier posuwamy nieco naprzód technikę robienia filmów. W *Wing III* czułem się bardzo dziwnie grając przed zielonymi planszami. Nie zrozumcie mnie źle – bardzo podoba mi się pomysł generowania przez komputer tła, bo obniża to koszty produkcji. Komputery są w stanie wykreować całe światy, czego nie uczynią największe dekoracje.

Czy jest to nowe medium?
Sądzę, że tworzymy właśnie zupełnie nową formę rozrywki. Gry interaktywne mogą być dodatkową częścią rynku, jak teraz np. płyty z soundtrackami. Nie tworzyłoby się gry, ale przy robieniu filmu wystarczyłoby dokręcić kilka alternatywnych scen – z czasem zapewne stałoby się to codziennością. Wcześniej jakość była wystarczająca tylko dla taśmy wideo, ale teraz wystarcza dla 35-milimetrowego filmu. To bardzo ekscytujące być jednym z pierwszych na tym nowym polu.

War Gods

Bijatyka przypominająca nieco *Mortal Kombat 3*, ale w połączeniu z trzema wymiarami *Toshindena*. Przygotuj się na nadejście Bogów Wojny.

Cyborgi, gladiatorzy, mistrzowie czarnych sztuk walki, wojownicy i hieny cmentarne. Kolejna kombinacja Williams/Midway — *War Gods* — to bijatyka 3D z elementami przygodowymi, która w chwili obecnej jest dopieszczana i wygładzana.

Na pierwszy rzut oka gra przypomina nieco *Mortal Kombat* z domieszką trójwymiarowego sterowania a'la *Toshinden*. Graficy użyli technologii naśladowania skóry ludzkiej, by pozbyć się kanciastego wyglądu postaci, znanego np. z Tekkena. Wizualnie *War Gods* jest krokiem w zupełnie innym kierunku. Pomysł oparto na wzięciu najlepszych elementów z bijatyk 2D (*Mortal Kombat*) i połączeniu ich z grafiką 3D na najwyższym poziomie.

Wszystkie cztery podstawowe przyciski, a także cztery boczne, są w użyciu. Jeden z nich jest specjalnym przyciskiem „3D" i pozwala na swobodne poruszanie się po osi z. Można też blokować i robić uskoki, unikając ataków rywala.

Śmiertelny atak

Walka w *War Gods* odbywa się w czasie rzeczywistym, z płynną animacją, przy latających we wszystkich kierunkach pociskach i stale wirujpcej arenie. Specjalne efekty 3D obejmują również fatalities, wielopoziomowe combosy, najróżniejsze rzuty oraz sekretne ciosy. Gracz ma do dyspozycji szeroką paletę specjalnych uderzeń i kopnięć mogących rozłożyć każdego przeciwnika.

W grze jest dziewięć postaci: od skąpo przyodzianych kobiet, aż po kompletnych wariatów. Na przykład Vallah, księżniczka Wikingów - lepiej okryłby ją plażowy ręcznik. Z kolei Kabuki Jo, siejący postrach samuraj, to chyba najdziwniej wyglądająca postać — długie, czerwone włosy i obwisłe ubranie (nie widzę w nim nic dziwnego — do niedawna sam tak wyglądałem. No, może z wyjątkiem koloru włosów — przyp. RB).

War Gods ma pięć poziomów trudności oraz wiele ukrytych kodów. Jedną z ciekawszych opcji jest „pauza" pozwalająca spowolnić tempo akcji tak, że dobrzy zawodnicy będą mogli w czasie gry robić notatki, a słabi powoli oswajać z grą. Już wkrótce premiera!

[1] Walki odbywają się w 3D i czasie rzeczywistym, a postaci dysponują szeroką paletą combosów i fatality. [2] To jest Vallah, lodowa księżniczka. Niezła, co?

[1] Stare zagranie wyglądającego jak clown Kabuki Jo. [2] Numer z trójkątem jest naprawdę bolesny. [3] Szansa na Perfect.

WYDAWCA:	GT Interactive	LICZBA GRACZY:	1 lub 2	POCHODZENIE:	USA
PREMIERA:	Kwiecień	PRODUCENT:	Midway	GATUNEK:	Bijatyka

PRO PLUS

Na rynku zalanym różnymi grami piłkarskimi Konami przypomina nam tytuł jak najbardziej wart poznania. Jest to odświeżony klasyk ze SNES — *ISS*.

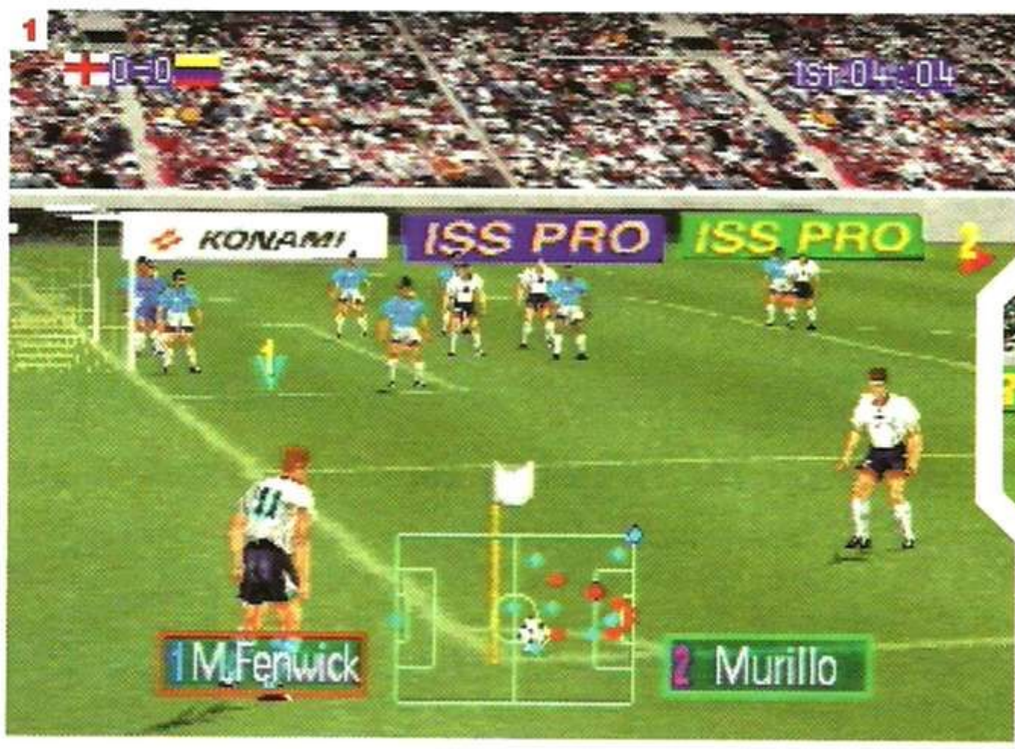
International Superstar Soccer był ogromnym hitem na SNES-ie i zapewne dlatego przekonwertowano go na PlayStation.

Wersja, w którą graliśmy, jest nadal pełna błędów. W turniejach zdarzają się grupy wypełnione przez klony drużyny Anglii, czasami bramki są zaliczane, mimo że nikt nawet nie zbliżył się do przedpola bramkowego. Poza tym komentarz towarzyszący grze jest żałosny. Ale wszystko to zostanie poprawione, zanim gra pojawi się na rynku. Bardziej pocieszające jest to, że już w tak wczesnym stadium rozwoju *ISS Pro* jest kawałem dobrej gierki.

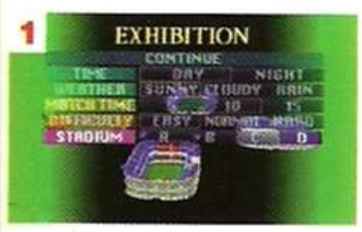
Największy nacisk położono na grywalność, czego efektem jest spora liczba opcji, w których gracz jednak się nie gubi. Do wyboru są mecze towarzyskie, liga, turnieje oraz ćwiczenie wykonywania rzutów karnych. Po wybraniu drużyny przechodzi się do prostego ekranu służącego do wyboru składu, rezerwowych oraz ustawienia zespołu i stylu gry.

Także sterowanie jest dosyć proste: klawisz do strzału, jeden do długich i jeden do krótkich podań oraz dwa do innych zagrań. Na tym etapie rozwoju gry nie było wielu możliwości, ale w pełnej wersji będzie szeroka gama łatwo dostępnych zagrywek. Na przykład, naciskając dół na padzie i wciskając klawisz od podań, uzyskujemy przewrotkę. Jeżeli nie jesteś w posiadaniu piłki, a przelatuje ona w pobliżu, to gdy naciśniesz klawisz kopnięcia, piłkarz wyskoczy i przyjmie ją na klatkę lub rzuci się i uderzy ją głową — wszystko zależy od sytuacji, w jakiej aktualnie się znalazł. To samo dotyczy odbierania piłki przeciwnikom — zależnie od położenia zawodnika program zdecyduje się na odpowiednie wejście. Biegnąc obok przeciwnika i naciskając przycisk od podań, możemy przepychać się z nim w walce o piłkę. Ale jeżeli to samo zrobimy, stojąc naprzeciw niego, to nasz zawodnik po prostu odbierze piłkę rywalowi.

Jest jeszcze za wcześnie, żeby prorokować, czy *ISS Pro* znajdzie drogę na szczyty symulacji piłkarskich, ale początek jest bardzo obiecujący.



[1] Rzut rożny. Podanie do zawodnika po prawo, a potem strzał na bramkę. [2] Wszyscy zawodnicy wyglądający na kontuzjowanych powinni zostać zmienieni. [3] Karne. Nie znoszę ich. [4] Murowana bramka.

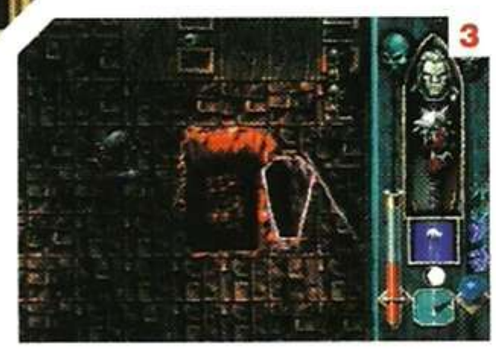


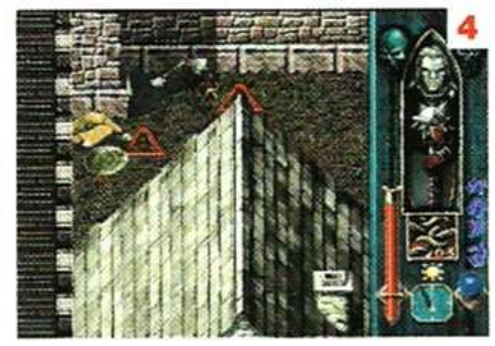
[1] Wybierz jeden spośród czterech wspaniałych stadionów. [2] Gol! I czas na ładną animację. [3] Nie ma tutaj prawdziwych nazwisk, ale to jest bez wątpienia Ravanelli.

No, panie sędzio, nie może mi pan dawać kartki za wypinanie się.

■ WYDAWCA:	**Konami**	■ LICZBA GRACZY:	**1 do 4**	■ POCHODZENIE:	**Japonia**
■ PREMIERA:	**Kwiecień**	■ PRODUCENT:	**Konami**	■ GATUNEK:	**Symulacja piłkarska**

[1] Drogi pamiętniku, dzisiaj zabiłem 153 ludzi i poważnie uszkodziłem czterech innych... [2] Szkielety ignorują kolesi w zbroi z kości, nie oni jedni... [3] Witamy w restauracji „U Kaina". Wpadnijcie na małe co nieco. [4] Jedna z niewielu osób, które mają coś do powiedzenia w tej grze.





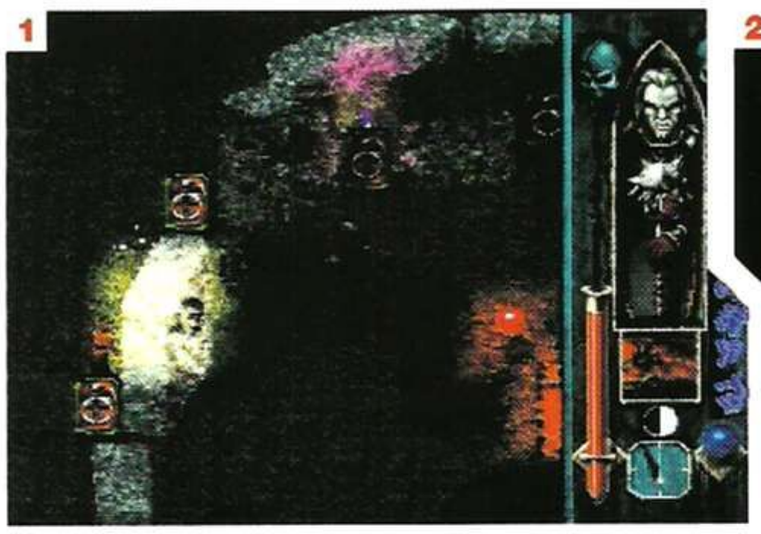
Blood Omen Legacy Of Kain

Gra w stylu „wal i tnij", w której akcje obserwujemy z perspektywy lotu ptaka, ma czelność nazywać się niekonwencjonalną? Niestety, ten horror żałośnie stara się dowieść swej oryginalności.

Żyjesz, a nie powinieneś. Jeśli dobrze pamiętasz, co wydarzyło się w Piekle, to właśnie zostałeś uwolniony z wiecznych mąk przez niejakiego Mortaniusa – szefa podziemi, w zamian za... nie, nie pamiętasz. Byłeś zbyt zajęty obmyślaniem sposobów na pomszczenie swojej śmierci. I jeszcze coś — właśnie obudziłeś się w mauzoleum i pobliski zapach ludzkiego mięsa obudził w tobie dziwny apetyt na coś o żelaznym smaku...

Anty bohater, żądny krwi maniakalny wampir. To właśnie Ty. Co prawda, to prawda: *Legacy Of Kain* rozpoczyna snucie swej opowieści w wielkim stylu, jednak później staje się ona tak naciągana, że pruje się w szwach. Nasi samozwańczy strażnicy moralności nie muszą się obawiać: zamiast wywoływania kontrowersyjnego dreszczu obrzydzenia i grozy, animowane scenki w *LOK*, przedstawiające głównie krwawe jatki oraz opisy działania zabójczych czarów, odwołują się raczej do estetyki najmłodszych, a i oni nie będą czuli się specjalnie zgorszeni.

W rzeczywistości cała przemoc zawarta w tej grze jest tylko trochę gorsza niż w, dajmy na to, *Reloaded* i polega bardziej na sugestii niż opisie. Niewyraźna grafika jest przez całą grę odpowiednio przyciemniona, tak że przypomina się paleta kolorów o „16 odcieniach błota" z konsoli Mega Drive (podkręcanie jasności telewizora na maksa jest prawdziwie pomocne).



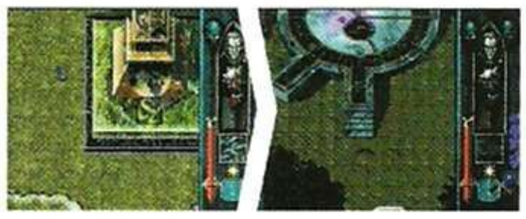
[1] Światło z pocisków nieprzyjaciela wskazuje jego kryjówki. [2] To dom publiczny POD WIELKIM ROGIEM. Nawet my jesteśmy zgorszeni.

Oczywiście grafika blednie w porównaniu z grywalnością. Ktoś kto projektował tę grę, zna z pewnością *Zeldę* i tym podobne klony. *LOK* doskonale radzi sobie z koncepcją małego, ale gęsto zaludnionego świata, który rośnie wraz z umiejętnościami i arsenałem gracza. Na przykład, gdy udało Ci się zamienić w wilka, będziesz mógł przeskakiwać nad palisadami i wdrapywać się na górskie zbocza. Potem przypomnisz sobie, że gdzieś na

Lok doskonale radzi sobie z koncepcją małego, ale gęsto zaludnionego świata, który rośnie wraz z umiejętnościami i arsenałem gracza.

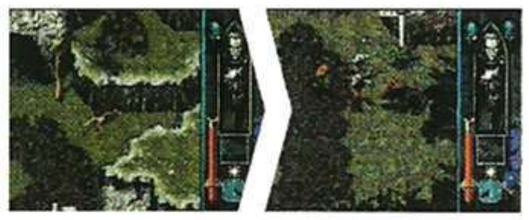
■ WYDAWCA:	**BMG**	■ PRODUCENT:	**Crystal Dynamics**
■ PREMIERA:	**Marzec**	■ DYSTRYBUCJA:	**Brak**
■ POCHODZENIE:	**USA**	■ GATUNEK:	**Akcja/RPG**

Zmień się w coś



Nietoperz

Mimo, że Kain może zamienić się w nietoperza na każdej planszy „na zewnątrz", to użyteczność tej zmiany jest ograniczona, ponieważ możemy latać tylko do rozsianych po całej mapie punktów nawigacyjnych. Jest to raczej coś w rodzaju teleportu.



Wilk

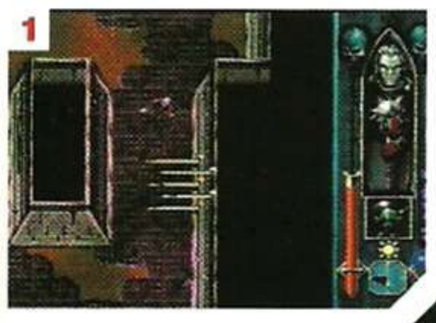
Raczej wilkołak. To Twoje najszybsze i najgroźniejsze wcielenie. Jednak pozostawanie w ciele „Dziecka Nocy" efektywnie obniża Twoją magiczną moc.

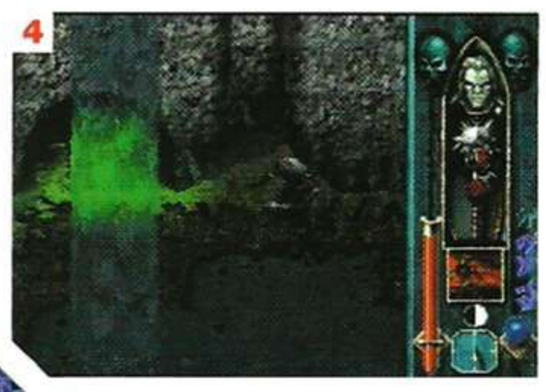
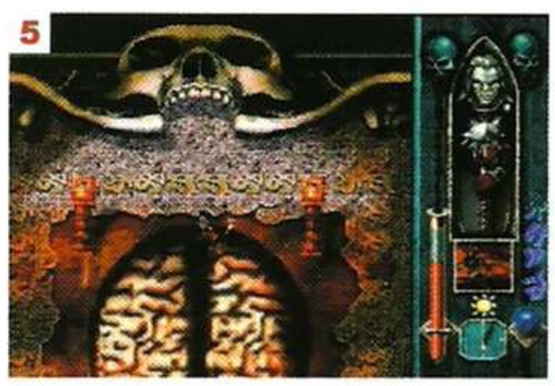
Człowiek

Mogłeś wyglądać lepiej koleżko. Dlatego, gdy Cię widzą strażnicy czy wieśniacy, wyjmują miecze lub uciekają w popłochu (a niewiasty drą się wniebogłosy). Jeśli jednak przybierzesz postać człowieka, możesz chodzić wśród ludzi bezpieczny.

Mgła

Pożera najwięcej Twojej magicznej energii, ale pozwala Ci na przechodzenie przez zamknięte furtki i przeciskać się przez szpary w drzwiach. Możesz nawet przejść przez niebezpieczną rzekę lub unikać niemagicznych ciosów przeciwnika.



[1] Pułapka z włóczniami to zasadzka na nieostrożnych wycieczkowiczów zwiedzających podziemia. [2] Twoje ofiary powrócą jako różowe duchy, aby nawiedzać miejsce swej śmierci. [3] Tutaj będziesz się musiał zamienić w wilka, przeskoczyć, zrobić siusiu i wrócić do właściwej postaci. [4] Jak widzicie (lub nie) jest nieco ciemno. Ale dzięki podświetlanym wodospadom mogę posiekać kilka niewinnych osób. [5] Coś mi mówi, że wyjście z tego pomieszczenia leży na wprost.

początku gry widziałeś jaskinię. Aha! Następnie stwierdzisz, że samobójczo powolny wilczy atak jest bardzo zabójczy podczas pełni... I tak dalej, w miarę jak zdobywasz nowe umiejętności, powiększają się Twoje możliwości eksploracyjne oraz Twoja moc bojowa. Niezaprzeczalną zaletą takiej struktury gry jest to, że ukrywa ona zatrważająco prymitywny cel i liniowość rozgrywki. Zawsze możesz się od tego oderwać, poszukując różnych przedmiotów wspomagających Cię w Twej walce. W niektórych momentach *LOK* staje się nieco niemoralny, ale bardziej przez przypadek niż celowo.

Jest coś groteskowo-surrealistycznego w przechadzce przez korytarz wypełniony identycznymi, krzyczącymi więźniami, z których każdy wije się w łańcuchach, błagając o pomoc — „pomóżcie, łaskawy Panie!", a Ty wybierasz jednego z nich jako przekąskę. Bardzo to niemiłe.

Mimo wszystkich swoich pretensji do wielkości, *LOK* nie jest specjalnie wielki. Gdy zdejmie się zasłonę przyciągających detali, zobaczymy jedynie stary, wyświechtany pomysł gry — nawalanki z lotu ptaka. Chwilami nawet bardzo zabawny, ale nie tak wyrafinowany, jak można by oczekiwać. Mimo że posiadasz cały arsenał czarów i talizmanów, nie będziesz miał nigdy okazji wykorzystać ich wszystkich na swoich głupich przeciwnikach. Przynajmniej stopień trudności jest tu wyrównany. Gdy tylko rozgrywka staje się zbyt trudna, otrzymujemy nową broń, która wyrównuje nasze szansę przeżycia.

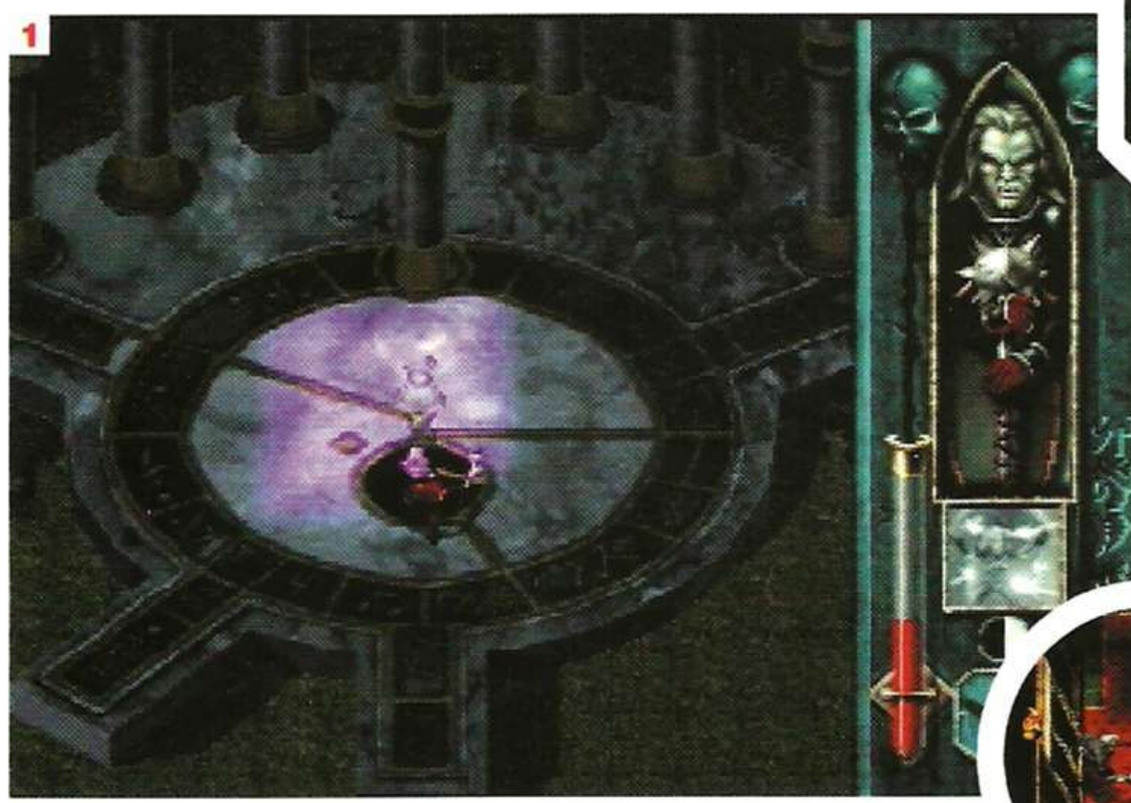
Największe rozczarowanie przychodzi jednak w momencie, kiedy dostajesz czar pozwalający przebrać się za wieśniaka i uchodzić za człowieka. Radość z możliwości porozmawiania z mieszkańcami Nosgoth szybko ulatuje, gdy okazuje się, że każdy ma dokładnie to samo do powiedzenia. Powoduje to szybką utratę złudzenia, że znajdujemy się w żywym świecie fantasy. Nagle perspektywa wyssania krwi z tych klonowanych kmiotków nie wydaje się tak paskudna.

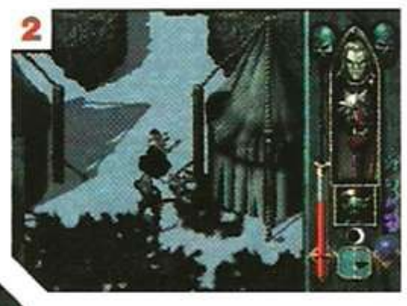
Trzeba też powiedzieć kilka cierpkich słów o ładowaniu gry. *LOK* musi zawierać jakiś poważny błąd, ponieważ dostęp do dysku jest chaotyczny i nierówny. Często wystarczy przejść parę kroków, a wszystko staje w miejscu na kilka sekund. **Przy zwiedzaniu mikroskopijnej wioski dostęp do dysku jest niezbędny za każdym razem, kiedy wchodzisz do domu.** Jak na

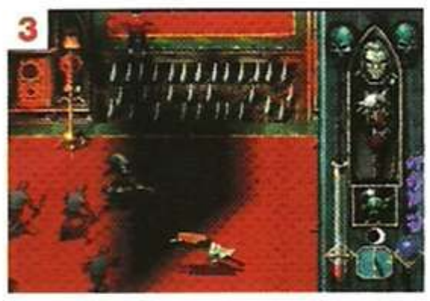
[1] Oczywiście, gdy już wejdziesz do tej głowy... [2] ...okaże się, że jej właściciel miał dobrego dentystę. [3] widok z oczodołu... [4] Podczas gdy podziwiacie freski, objaśnimy Wam znaczenie symboli z prawej strony — probówka to poziom energii, niebieskie napisy runiczne to Wasza magia, wewnątrz widać niesiony przez Was przedmiot lub czar, a zegar słoneczny mówi, że raczej nie powinieneś teraz wychodzić na dwór.

Blood Omen

[1] Kolumny Nosgothu, gdzie Ariel wyjaśnia Twoje zadanie. [2] Najwięcej widać przy pełni księżyca. [3] Tutaj znów robi się gorąco. [4] Typowe, jestem Księciem Ciemności, a nic nie widzę. [5] Regenerują się, paskudy.







RPG-a z akcją, nie brzmi to za dobrze. Problem jest też z powolnym menu systemowym. W każdym momencie Kain może być wyposażony jedynie w jeden rodzaj broni, jeden rodzaj zbroi, jeden przedmiot magiczny LUB zaklęcie. Jeśli chcesz zamienić jedną z tych rzeczy, powodujesz zatrzymanie gry i odczyt z CD. I nie da się temu zapobiec. Wiele misji jest tak skonstruowanych, że należy biegać, zmieniać czary, zamieniać się w inne postaci, a każda z tych funkcji wymaga zatrzymania gry. Kiedy połączy się to z powolnym działaniem czytnika i przerwaniem muzyki za każdym razem, gdy system ładuje nowy element gry, pozostaje zaskakujące doświadczenie — gra w skokach. Może to poważnie nadszarpnąć nerwy nawet wytrwałych graczy.

Podejrzana wydaje się też detekcja kolizji. Często jakiś potwór dojdzie tak blisko naszego bohatera, że nie da się go ruszyć mieczem. *LOK* wykorzystuje starą koncepcję, polegającą na odepchnięciu postaci (nawet poza ekran), gdy dostaje ona baty lub zetknie się z niebezpiecznym elementem scenerii. Niestety, idą za tym wszystkie błędy. Na przykład, podczas spacerku pomiędzy ostrymi palami, spróbuj nadziać się na któryś z nich, a będziesz się beznadziejnie odbijać i patrzeć jak znika Twoja energia. Albo inna sytuacja: właśnie wyszedłeś z jaskini, odczekałeś 10 sekund na załadowanie scenerii, a tu jakiś palant z maczugą wbija Cię z powrotem na poprzednią planszę. Napis Loading pojawia się zbyt często...

Mamy tutaj nawet znane właścicielom starszych konsol zwolnienia akcji. Dodajmy do tego scenki FMV i efekty świetlne, a będziemy wiedzieć, dlaczego *LOK* nie miał prawa ukazać się na 16-bitowych maszynach.

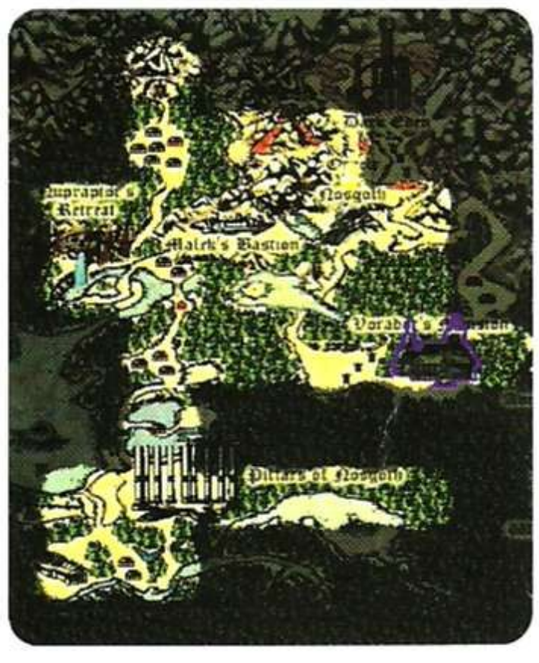
Mimo, że nasz ostateczny werdykt nie jest pognębiający, nie obeszło się bez gorących dyskusji. O co chodzi?

Jeśli jesteś maniakiem grania od zmroku do świtu, bawienia się mieczem, rzucania czarów i chodzenia po lochach, to nie odstraszą Cię usterki *LOK*. Jest w co pograć, być może nawet pomyślicie sobie, że byliśmy niesprawiedliwi. *Legacy* jednak nie jest dla każdego, a błędy skutecznie odstraszają od zakupu tej gry.

Alternatywne...

Jak dotąd *Blood Omen* jest jedyną grą tego typu na PlayStation.

Dzień z życia trupa



Jeśli myślisz, że życie jest do kitu, poczekaj aż poznasz swojego bohatera. Może myślisz, że fajnie jest byś nieśmiertelnym i supersilnym, ale Kain twierdzi, że omieszkano poinformować go o kilku nieprzyjemnych szczegółach takiego stanu.

1. Czy dacie wiarę? Dostałem się tej wieży jako mgła, ale ktoś zainstalował wyciąg powietrzny i teraz utknąłem w kominie!
2. Pod postacią człowieka gawędzę z pracowniczkami miejscowego domu publicznego, gdy nagle... kończy się moja magiczna moc i staję się z powrotem zwariowanym na punkcie szyi fetyszystą. O, nie...
3. Biegam sobie jako wilk podczas pełni, aż tu nagle przypałętał się prawdziwy wilk i zaczyna obwąchiwać mnie w nie pozostawiający wątpliwości sposób. Do diabła! Jak się zamienić z powrotem w siebie?!

[1] Tarcza odpychająca jest bez wątpienia najlepszym czarem. [2] Tu można wymienić krew na różne przedmioty.

WERDYKT

GRAFIKA:	Ponura i nudna	6	GRYWALNOŚĆ:	Przemyślana	6
DŹWIĘK:	Bez szans	6	WYGLĄD:	Ponury (to dobrze)	7
DŁUGOŚĆ GRANIA:	30–45 godzin	7	ORYGINALNOŚĆ:	Jedynie legenda	6

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn 3

Ani tak duża, ani fajna, jak mogła by być. LOK to jednak próba nowego gatunku gry. Trochę rozminął się tu talent z ambicją.

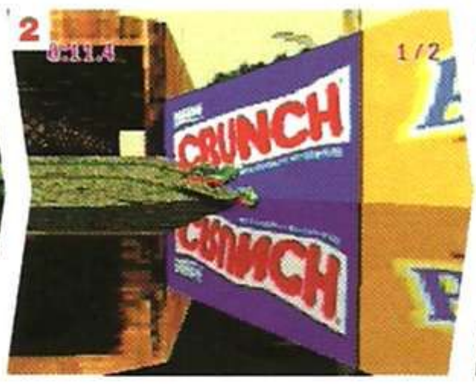
7 na 10

■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Singletrac
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUCJA:	Sony Polska
■ CENA:	189,00	■ GATUNEK:	Wyścigi

Two Players

Memory card Compatible

PlayTest

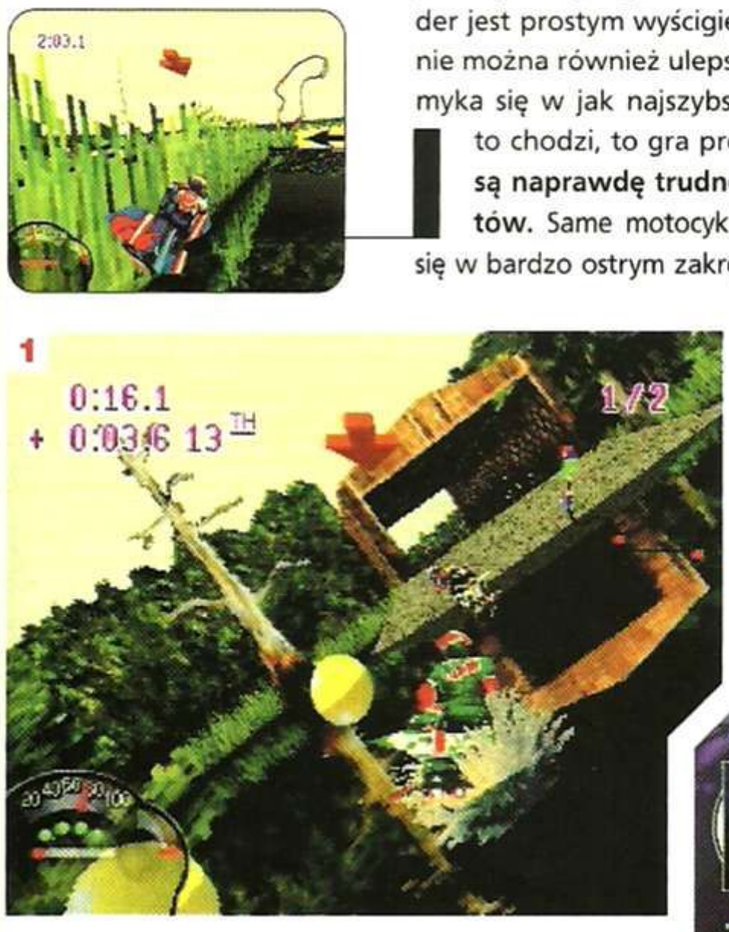


Zobaczyć *Jet Ridera* i umrzeć... *Jet Rider* oferuje szeroką gamę wypadków: [1] Wpadanie do wody, [2] Uderzenie głową w bandę, [3] Spadanie z górskiego stoku na złamanie karku (szybka śmierć), [4] Zbyt szybki wjazd w błotnisty zakręt, [5] Wypadnięcie z trasy i wylądowanie z głową wbitą w reklamówkę firmy Virgin.

Jet Rider

Wciśnij gaz i niech Twój odrzutowy motocykl szaleje po najdziwniejszej zbieraninie tras, jaką oglądał świat.

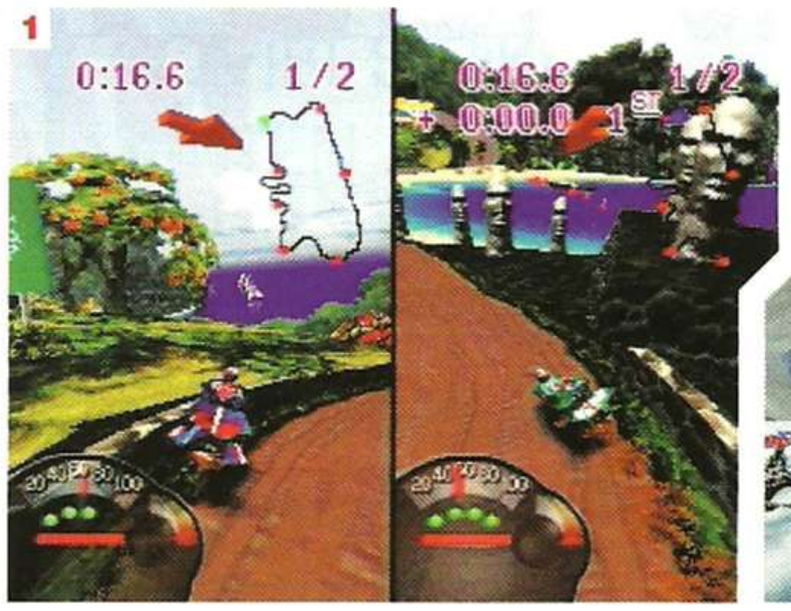
Niedaleka przyszłość: ludzie nie ścigają się już konno czy samochodami Formuły 1. Nie, teraz latają na wyjątkowo niebezpiecznych motocyklach-poduszkowcach. Tak zaczyna się Jet Rider. Wybierasz motor, wciskasz na głowę kask i przygotowujesz się do wyścigu na trasie z 19 innymi szaleńcami. Jet Rider jest prostym wyścigiem — nikt tu do siebie nie strzela, nie można również ulepszyć swojej maszyny. Wszystko zamyka się w jak najszybszym pokonywaniu tras. A jeśli o to chodzi, to gra prezentuje się całkiem nieźle. **Trasy są naprawdę trudne, pełne skoków i ostrych zakrętów.** Same motocykle są nadsterowne, mogą zmieścić się w bardzo ostrym zakręcie (za naciśnięciem zewnętrznych guzików). Gracze mają też do dyspozycji rodzaj elektronicznego lassa, za pomocą którego mogą zaczepić się o jakiś przedmiot i „zawinąć" się na szczególnie ostrych zakrętach (wciskając guzik z kółeczkiem). Słowem, długo będziecie musieli poznawać trasy, a i tak za każdym niemal razem znajdziecie możliwości poprawienia swoich wyników i zwiększenia szybkości. Dodając do tego, że mamy do wyboru 20 maszyn, każda o innej charakterystyce, wychodzi na to, że mamy do czynienia z całkiem złożonym programem.



[1] Dobrze jest wjechać w zakręt i wyjechać z uśmiechem. [2] Można wybrać jednego z 20 zawodników, każdy jest unikatowy.

Jest tu ogółem 10 tras, każda poważnie różni się od pozostałych. Zaczynasz grę, mając dostęp jedynie do trzech, ale po wygraniu mistrzostwa, otwiera się dostęp do pozostałych. Niektóre z tras to drogi dla samobójców składające się z jednej, bardzo długiej prostej i dwóch bardzo ostrych zakrętów na końcu i na początku trasy. Jedna, szczególnie trudna trasa składa się w całości z lodowych bloków. Grafika jest bez zarzutu, a na trasach prowadzących przez zatokę jest po prostu wspaniała.

Jeżeli można powiedzieć coś złego o tej grze, to chyba jedynie to, że brakuje tu podniecenia towarzyszącego liderom gatunku, jak Destruction Derby 2 czy Wipeout 2097. Jeśli jednak lubisz skomplikowane i trudne gry wyścigowe z możliwością gry na dwie osoby, to mogłeś trafić znacznie gorzej.



[1] Podzielony ekran w grze dwuosobowej stał się już znakiem firmowym Singletrac. [2] Do biegu, gotowi, start! Ty, jak zwykle, na końcu.

Alternatywne...

Wipeout 2097	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Jet Rider	7/10
Road Rash	6/10

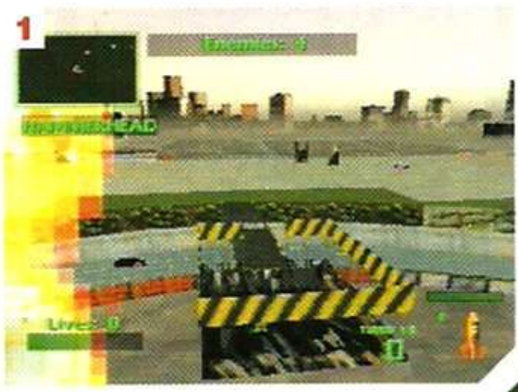
WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn 3

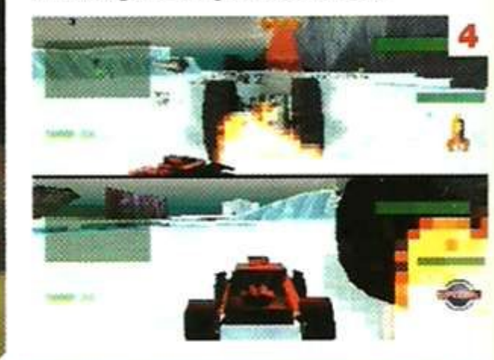
■ GRAFIKA:	Niekiepska	8	■ GRYWALNOŚĆ:	Jak najbardziej	7
■ DŹWIĘK:	Psychodelia	7	■ WYGLĄD:	Pospolity	6
■ DŁUGOŚĆ GRANIA:	Daje popalić	8	■ ORYGINALNOŚĆ:	Nie, nie	4

Niezła, szybka gierka, która powinna znaleźć się w każdej kolekcji. Dobra dla tych, którzy lubią trudne gry.

7 na 10



[1] Możesz również zmienić podgląd. [2] Atak promieniem mrożącym. [3] Mr Slam jest przerażającym człowiekiem. [4] Ach, rozkoszne pojedynki na pokrytej śniegiem Antarktydzie. [5] Tak wypada odejść - w płomieniach.



Twisted Metal World Tour

To samochodowe szaleństwo, które ogarnia cały świat. Szybka gra wyścigowa z cudownie wyważoną grywalnością i nieskończonymi głębiami, które będziesz długo odkrywać.

Miłe niespodzianki. To dzięki nim życie staje się warte zachodu; rzeczy, których się nie spodziewaliście. Istnieje nawet określenie, które opisuje to uczucie — przypadkowa odkrywczość. Tak więc moment, w którym graliśmy w *Twisted Metal World Tour* już od 15 minut na poziomie Paryża, a Wieża Eiffla nagle się zawaliła tworząc pomost, po którym można dostać się na dach, był co najmniej odkrywczy. Podobnie jak moment, kiedy pędziliśmy na złamanie karku w dół tunelu metra w Hongkongu i przed nami pojawiły się światła pociągu jadącego w naszą stronę. Widzicie, *Twisted Metal World Tour* jest grą pełną niespodzianek.

Ale już słyszę głosy pytające, o co w tym wszystkim u diabła chodzi? Fabuła jest prosta. Gracze biorą udział w pewnego rodzaju światowym wyścigu samochodowym dla samobójców — podobnie jak w filmie *Mad Max*, tyle że nie w Australii. Jeździ się po jednym z ośmiu poziomów — Paryżu, Moskwie, LA, Hongkongu itd. — w jednym z 12 samochodów, strzelając, bombardując, traktując napalmem i Bóg raczy wiedzieć czym jeszcze innych uczestników zabawy.

Twój pojazd zachowuje się świetnie na trasie i, czego mogliście się spodziewać, każdy z samochodów posiada inną charakterystykę jazdy.

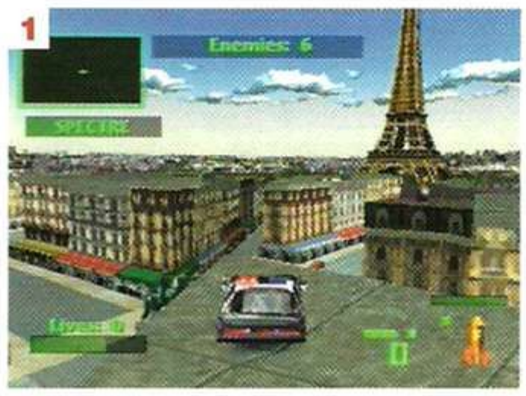
Są tu samochody dla discomanów, samochody policyjne, ogromna koparka, motocykl, prawdziwie groźny samochód lodziarza oraz czołg. Każdy z samochodów ma swój sposób eliminowania konkurencji. Koparka na przykład podnosi inne pojazdy do góry i rzuca nimi raz po raz o ziemię, a samochód policyjny posiada zagadkową broń magnetyczną, która odrywa inne samochody od podłoża i kręci nimi w kółko. Wygięte to, ale widowiskowe i przydatne. Każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Pierwsza gra przeciwstawia Cię przypadkowo wybranej garstce śmiałków - ostatni żywy przechodzi do kolejnej rundy. Jedna runda zabiera jednak sporo czasu — około pół godziny. Po ukończeniu każdej trasy otrzymujesz kod do następnej rundy, żebyś nie musiał od początku przedzierać się do późniejszych rozgrywek. Można też tworzyć własne trasy; wybierz jeden z ośmiu poziomów i sześciu przeciwników i zasuwaj. Są również dwa warianty gry dwuosobowej. Można rozegrać turniej w kooperacji, tak aby zwycięstwo dzielić ze znajomym lub można też walczyć ze sobą na śmierć i życie. To, co naprawdę wyróżnia *Twisted Metal World Tour*, to głębia. Na początek

TMWT jest doskonałe dzięki dwóm rzeczom - po pierwsze, na każdym poziomie odnajdziemy kupę fajnych ukrytych rzeczy, a po drugie, grywalność jest wręcz niewiarygodna..

■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Singletrac
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUCJA:	Sony Polska
■ CENA:	199,00	■ GATUNEK:	Wyścigowa jatka

[1] W nieco kiczowatym intro w stylu Mangi spotykamy Calypso — chorego geniusza, który stoi za ideą wyścigu. [2, 3, 4] W zeszłym roku (w oryginalnym *Twisted Metal*) LA zostało puszczone z dymem. [5] Tak więc w tym roku turniej odbędzie się... na całym świecie (w tym miejscu maniakalny śmiech).



[1] Tak, chciałbym mieszkać na Montmartre z ogrodem na dachu i widokiem na Wieżę Eiffela. [2] Czy to nie słynne logo Hollywood? [3] W prawdziwym LA jest jeszcze gorzej.

Tryb dla dwóch graczy jest jednym z najlepszych znanych rodzajowi ludzkiemu. Mimo że ekran gry podzielony jest na dwie części, gra w tym trybie nie jest wcale trudniejsza.

przypomnę o wspomnianych już wcześniej niespodziankach, w które obfituje każdy z poziomów. Jest tu masa rzeczy, odnalezienie których zajmie graczowi kupę czasu. Drugą rzeczą jest niewiarygodna wręcz grywalność. **Nie zajmie Ci dużo czasu nauczenie się dokonywania niesamowitych ewolucji Twoim ulubionym pojazdem.** A jak już raz zaczniesz, będziesz to robić długo i intensywnie. Twój samochód staje się żywą istotą, kręcąc się i wijąc w Twoich rękach, zawsze pod Twoją kontrolą. Ta grywalność również ma swoją głębię. Jak w dobrych nawalankach, odnajdziecie tu specjalne ruchy. Opisy w instrukcji nie wyczerpują możliwości gry. Wciśnięcie odpowiedniej sekwencji klawiszy pozwoli Twojemu pojazdowi strzelać w tył, odkryć nową broń, o której nie miałeś pojęcia, lub wyskoczyć w powietrze.

Jednak najlepszy jest sposób, w jaki przedstawiono w grze charakterystykę poszczególnych pojazdów. Wkrótce nauczysz się zachowań właściwych Twoim przeciwnikom. Nie ma nic gorszego niż świadomość, że Mr. Slam jedzie tuż za Tobą w swojej gigantycznej koparce i zaraz rozbije Cię na kawałki. A będziesz wiedzieć, że to on, ponieważ każdy pojazd wydaje charakterystyczne dźwięki, tak więc rozpoznasz denerwujące trąbienie ciężarówki Mr. Slama lub irytującą muzyczkę dobywającą się z samochodu lodziarza. I tak dalej.

Tak więc to, co z pozoru wydaje się nieskomplikowaną grą samochodową, okazuje się pełnym szczegółów i akcji przebojem. Długo będziecie w to grać, zanim odkryjecie wszystkie tajemnice.

Fajne miejsca

W tej grze znajdziecie całą masę fajnych miejsc do zwiedzania. [1] Pewnego dnia podczas niewinnej przejażdżki odkrywasz, że Wieża Eiffla runęła. [2] Możesz wjechać do środka, jeśli chcesz. [3] W Holandii można się chować we wnętrzu wiatraków. [4] A w Hongkongu pojeździć w tunelu metra.

Alternatywne...

Twisted Metak WT	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Jet Rider	7/10
Impact Racing	5/10

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Szybka i czadowa	8	■ GRYWALNOŚĆ:	Cudowna	9
■ DŹWIĘK:	Cwany	8	■ WYGLĄD:	Przemyślany	7
■ DŁ. GRANIA:	Wielka głębia	9	■ ORYGINALNOŚĆ:	Wyścigi	5

***Twisted Metal World Tour* to gra, która powinna znaleźć się w czytniku każdej PlayStation na świecie. Gdy raz zaczniesz, nie przestaniesz.**

9 na 10

■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Psygnosis
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUCJA:	Sony Polska
■ CENA:	Tel.	■ GATUNEK:	Przygodówka

[1] Piękne kąty ustawienia kamery, ale nic się tutaj nie dzieje. [2] Zła nauczycielka wysyła Cię na kolejną kradzież. [3] Przypomina Wam się *Resident Evil*? [4] Szybko włącz światło!

The City Of Lost Children

Jeśli widziałeś wspaniały francuski film o tym samym tytule, to będziesz się spodziewać mrocznej, intrygującej przygody. Niestety, oprócz wyglądu ta gra niewiele oferuje.

Wszyscy z bijącym sercem oczekiwali tej francuskiej gry stworzonej na podstawie genialnego filmu dwóch dziwacznych francuskich reżyserów, Jeunet i Caro, znanych również ze swojego pierwszego filmu — *Delicatessen* (Cool! Rulez!! Wspaniały!!! — przyp. RB). Ta gra mogła wprowadzić PlayStation w świat mrocznych, nastrojowych przygód. Niestety, nadzieje zostały rozwiane. Gra wygląda porządnie, zachowując ponurą atmosferę filmu, ale gra się paskudnie. Najprościej rzecz ujmując, mamy tutaj do czynienia z klonem *Resident Evil* – przygodówką z zaskakującymi kątami ustawienia kamer. Czego tu brakuje (i to bardzo), to grywalność. Po pierwsze, nie ma tu żadnej akcji. *Resident Evil* było najfajniejsze w miejscach, w których ważyły się Twoje losy, tam gdzie trzeba było zająć, by samemu nie paść ofiarą... W *The City Of Lost Children* nie ma żadnych pistoletów, żadnej dynamicznej interakcji, zamiast tego wykorzystuje się starą jak świat formułę — znajdź przedmiot, zabierz przedmiot, połóż przedmiot lub użyj go.

Nawet byłoby to do wytrzymania, gdyby nie czysty bezsens, z jakim producenci gry podeszli do sprawy łamigłówek. Niektóre są zbyt proste, a cała reszta tak surrealistyczna, że przez większość gry starasz się wykorzystać każdy znaleziony obiekt w każdej możliwej sytuacji, aby przez przypadek natknąć się na właściwe rozwiązanie. Takie doświadczenia nie zapewniają dostatecznej porcji rozrywki intelektualnej, o zabawie nie wspominając. Wrażenie to jest powiększone przez ślimacze tempo, w jakim toczy się cała gra. Nędzne resztki atmosfery psują napisy „Loading" przed każdym nowym segmentem.

The City Of Lost Children była wielką szansą na stworzenie czegoś nowego na PlayStation, przygodówki dla dorosłych, która mogłaby strącić z piedestału *Resident Evil*. Niestety, kiepskie programowanie i tragiczna kontrola jakości pozostawiły nam pustą skorupę gry, która nie zapewnia rozrywki ani atmosfery, jakiej należy się spodziewać po współczesnych produkcjach. Do kosza.

[1] Przez całą grę widzimy wstawki filmowe, które mają przedstawić fabułę. [2] W tym miejscu zatrzymał nas nocny stróż - niedobrze.

Alternatywne...

BrokenSword	9/10
Resident Evil	9/10
The City Of Lost...	3/10

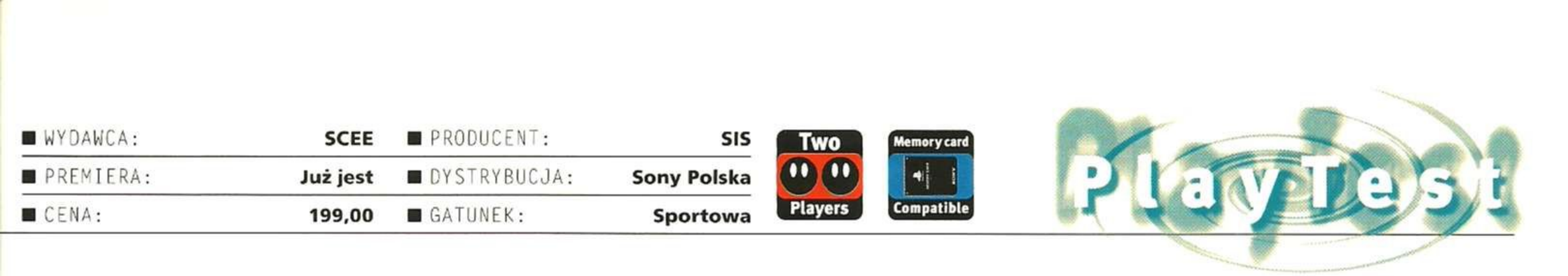
WERDYKT

■ GRAFIKA:	Klimatyczna	7	■ GRYWALNOŚĆ:	Najwyżej	2
■ DŹWIĘK:	Przeciętny	5	■ WYGLĄD:	Pół na pół	4
■ DŁ. GRANIA:	Nie da się obliczyć	3	■ ORYGINALNOŚĆ:	Mais Non	2

The city of lost children to dobrze wyglądająca gra, która wiele obiecuje, a nic nie daje. Stracona szansa.

3 na 10

■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	SIS
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUCJA:	Sony Polska
■ CENA:	199,00	■ GATUNEK:	Sportowa



[1] Zwierzęcy magnetyzm. Jadąc po Afryce, napotkasz zebry i słonie radośnie skaczące po drodze. [2] Z ramp prosto w powietrze. [3] Deskorolki w LA. [4] szybciej kolego, ciągniesz się w ogonie. [5] Z podzielonym ekranem jest więcej zabawy.

2xtreme

Przypnij nakolanniki, nałokietniki i przygotuj się na festiwal dla rowerzystów, skate'ów i snowboardzistów. Może nawet uda Ci się komuś przyłożyć...

NESPN *Extreme Games* przeleciało przez ten świat niezauważone przez wielu z Was. Gra była nawet fajna, z całą pewnością niepospolita. Najbardziej zachwyciła nas **ilość i jakość dostępnych scenerii, składających się z najsławniejszych miejsc na świecie (Golden Gate, krzywa wieża, te sprawy)**, połyskujących jezior, pustyń i olbrzymich gór. Ludzie, co to był za widok!

2xtreme to w pewnym sensie następca tej gry. Nawet po jakimś czasie spędzonym na obcowaniu z grą trudno jest odnaleźć jakieś ulepszenia czy nowości w stosunku do oryginału. Tak naprawdę po 18 miesiącach od wydania oryginału ta gra nie jest nawet lepsza od poprzedniczki. Wielka szkoda. *2xtreme* jest identyczne w swym zamyśle jak *ESPN:* jeździsz się po drogach, omijasz przeszkody, wpychasz na nie przeciwników i przejeżdżasz przez tyle bramek ile się da, aby zbierać dodatkowe punkty i kasę.

Jednak trasy nie są tak dobre, jak poprzednim razem. Jest ich 12 podzielonych na cztery dyscypliny — Los Angeles (jazda na deskorolce), Las Vegas (jazda na rolkach), Afryka (rower górski) oraz Japonia (snowboard). Wszystkie te trasy są dość nieciekawe lub raczej zbyt podobne do tras z pierwszej części gry, aby były w stanie wywrzeć jakiekolwiek wrażenie (pozytywne, oczywiście). Jedyna różnica polega na dodaniu ośnieżonych tras, wyglądają one jednak na doklejone na siłę.

Ale po tych wszystkich narzekaniach należy dodać, że można się też nieźle zabawić, grając w *2xtreme.* Jak można się nie rozerwać, gdy pędzi się ulicą, nawalając się z siedmioma przeciwnikami, wpychając ich na różne nieprzyjemnie wyglądające przedmioty, przemykając pod bramkami, skacząc nad beczkami i płotkami? Tak jak poprzedniczka, gra jest niezwykle trudna, czasami nawet aż do przesady. Często gdy wyforsujesz się już na drugą pozycję, zdarzy Ci się trafić w staruszkę z wózkiem na zakupy. Zanim pozbierasz się do kupy, reszta zawodników ominie Cię i nieprędko pozwoli na nadrobienie straconego czasu.

Garść szczegółów: podzielony ekran w trybie dla dwóch graczy, można zaliczać sezony za pieniądze w trzech różnych klasach trudności. Niestety, nie można mieszać dyscyplin, tzn. ścigać się rowerem przeciwko deskorolkom, tak jak to było w *ESPN. 2xtreme* jest sprawnie wykonaną grą zapewniającą niezłą zabawę, ale lepiej zrobicie, kupując *ESPN Extreme Games*, pewnie nawet taniej wyjdzie.

Alternatywne...

2xtreme	8/10
ESPN ExtremeGames	6/10

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Funkcjonalna	6	■ GRYWALNOŚĆ:	Niewątpliwie duża	6
■ DŹWIĘK:	Głośny	6	■ WYGLĄD:	Lepszy	7
■ DŁ. GRANIA:	Ujdzie w tłoku	7	■ ORYGINALNOŚĆ:	Nie, sir	4

Dziwny sposób na drugą cześć dobrej gry, brak pomysłów i ulepszeń. Mimo to koncepcja jest w porządku i daje sporo zabawy.

6 na 10

Konkurs PSM i Sony Polska

W naszym magazynie nie mogło zabraknąć konkursu. Ufundowane przez firmę Sony Polska nagrody rozlosujemy wśród wszystkich, którzy przyślą nam poniższy kuponik (najlepiej przykleić go do kartki pocztowej) oraz odpowiedzą na proste pytanie: **Czym można pojeździć w 2xtreme.** A oto nagrody:

- **Superatrakcyjna nagroda niespodzianka**
- **10 koszulek 2xtreme**

Kartki przysyłajcie na adres: ***Oficjalny Polski PlayStation Magazyn Marsa 6, 04-202 Warszawa*** *z dopiskiem* ***„KONKURS"****. Termin nadsyłania kuponów upływa 15 maja.*

Konkurs PSM i Sony Polska

■ WYDAWCA:	Psygnosis	■ PRODUCENT:	Reflections
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUCJA:	Sony Polska
■ CENA:	Tel.	■ GATUNEK:	Wyścigi

Monster Trucks

Ta gra, z ciężarówkami na olbrzymich kołach w roli głównej, została stworzona przez firmę Reflections. Jazda po specjalnych torach, zgniatanie samochodów, wyścig na wytrzymałość... Interesująca koncepcja, ale czy aby na pewno dobra?

[1] Jazda przez trudny teren w wyścigach na wytrzymałość należy do najlepszych punktów *Monster Trucks*. [2] Można by się zatrzymać na piknik, taki dziś ładny dzień. [3] Starsi eks-hipisi polubią ten przerobiony furgon Volskwagena. [4] Owszem, pada śnieg. [5] Zgniatanie samochodów wygląda na dobrą zabawę, ale nią nie jest. [6] Zjedź z drogi, piracie!

Kiedy dowiedzieliśmy się, że firma, która stworzyła *Destruction Derby 2* – naszą ulubioną grę samochodową — zaczęła pracę nad *Monster Trucks*, w redakcji zawrzało. „Kurka wodna, będziemy mogli ścigać się naprawdę szybko i zderzać się z innymi i będzie kupa fajnej zabawy", zawołaliśmy. **Wyobraźcie sobie jazdę olbrzymim samochodem, który odbija się od piaskowych wydm. Nie mogliśmy się doczekać.**

Z takimi myślami przyjęliśmy grę do redakcji. Po odpaleniu nadal wyglądała nad wyraz obiecująco. Jest do wyboru wiele samochodów (patrz sąsiednia strona) i wiele wyścigów — jazda po zamkniętym torze, jazda terenowa oraz zgniatanie samochodów — wszystko to wygląda doprawdy imponująco. Teren jest pięknie animowany, pełen dokładnie wykonanych tekstur, które przemykają z niewiarygodną wręcz prędkością. Niestety, *Monster Trucks* nie jest tak ekscytujący, jak powinien, lub nawet nie tak, jak mógłby być. Nie jest to zła gra, wręcz przeciwnie — nawet bardzo porządna, lecz wszyscy chcielibyśmy, żeby była po prostu lepsza.

Problem polega częściowo na braku tego „czegoś", co decyduje o jakości gry wyścigowej. *Monster Trucks* nie oddaje mocy ani rozmiarów tych olbrzymich ciężarówek. Zderzenia z innymi wozami czy z ziemią nie są tak wstrząsające, jak powinny być i przez cały czas brakuje Ci poczucia, że prowadzisz jakikolwiek „potworny" pojazd. Ponieważ ciężarówki nie są tak szybkie, jak samochody osobowe, *Monster Trucks* jest **wyprane z podniecającego poczucia prędkości, które towarzyszy produkcjom takim, jak *Destruction Derby 2, Wipeout 2097* czy chociażby *F1*.**

Ta uwaga dotyczy szczególnie jazdy po zamkniętym torze, która jest główną częścią programu. Jasne, że fajnie jest rozpychać się wśród innych uczestników wyścigu i że nieźle jest móc wpychać się na ściany, ale jeśli idzie o walory wyścigowe, to po prostu ich tu nie widać. Zupełny brak adrenaliny. Jeśli chodzi o jazdę w terenie, to w tym miejscu gra nabiera tempa. Dzieje się tak głównie dlatego, że samochody te zostały stworzone właśnie dla takich przeszkód. Jazda przez wzgórza (dla skrócenia sobie drogi) i podskakiwanie nad wydmami przywraca nam wiarę w sens wyścigów truckami.

Trzecia część gry jest prawdziwym rozczarowaniem. Zgniatanie samochodów być może wygląda dobrze w telewizji, ale sposób, w jaki tutaj przedstawiono tę dyscyplinę, powoduje, że staje się ona nudna. Samochody nie są najlepiej wykonane i trudno domyślić się na oko, jaki stopień zniszczeń dokonał się za pomocą Twojego samochodu. Nie ma pękających okien czy zgniatanych metalowych powierzchni. Zamiast tego, w rogu ekranu pojawia się licznik wskazujący, jakich zniszczeń dokonaliśmy. Niech się Wam nie zdaje, że jest to kiepska gra — wiele osób może czerpać z niej wiele radości. Powinna jednak być możliwość dokonania większej ilości szkód w otoczeniu. To, co otrzymujemy, to nieco powolna gra wyścigowa. I rozczarowanie.

Alternatywne...

Destruction Derby 2	9/10
Twisted Metal World Tour	7/10
Monster Trucks	6/10

WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn 3

■ GRAFIKA:	P-i-ę-k-n-a	9	■ GRYWALNOŚĆ:	Niezła	6
■ DŹWIĘK:	Prawie idealny	7	■ WYGLĄD:	Przeciętny	5
■ DŁ. GRANIA:	Mało zróżnicowana	5	■ ORYGINALNOŚĆ:	Nieco inna	7

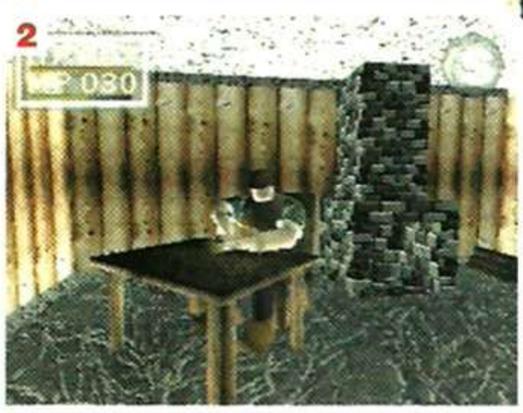
No, prawie o to chodziło, ale *Monster Trucks* powinna jeszcze poszukać inspiracji w grze *Twisted Metal World Tour*.

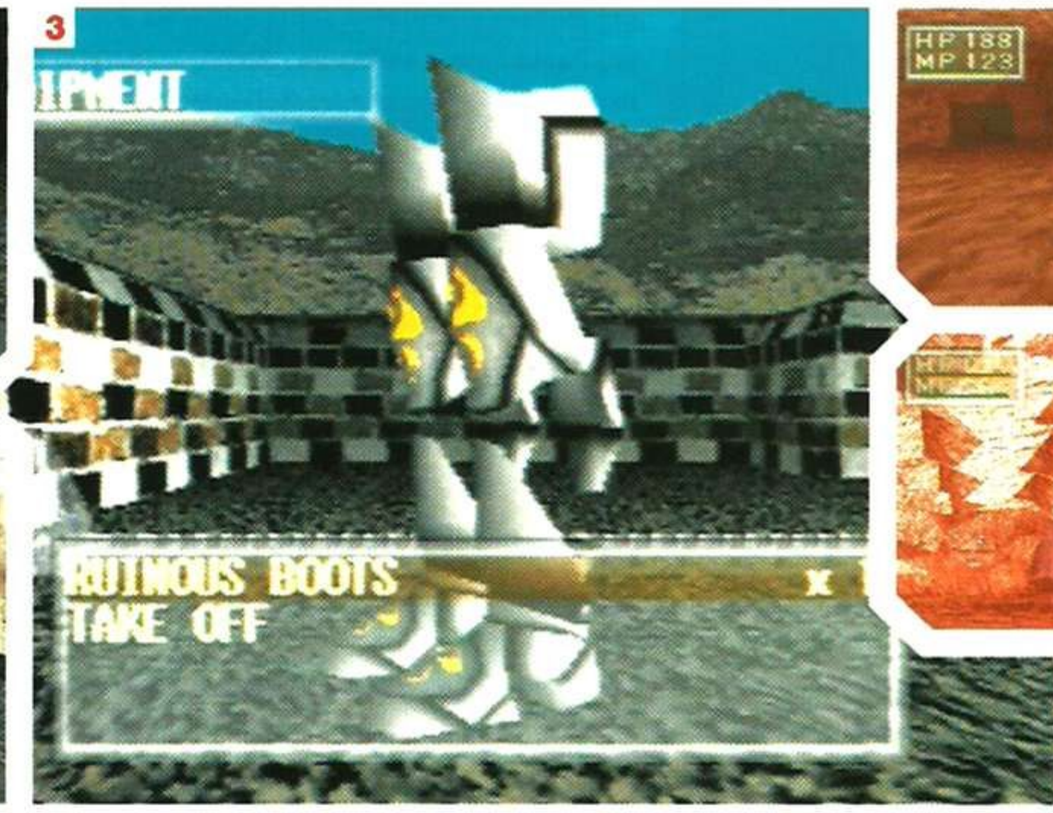
6 na 10

■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	From Software
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUCJA:	Sony Polska
■ CENA:	189,00	■ GATUNEK:	RPG

King's Field

Weź engine *Ultimy Underworld 2*, zasady rządzące w *Might and Magic*, dodaj do tego jeszcze odpowiednio dobrą grafikę, a otrzymasz *King's Field*, najlepszą RPG na PlayStation dostępną w tej chwili w Europie.



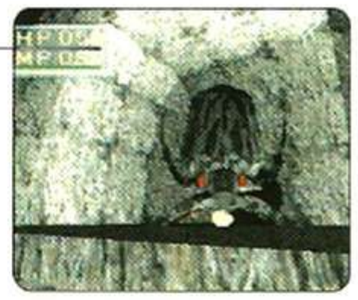


[1] Z tego rybaka wyciągniesz wiele informacji. [2] A tu, u handlarza ziół możesz kupić bardzo dobry lek – Earth Herb. [3] Podobają Wam się moje trzewiki? Kosztują ponad 15 tysięcy. [4,5,6,7] Na początku, kiedy jesteś słaby, często dostajesz w palnik. Oto kilka przykładów.

Zadziwiająco długo czekaliśmy na wersję PAL tej gry. Zacznijmy od bardzo ważnej rzeczy, którą jest introdukcja. Nie spodziewajcie się żadnych renderowanych filmików. Autorzy postawili bardziej na warstwę merytoryczną niż na wystrzałowe wstawki. Spróbujcie się wgłębić w treść, która naprawdę jest bogata. Historia dołączona do gry nie jest jakąś banalną opowiastką. Jest tak skonstruowana, aby gracz miał świadomość całej złożoności świata zwanego Island of Manelat. Pokrótce wygląda to tak: statek na, którym płynąłeś zatonął, a Ty jesteś jedynym ocalałym z tego statku. Utonął Twój rynsztunek, w tym księżycowy miecz, który wiozłeś dla króla. Pozostał Ci tylko lichy nóż do obrony i determinacja. Musisz odnaleźć Moonlight Sword i dostarczyć go królowi Alfredowi.

Twojego bohatera charakteryzuje wiele współczynników (np. żywotność, moc magiczna, siła, liczba punktów poszczególnych magii, parametry ofensywne i defensywne). Dysponujesz czterema rodzajami magii: wiatru, wody, ognia i światła. Do wyboru jest także wiele broni, poczynając od mieczy lekkich poprzez ciężkie i maczugi, aż do toporów i magicznych broni. Jak widać, takiego bohatera nie powstydziłby się żaden rolplej.

Teraz przyjrzyjmy się teraz temu, nad czym pracowali artyści w labolatoriach From Software, czyli oprawie gry. Wielu z Was może spotkać niemiłe rozczarowanie. Absolutnie wszystkie obiekty są polygonalne. Nadmienię jeszcze, że tekstury nań nałożone, nie są najwyższej jakości. **Mimo, że cała oprawa wizualna pracuje w wysokiej rozdzielczości, to i tak jest dosyć średnia.**



Muzyka towarzyszy Ci cały czas, nie są to jednak utwory, jak np. w *Rage Racerze*, a przeciętne melodyjki. Przynajmniej nie przeszkadzają ani nie drażnią podczas gry. Za to niektóre efekty dźwiękowe są żałosne. Najlepszym z nich jest odgłos przekręcania klucza w zamku. Masz wrażenie, że klucz jest gumowy a zamek plastykowy.

Wielkie brawa należą się natomiast za engine gry. Podczas zabawy ani razu nie ma przestoju w grze, wszystko doczytywane jest NA BIEŻĄCO! Daje to możliwość tworzenia ogromnego świata, którego wielkość uzależniona jest od pojemności kompaktu.

King's Field polecam fanom gier RPG, dla których liczy się przygoda i złożoność penetrowanego świata. To, co czyni grę znakomitą, to klimat. Po prostu uwielbiam żyć w świecie *King's Field*. Przejdźcie się po jaskiniach, plażą, zamkowymi korytarzami. Porozmawiajcie z wieloma osobami, pomóżcie im, a zorientujecie się, że właśnie mija dwunasta godzina grania, a Wy chcecie więcej i więcej. Jeśli kupicie *KF* i pogracie w niego trochę, zrozumiecie że nie wywaliliście pieniędzy w błoto.

Alternatywne...

Jak dotąd *King's Field* to jedyna tego typu gra na PlayStation.

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Przestarzała	6	■ GRYWALNOŚĆ:	Wyśmienita	9
■ DŹWIĘK:	Nie przeszkadzający	6	■ WYGLĄD:	Hmm... Estetyczny	7
■ DŁ. GRANIA:	Grasz i grasz...	8	■ ORYGINALNOŚĆ:	Nowy standard	8

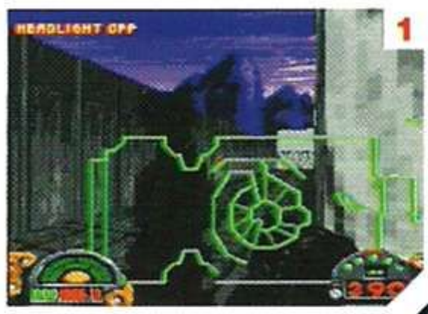
Szkoda, że *King's Field* nie posiada oszałamiającej oprawy audiowizualnej, lecz jego klimat i grywalność czynią grę niepowtarzalną.

7 na 10

■ WYDAWCA:	Virgin	■ PRODUCENT:	Lucas Arts
■ PREMIERA:	Już jest	■ DYSTRYBUCJA:	Brak
■ POCHODZENIE:	USA	■ GATUNEK:	Jatka 3D

Dark Forces

Podziwiamy Lorda Vadera i jego nieprzerwaną gonitwę za rebeliantami, jak również jego otwarte przyznanie się do fascynacji Ciemną Stroną Mocy. Lecz jeśli chciałby wyczuć naszą obecność, krzyknęlibyśmy „NIE!"



1

2

[1] Możesz wyświetlić sobie mapę na ekranie gry, jest to jednak bardzo wkurzające. [2] Zaraz kogoś zastrzelą. Miejmy nadzieję, że Lord Vader nie straci koncentracji przez swoje kłopoty z oddychaniem. [3] Zastrzel tego robota. [4] Twoi przeciwnicy są nieźle wykonani. [5,6,7] Te screeny przedstawiają dużo akcji.

3

4

Technologia oszalała. Procesory stają się coraz mocniejsze i coraz tańsze, ceny lecą na łeb, na szyję. W rezultacie możemy teraz grać w trójwymiarowe gry pogrążające nas w niewiarygodnie realistycznych sceneriach. W dzisiejszym świecie wystarczy stworzyć trójwymiarową nawalankę za pomocą dostępnych powszechnie technologii, a jest się zwycięzcą. A jeśli jest się przy okazji posiadaczem jakiejś fajnej licencji, szczególnie takiej, jak Gwiezdne Wojny, to ma się już gotową receptę na najlepszą z gier.

Aha! Na pewno wyczuliście już cień ironii w naszych wywodach. Wszyscy zdajemy sobie sprawę z tego, że nawet przy wykorzystaniu wszystkich najnowszych technik gra jest na tyle dobra, na ile ktoś ją dobrze zaprojektował. I tak okazuje się, że *Dark Forces* — gra posiadająca absurdalnie wiele punktów na swoją korzyść — okazała się rozczarowaniem.

Fabuła jest obiecująca: grasz jako rebeliancki szpieg — Kyle Katarn, który zostaje wysłany na całą serię misji przeciwko Imperium. Podczas gdy historia się rozwija, dostrzegamy wiele znajomych elementów Gwiezdnych Wojen wraz z animowanymi scenkami pomiędzy poziomami. **Spotykamy Dartha Vadera, Gwiazdę Śmierci, Jabbę.** Ale te postaci spotykamy jedynie podczas animowanych scenek. Na jednym z poziomów walczy się na statku Jabby, ale czy choć raz spotykamy samego właściciela? O nie, poziom wypełniony jest szturmowcami i komandosami — tak jak każdy inny.

Nie będziemy udawać, że znamy się na projektowaniu dobrych gier. Czasami — jak na przykład przy *Dark Forces* — naprawdę trudno powiedzieć, dlaczego gra nie jest udana. Mamy oczywiście kilka pomysłów. Po pierwsze, rozmiary poziomów. W innym przypadku byłoby to plusem, ale w *Dark Forces* poziomy rozciągają się na nieprawdopodobnie wielkich przestrzeniach. Do tego mamy zbyt wiele drzwi, rozwidleń korytarzy wind itp. Większość czasu spędzamy, biegając po korytarzach, trafiając w ślepe uliczki, jadąc w górę, w dół, wchodząc i wychodząc... Byłoby to do przyjęcia, gdyby w każdym miejscu czekały na nas ciekawe postacie, ale nie czekają. Za każdym rogiem stoją szturmowcy, którzy krzyczą „Stój", a następnie padają na podłogę porażeni gradem Twoich kul. Grafika także sprawia kłopoty. Jest nieco lepsze niż w *Doomie*, który wygląda już nieco archaicznie. Wystarczy jednak spojrzeć na *Distruptora*, aby zobaczyć co można zrobić w dzisiejszych czasach z grą 3D. Przy takim porównaniu okazuje się, że *Dark Forces* jest po prostu brzydkie.

Przy lepszej grywalności, wybaczylibyśmy tę grafikę, ale gra po prostu jest nudna.

5

6

7

Alternatywne...

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

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Przestarzała	4	■ GRYWALNOŚĆ:	Kiepska	4
■ DŹWIĘK:	Kilka sampli	6	■ WYGLĄD:	Monotonny	6
■ DŁ.GRANIA:	Długa i pogmatwana	7	■ ORYGINALNOŚĆ:	Prawie żadna	4

Moc najwyraźniej nie była z projektantami tej gry... Nieudana próba sprzedania *Dooma* na licencji Gwiezdnych Wojen.

5 na 10

MAMY WSZYSTKO DO

AKCES

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

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

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

FACHOWCY **ALL IN ONE** OD PLAYSTATION

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA
KONSOLE I GRY - NOWE I UŻYWANE, EUROPEJSKIE ORAZ Z USA I JAPONII

KABLE - JOYE - PISTOLETY - KARTY PAMIĘCI

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

SERVIS

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

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

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

PROLINE SOFTWARE

" MY NIE MAMY KONKURENCJI "

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

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

Zamówienia prosimy kierować na adres:

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

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

PlayStation 649,-

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

wysyłka

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

raty

* formalności w 24 godziny
* 1 wpłata od 15%
* kredyt od 3 do 36 miesięcy
* konsole, gry, akcesoria

twój sklep

GRY:

Adidas Power Soccer PL	199,-
Air Combat PL	99,-
Alone in the Dark	189,-
Black Dawn	219,-
Broken Sword PL	195,-
Casper	179,-
Command & Conquer	219,-
Coolboarders PL	189,-
Crash Bandicoot PL	199,-
Crusader No Remorse	219,-
Destruction Derby PL	99,-
Doom	179,-
Epidemic	209,-
Fifa'97	209,-
Formula 1 PL	199,-
In the Hunt	199,-
Independence Day	tel.
Jet Rider PL	195,-
Legacy of Kain	219,-
Lone Soldier	189,-
Micro Machines V3	tel.
Mortal Kombat Trilogy	209,-
NAMCO Tennis S.C. PL	195,-
NBA Live'97	209,-
Pandemonium	209,-
Porsche Challenge	tel.
Ridge Racer PL	99,-
Ridge Racer Rev.PL	195,-
Soviet Strike	209,-
Tekken PL	99,-
Tekken 2 PL	199,-
Tomb Raider	219,-
Toshinden PL	99,-
Toshinden 2 PL	199,-
Total NBA PL	199,-
Tunnel B1 PL	199,-
Twisted Metal W.M.T. PL	195,-
Wipeout PL	99,-
Wipeout 2097 PL	199,-
i inne...	

AKCESORIA:

Kabel Euro	89,-
Karta Pamięci org.	99,-
Kierownica	299,-
Mysz org.	125,-
Predator Gun	169,-
Sony Standard Pad org.	109,-
Super Pad	79,-
i inne...	

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

Przejście podziemne Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa pawilon 12 pon.-pt. 10⁰⁰-20⁰⁰ sob. 9⁰⁰-15⁰⁰ tel./fax. 022 630 29 73

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła k/Warszawy
tel. (0-22)773
tel. (0-90) 29
fax. (0-22)773

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!

OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie C

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFER

SONY PLAYSTATION

Ponad 140 tytułów

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

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

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

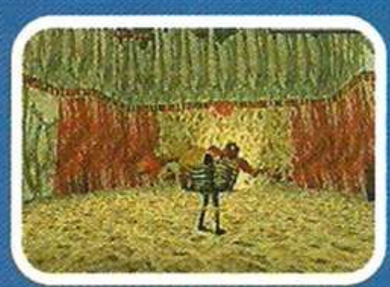
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65

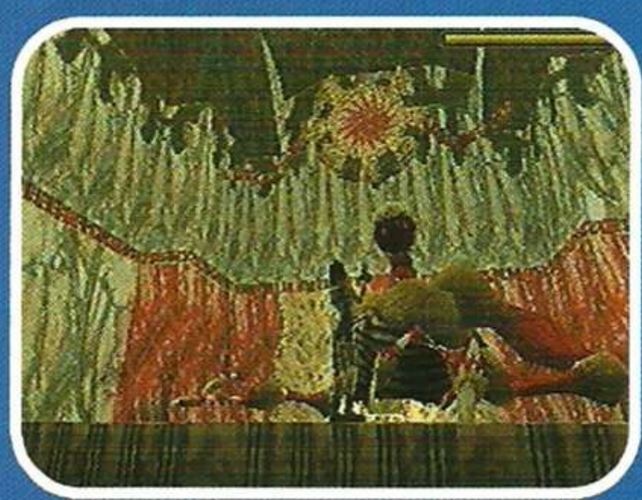
ŚCIŚLE TAJNE

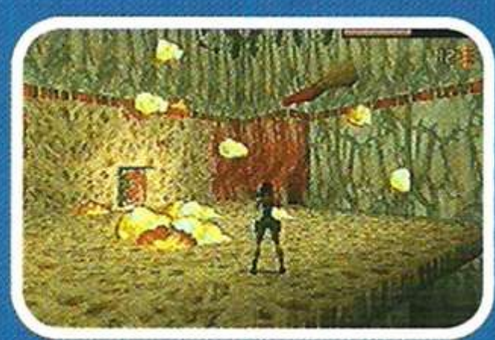
Wielu z Was zanurkowało w świat *Tomb Raidera* i – po wielu przygodach – ostatni level wydaje się Wam nie do przejścia. A jednak...

TOMB RAIDER

1 Na samym początku poziomu atakuje Cię bestia. Gdyby nie fakt, że to początek poziomu, pomyślelibyśmy, że mamy do czynienia z end-of-level-guardianem. Bestia jest paskudna i będziesz musiała naprawdę się starać, by posłać ją na tamten świat. Do zabicia potwora potrzebować będziesz 20 kartridży do strzelby lub co najmniej 100 strzałów z UZI. Najlepiej najpierw strzelać ze strzelby. Biegaj wokół wroga i strzelaj, gdy znajdziesz się za jego plecami. Nie daj mu podejść do siebie, bo pokiereszuje Cię ostrymi pazurami albo — jeszcze gorzej — wbije Cię w ziemię piąchą. Będziesz musiała się nabiegać, zanim bestia odejdzie z miłym bum.







W rogu jaskini znajdziesz sześć magazynków do UZI.

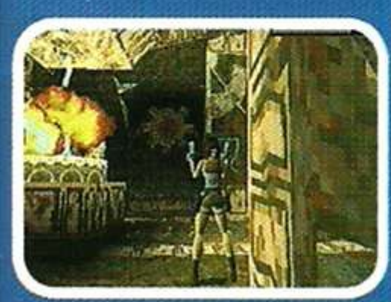
2 Przebiegnij czerwony tunel i zjedź na dół. Podejdź do bloku i pchnij go trzy razy. Możesz teraz wbiec na zbocze, na którym jest następny blok, który tym razem trzeba pchnąć tylko raz. Kiedy już blok znajdzie się na właściwym miejscu, wdrap się na niego i wciągnij się do tunelu powyżej. Znajdziesz tam pierwsze miejsce zapisu stanu gry. Radzimy Ci z niego skorzystać. Przed Tobą ostra pułapka. Dobrze to wylicz — nie chcesz chyba skończyć w dwóch kawałkach. Przed ostrzami jest zapadnia — chyba powinnaś to wiedzieć. Przejdź do końca tunelu i na prawo. Zejdź do bloku, pchnij go i wróć na górę. Idź dalej na prawo, przejdź tunel, miń czerwone drzwi i

wejdź do następnego pomieszczenia. Odsuń znajdujący się tam blok i wracaj do tunelu. Skręć w lewo, zejdź tunelem i pchnij blok. Teraz idź do czerwonych drzwi. Wdrap się na blok, który przestawiłaś i zrób użytek z przełącznika. Wejdź do pokoju za sobą. Przeskocz na najbliższy występ skalny. Uważaj — pod Tobą jest lawa. Przeskocz na następny występ. Na trzeci będziesz musiała skoczyć z rozpędu. Odwróć się — nie wiadomo skąd pojawił się most. Po pokonaniu mostu trafisz do pierwszej tajnej komnaty. Przełącz wajchę w dół i znów w górę, by zapobiec zawaleniu się mostu. Weź apteczki, amunicję do magnum i strzelby. Wróć na most i przeskocz uszkodzoną część — jesteś przed drzwiami.

3 Teraz pobiegnij korytarzem, a gdy głaz zacznie się toczyć, zrób szybki zwrot w tył i w nogi. Gdy głaz się przetoczy, wróć do korytarza i... o nie, następny głaz. Naj-

lepiej podchodzić powoli i ostrożnie, a zacząć uciekać przy pierwszym poruszeniu się głazu. Na końcu korytarza jest zapadający się występ. Przetocz się na niego i uchwyć, gdy będzie się zapadał. Upadek, jakiego doznasz, zabierze Ci połowę energii, więc warto mieć jej trochę więcej.

4 Po upadku podlecz się apteczką i leć za róg, by zapisać stan gry. Idź korytarzem do dużego, otwartego pokoju. W środki jest scion. Strzelaj w niego, aż wybuchnie. Spowoduje to reakcję łańcuchową w całej piramidzie i do końca poziomu będzie trochę trzęsło. Żaden szanujący się klon *Indiany Jonesa* nie może się obejść bez zawalających się scenerii. Opuść to pomieszczenie i biegnij do pokoju z trzema kreaturami. Kilka serii z UZI powinno załatwić sprawę. Zrzuć skałę na prawą część mostu. Opuść się na występ i wepchnij do dziury w ścianie. Musisz teraz przeskoczyć szczelinę skokiem z rozbiegu. Nie uda Ci się w pełni przeskoczyć na drugą stronę — złap się występu. Teraz na prawo – trafi Cię kilka małych strzałek, ale nie zrobią Ci wielkiej krzywdy. Ześliźnij się po zboczu



szczeliny i w ostatniej chwili przeskocz lawę. Co Ci grozi przy zetknięciu z nią, nie muszę chyba pisać.

5 Przejdź przez drzwi i wejdź do następnego pokoju. Najpierw pozbądź się głazu, który może Ci potem przeszkodzić. Gdy pójdziesz na prawo, głaz zacznie się toczyć i wpadnie do lawy. Teraz musisz pokonać lawę i ostrze. Wylądujesz w pobliżu zakrwawionych kolców. Gdy szczęśliwie przez nie przebrniesz, trafisz na zapadający się most. Musisz dostać się do drzwi po drugiej stronie mostu. Skocz na środek mostu i natychmiast

zrób drugi skok, do drzwi. Najlepiej nie puszczać przycisku skoku. Na drugim końcu pomieszczenia znajdziesz kilka przydatnych drobiazgów. Zobacz — część ściany po lewej stronie jest pomarańczowa. Jest tam szczelina — wdrap się do niej, prześliźnij w głąb, a znajdziesz się w drugim sekretnym miejscu tego poziomu.

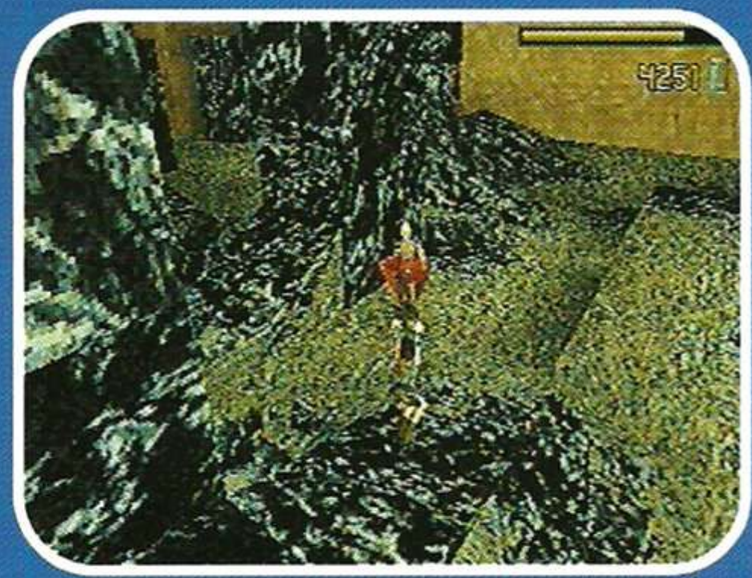
6 Kiedy zbierzesz wszystko, idź do połowy występu. Teraz dwa trudne skoki i można znów zapisać stan gry. Odwróć się w prawo i skocz w tunel. Przed Tobą trzy zapadające się platformy, więc nie ociągaj się przy ich pokonywaniu. Musisz wyliczyć skok, by nie spotkać się z ostrzem i szybko schronić się w tunelu przed kolejnym głazem. Ten fragment można też przejść inaczej. Pozwól trzeciej platformie zawalić się i złap się krawędzi

stałego kawałka skały. Głaz przetoczy się nad Tobą i będziesz spokojnie mogła wyliczyć skok przez ostrze. Skręć z prawo, w korytarz, i uporaj się z głazem. Gdy otoczak się zatrzyma, przeskocz go i weź apteczkę. Wróć przed kamień i skieruj się na prawo. Zjedź po zboczu, ale uważaj na ostrze! Przeskocz na półkę po drugiej stronie. Przebrnij przez tunel, uważając na cieknącą lawę. Zbierz apteczki i przy jak najmniejszych stratach własnych postaraj się dotrzeć do przełącznika. Otwiera on nowe drzwi. W nowym pomieszczeniu znajdziesz amunicję do UZI.

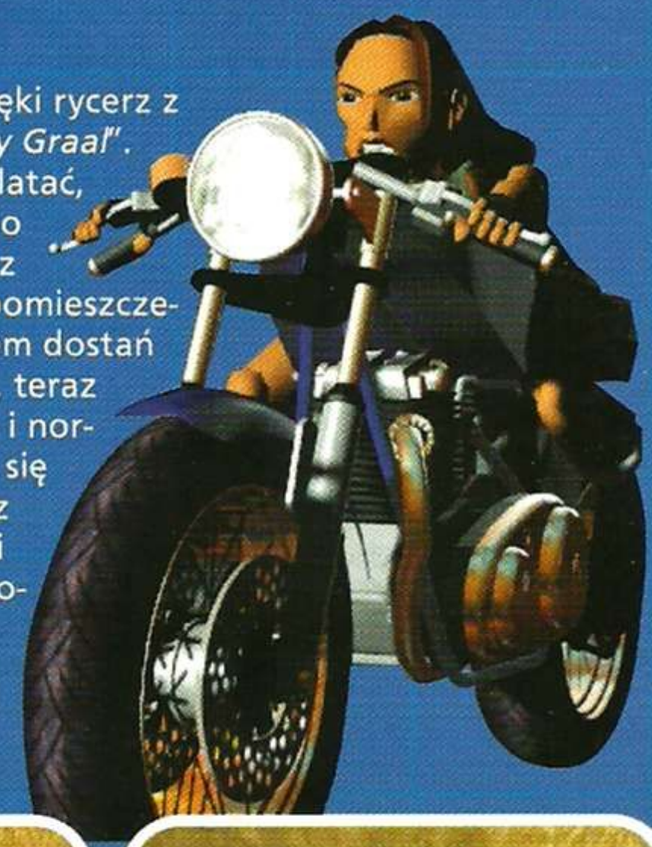
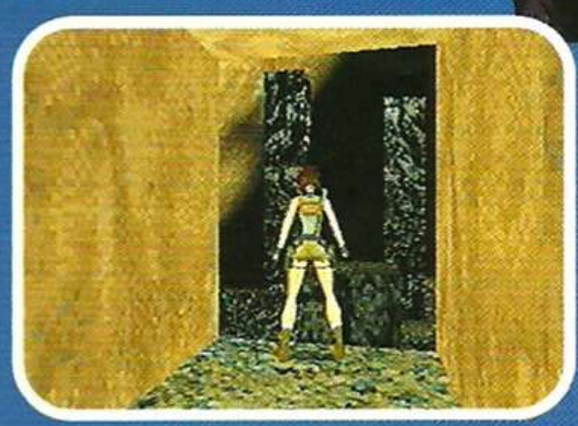
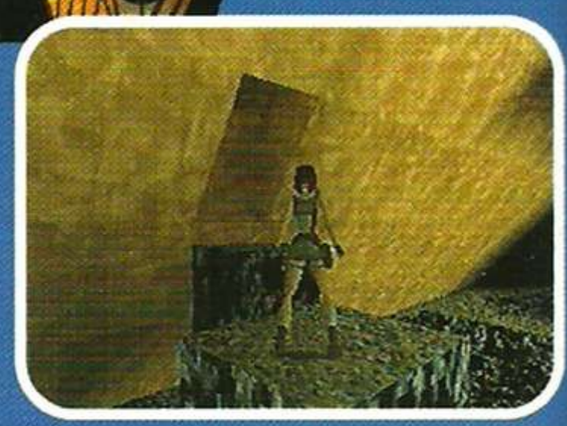
7 Odwróć się i podejdź do dziury pełnej lawy. Czeka na Ciebie kolejny głaz. Kiedy droga jest już wolna, podejdź do bloku, skocz i trzymaj się krawędzi, aż przetoczy się następny głaz (straszny tu ruch...).

8 Podciągnij się i biegnij do następnego pomieszczenia. Tu nie możesz dopuścić do zamienienia się w pieczeń — skacz z samej krawędzi. Stracisz trochę energii, ale nie ma na to rady. Jeśli

zaczniesz się palić, wskocz czym prędzej do wody, następnie podpłyń do zbocza i próbuj jeszcze raz. Gdy uda Ci się przebrnąć do następnego pomieszczenia, znajdziesz tam znajome ostrza i mały zbiornik wodny. By dostać się na drugą stronę, musisz dojść do krawędzi szczeliny i skoczyć na zapadającą się platformę zaraz przed ostrzem. Podciągnij się, by nie spaść z platformą i z rozbiegu przeskocz ostrze. Znajdziesz się w jaskini, która jest trzecim sekretnym miejscem. Weź apteczkę i amunicję, wyjdź z jaskini i podejdź do krawędzi. Daj krok do tyłu i skocz wody. Zgarnij amunicję i przepłyń pod wodą do następnego pomieszczenia.



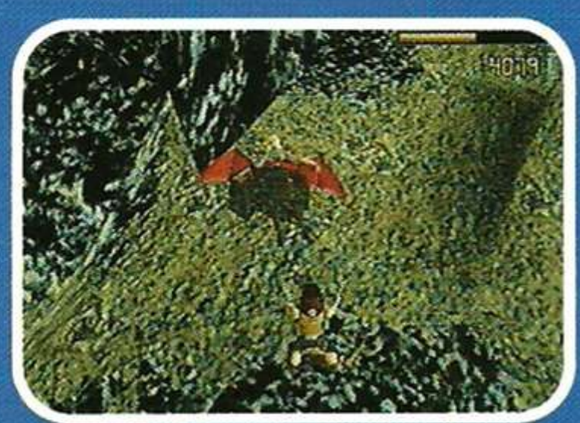
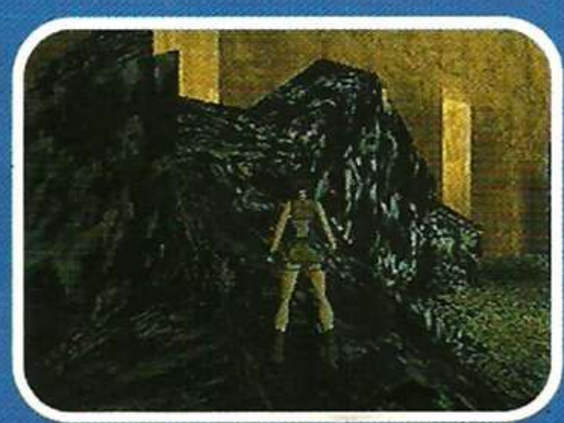
9 Czeka tu na Ciebie następny punkt zapisu stanu gry. W korytarzu znajdziesz amunicję do UZI. Wejdź do sali na wprost. W środku niespodzianka – kolejne spotkanie z Natlą (miała przecież nie żyć!). Natla to twardy orzech do zgryzienia: kręci się po pomieszczeniu i razi Cię ognistymi kulami. Najlepiej walić do niej z UZI. Nie ma jednoznacznego sposobu na zwalczenie paskudy, ale staraj się być ciągle w ruchu, skokami i przewrotami unikaj ognistych pocisków. Gdy poziom energii niebezpiecznie maleje, korzystaj z apteczek. Natla po prostu nie wygląda na taką, co chciałaby umrzeć. Kiedy po raz drugi sądzisz, że ją zabiłeś, ona ponawia atak – jak ten bezręki rycerz z filmu „Monty Python I *Święty Graal*". Tym razem jednak nie może latać, co czyni ją nieco łatwiejszą do zwalczenia. Kiedy już uporasz się z maszkarą, wybiegnij z pomieszczenia rampą w rogu. Korytarzem dostań się na szczyt, skocz na półkę, teraz skok z rozbiegu na następną i normalny na kolejną. Podciągnij się do korytarza nad Tobą. Teraz do dziury, złap się krawędzi i opuść w dół. Jeszcze kilka skoków i koniec, więc nie zmarnuj tego. Odwróć się i dwoma skokami z rozbiegu przeskocz dwa występy. Złap się krawędzi trzeciego i opuść się do tunelu. Przejdź na drugi koniec i znów opuść się w dół. Już prawie finał Twojej przygody. Skocz z rozbiegu, złap się krawędzi, wdrap się do tunelu, pokonaj go i opuść się na dół. Gratulacje, skończyłaś przygodę!

Jeśli masz własne kody, cheaty itp., podziel się z nami.

Nasz adres:

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn
ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa

UWAGA!!!

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

Bielany Wrocławskie: Euro-Net, ul.Czekoladowa 7 **Bielsko-Biała:** Euronorm, ul.Barcickiego 4 **Białystok:** Gwarant, ul.Legionowa 9/1; Havo-"Eldom", ul.Szosa Północno-Obwodowa; Havo-"Karo", ul.Lipowa 6; Domax, ul.Sienkiewicza 26 **Bydgoszcz:** Bolero, ul.Dworcowa 29; Bolero, ul.Stary Port 5; Elektronika HBH, ul.Mostowa 3; Blaupunkt, ul.Gdańska 34; Artex, ul.Szajnochy 2 **Bytom:** Opal, Pl.Wolskiego 5A **Chorzów:** Opal, ul.Wolności 294 **Chrzanów:** Tele-Hit, ul.Sądowa 8 **Cieszyn:** Andarex, ul.Szeroka 3 **Częstochowa:** Arman, Al.NMP 13; Carex, Al.NMP 39/41 **Dzierżoniów:** Sklep RTV/Krawczyk R., ul.Świdnicka 9 **Gdańsk:** F.H.Jonczak, ul.Heweliusza 33 **Gdynia:** Euro-Net, ul.Starowiejska 17; F.H.Jonczak (Euromarket), ul.Nowowiczlińska 35; Petex, ul.Abrahama 7; Intermarket, ul.Świętojańska 90 **Gdynia-Orłowo:** Euro-Net Centrum Handlowe Klif, Al.Zwycięstwa 256 **Gliwice:** Euronorm, ul.Konstytucji 14A **Gniezno:** HiFi Exclusive, ul.Moniuszki 4 **Gorzów Wlkp:** Mars, ul.Kosynierów Gdyńskich 30 **Jelenia Góra:** Omega, ul.1-go Maja 7/9 **Kalisz:** ITI Neovision, ul.Polna 21 **Katowice:** Euronorm, ul.3-go Maja 23; Opal, ul.Staromiejska 3; Opal, ul.Roździeńskiego 201 **Konin:** Bajer-Pol, ul.Dworcowa 4; Polsonic, ul.Dworcowa 6; Polsonic, ul.Szeligowskiego 1 **Kostrzyń:** Mars, ul.Kopernika 13 **Kościerzyna:** ABC, ul.Świętojańska 7 **Kraków:** Gradus/Fuglewicz, ul.Karmelicka 62; Euronorm, ul.Królewska 51; Mag Magic, ul.Floriańska 28; Music Corner, Rynek Główny 13; Big Fox, ul.Zwierzyniecka 31 **Leszno:** Elsett, Rynek 9 **Lublin:** Ducat, ul.Chojny 1; Ducat, ul.Męczenników Majdanka 28; Volta, ul.Krakowskie Przedmieście 59/1; Zdemar, ul.Piłsudskiego 85; Video Top, ul.Lubartowska 11 **Lubin:** TV-Com, ul.Armii Krajowej 8 **Łomża:** Domax, Stary Rynek 3 **Łódź:** Euro-Net, ul.Piotrkowska 95; Solpol, ul.Przędzalniana 42; Solpol, ul.Piotrkowska 204/210; Solpol, ul.Lutomierska 1 **Międzyrzecz Wlkp.:** Mars, ul.Świerczewskiego 19 **Mikołów:** Tele-Hit, ul.Katowicka 2 **Nowy Sącz:** HiFi Center, ul.Piotra Skargi 2 **Nysa:** RTV-SAT, Rynek 14-15; RTV-SAT, ul.Piłsudskiego 58A **Opole:** Saba, ul.Ozimska 14-16 **Oświęcim:** Telemarket, ul.Mayzla 5 **Płock:** Wektra, Nowy Rynek 22 **Poznań:** Euro-Net, ul.Franowo 3; Quattropol, ul.Ratajczaka 45; Quadro, Os. Na Murawie 3; Inwek, ul.Obornicka 287; Inwek, ul.Głogowska 83 **Przemyśl:** Gal J&S, ul.Franciszkańska 1 **Radom:** Beiko, Pl.Konstytucji 8 **Rzeszów:** Wersal, ul.Asnyka 2; Vega, Al.Cieplińskiego 1 **Rybnik:** Euronorm, ul.Wolności 5 **Sieradz:** Inwar, Al.Pokoju 11C **Sokółka:** Havo-"As", ul.Wyszyńskiego 2 **Środa Wlkp.:** Panda, ul.Sejmikowa 3 **Stargard Szcz.:** Waldi, ul.Reja 12A **Suwałki:** Ajax, ul.Kościuszki 79 **Swarzędz:** Euro-Net, Centrum Handlowe ETC, ul.Poznańska 6 **Szczecin:** Elta, Al.Niepodległości 16 **Szczecin-Turzyn:** Euro-Net, ul.26 Kwietnia 91 **Świdnica:** Digi-Tech, Rynek 24 **Świnoujście:** Arton, ul.Armii Krajowej 13 **Tychy:** Opal, ul.Krasickiego 11C **Wałbrzych:** Salon Audio-Video, ul.Hetmańska 5C **Wałcz:** Elektronics, ul.Pocztowa 1 **Warszawa:** CMR Digital, Al.Jerozolimskie 2; DMG, ul.Grzybowska 39; Euro-Net, ul.Kasprzaka 25A; Euro-Net, ul.Piławska 73/75; Euro-Net, ul.Grochowska 200; Euro-Net, ul.Marszałkowska 45; Euro-Net, ul.Marszałkowska 126/134; Mixel, ul.Mazowiecka 12; Mixel, Pl.Konstytucji 6; Planet Music, Pl.Zbawiciela 3/5; Saysonic, ul.Grzybowska 80/82; Saysonic, ul.Świętojerska 16; Akces, ul.Zgoda 12; Protech-Trading, ul.Świętokrzyska 34; DT Centrum, ul.Marszałkowska 104/122 **Warszawa/Janki:** Euro-Net, Pl.Szwedzki 3 **Wrocław:** Exit, ul.Moniuszki 15; Centrum Komputerowe Adax, ul.Oławska 1; Saba, DH Łada, ul.Oławska 27; Zuber, ul.Św.Mikołaja 21-29 **Września:** Atarex, ul.Warszawska 8 **Zielona Góra:** All-Tech, ul.Kupiecka 22; Mars, ul.Urszuli 3 **Złotów:** Terg, ul.Boh.Westerplatte 1C

OTO LISTA SKLEPÓW, W KTÓRYCH ZNAJDZIESZ WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBUJESZ, BY WSKOCZYĆ W ŚWIAT WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI ...

Z NAMI ZAWSZE WYGRASZ !

SUPER PAD

standardowy, taki jak w komplecie z konsolą
osiem przycisków fire
ergonomiczny kształt, doskonale trzyma się w dłoni

MEMORY CARD PLUS

karta do zapisów stanów gier
120 bloków - 8 razy pojemniejsza od standardowej
osiem standardowych kart w jednej za rewelacyjną cenę

PROGRAM PAD

dwa dodatkowe przyciski fire
z możliwością ich zaprogramowania
funkcja auto-fire
slow - zwalnianie reakcji przycisków fire
super przezroczysty kształt

PC FLIGHT FORCE

analogowy zestaw lotniczy
zawiera analogowy joystick i przepustnicę gazu
programowanie auto-fire
funkcja auto-fire
współpracuje z każdą grą obsługującą analogowy joystick

JOYSTICK ARCADE

tradycyjny, drążkowy
osiem standardowych przycisków fire
funkcja slow i auto-fire
możliwość programowania
wyświetlacz LED

MEMORY CARD

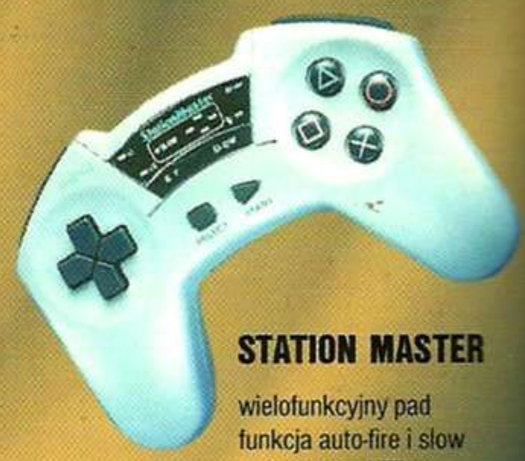
karta do zapisów stanów gier
standardowa , 15 - blokowa
posiada wszystkie funkcje karty Sony

CONTROL STATION

standardowy pad
funkcja auto-fire
8 standardowych przycisków fire
ergonomiczny kształt

PREDATOR GUN

współpracuje z konsolami Sega Saturn oraz PlayStation
funkcja automatycznego ładowania
trzystopniowy auto-fire
efekt strzału symulowany przez świecenie diód
posiada funkcję start



STATION MASTER

wielofunkcyjny pad
funkcja auto-fire i slow
wyświetlacz LED
ergonomiczny kształt

LINK CABLE

kabel do łączenia dwóch konsol
umożliwia granie w jedną grę na dwóch konsolach
długość 2 m

w sprzedaży także:
EXTENSION CABLE i RGB SCART CABLE

GAME PAD 8

osiem przycisków fire
funkcja auto-fire
ergonomiczny kształt
zwalnianie tempa gry

PRO PAD

funkcja auto-fire
slow - zwalnianie reakcji przycisków fire
funkcja programowania przycisków fire
wyświetlacz LED

AUTO CD CLEANER

zestaw do czyszczenia płyt CD
automatyczne czyszczenie powierzchni płyty "na mokro"
zasilanie bateryjne lub poprzez zasilacz zewnętrzny
poręczny w urzyciu

Sprzedaż detaliczna:
Katowice, ul. P. Skargi 6
Łódź, ul. Piotrkowska 81
Poznań, ul. Ratajczaka 4
Toruń, ul. Wielkie Garbary 18
Warszawa, ul. Marszałkowska 116/122
Wrocław, pl. Kościuszki 21/23

LANSER

Prowadzimy sprzedaż hurtową, detaliczną i wysyłkową

Hurt 0-55 33-59-44 Fax 0-55 33 93 65 Detal

82-300 Elbląg , ul. Skrzydlata 1a

LANSER

Wyłączny importer produktów INTERACT i Logic 3 firma MULTISTYK