



**EXCLUSIVE DEMO CD** - CRASH BANDICOOT 2, FELONY 11-79,  
G-POLICE, TOCA TOURING CARS, SHADOW MASTER, HERCULES, YAROZE



INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 2/98

Oficjalny Polski

# PlayStation Magazyn

Nr 2

7  
GIER NA  
KRAŽKU!!!

**CRASH 2**  
**RECENZJA + DEMO**

## RECENZJE:

NHL '98  
AIR RACE  
TIME CRISIS  
G-POLICE  
CROC  
COLONY WARS  
OVERBOARD!  
MOTO RACER  
RAPID RACER  
DUKE NUKEM  
RED ALERT  
FELONY 11-79  
TENNIS ARENA  
ROSCO MCQUEEN  
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

**RESIDENT EVIL  
DIRECTORS CUT**  
JATKA TRWA  
NADAL...

**SPEC OPS**  
ODPOWIEDŹ  
NA GOLDEN EYE?

POLSKA EDYCJA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEGO SIĘ NA ŚWIECIE MAGAZYNU O PLAYSTATION



SONY



Gdy słońce zachodzi,  
budzą się złe moce...

# FINAL FANTASY VII

Stoisz na progu świata, w którym panuje zło.

Zostałeś wybrany, aby się z nim zmierzyć.

Przygotuj się dobrze.

Pojedynek z patrolami cyborgów i ich wytresowanymi  
potworami to nie przelewki.

W tym świecie nie ma przebacz.

Pamiętaj, wyjście będziesz musiał sobie  
wywalczyć mieczem i podstępem.

„P” i PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.  
Final Fantasy VII™ 1997 Square Co., Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Square Co. Ltd. Wydane przez Sony Computer Entertainment Europe.  
Final Fantasy VII i **SQUARESOFT** są zarejestrowanymi znakami towarowymi Square Co., Ltd.



to zarejestrowany znak towarowy Sony Corporation.

Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.

# Spis treści

## Wydawca

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

## Redakcja

Red. nacz.: Dariusz Kazik  
[dkazik@cgs.com.pl](mailto:dkazik@cgs.com.pl)  
Z-ca red. nacz.: Rafał Belke  
[rbelke@cgs.com.pl](mailto:rbelke@cgs.com.pl)  
Jacek Pietruszczak

## Tłumaczenia

Piotr Wągrowicki  
Rafał Belke

## Dział Reklamy

Dariusz Kazik

## Korekta

Natalia Nowak

## Lektoranie

Computer Graphics Studio

## Druk

Elanders Polska sp z o.o.

## Kolportaż Ogólnopolski

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

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.

Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi.

Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

Artykuły w tym wydaniu są tłumaczone i reprodukowane z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należą do © Future Publishing Ltd. England 1997.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopipowana 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, wywolując stronę WWW o adresie: <http://www.futurenet.co.uk>

**Od redakcji** Gry komputerowe wciążają się wszędzie. Niedawno zastanawiałem się z kolegą, dlaczego jeszcze nikt nie wpadł na zaimplementowanie prostych gier do telefonów komórkowych. Wyświetlacz o stosunkowo wysokiej rozdzielcości (są nawet kolorowe), bardzo pojemne baterie... No i proszę, jeden z producentów komórek właśnie to zrobi!

To taka mała, pozaPSXowa dygresja, a co w numerze? Jedno widać od razu – mnóstwo PlayTestów. By zamieścić pełne recenzje wszystkich gier, które przyszły na świat tej zimy, trzeba by wydawać PSM co tydzień! Współczuję redaktorom pism, w których PSX dzieli miejsce z innymi konsolami lub z zaborcym pecem – nie mają szans (czytaj: miejsca) na opisanie choć ułamka z tego zalewu tytułów. My jesteśmy w bardziej komfortowej sytuacji i robimy co możemy, by zapewniać nad falą nowych gier. Od poprzedniego numeru zwiększyliśmy objętość, a teraz powiększyliśmy dział PlayTest. Jeśli nie wystarczyło miejsca na opis jakiejś gry (albo nie warto nari marnować strony), jej werdykt trafia do rubryki Krótko Mówiąc. W ten sposób możesz być pewien, że żadna europejska gra nie ujdzie naszej uwadze. Z powodu powiększenia PlayTestu chwilowo skurczył się Temat Numeru. Dziś tylko strona, ale za to jaka! Poznacie bliżej naszego korespondenta w Japonii, bardzo interesujący gość...

Powoli wygrzebuję się spod góry przesyłanych przez Was ankiet. Propozycje zmian są dość ciekawe i od następnego numeru zamierzam wprowadzić je w życie. Na razie zdradzę tylko tyle, że powiększeniu ulegnie dział Ścisłe Tajne...

Opis przejścia *Suikoden* dobiera końca, przypominam więc, że możecie (listownie, telefonicznie, faxem lub emailem) zgłaszać następne tytuły do rozpracowania. A na razie zapraszam do lektury numeru 2/98...

Rafał Belke

## Primal Screen

- 14 Spec Ops**  
**16 Snow Racer**  
**18 Adidas Power Soccer 2**  
**19 Populous**

## PrePlay

- 20 Formula Karts**  
**21 Courier Crisis**  
**22 Ace Combat 2**  
**23 Supersonic Racers 2XS**



## PlayTest

- 26 Street Fighter EX**  
**28 NHL '98**  
**30 Air Race**  
**32 Time Crisis**  
**34 G-Police**  
**36 Croc**  
**38 Colony Wars**  
**41 Rosco McQueen**  
**42 Overboard!**  
**44 Moto Racer**  
**46 Rapid Racer**  
**48 Crash Bandicoot 2**  
**50 Felony 11-79**  
**51 Tennis Arena**  
**52 Duke Nukem**  
**54 Red Alert**  
**56 Resident Evil DC**



## Dział

- 4 Na CD**  
**9 News**  
**14 Primal Screen**  
**20 PrePlay**  
**24 Kontakt**  
**25 Temat numeru**  
**26 PlayTest**  
**59 Krótko mówiąc**  
**60 PlayGuide**  
**62 Hardware**  
**64 Ścisłe tajne**  
**65 Prenumerata**



Na tym CD



Zimowa fala gier spowodowała tłok na naszej płytce.

Siedem demek i wszystkie grywalne! Sprawdź czy nowy Crash jest lepszy od jedynki. Łyknij nieco realizmu w grze TOCA. Zrób spokojnym obywatełom niemiłą niespodziankę w G-Police. Rozwał parę robotów w Shadow

Master. Wciel się w superherosa w grze Hercules. Pędź na złamanie karku w Felony 11-79. Wreszcie wejdź w

przerażające (prostotą :) scenyClone...

## Crash Bandicoot 2



Lodowe scenerie naszego dema doskonale pokazują nowy, bardziej trójwymiarowy engine gry. Wsiadaj na misia i w drogę. Uważaj tylko na przeszkody.

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Platformówka
■ PROGRAM:	Playable demo

**P**amiętasz jedynkę? Świecka animacja, totalne, odczytywane na bieżąco z kompaktu scenerie, a także biegi i ucieczki bez chwil wytchnienia. A pamiętasz, jak po kolejnej nieudanej próbie wypluwałeś stek określeń, które nie przystoją dżentelmenowi (a tym bardziej damie)? Właściwie to ta gra powinna nosić tytuł Nie Irytuj Się.

W grze Nie Irytuj Się 2... Eee, to jest Crash Bandicoot 2, stajesz się niewolnikiem złego Cortexa, który jakim cudem przeżył upadek z części pierwszej. Twoim zadaniem jest zdobycie purpurowych kryształów, dzięki którym Cortex zapanuje nad światem (gdzie się tacy rodzą??). Odstaw więc moralne niepokoje na później, zbieranie kryształów to świetna zabawa.

Nowy Crash nadal nie jest platformówką 3D. Zresztą nie taki był cel programistów. Formuła gry pseudo 3D, gdzie grafika jest na bieżąco odczytywana z kompaktu, doskonale się sprawdziła i stanowi niemałą konkurencję dla gier 3D. Poza tym w zlewie trójwymiarowych platformówek drugi Crash będzie się wyróżniał oryginalnością. Oczywiście ulepszono engine i gra wygląda teraz mniej płasko.

Demo na naszym krążku to jeden z „bieganych” poziomów. Preskakujesz przez drzwi i Twój wzrok spoczywa na misiu polarnym. Kilka sekund później pędzisz na nim przez polarny level, starając się omijać wybuchowe skrzynki, wyrwy w lodzie, posągi, foki i wieloryby. Na drodze spotkasz nie tylko przeszkody – zbieraj jabłka i skrzynie z bonusami. W tym morder-

czym rajdzie musisz wykazać się nie lada refleksem, by dotrzeć do końca. Masz sześć życia ( kolejne tkwi w niektórych skrzynkach), ale mimo to czeka Cię wiele nieudanych prób. Tak, Crash wrócił...

- Sterowanie
  - ↑ Ruch w przód
  - ↓ Ruch w tył
  - ← Ruch w lewo
  - Ruch w prawo
  - Ⓐ Wyświetlenie liczby życia i jabłek
  - Ⓑ Turbo
  - Ⓒ Nie użyty
  - ⓧ Skok
  - R1 Turbo

• Inne cechy  
Pełna wersja to 27 doprowadzających do furii poziomów. Crash Bandicoot 2 obsługuje analogowy pad Sony. Na początku jest ciężko, ale starszy wyjadacze twierdzą, że bez analogu nie skończyliby tej gry.

- Dodatkowe informacje  
PlayTest gry znajdziesz w tym numerze. Giera dostała solidną ósemkę.



Na tym CD

# TOCA Touring Car Championship

## Nie pękaj!

Siedem demek na płytce to nie lada gratka. Niestety, nie ma róży bez kolców, pojawiło się kilka dziwnych błędów. To nic poważnego, ale chcemy uprzedzić telefony do redakcji:

- Po pierwsze, goście z Sony rypnęli się przy nazwie *Femony 11-79* (w menu na płycie jest 11-97).
- Gra *Clone* z *Yarose* może czasami zawiesić Twoją konsolę. Jeśli tak się stanie, po prostu ją zresetuj.
- Konsola czasem się zawiesza, gdy po wyjściu z *Shadow Master* uruchamiasz *Crash 2* lub po wyjściu z *Clone* chcesz odpalić *G-Police* lub *Crash 2*. Dziwne, co?

■ WYDAWCA:	Codemasters
■ GATUNEK:	Wyścig
■ PROGRAM:	Playable demo

Po pierwsze: upychanie *TOCA Touring Car Championship* na jedną półkę z np. *Rage Racerem* jest sporem nieporozumieniem. Realistyczne sterowanie, perfekcyjne niemal co do milimetra odwzorowanie produkowanych masowo samochodów, dokładne przeniesienie oryginalnych tras... Na początku wydaje Ci się, że będziesz pędził 200 km na godzinę i nie zdejmował nogi z gazu, ale poślizg i wypadnięcie z trasy na pierwszym zakręcie szybko pozbawi Cię złudzeń. Goście z Codemasters stworzyli symulację na najwyższym poziomie.

Jednak w *TOCA* da się grać, czego najlepszym przykładem jest demo na krążku. Oprócz świetnie wyglądającego rolling demka, możesz zrobić dwa kółka po torze Donington. Używając standardowego joysticka lub analoga (gorąco polecamy) musisz pokierować Hondę i ukończyć wyścig w trzy i pół minuty oraz wy-

przedzić piętnastu przeciwników. Łatwe? Coż, może w *Micro Machines*. W *TOCA* samochód zachowuje się prawie jak w rzeczywistości, dlatego ciśnięcie gazu do dechy nie jest tu najlepszą taktyką. Życzymy Ci szczęścia w wyścigu. Będziesz go potrzebował...

### • Sterowanie

- ← Skręt w lewo
- Skręt w prawo
- Ⓐ Zmiana widoku
- Ⓑ Klakson
- Ⓒ Hamulec
- ⊗ Gaz
- START Pauza

### • Inne cechy

Pełna wersja gry oferuje wszystkie trasy i osiem teamów z sezonu '97 oraz wszystkie uczestniczące w wyścigu samochody odwzorowane z laserową dokładnością.

### • Dodatkowe informacje

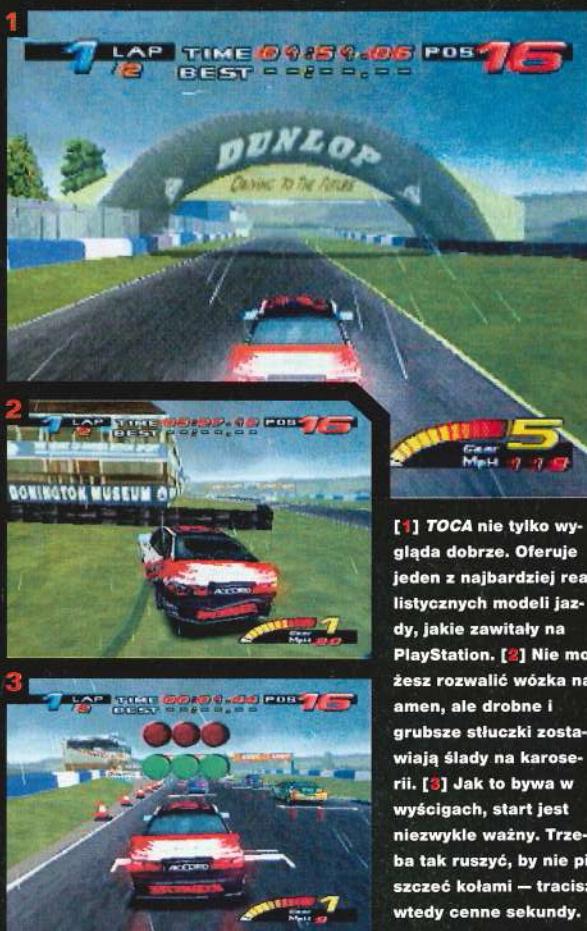
Zanosi się na to, że *TOCA* zdetonizuje V-Ral-



Wyścigi odbywają się w zmiennych warunkach pogodowych — od deszczu po mgłę i śnieg.

ly jako najlepszy wyścig na PlayStation.

Czy tak będzie? Przekonacie się prawdopodobnie już w następnym numerze.



[1] *TOCA* nie tylko wygląda dobrze. Oferuje jeden z najbardziej realistycznych modeli jazdy, jakie zawitały na PlayStation. [2] Nie możesz rozważyć wózka na amen, ale drobne i grubsze stłuczki zostawiają ślady na karoserii. [3] Jak to bywa w wyścigach, start jest niezwykle ważny. Trzeba tak ruszyć, by nie puszczając kołami — tracisz wtedy cenne sekundy.

WYSYŁKOWA  
**WYMIANA**  
GIER DO KONSOLI SONY  
**PlayStation**

NOWA  
GRA TYLKO  
12 zł

Oferujemy do wymiany wszystkie gry do PlayStation

**TYLKO 12 zł ZA WYMIANĘ**

Wystarczy wysłać do nas grę (PACZKĄ) i napisać tytuł gry, którą mamy wypożyczyć w zamian. W terminie 7 dni otrzymasz nową grę. Zapłacisz przy odbiorze u listonosza lub na poczcie. Koszt wysyłki 5 złotych.

### UWAGA!

Nie zapomnij podać swojego adresu.

WNW  
ul. Mickiewicza 63/1  
37-300 LEŻAJSK

WYMIANA DOTYCZY TYLKO ORYGINALNYCH GIER PAL

## Na tym CD

### G-Police



[1] To, co przed chwilą było niebezpiecznym pojazdem, teraz jest tylko płonącym złomem. [2] Pamiętaj, że możesz zmieniać uzbrojenie. Radź się wypróbować wszystkie cacauska... [3] Oprócz miejskich scenarii w stylu *Blade Runnera* możesz natrafić na połacie ziemi niczyjej. Można się tam schować.

■ WYDAWCA:	<b>Psygnosis</b>
■ GATUNEK:	<b>Strzelanina</b>
■ PROGRAM:	<b>Playable demo</b>

Pilotowanie śmigłowca bojowego to rozrywka nie dla przeciętnego śmiertelnika. Jednak dzięki firmie Psygnosis masz okazję porozbijać się po futurystycznym mieście za sterami helikoptera przyszłości. Masz tonę amunicji i kawał terenu dyspozycji. Możesz przemierać się między wielkimi wieżowcami, strzelać do uzupełnionych pojazdów i bombardować obiekty wroga. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, byś strącił kilka latających taksówek, posłał garść rakiet spokojnie sunącym po jezdni samochodom czy zniszczył most, reklamę świetlną lub budynek. Stylowa mieszkańców Syndicate Wars z Gunshipem 2000 (doprawiona szczypta *Blade Runnera*) czeka na Ciebie.

Oczywiście w pełnej wersji gry nie niszczysz wszystkiego dookoła. W zamysle twórców gry to demo ma służyć zapoznaniu się ze światem G-Police. Masz poczuć potęgę intuicyjnego sterowania połączonego z elementami symulacyjnymi. A gdy już to poczujesz, nic nie powstrzyma Cię przed pobieganiem do sklepu i nabyciem pełnej gry (takie przynajmniej nadzieję żywia firma Psygnosis).

Warto wypróbować wszystkie rodzaje broni z imponującego arsenatu. Kilku gości



Nawet w wersji demo mamy kilka widoków. Fajnie, co?

#### • Sterowanie

- ↑ Ruch w przód
- ↓ Ruch w tył
- ← Skręt w lewo
- Skręt w prawo
- Ⓐ Gaz
- Ⓑ + Ⓛ Zmiana broni
- Ⓓ Ciąg wsteczny
- ⓧ Strzał
- R1 Namierzenie celu
- R2 Hamulec powietrzny
- L1 Ruch w górę
- L2 Ruch w dół
- SELECT Zmiana widoku

#### • Inne cechy

Dla wszystkich, którym sterowanie śmigłowcem wydaje się za trudne, w pełnej wersji umieszczone kilka misji treningowych.

#### • Dodatkowe informacje

Zajrzyj do działu PlayTest. G-Police dostała zaszczytną dziewiątkę i miano najlepszej strzelaniny powietrznej na PlayStation.

### Felony 11-79



■ WYDAWCA:	<b>ASCII</b>
■ GATUNEK:	<b>Wyścig</b>
■ PROGRAM:	<b>Playable demo</b>

Wysigis są świetne, ale rozwalanie wózków to jeszcze lepsza rozrywka. Więc gdy znaleźliśmy na naszej wycieraczce gierkę Felony z kartką „Proszę, użyj mnie, zadowole każdego chorego fanatyka piractwa drogowego, zrealizuję każdą Twoją fantazję związaną z demolowaniem samochodów”, my odpowiedzieliśmy „Siur, czemu nie!”.

Wersja demo daje przedsmak prawdziwej demolki. Na początku możesz wybrać wózek. W demie masz do wyboru szybki pick-up o mocnym silniku i jedną z największych pomyłek światowej motoryzacji – Mini. Ten ostatni jest wolniejszy od pick-upa, ale za to łatwiej

mu się utrzymać na zakrętach.

Teraz możesz rzucić się do akcji i przy dźwiękach hard rocka ruszyć niesamowicie grywalną trasą nadmorską.

Twoim zadaniem jest (bolesne) spotkanie z limuzyną Kyozo Sugawary i kradzież Golden Wings. Kiedy już masz trofeum, musisz dojechać do końca trasy i przerwać oczekującą tam kordon policyjny. Wszystko to zanim skończy się czas.

Na drodze jest mnóstwo przeszkód – od niedzielnych kierowców, po ruchome mosty przyuliczne stragany, objazdy, przejazdy itp. Można je omijać, ale wtedy nie byłoby zabawy. Za przywalenie w różne rzeczy otrzymujesz bonusy pieniężne (np. za puknięcie wozu policyjnego jest 100 tys. dolców).

Dobrej zabawy i nie zapomnij poszaleć po plazy!

#### • Sterowanie

- ← Skręt w lewo
- Skręt w prawo
- Ⓐ Zmiana widoku
- Ⓑ Hamulec ręczny
- ⓧ Hamulec
- ⓧ Gaz

#### • Dodatkowe informacje

Recenzje Felony 11-79 jest w dziale PlayTest. Gra dostała przyzwoitą siódemkę.



To, co było blyszczącym Mini, po wyścigu jest kupą złomu. Ktoś chce kupić... Sprzedam za stówkę...

Na tym CD

## Shadow Master

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

**T**o może wygląda jak kolejny nieciekawy klon *Dooma*, ale przyjrzy się bliżej. Poczujesz atmosferę grozy, a gdy zobacysz sunące ku Tobie mechaniczne pająki i karaluchopodobne stwory, będziesz miał pełne spodnie. Ale to nic – jeśli jesteś fanem *Dooma*, zawsze trzymasz w szafie zapasowe portki.

Wersja demo oferuje jedną z wczesnych misji. *Shadow Master* zawładnął Świątynią Lasu w świecie Silvan. Musisz zabijać wszystkie pełżące paskudztwa dotrzeć do wrogię fortecy, zniszczyć ją i odnaleźć tajemny tunel, którym wydostaniesz się na zewnątrz. Na szczęście Twój pojazd jest całkiem niezłe uzbrojony. Możesz wybierać spośród sześciu rodzajów broni. Jest także trochę przydatnej elektroniki. Miej oko na radar, a nikt nie zjadzie Cię od tyłu...



Dobra rada: zbieraj kryształy, które zostają po zabitych wrogach – odnawiają Twoją energię. Poza tym eksperymentuj z różnymi rodzajami uzbrojenia, ale przed wszystkim nie przestawaj strzelać...

- Sterowanie
  - ↑ Ruch w przód
  - ↓ Ruch w tył
  - ← Skręt w lewo
  - Skręt w prawo
  - Ⓐ Menu z uzbrojeniem
  - Ⓑ Strzał z wybranej broni i lasera



⊗ Strzał tylko z lasera  
R1 Ruch w prawo  
L1 Ruch w lewo  
L2 Patrz w górę  
R2 Patrz w dół

- Inne cechy  
Scenarie *Shadow Mastera* powstały przy współpracy Rodneya Mathewsa, autora okładek wielu albumów rocka progresywnego.
- Dodatkowe informacje  
PrePlay gry przedstawiliśmy w PSM 9/97.

[1] Takie kreatury na wielu odnóżach przerząją. I nie pomaga świadomość, że to maszyna... [2] Purpurowa podłoga i bardziej czekolkański przeciwnik.



[1] Ach, rozwaliłem tę mechaniczną tarantulę. Już widać klejnot, który po niej zostanie. Koniecznie muszę go zebrać...  
[2] Jeśli to jest *Shadow Master*, to ja chcę większą klamkę. [3] „Another one bites the dust, yeah!”



**STAR LITE**

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

**W naszym katalogu znajdują Państwo wszystkie aktualnie dostępne nowości !!!**  
Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.

**Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!**  
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.  
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)  
**GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)**  
**PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!**  
**POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO PLAYSTATION**  
Koszt wysyłki gier – tylko 5 złotych.  
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.

**ZA ZAMÓWIONE TOWARY PLACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE**  
Jesteśmy bezpośredniim importerem.  
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny.

**WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER**  
**TEL/FAX (0-77) 540-323**  
**LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:**

**STAR LITE**  
**UL. MINKUSA 6**  
**45-508 OPOLE**



## Na tym CD

# Hercules

### Nie pękaj!

Jeśli ktoś gra Ci się zawiesi – bez nerwów! Zresetuj PlayStation i wczytaj grę jeszcze raz.

Nic się nie stało, prawda?



■ WYDAWCA: Disney Interactive  
■ GATUNEK: Platformówka  
■ PROGRAM: Playable demo

**H**ercules to platformówka, w której mitologia grecka spotyka się z kreskówką. To dość osobiście połączenie, jednak nie martwmy się o rynkowy sukces. Marka Disneya powoduje, że ludzie będą oblegać kina, niezależnie czy *Hercules* będzie arcydziełem, czy mdłym knotem. *Hercules* na PlayStation ma skorzystać ze splendoru filmu. Ta platformówka z wieloma ukrytymi poziomami jest świetnie animowana – nic dziwnego, w studiach Disneya pracowano nad nią równolegle z filmem.

Jako silny i przemyślany Hercules musisz powstrzymać złego Hadesa zanim zawadnie światem żywych. Uzbrojony tylko w miecz i imponujące umięśnienie Hercules czeka, byś prowadził go na spotkanie z panem podziemia.

Wersja demo to jeden poziom gry. Unikając licznych niebezpieczeństw (wliczając w to totalnego kota z płonącym ogonem) poruszasz się po poziomie, zbierasz monety i ukryte tu i ówdzie bonusy. Te dary od Bogów pozwolą Ci posiąć niedostępne dla zwykłych śmiertelników moce. Na przykład niewidzialność albo sztukę miotania

ognistych kul za pomocą miecza. Możesz wybierać bonusy, których chcesz użyć – wystarczy wcisnąć R1 i L1. Na końcu poziomu spotkasz raczej mało sympatycznego minotaura. Wygląda na to, że jedynym sensem jego istnienia są ataki na Herculesa. Jak pokonać paskudne monstrum? Nie powiemy. Zdradzimy jedynie sekret: jeśli w czasie skoku wcisniesz strzałkę w dół, Hercules zatrzasze całą okolicę...

#### • Sterowanie

↓ Unik  
← Ruch w lewo  
→ Ruch w prawo  
Ⓐ Supercios  
Ⓑ Zwykły cios  
Ⓒ Broń  
Ⓓ Skok  
R1 Wybór broni  
L1 Wybór broni  
START Pauza

#### • Inne cechy

Wielbicie kreski ze studia Disneya niewątpliwie będą zachwycać sekwencjami FMV, które towarzyszą pełnej grze.

#### • Dodatkowe informacje

O grze *Hercules* pisaliśmy w PSM 7/97 (PrePlay). Ocena gry znalazła się w przeglądzie tytułów na PSX w poprzednim numerze. *Hercules* dostał szóstkę.



[1] Główny wróg tego poziomu – minotaur, we własnej osobie. Unikaj jego ataków i zacznij skakać... [2],

[3] Kolumny zagradzają Ci drogę? Nie ma sprawy! Użyj superciosu, by pozbędź się przeszkody, a kto wie, może zdobyć kolejny bonus...

# Net Yaroze Clone

■ AUTOR: Stuart Ashley  
■ GATUNEK: Jatka 3D  
■ PROGRAM: Playable demo

**T**o oczywiście, że w pierwszej fali gierek stworzonych na czarnej PlayStation musiał się znaleźć choć jeden klon Dooma. Stworzona w dziesięć tygodni przez Stuarta Ashleya gierka ma nawet odpowiednią nazwę – *Clone*. Traktuje ją jako zabawną i trochę dziwaczna ciekawostkę. Co nie znaczy, że w *Clone* nie można sobie pograć. Kręcisz się po przygnębiających korytarzach, szukając bonusów z energią, kluczy i lepszej broni. Oczywiście są i wrogowie. To niezbyt przekonujące zombie-podobne maszkarły, których pojawienie się w okolicy zwiastuje bicie serca. Dowiedzieliśmy się, że za pierwowzór główny potworów posłużył skan główki twórcy

gry. Cóż, Resident Evil to to nie jest, ale przecież to tylko ciekawostka, nieprawda?

#### • Sterowanie

↑ Ruch w przód  
↓ Ruch w tył  
← Skręt w lewo  
→ Skręt w prawo  
Ⓐ Bieg  
Ⓑ Mapa  
Ⓒ Skok  
Ⓓ Strzał  
R1 Ruch w prawo  
L1 Ruch w lewo  
START Pauza  
SELECT + START Wyjście

#### • Dodatkowe informacje

W pełnej wersji gry... Nieeee, nie tym razem. Jeżeli interesuje Cię Yaroze, powinieneś prze-

czytać obszerny artykuł na ten temat w PSM 3/97 (jeśli jeszcze tego nie zrobileś). A ewentualnych chętnych do zakupu Yaroze odsyłam do firmy Sony Poland (tel. 0-22 87-87-001).



Ten facet nie ma nic do ukrycia. Możemy nawet podziwiać jego kręgosłup (moralny?).

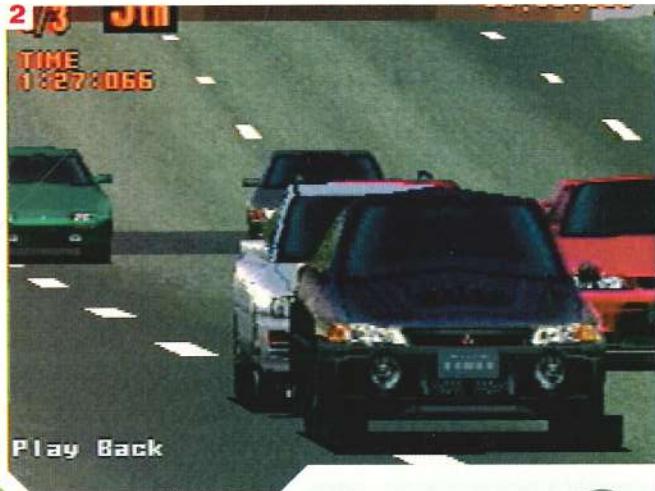


Gra *Clone* została stworzona na Yaroze w dziesięć tygodni.

# update

## Nowy Joypad

Dual Shock w Japonii



**Z**e źródeł zbliżonych do Sony dowiedzieliśmy się, że ta firma zamierza wydać w Japonii nowy, analogowy joypad z „wibratorem” Dual Shock. Wydaniu pierwszego analogowego kontrolera towarzyszyły kontrowersje: zainstalowany tam „trzęsidiuk” (jak mawia Gruby) nie działał tak silnie, jak by sobie tego życzyli gracze. W dodatku wersja dla USA i Europy nie miała „wibratora”. Oczywiście analog i bez tego jest wspaniałym nabytkiem, jednak zachodni gracze poczuli się po-krzywdzeni. Brak wibrującego elementu tłumaczone różnie: ponoć firma Nintendzo zagroziła procesem, jeśli „kopiący” pad ukaże się w USA. Oficjalne stanowisko Sony jest takie, że... pady nie wibrują wystarczająco silnie.

Wygląda na to, że Dual Shock rozwieje

tę niemiłą atmosferę. Pad wibruje na dwa różne sposoby (rany, brzmi to prawie jak reklama w sex shopie :). Jeden element generuje wibracje o wysokiej częstotliwości, a drugi o niskiej. Podobno ma to wzmacniać efekt i nadać wielu grom nowego wymiaru. Niskie wibracje są doskonale do gier wyścigowych (pomruk silnika), a wysokie częstotliwości najlepiej sprawdzają się w bijatykach i strzelaninach.

Poza tym nowy pad wygląda dokładnie jak znany już analogowy kontroler. Dual Shock będzie kompatybilny ze wszystkimi grami obsługiwany przez zwykły analog. Aby jednak zaczął „kopać”, trzeba poczekać na specjalnie do tego przygotowane gierki. Pierwsze wibrujące tytuły to *Tekken 3* i *Gran Turismo*. Data premiery pada w USA i Europie nie jest jeszcze znana.



3

Pierwszymi grami trzęsącymi joy-padem Dual Shock będą [1] *Tekken 3* oraz [2] *Gran Turismo*. Sam joypad będzie wyglądał jak obecny analog [3].

Ostatnio rynek PlayStation aż hu-czy od plotek na temat rzekomych planów odkupienia od Eidosu firmy Core Design. Nowym właścicielem ma być... firma So-ny. Wymienia się nawet cenę – 65 milionów dolców. Zarówno Eidos, jak i Sony zaprzeczają jednak tym pogłoskom. Swoją drogą, to byłby świetny ruch: Core De-sign to jedni z najlepszych developerów na PSX (*Tomb Raider*, te sprawy). Poza tym podpisano przecież umowę, w myśl której żadna gra z Larą Croft nie pojawi się na innej konsoli.

Krążą też pogłoski na temat rozpoczęcia przez Core prac nad *Tomb Raiderem* 3. Po-noć są już wstępne projekty graficzne.

### TOP 10 UK

1. *Croc*
2. *G-Police*
3. *Fighting Force*
4. *V-Rally*
5. *Colony Wars*
6. *Oddworld*
7. *Int. Track & Field*
8. *Nuclear Strike*
9. *Crash Bandicoot*
10. *Worms*

Lista powstała na podstawie raportu Gallup'a.

### TOP 10 PL

1. *M.K.: Sub-Zero*
2. *Crash 2*
3. *Final Fantasy VII*
4. *FIFA '98*
5. *Duke Nukem 3D*
6. *NBA '98*
7. *Oddworld*
8. *Test Drive 4*
9. *Alien Trilogy*
10. *Croc*

Lista powstała na podstawie wyników sprzedaży firmy LEM.

## TELEGRAF

Dziś opowiem Ci, w co będziesz grał w tym roku. To oczywiście nie wszystkie tytuły...

### LUTY

- *Gex 2. Patrz PSM 8/97.*
- *Kula Quest. Logiczna.*
- *Armoured Core. Roboty w akcji.*
- *Pitfall 3D. Rzeczyściowa przygoda w 3D.*
- *Street Fighter Collector's Edition. Składanka starych części SF.*
- *Ninja. Last Ninja w 3D.*
- *XMen: Children Of The Atom. Bójtyka 2D.*
- *Riven. Kontynuacja Mysta.*
- *Breath Of Fire 3. RPG z Japonii.*
- *Snow Racer. Klon Cool Boarders.*
- *Lucky Luke. Patrz PSM 7/97.*
- *Baby Universe. Kalejdoskop.*
- *Point Blank. Strzelanina logiczna (naprawdę).*
- *Spice World. Laski w akcji.*
- *Bust-A-Move 3. Logiczna.*
- *Road Rash 3D. Przepychanki na motocykach.*

### MARZEC-KWIETNIĘC

- *Fifth Element. Patrz PSM 10/97.*
- *Spec Ops. Patrz ten numer.*
- *Alien Resurrection. Strzelanina, tym razem z perspektywy osoby trzeciej.*
- *N2O. Kolejna strzelanina.*
- *Monkey Hero. RPG.*
- *MediEvil. Patrz PSM 5/97.*
- *Broken Helix. Przygodówka.*
- *Alundra. RPG firmy Psygnosis.*
- *Newman Haas Racing. Wyścig.*
- *Viper. Strzelanina kosmiczna.*
- *Tanktics. Strategia wojenna.*
- *World Soccer. Kopanina BMG.*
- *Gran Turismo. Wyścig SCE.*
- *Masters Of Teras Kasi. Bójtyka z licencją Star Wars.*
- *Populous 3. Strategia firmy Bullfrog.*
- *Lunatik. Strzelanina powietrzna.*
- *Aeronauts. Wyścig powietrzny.*
- *Actua Tennis. Zgadnij!*
- *Xenocracy. Strategia.*
- *Viva Football. Virgin bierze się za kopaniny.*
- *Rascal. Patrz PSM 7/97.*
- *Batman And Robin. Przygodówka 3D.*
- *Constructor. Strategia ekonomiczna.*
- *Men In Black. Przygodówka.*
- *Poy Poy. Multiplayer.*

### MAJ-LIPIEC

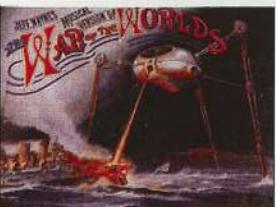
- *Silver. RPG firmy Ocean.*
- *Motocross. Jak nazwa waszka.*
- *Tekken 3. Nareszcie!*
- *Virus 2000. Strzelanina.*
- *Total NBA '98. Najlepszy baskekt tego roku?*
- *UEFA Soccer. Piłka nożna z licencją.*
- *V-Rally '98. Wyścig.*
- *Respect Inc. Gangsterska.*
- *World League Soccer. Piłka nożna Eldosu.*
- *Resident Evil 2. Horror.*

CDN

## Wojny na PSX

Czy pamiętasz film *Gry Wojenne*, wyświetlany swego czasu w kinach? Teraz wydaje się śmieszny, ale wtedy oglądałem go z wypiekami na twarzy. Firma MGM Interactive właśnie pracuje nad grą opartą na tym filmie. Akcja osadzona jest 20 lat później, David Lig-htman musi ponownie powstrzymać trzecią (i ostatnią) wojnę światową. *War Games* to... strategia w czasie rzeczywistym. Zapowiadana jest trójwymiarowa grafika i wysoki poziom inteligencji komputera. Premiera w marcu.

Drugą wielką wojną na PSX jest *Wojna Światów*. Nie jest to jednak gierka oparta na genialnej książce Wellsa, a na koncept albumie Geoffa Wayne'a (to ten brodac z E.L.O.). Na razie wiadomo tylko tyle, że będziesz mógł stać po stronie Zieman lub Marsjan. *War Of The Worlds* to pierwsza gra stworzona przez firmę GT Interactive, która po sukcesach na polu wydawniczym postanowiła spróbować sił w fachu developerskim.



## Blast Radius

Po *G-Police* i *Colony Wars* firma Psygnosis zapowiada następną futurystyczną strzelaninę. *Blast Radius* jest bardziej podobna do *Colony Wars* - kosmos, rakiety, lasery, te sprawy. Przy okazji: nie mamy dobrych wieści dla graczy oczekujących na grę zatytułowaną *Psy-badek*. Firma Psygnosis przełożyła premierę tej gry na lato tego roku. Wstyd...



## Nowy lightgun

G-Con firmy Namco nie zdążył się jeszcze na dobre zadowolić na rynku, a firma Logic 3 wypuściła lightguna o nazwie *Protector*. Na-

stępca *Predator Guna* ma czyszczony, ergonomiczny, precyzyjny, blablabla...

*Protector* tak samo jak G-Con ma na lufie dwa przyciski. Gdy tylko go dorwiemy, skrobiśmy parę słów do Hardware. Hasło reklamujące nowy gun brzmi: „Extra comfort & all day protection” (Ekstra komfort i ochrona przez całą dobę, hehe). Czarujące...



## Alternatywne wyścigi

Rynek wyścigów zapieczętował się ostatnio przeciętnymi i mało oryginalnymi tytułami. Dlatego twórcy zamieniają asfalt na wodę lub przestworza. Szkocka firma Inner Workings szukała wyścigu powietrznego *Plane Crash*. Na początek pilot dostaje słaby samolocik. Za ka- se ze zwycięstw będzie ulepszał maszynę lub kupował całkiem nowe latające. Będzie pięć tras polożonych w malowniczych sce- nerach. *Rage Racer* w powietrzu? Zobaczmy w marcu, wtedy bowiem ma odbyć się premiera gry.

Inną alternatywą dla sosz jest woda. Gra *Power Boat* firmy Interplay oferuje dziewięć tras-splłów, od spokojnych kanałów Anglii po śmiertelnie niebezpieczną Amazonkę. W odróżnieniu od *Rapid Racera* na trasie będzie wiele przeszkód: skały, skrzynki (?) czy statuetki Inków (???). Będą trzy tryby: Arcade, Championship i Slalom. Premiera gry w pierwszym kwar- tale tego roku.



## Messiah

Tak o osobliwa gierka firmy Shiny Entertainment. Nasz świat jest chroniony przed inwazją sił złych przez siedem pieczęci, to wie każdy fan biblijnej mitologii. Niestety, siły pie- kielne zamierzają zamknąć interes nieco wcześniej niż jest to zaplanowane. Wysyłają swojego agenta (dołu – kto czyta Wolskiego?), by zniszczyć pieczęcie. Oczywiście Bóg ma inne plany, wysyła więc swojego człowieka, by chronić pieczęcie i wskazać złym facetom wyjście. Tym dobrym jesteś ty. Ktoś w Shiny ma dziwne poczucie humoru, wcielasz się bowiem w postać słodkiego aniołka, który lata tu i ówdzie i opętuje ludzi, a gra ma być ultrabrutalna. Jest za wcześnie na szczegóły, ale informacja, że nasz cherubinek jest zbudowany ze 180 tys. (!!) wieloboków powoduje, iż będziemy śledzić grę *Messiah* z uwagą.

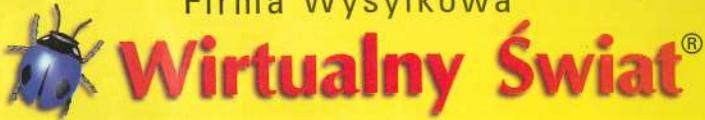


## Carmageddon

Kontrowersyjna gra pecetowa trafi na PlayStation. Już w lecie będziemy pędzić opancerzonym wehikułem i ro- jeździać ludzi na ulicach. W tym morderczym wyścigu niekoniecznie trzeba przejechać linię mety na pier- wszej pozycji. Możesz wyeliminować kilku przeciwni- ków z gry albo ozdobić swój wózek krwią i flakami wi- dzów stojących przy trasie... Nie próbuj tego w domu.



Firma Wysyłkowa



Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

tel. 0-90 287-611

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

### KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE



PlayStation™  
WERSJA ANGIELSKA



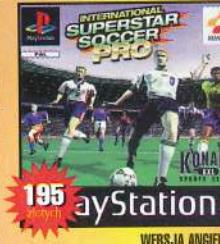
PlayStation™  
WERSJA ANGIELSKA



PlayStation™  
WERSJA ANGIELSKA



PlayStation™  
ZESTAW ZAWIERA GRĘ + PIŁOŁET



PlayStation™  
WERSJA ANGIELSKA



PlayStation™  
WERSJA ANGIELSKA

### Wirtualny Świat poleca



PlayStation™  
WERSJA ANGIELSKA



PlayStation™  
WERSJA ANGIELSKA

### W naszej ofercie znajdziesz również:

Cyberia	89 zł	Ace Combat 2	195 zł	MK Mythology	205 zł
Destruction Derby 2	119 zł	Agent Armstrong	195 zł	TOCA	205 zł
Die Hard Trilogy	119 zł	Colony Wars	195 zł	Crash Bandicoot 2	209 zł
WipEout 97	119 zł	Fifa 98	195 zł	C&C Red Alert + myszka	299 zł
Alien Trilogy	139 zł	NBA 98	195 zł	Akcesoria	
Motor Toon Grand Prix 2	169 zł	Nuclear Strike	195 zł	Joypad SONY analog	149 zł
Projekt Overkill	169 zł	Pandemonium II	195 zł	Joypad PS SUPER PAD	79 zł
Tomb Raider	169 zł	Rapid Racer	195 zł	Joypad SONY	109 zł
Porsche Challenge	189 zł	Rosco McQueen	195 zł	Memory Card SONY	89 zł
Syndicate Wars	189 zł	Warcraft II	195 zł	Mouse SONY	119 zł
		Wing Over	195 zł	Pistolet Light Gun	129 zł
		Wing Commander IV	195 zł		
		Test Drive 4	205 zł		
		MDK	205 zł		

### Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie placisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Placisz przy odbiorze przesyłki.

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

## Crime Killer

**J**est rok 2115. Po świecie rozplenili się przestępco syndykaty, które walczą między sobą o... tak, zgadłeś: o dominację nad światem. Jesteś najlepszym pilotem organizacji Elite Protectorate. Wsiadasz do samochodu-zabójcy, by walczyć z przestępco. Wszystkie chwyty dozwolone. Tak zaczyna się Crime Killer firmy Interplay. To nie jest wyścig – krążąc po mieście masz pełną swobodę ruchu. Jeśli zwęszyłeś przestępco, nie ma dla niego litości. Dzięki systemowi kamer możesz obejrzeć jego egzekucję z różnych pozycji i w zwolnionym tempie. Premiera w tym kwartale.



## Napoje Squaresoftu

**C**iekawostka z Japonii: firmy Squaresoft nie wystarczył spektakularny sukces ich gier na PlayStation (z Final Fantasy VII na czele). Właśnie trafiły na rynek napoje chłodzące z serii Square Squash. „Trzy rolplejowe drinki” firmują znane fanom gier Square postaci: Chocobo, Mitochondria i Xenogear. Jak smakują te napoje? To nieważne, każdy japoński wyznawca rolplejów Squaresoftu (przypomnijmy, że jest ich dobre kilka milionów) tyknie towar.

## Rodzina się powiększyła

**O**ficjalny PlayStation Magazyn ukazuje się w Wielkiej Brytanii, Niemczech, Węgrzech, Republice Południowej Afryki, Czechach, Włoszech, Hiszpanii, Francji, Grecji i oczywiście w Polsce. Nasza liczna rodzina powiększyła się niedawno o Stany Zjednoczone. Część materiałów w Official US PlayStation Magazine będzie przedzielkiem wersji angielskiej, ale Stany to przecież odrębny rynek, dla tego jankesi będą musieli radzić sobie sami. Oczywiście pismo będzie wychodzić z krążkiem, jednak będzie to płytka NTSC przygotowana przez amerykański oddział SCEE. Życzymy pomyślności!



## Klamoty z gabloty

Gruby

**O**j, oj, natrzaskaliście tych listów tyle, że mój znajomy pocztylon uginał się pod nawałem Waszej nieziemskiej korespondencji. W sumie było tych listów tyle, że też jeden, a pocztylon ma podagrę czy coś w tym stylu. Dzieci i za to, przynajmniej wiem że trud polskich nauczycieli nie poszedł na marne i ktoś umie pisać. Dzięki ci o Mr. Megatecl, choć oczywiście z Twoimi poglądem nie bardzo się zgadzam. To oczywiście przykład, że tam gdzie dwóch Polaków, tam trzy zdania. Robert, piszesz że uwielbiasz Mortal Kombat Trilogy. Ok, ja do tego nic nie mam. Nawet w sumie cieszę się, że masz co robić w chacie, kumple przychodzą, pogrywacie sobie na Soniaczku zamiast szlać się bez sensu po Częstochowie. To jest plus. Minus – no cóż, oczytała padają, świeże powietrze widzisz przez okno w postaci samochodowego smogu, chyba że masz szczęście mieszkać na wygwizdowie (albo jeszcze dalej). W moim kiepskim wywodzie chodziło mi o coś troszkę innego, mianowicie nie o to czy granice źle wpływają na psychikę, bo bez wątpienia giercowanie to czysta przyjemność, ale bardziej o to, w co może grać dzieciak, a w co starszy. Jedno jest pewne: tak jak w filmowej twórczości, tak i w tej branży powinien być znaczek informacyjny o przedziale wiekowym lub jakiś tekst informujący w stylu „Stój, flaki bryzgaj, pomyśl zanim kupisz dziecku”. Reszta należy do banku rodziny, który to dysponuje gotówką na bądź co bądź spory wydatek.

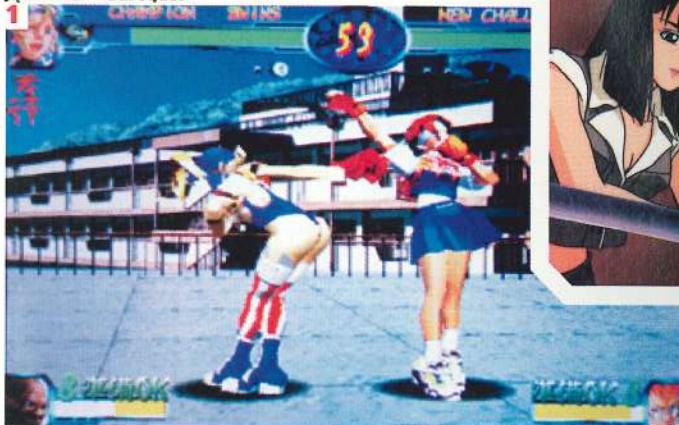
Z innej beczki. Ludzie, naprawdę nie martwcie się, że będę się jajcować z Waszych błędów ortograficzno-stylistyczno-logiczno-poglądowych, walcie jak w tym i coś tam do mnie naskrobcie, koniecznie z dopiskiem „GRUBY”.



## Wieści z JAPONII

**W tym miesiącu piszemy o premierze gry Bust A Move (nie milić z łamigłówką Bust-A-Move 2). Poza tym mamy relację z 35th Amusement Machine Show i zapowiedź filmu Tekken.**

[1] Rival Schools United By Fate firmy Capcom. [2] Film Tekken. [3] Taniec w grze Bust A Move firmy ENIX. [4] Przerząająca RPG — Baroque.



będące kontynuacją Street Fighter. Bardziej interesujący wydaje się być Pocket Fighter. Gra przeznaczona jest dla młodszych graczy, rozgrywka nie jest skomplikowana, używa się jedynie trzech klawiszy. Możemy wybrać jedną z 10 zabawnych postaci, pochodzących z poprzednich fighterów. W Pocket Fighter każda postać może zmienić swój kostium, co wpływa na dostępne w walce ciosy. Zabawne ciosy i śmieszna historia sprawiają, że nie jest to po prostu kontynuacja Street Fighter lecz oryginalna gra, na którą trzeba zwrócić uwagę. Spodziewajcie się wkrótce konwersji na PlayStation.

Firma Capcom pokazała jeszcze jedną oryginalną bijatykę zatytułowaną Rival Schools United By Fate (jak zwykle chwytyłyty tytuł). Występują w niej typowe postacie Capcom, które walczą w japońskich reałach. Gra jest bardziej mangowa niż sama Manga. Gracz walczy w imieniu swojej szkoły z przeciwnikami z innych liceów. Dla każdego z zawodników przewidziano inne scenariusze, których przebieg zależy od tego, kto i w jaki sposób wygrywa. Rival School zbudowana jest częściowo na enginie z gry X-Men VS Street Fighter z jego systemem wskaźników i czterema klawiszami używanymi w walce. Sądząc po kolejkach jakie ustawiały się przed automatem, Capcom znalazła następną świetną formułę bijatyki.

Pomimo kilku interesujących gier, targi zasmuciły nas brakiem oryginalności i kreatywności wśród producentów. Wszędzie były widoczne kontynuacje, zaś świeżych pomysłów było jak na lekarstwo. Tylko firma Namco pokazała swoją wszechstronność (Rapid River, Motcross Go!) i wciąż pozostaje najlepszą firmą tak w dziale automatach, jak i gier na PSX.



**N**ormalnie w Japonii dzieje się tak, że na podstawie popularnego filmu mangowego powstaje gra. W przypadku Tekkena jest jednak odwrotnie. Firma Namco powierzyła Sony Music Entertainment zadanie stworzenia filmów anime we współpracy z ASCII i OAV. Seria ta oparta będzie na grach Tekken i Tekken 2 z pewnymi elementami historii wziętej z Tekkena 3. Jeśli wszystko poszło dobrze, oba filmy powinny się już ukazać.

Powróćmy do gier. Baroque to typowa RPG z elementami horroru. Gracze wędrują zbudowanymi z wieloboków korytarzami spotykając postacie, zagadki i potwory. Całość utrzymana jest w gotyckiej scenierii.

Bust A Move będzie jednym z pierwszych w Japonii klonów PaRappa. Gracz wcieli się

w jedną z 12 postaci, z których każda związana jest z określonym gatunkiem muzyki. Poprzez doskonalenie technik tanecznych (łącząc szybkość, rytm i technikę) przechodzicie na wyższe etapy gry.

W tzw. międzyczasie odbył się w Tokio 35 Show Rozrywki Mechanicznej, gdzie pokazano 569 gier video. Na stoisku Konami pokazano prawie ukończoną wersję Fighting Wushu z płynną animacją i większą ilością detali niż w Tekkenie 3. System walki jest gorszy niż u konkurencji, ale to dopiero pierwsze trójwymiarowe mordobicie Konami, nie traćmy więc nadziei.

Rapid River przenosi gracza do gumowej łódki mknącej warkim nurtem rzeki. Trzeba sporo się nawiosować, by utrzymać kierunek. By podnieść realizm gry wprowadzono hamowanie poprzez wiosłowanie do tytułu. Etapy są zróżnicowane i wiodą m.in. przez krainę wulkanów, lodowców, dinozaurów i Wielki Kanion.

Na targach nie mogło zabraknąć również innego giganta — firmy Capcom. Zgodnie z tradycją pokazano dwie automatowe gry

H. C. MULTISERWIS  
01-042 WARSZAWA  
ul. OKOPOWA 78

TEL. 636-82-53 LUB  
838-60-01 DO 04 W.254

GODZINY OTWARCIA  
PON-PT 10 - 18  
SOBOTY 10 - 14

## SONY PLAYSTATION 679-

- AKCESORIA

- OPROGRAMOWANIE

\* PROWADZIMY ZAPISY NA SUPER - HITY !!!

\* NOWOŚCI W TYDZIEN PO PREMIERZE EUROPEJSKIEJ

\* UŻYWANE OPROGRAMOWANIE W SPRZEDAŻY JUŻ OD 50,-

WYSYŁKA NA CAŁY KRAJ!!!  
SPRZEDAŻ NA RATY!!!

UWAGA: JEŚLI MASZ GRĘ, KTÓRA CI SIĘ ZNUDZIŁA - ZADZWOŃ A ROZWIAŻEMY TWÓJ PROBLEM

## SKLEP FIRMOWY

SPRZEDAŻ  
DETALICZNA I WYSYŁKOWA

# MIRAGE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622

### \* OFERTA SPECJALNA \*

ACTUA SOCCER	piłka nożna	109.00
AIR COMBAT	simulator	109.00
ALIEN TRILOGY	na podstawie filmu	109.00
BAST-A-MOVE 2	logiczna	109.00
BATTLE ARENA TOSHINDAN	walka 3D	109.00
BLAST CHAMBER	rzeczywistościowa	99.00
DESTRUCTION DERBY	samochołowa	109.00
FIRESTORM: THUNDERHAWK 2	helikopter	109.00
HEXEN	Doom w świecie fantasy	109.00
LOADED	strzelanina	109.00
TEKKEN	walki 3D	109.00
WIPEOUT	futurystyczne wyścigi	109.00



## Wieści z USA

**W tym miesiącu Amerykanie wkraczają w świat RPG wydając *Diablo* i *Youngblood*. Nadal narzekają się na brak na rynku wibrującego padu...**



*Youngblood* obiecuje graczy komiksową estetykę rzezi i zdziwiająco wielkie sploty w połączeniu z rozbudowanymi stosunkami między postaciami i grywalnością opartą na strategii.



Americańskie RPG rozgrywane w czasie rzeczywistym, takie jak *Diablo* czy *Youngblood*, przyczyniają się do renesansu tego gatunku na Zachodzie.

Gra *Diablo* firmy Blizzard była wielkim przebojem na poczet rok temu, częściowo dzięki znakomitej współpracy z siecią, lecz gra sama w sobie też dawała sporo radości. Dwa lata temu pomysł konwersji takich tytułów na PlayStation został przyjęty z niepowierzeniem nawet przez firmy, które za wszelką cenę starają się wydawać swoje produkty na każdą platformę, jaką tylko można sobie wyobrazić.

Gra *Diablo* na PSX jest konwertowana przez firmę Climax, będącą częścią Electronic Arts. Jak dotąd, wygląda ona (gra, nie firma) podobnie do pierwotnej wersji. Są jednak pewne dodatki. Pojawili się nowe, większe i bardziej "playstationowe" postacie. Poprawiono także light-sourcing, co znacznie wpływa na atmosferę gry. Gracze wybierają bohaterów, którymi walczą z liczną armią złych kolei. Stopniowo uczą się nowych zdolności, zdobywając przy tym coraz lepsze bronie, zbroje i czary.

*Youngblood* firmy GT Interactive podobnie jak *Diablo* wykorzystuje izometryczny widok z góry do pokazania walki w czasie rzeczywistym. Główna różnica leży w oprawie gry. W przeciwieństwie do diabolicznej fantasy, *Youngblood* bazuje na komiksach Roba Liefelda pod tym samym tytułem. Gra

ma zawierać wszystkie główne postacie z komiksu, podobnie jak i poziomy, które przedstawiają mroczne dżungle i wyludnione pustynie. Podobnie jak w *Diablo*, będzie można jeździć do piekieł.

Niewątpliwie EA daje też nieźle zarać stacjom telewizyjnym. Pierwsza wielka kampania reklamowa poprzedziła wydanie FF VII, a obecnie dzieje się to już praktycznie z każdym tytułem. Jeden z obecnie reklamowanych z pewnością zdobędzie dużą popularność — Duke Nukem.

Wracamy jeszcze do sprawy wibrującego padu. W obawie przed procesem ze strony Nintendo, która ta firma sprzedaje takie właśnie pady, nowy analogowy pad Sony ukazał się w Stanach bez wibrujących elementów. Obecnie zapomniano o całej tej żałosnej historii i nowy pad o nazwie Dual Shock ma się wkrótce pojawić.

Na koniec dobra wiadomość dla wszystkich, którzy mają dosyć użytkowników Nintendo 64. Ostatnio posługiwali się oni zestawieniami najczęściej wypożyczanych gier, by udowodnić wyższość swojej konsole. W ostatnim miesiącu na czele tej listy znalazła się FF VII, jako pierwsza gra na PlayStation od czasu premiery Nintendo 64. Analitycy uważają, że gracze chcieli obejrzeć FF VII, zanim po raz pierwszy w życiu kupili RPG. Dominacja Nintendo na liście najczęściej wypożyczanych gier bierze się po prostu z ich wysokiej ceny.



Oferujemy z dnia 15 grudnia

### \* NOWOŚCI \* NOWOŚCI \*

ACE COMBAT 2	simulator	219.00
BATTLE ARENA TOSHINDAN 3	219.00	
COLONY WARS	kosmiczna	215.00
CRASH BANDICOOT 2	rzeczywistościowa	215.00
CROC	rzeczywistościowa	209.00
DYNASTY WARRIOR	walki 3D	219.00
FINAL FANTASY VII	najlepsza	215.00
FIGHTING FORCE	walki 3D	215.00
G-POLICE	strzelanina	219.00
HERCULES	rzeczywistościowa	195.00



MAGIC THE GATERING	karciana	195.00
MONSTER TRUCK	wyścigi	225.00
MOTO RACER	wyścigi	205.00
NUCLEAR STRIKE	strzelanina	205.00
ODDWORLD	platformowa	219.00
OVERBOARD	okręty	215.00
PARAPPA THE RAPER	nauka RAPU	219.00
ROSCO Mc QUEEN	rzeczywistościowa	195.00
TIME CRISIS+GUN CON	strzelanina	349.00
TOMB RAIDER II	przygodowa	219.00
TOTAL DRIVIN	wyścigi	219.00



### \* NIEKTÓRE Z GIER \*

CARNAGE HEART	strategiczna	195.00
CITY OF LAST CHILDREN	przygodowa	219.00
DOOM	strzelanina 3D	149.00
EXCALIBUR	przygodowo-rzeczywistościowa	205.00
FIFA 97	piłka nożna	175.00
KING'S FIELD	przygodowa 3D	209.00
NBA 97	koszykówka	175.00
NHL 97	hokej	199.00
PORSCHE CHALLENGE	wyścigi	215.00
RAGE RACER	wyścigi NAMCO	205.00
RALLY CROSS	wyścigi w terenie	199.00
RAY STORM	strzelanina	199.00
REBEL ASSAULT	Gwiezdne wojny 2CD	225.00
RIOT	futurystyczny sport	175.00
SOUL BLADE	najlepsze walki 3D	219.00
SPEEDSTER	wyścigi	199.00
TEKKEN 2	najlepsze walki 3D	219.00
TENKA	najlepsza typu DOOM	219.00
THE CROW	bójka na kanwie filmu "KRUK"	199.00
TUNNEL B1	strzelanina	175.00
WARCRAFT II	strategia	199.00
WING COMMANDER IV	symulator kos.	205.00
XEVIOUS 3D	strzelanina 3D	199.00

## SPRZĘT AKCESORIA

KONSOLA SONY PSX	695.00
DODATKOWY KONTROLER	115.00
DEVASTATOR arcade stick	90.00
KARTA PAMIĘCI	95.00
KABEL RFU DO DOWOLNEGO TV	119.00
MYSZKA PLAYSTATION	139.00
KABEL DO POŁĄCZENIA 2 KONSOL	99.00
KABEL EURO-SCART	65.00

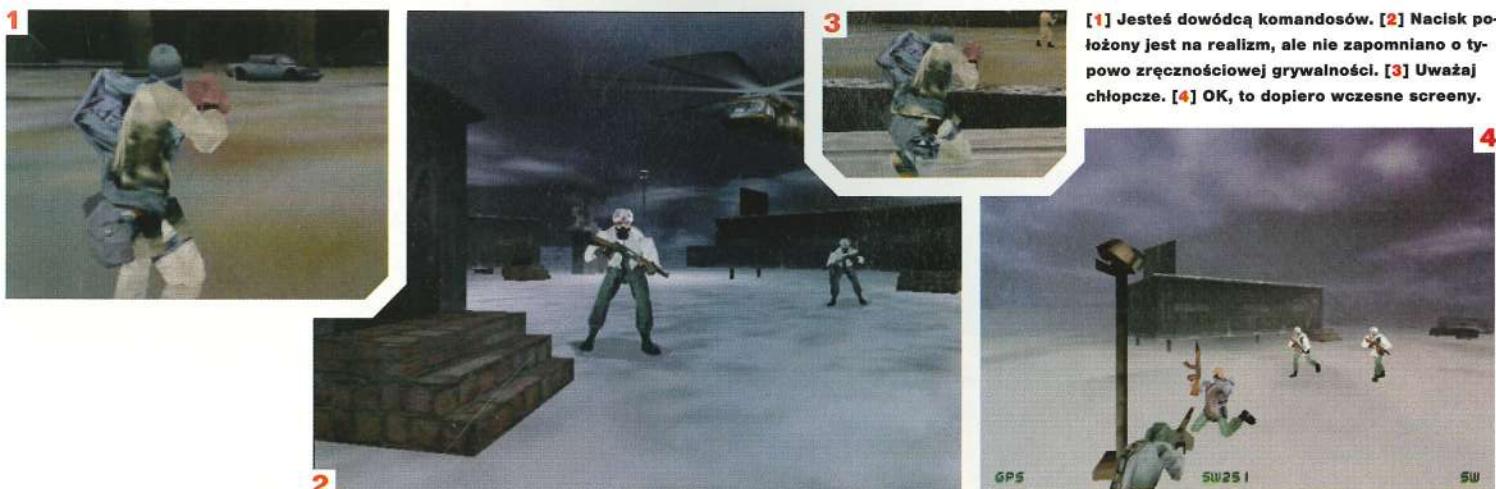
W sprzedaży również GRY dla: SEGA SATURN, NINTENDO 64, PC CD-ROM, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64

e-mail: sklep@mirage.com.pl

http://www.mirage.com.pl

# primar! screen

Ta część Newsów poświęcona jest najlepszym grom na PlayStation, nad którymi obecnie się pracuje. Dowiecie się, co planują koderzy na najbliższe miesiące.



## SPEC OPS: US ARMY

Niech Moc będzie z Tobą

GATUNEK: Gra 3D

WYDAWCZA: BMG Interactive

PRODUCENT: Zombie

PREMIERA: Luty

Koderzy z mieszkającą się w Seattle firmą Zombie pracują nad jedną z najbardziej zaawansowanych jatek na PlayStation. Uznaliśmy, że już najwyższy czas, byście dowiedzieli się czegoś więcej. Choć gra *Spec Ops* nie zdążyła na Boże Narodzenie, wygląda na jedną z najbardziej nowatorskich produkcji na maszynkę Sony.

Opisz pokrótkę grę.

*Spec Ops* to gra wojenna, widziana z perspektywy pierwszej

osoby. Choć główny nacisk położono na zręcznościową akcję, producenci drobnozągowo zapoznali się ze sposobem i metodami działania amerykańskich komandosów. Zamiast przedzierania się przez niesamowite lokacje 3D, strzelając na lewo i prawo bez umiaru, spodziewajcie się ujrzeć w grze bardziej subtelnego akcji. Będą fragmenty, w których trzeba będzie pełzać po ziemi na brzuchu, przesuwając ostrożnie każdy palec. A wszystkie misje (jak i podmisje) muszą być wykonane w określonym czasie.

Czy jest w *Spec Ops* coś, czego nie ma w żadnej innej grze?

Oczywiście – bogactwo szczegółów, którego nie było dotąd w żadnej tego typu jatce na PlayStation. Ludzie z Zombie spędzili spore czasu z amerykańskimi komandosami, którzy nauczyli ich strategii, a także pozwolili sfotografować swoje pojazdy. Zostały one pieczętowicie odzworzone w grze. Na-



W grze jest pięć misji, a w każdej są 4 zadania, które muszą być wykonane w określonym czasie.

wet odgłosy wystrzałów zostały nagrane na żywo.

Jakie były inspiracje *Spec Ops*?

No tak... To trudne pytanie. Celem Zombie było wyprodukowanie najbardziej realistycznej symulacji walki. Tak naprawdę to czegoś podobnego nie ma w tej chwili ani na PlayStation, ani



[1] Zabij ich. Co do jednego. [2] Kolesie z Zombie nagrali strzały z prawdziwych karabinów, by podnieść realizm gry.



na peceta. Być może *Command & Conquer: Commando*, który wyjdzie na PC będzie czymś w stylu *Spec Ops*.

**Jaki jest najlepszy element gry?**  
Strona wizualna jest niesamowita. Ale fakt, że podczas niebezpiecznych akcji dowodzisz sześciosobowym plutonem, powinien sprawić, że gra będzie jednym z najlepszych tytułów tego roku.

**Dlaczego gra będzie lepsza od konkurencji?**

Po prostu dlatego, że nie ma innej takiej gry. Jeśli tylko Zombie uda się połączyć niesamowitą grafikę z dużą grywalnością...

**Jakieś techniczne innowacje?**  
Zespół opracował swoją własną, wykonaną na zamówienie, specjalnie dla tej gry technologię (Zombie Viper). Wykorzystano motion capture, by ruchy komandosów w trójwymiarowym

świecie były realistyczne.

**Jaki jest rodowód firmy?**

Firma Zombie została założona w 1993 przez Marka Longa i Joannę Alexander. Zespół ma doświadczenie w tworzeniu rzeczywistości wirtualnej i zamierza wykorzystać je na rynku gier wideo. Do tej pory wyprodukowali kilka gier na peceta, m.in. *Ice And Fire* i klon *Dooma*

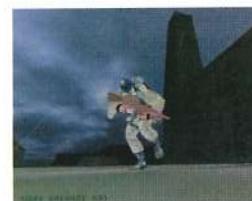
– ZPC. Oprócz *Spec Ops* pracują obecnie nad *Spearhead*, symulatorem czołgu, przeznaczonym do gry w sieci na Pecetach i Macintoshach.

**Dlaczego gracz powinien zainteresować się tym tytułem?**

Ponieważ w tym momencie brakuje na PlayStation gier nowatorskich, wykraczających poza standardy. Producenci są bardzo ostrożni i w kółko wypuszczają zręcznościowe wyścigi, gry sportowe i mordobicia. *Spec Ops* to inny kierunek myślenia.

**Powiedz coś o grze, czego nie powiedziałeś jeszcze nikomu?**

Jeden z założycieli Zombie był kiedyś amerykańskim komandosem. Nie wieļ dziwnego, że jest zafascynowany pracą nad grą.



Przy odrobinie szczęścia *Spec Ops* połączy smakowitą grafikę z wysoką grywalnością.



[1] Firma Zombie posunęła się nawet do wykorzystania technologii motion capture, by zachować realizm ruchów. [2] Czasem trzeba się czołgać. [3] Przygotuj się na nocne misje.

## CMR DIGITAL

AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

SONY



WSZYSTKIE ŚWIATOWE NOWOŚCI,  
KONSOLE PSX,

DOKŁADNIE OPISZEMY ZALETY KONSOLI,  
KAŻDĄ GRĘ ZADEMONSTRUJEMY NA  
DWÓCH 29" TV, DORADZIMY ZAKUP

SALON SPRZEDAŻY WARSZAWA,  
AL. JEROZOLIMSKIE 2  
TEL. 827-87-73, CZYNNE 8-20,  
NIEDZ. 10-17



[1] W grze *Snow Racer* występują wyścigi narciarskie, jak i snowboardowe. [2] Kiedy dopracujesz już zjazd, spróbuj swoich sił w slalomie. [3] Deski są jednak modniejsze. [4] Jest sporo przeszkód. Takich jak np. drzewa.

3

64 km/h

# SNOW RACER

**Board to be wild**

**GATUNEK:** Zręcznościówka

**WYDAWCA:** Ocean

**PRODUCENT:** Power and Magic

**PREMIERA:** Styczeń

*Cool Boarders* to wiodąca gra wśród tych związanych ze sportami zimowymi. Podczas gdy SCEE pracuje nad kontynuacją, francuscy koderzy z Power and Magic przygotowują *Snow Racer*. Posłuchajmy ich człowieka od public relations, Stephena Heya...

**Opis pokrótkę gry.**  
*Snow Racer* to

zręcznościowa symulacja jazdy na nartach i na snowboardzie, która daje graczu więcej różnorodnej, intensywnej akcji i zabawy niż jakakolwiek inna gra tego typu. Wybieramy jedną z dziewięciu narodowości i dwóch głównych dyscyplin. Gracze rywalizują w zjeździe, slalomie gigancie i skokach. Mamy do dyspozycji sporo opcji, takich jak practice czy właściwe zawody. Możemy też od razu przenieść się w sam środek akcji – to coś dla niecierpliwych narwańców (takich jak ja). Choć nie uda

Ci się znaleźć krajobrazów z tej gry w żadnym podręczniku geografii, to są one bardzo spektakularne i przypominają nieco te w grze *Alpine Racer*.

**Czy jest w *Snow Racer* coś, czego nie widzieliśmy w żadnej innej grze?**

Tak. Przede wszystkim są dwie dyscypliny: narciarstwo i snowboard. Poza tym *Snow Racer* oferuje najnowszy sprzęt narciarski i snowboardowy największych firm, oczywiście za ich zgodą. Inna jest również oprawa świetlna i klimat zręcznościowych tras.

**Jakie były inspiracje *Snow Racer*?**

*Alpine Racer*, *Super G*, *Deep Bass Fishing* (?). Możecie też wymienić *Cool Boarders*.

**Jaki jest najlepszy element gry?**

To bardzo osobiste pytanie. Dla mnie jest nim z pewnością niesamowite poczucie prędkości, które towarzyszy grze. Kiedy zbliżacie się do strasznego drzewa z olbrzymimi korzeniami lub schylacie się pod niskim mostkiem, musicie naprawdę nieźle opanować sprzęt, by uniknąć upadku.



Dlaczego gra będzie lepsza od konkurencji?

Nie wystarczy zrobić zapierających dech w piersiach gry, która szybko się nudzi. Musisz poddać się dokładniej zaprojektowanej krzywej trudności. Gra jest na tyle łatwa, by przeciętny gracz wszedł w nią od razu i na tyle trudna, by na długo była dla niego wyzwaniem.

Jakie techniczne innowacje?

Krajobrazy są naprawdę wspaniałe. Nowatorskie oświetlenie tras i szybkość, z jaką poruszają się wieloboki sprawia, że *Snow Racer* znajduje się bliżej gier z automatów niż jakakolwiek inna produkcja na domowe maszynki. Poza tym, kiedy włączycie PlayStaion zaskoczy Was śnieg, który zacznie padać z małych nie używanych zwykle portów z tyłu konsoli. (Uwaga dla naiwnych – to ostatnie to oczywiście nieprawda)

Jaki jest rodowód firmy?

Power and Magic została założona w 1995 roku przez Marcę Dianę. Jest on również założycielem i szefem francuskiego oddziału firmy Ocean, a kiedyś wydawał magazyn komputerowy Gen 4. W Power and Magic w dziale produkcji zatrudnionych jest 20 osób. Część z nich pracowała wcześniej przy takich tytułach, jak *Mister Nutz* czy *Fade in Black*. Jak widać, jesteśmy dość wszechstronni.



[1] TIME ATTACK



[2]

my w tym pierwi.

Dlaczego gracz powinien zainteresować się tym tytułem? Na automatach wyścigi narciarskie osiągają wielkie sukcesy i słusznie, bo są po prostu cool. Nikomu do tej pory nie udało się przenieść tych emocji, poczucia prędkości i akcji na domowy sprzęt. Myślę, że jesteś-

Powiedz nam coś o grze, czego nie powiedziałeś jeszcze nikomu? Aby wycisnąć z graczy jeszcze więcej adrenaliny, celowo zawyśliśmy dostępne prędkości. Na przykład można pędzić do 250 km/h lub też otrzymać się o wagonik kolejki linowej podczas skoku narciarskiego.



[1] Producenci stworzyli pokręconych kolesi. [2] Designerzy mogą być dumni z cieni rzucanych przez zawodników i drzewa. [3] Najpierw możesz poćwiczyć skręty. [4] Ale nie każdy jest Bachledą.



[3]



[4]



# PlayStation

686,-



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

- GRY
- AKCESORIA
- SEGA SATURN
- NINTENDO 64
- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

747,-

- WYSYŁKOWA WYMIANA GIER
- SPRZEDAŻ GIER UŻYWANYCH

Przykładowe ceny gier:

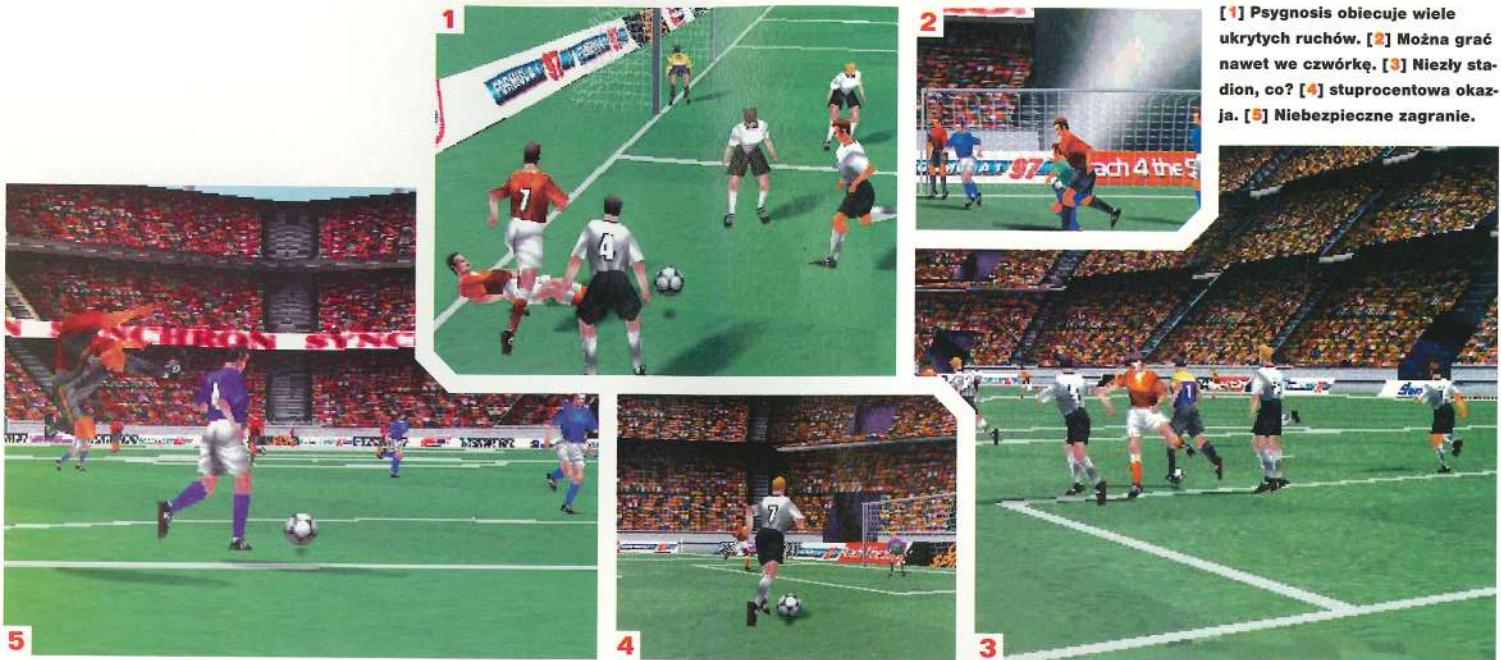
DESTRUCTION DERBY 2	- 199 zł
DIE HARD TRILOGY	- 199 zł
FIFA '97	- 199 zł
GEX	- 189 zł
LOADED	- 178 zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	- 199 zł
PANDEMOMIUM	- 199 zł
RESIDENT EVIL	- 189 zł
SIM CITY 2000	- 199 zł
V-RALLY	- 199 zł
SUIKODEN	- 199 zł
SOUL BLADE	- 199 zł



01-019 Warszawa ul. Nowolipki 14/37  
pon.-pt. 8<sup>30</sup>-16<sup>30</sup> tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335

skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin





[1] Psygnosis obiecuje wiele ukrytych ruchów. [2] Można grać nawet we czwórkę. [3] Niezły stadion, co? [4] stu procentowa okazja. [5] Niebezpieczne zagranie.

## ADIDAS POWER SOCCER 2

Czy dokopie przeciwnikom?

GATUNEK: Piłka nożna

WYDAWCIA: Psygnosis

PRODUCENT: Shen

PREMIERA: Styczeń

Weterani PlayStation dobrze znają *Adidas Power Soccer*. Nie była to jednak ich ulubiona gra, szczególnie w porównaniu z *Actua*. Psygnosis nie zamierza jednak wyrzucić piłki na śmieci, właśnie wraca na boisko. Producenci gry, firma Shen, pochodzą z Francji. Rozmawialiśmy z ich człowiekiem Elysee Ade...

Jakie są zmiany w porównaniu

z pierwszą częścią gry?

Grywalność. Była już niezła w pierwszej *Adidas Power Soccer*, lecz myślałem, że udało nam się ją jeszcze poprawić. Teraz każdy może przyzwyczać się do systemu sterowania już po niecałej godzinie gry. Tak więc łatwo rozpocząć zabawę, a wciąż pozostały smaczki, których odkrywanie zajmie nam wiele meczy. Nowa głębia grywalności zwiększa zdecydowanie żywotność programu.

Czym APS2 wyróżnia się wśród innych gier piłkarskich?

*Power Soccer* zawiera najlepsze animacje motion capture w historii gier piłkarskich na PlayStation. Zwykle motion capture obniża szybkość akcji i grywalność, lecz udało nam się zachować szybkie wymiany piłki przy płynnej animacji. Ilość animacji każdego piłkarza jest olbrzymia i wynosi 120 ruchów. To prawie 2 razy więcej niż w pierwszym *Adidas Power Soccer*.

Postanowiliście pójść na całość i oferujecie opcję gry dla czte-

Producenci wprowadzili do gry nowe stadiony i zróżnicowane ujęcia kamery.



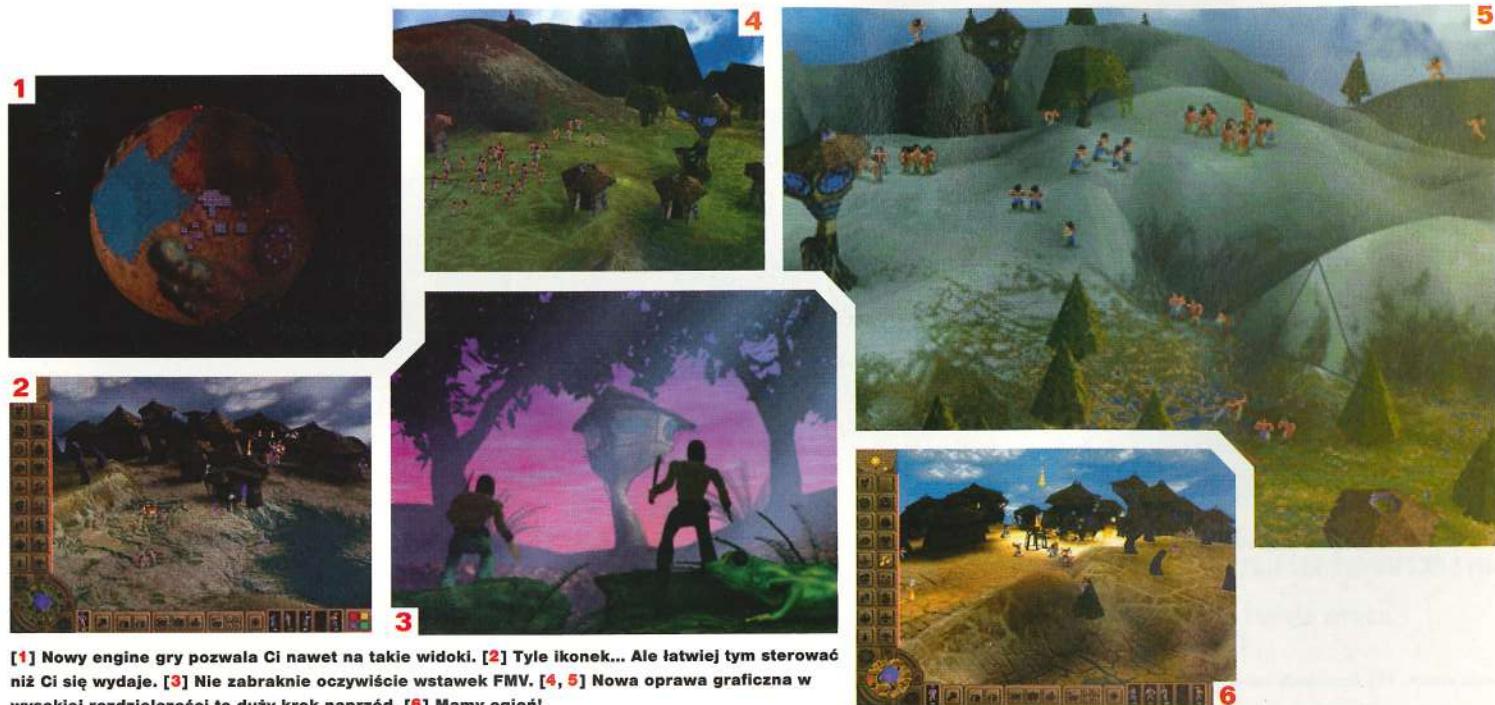
rech osób...

Granie w piłkę jest niemal bezcelowe bez przeciwnika-człowieka, a z trzema (4 graczy) gra przenosi się w inny wymiar, zaś taktyka staje się bardziej kompleksowa. Można grać na wiele sposobów: dwóch na dwóch, trzech na jednego lub czterech przeciwko komputerowi. W ten sposób zabawa jest jeszcze lepsza, tym bardziej że 4 osoby mogą grać za pomocą MultiTap, co jest bardziej ekonomiczne niż link kabel, nie trzeba dwóch konsoli i płytek z grą. Poza tym lepiej sprawdza się przy piłce nożnej.



[1] Producenci mówią, że każdy piłkarz dysponuje 120 animacjami. [2] Wygląda na to, że faule są naprawdę groźne.





[1] Nowy engine gry pozwala Ci nawet na takie widoki. [2] Tyle ikonek... Ale łatwiej tym sterować niż Ci się wydaje. [3] Nie zabraknie oczywiście wstawek FMV. [4, 5] Nowa oprawa graficzna w wysokiej rozdzielcości to duży krok naprzód. [6] Mamy ogień!

## POPULOUS: THE THIRD COMING

Dzięki Bogu!

Gatunek: Strategia

Wydawca: Electronic Arts  
Producent: Bullfrog  
Premiera: Wiosna

Anglicy nazywają takie gry God Sim, czyli w wolnym tłumaczeniu zabawą w Boga. W sumie to trafna nazwa. Gatunek ten stworzył Peter Molyneux wraz z kolegami ze skromnej wtedy firmy Bullfrog. Moment wydania pierwszego *Populousa* był wydarzeniem na miarę *Dooma* czy *C&C*. Gatunek stał się niezwykle popularny, co zaowocowało drugą częścią *Populousa* oraz wiązką klonów. Na pewno wielu fanów PlayStation ucieszy fakt, że pierwszą tego typu gierką na szarą konsole będzie *Populous: The Third Coming*. Aby uzyskać dla Ciebie wiadomości z pierwszej ręki, pogadaliśmy z Pete Blowem, jednym z producentów gry.



[1] Te maluchy niezbyt się chybą orientują, że lava jest bardzo gorąca. [2] Jeden z wielu widoków na akcję.

**Opis pokrótkę gry.**  
Staramy się nie utracić niczego z genialności pierwszej części, zachować wszystkie elementy,

które uczyniły *Populousa* wielkim tytułem. Jednocześnie chcemy w pełni wykorzystać ogromne możliwości drzemiące w PlayStation. Opracowaliśmy nowy engine, dzięki któremu gra nabierze głębi i ustanowi nową jakość dla gatunku. Jest na przykład widok na całą planetę i nawet wtedy możesz obserwować poczynania Twojego ludu.

**Wśród wydawców obecnych na rynku PlayStation panuje opinia, że właściciele tych konsoł nie lubią strategii. Dlaczego więc wydajecie trzeciego *Populousa* na PSX?**

To nie jest do końca tak, że PSXgracze nie lubią gier strategi-

cznych. Prawda jest taka, że nie mieli jeszcze okazji skosztować naprawdę wielkiej strategii. *Populous: The Third Coming* to zmieni – każdy właściciel PlayStation, któremu pokazaliśmy grę, stwierdził, że na pewno ją kupi (naiwni... – przyp. RB).

**Czym wersja PSX będzie się różniła od pierwotowej? Czy będą jakieś poziomy tylko na PlayStation?**

Pisaliśmy wersję na PC ze świadomością, że zrobimy także wersję konsolową. Cały czas zastanawialiśmy się, czy dany pomysł da się zrealizować i na PSX, i na PC. Dlatego obie wersje będą niemal identyczne.

Jest kilka sekcji opracowanych specjalnie dla PlayStation, ale wynika to raczej z tego, że niektóre poziomy z wersji PC niezbyt dobrze sprawdzały się na konsoli.

**Dlaczego gracz powinien się zainteresować tym tytułem?**

To proste – *Populous* to przedstawiciel gatunku nieobecnego do tej pory na PSX.

**Powieź nam coś o grze, cze- go nie powiedziałeś jeszcze nikomu.**

Obecna w grze Szamanka była kiedyś mężczyzną...

Ach, ta współczesna chirurgia.



**Zbudowanie osady obok aktywnego wulkanu nie było chyba najlepszym pomysłem. Nowy *Populous* oferuje wszystkie najpaskudniejsze klęski żywiołowe.**



Weźcie niewinny urok gokartów, dodajcie podniecający zapach benzyny wysokooktanowej i umieścicie cały ten interes na torach Grand Prix. Witamy w świecie **Formula Karts**, malutkich pojazdów z wielkim temperamentem.

**S**zybki rzut oka na konkurencję dla gry *Formula Karts* utwierdza nas w przekonaniu, że nawet gdyby firma Telstar wypuściła przeciętny tytuł i tak rynek wirtualnego kartingu będzie należał do niej. Kiedy jedynym rywalem jest beznadziejny *Ayrton Senna's Kart Duel*, wystarczy tylko kilka atrakcji, by odnieść sukces. Na szczęście kolejne z Manic Media nie poszli na taką łatwinę i ich gra o kilka długości wyprzedza pozostałe dwie gry kartingowe.

Naświetlimy teraz podłożę całej sprawy. Główną różnicą między wy-

ściami samochodowymi a kartingowymi jest bardzo zwarty design torów w tych drugich. Spróbujcie się po nich przejechać samochodem Formuły 1, większość czasu będziecie odbijać się o bandy do bandy poruszając się po torze jak żółw nafaszerowany Prozaciem. Wskoczcie tylko do karta, a zobaczycie, że to zupełnie inną parą kaloszy. Odbijacie się o ścian, bawiąc się z przeciwnikami w samochodziki z wesołego miasteczka, naprawdę ma żartów. Wyścigi kartów to orgia silników bez hamowania, która na każdym zakręcie potrafiłaby wypełnić spodnie Jeremego Clarksona i która sprawia, że *Micro Machines* wydaje się być grą dla bab.

Tak więc, by odtworzyć na PlayStation wrażenia z prawdziwego kartingu, trzeba skoncentrować się głównie na prędkości tych maszynek, co oznacza konieczność użycia sensownego engine graficznego. Niestety, choć *Formula Karts* pędzi w opcji na jednego gracza, to gdy ekran zostanie podzielony na dwóch, sprawa nie wygląda już tak różowo. Engine gry poci się próbując z wielką determinacją wyświetlić tysiące wieloboków. Na szczęście firma Telstar obiecali nam, że zajmie się tym problemem.

Jedna rzecz wydaje się być już całkowicie dopracowana – grywalność. Trzy tryby gry: mistrzostwa, zręcznościowy i pojedyńczy wyścig to jest to. Z całym bogactwem dopalaczów i urządzeń nawigacyjnych, służących do po-



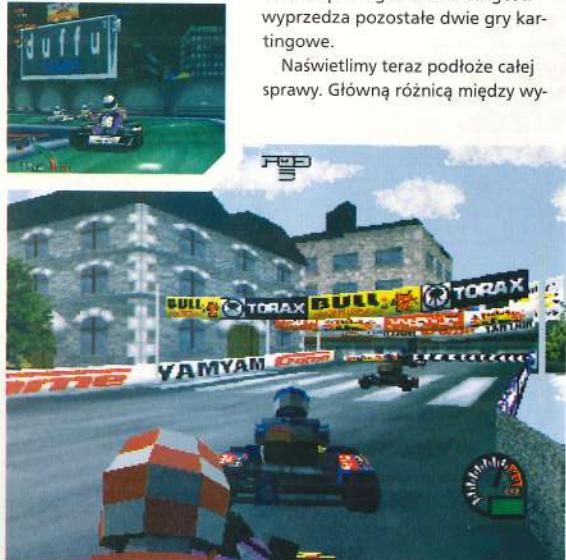
Nazwiecie nas pesymistami, ale tor zatoczony tym razem gokartami nie stwarza zbyt wielu możliwości.

konywania najtrudniejszych zakrętów, *Formula Karts* nie jest z pewnością przeciętnym wyścigiem. Dziewięć zróżnicowanych tras (od japońskiego technokrajobrazu po bezkresne angielskie pola) stanowi spore wyzwanie dla gracza. Tory zostały skrócone – ukłony dla producentów – do maksimum, tak aby w grze panowało jak największe napięcie. To czyni *Formula Karts* grą zillion (to taka wielka liczba) razy lepszą niż jakiekolwiek inne wyścigi. Szczególnie jeśli uwiedomicie sobie, że czasem jest tylko 2,7 nanosekundy (to bardzo mało czasu), by wyprzedzić połowę stawki i wygrać wyścig.

Połna napięcia grywalność, gwałtowność podobna jak w innych wyścigach i (jeśli Manic Media się tym zajmie) grafika, której ta samobójcza jazda naprawdę potrzebuje. Zsumujcie te cechy, a okaże się, że Telstar ma w rękach jeden z niespotykanych hitów.



## Formula Karts Special Edition



Gra *Formula Karts* nie ma może zbyt pasjonującej grafiki, ale kto by się tym przejmował pędząc ponad 100 na godzinę? Chyba nikt.

■ WYDAWCA:

Telstar

■ LICZBA GRACZY:

2

■ POCHODZENIE:

UK

■ PREMIERA:

Styczeń

■ PROD.: Manic Media Productions

■ GATUNEK:

Wyścigi

# Chain Mail

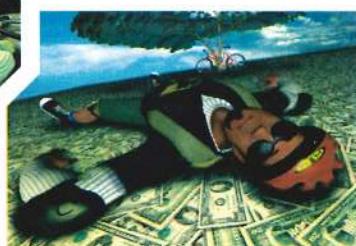
**Skasuj dostarczyciela pizzy! Grzmotnij w Volvo! Zostaw ślady opon na ławce i nie wstydz się tego! Jesteś rowerowym posłańcem z charakterkiem i na tym polega Twoja praca.**

Rowerowi kurierzy: posłańcy Belzebuba wąchający WD-40 czy ekologiczni wojownicy smarujący tryby informatycznej superautostrady? Co byśmy o nich nie myśleli, nie unikniemy spotkania z tymi postaciami. Więc czemu ich nie zdigitalizować, nie wyposażyć w wysokiej klasy rowery górskie i nie umieścić w trójwymiarowej metropolii? Będą musieli wypełniać tam misje, które wymagają od nich szybkiej jazdy, niszczenia samochodów i przemocy w stosunku do staruszek, alfonsov i całego Starego Porządku. Courier Crisis: dwa koła – dobrze, cztery koła – źle.

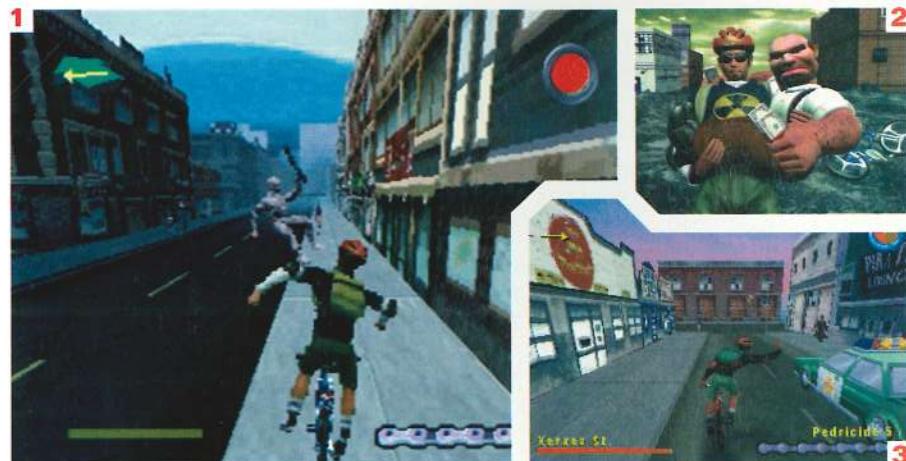
Courier przykuwa uwagę najstarszych graczy stylistyką Paper Boya. Zawiera 30 pełnych akcji poziomów, na których nieraz zaskrzesz Ci coś w kolanie. Twóim celem jest jeżdżenie po trójwymiarowym mieście i dostarczanie przesyłek od drzwi do drzwi. Gra podzielona jest na pięć etapów – Civic Centre, Chinatown, Waterfront, Industrial i Skid Row (dzielnica melin), pełna pijaczków i odgłosów strzelaniny.



Czy zwróciłeś uwagę, że żaden z tych screenów nie pokazuje kuriera, uśmiechniętego od ucha do ucha po solidnym dniu pracy?



[1] Wow! Kolejny świr na drodze. Pełno tu takich... [2] Kto zaprosił tutaj Boba Hoskinsa? [3] „Panie stróżu porządku, mam panu coś do pokazania!”.



Mamy około 250 misji do wykonania, każdą w określonym czasie. Kiedy tylko dostaniesz przesyłkę, podążaj za strzałkami i kompasem, by dotrzeć do odbiorcy – zwykłe wskaźniki udziela Ci pracownika służb miejskich w nieprzemakalnym płaszczu ze znakiem dolara nad głową. Pozdrawi on Cię miłym „Cześć ty leniwy głupoli, jesteśmy pod wrażeniem”. Urocze.

Odstawiona jak na lata 90-te, gra Courier wygląda dość staroszkolnie – nieźle na początku, lecz później nieco surowo. Na szczęście najciekawszym jej elementem nie jest jazda od punktu A do punktu B, lecz ta, co dzieje

się pomiędzy. Kilka szybkich kombinacji przycisków i Twój rower robi w powietrzu obrót o 360 stopni i inne skomplikowane ewolucje. To jest świetne, szczególnie gdy zeskakujesz z policyjnego samochodu prosto na starszą panią. Lecz w grze znajdziemy też sporo bezsensownej przemocy. Musimy celować w żołądek dostarczyciela pizzy lub w klatkę piersiową pracownika budowlanego. Courier to kat-harsis dla szalonych miejskich cyklistów, a dla niektórych z nas być może pierwsza okazja do tego, żeby się trochę poruszać od 1974 roku.



■ WYDAWCZA:

BMG

■ LICZBA GRACZY:

1

USA

■ PREMIERA:

Styczeń

■ PRODUCENT:

New Level Soft.

■ GATUNEK:

Bike 'em up :)

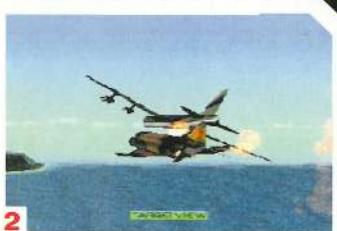
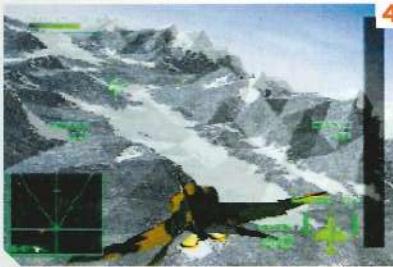
# PrePlay

# Ace Combat 2



Namco znów wyrusza w przestworza z kontynuacją *Air Combat*. Obiecują walkę w stylu *Top Gun* i w ogóle sporo odrzutowców.

[1] Masz już dość naprzekrążających się samolotów wroga? Zniszcz doszczętnie ich lotnisko. [2] Olbrzymie bombowce nie są szybkie, ale mogą nieźle przyłożyć. [3] Nowy engine graficzny to ogromna zmiana na korzyść. [4] Teren wykonany jest tak dokładnie jak nigdy dotąd.



rystyk i każda ma inne prowadzenie, prędkość i inne cechy.

Zależnie od Twoich umiejętności możesz wybrać jedną z dwóch opcji: Normal lub Expert. W pierwszej z nich samoloty potrafią wiele Ci wybaczyć, szybko zakręcają i w ogóle łatwo się nimi lata. Lecz Ci, którzy szukają prawdziwych wyzwań, powinni spróbować drugiej opcji. Oferuje ona do wolny wybór figur akrobacyjnych, choć jest nieco trudniejsza.

Zbierzcie to wszystko razem, a okaże się, że gra *Ace Combat 2* jest po prostu skazana na sukces.



Pojawienie się kontynuacji świetnej gry *Air Combat* było tylko kwestią czasu. Znów mamy szansę wzbić się w przestworza, by pod ostrzałem nieprzyjaciela walczyć o światowy pokój.

To jest już typowe dla Namco: AC2 przynosi wiele ulepszeń w stosunku do pierwszej części. Zaczniemy od tego, że został zmieniony engine graficzny. Jest on teraz szybszy, bardziej płynny i okazały niż wcześniej. Wygląda po prostu wspaniale, ze szczególnie oddanym terenem, realistycznymi samolotami i świetnymi efektami.

Ponadto w grze występuje 30 misji ze zróżnicowanymi zadaniami. Obok prostego przechwycenia lub walki powietrznej, znajdziemy tu również atak na cele naziemne, zadania na dużej wysokości, pościgi w kanionach, (które wyglądają tak dobrze jak w *Independence Day*) i inne rodzaje misji. Ukończenie każdej z nich przynosi nam gotówkę, za którą możemy kupić nowe samoloty. W końcowej fazie gry może ich być nawet 16: od szacownego Phantoma, poprzez F-15, F-16, Stealth Fightera, aż do ultra-nowoczesnego F-22. Każda z maszyn opisana jest przez 12 charakte-



Wiele misji wykorzystuje nowy model terenu, przenosząc Cię do zapierających dech w piersiach lokacji, takich jak te oto.

■ WYDAWCZA:

SCEE

■ LICZBA GRACZY:

1

■ POCHODZENIE:

Japonia

■ PREMIERA:

Styczeń

■ PRODUCENT:

Namco

■ GATUNEK: Strzelanina powietrzna

# Supersonic Racers 2XS

PrePlay



**Pędź szybko po zabłoconych trasach! Obróć swoich kumpli w pył! Poczuj zawroty głowy z powodu perspektywy, która przewraca Twój żołądek do góry nogami. Oto Supersonic Racers 2XS.**

Niezaprzeczelna prawda o życiu numer 627: rozbijanie samochodów sprawia przyjemność. Wycinanie starych z M25 też daje dużo radości, jednak przeganianie ich wokół lokalnego centrum sklepowego, jak robił Charlton Heston w Ben Hurze to jeszcze większa frajda. Szczególnie jeśli do Twoich felg przyspawane są ostrza. Wiemy o tym dobrze. Ty też o tym wieś, lecz niestety nie o tym również Johnny Rozzer. Nie trzeba więc być japońskim cesarzem, by domyśleć się, co szykuje wybuchowa mieszanka Mindscape i Supersonic Software. Będzie to gra Supersonic Racers 2XS – 32 wyginające podwozie poziomy szalonów trójwymiarowych wyścigów. Zaspokoja one z pewnością ciemną stronę Twojej duszy.

Nieważne, czy są to bagna, dżungla, szosa czy Dziki Zachód. I tak Ty sam lub osiem Twoich kumpli (dzięki szalonemu wynalazkowi o nazwie Multi-Tap) możesz pędzić po trójwymiarowych trasach,



Polecaný nastupující ruch: skřeč v powietrzu i pozostaw kolesa swojemu losowi.



na których nawet największy wymiatac będzie miał mokro w spodniach. Na każdej z tras może zmieniać się pogoda (deszcz, śnieg itp.), co czyni warunki jeszcze bardziej trudniejszymi. Kamera krąży nieustannie tak, by jak najlepiej pokazać, że nie hamujesz na zakrętach w kształcie agrafki. Ponadto w grze istnieją podwodne miny, pasy transmisyjne o nachyleniu godnym rollercoastera i mosty pontonowe. Wszystko to sprawia, że zamiast niedzielnej przejażdżki mamy tu do czynienia z wyścigiem jak z najgorętszych nocnych koszmarów. Podobnie przeciwnicy nie są tu po to, by przystosować się do Twojego stylu jazdy. A może są? Kolego... Na szczęście firma Supersonic nie spoczęła na laurach produkując tę grę. Każdy z w pełni wymodelowanych światów gry nie tylko zawiera masę dopracowanych efektów (od

[1] Czy to ja się boję, czy ten most jest naprawdę niebezpieczny?  
[2] Supersonic Racers 2XS bardziej przypomina film Crash niż Wożący Miss Daisy. Gra zawiera wiele agrafkowych zakrętów.



przednich świateł po dopalacz), lecz również ma wiele opcji Secret Play, które pokrywają plany niejednemu weteranowi wyścigów na PlayStation. Ale w wszystkich poziomach turbo, we wszystkich pojazdach jedna rzecz nie zmienia się: szybki skręt i Twój najlepszy kumpel może już szukać miejsca w Krainie Wiecznych Łowów. By wygrać wyścig na czas (Time Trial), musisz jechać cały ekran przed przeciwnikiem albo, jeszcze lepiej, pozbiec się go czym przedzej. Przy całym bogactwie graficznym SR2XS właśnie ta prosta i efektywna opcja obudziła w nas drogowych gladiatorów. Ale uwaga: dwa tygodnie grania grozi połamaniem kciuków. Musimy już iść. Mamy jeszcze Austinę. Alegro do podrasowania.



■ WYDAWCZA:

Mindscape

■ LICZBA GRACZY:

1 do 8

■ POCHODZENIE:

UK

■ PREMIERA:

Marzec

■ PRODUCENT:

Supersonic

■ GATUNEK:

Wyścigi

# KONTAKT

J uż po raz dziesiąty umieszczam wtyczkę w naszym Kontakcie i odbieram masę pozytywnej energii; pochwał, propozycji, słów krytyki i pytań. Oto one.

\* **Czy wiecie coś o lodówce do PSX-a?** Rzeczywiście, firma Consumer Benefits ogłosiła, że opracowała urządzenie do chłodzenia PlayStation, o nazwie Game Ice. Niektórym z Was po kilku godzinach używania konsoli zaczynają przeskakiwać filmiki. Prawdopodobnie jest to spowodowane nagzewaniem się czytnika konsoli od położonego w pobliżu zasilacza. Fakt, że niebieskie, przeznaczone dla prasy konsole mają zasilacz na zewnątrz, zdaje się potwierdzać tę hipotezę. Wspomniana firma stworzyła więc urządzonko, które chłodzi zasilacz. Dodatkowo Game Ice wyposażony jest w filtr powietrza, żeby nie wpompuwać do konsoli kurzu. Firma szuka dopiero dystrybutora tego urządzenia, dlatego nie wiadomo czy i kiedy Game Ice trafi do Polski i ile będzie kosztować.

\* **Odebrałem od kumpla grę T. M. World Tour. Gdy próbowałem ją odpalić, mój czytnik zaczął wariować. Okazało się, że kumpel dorobił mi kilka ścieżek na czarnej stronie płytki (chyba zrobił to widelcem). Jednak po odpaleniu gry na siedmiu innych konsolach nie było żadnych kłopotów. W jakimś piśmie przeczytałem, że pierwsze modele PlayStation były wadliwe. Czy firma Sony zamierza jakoś naprawić ten błąd? Dlaczego po odwróceniu konsoli gra zaczęła się wygrywać i prawie dobrze działać?** Po pierwsze, firma Sony do tej pory zaprzecza istnieniu jakichkolwiek wad czytnika w konsolach. To nie jest tak, że każda konsola chodzi jakiś czas z „strzelą” czytnik. Jedni borykają się z tym problemem, a inni mają PSX od półtora roku, intensywnie grają i nic się nie dzieje. Poza tym czytnik łatwo uszkodzić „we własnym zakresie”. Dlaczego pomaga odwrócenie konsoli? Nie mamy pojęcia, ważne ze działa, prawda? Poza tym nawet najlepszy czytnik nie odczyta bardzo pory-

sowanej płyty. Jeśli tylko ta jedna gra nie chce u Ciebie chodzić, Twój czytnik jest w porządku. Skoro jednakim cudem gra działa u innych, sprzedaj ją komuś albo zmień do kupna kolegę, który Ci płytę tak załatwi.

\* **Czy na PlayStation jest albo ma się ukazać jakaś gra z serii Power Rangers?** Nic nam o tym nie wiadomo.

\* **Gdzie się podziała rubryka „W Następnym Numerze”?** Zniknęła, ponieważ nie do końca pokrywała się z zawartością następnego numeru (zmiany w ostatniej chwili), a nie chcemy wprowadzać Czytelników w błąd.

\* **Dlaczego czasem w opisie w Primal Screen i PrePlay gra jest wychwalana, a potem dostaże słabą ocenę w PlayTest?** W Primal Screen i PrePlay bazujemy na wiadomościach dostarczonych przez przedstawicieli producentów i powstrzymujemy się od osądów. To jasne, że ci goście robią wszystko, aby przedstawić swój produkt z jak najlepszej strony – wyliczają, ile co ma wieloboków, ile poziomów, jakie jest wspaniałe, aż do znudzenia. Autorzy tekstu nie polemizują z tym, bo nie wolno im oceniać nie skończonego projektu. Dopiero gdy do reakcji trafia pełna wersja gry, można ją krytykować lub pochwalić.

\* **Mam problem z kartą pamięci. Grając w Destruction Derby zapisałem sobie stan gry i replaye na kartę. Gdy zapisy nie były mi już potrzebne, chciałem je skasować, by mieć miejsce na inne gierki. Niestety, po wejściu do menu karty nie widać save'u do DD, mimo że tam jest! Co mam zrobić?** Zdobądź grę, której save zajmuje całą kartę (np. X-Com). Nagraj stan (wszystkie zapisy na karcie zostaną skasowane), a następnie w menu karty skasuj save do X-Com.

\* **Jestem prenumeratorem PSM. Ostatni numer doszedł z polamany krążkiem. Co mam zrobić?** Cóż, czasami poczta nie obchodzi się zbyt delikatnie z przesyłkami. Jeśli kiedykolwiek kupisz/dostaniesz w prenumeracie numer z uszkodzonym/pożysowanym krążkiem, wyślij go na adres

redakcji. Podaj swój adres zwrotny, a wyślemy Ci sprawną płytę.

\* **Jak wystawiacie grom oceny? Jakie warunki musi spełnić gra, by dostała StarPlayera?**

Tak, warto o tym napisać, bowiem skala ocen PlayStation Magazynu różni się nieco od skali innych pism. U nas jeśli gra dostała 6/10, nie oznacza to od razu, że jest śmieciem.

Dla śmieci zarezerwowaliśmy oceny od 1 do 3. Taka nota oznacza „broń Boże nie kupuj tej gry i ostrzeż innych, by tego nie robiли”. Cóż, gierki na Playa są drogie, nie możemy sobie więc pozwolić na marnowanie pieniędzy.

Oceny 4 i 5 to gry z poważnymi błędami, fatalną oprawą, niską grywalnością itp. Słownem, z poważnym defektem, który uniemożliwia komfortową grę. Taką gierkę można pożyczyć od kolegi na weekend, ale raczej nie warto jej kupować.

Od szóstki zaczynają się gierki dobre. W tych na 6 czy 7 coś jest jednak nie tak. Tuż tuż byłby naprawdę świetny, gdyby nie małe niedociągnięcie, które psuje nieco zabawę. Może to być słaba grafika czy nieco zbyt skomplikowane sterowanie. Czasami gierka jest w porządku, ale jest wtórna (skróczyliśmy już kilka niemal identycznych tytułów) albo zbyt krótka (co z tego, że gra się świetnie, skoro kończysz zanim zdążysz na dobre zacząć?). Słownem, 6 lub 7 oznacza „jeśli wymienione w tekście niedociągnięcia Ci nie przeszkadzają, kup tę grę”.

Oceny 8 i 9 to gierki bardzo dobre, które spokojnie można kupić. Solidne wykonanie wszystkich elementów, wysoka grywalność. Rekomendujemy z całą odpowiedzialnością.

Jest jeszcze ocena 10. To trochę dziwne, bowiem w zasadzie nasza skala ocen kończy się na dziewiątce. Gierce na 8 i 9 nic nie brakuje i pewnie czasami czytając pełen zachwytów PlayTest takiego tytułu zastanawiasz się, dlaczego nie postawiliśmy mu duchy, skoro jest bez wad. To nie takie

proste. Dziesiątka jest zarezerwowana dla gier IDEALNYCH. To tak jak z szóstką na koniec roku w szkole (sorry za tak paskudny przykład, ale doskonale pasuje). By ją dostać, nie można tylko spełniać wszystkie polecenia nauczycieli, trzeba wykroczyć poza ramy programu. Ocenę 10/10 dają gry, które wywołyły u nas religijne uniesienie! Dlatego tak niewiele maksymalnych ocen w PSM. Wybitne dzieła nie powstają co miesiąc...

Został nam StarPlayer. Inne pisma mają grę miesiąca, wyróżnienie, rekommendację, a my mamy StarPlayera. Oznacza to mniej więcej „jeśli jesteś faniem danego gatunku, bezwarunkowo MUŚISZ mieć tę grę”. StarPlayera dostaże tytuł, który wprowadza świeży powiew oryginalności do gatunku (np. oceniany w tym numerze Rosco McQueen) lub wręcz wyznacza nowy gatunek gierek (np. PaRappa The Rapper). Nasze wyróżnienie otrzymuje także gra, która w momencie premiery staje się najlepsza w swoim gatunku.

\* **Co oznaczają dziwne znaczki : ) i ;)** w tekście? **Czy to błąd w druku?** W żadnym wypadku. Te bardzo praktyczne symbole są stosowane w Internecie i przekazują emocje piszącego. Odwróci magazyn o 90 stopni, a okaże się, że : ) i ;) to uśmiechy. W tekście oznaczają żart, ironię, przesadę (by Czytelnik nie wzniósł czegoś na serio). W Internecie możecie się spotkać z mutacjami tych znaczków „z nosem”: :-). Jest jeszcze masa innych tego typu pictogramów, np. smutek :(, zdziwienie :o albo zasignalizowanie, że autor nosi okulary B.). PSM to jednak nie Internet i my będziemy stosowali tylko : ) i ;).

\* **Czy nie znalazłeś się w PSM miejsce na opisy starszych gier, w tym tych z Platynowej Serii?** W specjalnym dodatku do poprzedniego numeru PSM oceniliśmy wszystkie gry, jakie ukazały się na PlayStation w Europie. Ilekroć będziesz potrzebował informacji o jakimś starszym tytule, zajrzyj tam.

Rafał Belke

Człowiek, który pisze dla nas z samego serca dziwnego i wspaniałego rynku gier video w kraju kwitnącej wiśni. Nasz korespondent w Japonii - Nicolas di Constanza.



# Nicolas di Constanza

**Nie każde pismo o grach może poszczycić się posiadaniem korespondenta w Japonii. Ba, nie każde pismo w ogóle o czymkolwiek może się tym pochwalić, a na pewno nie pismo polskie. Przedstawiamy Wam autora comiesięcznych Wieści z Japonią. Facet jest Francuzem, ma włoskie nazwisko i ożenił się z Japonką. Nieźle, co? Nicolas di Constanza jest na pewno interesującym człowiekiem. Ciekawe, jak wygląda dzień jego pracy...**

**Z**e względu na moje francuskie pochodzenie i włoskie nazwisko ludzie często pytają, jak trafitem do Japonii. Szczerze mówiąc, był to przypadek. Historia zaczyna się w momencie skończenia przeze mnie japońskiej szkoły biznesu. Gdy zaczynałem tam naukę, miałem w planach powrót do Francji, jednak kraj kwitnącej wiśni spodobał mi się tak bardzo, że postanowiłem tu zostać. Pokochałem Japonię. Moją pierwszą „fuchą” była praca korespondenta w brytyjskim miesięczniku Edge. Odpowiedziałem na ogłoszenie, by pieniędzmi za teksty opłacić naukę języka japońskiego.

Bardzo szybko zaczęły napływać kolejne oferty i zanim się obejrzałem, pracowałem dla dziewięciu europejskich i amerykańskich pism o grach video.

Zasadniczą różnicą między wolnym reporterem a korespondentem jest to, że ja jestem niejako ambasadorem rynku azjatyckiego w Europie i USA. Nie mogę pisać o czymkolwiek, muszę zdać relację z tego, co dzieje się na japońskim rynku gier. By nie

przegapić żadnego ważnego wydarzenia, muszę być w bliskich i dobrych stosunkach z lokalnymi producentami gier.

To szczególnie ważne w Japonii. Tuż ustala się zawartość gierkowych magazynów na trzy miesiące przed ich wydrukowaniem. Wydawcy gier blisko współpracują z dziennikarzami, dużo ścisiej niż gdziekolwiek na świecie. Można powiedzieć, że pisma są w pewnym stopniu kontrolowane przez wydawców gier, na pewno nie mają takiej niezależności, jak w Europie czy USA. W zachodnich magazynach jeśli gra jest do kitu, wiesz się na niej psy. W Japonii praktycznie niemożliwe jest przeczytanie złych słów na temat gry – jeśli jakaś produkcja nie jest dobra, po prostu się o niej nie pisze (albo ukazuje się jedynie krótka, sucha wzmianka). Japończycy nie mogą zrozumieć, dlaczego zachodnie magazyny marują miejsca na opisywanie słabych gierek.

Mój typowy dzień pracy zaczyna się od trudnej decyzji. Muszę zwleć się z łóżka i powrócić do pokoju, w którym pracuję (zwykle wstaję o ósmej rano). Przebycie

tego astronomicznego dystansu – niespełna dziesięciu metrów – to już połowa sukcesu. Zaspany włączam komputer i sprawdzam, czy są nowe emaile. Naczelny jednego pisma potrzebuje tekstu wcześniej niż przewidział, inny zgubił moje faktury z ostatnimi pięciu miesiącami, a jeszcze inny ponagla mnie w sprawie tekstu, które wydałem mu już dawno temu. Takie tam, codzienna poczta. Kilka szybkich odpowiedzi i zasłużyłem na kubek kawy.

Około dziewiętnastej zaczynam zajmować się porządkowaniem spraw. W Japonii ludzie zaczynają pracę dość późno (w porównaniu z Zachodem), więc trudno jest kogoś złapać przed jedenastą. Dlatego zwykle zaczynam dzień od porządków – wysyłam faxy, gotowe artykuły, przygotowuję faktury (sporo tego!), odsyłam CD-ROMy i kartridze i tak dalej. W te małe sprawy bawię się do dwunastej lub do momentu gdy zaczynam odczuwać głód (w zależności, co przyjdzie pierwsze). Wtedy ubieram się i wychodzę do najbliższego sklepu, by kupić Bento (czyli lunch) i Famitsu (najpopularniejszy w Japonii tygodnik o grach video). Po krótkim posiłku przy lekturze newsów zabieram się do prawdziwej pracy – popołudnie spędzam zwykle z telefoniczną słuchawką przy uchu.

Rozmowy telefoniczne z Japończykami to bardzo ciekawe doświadczenie, ponieważ oni zrobią wszystko, by zapobiec najmniejszemu nawet konfliktowi. Jeśli nie interesuje ich współpracą (za moim pośrednictwem) z zachodnimi magazynami, zaczynają wić się w uścisku. To przez takie małe rzeczy uzmysławiasz sobie, jakie różnice dzielą cywilizację Wschodu od zachodniej. Gdy Japończycy zaczynają kręcić, są niesamowicie pomysłowi, a prawda ma wiele twarzy. Zwykle zaczynają od tego, że screenshoty do danej gry jeszcze nie istnieją, mimo że trzymam w ręku japońskie pismo, w którym zostały wydrukowane (a zaden tutejszy magazyn nie zamieściłby screenów do gry bez zgody wydawcy). Inną wymówką jest to, że nie mają niestety angielskich tłumaczeń notek prasowych (nie zwracając uwagi na fakt, że rozmawiam z nimi po japońsku). Jeśli to nie działa, mówią że mają problemy z licencją na rynki zachodnie. Po pięciu latach zmagania ciągle mam z tym kłopoty. Jeśli japoński wydawca nie może w pełni kontrolować publikowanych informacji, po prostu milczy; nie ujawnia żadnych danych. Więc moim zadaniem jest wyciągnięcie niemal siłą strzepów informacji. Oczywiście większość firm jest otwarta na współpracę, są jednak takie, z którymi trzeba walczyć nawet trzy miesiące.

Na szczęście po nawiązaniu przyjaznych stosunków wszystko idzie bardziej gładko. Dlatego większość wieczorów spędżam na odwiedzaniu różnych firm, przed-

stawianiu magazynów, do których piszę, i nawiązywaniu bliższych kontaktów. Oprócz tego sporo czasu spędzam na konferencjach prasowych i wywiadach.

Około dziewiętnastej zaczynają się pierwsze telefony i emaile z Europy (tam jest wtorek). Jeśli się pracuje dla dziesięciu magazynów, zawsze są jakieś kwestie do wyjaśnienia i informacje do przekazania. O dwudziestej zjadam drugi posiłek i zasiadam do pisania tekstu. Robię to mniej więcej do północy. Tak wyglądają trzy tygodnie każdego mojego miesiąca.

Niestety, w tygodniu nie mam zbyt wiele czasu na granie. Zwykle odrabiam zaległości w weekend.

Główną zaletą pracy zagranicznego korespondenta jest wolność – znajduję się daleko od siedzib redakcji magazynów dla których piszę, nie muszę się tam codziennie stawać, a biuro mam w domu. Taka praca wymaga jednak samodyscypliny – będąc sam sobie szefem, nie możesz być zbyt pobłażliwy. Bycie japońskim korespondentem to świetna praca i jestem z niej bardzo zadowolony. Wymaga to cierpliwości, czasu i zaangażowania, ale daje masę satysfakcji.



## KTO ZACZ?

**Imię i nazwisko:** Nicolas di Constanza

**Wiek:** 29 lat

**Praca:** Korespondent PSM w Japonii

**Płaca:** Nie powiem!

**Zalety pracy:** Poznawanie wielkich osobistości rynku gier video

**Wady pracy:** Terminy oddania tekstu

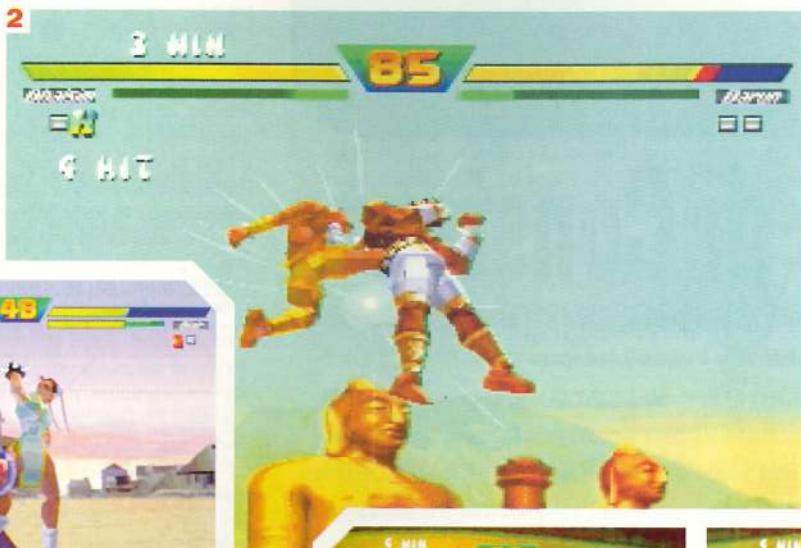
**Twój szef:** Ja sam

# Street Fighter EX Plus Alpha

Znane twarze, ale W politycznie poprawnym 3D.

Czy Street Fighter sprawdza się w trzech wymiarach?

Zapraszamy do raju dla wojowników...



[1] Gra w pełni korzysta z trójwymiarowego silnika tylko gdy [2] wykonywasz efektownego specjalnego lub [6] gdy oglądasz replay walki. [3] Dlatego tym bardziej warto obejrzeć powtórkę całej walki. [4] By skoczyć komuś cztery litery, zapisz się nawet do kanałów. [5] „Come here!” Gdzieś już to widziałem...



**O**d momentu zaistnienia pierwszej gry z serii Street Fighter firma Capcom bezlitośnie eksplloatuje tę produkcję, wypuszczając kolejne odmiany z coraz dłuższymi tytułami. Odmiany dodajmy niewiele różniące się od poprzedniczek. Dlaczego więc powinieneś się zainteresować najnowszą częścią SF?

Po pierwsze, gra jest pseudodo-3D. Dlaczego pseudo? SF EX to klasyczna, obserwowana z boku bijatyka na tle płaskiej scenierii. Żadnych kroków w głębi ekranu, żadnej areny. Równie dobrze mogłyby to być ręcznie rysowane gry ze sprite'mi zamiast wieloboków (tak jak poprzednie części). Nie jest to jednak do końca prawda. Najlepszym powodem na przejście w świat teksturowanych wieloboków jest fakt, że nasza PlayStation zdecydowanie lepiej czuje się wyliczając ruchy brył niż szatkując kolejne klatki sprite'ów. Nie zmienia to jednak faktu, że kamera ożywa jedynie przy rzutach i replayach. Niby niewiele, ale jeśli zobacysz, jak płynnie to wszystko chodzi,



docenisz tę zmianę.

Engine walki należałoby umieścić gdzieś między Turbo a Super SF. Trochę go zaniedbano – po dojściu do brzegu ekranu natrafiamy na tajemniczą, niewidzialną ścianę, a podczas zwarcia jeden zawodnik zasłania przeciwnika, by po chwili dać nura „pod spód” itd. Fani Tekkena 2 czy Soul Blade stwierdzą pewnie, że grze brakuje finezji. Rzeczywiście – gra nie ma wielu detali obecnych we współczesnych bijatykach 3D, mimo wyglądu to zabawa w stylu retro.

I właśnie dlatego SF EX tak nam się podoba – gra się

Radujcie się! Zniknęły denerwujące

screeny „Now loading”, ponieważ

goście z Capcom wreszcie posłuchali graczy.



■ WYDAWCA:  
■ PREMIERA:  
■ POCHODZENIE:

Virgin  
Już jest  
Japonia

■ PRODUCENT:  
■ DYSTRYBUTOR:  
■ GATUNEK:

Arika/Capcom  
Brak  
Bijatyka

[1] Specjalne ciosy Jacka odkrywają jego talent komediowy. [2] Brutalność w SF? Po czekaj chwilę... [3] Nowy cyclone. [4] Znów próbka brudnej brutalności.



zupełnie jak w starego, dobrego SF2. Jest kilka nowych sztuczek, ale fani poprzednich części mogą z marszu się do EX. No i nareszcie możemy obejrzeć naszych ulubionych wojowników z każdej strony.

Radujecie się! Zniknęły denerwujące screeny „Now loading”, ponieważ gości z Capcom wreszcie posłuchali graczy. Teraz po skończonej walce możesz wybrać opcję powtórki walki z tymi samymi postaciami i tłem – wtedy w ogóle nie ma doczytywania. Najwyższy czas.

A postaci? Są oczywiście uwielbiani przez tłumy Ken i Ryu, ale inne postacie także są bardzo grywalne. Różnią się stylem walki i ciosami specjalnymi wystarczającymi, byś spę-

dził po pół godziny nad każdą postacią w trybie treningowym. Ken i Ryu są nieco mniej wytrzymali niż zwykle i jeśli chciałbyś unikać ognistych kul jab dragonem, mocno się zdziwisz, ponieważ ta taktyka nie działa w SF EX. Dla odmiany reszta zawodników zwiększyła odporność. Są też sprytniejsi. Wspomnianej serii fireballi wojownicy unikają stosując specjały (Zangief, Blair), robiąc pod nimi wślizgi (Hokuto, Dhalsim) lub używając kija (Cracker Jack). Jak widać, żaden oponent nie nabierze się już na starą pułapkę z ognistych kul.

Nie będziemy porównywać SF EX z Soul Blade czy Tekkenem 2, ponieważ to bijatyka w innym stylu. Głębsza i wymagająca przemyślana taktyka. Nie będzie to dobry tytuł do popykania z kumplami przy piwku. Twórci przeciwnikiem będzie raczej stary fan Street Fighter. Walca z nim nie będzie przypominała machanii rękami na oślep. Trójwymiarowa grafika ma natomiast przyciągnąć tych, którzy twierdzą, że gry 2D umarły.

Jak widać, SF EX jest dziwną grą. To gra 2D, ale w trzech wymiarach. Kompletnie nowa produkcja, ale gra się zupełnie w starym stylu. Dlatego nasza rada także będzie dziwna: jeśli masz już którąś część SF, sprzedaj ją i kup SF EX. A jeśli nie wcielłeś się nigdy w ulicznego wojownika, zapomnij na chwilę o nie-wiadomo-ile-hit-combosach i przekonaj się, czym jest prawdziwa bijatyka dla twardzieli.



[1] Kairi wyrasta na zastępcę Ryu. [2] Przeciwnicy nie są teraz bezbronni wobec serii ognistych kul. [3] ... i kontratak. [4] Nie próbuj tego w domu.



## Alternatywne...

Tekken 2	10/10
Street Fighter EX + Alpha 8/10	
Soul Blade	8/10
Street Fighter Alpha 2 8/10	
Darkstalkers	7/10

### WERDYKT

■ GRAFIKA:	Plynna, ale kanciasta	8	■ GRYWALNOŚĆ:	Wymagająca, ale wciągająca
■ DŹWIĘK:	Tragiczny jazz rock	4	■ PREZENTACJA:	Dużo brakuje
■ ŻYWOŁNOŚĆ:	Nieśmiertelna	10	■ ORYGINALNOŚĆ:	Street Fighter. Znowu

- 9 Jeśli zakochalesi się w SF2 – Championship, Turbo czy Super – to będzie drugi miesiąc miodowy. Mistrzostwo serii nie zostało naruszone.

8 na 10

# NHL '98

Jaki był najlepszy hokej zeszłego roku? NHL oczywiście. Wygląda na to, że w tym roku sytuacja nie ulegnie zmianie.



[1] Zbliż się z krążkiem do bramkarza i uderz go tam, gdzie najbardziej boli. [2] Jak zwykle w grach EA Sports, pod sterowanym właśnie zawodnikiem znajduje się gwiazdka. [3] Wygląda seksownie w tym kostiumie, nieprawdaż? [4] To będzie strzał. [5] „Nalegam, byś przekazał mi krążek. W przeciwnym razie będę zmuszony potraktować Cię kijem”.



**N**astał kolejny rok i firma Electronic Arts Sports znów atakuje nas swoimi symulacjami, tym razem z dopiskiem '98. Jeśli chodzi o miłośników nawalania się kijami na lodowisku, to do niedawna najlepszą grą dla nich była NHL '97. To był klasyk zostawiający konkurencję w tyle. Wznanie sportowych tytułów przy każdej możliwej okazji to z pewnością świetna taktyka marketingowa, ale czy nie cierpią na tym gracze? Ciągle ulepszanie wychodzi słabszym tytułem na dobre (czego najlepszym przykładem jest FIFA '98). Czasem jednak – jeśli po przednia edycja gry była bez zarzutu – kolejne części nie wnoszą wiele nowego i są typowymi wyciągaczkami pieniędzy. Wiedząc jak wspaniała jest gra NHL '97, po nowej wersji obawialiśmy się wtórnego zapychacza. Wyglądało na to, że nic już nie można w tej grze ulepszyć.

Czy zatem firma EA Sports sprała najlepszy hokej na PlayStation dodając nieistotne, a nawet przeszkadzające „sui-py”? Nic z tych rzeczy. Choć trudno w to uwierzyć, niemal wszystko w tej grze jest odrobinę lepsze. Grafika, dźwięk, opcje, zawodnicy...

Oczywiście najbardziej widocznym ulepszeniem jest oprawa graficzna. NHL '97 była jedną z najlepiej wyglądających symulacji sportowych na PlayStation. W wersji '98 gościom z EA udało się wycisnąć z konsoli jeszcze więcej mocy. W połączeniu z zawodnikami boisko robi niesamowite wrażenie. A zawodnicy są teraz zbudowani z około 250 wieloboków. Ich tekstury są tak szczegółowe, że widać nawet nazwisko na koszulce i wyraz twarzy.

Jeśli w ogóle NHL '97 miała jakieś wady, był to brak odpowiedniej atmosfery. Nie licząc dobijającej się od czasu do czasu organowej muzyczki, miało się wrażenie, że grasz w zamkniętym akwarium. Chłopcy z EA Sports sumiennie popra-

cowali nad dźwiękiem. Między innymi zadbały o komentarz. Zatrudnili dwóch komentatorów z amerykańskiej telewizji. Goście prowadzą swój zwyczajowy słówotok na dwa głosy i jeśli znasz język angielski, wkrótce zaczną Cię drażnić prymitywne, amerykańskie żarciki z cyklu „ależ ja jestem zabawny”. Cóż, młoda cywilizacja... Niemniej faceli wiedzą przy najmniej o co chodzi na boisku (dobrze że nikto nie zatrudnił polskich komentatorów...). W czasie przerwy jesteś zasypywany skrawkami wiadomości na temat zawodników lub drużyn. Te informacje nie mają wpływu na rozgrywkę, ale dodają grze autentyczności i swoistej nobliwości. Goście z EA dodali także muzykę i odgłosy zgromadzonego tłumu kibiców – teraz gra się o wiele przyjemniej. Gdy jest chwilowa przerwa w grze, od razu rozbrzmiewa muzyka, a tłum często zaczyna klaskać w rytm utworu, a nawet śpiewać – to chyba



[1] Jedyne miejsce w Kalifornii, gdzie leży lód. [2] Ciągle wyświetlane statystyki zagrzewają Cię do walki. [3] Dla kontrastu screen spoza lodowiska.





■ WYDAWCZA:

Electronic Arts

■ PRODUCENT:

EA Sports

■ PREMIERA:

Już jest

■ DYSTRYBUTOR:

Brak

■ POCHODZENIE:

Kanada

■ GATUNEK:

Hokej

[1] To może być początek bójki... [2] Kamera krąży nad boiskiem i przedstawia akcję z jak najlepszego punktu widzenia. [3] Chcesz detali? Popatrz na znaki na lodowisku. [4] Gustafsson atakuje...



najlepsza oprawa dźwiękowa gry, jaką kiedykolwiek słyszeliśmy, poważnie! Gdyby tylko twórcy zdobyli licencję na wykorzystanie nagrani zespołów Blur czy Republica (niespodziewanie to w tej chwili najmodniejsze kapelki w lodowiskowych halach), z wrażenia przegrywały nam się chyba obwody.

Jak widać, grafika i dźwięk NHL '98 to spory krok naprzód w porównaniu z wersją sprzed roku. A co z grywalnością? Niespodzianka – tu także jest lepiej! Z NHL '98 grywalność wylewa się litrami (ale określenie :). Przy tak perfekcyjnie zasymulowanym hokeju i powalającej oprawie marzysz tylko o jednym – szybkości i dynamice rozgrywki. Na szczęście w NHL '98 tego nie zabrakło. Poziom trudności Rookie nie jest zbyt szybki, ale przełącz się na Pro, a będziesz śmiały po lodzie wykonując przy tym ewolucje, o jakich nie śniło się początkującym hokeistom. W sportowych symulacjach szybkość i dynamika zwykle pociąga za sobą uproszczenie sterowania, a więc rozgrywki. Twórcom NHL '98 w tylko im znany sposób udało się te dwie cechy połączyć. W przeciwieństwie do prze-

rośniętego garnituru uderzeń znanego z piłek nożnych, NHL '98 ogranicza się do kilku łatwo wykonywalnych ruchów. Przez kilka pierwszych rozgrywek nowy system uderzeń w NHL '98 może wydawać się zbyt skomplikowany, ale w końcu trochę wysiłku w nauce, a będziesz śmiały po lodzie pakować krążek w bramkę przeciwnika.

Dobra wiadomość dla tych, którzy ponad wynik spotkania przedkładają bójki na lodowisku. W NHL '98 przepychanki wracają. W tym roku liga NHL pozwoli firmie EA Sports na umieszczenie w grze tej opcji. Sprowokuj gracza drużynę przeciwną, a kamera zmieni położenie na tekkenopodobny widok. Nie koniec podobieństw – nad graczami pojawiają się paski energii i możesz nakładać przeciwnikowi po pustku. Oczywiście czeka Cię za to pięć minut na ławce, ale czasami naprawdę warto.

Gra pełna jest takich małutkich atrakcji, które bardzo cieszą. Kolejnym fajnym detalem jest zachowanie się zawodników, gdy już zostaną „skazani” na opuszczenie boiska. Jedni rozbijają się na ławce wrzeszcząc, inni po prostu siedzą, obejmują rękami głowę i dąsają się jak sześciolatne baborze. Jeszcze inni lżą na sędzię, który poważył się na ich ukaranie.

Poza lodowiskiem masz do wyboru wszystkie opcje, o których marzyłeś, a nawet więcej. Możesz modyfikować zasady gry, a gdy znudzą Ci się pojedyncze mecze, możesz zawalczyć o Puchar Stanleya. Jeśli i to Ci nie wystarcza, spróbuj pełnej kolejki ligowej (8 spotkań). Gwarantujemy, że w tym przypadku będziesz miał zajęcie do końca tego tysiąclecia. Jak widać, NHL '98 to obecnie najlepszy hokej na PlayStation. Jest szybki, wygląda wspaniale i czy wygrywasz 3:0, czy sam zbierasz cięgi, jest to kupa dobrego zabawy. Nie zapominajmy także o możliwości gry do ósmu graczy naraz, dzięki Multi Tapowi. Pozostaje pytanie: czy goście z EA Sports zdolają jeszcze coś ulepszyć w NHL '99?



[1] Zbliżenie. [2] Drugi ekran z opcjami. Żeby nie było tak bialo. [3] A może te okręgi na lodzie zrobiło UFO? Nie ufaj nikomu...



## Alternatywne...

NHL '98 9/10

NHL '97 8/10

NHL Power Hockey '96 7/10

NHL Face Off '97 7/10

9

NHL '98 łączy świetną grafikę, dźwięk i grywalność w jedną z najlepszych symulacji sportowych na PlayStation.

### WERDYKT

■ GRAFIKA:

Rumiana i chrupiąca

■ GRYWALNOŚĆ:

Jeszcze lepsza

8

NHL '98

■ DŹWIĘK:

Najlepszy komentarz ever

■ PREZENTACJA:

Jak zwykle w EA

8

dźwięk i grywalność w jedną z najlepszych symulacji sportowych na PlayStation.

■ ŻYWOTNOŚĆ:

Mnóstwo możliwości

■ ORYGINALNOŚĆ:

Żartujesz?

4

wystarczająco oryginalna



# Air Race

Spodziewając się, że w dziedzinie zręcznościowych wyścigów  
nie pobią Ridge Racera, goście z T-HQ postanowili postawić na osobliwość...

**O**pisywana w tym numerze gra Moto Racer za pomocą szybkich motocykli stara się wnieść nieco oryginalności do wyścigów. To jednak nic przy Air Race – grze, która nie mieści się już w ramach prostego wyścigu. Mieszając formułę wyścigu z mechaniką symulatora powietrznego twórca gry otrzymali miksturę, która nareszcie przewietrzyła nieco zatęchły świat gierek wyścigowych.

Zasady są oczywiście identyczne z innymi grami z cyku wygraj-za-każdą-cenę: zaczynasz na końcu stawki, potem robisz wszystko, by wyprzedzić przeciwników i ukończyć trasę na czele peletonu. Punktowane miejsce daje Ci awans na trudniejszą trasę, potem następną i następną... Niby zwyczajny wyścig, ale zachowanie samolotu na wysokości 100 metrów wyraźnie odróżnia Air Race od Ridge Racera czy V-Rally.

Po pierwsze, po pominięciu kiepskiutkiego intra FMV możemy wybrać jeden z jedenastu wózków... Eee, to jest samolotów. Dwa z nich są dostępne dopiero wtedy, gdy wy-

walcysz sobie pierwszą pozycję na wszystkich czterech trasach. Reszta — w tym m.in. historyczny Spitfire i futurystyczny myśliwiec Sinden — są gotowe na przejażdżkę... Eee, przelotkę?... Okay, dość tego!

Ponieważ jest to bardziej wyścig niż symulator, sterowanie samolotami nie nastręcza trudności. Jednak z różnic jest nieco denerwujący dryf maszyny, zmuszający Cię do częstych korekt kursu. Szczególnie gdy wlatujesz do ciasnej jaskini. Poza tym jednak samolot prowadzi się pewnie i szybko reaguje na nasze polecenia. Jak to w wyścigach bywa, możesz trochę przestrzyc scenerię, niezamierzone twardé lądowania ograniczono do minimum. Nie znaczy to jednak, że

**Nie tylko jest tu wystarczająco dużo zwężeń**

**i zakrętów, żeby trzymać w ciągłym napięciu każdego kandydata na pilota. Lecąc podziwiamy także różnorodność scenerii i inwencję, jaką włożono w te trasy.**





■ WYDAWCZA: T-HQ ■ PRODUCENT: T-HQ  
 ■ PREMERA: Już jest ■ DISTRIBUTOR: Brak  
 ■ POCZODZENIE: USA ■ GATUNEK: Wyścig powietrzny

## Na trasie



### Wzgórza

Miękkie wprowadzają Cię do gry łatwymi zakrętami i sporymi tunelami.



### Miasto

Przeciskasz się między budynkami i szybujesz nad ulicami. Niesłab doświadczenie.

### Lodowa kraina

Wodospady, śnieżne czapy i kryształowo czysta woda. Najładniejsza sceneria w grze.



możesz cały czas rozbijać się po skałach. Przedżej czy później Twój samolot nie wytrzyma. Poza tym uderzenie powoduje utratę cennych sekund. I na to właśnie czekają komputerowi przeciwnicy. Wyprzedź konkurenta, który popełnił pomyłkę, a wtedy Ci na ogon i będzie czekał, aż przez nieuwagę złożysz wizytę skalnemu klifowi. Gwoli sprawiedliwości – trzeba się nieźle nastukać w otoczeniu, żeby móc podziwiać olbrzymią eksplozję naszej maszyny, ale i tak warto na to uważać.

Trasy, które przemierzamy, są imponujące. Ich projektantom należą się premia za dobrą robotę. Nie tylko jest tu wystarczająco dużo zwieńzeń i zakrótów, żeby trzymać w ciągłym napięciu każdego kandydata na pilota. Lecąc podziwiamy także różnorodność scenierii i inwencji, jaką włożono w te trasy. Kręte tunele wykute w skale, wąskie wąwozy czy miejskie drapacze chmur to z pewnością najbardziej okazałe miejsca, które możemy odwiedzić.

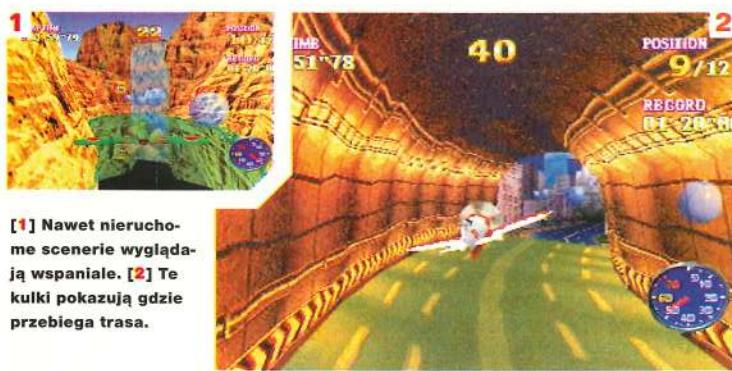
Na razie były same superlatywy, ale przecież Air Race nie ustrzegła się kilku poważnych błędów. Po pierwsze, nawet jeśli ktoś nie jest mistrzem joysticka, jest w stanie przejść grę za jednym posiedzeniem. Owszem, cztery trasy wyciskają

adrenalinię i pot na czoło, ale są zbyt krótkie i zbyt łatwe do opanowania. Po drugie, ponieważ Twój tor lotu nie jest tak ścisłe określony, jak w samochodowych racerach, często grze brakuje akcji. Tak, trasy są świetne, przeciwnicy złożliwi, a wyścig pasjonujący, ale Air Race nie jest w stanie zmusić Cię do ekstremalnych reakcji, jak głośne wrzaski i migotanie komórki serca ;). A Ridge Racer to potrafi...

Od razu nasuwa się pytanie, co można było jeszcze zrobić, by zbliżyć Air Race do ideału. Coż, biorąc pod uwagę, że ta gierka ma więcej wspólnego z Wipeout niż z Racerami firmy Namco, bardzo dobrym pomysłem byłoby dodanie broni. Poza tym gra mogła być trudniejsza i oczywiście powinno być więcej tras.

Podsumowując, Air Race nie jest taką złą grą. Pomyśl jest świetny, a wykonanie wystarczająco dobre, by opłaciło się zagrać w tę produkcję. Zawiedli się jednak ci, którzy spodziewali się, że Air Race jak Spitfire wzleci na sam szczyt wyścigów i ostro tam namiesza. Jeśli chce się konkurować z Ridge Racerem, Wipeout 2097 czy V-Rally, trzeba dopieścić każdy szczegół gry, a gości z T-HQ nie ustrzegli się kilku uchybierii. Gra powinna być nieco tarisa od innych tytułów, dlatego warto się zastanowić nad jej zakupem. A najlepiej namówić do tego kolegę ;).

[1] Jeśli znudzi Ci się gra w pojedynkę, możesz zmierzyć się z kolegą na split screenie. [2] Niestety, niedobór tras powoduje, że ten tryb zachowuje te same wady, co one player. [3] Ciasno tu. [4] Ale wąskie uliczki między budynkami też wymagają uwagi.



[1] Nawet nieruchome scenerie wyglądają wspaniale. [2] Te kulki pokazują gdzie przebiega trasa.

## Alternatywne...

Wipeout 2097	9/10
Wipeout	8/10
Air Race	7/10
Hi-Octane	6/10

### WERDYKT

- GRAFIKA:
- DŹWIĘK:
- ŻYWOTNOŚĆ:

- Nawet niezła
- Średnie efekty, słaba muzyka
- Zbyt krótka.

- 7 ■ GRYWALNOŚĆ:
- 5 ■ PREZENTACJA:
- 5 ■ ORYGINALNOŚĆ:

- Czujesz, że lecisz
- Generalnie słaba
- Świetny pomysł

- 8 Gra Air Race to solidny, dobrze pomyślany i zabawny kawał dobrego wyścigu. Mile zaskakuje,
- 6 mimo że nie jest najlepsza.

# Time Crisis

Klamka! Wielka klamka! Ogromna spluwa, która zostawia w przeciwnikach dziury wielkości spodka od kawy! Przed Państwem G-Con...

[1] Richard Miller (to ten z lewej) – agent specjalny.  
 [2] Zajmij się materiałami wybuchowymi w tych skrzyniach, a wózek widłowy wyleci w powietrze. [3, 4] Goście mają tarcze i myślą, że są kozakami... [5, 6, 7] Przywala im! Niech sobie cwaniaczki nie myślą...



**K**oło ucha świszącą Ci kule, różni tacy rzucają w Twoją stronę ostrymi lub wybuchowymi przedmiotami, a snajper za tą skrzynią właśnie przymerza się do precyzyjnego strzału. Uciec? Nie ma mowy! Schować się? To wyjście dla mięczaków. Pozostaje Ci jedno: przestrzelić się przez to towarzystwo. Niestety, zamiast magnum .44 masz w ręku jakiś chrzaniony joypad od konsoli!

Tak było z dotychczasowymi strzelaninami z użyciem guna (a raczej – bez jego użycia). Mało kto miał ochotę na kupno drogiego lightguna, który obsłuży dwie gry na krzyż. Teraz sytuacja się zmienia i to z trzech powodów. Po pierwsze, nie mamy wielkiego wyboru – *Time Crisis* jest sprzedawana z pistoletem G-Con 45 firmy Namco i bez niego jest raczej bezużyteczna. Po drugie, G-Con ma szansę stać się standardem, klamką, którą będą obsługiwać nadchodzące tytuły z tego cyklu. Dwa już są.

To Judge Dredd i już niedługo *Point Blank*. Po trzecie wrzeszcze, nowy pistolet jest najlepszym (czytaj: najcenijszym) urządzeniem tego typu na PSX.

Witamy w najlepszym zestawie od czasów spółki Smitha i Wessona. Kolejna konwersja z automatów firmy Namco to odpowiedź na *Virtua Cop* i *House Of Living Dead* Segi. *Time Crisis* powstała na automat System 22, który ma zdecydowanie większe możliwości niż nasza konsola. Dlatego grafika wersji na PSX jest nieco gorsza. Ale grywalność i szybkość pozostała nienaruszona!

Fabuła jest nieważna: jako agent Miller musisz wydostać córkę prezydenta z rąk czarnego charakteru. Są trzy duże poziomy (w każdym czterym podlevel), na końcu każdego boss: Iron Nail (nazwa mówi za siebie), Sheduro Garo (rzuca nożami) oraz Wild Dog (świetny płaszcz, chciałbym mieć taki). Po drodze kładziesz trupem zastępy pomniejszych bandziorków.

*Time Crisis* różni się od gierek tego gatunku. Aby przeładować broń nie strzelasz za ekran. Na lufie broń jest specjalny przycisk (w wersji automatowej był to pedał w podłodze). Jeśli go wcisniesz, chowasz się za coś (skrzynię, samochód, ścianę) i przeładowujesz. Tkwisz tam, dopóki nie puścisz przycisku. Jeśli jednak myślisz, że będziesz się chował i od czasu do czasu strzelał, jesteś w błędzie. Na przejściu każdego



■ WYDAWCZA:  
■ PREMERA:  
■ CENA:

SCEE  
Już jest  
359.00 (z gunem)

■ PRODUCENT:  
■ DISTRIBUTOR:  
■ GATUNEK:

Namco

Sony Poland

Strzelanina

## *W rolach głównych...*



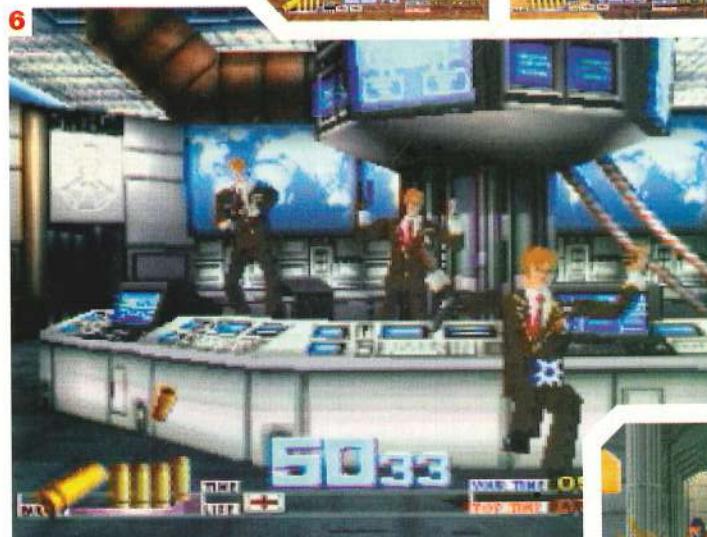
Otoż na cwięcie klamkę i popatrz na zimik otwierający grę. Z tymi stopklatkami a'la *Pulp Fiction* i czarnymi paskami wygląda to jak nowa część przygód Jamesa Bonda nakręcona przez Johna Woo (to byłby film!). Przy okazji początkujący mają przewodnik, do kogo strzelać, a do kogo nie...

fragmentu poziomu masz limit czasu (w końcu to *Time Crisis*, no nie?). Jeśli uwiniesz się szybciej, pozostałe sekundy są doliczane do następnego limitu. Sprytnie. Teraz musisz jak najszybciej przejść poziom, a przy tym musisz przeładowywać broń i chować się przed gradem pocisków (numery z cyklu „jestem kuloodporny” skutkują tylko na pierwszym poziomie).

Słówko na temat przycisku przeładowania. Mi (Rafał B.) nie przeszkadzało trzymanie klamki dwoma rękoma (druga na przycisku), ale Baron Jack na to narzekał. Jeśli i Tobie to przeszkadza, możesz wetknąć w drugi port konsoli zwykły joystick, położyć go pod nogami i masz pedał! Przyciskiem X chowasz się za przystawki węgla, nie dotykając przycisku na pistolecie. Co bardziej nadziani mogą także użyć pedałów z dowolnej kierownicy do PSX.

Grafika i animacja postaci są powalające. Zwykle do zabicia faceta wystarczy jedna kulka, ale spróbuj wpakować weń cały magazynek, a gość przed śmiercią (albo już po...) wykona najwspanialszy breakdance w swoim życiu. W zależności od miejsca, w które dostanie przeciwnik, animacja jego „zejścia” jest inna. Dźwięk nie pozostaje w tyle – podłącz konsolę do wieży hifi, a zapomnisz, że trzymasz plastikową atrapę broni i na co dzień nie jesteś Brudnym Harrym.

Jedyną wadą gry jest jej długość. W końcu te trzy i pół bańki ulicą nie chodzi. Jak każda strzelanina z użyciem guna, *Time Crisis* kończy się zbyt szybko. Gdy przejdziemy dwanaście oryginalnych poziomów, rzućmy się na dodatkową misję w hotelu (tylko na PlayStation). Gdy i ja skończymy, pozostaje nam Time Attack. W tym trybie mamy nieskończoną liczbę życia i możemy wybrać jeden z trzech dużych poziomów oryginalnego zestawu. Naszym zadaniem jest jak najszybsze załatwienie sprawy. W Time Attack strzelamy jednak do dokładnie tych samych facetów, co podczas ratowania córki prezydenta. Pozostaje nam więc czekać na następną grę obsługującą nasz pistolet...



[1, 2, 3] Na dole ekranu masz liczbę kul, życie, limit czasowy oraz Twój ogólny i najkrótszy czas gry. [4] 44% celności. Hmm...  
[5] Wojownicy Ninja. Zabij ich, póki są daleko. [6] Scena z dodatkowego poziomu w hotelu.

### Alternatywne...

<i>Time Crisis</i>	8/10
<i>Die Hard Trilogy</i>	8/10
<i>Judge Dredd</i>	7/10
<i>Area 51</i>	5/10
<i>Revolution X</i>	2/10

### WERDYKT

■ GRAFIKA:	Plynna, choć pikselowa	8	■ GRYWALNOŚĆ:	Zabij ich!!!	9	■ Time Crisis to gra najwyższych lotów, najlepsza tego typu na PlayStation. Niestety, jest trochę krótka...
■ DŹWIĘK:	Bang! Bang!	9	■ PREZENTACJA:	Automatowa	7	na 10
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Mało poziomów	7	■ ORYGINALNOŚĆ:	A, Mr Bond	6	2/98

# G-Police

Jest rok 2097, ale mieszkańcy Calisto nie mają czasu na wyścigi.

Są zbyt zajęci opanowywaniem konfliktów między megakorporacjami.



[1] Wzniosę się nad miasto i obejrzę sytuację z góry. [2] Ta liczba w kółku w prawym, górnym rogu ekranu to procent naładowania Twoich osłon.



**O**d początku było wiadomo, że G-Police będzie grą, od której będą boliły kciuki. To unikatowe połączenie Syndicate Wars z Gunship 2000 wykracza poza ramy zwykłej strzelaniny.

Jeśli interesuje Cię fabuła, zajrzyj do PrePlaya w PSM 5/97. Powiem tylko tyle, że przedstawiony świat przypomina mi najlepsze książki Williama Gibsona. Dziś zajmiemy się konkretami. Siadasz za sterami Havoca, policyjnego śmigłowca przyszłości, by wykonać szereg misji (jak zwykłe... — przyp. RB). Twój zadania to nie tylko zwyczajne „seek and destroy”. Zdarzają się bardziej wyrafinowane zlecenia, np. eskortowanie limuzyny w ruhliwej okolicy czy śledzenie podejrzanej. Tym razem jednak nie lataasz NAD budynkami, tylko MIĘDZY nimi.

Miasto przedstawione jest z dbałością o najmniejszy szczegół. Wielkie wieżowce, kolorowe reklamy i nieustanny ruch na drogach i w powietrzu. Wśród goniących za swoimi sprawami obywatele kryją się Twoi przeciwnicy. Zbuntowane mechy, gangi motocyklowe, małe i szybkie latające wózki albo wielkie i potężnie uzbrojone gunshipy.

Gdy już przestaniesz gapić się na okolicę, pora przystąpić do akcji. I tu kolejna fala rozkoszy — dynamika G-Police dorównuje oprawie. Już po chwili przy wtórze oslepiających eksplozji stajesz się napakowanym adrenalina i testosteronem furiatem. W jednej chwili lecisz 10 metrów nad drogą, a siedzący Ci na ogonie pojazd pluje pociskami niszcząc przy okazji jadące pod Wami samochody. Chwilę później wzbijasz się ponad olbrzymi wie-

Lecisz 10 metrów nad drogą,

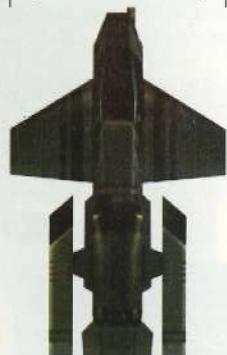
a siedzący Ci na ogonie pojazd pluje  
pociskami niszcząc przy okazji  
jadące pod Wami samochody...

## Przed państwem Havoc

Długość: ok. 13,5 m



Szerokość: ok. 4,5 m



Wysokość: ok. 3 m



ok. 1,8 m



**H**avoc to jedna z najlepszych maszyn, jaka gościła w Twoim czytniku. Jest niesamowicie sterowny, szczególnie, gdy masz analogowy pad. Jednak aby w pełni opanować sterowanie trzeba poćwiczyć. Na szczęście w grze umieszczono zestaw misji treningowych. Na początku musisz przelepywać przez umieszczone w powietrzu pierścienie, potem ścigaś innego pilota. Następnie zostajesz oswojony z podstawowymi rodzajami uzbrojenia, a na końcu staczasz kilka pojedynek z coraz trudniejszymi przeciwnikami. Warto zaliczyć ten trening, potem od tego będzie zależało Twoje życie.



■ WYDAWCIA:  
■ PREMIERA:  
■ CENA:

**Psygnosis**  
Już jest  
229.00

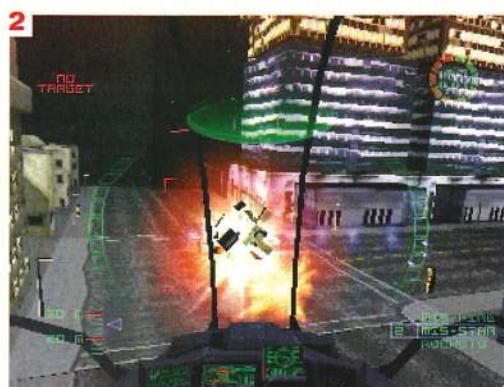
■ PRODUCENT:  
■ DYSTRYBUTOR:  
■ GATUNEK:

Sony Poland  
Strzelanina

## Zabawki dla dużych chłopców



Czyba każdy już się domyślił, że *G-Police* oferuje przeróżne rodzaje uzbrojenia. W miarę postępów w grze masz coraz więcej „zabawek” do wyboru. Oto nasze ulubione typy. Starburst wyrzuca grupkę małych rakiet, które odpalają się dopiero w powietrzu i błyskawicznie trafiają w jedno miejsce – nasz cel. Laser sieje niezłe zniszczenie, niestety, szybko się przegrzewa. EPP wysyła w kierunku przeciwnika impuls elektromagnetyczny, podobny do generowanego przez wybuch nuklearny. Trafiony gość się nieco dziwi, gdy jego pojazd przestaje działać i spada w dół. A to tylko niewielki procent arsenala...



R[1] Imponujący widok, co? [2] O, facet przejechał na czerwonym. Ostatni raz...  
[3] Chcesz to poczuć? Odpal demo na naszym krążku!

żowiec, chowasz się za nim i nieruchomojesz. Czekasz aż przeciwnik wyleci zza wieżowca, by posłać mu garść rakiet. Okazuje się, że facet był sprytniejszy i znów wykonusz najdziksze ewolucje, by nie dać się trafić. Nurkujesz pod most, by się ukryć i w odpowiednim momencie wystrzelić do góry na ciągu pionowym... *G-Police* to mieszaniną najlepszych filmów ze śmigłowcami, tylko że tym razem Ty kierujesz.

Teren Twoich działań jest ograniczony. Kupyły otaczają miasta, ponieważ Calisto nie ma atmosfery. Tak naprawdę jest to spowodowane pamięcią konsoli. 2 MB to mało i twórcom gier zaczyna być ciasno. Dlatego miasta są na tyle obszerne, by zadowolić każdego pilota, ale na tyle małe, by zmieścić się w pamięci konsoli. Kupyły są połączone tunelami. Wleć w niego, a gra zatrzyma się na moment – trzeba dograć dane. Tylko jak oni zdolali wgrać całe miasto w tak krótkim czasie? Cóż – po prostu to Psygnosis. Kupyły mogą na początku wkurzać, ale nie obniżają grywalności.

...która jest na najwyższym poziomie. Masz do ukończenia ponad 30 misji plus kilka specjalnych zadań, które dostaniesz, gdy wywiązesz się z innych perfekcyjnie. Jest zatem motywacja, by powrócić do zaliczonych misji, aby ukończyć je z lepszym wynikiem. Jeśli dodać do tego świetne sekwencje FMV pomiędzy misjami, nikogo nie zdziwi fakt, że *G-Police* zajmuje dwa krążki. Połączenie zrealizowanych na najwyższym poziomie składników daje jedną z najlepszych gier tej zimy.



Tabela do *G-Police* głosi, że jest to strzelanina. Nie jest to jednak prościutka gierka w stylu *Ace Combat*, w którą można pogrądzić z kumplami przy piwku. Raczej wystaw znajomych za drzwi, by nie przeszkadzali w koncentracji. I nie wydłuż swych reakcji alkoholem

czy inną użytką, bowiem w *G-Police* będziesz potrzebował maksimum swoich możliwości. Musisz płynnie i intuicyjnie poruszać się we wszystkich trzech kierunkach, jednocześnie tropiąc wrogów, wybierając właściwą broń i starając się ich trafić. W kilku przypadkach będziesz nawet ścigać się z czasem.

Te intensywne przeżycia w połączeniu z wiarygodną fabułą, powodują, że grając w *G-Police* masz czasem uczucie, że grasz w rolpleja pokroju *Final Fantasy*, a nie w grę akcji.

Cóż, *G-Police* ma wszystko – wspaniałą grafikę, świetny dźwięk, płynną animację, działające na wyobrażenie rekwizyty i fabułę i grywalność, która nie pozwoli Ci odejść od telewizora. Obowiązkowy zakup.

### Alternatywne...

<i>G-Police</i>	<b>9/10</b>
<i>ThunderHawk 2</i>	8/10
<i>Gunship 2000</i>	8/10
<i>Air Combat</i>	6/10

### WERDYKT

- GRAFIKA:
- DŹWIĘK:
- ŻYWOTNOŚĆ:

- Zapominasz, że to gra** 9
- Podłącz do hifi** 9
- 30-40 godzin zmagań** 9

- GRYWALNOŚĆ:
- PREZENTACJA:
- ORYGINALNOŚĆ:

- Najwyższa półka** 8
- Wybrana** 9
- Sporo** 8

- Najlepsza strzelanina powietrzna** 8
- obecnie dostępna na PlayStation.** 9
- Dwa krążki dobrej, ale nie pro-** 8
- stakiej zabawy.** 8

**9**

na 10

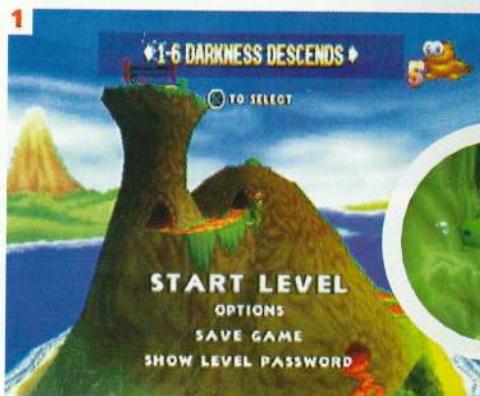
## Intro



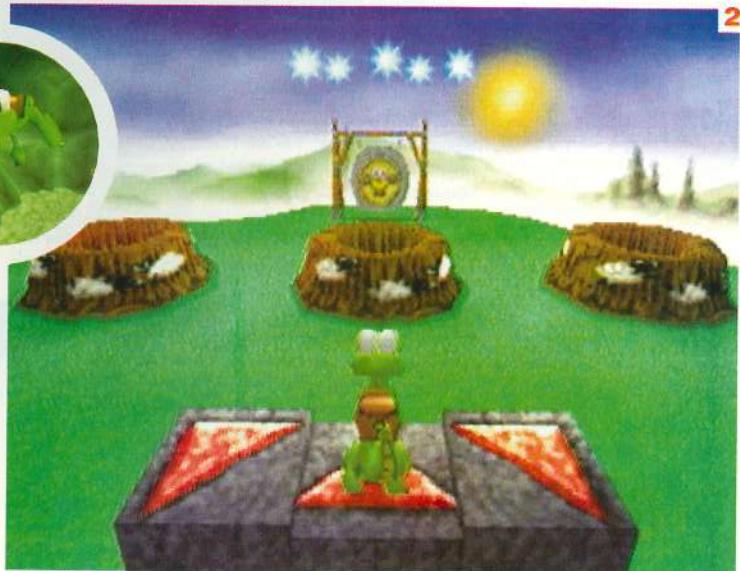
Mały krokodylek zostaje podrzucony do królestwa Gobbosów. Dorasta tam, ucząc się wielu przydatnych później sztuczek. Ziego Barona Dante drażni sielanka panująca w kraju.

# Croc: Legend Of The Gobbos

Dzięki dopracowanej i cukierkowej grafice oraz płynnej animacji gra Croc jest określana jako **Mario 64 na PlayStation**.  
Czy nasz krokodyl okaże się lepszy od hydraulika?



[1] Wszystko w Crocu jest przystępne, milutkie i kolorowe. [2] Oto podgierka z owcami. Im lepiej wypadniesz, tym więcej życia dostaniesz.



**D**awno, dawno temu (no, może nie tak dawno) przyszła na świat gra *Mario 64*, którą wielu okrzyknęło platformówką doskonałą. PlayStation zawsze była lansowana jako konsola dla nieco starszych graczy i typowych tytułów dla małych dzieci było na nią (na szczęście!) niewiele. Po wyczynach hydraulika pojawiło się jednak zapotrzebowanie na w pełni trójwymiarowe, ładnie wyglądające i infantylne platformówki. Producenci rzucili się do pracy. Jedną z lepszych gierek tego gatunku jest *Croc*, stworzona przez team Argonaut.

Wcielasz się w sympatycznego krokodyla. Twoim zadaniem jest pokonanie sześciu magicznych światów i uratowanie małych Gobbosów z łap Barona Jacka... Wróć! Barona Dante.

Pierwszą rzeczą, jaka Cię urzeka, jest oprawa graficzna. Tu naprawdę jest bajkowo – silne, pastelowe kolory, błękitne niebo i sympatycznie wyglądający wrogowie (???). Świat wieloboków, który można obejrzeć z każdej możliwej strony i gdzie można zwiedzić każdy kąt. W czasie gry pojawiają się drobne atrakcje, np. przejrzyste bloki lodu czy ślady, jakie nasz bohater zostawia na śniegu. *Croc* zbudowany jest z około 200 wieloboków i w czarujący sposób wykonuje wszystkie czynności.

Oprawa dźwiękowa stara się nadążać za grafiką. Nie ma tu nudnych melodyek jak z zegarka – gra oferuje dwie godziny oryginalnej muzyki. Nas najbardziej urzeka salsa na pustynnym poziomie. Efekty dźwiękowe są dość

ubogie. *Croc* dysponuje trzema okrzykami na krzyż, inne kreatury prawie się nie odzywają. Przydałoby się trochę więcej sampli.

W swojej misji *Croc* wykonuje typowo platformówkowe czynności: zbiera kryształy i serduszka (dodatkowe życie), rozwala skrzynki w poszukiwaniu czegoś przydatnego, za pomocą przełączników powoduje pojawienie się nowych dróg, wskakuje na ruchome platformy, a nawet nurkuje. Nie zabrakło też ukrytych poziomów. Czasem trafiasz na specjalny, kolorowy kryztał. Jeśli uzbierasz ich wystarczająco dużo, otworzą się przed Tobą tajemnicze drzwi do bonusowni. Zgromadzenie wszystkich kolorowych kryształów nie jest łatwe, bowiem nie leżą one raczej pod nogami (jak zwykłe kryształy). Czasem, by je znaleźć, trzeba wskoczyć do studni i przejść tam dość trudny minilevel. Są też podgry – na przykład stoisz na platformie z trzema przyciskami, a przed Tobą

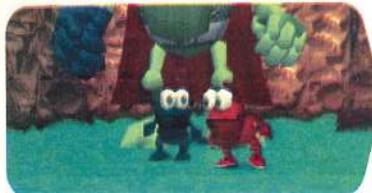


■ WYDAWCA:  
■ PREMIERA:  
■ CENA:

Fox Interactive  
Już jest  
199.00

■ PRODUCENT:  
■ DYSTRYBUTOR:  
■ GATUNEK:

Argonaut  
LEM  
Platformówka 3D



nie, więc porywa Gobbosy. Teraz Ty musisz je uwolnić.



są trzy studnie. Twoim zadaniem jest skoczyć na odpowiedni przycisk w chwili, gdy nad studnią pojawi się owca. Im szybszy będziesz, tym lepszy bonus.

Niestety, mimo tych atrakcji grę przechodzi się zbyt łatwo. Być może obniżono poziom trudności, by małe brzdące nie rzucaly joypadami ze złości. Niestety, stare konie odczuja zawód po zbyt łatwym przebiegu się przez Croca. Aby dobrze poczuć grę w kościach, radzę nie pędzić od razu do gongu (uderzenie w niego oznacza zaliczenie poziomu), tylko dążyć do totalnego wyczyszczenia levelu. Przeszukaj każdy zakątek, wskocz do każdej studni, ubierz wszelkie kolorowe kryształy i wejdź do ukrytej sekcji. Uratuj wszystkie Gobbosy na danym poziomie i pokonaj wroga – trafisz do bonusowni, gdzie znajdziesz fragment układanki. Znajdź wszystkie fragmenty, a otworem stanie droga na całkiem nową wyspę. To trochę zastępce wyzwania, ale skoro gra jest za łatwa...

Warto wspomnieć, że Croc obsługuje analogowy joystick. Lewą gałką poruszasz bohaterem, a prawą obracasz kamerą. Gdy biegasz po otwartej przestrzeni, analog jest wspaniały. Jednak zawodzi, gdy stoisz na skraju lawy i musisz działać precyzyjnie. O ile gra analogiem w Crashu 2 to czysta rozkosz, w Crocu postanowiliśmy zostać przy cyfrowym kontrolerze.

Trójwymiarowy engine gry nie jest bez wad. Czasem gdy poruszamy kamerą, ta przechodzi przez ściany albo zniekształca obraz. W czasie gry trudno ocenić odległość np. od platformy, na którą chcemy wskoczyć. Trzy pozycje kamery niewiele tu pomagają, a skoki „na pałę” mogą skończyć się utratą życia.

Kręcząc się po okolicy kreatury są proste do zlikwidowania (to chyba też ukłon w stronę dzieciaków). W Crashu na przykład dostajemy po nosie, dopóki nie nauczymy się precyzji i szybkości (wtedy mamy masę satysfakcji). W Crocu tego nie ma.

Jak widać, mimo ogromnych zalet, Croc nie jest ideałem. Przede wszystkim dlatego, że nie stanowi ciężkiego wyzwania. Jest kilka trudnych miejsc, ale generalnie można ukończyć tę grę bez większych problemów.



[1] Croc przebojem wkracza do podpozamu w studni. [2] Przesuwanie bloków jest często jedynym sposobem, by posunąć się dalej. [3] Pierwszy poziom to latwiutki trening. Jest tu większość elementów obecnych w następnych poziomach. [4] Znalazłem Gobbosa!

## Alternatywne...

<b>Crash Bandicoot</b>	<b>9/10</b>
<b>Pandemonium</b>	<b>9/10</b>
<b>Jumping Flash 2</b>	<b>8/10</b>
<b>Floating Runner</b>	<b>6/10</b>
<b>Croc</b>	<b>7/10</b>

## Potwory mutanty



Pod pokonaniu każdej scenarii zostajesz uraczo-ny niewielką sekwencją FMV, która pokazuje, jak Dante mutuje niewinne Gobbosy i zamienia je w potwory. Jeśli jesteś zręczny i odkryjesz, co trzeba robić, bardzo łatwo pokonać bossa. Tylko rybopodobna kreatura w okolicach środka gry może sprawić kłopoty. Uważaj na jej ogniste kulki i kombinuj, bracie, kombinuj...

### WERDYKT

■ GRAFIKA:	Dopracowana i milutka	9	■ GRYWALNOŚĆ:	Nieco osłabiona
■ DŹWIĘK:	Świetna muzyka, słabe efekty	7	■ PREZENTACJA:	Wypolerowana
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Trochę zbyt prosta	7	■ ORYGINALNOŚĆ:	Tomb Raider dla dzieci

7 Wspaniała grafika, milutki bohater i ukryte miejsca to plusy. Gdyby 8 tak jeszcze lepszy design pozo- 7 mów i większy poziom trudności...

7 na 10

Jeśli mówimy tylko o stronie wizualnej, to *Colony Wars* ociera się o mistrzostwo świata. Połączenie wysokiej rozdzielczości, świetnego designu statków i niesamowitych efektów czyni z tej gry najbardziej kinową produkcję w dziejach PlayStation.



# Colony Wars

Czy oglądając **Gwiezdne Wojny** nie marzyliście o tym, by **zostać pilotem myśliwca**  
**i wyruszyć przeciwko Imperium?** Psynopsis ma dla Was to, na co czekaliście...

**D**la prawdziwych graczy nie ma nic gorszego niż gra, która jest prawie doskonała, lecz nie wykorzystuje w pełni swoich możliwości. Jest to jeszcze gorsze, gdy naprawdę chcielibyście ją polubić, a rzeczy, które zanijają jej ocenę są drobne i proste – łatwo można było je poprawić.

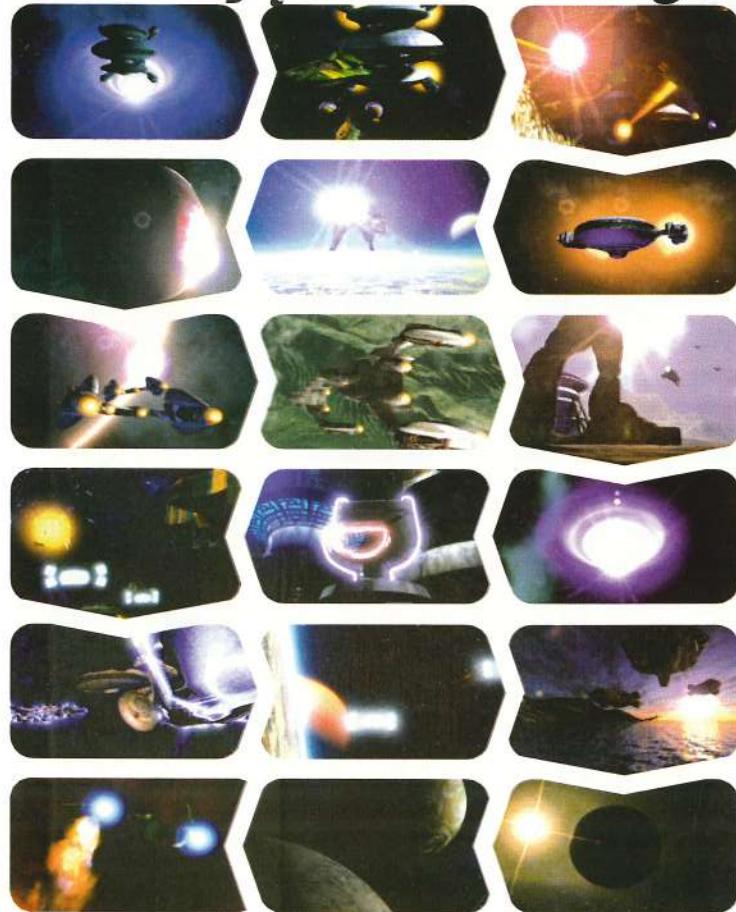
Nie był to jednak do tej pory problem firmy Psynopsis. Przez ostatnie dwa lata wyróżnia ona na jednej z najlepszych w Europie i wydała jedne z najlepszych gier dostępnych na PlayStation, takie jak klasyczna już gierka *Wipeout 2097* czy nowość ostatniego miesiąca, świetna *G-Police*. Przywykliśmy do tego, że każdy nowy tytuł Psynopsis jest wielkim wydarzeniem, co sprawia, że *Colony Wars* jeszcze bardziej zawodzi nasze oczekiwania.

To nie jest kiepska gra, o nie! Pod wieloma względami jest świetna. Problem w tym, że całość nie dotrzymuje obietnic zawartych z poszczególnych elementach. Jest wśród nich sporo wspaniałych rozwiązań, lecz efekt końcowy jest osłabiony przez kilka istotnych słabości. Czasami



Rozmiary niektórych statków są zdumiewające, podobnie jak rozmiary ich eksplozji.

## Powalające renderingi



W ciągu ostatnich kilku lat wyrenderowane intra i sceny przerywnikowe wyprodukowane przez Psygnosis stały się klasą same dla siebie, zapierając przy tym dech w pierścieniach i tylko Japończycy mogli się z nimi równać. *Colony Wars* nie jest tutaj wyjątkiem i zawiera animacje, po obejrzeniu których długo będziesz szukał szczećki na podłodze.

suma dość zwyczajnych składników gry daje nadzwyczajną całość – tu jest dokładnie odwrotnie.

*Colony Wars* to kosmiczna gra walki osadzona w odległej przeszłości. Ludzkość rozprzestrzeniła się w kosmosie i obecnie kontroluje Imperium składające się z 40 światów i 5 systemów gwiazdowych. Niestety, podczas swojego rozwoju Imperium stawało się coraz bardziej surowe i dyktatorskie. Mała grupka kolonii, Liga Wolnych Światów, postanowiła odłączyć się i ogłosiliła niepodległość. I tu zaczyna się Twoja rola. Jako świeżo wyszkolony pilot Ligi musisz wziąć udział w bitwie przeciwko Imperium, latając różnymi statkami w szeregu różnych misji.

Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy, jest wygląd gry. Od czasów *Wipeout*, prezentacja gier Psygnosis stała się standardem, z którym porównuje się inne programy. *Colony Wars* podnosi tę poprzeczkę o kilka szczebeli wyżej – to jedna z najładniejszych gier w historii PlayStation. Nie tylko pięknie wygląda i brzmi, jest również dobrze zaprojektowaną, jak i bardzo klimatyczną grą, ustanawiając nowy poziom wykonania.

Gdy rozpocznie się już właściwa misja, odnieszesz wrażenie, że nie jest to tanie efektarstwo. Misje wyświetlane są w podwyższonej rozdzielcości (512x240) ze stałą prędkością 30 klatek na sekundę (tak, że w ogóle nie widać



*Colony Wars* nie tylko pięknie wygląda

i brzmi, jest również dobrze zaprojektowaną i bardzo klimatyczną grą.

poszczególnych klatek). Potrzeba trochę czasu, aby się przyzwyczaić do sterowania, lecz gdy Ci się to uda, wynajdziesz kilku sprytnych ruchów. Podobnie sama walka jest prawidłowo wyważona. Myśliwe przeciwnika poruszają się żwawo, jednak nie są horrendalnie trudne do pokonania. Gra znajduje się w połowie drogi między prostą trójwymiarową strzelaniną a symulacją, podobnie jak produkcje w stylu *X-Wing* czy *Tie Fighter* na peceta.

Trzeba też przyznać, że system kampanii jest spryt-

►

## Testujemy widoki



Zewnętrzny

Najładniejszy, lecz również najtrudniejszy do utrzymania kontroli nad statkiem.



Pełnoekranowy

Najlepszy do walki powietrznej. Daje Ci największy z kąt widzenia akcji.



Kokpit

Najbardziej klimatyczny, daje najsilniejsze wrażenie walki w kosmosie.

# PlayTest

Atakowanie wielkich statków Imperium jest trudne i niebezpieczne. Lecz ich wybuch sprawi wam wiele satysfakcji.



► nie zaprojektowany, a niektóre misje mają świetny design. Zamiast powtarzać aż do skutku poziomy, których nie udało nam się przejść, tak jak ma to miejsce w większości podobnych gier, *Colony Wars* oferuje dynamiczny system prowadzenia kampanii. Twoje sukcesy lub porażki mają wpływ na przebieg wojny Ligii z Imperium. Gdy pojedzie Ci dobrze, Liga zacznie zwyciężać, gdy będzie odwrotnie, sytuacja zacznie wymykać się rebelianom spod kontroli.

**Dodaj to wszystko razem, a powinieneś otrzymać najlepszą grę kosmiczną w historii, która śmieje się prosto w twarz nieudolnym konkurentom w stylu *Wing Commander IV*.** Do pewnego stopnia jest to prawda, lecz nie aż tak, jakby się można było spodziewać. Niestety – ocena *Colony Wars* musi być obniżona z powodu drobnych niedociągnięć, którym co prawda nie udaje się całkiem zepsuć grę, lecz które zabierają jej sporo uroku.

Prawdopodobnie największym minusem *Colony Wars* jest fakt, że choć zawiera ona sprytną, dynamiczną strukturę scenariuszy, to nie informuje Cię naprawdę o tym, co się obecnie dzieje. Bardzo rzadko dowiadujesz się czy misja, w której uczestniczyłeś, zakończyła się sukcesem czy porażką. Co więcej, gdy spotka Cię niepowodzenie, nie zostaniesz powiadomiony dlaczego tak się stało. I co jest naprawdę najgorsze, choć Twoje wyniki mają wpływ na przebieg kampanii, nie jest to dla Ciebie do końca jasne. *Colony Wars* nie udaje się wciągnąć gracza, gdyż gra nie umie podkreślić swoich najmocniejszych stron. Bardzo trudno zostać pochloniętym przez rozgrywkę.

Wszystkie misje wyglądają podobnie. Nie wiedzą czemu przegrywasz, a czasem nawet nie mając pojęcia o tym co trzeba teraz zrobić, zaczynasz traktować grę jak nudną



## SIŁA broni!



### Smierć i zniszczenie!

*Colony Wars* oferuje wiele różnych rodzajów broni. Oto trzy z nich...



### Lasery

Podstawowa broń o szerokim zastosowaniu. Najlepsza przeciwko silowemu wokół wrogiego statku.



### Działko plazmowe

Potężna broń o szerokim zastosowaniu, lecz jej powolne pociski utrudniają celowanie.



serię strzelanin. Poza tym gra zawiera olbrzymią liczbę danych dotyczących systemów gwiazdowych i statków kosmicznych w niej występujących. Pomaga to wciąż się w atmosferę świata. Niestety, dane są ukryte i musisz nieźle się natrudić, by je znaleźć.

Dochodzimy w ten sposób do głównego problemu *Colony Wars*. Poza swoją wizualną atrakcyjnością, jest to bardzo dobra gra kosmicznej walki. Jednak, by wydobyć z niej esencję, należy włożyć sporo wysiłku. Zanim zorientujesz się o co tu naprawdę chodzi, będziesz traktować grę jako bardzo ładną, lecz tępą strzelaninę. Przy kilku drobnych zmianach tytuł ten wciągnąłby Cię od razu w sam środek akcji. A tak musisz samemu do niej dojść.

Trudno więc polecić *Colony Wars* tak bardzo, jakby mogła na to zasługiwać. Jeśli siedzisz w grach kosmicznych i chcesz włożyć trochę wysiłku, by odkryć pełny blask tej produkcji, to nie wahaj się ani przez chwilę. Jeśli jednak tak nie jest, *Colony Wars* wyda Ci się nudna i odtrwocza. Oczywiście taką nie jest, lecz taką może się wydawać posiadaczom PlayStation. Jest to prawda tym bardziej smutna, że *Colony Wars* pod kilkoma względami przewyższa nawet *G-Police*.



## Alternatywne...

### G-Police

9/10

### Wing Commander IV

8/10

### Colony Wars

7/10

## Wielka różnorodność statków

W grze występuje 56 typów statków, od małych, szybkich zwiadowców do olbrzymich bojowych pancerników. Podczas gry spotykasz je wszystkie w walce: po Twojej stronie bądź przeciwnej. Masz szansę polatać jednym z sześciu myśliwców, z których każdy ma swoje wady i zalety.



### WERDYKT

■ GRAFIKA:	Zdecydowanie fantastyczna	9	■ DŁUGOWNOŚĆ:	Stanowi wyzwanie	7
■ DŹWIĘK:	Klimatyczny i wciągający	9	■ PREZENTACJA:	Perfekcyjna	10
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Dłuższa niż to się wydaje	8	■ ORYGIN. :	Kilka ciekawych elementów	7

■ WYDAWCA: SCEE ■ PRODUCENT: Slippery Snake  
 ■ PREMIERA: Już jest ■ DYSTYBUTOR: Sony Poland  
 ■ CENA: 199.00 ■ GATUNEK: Strażacka?



PlayTest



[1] Grafika jest może prosta... [2] ...Ale kolorowa i budująca atmosferę zabawy. [3] Rozwał te szafki — znajdziesz wodę. [4] Ratuj cywilów, a na końcu gry czeka Cię nagroda. [5] To jest przełącznik — wiesz, co masz zrobić.

# Rosco McQueen

Strażak, o jakim marzy każda niewiasta — SCEE wydała zabawny, trójwymiarowy symulator tragicznej sytuacji. Czekamy na simulację Pogotowia Gazowego...



G

ra bez powalającej grafiki, dopieszczonych sekwencji FMV i wielkiej licencji? Czy Rosco może się równać z F1 '97, G-Police czy Crash Bandicoot 2?

Cóż, może ta gierka nie sprzedaje się w milionach sztuk, ale braki w oprawie wynagradza czysta, pierwotna grywalność (a o nią przecież chodzi, nieprawdaż?). Przyjmij po prostu do wiadomości, że gra Rosco McQueen jest trochę inna. Ma elementy strzelaniny 3D, ale wodą w ogień, przy okazji walcząc z „milutkimi” robotami. Nie jest to więc wytarty schemat współczesnej strzelaniny 3D.

W tej oryginalnej grze gasisz ogień posługując się wiełoma narzędziami, które znajdujesz na poszczególnych poziomach. Przy okazji ratujesz życie biednym cywilom uwiezionym w środku. Po „strzelaninowym” zgaszeniu ognia przychodzą elementy platformówki — gdy już żaden robot na danym poziomie nie powoduje pożaru, pora zwiedzić scenerię, odkryć sekretne miejsca i wybierać tkwiące tam bonusy.

Wszystko tutaj zostało zaprojektowane tak, byś od-

czuwał przyjemność podczas gry. Nie znaczy to, że Rosco jest tylko dla dzieci — starzy wyjadacze też nieźle się zabawią. Na późniejszych poziomach trzeba porządnie ruszać makówką — ogień wybucha w kilku miejscach naraz i bez opracowania strategii działania szybko kończy Ci się woda. Albo pojawia się limit czasowy. Takie wyzwania powodują, że mimo przejścia wielu poziomów masz ochotę na więcej.

Jak widać, Rosco McQueen to miła niespodzianka. Może nie wygląda najlepiej, ale po zaliczeniu kilku poziomów zakochasz się w tej gierce. Elementy platformowe nie są silne na tyle, by Cię zirytować, a sikanie w ogień to lepsza zabawa niż wynika to z nieruchomych screenów :).

W zimowej fali wspaniałych graficznie kontynuacji i n-tych klonów wyściechanych pomysłów ta gra może nie zostać zauważona. Dlatego zwracamy na nią Twoją uwagę. Firma SCEE ma na swoich usługach nowego, kulowego bohatera. Miejmy nadzieję, że to wykorzystają i spotkamy się jeszcze kiedyś z Rosco. Gra nie powala na kolana, jak np. Final Fantasy VII, ale jej zlekceważenie byłoby wielką pomyłką.

## Alternatywne...

Rosco McQueen 7/10

Agent Armstrong 4/10



Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

### WERDYKT

■ GRAFIKA:	Prosta 3D	7	■ GRYWALNOŚĆ:	Tyle do zrobienia	7
■ DŹWIĘK:	Dobry	7	■ PREZENTACJA:	Miła	7
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Nie do zdarcia	8	■ ORYGINALNOŚĆ:	Calkiem nowe podejście	8



7

na 10



[1] Kontakt galeonu z ogniem to nie najlepszy pomysł. Twoi ludzie wyskoczą za burte. [2] Więksi wrogowie to prawdziwy koszmar. [3] Zamarznięta pustkowia północy. [4] Znów silny wiatr na morzu. [5] Dopalki potrafią zamienić Twój statek w maszynę latającą. [6] Ochronna bańska.

# Overboard!

Pokonamy ich na plaży! Albo może po prostu utopimy ich w morzu...



**N**a szczęście dowcipy marynarskie nie są mocną stroną piszącego te słowa. Bo jeśli by były, właśnie nadarza się wspaniała okazja, by je opowiadać. Jest nią gra *Overboard!*, która podobnie jak szanty na długo nie będzie mogła wypaść z Twojej głowy. Ale to w sumie nie jest takie dziwne. Gra zawiera animowane sceny przerywnikowe i wspaniałą grafikę wody, przypominając Ci zapach morza i ryb. Odnosi się wrażenie, że programiści naprawdę posta-

rali się, byś uwierzył (jeśli do tej pory nie było to jeszcze jasne), że zabawa toczy się na morzu. Widać to wyraźnie w przypadku statków, a szczególnie jednego z nich – pirackiego galeonu, którym będziesz przemierzał tysiące mór, od jednego lądu do drugiego, zatapiając każdego, kto stanie Ci na drodze i przejmując jego skarby. A tego właśnie oczekuje się od Ciebie, drogi piracie.

Kiedy trzeba zaklasyfikować *Overboard!*, to choć może się to wydać zaskakujące po obejrzeniu kilku screenów, okaże się, że jest to strzelanina. Większość czasu spędza się tu na unikaniu śmiertelnych zagrożeń i walce z przeciwnikami takimi jak rywalizujące z Tobą galeony, kutry rybackie i inne dziwaczne wodne urządzenia. Oczywiście trzeba mieć czym walczyć, a gra nie sprawdza się tylko do krewnej jatki.

Zaczynasz mając do dyspozycji wyłącznie działa. Albo pojedyncze na dziole, albo po pięć potężnych na każdej z bur (dla każdego jest oddzielnny przycisk na joypadzie). Gdy przejezdzasz dalej, uzbierasz cały arsenał. Powinno znaleźć się w nim miejsce na rakiety do zestrzeliwania obiektów latających, miny i coś w rodzaju naprowadzanych rakiet, które są powolne, lecz potrafią zatopić niemal wszystko.



[1] Pośrodku ekranu wybuchi pożar. [2] Spójrzcie tylko na wspaniałe efekty wodne. Fale rozbijają się o brzeg.



■ WYDAWCIA:

■ Psygnosis

■ PRODUCENT:

■ Psygnosis

■ PREMIERA:

■ Już jest

■ DISTRIBUTOR:

Sony Poland

■ CENA:

■ 219,00

■ GATUNEK: Strzelanina-łamigłówka



[1] Marynarzy, którzy wypadli za burzę, można uratować. [2] Wpływ do portu, by go zdobyć. [3] Olbrzymia ognista kula jest dobrą wiadomością. [4] Użyj pocisków, by zestrzelić balon. [5] Mogliśmy się obejść bez tej papugi-killera.



4

Mimo kilku zaniedbań w dziedzinie elegancji,

gra podbija nas paletą kolorów

i niesamowitymi efektami wodnymi.

Oceany, po których pływasz, nie są ani puste, ani bezkresne. Bardziej przypominają rzeki, które torują sobie drogę przez olbrzymi ląd. Dają Ci przy tym sposobność do ćwiczenia ciasnych zakrętów przy dużym promieniu skrętu i bez włączania „wstecznego biegu”. Na plażach leżą miasta, wioski i mola, które po zetknięciu się z Twoim statkiem wywieszą piracką flagę. Stają się więc Twoim nowo pod作文torym terytorium i służą Ci jako miejsce, w którym możesz nagrać stan gry.

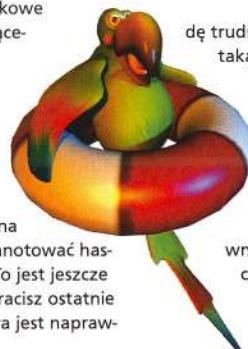
*Overboard!* prezentuje grywalność z lat 80-tych, choć jej piękny wygląd ukrywa nieco tę prawdę. Mimo kilku zaniedbań w dziedzinie elegancji, gra podbija nas paletą kolorów i niesamowitymi efektami wodnymi. Dzięki grafice gra się nieźle i naprawdę można zapomnieć, że wykorzystane zostały tu mocno wyeksploatowane już pomysły. Podobnie jest z rubasznymi przyśpiewkami pirackimi, które słyszać podczas walki – sprawiają one, że gra jest bardziej rozrywkowa, a poza tym dodają jej morskiego smaczku. Efekty dźwiękowe są przeciętne, nie ma w nich nic zaskakującego. Nie jest to zasadniczo zarzut, dzięki temu wpisują się one bezproblemowo w klimat gry.

Problem pojawia się przy poziomie trudności. Obecnie dobra gra to trudna gra, a naprawdę skomplikowane poziomy są w cenie. Ale system zapisywania stanu gry jest w *Overboard!* do kitu. Można używać do tego celu karty pamięci (lub zanotować hasło) pod koniec każdego z 20 poziomów. To jest jeszcze w porządku. Ale jeśli nagrasz stan gry i stracisz ostatnie z trzech życia (co jest nieuniknione, gdyż gra jest naprawdę)

dę trudna), zaczynasz od miejsca ostatniego save'u z taką samą liczbą życia, jaką miałeś wcześniej.

Oznacza to w praktyce, że będziesz przechodził dany poziom raz za razem, tak by zachować na końcu etapu jak największą liczbę życia. Gdybyś po każdym załadowaniu stanu gry miał trzy życia, nie byłoby tego problemu. Kończy się to tym, że godzinami siedzisz nad tym samym poziomem, choć równie dobrze może Ci się to nudzić. Jest też opcja dla dwóch graczy – naprawdę bardzo dobra. Kamera zbliża się i oddala tak, by na ekranie zawsze znajdowały się oba okręty. Walka z kumplem to świetny sposób na spędzanie czasu, a w zanadrzu jest jeszcze opcja dla pięciu osób, wykorzystująca MultiTap.

*Overboard!* to świetna gra, mimo że jest tylko inteligentnie zrobioną i ładną strzelaniną. Lecz system zapisywania stanu gry obniża nieco jej ocenę. Mogliby się wydawać, że nasz PlayTest powinien zwrócić większą uwagę na tak wielki błąd. Jednak jest inaczej. *Overboard!* to niezły tytuł, który może okazać się zbyt frustrujący, by przejść go do końca. Świetne wykonanie sprawia, że nie wystarczy na grę sobie tylko popatrzeć. Trzeba jednak pamiętać, iż nie nagradza ona gracza od razu i że trzeba będzie dłużej nad nią posiedzieć i może okazać się zbyt trudną dla niektórych.



[1] Oto Magiczny Smok.  
[2] Wielkie morskie smoczyko, ale poradzisz sobie. Czyż nie?

## WERDYKT

■ GRAFIKA:

Świetna i wodna

9

■ DŹWIĘK:

Super muzyczki

8

■ ŻYWOTNOŚĆ:

Całe wieki, bo trudna

8

■ GRYWALNOŚĆ:

Retrospektywa

8

■ PREZENTACJA:

Aż się pokiad trzesie

7

■ ORYGINALNOŚĆ:

Widać, ale nie czuć

6

PlayStation  
Magazyn

## Alternatywne...

*Overboard!*

8/10

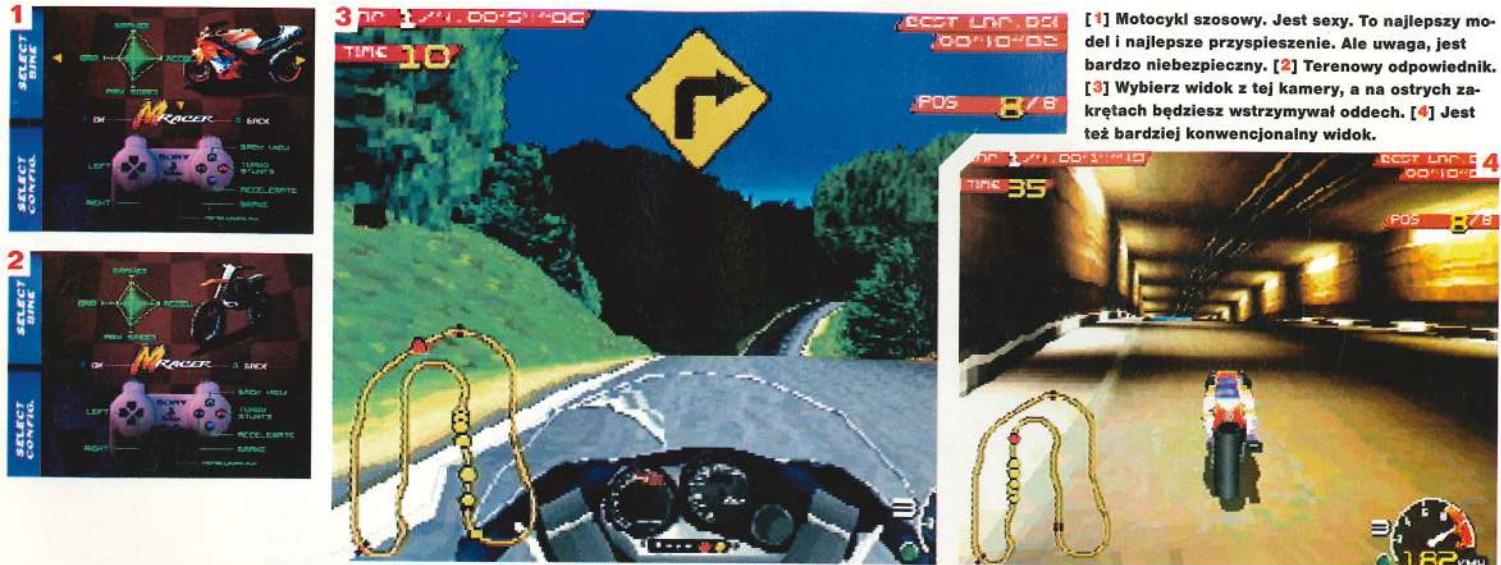
*Return Fire*

7/10



8

na 10



# Moto Racer

**Masz już dość jazdy podrasowanymi Escortami czy bolidami F1?**

Firma Electronic Arts proponuje Ci **przesiadkę na dwa kółka...**



[1] Naciśnij przycisk turbo jadąc drogowym motocyklem, a poderwiesz maszynę do góry. [2] Naciśnij go tuż przed motokrosowym skokiem, a na chwilę zamienisz się w kaskadera. [3] Można niemal poczuć smak błota.

Kiedy kilka miesięcy temu gra *Moto Racer* pojawiła się na peccie, spotkała się z gorącym przyjęciem. Powszechnie uznano ją za najlepsze wyścigi motocyklowe na rynku. Mimo olbrzymiej liczby czteroławowych zawodów, PlayStation pozostaje jeszcze dziewczym terenem, gdy idzie o dwa koła. Oczywiście mieliśmy *Road Rash* i szybko zapomianą *Moto X*, lecz wciąż brakowało na PlayStation wyścigów motocyklowych z prawdziwego zdarzenia.

Wyprodukowana przez francuską firmę Delphine gra *Moto Racer* oferuje superszybkie motocykle szosowe, lecz

również sprzęt motocrossowy. Nie możesz dowolnie wybierać rodzaju swojej maszyny – po prostu gdy trasa wiedzie przez bezdroża, dostrajesz motocykl off-road. Mimo to istnieje spora liczba dostępnych możliwości. Chcesz coś szybkiego, lecz mało zwrotnego? Czy raczej wolisz motocykl nieco wolniejszy, lecz ciasno wchodzący w zakręty? A co powiesz na lepsze przyspieszenie kosztem niższej prędkości maksymalnej? Wybór zależy od Twojego stylu jazdy.

Jest tu sporo tras i kiedy wygrasz już mistrzostwa (wszystkie tory po kolej), będziesz miał okazję powtórzyć swój wyczyn w reverse mode. Są również ukryte trasy.

Gra jest szybka, jazda sprawia sporo radości, a wybór widoków jest spory. Ten „za kierownicą” jest świetny. Wsiądź tylko na motor, a ekran przed Tobą



**Jednym z najlepszych dodatków**

**jest opcja turbo. Kiedy pędzisz z dużą  
szybkością, naciśnij po prostu kótko,**

**a Twój motocyklista podnieś przednie koło do góry.**





■ WYDAWCZA:

**Electronic Arts**

■ PRODUCENT:

**Delphine**

■ PREMERA:

**Już jest**

■ DYSTRYBUTOR:

**LEM**

■ CENA:

**Tel.**

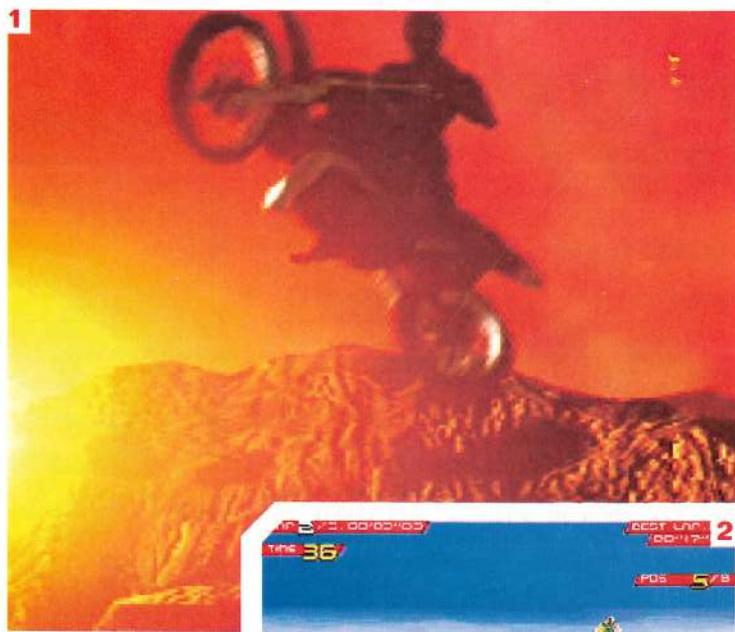
■ GATUNEK:

**Wyścigi**

zacznie skakać z miejsca na miejsce, gdy będziesz zmieniał pozycję na torze. W przypadku motocykla szosowego widok zacznie się trząść ilekroć weźmiesz zakręt na granicy ryzyka. Jest kilka graficznych niedociągnięć, najlepiej widocznych podczas wywrotki. Po prostu Twój motocyklista niezbyt przekonywająco upada. Poza tym jest szybko i gładko, lecz bez specjalnych rewelacji w sposobie przedstawienia krajobrazu.

Jednym z najlepszych dodatków jest opcja turbo. Kiedy педisz z dużą szybkością, naciśnij po prostu kółko, a Twój motocyklista podniesie przednie koło do góry i wyjdzie mu to naprawdę nieźle. Wygląda to świetnie na prostej, lecz jest bardziej niebezpieczne na najmniejszym nawet zakręcie, gdyż łatwo wtedy o wypadku. Ale wsiądź na off-road i naciśnij turbo.

Wprawdzie można go używać do wykonania stójki, lecz spróbuj zrobić to samo w powietrzu. Twój motocyklista oszaleje. Puści kierownicę, zejdzie z siodła i zacznie wykonywać ewolucje, o jakich Ci się nawet nie śniło. Bezużyteczne, ale bardzo fajne.



[1] Fragment niesamowitego intra. [2] Wielki Mur wydaje się znacznie krótszy na motocyklu. [3] To dobra chwila na szybkie wcisnięcie przycisku turbo. Skończ akrobację, gdy będziesz już w powietrzu (ale nie próbuj tego tuż przed zakrętem).



#### WERDYKT

■ GRAFIKA:

Funkcjonalna

7

■ DŹWIĘK:

Słyszy się jak wyje silnik

7

■ ŻYWOTNOŚĆ:

Zawsze można jechać szybciej

8

■ FUNKCJONALNOŚĆ:

Wzloty i upadki

8

■ PREZENTACJA:

Kilka niezły tras

5

■ ORYGINALNOŚĆ:

Nie bardzo

2



#### Moto Racer pokazuje ile jest

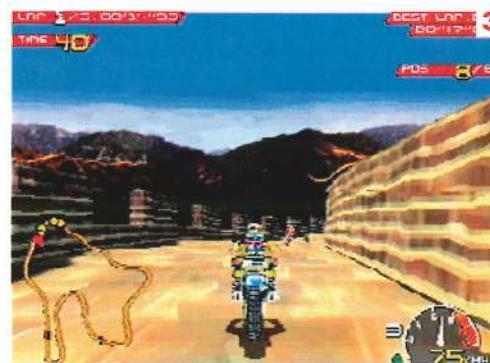
naprawdę wart w opcji dla dwóch

graczy, na podzielonym ekranie...

Moto Racer pokazuje, co jest naprawdę warta w opcji dla dwóch graczy, na podzielonym ekranie. Ponieważ trasy są wąskie, to jeśli tylko nie trafisz na lepszego przeciwnika, wciąż będziesz blisko siebie. Ekran może zostać podzielony pionowo lub poziomo – w tej pierwszej opcji pole widzenia zostaje jednak z jednej strony poważnie ograniczone.

Firma Delphine zaprojektowała wiele różnorodnych tras. Co powiecie na przejazdkę po Wielkim Murze? Możecie to uczynić. Najszybsze są trasy asfaltowe, zaś skoki najlepiej wykonuje się na blocie. Istnieją zasadnicze różnice nie tylko między dwoma klasami sprzętu, lecz także w obrębie motocykli jednej klasy. Mają one wpływ na styl jazdy po torze. Wybierz nie podchodzący Ci motor, a nie tylko ukończysz wyścig na końcu stawki, lecz możesz w ogóle stracić z nią kontakt. Wybierz właściwy, a zostaniesz jednym z prowadzących. Przeciwnicy są sensownie zaprogramowani, nie jadą mile przed Tobą, lecz stanowią wyzwanie stosowne do wybranej skali trudności.

Moto Racer z pewnością nie jest symulacją. To typowo rzeczywistościowy wyścig, dający sporo niezłą zabawy (jedyny minus gry, to fakt, że limit czasu, w jakim obaj gracze muszą przejechać trasę, jest za mały, co wyklucza dłuższą jazdę we dwóch). Przy małej konkurencji na tym rynku, wydaje się, że firma Delphine (a także EA) znajdzie wielu amatorów dwóch kółek.



#### Alternatywne...

**Moto Racer**

8/10

**Road Rash**

6/10

**Jet Rider**

7/10

**8**  
na 10



# Rapid Racer

Weź Ridge Racera, odkręć samochodom koła i polej szosę wodą.  
Jeśli znudziły Ci się samochody, zagraj w Rapid Racera.

**W**naszym raporcie o kontroli jakości (PSM 5/97) Stuart Campbell powiedział, że o najważniejszym elemencie w grze — grywalności — decydują ostatnie tygodnie jej tworzenia. Dlatego nie powinno się oceniać gry, zanim nie przetestujesz się pełnego produktu. Przypadek *Rapid Racer* jest doskonałym potwierdzeniem tej tezy. Gdy w maju byłem w Londynie i oglądałem wczesną wersję tej gry, wszystko wydawało się być na swoim miejscu. Świecka grafika w wysokiej rozdzielcości, duża szybkość, profesjonalna muzyka. Co więc poszło nie tak?

*Rapid Racer* to wyścig. Co z tego, że motorówek zamiast samochodów? Jedyną różnicą są dopalaki, które zbierasz na trasie. Przed wyścigiem masz do wyboru jedną z trzech motorówek: szybką, sterowną lub o dużym przyspieszeniu. Jeśli dobrze się spiszesz, zdobędziesz nowe łupiny o lepszych parametach, zupełnie jak w *Rage Racer*. Tak samo jest z trasami. Najpierw jest niewielki wybór, ale potem możesz się ścigać na coraz bardziej po-kręconych torach. Oprócz wyścigu jest tryb dla dwóch graczy i time trial. W tym ostatnim Twój przejazd (prze-

pływ?) zostaje zapamiętany i następnie pokonujesz ze swoim „duchem”. Takie lokalne zakrzywienie czasu :). To mo-brzmi dziwnie, ale jest szalenie ekscytujące — w końcu walczysz z samym sobą.

Na razie wszystko w porządku, a co z grafiką? Tu spece z SCEE dokonali rzeczy, których nikt jeszcze nie osiągnął na PlayStation. Dynamiczna akcja, symulacja wody, wspaniałe krajobrazy i szybka animacja, a to wszystko w wysokiej rozdzielcości Alleluja! Motorówki wyglądają wspaniale, są cieniowane i mają ruchome silniki. Bomba.

Jak zwykle w grach wyścigowych, masz do wyboru trzy widoki — zza łodzi (widać całą), ze środka (widać dziób) i z nosem w wodzie. W pierwszym położeniu kamery najłatwiej się płyną, a trzecie daje największe poczucie prędkości. Widok ze środka za to najbardziej uwidacznia nienaturalne zachowanie się motorówek na falach.

A, właśnie, dochodzimy do nieprzyjemnych aspektów. Motorówki wyprawiają czasem dziwne rzeczy. Nic chodzi oczywiście, by łódka zachowała się jak samochód z *Ridge Racer*, ale czasami po prostu nie mamy pojęcia, co skłoniło naszą łupinę do danego zachowania. A do



Zgodnie z planem premiery gry towarzyszyło wydanie singla grupy Apollo 440 (która napisała ścieżkę dźwiękową). Na kompaktowym maxisingu Carrera Rapida, który leży od jakiegoś czasu w sklepach muzycznych, znajdują się siedem remixów tytułowego nagrania (które jest tematem przewodnim gry) oraz dane do odpalenia na komputerze osobistym: fragmenty nagrani z albumu Electro Glide In Blue (w postaci sampli) oraz teledysk do utworu Krupa i rolling demo Rapid Racera (w postaci plików QuickTime).



■ WYDAWCZA:

■ PRODUCENT:

SCEE

■ PREMERA:

Już jest

DYSTRYBUTOR:

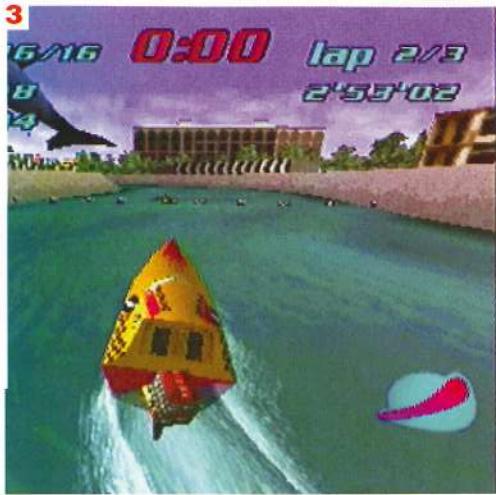
Sony Poland

■ CENA:

199,00

■ GATUNEK:

Wyścig



[1, 2] Tą łodzią najlepiej się steruje, ale jest najwolniejsza. [3] To cęusczo jest bardzo szybkie, ale nie można nad nim zapanować. [4] Bliskie spotkanie. [5] Jak widać, łodzie są cieniowane. [6] Łódka pionowego startu? [7] Widok „z nosem w wodzie”.



## Alternatywne...

V-Rally	9/10
Rage Racer	9/10
Wipeout 2097	9/10
Ridge Racer	9/10
Porsche Challenge	8/10
Ridge Racer Revol.	8/10
Wipeout	8/10
Rapid Racer	6/10

wyliczania zderzeń z brzegiem zastosowano chyba generator liczb losowych. Raz bowiem pukniesz z pluskiem, a innym razem wylatujesz w powietrzu jak kaskader Pierce'a Brosnana, gdy ma zły dzień. Spotkania z innymi motorówkami także są niezbyt dobrze zrobione. Czasem dwie łodzie długo płyną stykając się burtami, a tu nagle jakaś niewidzialna siła odrzuca je od siebie. Co ciekawe, obecne w kilku miejscach wyprofilowane zakręty (na wodzie??), które wzbudziły wesołość dziennikarzy obecnych na majowej prezentacji w SCEE, nie zostały usunięte. Nietrudnie.

Rapid Racer to w zasadzie dobra gra. Dobrze skonstruowana, ładna graficznie i wspaniale zakodowana. Jednak dziwne zachowanie się łodzi obniża grywalność. Jeśli zależy Ci na wyścigu na wodzie, możesz kupić tę grę i przyzwyczać się do niedociągnięć. Albo zagrać w Wipeout 2097 i poprosić kolegę, by polewał Cię wodą za każdym razem, gdy uderysz w bandę.



## Zaproś przyjaciół do zabawy...



Na szczęście tryb dla dwóch graczy na split screenie to już standard w tego typu grach. To dobra rzecz nie tylko dla nas, graczy. Także dla wydawców, bowiem nawet nie do końca udany wyścig może być świetną zabawą we dwójkę. Czego dowodem Rapid Racer.

### WERDYKT

- GRAFIKA:
- DŹWIĘK:
- ŻYWOTNOŚĆ:

- Bombowa 9
- Apollo 440 7
- Brakuje głębi 5

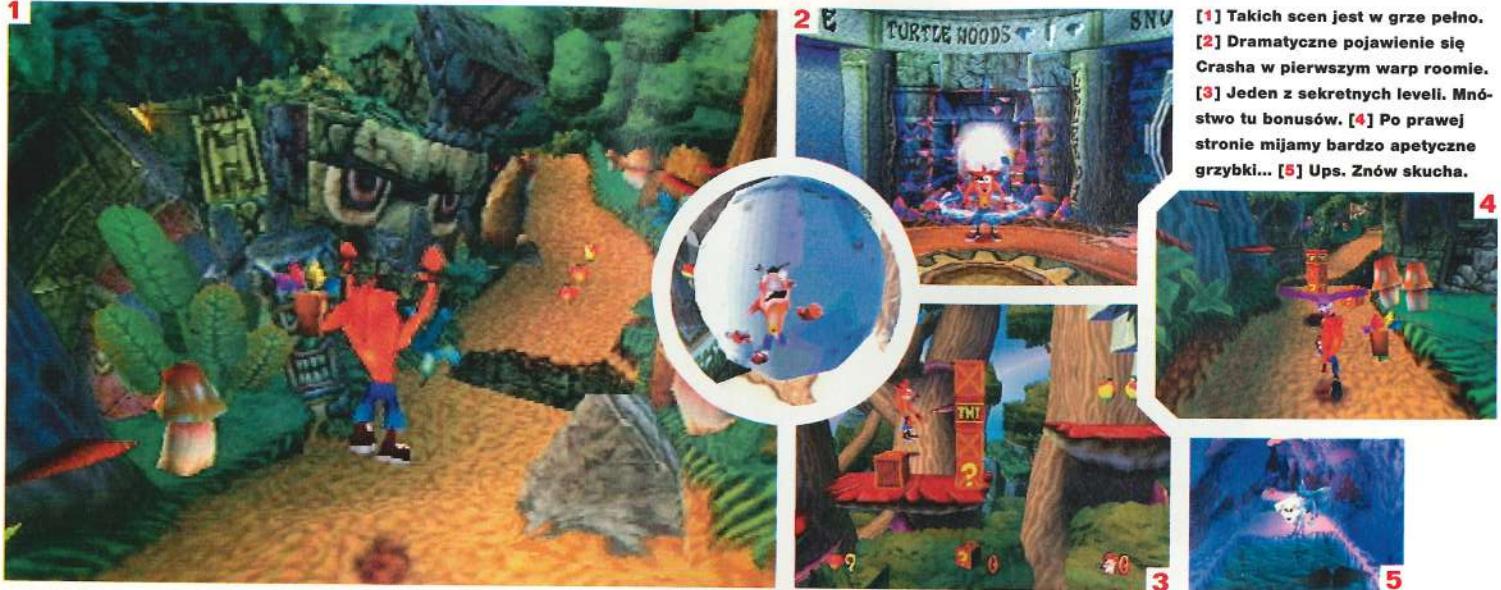
- Grywalność: Wkurzające błędy
- Prezentacja: Wysoki poziom
- Oryginalność: Wyścig na wodzie

- 5 Rapid Racer wyciska z konsoli siodme poty. Niestety, grywalność nie dorównuje oprawie. To przykład dobrej roboty niż supergra.
- 8
- 4

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

6

na 10



[1] Takich scen jest w grze pełno.  
[2] Dramatyczne pojawienie się Crasha w pierwszym warp roomie.  
[3] Jeden z sekretnych leveli. Mnóstwo tu bonusów. [4] Po prawej stronie mijamy bardzo apetyczne grzybki... [5] Ups. Znow skucha.

# Crash Bandicoot 2

**Crash wrócił!** Czy jest to gruntownie ulepszona gierka z tym samym bohaterem, czy może twórcy **Chcą ściągnąć więcej kasy**, póki zwierzak jest na topie?



Rynek gier komputerowych opanowany został przez wielkie koncerny. To nie nowość. Skutkiem tego zamiast tworzyć oryginalne gierki, wydaje się kontynuacje sprawdzonych przebojów (mniejsze ryzyko). Rynek PlayStation pełny jest wersji '9x, director's cutów, special editions itp. Niągo więc nie dziwi, że wyszedł drugi Crash i że znów jest to platformówka.

Usprawiedliwienie... Eee, to jest scenariusz jest taki: Cortexowi udaje się przeżyć i teraz szantażuje Crashę, który musi zbierać kryształy. Służą one do ochrony świata przed zagładą, ale Cortex zamierza ich użyć w dokładnie odwrotnym celu, bla, bla, bla... Ważne jest to, że Crash ma do pokonania 25 poziomów (nie licząc bossów i ukrytych leveli) i 25 klejnotów do zebrania.

Twórcy nie poszli po najmniejszej linii oporu i wprowadzili chociaż niewielkie zmiany. Na pierwszy ogień poszedł system zapisywania stanu gry. W jedynce było to rozwiązańe w beznadziejny sposób. Każdy kto skończył pierwszego Crashę przyna mi rację. W dwójkę znajdujemy się w warp roomie, skąd możemy wskoczyć do jednego z pięciu poziomów.

**CB2 rozgrywa się w pięciu sceneriach.**

Jak łatwo się domyślać, każdej scenerii odpowiada warp room z pięcioma levelami.  
Jest jeszcze szósty, tajny warp room...



mów. Po pokonaniu któregoś levelu wracamy do warp roomu i możemy się zgrać. Dziękujemy ci, Naughty Dog. Zmieniono też sposób pokonywania gry. CB2 rozgrywa się w pięciu sceneriach: dżungli (nie mogli się powstrzymać...), lodowej krainie (ślisko), kanale (mokro), jaskini (mnóstwo zwisania pod sufitem) i w kosmosie (roboty, te sprawy...). Jak łatwo się domyślać, każdej scenerii odpowiada warp room z pięcioma levelami. Jest jeszcze szósty, tajny warp room, do którego można się dostać z pięciu ukrytych w grze miejsc. Szósty warp daje możliwość zwiedzenia trzech tajnych poziomów po-



Sekcja jazdy na miśku:  
[1] Aj! Ta orka była blisko.  
A może to wieloryb?  
[2] Pang! Bolesne spotkanie z totemem.

■ WYDAWCZA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Naughty Dog
■ PREMIERA:	Już jest	■ DISTRIBUTOR:	Sony Poland
■ CENA:	219.00	■ GATUNEK:	Platformówka

## INTRO



przednich scenerii oraz dwóch zupełnie nowych leveli... Ale o tym sza, sam je odkryj. Ukryte sekcje są trudniejsze do przebycia niż w jedynce, ale za to łatwiej je znaleźć.

Gdy już zbierzesz wszystkie kryształy, czeka Cię przeprawa z bossami (w tym ze znany z jedynki Ripperem Roo), a na końcu stajesz oko w oko z Cortexem.

Po pokonaniu sekretnych poziomów Crash otrzymuje sekretne (a jakże), różnokolorowe kryształy. To dodatkowe wyzwanie dla prawdziwych maniaków. Te kamykczki ujawniają niewidoczne wcześniej platformy, które wiodą do następnych kolorowych kryształów i tak dalej... To drugie dno jest nieco podobne do pewnej platformówki 3D, o której być może słyszałeś...



To wszystko jednak nie zmieniło samej gry. Gdy po niesłym intro trafiąszy do pierwszego warp roomu, zdajesz sobie sprawę, że tak gra powinna się nazywać *Crash Bandicoot: Więcej Tego Samego*. Mamy bieganie w głąb ekranu, skakanie przez wodę i inne przeszkoły. Jest ucieczka (w stronę gracza) przed Wielkim Czymś (np. przerośniętym niedźwiedziem polarnym). Wreszcie jest stały, dobry widok z boku.

Wszystko to jest perfekcyjnie wykonane, ale nie ma tu nic naprawdę nowego. Wszystko to albo od dawna jest w kanonie gatunku, albo jest zrzynką z *Mario 64*. Jesteśmy w kropce: CS2 z pewnością jest krokiem naprzód w stosunku do jedynki. Grywalność jest tak samo wysoka, grafika lepsza, wskazujące błędy zostały usunięte, a warp roomy to świetny pomysł. Z drugiej strony oczekiwaliśmy bardziej radykalnych zmian. Hej, nie chodzi o to, by nowy Crash był np. strategią w czasie rzeczywistym. Dwójka wygląda jednak zbyt znajomo.

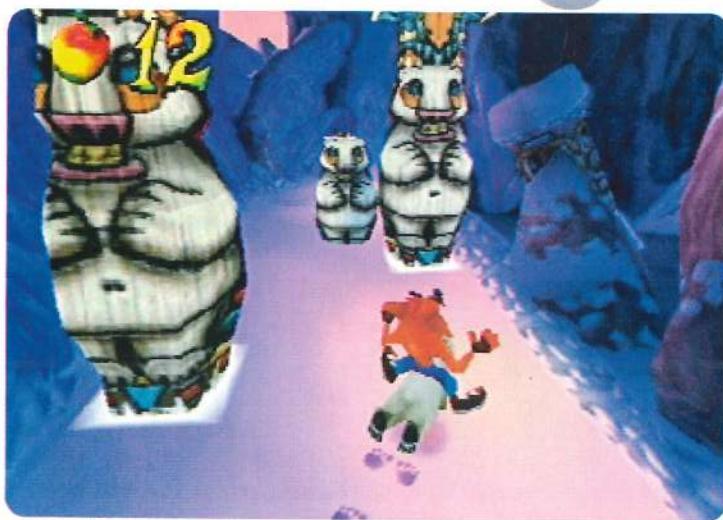
A może to biadolenie nie ma sensu?

Przecież jeśli zakochałeś się w pierwszym *Crashu*, będziesz zachwycony drugim, takim samym. Jeśli nie spotkałeś się jeszcze z tym zwierzakiem, zastanów się czy nie warto kupić jedynki; jest teraz o wiele tańsza. A jeśli w ogóle nie lubisz platformówek, to po co zmarnowałeś ostatnie kilka minut na czytanie tej recenzji???



## Analogowe sterowanie

**C** rash Bandicoot 2 nie tylko korzysta z analogowego padu Sony — wyjadacz twierdzi, że nie ukończyliby tej gry bez subtelności analogu. Jest wiele miejsc, gdzie Crash powinien iść wolno i ostrożnie zamiast biec co sił w nogach. A na tych trudnych poziomach, w których Crash ujeżdża zwierzaka (np. miśka na screenie poniżej), poszerzone sterowanie, jakie daje analogowy joystick, to niemal gwarancja sukcesu. Oczywiście, jeśli nie kupiłeś jeszcze analogu, z powodzeniem możesz grać zwykłym padem, tak jak w pierwszą część.



[1] Zwykły i gotowy na następne wyzwanie. [2] Ripper Roo to jeden z bossów. Paskudny typ. [3] Unikaj jego bomb i tak lawiruj, by Ripper Roo wysadził sam siebie. A to wcale nie najtrudniejszy przeciwnik...

## Alternatywne...

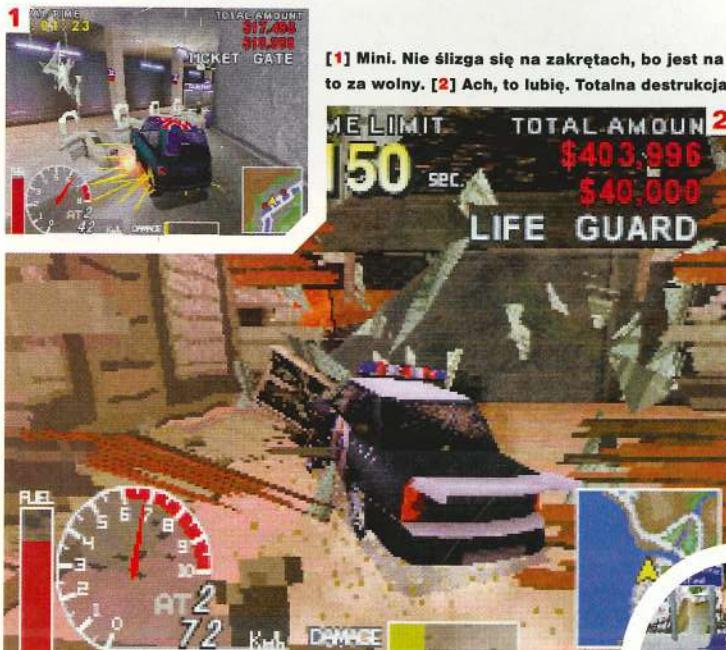
<i>Crash Bandicoot</i>	9/10
<i>Pandemonium</i>	9/10
<i>Crash Bandicoot 2</i>	8/10
<i>Pandemonium 2</i>	8/10
<i>Jumping Flash 2</i>	8/10
<i>Rayman</i>	7/10
<i>Croc</i>	7/10
<i>Spider</i>	7/10
<i>Floating Runner</i>	6/10

### WERDYKT

■ GRAFIKA:	Szczegółowa i piękna	8	■ GRYWALNOŚĆ:	Wielkie wyzwanie	8	Radość i zawód w jednym. Ulepszona, ale nie gruntownie zmieniona jedynka. Ciągle jednak to
■ DŹWIĘK:	Zwyczajne plumkanie	5	■ PREZENTACJA:	Lepsza niż w jedynce	7	świetna platformówka.
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Warp roomy	7	■ ORYGINALNOŚĆ:	Crash 1 + Mario 64	4	na 10

# Felony 11-79

Pora chyba powiększyć grono samochodowych demolek. Do takiego wniosku doszli ludzie z ASCII Entertainment i wysmałyli nam porcję beztroskiej zabawy w pirata drogowego...



**W**świetna obejrzałem sobie ponownie film *Blues Brothers*. Jest tam taka scena, gdy chłopcy wpadają do zadaszonego centrum handlowego. Wytwornego, pełnego szkła, ludzi i drogich eksponatów. Za nimi wjeżdżają wozy policyjne i zaczyna się demolka. Pomyślałem sobie „fajnie by było wziąć czyjs brykę, wjechać do warszawskiego Geanta i zrobić podobną akcję”. Niestety, nie umiem śpiewać, dlatego pewnie bym się nudził w więzieniu... Zaraz, ale przecież to właśnie gry komputerowe oferują Ci przyjemności, na które nie zdobyłeś się w życiu! Trochę poszukalem i wygrzebałem grę *Felony 11-79*.

Sprawa wygląda tak: pewien archeolog odkrył starą szkatulkę, która ani chybi zawiera jakieś szczególnie wartościowe przedmioty. Niestety – by ją otworzyć, potrzebne są trzy przedmioty: Jade Statue, Golden Wing i Silver Staff. Zostałeś zatrudniony, by zdobyć te przedmioty. Jednak wybrano Cię nie ze względu na Twoją wiedzę archeologiczną, ale ponieważ potrafisz szybko jeździć i nie boisz się ryzyka.

## WERDYKT

### ■ GRAFIKA:

Niezła

### ■ GRYWALNOŚĆ:

O, tak!

### ■ DŹWIĘK:

Syreny i tłuczone szkło

7

### ■ PREZENTACJA:

Przeciętna

### ■ ŻYWOTNOŚĆ:

Tylko trzy trasy

6

### ■ ORYGINALNOŚĆ:

Niemoralna

### ■ Kradzieże, niebezpieczna jazda, taranowanie samochodów... Możesz to zrobić bez żadnych konsekwencji.

Nie, my też nie widzieliśmy związku: zawiązuje się fabuła, wszyscy cacy, a tu nagle – bang – wyskakują z jakimiś pościgami i samochodami. Wygląda na to, że sprytni programiści wpadli na pomysł gry, w której będziesz do woli taranował, zderzał się, pędził i łamał wszystkie możliwe przepisy drogowe. I to jest w porządku. A potem przyszły smutny pan producent i zażądał doklejenia do gry jakiejś banalnej historyczki. Niestety, klej chyba nie da dobrze trzyma...

W *Felony* są trzy trasy. Twoim zadaniem jest dotarcie na czas do końca, po drodze przebywając jeden z wymienionych przedmiotów i demolując, co się da (jest to dodatkowa kasa). Pierwsza trasa, Down Town, od razu narzuca tempo. Wpadasz wozem do sklepu, zabierasz statuetkę, cofasz i zaczynasz ucieczkę. Taranujesz inne samochody, jadąc po chodniku rozwalaszt w drobny mak straganu, przebijasz się przez policyjne blokady... Już chyba wiesz, o co chodzi? Nie masz czasu na wykręcanie, hamowanie itp.

Jeśli uda Ci się na czas pokonać dwie pierwsze trasy, ruszasz na trzecią, w Paryżu. Na początku masz do wyboru jedynie kilka pojazdów. Ale gdy zaliczysz pierwszy kurs, masz do wyboru kilka więcej. A po drugiej trasie znów trochę więcej. Według producentów jest ponad 20 wózków. Ale jak je zdobyć, skoro są tylko trzy trasy?!

Otoż gra nagradza nie tylko za zaliczenie trasy – są bonusy za demolkę. Dlatego staraj się po drodze zniszczyć tyle samochodów, barierek, sklepów, ile zdofasz. Łam ograniczenia prędkości, taranuj wszystko, co jest do staraowania, a być może dostaniesz laski ujrzienia wszystkich pojazdów (w tym wielkiego autobusu i bolidu F11).

*Felony* to świetna zabawa. Niestety, trzy trasy to chyba jakieś żarty. Zanim zdążysz się rozgrzać, już kończysz grę! Dlatego musieliśmy obniżyć tej grze ocenę.



[1] W tej gierce samochodem taranujesz tiry, a skuterem samochody...  
[2] Trochę tu ciasno.

Mogłem pojechać drogą wzdłuż wybrzeża.

## Alternatywne...

*Destruction Derby 2* 9/10

*Felony 11-79* 7/10

*Twisted Metal* 7/10

*Road Rash* 6/10

*Impact Racing* 5/10



[1] Bolid F1 zapewnia świetną zabawę. Sprawdziliśmy.  
[2] Ojciec mnie zabije...  
[3] Nareszcie! Śmiciarza należy do mnie! Teraz poszaleję...





■ WYDAWCA:  
■ PREMERA:  
■ POCHODZENIE:

UbiSoft ■ PRODUCENT:  
Już jest ■ DYSTRYBUTOR:  
UK ■ GATUNEK:

SmartDog  
Brak  
Tenis



# Tennis Arena

Na PlayStation nie wyszedł jeszcze żaden **W pełni satysfakcjonujący tenis**. W przeciwieństwie do np. wyścigów czy bijatyk, na tym polu można jeszcze wiele działać.



[1] Grubas Chang toczy rozpaczliwą walkę. Może powinien trochę schudnąć? [2] A jednak nie jest taki zły. [3] Dobre, silne uderzenie powinno przypieczać zwycięstwo.

**D**

ostrzegła to firma UbiSoft i zaatakowała grą *Tennis Arena*. Najpopularniejszymi do tej pory tenisami były *Break Point* firmy Ocean i *Smash Court Tennis* firmy Namco. *Break Point* jest lepsza, ale to nie jedynie różnice między tymi grami. W *Break Point* wszystko było traktowane zbyt poważnie. Z kolei gierka *Smash Court Tennis* była bardzo podobna do wersji na SNES – zrezygnowano z realizmu na rzecz atomowych wolejów, przeciągających grawitacji ścięć i ginących w chmurach lobów. Dla automatowej grywalności z gry wyrięto wiele ważnych aspektów tenisa.

*Tennis Arena* zapożycza ideę pick-up-and-play ze *Smash Court Tennis*. Twórcy – firma Smart Dog – wyszli z założenia, że na tenisową rzeczywość narzekać będą jedynie puryscy. Natomiast skomplikowany symulator z trudnym do opanowania sterowaniem nie będzie atrakcyjny dla przeciętnego gracza, a więc dla większości rynku. Są tu więc małowniczo położone korty i charakterystyczni zawodnicy-herosi rodem z bijatyk. Nie znaczy to, że w *Tennis Arena* nie ma grywalnego realizmu.

Weźmy na początek graczy. Dzięki motion capture *Tennis Arena* dokonuje na korcie tego, co ISS Pro dokonała na boisku. Zawodnicy są wyposażeni w najróżniejsze ruchy: od prostych uderzeń, po sprint do siatki czy rozpoczęte wykroki, by odbić daleko upadającą piłkę. Takie rzeczy doskonale prezentują olbrzymią dbałość twórców *Tennis Arena* o szczegóły.

Najbardziej rzucającymi się w oczy elementami *Tennis Arena* są korty i wygląd zawodników. W tej grze tenisowe pojedynki odbywają się w miejscowościach, gdzie nikt o zdrowych zmysłach nie zbudowałby kortu: wśród piramid Egiptu, na transatlantyku, w nowojorskim Central Parku czy w Koleseum (dziwne, kiedy byłem tam ostatni raz, nie widziałem żadnego kortu...). Ale podobne rzeczy widzieliśmy już w *Smash Court Tennis*. Nie widzieliśmy to za osobiście zbieraniny zawodników. Chang na przykład jest wielkości małego czołgu i nadawałby się raczej do zapasów. Inny gość – Woodward – gra w dżinsach! Pomyślowość twórców na-



dała tej grze unikatową atmosferę.

Ale najważniejsza jest łatwość, z jaką *Tennis Arena* oddaje mechanikę tego sportu. Czasami gra się dość drętwio i – we wszystkich grach tenisowych – mamy kłopoty z perspektywą, ale nie obniża to poważnie grywalności.

Gra łączy rzeczywistą grywalność z symulacyjnym realizmem, oczywiście na tyle, na ile można połączyć ogień z wodą (wybuch woda ognista :). Nie jest to ideał, ale to najlepszy w tej chwili tenis na PSX.



## Wycieczka po świecie



Central Park, Nowy Jork



Miasto Piramid, Egipt



Okręt wycieczkowy



Stadion



Koloseum

## Alternatywne...

*Tennis Arena* 7/10

*Sampras Extreme Tennis* 7/10

*Break Point* 7/10

*Smash Court Tennis* 6/10

*Davis Cup Tennis* 5/10

### WERDYKT

- GRAFIKA:
- DŹWIĘK:
- ŻYWOTNOŚĆ:

- Imponująca 8
- Solidny 8
- Sporo zabawy 7

- GRYWALNOŚĆ:
- PREZENTACJA:
- ORYGINALNOŚĆ:

- Realizm 7
- Może być 7
- Trochę 6

Mile zaskoczenie. Piękne animowane, malowniczy i wartościowy wkład do rodziny tenisów na PlayStation.

**7**  
na 10



Pierwszy poziom Duke'a jest chyba najsłynniejszy. Nie owija w bawelnę — rzeź paskudnych Obcych. Zaczynasz na dachu i kierujesz się do kina, gdzie grają specyficzne filmy...

# Duke Nukem

„Do diaska! Ci parszywi Obcy zapłacą mi za zniewagę”. Legendarna jatka 3D trafiła wreszcie na PSX. Czy aby nie za późno?

[1] Latające krwawe bebechy to tutaj normalka. [2] Przeladowanie shotgunu. [3] Bar-dzo podejrzany bar sushi. [4] Kolejna ofiara ciągłego ognia Duke'a. [5] Możesz przeglądać okolicę za pomocą rozmieszczonych tu i ówdzie kamer. [6] Policyjna świnia. Zabił. [7] Niezbyt szczęśliwy moment na przeładowanie.



**K**ontrowersyjna? O tak, *Duke Nukem* wtyka kij w mrowisko. Nie mija pół minuty od początku gry i już się dzis w kinie porno, podziwiając na ekranie uroczą tancerkę. Kilka minut później wpadasz z hukiem do toalety i wygarniasz do Obcych siedzących właśnie na kibelkach... I radojesz się, że nie masz Nintendo64, bowiem *Duke* na tą konsolę został paskudnie ocenzurowany – zamiast krwi jest jakiś zielony płyn, a w kinie leci film sf.

Subtelny – to przymiotnik, który w żaden sposób nie pasuje do *Duke Nu-*



*kem*. Ale chyba nie subtelności oczekujemy od faceta, który rzuci na prawo i lewo „shitami” i ciągle chce komuś skopać tyłek. Taki już jest nasz bohater. Owocuje to milionem krvawych egzekucji z użyciem przemyślnych narzędzi mordu, na które mógł wpaść tylko sadysta.

Poziomy zostały zaprojektowane w iście mistrzowski sposób. Nie ma tu miejsc na wyświetchanym od czasu *Dooma* schemat: korytarz, pokój, korytarz, pokój.

Zamiast przeć jedną drogą do przodu, musimy porządnie zwiedzić każdy level, by odkryć wszystkie jego tajemnice. Dodaj do tego genialne gadżety, na przykład Holoduke, Twoja trójwymiarowa podobiz-



WYDAWCIA:

GT Interactive

PRODUCENT:

Aardvark

PREMIERA:

Już jest

DYSTRYBUTOR:

Brak

POCHODZENIE:

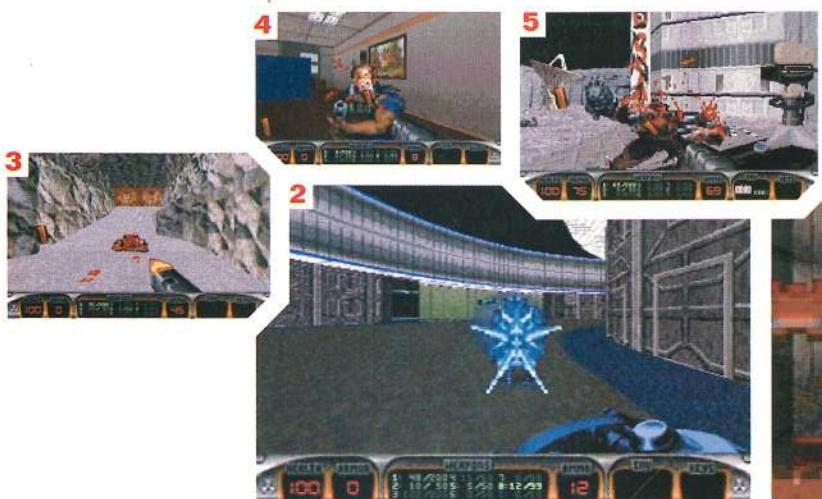
USA

GATUNEK:

Jatka 3D



Potem masakrujesz kilku(nastę) frajerów i z kartą w ręku biegniesz do wyjścia...



[1] Co to, przerośnięta mucha? Chyba nie, bo nie bzyczy... [2] Zamrażacz działa zgodnie z nazwą. Zamraża. Możesz potem roztrząsać przeciwnika. [3] Nieco jaskiniowy poziom. [4, 5] Mnóstwo przeciwników = kałuże posoki.



na. Możesz postawić ją gdziekolwiek, by zmylić wrogów. Albo specjalne buty, dzięki którym możesz chodzić po lawie i dotrzeć do miejsc (i przedmiotów!), których inaczej byś nie odwiedził. Głównym celem na każdym poziomie jest zlokalizowanie czerwonego, żółtego i niebieskiego klucza. Dzięki nim droga do następnego poziomu staje otworem. W miarę postępów w grze klucze są coraz lepiej schowane albo widoczne od razu, ale w miejscu, do którego nie możesz się na razie dostać.

Duke jest wspaniałą grą dla jednego gracza. Można grać we dwójkę (za pomocą link kabla), ale w przypadku tej gry multiplayer nie dorównuje samotnej grze. Poziomy Duke'a zostały zaprojektowane z myślą o pojedynczym graczu. To nie tylko regularna jatka, trzeba trochę pozwiedzieć i pokombinować. Warto też poświecić nieco czasu po prostu na zwiedzanie, tym bardziej że część scenierii jest interaktywna. Można włączać światło w pomieszczeniach, demolować ubikacje, rozwałaczautomaty itd.

Jak to często bywa z konwersjami z peceta, Duke'a na

PlayStation wzbogacono o nowe, niedostępne na bliszakach poziomy. Jest ich siedem i są na końcu gry. Warto do nich dojść, ponieważ pełne są nawiązań do znanych gier i filmów — kupa śmiechu.

Okay, w końcu trzeba było napisać o oprawie. Tu nie jest najlepiej. Mamy kilka fajnych efektów, ale generalnie zarówno potwory, jak i scenerie wyglądają okropnie, gdy się do nich zbliżyć. Oczywiście pecetowy oryginał cierpi na ten sam problem, ale w dobie Tomb Raidera 2 użytkownik PlayStation ma prawo spodziewać się lepszej oprawy.

Jeśli jesteś jednak w stanie ścierpieć oprawę Duke'a (i masz skończone 18 lat), gorąco Ci polecamy tę gierkę. To dobry zakup zarówno dla tych, którzy pragną krwawej jatki, jak i dla fanów zwiedzania i główkowania. To jeden z najlepszych klonów Doooma na naszą konsolę.



## Alternatywne...

<i>Final Doom</i>	9/10
<i>Doom</i>	9/10
<i>Duke Nukem</i>	8/10
<i>Disruptor</i>	8/10
<i>Exhumed</i>	8/10
<i>MDK</i>	8/10



[1] W stacji kosmicznej te latające droidy potrafią wkurzyć. [2] Ale grubas. Tym łatwiej będzie go trafić. [3, 4] „Wstęp do legii, mówili. Poznasz ciekawych ludzi, mówili...”

### WERDYKT

- GRAFIKA:
- DŹWIĘK:
- ŻYWOTNOŚĆ:

- Te piksele...
- Móže byť
- Trudna, ale warto

- GRYWALNOŚĆ: Świeży design poziomów
- PREZENTACJA: Dobra, ale nie świetna
- ORYGINALNOŚĆ: Fajne gadżety

- Duke Nukem jest superbrutalną i świetnie pomyslaną jatką 3D dla dorosłych dzieci. Jeśli jesteś fankiem klonów Doooma, musisz mieć tę grę.

8  
na 10



[1] Wróg szykuje się do uderzenia na Twoją bazę.  
 [2] Artyleria pozwala na rażenie wroga z bezpiecznej odległości.  
 [3] Zima, nie zima, patrol musi być.  
 [4] Tu warto zastawić parę oddziałów albo urządzenia ostrzegawcze.

# Red Alert

Ta gra przedstawia zbrodnie wojenne i masakry

w taki sposób, że Bośnia to przy niej lunapark Bullfrog'a.

Pecetowy przebój wreszcie zawitał na PlayStation.



Niektoří mawiají, že w życiu możesz być pewien dwóch rzeczy: śmierci i podatków. O ile strategie ekonomiczne – jak *Theme Park*, *Transport Tycoon* czy *Sim City 2000* – dają Ci możliwość obcowania z podatkami, w *Red Alert* wszechobecna jest śmierć.

Mozesz wyhodować sobie wąsik, zmienić imię na Adolf, napaść sąsiedni kraj i posłać wszystkich do pieca, a i tak nie pobijesz rekordu liczby ofiar z gry *Red Alert*. To najlepsza obecnie strategia w czasie rzeczywistym. Bije *Warcrafta 2* i powoduje, że poprzedniczka – *C&C* – wygląda prehistorycznie. *Command & Conquer* na pewno była wciągającą grą, ale brak możliwości sterowania myszką dawał się nam we znaki. Na szczęście *Red Alert* nie ma tej wady.

W PSM 2/97 na pytanie czy warto kupować do PSX myszkę odpowiedzieliśmy, że na razie raczej nie. Dziś odpowiadamy – warto, specjalnie dla *Red Alert*. Jeśli jednak nie masz kasy na gryzonią, nie rozpocząj – pozostawiono możliwość sterowania joypadem.

Jest też wspaniała opcja gry po link kablu. Możesz stoczyć bitwę z żywym przeciwnikiem. Tu nawet bardziej niż w grze w pojedynkę sprawdzi się maksyma, że cel uświeca środki. By zwyciężyć, będziesz popełniał

wszystkie wymienione w konwencji genewskiej zbrodnie wojenne, bo w przeciwnym razie Twój wróg zrobi to samo Tobie. Świetną nowiną jest to, że aby pobrać po kable nie trzeba kupować dwóch egzemplarzy gry!

Jeśli nie masz link kabla, drugiej konsoli, dwóch telewizorów czy po prostu nie masz z kim zagrać, twórcy gry opracowali dla Ciebie specjalny tryb Skirmish (Potyczka). Jest to taki multiplayer, z tym że trzej Twoi oponenci są sterowani przez konsolę. Jest to także doskonały trening przed kampanią. Tu możesz budować nowe jednostki i sprawdzać je w różnych warunkach, wyprowadzać różne taktyki itp. W regularnej misji dla jednego gracza nie masz sekundy czasu na zabawę i eksperymenty, musisz działać błyskawicznie albo zginąć.

Grywalność oczywiście stoi na najwyższym poziomie. Jest mnóstwo jednostek i budynków, a poziom trudności narasta w odpowiedni sposób. Zaczynasz z prostymi w „obejściu” jednostkami, których przeznaczenie jest oczywiste. Kilka misji później w Twoim menu pojawiają się nowe rodzaje budynków i jednostek. Pograj jeszcze trochę, a dostaniesz do ręki satelity i broń nuklearną. Teraz można rozpocząć orgię śmierci i zniszczenia na dobre.

Jedyną wadą *Red Alert* jest brak możliwości zapisania stanu gry. Po każdej misji dostajesz kod, a kto ma ocho-



■ WYDAWCZA:

■ PRODUCENT: Westwood Studios

■ PREMERA:

■ DYSTRYBUTOR: Brak

■ POCZODZENIE:

■ GATUNEK: Strategia wojenna



te na gryzmolenie kodów na kartce, zwłaszcza gdy wykosztował się na kartę pamięci. Nie chodzi nam o możliwość zapisu stanu w każdej chwili; to by zepsuło emocje. Jednak niektóre misje są tak długie, że przydałyby się możliwość save'u, powiedzmy, w połowie akcji. Po prostu boisz się eksperymentować z nowymi

taktykami, bo możesz stracić to, co już wywalczyłeś. Krótsze misje – nie ma sprawy – zawsze można powtórzyć, ale do tych najdłuższych po prostu nie chce się już wracać.

*Red Alert* to gra tak dopracowana, że wstawki filmowe dorównują filmom wojennym w telewizji. A wątek podróży w czasie i numer z porwaniem Hitlera jest tak fascynujący, że każe Ci jeszcze raz zasiadać do misji, którą próbowałeś już przejść ze sto razy. Wystarczyłaby sama oprawa lub jakiś denerwujący błąd, a rzuciłbyś grę w kąt i więcej do niej nie wrócił. Ale *Red Alert* nie daje Ci tej szansy...

Twórcy *Red Alert* dotrzymali słowa. Gra jest wciągająca i prosta w obsłudze (nawet gdy nie używasz myszki). Podczas bitwy masz czas na obmyślanie taktyki, zamiast zastanawiać się, jak zmusić ten czołg do strzału.

Starzy strategi-ortodoksi będą pewnie wzduchać do tradycyjnych strategii (w stylu *Pancer Generala*), ale prawda jest taka, że hexy są dobre na papierowej planzy (co nie oznacza, że planszowe strategie są gorsze).

Komputerowe strategie powinny się rozgrywać w czasie rzeczywistym, tak jak rzeczywiste starcia na polach bitew. *Red Alert* nie ma może wielobokowych postaci i trójwymiarowego otoczenia, ale za to ma rzeczą najważniejszą – grywalność.

Dowodzenie oddziałami i niszczenie wroga wciążnie Cię na długie tygodnie, a tryb Skirmish i możliwość zlin-

kowania konsoli przedłuża żywotność tej gry niemal w nieskończoność. *Red Alert* to najlepsza gra w swoim gatunku i po tych wszystkich zachwytach chyba nie masz wątpliwości, że Ci ją polecamy.

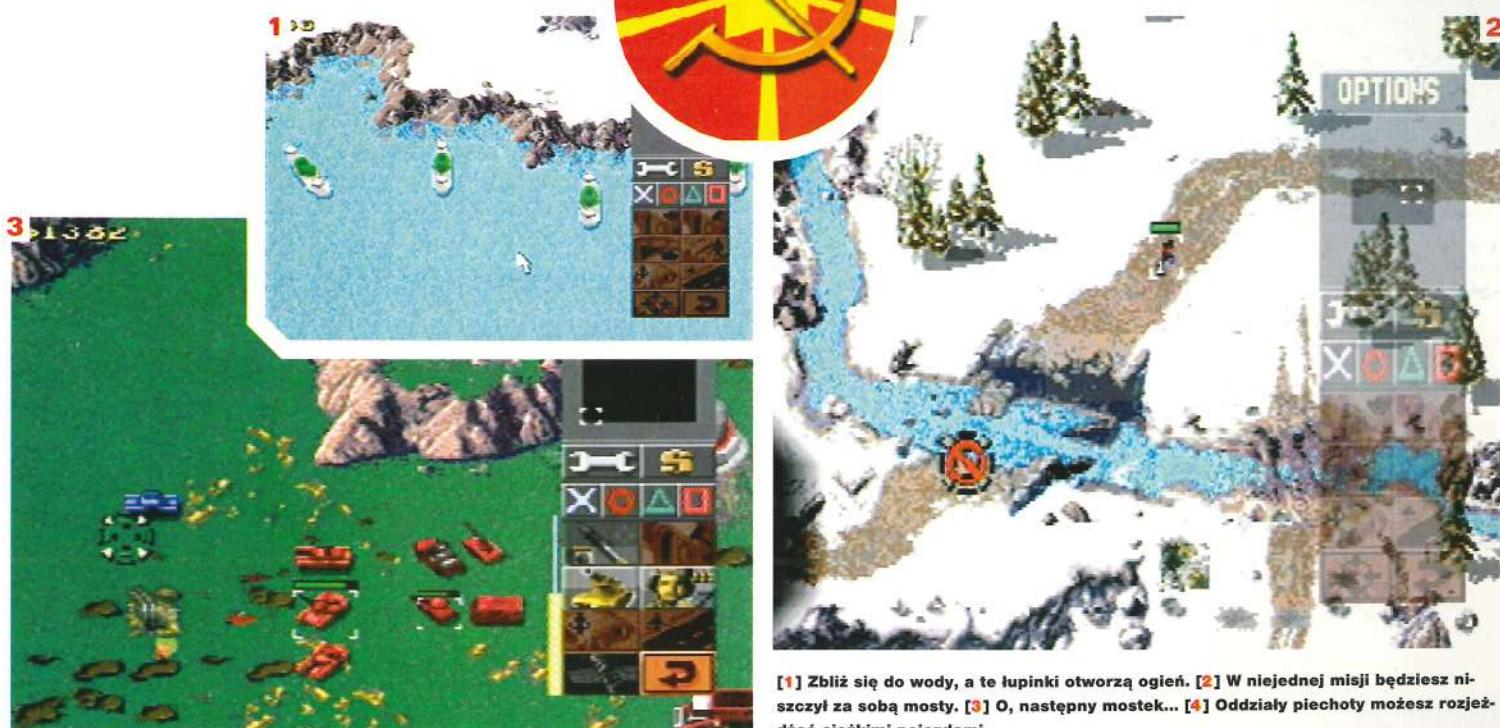
## Alternatywne...

*Red Alert* 9/10

*Command & Conquer* 9/10

*Warcraft 2* 9/10

*Panzer General* 8/10



[1] Zbliż się do wody, a te łupinki otworzą ogień. [2] W niejednej misji będziesz niszczycić za sobą mosty. [3] O, następny mostek... [4] Oddziały piechoty możesz rozjeździć ciężkimi pojazdami.

### WERDYKT

■ GRAFIKA:

Prosta, ale dobra

■ GRYWALNOŚĆ:

Niepodważalna

■ Powalająca gierka, której skończenie zajmie Ci wieki. Dzięki trybom Skirmish i multiplayer dlu-

■ DŹWIĘK:

Wspaniały

■ PREZENTACJA:

Niemal idealna

czenie zajmie Ci wieki. Dzięki try-

■ ŻYWOTNOŚĆ:

Nieskończona

■ ORYGINALNOŚĆ:

Nie, nie

Ci się nie znudzi. Musisz ją mieć.

9

na 10

# Resident Evil Director's Cut



Ciśnienie na drugą część Residenta jest tak wielkie, że firma Virgin postanowiła zarobić jeszcze co nieco na jedynce.



[1] Oto jeden z nowych widoków. Łaaa... [2] Pani Mills, pogromczyni zombich. [3] Święta prawda, życie po śmierci jest o wiele mniej pasjonujące. [4] Tak wygląda Resident Evil 2. [5] O, będzie zagadka. [6] Klik, klik... Zabrakło mi amunicji! [7] Słynna garderoba, nieobecna w oryginale.

4



7



6



5

Gdy Oficjalny Polski PlayStation Magazyn istniał w momencie premiery gry Resident Evil, dostępna była ona 9/10 i StarPlayera. Pod lupą jest jednak dziwaczna składek, sugerująca, że projektanci gry musieli pójść na kompromis z wydawcą i pierwsza wersja nie była do końca taka, jak sobie wymarzyli (tak, jak to było z filmem Blade Runner).

To bzdura. Właściwie nowa edycja powinna raczej nosić przydomek Deluxe. By usprawielić ponowne wydanie gry, dodano kilka opcji i demki dwójki. Wydanie tego dwupłytowego zestawu w gorącym sezonie zimowym także nie było przypadkowe.

Dzięki upiornej muzyce

i klaustrofobicznym przedstawieniu

miejsca akcji, Resident

Evil to przerażająca gra...

Trochę nas wkurza takie igranie z graczem. Nie ma nowych broni, brak dodatkowych wątków czy scen. Dodano nieistotne bajery, zwiększo liczbę potworów i to wszystko.

Wersja Director's Cut nie zawiera nawet ocenzurowanych wcześniej scen, a to właśnie sugeruje podtytuł. Wygląda na to, że twórcy wyprzykali się (jak mawiał Witkacy) na pierwszej części i nie byli w stanie wymyślić już nic nowego. Albo są bardzo zacięci pracami nad dwójką.

Zajmijmy się jednak grą, bowiem Resident Evil to jedna z najważniejszych produkcji na PlayStation. Gra nie zestarzała się aż tak, jak można by



■ WYDAWCZA:

Virgin ■ PRODUCENT:

Capcom

■ PREMIERA:

Już jest ■ DYSTYBUTOR:

Brak

■ POCHODZENIE:

Japonia

■ GATUNEK: Zręcz. przygodówka



[1] „Znaleźliśmyłyżkę”. „Dobra robota!” [2] Taki widok sugeruje, że ktoś (co?) Cię obserwuje. [3] Nowe widoki. Miejmy nadzieję, że ten pokój na dole jeszcze tam jest...



2



3

przypuszczać, ale ząb czasu pocynił pewne ślady. Jest to trójwymiarowa przygodówka-horror w pięknie wyrenderowanych sceneriach. To kwintesencja grywalności, ale wykorzystuje tylko ułamek mocy naszej konsoli.

W dobie Tomb Raidera 2 bohaterzy Resident Evil – Jill i Chris – mają dość ograniczone pole działania, w porównaniu z ich następczynią – Larą Croft. Wtedy to nie razilo, ale teraz dostrzegamy uproszczone sterowanie i ruchy postaci. Dziś wydaje się dziwne, że aby wejść na schody, trzeba wcisnąć przy-



[1] Będziesz tego potrzebował na początku gry. W Director's Cut bardziej niż kiedykolwiek... [2] Chwilunia: dlaczego muszę szukać klucza od drzwi do kuchni, skoro mam wygarową bazookę???

## Na 2 płytach znайдziesz:

### Wersję Standard

*Director's Cut* daje Ci możliwość zagrania w RE w trzech trybach. Standard to oryginalna wersja – *Resident Evil* bez dopisków, znany z pierwszej edycji. Gra nie straciła nic ze swojej upiornej atmosfery. Zabijaj zombie, zbieraj klucze, znajdź przedmioty, rozwiąż zagadki. Podskakuj ze strachu, gdy coś mrocznego i obrzydliwego spadnie na Ciebie z góry. Uwierz nam, będziesz podskakiwać...



### Wersję Training

W takiej postaci *RE* wyszła w Japonii. Jest łatwiejsza: masz dwa razy więcej amunicji i mnóstwo miejsc, gdzie możesz nagrać stan gry. Potwory nie zabierają Ci tyle energii podczas ataków, możesz nawet pokusić się o bieganie z samym nożem. Czasem wygląda na to, że to Ty polujesz na zombie, a nie na odwrót. Wersja dla mięczaków, którzy nie poradzili sobie z oryginałem.

### Wersję Advanced

Zmieniona wersja ma inaczej rozłożone przedmioty i klucze, więcej zombie i w kilku miejscach nowe kąty widzenia kamery. Poza tym Chris i Jill mają nowe ubranka (a nawet przebranie!). Dużo trudniejsza wersja, często będziesz przechodził dany fragment n-tym razem, bo znów wystrzelisz jedną kulę za dużo. Jeśli nie jesteś perfekcjonistą lub nie znasz jeszcze na pamięć oryginału, możesz sobie darować tę wersję.



### Wersję demo

...Gry *Resident Evil 2*. Postaci zombie są w nowej części wspaniale przedstawione. Gra się tak samo jak w jedynkę, ale oprawa została ulepszona, by sprostać dzisiejszym standardom. Tła są bardziej animowane, pracowano także nad większą swobodą postaci. Całość w większym stopniu korzysta z potencjału PlayStation.



cisk akcji. Bardzo ładne, ale statyczne (bo wyrenderowane wcześniej) otoczenie także ogranicza Twoją swobodę poruszania się.

Zobaczmy, co jeszcze nie przystaje do obecnego poziomu gier. O, proszę bardzo – niektóre zagadki są obrzydliwie proste i sprawdzają się do bycia w odpowiednim miejscu. W zasadzie równie dobrze byłoby pytać: „czy chcesz rozwiązać ten problem? Tak/Nie”. Hmm, którą odpowiedź wybrać?... Ograniczony inventarz i brak możliwości wyrzucania przedmiotów zmuszają Cię do ciągłego biegania w tej i z powrotem po dawno odwiedzonych miejscach. A zdarzające się czasami totalnie bełkotliwe dialogi jeszcze bardziej zaciemniają poskręcaną fabułę.

Dlaczego więc wystawiamy REDC wysoką ocenę? Ponieważ sercem gry jest mroczna, niepokojąca atmosfera i to nie uległo czasowi. To coś, co powoduje, że grając w

# Resident Evil: Director's Cut

► RE w nocy zamierasz na każdy najmniejszy szmer, spowodowany przez innych, śpiących domowników. To klimat znany z filmu *Noc Żywych Trupów*. Dzięki upiornej muzyce rodem z filmów Carpentera i klaustrofobicznym przedstawieniu miejsca akcji w stylu dzieł Hitchcocka, *Resident Evil* to najbardziej przerażająca gra, jaką mieliśmy okazję testować. Potwory są obrzydliwe, a Ty dzierżysz w rękach niezłą broń – to doskonałe i wielokrotne sprawdzone składniki dobrej gry. Jednak prawdziwy strach pojawi się między starciami – to nie dające spokoju przeczucie, że coś wisie w powietrzu... Zajdź do piwnicy, a zaglądając za każdy róg będziesz się pocí i wstrzymywał oddech. Albo wpakujesz cenny magazynek w zupełnie niegroźną kotarę, bo byłeś pewien, że coś za nią się rusza... Tak, groza *Resident Evil* z pominięciem przedniego płata mózgu trafia w najbardziej pierwotne instynkty. Scalasz się w jedno z bohaterem i zapominając, że to tylko gra, walczysz o życie. Gdybyś jeszcze się nie zorientował: ta gra nie jest dla dzieci.

Wersja *Director's Cut* zachowuje ten niesamowity klimat, jest też kilka nowych (w zamyśle autorów bardziej dramatycznych) wideo. Na przykład znad podłogi zamiast obecnego w oryginalu widoku z góry. Ale tylko fanatycy RE, którzy przeszli tę grę milion razy, dostrzegą te różnice (to zupełnie jak z nową wersją trylogii Lucasa). Poważnych zmian dokonano jedynie w trybie Advanced, gdzie położenie kluczy i przedmiotów zostało zmienione, a zombich jest więcej. To także ukłon w stronę tych graczy, którzy znają już grę na pamięć. Mogą teraz rzucić się na trudniejszą wersję z kilkoma niespodziankami („o kurczę, tu powinien leżeć klucz”). Niestety, wpakowanie zombich do wcześniej pustych pomieszczeń lik-



[1] „Wyglądamy wspaniale. Może by tak założyć kapelę rockową?” [2] Za siatką nie są już tacy niebezpieczni, ale uważaj...

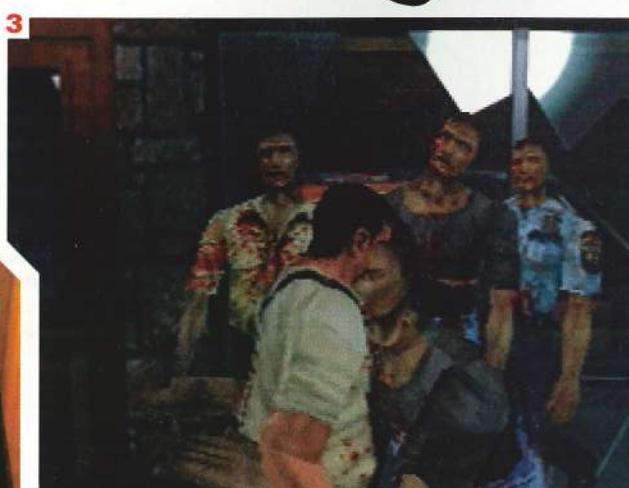


widuje to napięcie, o którym pisałem wyżej, i pcha grę w stronę bezmyślnej jatki. A więc jednak wyciągaczka pieniędzy? Nawet najlepsze filmowe horrory tracą swój „urok”, gdy obejrzyj je kilkadziesiąt razy. *Resident Evil* to wspaniała gra i każdy właściciel PlayStation powinien w nią zagrać, by przekonać się, że gra może wytworzyć iście filmowy nastrój. Jednocześnie edycja DC nie zawiera wystarczająco dużo zmian, aby spowodować kolejki w sklepach. Fanatycy Residenta mają okazję przejść grę kolejny raz, nieco inaczej. A jeśli nie grałeś jeszcze w RE, zastanów się czy nie lepiej za mniejsze pieniądze kupić używaną oryginalną edycję.



## Alternatywne...

<i>Resident Evil</i>	9/10
<i>Resident Evil DC</i>	8/10
<i>Alone In The Dark 2</i>	8/10
<i>Myst</i>	7/10
<i>Clock Tower</i>	4/10
<i>D</i>	4/10
<i>City Of Lost Children</i>	3/10



[1] Chris wpadł po kubek kawy, który zostawił tu kilka miesięcy temu. [2] Za Tobą! W kredensie! [3] „Come to daddy!” Jest nawet policjant. [4] Tak, mieszkańców tego domu cierpią na rzadką przypadłość – eksplodują im głowy. Z niewielką pomocą naszych bohaterów.

## WERDYKT

- GRAFIKA:
- DŹWIĘK:
- ŻYWOTNOŚĆ:

- TEKSTURY: 9 ■ GRYWALNOŚĆ:
- ŚWIETNA MUZYKA: 8 ■ PREZENTACJA:
- PO PRZEJŚCIU GRY: 6 ■ ORYGINALNOŚĆ:

- KAWAŁ PRZYGODY: 8 ■ FMV TRĄCA MYSZKĄ: 8 ■ ORYGINAL, NIE DC: 6

- ZMIENIONA W KILKU ZALEDWEJ MIEJSZACH KLASYCZNA GIERKA-HORROR: 8 ■ CHŁOPAKI NIE WYROBILI SIĘ Z RE2, DLA TEGO KU POKRZEPNIĘCIU SERC I WŁASNYCH PORTFELI WYDALI TĘ SKŁADANKĘ: 6

8

na 10

# Krótko mówiąc

Gier na PlayStation wychodzi tyle, że nie jesteśmy w stanie wszystkich opisać. Abyś miał pełne pojęcie o rynku, postanowiliśmy zamieszczać same werdykty i oceny gier, które nie zmieściły się w tym i poprzednich numerach. Oto one:

## Wing Over

**Wydawca:** JVC  
**Producent:** JVC  
**Gatunek:** Strzelanina powietrzna  
**Werdykt:** Niezły pomysł osłabiony przez słabą grafikę i nudową rozgrywkę. Jeśli jesteś fana-tykiem gatunku, zagraj.



6/10

## Castlevania: Symphony Of The Stars

**Wydawca:** Konami  
**Producent:** Konami  
**Gatunek:** Platformówka  
**Werdykt:** Platformówka dla lubiących pogłówko-wać. Grywalna, ale brakuje jej iskry obecnej w poprzednich grach Kona-mi. Poza tym trochę płaska.



7/10

## Clock Tower

**Wydawca:** ASCII  
**Producent:** ASCII  
**Gatunek:** Przygodówka 3D  
**Werdykt:** Bardzo nudna przygodówka. Rozwiąza-nia są Ci podtykane pod nos i zastanawiasz się, po co właściwie potrzebny jest gracz.



4/10

## Herc's Adventures

**Wydawca:** Virgin  
**Producent:** LucasArts  
**Gatunek:** RPG  
**Werdykt:** Gra jest bar-dzo udanym skrzyżowa-niem prostego rolpleja z platformówką. Miła gra-fika, fajne zagadki.



7/10

## Agent Armstrong

**Wydawca:** Virgin  
**Producent:** King Of The Jungle  
**Gatunek:** Platformówka  
**Werdykt:** Jeśli nie jesteś fanem dwuwymiarowych platformówek, nie siegaj po tę grę. Fajni bossowie, ale reszta kuleje.



4/10

## Tetris Plus

**Wydawca:** JVC  
**Producent:** JVC  
**Gatunek:** Logiczna  
**Werdykt:** Tetris to Tetris, nie warto chyba poświę-ć strony w PlayTest na wyjaśnianie jego zasad. Ta wersja niczym nie za-skakuje. Wolimy Bust-A-Move 2.



6/10

## Madden '98

**Wydawca:** Electronic Arts  
**Producent:** EA Sports  
**Gatunek:** Amerykański football  
**Werdykt:** Czy ktoś u nas w to gra? Madden '98 to najlepszy amerykański football na PlayStation. Aż do czasu Madden '99...



8/10

## Namco Museum Volume 5

**Wydawca:** Namco  
**Producent:** Namco  
**Gatunek:** Składanka retro  
**Werdykt:** Mogliby już so-bie darować – każda kolejna część jest gorsza. Na piątce wyróżnia się Legend Of The Valkyrie i Pacmania.



4/10

## Bubsy 3D

**Wydawca:** Telstar  
**Producent:** Accolade  
**Gatunek:** Platformówka 3D  
**Werdykt:** Rynek ciśnie, a wydawcy rzucają się na chłam. To najgorzszego przedstawiciela modne-go ostatnio gatunku platformówek 3D.



3/10

MESSIAH SPECjalnie dla WAS MOWI DAVE PERRY!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

**Gry Komputerowe**

2/98

**STARCRAFT**  
Warcraft podbił Świat, ery Starcraft podbiło Kosmos?

JAK GRAC  
Tomb Raider 2  
Resident Evil  
Jedi Knight  
Broken Sword 2

INNE RECENZJE  
Longbow 2  
Bushido Blade  
Fighting Force

**QUAKE 2**  
Ideal w zasięgu ręki...

Praca w Toku

Mythic Entertainment  
Tomb Raider 2  
Resident Evil  
Jedi Knight  
Broken Sword 2

# JUŻ W KIOSKACH!

**ZAPOWIEDZI: TEKKEN 3, WILD 9**  
**OPISY PRZEJŚĆ: TOMB RAIDER 2,**  
**RESIDENT EVIL, BROKEN SWORD 2**  
**RECENZJE: ACE COMBAT 2, BUSHIDO BLADE,**  
**COLONY WARS, FIGHTING FORCE, TOTAL DRIVIN'**

ROZSTRZYGNIĘCIE  
PLEBISCYTU NA  
NAJLEPSZĄ GRĘ  
ROKU 1997  
NA PSX!

<b>PlayStation</b>	<b>Playstation (gwar. SONY, polska instr.)</b> 699,- Joystick Analogowy SCPH 1110 ..... 269,- Joystick Dominator analog - cyfrowy ..... 169,- Kabel RF stary/nowy ..... 109,-/129,- Kabel Euro - Scart ..... 69,- Karta pamięci 15 bloków ..... 89,- Karta pamięci 360 bloków (24x) ..... 199,- Karta pamięci oryginalna 15 bloków ..... 109,- Kierownica + pedaly ..... 309,- Kontroler PSX (org., jak przy konsole) ..... 129,- Joypad Barracuda(analog.-cyfr.+prog) ..... 139,- Joypad Control Station ..... 69,- Mysz PSX (oryginalna) ..... 139,- Multi Case torba do PlayStation ..... 119,- Multi Tab-rozgałęziaci do joypadów ..... 189,- NeGcon-analogowy kontroler obrót ..... 239,- Pistolet LightBlaster ..... 119,-
<b>PlayStation</b>	Kierownica + pedaly
<b>PlayStation</b>	<b>TOMB RAIDER 2</b> Kolejna część tej doskonałej gry powraca, jest jeszcze w wieku silnego bliźmiego (ver.ang.) PLI.
<b>PlayStation</b>	<b>CROC</b> Doskonale sprawdzająca się w przeszłości w stylu Mario 64, plenerowa gra typu PSX.
<b>PlayStation</b>	<b>Duke Nukem 3D</b> ..... 229,- <b>Dynasty Warriors PLI</b> ..... 229,- <b>Fantastic Four PLI</b> ..... 229,- <b>Fifa'98 Road to World Cup</b> ..... 209,- <b>Final Fantasy VII ang. (3CD) PLI</b> ..... 219,- <b>Formula'97 PLI</b> ..... 239,- <b>G-Police (ver. ang.) PLI</b> ..... 229,- <b>Hercules ang.PLI</b> ..... 199,- <b>Independence Day</b> ..... 209,- <b>King's Field PLI</b> ..... 209,- <b>King of Fighters PLI</b> ..... 209,- <b>Krushi PLI</b> ..... 199,- <b>Lost World: Jurassic Park</b> ..... 209,- <b>Magic: The Gathering-BattleMage PLI</b> ..... 199,- <b>Maximum Force (dziela na pistolet)</b> ..... 219,- <b>Mechwarrior 2</b> ..... 169,- <b>Monster Truck PLI</b> ..... 239,- <b>Mortal Kombat Mythology: Subzero</b> ..... 229,- <b>Motor Mash PLI</b> ..... 229,- <b>NAMCO Museum vol. 4 PLI</b> ..... 199,- <b>Need for Speed 2</b> ..... 209,- <b>Nightmare Creatures</b> ..... tel. <b>NBA Live'98</b> ..... 209,- <b>NHL'98</b> ..... 209,- <b>NHL Face Off'97 PLI</b> ..... 209,- <b>Nuclear Strike</b> ..... 209,- <b>Overboard PLI</b> ..... 219,- <b>Pandemonium 2</b> ..... 219,- <b>Parappa the Rapper PLI</b> ..... 229,- <b>Porsche Challenge PLI</b> ..... 219,- <b>Rage Racer PLI</b> ..... 209,- <b>Rally Cross PLI</b> ..... 199,- <b>Rampage World Tour</b> ..... 199,- <b>Rapid Racer PLI</b> ..... 199,- <b>Ray Storm PLI</b> ..... 199,- <b>Ray Tracer PLI</b> ..... 199,- <b>Real Bout (Fatal Fury) PLI</b> ..... 209,- <b>Riot PLI</b> ..... 209,- <b>Rosco McQueen PLI</b> ..... 199,- <b>Samurai Showdown III PLI</b> ..... 209,- <b>Sentient PLI</b> ..... 209,- <b>Shin Blade PLI</b> ..... 229,- <b>Tekken 2 PLI</b> ..... 229,- <b>Tenka PLI (ver. ang.)</b> ..... 229,- <b>Test Drive 4</b> ..... 219,- <b>The Note PLI</b> ..... 209,- <b>Time Crisis+GunCon 45</b> ..... 359,- <b>Total Drivin' PLI</b> ..... 229,- <b>TOCA Racing Car Championship</b> ..... 219,- <b>Tomb Raider 2 PLI (ver. ang.)</b> ..... 229,- <b>ToShinDen 3 PLI</b> ..... 229,- <b>Total NBA ToShinDen PLI</b> ..... 219,- <b>Transport Tycoon PLI</b> ..... 219,- <b>Trash It!</b> ..... 209,- <b>V-Rally</b> ..... 209,- <b>Warcraft 2 (ver. ang.)</b> ..... 209,- <b>Xevious 3D PLI</b> ..... 199,- <b>Z</b> ..... 199,-
<b>PlayStation</b>	<b>LITTLE BIG ADVENTURE</b> Przygodówka, wskazana dla komputerów PC.
<b>PlayStation</b>	<b>RAYMAN</b> Wesołego kolorowego platformera-supergrę.
<b>PlayStation</b>	<b>SYNDICATE WAR</b> Strategia-alterwanie, dowodziąca grupą żołnierzy (ver.ang.)

**elektroniczne zwierzątka**

Najlepsze na rynku



**COMAT**

twoje sklepy

WYSYŁKA DARMOWA dla zamówień powyżej 50 zł. Dla zamówień poniżej 50 zł dodatkowa opłata wynosi 10 zł.

Adres dołączenia: Przedsiębiorstwo Komunikacji i Współpracy z Konsumentem, ul. 107-022 Kraków 30-000, al. Piastów 10, tel. 012 430 24 74, fax 012 430 24 75, e-mail: [kpi@comat.com](mailto:kpi@comat.com)

al. Piastów 10, tel. 012 430 24 74, fax 012 430 24 75, e-mail: [kpi@comat.com](mailto:kpi@comat.com)

al. Piastów 10, tel. 012 430 24 74, fax 012 430 24 75, e-mail: [kpi@comat.com](mailto:kpi@comat.com)

# Suikoden

Przed Tobą ostatnia już część rozwiązania.

**M**imo usilnych starań, przegrywasz pojedynek (normalna broń go nie rusza, a czary nie wyrządzały mu krzywdy). Po odpocynku, dowiadujesz się od ZOLACKA, że na zachód od wioski jest świątynia Qlon, gdzie mieszka człowiek o imieniu FUKIEN, który może nam pomóc. Udajesz się tam i okazuje się, że w głębi jaskini odnajdziesz pradawny Star Dragon Sword, jeden z najpotężniejszych mieczy świata. Po długiej, ale jakże pozytycznej (dużo doświadczenia, gotówki, skarbów) wyprawie docieramy do... gadającego miecza. Nie spodziewanie przenosi on nas w przeszłość o całe 300 lat. Spotykasz TEDA (tego samego, który poświęcił się dla Ciebie w Gregminster). Podejrzewa on, że chcecie ukraść skarb, który przechowywany jest w wiosce. Udał się do domu, za starszym człowiekiem i TEDEM. Jak zwykle w takich momentach wpada WINDY (zła czarownica, poznaliście ją już wielokrotnie), która pragnie zawładnąć runem TEDA. Po odmowie puszcza wioskę z dymem i znika. Nam pozostaje udać się z powrotem w terytorium do sprawy teleportu na piramidę (rozjerzył się wcześniej za ukrytymi szkatułkami). Po powrocie do jaskini, VIKTOR zabierze miecz i razem udamy się do Warrior's Village. Po rozmowie z ZOLACKIEM, wyprawa ruszy na zamek Neclorda. Zabierając ze sobą HIXA (brata porwanego TENGAURU), udał się na sam szczyt wielkiego zamku. Spotykasz po drodze pokój z obrazami, za którymi są przyciski. Aby otworzyć przejście, należy naciągnąć guziczki w następującej kolejności: trzeci od lewej, drugi od lewej, pierwszy od prawej, pierwszy od lewej. Po dojściu do Neclorda stoczymy z nim walkę (w pierwszej kolejce niech atakują tylko VIKTOR, a reszta niech się bron, gdyż najpierw trzeba zdjąć z wampira zaklęcie, a potem go bić). Po zwycięskim pojedynku VIKTOR poprosi o pozwolenie na udanie się do rodzinnej wioski i powiadomienie o śmierci ich dawnego gnębcia. Po powrocie do zamku udamy się na czwarte piętro i pogadaj z Mat-hiu. Udasz się do HUMPHREYEM do władców smoków (musisz przejść przez jaskinię Dragon's Den, na zachód od zamku Scarletta). Okaże się, że przejście strzeże jakiś osioł, który nic nie robi sobie z posłannictwa HUMPHREYA. Udał się do pobliskiego miasta Antei i przysłuchaj się rozmowie pewnego arystokraty i jakiegoś sprzedawcy. Zapłać gościowi i podążaj za szlachcicem do Dragon's Den. Podobnie jak nas, jego też nie chciał przepuścić strażnik, ale

szlachcic pokaże nam przejście za płaskorzeźbą smoka. Po przejściu jaskini dochodzisz do ogromnej pieczary, gdzie śpią smoki. Niestety jakaś choroba zmorzyła je i niesybiło się obudzić. Wyjdź z pieczary i udaj się na północ, do Dragon Knights' Fortress. Tam porozmawiaj z JOSHUA, władcą zamku, a ten powie, że tylko znanego lekarza LIUKAN może pomóc jego smokom. Wróć do zamku, zabierz ze sobą LIUKANA i wróć do fortecy. Po przebadaniu, alchemik stwierdzi, że do uleczenia niezbędne są dwa składniki. Po pierwsze trzeba udać się do Seek Valley. Dołącz do Ciebie MILIA i dosiadając smoka dotrzecie tam. Po przejściu płataniiny ścieżek, dojdziecie do dziwnej kryształowej kuli. Okaże się ona kolejnym bossem. Po pokonaniu go udasz się wreszcie po Moonlight Weed. Tu jednak znów pojawia się WINDY i po raz kolejny stara się pozbawić Cię runu Sun Eater. Próba nie tylko nie powiodła się, ale też otrzymała ostateczne zaklęcie o wszystko mówiącej nazwie Judgment. Po powrocie do zamku okazuje się, że po drugim składniku został wysłany FUTCH na swoim smoku, który wyprawia tą przypłacić życiem (smok, nie FUTCH). Po wyleczeniu smoków i przyłączeniu nowych członków armii udamy się do zamku (albo na smokach, jak to zaproponowała MILIA, albo o własnych nogach). Okaże się, że wśród naszych jest zdrajca, niestety nie wiadomo jeszcze kto nim jest. Ponadto jeden z dowódców zauważał, że dwie fortece są słabiej strzeżone i warto na nie uderzyć z zaskoczeniem. Przyjdzie nam stoczyć walkę z oddziałami GRIFFITH'a (tylko 3700 żołnierzy). Po zwycięstwie generał podda się i pomoże nam się dostać do zamku Moravia, gdzie więzieni są VIKTOR oraz jeden z naszych – WARREN. Po dotarciu do celu na szczycie zamku, wracamy na dół, gdzie podda się kolejny z wielkich generałów – KASIM HA-ZIL. Po powrocie przyjdzie nam się zmierzyć w kolejnej walce z ostatnim wielkim generałem – SONYĄ SHULEN. Musisz do-

stać się teraz na dno, gdzie odnajdziesz zatopioną fortecję i tam zamknąć śluzę. Na swojej drodze spotkasz jeszcze gigantyczną muszlę (kolejny boss) i woda przestała płynąć. Niestety gdy będziesz wracać, okaza się, że za wcześnie podpalono fortecję i trzeba uciekać jak najszybciej. Spotkamy tu jeszcze panią generał, z którą będziesz się pojedynkował (niezła jest!). Po wyjściu na powierzchnię okazuje się, że zdradzący jest SANCHEZ, który spowodował przedwcześnie pożar. W krótkiej scenie wrócisz do zamku. W piwnicach więziona jest SONYA, więc porozmawiaj z nią i przyłącz się do Ciebie. Jeśli zwerbowałę wszystkie 108 postaci, to po rozmowie z Mathieu przybędzie czarodziejka LEKNATT i przywróci do życia GREMIO. Za chwilę przyjdzie ci stoczyć ostateczną bitwę z wojskami dowodzonymi przez generała YUBERA. Jej armia złożona z różnej maści potwórców liczy sobie aż 100 tys. sztuk, więc jesteśmy bez szans. Na szczęście z pomocą przychodzi LEKNATT i JOSHUA, którzy swoimi czarami teleportują wszystkie potwory z powrotem do „domu”. Zostaje już tylko 20 tys. ludzi. Po wygranej bitwie czas udać się do imperatora i pokonać go w walce. Na naszej drodze do zamku staje jednak jeden z pomocników, AIM GIDE, gość, którego spotkaliśmy przedchodząc przez fortę Kwaba. Po pokonaniu go droga do zamku stoi otworem. Po dość wyczerpującej drodze przez zamek stajemy oko w oko z królem Barbarossą. Za pomocą czarodziejskiego miecza, zamieniając się w trójgłowego smoka, który jest ostatecznym, najtrudniejszym bossem. Cóż, pozostało już tylko obejrzeć długie i wzruszające zakończenie gry (poczekać, aż przejdą napisy końcowe i tzw. kredyty, czyli lista autorów). No i jak się czujecie, fajna gierka, nieprawdaż? Na pewno warto było spędzić przy niej te kilkadesiąt godzin, aby przekonać się jak się skończy. Do następnej przygody (Konami podałoby, że prace nad Suikoden 2, HURRA!).





TM



LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA

... wszystko  
czego potrzebujesz  
do swojej konsoli.

**LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA Sp. z o.o.,  
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa, tel./fax (0-22) 642-81-65, (0-22) 642-99-21**

### **SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA**

Autoryzowany partner Sony Playstation. Partner handlowy firm: GT Interactive, Gametek, Europress, Gremlin, Activision, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad, a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiekolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

# UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23  
05-300 Mińsk Maz.  
tel./fax (0-25) 758-25-58  
(8<sup>00</sup>-14<sup>00</sup> 21<sup>00</sup>-23<sup>00</sup>)  
tel. (0-25) 758-53-46 (17<sup>00</sup>-21<sup>00</sup>)  
tel. kom. 0-602 323-691

Sprzedaż wysyłkowa  
Gier i konsol

SONY  
PLAYSTATION  
649,-

Najlepiej sprzedające się tytuły w ostatnich miesiącach to:

Adidas 97	199
Area 51	199
Broken Sword	199
Bust A Move 2	149
City Of Lost Children	199
Command & Conquer	199
Crash Bandicoot	199
Crow	189
Dark Forces	189
Destruction Derby 2	199
Die Hard Trilogy	189
Fantastic Four	199
Formula 97	199
ISS Pro	199
Jurasic Park	199
Lost Vikings 2	199
Monster Truck	199
Mortal Kombat Trilogy	199
Need For Speed 2	189
Oddworld	199
Pandemonium	199
Panzer General 2	199
Perfect Weapon	199
Porsche Challenge	199
Psychic Force	179
Rally Cross	189
Ray Storm	199
Ray Tracers	199
Rebel Assault II	199
Resident Evil	199
Soul Blade	199
Suikoden	199
Tekken 2	199
Tenka	189
Test Drive Off Road	189
Tomb Rider	199
Total NBA 97	189
Transport Tycoon	199
Trash It	189
UFO 2	199
V-Rally	199
Warcraft II	199
Warhammer	199
Wing Commander IV	189

W tym miesiącu po promocyjnych cenach następujące tytuły:

Disruptor	179
FIFA 97	179
Live 97	179
Rage Racer	179
Rayman	149
True Pinball	149
Worms	149

POSIADAMY RÓWNIEŻ PEŁEN WYBÓR  
GIER I AKCESORIÓW DO  
SEGI SATURN I NINTENDO 64

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu  
zaadresowanej koperty ze znaczkiem  
W sprzedaży wysyłkowej posiadamy  
pełen asortyment akcesoriów do konsoli.

Szczegółowych informacji  
udzielamy telefonicznie

**SYBKA REALIZACJA  
NAJNOWSZE TYTUŁY  
NAJNIZSZE CENY !!!**

## Lightgun G-Con 45

Producent: Namco

Dystrybutor: Sony Poland

Cena: 359,00 (z grą)

Jeśli przejrzyłeś ogłoszenia w naszym piśmie, z pewnością zauważysz, że wielu sprzedawców akcesoriów ma w swojej ofercie różnego rodzaju pistolety. Nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć, do czego służą takie urządzenia. Podłączamy to cudo do konsoli, włączamy grę i strzelamy do setek przeciwników na ekranie. Owe narzędzia zbrodni mają przeróżne kształty, kolory i inne bajery (programowalne klawisze, autofire, automatyczne ładowanie itp.). Różni się jednak od opisywanego G-Cona trzema istotnymi cechami.

Po pierwsze, pistolet ten można nabyć z najnowszą grą Namco pt. *Time Crisis*. Jest to zarówno wada, jak i zaleta. Wada, bo poprzednie urządzenia, które eventualnie mamy w domu, nie zadziałają z wyżej wymienioną grą – musisz dodać więcej forsy niż gdybyś miał kupować samą grę. Zaletą jest więcej. Pistolet ten będzie pasował do innych, przyszłych strzelanin tej firmy (a także innych producentów), zestaw pistolet + gra jest i tak tańszy niż gdybyś kupował oddziennie i wreszcie dostajesz najlepszy z możliwych pistoletów na rynku.

Druga różnicą między G-Conem a innymi pistoletami jest nieco inny sposób podłączenia do konsoli. Firma Namco bardzo dopracowała precyzyjność swojej zabawki, co wpłynęło na celność urządzeń (podobno 1,5 raza większa niż konkurencji). Powstała konieczność wprowadzenia dodatkowego kabla. Oprócz wtyczki podłączanej do gniazda

joypada jest jeszcze cienki kablek zakończony żółtym, dwustronnym cinchem.

Jest to przelotka, którą należy podłączyć do wyjścia wizji naszej konsoli. O ile nie ma problemu z podłączeniem jej do konsoli starego typu, czyli mającego z tyłu gniazda cinch (schemat nr 1), właściciele nowych modeli konsoli będą musieli posłużyć się specjalną przelotką (schemat nr 2). Przejściówka ma symbol SCPH-1160 i powinna być sprze-

komuś to przeszkadza, jest możliwość zastąpienia przycisku przeładowywania (w zależności od preferencji A lub B) klawiszem X na joypadzie podłączonym do drugiego portu (sprawdzone). Podobno też (nie sprawdzone) można użyć do tego celu pedału od dowolnej kierownicy :).

Z grą *Time Crisis* pistolet spisywał się znakomicie. Zarówno jego kalibracja jak i późniejsza zabawa (zabijanie, ma się rozumieć) odbywała się bez problemów. Także z grą *Judge Dredd G-Con* działał bez zarzutu (pomiając oczywiste, że sama gra nie jest mistrzostwem świata).

Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, byłoby to małe sprawy.

Po pierwsze, nie odpowiada mi sposób, w jaki trzeba trzymać pistolet (jak strzelbę lub shotgun). Jest to bowiem jedyny sposób, aby szybko chować się za wnękami. Dużo wygodniej strzelało się w gierce *Gremlin pt. Judge Dredd*, gdzie przeładowywanie odbywało się starym dobrym strzałem za ekran. Są jednak osoby, którym taki chwyt nie przeszkadzią,

dialektu mówiącego sprawdzić, czy to stanowi dla Ciebie

problem. Ponadto kabel podłączający urządzenie do konsoli mógłby być trochę dłuższy. Ostatnia moja obiekcia nie jest wadą samego urządzenia – to ryzyko zakupu. Pistolet nie jest kompatybilny ze starszymi grami (*Area 51, Die Hard Trilogy*), co czyni go raczej przyszłościowym produktem (nie licząc dwóch tytułów, które obsługują obecnie). Na rynku PlayStation było już kilka pistoletów. Zachęceni obietnicami wielu tytułów obsługujących dany lightgun gracze wydawali niemałą sumę na klamkę, która po obsłużeniu jednej gry stała się bezużyteczna. Tym razem jest to jednak produkt firmy Namco lansowany jako nowy standard. Dlatego szanuję, że tym razem będzie inaczej, są spore.

Namco planuje wypuszczenie dziwacznej strzelaniny pt. *Point Blank*, Gt Interactive szykuje *Maximum Force*. Mam nadzieję, że pistolet się przyjmie i wkrótce zobaczymy więcej tytułów.

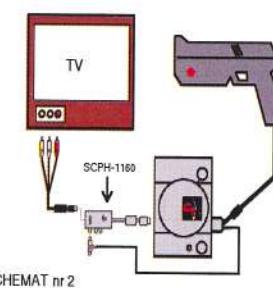
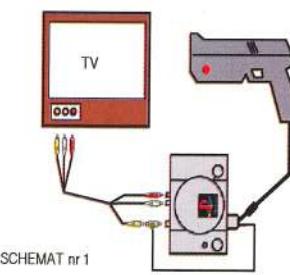


dawana w komplecie z *Time Crisis* i G-Conem.

Trzecia cecha wyróżniająca G-Con wynika z konstrukcji gry *Time Crisis*. Otóż w dotychczasowych strzelaninach z użyciem lightguna by przeładować broń, trzeba było strzelić poza ekran. W *Time Crisis* chowasz się za przeszkodę terenową, wciskając przycisk na lufie broni. Nie oznacza to oczywiście, że każda następna gra kompatybilna z G-Conem musi używać tego przycisku.

Teraz zobaczymy jak G-Con sprawuje się w akcji. Przede wszystkim jest bardzo lekki (w przeciwieństwie np. do niektórych pistoletów przy automatach), co pozwala na długie granie bez ucierpieliwego bólu ręki i ciągłych przerw. Kolejną zaletą jest duża wygoda obsługi – pistolet przystosowany jest do każdej wielkości ręki, nie ma przeciwwskazanów dla osób leworęcznych.

Położenie przycisku przeładowywania wymusza trzymanie pistoletu obróconego (jedna ręka na spuście, druga na lufie). Jeżeli



82-300 Elbląg,  
ul. Skrzydlata 1a  
<http://www.lanser.com.pl>



TAKO U NAS  
JEDYNY W POLSCE  
SYSTEM WYSYŁKOWEJ  
SPRZEDAŻY RATALNEJ

Sprzedaż detaliczna  
Tel. 0-55 33-59-44  
Sprzedaż hurtowa  
Tel. 0-55 33 61 36  
Pośrednictwo 24 godziny  
0-55 33 93 65  
NAGRAJ SWOJE ZAMÓWIENIE

- RATAL**
- Największy wybór asortymentu w Polsce
  - Nowości
  - Co miesiąc oferty specjalne
  - Fachowa obsługa
  - Darmowa wysyłka katalogu produktów do wszystkich zainteresowanych
  - Katalog zawiera opis produktów, cenę, oferty promocyjne, zapowiedzi

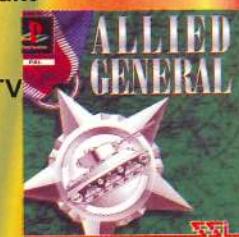


**PlayStation™**

Poszukujemy firm na terenie całego kraju do prowadzenia stoisk i przedstawicielstw firmy LANSER. Prosimy zainteresowanych o kontakt pisemny lub telefoniczny  
tel. 0-55 33-61-36

Preferowane firmy branżowe lub salony RTV komputerowe i sklepy zabawkowe.

**LAN  
S  
SER**



PlayStation™

- WYRÓT**
- Nowa atrakcyjna oferta sprzedaży
  - Darmowe materiały reklamowe
  - Wysokie rabaty
  - Możliwość negocjacji cen
  - Terminy płatności
  - Największy wybór produktów
  - Konkursy dla sklepów z atrakcyjnymi nagrodami



Informacje o sprzedaży ratalnej  
i pełnej ofercie znajdują się  
w miesięczniku fanów konsol NEO

**ZAPRASZAMY**



# PRENUMERATA

Dobra wiadomość dla wszystkich mających trudności z dostaniem naszego magazynu!

- Dzięki prenumeracie będziesz miał pewność, że nie przeoczyś żadnego numeru naszego wspaniałego 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 22,00 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 GRAPHICS 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 znalazły 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 x/98.

## NUMERY ARCHIWALNE

**Uwaga:** nakład numerów 1/97–6/97 PSM został wyczerpany. Ale istnieje możliwość zamówienia magazynów od nr 7/97. W tym celu należy w sposób jak wyżej przesłać nam odpowiednią sumę (liczba numerów razy 22 zł + 1,50 zł na koszty przesyłki).

Oficjalny Polski  
**PlayStation**  
Magazyn CD



# PROLINE SOFTWARE

## WYŚCIGI

- Test Drive 4 - wyścigi
- Moto Racer - motory
- TOCA - wyścigi
- Rapid Racer - wyścigi skuterów
- Formula 1 '97 - formula 1
- V-Rally - super grafika
- Rage Racer - najlepsze wyścigi
- Destruction Derby 2 - destrukcja na torze

## WYŚCIGI KOSMICZNE

- WipeOut 2097 - wyścigi bolidów przyszłości

## KOSZYKÓWKA

- Total NBA 97 - koszykówka Sony
- NBA In The Zone 98 - koszykówka Konami
- NBA Live 98 - koszykówka Electronic Arts

## PIŁKA NOŻNA

- FIFA Soccer 98 - piłka Electronic Arts
- Actua Soccer 2 '98 - piłka Gremlina
- Adidas Power S. Int. 97 - piłka Psygnosisu
- ISS Pro - piłka Konami

## KARATE 2D

- Street Fighter Alpha 2 - turniej
- Mortal Kombat Trilogy - turnieje

## KARATE 3D

- Street Fighter EX+ - turniej
- Fighting Force - przygodowa karate
- Soul Blade - turniej
- Tekken 2 - turniej

## SPORTOWE INNE

- NHL '98 - hokej
- NHL Face Off '97 - hokej
- 2xExtreme - rolki, deskorolka, itd.
- Victory Boxing - boks
- International Track & Field - olimpiada

## DOOMO-PODOBNE

- Duke Nukem 3D - przebój z PC
- Tenka - doom/sf
- Exhumed - starożytne Egipt
- Disruptor - doom/sf
- Alien Trilogy - horror s/f, na podst. filmu

## SYMULATORY

- Ace Combat 2 - samolot
- Wing Over - samolot

## STRZELANINY 3D

- Maximum Force - strzelanina
- Time Crisis - strzelanina z pistoletem
- MDK - przebój z PC
- G-Police - strzelanina s/f

## Colony Wars - s/f

## Rosco McQueen - s/f

## Overboard! - statek piracki w akcji

## Nuclear Strike - śmigowiec z góry

## Machine Hunter - komandos, widok z góry

## Mechwarrior 2 - walki robotów

## Reloaded - krwawa strzelanina

## STRATEGIE

- Populous 3 - strategia w czasie rzeczywistym
- Constructor - budujesz miasto
- Red Alert - strategia w czasie rzeczywistym
- Warcraft 2 - strategia fantasy
- Transport Tycoon - budujesz koleję
- Syndicate Wars - wojny syndykatów
- Command & Conquer - doskonała strategia
- UFO 2 - bronisz planety przed kosmitami
- Panzer General 2 - strategia wojenna

## PRZYGODOWE

- Ark Of Time - przygoda
- Magic The Gathering - RPG
- Deathtrap Dungeon - przygoda
- Nightmare Creatures - horror
- Resident Evil DC - horror
- GTA - kryminał
- Tomb Raider 2 - druga część przeboju!
- Final Fantasy VII - super!
- Discworld 2 - animowana bajka
- Oddworld - przygody stworka, super!
- Suikoden - RPG z Japonii
- Vandal Hearts - RPG z Japonii
- Excalibur - coś jak Tomb Raider, fantasy
- Blood Omen: Legacy Of Kain - gra RPG
- Warhammer - RPG
- Fade To Black - kosmiczny agent

## ZRĘCZNOŚCIOWE

- Jersey Devil - platformówka
- Rascal - w stylu Mario 64
- Pandemonium 2 - Błazen i Królewna
- Crash Bandicoot 2 - lisek
- Croc - przygody małego krokodyla
- Hercules - na podstawie przeboju Disneya
- Spider - przygody pająka
- Gex - chodzisz sympatycznym dino

## PLATINUM

- Ridge Racer - wyścigi
- Actua Soccer - piłka nożna
- Loaded - strzelanina
- Worms - zręcznościowa
- True Pinball - pinball
- Tekken - karate
- Toshinden - karate
- Alien Trilogy - horror
- Rayman - zręcznościowa

## DZWOŃ PO NOWOŚCI!

Cena 1 gry: 89 zł - 219 zł

Seria Platinum: 109 - 149 zł

**P.H. PROLine**

P.O.Box 36

05-400 OTWOCK

tel. (0601) 350-400

(pon.- pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 14)

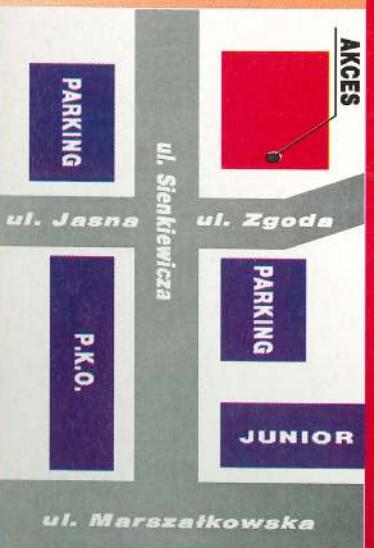
# MAMY WSZYSTKO DO



**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



**Dajemy Twojej Konsole TO CO Najlepsze**  
**Najnowsze GRY Akcesoria**  
**Korzystne RATY na cały KRAJ**  
**Natychmiastowa Sprzedaż Wysyłkowa**  
**Zapay na tytuły przedpremierowe!**  
**DWA LATA Gwarancji na KONSOLE**

**OMEGA S.C.**  
87-100 TORUŃ  
UL. Szosa Chełmińska 90  
tel. (0-56) 6599028, tel./fax (0-56) 23863

**CD-MEDIA**  
ul. Prosta 5  
87-100 Toruń  
tel. 0-601 62-15-74  
tel. 0-601 61-83-11

**ZAPRASZAMY**

**BRODNICA**  
ul. PRZYKOP 11  
tel. (0511)-843-42

**155,-**   
**79,-**   
**130,-**   
**139,-**

e-mail: cdmedia@free.polbox.pl  
http://free.polbox.pl/c/cdmedia/index.html

**PARKING**  
ul. Jasna  
ul. Sienkiewicza  
ul. Zgoda  
**PARKING**  
**JUNIOR**  
ul. Marszałkowska

**Karta Klubowa PSX 000**  
**KLUB PlayStation exclusive**

**TOMEK - TV GAMES**  
01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53  
róg Kasprowicza PAWILON 17  
TEL. 0 602 261 229  
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)  
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

**Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft**  
ul. Krzywa 4  
05-077 Wieliszew 4  
k/Warszawa  
tel : (0-60) 1282363  
fax : (0-22) 7731982  
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

**PRZESTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:**  
**SONY PLAYSTATION**

**Ponad 150 tytułów**

Ace Combat 2  
Actua Soccer  
Add Oddworld  
Adidas P. Soccer '97  
Agent Armstrong  
Air Combat  
**Air Race**  
Alied General  
Alien Trilogy  
Andretti Racing  
Battle Sport  
Black Down  
**Bust a Move 3**  
Carnage Heart  
Chessmaster 3D  
Colony Wars  
**Comm.&C. RedAlert Constructor**  
Cool Boarders  
Crash Bandicoot 2  
**Croc**  
Dark Forces  
Destruction Derby  
Destruction Derby 2  
**Devil's Deception**  
Discworld 2  
Disruptor  
Dragonheart  
**Duke Nukem 3D**  
Earth Worm Jim 2  
Excalibur  
Exhumed  
Extreme Pinball  
Fade to Black  
Fanatic Four  
**Fifa '98**  
Fighting Force  
Final Doom  
**Final Fantasy 7**  
Formula 1 '97  
Full Tilt Battle Pinball  
**G-Police**  
Galaxian  
Hard Core 4x4  
**Hercules**  
Hexen  
Independence Day  
Intern.Sup. Socc.Pro  
**Jersey Devil**  
Judge Dreed  
Jurassic Park 2  
Kurushi  
Little Big Adventure  
Lomax  
Machine Hunter  
**Magic: the Gather.**  
Mass Destruction  
MDK  
Mechwarrior 2  
Micro Machines 3  
Monopoly  
**Mortal. K. Mythology**  
Moto Racer  
Motor Mash  
**Nascar '98**  
NBA Live '98  
Nissan 2000  
Ninjas in Pyjamas  
Ninjutsu  
Ninjutsu 2  
Ninjutsu 3  
Ninjutsu 4  
Ninjutsu 5  
Ninjutsu 6  
Ninjutsu 7  
Ninjutsu 8  
Ninjutsu 9  
Ninjutsu 10  
Ninjutsu 11  
Ninjutsu 12  
Ninjutsu 13  
Ninjutsu 14  
Ninjutsu 15  
Ninjutsu 16  
Ninjutsu 17  
Ninjutsu 18  
Ninjutsu 19  
Ninjutsu 20  
Ninjutsu 21  
Ninjutsu 22  
Ninjutsu 23  
Ninjutsu 24  
Ninjutsu 25  
Ninjutsu 26  
Ninjutsu 27  
Ninjutsu 28  
Ninjutsu 29  
Ninjutsu 30  
Ninjutsu 31  
Ninjutsu 32  
Ninjutsu 33  
Ninjutsu 34  
Ninjutsu 35  
Ninjutsu 36  
Ninjutsu 37  
Ninjutsu 38  
Ninjutsu 39  
Ninjutsu 40  
Ninjutsu 41  
Ninjutsu 42  
Ninjutsu 43  
Ninjutsu 44  
Ninjutsu 45  
Ninjutsu 46  
Ninjutsu 47  
Ninjutsu 48  
Ninjutsu 49  
Ninjutsu 50  
Ninjutsu 51  
Ninjutsu 52  
Ninjutsu 53  
Ninjutsu 54  
Ninjutsu 55  
Ninjutsu 56  
Ninjutsu 57  
Ninjutsu 58  
Ninjutsu 59  
Ninjutsu 60  
Ninjutsu 61  
Ninjutsu 62  
Ninjutsu 63  
Ninjutsu 64  
Ninjutsu 65  
Ninjutsu 66  
Ninjutsu 67  
Ninjutsu 68  
Ninjutsu 69  
Ninjutsu 70  
Ninjutsu 71  
Ninjutsu 72  
Ninjutsu 73  
Ninjutsu 74  
Ninjutsu 75  
Ninjutsu 76  
Ninjutsu 77  
Ninjutsu 78  
Ninjutsu 79  
Ninjutsu 80  
Ninjutsu 81  
Ninjutsu 82  
Ninjutsu 83  
Ninjutsu 84  
Ninjutsu 85  
Ninjutsu 86  
Ninjutsu 87  
Ninjutsu 88  
Ninjutsu 89  
Ninjutsu 90  
Ninjutsu 91  
Ninjutsu 92  
Ninjutsu 93  
Ninjutsu 94  
Ninjutsu 95  
Ninjutsu 96  
Ninjutsu 97  
Ninjutsu 98  
Ninjutsu 99  
Ninjutsu 100  
Ninjutsu 101  
Ninjutsu 102  
Ninjutsu 103  
Ninjutsu 104  
Ninjutsu 105  
Ninjutsu 106  
Ninjutsu 107  
Ninjutsu 108  
Ninjutsu 109  
Ninjutsu 110  
Ninjutsu 111  
Ninjutsu 112  
Ninjutsu 113  
Ninjutsu 114  
Ninjutsu 115  
Ninjutsu 116  
Ninjutsu 117  
Ninjutsu 118  
Ninjutsu 119  
Ninjutsu 120  
Ninjutsu 121  
Ninjutsu 122  
Ninjutsu 123  
Ninjutsu 124  
Ninjutsu 125  
Ninjutsu 126  
Ninjutsu 127  
Ninjutsu 128  
Ninjutsu 129  
Ninjutsu 130  
Ninjutsu 131  
Ninjutsu 132  
Ninjutsu 133  
Ninjutsu 134  
Ninjutsu 135  
Ninjutsu 136  
Ninjutsu 137  
Ninjutsu 138  
Ninjutsu 139  
Ninjutsu 140  
Ninjutsu 141  
Ninjutsu 142  
Ninjutsu 143  
Ninjutsu 144  
Ninjutsu 145  
Ninjutsu 146  
Ninjutsu 147  
Ninjutsu 148  
Ninjutsu 149  
Ninjutsu 150  
Ninjutsu 151  
Ninjutsu 152  
Ninjutsu 153  
Ninjutsu 154  
Ninjutsu 155  
Ninjutsu 156  
Ninjutsu 157  
Ninjutsu 158  
Ninjutsu 159  
Ninjutsu 160  
Ninjutsu 161  
Ninjutsu 162  
Ninjutsu 163  
Ninjutsu 164  
Ninjutsu 165  
Ninjutsu 166  
Ninjutsu 167  
Ninjutsu 168  
Ninjutsu 169  
Ninjutsu 170  
Ninjutsu 171  
Ninjutsu 172  
Ninjutsu 173  
Ninjutsu 174  
Ninjutsu 175  
Ninjutsu 176  
Ninjutsu 177  
Ninjutsu 178  
Ninjutsu 179  
Ninjutsu 180  
Ninjutsu 181  
Ninjutsu 182  
Ninjutsu 183  
Ninjutsu 184  
Ninjutsu 185  
Ninjutsu 186  
Ninjutsu 187  
Ninjutsu 188  
Ninjutsu 189  
Ninjutsu 190  
Ninjutsu 191  
Ninjutsu 192  
Ninjutsu 193  
Ninjutsu 194  
Ninjutsu 195  
Ninjutsu 196  
Ninjutsu 197  
Ninjutsu 198  
Ninjutsu 199  
Ninjutsu 200  
Ninjutsu 201  
Ninjutsu 202  
Ninjutsu 203  
Ninjutsu 204  
Ninjutsu 205  
Ninjutsu 206  
Ninjutsu 207  
Ninjutsu 208  
Ninjutsu 209  
Ninjutsu 210  
Ninjutsu 211  
Ninjutsu 212  
Ninjutsu 213  
Ninjutsu 214  
Ninjutsu 215  
Ninjutsu 216  
Ninjutsu 217  
Ninjutsu 218  
Ninjutsu 219  
Ninjutsu 220  
Ninjutsu 221  
Ninjutsu 222  
Ninjutsu 223  
Ninjutsu 224  
Ninjutsu 225  
Ninjutsu 226  
Ninjutsu 227  
Ninjutsu 228  
Ninjutsu 229  
Ninjutsu 230  
Ninjutsu 231  
Ninjutsu 232  
Ninjutsu 233  
Ninjutsu 234  
Ninjutsu 235  
Ninjutsu 236  
Ninjutsu 237  
Ninjutsu 238  
Ninjutsu 239  
Ninjutsu 240  
Ninjutsu 241  
Ninjutsu 242  
Ninjutsu 243  
Ninjutsu 244  
Ninjutsu 245  
Ninjutsu 246  
Ninjutsu 247  
Ninjutsu 248  
Ninjutsu 249  
Ninjutsu 250  
Ninjutsu 251  
Ninjutsu 252  
Ninjutsu 253  
Ninjutsu 254  
Ninjutsu 255  
Ninjutsu 256  
Ninjutsu 257  
Ninjutsu 258  
Ninjutsu 259  
Ninjutsu 260  
Ninjutsu 261  
Ninjutsu 262  
Ninjutsu 263  
Ninjutsu 264  
Ninjutsu 265  
Ninjutsu 266  
Ninjutsu 267  
Ninjutsu 268  
Ninjutsu 269  
Ninjutsu 270  
Ninjutsu 271  
Ninjutsu 272  
Ninjutsu 273  
Ninjutsu 274  
Ninjutsu 275  
Ninjutsu 276  
Ninjutsu 277  
Ninjutsu 278  
Ninjutsu 279  
Ninjutsu 280  
Ninjutsu 281  
Ninjutsu 282  
Ninjutsu 283  
Ninjutsu 284  
Ninjutsu 285  
Ninjutsu 286  
Ninjutsu 287  
Ninjutsu 288  
Ninjutsu 289  
Ninjutsu 290  
Ninjutsu 291  
Ninjutsu 292  
Ninjutsu 293  
Ninjutsu 294  
Ninjutsu 295  
Ninjutsu 296  
Ninjutsu 297  
Ninjutsu 298  
Ninjutsu 299  
Ninjutsu 300  
Ninjutsu 301  
Ninjutsu 302  
Ninjutsu 303  
Ninjutsu 304  
Ninjutsu 305  
Ninjutsu 306  
Ninjutsu 307  
Ninjutsu 308  
Ninjutsu 309  
Ninjutsu 310  
Ninjutsu 311  
Ninjutsu 312  
Ninjutsu 313  
Ninjutsu 314  
Ninjutsu 315  
Ninjutsu 316  
Ninjutsu 317  
Ninjutsu 318  
Ninjutsu 319  
Ninjutsu 320  
Ninjutsu 321  
Ninjutsu 322  
Ninjutsu 323  
Ninjutsu 324  
Ninjutsu 325  
Ninjutsu 326  
Ninjutsu 327  
Ninjutsu 328  
Ninjutsu 329  
Ninjutsu 330  
Ninjutsu 331  
Ninjutsu 332  
Ninjutsu 333  
Ninjutsu 334  
Ninjutsu 335  
Ninjutsu 336  
Ninjutsu 337  
Ninjutsu 338  
Ninjutsu 339  
Ninjutsu 340  
Ninjutsu 341  
Ninjutsu 342  
Ninjutsu 343  
Ninjutsu 344  
Ninjutsu 345  
Ninjutsu 346  
Ninjutsu 347  
Ninjutsu 348  
Ninjutsu 349  
Ninjutsu 350  
Ninjutsu 351  
Ninjutsu 352  
Ninjutsu 353  
Ninjutsu 354  
Ninjutsu 355  
Ninjutsu 356  
Ninjutsu 357  
Ninjutsu 358  
Ninjutsu 359  
Ninjutsu 360  
Ninjutsu 361  
Ninjutsu 362  
Ninjutsu 363  
Ninjutsu 364  
Ninjutsu 365  
Ninjutsu 366  
Ninjutsu 367  
Ninjutsu 368  
Ninjutsu 369  
Ninjutsu 370  
Ninjutsu 371  
Ninjutsu 372  
Ninjutsu 373  
Ninjutsu 374  
Ninjutsu 375  
Ninjutsu 376  
Ninjutsu 377  
Ninjutsu 378  
Ninjutsu 379  
Ninjutsu 380  
Ninjutsu 381  
Ninjutsu 382  
Ninjutsu 383  
Ninjutsu 384  
Ninjutsu 385  
Ninjutsu 386  
Ninjutsu 387  
Ninjutsu 388  
Ninjutsu 389  
Ninjutsu 390  
Ninjutsu 391  
Ninjutsu 392  
Ninjutsu 393  
Ninjutsu 394  
Ninjutsu 395  
Ninjutsu 396  
Ninjutsu 397  
Ninjutsu 398  
Ninjutsu 399  
Ninjutsu 400  
Ninjutsu 401  
Ninjutsu 402  
Ninjutsu 403  
Ninjutsu 404  
Ninjutsu 405  
Ninjutsu 406  
Ninjutsu 407  
Ninjutsu 408  
Ninjutsu 409  
Ninjutsu 410  
Ninjutsu 411  
Ninjutsu 412  
Ninjutsu 413  
Ninjutsu 414  
Ninjutsu 415  
Ninjutsu 416  
Ninjutsu 417  
Ninjutsu 418  
Ninjutsu 419  
Ninjutsu 420  
Ninjutsu 421  
Ninjutsu 422  
Ninjutsu 423  
Ninjutsu 424  
Ninjutsu 425  
Ninjutsu 426  
Ninjutsu 427  
Ninjutsu 428  
Ninjutsu 429  
Ninjutsu 430  
Ninjutsu 431  
Ninjutsu 432  
Ninjutsu 433  
Ninjutsu 434  
Ninjutsu 435  
Ninjutsu 436  
Ninjutsu 437  
Ninjutsu 438  
Ninjutsu 439  
Ninjutsu 440  
Ninjutsu 441  
Ninjutsu 442  
Ninjutsu 443  
Ninjutsu 444  
Ninjutsu 445  
Ninjutsu 446  
Ninjutsu 447  
Ninjutsu 448  
Ninjutsu 449  
Ninjutsu 450  
Ninjutsu 451  
Ninjutsu 452  
Ninjutsu 453  
Ninjutsu 454  
Ninjutsu 455  
Ninjutsu 456  
Ninjutsu 457  
Ninjutsu 458  
Ninjutsu 459  
Ninjutsu 460  
Ninjutsu 461  
Ninjutsu 462  
Ninjutsu 463  
Ninjutsu 464  
Ninjutsu 465  
Ninjutsu 466  
Ninjutsu 467  
Ninjutsu 468  
Ninjutsu 469  
Ninjutsu 470  
Ninjutsu 471  
Ninjutsu 472  
Ninjutsu 473  
Ninjutsu 474  
Ninjutsu 475  
Ninjutsu 476  
Ninjutsu 477  
Ninjutsu 478  
Ninjutsu 479  
Ninjutsu 480  
Ninjutsu 481  
Ninjutsu 482  
Ninjutsu 483  
Ninjutsu 484  
Ninjutsu 485  
Ninjutsu 486  
Ninjutsu 487  
Ninjutsu 488  
Ninjutsu 489  
Ninjutsu 490  
Ninjutsu 491  
Ninjutsu 492  
Ninjutsu 493  
Ninjutsu 494  
Ninjutsu 495  
Ninjutsu 496  
Ninjutsu 497  
Ninjutsu 498  
Ninjutsu 499  
Ninjutsu 500  
Ninjutsu 501  
Ninjutsu 502  
Ninjutsu 503  
Ninjutsu 504  
Ninjutsu 505  
Ninjutsu 506  
Ninjutsu 507  
Ninjutsu 508  
Ninjutsu 509  
Ninjutsu 510  
Ninjutsu 511  
Ninjutsu 512  
Ninjutsu 513  
Ninjutsu 514  
Ninjutsu 515  
Ninjutsu 516  
Ninjutsu 517  
Ninjutsu 518  
Ninjutsu 519  
Ninjutsu 520  
Ninjutsu 521  
Ninjutsu 522  
Ninjutsu 523  
Ninjutsu 524  
Ninjutsu 525  
Ninjutsu 526  
Ninjutsu 527  
Ninjutsu 528  
Ninjutsu 529  
Ninjutsu 530  
Ninjutsu 531  
Ninjutsu 532  
Ninjutsu 533  
Ninjutsu 534  
Ninjutsu 535  
Ninjutsu 536  
Ninjutsu 537  
Ninjutsu 538  
Ninjutsu 539  
Ninjutsu 540  
Ninjutsu 541  
Ninjutsu 542  
Ninjutsu 543  
Ninjutsu 544  
Ninjutsu 545  
Ninjutsu 546  
Ninjutsu 547  
Ninjutsu 548  
Ninjutsu 549  
Ninjutsu 550  
Ninjutsu 551  
Ninjutsu 552  
Ninjutsu 553  
Ninjutsu 554  
Ninjutsu 555  
Ninjutsu 556  
Ninjutsu 557  
Ninjutsu 558  
Ninjutsu 559  
Ninjutsu 560  
Ninjutsu 561  
Ninjutsu 562  
Ninjutsu 563  
Ninjutsu 564  
Ninjutsu 565  
Ninjutsu 566  
Ninjutsu 567  
Ninjutsu 568  
Ninjutsu 569  
Ninjutsu 570  
Ninjutsu 571  
Ninjutsu 572  
Ninjutsu 573  
Ninjutsu 574  
Ninjutsu 575  
Ninjutsu 576  
Ninjutsu 577  
Ninjutsu 578  
Ninjutsu 579  
Ninjutsu 580  
Ninjutsu 581  
Ninjutsu 582  
Ninjutsu 583  
Ninjutsu 584  
Ninjutsu 585  
Ninjutsu 586  
Ninjutsu 587  
Ninjutsu 588  
Ninjutsu 589  
Ninjutsu 590  
Ninjutsu 591  
Ninjutsu 592  
Ninjutsu 593  
Ninjutsu 594  
Ninjutsu 595  
Ninjutsu 596  
Ninjutsu 597  
Ninjutsu 598  
Ninjutsu 599  
Ninjutsu 600  
Ninjutsu 601  
Ninjutsu 602  
Ninjutsu 603  
Ninjutsu 604  
Ninjutsu 605  
Ninjutsu 606  
Ninjutsu 607  
Ninjutsu 608  
Ninjutsu 609  
Ninjutsu 610  
Ninjutsu 611  
Ninjutsu 612  
Ninjutsu 613  
Ninjutsu 614  
Ninjutsu 615  
Ninjutsu 616  
Ninjutsu 617  
Ninjutsu 618  
Ninjutsu 619  
Ninjutsu 620  
Ninjutsu 621  
Ninjutsu 622  
Ninjutsu 623  
Ninjutsu 624  
Ninjutsu 625  
Ninjutsu 626  
Ninjutsu 627  
Ninjutsu 628  
Ninjutsu 629  
Ninjutsu 630  
Ninjutsu 631  
Ninjutsu 632  
Ninjutsu 633  
Ninjutsu 634  
Ninjutsu 635  
Ninjutsu 636  
Ninjutsu 637  
Ninjutsu 638  
Ninjutsu 639  
Ninjutsu 640  
Ninjutsu 641  
Ninjutsu 642  
Ninjutsu 643  
Ninjutsu 644  
Ninjutsu 645  
Ninjutsu 646  
Ninjutsu 647  
Ninjutsu 648  
Ninjutsu 649  
Ninjutsu 650  
Ninjutsu 651  
Ninjutsu 652  
Ninjutsu 653  
Ninjutsu 654  
Ninjutsu 655  
Ninjutsu 656  
Ninjutsu 657  
Ninjutsu 658  
Ninjutsu 659  
Ninjutsu 660  
Ninjutsu 661  
Ninjutsu 662  
Ninjutsu 663  
Ninjutsu 664  
Ninjutsu 665  
Ninjutsu 666  
Ninjutsu 667  
Ninjutsu 668  
Ninjutsu 669  
Ninjutsu 670  
Ninjutsu 671  
Ninjutsu 672  
Ninjutsu 673  
Ninjutsu 674  
Ninjutsu 675  
Ninjutsu 676  
Ninjutsu 677  
Ninjutsu 678  
Ninjutsu 679  
Ninjutsu 680  
Ninjutsu 681  
Ninjutsu 682  
Ninjutsu 683  
Ninjutsu 684  
Ninjutsu 685  
Ninjutsu 686  
Ninjutsu 687  
Ninjutsu 688  
Ninjutsu 689  
Ninjutsu 690  
Ninjutsu 691  
Ninjutsu 692  
Ninjutsu 693  
Ninjutsu 694  
Ninjutsu 695  
Ninjutsu 696  
Ninjutsu 697  
Ninjutsu 698  
Ninjutsu 699  
Ninjutsu 700  
Ninjutsu 701  
Ninjutsu 702  
Ninjutsu 703  
Ninjutsu 704  
Ninjutsu 705  
Ninjutsu 706  
Ninjutsu 707  
Ninjutsu 708  
Ninjutsu 709  
Ninjutsu 710  
Ninjutsu 711  
Ninjutsu 712  
Ninjutsu 713  
Ninjutsu 714  
Ninjutsu 715  
Ninjutsu 716  
Ninjutsu 717  
Ninjutsu 718  
Ninjutsu 719  
Ninjutsu 720  
Ninjutsu 721  
Ninjutsu 722  
Ninjutsu 723  
Ninjutsu 724  
Ninjutsu 725  
Ninjutsu 726  
Ninjutsu 727  
Ninjutsu 728  
Ninjutsu 729  
Ninjutsu 730  
Ninjutsu 731  
Ninjutsu 732  
Ninjutsu 733  
Ninjutsu 734  
Ninjutsu 735  
Ninjutsu 736  
Ninjutsu 737  
Ninjutsu 738  
Ninjutsu 739  
Ninjutsu 740  
Ninjutsu 741  
Ninjutsu 742  
Ninjutsu 743  
Ninjutsu 744  
Ninjutsu 745  
Ninjutsu 746  
Ninjutsu 747  
Ninjutsu 748  
Ninjutsu 749  
Ninjutsu 750  
Ninjutsu 751  
Ninjutsu 752  
Ninjutsu 753  
Ninjutsu 754  
Ninjutsu 755  
Ninjutsu 756  
Ninjutsu 757  
Ninjutsu 758  
Ninjutsu 759  
Ninjutsu 760  
Ninjutsu 761  
Ninjutsu 762  
Ninjutsu 763  
Ninjutsu 764  
Ninjutsu 765  
Ninjutsu 766  
Ninjutsu 767  
Ninjutsu 768  
Ninjutsu 769  
Ninjutsu 770  
Ninjutsu 771  
Ninjutsu 772  
Ninjutsu 773  
Ninjutsu 774  
Ninjutsu 775  
Ninjutsu 776  
Ninjutsu 777  
Ninjutsu 778  
Ninjutsu 779  
Ninjutsu 780  
Ninjutsu 781  
Ninjutsu 782  
Ninjutsu 783  
Ninjutsu 784  
Ninjutsu 785  
Ninjutsu 786  
Ninjutsu 787  
Ninjutsu 788  
Ninjutsu 789  
Ninjutsu 790  
Ninjutsu 791  
Ninjutsu 792  
Ninjutsu 793  
Ninjutsu 794  
Ninjutsu 795  
Ninjutsu 796  
Ninjutsu 797  
Ninjutsu 798  
Ninjutsu 799  
Ninjutsu 800  
Ninjutsu 801  
Ninjutsu 802  
Ninjutsu 803  
Ninjutsu 804  
Ninjutsu 805  
Ninjutsu 806  
Ninjutsu 807  
Ninjutsu 808  
Ninjutsu 809  
Ninjutsu 810  
Ninjutsu 811  
Ninjutsu 812  
Ninjutsu 813  
Ninjutsu 814  
Ninjutsu 815  
Ninjutsu 816  
Ninjutsu 817  
Ninjutsu 818  
Ninjutsu

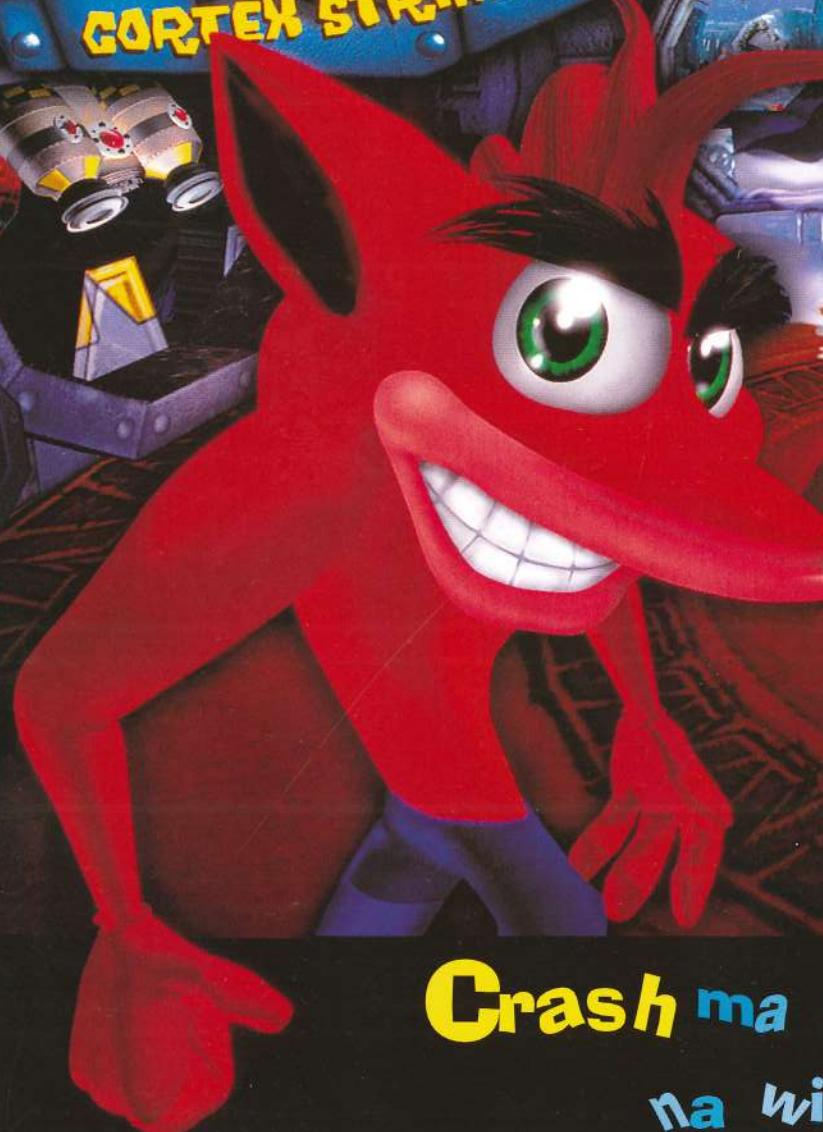
SONY

# CRASH

BANDICOOT™

2

Cortex Strikes Back™



Crash ma ochotę  
na więcej jabłek



Przygód co nie miara! Jadowite pancerniki, kolczaste żółwie, a za plecami ogromne kamienne kule, przed którymi musisz zwiechać. Najesz się przy tym strachu i ożywczych jabłek. Dasz radę. Jesteś obdarzony lisim sprytem i zwierzęcą sprawnością.

\* Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K. I Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.  
\*\* Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & (C) 1997 Universal Interactive Studios, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Source Code (C) 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.





Marvel Super Heroes (Virgin)