



# 12 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!

WIP3OUT, FINAL FANTASY VIII, F1 '99, 40 WINKS, POINT BLANK 2, MI



**16 OLDAL  
EXTRA!**

Cheat kódok!  
Végjátászás!  
Típek!  
Épül az érvonal!

Hivatalos Magyar

# PlayStation<sup>®</sup> Magazin 04

1990.

EXKLUZÍV ÉS JÁTSZHATÓ DEMO

## wip3out

Készülj életed legnagyobb utazására!

LARA VISSZATÉRT!

## TOMB RAIDER IV

Egy halom info arról, hogy miért lesz a *The Last Revelation*  
Lara legnagyobb kalandja. PLUSZ: *Fighting Force 2*

PLUSZ:  
**HAMAROSAN A BOLTOKBAN!**  
*Quake II*, *Metal Gear: SM*, *FFVIII*... Telen már játszatsz velük!

**SZEX, DROG ÉS GTA**  
A verbeli gengszter visszatér és elvetemültebb, mint valaha! *GTA2* elemzés!

**MEGDÖBBENTŐ RÉSZLETEK:**  
A PlayStation 2 rendkívüli képességgel!

STAR WARS INFO!

## "EGÉSZEN ODAVOLTAM!..."

George Lucas nyilatkozik, miért  
éppen a PlayStation 2 lesz a  
megfelelő gép a *Star Wars:  
Episode II* játékhoz!



DRIVER: TIPPEK MIND A 44 KÜLDETÉSHEZ • BUTIK • FIFA 2000 • QUAKE II







STA-PREST®  
ÉLBŐL





# Pörgesd fel

## MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



Néhány rémhírtérjesztő már azon aggódott, hogy a PS2 közlegő megjelenése miatt csökkenni fog a PSX-re fejlesztett programok száma. Vess egy pillantást CD mellékletünk tartalomjegyzékére! Kell ennél ékezebben szóló cáfolat?

### WIP3OUT **Játszható**

Lebegő rakéta-járgányok kíméletlen versenye a nem túl távoli jövőben. Lődd ki magad!

### NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING **Játszható**

Hegyen völgyön hajítás palját!

### UM JAMMER LAMMY **Játszható**

Adj egy pontot a kakofóniának! Kettesben is nyúlheted a virtuális hangszert.

### POINT BLANK 2 **Játszható**

Fénysebességgel jobb, mint a búcsuba'. Ravasz híján ravaszkodhatsz, ha gombbal játszod...

### R/C STUNT COPTER **Játszható**

Hélikopter-vezetői tanfolyam. Felszállási engedély megadva.

### LEGO RACERS **Játszható**

Sima utak bütykös régiókból.

### FINAL FANTASY VIII **Viden**

Szerepjáték ingyenecnek. Egyelőre mutatóba.

### F1 '99 **Viden**

És felbőgnek a motorok. Meg mi is, mert már játszandó...

### MISSION: IMPOSSIBLE **Viden**

Nem is olyan lehetetlen. És jobban fest, mint Nintendo-n.

### 40 WINKS **Viden**

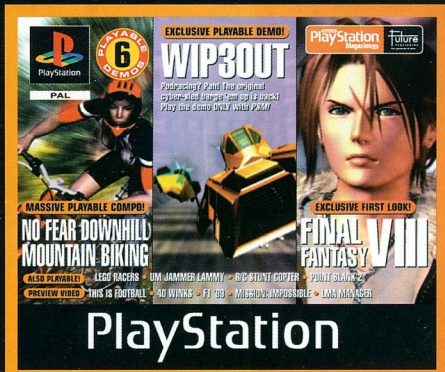
Egyszerre ketten vagy, nyolc alakban. Édes álom?

### LMA MANAGER **Viden**

Másfélid gyepek mestere. Nagyot kaszál.

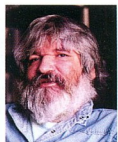
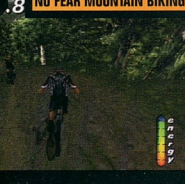
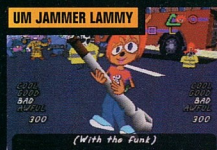
### THIS IS FOOTBALL **Viden**

Lesse futótlát! Megnézhető megad. Tabdaközébe.



## PlayStation

RÉSZLETEK A 103. OLDALON



Zajlik az Élet, Tisztelt Olvasó! Erjed a must, pezsdül a világ, gyűlik a termés. Londonban megtartották az

évente szokásos elektronikus játékesztivált. Tőlünk is elmentek ketten, bezebelték a magyar PSM sikeréért kijáró dicsőretet az angol kiadótól, drágának találták a *Darth Maul* álarcot, rongyosra játszották magukat, kicsit mecsapantották az angol nemzeti sőrtartalékot, rengeteg élménnyel és egy kis darthmaulos kulcstartóval tértek haza. Az élményeket megosztották velünk.

A Tokiói Játékkékiállításon nem tudtuk személyesen képviseltetni magunkat, csak műholdról követtük az eseményeket. Így is hallottuk azt a nagy csattanást, amikor a Sony bejelentésétől pofára esett a filmes világ. Igen! A PS2 lejátssza majd a DVD filmeket! A kompjüter-mániások is készülhetnek, mert a *Next Generation* játszsi könnyedséggel átveszi a PC néhány funkcióját. Minden jel arra mutat, hogy a japánok olyan csodafegyvert fejlesztettek ki, amellyel erőszak nélkül meghódíthatják az egész világot. Alig várom, hogy én is áldozat legyek...

Budapesten egy szép őszi reggelen, csendben begyűjtötték a megszokott helyükön ácsorgó zugáruzókat a rend éber őrei. Az akció során számtalan *PlayStation* játék kalózmásolata vált bűnjellé. Aztán jön az úthenger. Az egyik szemünk sír a másik meg...

...a *Compair*-re figyel, mert mi is ott leszünk!

Csapjunk egy jó bulit!

*Arjo Peto*





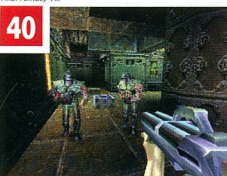


**Tény: A Hivatalos Magyar PlayStation Magazin Magyarország első és egyetlen PlayStation magazinja.**  
 A PSM minden hónapban hivatalos demókát tartalmazó CD-vel jelenik meg. Ez a legjobban megírt és leglátványosabb tervezett magazin. A Nemzetközi folyóirat piacvezető pozíciója lehetővé teszi, hogy őszintén számoljon be a játékokról és véleg

az olvasó érdekeit, hiszen az exkluzív közlésért cserébe nem kell megváltoztatni a véleményét.  
 A PSM az egyetlen magazin, amely visszahat a PlayStation iparra, mert az igazán jója. Legyen szó a játékokról, az iparról vagy bármiről, a PSM hírszá megalkotásánál, őszinte és jól informált. A Sony-hoz fűződő kapcsolat exkluzív információkat és játékdemókat biz

tosít a PSM-nél, de nem befolyásolja a szerkesztőség véleményét. A PSM garantáltan 100%-ig független.  
 A PSM kerületi hírszám, szórakoztató módon írt lap. Memes a szakmai szempontból, de megvan benne az olvasók által elvárt szórakozás. A PSM a szívnél érdekelt elutasítja az olcsó viccelődéseket és az infantilis humort. Elmondjuk a legfrissebb

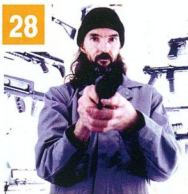
híreket, beszélünk az ipárral legfontosabb személyiségekkel, megkérdezzük a legfrissebb témákat és bemutatjuk a legjobb játékokat. Demó lemezzel lehetőséget ad arra, hogy olvasóink betekintést nyerjenek a legjobb PlayStation játékokba mielőtt azok a boltokba kerülnek.  
 A PSM a világ legjobb videójáték magazinja. Tény.



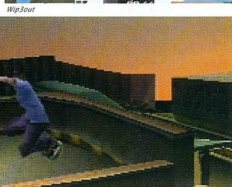
Metal Gear Solid: Special Missions



Tomb Raider: The Last Revelation: Vissza a sírba



Um Jammer Lammy



## PRÓBAJÁTÉK

Kritikára vágsz? Információds, megbízható, határozott véleményű, szórakoztató, élmés, ugyanakkor fájóalmasan őszinte íráskor? Tessék!

**Wip3out 66**  
 Lemtél az új játék, amely annak idején beindította a folytatást. Most nyomulósabb a zene, képrészletesebb a grafika és...  
 A Wip3out bomba, amely biztosan betelít.

**Tony Hawk's Skateboarding 70**  
 Egy deszka, négy kerék, két tangoly és számtalan új, mely a körhöz is jár. Hódoltság és lendületés hobbiknak. Ötven még vidéffel-szerelés is kell hozzá.

**Um Jammer Lammy 72**  
 A sokat emlegetett: PaRappa lelki hűgője a húrök közre csap, és eszeveszett hangzavart hoz a házba. Néha egészen jó kis zene sikerkedik belőle. Kipróbáld?



**Point Blank 2 74**  
 Dr. Don és Dr. Dan immár ládávalon belül van. Megírni mutat, fényesizolyt venni. Rikáló és hasárnyán humoros páros. Műk durranás.

**Lego Racers 80**  
 Egy nyolcványos Lego elem térfogata 4,9152 köbcsmi. A belőle építhető gokart-versenyhez te is kellesz.

**The X-Files 78**  
 A Világ Leghódoltságosabb Párosa PC-ről PlayStationre költözött. Előbbre tört az interaktív mozi vagy csak gatléste-lanul kaszálna a forgalmazó?  
 Az igazság ideát van, a 78. oldalon.

**Rat Attack 81**  
 Tegyék fel, hogy vannak patkányok, amelyeket ki kell irrandó.  
 Tegyék fel, hogy épp a Rat Attack nevű játékban kell irrandó őket. Erről ennyit.

## BEMUTATÓK

**A bűn kifizetődik 28**  
 A pletykálok hasábján meghurcolt jétek folytatásáról, a GTA2-ről igyekezett minél többet kizsádni a Rockstar fejlesztőtől **Dan Meyers**, a PSM munkatársa. Megtudjuk, miért lesz ez 1999 leglátványosabb játéka.

**Vissza a sírba 58**  
 Az utánhatatlan Lara visszatér a Tomb Raider: The Last Revelationben. Lehet, hogy kalendárjának sorozata csak a PSX-en ér véget: és hódolnk a PS2 kedvőrt újra feltámad?  
**Justin Calvert**  
 a Core Design-hoz létezik, kedvencem, hogyan tér vissza Lara a saját gyökereire-hoz.



## ÁLLANDÓ ROVATOK

- Loading 6
- Előfizetés 42
- Szigorúan titkos 83
- Kódok 94
- Listák 109
- WorldWideWeb PlayStation 109
- CD mellékletünk 103
- Levelezés 111
- Következő számunk 114





# ÉS JÖN A MÁSODIK

ON-LINE JÁTÉK, CGI, ÚJ DEMÓK, MÁS SZÍN... ITT A PLAYSTATION 2

**A** PSM legújabb interjújában a Sony America külső kutatásért és fejlesztésért felelős alelnöke, Phil Harrison megerősítette, hogy a PlayStation 2 modern nélkül fog forgalomba kerülni. A Los Angeles-i Sony Pictures Studios-ban készített riportban Harrison elmagyarázta, hogy miért nem hajlandó az SCE a Dreamcast on-line stratégiájával versenyezni.

„Jó okunk van rá, hogy ne építsünk modemet a gépbe. A kommunikációs

technológia nagyon dinamikus fejlődik mostanában. Ha beépítenénk egy 56K-s modemet [a Sega Dreamcast specifikációjából – a szerk.], a konzol megjelenésének idejére már elavult lenne. Rádásul a hálózatba lépés továbbra is a vásárlót terhelné. Ha a web-böngészgetés érdekelt, akkor egy 56K-s modem több mint elegendő számra. De ha gazdagabb többjátékos on-line játékelményt szeretnél hanggal és videóval, élőben, akkor egy ISDN-re vagy kábel-modemre van szükség.

Ezeknek a modem kapcsolati lehetőségeknek a kiépítése függ az adott régiótól – még az USA-ban is. Némely országgrész jól el van látva kábel-modemekkel, míg mások nem is hallottak róla. Pillanatnyilag várakozó állásponton vagyunk, és a PCMCIA-re és a USB-re [PC-knél alkalmazott modemsatlakozó szabványok - a szerk.] támaszkodva rengeteg lehetőségünk van arra, hogy a legelőssőbb új technológiát alkalmazzuk a gépek fejlesztésénél.”

Miután Harrison nemrégiben bejelentette az amerikai médianak, hogy a Sony „arra bízhatja a fejlesztőket, hogy rögtön többjátékos

## A PLAYSTATION 2 CSAPAT

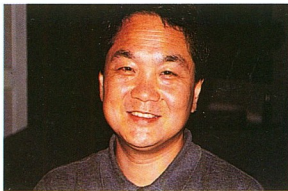
PHIL HARRISON NEM AZ EGYETLEN, AKI FECSEGETT A PS2-RŐL

**M** iközben Phil Harrison Los Angeles-ben beszél a PlayStation 2-ről, Ken Kutaragi, az SCE elnöke ugyanazt tette Tokio-ban. Íme, néhány töredék...

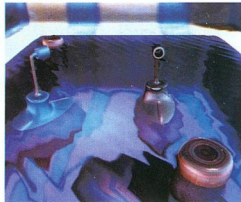
• A PlayStation 2 megjelenési időpontja NEM fogja utánozni a Sony 1-es, 2-es és 3-mas számjegyeket kombináló dátumait. A múltban a Sony olyan dátumokat használt, mint 23/1 (január 23.) vagy 12/3 (március 12.), amikor hardwáret adott ki. Habár a PS2 megjelenési időpontját december elejére tűzték ki, Kutaragi azt nyilatkozta, hogy az SCE lehet, hogy nem fogja bejelenteni a rendszer hivatalos megjelenési dátumát a szeptemberi Tokyo Game Show-n.

• Kutaragi azt is megerősítette, hogy a konzol hivatalos nevét Tokyo-ban fogják bejelenteni, és hogy benne lesz a „PlayStation” szó.

• Japánból érkezett más értesülések szerint, egy játékszággal készített riport azt állítja, hogy az SCEI tíz éve becsülte a PlayStation 2 élettartamát. Ez a gép könnyű bővíthetőségének tulajdonítható (ld. a 5. szöveget).

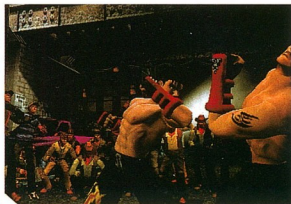


A titokzatos Ken Kutaragi...



A Starfox hűzőmembere, Dylan Cutthort által ígalt, egyre népszerűbb PS2 demó.





**Phil Harrison felteti a jövőt – már után van mind a Tekken, mind a Gran Turismo új verziója.**

digitális-média ki- és bemeneti vannak. Ez azt jelenti, hogy egy digitális kamera által tárolt adatokat át lehet vinni az új gépbe, és annak tartalmát élőben fel lehet használni a játékban. Például egy sportjátékban a saját arcodat rakhatod a szereplő helyébe, és így tényleg benne lehetsz a játékban. Vagy egy élő többjátékos játékban, a rólad készült videóképet egy hálózaton keresztül továbbítani lehet a másik játékosnak, aki így láthat téged. Vagy egészen egyszerűen rámosolhatod a főnököt vagy a bátyádat egy boksoló arcára, aztán péppé verheted.”

Harrison nem győzte hangsúlyozni, hogy a következő generációs konzol nem egy PC-pótló, ennek ellenére felvázolt egy lehetséges irányvonalat a PS2 bővítésére. „Az USB felhasználása olyan lehetőségeket jelent, mint a billentyűzet, egér, hard disk meghajtók, floppy meghajtók, mikrofonok és hangszórók... A PCMCIA PC kártya csatlakoztatóvá tesz egy sor különböző modem típust, flash memóriát, kivehető tároló meghajtókat...”

„Nem azt mondjuk, hogy csatlakoztatni fogod ezeket az eszközöket, hanem azt, hogy csatlakoztatni lehet majd őket. Ez egy nagyon fontos különbség. Nem akartuk, hogy a gép jövőbeli értékesítését a technológia korlátozza. Ezért ▶



on-line játékokat készítsenek”, sok, a gép motorjával kapcsolatos jelenlegi találgatást is megerősített. Azokat a félelmeket is eloszlatta, miszerint a PlayStation 2 nem tudja teljesíteni a decemberre kitűzött indulási időpontot Japánban.

„Körülbelül három hete kezdődik a gyártást a chipeket (újulis közepé). Jelenleg már tart a tömegtermelés. Igazából nem a hardware-rel van a gond, amikor a megjelenés kerül szóba, hanem a software-rel. Ezért addig nem fogjuk bejelenteni a megjelenés időpontját, amíg el nem döntöttük, hogyan is fog kinézni a software-katalógus. Sohasem mondanám ezt Kutaragi-szan-nak, de a software gyártása sokkal nehezebb,

mint a hardware-ré, így hát majd meglátjuk, mi lesz.”

Nemcsak hogy valószínűleg már decemberben megjelenik a gép (ezt a Tokyo Games Show-n fogják megerősíteni), a jövőre vonatkozó tervek is hasonlóan ígértesnek hangzanak.

„Lesz egy új, nagyteljesítményű, nagy sávszélességű, nagykapacitású memóriakártya, amelyet használni lehet majd a gépen. Ugyanaz a Dual Shock Analog Controller lesz a vezérlője, amelyet ma is ismerünk és szeretünk. Ez lesz az új gép szabványvezérlője. Más színe lesz, de nem mondom meg, milyen. [Vagyis a gépnek lesz más, hozzáillő színe – a szerk.] A legfontosabb dolog, hogy a PS2-nek

## Psszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

A 989 Sports most megmutatja a vezető amerikai futballcsapatnak, a Minnesota Vikings-nek az NFL GameDay 2000 című játékával! A sportszimulációs játékok a legrealisztikusabbnak tartják számon az USA-ban, részben az olyan sztárjátékosok részvétele miatt, mint Ryan Leaf, Hardy Nickerson és Jason Sehom. Sose hallottunk rólok... A tíz évvel ezelőtti Sandman képregény mindig is elsőszámú felnőtt olvasmányának számított. Most a DC Comics egy új grafikus regény megjelenését tervezte: *The Sandman: The Dream Hunters*. És akkor mi van, mondhatnánk. Hát, az érdekes része a dolognak az, hogy a történet összes jelenetét ugyanaz a Yoshitaka Amano festette meg, mint aki az élvonalbeli RPG *Final Fantasy VII* kerkeiben rajzolgatótt. Mi jöhet még ezután? A Hasbro postásfüveja fogja ímni a *Supergirl* legújabb számát!...



## JÁTÉKRA FEL!

TEHÁT MIT IS FOGUNK JÁTSZANI? PÉLDÁUL TEKKENT...

**A** hogy a PS2 tőn van a megjelenés felé, a hozzá kapcsolódó software-rel kapcsolatos hírek is kezdenek kiszivárogni. A PSM korábban már tudósított a Koel Kessen-jéről és az Oddworld új Abe játékaikról, most tehát itt vannak a legújabb hírek és pletykák...  
 • George Lucas kijelentette, hogy szívesen látta egy, a *Star Wars: Episode II-n* alapuló játékot a PlayStation 2-n.  
 • A T&E Japán fejlesztő egy PS2 golfjátékot fog bemutatni a TGS-en.  
 • A Square megerősítette, hogy három játékon dolgoznak; ezek között van az *Ehrgeiz* című elszabadult verekedős játék folytatása.  
 • Szintén a Square-rel kapcsolatban; a PS2-ra készített *Final Fantasy* demó egyenesen a következő 'GII' filmből vett át adatokat (lásd a korábbi PSM-eket). Harrison feltette a PSM előtt, hogy „az SCE üzletileg érdekelték, a CGI filmek iránt, mert ott körbe lehet nézni a kamerával.”

- Az Enix (*DragonQuest VII*, *Bust A Groove*, *Star Ocean*) bejelentette, hogy négy játékot fejlesztenek PS2-re, ezeknek egyike DVD alapú kalandjáték.
- Miközben a PC-típus *Unreal* útban van a PlayStation-re, a teljes többjátékos Tournament verzió a PS2 számára már megerősített nyert.
- A *Half-Life* kiadója, a Sierra, azt tervezi, hogy belép a PS2 arénába.
- A japán sajtó szerint, a Namco megerősítette, hogy a *Tekken* és a *Ridge Racer* új verzióit fejlesztik PS2-re.
- Az AndNow amerikai cég a *Virtual Ocean* nevű játékkal jött elő *Foradalmian* új játszhatósággal, bálnákkal és a Hálón keresztül történő többjátékos opcióval. Az AndNow ezzel egy időben dolgozik a *Nooks And Crannies* című építgetős-csatázós játékon, melyben élő, online harc is lesz.



## Psszt!

Pletykák és rémhírek, uttógsók terjednek...

Az a hír járja, hogy a Capcom úgy reagál Amerika videojátékokkal szembeni érzékenységére, hogy megváltoztatja a fegyvereket a mozgalmas pánik-



horrorjátékában, a *Dino Crisis*-ban. A változtatások azonban enyhék lesznek. Az amerikaiak által tolerálható szembetűnő különbségek egyike, hogy pusztán csak öt sorozatlévél áll majd rendelkezésre, szemben a japán verziónal, ahol 30. Jelen pillanatban még nem világos, hogy milyen változtatások lesznek, ha egyáltalán lesznek, az európai verziónban... Más Staleside susmorgások szerint az Electronics Boutique USA ingyen térképet ad ajándékba a játékhoz minden vásárlónak, aki előre megrendeli a *Final Fantasy VII*-t. Ben Grant a brit Electronics Boutique-tól azt mondta, hogy "Még nem született végleges döntések a játékkal kapcsolatos reklámozást illetően, úgyhogy semmit sem mondhatok."

Magától értetődő... Sajnálatos módon már túl késő van ahhoz, hogy áttérjünk legyen a dolgoból, de a *Total Film* nevű testvérmagazinunknak köszönhetően arról értesült a PSM, hogy a *Tomb Raider*-Lucasade tévéreklámban szereplő egyik kutya, hát, hm, dollávan van. Bizarr világrejtés Alan Grossmith-nek, a *TF* olvasójának... A hírek szerint a Banereto fejlesztői egy új PlayStation R3G-n dolgoznak, amit *Shin Cyber Panzer Warfare* néven emlegetnek. A térképek hatzszó alapúak lesznek, és a hatszszó különböző oldalai felől egyszerre több ellenséggel is szembe kell majd nézned. Óóó... izgalmas hangzik... Az Unweil Pet Gilpin, aki R3Z Doveljet alkotta a *Fraser* című amerikai vígjátékban, a memsókra megjelenő *Final Fantasy* film egyik ékekes szereplőjeként lép újra szíre.

alkalmazzuk ezeket a szabvány csatlakozókat."

Habár Harrison nem hajlott arra, hogy megerősítse, vajon a PS2 a „dobozból” fog-e DVD filmeket játszani, azért megjósolta, mit is fognak a fentiek jelenteni a videojátékokkal kapcsolatban.

„Vegyünk egy autós játékot – a *Gran Turismo*-t; ez a legjobb autós játék ma a PlayStation-ön. Minden egyes alkalommal, amikor végighajtasz azon az úton, látsz egy fát, egy másik fát, majd megint egy másikat – és mind ugyanolyan. Mi van, ha létrehozhat egy fraktált a fa megjelenítés számítási alapjának, és minden alkalommal, amikor körbe megyek a pályán, minden fa különböző lesz?”

Harrison ezt egy vadonatúj PlayStation 2 demóval mutatta meg. A gép egy építője, Oku-san, áltál készített demó egy sor olyan fraktálisan generált fát mutatott, amelyek véletlenszerűen nőttek. Elég hatásos volt már így is, de amikor Harrison bekopcsolta a „digitális szelet”, a fák fotorealisztikus módon kezdték el hajladozni. Harrison nyilvánvalóan a részletek megszállottja. „Gondolj egy labirintusos játékra, ahol körbe mászkálsz. Ugyanazt a téglamintázatot látod ismétlődni újra és újra. Mi lenne, ha időről időre generál-

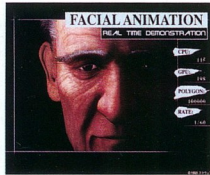


A többjátékos *Quake II* és az *Unreal* is játszható lesz majd PS2-n.

## FÉNY, KAMERA, AKCIÓN

ÉLJENI HOLLYWOOD – ITT A PLAYSTATION 2!

Miközben a Sony Pictures Studios-ban jártunk, a PSM megragadta az alkalmat és ellátogatott a vizuális effektusok és animációval foglalkozó Imageworks-höz. Az olyan fantasztikus CG effektus alkotójaként, mint amilyeneket a *Starship Troopers*-ben és a *Contact*-ban láthattunk, a cég mesés távlatokat nyújt a videojáték-grafikák jövője felé. Nem kell nagyokosnak lenni ahhoz, hogy kitaláljuk; a Sony arra fogja használni ezt a belső hűzőerőt, hogy filminőségű effektusok fejlesztése a következő generációs konzoljához. Az Imageworks legújabb projektje a *Stuart Little*, ami egy egér története (Michael J. Fox hangjával), amit a Little család nevel fel (Geena Davis és Hugh Laurie alakítja őket). A PSM megfigyelése szerint a Stuart CG grafikai igazán elképesztőek, és ígértesek lehetnek, ha úgy alakul, hogy az Imageworks beszáll a PlayStation 2 bulijába. „Az üzletlen kívüli alkotókkal folytatott beszélgetéseim azt mutatják, hogy izgatottan várják az új technológia felhasználását az interaktív szórakoztatóanyagok tervezésénél”, mondta Phil Harrison. „Olyan video-rendezőkről beszélnek, akik reklámokat vagy videoklipet készítenek, és olyan hangmemóriákról, akik a filmben vagy



Akár a játékot nézzük (balra), akár a megjelenés előtt álló filmet (jobbra), a *Final Fantasy VIII* PS2 demók jól mutatják minikét cég érdeklődését a CGI filmek iránt.

nánk egy mintatérképet, úgy, hogy egy algoritmust használnánk a téglák generálására minden egyes alkalommal, amikor befordulsz egy sarkon. Kicsit változatosabb lenne. Egy sarkon. Kicsit ahelyett, hogy egy rajzoló megtervezze egy szintet és bejelölné, hogy hol húzódnak a dombok, mi lenne, ha egy fraktálisan generált tájat használnánk, ahogyan egyébként ez a valóságban is már régóta van. Lehetne csinálni egy egész boglyót, földyökkal, tavakkal és óceánokkal, dombokkal, hegyekkel és sivatagokkal. Lehetne egymillió boglyó, melyek között ide-oda repkedhetnél, és mindegyik boglyógnak meglenne a saját bennszült lényei, amelyek úsznának, repülnének és mennének.”

„Egy újabb példa. A motion captu-

re (a mozgás 3d-s rögzítése) igen kifinomult manapság. Kulcskockák segítségével elég részletesen lemintázható egy ember mozgását, de ahhoz, hogy megírd a játékot, számításba kell vened minden lehetséges mozdulatot, ami előfordulhat. Az emberi mozgás elég szépen jelenik majd meg a következő generációs PlayStation nagy tárolóképességének köszönhetően, de a bevitt adatokon túl semmi plusz nem lesz benne. A maximum, amit kapsz a játéktól nem több, mint ami a programozók és a rajzolók előre bevitték. De mi lenne, ha szimulálni lehetne, hogyan működik egy csontváz fizikailag és biológiailag? Előre meghatározott szabályok szerint működő animáció helyett végtelen számú lehetőséggel tudnánk szimulálni a test működését.”

A PlayStation 2-t a Tokyo Game Show-n mutatták most más szeptemberben, ahol a PSM is ott volt (további részletek a következők számban). Végül egy utolsó, reményteljes szöveztés Harrison-nal.

„Közdetben játékgépeket kínálnak a piacon, mivel ezekkel lehet a legkönnyebben megközelíteni a legtöbb embert. Idővel kibővítjük a játék definícióját, és kijövünk más termékekkel is, amelyek már nem a hagyományos értelemben vett játékok lesznek.”

Fényes jövő vár reánk.



a TV-nél dolgoznak. Most be akam lenni a videojátékok gyártásába. Vannak olyan emberek az R3Z csoportomban, akik azért sohasem írták a játékokat – effektus vagy számítógép-grafikus háttérrel rendelkeznek –, és imádják a gépet. Hamarosan valami érdekes dologgal fogunk előjönni.”



A *Contact* és a *Starship Troopers* után, ahol a CG SF-ért voltak felelősek, az Imageworks a PS2-nek is lehetne ehhez hasonló szivességet.



# A NÉHAI MCRAE...

A KÓDMESTEREK FELTURBÓZZÁK A V-RALLY 2-T: ITT A COLIN MCRAE RALLY 2



Kerékcserő hajnalban, ha a Codemasters-szen múltik. Jön a Colin McRae Rally 2, hogy visszaszeresse a rally-koronát az Infogrames-tól.



**A**ltalános öröm fogadta a hírt, miszerint a Codemasters a valaha tervezett legújabb autós játékot, a V-Rally 2-t saját folytatásával, a Colin McRae Rally 2-vel fogja fölülmúlni. Mint minden valamine való folytatás esetében, ez is azt jelenti, hogy nagyobb, jobb és több lesz: nagyobb poligonoszámu autók (400 és 700 között), jobb és realizitásabb felbontás, plusz több pálya és még nagyobb betonkoptató-félciskorgató izgalom.

A Codemasters ismét együtt dolgozott McRae-vel és társpilótájával, Nicky Grist-tel, az eredetileg másfélmillió számban eladott játék finomra csiszolásán és vizuális pofoztatásán. A legszembeütőbb változás,

hogy McRae a Subaru túlipéregése helyett most egy Ford Focus tönkrezúrást választotta, így az új autóját a legapróbb részletekig pontosan újra kellett formálni. Körülbéli túm ennyire észrevehető a 3D-s modellek bonyolultságának növekedése (minden matriács gép

megrajzolásához 300-zal több poligon használtak fel). Emellett a Codemasters a rugózást is jóval valóságosabb tette és belerakott még néhány szemet gyönyöröködött finomságot, mint például fényzőrök, félig áteresztő szélvédő és jobb fényfejek. Ami nem változott, az a valóságú összehatás és játszhatóság, ami az eredeti játékot is olyan élvezetessé tette.

„Habár a legjobban a folytatás grafikájában fedezhetők fel a különbségek”, fejti ki Guy Willday producer, „igazából a játék lelke – a felépítés és a tartalom – az, ahol a munka legnagyobb részét végezzük.”

A részletek gazdagításakor a tervezők egy halom, különböző országból származó fotó-referencianyagot használtak fel.

A hóborította fák jobban hasonlítanak hófódté fákra, mint valaha, és miközben eszeveszetten hajtasz át apró falvakon, olyan kis részletekre figyelhetsz fel a háttérből, mint egy koscsa vagy néhány közlekedési tábla. Az új dinamikus időjárásrendszernek köszönhetően az út-és látási viszonyok egy futamon belül is változhatnak, a feljavitott ronszóladás-beállítás pedig jobb ütközéseket és borulásokat tesz lehetővé.

A vadulj pályákat (kavicsos, hófódté, aszfalt) és a tévéből jól ismert összes rally-autó beszámítva a Colin McRae 2 drámai javulást jelent az eredetivel szemben. A játékélményt továbbra is a függőségig hajszozható off-road küzdelem adja.



## AUTÓK HÁBORÚJA

A RALLY MASTERS ÁROKBA DÖNTI A COLIN MCRAE-T?

**M**lután rászabdították a tudatmódosító digitális kábhótszert, a V-Rally 2-t a PlayStationre, az Infogrames és a Gremlin újabb autós játékát rukkolt ki A Rally Masters, alig várja, hogy beszálljon a sárdörgővőző csatába.

„A Rally Masters elkészült”, nyilatkozta Martin Brammal, a Gremlin szóvivője, „de az Infogrames-zal való egyesülés miatt a munkaterület átmenetesen alant van, és pillanatnyilag a hivatalos megjelenési időpontjára várunk.



A rally világa a közeljövőben újra nyomul a PlayStationön. Túl tudják szárnyalni a V-Rally 2-t?

Ez csak formális, de ez az idő jó alkalom lehet számunkra, hogy megnézzük, milyen fejlesztéseket lehet még elvégezni.”

„És ha úgy érezzük, hogy nem volt elég mozgás az

egykoron hally rally műfajban, az Acclaim szintén pályára lép a közelgő South Park Rally-jével, habár ez inkább amolyan Speed Freaks-féleség, mint egy valóságközeli V-Cartman-féle rally darab.

## Psszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

Ving Rhames oldalán fog játszani: rá az olvasok még a Pulp Fiction-ból emlékezhetnek, ahol az áldozatot alakította a kellemetlen zsinóros jelenetben. Elégé középkor! Az Agetek napirenden lévő új darabja az Echo Night. A From Software által kifejlesztett Echo Night egy 1913-ban eltűnt hajón, az Orphius-on játszódó kalandjáték. A játékosoknak elhnytt felteket kell kapcsolatba lépniük, hogy megfejtsek a játék 50 feladatát és rejtvéjét. A játékban több befejezés is van, ami biztosított az ismételt újrakezdésre, Dual Shock-



kompatibilitása folytán pedig a játékosok – a Silent Hill-hez hasonlóan – érezni fogják a rettegést. A Datamonitor felmérései azt mutatják, hogy 2002-ra a konzolok és software-ek eladásából az USA-ban és Európában 7 milliárd dollár fog befolyjni. Jelenleg Svédország, Spanyolország és Olaszország a legbügyöbbsz vásárlók. Elég érdekes... A GT Interactive valószínűleg odáig van a hír hallatán, hogy a Driver USA-beli megjelenésének első hónapjában meghaladta az egymilliárd darabos eladási számot... A Star Ocean sorozatért felelős Tri-Ace egy



új RPG-n dolgozik. Az Enix fogja kiadni Valkyrie Profile néven. A skandináv mitológián alapuló játékban a játékosok egy valkűr iránnyának és több szintet bejárva felteket kell bejuttatniuk, akiket aztán elküldenek a Valhalla-ba mindenféle istenségekkel harcolni.





# STAR WARS: AZ ÚJ GENERÁCIÓ

LUCAS KIŰTÖTTE A PS2...

## Feldob

A PlayStation2. A sok memóriával a multipeyer (többjátékos) területről, a formájáról, és (csak szóttag...) az új színekről a Tokyo Game Show előzetese még egy örökfejlődésnek tűnik...

*Onimusha*. A nemsokára megérkezik számúrd'ém up eredetileg PS2-re készült volna, de, akárcsak a *Final Fantasy IX*, elkészült PS-re is. (GEN!)

A hűvös téli hónapok visszatérnek. Kötött, vastag pulcsik, habos sör, és MILLIO ÚJ JÁTEK! Lapozz előre az Előjáték-hoz, hogy megajánd, mi minden jelenik meg. Ennyit a hidegről...

## FELDOB

Találatok és mellefogások a PlayStation bolygóról

## LEHANGOL

*A The Phantom Menace*: Elég rossz már az is, hogy szeptemberig kellett várni a bemutatásra (hogy lássuk az időden Jan-Jant...), de hol a pokokban van már az az átkozott játék?! Adjátok már ki!

*A Gran Turismo 2*vel kapcsolatos híresztelések. Láttuk, játszottunk vele, és még többet akarunk vele játszani, úgyhogy gyurink már. Poliphony-szant!

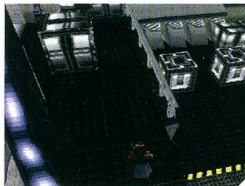
Megpróbáltuk. Megbeszéltek. Az *Unreal* képek már után voltak az ehvi számba, de ismét csak kimaradtak. Következő szám. Könyvian...

Dolgozni is kell, pedig muszáj volna a *Quake2*vel játszani!

## Lehangol

**A** Sony America emberével, Phil Harrisonnal folytatott beszélgetés közben a PSM számára világgóssá vált, hogy nemcsak Mr. Spielberg érdeklődik a következő generációs konzol után, hanem a *Star Wars* szülőatyja, George Lucas is több mint elégedett azzal, amit látott. Mindkét rendező-isten abban a szerencsében részesült, hogy láthatták a gépet a május 1. E3-n, és Lucas azóta is arról beszél...

„Kapcsolatban vagyunk a Sony-val, és kétségbeesetten próbáljuk megkaparintani a PS2-t, hogy aztán fejleszthessünk rá.” Rober Ebert-tel, a *Chicago Sun Times*



Amilyen jók ezek a képek a *Balfős Árnnyakból*, Lucas már annyira várja a PS2 megjelenését... (2)



ismert filmkritikusával folytatott interjúban a *Balfős Árnnyak*-at kellett volna reklámozni, ehelyett végül a PS2-ről kezdett lelkendezni.

„Csak most fejeztem be ezt a filmet, amely korszakalkotó” – jelentette ki Lucas – „Ott ültünk, büszkén magunkra, ekkor odarakják ezt a játékot az asztalra, ami többet tud, mint bármí, amit mi használunk. Meg tudja csinálni mindazt, amit mi a filmben létrehozunk. Úgy értem, küzdöttünk négy évet, hogy elérjük a film technikai szintjét, és erre egy év múlva meg mindenki számára elérhetővé vált. Döbbenetes.



Az összes kép a Lucasfilm Ltd. & TM tulajdon. Minden jog fenntartva. Engedélyvel bemutatva. (2)

Egyszerűen ki voltam ütve... Ránéztem, és azt gondoltam, 'Ez egyszerűen túl gyors így'. Nem bírom felogni. Észbontó. Amit a Sony csinál, az hihetetlen, ha bármit is értesz a számítógépekhez. A szereplők nem fotorealisztikusak, de jobb, mint bármí, amit eddig videojátékokban látni lehetett.”

Érdekes hír, főleg azzal a másikkal együtt, ami egy japán magazinban követte: Lucas nem elégszik meg azzal, hogy a 2.részből játékokat csinál, hanem lehetséges, hogy az eredeti CGI (a filmez számítógépes modellül szolgáló) adatokat használja majd fel a PS2-n. Amint megérkezik, olvashattok róla, addig is teljes interjú elolvasható a *Chicago Sun Times* weblapján: [www.suntimes.com/ebert/](http://www.suntimes.com/ebert/)



**R**öviddel a *Jedi visszatér* bemutatása után, 1983-ban, a 3D *Deathrace* úttörő lépést tett az interaktív cyber-szórakozás terén. Tekintsünk el attól, hogy ez a motoros, fa-kerületű, ellenféllelvöldözős, 16k-s mestermű az emittelt film egy jelenetének nyúlása. Tekintsünk el a (mai szemmel) nevesítés és „szinópompa” látványról. Tekintsünk el a jargány kavicsok-a-kólsdóbozban hangjától;

## A RÉGI SZÉP NAPOK

JÓ KIS JEDI-STÍLUSÚ FA-KERÜLETŰS, ARANYOS SZÖRMŐKOK NÉLKÜL

és tekintsünk el a játékmenet hihetetlen egyszerűségétől is... a játéktípusok voltak.

Az indulás után a 8-as gomb lenyomásával indíthatunk arcnélküli motorosunkat a fák közé. A rivális kollegák, akiket az egyedien elnevezett FotonFegyverrel kellett ártalmatlanná tenni, még csak épp láthatók a horizonton. Ha beletaposol, hamar utólered a rosszfiúkat. A fák használata azonban a motorozár elhalása mellett ellenségeink szokását vonja maga után. Ha lelősz egy pár motorost, a nappal rögtön éjbe vált, és újabb pár tűnik fel. Nappal, éjszaka, nappal, éjszaka... Ezalatt a száguldás

a fák között csak egy kicsit gyorsabb, az ellenfelek pedig csak egy kicsit erősebbé váltak.

A 3D effekt – akkoriban nagy dolognak számított – döbbenetesen egyszerű volt. A fák nagyobbak lettek, és az ellenségek is növekedtek a vagy 5 fokozatban. Ennek ellenére játék közben ez az egyszerűség nem tűnt fel. Te voltál a játéktípus, a koncentráció volt a kulcs a győzelemhez. Szemek a képernyőre tapaszta, ahogy a rőzsaszín fák közötti keveregő próbálját utat találni. Idegesen remegő ujjak nyomták le a gumigombokat; elég volt egy picit hosszabb érintés, és a robbanástól a Spectrum kerete

lehetetlen szinkavalkóba borult, és az ehhez járó sikoltás a játékos lelkének mélyébe hatolt. A videojátékok csak rosszabbak lettek ezután...

Stephen Pierce.



A *Jedi Zorov* határán bináris néz: Ki, de 1983-hoz nyertes a dizajn. Igen. (1)



# PLAYSTATION-OLIMPIÁD

AZ EIDOS HIVATALOS OLIMPIAI LICENSZ-TESTJTJE POZITÍV LETTI

**A** szöfver-kolosszus pénzszassák Eidos nemrég bejelentette, hogy megszerették a jövő évi olimpia „meg-számítógépesítésének” hivatalos licenszét. Miután egy hat éves szerződést kötött (a 2000 Sydney-i megvették, a 2002-Salt Lake-et és a 2004-Athént ezután ingyen megkapták), a cég egy sorozatot tervez, amely e 4 évente megrendezendő esemény 28 sportágán alapszik majd.

„Abszolút elégedettek vagyunk, hogy a világ sport-naptárának e kétségkívül legnagyobb eseményről adhatnak majd ki játékokat.” – mondja Mike Garvey, az Eidos egyik bódóg főnöke – „A Millenniumi Játékok igazi különlegesség lesz, s mi csúcsmínőségű játékok akaratú kiadni róla, amely az embereknek az egész világon olyan élményt nyújt, mintha részt vennének az eseményekben.”

Hogy az élmény milyen formát ölthet majd, ma még csak nagy vonalakban tudható, de a sportágak olyan elegyére számíthatunk, amely az úszástól (néztek csak ezt a spraytől csillogó testű, izmos úszónő...) a tradicionálisabb szmókig – mint pl. a magasugrás, a gerelyhajítás, és a 110m-es gátfutás – sokmindent magában foglal. A Sydney 2000-es játék, amelyet jelenleg az angol Attention To Detail fejleszt, még az ideai év vége felé várható. Azt csíripelik a madarak, hogy az Eidos az ATD programjának elő-verzióját egy 8-játékos, 100m-es versenylet bemutatja



Egy atléta ereje, az Eidos legújabb olimpiai sportszimulátorához renderelve.

majd a szeptemberi ECTS-en a villámujjú látogatók részére.

A jegesebb eseményekre (a 2002-es Salt Lake City-beli olimpián alapuló játék) vonatkozó ígéretekől eltekintve az Eidos reméli, hogy a sport-szimulátorok célvonalánál az 6 olimpiai sorozatuk maga mögött hagyja majd a Konami *Track And Field* szeriáját. Mivel a *Track And Field 2* az elkövetkezendő néhány hónapon belül magára ölti a verseny-felszést, lehetetlen megmondani a kettő közötti különbséget. Természetesen az Eidos bízik benne, hogy sikerül legalább olyan jó, ha nem jobb játékot kiadni, mint a Konami. Ez annyit tesz, hogy üdvözölhetjük a vízhólyagokat az ujjainkon, ahogy a futók, ugrók, zsoké atletikus mozdulatokat jopyad-et markolószó kezintek próbáljuk előcsalni.

Ha eddig azt hitted, nehéz lehet a versenyzőknek az a 800 méteres futás, hát még nehezebb lesz lábuk helyett ujjakkal! Még több info a következő számban, amikor is az Eidos-hoz ugrunk be egy rutin-vezetvélsgálat erejéig...



## SZÓCSŐ



Catherine Channon, a Sky One vörössapkás játéktelelőse, a képernyőt papírra cserőtte a nyugodtabb élet reményében

Visszhang rovatunk rendszeres olvasói észrevehették, hogy számos olyan levél érkezett, melyeknek írói hiányolják a hiányosan öltözött hölgyek képeit a PSM-ből, ahol az említett hölgyeknek bizonyára valamilyen játékokkal kapcsolatos eszközt kéne kihívni szorongatni. Nem tehetek róla, de szerintem a levelet inkább az ÖKM-nek kellett volna címezniük...

A *Loaded* és *FHM* magazinoktól eltekintve a meztelen nőknek a felső polcon a helyük (bár valószínűtlen, hogy a levelek írói elég magasak ahhoz, hogy elérjék, és ahhoz, hogy legálisan megvehessenek egy ilyen kiadványt...).

A PSM videójáték magazin, amely híreket, leírásokat közöl a legismertebb játékokról. Természetesen a PS egy tömegcikk, de a PSM azért fog el négyezer akkora példányszámban, mint legközelebbi vetélytársa, mert ez valóban videójáték-lap. Nincs szükségünk az egy szál mosolyba öltöztetett nőkre, hogy feldobjuk az eladásokat...

Emellett kár volna tagadni, hogy a T'n'A megdobta bizonyos játékok sikerét – gondoljunk csak Lara gyors megasztárá válására –, de nem szabad elfeledkezni azokról a kiadókról sem, amelyek kizárólag ezen a koncepción próbáltak meggazdagodni. Az Eidos *Deathtrap Dungeon*-je tipikus példája az olyan játékoknak, amelyek tele vannak sikertelen nőkkel – a hősnők nyilvánvaló adottságai sem rejthették el azt a tényt, hogy a játék igencsak gyengére sikeredett.

Mi ebből a tanulság? Ha egy játék jó, a C-listás modellek közreműködésétől nem lesz még jobb. A színvonal csökkentése helyett inkább azt tesszük, amihez a legjobban értünk – a világ legjobb PS-magazinját. De néztek csak azt az úszónőt a bal oldalon! Húúú, látjátok, hogy domborodnak a pixeljei ott a stb. stb. stb...?

# ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション

NICOLAS DI CONSTANZO A JAPÁN JÁTÉKVILÁG LEGESLEGÜJBABB HÍREIT KUTATJA. EBBEN A HÓNAPBAN AZ ÚJ SQUARE KATALÓGUSRÓL LESZ SZÓ...



## LEGJOBB A CROSS

**M**ikor a Square 1995-ben kiadta a Super Famicom-ra írt RPG-s *Chrono Trigger*-t, a játékból hónapok alatt több, mint 2,5 millió darab fogyott el. Ezek után nem hat a meglepetés erejével, hogy négy év elteltével a Square újra próbálkozik a *Chrono Cross*-al. A *Chrono Cross* elkészítése nemcsak a társaság 12 darabból álló választékát színesíti, hanem egyúttal egy csapatba hozta össze Tanaka Hiromichit (aki a *Final Fantasy II*, *III*-on és *III*-on, a *Selken Densetsu 2*-ón és *3*-on és a *Xenogears*-en dolgozott) és a *Chrono Trigger* egykori cselekménytervezőjét, Kato Masato-t. A régiók közül mások is részt vesznek a *Chrono Cross* fejlesztésében, és habár az új felállítás talán nem sorakoztat fel olyan nagyságukat, mint azt az eredeti tette (Toriyama Akira, Horii Yuuji) és Sakaguchi



**Chrono Cross: a 2,5 millió példányban eladott Chrono Trigger folytatása és a Square-től származó további jótétemények előfutára. Mai!**

Hironobu), a Square a tervezés során igencsak ügyelt az ötletességre és leleményességre. Akárcsak a *Chrono Trigger*-ben, az időutazás a *Chrono Cross* történetében is fontos szerepet tölt be. A játék két hasonló párhuzamos világban zajlik, és a játékosoknak ahhoz, hogy bejussanak ezekbe a dimenziókba, át kell utazniuk az időn. A cselekmény fő szála Emido szigetére visz el bennünket, amely Zenan Közönségi Világgesz déli részén található. A párdíny hőst, Seget-t irányítva valószínűleg két világban egy kalandot élünk át, miközben arra kényszerülünk, hogy fontos döntéseket hozzunk, amelyek nagymértékben befolyásolják a játék menetét. A két párhuzamos világ különböző területeken kapcsolódik



**Még mindig Chrono Cross: A PS2-n garantált a valódi idejű mozgás.**



egy-máshoz, ennek következtében ha az egyikben változtat idézünk elő, az a másik sorsát is jelentősen befolyásolja. A Square ezt a megoldást büszkén Dual Link Scenario System-nek (Párhuzamosan Kapcsolt Forgatókönyv Rendszer) nevezte el.

A 2D-s és a 3D-s grafika keveredése következtében a *Chrono Cross* tele van bonyolult és kusza részletekkel. Ami a csatlakozási illlet, a Square felhasználta a fordulókra alapított ösztécsapásokkal, amelyek a *Chrono Trigger* lényegét adták. Ehelyett valós idejű 3D-s programot választottak, amelynek segítségével bármikor parancsokat adhatok csapatod tagjainak. Ráadásul az animátorok, hogy a *Chrono Cross*-t még jobban feljavítsák, az FFVII elragadó képi világát alkalmazták, amivel szinte művészivé tették a filmszerűséget. Ez feljogosítja a Square-t, hogy fejlesztőgárdája megpróbálja még a lehetetlent is kiharozni a PlayStation-ből.

## MENTOLOS FRISSESSÉ

**A** fortélyos *Chrono Cross*-al összevetve, a *Square Dew Prism* játéka akciós jellegű RPG, telis-tele csatlakozásokkal. A *Resident Evil*-hez hasonlóan a játékosok itt is választhatnak, melyik szereplővel játszanak. Lou-val (aki egy fiú) vagy Mint-el (ő egy lány). Bárhogy is döntene, ezzel alapvetően meghatározák a cselekmény végkimenetét. Bármelyik szereplőt választod, végső célod az, hogy felkutasd a legendás Üdeség Prizmáját - ez egy olyan varázslatos tárgy, amelynek segítségével az álmok és a remények valóra válnak.

A *Dew Prism* Tanaka Hiromichi-nek, a *Chrono Cross* elfoglalt producerének gyermeke, Tanaka Tarsult Sugimoto Kojuji-val, a *Square* frontemberével, Koji méltán büszkélkedik a *Chrono Trigger*-rel és a *Xenogears*-zel szakmai életútjában. A történet során két lehetőség közül választhatás: ha Lou-val (egy örökfogadott gyerek, akit és szülei hóviharban pusztultak el) játszol, a kaland erősebb fordulatot vesz, míg ha Mint-et (a hercegné, akit hűga az uralkodós jogától megfosztott) választod, az cselekmény egy kicsit furcsa, de tréfis tölteteket kap.

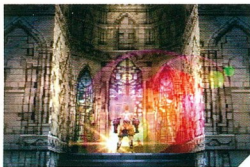
A játékból a kapcsolat a főszereplős és a változtatott mellékszereplő gárda között attól függően változik, hogy Mint-et vagy Lou-t választod, ami a két történetet élesen elkülöníti egymástól.

A *Dew Prism* megjelenése az ősz folyamán várható Japánban.



**Dew Prism: Reméljük, a dupla játékhatású megjelenés szórakoztat és egy európai kiadást jelent.**





**Vagrant Story:**  
Milyen Japán és az RPG?

## STORY RÉSZLETEK

**A** Vagrant Story szintén RPG jellegű, de az interfész és a játérendszer mégsem olyan japános, mint a Square mostanában kibocsátott újdonságai.

A történet egy Ashley Riot nevű ügynök körül forog, aki a titokzatos Súlyos Bűnök Különítményéhez tartozik (amely felelős Bardoba hercegnek, a helyi szellemi vezetőnek meggyilkolásáért). Ez a kiindulópontja az összetett cselekménynek, amelyet átész a karizmatikus Sydney Losstarot vezetete, Mullenkampnak nevezett természetfeletti kultusz működése és egy kétezre éves szörny feltűnése.

Bár tipikus „quest” kellekai és sablonjai vannak, a Vagrant Story mégis különbözik a hagyományos RPG-ktől. Riot fegyvergyártó és –egyedítő képessége egyedülálló, értjük ezalatt, hogy különböző alkatrészeket tud fegyverre összeilleszteni minden különösebb nehézség nélkül. A küzdelmek éltszerűek, és miután a kulcsellenfeleket megsemmisítetted, fegyvereid hatásosságát tovább javíthatod, ennek következtében a játék előrehaladtával egyre nagyobb kárt tehetsz a szemben álló ellenben.

A fegyvereket különböző osztályokra osztották. Vannak olyanok, amik a golyózápot okádó ellenség ellen hatásosak, míg mások az élőholtak ellen jók. Találsz



egy jelzőrendszerrel, amellyel ellenőrizheted szereplőid állapotát oly módon, hogy a képernyőn láthatod a főbb testrészeket és az esetleges sebeket, amelyek a harc során keletkeztek. Ennél fogva, ha például lábsébesülés történik, akkor harcosod mozgása lelassul. Ugyanakkor ellenfeleidnek megvan a saját gyenge pontjuk, amit ha megtalálsz, rövid úton elintézheted őket a csatában.

A Vagrant Story határozottan alakul, és jelenleg a Square terméklistáján az egyik legizgalmasabb RPG játék. Hamarosan beszámolunk a további részletekről.



## HÁBORÚS JÁTÉKOK

**M**int az legutóbbi számbunkban már közöltük, a Koei (amely Japánban a Sengoku sorozatról híres) közreadta a legújabb fész első fészét: A Kessen (amit Decisive Battle-nek – döntő csatának fordítanak) lesz az első, harmadik szemében játszódó PlayStation 2 játékok egyike, amelyet Japánban adnak ki. Ez egy egyszerű grafikai stratégiai háborús játék.

Bár csak kb. 20%-ig kész, egy minapi WIP felvételen láthatunk néhány fészés képsort. Internet-hozzáféréssel rendelkező olvasóink látogassanak el a [www.koemagazine.com](http://www.koemagazine.com) weboldalra. Még többet a tokió-i játékbemutatón tudhatunk meg.



**Kessen: Támadnak a PS2 apokaliptikus lovasai. Vagy ijeszmi.**

## 電撃 PlayStation DENGEKI SIKERLISTÁK\*

Június 2-től július 4-ig

### TOP 10 – AZ ELADÁSOK ALAPJÁN

- 1 Dino Crisis (Capcom)
- 2 Persona 2 (Atlus)
- 3 Sanu Get You (SCEI)
- 4 Fire Pro Wrestling G (Human)
- 5 Grandia (Game Arts)
- 6 Dance Dance Revolution (Konami)
- 7 Rival Schools 2 (Capcom)
- 8 Metal Gear Solid: Integral (Konami)
- 9 Simple 1500 Series Vol. 10 The Billiard (Culture Publishers)
- 10 Pachislo Aluze Tenkoku (Aluze)

### TOP 5 – A VÁRAKOZÁSOK ALAPJÁN

- 1 Dragon Quest: VII (Enix)
- 2 SD Gundam Generation-O (Bandai)
- 3 Wild ARMS: 2nd Ignition (SCEI)
- 4 Ark: The Lad 3 (BCEI)
- 5 Dance-Dance Revolution 2nd Remix (Konami)

### TOP 5 – AZ OLVÁSÓK KEDVENCE

- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 2 To Heart (Aquaplus)
- 3 Final Fantasy VII (Square)
- 4 Densu Suikoden II (Konami)
- 5 Saga Frontier 2 (Square)

\* A sikerlisták a Dengeki PlayStation, Japán vezető PlayStation magazinja támogatásával készültek.

# Welcome to Madison

D T P s t o p n y o m d a s t o p v á r u n k s t o p

Madison  
Kiadó

Budapest, 1033 Óbudai sziget 131. Tel.: 457 1155, Fax: 457 1166, E-mail: [madison@acenet.hu](mailto:madison@acenet.hu)

# ŰRSZEKEREK

AHOL MÉG EGY RAJONGÓ SEM JÁRT...



Még több intergalaktikus trükk a következő számban – interjú a *Star Trek* fejlesztőgárdájával, a Warthoggal.

**A** z Activision nemrégiben megrendezett Activate '99 rendezvényén a PSM exkluzív pillantást vehetett a *Star Trek: Red Squadron* című, jelenleg a manchesteri Warthogban fejlesztés alatt álló játékra.

A *Colony Wars*-hoz hasonlóan a játék meghatározott csillagidőben játszódik, az örökké távoluló *Star Trek* Univerzumban. Azok kedvéért, akik elmélyültek az ilyen tudományokban, a kérdéses csillagév valahol a *Star Trek: Next Generation* idején keresendő. Michael Dorn (Worf hadnagy), és Patrick Stewart (Picard kapitány) is megjelenik majd a játékban, bár hogy mennyit szerepelnek majd, az még kérdéses.

A rajongóknak azonban az igazi hír, – amely az *Star Trek* licenz meglepő használatára utal – hogy a legtöbb hajó nem található meg sem a filmekben, sem a sorozatban.

A játékmenet felgyorsításának érdekében a Warthog fejlesztői az összes szereplő fajnak kis harci gépeket fejlesztettek ki, amelyek a jóval ismerősebb klingon Warbird-ök és egyéb szokásos csatahajók oldalán mutatkoznak majd. Egy új faj is megjelenik a játékban,



„Az űr. A végső határ...” Nos, így is volt,

csak aztán jött Rughead és Baldy...

és a Paramount ennek a terveit annyira lenyűgöznek találta, hogy elképzelhető a megjelenésük a következő *ST* filmek egyikében. Csak minél hamarabb...



## REMÉLJÜK, CSAK JÁTÉK MARAD!

E HÓNAPBAN A TORQUAY-I MARK PENNY BOMLOTT ELMÉJÉNEK GYÜMÖLCSÉT ISMERHETJÜK MEG, AHOGY FELFEDI ÖRDÖGI FORDULATOKKAL TARKÍTOTT KONYHAI KALANDJÁTÉKÁNAK TERVEIT. INGYEN JÁTÉKOT NEKI!!!

### Az alapötlet:

Delia Smith és a *Day of the Dead* találkozása egy gasztronómiai méretű játékban.

### A történet:

A főzés életveszélyes világában szükség van minden cseppnyi bátorságra. Kezdetben a játékos egy meglehetősen nyugodt kedélyű mosogató. Virtuóz módon kell bánnod a Ciffel, különben hamar nagy verekedésbe keveredsz Boris McNoodle-lal, az életveszélyes főszakácsal. Ezt esetleg túlélvén előléptetnek segéd-kütvá, zöldségpucolás,

édességek előkészítése stb. a tiszted. Bonuszpontok kaphatók a testnedvek mindenféle tálakban való elhelyezéseért. Minél többet „tálasz”, annál több a bonusz. A küldetésed: megölni Boris-t, és megszabadulni a testétől egy neked szimpatikus kondér segítségével. Így már senki sem nyaggat, tehát lehet zaklatni és megtámadni a személyzetet, csak a mihezertás végett. Ha sikerül kellemesen mély

szintre zúleszteni a konyhát, a Michelin Guide öt csillaggal jutalmaz, és saját főzőcske-műsort kapsz a reggeli TV showban...

### PSM ötlete:

Legalábbis elég fura az ötlet, de az eredetiség és az újító szándék a fontos...

### A hónap másik ötlete:

David és Lisa Judá a *Systisys*-szel. Üdítően új az ötlet: egy apáca szerepében találod

magad, aki kitért a hitéből. Az Arndale bevásárlóközpontban kell összeraknodni 100.000Ft-nyi értéket (3,5 millió Ft körül...). Ennek megvalósítása után a mennyekbe kerüsz, ahol megbocsátást nyersz, és gonosz tetteid gyümölcsét a szegények között osztják szét. David és Lisa azt írják: „a játék célja nem a bűnelkövetés, hanem a lelki tudatosság erősítése”. Hmmm...





# nagy potenciál

tartós igénybevételre



A **Sony Stamina** könyörtelem. Tartós, nagy igénybevételre fejlesztették ki. Fáradságot nem ismer, nem lankad, feszültsége nem enyhül: 1,5 volt - és még sokáig annyi is mar



# BUTIK

VAGYIS VÁLOGATÁS AZ ÉVEZRED VÉGÉNEK FIGURÁIBÓL, MELYEK ÍGY VAGY ÚGY, DE KAPCSOLÓDNAK A PLAYSTATION-HÓZ, VAGY A PSX RAJONGÓKHOZ, ÉS MINDENKÉPPEN ITT VANNAK KÖRÜLTÖTTÜNK MINDEN NAP, HALLUNK RÓLUK, VAGY LÁTJUK ŐKET. BENNE VANNAK A PSX JÁTÉKOKBAN, A GONDOLATAINKBAN, A LEVEGŐBEN... ÉS MAJD A SZERENCSESEKNEK KIKÜLDÖTT NYEREMÉNY-CSOMAGOKBAN IS MEGTALÁLJUK ŐKET.



## NABOO FIGHTER

A Star Wars a Butik-ba is betért! Nézzük például ezt a Naboo vadászt! Igazán impozáns darab, kellemes sárga színben, alig néhány mérőfóddal, megkímélt állapotban! Szövetség-korabeli vonalvezetés, full extra + R2 beépítve. A fülkétető nyitható, proton torpedót tud kilőni, tézerek villognak. Elegáns.

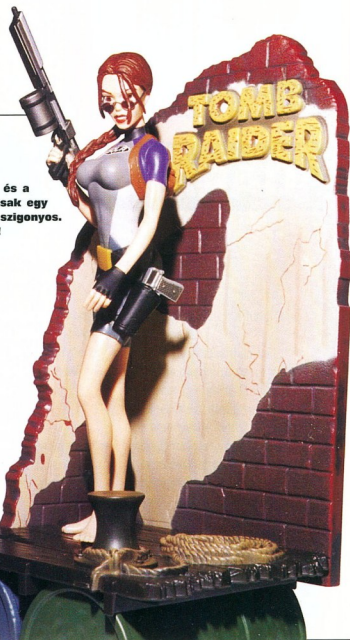
## DARTH MAUL

A Sötét Oldal sötét lovagja, örült jó sminkkel. A színben az arcával harmonizáló dupla fénykard igazán jó választás volt. Darth Maul várja, hogy a könyvespolcok réme lehessen, a mellé tűzött (piros) Jedi-fegyver szintén. Valószínűleg ő az igazi befutó, a figurák terén.



## LARA CROFT

A kislány, aki a PC-ről a PlayStation-re került. Veszélyesen jó alakjához simuló búvárdresszben. Napszemüvegben. Ja, és a két pisztoly helyett csak egy van, de az legalább szígyonyos. Mindenki őt akarja!



## WATTO ÉS EGY BATTLE DROID

Ime Anakín és Shmi Skywalker tulajdonosa, az akadékoskodó szerencsésjátékos, Watto. Nem valami rokonszenves figura a filmben, gyűjtőknek viszont elsőrangú bábú. Egy füst alatt egy csata-robot tulajdonosa is lehetsz. Tudod, azok az idéttlen C-3PO utánzatok, akik mind egyszerre adják fel...





## QUAKE II - IRON MAIDEN ÉS ALIEN STROGG

A Vashölg egy végtelen aprólékosággal kidolgozott rém, valószínűleg tökéletesen olyan, amilyennek a játék designer-jei megálmodták. Cseréhető karokkal és fegyverekkel van felszerelve. A Strogg technikus afféle riasztás, de ha kinyitod a fülkét, ő is elég ijeszítő... A duó, így együtt valóban tenyűgöző - szinte már emeled a fegyvert, és...



## JET PACK CRASH BANDICOOT

Nahát, ékelmét nem kell bemutatni. Valósággal a PSX emulátorra is lehetne. Most Jet Pack-kel, egy találdavat, maszkkal és biztos ami biztos, egy narancssal áll rendelkezésünkre. A szemüveg Oké, mi?



## FURBY

Ha a jövő évezred eme csámpos hírnökét még be kellene mutatni valakinek - nos, Furby "az első elektronikus szőrmék állatka, melyet valóban dédelgethetsz!" És tényleg, ez ő. Nem csak gyerekeknek, felnőtteknek is. Fiúknak, lányoknak, mindenkinek! Uuuuh, It's fun!

## NINJA

A Metal Gear Solid-ból Hát nem Snake, viszont éles, hosszú pengéje van. Meg egy irtalmatlan kézi-ágyúja...



## NYERD MEG...

...az 576 Kbyte bolt által felajánlott figurák valamelyikét (Crash Bandicoot, Ninja, Iron Maiden, Lara, Duke Nukem) a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozóinak természetesen nem vesznek részt a versenyben. Őt nyertest sorosunk ki, a beküldési határidő 1999. október 25. A Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Darth Maul, Naboo Fighter, Watto, Obi-Wan Kenobi és földjékné)

Furby) a Visszhang rovatban közzétett rendkívüli felhívásra a legjobb pályamunkákat beküldők között kerülnek kiosztásra. Az újság szerkesztésége fenntartja magának a jogot a beérkezett levelek elhárítására.

E havi kérdésünk: Mi volt a Matrix című film főhősének vezetőneve a történetben?

PLAYSTATION  
A-Z

**P** mint PSX A PS 6si neve, amelyet néhány időtá PlayStation magazin mindig használ. Amikor a Sony először bejelentette, hogy játékgépen dolgozik, a kódneve PSX volt. Ebből lett később a PlayStation-X, majd PlayStation.

**P** mint Publisher, azaz Kiadó Nagy cégek, amelyek fizetnek a CD-k elkészítésért, kezelési útmutatókat és dobozokat gyártanak, melyeket aztán mindenholva elszállítanak. Ezért cserébe a profít egy csinos részt kérnek, annak ellenére, hogy a játék készítésében nem igazán vettek részt. A legjobb példa az Eidos, a Tomb Raider kiadója. Kamionnyi pénzt vesznek be, míg a tulajdonképpeni munkát a Core Design végézte.

**R** mint RAM (Random Access Memory – Véletlen Elérésű Memória) Megabájtokban mérők, ez a gépek real-time (valós idejű) tárolókapacitása. A játékek egy adagja töltődik be a memóriába, hogy aztán a felhasználó játszhasson vele – csak az a számíték közti Loading képernyő ne lenne...

**R** mint Real-Time (valós idejű) Így nevezik azt a folyamatot, amikor a képeket előzetes megajzolás és betöltés helyett a gép a megjelenítéskor generálja. A real-time 3D grafika a mai csúcjátékok kulcsa – és ez képti a kapcsolatot a PS2 real-time lehetőségeihez.

**R** mint Render 1. Igeként: renderel – jó minőségű CG képet készít. 2. Jelzőként: renderelési kép – számítógéppel készített kép vagy képsor, amelyet előlrőlnek, és később – pl. introként – visszajátszanak.



Egy tökéletesen rendretit futurisztikus léggpárás.

## A SÁRKÁNY KÖZBELÉP II

ISMÉT ITT VAN SPYRO, CSAK EGY KICSIT ÖREGEBBEN

**A** kis lila sárkány visszatért, hogy még idén novemberben lággal borítsa el a PlayStation-öt. A DragonLands (Sárkányfölkék) viszonylagos biztonságát maga mögött hagyva az Insomniac Spyro 2-je hősünket egy ismeretlen területre való belépésekör ért utol. Segítséget nyújtván az eszeteknek, új képességeket kell tanulnia, mielőtt szembeszállna a sárkányigazság útjában álló főgonoszokkal.

Úszás, mászás, vitorlázás, szupertámadás, szuperláng, sérthetelenség, szuperrepülés, ugródeszka, földtaposás, bombakészítés, cipelés, köpés... Rémlik valami? Valószínűleg nem, mivel ezek a Spyro 2 új lehetőségeinek széles tárházából lettek kiválogatva; ahol a 30 új világ felleldezése szintén rajtad áll. A világok nagyobbak lettek, és a kiadó (SCEE) szerint mindegyik egyéni jellemzőkkel rendelkezik. Másik újdonság az ékszergyűjtögetés elhagyása, valamint az elsődleges-



másodlagos-, és bonuszfeladatok bevezetése. Ezek sokféle lehetnek – a csavaros fejtörőktől kezdve a boldogtalan helyi lakosok megmentéséig. Az elsődleges feladat a legnehezebb, és ez a kulcs a továbbjutáshoz is. A másodlagos feladat teljesítéséért Runákat kapsz, és bár ez nem feltétele az adott szint teljesítésének, a játék tökéletes befejezéséhez elengedhetetlen. Egy dillus jéghoki játékról van szó jéggel, kapuskokkal, játékkal, és egy pókokkal teli folyosóval, akiket ki kell csapni a hálójukból...

Egy furcsa nevű páros, Ripto és Gulp állnak a történet középpontjában, akik a jó és a rossz közötti egyensúlyt befolyásolják.

Ebből kerekedik a lenyűgöző, fantasztikus történet, amelyről egye többet tudhatsz meg a játék közben.

Grafikai szempontból is inyencafalat a játék. 100 új szereplő és új víz-efekték segítenek kialakítani egy olyan környezetet, amit még PS-n senki sem láthatott; nem is szöve a szenilis zenei aláfestésről - ez az ex-Police-tag Stewart Copeland munkája, aki



**Mindenki kedvence, Paff visszatért, hogy porba alázza a sovány Snake-ot.**

jelleg az Equalizer-ben zenél. Valójában a kiforrottabb, vagy – mondjuk ki őszintén – érett játékmenet az, amely a legnagyobb elvárás. Spyro felöltött? Ha többre vagy kíváncsi, olvass el az előzetest a következő PSM-ben.



## PSM-PIPÁLD KI ✓

A PSM SZERKESZTŐSÉGE KÍVÁNCSI A VÉLEMÉNYEDRE, SZERETNÉ MINÉL JOBBAN MEGISMERNI OLVASÓT. PIPÁLD KI A MEGFELELŐ VÁLASZ MELLETTI NÉGYZETEKET ÉS EGY BORTÉTEKBAN KÜLDÖ EL A PSM SZERKESZTŐSÉG CIMÉRE A KITÖLTÖTT KUPONT VAGY ANNAK FÉNYMÁSOLATÁT. A BEKÜLDŐÖK KÖZÖTT ÉRTÉKES JÁTÉKOKAT SORSOLUNK KI.

**A PlayStation hamar rabul ejti az embert. Jelentéttől már beteget az iskolában vagy a munkahelyen, hogy otthon maradás hiszjant?**

- A**  Soha! Munkámánál vagyok, és élvezem, ha kihasználnak.  
**B**  Néhányszor megvolt a kísértés, de ellen tudtam állni.  
**C**  Csak egyszer, de bementem, amit végigvittem a játékok.  
**D**  No problemo; mindig ezt csinálom. Tulajdonképpen, mintha most is lázam lenne...

Egy kicsit magadról...

Név \_\_\_\_\_ Kor \_\_\_\_\_

Cím \_\_\_\_\_

Irányítószám \_\_\_\_\_ Telefon \_\_\_\_\_

Egyedülálló  Házass  Tartós kapcsolat

Mennyit játszol havonta? \_\_\_\_\_

Kedvenc játékdod? \_\_\_\_\_

Nagy multiplayer-fanatikus vagy? \_\_\_\_\_

Jellemezd a PSM-t öt szóban \_\_\_\_\_

Egye több játék megflmesítését tervezik – Doom, Tomb Raider, Resi, Duke Nukem. Melyiket nézned meg a legszívesebben?

- A**  A Mátrix 2.  
**B**  Star Wars: 2. rész  
**C**  Wild, Wild, Wild, Wild West  
**D**  Tomb Raider: A Film

Újabb szeptember, újabb futballszezon. A focsi-szimulátorok egye élethűbbek; vajon melyik lehetőségnék örülnél a legjobban?

- A**  Játék utáni ivászat.  
**B**  A bíró fenékbörögása 'a la Mr. DiCanio.  
**C**  Vetkőző csajok, a fenébe is!  
**D**  Négyszetalakú joppad.





## KUKK

### F1 '99

*Tomb Raider: The Last Revelation, WipSout, Resi 3, Gran Turismo 2...* Mind nehezen megismételhető sikeres játékok folytatásai. Előző részük igen magasra tették a mérceket, most már csak az nem okozhat óriási csalódást, ami teljesen tökéletes. Az F1 '99 esetében viszont más problémával kerültek szembe a játékkészítők. A sorozatról úgy általában nincsenek rossz emlékeim, de az F1 '99-ra keserű szájízzal gondolok, aki megpróbált játszani vele. Következésképpen a játék megalkotásán kívül a Studio 33 feladatai között a rajongók visszahívása is szerepel. Sikerülni fog nekik? Előjáték rovatunkból talán megtudhatod.

FedEx

BRIDGESTONE



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



Az igazi autózás élménye.



Gran Turismo, a nagyszerű PlayStation játék a Dual Shock Kontrollerral játszva még nagyobb élmény. Érezd a kezekben a kerekek rezdülését, az ütközéseket!  
Gran Turismo: 7490,- Ft-ért, a DUAL SHOCK Kontrollert: 11 490,- Ft-ért kapható.

NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION ÉREJÉT!



[www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)



# A SQUARE-É A JÖVŐ

A SQUARE HAVONTA SZÁNDÉKOZIK ÚJ JÁTÉKOT KIBOCSÁTANI! HÁNYAT LÁT EBBŐL EURÓPA?



A *Chrono Cross* (balra és középen) és a *Vagrant Story* (jobbra) már kapható Japánban és hamarosan talán nálunk is.

**A** japán digitálkirályok, nem elégedtek meg azzal, hogy beharangozták a *Final Fantasy VIII*-at, még egy marék vadonatúj játék kibocsátását jelentették be.

Úgy bizony, a Square új szerződése értelmében hat új játékot adnak ki beleértve a *FFVIII*-at a *Chocobo Racing*-et, a *Saga Frontiert* és az elegáns *Ehrgeizt*. A másik két Y2K termék kiadását még nem erősítették meg, a japán Square elszántsága – miszerint tizenkét hónap alatt tizenkét játékot dobnak piacra, – azt mutatja, hogy jóval több van a játékgyár tarsolyában, mint a *Final Fantasy IX*-ről szóló pletykák (nem árt tudni, hogy Ryuichi Sakamoto írja a zenét). Figyelembe véve a Square törekvését, hogy rivális konzolokra is gyártson játékokat, valamint azt a tényt, hogy épp most nyitották meg irodáikat Angliában,

az SCEE-nek minden oka megvan, hogy odafigyeljen a keleti RPG lordokra.

Nézünk meg, hogy miről is van szó. Terjed a pletyka, hogy Amerikában a Square/Electronic Arts szerződés keretében kiadják a *Legend of Mana*, a *Chrono Cross* és a *Dew Prism* angol nyelvű változatait (az utóbbi kettőről az *Orient Express* 12-ik oldalán olvashatunk többet).

Előbbre tekintve, Európának még várnia kell a *Racing Lagoon* című verseny RPG és a *SaGa Frontier II*-vel való találkozásra. A *Legend of Mana* japán kibocsátása azonban fölvetette a játék európai forgalmazásának ötletét, egyelőre egy demo-lemezen, amin a *Dew Prism*, a *Chrono Cross* és a *Front Mission 3* játszható demoja, valamint a *Vagrant Story* movie-ja található. Mivel a két korábbi *Front Mission* játék egyike sem jutott ki Japánból, nem való-



szerű, hogy az *FM3* megjelenjen Amerikában. A *Vagrant Story*nak azonban jobbák a kilátásai. Azáltal, hogy a nyálás animációt dögösebbre cserélték, az amúgy telített RPG piactól új színekkel gazdagították, elegetve a kökemény stratégiai játékokat a lövöldözősökhöz.

A horror rajongóknak kedvére lesz majd a *Parasite Eve II*, melynek kibocsátása ugyancsak szerepel a tervekben, bár az eredeti játék gyenge amerikai fogadtatása valószínűleg nem teszi az európai forgalmazást.

És mit kapunk mi? Megmondjuk, ha megtudjuk, mindenesetre készültek egy átfogó *FFVIII* ismertetőre.



## SOKAT AKART A SZARKA

LARA-FÉLESÉGEK BOLYONGANAK AZ ŰRZEN.

**Karakter:** Kahlee a *Cryo Pax Corpus*-ából  
**A lényeg:** Az Oz-Nama bolygón a gonosz Kyaneta Soro egy nők által vezetett világ fölött uralkodik.  
Rabszolgaságba vetve a pár megmaradó férfit, a Pax Corpus vírus segítségével próbálja átvenni a hatal-

mat a maroknyi megmaradt lázadó nő agra fölött. Te vagy Kahlee, az egyik ilyen lázadó. Csak te mentheted meg a bolygót stb. stb....  
**Megjelenés:** Ez a Lara-szerű leányzó jól eltett volna! Több rajta a szilikon, mint a kaliforniai Sziliciumvölgyben. S bár a gravitáció törvényeinek ellentmond, egyáltalán nem szexi.  
**Tipikus jelenet:** Próbáld megtalálni azt a kétcents

helyet a pályán, ahonnan látod, hogy mit kell leléni. Menj tovább és csináld újra! **Hol rontották el?** Hogy olyan játék volt, ami egy másik, sokkal jobb játék alapötletére épült. Csak hát egy igazi férfi számára akkoriban kizárólag egy nő létezett, és az Lara volt.  
**Mi történt azóta Kahlee-val?** Azóta is az SZTK-ban ül, várja, hogy kisebb tegyek a mellét. Így megy ez...





**namco**



Minden küzdőjáték szülőatyja.



A Tekken 3, Dual Shock Kontrollerral játszva még nagyobb élmény. Érezd a kezekben a lendületet, az ütéseket és a rúgásokat!

Tekken 3: 9990,- Ft-ért, a DUAL SHOCK Kontrollert 11 490,- Ft-ért kapható.

**NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!**



[www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)



FM  
100.3 **Rádióna**

Tiszta zene a jelenb

# Szórakozás 18 éven felülieknek!



## Platinum

LEMEZEK

A VÖRÖS SAROKBAN III. TEKKEN. A KÉK SAROKBAN  
A KÍHVÍÓ, MEDIEVIL ÉS A PLATINA-MENET  
GYŐZTESE... ELÉG EGYÉRTELMŰ.

### MEDIEVIL

**I**sten hozott a manók és sárkányok ódon világában! Habár Terry Pratchett ezt nem erősítené meg (és a Campaign for Real Ale [Az Igazi Világos Sörért Mozgalom] sem) a Medievil-t határozottan belengi a Morris-fancosok

levegője. A szereplők megbabonázzák a játékoszt furcsa, elsősztyálós verses visszaszólásaikkal, szörnyek szeletelnek fel hatalmas szabályokkal, és a színtervezők időről időre hülvét csinálnak belőle a ravasz csapdákkal és rejtvenyekkel. Ennek hallatán te felöltöd gyapjúköpönyvedet, fejedbe húzod hegyes kalapodát és elporoszalsz a legközelebbi bolta egy példányért. Ha tényleg az ilyen különleges ruhákért vagy oda, és elsőszülött fiadat Bilbo-nak keresztelted, ez igazán remek ötlet. Mi inkább visszatérünk az olyan, már kipróbált és letesztelt 3D kalandjátékokhoz, mint a Tomb Raider vagy a Metal Gear. Ezeknek legalább van valami hangulatuk és nemcsak egy régen megunt vicc állott poénjait próbálják meg újraleszteni. De már útban a folytatás is. Hát, elég érdekes.

**Összegzés:** Szörnyek, manók és Gandalfok mindentl.

PSM értékelés: 7/10

### TEKKEN 3

**A**Tekken 3, az abszolút veredős játék, felöltött férfiakat küldött sírva vissza a kocsmába, hogy a *Track And Field* boldog, szép napjaira emlékezzenek. Hogy miért? Sajnos bizonyított tény, hogy a lányok jobbak benne, mint a pasik. Talán a gyors reakcióik miatt? Vagy pusztán csak jobb kezűségeikkel rendelkeznek, mint himnusz ambátrásai. Ki tudja? Bármilyen legyen az oka, a legények szerte a vidéken megdöbbenően figyelték, ahogy hölgy barátaik kinyírják a szuperors Ling Xiaoyu-t, és félelmetes ökolótechnikájukkal már az első körben lenyomják a géppuzetta hatóköreit. De mi tette a *Tekken 3*-at elődeivel képest annyira jobbá? Talán a sebesség, a fantasztikus FMV, az éles grafika, az új szereplők? Mindez együtt, plusz a csontresztelő manőverek sokasága?

**Összegzés:** Vigyázz a lábaddal!  
PSM értékelés: 10/10

Justin Calvert



Mr. Medievil (1) and Mrs. T3 (2-3)



PLATINUM LEMEZEK

20



SZÖVEG: STEPHEN PEIRCE KÉPEK: JUDE EDGINGTON

# JAKE LLOYD

A STAR WARS ELSŐ EPIZÓD: BALJÓS ÁRNYAK IFJÚ DARTH VADER-JE MESÉL A PSM-NEK, ÉS FELFED OLYASMIT IS, AMI MÉG YODA ELŐTT IS REJTE MARADT

Keresztetett lábakkal ül az öblös szőllaloid fotelben Jake Lloyd, mellette kétagy személyzet örkődik. Gyanakodva, feszülten méregetnek, míg végül a kis srác megszólal a fotel mélyéről. „Nyugi, csak a *PlayStation Magazin*”. Na jó...

Lloyd, még csak tíz éves, de már több filmben is közreműködött (az *ER*-ben tűnt fel, szerepelt az *Unhook The Stars*, *Virtual Obsession*, és a *Jingle All The Way* c. filmekben). Ez azért nem olyan nagy katasztrófa, ami okot adna a fél világ újságainak címlápján feltűnt szomorkás arckifejezésére. Anakin Skywalker-ként (az ifjú Darth Vader a *Baljós Árnyakban*) szinte katasztrófa, s vállk századrangú-nyafogó-kölyök-ből intergalaktikus-kiskölköké Minden Idők Legjövendelemből Filmjében. Valódi fénysebességű úgrás, nemde!

Egy ilyen lépéssel rengeteg dolog jár együtt. Globális imádat. Rajongók. Kereslet a tehetségére, de még nagyobb kereslet a szabádjáéra. Változások, melyek könnyen arroganciát szülnek...

„Éppen a PodRacer-emet készítem el a versenyre” – Lloyd kissé bosszúsán elkelti félbe kalandjait a *Baljós Árnyak* PC-s verziójával – „eltartott egész nap, míg ide eljutottam. Egy csomó állást mentettem ki” Mr. Lloyd nem kedveli, ha zavarták.

Ezen a napon mutatták be a *Baljós Árnyak*at Angliában, és Lloyd, a PSM, néhány PR-os, családtagok és haverok, mind elrejtőztünk egy kétszintes Knightsbridge-i hotelban. Szeretnénk bepillantani a millió-dolláros srác gondolataiba. Profeszionalizmusa kissé erőfítettnek tűnik. Fáradt? Lehet. Ingerült? Talán. Bosszús? Hát igen...

A PSM rákérdez, hogy milyen érzés valakinek önmagát látnia egy videójátékban? „Nagyon jópofa” hangzik a válasz. Mi a helyzet a játékokkal úgy általában? PSX rajongó vagy talán? „Mondhatni” – s némi színházi felhanggal hozzáteszi „ez egy újabb lenyűgöző játék. Tegnap este jétszottam vele PSX-en. Az az igaz. Azért örülök, hogy megjelent PC-n is, bár az én otthoni gépemen nem fut, nincs benne elég memória”.

Kedz olyan fértés támadni, hogy bár a felszínen Lloyd amolyan imádnivaló igazi amerikai kisser, divattervező és verseny-fodrászok álma, valójában egy lucasfi svavos eszű valaki. Gyerek még, de már átment rajta a hatalmas Lucasfilm marketing-öthenger. Ifjú még, de nem sok jut neki az ártatlan gyerekkorból, sajnos.

Visszatérve a PSX taláira, Lloyd elmondja, hogy volt egy PlayStationje. „Igen, csak volt, mert a mamám Londonban csak úgy bedugta a konnektorba. Egy aztán leégett.” Elhallgat egy darabig, míg rosszálló pillantást vet édesanyja felé, majd szigorúan csak annyit mond „anyai”.

Az egész felállás engem Joe Dante az *Alkonyzórában* vetített filmjére emlékeztet, amikor egy kisfiú végtelen hatalmával terrorizálja környezetét. A PR-osok békítőleg csacsognak Lloyd körül. A szülők csendesen ülnek, és udvariasan mosolyognak a tréfán. A PSM pedig válaszokat vár egy olyan alanytól, aki szemmel láthatólag szenved az egész procedúrától.

Milyen volt a premier? „Nagyon szórakoztató, még a Wales-i Herceggel is találkoztam...” és még kérdezte? „Hogy hogy megy a sulj; minden rendben, feleltem” mondja Lloyd. Minden rendben? „Aha, igen. Magántanórom van” motyogja, miközben le sem veszi a szemét a képernyőről. Csend. Jar Jar Binks tűnik fel a monitoron.

„Á, mindenki kedvence” – mondja, árnyaltatni, de azért kivethető szarkazmusal. „Nem mindenkié” javítja ki magát az ifjú. „En szeretem, de Amerikában könnyen lehetnek azért, ha szimpatizálsz vele.” És a színésztársáidról mi a véleményed?

nyed? „Mind profik. Ewan nagyszerű fickó, nagyon kedves. Szeretem ahogy játsszik” Mondta nem túl meglepően. „De egyetlen korábbi filmjét se láttam.”

Sikerült elintéznie, hogy megvárthasson valami esetleg értékeset a forgatóráról? „A Jedi ruha az enyém”, mondja és ha már a titkos cseccsebecskénél tartunk, hozzáteszi „meg akartam tartani néhány lézerkardot is”. Kis visszaesést érzelve a társalgásban, a nagy Filmről kell beszélnie, a PSM felteszi a kérdést Lloydnak, hogy valóban unja-e már a *Star Wars*-os beszélgetéseket? „A játékról szeretek beszélni, és most ezért vagyunk itt nem?”

Átlapozva egy PSM-et, Lloyd kijelenti a videójátékokkal kapcsolatban: „Szeretem a *Tomb Raider*-t, de a rejtélyes játékokat nem bírom sokáig.” Megakad a tekintete a *South Park*-on. „Nem nézem a *South Park*-ot, túl sokat káromkodnak” Szóval te nem szoktál csúnyán beszélni? „NEM!” kiáltja. „Még gyerek vagyok!” Mondja, ami úgy látszik valóságos vesszőparipája a beszélgetés során – hiszen már többször is felhozza.

A PSM rákérdezi, mi a véleménye arról, hogy fel kéne építenie egy női rajongótábor? „Igen” válaszolja. Van-e Lloyd-nak barátja? „Ugyan már, csak tíz éves vagyok” Azért lehetséges, nem? „NEM” füstlőző Lloyd. Nem lehetséges, csak tíz éves vagyok? A PSM elhatározza, hogy igyekszik ezt tisztelgetben tartani. Mit gondol az ex-*Star Wars*-os Mark Hamill elmaradt karrierjéről? „Hát ott van Harrison Ford. Nem mondhatjuk, hogy egyiküknek sem sikerült...” És Macaulay Culkin? „Nos, komolyan, \_ egy teljesen más egyéniség. Magáról még nem tudom, hogyan alakul, a

sorsra bízom a döntést”.

A Vader-baba kissé bágyadtanak hat, ahogy a csevegés ismét visszakanyarodik a *Star Wars* izletmenet tájára. Milyen érzés játékokat látni önmagadról? „Nagyon kellemes. Csúcs!” hangzik ki tudja hanyadszor. Játssz önmagaddal is? - szegesztük neki a kérdést. „Igen, szoktam” sétál bele Lloyd a csapdába, „Nem magammal nem szoktam, csak szeretek... Nem. Nem úgy értem...”

Visszafordul a PC felé. A PSM elkönyveli a verséget.

Ahogy a fotók készülnek, a hotel-személyzet egy tagja tűnik fel. „Ez az a fiú az új *Star Wars* filmből? Olyan aranyos, hát nem?”

Igy gondoljátok ti is, igaz?

## LLOYD SZERINT...

• **Rejtett üzenet a Star Wars-ban:** „Nincs. Csak szórakoztató film, és kész.”

• **Star Wars rajongók:** „Szerintem nagyon izgalmasok. Érdekes emberek lehetnek.”

• **Interjúk:** „Érdekesek.”

• **Sci-fi:** „A Star Wars az egyetlen, ami tetszik nekem.”

• **Blue-screen affektusok:** „Nem nagy ügy. Csak arról gondolsz, hogy (Szebbül) ilyen magas, (mutatja) és hogy inkább megélné, mint hogy rád nézzen, és ráadásul más nyelvet beszél. Ennyi.”

• **DKNY ruhák:** „Natalie és én nem állhatjuk a DKNY-ot, mert összeke-

verték a cuccainkat. Amit a premieren viselnie kellett, teljes tévedés volt. Ne értsétek félre, a DKNY nagyon jó, csak összekeverték a ruháinkat.”


• **Következő munka:** „A *Madison* című filmben szerepelek legközelebb. Ez egy hidroplán versenyről szól.”

• **Szabadság:** „Csak úgy elvagyok. Vagy megyek BMX-ezni, talán ez a legkedvesebb időtöltésem.”

• **Barátok:** „Rendben vannak. Normális gyerek vagyok én is.”

• **Normális gyereknek lenni, miközben az arcod ott van millió magazin borítóján?:** (Csend)





„NEM NÉZEM A SOUTH PARK-OT  
– TÚL SOKAT KÁROMKODNAK.  
ÉN MÉG GYEREK VAGYOK!”

Jake Lloyd

KEDVENC  
JÁTÉKOM

# A LEGTUTIBB KÉPERNYŐKÍMÉLŐ



**MAX, az életmódmagazin  
Nem csak férfiaknak!**

**Sztárok, divat, mozi, zene, erotika**

**Keressz az újságárusoknál!**

Hivatalos Magyar  
**PlayStation™**

## PSM- PIPÁLD KI

Kedves Olvasóink!

A rejtvénypályázatunkra beérkezett szelvények között 1999. szeptember 24.-én 10 db Playstation ajándékot sorsoltunk ki.

A nyertesek névsora:

Hága Tünde,		Pót
Vissi Péter,		Budapest
Peti Róbert,		Nagykanizsa
Ferenczi Péter,		Gyula
Kozka Béla,		Budapest
Láng Tibor,		Dunaújváros
Molnár Zoltán,		Szombathely
Nagy Zoltán,		Órbottyán
Szűcs Sándor,		Kistarcsa
Lethenyi Samu,		Budapest

**Gratulálunk!**

A nyereményeket postán küldjük el.





# A VILÁG LEGISMERTEBB ZÖLDAKTIVISTÁJA

"ÓÓÓ, IOIÓÓÓ, IOIÓÓÓ!" IGEN, JÖN TARZAN!



PSM

Verőfényes napsütés. Hosszabbító csatlakoztatva, TV a kertben, a PSM szintetikus tejterméket szűrőszőnyeg, elsőtűztől az agra, majd játékba kezd...

## THIS IS FOOTBALL

Labdarúgás, gatyaszágató küzdelem a nélkülözhetetlen szent bogor részvételével. Valón ki tudja-e eszelelni az ISS Prot vagy a FIFA 2000-t a pályáron? Talán. Prószáid ki a demó CD-t, és döntsd el te magad!

## TONY HAWKS

### SKATEBOARDING

Légies szórakozás azoknak, akik szívesen viselnek kispárnát a könyökükön és a térdükön. A meredekek gördeszkás mutatónyelkét persze pont ján közben pedig zagyvaságokkal rejtelmező foglalatlan szavakba sikereidet. Haver!

## TOMB RAIDER: TLR

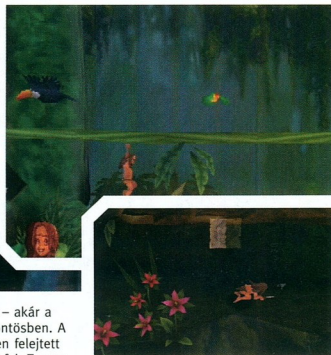
Lara visszatér egy sor új fogással. Nézd, hogyan végez ama bármókkal, hogyan lövi le azokat a furcsa kutyákat, és egyáltalán hogyan lesz a nap hőse. És mindez kényelmes kis rovíancóban és izgi melltartásban.

## WIP3OUT

A lebegő háromszögek nyilvánvalóan a jövő szállítóeszközök lesznek, úgyhogy jobb, ha máris felkészülöd egyet otthonod kényelmes melegében. A klasszikus visszatér: jobban néz ki, gyorsabb és észveszejtőbb, mint valaha – higgy a pályáknak.

## QUAKE II

A PC-s nehéz fiú begyömöszöli géppisztolyait a PlayStation-be, és az eredmény egyszerűen dögös. Hida el, elválasztja a megátódot! Ajánlhatna a PSM egy különleges KETTO demó szünetet?



**T**arzan, a „Vadak Királya”, nekilendül és kedves jódlizással suhan el a fák között. Legközelebb októberben ér földet a PlayStation-ön. A Disney Interactive Tarzan-ja Walt Disney-ék legújabb rajzfilmjének mellékterméke a SCEE átiratában. De ne vonjuk le elhamarkodott következtetéseket.


Hétszínű ismét egy 2D-s versenyző, hasonló agyából gyúrták, mint a Hercules és a Mickey's Wild Adventure főszereplőit. De sheyltet, hogy szigorúan az adott háttérhez tartandó magát, gibbonszerű barátunk ki-be mászkál a képernyőn, attól függően, hogy éppen milyen környezetben tartózkodik, így érzékeltetvén a grafika

bizonyos mértékű mélységét – akár a Tombi, csak sokkal szebb köntösben. A történet a régi. A dzsungelben felejtett emberpalánta majomként nő fel. Tarzan nyugodt világát azonban megzavarja a dzsungelbe érkező emberi expedíció, ő pedig rájön, hogy jobban hasonlít a rőzsaszínű betolakodókra, mint szőrös pótmamájára. Hogyan jelenik meg mindez a PlayStation-ön? Össze-vissza kell ugrálnod, miközben dolgokat gyűjtesz és kicselezed a dzsungel agresszív fenevadait.

Tarzan-t bíromyára inkább a fiatalabbak fogadják majd örömmel – főleg miután megjelenik a film -, a játék ettől még jó is lehet. Számos pályán keresztül követhetjük Trazant, amint menekül egy megrádt

**Félméletlen férfi száguld keresztül a dzsungelen, majomnak tartva magát. Biztos siker, és tudjuk, hogy te is így gondold meg majd.**

elefántcsorda elől, segít barátjójének, Jane-nek, elkerülni egy farka vérengző páviánt, nővérével, Terk-kel lerombolja az emberek táborát és részt vesz egy kis tigrisutóban a veszedelmes karmú Sabor ellen. Élethálhárca, nem kevesebb.

Disney átmege Tarantino-ba? Azt azért nem. De bővebben a Tarzan-ról a következő PSM Előjátékában. 

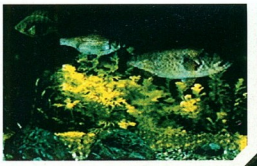
## TÉRDIG VÍZBEN!

A KONAMI ÉS A CRAVE SIKERRE VADÁSZNAK – ILLETTVE HORGÁSZNAK

**M**iatán a PSM hónapok óta vár egy méretes példány felbukkanására, most egyszerre két játék is ott úszik a PlayStation vízén. Az októberben megjelenő *Fisherman's Bait: A Bass Challenge* a Konami-tól jó kis orsóprógető mókának ígérkezik.


Négy tó, mindegyik 15 helyszínnel, hatféle hal és halveszerűség (plusz néhány meglepetés), kicsik és nagyok - a darab valószínűleg kedvére lesz a digitális horgászoknak. Legjobban Dual Shock-kal játszható. A baloldali botkormányval megakaszjuk a zsákmányt, a jobboldali pedig orsóként működik. Ha túl erősen tekered, elpattan a zsinór; ha jól

taktikázol, egy gyönyörűséget vetnek a habok a lábad elé. A Crave játéka, a *Reel Fishing*, azonban valószínűleg még vár magára novemberig. Itt a fotó-realistikus grafika van műsoron. Lehetőség nyílik



**A mélység rémél. Zabolázd meg őket! A botoddal, persze.**

edzésre és bajnokságokra, a legmegkapóbb példányokat pedig saját virtuális akváriumodba mentheted el.

A PSM értesíteni fog róla, hogy melyik lesz a nyerő fogás. 







Íme, a GTA2 első képei. Szívügylesztők.

# MEGERI "II" BÜNOZNI?

**Alvilági pletyka szerint a GTA2 is felülnézetes verseny-játék lesz. Dan Meyers teljesen beépült a hírforrásba, hogy feltárja az igazságot.**

**B**ármelyik régi motoros tud olyan videójátékot készíteni, amely tele van káromkodással és értelmetlen erőszakkal. Gondoljunk csak az előnyökre.

Vihart kelt a médiában, munkát ad a kereskedelmi tévék cyberműsor-vezetőinek, nagy publicitása lesz és ez (ugyebár) segít az eladási statisztikákon.

Néha azonban olyan programokat is láthatunk, amelyek a fenti húzásokat arra használják, hogy a játékkészítés határait kitolják, és a játékokat az iskolások helyett a felnőtt világ részévé tegyék.

A Daily Mail tiltakozása ellenére a Grand Theft Auto is ilyen játék volt. Valóban bűnököt kellett benne elkövetni, embereket kellett elütni, s te volt káromkodással is, de mégsem ezek a tulajdonságai tették felnőtt játékká, hanem az, amit csak kevesen ismertek

fel. Láthatóan filmszerű tulajdonságai, a figyelmesen összeválogatott zene, a popkultúrára tett utalásai bizonyára kevesebb tinedzser figyelmét ragadták meg.

Aztán jött a Driver és az érdeklődés még magasabbra hágott. A GTI játékát úgy emlegették, mint a GTA 3D-változatát (csak épp autólópas, káromkodás és gázolás nélkül), bár nyugodtan tekinthetjük inkább egy másik, ugyanannyira színvonalas autós játéknak.

A Driver egyik problémája a gyakori pop-up jelenség volt. Ennek oka feltehetően a konzol technikai korlátja – a

PlayStation még egyszerűen képtelen teljesíteni azokat a követelményeket, amelyeket a GTA 3D megjelenítése kíván. Ezért – bár a kezdeti reakció a meglepetés volt – a Rockstar bölcs módon a felülnézetet választotta a ▶



KODAK PMZ 52 6216







# ELEMZÉS | GRAND THEFT AUTO 2



A daruk himbálóznak, a zsaruk csúszkálnak, apró emberek préselődnek össze a beton és a gumi között. Hátborzongató, de figyelemre méltó környezet.

► közeljövőben megjelenő GTA2 meglepítéséhez. Akkor mégis miben lesz új a játék az eredetéhez képest?

A GTA2 már készül egy-néhány éve, és ezáltal jó pár üzleti-gazdasági változás sújtotta az érintett cégeket. Szerencsére az eredeti játékot fejlesztő DMA csapat újra a ringben van, bár most már a Rockstar Games zászlója alatt. Az első játék készítése során még voltak problémák számos ötlet megvalósításával, de ezúttal nem beszélhetnénk ilyesmiről.

Sam Houser, a Rockstar Games elnöke a játékkal kapcsolatos reményeiről beszélgetett a PSM-mel. „Minden

nagyobb, trükkösebb, gyorsabb és jobb, mint az eredetiben. A játékmenetnek olyan új részei is vannak, amelyeket eddig soha, senki nem láthatott. A középpontban a bandák háborúja áll.”

A játék lényege ugyanaz maradt: a játékok fileres, pillégszertérként kezadjük, majd elindulunk felfelé a számlétránp. Minél több küldetést teljesítünk, annál nagyobb lesz az ázsionk a bűnszövetkezetek szemében. „A cselekmény egy képzeltbeli amerikai városban játszódik a közeljövőben” – mondja Sam. „A helyszín továbbra is Amerika, de nem akartunk valós helyet választani.”

A gengsztervilág utcáit három különböző területre bontották. Vizuális szem-

pontból vadabb a látvány, mint az eredeti játék rajzfilm-színei, ez is alátámasztja azt az érzetet, hogy 18 éven felüli program van a kezünkben. Sam azt mondja, a grafikai jelentősen modernizáltak: jócskán felfrészeltet mozaikkészletet és egy vadonatúj grafikai programcsomagot használtak ezúttal – a játék egy Igazi felülíreates 3D játék lett.”

A városban minden interaktív, de mostantól nem mi vagyunk a figyelem középpontjában. Bárhová is megyünk, mindenhol van egy kis suskus. Egy kábszer-elosztó, vagy egy támadás valaki ellen (talán éppen – a küldetés kelős közepén – ellenünk). Nincs előre gyártott recept arra, hogy hogyan alakul sorsunk a játékban, de nyilvánvalóan tanácsos óvatosságnak lennünk, különben már nyomunkban is a járd. Ez különbözteti meg a játékok elődjétől – VELED is történekm dolgok, esetleg a küldetésektől függetlenül is.

Ahelyett, hogy egyszerűen végigmennél a különböző küldetéseken, a hét banda egyikének alkalmazásába kell állnod. Ha sikeresen végrehajtasz egy nekik tetsző feladatot, több tiszteletet, és persze több munkát kapsz. Ez Sam szerint igen fontos: „A tisztelet a lényege mindennek, mert a bandában kivívott tisztelet nélkül nem kapsz munkát – ha pedig nincs hiteled előttük,

búcsúzhatsz is az életről.” Kemény dió. Ha csatlakozol egy bandához, már ki is vivtad a többi rosszindulatát. Szabadszököként pedig megvan annak a veszélye, hogy kockázattal állás hiányában egyszerűen nem kapsz elég pontot.

Hogy hogyan is működik ez az egész? „Minden küldetésedet utcai bandák adják egy-egy nagyobb balhé részeként” – árulja el Sam. „Csak akkor kapsz munkát, ha úgy érzi, a bandák közötti harcban az ő oldalukon állsz. A konkurens csoportok megtámadásával kell bizonyítanod a hűségedet. Ha megteszed egy bandának, munkát adnak neked. Természetesen, ha belépsz valahová, a rivális gengek a legkülönbözőbb módon próbálnak majd eltenni láb alól.”

A bandák különböző formákban jelennek meg. Az első játékból már ismert Krishna mozgalommal ezúttal kábszerelvező fegyveres erőként kell számolnunk. A Yakuza a japán maffia kormányzóját képviseli. A Zaibatsu névre hallgató, a Robocorp

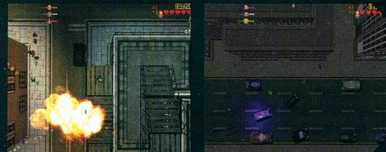
AMNÉL TÖBB KÜLDETÉST  
TELJESÍTÜNK, ANNÁL  
NAGYOBB LESZ  
AZ ÁZSIÓNK  
A BŰNSZÖVETKEZETEK  
SZEMÉBEN.



A GTA2 kinézete – bár nem épp korszalkalkotó – jobb, mint az előzőé. A robbanások különösen dögösek.







**A város sötét és félelmetes hely - különösen, ha szembe kerülsz a különböző bandákkal.**

OCP-jére emlékeztető ipari bűnszövetkezet azonban mindannyiunknál nehezebb falat. Ezek az alakok kemény droggok termelnek, melyek egyik fogyasztója a Krishna is. Okos húzás a programban, hogy minél jobban elvegyülj a bandák életében, annál többet értesz meg a közöttük fennálló viszonyokról. Egy részük ellenségesnek látszik, de valójában szövetségesi egymásnak.

A GTA nyilvánvalóan nem lenne önmaga a zsaruk nélkül. Ezt az oldalt is feljavitották, így most négy különböző szintű rendőrségi reakcióval találkozhatunk. Sam eléggé fel van világozva: „Imádom ezeket az újfajta rendőroket.

Hagyományos zsarnyákok, SWAT kommandósok, az FBI, és a hadsereg arra az esetre, ha különösen antiszociálisnak viselkedtünk. No és vannak új fegyverek is


galibaokozásra? „Persze. Egy csomó. Molotov kőtekők, elektromos kábítószerek, autógyógyi, kézi-gránátok, géppuskák és még jó pár eszköz.”

A törvény szolgáinak első szintjét még mindig a rendőriak jelölték, de most már szuperszaruként láthatjuk viszont őket. Mindenhová követnek minket, át az épületek, a sikátorokon, sőt még motorháztetőket is átugranak azért, hogy elkapják a grabancunkat. Ha túl hangosan és látványosan ügyködünk, a különleges kommandó állítanak fel a színen. Utakadályokat állítanak fel és nagy túrejtői fegyverekkel parancsolnak fegyelmel. Majd jön az

FBI is –ők jóval gyorsabbak és nemigen törődnek vele, hogy civilek is áldozatul esnek-e a rohamoknak. Utánuk a hadsereg következik. A katonák akár darabokra is szedik

miattunk a várost, és végül mindig elkapanak. Ha elérjük őket, extra pontokat kapunk.

A járd emberehez hasonlóan a járőrekek mesterséges intelligenciája is nagyot fejlődött. Mindenkinél van valami dolga, vagy el akar jutni valahová. Az sem kizárt, hogy azon kapjuk magunkat, egy polgár fejbe köliint, mert azt hiszi, mi loptuk el a motorját. Rablókba, merénylőkbe és kábítószerező-árusokba is belefuthatunk. A végén még az autókban is ellophatják, vagy kirabolnak minket, ami pontjaink felének elvesztését eredményezi. Ezek azok a dolgok, amelyek Sam-et leginkább beindítják: „A mesterséges intelligencia annyira feljavult, hogy úgy tűnhet, a város valóban élre kelt.” A lehetőségek végtelenek, a város tényleg élő környezetnek tűnik és minden sekeledetünknek súlyos következményel lehetnek.

Az alapján, amit a GTA2-ből láthatunk – azon kívül, hogy a GTA részlegesen átírdogozott változata – elmondhatjuk, hogy a DMA még talán elődjénél is lendületesebb játékok alkotott. Csak on tan azzal a géppuskával... 

## TANÚSÁGTÉTEL



**A** *Driver* és a *GTA2* a ringben? Sam Houston, a *Rockstar* Games elnöke csveg velünk.

### Mi a szándékotok a GTA2-vel?

Ez az eredeti játék feljavított változata, melyben rengeteg új vonás, fejlesztés és újítás jelenik meg. A *Grand Theft Auto* változatos játékmenetének és aktuális témájának köszönhetően, egyszerre kavart vitákat és vált hiteltelen népszerűvé a rajongók és a sajtó józannab bűnökességi munkatársai körében. A *GTA2*-t két éve fejlesztjük, és várakozásaink szerint a program ugyanúgy egyszerre sokkítja és lebillensl majd az embereket, mint az eredeti változat.

### Egészen az idel Los Angeles-i E3 kiállításig terjedtek olyan pletykák, melyek szerint a GTA2 nem öröklí majd az eredeti játék felülülzetét. Felmerül ez valaha a fejlesztők között?

Nem. A játévek egy forgalmás városban játszódik és az útdiszzen alapul. Két szempont is arra vezérel minket, hogy felülülzetet alkalmazzunk. Az egyik az egyéb járművek sokasága, és sokka fontosabb az, hogy járművink eles és mögöje is láthatunk egy időben. Így láthatjuk, merre haladunk és ki üldöz minket. A játévek a *Police* szög videók inspiráltak, amelyekben helikopteres rendőrségi áldozetek láthatóak. Ezek remekül megörökítették egyes bünyői helyzetek grúlt mivoltát és mi úgy éreztük, hogy ránk ötletet szolgáltattak egy játékhoz.

### Ti a felülülzetre szavaztatok.

Mit gondoltok a *Driver*-ről, amely olyan, mint amilyenek az emberek a *GTA2*-t várták? A *Driver* szép játék – de nem a *GTA*. Miért? Nos, mert nem tudsz kiszállni az autóból és normális esetben nem láthatod, ki üldöz. Szerintem technikailag jó munkát végeztek, de mi egy egész más játékot készítettünk (bárki, aki ismeri a *GTA*-t, el tudja fogadni ezt) és a *PlayStation* teljesítménye nem lenne elég ahhoz, hogy teljes 3D-ben játszassunk a *GTA*-val.

### Mondd, milyen hatással vannak a játékmenetre a járőrekek és a lakosok?

Az ártalmatlan járőrekek mellett – akik közül mindenki megvan a maga dolga: taxira, buszra, illetve vonatra várnak – vannak rablók, állítóvonaljak, kábítószerezők, gyilkosok és bandagatók is. A játévek az olyan értelemben van hatással, hogy kötelelebb a sekelemény, melynek részeként a város reagál a lépéseidre és befolyásolja eslekedeteidet. Ez az igaz történet amit akarsz-menhová-akarsz érzés.

### Zárkészt valami bölcsesség?

Ez az első játék, amelyhez nem tudtam hogy hozzáállni. Ha boldog-gá teszed, kedves veled. Ha pedig rossz vagy, vigyázz magadra...

## FILMEK, JÁTÉKOK ÉS VIDEÓK

**A** *GTA2* bővítés van a filmes boitéseknél – nyilvánvaló, hogy a hölgyek és urak a *Rockstar*-nál filmrajongók. Megkértük őket, meséljék el, mely filmekből kaptak inspirációt.

### KING OF NEW YORK

**Rendező:** Abel Ferrara  
**Rockstar:** „A *GTA2*-ben film stílusát követve a játékosokkal – nagyon hasonlít a *Grand Theft Auto*-ra!”  
**PSM:** Aki egy várost irányít, azt nem mindig választják. Jó duma.

### THE WARRIORS

**Rendező:** Walter Hill  
**Rockstar:** „A *GTA2*-ben a bandák kapcsolatai a főhős életét is közvetlenül befolyásolják.”  
**PSM:** A baseball-túvvel történő fejbavágás a főhős életét is közvetlenül befolyásolja.

### TAXI DRIVER

**Rendező:** Martin Scorsese  
**Rockstar:** „A *GTA2*-ben magányos harcos vagy, aki jobbára egyedül dolgozik, mint Travis Bickle.”  
**PSM:** Hozzánk beszélsz? Hé, hozzánk beszélsz?

### GOODFELLAS

**Rendező:** Martin Scorsese  
**Rockstar:** „A *GTA* befut majd, ami egy nagyemző alapítványaság.”  
**PSM:** Gondolod, hogy vicces vagyok? Szórakoztatnak netalántan? Nem, Mr. Pesci, semmi esetre sem...



**Minden huszonvalahány éves férfi kedvenc filmjei. „Mind kiváló film, a témától függetlenül.” Ja.**







**1**) Az EA rengeteg időt töltött az idei csapat labdaszonglór-képességeinek fejlesztésével. **2-3)** Nicsak! Egyesült Államok-beli csapatoikkal is találkozhatnak. Bár - jobban belegondolva - kit érdekel a Miami Marlins, vagy a Boston Berks?



## FIFA 2000

A FIFA-franchise szívós évelő növénye újra termést hoz



NÉVJEGY

**Matt Brown**

■ **Beosztás:** Játéktervező és műszaki igazgató

■ **Munkaköri leírás:** Először a játék programjait írták le, valamint azokról az eszközökről és eljárásokról, amelyek abban segítettek, hogy a grafika a lehető legjobb minőségben jelenhessen meg a PlayStationon.

■ **Korábbi játékok:** A FIFA World Cupon és a FIFA 99-n kívül en irában a Lost World: Jurassic Parkot (a jó részeket). Szóintán néscet vestám szimulátort (The Fu, Small Soldiers, és néhány, meg meg sem jelent játék) készítésében a DreamWorks Interactive cégénél.

■ **Amik hatottak a játékra:** Egy csomó idő töltöttünk a konkurens cégek (Konami, EA) játékaival játszva, de más médium (például verekedők) játékokból is sokat tanulunk.

■ **Kedvencek:** A Takon 3-ra vagy a Soul Edge-re szavazok.

**Műfaj:** Foci szimulátor

**Kiadó:** Electronic Arts

**Fejlesztő:** In-house

**Megjelenés:** November

A jó öreg kanadai cimborák neklitáltak a legújabb focijáték-dívat kidolgozásához. De természetesen csak erre a szezonra. Vajon hogyan akarják felvenni a versenyt az ISS csapattal? Nem is szóva az SCEE megjelenéséről a piacon. Matt Brown avat be minket néhány titkba a játék legújabb változatával kapcsolatban...

**Hogyan jellemeznéd a játékot?**

A FIFA 2000 a legjobban irányítható, legrugalmasabb és leglátványosabb futball játék, amely valaha is készült. A játékosok és a csapatok valóságosabbak és pontosabbak, mint az eddig készített változatokban. Az elmúlt évet azzal töltöttük, hogy alaposan áttanulmányoztuk azokat az elemeket, amelyek a focit a



**1**) Ugorj, szökellj, bontaddoz be a kapuba. **2**) A kiállításra nem lehetsz büszke, felesleges szidni a játéktevezőt felmenőt.

földkeregség legnépszerűbb sportjává teszik. Taktikai szempontból összetettebb lett a játék, nőtt a játékosok közötti interakció (pl. lökések, ütközések) és vannak új kameranézetek, visszajelzések is – mindez persze a lehető legnagyobb élethűség érdekében. A PlayStation jellemzőit fejben tartva a képfirásított 25 fps-re emeltük, még több poligont adtunk a játékosoknak és valós idejű, dinamikus megvilágítást alkalmaztunk a programban. A pályabőrítés is jobban hasonlít a fűre, mint korábban.



Mik az újdonságok? A már említett dolgokon kívül beépítettük a lendület-alapú ütközés-rendszert, melynek segítségével például szögletet harcoltasz ki a labdát az ellenfélre pattintva, vagy belevetődhetsz a lövésekbe. Az új rendszernek köszönhetően valószerűbbek a felállások és az emberfogás, valamint a játék tempója is. Az előző FIFA-változatok intenzitása megmaradt, de most már van egy kis időd megtervezni a támadásaidat, mielőtt a védelem rád rontana.

A kezelést is egyszerűbbé tettük, a mozgások folyamatosabbak, és beépítettünk automatikus és játékos-irányítású védelmet is.

**Cselezhetünk is?**

Hát persze. Az újszerű kezelés könnyebbé teszi a dolgot. Azért szükség van némi gyakorlásra ahhoz, hogy bohócot csinálj a barátaidból.

**Hány csapat lesz jelen a játékban?**

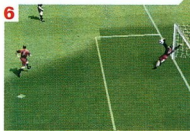
Legutóbbi számításaink szerint több mint 450. Mint mindig, ezáltal is érkezik hozzánk kérések új bajnokságok és csapatok beépítése érdekében, így megpróbálunk minél több csapatot beépíteni.

**Milyen kihívások várnak ránt?**

A FIFA 2000 újdonsága a Season Mode (szezon játékmód), melyben liga- és kupameccseidet egybefonódó időbeosztással játszhatod le. Lehet több, egymást követő szezon is játszani, itt nyilvánog kell, nehogy kiess. Ami a kupákat illeti, természetesen



**(1-3)** Egy csomó időt töltöttek a pályatekturák és a világitás-effekek tökéletesítésével. **(4-5)** Mint mindig, a játévezetők igen ügybuzóak. **(6)** A kapus mesterséges intelligenciáját úgy fejlesztették, hogy eredményesen küzdhessen meg a kapu előtti légitorgalommal.



a játékos rész lesz a Liga Kupa és a két európai kupasorozat, de számtalan saját liga- és kupasorozat kreálására is megvan a lehetőség. A FIFA 2000 része lesz az ezredévi Classic Cup is, amelyben a század több mint 40 legjobb csapata kap helyet. Utóbbi módban legendás híró gardákat is irányíthat, vagy meg is küzdhetsz velük a mai bajnokságokból kiválasztott kedvenc tizeneggyel.

#### Ki lesz a kommentátor?

Nos, mint az már sejtétek volt, egyik régi hősünk, John Motson-t kértük fel erre a szerepre. Mark Lawrenson lesz a segítségére és Gary Lineker üdvözlő majd a meccs elején.

#### Lesz televízió-szerű visszajátzás többféle kameránézettel?

A FIFA 2000-be új, látványos visszajátzások is bekerültek. Néhányat közülük televízió-stílusúknak is nevezhetnénk, de egy csomó közülük még érdekesebb. Ha gólt szerzel a FIFA-ban, a visszajátzás tovább növeli majd a gólrövidet.

#### Mennyire lesznek engedékenyek a játévezetők?

Nos, ha egyértelműen szabálytalanság történt, a sípszó sem marad majd el. Viszont lesznek kevésbé szigorú bírók is, akik élnének majd olyan dolgokkal, mint a feltartás, vagy a megkérdőjelezhető tisztaságú szerelések. Te döntöd el,

mennyire szigorú sípmesterek a fűjakk meccseidet.

#### Hogyan tesztitek lehetővé, hogy az összes csapat adatai frissek legyenek?

Egy külön team 12 hónapig dolgozott a játékosok és csapatok adatainak gyűjtésén. Minden tulajdonságnak alapos utánanézőnk – a súlytól és a magasságtól kezdve a lövések pontosságán és az agresszivitáson át egészen a hajszíng, az arcszövetig, vagy épp a testlépítésig.

#### Lesznek menedzser-vonásai a játéknak?

Egész csomó új stratégiai elem áll majd a játékosok rendelkezésére a csapatok játéktípusának meghatározására. Minden összefüggéssel által irányított csapatok taktikai hűzásaival, amely lehetővé teszi, hogy több befolyásod legyen a csapatodra, mint valaha.

#### A stadionok valódi helyszínek mintájára készültek?



Mivel több, mint 450 csapat lesz a játékban, nagyon sok időbe telt volna beprogramozni az összes arénát. Ehelyett inkább kiválasztottunk néhány stadiont, amelyek a legjobbban hasonlítanak azokra az európai futballban előforduló helyszínekre, amelyek meccsed helyszínéül szolgálhatnak.

#### Vannak terveitek az új Wembley megjelenítésére?

De szép is lenne... Neked megvan a tervrajz? Legközelebb jó lenne már azt is szerepeltetni a játékban, de idén még nehéz lett volna megoldani a dolgot.

#### Voltak technikai nehézségeitek?

Az új effektek, a magasabb poligon-számú játékosok, a dinamikus megvilágítás és a képféltés frekvenciájának fellejlesztése 25 fps-re mind nagy kihívást volt számunkra.

#### Títoos álmcsapatok?

A Classic módban több mint 40 található belőlük, de csak egy részüket láthatod meg rögtön, ha kicsomagolod és betöltöd a FIFA



**(1)** Az MLS egyébként a Major League Soccer rövidítése. Hmmm. **(2-3)** Gyors és heves támadások a jenkiktől.

2000-e. A többi már magadnak kell megtalálnod.

#### Kiről modelleztétek ide a mozgást?

Nagyon izgatottak vagyunk, mert nagy örömünkre ide az angol válogatott (és a Tottenham) hátvéd-hercegét, Sol Campbell-t képeztük le. A Sol-ról mintázott mozgásoknak köszönhetően végre fejleszthettük kemény szereléseket és test-test elleni játékokat.

#### Elárulnál nekünk egy titkot a játékról?

A játékosok találkoznak majd olyan, kevésbé ismert focistákkal is, akiknek a haja neonrózsaszín lesz, a bőre meg zöld.





1) A pásztorkodás nem minden. A játék során számos rejtvényt kell megoldanod.  
2-3) Ódakint farkastörvények uralkodnak és a nyáj csak rád számíthat.  
4-5) A Mesterséges Esztelenség egészen élőhúrrá sikeredett.

## SHEEP

Bee, bee, fekete bárány... Ben Everett megsújja, mi büjt a báránybőrbeee.

NÉVJEGY



**Ben Everett**

■ **Beosztás:** játéktervező

■ **Munkakör leírása:** munka, email, még több munka, kérdések megválaszolása, sör, munka, fagy, animáció, munka, sör és alvás.

■ **Korábbi játéka:** A Boumenmouthi Egyszem elvégzése után animatorként helyezkedtem el a Mind's Eye-nél. A daloktól mindig is játékos szemüvegen át figyelek, és egyszerre csak jeleket ugrottam bele.

■ **Amik hatottak a játékra:** A Lemmings-et szinte említeni se kell, és ha nem is annyira szentimentális, de legalább ilyen nagy hatással voltak régi iskolai játékok, mint a *Toejam & Earl*.

■ **Kedvenc játéka:** *Bubble bobble*. Hogy tud valaki annyira érdeklő lenni?



1-3) **Bo vérre szomjazik. Most kell ravasznak lenni, ha ezt meg akarja úszni!**

**Műfaj:** terelgetős  
**Kiadó:** Empire  
**Fejlesztő:** Mind's Eye  
**Megjelenés:** November

**Milton-Keynes a kómarháról híres, de vajon tud-e bitbárányokkal is szotgálni? Most Ben Everett kér mindenkit, vessen egy pillantást legújabb, humoros teremtményére, a *Sheep-re*.**

**A beavatlatlanoknak mi érdemes tudni a játékról?**  
A Birkákat az emberi faj tanulmányozására küldték a Földre, de naemennyiségű új elárgcsálása és virágillat beszippantása után ellefellejtették tartózkodásuk célját. Kiválaszthatod, hogy a négy birkapásztor közül melyik szeretnél lenni. Bo Peep, a pásztor és rock énekes, Adam



Halfpint a magán-detektív, Shep a hivatásos juhászkutya, vagy Motley az öleb. Téged, a pásztor annak idején egy földönkívüli birka elrabolt és szüntelen terelékénszerrel oltott be. Négy féle birkát kell 16 különböző nehézségi szinten végigterelned. A szintek mindegyike önálló világot képvisel, és a négy fajtának is megvannak a terelési sajátosságai.

**Hogyan kell a játékot játszani?**  
Kezdetben minden nyáj 30 egy-egyű birkából áll. Egy pedagógus türelmére, szeretetére és fejelemzett-ségére lesz szükség ahhoz, hogy korbácn tartsd őket. A birkákat irányíthatod hanggal, brutálisan és erőszakkal, szeretettel és birkacsemegével.



**Végül is miért készítettetek terelgetős játékok?**  
Mert ilyet még nem csinálták. Muszáj volt egy új műfajjal kirukkolnunk!

**Milyen előtanulmányokat végeztetek?**  
Sok időt töltöttünk a birkák viselkedésének megfigyelésével, és birkapásztor versenyeken is jelen voltunk. Egyébként is vidéken működünk, úgyhogy bőven találtunk anyagot.

**Mi sarkallt benneteket erre a Mesterséges Esztelenségre?**  
A birkák vezérlésüket hullýesége. A nyájak terelését, megkönnyítettük, amennyire lehetett, de megtartottuk egy csipetnyi együgyűséget is, ezzel talajt adta a humornak és feladatát a játékosnak.

**Miért akarnának a kőlykők Bo Peep bőrébe bújni, ha Yoshimitsu is lehetnének?**  
A játék lényege nem a macsóság, hanem a józú rohógés.

**Melyik a játék legjobb mozzanata?**  
Személy szerint a fagyaltgyár csomagológépeibe szereltem terélni a nyájat.

**És technikailag melyik a legigényesebb rész?**  
A nyáj szótéma. A nyáj gyorsan és könnyen alakítható ki. A nyáj felállítását pillanatok alatt megváltoztat-hatjuk.

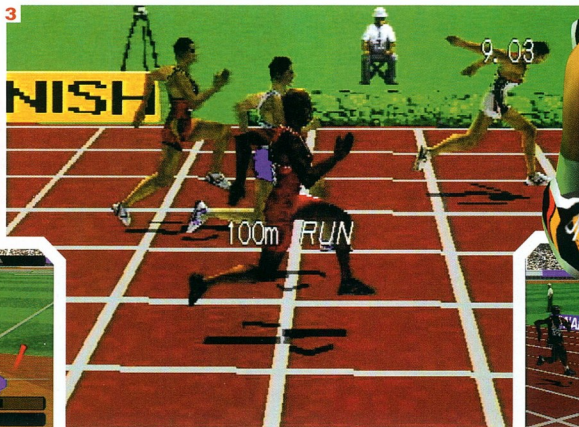
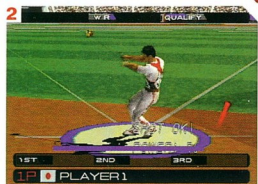






# INT' TRACK ,N' FIELD 2

Felejsd el az izomlázat és a görcsbe ránduló lábakat, győzz gombnyomással!



A nagy fickó bemelegít, hogy valami nehezét hajtsjon el. [2] „En vagyok Thór, a mennyország mindenható istene. Becsüzd!” [3] A klasszikus ujjlehorzsoló, csuklófőrtámító 100 méteres. [4] Szenczáclós visszajátszásokkal eleveníthetjük fel újra dicsőségünket. Vagy inkább teljes kudarcunkat...

Műfaj: Sportszimulátor

Kiadó: Konami

Fejlesztő: In-house

Megjelenés: Karácsony

Ínhüvelygyulladás, zsigibadt csuklók, letört körmök... Ilyen örökséget hagyott ránk a *Track And Field*. Számíthatunk-e még újdonságra a mazochista játékok világában? Egy bizonyos Hose író szerint igen, rengetegre.

A be nem avatott kedvéért mondj valamit az *International Track and Field 2*-ről! Ebben a játékban versenyzőnk egy sor élethű sporteseményben vesz részt, hogy a legjobb univerzális sportoló váljék belőle. Mindegyik versenyszámban bizonyos követelményeket kell

teljesíteniünk, hogy a következő körben folytathassuk. A játékosok egymással versengenek a legmagasabb összpontszám eléréséért. Elsődleges cél a legtöbb aranyérem elnyerése. Ez a játék mind a tudás, mind az állóképesség próbája.

Ujjgyőtrés ide, gombnyúzás oda, a *Track And Field* nagyszerű játék volt. Milyen fejlesztések várhatóak az utódon?

A sűrű gombnyomogatásnak még mindig nagy szerepe van a játékban, de most van néhány olyan új versenyszám, melyekhez remek időzítés és nagyszerű reflexek szükségesek. Bizonyos számoknál taktikáz-nunk kell az ellenfelek legyő-zéséhez.

Vannak-e új sportágak?

Igen, kakaj-kenu, torna, kerékpározás, műugrás és súlyemelés.

Van-e olyan elem a *Track And Field 2*-ben, melyre különösen büszke vagy?

A sportolók és a stadion grafikája óriási fejlődésen ment át. A játék most fantasztikusan realizisztikus, különösen a játékosok animációja sikerült jól.

Várható-e igazi sportolók szereplése vagy valamilyen szintű támogatása? Nem fogunk valódi neveket használni, és erőll jelenleg nem mondhatunk többet.

És mi a helyzet más Konami játékok szereplőivel? Feltűnnek-e ismert hősök?

Sajnos nem volt időnk rá, elsősorban a játszhatóságra koncentráltunk.

Egyszerre négyen vagy nyolcan játszhatjuk majd? Négyen.

A bőkeményedések elkerülése érdekében

terveztek-e puha, könnyen lenyomható gombú periferiák kiadását a *Track And Field*-hez? Jó ötlet! Örömmel hallom, hogy a játéknak vannak fanatikusai is.

Melyik a kedvenc részed az *International Track And Field 2*-ben?

Én személy szerint a kerék-párversenyt kedvelem, ami új elem a játékban. Komoly izomlázom lett a sok testzéstől. Szerintem az *International Track and Field 2* csapata? Néhányan részt vettek az eredeti *Track and Field* elkészítésében, de a többség a *Nagano Winter Olympics '98* megalkotásán fáradozott.

Milyen játékokon dolgozott előzőleg az *International Track and Field 2* csapata?

Néhányan részt vettek az eredeti *Track and Field* elkészítésében, de a többség a *Nagano Winter Olympics '98* megalkotásán fáradozott.

Legalább egy tikták árul el az *International Track and Field 2*-nek!

Próbáld meg megkeresni az eredeti verzió rejtéit atlétail, aki különösen jó kondícióban vannak!



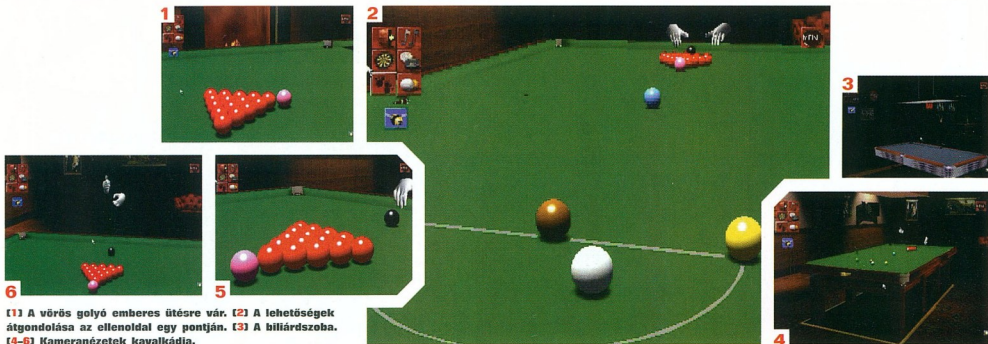
[1] Tekintsük meg a sportágak választékát. Rúdugrás, kalapácsvetés, súlyemelés, műugrás... A lista hosszú. [2] Bringára!



**NÉVJEGY**

**Mr Hose**

- **Bonozás:** Igazgató / programozó.
- **Munkakör leírása:** Ügyvezetés / tervezői munka irányítása.
- **Korábbi játékok:** A szakmában elhívták: 20 év (ot, és fél év aktív részvétel a játékok létrehozásában).
- **Amik hivatottak a játékra:** A *Hyper Olympic* arcade verziója.
- **Kedvenc játéka:** Túlán a *Midnight Command*.



**1** A vörös golyó emberes ütésre vár. **2** A lehetőségek átgondolása az ellenoldal egy pontján. **3** A billárdszoba. **4-6** Kameranézetek kavalkádja.

## JIMMY WHITE'S CUEBALL

Végszóra! A PC sláger hamarosan megjelenik PlayStationre!



NÉVLEGY

### Archer Maclean

■ **Beosztás:** tervezési vezető, játéktervező, sokoldali ember, aki az Awesome Developments Ltd. motorja.

■ **Munkakör leírása:** Többé nem készítek túl sok programot és grafikát. Több időt töltök irányítással és a színvonal megőrzésével.

■ **Szakmai múlt:** 17 éve készítek játékkomponokat. 7 játékot készítettem 25 platformra, ebből 11 toplista első helyezett lett, mint például a *Dropzone* (1984), *International Karate* és a kasszasiker *IK*.

■ **Amik hatottak a játékra:** Azelőtt nem sok, a *Cueball*-hoz hasonló játék jelent meg. Magasabbra akartam állítani a mércét.

■ **Kedvenc játék:** Nehéz választani. Szeretem a jó öreg William játéktérmi játékokat egészen a *Duke Nukem*-ig, a *Gran Turismo*-t, és a *V-Rallyt*.

**Műfaj:** Snooker/pool szimulátor

**Kiadó:** Virgin

**Fejlesztő:** Awesome

**Megjelenés:** Nincs meghatározva

Minden más pool szimulátor kicsit gyerekesnek fog tűnni a *Jimmy White's Cueball* mellett. Legalábbis Archer Maclean szerint.

### Mondanál pár szót a *Jimmy White's Cueball*ról?

Alapjában véve egy sor hihetetlen részletességgel kidolgozott környezetben mozoghat, ahol

szinte mindent megmozdíthat. Természetesen a snooker és pool játékok találhatók itt elsősorban, valamint vagy fél tucat komplett kiegészítő játék. Olyan helyet próbáltam kialakítani, ahol mindent amit látsz, megvizsgálhat, és valamilyen módon használhat.

### Mi a legérdekesebb a játékban?

A motion-capture (mozdatudat-digitalizálás) technikával készült kezek használata, amik gazdátlan fehér kesztyűnek látszanak. Ők képviselik az ellenfelet, és a bírót. Általában azonban a háttérben moxolnák.

### Van e-lehetőség trükkös löketekre?

Igen. Van egy Trükkös Lökés Szerkesztő Mód. Különböző variációkat próbálhatsz ki, vagy használhatod a számítógép mesterséges intelligenciáját. Ki is találhatsz trükköket, amiket elmenthetsz, és megnézheted, hogy a társaid erre mit lépnek. Van továbbá egy lökésünk, ami egyszerűen lenyűgöző. Mind a 22 biliárdgolyót a lyukakba lehet juttatni egyetlen dákóütéssel!

### Szerinted a játékban maradéktalanul érvényesülnek a fizika törvényei?

A matematika felhasználásával modelleztük a valós helyzeteket. Tengernyi fizikai és kinetikai kutatást végeztünk.

### Milyen nehézségek merültek fel a PC változat konvertálásakor?

A PlayStation egyetlen problémás jellemzője, hogy általában illi az emelt szintű matematikával. Ez az oka annak is, hogy olyan kevés igényes pool szimulátor látott napvilágot.

### Kiegészítő játékok?

Persze, tömegével. Túl azon, hogy egy fadákóval lökdösheted az apró golyókat, rengeteg más játék is fellelhető. Van egy teljesen kidolgozott darts játék, kártyajáték, és egy játékautomata, amin a legelső lövöldözős játékom (*Dropzone*) fut, plusz egy félkarú rabló és wurlitzerek.

### Mivel járult Jimmy White a játékhoz?

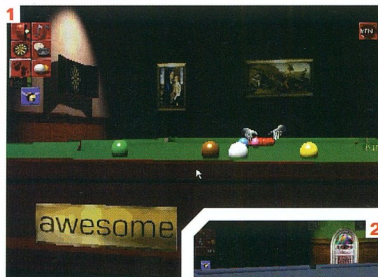
Tanácsokat adott az ütések logikájához, a snooker nehezebb fajtáihoz, a csavart lökésekhez és így tovább. Érdekes, hogy az egérel nem túl profi, de ha én kezelem az egeret, miközben ő a képernyőt nézi, és azt mondja, hogy „ez be fog esni!”, akkor mérget vehetsz rá, hogy úgy lesz.

### Képes a játék minket a helyi kocsmá királyává tenni?

Hát persze! De a kocsmában nem használható az undo (visszavonás) parancsot!

### Árulj el egy titkot!

Például, hogy az egyik használatos Dolores-e? Nem.



**1-3** A kastély számos szórakozási lehetőséggel szolgál az előlelőségeknek. Kerítsd elő az ünneplő ruhádat.





zleld meg a

# Valóságot



Superbike World Championship futamok  
közvetlen és gyakorlási lehetőséggel.  
4 különböző világbajnoki pálya.  
Hihetetlenül valóságos verseny,  
mely a Castrol Honda versenystábilló  
mogatásával jött létre.

## Castrol HONDA SUPERBIKE RACING

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-től!



PlayStation®

- A több-játékos üzemmód lehetővé teszi két játékos egyidejű fej-fej melletti versenyt.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat tesztpályáján, a világhírű Motegin.



© 1999 Interactive Entertainment Ltd. Castrol Honda Superbike Racing is an officially-licensed team product. Team Sponsors and all other products and brands are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Published, manufactured and distributed by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.



www.thq.co.uk



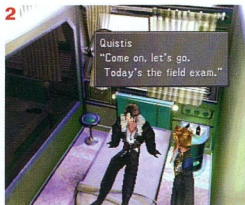
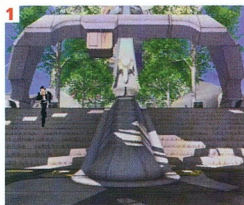
# ELŐJÁTÉK

PILLANTÁS A HAMAROSAN A BOLTOKBA KERÜLŐ JÁTÉKOKRA. JÓK LESZNEK, VAGY ROSSZAK? A PSM KÖZLI A TÉNYEKET.

# FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Közeledik a leszámolás napja. A Square régóta várt mesterműve hamarosan megjelenik...



**F**ogadd meg a tanácsunkat, és próbáld meg némi időt felszabadítani. Mondd le a programjaidat, töltsd fel a könyvszekrényt rágcásinivalalókkal, és fagyaszd le az ételeket. Próbáld megértetni életed párjával, hogy néhány hónapig nem sokat fog látni.

Ja, és próbáld minél többet aludni – októbertől búcsút inthetsz az átaludt éjszakáknak. Igen, hamarosan megjelenik a *Final Fantasy VIII*. Ha azt mondanánk, hogy izgatottan vártuk a Square régóta futó

**[1-4]** A mostani szám demo CD-jén szerepel az *FFVIII* bemutatója. A *PSM* jövő havi számában részletes ismertetőt olvashatsz, és egy teljesen új demót találsz...

szeréjáték-sorozatának legújabb epizódját, az olyan, mintha azt mondanánk, hogy a II. világháború csak egy kis csepegtető volt. Már a *Final Fantasy VII* kiadása előtt megindultak a találkozások a következő játékkal kapcsolatban. Két év sugdolózás, találgatás és arcátlan hazugságok után most már hamarosan valóban elkészül a termék.

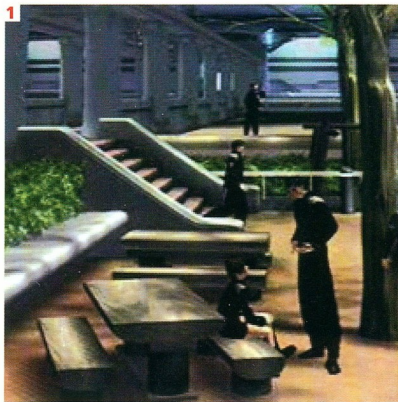
A japán játékosok valószínűleg már néhány hónappal ezelőtt lefoglalták a helyeket a kedvenc játékboltjuk előtt, mivel a játék kiadásakor az előző verzióhoz mérten is hosszú sorok fognak kigyózni. Többébrányi játék után is

csupán felíletesen ismerhető meg ez az óriás, így tehát örültsz lenne az itt rendelkezésre álló helyen kísérletet tenni a teljes bemutatásra. Ezért részletes ismertetőt csak a következő számban olvashatsz. Annyit mondhatunk, hogy az eddigiek alapján az *FFVIII* szinte minden előzetes elvárásnak megfelel, sőt még annál is többet nyújt.

Mint minden *Final Fantasy* játék, az *FFVIII* is egy különös új univerzumban játszódik, melyet új típusú hősök és gazemberek népesítenek be, ugyanakkor sok ismerős arc és fogalom is jellemzi. A vaskos és összetett



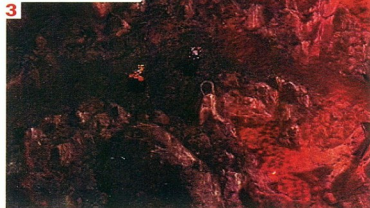




**[1-3]** Lóvén a buja grafikus felület, a komplikált történet és az alapos karakter-időlgözés nagyszerű keveréke, az *FFVIII* sikere szinte garantált. Nem csoda, hogy már elkezdtek dolgozni a folytatáson...

történetben nekünk egy ifjú harcos, Squall szerepe jut, aki nagyon szeretne Seed zsoldosává válni a Kert (The Garden) nevű óriási komplexumban. A kezdő képsorok ügyesen mutatják be a történet alapjait, a Seed kiképzés közben pedig megismerkedhetünk a játékrendszerrel és az irányítással. Ha már átrágtuk magunkat ezeken a szakaszokon, és kiismertük a játék finomságait – ez a folyamat legalább olyan élvezetes és érdekes, mint másol a teljes játék –, akkor kerülünk bele igazán a történetbe.

A *Final Fantasy VIII* alapszerkezete sokban megegyezik óriási sikerű elődjével – a sorozat korábbi játékaiban hasonlóan nem annyira a forradalmi újítások, hanem inkább a fejlődés jellemzi. Hősünket gyönyörűen megrajzolt



és kreatív környezetek elképesztő során vezetjük át, és a történet előrehaladtával sok száz más szereplővel találkozunk. A menürendszer is a korábbi verzióhoz hasonló, akárcsak a térhatás csatajelenetek, melyek ugyanúgy egyesítik a körökre osztott és a valós idejű játék elemeit. Ezáltal az egész játék kellemesen és könnyedén elsajjtható, ha korábban már volt szerencsénk az *FFVII*-hez.

A hasonlóság azonban nem jelenti egyáltalán azt, hogy semmi új sincs a játékban, épp ellenkezőleg: Az új világ gazdag és részletes kidolgozásán és az összetett alaptörténeten túlmenően a játék minden eleme kifinomultabb és bővebb lett, valamint számos új fogalom is bevezetésre került. A legfeltűnőbb módosítások a grafika terén tapasztalhatók. A karakterek és

mozgásuk modernebb, valószerű stílusú – jobban emlékeztet a *Resident Evil*-re vagy a *Metal Gear Solid*-ra, mint az *FFVII* kissé rajzfilmes stílusára. De ezek mind csupán felületes módosítások. Az új varázslási rendszer – bevezetésre került a védelmező erők fogalma, melyek az egyes karakterekhez kapcsolhatók, és azokkal együtt növekednek, illetve fejlődnek – megvitatása önmagában több helyet igényelne, mint egy átlagos játék teljes ismertetője.

Röviden: a *Final Fantasy VIII* nemcsak átütő siker lesz, hanem valószínűleg minden idők egyik legjobb játéka is. Külsőjét kiváló játszhatóság és mérhetetlen mennyiségű újítás jellemzi. Tehát kezdő csak el te mondani a programjaidat...  
Andy Butcher



#### ● PONTOK

- Minden egyes elemében ugyanolyan lenyűgöző, áhéllyagytanó és játékos, mint egyes előde.
- Játékterét, színvilágját és szimulációs tekintetű meg jobb.
- Az új karakterek és csatajelenetek grafika kiválóan rendezett.

#### ● PONTOK

- Ha nem tudod, hogy mi volt olyan jó az *FFVII* játékokban, ennél a résznel sem fog megváltozni a véleményed.
- Igazánál empy. A véleményed valamit, és megtalálhat.

#### ● MIELŐTT MEGVENNÉD

Talán nem annyira hatósos, mint a *Final Fantasy VII*, mivel elődjének alapvetőre és szerkezetére épül, de alga kölcsönös, hogy a *Final Fantasy VIII* szinte teljesen a minideli által áhított (és várt) mestermű.

**[1-3]** Az *FF* grafikákon nagyjavítást hajtottak végre, és a realisztikus ábrázolást részben elölyben a rajzfilmeszűrű tüzissokkal szemben.



# ELŐJÁTÉK

# QUAKE III

**Egy játék, amelyet nem kell bemutatni.** Több elpocsékolat munkaidőért felelős, mint bármely más játék. Hölgyeim és uraim – íme a Quake III!

**A** azoknak, akik még nem ismerik a kirobbanó sikerű Quake sorozatot (tehát mindkettőtöknek): a Quake II már közel egymillió példányban kelt el világszerte, ezáltal minden idők legsikeresebb CD-ROM játékaik közé tartozik.

Az úrfiotta egyik katonájának szerepében, egy elitalkulat tagjaként a Stroggok, az emberiség legnagyobb ellenségei ellen kell harcolnunk.

A Strogg a kiborgok egyik fajtája, melynek tagjai mind külsőre, mind pedig képességeiket tekintve jelentősen különböznek. A gyenge humanoid harcosoktól kezdve a világháború kirobbantásához is ele-  
gendő fegyverrel rendelkező óriási pókszerű lényekig mindenféleképp találkozhatunk.

Ezzel szemben a játék kezdetén a mi fegyverzetünk mindössze egy kis lézerpisztolyból és némi

municióból áll. Szerencsére a Stroggoknak az a szokása, hogy különféle fegyvereket hagynak szanaszét az egyes szinteken, így a játék előrehaladtával egyre nagyobb arzenállal rendelkezhetünk. A PC-változatban szereplő valamennyi fegyver szerepel a játék PlayStation verziójában is, egy kivételével. Ez a BFG 9000, a leglassúbb és egyben a legpusztítóbb fegyver. A puskák, golyószórók, gránátok és a rakétalövedékek mellett még sok-sok más játékszer akad a kezünkbe, noha ez semmit sem ér, hiszen a legtöbb ellenségünk is hozzájuthat ugyanehhez a fegyverzethez.

A első személy nézőpontú Quake II PlayStation-változata nagyon hasonlított PC-s elődjére. Összesen 20 szinten harcolhatunk. Egyetlen kivétellel minden szint a PC-változatban szereplő szinteken alapszik, noha kissé lecsiptek belőlük a jobb játszhatóság érdekében, illetve a szintek közötti töltés rövidítése miatt (erre a szintek részletes kidolgozottsága miatt van szükség).

A grafikát tekintve a Quake II a leghatásosabb játékok közé tartozik, mely valaha is megtisztelte a PlayStationt. Egy játékos módban láthatjuk, hogy egyáltalán nincs homályosodás, így szinte szó szerint átélőzhetjük magunkat a szint egyik végétől a másikig – ha erre lenne szükségünk.

A játék folyamatosan 30 kocka/másodperces sebességgel fut akkor



**[1-2] A Strogg undorító faj. Tégy nekik szivesseget, és húzd meg a ravaszt. [3] Esőtolt dobzs neki, vagy fejbőlövőd?**







**1-3** Ismétlődő játékmot? Szó sincs róla. A sok különböző ellenfél és gyilkolási módszer miatt annyit kell húzogatni a ravaszt, hogy nem érsz rá unatkozni. **4** A hiperlézer a jelenkor kifinomult harcosának fegyvere.

is, ha egyszerre több ellenfél van a képernyőn. Ennél is lenyűgözőbb az új programváz, amelyet a Hammerhead kifejezetten a *Quake II* játékhoz fejlesztett ki. A felületek pontosan részletezettek, ami azt jelenti, hogy egyik sem hajlik vagy homályosodik el, amikor a képernyő előtérbe kerül.

A *Quake II* igazi közönségvonzó eleme viszont ugyanaz, mint a PC-s változaté – a több játékos mód. Természetesen a PlayStation nem támogatja a 32 játékosal játszott Deathmatch-et, de a fejlesztők meglepő módon ki tudták alakítani a négy játékosal játszható osztott képernyős módot, melynek minden

egyes részlete ugyanolyan jól fest, mint az egyszemélyes játéokban. Akár három játékosrassal folytathatunk gyors és ádáz küzdelmet a különlegesen kialakított Deathmatch-szintek egyikén rohagálva, és egymást szitává löve. A játékot Hagyományos Deathmatch és Csoportos Deathmatch módban is játszhatjuk, sőt a teljesen új Versus (egymás elleni) mód is rendelkezésre áll, melyben az egyes játékosok adott számú élettel rendelkeznek - a végére életben maradó játékos lesz a győztes.

Sajnos nincs lehetőség a gépek összekötésére, ami a PSM véleménye szerint sokkal kelendőbbé tenné a játékot. Úgy tűnik, hogy a fejlesztők szerint nem rendelkezik elegendő játékos a szükséges kábellel, így a

cégek számára nem éri meg pénz és időt áldozni a játékok ilyen irányú fejlesztésére. Igazi szűgyen, hogy a PlayStation-játékosok csak osztott képernyőn élvezhetik a *Quake II* több játékos módját. Viszont ösztönten szőva, kettőnél több játékos ellen játszva szerencsésnek mondhatjuk magunkat, ha jut időnk rá, hogy egy pillantást vessünk a pontszámra, nem is beszélve az ellenfél pozíciójáról.

A *Quake II* PlayStation-változata a programozást tekintve figyelemre méltó. Nem csupán felülmúlja a Nintendo 64-re készült *GoldenEye* programot, hanem a legnépszerűsőbb és legbefolyásosabb játékok egyikének tökéletes klonja is egyben. Igazi öröm.

Justin Calvert 

## A PUSKÁKON, GÖLYÖSZÓRÓKON ÉS RAKÉTAKIVÖLÖKÖN KÍVÜL MÉG SOK JÁTEKSZERT KIPRÓBÁLHATUNK.



### ○ PONTOK

- Blynn jól néz ki, amennyire ez a PlayStationig ugyan lehetőségek.
- A négy játékos mód szinte hibátlan.
- Ez a *Quake II* PlayStation verzióban. MI is akarhatnánk még?

### ○ PONTOK

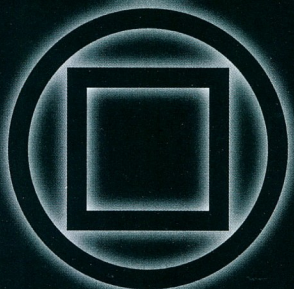
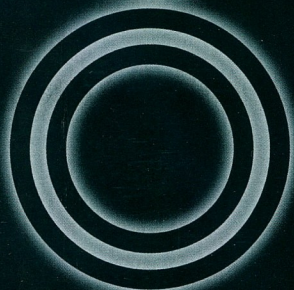
- Nos... nincs lehetőség a gépek összekötésére.
- És hát, a PC-s változattal ellentétben itt nem csorbíthatjuk ki a játékosokat a kezeveszteségre.

### ○ MIELŐTT MEGVÉNNÉD

A több játékos mód a *Quake II* legnagyobb vonzereje, de az egyszemélyes játék sokkal jobb, mint a PlayStation korábbi hasonló stílusú lövöldözés játékok. Készülj fel: a PSM jövő iva számban iszere szerdijük a *Quake II*. Addig is a szoftig legyen veletek!

# ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS



# AKÁR

## 33%-KAL KEVESEBB

Fizess elő a PSM egész, fél vagy negyed évfolyamára s ezzel takaríts meg 33%-ot a vételárból! Egyedül a következő számot is előfizetheted.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

### A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990.- Ft (1 szám 1 333.- Ft)
Fél évre	8 990.- Ft (1 szám 1 498.- Ft)
Negyed évre	4 990.- Ft (1 szám 1 663.- Ft)
A következő számra	1 790.- Ft



Lapunkat OTP bankkártyája segítségével is megvásárolhatja.

**(06-1) 266-0000**

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.



■KIADÓ:	Infogrames	■SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
■FEJLESZTŐ:	Rage software	■MŰFAJ:	Futbalszimulátor
■MEGJELENÉS:	Október	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

# ELŐJÁTÉKI

# UEFA STRIKER

Újabb adalék a focijátékok szinte végeláthatatlan sorához.  
Vajon tud-e olyat mutatni az *UEFA Striker*, amit még nem láttunk?



**1** Nem minden kamerarálás olyan praktikus, mint ilyen esztétikus.



nánk. Felülről a pályától meglehetősen nagy távolságból szemlélhetjük a játékokat, de más nézetekből 3 méterrel a taktikailag jobban átlátható 15 méterig változtathatjuk a kamerarálást.

A *UEFA Striker*-ben több, mint 130 csapatot találhatunk, melyek soraiiban a legjobb európai klubok és az összes nemzeti válogatott is szerepel (bár az utóbbiak közül némelyekkel csak bizonyos versenyek megnyerése után játszhatunk).

Más bonuszokra is szert tehetünk, ha sikeresen teljesítjük az újdonságnak számító Training Mode (Edzés játékmód) vagy a Spot the Ball (Labdazvezetés) játékokat. Miután átvergődünk az időjárás, a meccs idejét és hasonlókat firtató menükön, lehetőségünk nyílik, hogy a mérkőzés előtt csapatunknak taktikai módosításokat osztogassunk.

Az alapfelálláson kívül meghatározhatjuk csapatunk stratégiáját is. Annak ellenére, hogy általában közvetlenül mi irányítjuk a labdához legközelebbi játékos, ezen utasításunk megképeően nagy mértékben megváltoztatja a csapat játéktípusát.

A kapusok természetesen teljesen más tulajdonságokkal rendelkeznek, és akár egy bajnoki cím sorsa is múhat rajtuk. Az állandó 10 gólos győzelem meglehetősen távol esik a valóságtól, míg a nulla-nulás döntetlen nem túl népszerű.

A jelenlegi *UEFA*-ban a kapu védelmét viszonylag alacsony színvonalon oldották meg, a kapus látszólag képtelen kivédeni a lövéseket. Ennek ellenére biztosra vesszük, hogy a játék megjelenésére formába jönnek.

Természetesen a szokásos extrákat is megtalálhatjuk a játékban, a kommentárokat például Ron Atkinson, Jonathan Pearce és Ruud Gullit sztárrporterek tolmácsolásában hallhatjuk. Az utóbbi néhány taktikai finomság kidolgozásában is segítkezett. Mindent egybevetve az *UEFA Striker*-nek minden esélye megvan, hogy napjaink egyik legjobb, sokoldalú futbalszimulátora legyen, amely diadalt arat a PlayStation gyepén.  
Justin Calvert



## ● PONTOK

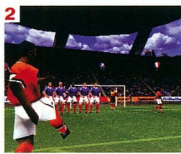
- Három hullaléki egy ásvért legálábbis foglalkozik.
- Az egyszerű játékosoknál jóval gyorsabban jár el a játékvezetés a mérkőzésen.
- A játékosoknál 250 ponton, mely 25 képmásodperc sebességgel fut, mérhető, hogy a játék mennyire mozdított el a játékvezetés mellett.

## ● PONTOK

- Még nem rendelkezik hivatalos engedéllyel, a csapatvezetőt néha helyettesítve egyszerűen. A Liverpoolt meg rendben van, de ki a tényleg a Manchester?
- Sajnos nem jár be mindenekelőtt esztétikailag a végzős verőhöz.
- A fejlesztésnek ebben a szakaszában a kapusok még hátravoltak van mit csinálni.

## ● MIELŐTT MEGVENNÉD

Égy másik, hogy a világoperadójú kártyákban keresve ideig ideig eljutunk meg az *UEFA Striker*-re, azaz, hogy a PlayStation legújabb sztereóképek egyike legyen. Néhány angol csapat hiánya csalódást kel, habár a Youth Tournt az AC Milan ellen pályára küldött annyit sem tölthet ki a játékos...



**1-2** A változékony idő izgalmassá teszi a holland visszavágást.  
**3** Az igen fontos edzőpálya.

# METAL GEAR

## SOLID

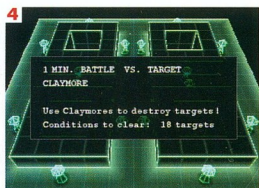
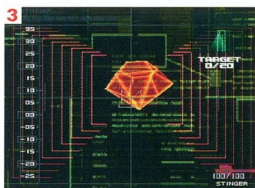
### SPECIAL MISSIONS

Két óra alatt Végigjátszottad a *Metal Gear*-t? Lopakodási képességed már utolérhetetlen? Most bizonyíthatod, Snake...



1-2 Nem elég, ha a joystickkal mesterialan éreztél a kifinomult taktikai érzék is szükséges

13-1) A MGS összes fegyvere megtalálható a különböző küldetésekben.



**H**a a PlayStation játékok történelmének nagy pillanatairól beszélünk, a *Metal Gear Solid* bizonyosan előkelő helyen kerülne említésre. Egyetlen probléma volt vele: annak ellenére, hogy két lemezen fért csak el, kicsit rövidre sikeredett.

Most viszont bárki, aki még több ilyen szórakozásra vágyik, bepótolhatja ezt a hiányt a *Metal Gear Solid: Special Missions*-szel. Mint ahogy a címből is kiderül (különleges küldetések), ez távolról sem olyan, mint az *MGS 2*. Ehelyett körülbelül 300 gyakorlóküldetést tartalmaz, amelyek az eredeti játék VR Training (gyakorló) módján alapulnak.

Négy fő tevékenységi

terület található a játékban, bár először csak a Sneaking (lopakodás) és a Weapons (fegyverhasználat) elérhető. Ezek gyakorlatok tucatjait tartalmazák, melyeket 15mp-től 1p-ig terjedő idők alatt lehet befejezni. Miután mindegyiket végigvitted, még egyszer neki kell ugranod, egyre nehezebb Time Attack (időre való befejezés) feltételekkel.

Míg a *Metal Gear*-ben a játékmenet mellett a történetre is hangsúly került, a *Special Missions*-ben ilyen nincs. Egész egyszerű: minél több akciót teljesítesz, annál több bonusz-pálya válik elérhetővé az Advanced (haladó) és a Special (különleges) módokban.

Az Advanced gyakorlatok hasonlítanak a Sneaking és a Weapons gyakorlataira, csak

sokkal trükkösebbek; tulajdonképpen a *Special* szekción belül a *Missions* igazán különlegessége.

Az tesztek között szerepel például egy 12 Vs Battle Mode (egy 12 ellen mód), ahol jó néhány fegyver közül választhatsz, de csak véges mennyiségű löszerez van, amivel egy tucat őrt kell ártalmatlanná tenni. A többi küldetésben többek között Ninja-t is játszatsz, bár a legkülönösebbek mind közül a Mystery (rejtély) játékok, ahol egy-egy gyilkossági rejtélyt kell megoldanod.

Abból, amit a *PSM* látott a játékban, nagyon élvezetes, és hihetetlenül nagy kihívást jelent; tökéletes megoldás az *Metal Gear Solid* elmélyeire éhező nemzedéknek.

Oliver Hurley



#### ● PONTOK

- a *Metal Gear Solid*-ről van szó...
- sok szarbut többézer kildetés
- több ideje kell végigjárnod, mint a *Metal Gear*-t

#### ● PONTOK

- néhányan talán túl körültekintően találtak meg!
- nincs hátrány!
- nem lehet annyira betekintő, mint a *Metal Gear*-be

#### ● MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Missions* Japánban már a *Metal Gear Solid* integrál három CD-s változat részeként megjelent; az egy lemezes sorozat verzió jelenleg pontatlanul kint van az országban. Ha meg akarod nézni a *Metal Gear Solid* eredetiségét, és az interaktív is, de már csak a kildetések száma és változatossága is bátorítja, hogy mindenkinek tetszen fog, aki az eredeti szarbut.



■ KIADÓ: **GT Interactive** ■ SZÁRMAZÁSI HELY: **Nagy-Britannia**  
 ■ FEJLESZTŐ: **Eurocom** ■ MŰFAJ: **3D kaland**  
 ■ MEGJELENÉS: **October** ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: **1**



**Rémálom az Elm utcában** – na, talán nem annyira, de azért légy óvatos, amikor a *40 Winks*-el játszol. Azért itt is lehetnek szörnyek...



**B**ár mostanában a PlayStation-nel kapcsolatban felvetődött az a buta ötlet, hogy lasként hosszú és előkelő életénél a végére ér, ennek ellenére az Eurocom tovább tági-totta a gép határait a *40 Winks* forgalomba hozásával. Azok a bizonyos címbéle álommanók kicsi teremtmények, akik gondoskodnak róla, hogy mindig édeseket álmódjunk, ám ellenfelünk, a gonosz NiteKap mégis megpróbálja tönkretenni az álminkat, elrabolja a kismanókat, és lidérces teremtményekké változtatja őket. Küldetésünk megmenteni mind a negyven kis manót.

Kiválaszthatod, hogy Ruffal, vagy az ikertestvérével Tumble-lel játssz; és bár a különbség nem túl nagy az ikrek között, mégis vannak olyan részei a játéknak, ahol csak az egyikkel, vagy csak a másikkal boldogulsz. Mozgásaik meglehetősen sablonosak, egészen addig, amíg valamilyen más formába nem álmódod őket. A pályán megjelenő dobozokba ugorva bújhatasz új külsőbe: lehetsz nindza, robot, vagy akár tündér is. A különböző jelmezek

különböző mozdulatokat tudnak, és mivel némelyiket feltétlenül használnod kell a továbbjutáshoz, szükséged lesz időbonuszokra is, hogy még néhány percgig a jelmezből folytathasd. Mindkét szereplőnek négy lehetséges alakja van a szokásoson kívül, és bár kissé hasonlóak, van hajszálnyi különbség fegyverek, és speciális mozdulataik között.

A játék terepei tipikus mesebeli álmok kalózzokkal, kastélyal, világűrrel, történelem előtti és víz alatti szintekkel, és ráadásul megjelenik még egy lidérces világ is. Mindez hihetetlenül sokféle ellenséget jelent. Kis időre kardozhatsz egy igazi kalózzal, vagy lövöldözhetsz egy teddy-macik vezette re-

pülő csészejárműről. Jól össze fogsz zavarodni, az a lényeg.

A választott karakter irányítása gyorsan ösztönössé válik. A rossz kameraállást könnyen meg lehet szüntetni a kamera mozgatásával, melyet a második analóg joystickkel bármikor irányíthatunk. Ennek köszönhetően egész idő alatt magabiztosan tájékozódhatsz, hisz mindent látsz a környezetben.

Azok a PS tulajdonosok, akik már régóta kénykednek gépük veredős-, és versenytájeival, Ruffnak és Tumble-nek hála, most már minden félelem nélkül bekapcsolódhatnak a 3D-s kalandjátékokkal kapcsolatos beszélgetésekbe is.

Justin Calvert



#### ● PONTOK

- A Mario64-hoz leginkább hasonló élmény a PS-ön.
- Mindezt karakotort végig kell vinned a játékon, hogy mindent láthass.
- Varázslatos grafika.

#### ● PONTOK

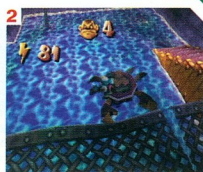
- Sokan úgy gondolják ez egy gyerektáje. Hiba!
- Némelyik szint kissé túl lineárisnak tűnik. Hát!

#### ● MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár nem különösebben eredeti, a *40 Winks* sajtnál enged, hogy jó 3D-plattformra lesz, minden korosztálynak bőségesen szánt szereplő-kimutalának köszönhetően. A sok ötletes karakternek és változatos játékmennyiségnek köszönhetően vagy álmottan éjszakai sörözni viglálatszod, vagy megsegéd a jopyad-et az alvás-élmény egy depimált pillanatában.



[1] Gyertyával a kézben WC-re menni – rémisztő, mi? [2-3] Hát a zombik tényleg elkapják Ruff-ot.



[1] Ruff megpróbálta legyőzni a kalózt a gyertyájával. [2-3] A fő-ellenfél úgy látszik jócskán nehezebb lesz.

# ELŐJÁTÉK



**Kedvenc sportunk** sosem látott fényben ragyog a PlayStation világában. Foci ez, vagy valami csoda?



**A** mikor elkezdődik a fociszezon, felpeszűl az élet. A szurkolók megüült optimizmussal rohannak a jegypénztárakba megvenni új bérletüket, a Manchester United játékosai pedig hercig új nadrágokban villognak a kifutón. A szombati sörfogyasztás az égbe szökik, a számítógépes játékok

szerelemesi pedig az év legnagyobb dilemmájával találják szembe magukat. Melyik focijátékot is vegyük meg? Actua, FIFA, Iss Pro, Adidas... A választék nem sokat változik, de időnként felbuknak valami új, amely azonban nem üti meg a nagyok szintjét. Idén viszont másképp alakult.

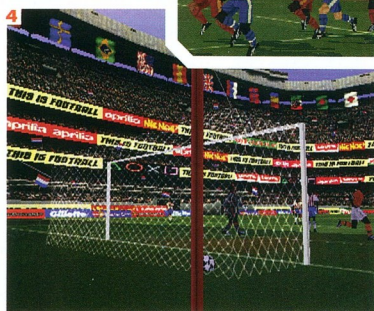
Egy viszonylag új fejlesztőcsapat az SCEE-nél az általuk „meghatározó futball-játék élményként” emlegetett program kifejlesztésével töltötte az elmúlt két évet. Merész mondat egy olyan csapatról, amely azelőtt sosem dolgozott focijátékon, de a programba beleköstőlván a PSM-nek nincs oka vitálni az állítás igazát.

A grafika jellemző: élethű stadionok, a valaha



látott legjobb visszajátzsások és olyan játékos-mozgások, amelyek még Ryan Giggs bokacseleit is megszegyentik. A játék másodpercenként 25 frame-es sebességgel fut, amely az egyik oka annak, hogy a 300 poligonból álló játékosok teljesen élethűek. Nem is kis dolog ez, belegondolva, hogy 250 különböző mozgás jelenik meg a játékban, s ezeket akár nyolc játékos is végrehajthatja egy időben. Igen, akár nyolc. Meggyőző, nem?

230 valódi csapat és 20 bajnokság található a játékban, de számos lehetőség van a játék saját ízlésünk szerinti testreszabására – a pontvadászat jellegétől kezdve egészen a játékosok bajuszáig mi szabhatjuk meg a dolgokat. Minden játékosunknak megvan a maga tulajdonság-készlete, amely 26 kategóriából áll össze. Még a kinézetük is olyan, mint az eredetijüknék. Amikor pedig saját játékost hozunk létre, bizonyos számú ügyesség-pontot



**[1]** This Is Football - Megjelenése ünnepnap lesz a PlayStation-tulajdonosok számára. **[2]** A kapu előtti izgalmas jelenetnek a kapus kiváló reflexszel vet véget. **[3-4]** A tálalás és a képi megjelenítés osztályon felül.



■ KIADÓ:	SCEE	■ SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy Britannia
■ FEJLESZTŐ:	In-house	■ MŰFAJ:	Futball szimulátor
■ MEGJELENÉS:	Október	■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-8



osztathunk szét tetszőlegesen a képességek között, így olyan csapatot hozhatunk össze, amely a lehető legjobban illik az általunk kedvelt játéktílushoz. Emellett csapatainkat memóriakártyára menthetjük, hogy összemérhesük öröknk egy haverral, akár csak a Gran Turismo autói-nak esetében.

A *This Is Football* jó néhány olyan opcióval rendelkezik, amely hamar irigység tárgya lesz majd a műfaj berkeiben. De hogyan lehet játszani vele? Nos, a *This Is Football* az első olyan, a PSM által játszott focijáték, amely könnyedén ötvözi az élvezetes és értelmes játékot a magas realitás-szinttel. Egyéb foci-szimulátorokban egy nulla-nullás döntetlen talán értelmetlen időpocsékolásnak tűnhet, de a TIF-ben a gólnélküli döntetlen is

ugyanolyan tanulságos, mint egy gólzáporos győzelem. Az irányítás is ott van a csúcson. Mindegyik gombnak megvan a maga feladata, legtöbbször négy vagy öt funkcióval is rendelkezik, mégsem tűnik bonyolultnak a játék kezelése.

Az R1 gomb különösen jó eredménnyel használható speciális funkciógombként. Amikor ezt lenyomjuk, az összes többi gomb új szerepet kap. Az egyes passzból cseles kereszt-labdá lesz, a szerelésből szándékos szabálytlanság, stb. Talán bonyolultnak hangzik, de nem az – néhány óra múlva már menni fog, mint a karikacsapás.



1-2) A *This Is Football*-t a többi játék közül az is kiemeli, hogy a focisták minden alkalommal valóban érintkeznek a labdával. 1-3) A PlayStation-játékosok számára egy álom valósul most meg.



**A THIS IS FOOTBALL JÓ NÉHÁNY OLYAN OPCIÓVAL RENDELKEZIK, AMELY HAMAR IRIGYSÉG TÁRGYA LESZ MAJD A MŰFAJ BERKEIBEN.**

Ha azt vesszük, hogy a készítőfociraionagóusok ellenére nem sok tapasztalattal rendelkeznek a sport videojátékos adaptációja terén, elmondhatjuk, hogy az SCEE olyan játékot hoz ki, amely legalább annyira eredeti, mint amennyire kiforrót. Mi itt a PSM főhadiszállásán már nagyon várjuk a teljes játékot és az új idényt.

Justin Calvert



● PONTOK

- A játszhatósága és a megjelenése is külön – mért csak meg a képpel.
- A nyelviasszonyos mellé kényegére a PlayStation parók egyik kedvence lesz.
- *This Is Football* – Ez a foci. Egyszerű és magyaráz.

● PONTOK

- A valós labdarúgómecsek nézőszéna változatlan csúszkonnal fog, ha kijápn a játék.
- Nyelviasszonyos játék után a nappali-ratör majd egy magyarkartás.

● MIELŐTT MEGVENNÉD

Ne válassz focijátékot odáig, amíg nem láttad a *This Is Football*-t. A program kibontakozni jászható és kedves sportunk megújított valószerű adaptációja. A fejlesztési futball-tesztelés megújított labdarúgós játék, kelleszede és elvitatóság nélkül ugyanis nem tudtak volna ilyen jó játékot készíteni.



1) Háromféleképpen szerelheted ellenfeled a játékban, s mind a három ilyen jól néz ki. 2) Sporti feltartás volt! Lenyomta a sípját, vagy mi?! 3) Az SCEE a *This Is Football* marketingkampányát a szezon kezdetére időzíté.



# ELŐJÁTÉK

■KIADÓ:	GT Interactive	■SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
■FEJLESZTŐ:	Pixelogic	■MŰFAJ:	Sci-fi lövöldözős
■MEGJELENÉS:	Karácsony	■JÁTEKOSOK SZÁMA:	1



**Az igazi marslakók már egy évszázada elkészítették terveiket. Itt az idő, hogy újra lesújts rájuk, miközben tovább szól az ismerős zene...**



**[1-2]** A páncélozott kocsik és a páncélozott teherautó – ezek alkotják a bőséges járműválasztékot...

**H**alljuk a BBC Radiophonic Workshop effektjeit! Halljuk a vonósok nagyszabású karát! Az esély, hogy valaki egy sikeres PlayStation játékot hozzon ki, amint egy 1978-as album inspirált (ezt a *The Big Match* című film zenéjéért, és *David Essex Rock On*-jáért felelős ember írta), körülbelül millió az egyhez – a GT Interactive mégis kitart.

Tavaly a *Rage*, szintén a GTI gondozásában, arra pazarolta ezt a támad-a-mars licenst, hogy ráhúzza egy unalmas és gyatra PC-s stratégiai programra. Legalább annyai jó volt benne, hogy nem lett belőle egy újabb, szomorú és káros dolog. Bármilyen idejeműltnak is tűnik Mr. Wayne opusza, mindenki tudja, hogy megfelelő zenei aláfestést biztosít egy jó kis marslakó-irtáshoz. A játékot történelmi környezetbe (H.G.Wells 1898-ban játszódó, hasonló című könyvének alapján) emeli ki a szokásos



**[1]** Az Idegen-irtó küldetések igen hatásosak **[2]** Ahoi csak vezetni kell, már Kissé unalmasabb



idegenekre lövöldözős játékok közül, mivel nincs még lézerágyú. A csata kellős közepébe dobunk egy darab gyengécske Gatling géppuskával, úgyhogy meg kell tanulnod pontosan célozni...

14 küldetést kell teljesítened, melyek egyre nehezebbé válnak, bár alapjellegük mindvégig megmarad. Menni a teherautóval és embereket gyűjteni, menni a teherautóval és tárgyakat gyűjteni, menni a teherautóval, és löni. Az egyes

feladatokat rádióin kapod meg, bár néhány kóbor üzenet félrevezető lehet; egyébiránt az egész nagyon egyértelmű. A vezetés nem probléma, mivel bármilyen vadul kormányzolj, nem sérül a járgány; a neheze a feladatok végrehajtása, miközben a marslakók támadásaival is számolni kell.

Nem igazán világos, hogy a *The War Of The Worlds* mivel ragadja majd meg az alkalmi játékosokat úgy, mint pl. a *Die Hard* sorozatból íródott játékok. A H.G.Wells regényben a marsiak milliókat irtanak ki, mielőtt áldoztatnák az élet egyik legalacsonyabb rendű formájának – a baktériumoknak. Hacsak a Pixelogic nem képes csodát tenni az elkövetkezendő néhány hónapban, sokakban az a vélemény alakul majd ki, hogy izgalmasabb lenne a játékmenet, ha hagynánk, hogy a munkát az egyesítő srácko végezzék el...



#### ● PONTOK

- Sok Idegen-irtás, szép robbanásokkal
- A lövöldözés feladatai kihívást jelentenek
- Jeff Wayne zenéje!!!

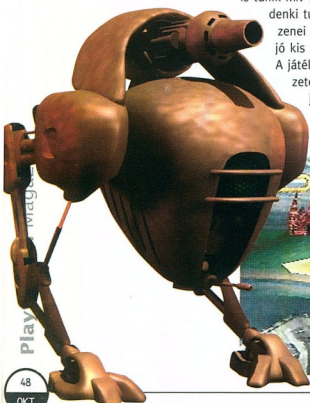
#### ● PONTOK

- Gyengébb grafika, zavaros a radar
- Ismétlődő küldetések
- Kissé túl egyszerű
- Jeff Wayne zenéje ócska techno-beat-tal alacsonylyva

#### ● MIELŐTT MEGVENNÉD

A szöveg nagy részének végjelölésére után úgy tűnik, jelentős finomításokra van még szükség a kiadás előtt...  
A látrány gyenge, és a játékmenetnek változásra van még szüksége.  
Jelenlegbe véve az ilyen stílusú játékok jelenlegi piacát, a Pixelogicnak még sokat kell javítania a *WWV*-n.

Sam Richards



**[1-2]** Bár a játék 1898-ban játszódik, gond nélkül beletartoznak elektronikus eszközöket, teherautókat, és egy egész csapatnyi kommandó.

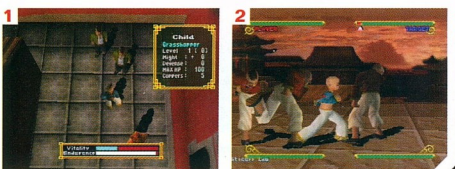


■KIADÓ:	THQ	■EREDET:	U.S.A.
■FEJLESZTŐ:	Polygon Magic	■MŰFAJ:	Verekedős/RPG
■MEGJELENÉS:	November	■JÁTEKOSOK SZÁMA:	1-8

# ELŐJÁTÉKI

# SHAOLIN

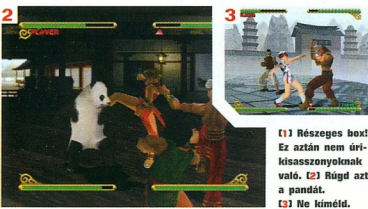
Készül fel egy sok szereplős verekedős dzsemborira. Aztán készül fel némi keleti RPG köszálásra. Egy pillanat, mi is az a *Shao Lin*?



[1] Az életérő és az állóképesség növelése az RPG-ben. [2-3] Még a gyerekek és a veszélyeztetett állatokkal is tudnak verekedni.

**H**amarosan hét társaddal együtt üthetitek, verhetitek, rúghatjátok egymást saját otthonotok biztonságos kényelmében. Igen, *Shao Lin* az ELSŐ nyolcjátékos üsd-vágd játék a PlayStation-ön. A magányos farkasok is megnyugodhatnak, a játék a megszokott egyjátékos változatot is kínálja, (egyidőben akár nyolc, computer által vezérelt ellenséggel szemben) és egy RPG módot.

A *Shao Lin* egyik legfontosabb előnye a választási lehetőségek bősége. Kilenc fős harcoss-istállóból választhatsz, és váltogathatod a



[1] Részleges boxt. Ez aztán nem örlékszenyomónak való. [2] Rúgud azt a pandát. [3] Ne kiméld.



harc stílusodat is. A hat irányzat között megtalálod a Shaolin-t, az Eight Extremities Fist-et (nyolc extrás ököl), és a PSM kedvencét, a Drunken boxing-öt (részesek bokszt). A változágú mozgással szökellő harcossal nagyon jól néznek ki, amikor pedig kifinomult mozdulattal arcbamossuk a pandát, az tényleg vicces jelenet.

Igaz, közben az irányító rendszer miatt kissé úgy érzed, mintha kihagytak volna az akcióból, mint ha Eiffel Torony magasságába a második és a harmadik har táján.

Az RPG játékmód jelenleg egy vacakul renderezett 3D világot nyújt a kalandozáshoz. A megszokott RPG elemek mind benne vannak a játékban, pl.: ha megnyersz néhány

harcot, értékes tapasztalati pontokat kapsz érte. Amíg a harc-béli mozgások nagyszerű simasággal görögnek, a karakter animációk ebben a változatban eléggé döcögös és merev, ideitlen tartást kölcsönöz a harcossalnak. A hab a tortán a kamera rossz állása, ami a lehető legszűkebb látványt nyújtja neked a 3D világból, sőt amikor a szereplő elköböröl a fák, vagy bizonyos épületek mögé, teljesen eltűnik a szemed elől.

A Polygon Magic-nek valóban szüksége lesz némi javításra, hogy a *Shao Lin*-t versenyzővé tegye olyan híres RPG és verekedős játékok között, mint a *Tekken*, vagy a *Final Fantasy VII* - melyek most váltak platina lemezzé. Majd megtájtuk.

Stephen Lawson

## PSM VELEMÉNY

### Ö PONTOK

- Választható kürdelen-stílus
- Nyolcjátékos változat
- RPG változat

### Ö PONTOK

- Bőszét, az RPG játékmód
- Késsé hiányos
- Bőszé változat

### Ö MIELŐTT MEGVENNÉD

Igyérünk még néhány nagyszerű játékot a PSM katalógusunkba képeze előtt. A *Shao Lin* valószínűleg nem fog léteizik tartozni. Az RPG játékmód úgy tünik, mintha már elvett a véget jarn, a verekedős pedig ugyanabban nem elég – míg a *Shao Lin* hite hirtelen nyolcjátékos móddal sem.

# ELŐJÁTÉK

■KIADÓ: Codemasters ■EREDET: Nagy-Britannia  
 ■FEJLESZTŐ: In-house ■MŰFAJ: Futballmenedzser-szimulátor  
 ■MEGJELENÉS: Szeptember ■JÁTEKOSOK SZÁMA: 1-2

# LMA Manager

**Stressz, kiszolgáltatottság, és a bulvárlapok is állandóan rólad cikkeznek...**  
 És te csak futballszurkoló vagy. Milyen lehet akkor egy menedzser élete?

**A** futballmenedzser-szimulációk általában nem hozzák lázba az embereket. Persze nem azért, mert nem tesznek eleget annak az elszánt törekvésünknek, hogy orvul leszerződtesük kedvenc klubunkhoz Beckhamot vagy Bergkampot, hanem azért mert tényleg nagyon rondák tudnak lenni.

A különböző menük – a szükséges rosszak – úgy uralkodnak a műfajt, mint megannyi pixelzabáló parazita. Ezeknek a játékoknak a tervezői már annak is örülnek, ha sikerül életet lehelniük a partvonalba, s a látvánnyal össze tudják fércleni nehézkes játszhatóságú műveket. Legalábbis egész addig ez volt a helyzet, míg a Codemasters elő nem állt az LMA Mangerrel. Már megjelenésében is különbözik az elődeitől. Többosztályú menük he-

lyett, az LMA ikonokkal és néhány gombnyomással lehetővé teszi a 70 képernyő közötti könnyed váltást. Az egyszerű kezelési mód azonban komplex lehetőségek tárhatását rejti. Ha kivetjük a hálónkat, általában 8000 játékos között választhatunk, kezdve az NB3 olcsón megszerzhető, lecsúszott futballistáitól a vagyonfő stárokig. Hogy könnyebb legyen a dolgunk, az LMA keresőrendszerével olyan szűrőket állíthatunk fel, mint életkor, csapat, mezőny, hogy csak a követelményeinknek megfelelő listákat kapjunk meg.

A legtöbb menedzserjáték valamilyen táblázatos formában jeleníti meg, hogy mi folyik a meccsen. Ezzel ellentétben az LMA a valós idejű meccset mutatja miniatűr játékosokkal, a labda útvonálával, – hogy követhessük a passzokat –, és az akcióit ismertető szöveges kommentárral. Ezen pontosan láthatjuk, hogy csapatunk mennyire jól szerepel. A Codemasters gondosan ügyelt arra, hogy mind a gyors győzel-



1-2 Az elmaradhatatlan statisztikákat ellenőrizza a valós idejű visszajátszás.

met, mind a sok csatát kedvelő rajongókat kielégítse. A játékokban éppen úgy találhatunk nyolc hetes erőpróbatáka, mint négyeszeson örökösökkel.

Egyedülálló módon kétjátékos opció is rendelkezésünkre áll, ha magányosnak éreznénk magunkat. Akárhová is nézünk, az LMA mindenhol valami újdonságot nyújt: edzésterv, ifjúsági csapat és kifinomult taktikai utasítások. Ha pedig nem bírjuk tovább a felelősség terheit a vállunkon hordozni, pénzügyi tanácsadók, edzők, fitológusok és asszisztensek alkalmazásával könnyíthetjük meg saját dolgunkat. Egyszerűen szóva, az LMA klasszis a maga nemében.

Pete Wilton



**POINTOK**

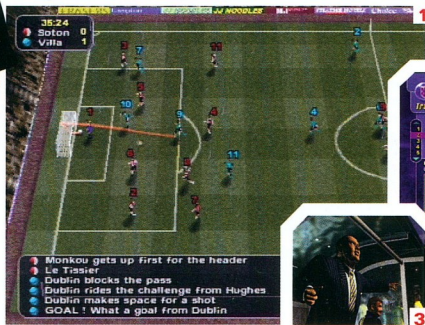
- Az 1988-2000. évi szezon minden új adata.
- Könnyen kezelhető, világos gyors menük
- Valós idejű meccsbemutatók.
- Lenyűgítő csúcspontok.
- Pénzügyi beállítások lehetősége és virtuális segítőitársak.

**POINTOK**

- Ha meg fogod élvezni az LMA-t, ha a „hibák” is a „plusz”-ról szólnak csak jelent ez számára.

**MIELŐTT MEGVENNÉD**

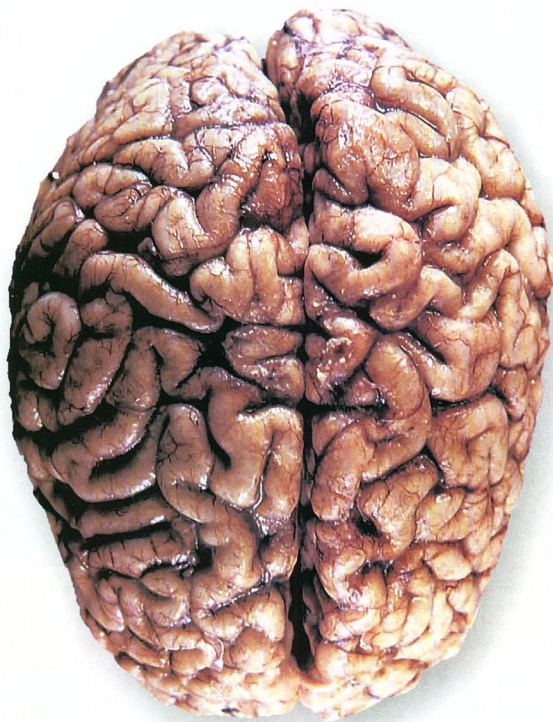
Mielőtt vásárolni látnád volna, az LMA új életet lehel egy elcsúszott érem világába. Az LMA életre is szellemi élet, egy rendszerint szünetre álló és virtuális szellemi élet, hogy minden apró-csupra hatalmas ügyet elintézzek. PS-link már állg vársz, hogy belegyúrószkálva a kész verőrt.



1) Tudjuk meg azoknak a gótolóknak az okát. Kövessük a labda útvonálát 2) Mi sem könnyebb átomcsapatunk összeállításánál. 3) „Szereld le őket!”



*Budapesten a Károlyi I. utcában  
13.584 cm<sup>3</sup> szabad kapacitás  
infrastruktúrával  
hosszú távra kiadó  
megbízható, igényes  
partnerek részére.  
Jelige: "nyomdai anyag - POS anyag - display - arculat"*



*Kobalt Produkciós Iroda  
1047 Budapest - Károlyi I. u. 10.  
Telefon/fax: 1.390.40.70*

# ELŐJÁTÉK



**Nem az F1 '98 továbbfejlesztett változata. Vadonatúj modell.**

Az F1 '99 nagyobb és jobb, mint elődje és hál'istennek, végre más csinálta.



**[1]** Az F1 hivatalos licensze a szokott módon megengedi a Williams... **[2]** a Benetton... **[3]** és a Jordan autók nevének, emblémájának és versenyzőinek használatát.

**V**ajon milyen sorsra jutott az F1 '98, ha véletlenül mégis megvetted? Csak találgatni tudok: ha nem vitted vissza azonnal az üzletbe, ha a pénz visszakapd, talán tűzbe dobtad, esetleg összetörted vagy egy téglához erősítve bedobtad a folyóba. Ha csak azt mondanám, hogy a játék csalódást okozott, olyan lenne, mintha a bubópestisről azt állítanám, hogy egy-két nap alatt gyógyuló, múló köhögés. A Visual Sciences divatos, de élettelen műveiből minden hiányzott, ami egy játékot élvezhetővé tesz. Az F1 '98 néhány rövidke pillanatra úgy tűnt, élvonalbeli F1 szimulátor lesz, azonban némi használat után látható, hogy nem ér többet egy lyukak kétfilléresnél. (Bővebben a legutóbbi számban olvashatsz róla).

Ennyit a múlttól. Mindenesetre az F1 '99 arra megtartott bennünket, hogy érdemes megtartani a számlákat. Ez alatt a Sony műhelyben elkészült az F1 '99. Két tény biztosít afelől, hogy visszatérünk a 320 km/h sebességű aszfaltzaggató versenyhez: egyrészt az, hogy ez a játék az 1999-es Forma 1-es évad szimulációja valóságos versenyzőkkel és a Murray Walker által élethűen ábrázolt körpályákkal (beleértve az új malajziai helyszínt is), másrészt, hogy az F1 '99-et valaki más tervezte. Különösen nyugodtak lehetünk, ha ez a „valaki” nem más, mint a Studio 33, amely közel áll a Bizarre Creations csapathoz (F1 '97



**[1]** Az F1 '98-ból semmit nem lehetett felhasználni a fejlesztés során, a tervezőknek a 3D-s grafikat szinte a semmiből kellett létrehozniuk. **[2]** A pályarészletek és tárgyak esetében a játék egyik előnye a látvány egyöntetűsége.

fejlesztői) és a kitűnő Newman-Haas Racing-ről híres. Ennélfogva, ahelyett, hogy vissza léptek volna (ilyenek is akadnak – tudjátok, kikre gondolok) a Studio 33 egy újabb lépést tett előre a játék-technológia terén. Ahol az F1 '98 nehézkes volt a dúcogó, az F1 '99 ragyogóan gyors és ügyes. Úgyiszentén, ahol az F1 '98 járgányai olyanok, mint egy dúcogó babakocsi, az F1 '99 versenyautói precízen és pompásan strukturált modellek, amelyek még a fényt is visszatükrözik, amikor a tizenhat körpálya valamelyikén száguldanak. Míg az F1 '98 tele van hibával, addig az F1 '99-ben elvétele találás illet, sőt, ha részt akarsz venni egy élő tv-közvetítésben, az új játékban erre is lehetőség van.

A Studio 33 a toldozás-foldozás helyett úgy döntött, hogy az egész szemetet egyszerűen kihajítja az ablakon, és előlől kezd mindent. Az eredmény egy tisztább, zökkenő- és akadálymentes, 3D-s kábító élmény lett. A grafika kitűnő és a





# AZ ELEVEN ÁLÓM LARA CROFT HASONMÁS-VERSENY

Sokan ábrándoznak arról, hogy a Tomb Raider játéksorozat határozottan szexis főszereplőjére egyszerűen kikap a számítástechnika-környezetből és szembejön velük az utcán. Aki előlőrt néhány órát a képeken látható Larával, az talán már átélte a "jesszusom ez ő" élményt egy hasonlóan jóképű bájos lány láttán. Ugye milyen jó lett volna odamenni hozzá? Most megtehettek! Tartózkodjatok fel egy pillanatra, mutassátok meg neki a képeket, és olvassátok fel a jogait:

"Ha 16-30 éves nő vagy és magad vagy másik szerint hasonlítasz a képen látható megáldott sztarra, részt vehetsz a kétfoldos Lara Croft hasonmás versenyen!"

A versenyre levélben jelentkezhet a következő címen:

1306 Budapest, 35 Pf.:141.

Melékely egy fotót magadról, és add meg a korod, a magasságod, a csípő, mell és derek-bőgésed! Tájképtárolás közöljük az angliai választóztó fotóját és adatait:

- Név: Lara Weller • Magasság: 173cm •
- Mellbőgés: 86 cm • Derekbőgés: 61 cm •
- Csípőbőgés: 86 cm •

Jelentkezési határidő: 1999. okt. 25.  
Válogató elődöntő: 1999. nov. 14.

Attractive Elite Models épülete  
Nyilvános döntő: 1999. nov. 14.

A "MULTIMÉDIA KARÁCSONY"  
keretében, 1999. dec. 12.

Műszaki Egyetem Közponni Épület Aula

A díjak:

- A döntőbe jutott versenyzőnek ajándékközzel kedveskedünk:
1. helyezett: PlayStation lejátszó + 100 000 Ft pénztalpon
  2. helyezett: PlayStation lejátszó + 50 000 Ft pénztalpon
  3. helyezett: PlayStation lejátszó + 25 000 Ft pénztalpon
- Közönségvazlat: PlayStation lejátszó + 75 000 Ft pénztalpon

A verseny támogatója, az

attractiveelitemodels

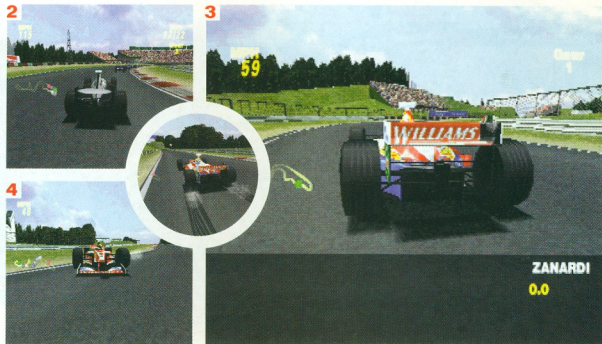
a helyezettokról függetlenül képzés illetve munkát ajánl az általuk legjobbnak ítéletek.



■KIADÓ:	SCEE	■SZÁRMÁZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
■FEJLESZTŐ:	Studio 33	■MŰFAJ:	Forma 1 szimulátor
■MEGJELENÉS:	Október	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2



**[1]** No légy olyan, mint Damon Hill, inkább bátran előzd le a többi autót... **[2]** Mindegyik versenygép kezelése öltér egymástól. **[3]** Szimulációs vagy arcade stílusú látványban részesül az négyféle kameraállítás segítségével. **[4]** Mivel nincs arcade mód, ezért vagy megtanulod a sportotok vezetését, vagy eláshatod magát örvényre. **[5]** Vezet a McLaren.



négyféle látószög segítségével (nagy látószög, pilótalátás, két autót mögött és kicsivel a kocsí felett) valóban részletes képet kapsz a versenyről.

A fényes viksolt külső alatt találunk néhány lényeges változást magában a játékban is. Nincs "Arcade" választási lehetőség, e helyett egy azonnali kezdést adó Quick Race módot kapunk, amellyel rögtön bevethetjük magunkat egy Forma-1-es verseny izgalmas forgatógáza. Az okos menürendszer segítségével könnyen felfedezhető, hogy az F1 '99 a versenyed összes csapatát és versenyzőjét felvonultatta. A Studio 33 még arra is ügyelt, hogy Schumacher-t Mika Salo helyettesítse a német pilóta Silverstone-i balesete után.

A sorozat eddigi részéhez hasonlóan, az F1 '99 is Grand Prix módra épül, amely három választási lehetőséget tartalmaz: Single Race (egyszerű verseny), Championship (világbajnokság – amelyek során pontokat kell gyűjtened mind a tizenhat pályán) és Test Drive (gyakorlás). Mindegyikben változathatód egész felszereltségét. A Studio 33 még Kőszönhetően az újonc játékosok három előre beállított autókonzfigurációt kapnak, amelyekkel 95%-os hatásfokot érhetnek el. Azok, akik Benettonjükből vagy McLarenjükből még

azt az extra 5%-ot is ki akarják préselni, még be kell állítaniuk az első és hátsó szárnyakat, a sebességváltót, a kerékelfüggesztést, a gumikat valamint az egyenesen fékhatást.

Még ennél is többet akarsz? Megteheted. Az F1 '99-ben lehetőség van arra, hogy rendbe hozd autód kisebb károsodásait, hogy megnézd, nem ütnek-e a kerekék és megtapasztald a gumikopás hátrányait, valamint azt az érzést, amit egy autós érez, ha a motor felmondja a szolgálatot. Ami az időjárást illeti, dönthetsz arról, hogy állandó vagy változólagos évszónak körülmények között szeretnél-e versenyezni. A háromnapos meteorológiai előrejelzés alapján előre megtervezhető stratégiád. A játék versenyzőinek jellemvonásai hasonlóak az eredetiekéhez (Schumacher ugyanolyan csirkefogó az előzés során, mint az életben, és Hill itt is egy kicsit ijedős, mint a valódi verseny pályán), és a minősítést sem kerülheted el.

Az F1 '99 az 1999-es idény helyszínével (beleértve az új malájziai Sepang versenyt), stílusban és tervezésben is a '99 nyomdokain halad tovább. Egyelőre a jövő títa, vajon a vásárlók kegyeit is elnyeri-e?

Dean Evans

## PSM VÉLEMÉNY

### ○ PONTOK

- Studio 33 tervezés.
- Az 1998-es Forma 1-es idény pontos szimulációja.
- Hiteles hang (kombináció és névhasználat); Murray Walker közvetítése élőhatásúvá terezt.

### ○ PONTOK

- Nincs Arcade mód.
- Fokozatmentes beállítások helyett csak háromféle módokat találhatunk (sport), medium (közép) és high (magas).
- Többszempes valószínűsítés a misélat, ezért a kezelési sebességcsökkentés.

### ○ MIELŐTT MEGVENNÉD

Ez a játék érdekes előrelépés az F1 '98-hoz képest, mivel a technikai sport öröme egy átvittatón a PlayStation országra, hogy hirtelen nem kell beülnöd valóban kocsira, hogy megnézd, milyen érzés egy sportkocsit valóban megülni látni. Az F1 '98 minőségére a rugalmas Monaco GP-n di. Itt valaha láthattál valódi kocsis egy olyan játékban, amely mikrodöntő-tilakénti moztos animációval dicsekedt, hat nézők az új!



**[1]** Túl nehéz? Damon Hill-nek...**[2]** és David Coulthard-nak eltek egy kis segítség.



# ELŐJÁTÉK

■KIADÓ:	Crave	■EREDET:	Nagy-Britannia
■FEJLESZTŐ:	VCC Games	■TÍPUS:	Futurisztikus verseny
■MEGJELENÉS:	Szeptember	■JÁTEKOSOK SZÁMA:	1-2



Az e hónapban feltűnt *Wipout* után a legkevésbé egy másik futurisztikus versenyzős játék megjelenését várnánk...



(1) A piros háromszög mutatja, hogy elegendő a fegyverzet. Használd ki! (2-3) A pálya egyes részei nagyon látványosak, de nem lesz időd gyönyörködni.



**A** Psygnosis *Rollcage*-ének és a *WipOut* sorozat alapjaiténekek vegyítésével a *Killer Loop* nem fog magas pontszámot elérni az eredetiség terén. Mit is kínálhatna fel a versenytársaihoz szemben, ha náluk később jelenik meg? Hát, nem valami nagy dolgot, de az legalább kétségszűnhetetlen: a választás lehetőséget.

A 12-es listából kiválasztott géped vezetése az első alkalommal messze nem lesz egyszerű. Kerekék helyett gömbök, oldalazási lehetőség, kézzel irányítható mágnesek a gravitáció ellen irányuló küldetésedhez – csak néhány apróság azok közül, amiket el kell sajátítanod, ha boldogulni akarsz. Ahogy körbesiklász a pályán, energia-növelő egységeket

gyűjthetsz, amelyekkel kitolhatod járműved csúcsebességét, újratöltheted a mágneseidet, vagy élethető magadat lövedékekkel.

A mágnesek tartják pályán a repülődet ott, ahol a gravitáció ellened dolgozik. Akár a huppanókon ugratsz keresztül, akár a plafonon száguldozol valami bonusz után ku-



(1-2) A pályák sokkal öltetűbbre sikerültek, mint a sílók

ta, a legnehezebb feladatod zöld ágra vergődni a mágneses rendszerrel. Mindenesetre kiartásod jutalmául egy látványos *Rollcage*-stílusú versenyben részesülsz. Az oldalazás a vágógombok segítségével szintén kissé furcsának tűnhet elsőre, főleg ha éppen kanyart próbálnál így bevenni. Kifejezetten hasznos viszont, amikor egyenesben előzünk, vagy falakra, plafonokra hajtnak fel.

Többjátékos változat egyelőre nem szerepel ebben a korai verzióban, de információink szerint a *Killer Loop* megjelenésekor lesz kétjátékos, osztott képernyős lehetőség. Ez is olyasmi, ami hiányzott a *WipOut*-ból, de benne lesz a *Wipout*-ban.

Bár nehéz izgalomba jönni a *Killer Loop* hallatán, mert megjelenését igencsak beárnyékolja a *Wipout*, a verseny a két cím között azonban a vártnál szorosabbnak bizonyulhat.



(1) A hihetetlenül gyors, és legkevésbé sem praktikus gitárpálya-műzset. (2) Bizonytalan kamera állások.



## ☉ PONTOK

- A mágneses rendszer egy érdekes, új dolog.
- Balról grafika

## ☉ PONTOK

- A csapat logók, és a játék vége szüneteltetésen *WipOut*-es
- Talán az időzítés is lehetett volna jobb.

## ☉ MIELŐTT MEGVÉDNÉ

A *Killer Loop* ügyvezetők híveket szerezni a *WipOut*-tal szemben. Bár aki kijáratba, arca elég nagy hatással lesz, mindig meglepetésként a *WipOut* rajongókat, amint hívtelen átjártnak oma verseny-játékhoz. Azért feltétlenül ügyeljünk. Hamarosan jön a próbaháték.

Justin Calvert



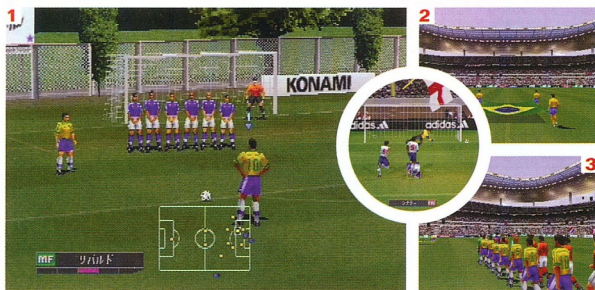


■ KIADÓ:	Konami	■ SZÁRMÁZÁSI HELY:	Japán
■ FEJLESZTŐ:	In-house	■ MŰFAJ:	Labdarúgó szimulátor
■ MEGJELÉNÉS:	Október	■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1-4

# ELŐJÁTÉKI



Az EA dübörgő FIFA „sortüzével” szemben, a Konami még mindig a legjobb digitalizált foci-szimulátorokat készíti. Ime egy újabb...



(1) Közismert, hogy a braziloknak gyakorolniuk kell a szabadrúgást. Vidd ki őket az edzőpályára.  
 (2) Pomba és ünneplés – a pályá zászlódszében áll. (3) A stadionok nagyszerűen festenek.

**A** labdarúgó játékok mindig is azt a hasznos dolgot jelentették a kiadóknak, amivel jó puhára bélelhetik a fészkeket. A folytatások gyakran csak egy kicsivel adnak többet, egy kis javítás itt, egy kis javítás ott, egy új kommentátor a valamivel több verbális hatás végett. És a játékok lassan megtöltik a polcokat, már a kezünkbe is jut. Belekényszerítetek minket ebbe a neveléses komédiába, egyszerűen azért, mert a kiadók tudják, hogy a focirajongók szomja sohasem csillapodik.

Bárcsak azt mondatnánk, hogy az ISS Pro Evolution egy teljesen új labdajáték, aminek programvázát a Konami csupaszra hámoztá, és az egészet újírta. De mi értelme volna ennek? Már az International Superstar Soccer sorozatban kialakították a

leggördülékenyebb mozgást és a legvalóságosabb modelltelt játékosokat. Így tehát az ISS Pro Evolution, a hangjait is beleértve, fokozatos fejlesztés eredménye. Az első, ami szembeötlő, a grafika tiszta minősége és a játékosok hihetetlenül valóságos mozgása. Mintha igazán futott a PlayStation-on. A fejelés, a rúgás, a passzolás és



(1) Hires focisták arcait választhatod ki. (2) A gördülékeny mozgás is jelzi, hogy az ISS az eddigi legjobb foci játék.

a cselezések lélegzetelállítóak, és beügyeskedheted a legbámulatosabb fejesgölokát, főleg mikor jó beadás érkezik az alapvonalról.

Akkor hát mi az, ami új? Nos, a fent említett látványokon és mozgásokon kívül még más is fejlesztettek, így jelenleg már négyen játszhatnak egy Multi-Tap-et használva, ami nagyon hasznos kiegészítés. Mint általában, most is, a játék nemzetközi csapatokat tartalmaz, de a játékosok igazi nevei nélkül, viszont kiválthatatsz olyan nagy sztárokat is, mint például Bergkamp, mivel az alkotók elég felismerhetően mintázták le őket.

Az összes szokásos beállítást tartalmazza, úgy mint a meccs ideje, az időjárás és a sebesség opciók, az utóbbi a legérdekesebb. Az ISS játéka mindig lassúnak tűntek bizonyos körökben, de most drámaian felgyorsíthatod a játék sebességét, és megtartja ugyanazt a grafikai minőséget.

Ne gondold hogy az elődhoz képest tengernyi a változás, de az ISS Pro Evolution jobb, mint amit vártunk.

Steve Bradley



#### ● PONTOK

- Kiváló látvány.
- Olyan, mint az igazi foci.
- Felgyorsítható az akció.

#### ● PONTOK

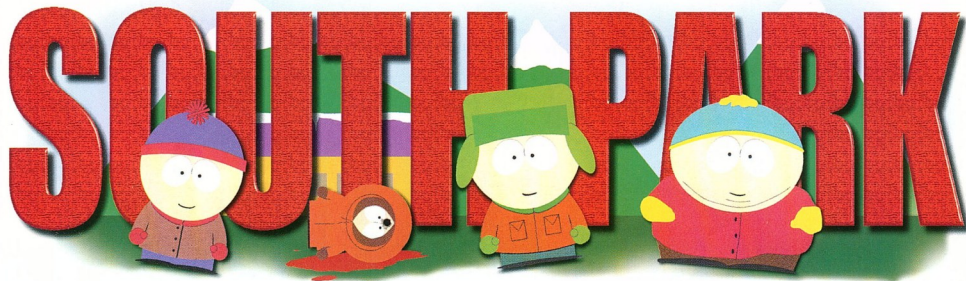
- Korlátolt pontszerzési módok.
- Nem igazán álltóg.
- Úgyamolyan, mint a tóbit.

#### ● MIELŐTT MEGVEHNÉD

A Konami kétségtelenül mestere maradt ezeknek az arcade típusú focijátékoknak. Az ISS Pro Evolution a sorozatnak egy magasabb szintre emeli, a látvány és a mozgások észreveszhetően jobbabbak lettek. Nem könnyű pontozni, megis, vigyázz, nehogy elmulasztad ezt a páratlan lehetőséget. Vigilis is, ez tucit. És Evolució olyan kitöltő foci. Majom...







**Öld meg Kenny-t egy hógolyó-sortúzzel, egy tehén-hajítóval vagy egy harapós piranhákat kilövő fegyverrel. Üdvözlés a South Park-ból, PlayStation-módra...**



(1) Tehát, Big Gay Al, szerencsésnek érzed magad?  
 (2) A snack az, amivel a teljes energiádát visszakaphatod.

**A** South Park csodásan hibbant világa előtt a PlayStationhöz, hogy elhordja 3D-s lövöldözős hóbakancsait.

A Turok alkotói terveztek és programozták, a South Park az első a három, a népszerű TV-sorozat alapján készített játékból – egy N64-es konverzió, ami végül a szubjektív nézőpontú kalandjátékot a Quake-stílusú mini deathmatch-ekkel (mini halálfutásokkal). Augusztus végén követi majd a Chef's Luv Shack és a South Park Rally.

Ebben a South Park játékban, a kartonból kivágott külvárost, ami egyébként Cartman, Kyle, Stan és Kenny otthona, a távoli úrból éri támadás. A játék története egy rejtélyes üstökösről szól, ami a föld felé közeledik minden 666-odik évben, és ez alkalommal igencsak

a város közelében halad el, a valaha volt legnagyobb, legszörnyőbb politikai káoszot okozva. Nem csak a helyi pulykák álltak össze tollas gyilkosok fosztogató bandájává, de Cartman anyját is elrabolták az idegenek és Skuzzelbert fia is eltűnt. Kiválasztva az egyik hős (?) kölyköt négyuk közül, életre keltheted, hogy sétáljon, harcoljon és fíngion, hat hangeffekt-teljes, gyermekien örült epizódon keresztül.

A South Park másik része a többjátékos mérkőzésen alapul. A beépített öt mód alatt (beleértve a Capture The Flag – fogd el a zászlót, a Grudge Match – irgyfutam és a Kick The Baby – rügd a bóbít lehetőségek), akár négy játékos is harcolhat egymás ellen, számos mini-küzdőtéren. Amíg eleinte csak Cartman, Kyle, Stan és Kenny áll rendelkezésedre, később mások 20 karakter közül is válogathatunk, beleértve Chef-et, Mr. Garrison-t (The Christmas Pool), Mr. Hankerson-t, sőt még Big Gay Al-t is. Hozzáadva mindehhez Kenny gyilkoló-fegyvereinek örült arzenálját, mint pl. a Cow Launcher-t (tehenhajító), az Auto Egger-t (tojás-sorozatoló) – ami egy élő



orvlövész csirkét használ) és hógolyókat, a legörültebb játékelményvel leszel gazdagabb, amit valaha konzolra terveztek.

Bár a játékok nem nagyon eredetiek, mind nagyrészt a South Park-on alapul – a havas várost ugyesen adták vissza, és a fejlesztő Iguana Entertainment külön a játék kedvéért több száz új hangeffektet digitalizált. Röviden, a South Park ügyesen tájálja a TV show összes vidám szemtelenségét, valami Quake-szerű szubjektív nézőpontból. Ne várj csúcstechnikájú grafikát, de számíthatsz a South Park-stílusra – arcátlan báj, aminek nehezen lehet ellenállni (ha elég jól tudsz angolul).

Dean Evans



(1)-(2) A South Park-ban soha nem fogod ugyanazon az úton találni magad.



**© PONTOK**

- Interaktív South Park/
- Jólcsiszolt Cartman-vel, Stan-vel, Kyle-vel vagy Kenny-vel.
- Egy játékos Story Mode és négyjátékos Deathmatch.

**© PONTOK**

- Felhasználómentes.
- Annyan egyszerű grafika.
- Ismétlődő és oly-nagyon szűz.

**© MIELŐTT MEGVÉNNÉD**

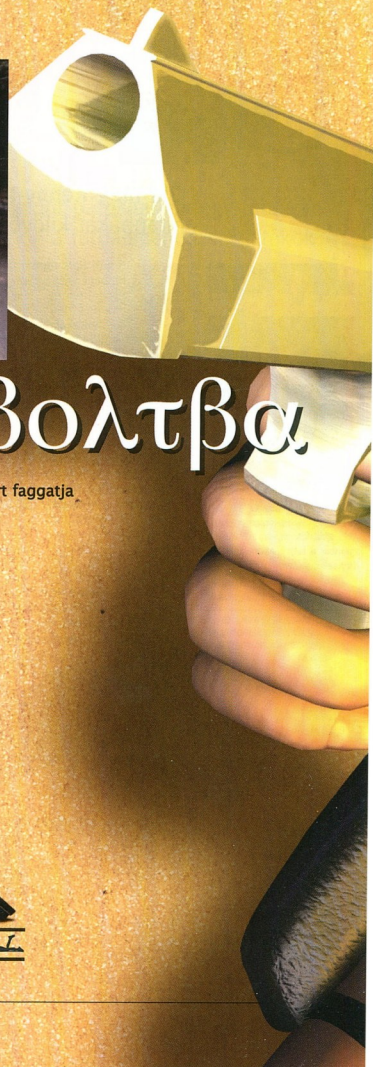
Térf észre, Iguana, az N64 verziót habárba rejtőstök, leginkább az Nintendo nyomasztó. Hisz, ez volt a játék egy már ki, mintha azok a végzetlenül tapasztalt kölykök terveztek volna, akik a háttérben a Turok alkotói. De a South Park egyváltóan szobos és a TV-ben látható képszerkezetétől teljesen megkülönbözteti magát sok PlayStation játéknál, akiknek van már egy palacknyi videofelirataik és kívülről látnak a "Kyle's Mom Is A Bunch Of Cretins" ("Kylie anyja egy halálos szarba") című dalt. Mindenesetre a három South Park játék közül az jelentkezik a leggyengébb címért.



(1) Jóság vagy lözser? Csak a South Park-ban merülhet fel ez a kérdés.  
 (2) A móka négy pillanata - és a megsemmisítés.







## ΘιςςΖα α ςιϠβολτβα

Lara utolsó és legjobb PlayStation-kalandjára visszatér gyökereihez. Justin Calvert faggatja Adrian Smith-t a Core Design cégtől...

**A** Core Design – annak ellenére, hogy a cég több mint tíz éve van a játékipiacon és több, mint 50 játék fűződik a nevéhez – elsősorban Lara Croft kapcsán ismert. A pisztolyos, Lucozade-et reklámozó cyber-cica minden idők egyik legsikeresebb játéka, a *Tomb Raider*-nek a sztárja. Ugye, hallottál már róla? Valószínűleg a három rész közül legalább az egyiket megvetted – de mivel mindegyik rész jobb volt, mint az elődje, valószínűleg kettő is van belőlük a polcodon. A három játék összesített eladási adatai mintegy 16 millió példányra rúgnak – ez a Core Design-t a világ egyik vezető játékkészítőjévé, Lara Croft-ot pedig a kilencvenes évek videojáték-szimbólumává teszi. Felejtöd el a gömbölyded olasz vízvezeték-szerelőt, és ne sajnáld a fejlődés útján laposra vasalt kék sünit – a PlayStation generáció játékosai inkább a csábos idomú Lara-ra izgulnak. És ki hibáztatná őket? Mielőtt megnéznénk az új *Tomb Raider*-t, Adrian Smith, a Core Design fejlesztési igazgatója elmondja nekünk, hogy kis híján meg sem született az első rész folytatása. ▶









# ELSŐ LÁTÁSRA

## TOMB RAIDER: TLR

„Amikor befejeztük a *Tomb Raider*-t, nagy naivitásunkban azt gondoltuk: 'Istennek hála! Ennyi, nem lesz több belőle...'”

Akkor mi változtatta meg a véleményeket azon kívül, hogy igencsak befutott az eredeti játék?

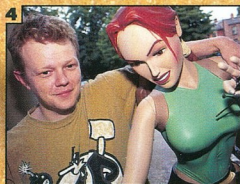
„Az emberek akkoriban nagyon szerettek volna egy több színttel rendelkező *Tomb Raider* játékot. Nem nevezném küldetéslemeznek, mert nem is az volt – sok munkát fordítottunk rá és sokat is változott. Elég kedvező volt a fogadtatása.”

Az „elég jó” meglehetősen szerény jelző. Amikor 1997 novemberében piacra dobták a *Tomb Raider II* minden idők leggyorsabban növekvő eladási példányszámú játékává vált. Míg már jóval több, mint négymillió kelt el belőle. Ezek után nem meglepő, hogy rövidesen bejelentették a *Tomb Raider III* munkálatainak megkezdését is.

„A *Tomb Raider III* számunkra is érdekes projekt volt. Kialtkuk a *Tomb Raider II*-t, amelyet sokan vártak, de úgy véltük, hogy a harmadik rész eredeti játékként való piacra dobása lesz a legnehezebb. Egész csapat foglalkozott a *Tomb Raider III*-al, amely sok nagy ötletet és új tennivalót foglalt magában. A játék stílusát is más irányba fordítottuk egy kicsit. Azt gondoltuk, hogy az emberek hosszabb játékmenetet és több felderíteni való elemet akarnak, így megadtuk ezt nekik.”

Sokan úgy találták, hogy a *Tomb Raider III* szintjeinek felderítő természetűe kissé frusztrálóvá tette a játékot. Milyen volt a rajongók reakciója?

„Nem éreztem negatívnak, bár ez az újdonság nyilván nem volt a *Tomb Raider* tozsrájangónak inyére. Nem egészen azt kapták, amit szerettek volna. Voltak, akiknek tetszett és voltak, akiknek nem, ezt a fogadtatást pedig nekünk tudni kezeli. Bár furcsán hangzik, de úgy gondolom, a *Tomb Raider III* kicsit nehezebb és nagyobb volt a kellenél. A szintek terjedelmesebbek voltak. Túl nagy részek állt ide-oda vándorlásból, csuccok felszedéséből, 20 percen át tartó mászkálásból, majd ezután a kiindulópontba való visszatérésből, más dolgok felszedéséből...”



**1** Nem csak hogy idézhetőbb az ellenfelek, de Johanna is néznek ki. **2-4** Az óráítás, hogy a *Tomb Raider*dalról foglalkozóék aya és kedője tole van Lara Crofttal - nem ténik tőtrésnek.

A játékosok nem értették a cselekményt, eltértek stb. Ez azért is furcsa, mert 12 hónappal a program megjelenése előtt az emberek azt mondták, hogy szeretnék mindegyik szintet igazán felfedezni. Megadtuk nekik ezt a lehetőséget, erre kiderült, hogy valójában nem is ezt akarták.”

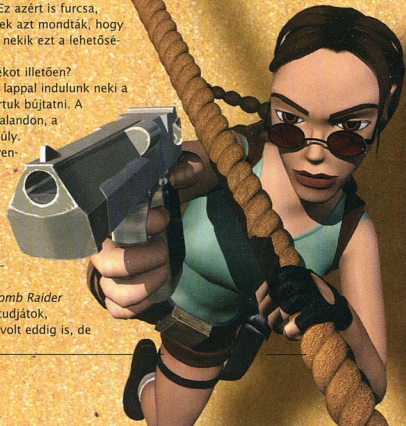
Mi a tervetek a *Tomb Raider: The Last Revelation* játékot illetően?

„Újra átvizsgáltunk mindent és úgy döntöttünk, tiszta lappal indulunk neki a dolognak, mert a *TLR*-t technikaileg újszerű kontósba akartuk bújtatni. A *Tomb Raider*-ben a felfedezésen, a *Tomb Raider II*-ben a kalandon, a *Tomb Raider III*-ban mindezek kombinációján volt a hangsúly. Ezek után majdhogynem magától értetődő volt, hogy milyen-

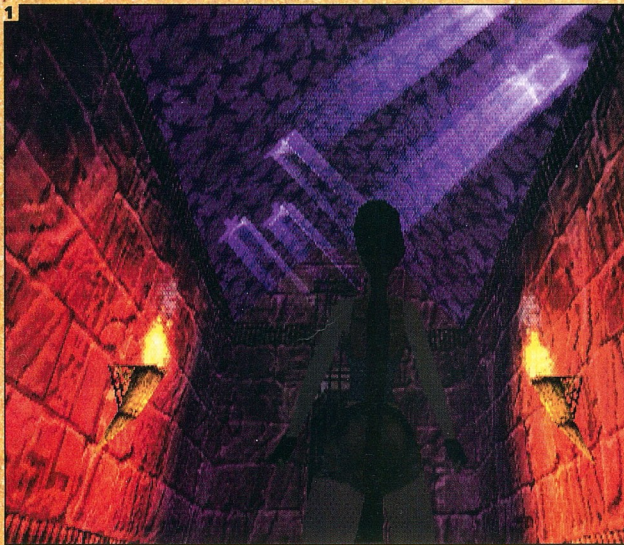


„Amikor befejeztük a *Tomb Raider*-t, nagy naivitásunkban azt gondoltuk: Istennek hála!

Ennyi, több nem lesz belőle...”







**1** Az új dinamikus világítási-rendszer lehetővé teszi a színtervezők számára, hogy tökéletesen újralkossanak egy 4000 éves egyiptomi díszkőt. **2** Ez itt emlékeztet a *Metal Gear Solid* gázláncára. **3** Lara a galaxis bolygóját állítja vissza a helyére ebben a rejtélyben.

ΕΘΘΨΞΑ ΔΞΨΖΘΕ

*„Egyiptomban látogatunk, amely valóságszerűleg a legmegfelelőbb helyszín a Tomb Raider számára. Ex Lara – sírköveket rabol ki, hát hol máshol breshelne otthon magát, mint Egyiptomban? Itt kezdődött minden...”*

ΕΘΘΨΞΑ ΔΞΨΖΘΕ

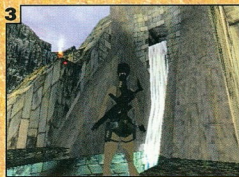
Hogyan küzdötök majd meg ezzel a gonddal?

„A *Tomb Raider III* túl nehéz volt. A *TLR*-nek mindenképp könnyebbnek kell majd lennie, de ezzel együtt kihívást kell jelentenie a régebbi *Tomb Raider* rajongók számára is. Ezt több eszközzel próbáljuk elérni. Olvanyvira megváltoztatjuk az egész játékot, hogy attól a pillanattól kezdve, amikor a játékosok beteszik a CD-t, semmi olyat nem láthatnak majd, amit vártak volna – a régi útlevel és az eszköztár-gyűrűk eltűntek. Semmi ismerős

nincs a színen. Az új játék első részében még csak meg sem jelenik majd Lara. Nos, végül is ott lesz, de még fiatal lányként. Kicsit retro, multidéző hangulatot próbáltunk varázsolni – Lucas-szerűre vettük a figurát. Ez az ötlet onnan eredt, hogy Lara-t az új játékosokkal is meg akartuk ismertetni annak érdekében, hogy tudják, miről is szól a felhajtás. Lara egy másik szereplővel, Von Croy-jal dolgozik, akit mentoraként ismerhetünk meg. Ő tanította meg mindénre. A lány minden képességét tőle sajátítja el, és a mester a játék fennmaradó részében is jelen van – tanácsot és útmutatást ad.”

Gyaníthatóan a játékmenet nagyrészt mégis hasonló marad. Mit is várhat-

szereztünk olyanok figyelmét is felkelteni, akik eddig sosem játszottak vele. Meggyőződésünk, hogy a fanatikus *Tomb Raider*-nyűvők mellettünk vannak, de olyan új embereket is be akarunk hálozni, akik még bele sem köstöltek Lara kalandjaiba. Ez elég nehéz feladat, mert sokan gondolják úgy, hogy az előző részekkel kellene kezdenünk.”



**1-3** Ahogy a vizuális megjelenítés javult, a külsőség is nőt – ezt az sémát kívánja követni a *TLR* is.

nánk? Néhány új mozgás? Új ruhatár?

„A *Tomb Raider: The Last Revelation* egy nagy kaland lesz, a szó igazi értelmében. Egyetlen menet az elejétől a végéig. Lara nem köszül különböző helyszíneken, földrajzilag egy helyen játszódik a sztori, amely a korábbi részekhez képest újdonság. Ez azt jelenti, hogy végigvezethetjük a történetet az egész játékon és így ismerhetjük meg Lara kalandját, a *Last Revelation*-t. Mindez nagyon, szinte drámaian különbözik mindentől, amit eddig csináltunk. A történet a kaland szerves része, és fokozatosan bontakozik ki, ahogy előre haladunk a játékban. A filmszerű vágások, FMV és a más szereplőkkel folytatott interakció segít a cselekmény megismerésében. Illyen eddig nem volt, mindig szint-történetek követték egymást. Most azonban a többi szereplővel szemben tanúsítandó viselkedése jelentősen befolyásolhatja, hogyan lesz végig a játék.”

A földrajzi helyszín, mint a *PSM 2*-ben már megemlítettük, Egyiptom – visszatérünk a *Tomb Raider* gyökereihez, ha így jobban tetszik. Az eredeti játék rajongói nyilván felidézik majd azokat a látványos szinteket, amikor múmiák és egyéb szörnyűségek élveztek a hazai pálya előnyét nélkül szemben.

„Egyiptomban látogatunk, amely





**1** Lara, aíd vonzóbb, mint valaha, egy hasonlóan csúhos csontvázszal randevőzik.  
**2** Lara úgyszemint megküzdi az óriás állatnyúlót. **3** Az egyetlen helyszín még most jelenti azt, hogy a paletta is egyhangú.



valószínűleg a legmegfelelőbb  
 ► helyszín a *Tomb Raider* számára. Lara már csak ilyen – sárilbolkat rabol ki, hát hol másutt érezhetné otthon magát, mint Egyiptomban? Itt kezdődött minden, s ez a vidék a rejtélyek melegágya. Egyiptom lehetőséget ad arra, hogy jó csomó misztikumot építsünk be a játékba, de legyenek benne valós elemek is.”

Rendben, a helyszínek különbözőek, de mi van a játék mechanikájával – mennyit változott a programváz?

„A játékméchanika is átment némi változáson. Minden, ami eddig ismerhető volt – a tologatás-húzás, az emelők, a kulcsok – már a múlté. Az eszköztár rendszere is újszerű. Ezen túl nemcsak összegyűjtöd a cuccokat és hozzáadod a menühöz. Az új rend-

szert lehetővé teszi, hogy felhasználás és megvizsgálás az összes nálad levő dolog, vagy akár különböző módokon kombinál is őket. Nagy változás ez, amely lehetővé teszi, hogy egész sereg új rejtvényt és rejtélyt foglaljunk bele a játékba.

Az eszköztárban található dolgok nem mindig létfontosságúak ahhoz, hogy tovább juss a játékban, de általában jócskán megkönnyítik a dolgodat. Ha például a plafonról lógó edényeket kell leléonód és van robbantóiteld, akkor úgy is szétrobbanthatod őket, hogy nem célzol egészen pontosan. Ha nincs ilyened, bizony ott kell álldogálnod, és addig lövöldözhetsz, amíg csak szerencséd nem lesz. Ezért nagyon taktikusnak kell lenned, amikor eldöntöd, hogy az adott helyzetben éppen melyik fegyvert használod. Az íjpuska például első szemlély (szubjektív) nézetből használható fegyver, mely olyan helyzetekben segíthet, amikor konkrét dolgokat kell leléonód. Ha ezzel akarsz eltalálni mindenkit, az nehezebbé teszi a dolgodat, viszont senki sem állíthat majd meg. Az újszerű eszköztár lehetővé teszi, hogy sokkal interaktívabb légy környezetteddel és sokkal több asszociatív gondolkodásra készítő helyzetbe kerülhess. Ha van zseblámpád



*A grafikai fejlődés azonnal szembe tűnik*

*– az új világítás-rendszer segítségével a színtervezők olyan mértékben valóra válthatták álmukat, mint soha eddig.*



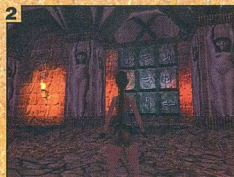
és elemed, használhatod a zseblámpádat. Aztán rájössz majd, hogy a zseblámpádat a puskával is kombinálhatod, ezáltal egy olyan puskából lesz, amely sötétben is megtalálja a célpontot. A TLR egészen újszerű játék – nehézz ezt pontosan meghatározni, de technikailag nagyon-nagyon különbözik az elődeitől. A váz 90 százaléka új. *Tomb Raider* ez is, de minden megváltozott.”

Összinté örömrünkre a PSM találkozhatott a TLR team-mel, és betekintést nyerhetett a hön áhitott *Tomb Raider IV*-be. Hihetetlen! A grafikai fejlődés azonnal szembe tűnik – az új világítás-rendszer segítségével a színtervezők olyan mértékben valóra válthatták álmukat, ami eddig elképzelhetetlen volt. Egyedi tervezésű, szervesen a környezetükbe illeszkedő tárgyak vannak szétszórva a színteken, megjelenésük így sokkal



**1-3** *A Last Revelation* a tervezők szemével – ez itt a *Tomb Raider* mágia színpadja.





**1** A helyszínek valamelyest emlékeztetnek az eredeti játékra.  
**2** A színek jelenleg még gyórosan látkáltak, de itt már nézhető a bűnösök érzése.

bálszerűbb. Lara ömlesztősága is jobban néz ki, mint valaha, de nem a plasztikai sebességi szempontból. A modellje teljes egészében bőrrel borított, ami nagyon sima, természetesen megjelenést kölcsönöz neki.

Még ennél is feltűnőbbek az ellenségek vezérlő MI rutinok, melyek még veszedelmesebb ellenfélle teszik őket. Az egyik, amely leginkább egy mindszáshoz hasonlít, pisztollyal és karddal van felfegyverzve, emellett minden mozgásáig végre tud halatni, amelyre Lara is képes. Amikor összefutottunk vele, a boldog tudatlanság állapotában a PSM első reakciója az volt, hogy minél távolabb menjen ettől a fickótól, olyan messzire, hogy az ne érhesse el hűsünköt – részeket ugrottunk át, plafonra szerelt rudakon kúszunk tovább. Egy pillanatra úgy tűnt, kifogtuk rajta. A szoba másik szélén állt és lövöldözött az ő cseréjére csak úgy össze-vissza. Aztán – űrimberhez méltatlan módon – Larához hasonló útonvalon elkezdte átküzdeni magát a réséken és amint támadási pozícióba került, nem sok időt vesztgetett. Persze nem mindent szereplő liven intelligens (vagy agresszív), de ezek a minket előző ellenségek már már a Westworld-ra, vagy a Terminator 2-re emlékeztetnek. Nem igazán érdemes közeledni velük és gyakorlatilag legyőzhetetlenek...

A játékok még lenyűgözőbbé teszi az a tény, hogy a TLR-ben Lara rendelkezésre álló mozgások száma 40 körül van – kétszer annyit, mint a Tomb Raider III-ban. Ezek egy része magától énekedik, például

## FIGHTING FORCE 2

**S**zintén a Core Design idein őszel megjelenő terméke a Fighting Force 2.

Szerencsére a második résznek körülbelül annyi köze van az előzőhöz, mint a Metal Gear Solid-nak – állg valami. Ez első Fighting Force tulajdonképpen a Double Dragon modern változatának értékelhető. Két játékos által játszható küzdelem volt, meglehetősen kevés mozgással, néhány fegyverrel, és tengernyi ellenséggel, akik mindig tülerőben voltak, minimum kettő az egyhez arányban. Ezzel ellentétben a Fighting Force 2, a fegyverektől eltérően – melyek jobbak és nagyobb számban jelennek meg – egészen más tészta. A játék egy személyre szabott és nem választasz több karakter közül – Hawk Manson szerepébe bújsz, azt állg hasonlít az első részben adott ösmegához. Most SI-GOP-ként dolgozik, rengeteg új mozgást tud, küldetésé pedig az, hogy lejelpezze a gonosz Nackamichi vállalatot, amely titkos ember-klónozási kísérleteket végez.

Mivel a klónozás még gyerekcipőben jár, természetesen becsúsznak hihák is, ezért a színtelen számos mutatás kóborol, akik mindögyikkéval meg kell küzdened. A játék nagy része nem kéziutas jelöltű, hanem állg fegyverbe bújsz majd, és az esetek többségében már tisztán távolból is levadászhatod a gonoszokat. Túl lovagoltan? Nos, akkor talán ez nem a te játékod, bár feltehetően nemis felfedezés és legelőző elemek is tovassá el az MGS-1, és bizonyos színtelen nem elég egy rakétavető a harcászásig. Ugyanakkor, mint a Tomb Raider: TLR-ben, a Core ebben a programban is sok



**1-2** Állg vesszük észre, hogy a Fighting Force folytatásával állunk szemben.  
**3** Honnan ismerhető fel, hogy ez az FF2 team? Nincsenek Larás cuccok.

energiát fektetett a rosszfiúk mesterséges intelligenciájának fejlesztésébe. Mind másképpen reagál a jelenléteire, figyelembe véve olyan tényezőket, mint például lövöldözés-e rájuk, illetve tülerőben vannak-e velük szemben. Ha túl sokáig futni hagyod őket, ahelyett, hogy farkasszem nézőnének

veled, ellenségeid elszaladnak, és működésbe hozzák a riasztót. A Tomb Raider-ból és a Metal Gear Solid-ból kölcsönözött hozzávalók különlegesség teszik a Fighting Force 2 receptjét. De vajon miből sütik?

kinyithatunk és berúghatunk ajtókat, de több közülük új látványokat nyit meg a sokszínűség terén. A fejlesztők leginkább a mászás és a rudakon való cingés képességeért vannak oda, de vannak apróbb, kifinomultabb mozgások is, például az, ahogy párkányokon lögva átközdehetjük magunkat a sarkokon. Mind ezek nagyban növekvik a hangulatot.

Itt van még pár új jarmú, első személyű (szubjektív) nézet a távcső vagy sz lipuska használatával, egy újszerű napló/hílofax, a szereplők rövid leírásai, és amelybe jegyzetek kerülnek, amikor megoldasz egy-egy rejtélyt. A legényesebb mégis talán maga a cselekmény, amelyről jelenleg még nem mondhatunk túl sokat – de nehéz lenne azt hinni, hogy ne a Tomb Raider: The Last Revelation lenne a legújabb legiskeresőbb megtestesülése. A PlayStation 2 lassan bevetésre kész, de addig is íme: a bizonyíték, hogy a régi ötletek is lehetnek ütősek. Vissza a jövőbe? Szeretettel vár a The Last Revelation...





# budmil®



budmil® mintabolt: 1134 Budapest, Lehel u. 27-29. Tel.: 350-0944 Nyitva: hétfőtől péntekig 10-18, szombaton 9-13 óráig  
budmil® kft. telephely: 1033 Budapest, Szőlőkert köz 6. Tel.: 437-9900 Fax: 437-9999 E-mail: budmil@mail.matav.hu



10  
9  
8  
7  
6  
5

A PSM csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.

Jó kis program - habozás nélkül ajánljuk.

Nagyon-nagyon jó. A gyűjteményedbe való.

Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.

"Mit akarthattak?" Játoszható, de döcögős.

Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Éppen hogy...

4  
3  
2  
1  
0

Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondokkal küzd.

Elég pocskék. Legfeljebb kölcsönözni érdemes.

A számítógép határa. Technikailag gyátról csokkolt szerkesztett, hamar megunni.

Úgy ahogy volt, azért. Emberi fogyasztásra alkalmatlan.

CD formájú korlátok. Annak is gusz-tustalan.

Különlegesre is azt meg kell venni. Start-up logó érdemei.

Hanyszor kapjon, hé? Mi a csudának használják a 100-as skálát a videojáték iparban, mikor a százalékokkal folyton csak baj van? Törheti a fejét az ember, hogy hány százalékos az értékelendő darab, s bár tudja, hogy 100%-os játék nem létezik, mégiscsak kibók egy számot, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Mi nyugodtan adunk 10-ből 10-est a Final Fantasy VII-nek és a Tekken 3-nak, mert tudjuk, hogy megérdemlik, érdemes megvenned őket.

A százalékos értékelés a tudományos alaposság érzetét kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%-os, elképzeljük a kritikus egy hangszigetelt laborban üldögélve, egy 300-as kérdőív kitöltése után, amint bizonyított matematikai képletet alkalmazva hozza meg döntését. Mi csak 10 pontot adunk. Nem tudományosan megalapozott eljárás, de nem csak annak látszani. De legalább nem gyötör a felfajlás egy-egy játék értékelése után.

A mi módszerünk egyszerű és következetes. Ha eleinte nem is értesz egyet veledünk, a játék megvásárlása után rájössz, hogy talán mégis igazunk van.

# Próbajátékok

KRITIKÁK

Wipout **66**Tony Hawk's Skateboarding **70**Um Jammer Lammy **72**Point Blank 2 **74**The X-Files **78**Lego Racers **80**Rat Attack **81**





**1** A jövő közvilágítása? **2** Új pályák, új csapatok, ugyanaz az alapötlet. **3** Ne aggódj, ez csak az intro. **4** Bejárt az izgés Mega Mall-ba. **5** A város sötét és ijesztő. **6** Repülj át az ólénk színeken, s már kapod is a plusz erőt. **7** Ütközés a láthatáron.

# Wipeout 3



A Psynosis megpróbálja újra bevenni a verseny-játékvilág fellegrát.

Ebben bizony ők a legjobbak...



**B**ár a *Wipeout* eredeti változata nem különösen kedves emlék a korabeli európai PlayStation-tulajdosoknak, mintegy 50%-uk megvette a programot.

A *Wipeout* vizuális és hangzásvilága igen csak elhalványította a Sega Saturn glóriáját, de tagadhatatlan, hogy a játék maga átkozottul nehéz volt. Azoknak, akik újdonsült PlayStation tulajdosként első napjaikat a viszonylag barátságos *Ridge Racer*-rel töltötték, a *Wipeout* nem épp a legjobb bevezetés volt a futurisztikus légpárnás hajóversenyek világába.

A keskeny pályákon, ha véletlenül nekicsapódtunk egy falnak, a kasznit remegve megállt, a többi hét jármű pedig méltóságtelesen megelőzött minket.

Ezeket a hibákat igyekeztek kijavítani a csodás

AZ ELSŐ WIPEOUT-TÓL ELTÉRŐEN  
A NEHÉZSÉGI SZINT  
NEM OSTROMOLJA AZ EGEKET  
MÁR AZ ELSŐ SZINTEK UTÁN.

*WipeOut 2097*-ben, amelyet joggal nevezhetünk a PlayStation-re valaha kihozott legjobb kétszemélyes link-up (hálózatban játszható) játéknak. Aztán egy ideig csend volt. Mig az Eidos a *Tomb Raider* franchise-ra összpontosította erejét, a Psynosis a *Rascal*-ra és a legalább annyira uncsi *Psybadek*-re koncentrált.

Három évvel a *WipeOut 2097* után most megérkezett a jól eltalált nevű *Wipe3out*. A *Wipe3out* ösztint



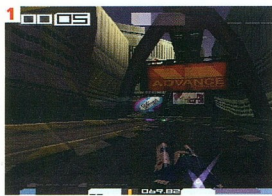
**1** Sötét van ezekben az alagutakban. Túl sötét. **2** Designers Republic? Ja.







# Próbajáték



1-3) A Psynosis team 20 pályát tervezett, melyek közül végül a legjobb nyolcat választott ki. A pályák elmés részét között találhatjuk a kemény, kanyargós lejtőket is.

A *Wip3out* olyan könnyedén fut, amennyire csak lehetséges egy verseny-játék esetében. Hihetetlen sebességgel száguldozik a legkisebb hiba nélkül. Az elmúlt éveket nyilvánvalóan munkával töltötték a fiúk. Az első menet ugyan elég könnyű és egyenes, de amit beérsz a városba, a Mega Mall-ban (Mega Áruház) találd magad, ahol máris egy kanyargós lejtőn röppensz felfelé.

Ejött az idő, hogy gyermekkorunk gyékényeiről átszálljunk egy légpárnás hajóra és a baloldali légfeket rángatva rohagyaljunk körbe-körbe.

Felkavaró élmény – a tengeribetek reggelje játék közben bizony könnyen a nadrágjukon landolhat.

**EZ AZ ELSŐ DUAL-SHOCK KOMPATIBILIS WIPEOUT, AMELYET JOBB AZ ANALÓG JOYSTICKKAL HASZNÁLNI.**

Más pályákon akár többször is végig kell futnunk, mert ahhoz, hogy győzedelmes hagyhassuk el a pályát, memorizálnunk kell az élesebb kanyarokat. Sok a sötét alagút – helyenként a falhoz csapódva frusztráló órákat tölthetünk itt. Bár a hajó irányítása már-már



bosszantóan precíz, nem sűrűn kell majd újra próbálnunk a pályákat. A legnagyobb dolog a játékban az, hogy ez az első Dual-Shock kompatibilis *Wipeout*, melyet jobb az analóg joystickkal használni, mint az irányító pad-del.

Üjdonság a pályákon a kétféle útvonal használata. Ez annyit jelent, hogy alternatív útvonalakon is végigzúhatunk – míg az egyik irányba haladva

## HAJÓK – A WIP3OUT VÁLASZTÉKA

Ezzúttal nyolc csapatot láthatunk, amelyek hajói mind másképp viselkednek.



Persze, nem mindig érdemes a leggyorsabbat választani, hiszen ezek sérülnek meg legkönnyebben, amikor neki-keki csapódnak a falnak a sötét, teltervényes pályákon. Ez a sokféleség kedvez a stratégiáknak.



# Wip3out



1) A „pilotáiés” nézet újdonság a Wip3out-ban. 2) Élénk színi jelek sokasítják be a pályákat.

gyorsabban szállunk fel, a másikat választva több gyorsítót szedhetünk fel. Behajthatunk a boxutcaiba is, ahol rendbe hozzák járműünk elszendvedett sérüléseit. Ha túlságosan lerobban a hajónk, a jármű megáll és már vége is a játéknak. Ezért a fegyverek egyre fontosabb taktikai szerepet játszanak a programban. Eleinte talán kissé félrevezető lehet az arzenál sokfélesége, mert rengetegféle színű „bonusz-párnán” repülhetünk át. Figyelembe véve azt, hogy egyes fegyverek támadó, mások pedig védekező feladatot látnak el, sőt rendelkezésre áll a „dump weapon” (fegyver lerakása) gomb is, megbocsátható, ha néha le vesszük a szemünket az útról.

Míg egyes fegyverek teljesen újak a 2097-hez képest, néhányat egyszerűen átvettek az elődtől. Ha megfelelő pozícióban vagyunk, a 2097-ből ismert multi-rakéta (multi-missile) akár három hajót is lekap egymástól függetlenül. Há! Istennek, megtartották a

pokoli turbót, melyet használva a pálya olyannak tűnik, mint egy lebegő lepedő – igen, mindent leszed, ami csak élénk kerül. Kedves eszköz a Hyper Thrust (hiper-tolóerő) is, amely kilő téged, ha lenyomod a jobb felső vállgombot. Éles kanyarok előtt nem ajánlatos ezt használni.

A játék felépítése nagyjából ugyanaz, mint elődeié (és egyéb verseny-játékoké), vannak benne önálló versenyek, versenyszorozatok, időfutatok és kihívások. Kihívás (challenge) módban magunk választhatjuk ki, hogy – egytől hétig – hány vetélytársal akarjuk felvenni a harcot. Fontos újdonság viszont a két játékos számára rendelkezésre álló osztott képernyős opció. Ez dicseretes újítás, mivel a programozók láthatóan sok időt töltöttek azzal, hogy az elvárásoknak megfelelő játszhatósággal ruházzák fel a terméket. Jó hír, hogy így is pompásan működik, alig észrevehető a lassulása az egyéni játékhöz képest. A sorozatból már igencsak hiányzott a multiplayer mód, amely – bizvisz állíthatjuk – megérte a várakozást. Bár a Wip3out 2097 szuper link-opcióval rendelkezett, hányan juthattak

## AZ ÚJ KÉTSZEMÉLYES MÓD AZ UTOLSÓ LÁNCSZEM, MELY KÖTELEZŐ VÉTELLÉ TESZI A JÁTÉKOT.

addig, hogy kipróbálják? Vélhetően nem sokan. Az új kétszemélyes mód az utolsó lánccszem, mely kötelező vétellé teszi a játékot.

A Wip3out leírása nem lenne teljes a zene megemlítése nélkül. Sasha-t kérték fel a zenei rendező szerepére és ő több exkluzív számot írt a játék számára. Akár szereted a Raindrops Keep Falling On My Head-et, akár nem, itt nincs meg az a nyomás, amelyet a Prodigy Firestarter-e hozott a 2097-ben. A dalamok nyilván hozzájárulnak majd az eladás statisztikák javulásához. A lényeg mégis az, hogy a Wip3out szenzációs verseny-élményt nyújt. Egyszerűen porig alázza a konkurencémet.

Steve Bradley



1) Ilyen könnyed és légiés a Wip3out. 2) Nyomod a légféket, húzd a rudat. 3) Remek látványosság, mi?

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

■ JÁTSZHATÓSÁG:

■ ÉLETTARTAM:

Kissé komor, de jól kidolgozott paletta

Sima, gördülékeny, nem könnyű megfelelni benne

Két ember mindig odafér majd a gép mellé

A Wip3out-ot nevezhetnénk egyszerűen

„a” futurisztikus verseny-játéknak is.

Igencsak megérte három évet várni rá. Két játékkal pedig maga a mennyország...

### Még ilyet...

Wip3out	9/10 PS4
Wipout 2097	9/10
Wipout	8/10
W Octane	6/10 PS4

PlayStation  
Magazin

9  
A TISZOL



# Tony Hawk's Skateboarding



Megérkezett a legkeményebb sportszimulátor, hogy megőrjítsé kis szürke gépedet.

Kapaszkodj – felszállunk...

1) Fogadjunk, hogy mindig erre vágjátál – egy többemeletes parkolóház rámpáin leszárguldanál.

2-4) Azokon a rámpákon kéne néhány érdekesebb mutatványt prezentálni...

5) Egy a játék sok hiper-igazi trükkjei közül, teljes szépségében.



Valljuk be nyíltan már az elején: a *Tony Hawk's Skateboarding* beteg, noha nem orvosi értelemben. A kaliforniai deszkás arcok szótárában ugyanis a „beteg” (angolul „sick”) szó a legnagyobb dicséret. Emlékezz erre, amikor a *Tony Hawk's Skateboarding*-gel játszol, mert a deszkák, amiket használsz, a rámpák, amiket kipróbálsz, a szintek és a játékmenet mind-mind „beteg” – ha nem egyenesen fertőző.

A *Tony Hawk's Skateboarding* egy agresszív mozdulattal beugrottat a sportszimulátorok világába, új lendületet adva annak. Hogy mi ez a sok szöveg, mikor ez végül is csak egy gördeszkás játék? Hát, akkor figyelj... Lehet az sportvilág legjobb deszkása, és nyolc másik profit is kipróbálhatsz. Te választod ki a deszkát, a felfüggesztést, a kerekeket; és a legeseményesebb, legörültebb mutatványok kivitelezése is könnyű, lélegzetelállítóan érdekes, és

átkozottul jó érzés. Tény: elhiszed majd, hogy az ember tud repülni...

A *Cool Boarders 3* is ott volt, nem? Hát akkor képzelj el egy street-deszkázáson alapuló játékot, amelyik változatosabb, jobb a grafikája és a játszhatósága, kemény zenével. A *Tony Hawk's Skateboarding*-ról van szó... Már az első pályán tudod, hogy ez valami különleges lesz. Miután kiválasztottad a deszkát, a felfüggesztést, és a kerekeket, egy raktárépületbe kerülsz – ez a gyakorlószint, ahol eljáráshoz az irányítást, és remélhetőleg néhány lazább mozdulatot. Van belőlük egy rakás; ha sikeresen kivitelezel egyet, extra pontszámhoz jutsz, és, akárcsak a *Cool Boarders*-ben, az új kombinációk még többet érnek. Mindegyik célja az, hogy videókat (nem a készülékről van szó...) nyerj. Ezt azzal érheted el, ha sok pontot gyűjtesz össze, és egyszerűbb – de nem feltétlenül könnyebb – feladatokat hajtasz végre. Például a egyik szinten azzal kaphatsz ilyet, ha átugrasz öt piknikasztalt. Ha már elég videó van,



Egy rosszul időzített mozdulat egy tereptárgyon, és máris repülsz a deszkádról, véreset landolva a betonon.





■ KIADÓ:

Activision

■ FEJLESZTŐ:

Neversoft

■ MEGJELENÉS:

Október

■ KORHATÁR:

Nincs

■ ÁR:

13 990.-

■ MŰFAJ:

Gördészka-szimulátor

**1** Nem egészen jött össze, mi? A THS nem adja ingyen, ha valakit elszúr. (2-3) Mindenféle helyen kipróbálható ezeket a trükköket - pl. egy Miami-i medencében, vagy egy játszótéren. (3) Így néz ki a „nose-grind” (forrozás). Most, hogy már láttad, menj, és próbáld ki. (4) A PSM nem vállal felelősséget az esetleges sérüléseidért...

## GYERÜNK AZ UTCÁRA

**A** THS egyik legjobb jellemzője a rámpák és terek változatossága. Szeretnél egy személyre szabott deszkán a posta mellett gyakorolni? Légy a vendégünk...

mehetsz a következő szintre, vagy vásárolhatsz új felszerelést. A *Tony Hawk's Skateboarding* egyik legjobb tulajdonsága a folyamatos tanulás. Az ugrások példáulú eleinte nehezen mennek majd, és sok is van belőlük, de az első néhány játék után beleszoksz az irányításba. Csak a deszkák kormányzásával kell törődnöd, és hogy megfelelő időben a megfelelő gombokat nyomd.

Persze a játék nem mindig könnyűélet - és ez az, amiben jobb a többi sport szim-nél. Egy rosszul időzített mozdulat egy tereptárgyon, és máris

repülsz a deszkádról, véreset landolva a betonra. A *Tony Hawk's Skateboarding*-ban megvan az a különleges plusz, a - mászányi - valóságérzés. Ahogy a deszkások mozognak, amikor a deszkán állnak, amikor korlátokon csúsztatnak le, szintizta, megelevenedett utcai költészet. Ez az igaz csúc.

Várj, van még más is. Az utcai pályák mellett, ha elég videót gyűjtöttél össze, versenyeken is kipróbálhatsz a képességeidet. A legjobb combo-k, és a változatosság mind pontszerző, úgyhogy ha azt akarod, hogy a bírónál bejójón a stílusod, ne ragaszkodj egy rámpához vagy mozdulathoz. Az első érmed megszerzése, még ha csak bronz is, hihetetlen érzés, és még több pályát és bónusz értesz el vele.

A *Tony Hawk's Skateboarding*-ban minden megvan. Nem csak sportszimulátor, hanem életmód is. Még akkor is, ha nem vagy otthon a deszkázásban, vagy a szarokban, annyira tetszeni fognak a végrehajtható vakmerő mutatványok, hogy a nehéz, végigdolgozott nap után is egész éjszakák THS-menetekeket zavarss majd le. Ha pedig deszkás vagy, imádni fogod, ahogy a játék elkapta azt az érzést, ami ezt az életmódot jellemzi.

Stephen Lawson

## Még ilyen...

Tony Hawk's SD	8/10	PSM/4
Street Skater	8/10	
Cool Boarders 3	8/10	
Cool Boarders 2	8/10	

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

A jelenlegi legerősebb darab 8 Ha deszkás vagy, ez az, amire vártál.

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Minden együtt. 9 A többieknek pedig hihetetlenül

■ ÉLETTARTAM:

Tiszta élvezet játszani, nem lehet abbahagyni 9 szórakoztató játék.



[1-3] A helyszínek, sajnos, sokkal változatosabbak mint a játékmot. [4] Ismételt pengetés a rossz hangon, végzetes lehet. [5-6] Az élet megpróbáltatásai egy utazó együttesben.



# Um Jammer Lammy

Nyomulás gyümölcsszerű fejjel - lép a színpadra az *Um Jammer Lammy*-ben, hogy megszerezd a „Legihletettebben Őrült Videójáték” címért kapható Grammy-díjat.

Végy egy csipet a The Beatles *Yellow Submarine*-jából. Keverd össze Dali vásznan egy kevéske Pink Floyd-dal, és öntetnek tölts rá egy, a 70-es években népszerű kaleidoszkóp.

Aztán lassú tűzön főzd ezt a habzó keveréket, amíg az egész *The Magic Roundabout* átalakul egy ibizai disco-vá. Habard be egy kis digitalizálással, és csodáld meg a végeredményt. Amit kapsz, az alig egytizede a szürreális, vibráló, elmebeteg agy-puding *Um Jammer Lammy*-nek.

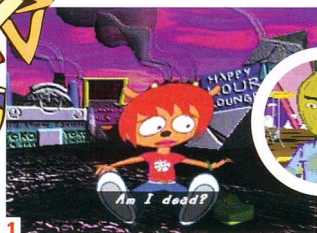
Ez az örülség a PaRappa *The Rapper* folytatása. A játék alapjai ugyanazok maradtak. A megszokott PlayStation jelek változatos pörgésben jelennek meg. A zene dübörög, és mint a hasonló kezelésű *Bust-A-*

*Groove*-ban, a pengetéshez időben le kell nyomni a gombot. A lényeg, amire ki akarunk lyukadni az, hogy ez egy igen egyszerű játék. Mindazonáltal az *Um Jammer* kimagasító abban, hogy segít elfelejteni mindent a játékokról, és beleolvaszt valami örült környezetbe...

Mi végre ez a boldonság? Lammy-val játszol - ezzel a takaros, félős kis leánykával, aki Madchester-stílusú farmerben és felnyitott hajjal mászkál. És sajnos rosszul érzi magát. Szenved az önbizalom hiányától - vicces, mi? -, de nem hagyja magát és bizarrabbnál bizarrabb jeleneteket megy át azon fardozva, hogy megtalálja a gitárját, aztán pontosan ott legyen a koncerten, és fellépjen az együttesével, a Milkkan-nel. Minden egyes helyszínen egy-egy zenei közjátékba csöppen. Például, az első helyen Lammy koncertre rohan az énekeslél, Chop Chop Master Onion-nal (emlékszel még az első játékból



[1] Meghittam? Nem. [2] Leendő anyák tömege van a hagyományok srác képenél. Néha jobb, ha semt se kérdezel. [3] Ha ez a pilóta az utolsó esélyed, hogy időben odaérj - inkább késs el.







■ KIADÓ:	SCEE	■ FEJLESZTŐ:	SCEI
■ MEGJELENÉS:	Szeptember	■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990.-	■ MŰFAJ:	Rock/Rapelődi

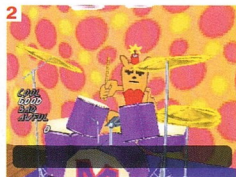
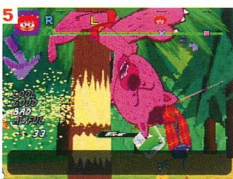
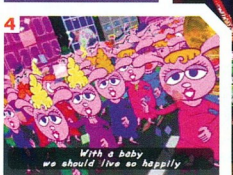
## AZ IGAZI VERSUS MODE AZ, AMIKOR AZON SZENVEDSZ, HOGY A VIRTUÁLIS HÚROKBÓL FAKASZTOTT ZENÉVEL HALÁLRA SUJTSD AZ ELLENFELEDET

az oktatóra, a könnyefaszott golyófejre?), aki aztán a harmonika feji rajongók tömegének énekel. Minden kaland csipetnyi újabb aromát vegyít a történetbe.

Ez töbnyire a grafikában és az olyan valószínűleg helyzetek különös részleteiben jelenik meg, mint amikor Lammy-t ráveszik, hogy oltsd el egy hatalmas tüzet, vagy éppen egy furcsa repülőt vezessen végig az utcán.

A játék elfelejti a PaRappa hip-hop stílusát, és mint burkolatán a címben is megtalálható, a rockzenére tér át. Lammy gitáros. Ebből következően komoly ujjmunka szükséges, hogy a hangok széles választéka jól szóljon meg. Hardcore zúzósk, balladák, gitárszólók – biztosan nem kell ennél nagyobb választék. Ha befejezel egy részt, kapsz egy nyilvánvalóan hasznavehetetlen dolgot – egy tűzőtő forgó, villógó fényvel jutalmaz téged. Ezek a tételek grafikailag is megjelennek a következő körben, és a Select gomb érintésével a hangzás megváltoztatására használhatók. Az analóg joystick-ek hápoztatóként használhatók. Funky-s beütés?

Az igazi fejlődés a Two-Player Mode jelenti, ami a játéknak legalább négyszeres újratájszást eleményt kölcsönöz. Együttműködés vagy Versus (ellenfél) mód áll rendelkezésre egy játékos és a társa számára, de az igaz vs. versus mode az, amikor azon szenvedsz, hogy a virtuális húrokból fakasztott zenével halálra sújtsd az ellenfeledet. Mint azt a PaRappa-ban



(1) A mi Lammy-nk gonosz hasonmása. (2) Az együttes dobosa egy dinamit!

megszokhattuk, az Um Jammer látványvilága is ideitlenül vibráló képtelenségek sorozata. A szereplők mintha papírmesefigurák volnának, Lammy gondolatai gyakran szinte kifroccsennek a képernyőre, a figurák szerepoztása pedig – a szárlábú dajktól a bologató pilótáig – egy sérült elme szüleménye.

Egészében véve ez egy remek, szórakoztató játék. A fiatalabbakat rabul ejti, míg a komolyabb korosztály le fogja fitymálni az egész csodásan örültséget. Az Um Jammer Lammy egy igrámatlan ökörködés. Meglehet, nem lesz korszalkötő darab a játékok világában, de az igényes kivételzés, a két-játékosösszezapás és a szakadatlan találekonyosság az átlagos játékok fölé emeli. Ez a program rövidke tanulmány arról, mit lehet létrehozni, ha a fejlesztők kevesebbet törődnek a 3D-s poligonokkal és többet foglalkoznak a hatásos szórakoztatással.

Stephen Pierce

## Még ilyen..

Um Jammer Lammy	8/10 PSM 04
Bust A Groove	8/10
PaRappa The Rapper	8/10

(1-2) Úgy tűnik az Evil Twin (a Gonosz Iker) ellopja a show-t. (3) Úgy tud játszani azzal a harisnyával, mint Hendrix szelleme. (4) Jjesztően primitív. (5) Ne aggódjatok srácok - a lánclűrész teljesen biztonságos. (6) Lammy tényleg rájön, hogy hedugva hagyta a vasalót.

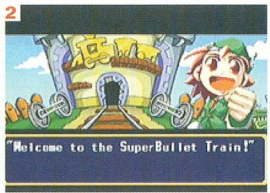
### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Szinpompás, kibicsaklott rajzfilmszerűség. Derűs	8
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Egyszerű, de elég hogy újra játsz vele	7
■ ÉLETTARTAM:	A Two-Player Mode győzni fog a buli meghívottjai között	8

Az Um Jammer Lammy valóban szórakoztató látványosság. A bilibe-lógó-kezu RPG-sek lehet, hogy most a száklükba mormognak, de jó volna, ha a videojátékok szórakoztatóbbak lehetnének.

8  
A TIZEDŐ





[1] Kapd csak le a csúnya bűnözőket [2] Hah, egy vonattal [3] Csak egy bizonyos színi célpontra lőj!

# Point Blank 2

A PS legnagyobb fénypisztolyos játéka újra itt van.

Célozz, lőj, röhögj szét magad...



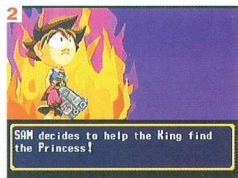
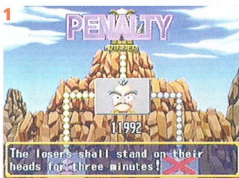
[1-3] Egy rövidke pillanás az egyedülálló P&B2 lévővilága, kiabálás, bordögörgetés, hercegnő-megmentő világába.



**K**evés megvetendőbb ember van a világban, mint az a céllövő-tulajdonos, aki szemét módon odaragasztja a gumikacsa-célpontokat. Ezzel az önző cselekedettel megfosztja a gyerekeket a zsebpénzüktől és az ártatlanságuktól. Ha van igazság, a *Point Blank 2* tönkreteszi az ilyen rablókat, mivel nem csak több szórakozást ígér, mint a céllövők, hanem segít újból felfedezni valamit az elvesztett ártatlanságból is.

Míg egy fegyver elütését általában mindenki a sérelésekkel és a halállal kapcsolja össze, a *Point Blank 2*-ben csupán a szórakoztatás céljait szolgálja. A rossz fiúk bűnözők, az áldozatok mindig feltartják a kezüket, és mindannyian csak 2D kártonfigurák, akik, ha eltalálják őket, simán előlöknek, ahelyett, hogy vért lenyelnék be a képményt. Persze, a játék tele van bízár feladatokkal, pl. le kell lőni az összes vadállatot a dzsungelben – az Állatvédő Liga biztosan ráncólna a szemöldökét erre – de ez is csak pusztá szórakozás. A *Point Blank 2* az a játék, amit ugyanígy játszatsz a nagvival is, mint a haverokkal a szóróbulón. Attól a pillanattól kezdve, hogy Dr. Dan és Dr. Don belovagolnak a képmérvő egy koston, TV vetélkedős zene kísérletben, tudni lehet, hogy elkezdődött a 2D-s lövészet fesztivál.

Lehet, hogy a *Point Blank 2*-nek nincs sok köze a 3D-hez, de a rajzfilmszerű grafika és a hangeffektek mind csáberejének sikeres részei; maga a játék az élvezetes egyszerűség példája: nézd meg az idő- és löszerkorlátozást, aztán nyiss tüzet a képmérvőre. Több mint 70 pályra vár rád, bár néhány ismétlődik, és gyúsan hasonló. Szerecsére akad számos elborult, alkotó elme is a Namconán, és így a feladatok végrehajtása elég mulatságos. Komoly célzó állás felvétele lehetetlen attól a pillanattól kezdve, hogy le kell lőnöd a gyajpüt egy birkanyjáról...



[1-2] Ha hibázol a többjátékos módban, könnyen megszeppenélhetsz...





■ KIADÓ:

SCEE

■ FEJLESZTŐ:

Namco

■ MEGJELENÉS:

Már megjelent

■ KORHATÁR:

Nincs

■ ÁR:

■ MŰFAJ:

Fénypisztolyos lövöldözés



1 Talán kicsit sok a hasonló pályá [2] Játékemlék-kiadásztás fegyverrel [3] Látsz: bűnözőket a képernyőn? Nem? Na látod, milyen nehéz ez a pályá... [4] A gyors-  
vonat és az ütőestők biztosítják a változatosságot



A Point Blank Very Hard (nagyon nehéz) pályáit most Insane (agyament) névvel illeték, és nem véletlenül; ezek gyakran egy lövésés, vagy feltörő feladatok: egy-idejűleg löni és kivonásokat végezni még a legcsiszol-  
tabb elmeeknek is komoly feladat lesz, míg a Spot the Difference (fedezd fel a különbséget) pályák már-már örögdiek.

A Training Mode (gyakorlás) – talán feleslegesen –  
híhetetlenül alapos. Minden egyes pályán végig-  
mújsz, miközben az eredményességedet egy grafikon  
mutatja. Ezek után biztos ki akarsz majd próbálni a  
Theme Park Story (vidámparki történet) módot, ahol  
egy eltűnt hercegő körül adódott problémát kell  
megoldani. Itt új kihívásokkal kerülhetsz szembe, pl.  
kipucolni egy kísértéjártára házat, vagy célpontokat  
lelőni egy szárgúdd vonatról. A történet biztos megter-  
heli az időtelenség-befogadó képességeidet, ahogy  
később találkozol Dan-nel, Don-nal, és a Cosmo Gang-  
gel.

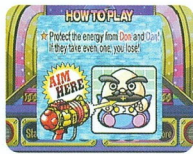
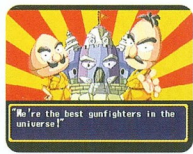
A Party Mode (többjátékos mód)  
fontos része a programnak, és jól is si-  
került, úgyhogy ideje barátokat szerezni,  
hogy legyen ki ellen játszani. Egy  
második fénypisztoly talán nem várt  
befektetés, de bőven megtérül a szá-  
rakozásban, amit nyújt. Maximum 8 já-

tékos versenyezhet, bár ebből egyszerre  
csak kettő. A játék ilyenkor még különböző  
büntetéseket is felajánl – például a vesztes  
egy héten keresztül takarítsa a nyertes WC-  
jét –, és a PSM szerint ezek szig-  
orúan betartandók, sőt, szigo-  
ritandók.

Azok számára, akik  
azon vitáznak, hogy vajon  
a japán játékok tényleg  
fantasztikus játékélményt  
nyújtanak-e, a Point Blank  
z elegendő löstér lesz, az  
érveket megerősí-  
tendő...

## AZ AGYAHAGYOTT BRIGÁD

**D**r. Don és Dr. Dan nem pihentek a Point Blank óta. A mindennapos  
mókuskerék – keselyűk hegesztése és nordókt tologatása – mellett  
feltalálták a világ legkeményebb játékát. Na minden pályát megtisztítottál  
a Vidámpark módban, Don és Dan ellorult nézeteitől részessé vártak: elmagyarázzák  
a Cosmo Gang szabályait. Őr apró fiktó próbái édesemmagyalltították lelküket behurcolni  
Dan és Don úrbajójába. Egy jól irányzott bumm a fejbe egy ideig visszatartja őket,  
de ezek bizony szívós arok, és a támadásuk egyre gyakoribbak és gyorsabbak lesznek.  
Baromi nehéz, és ha vesztesz, Dan és Don egy teljes percen keresztül röhög az arcodba.  
Pedig nem is igazi doktorok...



### Még ilyen...

Point Blank 2	8/10 PSM4
Time Crisis	8/10
Point Blank	7/10

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

Kellemes a kivitelezés, kellemetlen a 2D 7 Hol másutt löhető begető juhokra?

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Fantasztikus, zseniális 9 A Point Blank teljesen egyedí, és már ezért

■ ÉLETTARTAM:

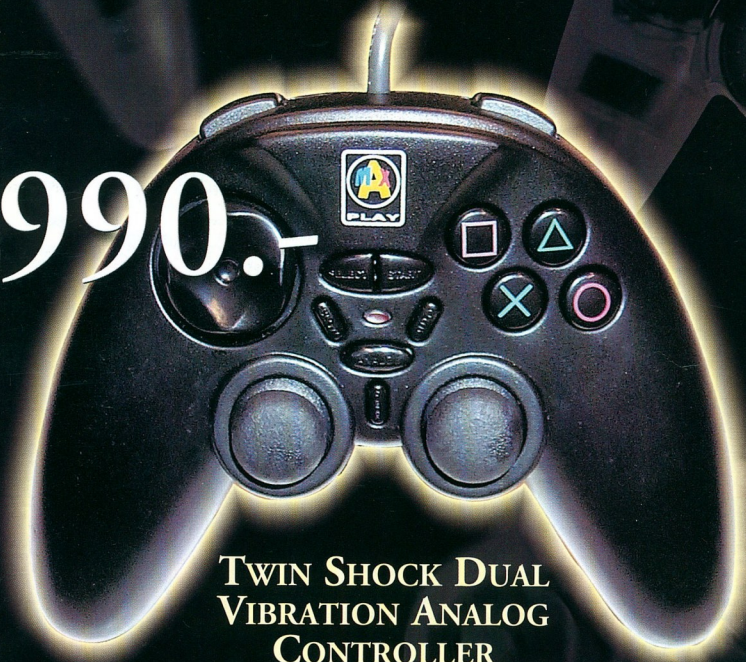
Korlátozott, de a többjátékos mód ezt kompenzálja 6 megéri fénypisztolyt venni. Nagyon ott van.



# *N-Tec*

*The Playstation Distribution Company*

# 4990.-



**TWIN SHOCK DUAL  
VIBRATION ANALOG  
CONTROLLER**

**KAPHATÓ:**

- TESCO - Budapest, Fogarasi út
- TESCO - Budapest, Pólus Center
- TESCO - Debrecen
- TESCO - Kaposvár
- TESCO - Miskolc
- TESCO - Nyíregyháza
- TESCO - Szeged
- TESCO - Székesfehérvár



**VISZONTELADÓK RÉSZÉRE:**

N-Tec Kft.  
Levél cím: 1072 Budapest, Dob u. 45  
Telefon/Fax: 262-2309



# Lehet, hogy lemaradtál róla? MÉG BEPÓTOLHATOD!

PlayStation  
Magazin 02

Hivatalos Magyar

11 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!  
ANNA KOLRINKOVAS SWASH COURT TENNIS, CROC 2, OMEGA BOOST ÉS EGYEBEK

EXKLUZÍV EXKLUZÍV KRITIKA!  
silent hill

Ki tudja a Silent Hill titkait? Mi tudjuk! A PSM exkluzív ismeretése a Resident Evil agyaszabó verziójáról.

MISZTERI KINYIRTÁK A MINISZERT?  
SOUTH PARK

Legyőztél a minyirtókat, most megveszed a játékot? A South Park megjelenik a PlayStation-on is: Tényleg így kassza-búví?

EXKLUZÍV DEMUTÓ!  
WIPEOUT 3

Visszetér a jövő és benne a PlayStation legmenőbb versenyjátéka. A PS2-ben az a Wipeout-ba, és időreza vete a csillagok közt...

VAJON KI?  
VISSZATÉR!

Igen! Már bizonyos a Tomb Raider 4 karacsanyai megjelése! Csak a továbbiakról...

RESI EVIL 3 • STAR WARS • PLAYSTATION 2 • NAMCO STATION

PlayStation  
Magazin 03

Hivatalos Magyar

10 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!  
SPEED FREAKS, LIM LAMIVER, LAMVIV, TONY HAWKS PRO SKATER, BUGS BUNNY

EXKLUZÍV KRITIKA ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ!  
SPEED FREAKS

E rajzfilmes gokart játék maga mögé utasítja Mario-t. Csak a PSM-mel játszod!

KRITIKAIK:  
SPEED FREAKS  
G-POLICE 2  
MURDER FANAL  
VVVF: ATTITUDE  
MONSTERSEED  
FA PREMIER LEAGUE STARS  
CASTROL RACING SUPERMOTOR RACING  
UTEMANS

JAPAN SPECIALITÁS!  
DINO CRISIS

Egyenesen Tokyó-ból jött a rémvertőn szörnyes horror, amely korszakban lenyeli a Res-t!

TOP SECRET!  
"EZ A MAGAZIN 116 OLDAL MŰLVA MEGSEMMISITTI ÖNMAGÁT..."

Felgyerekek és kutyák ezülnék el a PlayStation odét, ahogy a Mission Impossible! bevezetve a gépjárat. Leírták a Metal Gear?

A LEGFRISSEBB HÍREK!  
TOMB RAIDER 4

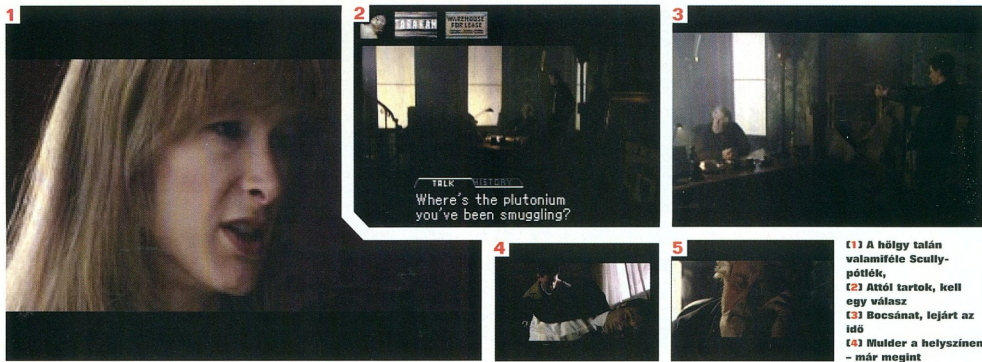
Exkluzív felvételak Lara legújabb és talán utolsó kikapcsolás!

CRASH 4 • PS2 JÁTÉKOK • THE X-FILES • GTA 2 • 16 OLDAL TIPP

# MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1790.- Ft ÁRON!

Computer Média Kiadói Kft.  
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.  
Telefon: (1) 467-6720  
Tel./Fax: (1) 457-1123  
E-mail: psm@cmk.hu





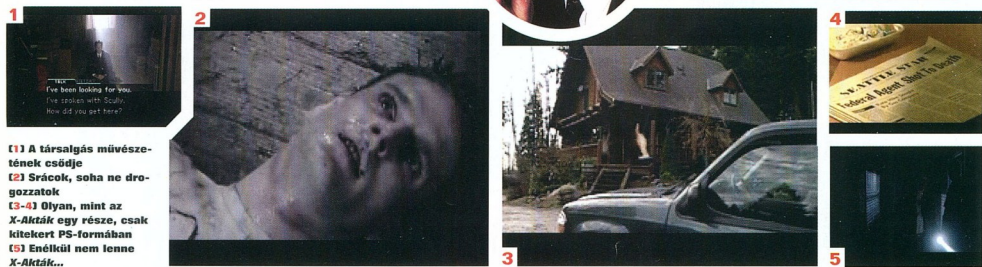
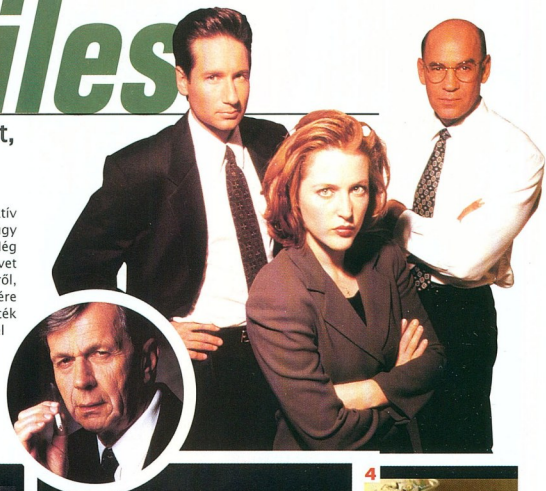
**(1)** A hölgy talán valamiféle Scully-pótlék,  
**(2)** Attól tartok, kell egy válasz  
**(3)** Bocsnát, lejárt az idő  
**(4)** Mulder a hetyszázen – már megint  
**(5)** Irta J.R.Hartley

## The X-Files

**Ijesztő.** Egy játék, amely több kérdést is felvet, mint például „De miért?“, meg „Mikor lesz már vége?...”

**H**ihetetlen, hogy évekkel az interaktív mozi ötletének elvetése után a Fox úgy döntött, ránk ijeszt az *X-Files*-szal. Még hihetlenebb, hogy több mint egy évet töltöttek azzal, hogy áthozzák PC-ről, ahol az általános vélekedés a lócitrom szintjére helyezte a játékot. Az az igazság, hogy a játék nehézségét lecsökkentették, megkímélve ezzel minket a legkellemetlenebb pillanatoktól, ámde még soványabbá fogyasztva az amúgy sem túl súlyos programot...

A videó-bejátszások az *X-Files* nagy büszkesége – négy CD-nyi. Nos, az FMV (Full Motion Video, előre felvett videó jelenetek)



**(1)** A társalgás művészetének csődje  
**(2)** Srácok, soha ne drogozzatok  
**(3-4)** Olyan, mint az *X-Akták* egy része, csak kitékert PS-formában  
**(5)** Enétkül nem lenne *X-Akták*...





**1** Óriási levigelt kezét találtak a repülőgép-hordozón; ez elég ijesztő?  
**2** Ezt igennem veszem.  
**3** Nem főzsz a sötétben? Majd fogsz  
**4** Ez az a férfi, aki beoltotta önbé az idegen DNS-t, uram?



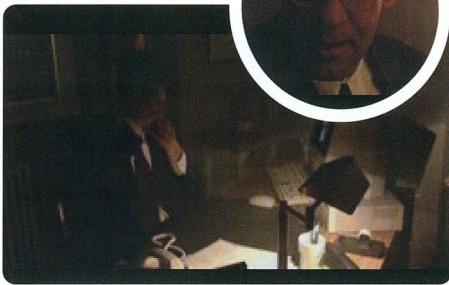
szép, de mint minden jóból (csoki, sör), ebből is megárt a sok. A bejátszások gyakorisága, no meg a tény, hogy ezeken kívül az égdarta világon semmi sem történik, megcsönkítja a játékot, nézővé degradálva a játékost. És mivel ezek a videó-bejátszások sem folyamatosak, halt...

A sztori a szokásos *X-Files* téma, csak itt most Mulder és Scully tűnt el, és a te feladatod megtalálni őket. Ja, még valami – nem játszhatod egyiküket sem. Mint Wilmore különleges ügynök, egy babaarcú pasi, akiből nem néz ki több, mint hogy nem fizeti a tartásdíjat, és hogy cellulot ragaszt az orrára, a te dolgod az összes FBI-melő elvégezése. A jegyzeteket, az e-mail-eket, és a navigációt egy ügyes kis PDA szerkezet végzi, úgyhogy szabadon váltogathatsz a helyszínek között. Furcsa, hogy a párbeszéd-eket brutálisan korlátozták.

A kezelői felület egyszerű, és így elég hatékony is: cselekvés-ikonok, mozgás-ikonok, párbeszéd-ek szövegei jelennek meg előtте, neked csak annyi a dolgod, hogy jól idomított fóká módjára türelmesen végignyomkodj őket. Ezt néha információmorszákkal jutalmazza a program, néha azonban teljesen eltűnik a nyom.

## CSÚNYA HADNAGY

Azért, hogy elvonják a figyelmet a játék fullasztó unalmasságáról, a Fox Interactive beterakott a játékba néhány „vicces” lehetőséget. Az FBI-asztalodnál úgynevezett például FBI-Celluxot ragaszthatsz az orrodra. Hú, de mulatságos. A szórakozás irántian méreteket ölthet, ha a szolgálati fegyveredet ráfogod Skinnerre, az igazgatóhelyettesre, vagy Shanksvre, a főnöködrre. „Kérlek, ne tudd!” – remegnek. Szabadítsd meg őket a szenvedésüktől, és miután megnézted, hogy ekkor hogy fejezedik be a játék, szabadulj meg tőle...



MULDER ÉS SCULLY ELTŰNTEK, ÉS NEKED KELL MEGTALÁLNOD ŐKET – VISZONT NEM JÁTSZHATOD EGYIKÜKET SEM...

Ilyenkor valami teljesen logikátlan cselekedet – pl. lefekvés, vagy egy utolsó, semmihez nem kapcsolódó kérdés feltevése – vonszolhatja tovább a játék fonálát. De a játék igazi szörnyűsége: a cselekmény egy szálon, és csak egy szálon fut. Ez azt jelenti, hogy egy rossz lépés a rossz időben azonnali halált jelent, valamint egy gúnyos képet a kedves Willmore ügynök sírjáról. Köszü.

Hogy ne vegyük el végérvényesen mindenki kedvét a játéktól, van egy csomó olyasmi benne, amit a rajongók értékelhetnek. Azonban maga a tény, hogy Mulder és Scully csak futólag szerepelnek – Mulder összesen, ha egy percet tölt a képernyőn – eláruul valamit a játék minőségéről. Van ugyan jó pár *Virtua Cop* szerű lövöldözés, amik talán ébren tartanak, de ezeket elhomályosítja a sok passzív ücsörgés, amely a játékmenetet jellemzi. Igazából azt fogod kívánni, hogy bárcsak egy titkos kormánykció eltemette volna a játékot a Nevada-i sivatag közepén, abban a pillanatban, ahogy felütötte csúnya FMV-fejét.



Még ilyen...

*The Smoking Mirror* 9/10

*Broken Sword* 9/10

*The X-Files* 3/10 **PSM04**

Ross Atherton



### ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA:
- JÁTSZHATÓSÁG:
- ÉLETTARTAM:

FMV és előre-rendelt helyszínek. Hát.... 4

Idégesítő, gyakran illogikus 2

Eleg nagy, de csak mert sokszor el lehet akadni... 3

4 *X-Files* újra felélesztette az interaktív film rég eltemetett ötletét, így emlékeztetvén mindenkit, hogy annak idején miért is temették el...





■ KIADÓ:

Lego Media

■ FEJLESZTŐ:

In-house

■ MEGJELENÉS:

Már megjelent

■ KORHATÁR:

Nincs

■ ÁR:

13 990.-

■ MŰFAJ:

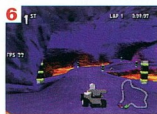
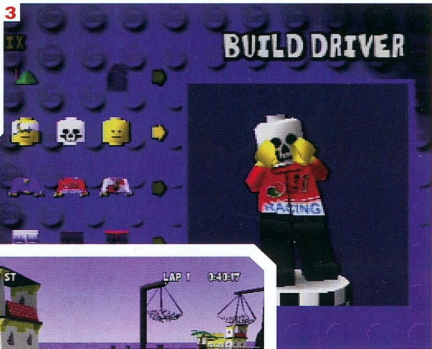
Komikus gokart verseny

# Lego Racers

Versenyjáték a jól ismert bütökkel a tetején.  
De vajon a verseny is ér valamit?



1-2) Gyorsul? Gyorsul? Néit nem igazán... csak ugyanaz a monoton, állandó sebesség. 3) Állítod össze a rajtját a pillanatnyi? 4) Egyre nehezebbik a verseny lefelé a ralkparton. 5) Beardy Kapitány. 6) Verseny a javából!?



**A** z egyszerű dolgok komplikálása nagy divat manapság. Ami hajdan egyszerű sajtos-szendvics volt, most feta rakéta extra majonézzel. Régen roller, most kétkerékű motoros szörnyeteg... vagy például egy egész szimfonikus zenekar begyömösölhető a zsebedbe MiniDisc-en, és mindenek tetejébe itt van a Lego PlayStation-re.

A Lego Media kiadó úgy döntött, hogy a PlayStation világában próbálkozik döcögősrre sikerült fejlesztésével. A modern versenystílus és a hagyományos eszközök együttes alkalmazása nem feltétlenül rossz ötlet, mivel elméletleg szélesebb vásárlói réteget célozhat meg a termék.

Néhány szót röviden a lényegről. Indulatsz meglévő versenyözével (ezek közül Joan a legjobb), de magad is barkácsolhatsz pilótát. Lehetőse- gan saját versenyegép építésére. Van egy alvázad és néhány színes, jól ismert kocsiszekerény, amelyekből összeállíthatod egy nyero sportautót. Ugyanígy különböző alkotóelemekből (nadrág, törzs, fej, fejfedő) a versenyözdet is megalkothatsz, s ezek után jöhet a verseny.

**Tizenkét, a négy legnépszerűbb Lego témákra – Pirates, Castles, Space, Adventures (Kalózkod, Kastélyok, Világűr, Kalandok) – épülő útvonal közül választhatsz.** Miután megvan az öt ellenfeled, az X gombbal indítasz, és ha elég jól manőverezel, rátérhetsz a következő négy pályára, miközben az R1 használatával csilorgóssabban kanyarodhatsz. A környezetben le-

het egy kicsit alakítani (például belehajtasz az utat szegélyező hordókba, hogy lerövidítsd a távot),

bár sokat ne várj: hiszen ez csak egy Lego termék. Kisse életszerűbb teszi a versenyt a kötelezően játszandó két-játékos mód. A látvány tűrhető, de bárki, aki találkozott már az elképzelt *Speed Freaks*-el, az tudja, hogy manapság mik lehetnek az elvárások. A *Lego Racers* messze elmarad ettől a szinttől.

A játék érthetetlen nehézségéről már jobb lenne nem is beszélni. Turbóstarttal könnyen az élbolyban találhatod magad, de elég egy rossz helyzetfelmérés, és máris utolsó vagy. Mivel első helyen befutni nehéz, ezért a *Lego Racers* ezen a téren sem felel meg potenciális vásárlói elvárásainak. Huh... Ennyit elég is...

Stephen Pierce



## Még ilyen...

*Speed Freaks* 8/10 *PS2MB3*

*Circuit Breakers* 8/10

*S.C.A.R.S.* 8/10

*Micro Machines* 8/10

*Lego Racers* 8/10 *PSM 04*

## ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

A felhasználók manapság ennél már többet várnak

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Túl nehéz, bosszantó és nem elég gyors

■ ELETARTAM:

Kevés éri meg a második bekapcsolást

Kitínó példa arra, hogyan lehet elrontani egy jó ötletet. A Lego újdonsága széles vásárlói közönséget céloz meg, de sokaknak fog csalódást okozni.

**5**  
A VÍZSÓL



# Rat Attack

„Ez egy patkánycsapda/És most megvagy!” Vagy mégsem?

Olvasd tovább, hogy eloszlasz a kételyeket.



**(1)** A Rat Attack ravasz kamerája akcióban. **(2)** Önmagában végigjárni a pályákat sem nagy élmény, játszani rajtuk meg egyenesen kinszenvedés. **(3-6)** Nem tudom, feltűnt-e még valakinek, hogy a Rat Attack különböző pályái mennyire egyformák?

**S** emmi gond nincs az egyszerű játékokkal véleményem szerint, de ha már tizenegynéhány ezer forintot fizetsz értük, legalább szórakoztassanak. Ha leülős, hogy a Rat Attack-vel játsz, önkéntelenül is felmerül a kérdés, hogy vajon mi játszódhatott le a fejlesztők fejében. „Azt hiszem srákok, megvan! Csináljunk egy játékot, amelyben patkányokat lehet elfogni. Conozs, mutans ürpatkányokat! Óriási lesz ez az!” És mekórát tételtek. A kibárandító, unalmas és az idegesítő jelzők alkalmazása a játék jellemzője, de az óriási semmiképp sem. Bármelyik pályán kezded a játékot, a patkányfogó macskák első feladata, hogy összefogdossa az adott számú kártevőt. Ezután létrehoz egy méretes kört, amit bármelyik irányban lehet szélesíteni. Minden a körön belülrre került patkány el van fogva, és be van zárva mindaddig, amíg be nem jutottok őket az eraticatorba (Nem semmi). Minél több patkányt terasz be egy alkalommal, annál több bonusz kaprsz érte. Ha azonban az eraticator (patkánycsapda) felé menet bármelyik patkányba beleütököl, minden eddig elfogott rágcsáló kiszabadul.

A Rat Attack kameránál szögei nagyon idegesítőek és jelentős mértékben gátolnak a játékban. Számos alkalommal tapasztalható, hogy az eddig élvezett munkád fabatkát sem ér, mert utolag ráélesz egy patkányt, amit eltakart valamelyik bútor. Ahogy elcsipedsz az adott számú kártevény bolsházok, megjelenik a kijárat az adott szintről... És ez így megy tovább.

Elkapni a patkányokat az első pár pályán még élvezetes, de később rájössz, hogy minden szinten ugyanez a teendő. A dóbozszerű képernyőn, ahol a nagy kaland zajlik, változnak a színek, de a környezet kontúrunka, a patkányok csak özőlennek mindenféle lyukakból, és őszintén szőva - ennyit a játék. Minden patkányfogó menet végén szembe találod magad a nagyfőnökkel. Hamarosan kikapcsolod a PlayStationt, hogy egy kis megnyugtató zenét hallgass.

És mi a helyzet a többjátékos pályákkal? Négy különböző módban tudsz játszani, legfeljebb négy játékosal. Van egy Rat Chase (aki először ér el a kvótát, az nyer), egy Beat the Clock, egy Score Chase, és végül a Handicap. A Rat



Attack szörnyő kameraállításól meg lehet zavarodni a többjátékos pályákon, ami esetben látóéren kívüli akciókhoz vezet. Vélhetően, ha a Rat Attack a valaha megalkotott legjobb kamerazögekkel rendelkezne, a csoportos játékot igénylők szemében akkor is csak a csatormalakó kártevőket idéznék fel.

Mielőtt azt állítandó, hogy a Rat Attack inkább gyereknek való, szeretnék megjágní, hogy „Ne becsüld le őket”. A srákok sem hiúlyák! A csillagzó zenéje és a szlilizás macskával már őket sem lehet megahatni. Az egyszerű játékokkal kapcsolatosan gyakran hangzottott: „A fiatal közönég kedveli az effajta dolgokat” szlogen mostana mindennaposá vált. De feltűnt - már valakinek, hogy mindig ezek a játékok okozzák a legnagyobb csalódást? És ez így is van.

Catherine Channon



Még illyet...

Super Puzzle Fighter 2 9/10

Dust & Move 2 9/10

Bubble Bobble 2 8/10

Rat Attack 4/10 PSMMV

## ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

■ JÁTSZHATÓSÁG:

■ ÉLETTARTAM:

Kissá túl világos 4 Szörnyen érdektelen és unalmas játék, ami

idegesítően monoton, egyszerűen nem jó 4 leginkább arra ösztönöz, hogy majd

Egy órán belül a falhoz fogod vágni 4 a játékot és hallgasd a fű növéését!

4  
A TITKOL



# ÚJ FORMABONTÓ PC MAGAZIN!

AZ IGENYES PC MAGAZIN

# PC FORMAT

www.pcformat.hu

1999 OKTÓBER • 1990Ft

**1. SZÁM**

**PC FORMAT SZUPER TESZT**

## SÍKÁGYAS SZKENNEREK

10 modell teszti

## MP3

Mi is az?  
Merre tart?  
És mire jó neked?

**BEEMÉRVÉ: 21 JÁTÉK**

- Unreal Tournament
- MiG Alley
- Cutthroats
- Heavy Gear 2
- Jagged Alliance 2
- Civ 2: Test of Time
- IF 2000

**HOGYAN...**

- készíts képregényt
- GYORSÍTSD a 3D kártyád
- TERVEZZ Web site-ot
- SZEREZZ zenét!

**ON-LINE AUKCIÓK**

Légy résent! Vásárolj árverésen!

**MI ÚJ BENNE? QUAKE 3 TESZT**

Visszaszámlálás indul!

**TOMB RAIDER 4**

Nyugi, tigris - Lara most jó kislány lesz!

# ÚJ LAP SZÜLETIK!

Gondolatátvitellel magyar nyelven is napvilágot lát a formabontó PC magazin!

**PRÓBÁK & TESZTEK** Fontos hardver és szoftver kritikák

**OLCSÓ DIGIKAMERÁK**  
A legolcsóbb digitális fényképezőgépek

**KERÉK-VÁGÁS**  
Hat autós kormánykerék tesztelése

**GÁT A MOCSOKNAK**  
Hogyan védő a gyermeked az internetes pornótól?

**KIDPROOF**

**PLUSZ!** Phantom Menace játéktípus, Placi Séta, Utopia szék-tan és megannyi más!

1999 OKTÓBER 1 990 FT

9 771333 658019

1.0

2 CD melléklet • Teljes Program melléklet  
Találmányok és Feltalálók Multimédia CD-ROM

**MINDEN AMI EGY LAPBA BELEFÉR**

MULTIMÉDIA • INTERNET • JÁTÉK • HARDVER • SZOFTVER

Előrendelés (PCF 1. szám 2 CD melléklettel):

E-mail: pcformat@cmk.hu

Tel.:467 6720 (Éjjel-nappal hívható)



# SZIGORÚAN TITKOS

## TARTALOM

Elakadtál? Írj a PSM-nek!  
A leveledre feltétlenül írd rá:  
SZIGORÚAN TITKOS. Telefonon  
sajnos nem tudunk segíteni...

### 4 ERŐVONAL

A G-Police a Weapons Of Justice minden szintje, a Libero Grande rejtett játékosai, és még sok minden más. A legújabb tippek és trükkök, nem csak kezdőknek.

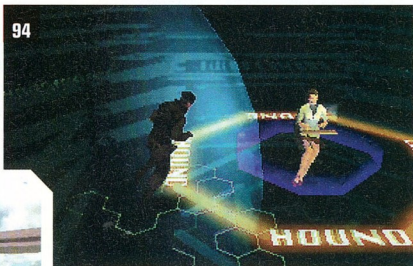
### 6 DRIVER

Van rossz autós üldözés, van jó autós üldözés, és van a Driver: Száguldozz Miami, San Francisco, Los Angeles és New York utcáin, mi mind a 44 küldetést illetően útba igazítunk téged. Még térképet is kapsz...

### 4 KÍVÁNJ EGYET!

A PSM tündérékje felszárítja a könnyeidet, megsimogatja a buksitokat és ami a legfontosabb, tippkel és kódokkal halmoz el minden hozzá fordulót. Megéri papírt és tollat ragadni.

OLYAN JÓ A JÁTÉK, HOGY EGY ÉJSZAKA VÉGIGJÁTSZOT-  
TAD? VAGY OLYAN KEMÉNY, HOGY MÁR AZ ELSŐ SZIN-  
TEN ELAKADTÁL? AGGDALOMRA SEMMI OK, NÁLUNK  
EGYARÁNT MEGTALÁLOD A BONUSZ SZINTEKET ÉS A  
KÖNYVÍTŐ KÓDOKAT, AMELYEKRE ÚGY ÁHÍTOZOL.





Hivatalos Magyar

## PlayStation®

ERŐVONAL

360

## REJTETT JÁRMŰ

A „Démon” nevezetű rejtett járgány eléréséhez a „select game” (válassz játékot) képernyőn nyomd le a következő gombokat: fel, le, L1, L2, Select, és Start. Ha sikeres volt a művelet, hangosan nyugtázza a gép. Ezek után a „Démon” minden szinten, minden játékmódban választható lesz.

## MINDEN ARÉNA ÉS PÁLYA

A különböző arénák és pályák eléréséhez a „select game” (válassz játékot) képernyőn nyomd le a következő gombokat: le, fel, R2, R1, Start és Select. Ha sikeres volt a művelet, hangosan nyugtázza a gép. A „Time Trial” (időfutam) és „Battle Mode” (harc játékmód) játékmódokban bármelyik aréna és pálya választhatóvá válik.

## METAL GEAR SOLID

## KIFOGYHATATLAN MUNÍCIÓ

„Easy” (könnyű) fokozaton játszsd végig a játékot úgy, hogy a kinzásnak nem adod meg magad. Jutalmul egy mentést kapsz, és újra kezdheted a játékot immáron egy kendő boldog birtokosaként, ami

bármely kézfegyveredhez kifogyhatatlan muníciót biztosít.

## LÁTHATATLANSÁG

„Easy” (könnyű) fokozaton játszsd végig a játékot úgy, hogy a kinzásnak megadod magad (a „Select” gomb megnyomásával). Jutalmul egy mentést kapsz, és újra kezdheted a játékot immáron egy álcázó felszerelés (Stealth camouflage unit) boldog birtokosaként. Így Snake láthatatlanná tud válni ellenségei számára. Csúcs!

## RUHACSERE

Játszd végig a játékot az egyik féle befejezéssel, azután ugyanebből a mentésből (resume) érd el a másik befejezést (lásd fent). A jutalmul kapott mentésből folytasd a játékot, és amikor Snake a liftben leveszi a búvárfelszerelést, James Bond stílusú szmokingban fog viritani. Ha újra végigjatszod a játékot, a végén egy újabb mentést kapsz. Ebben már a játék csúcba öltözött Snake-kei játszshatsz.

## MERYL BUGYIJA

Meryl alsóneműjét kétféleképpen tekintheted meg. Az első, ha a cellája fölött levő szellőzőn keresztül megleessed őt, de aztán nem folytatod az utat, hogy megküzdj a DARPA főnökkel, hanem kiössz a szellőzőből, majd újra bemész, és újra

megkukkantod Merylt. Ismétlegesd a műveletet, a lány minden alkalommal más gyakorlatot fog végezni, és amikor negyedszer mész vissza, már nem lesz rajta nadrág. A másik módszer: amikor a „Nuke” épületben újra találkozol Meryllel a női mosdóban, siess az öltözőjéhez, és tetten érheted átöltözés közben. Ha látni szeretnéd a bugyját, válts „first person” nézőpontra.

## DEMO MODE

Teljesítsd az összes „VR Training” játékmódot („Training” - kiképzés, „Time Trial” - időfutam, „Gun Shooting” - lövészet, és „Survival” - túlélőgyakorlat). Jutalmad egy taktikai Demo lesz, amelyben a játék minden játékmódban a legjobb időikkel játszódik le.

## LIBERO GRANDE

Különböző feladatok teljesítésével 10 rejtett játékost hívhatasz elő a játékban.

**Arnold Lang** (az amerikai hátvéd, Alexi Lalas figurája) 8000 feletti összpontszám esetén érhető el.

**Ruprech Goes** (a dán középcsatár, Ruud Gullit figurája) megszerzéséhez be kell jutnod a játék összes „versenyszámába”.

**David Magellan** (az argentin középcsatár, Diego Maradona figurája) megszerzéséhez min-



Váltoass a 360 pályái között!

den „versenyszámban” 1500 feletti pontszámot kell elérned. **Gregorio Zonarás** (az olasz csatár, Gianfranco Zola figurája) megszerzéséhez játszsd végig a játékot arcade módban az alapbeállításokkal (default settings). **Maurice Poulenc** (a francia középpályás, Michel Platini figurája) megszerzéséhez „Vs CPU” módban 100 általános továbbvihető pontot kell elérned bármelyik csapat ellen.

A következő rejtett játékosokért „csak” a nemzetközi kupát kell elnyerned bármelyik csapattal. Amikor megszerzed a világsérgét valamelyik csapattal, kapsz egy rejtett „jutalom” játékot. Hogy az alábbiak közül kit, az attól függ, melyik csapatot játszottál.

**Roland** (a brazil csatár, Ronaldo) **Minoru Kai** (a Crotai Zagreb csatára, Kazuyoshi Miura) **Edgard Cailaux** (a Manchester United volt csatára, Eric Cantona)

**Powel Gardner** (a



Middlesborough középcsatára,  
Paul Gascoigne)

**Gerald Wells** (az AC Milan  
csatára, George Weah)

## G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

A különböző szintekre ugráshoz add meg a szintnek megfelelő jel-  
szót. Ha sikerült a művelet, a  
jobb alsó sarokban meg fog  
jelenni a szint száma.

Az 1. szinthez üsd be: **P, O, L, I, C, E.**

Az 2. szinthez üsd be: **O, C, T, O, P, I.**

Az 3. szinthez üsd be: **B, R, A, I, N, S.**

Az 4. szinthez üsd be: **F, I, N, G, E, R.**

Az 5. szinthez üsd be: **B, A, N, A, N, A.**

Az 6. szinthez üsd be: **J, U, N, G, L, E.**

Az 7. szinthez üsd be: **V, O, O, D, O, O.**

Az 8. szinthez üsd be: **S, O, U, E, A, K.**

Az 9. szinthez üsd be: **D, U, N, D, E, E.**

Az 10. szinthez üsd be: **T, E, A, P, O, T.**

Az 11. szinthez üsd be: **B, U, T, T, E, R.**

Az 12. szinthez üsd be: **I, N, D, I, G, O.**

Az 13. szinthez üsd be: **S, T, R, O, U, D.**

Az 14. szinthez üsd be: **E, L, I, X, I, R.**

Az 15. szinthez üsd be: **L, I, Q, U, I, D.**

Az 16. szinthez üsd be: **S, T, A, P, L, E.**

Az 17. szinthez üsd be: **S, H, I, R, T, S.**

Az 18. szinthez üsd be: **A, P, P, L, E, S.**

Az 19. szinthez üsd be: **G, A, D, G, E, T.**

Az 20. szinthez üsd be: **T, A, N, U, K, I.**

Az 21. szinthez üsd be: **S, A, L, A, D, S.**

Az 22. szinthez üsd be: **D, U, F, F, O.**

Az 23. szinthez üsd be: **P, H, O, N, E, S.**

Az 24. szinthez üsd be: **A, S, S, E, R, T.**

Az 25. szinthez üsd be: **O, X, Y, G, E, N.**

Az 26. szinthez üsd be: **J, O, Y, P, A, D.**

Az 27. szinthez üsd be: **A, C, T, I, V, E.**

Az 28. szinthez üsd be: **M, E, N, A, C, E.**



**Szeretsz sportolni? Aktor biztosan kedvelte a Libero Grande-t (1), és a V-Rally 2 sem idegen tőled (2).**

Az 29. szinthez üsd be: **W, I, N, D, O, W.**

Az 30. szinthez üsd be: **A, G, E, N, D, A.**

## SHADOWMAN

### LÁTHATATLANNÁ VÁLÁS:

Azon a szinten, ahol Hasfelmetsző Jackkel kell megküzdened (a pályaudvar) találsz egy kékes fényvel bevilágított téglafalú folyosót. A folyosó végén menj be a fürdőszobába, és elnyered az „Invisible Man” (láthatatlan ember) játékmódot. Ami látható marad belőled: egy izzó szempár, a puská és a „Mask of Shadows” (árnyak maszkja). Szupil!

### STICK BOY:

Miközben Loa első próbatételén munkálkodsz (a „Temple of Fire” - a tűz temploma szinten), a két vér-esés közelében keresd meg a 3 voodoo nővért (kék boszorkaféléket) rejtő szobát. Őld meg a voodoo nővéreket, és mássz fel a nagy rámpán. A rámpa tetején helyet foglalj gomb előtt tekintis jobbra, egy átjárót fogsz látni. Ugorj a kerítésfelé, onnan pedig az



átjáró felé. Addig próbálkozz, míg meg nem jelenik a képernyőn a „Cheats Activated” (csalás aktiválva) felirat. Nyisd meg az „Inventory” (eszközök) képernyőt, ott találd a „Book of Shadows”-t (árnyak könyvét). Ez a könyv a csalások menü, nyisd ki, Stick Boy ott lesz benne.

### A „BATON” TITKA:

Ha ezzel a hatalmas késsel (lelőhelye a „Temple of Life” - az élet temploma) az egyik oltár elő állsz, amelynek közepéből tűz tör elő, tudod, amelynek látszólag semmi haszna, és aktiválód - egy eddig elérhetetlen helyre fog transzportálni.

### TITKOS AJTÓ:

Mind a 120 lélek begyűjtése után megnyílik egy titkos ajtó, amely mögött egy második „violator” típusú fegyvert találsz. Még jól fog jönni, ha le akard győzni Legiont. (Vedd tűz alá mindkét violatorral, amíg már nem mozdul. Ekkor kapd elő a „Deadside shotgun”-t, és végezz vele!)

### „DEADSIDE SHOTGUN”:

Miután leszállsz a villamosról a „Cathedral of Pain”-ben (a fájdalom katedrálisában), menj egyenesen. Balra találsz egy rámpát, amely lefelé vezet a két plató közötti szentélyamhoz. Fuss balra a szén tetején, amíg el nem jutsz a forgó tuskékig. Menj

tovább az ösvényen, amíg egy lyukat nem találsz, amiből egy rúd áll ki. A bal oldalán dobd el magad, ekkor a képernyőn meg kell jelennie a „Cheats Activated” (csalás aktiválva) feliratnak. Nyisd meg az „Inventory” (eszközök) képernyőt, ott találd a „Book of Shadows”-t (árnyak könyvét). Nyisd ki és aktiváld az „I like Deadside shotguns” (a Deadside-1 puskákat kedvelem) nevezetű csalást (a padet használnd a bekapcsolásához), és már lövöldözhetsz is.

## V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

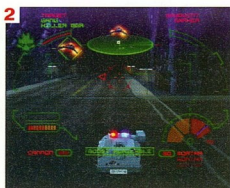
Az összes autó és trophy eléréséhez a főmenüben válassz a „game options”-t (játék opciók), azon belül pedig a „game progression”-t (játékmenet). Ezen a képernyőn vidd be a következő kódot:

L1, R1, balra, jobbra, balra, jobbra, fel, le, fel, le, X, ezután egyszerre nyomd le az X+Select gombokat.

Ha helyesen írtad be a dolgot, csipogást hallhatsz. Ekkor jelöli ki egy üres négyzetet, és az autó vagy a verseny kiválasztásához nyomd meg az X-et.



**1-21** Járj egy lépéssel mindenki előtt, röpködj szabadon a G-Police: WJJ szintje között!

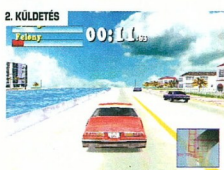
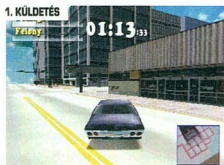
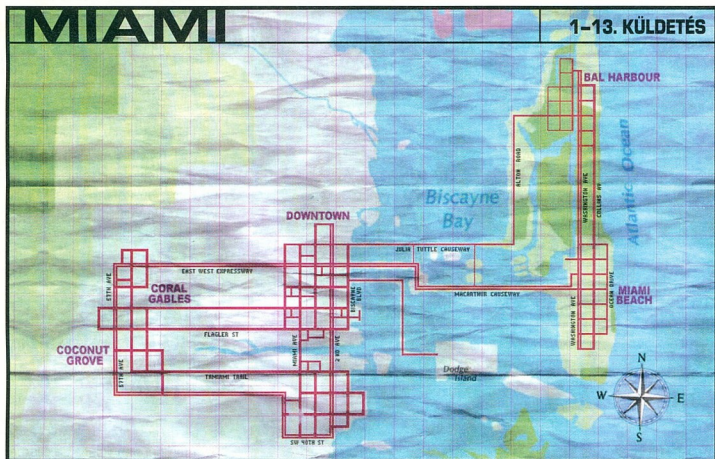




# SZIGORÚAN TITKOS

ÜDVÖZLÜNK A DEFENZÍV VEZETÉS ISKOLÁJÁBAN! DAN MAYERS A VOLÁNNÁL, ÚGYHOGY CSATOLD BE MAGAD, MERT A 44 KÜLDÉTESRE KEVÉS AZ IDŐ...

# DRIVER



A zsaruk meglehetősen ügyesek az úttorlaszok felállításában, így az elválasztó sávban haladva kerülheted ki a blokádot.

### Elő 6 küldetés THE BANK JOB (A BANK-BULI)

Egyszerű bevezetés az autós menekülés művészetébe. Cél: egy North Downtown-bank. A banda épp bent van, és őreg-asszonyokat ijesztget halála. Végig kell száguldanod az utcán, majd lefékezve meg kell várnod a srácokat. Vigyázz arra, hogy csak az utolsó 15 másodpercben állj meg, különben a banki alkalmazottak hívják a járdot. Ha felvetted az utasokat, menj a South Miami Beach-en levő rejtékhelyre, de óvakodj a zsernyákoktól. Lehet, hogy nincs radarjuk, de amint észrevesznek, a puskaugró sebességével tőnnek utárad. Végül állj meg a rejtékhelynél, máskülönb a bandatagok nem tudnak kiszállni. Már kész is vagyunk.

## MIAMI

Miami a az első adag titkos küldetés helyszíne. Itt szedheted össze a játék többi részéhez szükséges tudást és tapasztalatot. Itt még nem lesz sok fejtörő futam, így – ha Crockett és Tubbs fejével gondolkodsz majd – nem érhetnek különösebb meglepetések. Azért néha nehéz eldönteni, hogy miként jussunk át a város egyik végéről a másikra. Két útvonal is számításba jöhet, de őszintén szólva mindig érdemes a McArthur Causeway-t választanod.





## 3. KÜLDETÉS

**Második küldetés****HIDE THE EVIDENCE  
(REJTSD EL A BIZONYÍTÉKOT)**

Az összes szolgálatban levő rendőr a nyomokban van, mert az autót valamelyik birka pont – a polgármester irodája elől csórtá el – alapos átfesztésre lesz szükség, hogy ne ismerjék fel. Erre a célra egy Phil Mitchell garázst kell találnod. Szerencsére van egy North Bal Harbour-tól egy saroknyira. Ez a hely a város másik végén van, de ez most részletkérdés. Akármít is teszel, ne menj a Tuttle Causeway-re, mert túl egyenes és a kék-fény azonnal a nyomodba szegődik, ha észrevesznek. Menj vissza a városba a négyesútvonal autópályán és indulj a dokkok felé. Ne szerezz üldözőket, mert nehéz lerázni őket a küldetés végéig.

**Harmadik küldetés****TICCO'S RIDE  
(TICCO UTAZÁSA)**

Ticco-nak egy kis dolga akad. Egy szivar nagy pénzért tartozik neki és bízottánsul a baráti kölcsön kifizetéséhez egy kis kalapácsos erőfeszésre van szüksége. Onnan jövet menj át a bal oldali hídon (a másik út túl zürös). Ha megtalálod Ticco lakását, száguldj tovább Coral Gables felé, de vigyázz, nehogy észre vegyenek a rendőrök. Ticco inkább kerülne az efféle találkozásokat...

**Negyedik küldetés****CASE FOR A KEY  
(A KULCS ÚTV)**

Kemény dió. A küldetésben több helyen is tropáná verheted a kocsi csillagó krómzását. Az első részt úsz meg a lehető legkevésbé sérüléssel, majd mentsd el a játkot – a többi részben meghatározó szerepe lesz annak, hogy mennyi sérülést szenvedtél el

## 6. KÜLDETÉS



hiszen nehéz lerázni őket, mert Miami központján átkocsikázva sokan járózröck.

**Hatodik küldetés  
TANNER MEETS RUFUS  
(TANNER ÉS RUFUS  
TALÁLKOZÓJA)**

Nagyon egyszerű küldetés. Indulj el a McArthur Causeway-en és keresd meg Rufus-t Miami Beach keleti végén. Azért légy óvatos, Rufus nem lesz boldog, ha a fél rendőrséget a nyakára hozod. Ha pedig még a cél eléréskor is vannak üldözők, valószínűleg már csak pár másodperced lesz lerázni őket. Nem könnyű ebben a városrészben.

**Hatodik küldetés  
BUST OUT JEAN-PAUL  
(SZABADTSD KI JEAN-PAULT)**

Belekerülhet némi időbe ennek a feladatnak a megoldása. A célpont egy rabmoból, mely úton van a börtön felé. A járművet el kell lökned az útról, majd a csókták biztonságos helyre kell vinned. Nehezt a dolgokat, hogy ezek a vezetők elég ügyesek, úgyhogy az elejétől szupergyorsnak kell lenned, hogy lépést tartsass velük. Padlógázzal lökdösd is meg őket rögtön. Ez meglepi majd a smasszereket, de ne hagyj abba, és ne engedj őket egérátat

és hány rendőrkocsi van a nyomokban. Szóval, van egy blokad a Dodge Island-re vezető hídon, s ha az autód nincs pikk-pakk állapotban, nemigen jutsz majd át. Először menj South Miami Beach-re a kulcsért, majd hajts át a Bay-en a második célponthoz, ami Marina-ban van. Eddigre már lesz pár utánfutód. Kerüld el őket, amennyire csak tudod. Utózá a hajót az egyenes úton, mely Dodge Island-re vezet, óvatosan menj el az utadba kerülő rendőrkocsik előtt. Érdekes módszer; ha polgári autókra ragadsz rá. Valami miatt a zsarnyákok nemigen piszkálnak, ha megvan a veszélye, hogy ártatlan polgárok is megsérülhetnek. Húzz át a szigetre, majd kövesd a jeleket, hogy eljuss a titkos összekötőhöz.

**Otodik küldetés****THE CLEAN UP  
(A TAKARÍTÁS)**

A fő nehézség itt a járd elkerülése. Valamelyik kezdő kolléga ott hagyott egy autót a rendőrfőnök házában az a feladatot, hogy sértetlenül visszahozd a járművet. A négyesútvonal autópályán visszaviheted egy kis garázsba, Miami központjától keletre. Próbáld meg elkerülni, hogy üldözők szegődjének nyomodba,

## 8. KÜLDETÉS



nyerni. Ha esélyed nyílik rá, szorítsd le a járművet az útról egy házamból belülről. Így sima utad lesz a Bal Harbour-i menedékhelyhez. Ha a rabmobilit a McArthur Causeway-en kergeted végig, még jobb a helyzet, ugyanis a két éles kanyarban megésszálhatod, hogy melyik irányba fordul majd és telibe kaphatod. Az esetleges üldözők sok galibát okozhatnak, így óvakodj tőlük.

**Nyolcadik küldetés  
PAYBACK (VISSZAVÁGÁS)**

Egy kis békés vasárnap délutáni szarolás. Ez a küldetés kevesebb munkát igényel, mint ahogyan azt gondoltad. Végig kell sütvtened a városban, és öt olyan kávéházat szétverned, amelyek a hirtelen önállósdott, a banda "védelmét" többé nem igénylő Alex Bompanini tulajdonába tartoznak. Ha a radaron tartod a szerned, könnyedén megtalálhatod a célpontokat. Egy pár a városközpontban van, egy az üzleti negyedben, egy Coral Gables-ben és egy Coconut Grove-ban. Ha elkezdted az első zúzást,

## 11. KÜLDETÉS

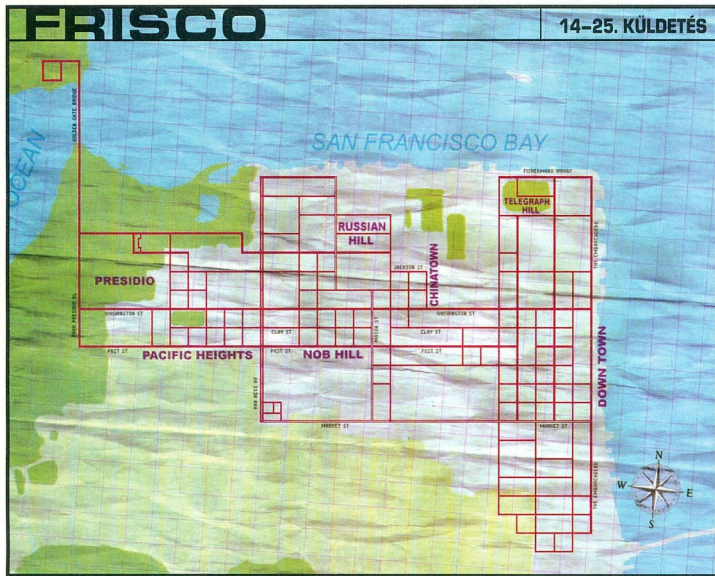


## 12. KÜLDETÉS





# SZIGORÚAN TITKOS



farolj párat bent és borogass asztalok is idő-bonuszért. Persze az ilyen fékezhetetlen rombolás a hekusoknak is feltűnik, és az első pár támadás után már üldözni fognak. Szerencsére nem túl gyorsak és ügyesek (ebben a küldetésben), így nem okozhatnak neked problémát. Amikor eléred a radar által jelzett területet, lassíts le és tartás nyiba a szemed – a célpontokat jelölő vörös nyilakat néha nem könnyű észrevenni.

## Kilencedik küldetés SUPERFLY DRIVE (SZÁGULDÁS)

Kemény küldetés, különösen, ha a rosszabb útvonalat választod. Megvan a kísértés, hogy a Tuttle Causeway-en át menjünk az öböl túloldalára, mert gyorsabb megoldásnak látszik. A bibi az, hogy a járd nagy rakat úttorlaszt állított fel, melyek kimondatatlan sérüléseket okoznak majd új autódon. Megoldható, hogy erre menj, de nagyon nehéz. Ha a szélesebb utat választod, több esélyed van a sikerre, bár ehhez nem szabad sérüléseket szerezned, mert hosszabb az út a célhoz.

**Tizedik küldetés  
A SHIPMENT'S COMING IN  
(SZÁLLÍTMÁNY ÉRKEZIK)**

Vizonylag egyszerű, bár problémás átjutni az egyenes utcán Dodge Island-re. Hála Istennek a zsaruk nem alkalmazkodnak sokat, így padlógázzal már az utcában is vagy, mielőtt figyelmet keltenél – így úttorlaszok nem akadályozzák majd az előrejutásodat. Amikor a szigetre értél,

csak hajts át a körforgalmonál levő ládahalmon. Nincs időd a közlekedési szabályokkal vacakolni. Talalkozz az összekötővel, majd sipirc vissza arra, amerre jöttél. Kövesd ellenkező irányból az idefelé vezető jeleket! Erj vissza a rejtékhelyre, amilyen gyorsan csak tudsz!

## Tizenegyedik küldetés BAIT FOR A TRAP (KELEPCE)

Az első szakaszban indétlan gyorsnak kell lenned. Először is, a lehető legrovidebb idő alatt el kell jutnod Bal Harbour-ba. Érdemes a McArthur Causeway-en haladnod – lehet, hogy hosszabb útvonal, de kevesebb rendőri típusú forgalmi dugóval találkozol. Közűz neki a fekete autó farának és kényszerítsd arra, hogy Miami Beach felé üldözzen az autópályán. Ne nagyon húzz el, különben nem tud lépést tartani. Amint elérted Miami Beach-et, kövesd a vörös nyilat, és szegény fickó hamarosan szembe találja magát egy baseball-ütvél.

## Tizenkettedik küldetés TAKE OUT D'ANGIO'S CAR (SEMMIÁSIÐS MEG D'ANGIO AUTÓJÁT)

Még egy viszonylag egyszerű feladat,



amelyben el kell takatnod az útból egy elleneség autót. Azért ez a srác ügyesebben vezet, mint Mr. Plod az úttö-kopott öreg kocsiában. Szélgúdj mögötte és rombold a járművet az utcasarkokon – mindenképp döngöld a földbe, különben egyszer még visszatér és nem lesz kegyelem.

## Tizenharmadik küldetés THE INFORMANT (AZ INFORMÁTOR)

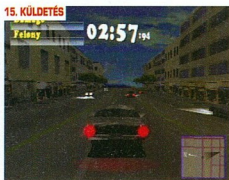
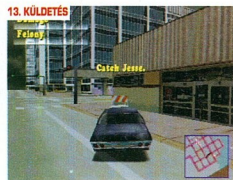
Ebben a küldetésben az úton csillogó víz nehezítheti meg a dolgodat. A zuhog esőben indulj jobbra a rejtékhelyről és újr csak fordulj jobbra, mintha az öböllel szemben lévő hidhoz mennél. Innen már jól látható a vonat, kövesd ezt az út mentén, amíg élesen balra fordul. Néhány további forduló után megáll, s egy vörös nyíl mutatja, hol kell felvenned az utast. Csak három rövid másodperced van, ezért taposs a gázra, s hajts a sinek alá – ezzel megsporolhatod néhány pillanattal, ha nem messze neki a támfalnak.

# SAN FRANCISCO

Frisco-ban sok végeláthatatlan egyenesen találkozhatsz. Csak az a baj velük, hogy tele vannak bukkánókkal. Emlékezzel Steve McQueen-re a Bullitt-ből? Az autók kicsit nehezebb, mint amit Miami-ban használtál, de – bár gyorsabb a menet – a veszélyekkel is hamarabb megismerkedhetsz a városban előforduló különféle rázós helyzetekben. A Golden Gate hid is jól néz ki. A Take A Ride (Városnézés) opció választásával megismerkedhetsz a városral, így jóval előnyösebb helyzetből kezded a küldetéseket.

## Tizenegyedik küldetés THE CASINO JOB (A KASZINÓ BULI)

Meglehetősen egyszerű küldetés, mely segít megismerkedni a Chinatown-i rejtékhely környékén fekvő útvonalakkal. Menj a kaszinóba Nob Hill-től délre, vegyél







fel csuklyákat és indulj a South Downtown-i raktaárba. Vigyázz az utcasarkokon. Jövel több van belőlük, mint Miami-ban és – hála a villamos vonalnak – dögvéle vannak a zsáktucók, melyek mindig épp gyorsuló kocsid előtt tűnnek fel. Hosszú az út a raktaárba, de ha már ott vagy, nem nehez meglatni a vörös nyilat. A bejárat már más kérdés. A bejárat az épület déli oldalán van eljrtve. Hajts át a dőzokon és menj körbe az óra járásával megegyező irányban a találkósi pontig.

### Tizenötödik küldetés THE BRIEFCASE (AZ AKTÁTKÁSKA)

Három helyet kell megtalálnod, mielőtt Az Emberral találkoznál. Az első ilyen placc a Levy's, melyre könnyedén rálelsz az üzleti negyedben. Ne aggdó, bőven van időd. Aztán szágúlj a Nob Hill-i italbolhoz, majd a tesztelés utolsó állomásaként a Russian Hill-hez. Ne állj meg a vörös jeleknél, csak menj egykötöl a másikhoz, segítségnek használj a radart. A Maupin's nevű helyet Presidio-nál találhatod, ezután húzz át a Golden Gate hidon az öböl másik felére, a dombos résznél található találkósi ponthoz. Hihetetlen, hogy mennyi autó jelenik meg hirtelen. Természetesen óvakodj a zsaruktól. Nem engedheted meg magadnak, hogy összetörd az autót, a küldetés elég hosszú.

### Tizenhatodik küldetés XGUNS IN THE TRUNK (FEGYVEREK A CSOMAGTARTÓBAN)

Elég egyszerű felkapom-és-viszem melő ez is. Menj a Fisherman's Wharf-hoz és rejtssz a fegyverkészletet a csomagtartóba. Aztán vidd vissza Jimmy-hez begyűjtésére. M

mindig, ezáltal is óvakodj a jardtól, nem repesnek az örömtől, ha szuperfegyverek arzenálját találják egy autó csomagterében. Az időkeret a szint egyik felén sem probléma, így érdemes eldugottabb útvonalakat keresned a rendőrség eikerűlése érdekében.

### Tizenhetedik küldetés VISIT TO THE MALL (LÁTOGATÁS AZ ÁRUHÁZBAN)

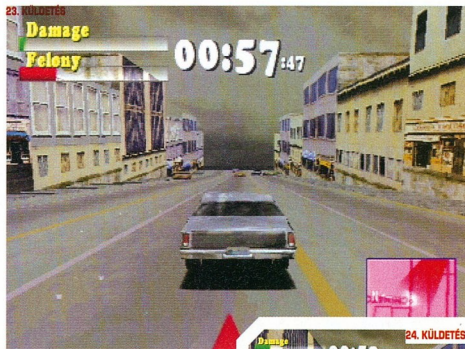
Menj az áruházba (Mall), ahol egy könnyed kirakatrablás vár rád; majd rohanás vissza a biztonságba. Az időbeosztás létfontosságú az útton felé. Ha teljes sebességgel vezetsz, sikerülni fog. Majd indulhatsz haza, de ne feledd, hogy hosszú a városon átvétetűd és nem tórheted össze nagyon a kocsit. A rendőrség majdnem egész úton a nyomodon lesz, így érdemes a villamospályát is igénybe venni. Kacsádz a mozgó villamosok között, és ha kis szerencséd van, a rendőrkocsik nekik útköznek. Ez visszatartja őket legalább egy kis időre.

### Tizennyolcadik küldetés TAXI!

A játék összes küldetése közül valószínűleg ez a legkönnyebb. A kocsi hátuljában egy fickó ücsörög – zúzz végig San Francisco utcáin, amíg csak a hátul ülő uimber bírja a tempót. A kijelző azt mutatja, hogy mennyire ijesztő számára a vezetési stílusod. Amikor tele a kijelző (és a gtye), cibmöránek feladja. Néhány 360 fokos fordulat és egy kis macska-egér játék a rendőrokkelt megteszi erre a célra. Törd össze az autót nyugodtan, de azért ne teljesen.

### Tizenkilencedik küldetés IN THE PICKUP („PORCELÁN” FUVAR)

Ötletes küldetés, de a veszélyek már az



előő próbálkozások után túl nyilvánvalóak. A kocsi hátuljában egy prima gelingittel teii láda van. Ha összetörtöd a kocsit, a pakk felrobban. Itt az óvatosság a lényeg. Vezess lassan a Chinatown-ban lévő raktaárhoz és kerüld el a környékbeli rendőroket. Ha észrevesznek, azonnal kamikazetámadásokat indítanak ellened és autód ellen. Fura hely ez a Frisco.

### Huszedik küldetés COSY TO THE CHOPPER (HOGYAN ÉRJÜK EL A HELIKOPTERT)

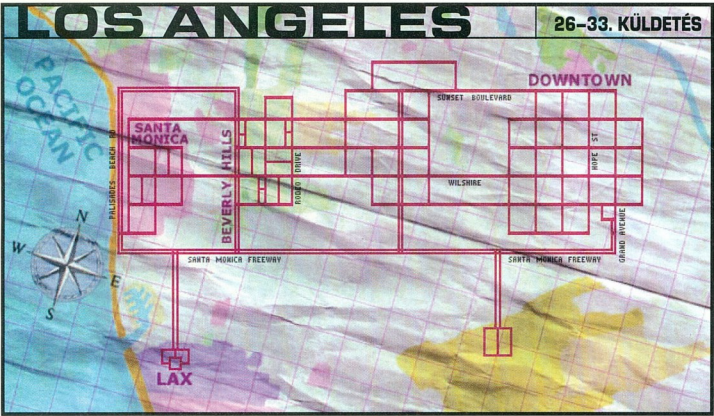
Cosyt felvenni egyáltalán nem nagy feladat. Lehet, hogy kevés rá az idő, de itt



van a saroknál. A következő próba azonban már nem ilyen könnyű. A helikopter-felzállóhelyhez kell vinned őt, ami nem lesz egyszerű. Az utak nevesek, így vigyázz a kicsúszással a kanyarokban, de azért figyelj az órát is. A rendőrokn nem jelenthetnek nagy problémát a küldetés végéig, és főleg ha Cosyt biztonságba helyezted a helikopterben, már nem tudják megállítani.



# SZIGORÚAN TITKOS



### Huszonegyedik küldetés THE CHINATOWN PICK-UP (A CHINATOWN-I SZAJRÉ)

Az első fogás könnyű, de veszélyhelyzet van, így nem árt padlógázzal menned North Downtown-ba. Vedd fel a szajrét a Pawnshop-nál, aztán uszgyi vissza Russian Hill-be és Chinatown-ba. Hogy megúszd az egészet, a Southside-ba kell menned. Légy gyors és kerülj a hekusokat.

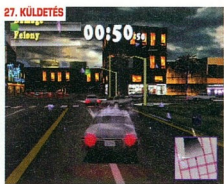
### Huszonkettedik küldetés THE MERCY MISSION (AZ IRGALMAS KÜLDETÉS)

Mojó babja került, így Tanner-nek meg kell mentenie. Három telefonfülkét kell megtalálnod, az idő pedig igen kevés. Szágludj Downtown északi végéhez és hajtsd végre az első telefonhívást. A második Downtown déli részében van – hosszú séta, de egyenesen előre kell menned.

Végül menj vissza Nob Hill-be és vedd fel szerencsétlen Mojo-t. A bonusz itt azon múlik, hogy mennyire tudod tartani a sebességed – ha nem ütököl, minden O.K.

### Huszonharmadik küldetés THE SETUP (A CSAPDA)

Az első gond itt az időjárás, hihetetlenül nedves-csúszós az út, s autód az átlagnál gyakrabban pörölni meg. Vezess a többszintes parkolóba Downtown-ban és menj fel egyenesen. Bár belül minden száraz, azért észre fogod venni, hogy a kocsit csúszik a betonon, ezért vigyázz a kanyarokban. A cél a tetőn van, de hamar rá kell bontódnod, hogy kelepcebe csaltak – rendőrökocsik hordái lepnek meg. Küzd át magad és próbálg meg visszajutni a rejtékhelyre –



persze ez nem könnyű, ha a fél rendőrség utánad koslat.

### Huszonnegyedik küldetés THE HYDE STREET PICK-UP (A HYDE STREET-I UTAS)

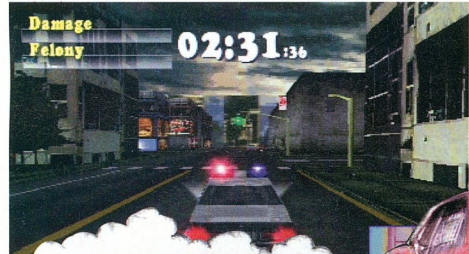
Diyastéle vonatos metró, mint Miami-ban; csak szedd fel a fickót amint leszáll a vonatról a Hyde Street-nél. A rendőrök is befigyelnek, így gyorsan kell vezetned, ha már felvetted az informátort. Menj az Embarcadero felé a biztos rejtékhelyre. Az idő pénz, úgyhogy legalább az egyenesekben ne ütökölj.

### Huszonötödik küldetés TANNER AND SLATER (TANNER ÉS SLATER)

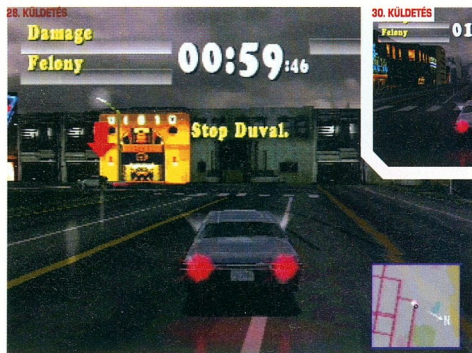
Még egy veszedelmes üldözési szituáció – ezúttal az aranykedű Mr Slater van az ellenséges autó kormányjánál. Igen ügyes a fickó, így lehet, hogy jól jön egy kis üldözési gyakorlat az al-jétékben, még mielőtt a dolgok középedé vágnád. Ragadj rá szorosan, hadd szágludjon végig a járdán. Maradj az út jobb szélén, végül ügyis vissza kell majd térnie a forgalomba, le fog lassulni és bevághatsz elé, majd meglökheted. Ő-hat jókora löket megteszi majd a hatását.

## LOS ANGELES

Az első dolog, amelyet LA-val kapcsolatban észrevehetsz, a város valóságos arányai. Lehet, hogy a térképen nem tűnnek túl nagygnak a távolságok, de ezek az országutak egy örökkévalóságnak tűnnek – mondhatnánk, unalmasak. Mellest – tekintettel arra, hogy majdnem mindig sötét van – nem könnyű látni az utak végét addig, amíg hozzá nem



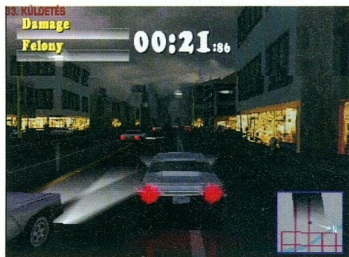




szoksz a színhelyhez. Gyakran lehet rézsed olyan élményben, hogy száguldasz egy felhőkarcoló felé, s csak annyit látsz, hogy a járdák széle-  
sebbek a szokásosnál, elfelejtettél lekanyarodni, vagy épp egy Wal-Mart üvegkirakatába száguldasz bele. Utábitt nem javasoljuk... Vezess óvatosan, kellemes napot!

### Huszhatodik küldetés STEAL A COP CAR (A LOPOTT RENDŐRKOCSI)

Sikerült egy rendőrkocsit beszerezned világai forrásból! Egyszerűen vissza kell vinned a verdát oda, ahol megszerezték. Figyelembe véve, hogy ez az első Los Angeles-i küldetésed, nem lesz könnyű megszoknod a város arányait. A legjobb módszer az, ha felhatsz az autópályára – csak vigyázz, hogy a megfelelő sávot válaszd. A színdíj szintén figyelned kell. Jó buli zavarogni a többi jármű között, de ha a zsidók figyelmed is magadra vonod, buliantként tapadnak majd rád, ezért inkább kerüld el őket.



### Huszhetedik küldetés LUCKY TO THE DOCS' (LUCKY A DOKINÁL)

Van egy kis probléma. Egyik cimborád gölyöt kapott a lábába és kórházi ellátásra van szüksége. Röppenj az East End felé és jobb oldalt hátul egy sikátorban megtalálod a bandát. Az időbeosztás igen fontos tényező ennel a résznél, ezért figyeld, hogy ne ütközz másokkal, és ne legyenek üldözőid. Ha Lucky már a hátsó ülésen csücsül, indulj a kórház felé. Itt már kissé lazábban veheted a dolgokat, bár a doktor épp a város átlalens részén van. Rázz le minden zsarut, aki nyomodba szegődik az autópályán. A nővérek nem szeretik, ha hekusoktól hemzseg a körterem.

### Husznyolcadik küldetés THE CHASE (AZ ÜLDÖZÉS)

Újra csak a szokásos forró üldözési helyzet. Ne vesztésd szem elől a célpontot, mert a maszkos affordók mérgesek lesznek. Annál előfordít azért még van, hogy tudod, merre akar menni Duval. Nézd meg, merre van a LAX nemzetközi



reptér: Látod azt az útszakaszt, amely a légikikötőhöz vezet? Tökéletes hely egy támadásra, nem?

### Huszkilencedik küldetés MAYA

Pulp Fiction ihletésű küldetés. Maya túllötte magát, s igen gyorsan a kórházba kell vinned őt. Az első rész nem vesztés. Minél gyorsabban érj a klinikához ütközés és üldözök nélkül – így jó pár értékes másodpercet nyerhetsz a pálya hátralevő részére. Mayával a hátsó ülésen a város déli részén levő kórházba kell hajtani. Ne állj meg a lámpáknál, kerüld el az ütközéseket, ne szedj fel üldözőket – így talán sikerrel végigmész. Mivel csak egy perced marad, ez még így sem lesz könnyű.

### Harmincadik küldetés THE MADDOX HIT (A MADDOX INCIDENS)

Flúgos futam LA utcáin. Először is szedd fel a halálkennedőt. Talán kicsit messze vannak, de nem töl bonyolult eljutni hozzájuk, ha egyenes utakat választasz és beletaposol a gázbá. Ha már közeledsz



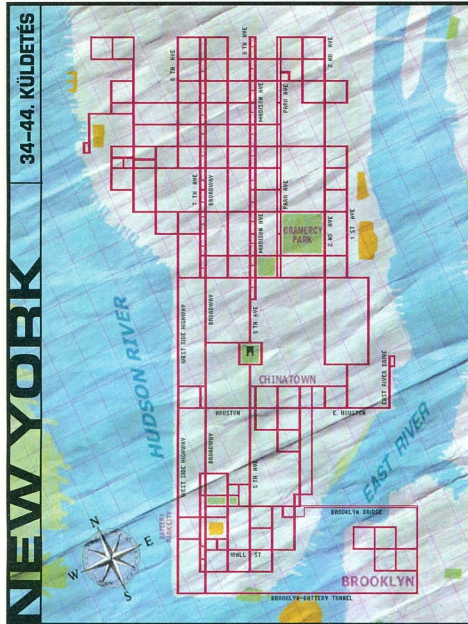
a parkoló felé, maradj a főúton, amíg meglétd a célt, aztán kanyarodj be balra a parkolóházba és menj fel a tetőre. Ha van idő, készüdj úgy, hogy egyenesen kilöhesz majd, mert az időlímát a következő színhelyeken igen szűkök.

Ne törd össze a kocsi, mert sosem tudod majd teljesíteni a szintet. A Sunset Boulevard és a színház felé kell menned. A tűzharc utáni utolsó rész kemény dió, mivel a törvény emberei a nyomokban lohognak. Az autó bizonyára jócskán megsérül, úgyhogy a lehető legegyszerűbb utat válaszd déli irányba és maradj rajta egész addig, amíg nem tudsz ráfordulni az autópályára a rejtkehely felé, amely a végső úticélod.

### Harmincegyedik küldetés LUCKY TO THE CRIB (LUCKY MEGMENTÉS)

Lucky már megint bajba került, és még kell mentened. Fel kell mentened néhány embert az első szakaszban, úgyhogy menj át a városban a találkahelyhez. Ez nem tart túl sokáig, és ha össze is törd a kocsi, ne aggodj, tengernyi időd van. Ezután viszont csak egy perced van arra, hogy átérj a városban és felszedd a Főnököt, mielőtt gölyöt kapna a testébe. Semmiképp ne állj meg, de vigyázz arra, hogy ne legyenek üldözők, mert egyszerűen nem tudod majd lerázni őket. Ha karantabolzol, akár rögtön kezetheted is újra a szintet. Hajts bele a második szakasz elején, amikor a városban száguldasz keresztül.

# SZIGORÚAN TITKOS



## 34-44. KÜLDETÉS

### Harminkettedik küldetés

#### THE BEVERLEY HILLS GETAWAY (MENEKÜLÉS BEVERLEY HILLS-BŐL)

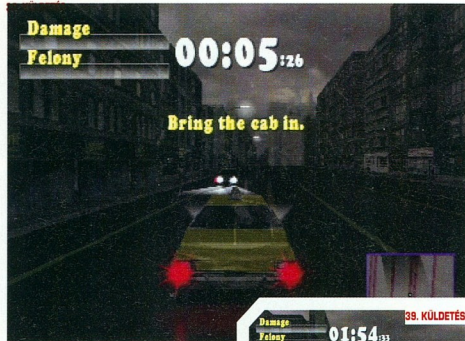
A környéken lakó gazdag nyugatúknak hála, errefelé szigorúan veszik a bűncselekményeket (kivéve persze, ha maguk a fejesek követik el őket). Ne várj túl sok jót, úgy jönnek majd a zsaruk, mint a legyek. Az elején néjdhatsz majd, hogy a közlekedési szabályok megsértése miatt már nyomokban is a járd, úgyhogy csak szép nyugodtan haladj. Csak hogy nehezebb legyen az utazás, nem áll rendelkezésedre túl sok idő. A balhé után seregni rendőrökcsill kell kijátszandó. Az idő nagy részében a Santa Monica- rejtkehelyet zsaruk veszik körül,

amiatt jobb, ha átmész a városon egy biztosabb helyre, amelyet a Downtown keleti szélén találsz. Eddigre valószínűleg tropa lesz a kocsi, úgyhogy légy óvatos.

### Harmincharmadik küldetés

#### THE TEST RUN (TESZTELÉS)

Hétféle egyszerű küldetés. A város egyik széléről kell minél gyorsabban a másikra jutnod. Vedd fel a szállítmányt, s hejts át a központon, vagy térrá a Santa Monica autópályára és indulj el egyenesen. A baj csak az, hogy – mivel LA ilyen méretes város – egy hosszú utazás az autópályán nem túl nagy élmény. Nincs különösebb időlimít, így tied



a döntés. A találkozási pont a város északnyugati sarkában van.

## NEW YORK

Nyú Jók – a sárga taxi és az ordibáló emberek hazája. Nagyon izgalmas város, amelyet még hangsúlyosabb kihívással tesz az a tény, hogy bivaly-erős autóval faraghatasz az utcákon. Természetesen minden látványosság a helyén van, de nem sok időd lesz néze- lődni, mert a küldetések minden figye- lmedet lekötik majd. Itt válik igazán nehező a játék. Gyatra autók, amelyek csak pár koccanást bírnak ki, vagy épp a fél város zsernyákjai a nyomokban. Olyan, mint a *Hill Street Blues*. Vagy a *NYPD Blue*. Ha várost akarsz nézni, válaszd a Take A Ride opció.

### Harminnegyedik küldetés

#### GRAND CENTRAL STATION SWITCH (A GRAND CENTRAL STATION KAPCSOLAT)

Az első munka New York-ban nem túl nehéz, de hosszú menet és az út nagyon nedves. Az összekötővel a nagy, városháza-szerű épületnél találkozol, majd a városban át a délnyugaton lévő állomáshoz kell süvtened. Van idő bőven,



### Harmincötödik küldetés

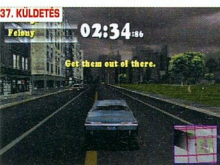
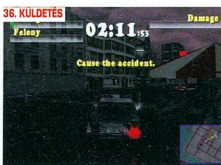
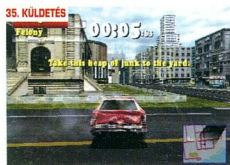
#### LUTHER'S HEAP OF JUNK (LUTHER CSÖDÖTMEGE)

Elégé idegborzoló küldetés. Az autónak majd kiesnek a kerekai, két koccanás és már vége is az almutatásnak – óvatosan vezess. Tekintettel arra, hogy éppen csak forgalombiztos a tragacs, a zsaruk is szívesen megnéznéknek az alvázat. Problém még elkerülni őket. A város északi részéről indulsz, végig East River-ig, ahol egy kicsi sziget található. Hosszu az út, de nincs időlimít, így szépen nyugodtan furikázz végig.

### Harmintahatodik küldetés

#### THE ACCIDENT (A BALESET)

Castold be magad a rendőrökcsobda és kezd el Granger-t üldözni! Látod majd, amikor elhalad a bűvöhelyedűl szolgáló kapuk előtt. Léj ki és rohanj neki - az autó-ja nem túl masszív, így néhány izmosabb löksének meglesz a hatása. A fickó elég kiszámítható, egy kis csúszás balra azt jelenti, hogy jobbra kanyarodik majd.





Kapd el a kanyarban, majd egy erőteljes lökettel küldd át az úton, egyenesen a felelés homályába.

### Harmínchetedik küldetés THE RESCUE (A SZÓKTETÉS)

Készül fel egy hosszú menetre a város utcáin. Néhány srácot ki kell mentened egy rendőrségi lövöldözésből, és természetesen a járd nem bődolg, ha a célpontok eltűnnek. Az elején semmiképp ne vonz megadhoz üldözőket, mert nem tudod majd lerázni őket, amikor sor kerül a szabadtéri akcióra. Ha felvetted a srácokat, indulj vissza a járaton át. A város összes rendőre a fejedet akarja, ezért gyorsan és óvatosan vezess – ha észrevesznek, a rendőrökocsik rögtön a nyomodban lesznek. Ha elérted az autópályát, már félig sérült kocsival is célhoz érhetsz a biztonságot add házába. Ha viszont ennél jobban tönkretetted a kocsit, már kezdhetsz is újra a szintet. A célpontnáál menj jobbra és hajts be a központi épületekbe.

### Harmínyolcadik küldetés TAKE A CAB (TAXIZZUNK)

Egyesrű szint, ha nem bonyolított meg a dolgokat. Az általa vezetett taxi elképesztően hajlamos a lerobbanásra, és mivel nincs időlimit, szép lassan is végigmehetsz a folyó túloldalán található célig. Bármit teszel, ne használj a Brooklyn Bridge-et. A két ív csak bajt okoz, ha egy kicsit is gyorsabban haladsz a kelletnél. Ezzel együtt sem lehet ezen a szinten sok gondod.

### Harmínkilencedik küldetés TRASH GRANGER'S WHEELS (ZÚZ SZÉT GRANGER-T)

A célt elég könnyű megtalálnod – hamar lenyomthatod a fickót, ha a kocsiját oldalról lökdösöd jó erősen és nem a verda farát cirdogtatod. A bajok csak akkor kezdődnek, amikor menekülni próbálsz, s rendőrökocsik próbálnak a falhoz szorítani. Ha kiszá-

badulsz, hajts a Central Park felé, így lerázhatod őket.

### Negyvenedik küldetés TAKE OUT GRANGER'S BOYS (VADÁSZT A GRANGER FIÚKRA)

Üldözési szituáció, amely annak köszönhetően bizonyul nehéznek, hogy négy autóval is meg kell küzdened. Próbáld meg nekitolni ellenségeidet az épületeknek ahelyett, hogy magad szenvednél el becsapódást. Így az autód kevesebb sérüléssel ússza meg a helyzetet, mint a rosszabbik esetben. Azért így sem könnyű elve túljutni rajta. A rendőrök sem sokat segítenek. Menj tovább, különben egy tömeges autószerencsétlenség részese lehetsz.

### Negyvenegyedik küldetés THE NEGATIVES (A NEGATÍVOK)

Még egy kis fogócska. Esőzártatta utakon kell egy autót üldözni hogy visszacserezd a polgármester pajzán fényképeit. Némi szerencsével még a következő sark előtt elkaphatod, de minél tovább totózol, annál kevesebb az esélyed elkapni a fickót. Az autó kicsit makrancos, kocsisúk a kanyarokban, meg ilyesmi. Szép nyugodtan vedd a kanyarokat, és fokozatosan növel a sebességet ahelyett, hogy megpróbálnál beléjük rohanni. Végül elkaphatod a delikvenst.

### Negyvenkettedik küldetés RITE OF PASSAGE (ÁTUTAZÁSI MACERA)

Átkozottul nehéz küldetés. Mindössze négy perced van arra, hogy áthaladj egész New York-on. Még a háromperces jelzés előtt érj el a Brooklyn-hídat, majd száguldj

észak felé a keletre tartó egyenesig. Itt érhet a legtöbb baj. Vigyázz a körülötteni csúszkáló kocsikkal! Az utolsó néhány kanyar kicsit veszélyes a nedves időjárás miatt. Ne utózz, mert az idővesztésedet már képtelen leszel behozni.

### Negyvenharmadik küldetés THE ALI SITUATION (AZ ALI HELYZET)

Gyerekjáték a magadfajta kaliberű úriembernek. Ugorj a verdába, és menj át a városban egy motélig. Egy fiatal nőt bíztak a gondjaira, így megbocsátható, ha egy kis vezetési bemutatót tartasz – bár nem mintha különösebben érdekelné a hölgyeket. Ne utózz túl sokszor – vagyis kétónál többször – és minden O.K. lesz.

### Negyvenegyedik küldetés THE PRESIDENT'S RUN (AZ ELNÖKI FUTAM)

Az utolsó küldetés. Mint azt sejtethet, nem egy könnyű feladat. A fejest a nyugati városrészből egy délkeleten fekvő földalatti parkolóba kell vinned. Autó! Igen olcsó darab, a legkisebb karcolás is mechanikai hibák egész sorát okozhatja. Ezen kívül az egész New York-i rendőrség és tekintélyes számban bünozi is a skalpodra vagyik. A jobboldali lyuk az a csapdanyit, ha taxisvába, és nézz szembe az üldözők hadserével. A járd emberei le akarnak szorítani az útról. Kerüld ki őket, amennyi tudod, és vedd lassan a kanyarokat. Ezt a küldetést valószínűleg csak több próbálkozás után tudod majd teljesíteni. Ha még így sem megy, kapcsold ki az autó-sérülést – ez jócskán megkönnyíti a dolgot. Ennyi!



## GAZFICKÓKNAK

**T**ermészetesen a *Driver*-ben is megvan a szűkösséges cheat-készlet azoknak, akiknek gonja akad az emberpróbálóból szünetek teljesítésével. A sérthetlenség cheat igazán hasznos, mert a játékon magán alapvetően nem változtat. Sokkal könnyebbé teszi ugyan a dolgokat a zsarmentesség, de gondolj csak bele, elveszi a dolog értelmét. Ha használni szeretnél egy kis csalást, gépd be ezeket a kódokat a menüképernyőn, várd meg a visszaigazoló hangot, majd használj a cheat menüt a könnyítések be- és kikapcsolásához.

Sérthetlenség: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, L1, L1

Nincs rendőrség: L1, L2, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

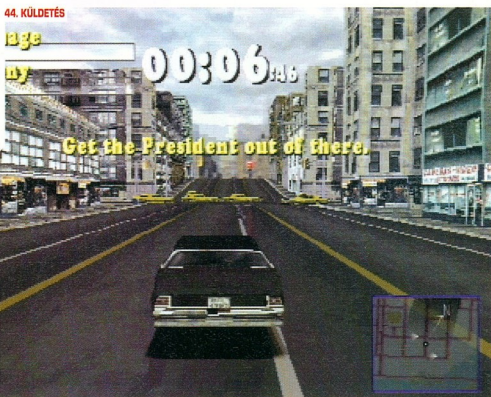
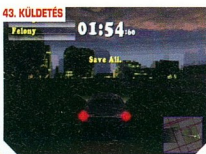
Hátsó kerék kormányzása: R1, R1, R1, R2, L2, R1, L2, L1, R2, L1, L1

Hosszú függőségteszt: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, R1

Mini autók: R1, R2, R1, L2, L1, R2, R1, L1, R2, L2, L2

Foje tetejére fordított képernyő: R2, R2, L1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, L2, L1

Credit-ek megtekintése: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1



**SZIGORÚAN TITKOS**

# KIVÁNJ EGYET

ELTÉVEDT BÁRÁNYKÁK HELYES ÚTRA TERELÉSE, VIHARFELHŐK ELOSZLATÁSA, KÖNNYEK FELSZÁRÍTÁSA, ÉS PERSZE KÓDOK, TIPPEK MINDEN MENNYISÉGBEN...

## KEDVESKÉIMI!

Köszönöm hozzám intézett leveleteket! Én is kívánhatok egyet tőletek? Akkor azt kérem, ha elakadtok egy játékban és (nagyon helyesen) hozzám fordultok, próbáljátok meg pontosan körülírni, hol „parkoltok”, nehogy aztán nagy buzgón egy másik helyszín, szint vagy rejtvény megoldását adjam meg nektek. Ha mégsem arra választok, amire kíváncsiak voltatok, előre is elnézéseket kérem.

Ha már postára adtátok a leveleteket, alább mégsem találtok rá választ, ne keseredjétek el! Ennek egészen egyszerű oka van: a PSM aktuális számnak megjelenése mindössze egy héttel előzi meg a következő szám lapzáróját. Mire megveszitek az újságot és átolvassátok, elhatározzatok magatok a levetlírásra, és tollat ragadtok (hogy a posta gyorsaságát már ne is említsük), huss már el is szaladt az egy hét, és mire a levél megérkezik, már nyomdában van a következő szám. De a türelmet választok, amit szeretnétek.

De nem is szaporitom tovább a szót - jöjjön, aminek jönnie kell!

PSM-tündér



Flaksza Mihály pécsi rajongónk a következő kérdésekkel fordult hozzánk:

„Megvan a *Metal Gear Solid Integral*, amiről az írtatok, hogy tartalmaz first person játékmódot. A 3 CD egyikén sem találom. Vagy valamilyen titkos pályá ez? Ti mit tudtok erről? Nagy kedvemem az *Echo Night*, bár lehet sokan még nem is hallottak erről a csodálatos hangulatu játékról, amelynek már a vége felé vagyok, viszont a hajó aljában lévő elektronos szoba előtt egy

származás nyitószekvenzt van, amelynek nem tudom megoldani a kódját. Van valami tippetek?”



Bizony, bizony, kedves Mihály, a *Metal Gear Solid Integral*ban titkos, vagy inkább jutalom opció a first person játékmód. Először végig kell hozzá játszani a játékot. Teheted ezt bármelyik nehézségi fokozaton, a „Very Easy” (nagyon könnyű) kivételével. Ezek után a főmenü „Special” opcióján belül megjelenik a first person játékmód. Válaszd ezt, és így játszhatod a háromszög gyors egymásutánban történő kétszeri lenyomásával válthatsz first person nézőpontra.

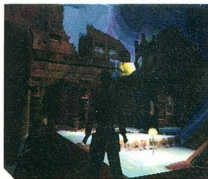
Ami az *Echo Night*ot illeti, ha jól sikerült belőnöm, akkor a hajó jobb oldalán folyosóján állodsz egy tengerész mellett, aki az említett származás nyitószekvenzt bámulja. Ha így van, nyomd meg a zóron az X gombot. A megfelelő kombináció pedig: 6991. Ezek után késsz az emberünket az átún keresztül, de légy óvatos, minden lépésedet figyelj...

Peti Róbert nagykanizsai PSM-olvasónk Larával nem bologdul. Hiába, a nők...

„Segítséget szeretnék kérni a *Tomb Raider III*-hoz. Az a problémám, hogy már a játék elején elakadtam. Ahogy lecsúszom Larával az első (?) „templom romhoz, egyszerűen nem tudom, hogyan járhatok tovább. A mocsárban megfúlokod és a vízen sem tudok átúszni, mert valami besodor egy víz alatti barlangjáratba. Esetleg még találtam egy „kötelet”, ami ki van feszítve a romok felett, de nem tudok se ráugrani, se megragadni. Nagyon örülnék neki, ha tudnának segíteni.”

Kedves Róbert! Ha jól veszem ki szavaidból, Larával elsőként Indiába indultál, és egy templom romjainál lyukadtál ki. Mentél az ósványon, elhagytál egy fát és megöltél pár kígyót (remélhetőleg egy sem haragost meg, és ha mégis, hát használjád az első csomagot, nehogy belehag, és mielőtt továbbmentnél volna, meggyőződtél róla, hogy minden kígyó megnyuvadt-e). Aztán az egyik kígyó fölötti kapcsoló segítségével megnyitottál a padlóban egy lejáratot, leugrottál, egy fánya segítségével körülkérteztél, és megöltél az első csomagot őrző kígyót.

A járatból piranhákkal teli vízhez jutottál (persze alaposan körülkérteztél a lépcső mellett is), és villámgyorsan átvicceltél ahhoz a sziklához, amit éppen hogy csak elap a víz. Ha közben nem faltak fel a halak, kimásztál, elindultál az ósványon, és rábukkantál egy kapocsra, aminek segítségével kinyitottál egy vízalatti átjárót két vízalatti sziklaparkány között.



Visszaugrottál a vízbe és keresztülszártál az átjárón, ehhez piranhákkal a sarkadban. Egy hatalmas szemétkapucra emlékeztető közt látál magad előtt, aminek közlebről nézve egy sima parkány volt az oldalán. Átugrottál rá, aztán balra el, majd egy újabb ugrás, és egy másik sziklaparkányon értél talajt. Eléltélál a második vízességig, ahol is egy mélyedésben „Save Gem”-et (mentés-drágakövet) leltél. Ezek után futva felugrottál a fára, összeszedtél pár cuccot az ági közt, aztán felugrottál (run-jump) balra a sziklára, onnan az első majd a második vízességhez, ahonnan jobbfelé ereszkedtél és lengedztél le, hogy







újabb cuccokkal gyerepítst gyűjteményed. Másztál, másztál, majd leereszkedtél. Átugrottál egy újabb párkányra, felhúztad magad, bemásztaál a barlangba, kinyírtad a kigyókat, amik ellátták a kijáratot. Kihúztad a szobor mellett jobbra található követ, összeszedted, ami mögötte volt, aztán átmásztaál a lyukon.

Az életre kelő másik szobor elől először elszaladtál, és a szeméthalmon felmásztaál egy újabb párkányra, begyűjtödted az ott található „Save Gem”-et, aztán jól szétlötödt az az óriási mászókló szobrot. Találtaál egy lyukat a padlón, leereszkedtél és a kapcsolóval kinyitödtél egy kaput. A kapcsoló mellett kö elmozdítása után olyan helyre jutottál, ahol igen alacsony

szálnak a mérgezett nyílak. De mit nekad mérgezett nyíl, elmásztál alattuk és leereszkedtél egy lyukba az egyes számú titok és egy eü. csomag összeszedése végett, majd gyorsan el onnan, mielőtt kilötözt volna egy éppen arra görög szkla.

Tövébmásztál a röködök nyílveszők alatt, ütökben felkapkodtaál még pár dolgot és visszamentél a szobros helyiségbe. Itt átmentél a kapun, csakhogy ott utadat állta a mocsár: Így volt? Itt akadtaál el? Ne haragudj, hogy ezt mondom, de ha ennyi mindent túléltél, egy ilyen mocsár nem szabadna, hogy akadályt jelentsen.

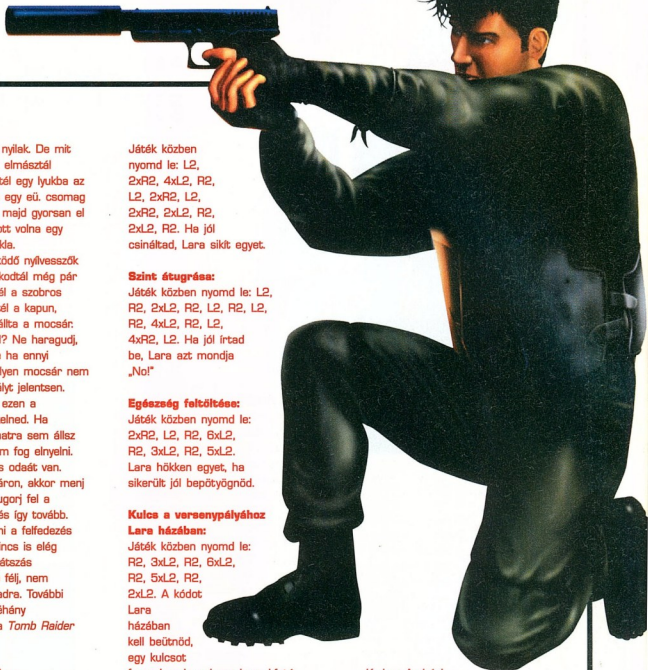
Ugyenis az a helyzet, ezen a mocsáron muszáj átkelned. Ha igyekszel és egy pillanatra sem állsz meg remélhetőleg nem fog elnyelni. Próbálkozz, a folytatás odaát van. Ha átjutottál a mocsáron, akkor menj tovább az övénnyen, ugorj fel a következö párkányra és így tovább. Nem akarom elfrontani a felfedezés örömeit, meg aztán nincs is elég helyem a teljes végigjártás közöttételehez. De ne félj, nem hagytek teljesen magadra. További segítségül álljon itt néhány nélkülözhetetlen kód a *Tomb Raider III*-hoz.

#### Minden titok és kulcs:

Játék közben nyomd le: 3xL2, R2, 2xL2, R2, L2, R2, 2xL2, R2, 2xL2, R2, 2xL2, R2. Lara sóhajt egyet, ha jól ütötted be a kódot. Ez csak az éppen aktuális szinten található titkokra és kulcsokra vonatkozik, ha új szintre érsz, újra be kell vinned a fenti kódot. Ha ezt minden szinten megteszed (vagy teljesen önerőből begyűjtöd a játék mind az 59 titkát), a jutalmad egy bonusz szint lesz: All Hallows.

#### Minden fegyver, munió,

Medkit  
(egészség),  
fáklya és  
elmentés  
kristály:



Játék közben nyomd le: L2, R2, 2xL2, 4xL2, R2, L2, 2xR2, L2, 2xR2, 2xL2, R2, 2xL2, R2. Ha jól csináltad, Lara sikt egyet.

#### Szint átugrása:

Játék közben nyomd le: L2, R2, 2xL2, R2, L2, R2, L2, R2, 4xL2, R2, L2, 4xR2, L2. Ha jól lrtad be, Lara azt mondja „No!”

#### Egészség feltöltése:

Játék közben nyomd le: 2xR2, L2, R2, 6xL2, R2, 3xL2, R2, 5xL2. Lara hökken egyet, ha sikerült jól bepötyögnöd.

#### Kulcs a varsenypályához

Lara házában: Játék közben nyomd le: R2, 3xL2, R2, 6xL2, R2, 5xL2, R2, 2xL2. A kódot Lara házában kell beütönd, egy kulcsot fogsz kapni, ami egy homokfűtö kicsikocsi-versenypályára vezető ajtókat nyit.

#### Titkos szoba Lara házában:

Menj a medencéhez, az ugródeszka mögött találsz egy gombot. Ha megnyomod, a halban a lépcső mellett megnyílik egy ajtó. Lépj be, húzd meg a kart, végé egy gyors 180 fokban fordulatot és rohanj a szemben megnyitó szobába, mielőtt becsúdkák az ajtója. Odabent mindenféle szuvenirt találsz Lara korábbi útjairól.

Kovács András budapesti olvasónk mindjárt három kéressel fordult hozzánk:

„Telefonos beszélgetésünkor azt mondták, hogy a kívánt információt levelben kérem. Így hát azt teszem. Kéréseim:

1. A *Syphon Filter* nevü játék PAL/európai verziójához kódokat szeretnék igényelni. Amnyit, amennyit csak a rendelkezésükre áll.
2. A *Dino Crisis* nevü játékhoz végigjártási leírás [ha önöknek van].
3. Nem tudom rendelkezésükre áll-e a *Silent Hill* amerikai verziójához pár kód, de ha van, kérem azokat is küldjék el.”

#### Kedves András!

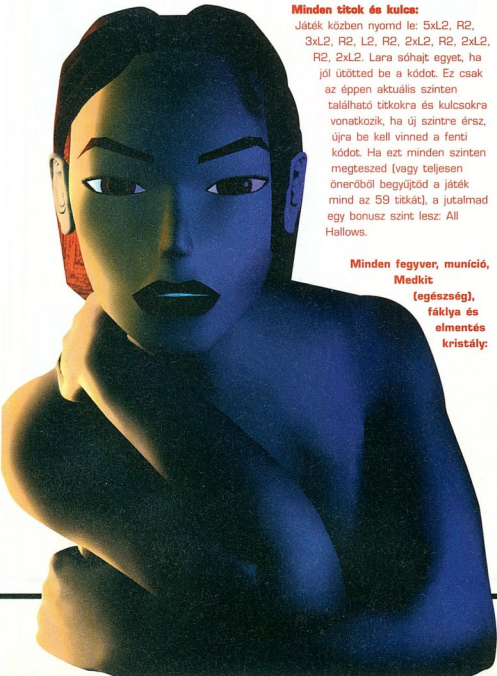
Ha megírtad az előző számot, azóta már ki is próbálhattad a *Syphon Filter*hez ott megjelent kódokat. De mivel annyi kódot kértél a játékhoz, amennyi csak a rendelkezésünkre áll, tegyél kísérletet a következö kettővel is, amelyek onnan kimaradtak:

#### Minden lövés elöször öi (még a

**golyóálló mellény viselő katona is:** Pauszáld le a játékok, lépi az „objektives”-be, tartsd egyszerre lenyomva [az X-et nyomd le legutolsóknak] jobbra, kör; L1, R1, R2, X. Ha jól csináltad, Gabe azt mondja, „Understood”. Bizonyos szintfőnökök [legfőbb célpontok] esetében sajnos hatástalan ez a kód.

#### Játék nehezítése:

A nyitó képernyőn nyomd le egyszerre az X-et hagyva utóljára: kör; négyzet, L1, L2, R2, X. Gabe azt fogja kiáltani „Damn!!!” Hát igen, ő a könnyü élet hive.





Ugyancsak az előző számban a *Silent Hill*-hez is találhatnál segítséget. A szó legszorosabb értelmében vett csalások nincsenek hozzá, ezért nem hiszem, hogy az amerikai és az európai változat között van különbség. Ha mégis elakadnál a játékbán, feltétlenül szerezd majd be a PSM következő számát, amelyben elolvashatod a játék végigjátásait. Ami pedig a *Dino Crisis* illeti, létezik ugyan végigjátás, de egyelőre csak angol nyelven, és olyan hosszú, hogy az egész Szőnyeg Titkos rovat: kevés lenne a közléséhez, még kinyomatni, lefénymásolni, átolvasni is sok időbe telne, nemhogy lefordítani. Ha birkó kellégnél úgy határoznak, előfordulhat, hogy egyszer közreadjuk a teljes végigjátást. Addig is - mivel többen is áhítoznak rá - kicsit alább (Tóth Péternek írt válaszomban) meszálizgatók belőle, hogy legalább egy-két rejtvény megoldásával könnyítsem a dolgokat, oké?



Egy igen félénk (vagy talán üldözési mániától gyötört?) PS-megszállott hívünk a következőket írta:

- „A nevem nem mondom meg, hívjátok csak Solid Snake-nek. Jő, jó csak vicceltem, legyen mondjuk sonkás szendvics. En főleg kérdéseket írtam, nem muszáj rájuk válaszolni, de örülnék neki.
1. Mi az a GameShark és Xploner?
  2. Nálatok miért nincs kódokat leíró melléklet, mint az *576 Kanizsában*?
  3. Hogy lehet behozni a *Tekken 3* legutolsó szereplőjét dr. B4'2?

Legkedvesebb sonkás szendvicsünk! Bár bizalmatlanságod kissé meglepett minket, mégis az egész szerkesztőség a te leveledet böngészte - mert olyan nehezen tudtuk kibetűzni. Remélem, az első kérdéseidet helyesen fejtettük meg, és tényleg arra vagy kíváncsi, mi is az a GameShark és az Xploner: Nos ezeket a köznyelv „Kártványának” nevezi, a PS-ed hátulso fertályához csatlakoztatható kis műtűrök, amelyek legfőbb jellemzője, hogy szárnak és betűk kombinációjából álló kódokat lehet bennük tárolni a különböző játékokhoz. Ha egy ilyen kártványal rendelkező gépen futtatsz egy játékot, nem kell minden egyes alkalommal hosszú csaláskódokat végignyomkodorsz, csak kiválasztod a listáról a játék nevet, azon belül a használni kívánt (korábban elfelejtett) kódot, és amikor új kalendára kezdessz, egyből örök életered lesz, vagy meglesz az összes fegyvered, stb. Díchejban ennyit a dologról.

Amint az időközben már biztosan észlelted, nálunk is elindult a kódokat leíró melléklet, úgyhogy engedelmekkel tárgyaltamnak tekintem a második kérdéset. És hogy a saját bördődön is tapasztalhass, mennyire van kódos rovatunk, harmadik kérdésre miáns választ adok. Szóval doktor Boskonovitch borbéba akarsz bújni? Teljesítandó egyszerűen a *Tekken Force* Mode-ot (gyűjtsd be a bronz, az ezüst és az arany kulcsot, plusz még egyszer teljesítsd a mode-ot). Majd amint dr. Boskonovitch megjelenik, gyorsan győzd le őt, és ezek után arcade mode-ban választható lesz a Doki.

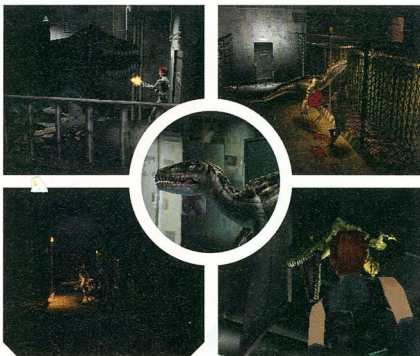
Tóth Péter budapesti levelünk már a jövő felé kacsirgató.

„Ha lehet, szeretnék kódokat kérni a *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*-hez (ha meglesz vagy megvan) és a *Dino Crisis*-hez pedig

ha lehet egy játék leírast. Előre is köszönök mindent. Sziasztok.”

Kedves Péter!

Azt hiszem, egy kicsit elhamarkodtad a dolgot *Phantom Menace* ügyben. Ne mondd, hogy neked már meg van a játék PS-es verziója... Ha meg nincs meg, akkor minek hozzá kód? Azért hosszas nyomozás eredményeképpen sikerült felhajtanom neked egy ligen, csak EGY, az is valami, nem?? kódot a játék japán verziójához. Íme:



#### Cheat mód:

A nyitó képernyőn tartásd lenyomva az L1+Select gombokat és nyomd le a háromszöget. Erre megnyílik egy csálás menü, ahol szabadon válogathatsz a szintek között (level select), mozhatsz (PMV sequence) és sérthetlenséget szerezhatsz (invincibility). A szint kiválasztása után a háromszög megnyomásával szállhatsz ki a csálás menüből, és ha új játékot kezdesz (new game), a választott szintre fog indulni.

Egyelőre ennyit tudok segíteni, és ha tényleg boldog birtokosa vagy már egy *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*-nek, igazán kölcsönadhatnád pár napra. Vigyázz! fogok rá. Becsüsd. A *Dino Crisis*-ről játék leírast a PSM harmadik számában olvashattál (és az ötödik számban is lesz róla szó), de ha jól sejttem, te inkább végigjátásra gondoltál, nem? Hosszadalmas megvárás-részkódásokat, hogy miért nem áll módomban ezt itt leközölni, fentebb olvasható. De mivel tényleg többen kérték, álljon itt legalább néhány rejtvény megoldása.

#### A generátor beindítása:

Az első és legkönnyebb rejtvény. A generátor helyiség (2.) hátsó végében levő panelen a színek helyes sorrendje balról jobbra: piros - kék - zöld - fehér. (Ehhez nyomd meg a jobb, majd a középső, és újra a jobb gombot.) Ha ezután felkattintod a kapcsolókat tőled jobbra, beindul a generátor.

#### Az első „Save Game” szobában található széf kódja: 0375.

#### A 9. szobában található széf kombinációja: 7687.

#### A 10. szoba bejáratának kódja: H, E, A, D.

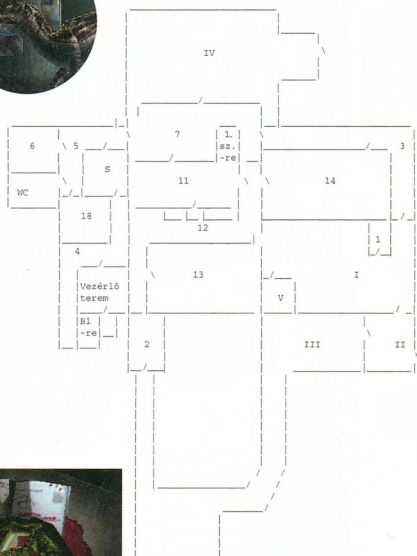
A 10. szoba piros doboza: A bejárat ablak mellett a falon található doboz kinyitáshoz két medált kellett megtalálnod - a SOL és a LEO medalonokat. A SOL-t a doboz bal, a LEO-t a doboz jobb oldalán alkalmazz. A kombináció 705037. (A feje tetejére állított SOL = 705, a feje tetejére állított LEO = 037, ha egymás mellé teszed őket, kijön a 705037.)

#### A lépcső alatti ajtó kódja: N, E, W, C, O, M, E, R.

#### A 14. szobában található computer kódja:

Egy korábban begyűjtött „JD Card”-ra (figyelővénnyel) van szükség. A kód 478112 (ha a IV területen vettél üljemnyomatot) vagy 46079 (ha a 11. szobában vettél üljemnyomatot).





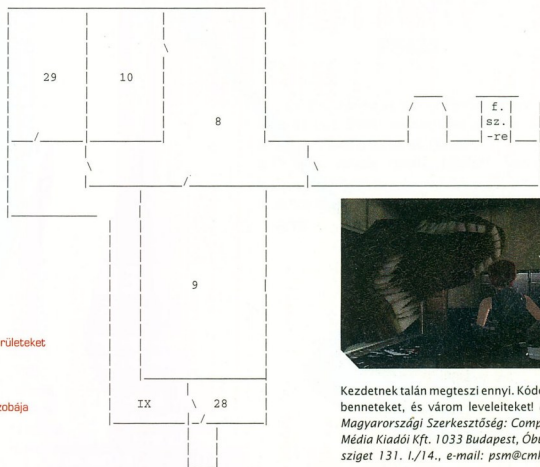
#### A földszint térképe:

- I. terület: Udvar
  - II. terület: Udvar külső része
  - III. terület: Tartalék Generátorhoz vezető udvarrész
  - IV. terület: Főbejárat előtti udvarrész
  - V. terület: Udvar
  - 1. szoba: Raktár
  - 2. szoba: Földszinti Tartalék Generátor
  - 3. szoba: Iroda előtti folyosó
  - 4. szoba: Vezérlőterem előtti folyosó
  - 5. szoba: Irányítóterem előtti folyosó
  - 6. szoba: Öltöző
  - 7. szoba: Főbejárat
  - 11. szoba: Lift előtér
  - 12. szoba: Edzőterem előtti folyosó
  - 13. szoba: Edzőterem
  - 14. szoba: Iroda
  - 18. szoba: Vezérlőterem
- S: „Save Game szoba (a játék elmentése) - Biztonsági szoba



#### Az 1. szint térképe:

- IX. terület: Kommunikációs területek összekötő folyosó
- 8. szoba: 1. szintű hall
- 9. szoba: Előcsarnok
- 10. szoba: Intézet központi szobája
- 28. szoba: Adó-vevő szoba
- 29. szoba: Antenna szoba



Kezdetnek talán megteszi ennyi. Kódollak benneteket, és várom leveleiteket! (PSM Magyarországi Szerkesztőség: Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I./14., e-mail: psm@cmk.hu)

**SZIGORÚAN TITKOS**

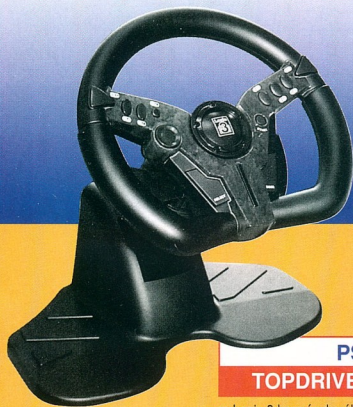
**KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...**

**SILENT HILL**





# Logic 3



**PS441**  
**TOPDRIVE ROADSTER**

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation és N64-hez;
- Teljes „Dual Shock” szoftver kompatibilitás;
- 8 állítási mód (beleértve a Namco Neogeo és Jogueon módokat);
- Gáz- és fékpedál egység;
- Felszerelve rezgésérzékelő motorral;
- Gombok átállítási lehetősége;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség;
- Foglalat pótszebeségváltónak.

17.990,-



**PS435**  
**TOPDRIVE GTO**

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation-hoz;
- Teljes „Dual Shock” software kompatibilitás;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- „Biztos-fogás” tapadó korong, asztalra kapcsolható rögzítő csavar.

9.990,-



**PS436**  
**TOPDRIVE SPRINTER**

- Logic 3 kormánykerék Sony Playstation-hoz;
- Teljes „Dual Shock” software kompatibilitás;
- Gáz és fékpedál egység;
- 8 irányú digitális képernyő pozícióvezérlő;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség.

11.990,-







**PS440**

**TOPDRIVE REACTOR**

- „Active Feedback” vezérlő PlayStation-hoz;
- Alkalmazza az utolsó „Active Jogging” technológiát;
- Konvertálja a „Dual Shock” játékokat „Active Feedback”-ben;
- Felszerelve rezgésérzékelő motorral;
- Forgatónyomatékos sebességváltó/minden huppanás, ütközés érzékelés;
- Állítható gombok és játékvédelem.

9.990,-



**PS414 PS**

**CHALLENGER PADS**

- Iker-analóg botkormányos játékvédelem 8 irányú vezérlési lehetőséggel;
- Kompatibilis a Dual Shock analóg PlayStation játékokkal;
- 8 független tüzelő gomb;
- Lassított játszás/irányítás;
- Csúcsminőségű ikerrezgés motorok.

5.490,-







**PS4000  
PREDATOR PLUS**

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- Tölthető 3 sebességgel;
- Automatikus újratöltés állítható töltési sebességgel;
- Konami és Namco üzemmódok;
- Kétssebességű automatikus-tűzelési mód;
- Kézi újratöltés lehetősége.



**7.490,-**



**PS4003  
PREDATOR 2**

- Fénypisztoly PlayStation és Sega Saturn-hoz;
- Konami PS és Namco Guncon üzemmódok;
- GUNCON AV adapter mellékelve;
- Állítható egyes vagy soros tűzelési mód;
- Állítható automatikus tűzelés és feltöltés (gépfegyver üzemmód);
- 3 sebesség beállítás: tűzeléshez, újratöltéshez, kézi újratöltéshez;
- Lövés közben rezgés (fokozza a valószerűséget);
- Pedál, újratöltés.

**11.490,-**



**PS405  
SUPERPAD**

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- 8 tűzgomb;
- Automatikus-tűzelés mód;
- 8 irányú vezérlés lehetősége;
- Modern kivitelezésű markolat;
- Hosszú zsinór.

**2.490,-**







**SP300 G**  
**SCREENBEAT**  
**SOUND STATION**

- 300 W zenei csúcsteljesítmény
- 3 utas hangfal rendszer, használható: Playstation, Dreamcast, PC, MAC, Nintendo 64 (kábel szükséges), Walkman, Discman, CD és MP3 Player-hez.
- Allítható hangerő;
- Allítható basszus;
- Tápegység mellékelve.

16.990,-

2.990,-



**JT423 PSX**  
**LINK CABLE**

- Lehetővé teszi két PlayStation csatlakozását, így a játékosok versenyezhetnek szemtől-szemben. Azoknál a játékokkal használható melyekben látható „Link” ikon.

**JT421 PSX**  
**SCART**

- Kivezetés Direct Stereo és Video kimenet számára;
- NAMCO normával kompatibilis G-CON45 használatra;
- Direkt RGB kimenet, csúcs képminőséghez;
- Jobb és bal kimenet HI-FI rendszer csatlakozáshoz.

3.990,-

**JT422**  
**JOYPAD**  
**EXTENSION LEAD**

- Játékvezérlő kábelhosszabbító. Hossza 1,5 m.

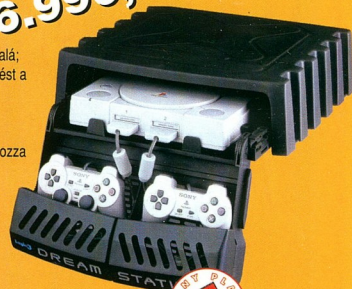
2.490,-



**PS41**  
**GAMES STATION**

- Formás és tömör tartó a Sony PlayStation-hoz és kelleihez;
- Elhelyezhető a 14"-os tévékészülék alá;
- Két fiók biztosítja a könnyű hozzáférést a játékhöz és a vezérlőkhöz;
- Útésálló ABS műanyag;
- Modern kivitelezése biztosítja a maximális szellőzést és megakadályozza a por és piszok behatolását;
- Plusz ajándék CD tartó.

6.990,-



A közölt kiskereskedelmi árak tartalmazzák az ÁFA-t.



CD MELLÉKLET



ÁSS MÉLYRE A PSM04-BEN

TALÁLHATÓ FEKETE KORONG

JÁTÉKAI KÖZÖTT, ÉS FEDEZD FEL

A WIP3OUT CSODÁIT, A NO FEAR

DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

TRÜKKJEIT, ÉS AZ

IZZADSÁGCSEPPEKET,

AMELYEK A FINAL FANTASY VIII.

GONDOLATÁTÓL JELENNEK MEG...

**Az 50-ES LÉMEZ**

**HASZNÁLATA:** betöltés után a balra és jobbra gombokkal scrollozhatasz végig a játékok listáján. A kívánt demo kiválasztásához a **X**-t használandó - némeilyik demo végén resetelned kell.



# Wip3out

■ **KIADÓ:** SCEE  
 ■ **MŰFJA:** Fantasztikus verseny  
 ■ **VERZIÓ:** Játzsható demo

**A** PSM büszkén mutatja be minden idők egyik legnagyobb versenyjátékát. Az eredeti *Wip3out* felporgatta a PlayStation-társadalmat: ezek töltöttek rengeteg időt TV-jük előtt úgy, a Chemical Brothers zenéjét hallgatva dobhártyaszaggató hangerőn, miközben győzelemre vitték repülő járgányaikat – és most úgy tűnik, hasonlóknak nézünk elébe, csak még jobb minőségben. A technológia fejlődésével a hajók jobban reagálnak, és még az eddiginél is valószínűbb a mozgásuk. A demóban az egyik osztott pálya szerepel azok közül, melyeken a teljes verzióban játszhatunk; az egyik irány a rövidítés, de talán mégsem a legmegfelelőbb útvonal – a másik tele van fegyverekkel, ami kiemeli a játék taktikai oldalát. Ki kell dolgoznod a versenystratégiád, ha győzni akarsz.

- Irányítás
- ⊗ gyorsítás
  - ⊙ fegyver eldobása
  - ⊕ tűz
  - ⊖ nézetváltás
  - Ⓛ hátsó nézet
  - Ⓚ bal légfék
  - Ⓜ hiper-hajtóerő
  - Ⓝ jobb légfék



**Szaggass körbe a Wip3out pályáin, ahol a másodperc töredéce alatt kell döntened – a sebességet vagy a taktikázást választod?**

■ **Egyéb jellemzők:**  
 Hét újfajta fegyver, teljes két-játékos a képernyőn játék, a zenei tételek előadói között szerepel az Underworld, a Chemical Brothers, és Paul Van Dyk, nyolc nagy felbontású kör, nyolc csapat... Mi lehetne még? Retúrjegy a Venuszra?

■ **További infok:**  
 Megfelelően futurisztikus leírást olvashatsz az ehavi számban.



**A jól ismert Designers Republik műsóról és a Chemical Brothers hangjai egyből hazarepítenek – a Venuszra...**



# No Fear Downhill Mountain Biking

**Problémák vannak a CD-vel?**

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázza a szerkesztőség címére. Levelezétek, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek rakáron!

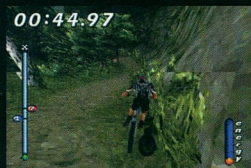
Hivatalos Magyar PlayStation Magazine 1033 Budapest, Hajógyári sziget 131. emelet 14. Telefonszám: 457-1123

n KIADÓ: Codemasters  
 ■ MŰFAJ: Mountain bike verseny  
 ■ VERZIÓ: Játsható demo

**E**gy újabb aranyérmes a PlayStation-re. A NFDMB pörgős verseny, amely nem hasonlít semmilyen eddigi játékra. Kemény pályákon kell leküzdened magad és a bringádat, amilyen gyorsan csak tudod, olyan ellenfelekkel versenyezve, akik valószínűleg nem sokat bémáznak majd... és még csak leizzadnod sem kell. Mint minden versenyprogramban, az időjárás itt is fontos szerepet kap; a terep szinte azonnal átalakul egy zivatar hatására. Van egy csomó trükk is, ezek egybeként a teljes versző akadálypályáján külön bemutathatók. Az az ígéretes darab tényleg bevisz az er-



**A sziv hevesen ver, az ujjak a gombokon, nem számít a defekt... próbáld ki a mountain bike versenyek izgalmas a PSM demo CD-vel!**



Vigyázz a fákra – kimondottan rosszindulatúak...

dőbe – persze csak képletesen. És még valami: vigyázz a fákra – megvan az a rossz szokásuk, hogy eléd ugranak...

- Irányítás
- pedálozás
- ugrás
- első fék
- hátsó fék
- nézetváltás

■ Egyéb jellemzők  
 A teljes verzióban fejleszteni lehet a bringádat. Nyolc versenyző áll rendelkezésre (ezek közül kettő titkos), és mindegyiknek más az erőssége a négy képességből: egyensúlyérzék, erő, felépülési sebesség, állóképesség. Tíz helyszín van, mindegyiken három pálya a különböző képességű játékosoknak.

# Point Blank 2

■ KIADÓ: SCEE  
 ■ MŰFAJ: Arcade lövöldözős  
 ■ VERZIÓ: Játsható demo

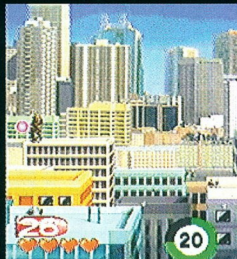
**V**ége egy újabb játék, amire beizzíthatjuk a G-Con 45-t – e hónapban unnepelhetjük egy abszolút utólerhető arcade klasszikus visszatérőt: az utólerhetően *Point Blank*-ről van szó. Bár a játék kimondottan a G-Con 45-re épül, joyppaddal is játszható; ez néha megnehezíti, néha megkönnyíti a dolgunkat. A játék mulatságos szereplői, Dr.Dan és Dr.Don, mindenféle lövöldözős örületet vezetnek

ma. A demóban, bár a másik kettőt is megmutatják, csak az Advanced Arcade Mode (haladó szintű lövöldözés) kipróbálására adódik alkalom, ami az X gomb lenyomásával indítható. Van még lehetőség Two Player Mode-ra is (két játékos mód); mindkettő számos pályán teszi majd próbára lövöldözési képességeidet. Mindkettőben jónéhányszor kell majd eltálnálni az adott célpontot – ha gyakran elvéted, egyből bukod a pályát... Jó vasdásztot!

■ Egyéb jellemzők  
 Mire a *PB2* a boltokba kerül, jónéhány játékmód megtalálható lesz benne, többek között a Theme Park Mode (vidámpark; akciójáték egy RPG elemmel, ahol a játékosnak meg kell mentenie egy szomorú leányt), és a Party Mode (csoporthoz játék), ahol egyszerre akár nyolcan is versenyezhetnek egymással.

■ További info  
 Vadász le a leírást!

- Irányítás (joyppad használatokor) tűz



Kikapcsolódás az egész fegyvermániás családnak. A *PB* örömmel látott visszatérése – előző korszak fegyvermániás és pontosan, és tiéd a győzelem.



# LEGO Racers

- **KIADÓ:** **Lego Media**
- **STYLE:** **Gokart verseny**
- **PROGRAM:** **Játszható demo**

**E** Imultak már azok a napok, amikor a legnagyobb gondod az volt, hogy kifogysz az egesekből és a kettesekből (az egy-butykos és két-butykos elemekből, ahogy azt a szakértők hívják). A régi kedvenc, a Lego visszatér, méghozzá eme igényes racer formájában. És nem kell félni, a Lego biztosította, hogy ne fogj ki az építőköcskékből! Elég nehéz lesz majd egy olyan autóval versenyezni, ame-

lyeknek két – eltérő méretű – kereke, és ház-ablaka van... A demóban hat másik versenyzővel mérheted össze az erődöt, az Imperial Grand Prix-n. Három pilóta közül választhatsz: Scooter, egy Sir Austin Powers-stílusú figura, stílusos Lego-frizurával; Turbo Charger, aki jól védett, és mindenre elszánt; és végül Robo Racer, aki az arcából ítélve már átesett néhány komolyabb baleseten...

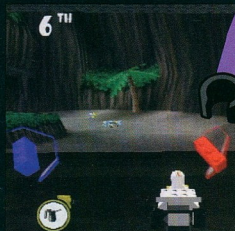
- **Írányítás**
- ⊗ gyorsítás
- ⊗ nézetváltás



első nézet vissza felvett tárgy használata térkép

■ **Egyéb jellemzők**  
A teljes verzióban 12, 4 téma köré csoportosított pálya található majd, mint például a kalózos vagy az űr-téma. Igazi Lego-kockákból kell összeraknod az autódát egy Lego garázsban, és kiválaszthatod a neked leginkább tetsző fejet, testet, karokat, és sisakot. Szerintünk ez az egyetlen olyan játék, ahol megvan a lehetőség egy teljesen szabott pilóta összerakására, aztán darabokra törésére...

■ **További info**  
Lépj a gázra, és meg se állj a teljes leírásig!



Szaggass körbe a három Lego-versenyző egyikével

# R/C Stunt Copter

- **KIADÓ:** **Virgin Interactive**
- **MŰFAJ:** **Helikopter szimulátor**
- **PROGRAM:** **játszható demo**

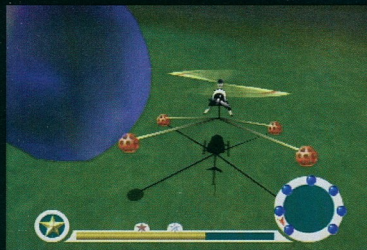
**A** z első ilyen stílusú játék a PS-n: a R/CSC bizony egyedülálló – soha ezelőtt még nem örvendhetek a PSM irodái távirányítású helikopterszimulátorok látogatásának. Ez a darab

bizonyosan próbára teszi képességeidet; ahhoz, hogy végig vidd, sok időt kell majd eltöltened a gyakorló módban (Training Mode). A demóban az R/CSC alapos trainingprogramján eshatsz át – tíz gyakorlatban kell megfelelned. A szint legvégén a megmértetés következik: körül kell repülnöd az Istállót. Állítsd be a magassági kormányt, tekerd a kormánylapátot, és már indulhatsz is.

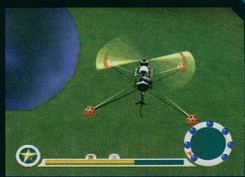
■ **Írányítás**  
Bal analóg kar: Tolerőr (fel/le)  
Jobb analóg kar: Balra/Jobbra

■ **Egyéb jellemzők**  
A teljes verzióban hat minikopter irányítását sajátíthatod el mesteri szinten, hogy aztán különböző pályákon tehess próbára manőverezési képességeidet – ahogy eddig a PS-n még soha.

■ **További info**  
Az R/CSC teljes leírása a következő számban jelenik meg. Gyakorolj!



Tedd próbára távirányítású helikopter-manőverező képességeid az R/C Stunt Copter-rel – csak töltsd be a PSM CD-t.



Amíg nincs saját pilótád és géped, az R/CSC betölti a hiányt. Bánj a fene...

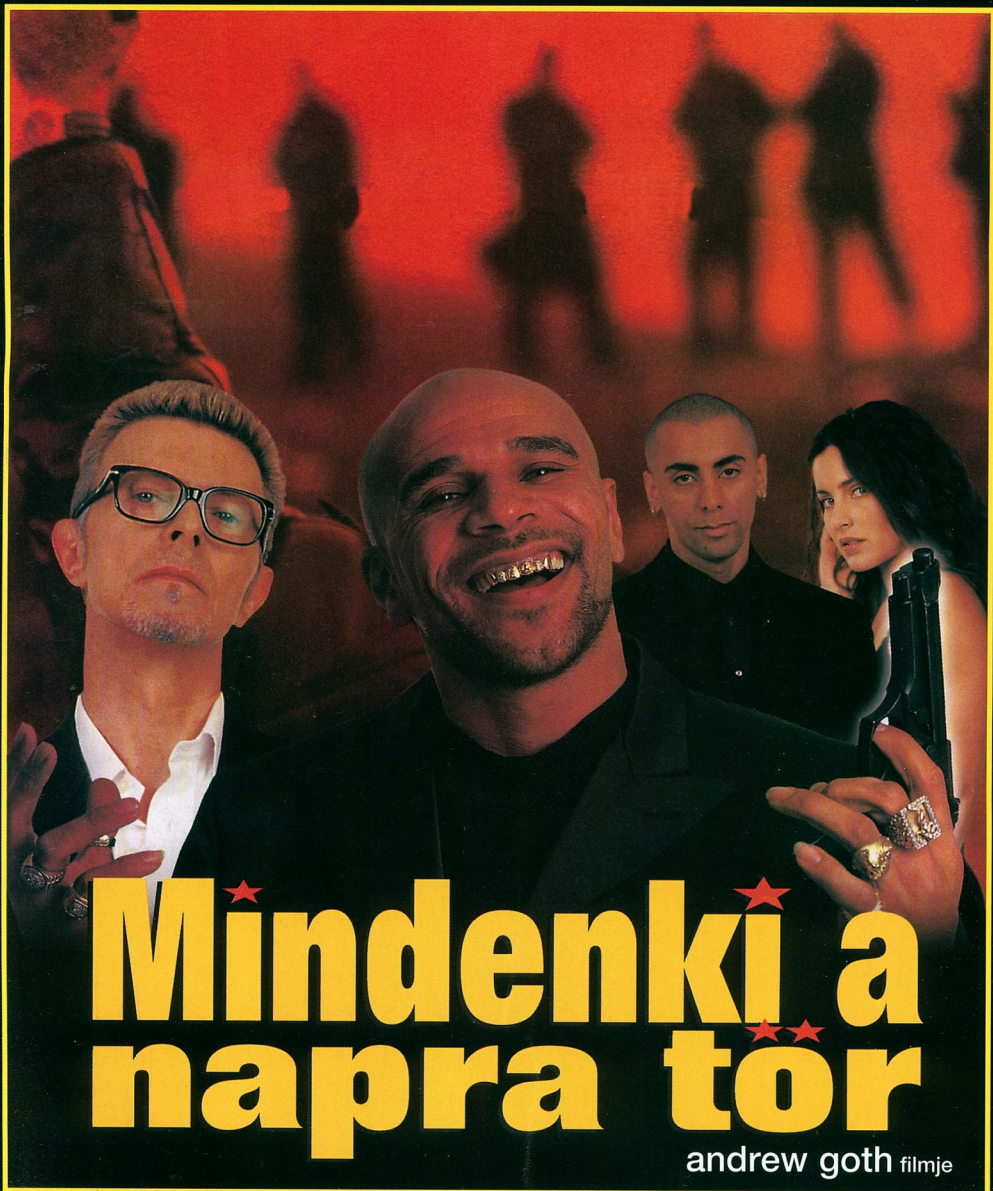


**david  
bowie**

**andrew  
goth**

**rachel  
shelley**

**és  
goldie**



# Mindenki a napra tor

andrew goth filmje

**hamarosan a mozikban!**



# Um Jammer Lammy

**Problémák vannak a CD-vel?**

Tedd a hibás CD-t egy kosztóba, és postázd a szerkesztőség címére. Leeresztjük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k minőségvesztést szenvedhetnek!

Hivatkozás: Magyar PlayStation Magazin 1033 Budapest, Helység: Nagyat, 131 - épület 1. emelet, 14. Telefonszám: 457-1123

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Rock/rap zenei játék
- **VERZIÓ:** Játsható demo

**E**lő a wah-wah-vall! Ha nem tudod, miről van szó, nyilván nem nézted még meg a demo CD-t. Az *UJL* fennséges darab, ez kétségtelen. Hány másik játékot tudsz mondani, ahol egy kutya-tüztöltő és egy hagyományos ex-harcművész ilyen ujjiztó szórakozással szolgálna? Masaya Mastsuura, a készítő egy szóval jellemezhető: géniusz. Nagy bátorság kell egy olyan program írásához, amely – gasztronómiai hasonlattal élve – olyan, mintha egy bezirosított kanállal próbálnád megenni a sushit... Csak mert más, ettől nem lesz kevésbé élvezetes. Mindenkinék ajánljuk ezt a játékot, amely egy- és több játékos módban is megállja a helyét. A demóban te és az ellenfeled egyenként küzdötek meg a négylábu tüztöltővel, aki

nagyon forrón szereti, több szempontból is. Tényleg nagyon egyszerű: a képernyő tetején megjelenő gombokat kell lenyomni, amikor a te játékosod jelenik meg a keretben. Ha inkább kötetlenebb freestyle-ra vágysz, improvizálj! Lehet, hogy nem vagy egy Hendrix, de az *UJL* egy példányának birtokában csak a vajtűfülek mondanak meg a különbséget...

- Egyéb jellemzők: Lehetőség adódik összefutni néhány öreg cimibbiddel, mint PaRappa vagy Chop Chop Master Onion.
- További info: Újságunk számos titokkal szolgál.



„Gyerünk azzal a tüztöltőcskenővel, Lammy...” Nyugi. Ez csak egy játék...

## Final Fantasy VIII

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** RPG
- **VERZIÓ:** Videó

**K**i hitte volna, hogy egy toll ennyi macerát okozhat? Aki földre tapasztott füllt szokta napjait eltölteni, már biztosan hallott a demo tartalmáról, és a lélegzetelállító grafikáról. Aki nem, annak most itt a lehetőség, hogy megnézze, miről van szó. A *FFVIII* végre megérkezett, a sorsa elrendeltetett: egyike lesz a legzseniálisabb



játékoknak, amiket ez a konzol valaha látott. Talán ez, és a nemsokára érkező játszható demo véget vet azoknak a vitáknak, vet azoknak a válnak, amik a PS-re való fejlesztés hiányát taglalták. Most pedig tedd le az újságot és mondj köszönetet az Úrnak Ken Kutaragiert.

Csodálatos színhelyek, gyönyörű animáció, ésszontó frizurák – és ez még csak az intro. Készült: itt a *FFVIII*.

## F1 '99

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Forma 1 szimulátor
- **VERZIÓ:** Videó

**E**z az egyetlen biztos módja, hogy bejuss a F1 világába – és ne megnyúzza vagy mentőben gyere ki onnan. Most az SCEE úgy tűnik, beletrafált a közepébe. Az életeres tapasztalatokból tanuló, az évezred utolsó versenyevadja igen jónak ígérkezik. Minden benne van, ami az F1-et jellemzi: izgalom, ütközések, karambolok, és az iztlen Murray Walker – az *F1'99* élethűen szimulálja a '99-es szezon. Nézd végig ezt a nagyszerű videót; és látni fogod, hogy a pályákat mennire tökéletesen modellezték. Az összes régi pálya ott van, az új malajziaival együtt. Mindenki követ el hibákat, a *F1'98* az élő példa rá, de most a SCEE orvosolta a problémákat. A lámpák mindjárt zöldre váltanak, és akkor gázt, gázt, GÁZT!!!



Több izgalom, és több akció, mint a Való Élet™-ben. Kövesd figyelemmel a '99-es szezon az *F1'99*-cel!



## Mission: Impossible

■KIADÓ: Infogrames

■MŰFAJ: Kémes akció-kaland

■VERZIÓ: Videó

**T**a-daaaa / Ta-daaaa / Ta-Da!.. Ki meri azt mondani, hogy már nem csinálnak olyan játékezenéket, mint azelőtt? Ha létezik játék, amitől kedved támad leküszni egy ereszcatornán, hát akkor ez az. A MI tökéletesen visszaadja egy szuperkém életének hangulatát. Oltónyok, jól oltózott nők, robbanó ráógumi – erről szól az igazi játék. Aki azt gondolná, hogy Mr. Hunt titkosügynök, megkapván egy feladatot, amelyből nem valószínű, hogy élve jön vissza,

minden ügyességét latba veti, hogy elkerülje a tűzvonalat; nos, az téved... Ethan Hunt különleges ügynök több titkos akciói él meg, mint a Kray fivérek csúcskorukban.



„Ez a videó három perc múlva megsemmisíti önmagát...” Ha a CD-t berakod a sütőbe.

## 40 Winks



■KIADÓ: GT Interactive

■MŰFAJ: 3D kaland

■VERZIÓ: Videó

**E**mlékszel arra a jelenetre a *Poltergeist*-ből? A kislány benéz az ágy alá, semmi sincs ott, és mielőtt bármit szólhatnál, már egy másik világban van, ekto-plazmával borítva. Fura dolgok történhetnek, miután elalszol... A GTI kalandjátékában Ruff és Tumble, egy ikerpár álmaiban járhat; a fáradt pár egy tudatalatti világban találja magát, ahol az álmok igencsak valóságosak. A videó ott kezdődik, amikor Ruff és Tumble megpróbálják meg-

éjtel, éjtel. Aludj jól. Óvakodj a NiteKaptól... Nézd és csodáld a GTI esti meséjét!

menteni a Wink-eket (ők azok, akik miatt álmodik az ember) a gonosz NiteKap-tól (a rémálom ura). Lehet, hogy gyerekjátéknak tűnik, de nem volt olyan egy óriási narancssárga erszényes borzral való játék is? Az idei év egyik leendő nagy sikerbe nyerhetsz most bepillantást.

## LMA Manager

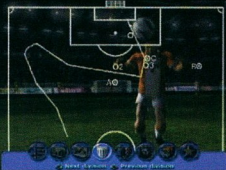
■KIADÓ: Codemasters

■MŰFAJ: Futball menedzser

■VERZIÓ: Videó

**M**int az első kizárólag PS-re íródott focimenedzser-program, az LMA új műfajt kíván teremteni; szintén az első játék, amiben a '99-'00-s évad minden csapata és játékosa szerepel. A League Managers Association (futball-bajnokságok szervezete) segítségével, és Alan Hansen felügyelete alatt a Codemasters bizonyosan gölt ló. A pörgő tempójú demo bemutatja, hogy a játék igencsak aktív; az LMA eltávolodott a

régi stílusú menedzser-programoktól, ahol a játékos ideje nagy részét számok állítgatásával töltötte, hogy egy olyan akciódús játékká váljon, amit ebben a műfajban még nem láthattunk.



Úgy véled, te jobban csinálnád? Mr. LMA Manager biztosan...

## This Is Football

■KIADÓ: SCEE

■MŰFAJ: Fociszimulátor

■VERZIÓ: Videó



Az ott egy stadion, az emberek a játékosok, az a zöld izé a fű. A játék? Ez a futball...

**A**PSM örül, hogy egy kicsit fel tudott fedni abból, ami a SCEE eddig legjobban érzett titka volt; a fejlesztők elhatározták, hogy elkészítik minden idők legjobb futball-játékát (erre utal a cím is): Ez a futball – és úgy tűnik, valóban közel járnak... A részletesség eddig soha nem látott mértékű – elég csak a stadionokat megnézni; a hangsúly az épp-most-jövő-kameracsőr hangulat visszaadására helyezték. Ez valami nagyon kezdete. Valami nagyon nagyon nagy...



**E**bben a hónapban nem igazán árasztottak el bennünket az új játékok, alig csurran-cseppent valami, de az mindjárt az októberi lista élére. A GTI *Driverét* csakis egy igazán jó játék foszthatja meg csúcspozíciójától – gondoltuk. A *Syphon Filter* tényleg nem rossz, de hogy lehet, hogy a *Silent Hill* csak a második?

Említrese méltó újdonság még a listán a *Tiger Woods '99* és az *Everybody's Golf*, míg a visszatérő nagy kedvenceket *Colin McRae* vezeti, és a nyomában ott liheg a *Tekken 3* is. Ugye, ugye? A *PSM* megmondta: ne becsüld le a platina erejét...

**1 (ÚJ) SYPHON FILTER**  
SCEE



Metal Gear-es akciókaland, amelyben a PlayStation legújabb szupertitkos ügynökjüdvéje, Gebe Logan harcol a csúnya rosszfiú hada ellen.

**2 (ÚJ) SILENT HILL**  
Konami




Silent Hill annyit tesz: eszened hegy. Jó, jó, hegy az van, de hogy eszened volna? Hiszen szólni nem akartó féltékenység és puskaropogás tőle meg a levegője. Ue, és az a folytonos ékötözés.

**3 (1) DRIVER**  
GT Interactive



Négy kerék jóabb, két kerék rosszabb. Vagy miham? A járónk való szőgölés és a diszkrétnek elhagyása ebben a játékban kötelező.

**4 (2) V-RALLY 2**  
Infogrames



Egyik hatékonyabb a másik után, még az Alpokban senkinek ilyen utak. Vigyázz, ha nyomd a gápedet, gyorsul a kocsid, és aztán... szállj, szállj, madár!

**5 (6) BUGS BUNNY**  
Infogrames



Vezetünk, vezetünk, repülünk, lövölözünk, egyezővel járunk – akkor miért ne irányíthatnánk egy jól megtermett, repáfogó, beszélő tepsőlevest, hm?

6.	(4)	Brian Lara Cicket	Codemasters
7.	(9)	Player Manager 98-99	Infogrames
8.	(8)	Metal Gear Solid	Konami
9.	(3)	FA Manager	Eidos
10.	(7)	Ape Escape	SCEE
11.	(11)	AK's Smash Court Tennis	SCEE
12.	(ÚJ)	Tiger Woods '99	EA
13.	(RE)	Colin McRae Rally	Codemasters
14.	(13)	GTA Double Pack	Take 2
15.	(12)	FIFA '99	EA
16.	(5)	Street Fighter Alpha 3	Virgin
17.	(15)	Rugrats	THQ
18.	(10)	Gran Turismo	SCEE
19.	(RE)	Tekken 3	SCEE
20.	(19)	Resident Evil 2	Virgin
21.	(RE)	Time Crisis	SCEE
22.	(17)	Final Fantasy VII	SCEE
23.	(29)	Tomb Raider III	Eidos
24.	(20)	A Bug's Life	SCEE
25.	(28)	Crash Bandicoot 3	SCEE
26.	(16)	Premier Manager '99	Gremlin
27.	(ÚJ)	Omega Boost	SCEE
28.	(31)	Monopoly	Hastro
29.	(21)	Point Blank	SCEE
30.	(22)	Spyro The Dragon	Codemasters
31.	(RE)	Tetris Plus	JVC
32.	(35)	Music	SCEE
33.	(ÚJ)	Everybody's Golf	Codemasters
34.	(33)	Triple Play Baseball	SCEE
35.	(25)	Wing Over 2	JVC
36.	(30)	Marvel Vs Street Fighter	Virgin
37.	(14)	Ridge Racer Type 4	SCEE
38.	(26)	Bloody Roar 2	Virgin
39.	(18)	Civilization II	Activision
40.	(24)	C & C Retaliation	Virgin

**Üldözőjük a PlayStation világhálójában**



## A GTA piszkos üzlete az egész világot érinti. Hol lehetne ezt jobban kitárgyalni, mint a Weben?

**A**tömegek kedvencének, a kultuszvá váló *Grand Theft Auto*-nak köszönhetően nem csoda hogy a világháló valósággal teletive van az alvilági versenynek dedikált oldalakkal. A közelgő *GT2* kiadása pedig csak növelni fogja bűnös hírnevét.

A hivatalos *GT2* oldal meglátogatása teljes rálátást nyújt a játék hátterére és magára a történetre. „Orosz és Japán bevándorlók, aljas szemétdíák és vallási szélsőségek, örültek és gén-manipulált automaták mind irányítai akarják a városot...” Nyomasztó dolgok fenyegetik a Metropolis nyugalmát, s mindennek tetejébe undorító, tömény löpőfüst borít el mindent. Mindez a könyörtelen Zaibatsu testület irányítása alatt zajlik, akik óriási hatalmat gyakorolnak a város felett. A SWAT csapatok, a CIA, és a katonaság körvont veszik fel a harcot a tömeges bűncselekmények ellen.

Megnézhető a CIA hivatalos Web helyeit is, hogy megismerkedhesz az igazi alvilág tevékenységével. Elképzeléseik, küldetések, és értékeik - mindről olvashatsz, sőt még munkát is vállalhatsz, ha az Egyesült Államok állampolgára vagy.

De ne bízd el magad a CIA látszólagos nyíltságától. A CIA csak azt mondja el neked, amit szükségesnek lát... A GTA múltjáról és jelenéről szóló teljes információ beszerzéséhez nézd meg az **Extreme Getaway** honlapját, amelyet „mindent a GTA-ról” jellege által találás. Itt nem csak a *GT2* elődeirol találs információkat, de sok olyan érdekes hírt is megtudhatsz még, mint „Tiffany GTA szentélye hivatalosan júl. 31-én ünnepli első születésnapját” Gratulálunk Tiffany! Kikékelj rá, hogy felfedezd, mi mindenről szól a dolog.

Azt is megtudhatsz, miről beszélnek szerte a világban a GTA rajongók... „A fiúk a *GTA Canada*-val kapcsolatban a segítségedet kéri, a három város meghatározásában, amelyek szerepelhetnek majd a *GTA Canada 2*-ben.” Esetleg valami küldetés Montreal-ban?

Catherine Channon

**AZOK A BIZONYOS GTA CÍMEK TELJES EGÉSZÉBEN...**  
Hivatalos *GT2* cím: [www.GTA2.com](http://www.GTA2.com)  
Hivatalos CIA cím: [www.odci.gov/cia](http://www.odci.gov/cia)  
Extreme Getaway: [www.gtxatreme.net](http://www.gtxatreme.net)  
*GTA Springfield*: [www.mandison.freemove.co.uk](http://www.mandison.freemove.co.uk)



Welcome to the Central Intelligence Agency

- Hivatalos CIA
- Hivatalos GT2
- Extreme Getaway
- GTA
- CIA Honlap
- CIA Honlap
- Honlap

**VITAL!**  
Mindenki a Changing World

Rengeteg gungster mészkal odakint, és ki tudja mire indulnak be. Menjünk a Webre a magvas részletekért.



# RÚNA

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta, 96 oldalon!

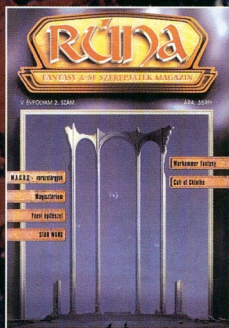
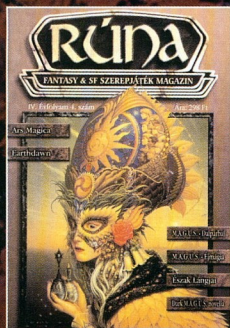
## RÚNA MAGAZIN

Keresd a szakkoltokban és az újságárusoknál!

M.A.G.U.S. kártyajáték • M.A.G.U.S. cikkek • Novellák • Kiadói tervek  
Legend of the Five Rings • AD&D • STAR WARS • White Wolf játékok  
Shadowrun • Call of Cthulhu • Ars Magica

Beholder melléklet • CODEX • TROLL oldalak

HÍREK • RENDEZVÉNYEK • VILÁGLEÍRÁSOK • RPG ISMERTETŐK



SZEREPIJÁTÉK • FANTASY • SCIENCE FICTION  
E G Y E T L E N L A P B A N







Más. Válaszul Némedy Vanda (női olvasóink is vannak!) és több kedves levélíróknak, akik a valódi, műanyagdobozt hiányolják a CD körül megjegyzném, hogy egyelőre természetesen az újság árának szinten tartása szab csak határt képzelő-erőnknek - tehát magunktól is eszünkbe jutott a színes dobozzal a gyűjtők kedvére tenni, s talán már a következő évezredben sor is kerülhet a dologra... (ez olyan frappáns volt, régóta vártam már, hogy alkalmazhassam).

Idéznék:

*"(...) a Tips & Tricks-el kapcsolatban... ez ugye egy teljesen független, külön újság lenne?"*



Kérdzi igen helyesen Ferenc Csaba, Marosbélről, s a válaszuk: reményeink szerint, ha a tárgyalások megfelelően alakulnak, és a T&T magazin megvalósul, akkor ezt mindenképpen külön, önálló újságként teszi majd.

Eddig szinte mindenben egyetértettem a beérkező levelek íróival, de azért vannak disszonáns hangok is. Gondolok itt mindjárt azon nem is kevesekre, akik a CD-ről a soundtrack-eket hiányolják.

Vajon a zenei újságok CD-ről nem hiányzanak PSX játékok? Nekik nem írnatok esetleg?!

Egyébként, csak a ti kedvetekért, a jövőben majd lesz játékműze is a CD-n, de le hagyjuk róla, mondjuk a Tomb Raider vagy a FV VIII demóját. Ha! Erről jut eszembe egy nagyon lényeges,

**Komoly felhívás az olvasókhöz.**

Napi munkája során a PSM stábjában gyakran ütközik a felkiáltást, meglepődést vagy méltatást kifejező hangutánzó-hangulatfestő szavak használatának prolemtikájába. Hogy mire is gondolok? Hát azokra a bizonyos "ó", "hah", vagy a kissé angol-amerikai "wow" szavakra. A probléma pedig az, hogy nincs is annál



zavaróbb, mint ha egy ilyen, számunkra idegen, a környezetéből kellemetlenül kieső szóval tesszük döcögőssé az olvasók amúgy gördülékenyen sima betűfalását. Vegyük pl. az "ó"-t! Újságunk témái szempontjából ez túl decens, nem is beszélve az "ah"-ról, amit a valós életben utoljára 1914-ben hallhatunk az Angolkisasszonyok valamely Nevelőintézete felől. A képregény-fordításokban gyakran szereplő "aaooorhhhhh" (ki tud ennyi h-betűt kiejteni?) szintén nem az ideális megoldás. De akkor vajon melyik az? Melyiket használjuk, mondjuk a Quake II-egy jól sikerül-

tebb jelenetét méltatandó, vagy a Wip3out leírásában, amikor azt akarjuk érzékeltetni, hogy egy gép úgy húzódik el mellettünk, hogy csak na? Ebben kérem olvasóink segítségét - szabadon választott felkiáltó-szó pályázat formájában, melynek legsikerültebb alkotásait apró, műanyagból készült figurakal, és a szónak PSM-ben való gyakori szerepeltetésével honorálnánk. Mellesleg egy táblázatos formájú kiértékelést is készíthetnénk.

Zárszóul, miután biztosítottok mindenkit, hogy továbbra is nagyon várjuk leveleteket, nem is



**PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.**

1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. 1/14.

Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

beszélve kisdéd pályázatunkra érkező irodalmi remekeitekről, tehát E-mail, levél, bármí jöhét - álljon itt egy szövegkörnyezetéből kiragadott idézet Gyarmati János, Bp-i olvasónk leveleéből.

*"(...) kicsiny hazánkban ez az újság jelen pillanatban minden szempontból a legjobb, igazi profi munka, mind terjedelmét és tartalmát tekintve is."*

\* Lásd Butik rovat

**PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLUB**  
PSX gépek, programok adás-vétele, kölcsönzése,  
Salgotarján, Kassai sor 12.  
Tel.: 20/9-770-709

**PREDÁTOR VIDEÓJÁTÉKOK**  
MINDEN AMI VIDEÓJÁTÉK, GÉPEK, PROGRAMOK  
TARTOZÉKOK, ÉRDEKLŐJÍ  
Tel.: 76/460-474; 06-20/9-692-899

**MEGA TOP-X**  
PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel. Akciós software és hardware.  
9400 Sopron, Fűréti sétány 6.

**PÁZMÁNY VIDEOTÉKA**  
Sony, Nintendo adás-vétel-csere-gépkölcsönzés.  
9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.  
Tel.: 06-20/9-565-322

**VIDEÓJÁTÉK SZAKÜZLET**  
PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy  
PC CD-ROM játékok bő választékban.  
8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.  
Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

**NINTENDO SHOP-RON**  
SOPRON LEGNAGYOBB VIDEÓJÁTÉKSZAKÜZLETE  
9400 Sopron, Újteleki u. 50.  
Tel.: 99-333-195

**JÁTÉKALLOMÁS**  
SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK  
KELLEKÉK ADÁS, VÉTEL, CSERE.  
Gödöllő, Szilhat u. 4.

**NEW GAME**  
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,  
VÉTEL, CSERÉJE. TEL.: (20)-988-4883  
5000 Szolnok, Battyány u. 22.

**KONZOL STÚDIÓ**  
VIDEÓJÁTÉK-KONZOL SZAKÜZLET ÉS SZAKSZERVIZ.  
Tel./Fax: 218-1925. 06-20/9-888-337  
Nyitva: H.-P.: 11-19; Szo.-V. 9-13

**HOO LIGAMES**  
SONY PSX ALAPÉP, KIEGÉSZÍTŐK  
PROGRAMOK, KEDVEZŐ ARON KAPHATÓK.  
VI. Bp., Szondy u. 14. Tel.: 3324-681

**NINTENDO ÜZLET**  
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY  
ADÁS-VÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.  
V. Bp., VÁCI U. 7. Tel.: 2667-134

**NINTENDO ÜZLET**  
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY  
ADÁS-VÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.  
VI. Bp., TERÉZ KRT. 6. Tel.: 3415-007

**MEGACOMP**  
Minden Playstation játék  
3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.  
XX. Bp., SZENT ERZSÉBET TÉR 10.

**SIGNAL COMPUTER KFT**  
TV-játék szaküzlet. Gépek, tartozékok, programok.  
Folyamatos AKCIÓK!  
1135 Bp., BEKE ÚT 100. TEL.: 340-8544

**GAMES WORLD BT.**  
NACY VÁLASZTEKÉBAN SONY PSX, NINTENDO 64  
GAME BOY VÁSÁRLÁSA, CSERE-BERE.  
1191 Bp., Hunyadi u 10-14

**JÁTÉKALLOMÁS**  
Segítünk játszani! Állítolag olcsók vagyunk!  
Hívj: 40-50-350. XVI. Pálya u. 104

**FIGURA PLAYSTATION**  
1066 Bp. OKTOGON TÉR 3.  
TEL.: 06/1 343-5895  
NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szo.10-14.

**GAMESTATION**  
SONY P.S.X. GÉP-JÁTÉKOK ADÁS-VÉTEL-CSERÉJE  
XVI. ÖNDVEZÉR 41. NY.: HV 12.30-20.00IG.  
TEL.: 06-209-291-248

**PLAYSTATION SZERVIZ**  
TEL.: 06-30-951-6582

**TOBI BOX JÁTÉKSZOHÁZ**  
PSX gépek adás-vétel-csere-kipróbálási lehetőség.  
N64, Superintendo, Gameboy csere.  
1173 Bp. Pesteni út 44/A.; Tel: 06-30-942-8109

**MARIO HOUSE**  
Nintendo, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek  
és játékprogramok, adás-vétel és csere.  
Lego adás-vétel.  
1139 Budapest, Úteg u. 29; Tel.: 339-43-53

**APRÓ COM. KFT**  
PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és  
szoftverek teljes kínálata. Élőerdő Internet előfizetés.  
II. Bp., Mária Remelei út 116. Tel.: 275-8070

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük lépjen kapcsolatba

**Horváth Henrikkel**  
(1) 457-1135

Hirdetőinknek ingyenes  
szövegírást és grafikai kivitelezést biztosítunk.

**KONZOL STÚDIÓ**  
Minden ami...  
PlayStation  
NINTENDO 64  
AKCIÓS ÁRAK!  
SZAKÜZLET  
SZAKSZERVIZ  
Bp. IX., Kinizsi u. 27. Nyitvatartás:  
Tel./FAX: 218-19-25 H - P 11 - 19  
Tel: 06-20-9888-337, Szombat: 9 - 13

**SEGA CD-k**  
2500 Ft-os egységáron kaphatók.  
ÉRD.: 352-8576

**FINAL FANTASY VII. - VIII.**  
teljes leírású eladóm, 150 oldalas.  
ÉRD.: MIKI, 291-4222

**ELADÓ 2 DB. PSX GÉP.**  
ÉRD.: ROLAND 06-20-33-46-778

**EREDETI PSX LEMEZEK (32 DB.),**  
folyamatosan bővülő választékkal eladók,  
illetve cserélhetők.  
Irányár: 4-12000 Ft. PSX gép és tartozékai is eladók.  
TEL.: 06-60-460-064

**INDA A PRIVÁT PSM IAC**

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTÉKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?  
ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTÉKOT, PERIFÉRIÁT,  
MEMÓRIÁT RÉGEBBÍ MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?  
JÁTSZÓTÁRSAT KERESÉL?

**KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!**

MAGÁNZEMÉLYEKNEK INGYENES HIRDETÉSI LEHETŐSÉG 20 SZÓIG

E-MAIL: HORVATH@PDD.HU  
TEL.: 08-1-457-1135

LAPZÁRTA: OKTÓBER 18.

**FIZESEN ELŐ A PLAYSTATION MAGAZINRA EGYETLEN  
TELEFONHÍVÁSSAL OTP BANKKÁRTYÁVAL!**

Őnek nem szükséges csekke kifizetésével, postázásával  
fáradnia. Lapunkat telefonon is megrendelheti és az OTP  
bankkártyája segítségével egyúttal ki is fizetheti.  
Az InterTicket bankkártyás telefonos ügyfélszolgálat a

**{06-1} 266-0000**

számon hétfőtől szombati, 9-20 óráig hívható.

Az InterTicket bankkártyás szolgáltatásai: Színház, koncertjegy vásárlás, repülő, hajójegy megrendelés, Hírlap előfizetés



# A PSM 05 TARTALMÁBÓL

## MONSTER SPECIAL!

### Dino Crisis

Menekülj! Elszabadult egy sereg dino és a PlayStationöd felé tart. Olyan, mint a Resi, csak raptorokkal! Jujji!

### Quake II

Menekülj megint! Közeleg a lövöldözős űr-horror, mely garantáltan az életedre tör!

### És ha mindez nem elég...

- Krítika és demo az F1 '99-ről, a Metal Gear Solid: Special Missions-ről és néhány RPG figura a Final Fantasy VIII-ból...
- Bemutatjuk a FIFA 2000-t és az Unreal-t
- Tippet adunk az ijesztő Silent Hill-hez
- Megtudhatod a legújabb híreket a PS2-ről

### A LEGFRISSEBB HÍREK, ELŐZETESEK:

- FIFA 2000
- TOMB RAIDER: TLR
- GRAN TURISMO 2
- DEMOLITION RACER
- UNREAL
- MUSIC 2000
- PAC-MAN WORLD
- EXPENDABLE
- CHOCOBO RACING
- FIGHTING FORCE 2
- GTA 2
- TOY STORY 2
- MISSION IMPOSSIBLE
- ISS PRO EVOLUTION
- SOUTH PARK RALLY
- TARZAN
- WCW MAYHAM
- RAINBOW SIX

LEMEZMELLÉKLETÜNKÖN: **QUAKE II (JÁTSZHATÓ)** **DINO CRISIS (JÁTSZHATÓ)** **METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS (JÁTSZHATÓ)**  
**THIS IS FOOTBALL (JÁTSZHATÓ)** **40 WINKS (JÁTSZHATÓ)**  
**SOUL REAVER (JÁTSZHATÓ-ÚJ)** **FINAL FANTASY VIII (VIDEO)** **THE X-FILES (VIDEO)** ÉS MÁS EGYEBEK!

RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMO CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.

MEGJELENIK  
NOVEMBER  
9-ÉN



# Virtual World

TOVÁBBRA IS TART A PSM ÉS A VIRTUAL WORLD KÖZÖS AKCIÓJA: AMENNYIBEN ÜZLETEINKBEN OKTÓBER 10-IG JÁTEKOT VESZEL (VAGY RENDEL SZ) ÉS FELMUTATOD (VAGY BEKÜLDÖD) A JOBB ALSÓ SAROKBAN LÉVŐ KUPONT,

**AKKOR AZ ÚJSÁG ÁRÁT (1990 FT) LEVÁSÁROLHATOD !!!**

**CSAK NÁLUNK!**

## ÍZELÍTŐ ÁRLISTÁNKBÓL:

Árának az ÁFÁt és a levásárolható kedvezményt már tartalmazzák!

All Star Tennis '99	9990
Amazed Core	8990
Asterix	11990
Auto Destruct	1990
Baby Unwired	5990
Breakpoint	1990
Bug's Bunny	11990
Carnage Heart	1990
Colin Mac Rae Rally	7990
Crash Bandicoot 3	9990
Croc Pl.	6990
Convict	11990
Devil's Dice	6990
Doon	1990
The Duke Trilogy	6990
Driver	11990
Duke Nukem: Time to Kill	11990
Everybody's Golf	1990
Evil Zone	11990
Fifa 96	1990
Fifa 97	1990
Fifa 98 Pl.	6990
Fifa 99	5490
Fluid	1990
Forsaken	1990
Ghost in the Shell	1990
Heart of Darkness Pl.	5490
Hercules Action Game	1990
Jim Superstar Soccer	1990
Jurassic Park 2 Pl.	6990
KNOX Crossfire	11990
Kula World	8990
Kurushi	7990
Legend	11990
Libero Grande (Demo)	490
MediEvil	8990
Men in Black	8990
Metal Gear Solid	11990
Monaco GP2	8990
Moto Racer 2	11990
Moto Racer Pl.	6990
Nascar '98 - Jypard	8990
NBA '98	6990
NBA 99	8990
Need for Speed 4	11990
NHL '97	1990
NHL '98 + Jypard	10990
NHL Face off 99	8990
Ninja	8990
Pandemonium	6990
Perfect Assassin	1990
Primal 3D	7990
Pool Hustler	11990
Populous 3	11990
Premier Manager '98	6990
Rascal	6990
Rayman Pl.	6990
Ridge Racer Type 4	11990
Rival Schools	6990
Sanghai True Valor	11990
Sentient	1990
Shadow Gunner	6990
Skullmonkeys	6990
Small Soldiers	5490
Soullblade Pl.	6990
Sports Car GT	11990
Spyro the Dragon	8990
Street Skater	11990
Super Pang Collection	6990
Syphon Filter	11990
Tenchu	11990
Theme Hospital	6990
Time Crisis Pl.	1990
TOCA 2	11990
Toca Touring Car	6990
Tomb Raider 3	11990
Tombi	11990
True Pinball	5990
V-Rally	5990
V-Rally 2	11990
Warzone	5490
Warzone WWF	6990
World Cup 98	6990
Xenon	1990
Zero Divide 2	1990

## AKCIÓS AJÁNLATAINK:

Részletekről érdeklődj üzleteinkben!



+



PlayStation  
**SMALL SOLDIERS**  
+ kontrolller  
**6990 Ft**

**THE X-FILES**  
**11990 Ft**



PlayStation

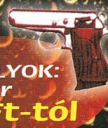


**KONTROLLEREK:**  
már  
**1890 Ft-tól**



PlayStation  
**FORSAKEN**  
**1990 Ft**

**MEMÓRIA KÁRTYA:**  
már  
**1890 Ft-tól**



**PISZTOLYOK:**  
már  
**5490 Ft-tól**

**MISSION:**  
**IMPOSSIBLE**  
**11990 Ft**



PlayStation

**OLCSÓBBAN SZERETNÉL VÁSÁROLNI? AKKOR MOST NÉZZ BE HOZZÁNK ÉS HOZD MAGADDAL MEGUNT PLAYSTATION JÁTEKAIDAT, MELYEKET AKCIÓNK KERETÉBEN VÁSÁRLÁSKOR BESZÁMITJUK !!!**

**Nemsokára itt a Final Fantasy 8! Már most rendeld meg, mielőtt hiánycikké válna!**

**TELEFONÁLJ MOST!!! 345-8118**

**MAMMUT ÜZLETHÁZ**

1022 BUDAPEST LÖVŐHÁZ U. 4-6. II. EM.

TEL: 345-8141

**ALFA CD CENTER**

1148 BUDAPEST, ÖRS VEZÉR TERE  
AZ IKEA ELŐTT (23-AS PAVILON)

TEL: 2222-350

PSM04



<http://mobile.ericsson.com>  
<http://www.ericsson.hu>

Ez nem véletlen!



Az új Ericsson T10 nagyon diszkrét telefon. *Káprázatos Kék.* Például a rezgő hívásjelző miatt. *Szilveszke Sárga.* És azért, mert kicsi. *Rabul ejté Rózsaszín.* Mégis, 900-as és 1800-as GSM hálózaton egyaránt használhatja. *Lágyzöldláttó Lila.* Ráadásul a kijelzője háromsoros. *Tündökös Türkiz.* Csak a színei nem nevezhetők diszkrétnek. De ez sem véletlen.

ERICSSON 