



10 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMÓ!

QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, SOUL REAVER, 40 WINKS



Hivatalos Magyar

PlayStation[®] Magazin 05

1990 Ft

VILÁGPREMIER! JÁTSZHATÓ DEMÓ

QUAKE II

Nem lojnik le a poent. Ez a feladat rád vár.
Próbáld ki személyesen az év szenzációját!

ELŐZETES ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ

VIGYÁZZ, ITT MINDENKI HARAP!

Dino Crisis – állati!

PLUSZ

A KISPADRÓL VÉGRE PÁLYÁRA KERÜLHETSZ!

Rúgj te is labdába a FIFA 2000-re!

„LASSAN AZ AUTÓ, GYORSAN A KORMÁNY...”

Újra száguld a TOCA, és jobb, mint valaha.

Az első képek már a lapban.

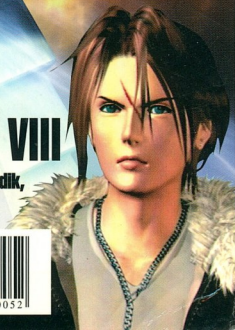
LÉGY BÁTOR, HA LAPOZNI AKARSZ!

Kitől féjünk, kitől ne? Horror-játékok tesztje.

LEGFRISSEBB HÍREK!

FINAL FANTASY VIII

A Square saga folytatódik,
és nem is akárhogy!



Pörgesd fel

MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



Méghogy a világ gömbölyű!!! Haha!
Az igazán izgalmas világ korong alakú... és itt tartod a kezében: a legújabb demó CD-ről van szó!
Versenyezz, harcolj, cséplél a dinókat, amíg kedved tartja!
A PSX demó CD korong alakú, de egyáltalán nem lapos világa csak vár!



QUAKE II **Játszható**

PC-n kezdte. Nagyon vártuk! Robbanásveszélyes!

DINO CRISIS **Játszható**

Estély vérfürdővel. Megjelenés alkalomhoz illően: UZI-val. Pikkely nem kötelező!

MGS. SPECIAL MISSIONS **Játszható**

Home Solid Snake szan lopakodási kurzusa. Ajánlott tantárgy!

THIS IS FOOTBALL **Játszható**

Valódi, profi futball – kódolás nélkül!

LOK: SOUL REAVER **Játszható**

A többieknek lélekvesztő, neked lélekgyújtó – ha ügyes vagy. Vadonatúj pálya. Pokoli jó!

40 WINKS **Játszható**

Estimése, melyet Te mesélsz magadnak. De aztán ugrás az ágyba!

TARZAN **Játszható**

Huh-huh-huhuhú! Ez Tarzan-majomemberűl annyit tesz: téged vár a dzsungel!

CRASH TEAM RACING **Videó**

A ládatörő arszénvas volán mögött is veszélyes! Lehet, hogy jobb anyag, mint a Speed Freaks?

FINAL FANTASY VIII **Videó**

Vége a szabaddinóknak! Az RPG fertőző!

AFRIKA SHOX **Videó**

Leftfield felrzza Afrikát – is.

DINO CRISIS



MGS. SPECIAL MISSIONS



QUAKE II



40 WINKS



THIS IS FOOTBALL



LOK: SOUL REAVER



CRASH TEAM RACING



TARZAN



A fene egye meg!
Már megingt le kell tennem a joypadot, hogy egy pillanatra a számítógéphez üljek és bevezetőt fabrikáljak...

Meghalt a király, éljen a király –

hirdették sokan, mikor megneszelték a PlayStation2 közeledtét. Mi azonban hiszünk, hogy a régi jószágban is van még elég élet. A bemutatásra kerülő programok mindenképp ezt támasztják alá. Ha egy pillantást vetssz a *Quake II*-re, a *Final Fantasy VIII*-ra, a *Dino Crisis*-re, vagy tulajdonképpen szinte bármelyik új programra, egyet fogsz érteni velünk. És akkor még nem is láttuk a *Tomb Raider 4*-et! Ez persze nem jelenti azt, hogy nem kívánunk foglalkozni a Sony új gépével, sőt! Már ebben a számban is olvashatsz egy érdekes beszámoló róla, és megígérhetjük, hogy a legközelebbi *PSM* hasábjain találkozhatasz PS2-re készült stufokkal is. Lám-lám, a Sony újít. Mi sem akarunk lemaradni, így ne csodálkozz, ha legközelebb már egy kicsit megváltozott arculattal libben eléd *KEDVENC* újságod, a *PSM!* De ne aggódj, azért fel fogod ismerni! Legkésőbb akkor, amikor kinyitod és beleolvasol. Na jó, ha nem bánod, most befejezem, és előkotrom az elhajított joypadot, hiszen csak úgy tudunk hitelt érdemlő beszámolókkal szolgálni az egyes programokról, ha tőviről hegyire ismerjük őket. Ehhez pedig játszania kell sokat, sokat, sokat! Jó olvasást és kitartást a demó CD kipróbálásához!

Horváth Henrik

Horváth Henrik (főszerkesztő helyettes)

Szerkesztőség

Nemzetközi szerkesztőség:
Future Publishing, 30 Monmouth St, Bath,
Somerset BA1 2BW
Telephone: 01225 442244
Fax: 01225 732229

Magyarországi szerkesztőség:
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudaí-sziget 131. 1/14.
Telefon: 457-1135
Fax: 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

PlayStation stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Játék szerkesztő: Justin Calvert
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztő h.: Simon Middleweek
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Rovatvezető (tippek): Dan Mayer
Műszakai vezető: Nicky McClure
Produkciós asszisztens: Andrea Toal
Fotó: Pete Loretz, Martin Burton, Jude Edgington, Gavin Roberts, Kobal
Munkatársak: Dean Evans, Andy Butcher, Sam Richards, Steve Bradley, Andy Lowe, Pete Wilton, Oliver Hurley, Alvin Weetman, Lam Tang, Todd Anderson, Kerry Haysom, Matthew Harvey

Magyar stáb:

Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő helyettes: Horváth Henrik
Felolvasó szerkesztők: Jancsina Attila,
dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Grafikai munkatárs: Papp Levente
Munkatársak: Filó Judit, Szabó Katalin,
Cáspár Petra, Fodor Mariann, Béres Endre,
Drapos Gergely, Palkó Lajos, Szikszai
András, Tóvárosi László, Földesi Máté, Papp
Zoltán

PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésvezetés: PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel: 387-8219, 387-8614, Tel./Fax: 387-8249

DTP: MADISON KIADÓ
1033 Budapest, Óbudaí-sziget 131. I.
Tel: 457-1155, fax: 457-1156

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt. 352-0662,
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1/2A
322-4403

Terjesztés: a Nemzeti Hírlapszerkesztelmi Rt.
és regionális részvénárságok, a
Budapesti Hírlapszerkesztelmi Rt.
és a kiadó.

Lapunk anyagi egy nem-ekszklzív nemzetközi licen-
szerződés alapján készül, amely felajánl minket a
cikk közzétételére, ha csak arról előzőleg írásban más megá-
llapodás nem születik. A Hivatalos Magyar PlayStation
Magazine elismer minden szerzői jogot és védjegyet.
Felhívjuk a szerzők jogaitól valószínűsítését. Amennyiben ezt
elmulasztottuk, hűben velünk kapcsolatba.
A PlayStation név és logó a Sony Computer Entertainment
Inc. védjegye.



10 EKZKLUZÍV PLAYSTATION DEMÓ!
DUKE 6, DINO CRESS, MGS: SPECIAL MISSIONS, SOUL, PEWEE, 40 WINKS

Hivatalos Magyar
PlayStation
Magazin 105

1990 Ft.

QUAKE II
VILÁGÉPÉNYEK JÁTSZÁSI DEMÓI
"Hogyan építjük fel a pályákat. Ez a feladat a pályák
Próbáld ki személyesen az új sztratégiajait!"

VIGYÁZZ, ITT MINDENKI HARAP!
EJTSZÁSI DEMÓ
"Rövid és izgalmas a FEAR 2000!"

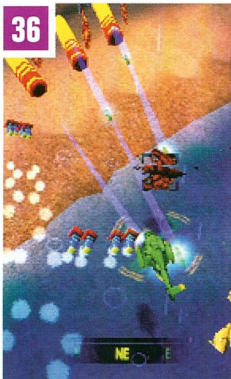
**A KISPADROL VÉRRE
PÁLYÁRA KERÜLHETSZ!**
Rövid és izgalmas a FEAR 2000!"

"LASSAN AZ AUTÓ, GYORSAN A MORMÓTYÓ..."
Az új játék az új

LÉGY BÁTOR, HA LAPOZNI AKARSZ!
Közel 100 új, több új karakterrel

LEGENDÁSOK HÖRÖK
FINAL FANTASY VIII
A főszereplő új karakterrel,
és nem is akárhogyan!

SILENT HILL: LESZ LÉGIÁS • STAR TREK • UNREAL • TOMR RAIDER: LEGFRISSEBB HÖRÖK



Army Men: Air Attack



Star Trek

JÖVŐKÉP

A fejlesztőknek fogas kérdéseket tettünk fel,
szakembereket faggattunk és bürokratákat
kérdettünk ki. A következő játékokat hat
hónapon belül megvárhatókat.

Official F1 Racing '99 34

Élethű autók, élethű hanggal és pilótákkal.
Már célba vették a
PlayStationötödét!

Army Men: Air Attack 36

A játékszerényben dúl a
harc. Támadás a levegőből?

Star Trek 38

A jó hír: itt a Star Trek.
A még jobb hír:
kínálgat belőle Shatnert!

The Smurfs 39

Emléksz? Kicsik, kékkek,
féhér a hajuk, rendkívül
bosszantóak és a gyorsértelmi
menühöz ajándékot
kapod őket.



ELŐJÁTÉK

Egy röpké pillantás azokra a játékokra,
melyek nemskára a boltok polcraira fog-
nak kerülni. Vajon jók lettek, vagy borzal-
masak? A PSM megosztja veled bizalmas
éretésülését.

Tomb Raider: The Last Revelation 40

A filmet már ismerjük. A feladatot is.
Csínálj jobban, mint Tom Cruise!

Végd ki, illeszd be, keverd át, rakd
össze... Készíts stágerneket! Jester, a
zeneműgus az ezredforduló tiszteletére
étdolgozta a programot, és kicsit
"rokkostotta". Már hangolgtod is a
Fendert!

Championship Motocross 46

Kapaszkodj meg az 500cm³-es motor
kormányhoz, aztán irány a poligonpor-
lepte pályá!

Spyro 2: Gateway To Glimmer 52

Tüzelőállást elfoglalni! Spyro
visszatért – há! istennek!

Ronin Blade 54

Vidám szamuráj, szomorú
nyágon vérző ellen-
ségekk.

Jurassic Park: Warpath 55

Dinó a dinóknak farkasa
lesz.



Téma: A Hivatalos Magyar PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapra a hivatalos demólekkelt tartalmazó CD-vé jelenik meg. A PSM a legjobban megért és a leginkább érdeklődő vezetett magazin, mely az szelvényben kapta. Ez a játékosok közötti kommunikáció azt jelenti, hogy a játékosok közössége tájékoztatást adnak, és az olvasóink közötti tárgyak szem előtt azzal, hogy a

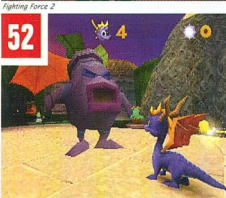
saját véleményükre adnak hangot, melyet nem befolyásol más játékosok véleménye vagy beállítása. A PSM az egyetlen olyan magazin, melynek igazán sokáig van a PlayStation világban, és ennek az oka, hogy mi a igazán nyitottak ki. Legyen szó akár a játékosokról, akár az iparról vagy a PlayStationel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkünk mindig egyetemes véleménye hangoztatnak, tisztességes és informatív. A Sorsvalóval kapcsolatban a túlkapott

kiszárolt információk a játékosokra terjed ki, de nem befolyásolja a szerkesztés folyamatát. A PSM 100 százalékosan és garancia nélkül független szerkesztésű. A PSM mindenki számára és szellemi formájában jelenik meg. Ennek az cikkünk nem a technikai tárgyalásról, de a PSM a színvonal fenntartásának kedvelőinek csak egy bizonyos kör által emelté potnókkal és infótól humorral. Ezek megértéséhez csak annyit szükséges

van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legújabb híreket, megmutatjuk az ország legújabbait, emellett, megajánljuk a legújabbat témáit és ismeretjük a világ legnagyobbjáték CD mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok elkészítését például is, melyek még nem jelentek meg az országban. PSM a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Ez tény.



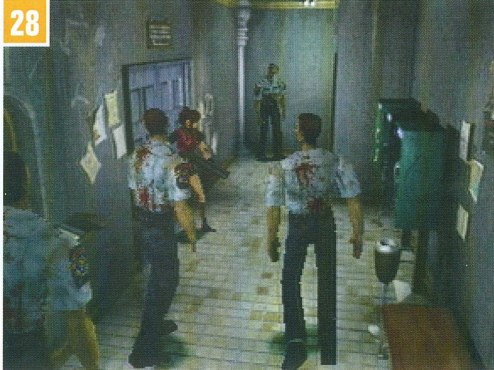
Tomb Raider: The Last Revelation



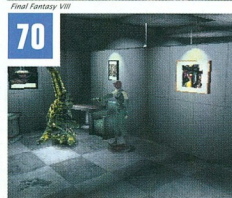
Spyro 2: Gateway To Glimmer



FIFA 2000



Jobb féni, mint nem féni - Túlélési horror



Dino Crisis

PRÓBAJÁTÉK

Ismeretést akarsz a játékról? Azt akard, hogy ez az ismeret informatív, egyértelmű szakértői véleményt alkotó, szárazlatú, okos és kíméletlenül őszinte legyen? Mi ilyeneket írunk.

Quake II 62

A játék nézőpontja szubjektív, véleményünk objektív: ez a jövő!

Final Fantasy VIII 66

Ne várd annyira a PS2-t! A Square már a PS1-en is tökéleteset alkotott.

Dino Crisis 70

Finstone Frédi sem csinálhatja jobban! Dink, reszkesetek!

MGS Special Missions 74

Snake visszalépett. Van még pár elintéznivalója: néhány ellenség.



Sled Storm 76

Ha elszántad magad egy kis színhajtsra... Rajtal Ennél jobbat nem találsz.

Shadowman 78

Próbáld ki, milyen is a sötét oldalod.

Destrega 73

Veled van a tűz, a varázslat és...

Kingsley's Adventure 77

Ravasz róka kalandja. Bedöhdötünk neki?

Fisherman's Bait 80

Hurrá, horgászunk! PlayStationon!

Jarzan 82

Egész nap csak lóg – a lánod. Ágyékkötő, tör, kokusz, meg minden.

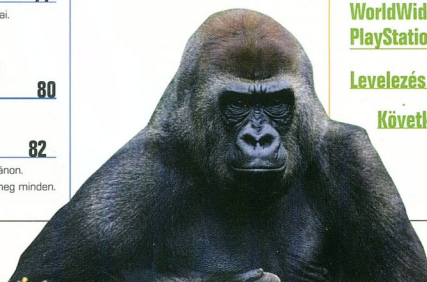
BEMUTATÓ

Jobb féni, mint nem féni! 28

Túlélés 1999-es és jéghányó horrorjáték. Pedig belőlük elég. Andy Lowe végigjártott a játéktípus fejlődésének állomásán és bizakodóan tekint a jövőbe, a sötét jövőbe.

A labda fel van dobva 56

A leghatásosabb labdajáték az eredeti után: FIFA 2000. Dan Meyers közzéti!



ÁLLANDÓ ROVATOK

Loading 6

Szigorúan titkos 83

CD mellékletünk 103

Előfizetés 108

Listák 110

WorldWideWeb PlayStation 110

Levelezés 111

Következő számunk 114

LOADING

1% COMPLETE



HIVATALOSAN IS – PLAYSTATION2

A SONY BEJELENTETTE A SZÁMÍTÓGÉPES SZÓRÁKOZTATÁS ÚJ VILÁGÁNAK KEZDETÉT

PlayStation 2



Amire mindannyian vártunk – PlayStation2. Karcos DVD-külső, Dual Shock2, 8Mb memóriakártya, és boldogos kék díszítés, illetve talp. Hogy mi rejtőzik a fekete panel mögött? Csatlakozók egész serege, amelyeknek keresztül letölthetsz filmeket, csatlakoztathatsz modemeket, mervelemez-meghajtókat köthetsz a gépre stb.



Vége itt az, amire vártunk. 1999. szeptember 13-án délután 4 órakor a Sony Computer Entertainment Inc. bejelentette az árát, a külsejét, a nevét, a technikai adatait, és minden egyéb jellemzőjét annak a gépnek, amit most már bizonyosan PlayStation2-nek hívnak majd.

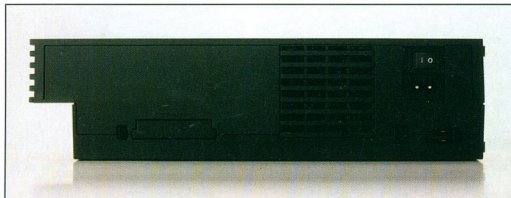
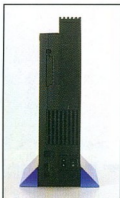
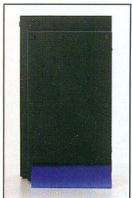
„A digitális szórakoztatás zászlóvivőjeként a SCEI ma bejelentette forradalmian új számítógépes szórakoztató-rendszerének, a PlayStation2-nek jellemzőit – jelent meg a hivatalos sajtóban. – A világszerte sikeres PlayStation elveire építve, amelyből több mint 60 millió kelt el, a PS2 összekapcsolja a filmeket, a zenét, és a



Ken Kutaragi a PS2 teleplezésénél – tegnap.



Exkluzív a PS2 profilból. Ahogy Chris Deering mondta: „Sugárzik róla, hogy hi-tech, amely büszkén állhat bármilyen hagyományos vagy digitális TV-készülék, vagy PC-monitor mellett a jövőben.” Ne hallgass másokra – itt a videójátékok jövője...



játékokat, új világot hozva létre ezzel a számítógépes szórakoztatás területén.”

„A PS2 Japánban 2000. március 4-én kerül a boltokba, az első héten az eddig példátlan egymilliósi példányszámban. A hanghordozó CD-t és a DVD-t egyaránt támogatva a PS2 a vevők számára a zenei és videó szórakoztatás széles skáláját teszi elérhetővé. Az új rendszer visszafelé kompatibilis az eredeti PSX-szel, kiküszöbölvé ezzel a kiesést, amit a vevőknek programkészítők feltöltése okozna.”

A SCEI a következő részleteket hozta nyilvánosságra a PS2-ről:

A termék neve: PlayStation2
Javasolt ár: 39 800 (japán jen)
Megjelenés: 2000. március 4.
A termékhez járó kiegészítők: Dual

Shock 2 analóg irányítóeszköz, nagy teljesítményű 8Mb memóriakártya, PS2 demó-lemez, AV (Audio/Videó) kábel, AC-kábel (hálózati kábel)

Méreték: 301mm (szélesség) x 178mm (mélység) x 78mm (magasság)

Súly: 2,1 kg
Médiák: PS2 CD-ROM, DVD-ROM, PS CD-ROM

Támogatott formátumok: Audio (hanghordozó) CD, DVD-Videó

Csatlakozók: Irányítóeszközcs. (2), memóriakártya-cs. (2), AV kábelkimenet (1), optikai digitális kimenet (1), USB cs. (2), i.Link (IEEE1394) (1), Type III PCMCIA kártya cs. (1)



Psszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

A londoni Olimpiában, szeptember első hétvégéjén megtartott European Computing Trade Show hagyományosan A Hely, Ahol Megtudhatod, Mit Játsszol A PS-en Jövőre, Szórolapok, teltekkelű lányok és jgen... videójátékok egyvelege – lime itt van, amit a PSM elő tudott ázni a sajtókiadványok halmából...

• A SCEE a következőkkel rukkolt elő: *FFVIII*, *F1 '99*, *Spyro 2*, és az észbontó külsejű *Crash Team Racing*. Maradt még hely azért a Square játékok triójának is: *Chocobo Racing*, *Saga*



Frontier 2, és a sokat méltatott *Ehrgeiz*. Itt volt még a *Medevil 2*, a '98-as csontváz-kaland folytatása is. Emellett a (nagy levegő...) *Space Debris*, *Ace Combat 3*, *Dragon Valour*, *Tombi 2*, *Buster* és az *Beanstalk*, *Colony Wars*: *Red Sun*, *Team Buddies*, *Mulan*, *Jackie Chan's Stuntmaster*, *Barbie Race & Ride*, *A Bug's Life*, *Activity Centre*, *Pac-Man World*, *Tiny Tank* és néhány RPG: *Star Ocean*; *The Second Story*, *Legend of Legaia* és az jlesztő *Shadow Madnes*.

• A *Gran Turismo 2* megjelenése decemberre várható.
 • A 2 CD-ny (1) csomag több mint 500 autót, 20 új pályát, 60 jogsí-tesztet tartalmaz, PLUSZ még a GT1 játéklátlakos is betölthetők. Elő a memóriakártyákkal, mert ha elmentetted a jogsí-t a GT1-be, felhasználhatod azokat a GT2-ben! További info a következő számban, ahol a fejlesztőkkel (Polyphony) olvashattok interjút.

„A PS2 utat nyit a digitális hálózati szórakoztatás jövőjéhez – mondta Ken Kutaragi, a SCEI elnöke. – Ahogy a PS a számítógépes szórakoztatást tömegeknek tette elérhetővé, a PS2 a lélegzetelállító digitális grafika, a tökéletes hangminőség és a DVD-videó kombinációjával újat alkot majd az otthoni számítógépes szórakoztatás területén.”

„A PlayStation2 számítógépes szórakoztatási rendszer az ázsiai piacokon 2000 nyaratól, Európában és Észak-Amerikában pedig 2000 őszétől kapható.”

Míg a jelenlegi Dual Shock működik majd a PS2-n, egy továbbfejlesztett verzió is kapható lesz. Ennek ára Japánban 3 500 jen.

Psszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

- Az Acclaim a *Shadowman* sikerére építve a képregénylicenc alapján készülő *Armorines*t (a *Quake* és a *Starship Troopers* keverése) és azt a *Ridge Racer*-típusú játékot tervezni kiadni, amittől majd mindenki leteszi az arcát: *Vanishing Point* (eltűnési pont, utalás a pop-up teljes hiányára). A PS2-re az Acclaim a *Ferrari 360 Challenge*-dzel és a PC-s *TrickStyle* folytatásával nyit.
- A sokra tartott Bizarre Creations fejlesztőcsapat (*F1/1 '97*) jelenleg a képregényes akciókaland *Furballst* konvertálja PS2-re. A PSM megtekinthette a korai fázisban tartó munkálátokat, és minden elismerésünk.
- A GT exkluzív hírei: a *Driver 2* PS-verzióján már



dolgoznak (a új város, Tanner még mindig megvan, egy Mustangot is bele lehetne tenni...), a *Driver 3* pedig PS2-re jön majd (GTA 3D-ben). Az *Unreal* PS-átvára valószínűleg 4 játékos (osztott képernyős) módot, és kizárólag PS-re készített pályákat (a *Quake III* tartalmaz majd, a Konaminak jó napja volt az *ISS Pro Evolution* a Show Játéka címet nyerte el. A *Boatmania* jelenleg angol konverzió közben, olyan új zenékkel, mint *Moloko* és *Fatboy Slim*.

- A *Godemasters* megengedte a PSM-nek, hogy kipróbálja a gyönyörűen animált és hihetetlen jól vezethető *Colin McRae Rally 2+*, villogtassa a hátsó lámpákat, lerombolja a lökhárítókat, és hogy ezek



Korai képek: *Tekken Tag* (lent) és (balról jobbra) *Street Fighter*, *Armored Core 2*, és az új *Ridge Racer*. Elég csak vetni egy pillantást Jinre...

- ▶ „A Start és Select gombok kivételével a Dual Shock 2 összes funkciója analóg, nagyobb tárházat nyújtva ezzel a felhasználói lehetőségeknek – és ellenállhatatlan játékelményt. A Dual Shock 2 visszafelé kompatibilis az eredeti Dual Shockkal.”
- Ahogy a PSM-ben előzőleg megjelent, a PS2 memóriakártyája szintén megújult; ahogy a Dual Shock 2-nek, ennek ára is 3 500 yen Japánban.
- „Az új memóriakártya 8Mb-os kapacitással, és a jelenlegi kártyánál 260-szor gyorsabb adatátviteli sebességgel rendelkezik. A jövőbeli hálózatos alkalmazásokhoz szükséges adatbiztonság érdekében a kártya a MagicGate elnevezésű biztonsági- és ködrendszert használja.”
- Vissza Európába – Chris Deering, a SCEE elnöke érhetően boldog volt:

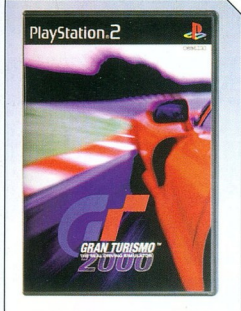
„A PS2-ben megtestesülő látvány és energia örökre átalakítja az otthoni számítógépes szórakoztatást; ennek a PS2 a jövője, összekapcsolva az interaktív játékelményt a DVD-videóval és a hálózatra kapcsolás lehetőségével, a világ legfejlettebb multimédiás chipsetjének segítségével. A mostani PS2 kivételével, amelynek a szoftverei PS2-n is

futnak majd, a PS2-vel összehasonlítva az összes többi játékgép csupán korlátozott lehetőségeket nyújt.

Ez a gép mestermunka. Tiszta, karcsú, és igazán szexi. Sugárzik róla, hogy hi-tech, amely büszkén állhat bármilyen hagyományos vagy digitális TV-készülék, vagy PC-monitor mellett a jövőben.”



Az érhetően vidám Ken Kutaragi leleplezi a PS2-t.



Exkluzív képek a Gran Turismo 2000-ről. A játékról készített kép megmutatja, milyen sokat fejlődött a játék az eredeti PS2 demók óta, a csomagolás pedig azt, hogy milyen közel áll egymáshoz a DVD és a PS2.

Bomberman 2001 (Hudson Soft), a *Kessen* (Koei), a *The Bouncer* egy „játszható akciófilm” a *Square*-től), a *Robocop* és a *Roadsters Trophy 2000* (Titus) és az új *Cool Boarders* (UEP Systems). A Namco tervezi kiadni az új *Ridge Racer*-és az *500GP*-t, egy motoros játékot.

A Sony a következő listával lépett elő: *Dark Cloud* (RPG), *Den-Sen*, *Fantavision* és *Splash Dive* (akció), *The King And I* (egy árnyék-szellem RPG), *IQ Remix* (logikai játék), *Popolocrois III* (egy romantikus rajzfilm-RPG), a régóta várt *Tenchu 2* és persze a *Gran Turismo 2000*.

Mindezek mellett azonban a legelképeztebb a megjelenő programok sokaságának bejelentése volt, amely a készületek nyilvánosságra hozását követte. Új képek jelentek meg a felújított *Tekken Tag Tournament*-ről, a *Gran Turismo 2000*-ről, és a fejlesztők olyan játékok megjelenését jelentették be, mint a *Street Fighter EX3* (Capcom), az *X-Fire* (EA/Square), a *Bust A Groove 3* és a *Star Ocean 3* (Enix), az *Armored Core 2* (From Software), a *Bloody Roar 3* és a



Képek a szeptember 13-i konferenciáról, ahol az egész kezdődött...

A játék-hírek mellett a SCEI azt is elárulta, hogy a PS2-t az internet alapú digitális média egy platformjává szeretné tenni.

„Egy Ethernet (hálózati adatátvitel-típus) kapcsolattal egy szélesávú hálózathoz (pl. digitális kábellel), a PS2 tulajdonosok letölthetnek számítógépes szórakoztató anyagokat a netről a SCE által gyártott merevlemezre.

A SCE ki fog fejleszteni egy elektronikus átviteli rendszert, amely jogosultság-ellenőrzést és kódolást is tartalmaz majd, hogy támogassa az e-distribúció (elektronikus forgalmazás) rendszerét. A cég 2001-ben még egy PS2 kiegészítő-kártyát is kiad (hálózati csatlakozáshoz) és létrehoz egy e-distribúció szert. (az e-distribúció kiszolgáló, központi számítógépe).”

Ez azt jelenti, hogy képek leszünk filmek, sőt, albumok letölthetőek, hogy aztán merevlemezre tárolhassuk és később MiniDisc-ekhez és CD-irókhoz csatlakoztatva, másoljuk azokat.

Hogy 1999-ben mindez mit jelent? Egy új PS-t jövőre, dobogóes grafikaival, igazi mesterséges intelligenciával, az irányítás érzékenységének új dimenzióival, fejlettebb játékmennel, amely – a DVD-lejátszás képességét és a digitális forgalmazást figyelembe véve – nem csak játékonkon, de a számítógépes szórakoztatás jövője is lehet.

Még több PS2-hír a következő havi PSM-ben, amiben már olvashattok a Tokyo Game Show-n tett látogatásunkról, ahol kipróbáljuk az új konzolt.



Psszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

után belehajtsjon egy útmentí poligon-sűrűzöbe...

- Az Eidos keményen munkálkodik a *Tomb Raider: TLR-en*, és a *Resi 3* (még több vér...) III. a *Fear Effect* (előzőleg *Fear Factor* néven futott) is csiniosodtak.
- Az Empire a felújított Amigás sportszimulátort, a *Speedball 2000*-at tervezi kiadni. Várható még az *International Cricket Manager 2*, a *Golf Pro*, a nyolc játékos *Ford Racing*, a hivatalos autókkal, versenyekkel és... teherautókkal!

- Az SCI megkapta a 60-as évek-beli kultfilm, a *The Italian Job* licencét.

- Az EA Jónéhány 2000-es termékét kíván pici dobni még Karácsony előtt, csak a jövő évi dátumot kell hozzáadni a következőkhöz: *NHL*, *Madden*, *Supercross*, *NBA Live*, *Knockout Kings*. Az új *Medal Of Honour*, *Cyber Tiger* és a stratégiai *Dune 2000* a következő hónapi PSM-ben. A *Road Rash Unchained*-et bílcse a következő évre halasztódik, addig még csiniosodik...

- A Ubisoft *Rayman2: The Great Escape*-re már úton van a PS-re – megjelenés Karácsony előtt. Az Orient Express olvasói lelkesen veszik majd tudomásul, hogy a mánga-RPG *Grandia* szintén kiadás előtt áll.
- Az Infragames háza téja csendes volt, egy meglepetés-bemutatóra a *Jet-X* megmutatták, a fantasztikus versenyzőjáték az *WipEout* ex-fejlesztőitől (Curly Monsters).

- *A Ready To Rumble 2* *Boxing* szintén megérkezik lassan Midwayről, a *Gauntlet Legends*, a *Mortal Kombat: Special Forces*, a *Hydro Thunder*, a *Paperboy 3D* és a *NFL Blitz 2000* mellett.

ÖTMINUTATÓ ALHÍREKKEL SZEMBEN PlayStation 2

- a PS2 Japánban 2000. március 4-én jelenik meg, 39 800 jenes áron (az 1994-es megjelenéskor a PS is ennyibe került)
- a PS2 Észak-Amerikában és Európában 2000 őszétől kapható – előzőleg augusztust mondtak
- a konzol képes lesz lejátszani a DVD-filmeket. Nem kell majd hozzá semmilyen kiegészítő, mint ahogy előzőleg híresztelték

- a régi Dual Shock működik majd a PS2-vel, de a fejlettebb is kapható lesz kb. 20 fontos áron
- új, 8Mb-os memória is lesz, szintén 20 font
- a PS2 csatlakoztatható kábelre és telefonos modemekhez egyaránt, így képes lesz az internetre is csatlakozni
- 2001-ben kiadnak egy bővítmő-modult, amivel a tulajdonosok letölthetnek digitális

anyagokat, pl. FMV-eket, ezeket azután a modul merevlemezre lehet tárolni

- a jelenleg bejelentett játékok között szerepel a *Tekken Tag Tournament*, a *Gran Turismo 2000*, a *Tenchu 2*, a *Street Fighter EX3* és a *Ridge Racer* egy új verziója; szintén várhatók a *Metal Gear Solid*, a *FIFA*, a *Tomb Raider* és az összes PS1-es sikerjáték felújítása



Computer Karácsony '99

December 10-12. Budapest, Műszaki Egyetem

Az Egyetem Központi épületének aulája ad helyet annak a nagyszabású rendezvénynek, amely az év végi hajtás utáni kikapcsolódást, az önfeledt játékok és a karácsonyi bevásárlás lehetőségét kínálja.

A programok között

- japán és koreai sportbemutatók, (kendo, taekwon-do)
- a legnevesebb hazai lányzenekarok,
 - Baby Sisters,
 - Fresh,
 - Bestiák,
 - C'est la Vie és
- a meghirdetett Lara Croft hasonmásverseny nyilvános döntője szerepel a megrendezésre kerülő izgalmas versenyek mellett.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk ingyenes rendezvényünkre.

ZÁRÓRA

A CODEMASTERS NYILATKOZIK A TOCA JÖVŐJÉRŐL

Részletek kezdtek kiszivárogni a TOCA sorozat legújabb darabját illetően. A gyakran a legnehezebb autós játékként jellemzett legelső rész kivitelezése a PS technikai képességeinek határát súrolta; a folytatás fejlettebb volt, mint az eredeti, de az új, minden valószínűség szerint legutolsó PS-re készített játék az utolsó cseppig kipróbálta mindent a konzol adta lehetőségekből.

„Ha ez a jelenlegi PS-re írt utolsó játék – nyilatkozta Gary Raeburn, a TOCA producere a PSM-nek –, akkor ez lesz a legszebb, legvalóságosabb versenyprogram, ami valaha a konzolra készült.”



A 30 autó között ott találhatók a Dodge, a BMW, az Alfa Romeo, a Chrysler és az Audi modellejei is.

LE AZ ÚTRÓL

A CODEMASTERS LETÉR A PÁLYÁRÓL



A többi versenyjáték től kötött?
Fejézd fel a vihető Code-ék Off Road Racing-jével.



A játék bővítései tartalmaznak jónéhány híres pályát a világ minden tájáról, továbbá növekedett az autók száma is. A PSM az új pályákkal kapcsolatban a következő exkluzív infók birtokosa: Hockenheim (Németország), Bathurst (Ausztrália), Watkins Glen (Amerika), Suzuka (Japán) és Monza (Olaszország). Később többet is tudunk majd, bár nekünk azt mondták, hogy kétszer annyi pálya lesz, mint az eddigi játékokban.

Az autók irányításán is javítottak, s ez a vezetés valós érzetét növeli majd, legalábbis amennyire ez elérhető a heverő kényelméből. Megjelenés valamikor jövőre; ekkor, mint mindig, a PSM naprakész infókkal jön.



SZÓCSŐ



Catherine Channon, a Sky One hoszorkányos vöröshajú riportere otthagya a képernyőt, és a PSM-nél keres nyugodtabb életet.

Sokan kíváncsiak vagytok, hogyan állítjuk össze a demó CD-t, és miért maradnak ki belőle sokszor a várva-várt játékok. Nos, mint demó-felelős a PSM-nél, az én feladatom az ilyen kérdések megválaszolása.

Először is hadd magyarázzak el néhány dolgot arról, hogyan is történnek a dolgok. Minden demón tizen-húszan dolgoznak, és ez, havi 12 demós átlagot tekintve, nagyon sok ember, akiknek a megfelelő időben a megfelelő dolgot kell tenniük.

Az én dolgom, hogy biztosítsam, hogy így is történjen.

A fejlesztők gyakran heteket vesznek el a játék készítéséből, csak hogy a demó készen legyen. Ez jó, ha sok idejük van, de amellett, hogy szeretnék, hogy mindenki játszhasson a demóval, a teljes verzió elkészítése a fő céljuk – jó példa erre a Star Wars: Episode One és a V-Rally. Tudom, hogy régóta várjátok már ezeket, de különböző okok miatt nem lehetett kihozni a demót, amíg 100%-ig be nem fejezték a játékot. Másik dolog az ilyen cégek nyaggatása, hogy készítsék már el demót, és higgyétek el, MINDKETTŐ úton van már...

De még ha meg is érkeznek, néhány demóval gond lehet a tesztelésnél: túl nagy, vagy még tele van hibával. Ilyen esetben természetesen nem kerülnek fel a CD-re.

Végül, a nyári hónapok ínségesek a játékkiadás szempontjából, és ez meglátszik a CD-n is; ebben a hónapban azonban keményen megindul a piac, úgyszintén a demók érkezése is. Az 5-ös CD jó, és reméljük, ti is úgy gondoljátok majd, hogy a Quake II, a Dino Crisis, a Metal Gear Solid Special Missions megérte a várakozást.

Mindent összevetve, nem ülünk a babérjainkon; várjátok csak meg a következő számot...

TELTHÁZ

MÉG NAGYOBB JÁTÉKOK PLAYSTATION 2-RE

Feldob

Um Jammer Lammy. Aranyos kis kerdőző a legtündéribb szarvacskákkal Bambi óta.

Konami. Nem elég, hogy olyan játékokkal halmoznak el, mint a *MGS Special Missions* és az *ISS Evolution*, de állítólag so(!) játékuk készül PS2-re. Hoppá...

Wu-Tang Clan. Mivel előzőleg mikrofonvígére kapta őket a *PSM*, a következő számban infók tömekeleg vár benneteket a multiplayererek réme bagasztól.

Tarzan. El fogod hinni, hogy az ember igenis tud repülni, ebben a *Tombi*-szerű platformerben.

FELDOB

Telátatok és melléfogások a PlayStation bolygóról.

LEHANGOL

A PS2-ről való áradozás során nem feledkeztünk meg valamiről? Opsz, egy *Teletubbies* játék is várható. Jájj...

A Midas legújabb szimulátora, a *Many King's Riding Star* egy „*Gran Turismo*, csak lovakkal”...

Csak nem gondoltátok komolyan, hogy van bármi is a PS2-vel kapcsolatban, ami lehangozna?

Miközben ezt from, nem tudom, milyen a PS2-elemzés, Meg kellene már nézni...

Lehangol

A PS2 most már valóság, és a kiadóik sorra jelentik be játékaikat, ahogy a Tokyo Game Show közeleg...

A Square bejelentette, hogy a free-raiming (szabadon bejárható tereppel rendelkező) verekedős *Ehrgeiz* folytatása jelenik meg elsőként (az első rész idén télre várható), amelyet gyorsan követ majd egy versenyprogram. A Square mellett a CEO-s Tomoyuki Takechi bejelentette, hogy készek 40 millió(!) dollárt költeni a PS2-s *Final Fantasy*-re... Emellett mindenholnan lehet információkat felcsipegetni – készüjletek.

A GTInteractive és a Reflections háza tájáról a *Driver 3* és még egy játék várható. A *Driver 2* még PSX-re jelenik meg négy új küldetéssel.

Nem meglepő, hogy a Psynosis keményen dolgozik az új *WipeOut*-on.

Várható a *Tony Hawk 2* az Activisiontól, és a *Soul Reaver 3* az Eidostól.

A Criterion szuper *Trickstyle*-jének folytatását jelenti majd be az Acclaim.

A Software most fejezi be robotos játékaikán frissítését – *Armored Core 2*.

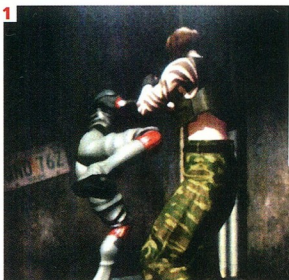
Az Arika



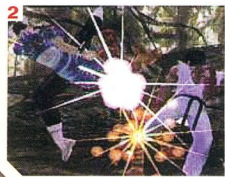
keményen dolgozik a *Street Fighter EX3*-on. Tekken Tag-stílusú többjátékos mód.

A Naughtly Dog szintén igyekszik a saját fejlesztésű játékot, ami NEM *Crash Bandicoot* folytatás lesz...

Az Infogrames-től várható a *Wild Wild Racing*, aminek fejlesztésébe a Rage is beegített.



Nagyon kezdeti stádiumban lévő képek: Ehrgeiz. (1), Street Fighter EX3. (2), Armored Core. (3) Sokkal, de sokkal több várható, amikor visszatérünk a szeptemberi Tokyo Game Show-ról.



Az EA/Square duó veszettül írja az *X-Shooter* nevű lövöldözést.

A Tecmos *Kuna*-t a Team Ninja (*Dead or Alive 2*) fejlesztői.

A Konami 50 PS2-s játékon dolgozik, köztük a *Drum Mania*, a *World Soccer 2000*, az új *Gradius*, és talán egy New Yorkban játszódó folytatás.

A Bizarre Creations bejelentette, hogy a *Furballs* folytatása már úton van.

Még többet a jövő hónapban, a Tokyo Game Show-jelentése egyetemben – már tükön ülünk...



Ez volt az első játék, amit végigjátszottam – mondja Mayers, meg erősítve, hogy még mindig sokan őrzik a US Gold *Beach Head*-ének emlékét. Valóban, azoknak, akik a *Battle!* és a *Victory* kiegészítéknek nőttek fel, mi lehetne kellemesebb egy 16 bites, tankos, hajós, repülő, elvetemült lövöldözésnél?

Az ötlet kicsit D-Daves (*41. dec. 5. – Pearl Harbor lerohanása a

A RÉGI SZÉP NAPOK

A BEACH HEAD DIGITÁLIS DŰNÉIT NEHÉZ VOLT BEVENNI

II. Világháborúban) volt; egy távoli szigetre kellett eljuttatni a csapatunkat, és lerohanni az ellenség erődjét. A *Beach Head* volt az egyik első játék, amely különböző típusú feladatokat ötvözött: repülő és hajók lelovása a csatahajóról, a flotta manőverezése a tengeralfjártórok között, egy tank átvitele az aknamezőn, végül az ellenség bázisának felrobbantása. Ez a megközelítés ma is él az olyan játékokban, mint a *Die Hard Trilogy* és a *Crash Bandicoot 3*. Az ellenséges támadó gépek megjelenésekor megszólaló szíréhang talán a legélénkebb

emlék: "ÓÁÁÁÁÁ ÓÁÁÁÁÁ" – harsozott feléd, amikor megszórtad az ellenséget ölmással, imádkozva, hogy túléled ezt a támadást, és megpróbálkozhass a tengeralfjártókon való túljutással. Ilt gyakran Fortuna Istenem kegyelműt, hogy a halálak altszi, vagy gyakorlatilag sértetlenül megúszod az egészet.

A partra kijutván a helyzet ugyancsak felforrósodott. Mint egy fordított *Ryan Közlegény* megmenése, egy tankot kellett aknák, szögcsődrök, tankcsapdák között az ellenséges bázis felé kormányozni. Ilt már nem

volt szabad hibáznia, mivel a következő, az utolsó pályát ajánlatos volt három élettel kezdeni. Felejtethetetlen volt.

Pete Wilton



Aknák és tankcsapdák – a napi rutin részét a Beach Head-ben

N-Tec

The Playstation Distribution Company



2990.-












2490.-



3990.-

KAPHATÓ:

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



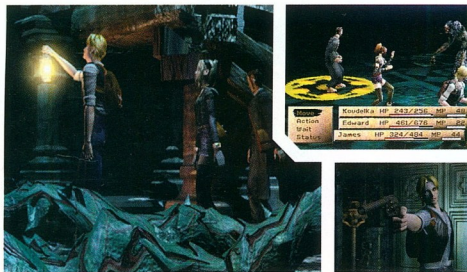
VISZONTELADÓK RÉSZÉRE:

N-Tec Kft.
Levél cím: 1072 Budapest, Dob u. 45.
Telefon/Fax: 261-0236, 261-1219

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション.

NICHOLAS DI COSTANZO ELHOZZA NEKÜNK A LEGÚJABB HÍREKET A VIDEÓJÁTÉKOK VILÁGÁBÓL, BELEÉRTVE A LEGJOBB RPG-KET ÉS ISKOLÁSLÁNY-SZIMULÁTOROKAT



Koudeika: Egy csapatnyi programozó szakít a Square-rei, és belép a horror-RPG-k világába. A *Final Fantasy* és a *Resident Evil* keresztézése?

SOKKTERÁPIA

A z SNK és a SACTOOTH hivatalosan szeptember 27-én mutatta be a *Koudeika*-t. Kikuta Hiroki fejlesztő személyesen is ott volt, hogy a forradalmi új játékrendszerről beszéljen. A *Koudeika* tele lesz horrorrelemekekkel, és CG-jelenetekkel; mindkettő az alkalmi játékosok csalogatására került a játékba. A *Koudeika* az RPG és a kalandjáték keresztézése, bár a valós idejű (real-time) hardi jelenetek helyett a SACTOOTH körökre osztott csata-rendszerrel fejlesztett ki, ahol a játékosok egy rícs vonal mentén mozoghatnak, és különféle támadásokat alkalmazzanak. Ahogy a *Final Fantasy*-ben, It is felhasználhatók különböző karakterek ugyanabban a csatában.

A *Koudeika* fejlesztőgárdája hét ex-Square tagból áll, akik megalapították a SACTOOTH-t tavaly

márciusban (az SNK anyagi támogatásával). A csapat előző munkái a *Seiken Densetsu 1 & 2*, valamint a *Shokai* voltak, de a Square köztöbbs munkarendszere nem volt az irányuk, úgyhogy azért, hogy szabadon dolgozhassanak egy új stílusú RPG-n. Kikuta-san szerint „A *Koudeika* egy olyan játék, amit a Square-ben sohasem készíthettünk volna el”. Emellett nyilvánvalóan a külföldi piacra szánják, hiszen a párbeszédék és a parancsok angolul vannak. Jó hír...



Koudeika: Egy gyönyörű animációjú RPG.

HOLD-TOLVAJ

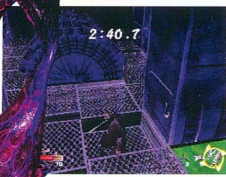
A tavaly áprilisi Tokyo Game Show-n bemutatott *Countdown Vampire* egy újbb

a *Resident Evil* klónok sorából. Bár az elképesztő CG-jeleneteket örökölte az előző játékoktól (kihagyván a nehézkes játékmenetet), a CV igyekszik eltávolodni a verekedős kategóriától, inkább a horrorrelemekek koncentrálvá. A játék 100 pályával kecsegtet, és teljes 15 percnyi CG-mozival, az intró és a stábilizált is beleértve. Az egyik szellemes újdonság az, hogy a játékos vércsoportjától függően a vámpírok különféle teremtményekké változnak át.

A játékok többféleképpen is végig lehet játszani, úgyhogy különböző befejezésekre várhatunk, különösen, ha figyelembe vesszük az öt különböző karaktertípust. A Hold állása befolyásolja az összes szörnyet, így attól függően, hogy telitődik vagy sem, erősebbek ill. gyengébbek lesznek. A csatajelenetek is akciódúsak ígérkeznek, 30 szörny és úgydunnani humanoid elleness várja, hogy a véruket ontsd. A játék nyilvánvalóan sokkal tartozik a *Res*-nek, de be kell vallani, hogy a lábosban mélekerült még a *Castlevania* is. Remélhetőleg 2000-ben már láthatjuk a teljes verziót Japánon kívül is.



Countdown Vampire: A túlélté-horror földjén. Ijesztő.



Tenchu Shinobi Gaisen: Még több nindzsás taktikázás.

TENCHU? EGÉSZSÉGRE...

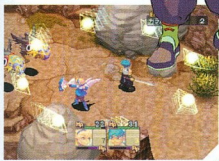
A Tenchu sikere után, és a *Tenchu 2* befejezése előtt az SME úgy döntött, kiadja az eredeti játék bővítését, amely a már megjelent *Tenchu* pályaszerkesztőn alapul. A *Tenchu: Shinobi Gaisen* 100 pályát vonultat fel, mindegyik különböző témájú; például szerepel egy hegyi színhely, ahol egy medvével lehet küzdeni. A többi küldetés inkább fejtörő-alapú lesz, míg néhányban a beszívargás taktikáját kell választani. A két játszható karakter a *Tenchu*-ból, Rikimaru és Ayame újra feltűnnek – a feladatok most a pályák kipucolása időlimiten belül; ennek túllépése büntetés-pontokat eredményez. Azonban nem kell az összes ellenfelet megölni, és a célpontok kiválasztásával is vigyázni kell; több odafigyelésre lesz szükség, mint az eredeti játékban.

Az SME még egy versenyt is rendezett, ahol a játékosok a maguk készírtéte pályákkal neveztek; a győztes szint látható lesz a végzős verzióban. Mint a *Metal Gear Special Missions*, a *Tenchu Shinobi Gaisen* is azoknak a rajongóknak készült, akik nem tudnak várni a következő rész megjelenéséig.

GYÚJTSUK FEL A HÁZAT

A Breath of Fire sorozat az egyetlen, amely úgy tűnik, ellenlél az idő múlásának – már-mint grafika és kezelői felület terén; így a negyedik résznek komoly izmosításra van szüksége, ha versenye akar kelni a jelenlegi RPG-felhozattal. Ennek érdekében a CapCom mindent be dobott, ami a stílus képviselőiben jelenleg megtalálható.

A BOF4-ben a harc valós



Breath of Fire IV: Nagyobb sikere lehet, mint elődeinek.



Breath of Fire IV: Csinos kis RPG. Idejű (real-time), ahol a játékosok nagy szabadsággal rendelkeznek a különféle stratégiák használatának terén. Az egyes háttér 3D, így a fejlesztők tökéletesen használhatják a kameramozgatószövegeket és a közelítéseket; a filmbejátszásból is több lesz. Bár a szereplők 2D-ek, olyan hihetetlen részletességgel létték kidolgozva, hogy szinte lehetetlen észrevenni a különbséget közöttük és a teljesen 3D-ek között. Két karakter, Ryu és Boy közül választhatni, és az események attól függően különböznek majd, melyiküket választottad.



Devil Man: Mangás horror a PS-re.

INKÁBB AZ ÖRDÖG...

A japán manga-rajzfilmen alapuló Devil Man újabb Resi-klón. A főszereplő Akira, és a játékmenet drasztikusan változik fizikai állapotától függően.

Emberi formájában Akirának meg kell szöknie az ellenségeitől, a lehető legtöbb harcot elkerülve. Az ellenfelek típusától függően különböző harcmódorokat kell elsajátítanod; néhányuknak különösen éles a látása, míg mások inkább a zajokra reagálnak. Devil Manként azonban szemtől-szemben küzdhetsz meg velük, rúgások és ütések tömege mellett varázslatokkal is.

Jelenleg a játék még elég sötét, a Bandai dolgozik a fényeffekteken, hogy meglegyen a manga hangulata. Ijesztő.



PlayStation

DENKEGI SIKERLISTÁK *

Július 5-től augusztus 1-ig

TOP 10 – Az eladások alapján

- 1 Legend Of Mana (Square)
- 2 Powerful Pro Baseball (Konami)
- 3 Minna No Golf 2 (SCE)
- 4 Dino Crisis (Capcom)
- 5 Everywhere Together (SCE)
- 6 Dance Dance Revolution (Konami)
- 7 Guitar Freaks (Konami)
- 8 Sami Get You (SCE)
- 9 Simple 1500 Series Vol 10: The Billiard (Culture Publishers)
- 10 Fire Pro Wrestling G (Human)

TOP 10 – A várakozások alapján

- 1 DragonQuest VII (Enix)
- 2 Ark The Lad 3 (SCE)
- 3 WildARMS: 2nd Ignition (SCE)
- 4 Dragon Quest Characters: Toruneko Adventure 2 (Chunsoft-ENIX)
- 5 Gran Turismo 2 (SCE)

TOP 5 – Az olvasók kedvence

- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 2 Tales Of Phantasia (Namco)
- 3 Denso Sulkoden II (Konami)
- 4 Final Fantasy VII (Square)
- 5 To Heart (Aquaplus)

* A listákat a Denkegi PlayStation, a japán PSX-specialista magazin szolgáltatta.

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



MINI MANUSOK

A CODEMASTERS RÉSZLETESEN BESZÁMOLT A MICRO MACHINES 4-RŐL

A *Micro Machines V3* még mindig a PlayStation egyik legjobban kedvelt többversenyzős játéka, ezért nem csoda, hogy az egész PSM szerkesztőség örömeiben ugrándozni kezdett, mikor eljutott hozzá a hír, miszerint a Codemasters az új folytatáson dolgozik. Egy kis idő múlva hidegzuhanyként ért bennünket a pletyka, hogy talán nem is lesznek autók az új *Micro Machines*-ben. Egek! A sok találgatás után a Codemasters most végre fellebbent a fátyalt a titkorról és tisztá a vizet önt a pohárba.

Kétségtelen, hogy a tervezők a kis versenyautókról a fura, ideiglenesen Maniacsnak elnevezett kétbűbű lények világába tértek át, akik egy hétköznapi lakóházon belül különböző útonalakra rohangálnak. Ezek a kis főtűsok Dr. Minimiser után a végső életforma után kutató munkásságának az

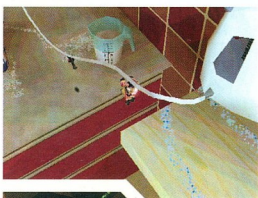
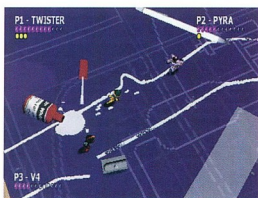
eredményei. Dr. Minimiser úgy tervezte meg az útonalakat, hogy a kitűnően versenyző kis lények mozgásigényét kielégítse, és egyben eleget tegyen annak az alapvető evolúciós igénynek, hogy tudniillik a leggyengébbeknek sorsa a pusztulás. Végül a legerősebb és leggyorsabb marad meg, akivel átveszi a világ feletti uralmat...

Drasztikusan átalakult az egész játék, nem beszélve a módfellett eredeti kis mániakus fickók ötletéről. Az előző játék „alul-felel” nézetét az új program helyettesíti, amely a 3D lövöldözős játékok PC-s technológiáján alapul. Az *MM4* igazán 3D-s játék lesz: rohanások a reggeliző asztalon a gabonapelyhes dobozok, a tejeslakonok és csészék között. Ezeket a tárgyakat felhasználhatod arra, hogy segítsd kiválasztani mániakusodat abban, hogy ő legyen a leggyorsabb a házbán.

A további részletek még szupertitkosak, de annyit elárulhatunk, hogy a gyorsaság és a fegyverek továbbra is alapvető jellemzői az új folytatásnak. A PSM folyamatosan informálja az olvasókat egészen a játék valamikor 2000-ben tervezett kibocsátásáig.



A versenyautókat elűjtő a szél. Bemutatjuk az otthonodban vadul szétbuzgóznó minikúsokat.



Hétköznap háztartási cikkek – üdítően friss 3D-ben ez a *Micro Machines*.



REMÉLJÜK, CSAK JÁTÉK MARAD!

VÉGY LE A POLCRÓL EGY RÉGI ÖTLETET, POROLD LE, MAJD GYÖNYÖRŰEN CSOMAGOLD ÚJRA A FÖLDÖNKÜLVI ŐRLETTET, AMIT MOST ÚJYÍMNÁK, HOGY MAK. NOS, EZT TETTE DR. E., HOGY MEGSZEREZZEN EGY JOGDÍVMENTES JÁTÉKOT.

Az alapötlet:

MAK szerepét játszd, aki egy másik bolygóról származó bérnyilkos. Mialatt a Quanto nevű bolygó felé tartasz, hogy megöld annak kancellárját, űrhajód a Föld közelében meghibásodik. Olyan sebességgel

zuhanasz le, hogy géped komoly károkat szenved.

A történet:

Alighogy sikerült megszökődnöd a katonai-kutató tudóscsapat elől, újra menekülnöd kell. Mivel az űrhajód erősen megsérült, ezért nemcsak a hatóságok elől bujkálsz, hanem a hajóhoz való megfelelő alkatrészekről is gondoskodnod kell. Az első szinten három alkatrészt találsz, amiknek megszerzéséhez a hat fegyvered valamelyikével le kell lőnöd az őreket. A



második szinten, miután ellopást egy taxit, következik a nagysebességű autós üldözés. Később egy amerikai harci gépet lópsz el, és ezután a légierő és a lévegéletem mind a levegőből, mind a földről tűzel rád. Miután épségben visszatérsz az űrhajódra, a vérel és izzadttságával megszerzett alkatrészek felhasználásával kijavított gépedet és visszatérsz szülőbolygódra.

PSM ítélet:

A *Toejam & Earl* a *The Phantom Menace* nyomdokába lép? Ez a férfi nyilvánvalóan komolyan veszi a videójáték bizniszt, a címprevezetés, a filmezés és a jellemrajzok megalkotása terén is. Egy vitathatatlanul maximális (10/10) pontszámot érdemlő teljesítmény Dr. E.-től.

A hónap másik ötlete:

Tim Jones jegyzi az *All Star Table Football*-t, ahol asztali futballisták csapatának



menedzsere vagy és a legjobbak közül kell kiválasztanod csapattagjaidat. Mindegyik játékoshoz tartozik egy egy különleges fegyver, amelyek segítségével feljavíthatod ügyességüket. Lara egy gránátvetővel rúgja a labdát, és a lézerkardos Obi Wan Kenobi a kapus. Az a feladatod, hogy csapatodkal megnyerd az asztali-futballbanok-ságot más hies csapatokkal szemben.



OLIVER STONE
BEMUTATJA

Hogyan
játszhatnál
szabályosan,
ha
nincsenek
szabályok?

MARK WAHLBERG CHOW YUN-FAT

MOCSKOS ZSARUK

A FLAMEX forgalmazásában a NEW LINE CINEMA bemutatja
az ILLUSION ENTERTAINMENT GROUP produkciójában JAMES FOLEY filmjét
CHOW YUN-FAT MARK WAHLBERG "THE CORRUPTOR"

RIC YOUNG PAUL BEN-VICTOR BYRON MANN és BRIAN COX

Szereposztás MARY VERNIEU és ANNE MCCARTHY

Társ-executive producer: JONATHAN KRAUSS BRIAN WITTEN Zenei rendező: DANA SAND

Zene: CARTER BURWELL Jelmeztervező: DOUG HALL

Vágó: HOWARD E. SMITH, A.C.E. Látványtervező: DAVID BRISBIN

Fényképezte: JUAN RUIZ-ANCHIA, A.C.E. & A.C.C.

Executive producer: OLIVER STONE TERENCE CHANG BILL CARRARO JAY STERN

Producer: DAN HALSTED

Írta: ROBERT PUCCI

Rendezte: JAMES FOLEY

www.flamex.hu



NEW LINE CINEMA



© MCA/SONY New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

PLAYSTATION

A-Z

R Resolution – képfelbontás
A képfelbontásról (avagy hány pontból áll egy kép adott pillanatban a képernyőn) az kell tudni, hogy minél több a pont, annál éleesebb a kép. A játékok grafikai vagy nagy-, vagy kislebontásúak. Nagyon nehéz az egyenletes mozgást és a nagyfelbontást összeegyeztetni, de néhány játékban mégis elég jól megvalósították.



RF Kivezetés – Az RF-ről tudni kell, hogy ez az alapvető kivezetés PlayStationon. A legutolsó modelleken a hangokat már sztereóban hallhatod, de a képmínőség meg sem közelíti azt a szintet, amit egy RGB SCART kábelrel érhetsz el.

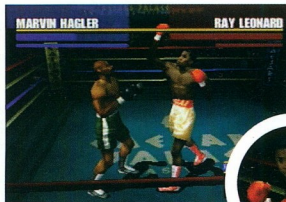
És most nézzük, mi az az RGB SCART kivezetés? Ez a vörös, a zöld és a kék rövidítéséből állt össze (red, green, blue). Ezeket a televíziós képszínösszetevőket az RGB SCART kivezetések elkülönítve viszik át gépedről a TV-készülékre, hogy majd a képernyőn újra összeálljanak erőteljes, kontúros képű.

Van itt még valami, amiről nem szabad megfeledkeznünk... **ROM**. A Read Only Memory (csak olvasható memória) olyan adatokat tartalmaz, amelyeken nem lehet változtatni. Akárcsak a PlayStation operációs rendszerében, vagy a CD-ken.

S Samples Gondolj az ISS Pro futball-labdájának tompa puffanásaira vagy a *Gran Turismo* motorbőgéseire... Ez mind digitálisan tárolt hangminta – vagyis sample.

A BOKSZ KIRÁLYA

AZ EA MÉG KARÁCSONY ELŐTT KIBOCSÁTJA A KNOCKOUT KINGS 2000-ET.



A KK2000-nek Naseem herceggel kategóriájában a legjobban kell lennie...

A z EA kizárólag a PSM számára mutatta be Vancouveri (Kanada) főhadiszállásán a *Knockout Kings 2000*-et, amely várhatóan novemberben már az üzletekben lesz. A látottak alapján elmondhatjuk, hogy a játszhatóságom meg van javítva, de a végösszám változat kellemes meglepetéseket tartogathat számunkra.

Az EA szövegje szerint „az Arcade és Slug Fest módok csak a játék egyik részét alkotják, a többi sokkal jobb lesz, mint egy egyszerű szimuláció. A kezdeti Career Mode után az aktuális edzőmunkát is tartalmazó, minden részlethez kiterjedő Training Mode következik.”

Miután kellőképpen bejöttél a játékba, a Career Mode-ban kipróbálhatod erőd és ügyességedet az egymás után következő kihívók

elleni küzdelem során. A Great Fights Mode-ban a profi ökölvívás történetének nagy csatáit játszhatod újra olyan világbajnokokkal, mint Frazier, De La Hoya és a felejthetetlen Muhammad Ali. Még arra is kapsz lehetőséget, hogy ökölvívóként saját elképzelésed szerint alakod meg. Az eredményes harc tilka az ütés-kombinációkban rejlik: hatásos ökölszapsorozatokat lehetni meg ellenfeled bokszolód, ha ügyesen kihasználod a kézfémekombókat adta kombinációs lehetőségeket.

A valószínűleg is létező, bokszmérkőzéseknél helyet adó stadionok is vannak a játékban, így ha a Las Vegas-i helyszín túl félméretes találd, lejátshatsz a meccset a Wembleyben is. A következő PSM-számban további részletekről számolunk be az elektronikus boksz rajongóink.

BEDOBÁS

KIBOCSÁTÁS ELŐTT AZ EA NHL ÉS NBA SZIMULÁTORAI.

V anconverben jégkorong- és kosárlabdaszimulátorok bemutatói is láthatuk. Annak ellenére, hogy ezek a tipikusan amerikai sportok nem túlságosan népszerűek Európában, mégis jelentős hatással voltak néhány világszínvonalú videójátékra.

Erősen feljavult a mesterséges intelligencia és a grafika az *NBA Live 2000*-ben. Sokkal élethűbb a játékosok mozgása és labdakezelése. A Street Mode-ban a hagyományos utcai játékok gyakorolhatóak a kétszemélyes egymás elleni küzdelem.

Az *NHL 2000*-ben a játszhatóság feljavítása áll a középpontban. „A játékosok most sokkal gyorsabban fordulnak – világszínvonal fel bennünket az EA szövegje. – Kosárra dobásra is több lehetőség van” – tette hozzá. Szertintek a főváltó dobások számára elkéne még egy kezelőgomb. Újabb hírekkel a következő számban jelentkezünk.



PSM-PIPÁLD KI ✓

A PSM SZERKESZTŐSÉGE KIVÁNCSI A VÉLEMÉNYEDRE. SZERETNÉ MINÉL JOBBAN MEGISMERNI OLVASÓIT. PIPÁLD KI A MEGFELELŐ VÁLASZ MELLETTI NÉGYZETEK ÉS EGY BORTÉTELEN KÜLDÖ EL A PSM SZERKESZTŐSÉG CIMÉRE A KITÖLTÖTT PUNTOV VAGY ANNAK FÉNYMÁSOLATÁT. A BEKÜLDÖK KÖZÖTT ÉRTÉKES JÁTÉKOKAT SORSOLUNK KI.

Végre ebben a hónapban az üzletekbe kerül a PlayStation 2. Mennyire örülsz az új-generációs gépnek?

- A Ha kell, kész vagyis egész éjjel sorban állni az üzlet előtt, hogy végre az enyém legyen.
- B Inkább ezt veszek, mint egy DVD-lejátszót.
- C Ráérek megvenni jövő karácsonykor.
- D Egy fabatkát sem ér számomra.

A PSM ebben a hónapban Dwight Yorke-kal csap össze az UEFA Strikerben és nyer. Szerinted Te kit tudnál legyőzni és melyik játékban?

- A Mika Hakkinen a *F1 '98*-ban.
- B Keanu „Mr. Matrix” Reevet a *Tekken 3*-ban.
- C Robin Williamst az *Um Jammer Lammy*-ben.
- D Ruud Gullittot az *LMA Manager*-ben.

Lapozd a 28. oldalra, ahol a titéltek-horrorról szóló cikkünket olvashatod. Az alábbiak közül melyiket találd a legfeljelmesebbnek?

- A *Jaws*
- B *Psycho*
- C *The Exorcist*
- D *Resident Evil 2*

Egy kicsit magadrol...

Név _____ Kor _____

Cím _____

Irányítószám _____ Telefon _____

Egyedülálló Házast Tartós kapcsolat

Mennyit játszol havonta? _____

Kedvenc játékd? _____

Nagy multiplayer-fanatikus vagy? _____

Jellemezd a PSM-t öt szóban _____



KUKK

THIS IS FOOTBALL

A fociszimulátornak számos előnye van az igazi meccsekkel szemben. Például, hogy nem kell csapat-paport otthongyva lélektesztezővá hazaruhanni, hogy le ne késsük. Ráadásul a gyengén sikerült mérkőzéseket egyszerűen csak félbe kell hagyni, nem kell végigszenvedni, hiszen rögtön kezdhetünk egy újat, egy jobbat. És ami szintén nem mellesleg, a játék végeztével nem kell attól tartanunk, hogy az ellenfél szarkelát esetleg beverik a fejünket. Tehát szimulációra fut! A *This is Football*-ban a stadiontól a csapatoktól át egészen az egyes játékosokig, és azok mezeinek mintázatáig mindent mi választhatunk ki. A mérkőzés tehát teljesen a mi kezünkben van. A focirajongókat garantáltan elcsapraztatja, a kedvencüket pedig minden bizonytalansággal meggyőzi majd ez a remekbe szabott játékprogram. A Sony apait-anyait beleadott. De szükség is volt rá, hiszen nem kisebb ellenfelekkel kell szembenéznie, mint az ISS és a FIFA. És ha melettük valahol labdába akar rúgnia... Rövieszen részletes leírás-sal is szolgátunk!

Playstation alapgép Dual Shock kontrollerral + 3 Playstation játékkal



+33 Playstation Demoval

AKCIÓS ÁRON 49.990.-Ft!

NE VÁRJ MINDIG AZ AKCIÓKRA!

Playstation szoftverek:
13.990.-Ft helyett
klubkártyával akár
12.590.-Ft-ért!



Platinum:
6.990.-Ft helyett
klubkártyával akár
6.290.-Ft-ért!

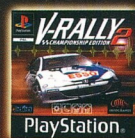
Twin Shock Kontrollerr:
4.999.-Ft helyett
klubkártyával akár
4.499.-Ft-ért!

Memóriakártya:
1.999.-Ft helyett
klubkártyával akár
1.799.-Ft-ért!



MEGASTORE DUNA PLAZA

PLAYSTATION
SZOFTVEREK
9.990.-Ft-os
AKCIÓS ÁRON!



TUDDTAD?!!

**A VIRGIN MEGASTORE-BAN
6500.-Ft-os VÁSÁRLÁS UTÁN
KLUBKÁRTYÁT KAPSZ,
MELY 5-10%-os KEDVEZMÉNYES
VÁSÁRLÁSRA JOGOSÍT.**

A részletekről érdeklődj
A Virgin Megastore-ban.
1138 Budapest, Váci út 178.
Tel.: 2394409, Fax: 2394410

HÁBORÚ ÉS PC

PC-S SIKERJÁTÉKOK PS-RE ÉS PS2-RE

Az Epic Megagames fejlesztő-gárdája az *Unreal Tournament*-et át akarja ültetni PS2-re, jelent meg a *Games Business*-ben. Az *Unreal* már karácsonyra várható PS-re, de most a többjátékos folytatást is fejlesztik a következő generációs konzolra. Az Epic elnökhelyettese, Mark Rein a következőket nyilatkozta: „Nyugodtan kijelenthetem, hogy ha elkészül az engine (programváz) a PS2-re, akkor játékokat is írunk hozzá.”

Jó hír, és eközben több nyerő PC-s játék konverziója folyik; a *Quake II* mindent betérít lövedékekkel (lapozz a leíráshoz), és már biztos, hogy egy *Command & Conquer* is készül a PS2-re. Nagyjából úgy tűnik, hogy a szakadék a nagyfelbontású, izmos PC-k és a Sony olcsóbb játékgépe között hirtelen eltűnt.

Mi jöhet még? Az előző ETCS-en egy madárka elcsíripelte, hogy egy



bizonyos angol fejlesztőcsapat az egyik legjobb PC-s játék konverzióján dolgozik. Büntetésünk a halál, ha eláruljuk a játék nevét, de számitsatok egy HATALMAS bejelentésre karácsony előtt. További info a következő számban...

SOKAT AKART A SZARKA

BARÁTSÁGOS, DE EREDMÉNYTELEN SZELLEM MUNKÁT KERES

A szereplő neve: Casper, avagy A Barátságos Szellem
Más néven: idegesítő kis arc
A lényeg: Casper „jópofa” házában barangolva fejtörők megoldása, a többi (nem olyan barátságos) lakó elkerülése. Hasonlít a mozi-filmre. Hát persze.
Küllem: Tejfehér. Kissé átlátszó. *Ohne* láb. Hát persze.

Típusos jelenet: Egy örökkévalóság eltöltése olyan fejtörők megoldásával,

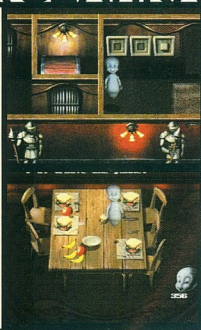
amelyek jobban megdolgoztatják az ujjakat, mint az agyat. Aztán még egyszer. És még egyszer. És még...

Hol a hiba? Természetfeletti barátunk kissé ellentmondásos. A film sikerének köszönhetően eleinte kockáztatták a játékot, de az eladások leálltak, mielőst ki derült, hogy a játék (de el ne mondj senkinek) altató helyett is beválik. A *Casper* ugyanúgy nem lett siker, mint ahogy bizonyos mozi-

filmek folytatása sem (egyszer majdnem hallottunk egy emberről, akinek tetszett a *Lost World*).

A *Casper* hamvába holt próbálkozás, több szempontból is. **Mit csinál most?**

A film sikere ellenére Casper csak egy hirtelen felhúttatott és letűnt figura, aki eltűnt a játék-másvilágon. Most valahol a Kishörccokpusztai busz-állomáson beszélget a galambokkal.



AUTOMOBIL '99

Akik kilátogattak az idei autósalonra, azok tudják, miért is irunk róla.

A kevésbé szerencséseknél – akik valamilyen okból kifolyólag nem jutottak ki a kiállításra – pedig eláruljuk, hogy a Pesti Esttel közös standot állított fel magazinunk, ahol az autós játékok legiárával vártuk a játzsani, szórakozni vágyókat. A közönség számára kiállított konzolokon a Ridge Racer Type 4-et, a Monaco GP F1-et, és a Toca 2-t próbálhatták ki az érdeklődők, egy Peugeot 206-tal pedig a V-Rally 2 nyújtotta verseny élményét kínáltuk, ráadásul úgy, hogy fék, gázpedál, és kormány segítette a száguldást. A kocsit már az első pillanattól kezdve olyan lelkesen próbálgatták látogatóink, hogy a kormány a negyedik napon felmondta a szolgálatot, de ez sem minket, sem látogatóinkat nem rettentette el a közös játéktól. Ezekre a játékokra versenyt is hirdettünk, és a nap három legjobb eredményét elérő játékosát ajándékokkal leptük meg. A nyereménycsomagok a Hivatalos Magyar PlayStation Magazin példányai mellett pólót, zenei CD-t, plakátot, premier előtti bemutatóra szóló mozijegyet, és teljes értékű játékprogramokat tartalmaztak.

A szerkesztőségnek nagyon jó volt személyesen találkozni a kedves olvasókkal, és őszintén örültünk annak is, hogy újabb híveket szerezhettünk. Az akció sikerére való tekintettel a jövőben is tervezünk hasonló megmozdulásokat, hogy közelről is megismerhesetek és kipróbálhassatok különböző játékokat – és hogy ápoljuk a kapcsolatot a közönséggel, azonnal visszajelzéseket kapva munkánkról.



És most a győztesek névsora:

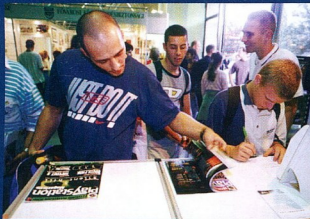
09. 30.

1. Csendes Tamás,
Adony
2. Balázs István,
Salgótarján
3. Kozma Mihály,
Hajdúdorog



10. 01.

1. Zagyi Viktor,
Pásztó
2. Bukó László,
Budapest
3. Sándorfi Zsolt,
Pécs



10. 02.

1. Pribély Zsolt,
Nagymaros
2. Németh Krisztián,
Maglód
3. Lőrincz Ferenc,
Budapest



10. 03.

1. Jancsi Máttyás,
Budapest
2. Vathy Ádám,
Budapest
3. Csillag István,
Budapest



VISZONELADÓK FIGYELMÉBE!

A SONY PLAYSTATION ÉS A SEGA DREAMCAST TELJES TERMÉKSZÁMLÁJÁT AJÁNLJUK ÖNÖNKNEK.



ARKUDA KFT. 1148 BUDAPEST, ADRIA SETANY 4/
TEL./FAX: 252-112



Ahogy a napok egyre rövidülnek és az időjárás csak komorabb lesz, a PSM létezését egy csoknyit a télire várható játékból. A forrást bor és a sajtos pogi fakultád...

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

A Wu-Tang viharos hangulatot várta a PSM szerkesztőségébe. Full-kontakt har: életre-halálra létesző emberek ellen, akik simán eltörnek a gerincem. Semmiképpen nem ajánlott otthon kipróbálni.

FIFA 2000

Az EA szépen kirevált a poligonstadiont. Az UEFA Striker, a This Is Football és az ISS Evolution egyelőre csak a cseperedől irigykedik. Egyelőre...

TOMB RAIDER: TLR

Tündér, mint mindig, és ahogy elnézzük, a Lara/Core duó azt bizonyítja, hogy a számos egyéb játék végén nem feltétlenül jelent rosszat.

DEMOLITION RACER

Törés, zúzás, sző szerinti vandalizmus – így tér vissza a motorizált örület a PlayStationre. Szereted a közöti tombolás? Akkor ez itt a te eseted...

MISSION: IMPOSSIBLE

Az N64 varak, feljavított PlayStation-változatát elnézve a Metal Gear lopakodásból, ravaszkodásból és kémkedésből álló Szentháromságát igen-csak tisztelheti az X-Ampie. Tanultak a leckeöböl...

MUSIC 2000

Itt a lehetőség, hogy kitárs szomszédait egy lozta ihletésű, monoton technóhimmusszal. Csúcs.

SZEREPEBEN

AZ RPG-K FELSORAKOZNAK A FINAL FANTASY VIII MÖGÉ



Az FFVIII (bal oldalt lent) felszigorja érdeklődésünket, de a Dew Prism (a bal szélen) és a Breath of Fire II (lent) is hamarosan megérkezik. Nyam.

Bár még a Square *Final Fantasy VIII*-a is csak a megjelenés szélén áll, a következő RPG-zókörár már erejét gyűjtögeti.

A *Legend of Dragoon* máris a jéghegy csúcának tűnik. Ez egy három éve készülő hatalmas Sony-projekt, amely arra hivatott, hogy legyőzze a *Final Fantasy*-t. A „kard-és-boszorkányság” jellegű játéknak a hírek szerint több mint 30 percnyi CG részlet egészíti ki majd a 3D helyszíneket és a poligonos szereplőket.

Az európai megjelenés időpontját még nem hozták nyilvánosságra. A Square persze nem akarja annyiban hagyni, hogy a Sony vigye el a

pálmát, újabb versenyzőjük a *Dew Prism* nevű akció-RPG lesz, amely a japán kedvenc *Chrono Trigger* nyomdokain halad.

A *Dew Prism*-ben Rue, a harcos legény, vagy Mint, a kismemizett hercegnő szerepébe bújhat. Az ifjú Rue szuperfejlesztéjélel aprítja az ellenfeleket, míg Mint inkább hagyományos varázslóként ügyködik.

Egyéb évtávgyerjesztőként a Capcom *Breath of Fire IV*

programját, a Koei bizarr *Zill-jét* (újserű játék lesz, amelyben a cselekmény elágazik) és a régóta várt *Sony-magzat*, az *Alundra 2* érkezését említhetjük.

Sajnos, valószínűleg nem jut ilyen magasságokba az *Assault Suits Valken 2* (meh RPG) és az örült *Pear Drop*, amely a *Bust-A-Move* és az RPG hibridje. És megáll.

A pletykagepek azt sugtatók, hogy a klasszikus *Lunar* sorozat új része is megjelenik majd a PlayStation 2-n. Friss RPG híreinket megérkezésük pillanatában olvashatjátok majd...



A PLAYSTATION JÖVŐBELI HANGJAI

A JÁTÉKZENÉK EGYRE JOBBAK LESZNEK...

Azene a videójáték-készítés egyre fontosabb része. Vessünk csak egy pillantást a játékvilágban megjelenő sztárok névsorára – Robbie Williams,

Norman Cook, a Wu-Tang Clan... Biztos, hogy van itt hely olyan emberek számára is, akiknek a videójátékok és a zene összehasználása a dolga?

Úgy tűnik, most már van. Az A-1 épp most alakult meg egy egykori A&R-tag (akit sejtlemesen „Miles”-nak neveznek) és Cook menedzser, Garry Blackburn részvételével. A cég célja a játékokhoz illő zene elkészítése. Milyen szavaival élve „az A-1 különböző zenei vállalatokat keres meg és együttműködik majd a játékfejlesztőkkel is annak érdekében, hogy a megjelenő programok a lehető legjobb zenével jöhessenek ki. Akár komolyzene, techno, rock, metal, indie, trance, vagy éppen dudaszó az



A Cardigans (balra), a Feeder (középen) és a Leftfield (jobbra) komája a videójátékokat.

igény, az A-1 katalógusában biztosan megtalálható lesz”.

A cég, amelynek célkitűzése nyilvánvalóak, épp most fejezte be a *Gran Turismo 2*-t, amelyben Cardigans és Fatboy Slim remixek is helyet kaptak. Szentén az A-1 emberei dolgoztak az Eidos *Urban Chaos* játéknak, amelyben külön az erre a célra készített Way Out West,

Photek és Basement Jaxx számok hallhatóak. Az A-1 tanácsadóként együttműködik a Sports Interactive-val, a *Championship Manager* fejlesztőjével is. Könnyen lehet, hogy ez a lépés minden idők legjobb eladási számú angolai PC-játékának konzolos megjelenését vetíti előre. Bővebb exkluzív információ az A-1 elkövetkező projektjeiről későbbi számainkban.

LARA CROFT HASONMÁS-VERSENY NYÍLVÁNOS DÖNTŐ

Helyszín:

A "MULTIMÉDIA KARÁCSONY"
keretében, 1999. dec. 12.
Műszaki Egyetem
Központi Épület Aula

attractiveelitemodels



Platinum

LEMEZEK

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Ha a következő nevek: Ryu, Chun-Li, M Bison nem jelentenek számodra semmit, nem gondold, hogy ideje megismerkedni a videójátékok nagyőregeivel? Míg a *Tekken*-es Kazuya még pelenkában nyomult, és a *Kensei*-es Yuli még (vagy már akkor is...) nyafogó kisgyerek volt, a *SF* harcosai, nos, komoly nyomokat hagytak maguk után minden egyes PSX-en. Míg sokan a *SF* Alpha mellett döntenek majd, az *EX* ugyanígy tisztelget érdemel. Az *EX* nagy érdeme, hogy a *SF* sokat emlegetett taktikai játékmenetét olyan

EGY KLASSZIKUS VEREKEDŐS ÉS EGY KORAI PLATFORMER KAPTA AZ E HAVI PLATINA FOKOZATOT. ELŐ VELÜK...

3D környezettel ötvözi, amely nem sokban marad el a *Tekken*-étől. Nagyszerű fényeffektek, és sima mozgás teszi az egészet gyorsá és dühössé, karok, lábak, tűzlabdák kavalkádjával a képernyőn; mint mindig, itt is az időzítés választja el a győzelmet a vereségtől. Összegzés: brilliás kivitelezésű taktikai ütlegelés, PSM értékelés: 9/10

LUCKY LUKE

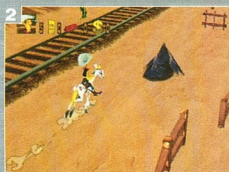
Sokan taposták már azt az ösvényt, amelyen a *Crash Bandicoot*3, az *Ape Escape* és a *Spyro* menetelt a siker felé – a *Lucky Luke* volt ezek közül az úttörő közül a legsikeresebb. A játék Monsieur Luke, a francia képregényhős főszereplésével 14, ördög-szekérrel, platformokkal és rosszfiúkkal

lömött pályát tartalmaz; hűsége háttasának és hatótávolságának, valamint az... ööö... ugrási képességének segítségével kell elbánnia az amerikai őslakosokkal, az ördögi útonállókkal.

A játéknak viszonylagos egyszerűsége mellett van egy sajátos vonzereje: arcade-részek tarkítják a játékmenetet, amely enélkül száraz volna, akár a puszkapor. Ha belépsz egy szalomba, verekedésre hív egy hírhorgas fajnok. Belebottasz egy vonatráblásba, és felpattansz a hátsódra, hogy legyőzz egy 1880-as stílusú legyenc-bandát. Bár részben élvezetes – kiváló rajzfilmszerű animációkkal –, a LL már jócskán lemarad a mai mezőny mögött. Sorry, cowboy...

Összegzés: Egyszerű rajzfilmes balhé. PSM értékelés: 6/10

Pete Wilton



Mindkettő olcsóbb, mint 7000 Ft.
Klasszikus ütlegelés a *Street Fighter Ex Plus Alpha* jóvoltából...
és francia cowboyosd a *Lucky Luke*-ban. Nosza...

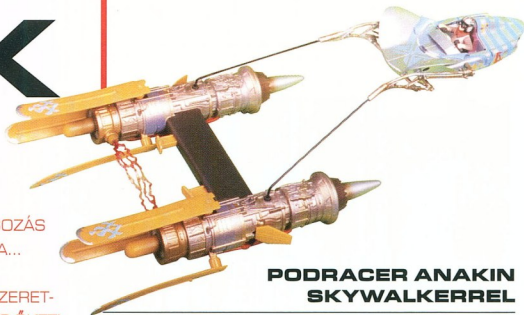


LOADING

100% COMPLETE

[BUTIK]

AHOL ISMÉT A KLASSZIKUS, NAGY NEVEK DOMINÁLNAK, AHOGYAN A MINDENNAPOKBAN MÁR MEGSZOKHATTUK. MINDEN VALAMINEK A FOLYTATÁSA, VAGY A MÁSODIK, HARMADIK RÉSZÉ – AZ ÚJRAELDOLGOZÁS ÉS A RETRO ÖTVÖZETÉNEK NAGY, EZREDVÉGI KÓRTÁNCÁ... DE MIND TÁNCBA MEGYÜNK, HISZEN EZ VOLT, AMIBEN FELNÖTTÜNK, AMIT LÁTTUNK, MEGSZOKTUNK ÉS MEGSZERETTÜNK. MAJD JÖVŐRE ÚJÍTUNK, ADDIG IS NYERJÉTEK MEG ÖKET!



PODRACER ANAKIN SKYWALKERREL

Filmbeli suñi-tuning jellegét remekül megtartotta, ez a jól kézrezabott, éruít száguáldást sugalló techno-roncskötemény. Nyergébe a kisé második világháborús pilótára emlékeztető hacukát viselő, ifjú reménységet, Anakint ültetheted.

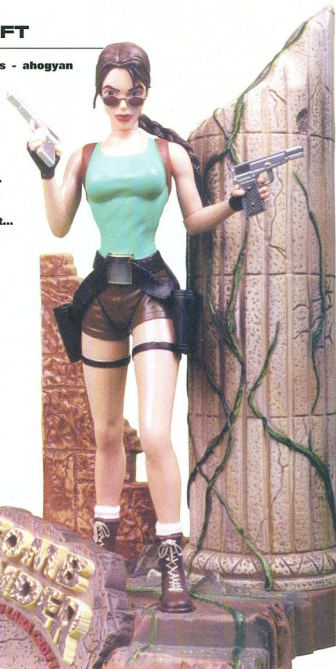
DARTH MAUL FEJ

Na végre, ez aztán, hát igen! Hogy beteljeless mindent!!! Skatpolva tollakat is tart az írásztalon, vagy aprót, névjegyet, esetleg Fabergé-strucctojást. Lényeges és elengedhetetlen tartozéka mindennapjainknak, hiszen mi mind Jedik vagyunk.



LARA CROFT

Az eredeti megjelenés - ahogyan először a PC-s, majd a PSX-es férfisziverekbe is belopta magát. Pisztolycok csőre tölve - minden készen egy kis ójszakái srrabláshoz. Indulhatunk?! E sem tudnék képzelní izgalmasabb randevút...



RUNE HAAKO

A Neimoidian csetszövő avagy a Trade Federation előjárója. Kissé sápadt, de azért igyekszik kézen tartani a dögöket. Nagyon szőgön kidolgozott figura, csak javasolni tudom. Battle Droid jár mellé.



YODA

Bár az öreg mester már itt is elég vénnek hat, talán mégis fiatalosabb kisse, mint a korábbi (későbbi) részekben. Ennek ékes bizonyítékeként mellőkeve egy neo-futurista fotelt találsz, amit zöld színű hősünk vélhetőleg a Jedi-toronyból csórt el. Plusz Battle Droid, most ez a divat.



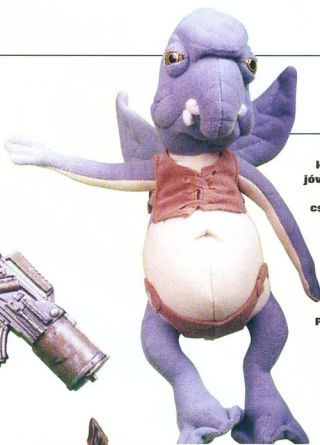
QUAKE II – AZ ŐRNAGY, A FŐHŐS

Az űr-tengerészgyalogos marconca arckifejezésével, gyűrőtermekben kifejlesztett testalkatával és testtartásával egyetemben a tiéd lehet. Hogy tudj, kívül vagy. Jón vele egy halom fegyver, és egy cápa is. Kihagyhatatlan.



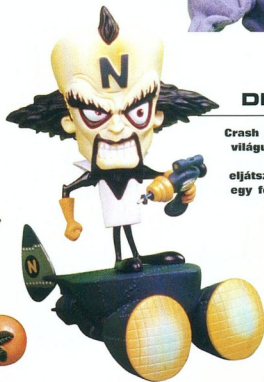
WATTO

Erőttal plüss kivitelben, a Hasbro jóvoltából. Igen nettül mutat autóban (a csodafény mellett a visszapiillantóra akasztható) vagy babakocsiban, hiszen a *Star Wars* öröklet nem lehet elég korán kezdeni. Pihe-puha, aranyos.



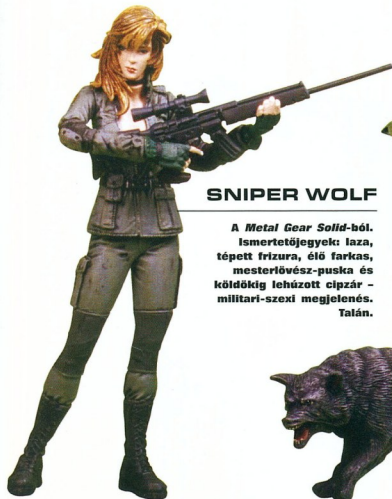
DR. NEO CORTEX

Crash ösellenessége, a küssé efferdült, világuralomra törő örült tudós. Eme meglepően eredeti szerep eljátszásában jól jöhet egy fémiáda, egy fekete Mester-kristály, narancs és egy rakéta-járgány.



SNIPER WOLF

A *Metal Gear Solid*-ből. Ismertetőjegyek: laza, tépelt frizúra, élő farkas, mesterbűvész-puska és köldökig lehúzott cipzár – militari-szexi megjelenés. Talán.



HEIHACHI MISHIMA – TEKKEN 3

Harmadszorra már ki is mondható a neve a 73 éves karate mesternek. Külsőre úgy Herkules és Rambo között, amíg fapapucsban és sok karddal szerepel.



NYERD MEG...

az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Sniper Wolf, Quake II, Lara, Tekken3, Dr. Neo Cortex) vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott (Darth Maul Fej, Podracer, Watto, Yoda és Rune Haako) játékok valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dol-

gozi természetesen nem vesznek részt a versenyben. Tíz nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő 1999. december 22. A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

E havi kérdésünk: **Hogy hívják Crash Bandicoot kishűgát?**

ELEMZÉS

TÚLÉLÉSI HORROR



JOBB FÉLNI, MINT NEM FÉLNI

Furcsa, de az ember két dologért hajlandó sok pénzt áldozni: a halálért és a féltésért. Furcsa, de az ember két dologért hajlandó sok pénzt áldozni: a halálért és a féltésért.



1 A *Night Trap*, egy termék, amely több szempontból is rettentő. Főleg, ha már leszurkoltat az árát. 2 A túlélési horror csúcsa – a *Resident Evil*.

Egy nagy filmes egyszer azt írta: „Nem maga a dőrej a rémületés, hanem annak az előérzete.” A nagy filmes neve „mellesleg” Sir Alfred Hitchcock volt. Utaztál már szellemvasúton? Fluorszázként csontvázak és begyújtalt Scooby Doo szereplőutánzatok jellemzik, amiket a vonat hátuljában ülő jegyvárosító bácsi kapsz ki és be – a hajad is felborzolódik a rémületől. Semmi különös. Bezzeg az, ahogy a kocsi csattogva és csikorogva a bejárat felé halad, minden pillanatban felborulással fenyegetve – na az tényleg ijesztő. És ez az, ami a túlélési horror lényege: a kevesebb vér sokkal felémeltesebb. Halványításuk csak el a fényeket, s a feszültség már el is kezd nőni. Csend van, túl nagy csend. A sarkon túlról csoszogást hallunk. Azok a nyirkosra nyílt ajtók, a lépcsők hangja a lépcsőháztól – rettegés minden mennyiségben. A bennünk motoszkáló

előérzet. Valljuk csak be, a macskás rész a *Silent Hill*-ben sokkal izgalmasabb volt, mint száz repülő gyikszerűség kísédedése a hajunkból. És az az érzés se semmi, ahogy az első levdászótt *Resident Evil* zombi mellett próbáltál elúszni, mielőtt átkarolta és megragadta a bokádat, mint egy beizgult csavargó.

Őt vagy hat évvel ezelőtt egy Mega CD névre hallgató csodótömeg rekordmennyiségű nézőt vonzott *Night Trap* című műsorszámával.

Lejátszhatatlanul rossz, vacak film volt, amely a terjedőfélben lévő CD-formátumot úgy értelmezte, hogy az a lényeg, hogy minél több minden ráferjen a hordozóra.

Sokan lelkendeztek az „interaktív mozik” megjelenésekor, színes címkek hirdették fennhangon: Több mint 15 percnyi videóbejátszás. Valójában ezek a játékok nem jelentettek többet egy hosszadalmas kő-

feltöltő feladatnál – csak a megfelelő helyen kellett lenni a megfelelő időben.

Mostanra azonban sokat fejlődött a technológia és a játék céljává az elmélyedés vált. A tervek most már nem csak a kulcsinre helyezik a hangsúlyt. Tüdni akarják, mi van a fejbedben, és mi lakozik a lelked legmélyén. A 101-es szoba kulcsainak zörgése. Tudják, hol laksz – és a csuklós-kúra elindul... Az eredeti *Resident Evil*-t Shinji Mikami Capcomos csapata jegyzi Japánból, még 1995/96-ból. Elég nagy meglepetés volt a program egy olyan cégtől, amely addig jobbra hosszú életű beat 'em up sagák és középszerű platformjátékok kapcsán szerzett magának hírnevet. Mikami úgy érezte, hogy a PlayStation technológiája végre eljutott addig, hogy bírjon egy

valóban „interaktív filmet” – egy felnőt- telnek szánt mozifilmekre jellemző sebességi és hangulati játék-élményt, amely komplexebb érzelmi reakcióit vált ki. A manga csillagó pirotechnikája egyre kötelezőbbnek tűnt, és a *Street Fighter* fiúk egyébként is hosszú távú franchise-t építettek az általános vonzerő nyomán. A George Romero, John Carpenter és Wes Craven neve által fémjelzett stílusbeli ihlet nyomán átértelmeződött az *Id Doom/Quake* sorozatát jellemző nehéz-fegyveres gondolkodásmód; voyeurisztikusabbá és nyugatiasabbá lett a közhangulat. Ez visszatérés volt a történet fontosságához – teret nyert a fokozatos cselekmény-kibontakoztatás, a jól eltalált kameramozgások és a gyors filmbejátszások.

A vizuális horror, bár B-kategóriás alapokról indult, újdonságánál fogva hatásosnak bizonyult. A hangvétel is megváltozott. A véres *Mortal Kombat* Itchy & Scratchyje hirtelen ostobának és elavultnak látszott.



A horror mesterei: 1 Shinji 'Resident Evil' Mikami 2 George 'Dawn Of The Dead' Romero 3 John 'Halloween' Carpenter 4 Wes 'Hellraiser' Craven

ELSŐ LÁTÁSRA

TÚLÉLÉSI HORROR

Ahogy a játékok értebbé és kidolgozottabbá váltak, a játékosok száma is nőtt, a programok hatása pedig lassan beszívárgott a belterjes Los Angeles-i szórakoztatóipari maffiába.



A cél egyszerű volt – a nagyobb mélység. Az intelligencia párosítása a technológiával a játékokat egy új, magasabb szintre vitte, a játékosok idegeit pedig próbára tették a képernyőn lejátszódó, a fantáziát és a valóságot összemósó története. A vizuális horror, bár B-kategóriás alapokról indult, újdonságánál fogva hatásosnak bizonyult. A hangvétel is megváltozott.

A véres *Mortal Kombat* tichy & Scratchy-je hírtelen ostromlónak és elváltulnak látszó. A hatalmas, Hirosimai-hihetetlenű, városokat leromboló robotok átáradtak helyüket az interaktív borzongásoknak. Japán, amló a fiatalok ügytelenségét statisztikái a csillagos eget ostromlóják, rajongással fogadta ezt a sötét színezetű, kissé nyugtalan kikapcsolódást nyújtó átmenetet. A jelenség hamar világéreméretté vált (a *Resi* máig a Capcom legsikeresebb játéka, mely a *Street Fighter*-t is túlszárnyalta) és továbbra is mozi szízzettel dolgoztak az engine-eken és a játékok folytatásain.

Míg a játékok alapján készített filmekre többnyire negatív, elfuserált példákat hozhatunk (*Super Mario Bros*, *Street Fighter*...), a mozi filmeken nyomán készült játékoknak már majd két évizedes múltja van. 1982-ben az Irem *Kung Fu Master*

játéka lényegében Bruce Lee „utolsó filmjének”, a *Game Of Death*-nek átdolgozása volt. A *Tomb Raider – Raiders Of The Lost Ark* – pedig egy női Indy-t vonultat fel. Manapság a folyamat kezd kétoldalúan gyümölcsöző lenni.

Ahogy a játékok értebbé és kidolgozottabbá váltak, a játékosok száma is nőtt, a programok hatása pedig lassan beszívárgott a belterjes Los Angeles-i szórakoztatóipari maffiába (ha a *Tekken* és a *Fade To Black* összetéve elosztjuk a *Syndicate Wars*-szal, kijön a *Matrix*).

Bár a *Resident*



1) A harmadik személyű irányzat szédítő új magasságokba jutott a *Tomb Raider* megjelenésével. 2) Idegeidet minden eddigi játéknál jobban próbára teszi a *Silent Hill* Konamiétől. 3) Cseréld át a zombikat dinoszauruszokkal és lám: itt a *Dino Crisis*.

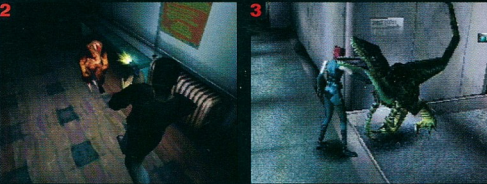


Kicsit magasabb felbontással az akár moziklip is lehetne. No, majd a PlayStation 2-n.

Evil folytatások nem rugaszkodtak el túlzottan az eredettől (talán valamelyest több mozi-hatás volt bennük), a műfaj kis lépésekkel halad előre a technológia fejlődése és a játékosok visszajelzései alapján. Egyre fejlettebb poligon-design rendelél a gyilkos véreget (érkezzen az akár vánszorgó élőholtak vagy retentő gyökök formájában), így a programok könnyedében, kevesebb villogással futnak. Megjelenésük már nem a videójátékokat, hanem a valóságot idézi. Az események rogzítésének módja egyre mozi-szerűbbé válik, a kameraszögek együtt mozognak, és ki-be zoomolnak az

eseményekkel párhuzamosan; sőt, a *Dino Crisis* esetében gyakran az ellenfél nézőpontjából mutatják a dolgokat. Lassan, de biztosan az elkerülhetetlen ajtónyitogató részek is gyorsabbá, könnyedebbé válnak, s együtt változnak majd karaktered mozgásával és egészségi állapotával.

Ami a 3D környezetet illeti, a *Dino Crisis* esetében itt is előrelépést láthatunk – teljesen interaktív (nem pedig előre renderelt) háttérrel. No és a létrás részlet a *Resident Evil*-ből? Abban, amelyben a létra elhelyezését illető legkisebb tévedés is ahhoz vezet, hogy újra kell



A lélekdoki véleménye

Horror – mire is jó ez az egész? Úgy tünhet, talán semmire. A PSM Dr. Sidney Crown osztályvezető pszichiáterrel beszélgettünk.

„Úgy tünik, szeretőjök, ha megjesszenek minket. Miért van ez?”

Ezek a játékok jó példái a természetes izgalomkeresésnek. Ez szoros kapcsolatban áll az ember játék- és kihívás-kapacitásával, a hódítás és megismerés érzetével. Mindez a testvértudást kezdve a negyedszázadig, nagy egyéb veszélyes sportokig sok mindent ér. A veszély felváltásának lehetősége – akár az életveszély is – lelő érthető. Az ember alapvetően kíváncsi természet. Szeretünk szellemi képességeinket kísérletezni – azaz is, hogy vajon mennyire bírjuk a sokkot. Semem tudom, mi jön a sarok után és élvezed a szellemi kihívást,

amit ez jelent. A játék – vagy a film – ezt az érzést a fizikai veszélytől mentesen nyújtja.

A túlélési horror-játékokban nagyobb hangsúly van az „ösi” félelmen. A sötétségtől való félelem ennek egyik jó példája. Alapvetően semmi ijesztő nincs a sötétségben, mégis a rettegést táplálja, s ez egy igen megfoghatatlan dolog. Minden egyén a saját képzelgéséit – saját démonait – vetíti ki maga elé. Amikor a játéktérveszték – „nyúlós” jeleneteket írunk bele a játékba, a veszélyt idegrendszerünkön hatnak – a vérnyomásra, a szívverésre, az adrenalin-szintre. Ez automatikusan működik, és valóban izgalommal tölti el az embert.

„Egyszerűsége is lehet? Esetleg akár terápiaként is működhet?”
Nacsak nincs szívproblémád, igen. Szellemi szempontból nagyon egészséges az új tapasztalatok keresése. A legnagyobb félelmeink a legnehezebben felfoghatóak, így bármi, ami a megértésüket segíti, jól jön.

ELSŐ LÁTÁSRA


TÚLÉLÉSI HORROR

▶ Alan fizikuskája a tünik fel fő-szörny-csonkítóként, hanem A SAJÁT IJESZTŐ ARCOD.

Hé! Miért ne kímélnéd (vagy épp dermednenéd) meg magad azzal, hogy a zombijátékok mozaikképe adsz vele-jég rossz(escsont) kistesódról? Vagy Patrick Kaltyról? Vagy akár AZ EX-BARÁTNŐRŐL? Teed tisztábbá a rettenet, ha akard. Higids izlés szerint. Kutargaj lelkesedése az on-line játékok iránt (jelenleg egy PC-stílusú kezelőfelületen dolgozunk) még vadabb perspektivákat nyit meg. Te, és négy vagy öt (felismerhető) cimborád tágas, *Silent Hill*-szerű környezetben... És hogy tetszene a lehetőség, hogy gúnyos, vagy épp kötekedő beszélősségekkel (amelyek természetesen a te hangodon szólnak meg) mehetsz ellenfeleid idegeire, vagy teleszórhatod a terepet hamis csallikkal és álcasapákkal?...

A túlélési horror fejlődése már túlhaladta a zombikat (*Resi 1/2/3*), a sátni személyeket és a párhuzamos dimenziókat (*Silent Hill*), valamint a múlt-to-kéletes ragadozóit (*Dino Crisis*). Most vajon mi következik majd? A *Silent Hill* valószínűleg annyira gyászos és mélabús, mint amilyen a végzetes lesz, a *Dino Crisis* pedig néha már járhatatlan szint-

re fejlesztette az ugrádozás/meglepetés jellegű elemeket. Talán itt az ideje, hogy az „emberi faktor” kerüljön reflektorfénybe – ezt az irányzatot jelenleg a *Peters Kingpin*-je, és a *Half-Life* képviseli. Fajletük már el a zombikat és a szörnyeket, a koncentrárljunk inkább a több szálon futó alaptörténetre, az ellenség intelligenciájára és a kollégák együttműködésére. Ha már ennyi hatás jön a mozik világából, miért ne mehetnénk el a forráshoz? Csak pár jóféle filmzenész és egy hollywoodi forgatókönyvíró kellene (*Resi 2* – „Van egy kis... óóó... probléma... Jönnek a zombik.”)

Kipróbálhatnánk ezt is: egy játék, amely egy jövőbeli, szigorúan őrzött fegyházban játszódik (mint a *Face/Off*-ban), ahol a bentlakók lázadást szítottak és elfoglalták az épületet. Te pedig egy különleges osztag tagja vagy, amelynek feladata az, hogy rendet csináljon a műintézetben. Rögzített fegyverek, sérült öröktől érkező segítség, a különféle „csa ládók” főnökei... Talán néhány beat „em up elem még jól jönne. Sötét folyosók, nagy, ijesztő, hangos és vérengző (emberi) támadók magas szintű mesterséges intelligenciával. Tele túléléssel. Meg egy csomó horrornal. Csak a zombikat hagyjuk ki. 

Ritmuszavar!

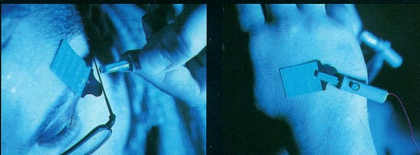
Egyszemű, élőhalt manók az arcodba másznak... Nem túl szívbartó, ugye? A *PSM* egy önkéntes felintőtt rá a 24 óras szivmonitóra, majd bozártnk őt egy sötét szobába, ahol az alább részletezett dolgokkal találkozhatott csupán.

SILENT HILL


Konami

HUMÁNUS HZ ALANYRA: Semmi probléma nem volt addig a részig, ahol szívrázás hallható a hátsó síkkatorból (amikor már beszéltéted és csak a szivdobogást hallani). Aztán egy kis ritmusbeli eltérés jön, egy kihagyás a tik-takban a soundtracktől. Majd hirtelen egy nagy kitérés, ahogy a halott figura megpróbálja elkapni Harry bokáját.

KISÉRTETÉSÉG: A potc legtejejn áll. Ez hozta létre a legnagyobb pulzusingadozást. Még aggasztóbb az a tény, hogy úgy tűnik, az



eXistenZ-stílusú implantációk - a jövő PlayStation perifériái?







GAME CHANNEL

Az új évezred küszöbén...
...egy új televízió születik...

Találkozzunk személyesen a **Multimédia Karácsonyon**
december 10-12. között a **Műszaki Egyetem központi épületében!**

© 1999, Marco Productions

A PlayStation logo a SCEI, A Nintendo logo a Nintendo Inc., a Dolby Digital logo a Dolby Laboratories bejegyzett védjegyvel.

<http://marcoonline.kiber.net> **HOTLINE: 30/906-2311**



SONY PLAYSTATION
SEGA DREAMCAST

Gecko Center
Nyitási akció!

Játékok minden
Mennyiségben!

Gépek, kiegészítők, szenzációs árakon!
Sony PlayStation alapgép+ dual shock contr.:
32990.- Sony 1Mb-os memória kártya: **2990.-** Sony dual shock controller: **6100.-**, Szines dual shock controller: **5100.-**, 1Mb-os memória kártya: **1790.-**, Mini Light Gun (rezgős) pisztoly: **6000.-**, Cobra Super Gun (rezgős) nagy pisztoly: **9000.-**, PhantomDrive ShockWheel+ pedál+ váltó: **22980.-** (rezgős; jó PSX-re, SegaSaturnra, N64-re!!!)
Sega Dreamcast minden létező kiegészítővel, játékokkal!

Most fantasztikus, bevezető áron
Sega Dreamcast alapgép + irányító : **69870.-** !!!
Nyitvatartás: H-P:12-19 Szo:10-14 Tel.:223-29-93,
06209-836-962
www.gecko.hypolit.net
Cím: XIV. Adria sétány 4/c
(Vszonteladóknak kedvezmények!!!)
Gecko Center




alanyunk csak időszakos fiziológiai késztetést érzett Cybil rendőr-kisasszony iránt.

ALONE IN THE DARK

Infogrames

MIYAS AZ ALANYRA: Nem sok. Kisebb csúcsok, amikor megpróbálja feloldani, hogyan kell megölteni a fegyvert. Talán csak a frusztráció teszi.

KÍSÉRTETHESSÉG: Casper a barátságos szellem a *Silent Hill's Exorcist*-ban. Különleges kihívás lehet, amikor a szárny láni kezd rád, és se nem láthatod, se nem nyílik módod visszaléni. De nem igazán kísérteties.

QUAKE II

Activision

MIYAS AZ ALANYRA: „Semmi számottevő változás” mondják a tesztdaták. Ez – bár volt egy rövid lecs emelkedés (85-90) – azt jelenti, hogy a *Quake 2* legalmas, de nem föléletes. Túl sok robotszerű dolog, kevés az emberi duma.

KÍSÉRTETHESSÉG: Az „ugrálás” részletek nehezebbek, de sokkal inkább jellemzi az ördögi-szint design, mint az ijesztgetés számdéka. Hát nem is ijesztett meg senkit.

RESIDENT EVIL 2

Capcom

MIYAS AZ ALANYRA: Megbízható, sokoldalú játék, amely a mórt adatok szerint néhány tachycardiás (nehéz lélegzés) pillanatot okozott. A legnagyobb ijedség akkor volt tapasztalható, amikor a mutáns, tapogatószórnny megnyalta a szája szélét és leugrott a plafonról. Nagy hupni volt a vonalon a rendőrszénél hirtelen eldörrenő lövéskor is.

KÍSÉRTETHESSÉG: Nagyon kísérteties. Sötét és halálos, némi vészjósló

csoszogással – ez itt a kulcs. Viszont egy tetszalott zombi, amely megragadta a lábát, kevesebb hatással volt a tengerimalacunk szívritmusára, mint az „5:02pm - Attempt to cross the Earl's Court road.” c. rész.

DINO CRISIS

Capcom

MIYAS AZ ALANYRA: „Felfismerhető ritmikus abnormalitások” mindvégig. Egy csak lemaradt a *Silent Hill* mögött. Ándok-szerű, csicsokból és hullámvégelyekből álló görbéjével. A *T-Rex* beveri az ablakot nagy ugrás 115 bpm-re. A valós világban a Lazio gólja a Manchester United ellen csak 74 bpm-et produkált.

KÍSÉRTETHESSÉG: Igencsak kísérteties. A kameraszög-beállítások hozzásegítik a játékost az „itt jön a következő sarok” jellegű félelemérzethez. Egy gyors kísérlet az elmenekülésre és előhúzásra a lövöldözés helyett szintén megtehetősen növelte a pulzust.



Ne aggódj, egyetlen kisállatot sem mérgezték meg ebben a kísérletben.

FM 100.3 **Rádióné**

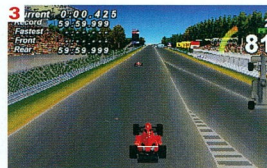
Tiszta zene a jelent

Szórakozás
18 éven felülieknek!



OFFICIAL F1 RACING '99

Már csak arra vár a legújabb Forma 1-es játék, hogy a startlámpa zöldre váltson.



1-3 A fejlesztők állítják, hogy ilyen részletességnél elég egy pillantás a sisakra, hogy azonosítsd a pilótát. Csak nem Alex Zinardit látni?
2-7 Lassíts! Ha így hajtasz tovább, annak rossz vége lesz.



NÉVLEJEG

Daniel Macré

- **Beosztás:** Igazgató
- **Munkái:** Isrédés: Nem akármilyen. Projectigazgató, tesztelő, író, dokumentáló, programozó, gépszemlénk... De nem zenész.
- **Korábbi játékok:** Személy szerint autóversenyeket készített. Ezek a Vroom, a F1 Racing és az Official F1 Racing. De a Lankhor adott ki kaland-/nyomozó játékokat, mint a Maupiti Island vagy a Mortville Manor.
- **Amik hatottak a játékra:** A többi autóverseny, közülük a sajátjaink is.
- **Kedvenc játéka:** Sentinel az Atarim, Tomb Raider PlayStationon.

Műfaj: autóverseny
Kiadó: Video Systems
Fejlesztő: Lankhor
Megjelenés: November

Bár a piacot lassan ellepik a hivatalos F1 játékok, az autóversenyek terén nagy tapasztalattal rendelkező Lankhor úgy gondolja, hogy továbbra is képes egy lépéssel a többiek előtt járni. Hogy ezt mire alapozza, meg tudhatjuk Daniel Macré-től.

Ismertetné a játékot?
 Ezt a programot – amit a Forma 1



1 Ez csak Damon Hill lehet. Kérdés, hogy a folytatásban is szerepel-e. **2** Indítsd a motort!

nemzetközi szervezete is hivatalosan elismert – az 1999-es versenyszezon köré építettük fel. A játszhatósága elsősorán és jó pár specialitást is kínálunk. Többek között visszajátzásokat, kameravérlést, és valósághű F1 hangokat. Különös figyelmet szentelünk a tömör forráskódnak, és a sebesség optimalizálásának, azért, hogy a PC-s változaból minél többet megtarthassunk. Így sikerült elkészítenünk az első igazi F1 szimulátort a PlayStationre.

Az idei versenyszorozat összes csapat szerepel a játékban?



Igen, egytől-egyig. Mindegyik autó más, az eredetnek 3D-s modellje.

Mi a helyzet a pilótákkal?
 Ugyanaz. A verseny alatt megkülönböztethetők a sisakjuk alapján.

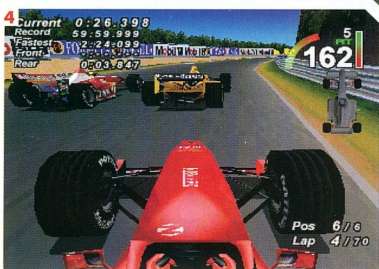
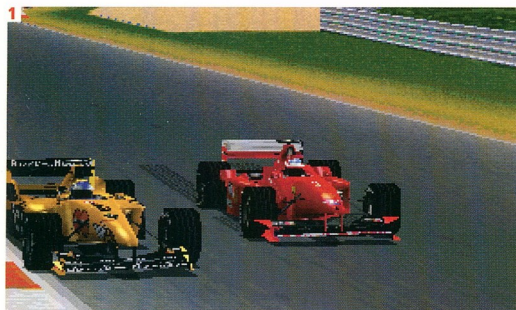
Új kódot írtatok?
 A programvázat, a mesterséges intelligenciát és a program fizikáját az Official Formula 1 Racing számára fejlesztették ki, később ezt a PlayStation sebességére és tárkapacitására optimalizáltuk, de semmit nem áldoztunk föl az eredetiből.

Van a játéknak arcade módja is?
 Igen. Illyenkor az autó gyorsabb és könnyebben irányítható, de az ellenfelek is erőszakosabbak, ezért a kihívás is sokkal nagyobb.

A versenyrőltek milyen szinten állíthatják be az autót tulajdonságait?
 A beállításokat az időmérő

edzés, vagy a verseny előtt egy virtuális garázsban lehet elvégezni. A játékos megválaszthatja a gumikat, a kerekek dőlését, a hasmagasságot, a felfüggesztést, és a féker elosztást. Megadható a benzintank telítettsége, az első és hátsó szárnyak beállítása és a váltóáttételek is. Ezeket a paramétereket maga a pálya, az időjárásai feltételek és a Grand Prix Mode különböző fázisai (szabad edzés, időmérő edzés, bemelegítő kör, verseny) is befolyásolják. A verseny alatt állítható a féker elosztását, beállítható a boxba tankolni, kereket cserélhetsz vagy pótolhatod a sérült szárnyakat.

Milyen az autók viselkedése az igazhöz viszonyítva?
 A fizikai algoritmust egy négykerékű, szabadon terhelhető modellre építettük, ami hosszantá és keresztirányú süllyedtével rendelkezik. Az autók forgásának középpontja szintén a gép által



számolt adat. A pontos fizikai és technikai adatokat egy népszerű Forma 1-es csapat biztosította, nagyban segítve az autó valóságú viselkedésének kialakítását.

Az összes ez évi futamot tartalmazza a játék?

Az összes '99-es ring benne van, még a soha nem indított maláj nagydíj is.

Többen is játszhatnak majd?

Osztott képernyő segítségével többen is versenyezhetnek.

Hogy gondoskodtak arról, hogy a futamok valódi vezetési élményt nyújtsanak?

A pályákat térképek és filmek alapján modelleztük. Ha Monacóban vagy Silverstone-ban versenyzel, szembeötlők a részletek, olyanok, mint

amiellenek a TV-ben láttad öket. A pályák kialakítása nem korlátozódik a betongyűrűre, sok más, mint például a közeli foci-pálya, vagy a ring alatt keresztben a műút is jelen van. Ezeket több kamerából lehet megnézni, vagy egy helikopterből, amolyan futam előtti sétarepülésként.

Vannak specialitásai a játéknak?

A kamerák mindenképpen azok. TV rendező módban többször is irányítható, ezek lefedik a pálya nagy részét. Néhányukat különleges hatásokkal láttuk el. A cockpit kamerába nézve a játékosnak olyan érzése támad gyorsítás és lassítás közben, valamint kanyarvételkor, mintha valóban tehetetlenségi erő hatna rá. Az egyik kamera a pilóta látószögét rögzíti. A visszajátzások abban is egyedülállóak, hogy újrajátszása

[1-3] 10 centivel az út fölött 320 km/h-s sebességénél egy törékeny műanyagpáncélban. Ez is egy szakma?

is lehetőséget adnak. A játékbeli hanghatások minősége, vagy a jól érzékelhető Doppler-effektus segítik a valóság-hűség megerősítését.

Felmerült klasszikus pályák és versenyők alkalmazása?

Semmi ilyen. Mi a FIA által elfogadott 1999-es autók.

Hogyan oldották meg a visszajátzásokot?

A program egyedülálló módon felkínálja a visszalépést és az újrajátszást is. Mondjuk, ha karambolozol, vagy elvetsz egy kanyart, visszatérhetsz a balesetet megelőző pillanathoz és újrajátszhatod a részt. A visszajátzások elmenthetők memóriakártyán és később újra megnézhetők. Ráadásul a visszajátzás alatt bármikor beléphetés és folytatható a versenyest.

Mivel tud majd a játék kitűnni a versenyársak közül?

Valóság-hűség, egyedül játszhatóság, különlegességek, és valódi Forma 1-es hanghatások jellemzik.

Meglepetések?

Sajnálom, de a Forma 1 annál komolyabb téma... De azért nem árt utánanézni a bónuszpályának.



[1] A hockenheimi kanyarok. Csak figyelj az égő gumi szagát.
[2] Ne hagyd magad lerázni...





[1-5] Hajók, vonatok és repülőket. *Army Men*-t semmi sem tartja vissza, hogy megítélje a politikailag kellemetlen hangyaboly szállítási lehetőségeit. Bombázás?

ARMY MEN: AIR ATTACK

A hadsereg rárepül a PSX-re a 3DO gondozásában.



NÉVJEGY

Kudo Tsunoda

- **Beszélt:** Játék-éptelési és technikai igazgató, a The 3DO Company-nál.
- **Munkáidról leírása:** Igazgató, a The 3DO Company-nál.
- **Az Atari 2600** *Combat*-játéknál barátságosam a gránátok. Azóta minden platformon minden játékot kipróbáltam.
- **Amik hatottak a játékra:** *Apocalypse Now*, *The A-Team*, *Tango And Cash*, hatalmas hangyabolyok, a nézős gyerekek és Molly Ringwald.
- **Kedvencei játéka:** *Army Men: Air Attack*, mi más?

Műfaj: Helikopteres akció
Kiadó: The 3DO Company
Fejlesztő: In-house
Megjelenés: 1999 tele

Katonákkal játszani mindig is nagyon élvezetes szórakozás volt, különösen ha mondjuk egy hangyaboly is akadt a környéken, vagy ha kifogyhatatlan tartalékaid voltak petárdákból. Mostantól azonban még a kertbe se kell menned, ahogyan azt Kudo Tsunoda elmagyarázza...

Beszélj nekünk a *Army Men: Air Attack*-ról! Az inspirációt a játék megírásához az *Army Men* koncepció kiszélesítésének vágya adta, egy új távlatot akartunk adni a játékművetnek. Az *Army Men* világában kettőle küldetéstípus létezik: az eddigi világ küldetesei, melyek militarista beállítottságúak voltak, és a

mieink, melyek a hangsúlyt a játékokra helyezik, és számos új világot takarnak. Valóban azt akartuk, hogy az *Air Attack* szinte teljesen életünk játékszerű részére fókuszáljon. Életet költöttünk a kicsi műanyag helikopterekbe, és az ellenséges katonákba. A helikoptered egyébként valóságos rakétafejek helyett tűzijáték-röppentyűket lő. Ahelyett, hogy SAM földi telepítésű rakétaállások és AA gépgyűk vadásznának rád, mások játékszereket találsz. A lehetőségek ebben az univerzumban határtalanok.

Hogyan jellemeznéd az *Army Men: Air Attack* összehasonlítását más *Strike* sorozatbeli játékokkal?

Nos, mindkettőben helikopterek vannak. Az egyik nagyszerű jellemző, ami az *Air Attack*-ot megkülönbözteti a hasonló játékoktól, az a helikopter-csőről haszná-

latának a lehetősége, mely interakciót teremt a játékos és a környezet bármely objektuma között. Az egyik küldetésben például egy Tan bázist kell elfoglalnod, amit jól megerősített tűzijáték-állások védenek. A helikopterrel fel kell emeled egy hatalmas donutot,

és rájtened a Tan bázisra. Erre tüzelőgépek hangyák jönnek elő bolygukból, és masíroznak a donut felé. Útjuk során távol tartják tőled az ellenfeleket.

A mulatság fő forrása az *Army Men* sorozatban a fantasztikus világ, amiben a játékos kellő



[1-3] Óld meg a játékokat! Óld meg mindeit! Végezzon velük az igazság lesújtó ökle!

mélyiség elmerülhet. Az *Army Men: Air Attack* nemcsak bemutatja neked ezeket a csodás világokat, hanem interakcióba is hoz velük.

Azt tudjuk, hogy lesz majd kétjátékos mód, de vajon csak egymás ellen vagy egymást segítve játszhatunk?

Mindkét lehetőséget beépítettük, tehát harcolhatsz vagy együttműködhatsz a másik játékosal. Hiszen bármilyen szórakoztató is legyen egy fantáziavilág, az igazi mulatság mindenképpen egy másik emberrel együtt játszani, ezért a kétjátékos módba mindent beleadtunk. Lehetőség van az összes egyjátékos küldetést társaddal kooperálva kettesben teljesíteni, vagy szembeszállhatsz vele a játék *Flag Nab-it* (csipd fölül a zászlót) módjában, ami a szokásos *Capture the Flag* (fogd el a zászlót) üzemmód néhány csavarral.

Melyik a kedvenc részed a játékban? Van-e egy bizonyos pálya vagy fegyver, amitől újra gyerekenk érezheted magad? Ha egy dolgot kellene választanom, arra a símaság szavaznék, ahogy ötvönzünk sikerült egy egyszerűített helikopter irányítást a játékban található objektumokkal való interakció adta lehetőségekkel. Ere egy példa az, ahogy minden pályán meg kell küzdened számos környezeti-ellenféllel, mint méhek, hangyák, remeterákok, katicák, szitkötők, ganajtűrő bogarak, a Tan hadse-

regen felül. Mondjuk a Zöld sereg egy méhkas erős támadása alatt áll. A helikopter feladata, hogy virágokat szedjen és tegyen le a közelben, elcsábítva ezzel a méheket. Ahogy ezek a dolgok a gyermekkorra emlékeztetnek, úgy az egész játék is. A tervezés alapjátul gyermekkori szokásaink, cselekedeteink szolgálták. Nem egyszerű megtörténi, hogy késő éjszaka az iroda parkolójában kapott el minket a biztonsági őrség, amint felsorakoztatott műanyag katonákat robbantgattunk, mint a játékban. Volt egy igazi, hatalmas hangvolyunk is az irodában, egy darabig. Jólópa volt reggel, munkakezdés előtt fogni egy *Army Men* figurát, bemártani mézbe, és bedobni a hangyák közé. A hangyák megőrültek érte. Természetesen ez a módszer sokat segített az „autentikus hangya viselkedés” programozásában. Legalábbis ez a megevezés került be a költészetbe.

Hány szint lesz a játékban, és milyen kihívásokkal kell várhatóan szembeszélnünk? Lesz 16 egyjátékos szint, 16 kétjátékos kooperációs, és *Flag Nab-it* egymás elleni küzdelem. A küldetések céljai között lesz: hatalmas Teddy Mackó elfogása, mentsd meg az őrmestert és a többi katonát az őrisi nagyitölencséktől, pusztítsd el a távirányítós autókat, amik a hadsereget gázolják, és harcolj a mutáns óriás-bogarakkal.



1 A kis Teddy már az első hullámban ellullik.

2 A légitámadás a leggyakoribb rész. (3-4) Bombáznai márpedig muszáj.

Igaz, hogy lesz többféle helikopter és másodpilóta, amik közül választhatunk majd? Hogyan befolyásolják ezek az elemek a játék menetét?

Igen, négy típus áll rendelkezésre. A négy különböző másodpilóta. A négy helikopter a Huey, a Chinook, a Super Stallion és az Apache. Mindegyik gépnék mások az előnyei és a gyengéi. A Huey például nagyon gyors és furge, de eléggé lelassul, ha a csőrön teher függ. A Chinook ezzel szemben lassabb, de könnyedén viszi a terheket és a páncélzata is vastagabb. A másodpilótáknak különböző egyéni képességeik vannak, amik fejlett fegyverhasználati lehetőséget biztosítanak. Egyikük profi az irányított rakéták terén. Ha öt választod, a rakétáid gyorsabban repülnek, jobbak a követési képességeik és hatásosabbak lesznek. Mivel számos küldetés forog akörül, hogy bizonyos fegyvereket kelljen bennük használni, a



megfelelő másodpilóta kiválasztása nagy segítség lehet. Mivel minden küldetésnél választhatós pilótát és gépet is, lehetőség lesz a különböző párosítások kipróbálására, és ezzel új játékélmény átélésére. Ez sokat ad az újrátöltés-faktorhoz.

Gondolkodtatok-e esetleg egy az *R/C Stunt Copter*-éhez hasonló Irányításon?

Mindig úgy érzem, hogy az *Army Men: Air Attack* egyik fő erőssége a könnyű kezelhetőség: elindítod, és máris kezded a szórakozást. Az *R/C Stunt Copter* irányítása kissé komplikált ahhoz, hogy bárki is azonnal játszani tudjon vele, tekintet nélkül korra vagy képességekre.

Mennyi ideje áll az *Army Men: Air Attack* fejlesztés alatt?

Az egyik nagy előnye a 3D-s fejlesztéseknek, hogy itt mindig megadják a kellő időt és a forrásokat egy új játék elkészítéséhez. Ez a projekt majdnem másfél éve tart.

Mondj el egy titkot a játékból, amit még senki sem hallott! Próbáljátok megtalálni a titkos másodpilótát! Megéri, elhithetitek!



1-2 Mutáns Teddy Macsó a nap szörnye! Feladatot (már ha elfogadod a kihívást) hogy finoman az áramlásba tereld a zászlókat. Szerencse felt!



1-5) Korai Star Trek képek. A rajongók örömmel fogadják megújításait, hogy a Deathmatch mód kétjátékos harcot kínál, ezenfelül pedig lehetőségek lesz a küldetéseket kettesben végrehajtani. Becsatlak, készüél fel, és teljes meghajtást!

STAR TREK

Ez is *Star Trek*, csak nem a megszokott...



NÉVJEGY

Haydn Dalton

■ **Becsztés:** a Warthog vezető tervezője

■ **Korábbi játékok:** Tervezőként: *Assassin, Overdrive és Da-Jo Dan.* Közreműködő művészeti dolgozóként a *Double Dragon, Operation Wolf, Maximum Carnage, Separation Anxiety, Daffy Duck Goes To Hollywood* és még vagy 15–20 más játékban.

■ **Amik hatottak a játékra:** Nyilvánvalóan a *Star Trek: The Next Generation* és olyan játékok, mint a *Starlancer* és az *Omega Boost*.

■ **Kedvencei játéka:** A *Robotron*, *Saintster* és a *Kung Fu Master* mind ugyanolyan közel állnak hozzá.

Műfaj: Sci-fi küzdelem

Kiadó: Activision

Fejlesztő: Warthog

Megjelenés: 2000 nyara

Valakik felébredtek álmukból. Valakinek meg kell ezért fizetnie. Leonyomtuk a Warthogos Haydn Datont, és arról vallatjuk, mi a helyzet a PSX-es *Star Trek*-kel.

Bevezetése, beszélj, kérlek, a Star Trek-ről!

A Starfleet Academy egyik legjobb kadétjának szerepében bújsz. Téged választottak képességeid és tudásod alapján. Te leszel a zászlós a köteléken belül, és rajtad múlik, hogy megmenekül-e az univerzum egy ismeretlen, de halálos fenyegetéstől.

Úgy találjuk, hogy a játékban megelenő űrhajók nagy része ismeretlen lesz a sorozat rajongóinak. Igaz ez?

A játékban egy új tervezésű Valkyrie osztályú vadász pilótáulésében veszed fel a harcot az ellenséggel. (A gépet részben az utolsó epizódban feltűnt Data gépe, részben a Defiant ihlette). Nem látszott keresztülvihetőnek az, hogy köz-

ről olyan tradicionális *Star Trek* gépekkel találkozz, mint a Romulan Warbird vagy a Klingon Bird of Prey – azok mérete és félelmetes tűzereje miatt. Tudtuk, hogy a rajongók azt mondanák: „Egy vadász két Warbird ellen – ez illogikus, kapitány!” Úgy vélem, mindenki nagyon elégedett lesz azzal, amit csináltunk – vannak ugyanis ismerős szerkezetek is, tehát mindenkinek a kedvére tesztünk.

Várhatjuk esetleg, hogy az átalakított tervezett hajók feltűnnek a későbbi Star Trek folytatásokban? Megtisztelőnek tartanánk, ha ez így történne.

A vadászok mellett irányíthatunk nagyobb hajókat is?

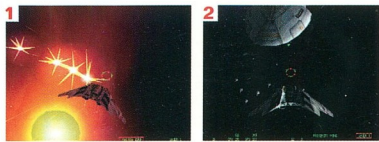
Nem, bár választhatás a vadászok több, akár idegen típusai között, ahol eggyel nagyobb osztály is

előfordul. Ha egyszer a játékos használni kezdi egy jól manőverezhető, fűrgő vadászgépet, nehezen szokna hozzá egy nagyobb hajó irányításához. A játszhatóság volt a fő szempontunk – a szív mélyén ez a játék is egy nonstop akció.

Pletykák szerint új életformák is feltűnnek a játékban...

Ez igaz. Nagy számban utaznak, hajóik nagyrészt szerves anyagokból készültek, és úgy hívják őket... Nos, várjatok ki. Valaki feléberszette őket – valóli fizetni fog.

A Star Trek univerzum melyik részén zajlanak az események? Mivel a *Star Trek* állandóan új területekkel bővül, a legjobb választásnak a Beta Quadráns még feltérképezetlen szektorai látszottak.



1-2) A klingon nagykövet, Wolf lesz a vezető a harcban... Tudod, hogy a klingonok mennyire imádják az ilyesmit.

Hogyan akadályoztatók meg, hogy a játékos elveszen a világűrben?

Ellenőrző pontok vannak beiktatva a határokon, ahol mindig meg tudhatod, hogy mennyire távolodtál el az események központjától. A folyamatos távolítást a kötelékből való kizárásoddal járhat együtt. Ezen kívül, ha nagyon eltávolodnál, aktíválható a közepes sebességű warp-meghajtást, ami hamar visszarepít a sűrűjébe.

Van olyan vonás, amire különösen büszke vagy?

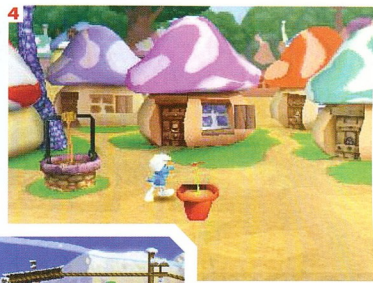
Persze. Itt van mindjárt az erősítés-hívás lehetőség – egy Typhon egység kész azonnal több gépet a helyszínre dobni, ha szükséged van rá. Vagy a Motion Lock, melynek segítségével egyetlen célpontra koncentrává könnyedén követheted manővereit az űrben, vagy az energia szabályozó rendszer, amivel bármikor átcsoporsítoztathatod hajód forrásait.

Mondj el egy titkot a Star Trek-ről!

Egy Klingon ara esküszik, hogy „minden nap szép megszűli...”. Hát ez van.

HUPIKÉK TÖRPIKÉK

A legjobb belga találmány a csokoládé óta? Lehetséges...



[1-2] Az úton, hogy megtaláld az elrabolt Törpicrüt, egyszer szörnyekkel csatázol, másszor virágot szedsz Törpifával. **[3-7]** Éjjel és nappal, télen és nyáron nyáron – a törp élete nemcsak játék és mese. Szerencsére mindemel fel vagy szerelve.

Műfaj: Ugrálós

Kiadó: Infogrames

Fejlesztő: I-Heroes

Megjelenés: November

A kis kék belga bajkeverők újra feltűntek a színen. PlayStation játékban eddig még nem jelentek meg, az Európában lakadaltan népszerűségnek örvendő törpék. Kérdés, hogy ebben a formában

mennyire futnak majd be. Anne-Christine Gasc biztosított sikerről.

Hogyan tudnád 100 szóban összefoglalni a játék lényegét? Kéki Aranyos! Apró, boldog teremtmények, akik gombházakban élnek nyugis életet az erdőben, egészen addig a napig, amíg egy gölya jóvóltából egy bébi meg nem jelenik Törpérs házának lépcsőjén. Törpérs Törpapa gondjaira bízva a csecsemőt, és megpróbál valami ennielőt keresni. Amint távol van, Hókuszpók gonosz teremtményei elrabolják Törpicrüt, kilenc törptársával együtt. Törpérs elindul kiszabadításukra. Viszontagságos útja sötét barlangokon, jeges síkságokon, hűföde hegyeken, gyémánt- és szénbányákon, végül a barrakudáktól hemzseggő várakron keresztül vezet Hókuszpók kastélyáig. Közben bónuszok és hordak gyűjtésével lehet több életre szert tenni és belepillantani egyes filmpjelenetekbe.

Vannak olyan jellemzői a játéknak, amik egyedülállóak? A *Hupikék Törpikék* az első olyan PlayStation játék, amik kifejezetten 4-7 éves gyerekek számára készült,

és bevezeti a kezdőket a játékok rejtelmeibe. Speciális elemnek tekinthető Törpicrű interaktív jellege. Gondját kell viselned (magocsi-típus), azaz etetni, fürdetni és szórakoztatni kell, ha boldognak akarod látni. Ha nem ezt teszed bóbólni és toporzékolni kezd.

Mi az, amit a *Hupikék Törpikék* (*The Smurfs*) tartalmaz és a *Fumps* nem? Az „r” betű.

Gondolod, hogy a srákok emlékeznek még a *Hupikék Törpikék*re? Persze! Annak ellenére, hogy múlt évben töltötték be a 40-et, a *Hupikék Törpikék* még mindig nagyon népszerű! Rengeteg témék forog a mesehősök képeivel a pótköltől az édességig, és a figurák is nagy számban keltek el. A rajzfilm nagyon népszerű Európában, és a videokazetták is jó ütemben fogytak. A *Hupikék Törpikék* sajátos interpretációja Cher magával ragadó mély hangján a *Do You Believe In Love?* című albumon most indul világkörüli útjára. Cher visszaosztotta a háttérzenés szerepét.

Felhasználtok számokat a *Hupikék Törpikék* albumról? Nem. 13 új szám készült.

A játékban is a régi kedvec figurákat láthatjuk viszont?

Igen, a teljes csapat együtt van: Törpapa, Törpicrű, Törpérs, Okoska, Dulifuli, Hókuszpók, Számiaú és természetesen Törpilla.

Miért éppen a te játékodat végük le a polcra?

Mert így többet keresek! Komolyra fordítva a szót, azért, mert ez az egyetlen játék, ami akár a négyéveseket is leköti.

Technikai értelemben melyik elemre vagy a legbüszkébb?

Nem igazán a technológiai újítást céloztuk meg. Valójában arra koncentráltunk, hogy a nagyon fiatal játékosok is kedvéket leljék benne.

Kétjártékos tervek?

Nem, ezt csak egy játékos játszhatja.

Árúel valami titkot Tudom, hogy néz ki a PlayStation!



NÉVJEGY

Anne-Christine Gasc

■ **Beosztás:** Producer

■ **Munkakör leírása:** A tervezővel és a fejlesztővel dolgozom egyjészen, hogy olyan játék kerüljön a polcokra, ami megfelel a fogyasztó, a kiadó, a fejlesztő és a licencadó igényének. Ezután megpróbálom meggyőzni a felelőseimet arról, hogy ez minden idők legjobb játéka. Így a gyártáshoz a lehető legelőbb időre és pénzre kapom. Mindezek után megbizonyosodom arról, hogy mindenki elégedett-e és a munka a helyes úton halad.

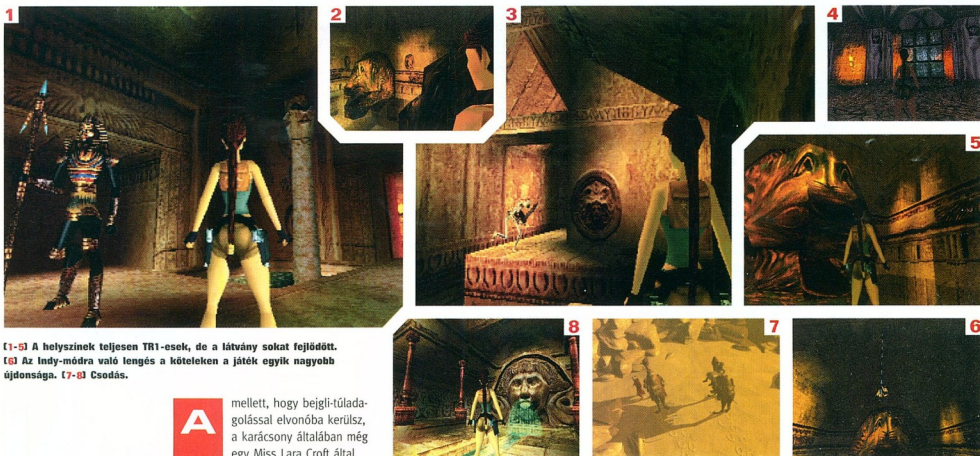
■ **Korábbi játéka:** Dolgoztam a PrintPaks-nak néhány fiatal gyerekeknek készült játékban. Majd a Mattel Medának ahd a Barbie játékok producer voltam.

■ **Kedvec játék:** *Parasite Eve* és *Vipacuc*.

ELŐJÁTÉK



Lara visszatért, és dögösebb, mint valaha; de bármit is teszel, nehogy Tomb Raider 4-nek hívd! Tehát, mi is az a Last Revelation?



[1-3] A helyszínek teljesen TRI-csek, de a látvány sokat fejlődött.
[4] Az Indy-módra való tengés a köteleken a játék egyik nagyobb újdonsága. [7-8] Csodás.

A mellett, hogy bejeli-tuladagolással elvonóba kerülsz, a karácsony általában még egy Miss Lara Croft által feltárandó sírbolttal is kedveskedik. Az 1999-es esztendő sem lehet kivétel, mivel a boltok polcai novembertől kezdve roskadoznak majd a Tomb Raider lemezek súlya alatt.

Az előző PS2-ben még csak belekóstolhattatok abba, hogy mit tartogat számotokra a Core Design,

**A JÁTÉK SZOROSABBAN
KAPCSOLÓDIK AZ ELSŐ
RÉSZHEZ, MINT
A HARMADIKHOZ.**

míg végre sikerült megkaparintani egy kész pályát, és bejárni néhány majdnem befejezettet. A Tomb Raider: The Last Revelation-t talán legjobban a következőképpen lehetne leírni: egy „vissza a gyökerekhez” folytatás, amely szorosabban kapcsolódik az első részhez, mint a harmadikhoz. Az egész játék újra Egyiptomban játszódik, és minden szintet előre rendelt képek, és filmbejatszások vezetnek be.

A történetet tekintve felfedezhe-

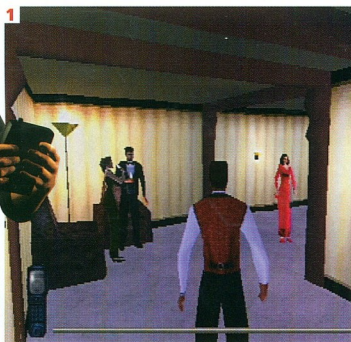
tök az illető filmek. Az Indiana Jones és az utolsó keresztelovaghoz hasonlóan a The Last Revelation-t is egy ifjú régészlet kezdi.

A bevezető szinten a legszebb korban lévő, tizenhat éves Larát – dupla löfárokkel és iskolai egyenruhában (vagy valami hasonlón) – irányítjuk. A gyakorlást Von Croй biztosítja, akit a pálya végén Lara hagy meghalni.

Azonban, ahogy az a teljes játékban (igazi Goldeneye stílusban) kiderül, Croй túlélt az affért, és kisse

MISSION: IMPOSSIBLE

Mission Impossible? Egy újabb lopakodós játék, ezúttal a sikeres film alapján...



1 Ördög piros ruhában. 2 Nem kell mindenkit leléni. 3 Tom Cruise... a Cocktail-ban. 4 A kerítésen túl. 5 Robbanó táská - viadól! 6 Reilly!!!...



Metal Gear Solid, Syphon Filter... A legújabb stílusú PS akciójátékok sikere egy egyszerű recepten alapul: nem lehet körbeszáguldani lövöldözve mindenre, ami mozog. Használnod kell – ahogy az a bizonyos regénybeli detektív mondaná – a kis szürke sejtjeiket. A Metal Gear Solid-ot joggal tartják eme játékok James Bondjának, de a MI síralmas N64-es verziója látán sokan úgy vélték, hogy ez lesz a stílus Miss Marple-je (Agatha Christie regényhős – a ford.). Nem

mintha Miss Marple nem lenne egy kedves öreg högy. A jó hír az, hogy a PS verzió inkább Marlowe (tökös magánymozó Raymond Chandler könyveiben – a ford.), mint Marple.

A német X-Ample kódolói keményen dolgoztak a játékon: ahelyett, hogy szőröstül-bőröstül átmásolták volna az eredetit, fejlesztettek a fényeken és a látványon, új külsőt hozva létre ezzel. Messze jobban néz ki, mint N64-es testvére, és sokkal hangulatosabb is. Filmbejátszások indítják a történetet (és különlegesen jó

minőségűek!), amelyekben megkapod a parancsokat; ezek később egyszerűen felrobannak egy padon a parkban, tekintet nélkül a gyerekekre vagy a kisálatokra... Ezután egy balti-tengeri havas tengerelattjáró támaszpont mellett dobnak ki; miután landoltál a gumicsónakban, át kell másznod a kerítésen, és az örök

X-AMPLE-ÉK FEJLESZTETTEK A LÁTVÁNYON, ÚJ KÜLSŐT KÖLCSÖNÖZVE EZZEL A JÁTÉKNAK.



1) Igaza van! 2) Íme a világ legösszetettebb feltára. 3) Oszaj át, ha tudsz! 4) A filmjelenetek gördülékennyé teszik a történetet. 5) Ebédszmet? Na neccem...

figyelmének elkerülésével fel kell fedezned a bázist. Kiváló bemutatkozás a játék részéről, de nemskára rájössz, hogy nem ez volt az utolsó alkalom, amikor kimásztál abból az áldott csónakból...

A *MI* bizony kemény dió. A játékokat kíván az embertől, és bár lehet, hogy revolverhős vagy, itt a lövöldözés nem garantálja a sikert. Bár a járőröző katonákat



a kedves kis játékszer lehetővé teszi mások arcvonásainak felvételét – magyarul sok szituációban elhítheted az ellenséggel, hogy másvalaki vagy. Tulajdonképpen Ethan Hawke, a főszereplő rendelkezik a videójáték-szereplők közül a legnagyobb trükkös eszköztárral. A hagyományos pisztolytól és puskától eltekintve van még fűvécő, elektromos sokkóló (csak 40 000 voltos), gázkapcsolók, éjjellátó-szemüveg, drótvágó, szkenner, kamerák, adászavarók. A *MI*-ben minden megvan, hogy ő legyen a „PSX-es Kémjáték”.

Persze, mivel több mint 30 különböző tárgyat lehet begyűjteni, minimum jób túrelme kell hozzá. Akik általában félrehatják a kézikönyvet, és egyenest a játék közepébe vetik magukat, most kellemetlen meglepetésben részesülnek; percekben belül megölnék, vagy ha ezt valahogy elkerülnél, teljesen összezavarod a feladatot, és ezzel elbukva a játékot kezdheted újra.



Ethan mozgatója is trükkös; egy vonalba hozni egy őrel, hogy lelőhesd, nem, eleinte megzasszat majd. Hozzá lehet szokni, de nem egyszerű. Nem férhet azonban hozzá kétség, hogy a *MI* sokak kedvence lesz, főleg azoké, akik a *Metal Gear*-t szerették. És ha szereted a hangulatos akció-kaland játékokat, ebbe te is beletartozol!

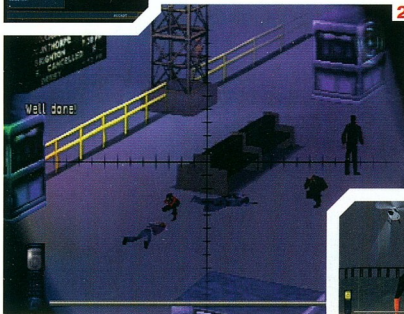
Steve Bradley



AKIK SZERETIK FÉLREHAJÍTANI A KÉZIKÖNYVET, KELLEMETLEN MEGLEPETÉSBE N RÉSZESEN LÜNK.

néha le kell lőni, a hangsúly azon van, hogy minél kisebb feltűnést keltsz, ha végre az akciókat. Felvezd el az erőszakot: a *MI* az eddigi egyik legérdekesebb szerepjáték.

A zo küldetés mindegyikében kicsit más szerepet kell játszani. Hogy milyet? Hát ez benne a trükk. Talán felteszed az Arcváltó-maszkot (Facemaker)? „A kicsodát?” – kérdezhetné; ez



1) Mentsd el a játékot minden kanyarban. 2) Atyalsten! 3) A csokornyakkendő meghöcséjzhatatlan bűn. 4) A helikopter leszáll. Te meglepsz.



● PONTOK

- Nagyszerű grafika
- Egy rakás csökött
- Nagyon hangulatos

● PONTOK

- Nehéz mehédes az irányítás
- Mibőltenni lásszenet
- Elég nehéz

● MIelőTT MEGVENNÉD

Hogy a filmet évekenk ezalótt játszották, nem számít. Az X-AMPLE kedvelő állózatú jé munkát végeztek a *MI*-tel. Azert világáz: ez a játék nem azoknak való, akik egy kis lelőrálló hűvölődszere vágyók. Tervezésnek kell lenni, mert lesz bőven haj- és egyéb szórakozás, miközben konnyult kilóttósságot hajtasz végig; de megéri.

ELŐJÁTÉK

MUSIC 2000

Kész vagy egy kis rockra? Vagy legyen inkább popzene, karmesterrel? Zeneírásra fel, vár a Music milleniumi változata...



1 Söppörd le az asztalt, és kezdhetjük

2 Új hangzások várnak.

Ezer hálószaiba rezonált tőle, ezer és egy hang kiáltotta: „Drágám! Halkítsd már le, a Barátok Közt megy, és nem hallok semmit!” A Music hatalmas siker volt, még ha sok, jól induló házasságot futtatott is zátonyra. A PSM annyira meglepett volt az újdonságtól, hogy a tiszteletreméltó g/10 jutott neki, amit a szakma is respektált, amikor az Év Játék-Újíttasa díjra jelölték.

Eltekintve az új trackek hozzáadásától, elég nehéz volt felderíteni, hogy pontosan mit is újítottak a fiúk a Jester Interactive-nél, ami megkülönbözteti ezt a folytatást egy egyszerű update-től. Nem úgy néz ki, mintha egy új multiplayer-opció

jelent volna meg, vagy szerkeszthetnél gitár himnuszokat vagy sample-eket? Hát... Maradj, ahogy vagy, felemelt doberőkkel vagy pengetővel – mert pontosan az előzőekről van szó!

Felülről kezdve a dolgot, a Music 2000 sokkal inkább munkahely-kinézetű, mint elődje. Itt is megvan a gyorsan-felismerhető-ikonok tömege, de ezek kisebbek, precízebbek és sokkal technikaibb jelleget öltenek, mint a Lego-szerű első verzió. Összesen 24 csatornányi hanganyag gyűrhető be a scrollozó, grafikus megjelenítéssel kezelőfelületbe. Bár a hangzások kissé elfogultak a modern beat irányában, azért az indie és a rock is megkapta a maga zaj-

készletét. Az előző résszel ellentétben, a hangminták rögzítése során minden irányzatból profikat fogadtak fel, és ez meg is érződik, leginkább a vokál és a húros szekcióban, amik már a minőségnek egy magasabb osztályát jelzik.

A HANGZÁSOK MÁR EGY MÁS VILÁG AZ EREDETI MUSIC DÖCÖGŐS ZAJSZELETEIHEZ KÉPEST.

Az ilyesfajta újítások és csiszolások, meglehet, elvárhatók voltak, de a Sampling (mintavétel) és a Music Jam opciók sokkalon hatottak. Ráugrunk a CD ikonra ott felül, és máris kicserélhetjük a Music 2000 lemezét egy szokványos audió CD-re. Ezek után, a jól ismert play/skip/record jelekkel szépen berögzíthetünk akár 30 másodperc zenei élményt is, a tisztes



1 A Music Jamben össze kell játszanotok, hogy elvélhető legyen a dolog. 2 Így néz ki egy sample. 3 Lementeni! 4 A riff-komponáló ablak.





(1) A videó szelecióban megújultak az animációk. (2-3) Az instrumentumok most sokkal realitásabban hangzanak.

20KHz-es frekvencián. Kész? Akkor szépen vissza a *Music 2000*-be, hangszerkesztésre, s máris beillesztheted a zenébe, és elmentheted egy memória-kártyán. Ha ezt túl bonyolultnak találod, vagy időrablónak, akkor a Music Jam módot javasoljuk. Négy joypadet is csatlakoztathatsz, és mindegyiken az összes gombhoz külön hangzás rendelhető – akár egy teljes hangskálát is kiválaszthatsz. Ezek után a versenyzők ismételhetik, nyomhatják és üthetik a hangokat egyszerre – egy meglepően harmonikus és improvizatív PlayStation jazz jegyében. Még szerencse.

Az eredeti *Music*, valljuk csak be, egy kissé kreatívabb eszköz volt, mint kellett volna. A *Music 2000* a lehetőségeket új szinten kezeli. A régmódi ASDR megjelenítés helyett most valós hullámforma grafikonok reprezentálják a hangszerket, és adnak módot a szerkesztésre. Kezdi el

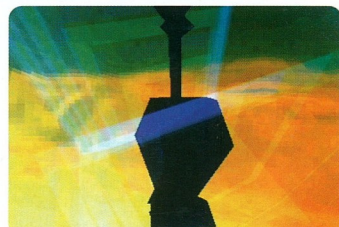
szerkesztetni a saját riffjeidet, és hamar kiderül, hogy a virtuális gitárok milyen közeli rokonságnak állnak a valósakkal manapság. Vagy a rézfúvósok például, melyek még nem hangzottak valami tökéletesen, most már egy klasszikus darabban is felléphetnek – úgyhogy munkára, álmaid szimfóniája, im megvalósítható!

A cinikusok talán gondolnák úgy, hogy a *Music* afféle múltó szeszély, hülye újítás, de a *Jester Music 2000*-je már mindenképpen bebizonyítja létjogosultságát, és komolyságát. Nem úgy, mint a *Parappa* vagy a *Beat Mania* című játékok, a *Music 2000* bizonyosan egy önálló, kreatív eszközzé fog válni. Addig is, rock'n'roll.

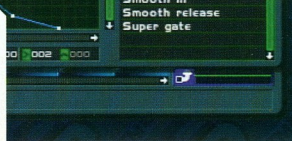
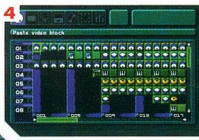
Pete Wilton

FÉNY-FANTAZMAGÓRIA

Nemcsak az aurája ühódott meg, a *Music 2000* valóban sokkal jobban néz ki. Bár ez a változat, amit kipróbálhattunk, még korántsem teljes, máris nagyfelbontású képek egész sorát vonultatja fel, amikkel eljátszadhatsz. Nem is beszélve az animáció-szerkesztőről. (A *Music*-ban még kínosan, képről-képre készíthetél csak ilyen kipeket.)



Bizonytalan formájú, hangszeresről izé forog és táncol a legsajátabb zenédre. Mint az MTV-ben.



(1) A beszéd sample-n a figyelem. (3) Kipróbáltunk néhány demó-hangot. (3) Változtasd a hangzást egyből a görbék segítségével. (4-6) Saját animáció szerkesztése.



○ PONTOK

- Tényleg jó zenéket heverthatsz
- Audió CD rögzítés, felhasználás
- Újult DJ multiplayer mód
- Jobb kezelhetőség, különfontosabb hangzások

○ PONTOK

- A fill-írás elég nehéz

○ MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár a *PSM* tényleg nagyon extrának varta a *Music 2000*-et, mégis hallanék kellek mindent, hogy elhiggyük. A Jesternek sikerült javítania a dolog lényegén – a hangzások minőségén, és immittant azokon a részeken, ahol lehetett – és szemelvény huzavona még reményeg új funkcióit. Akar csak az létező töltve szűrővel, akár-komolyabb szinten nyomsz a pályán – a *Music 2000* mindenképp előtérre egy új zeneeszköz népszerűségnek, és a keveredése válik.

ELŐJÁTÉK

■KIADÓ:	THQ	■SZÁRMÁZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
■FEJLESZTŐ:	Funcom	■MŰFAJ:	Motorverseny
■MEGJELENÉS:	Október	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1 vagy 2

Championship Motocross

Miután a Funcom fejlesztői letudták a gokartozást a Sony *Speed Freaks* játékaival, most a THQ megbízásából a krosszmotorozás sarat fröcskölő világa felé fordíthatják figyelmüket...



1-4 A lényegtelen apróságok kedvelőinek a *Championship Motocross* eredeti neve *D.I.R.T.* (kosz) volt. Persze nem azért, mert piszkosan játszószék...

Hány neves krosszmotorversenyzőt tudnál felsorolni? Valószínűleg egyetlen sem, de a PlayStation már világra segített egy olyan játékot, melyben szerepel a kevésbé híres Jeremy McGrath. Ehhez hasonlóan a *Championship Motocross* is egyedül Ricky Carmichael támogatását élvezti, aki láthatólag a krosszmotorozásból él.

A krosszmotor-versenyt akár krosszmotor-versenyről is nevezhetnénk. Adott egy krosszmotor (mely rugalmas, és egészen fura felüggesztéssel rendelkezik) és egy kacsaringós, sáros körpálya, amelyen körbe kell vezetni. A *Championship Motocross* 12 pályatípust tartalmaz, köztük a Motocross, a Supercross és az Enduro pályát is. Noha a legtöbb verseny nyílt pályán zajlik, egy-két fedettpályás is előfordul. Alapjában véve a kettő megegyezik, attól eltekintve, hogy az utóbbi esetben rövidebb pályának kell körözni. A sár valószínűleg szereplése érdekében az időjárás

körülmények váltakoznak. A köd, az ónos eső, az eső és a hó mind-mind szerepel a játékban.

Ricky valószínűleg Kawasakival versenyez, mert ez a motor tűnik fel a játékban. Összesen kilenc darab közül választhatunk, melyek a körülményeknek megfelelően átalakíthatók. Ehhez nyilvánvalóan tisztában kell lenni vele, hogy milyen felüggesztés a megfelelő egy adott versenyhez. A játékot fejlesztő Funcom még egy úgynevezett Real Motocross Dynamics (RMD) szolgáltatást

is beépített a játékba, azaz egy olyan motorfizikai rendszert, mely láthatólag valódi motordinamikát és irányítást biztosít. Ha megütné egy gyors kör valamelyik pályán, kiderül, hogy a motorokat sajnos nem könnyű irányítani (tehát valószínűleg a valóságban sem az).

Három motorosztály van: a 125 köbcentis, a 250 köbcentis és az 500 köbcentis. Az utóbbit a legnehezebb kormányozni. Az első néhány körben bizonyosan a pálya szélén fogsz közlekedni, olyan átkozottul nehéz manőverezni a derékszőgő kanyarokban. A gyengébb teljesítményű gépek egy picivel engedékenyebbek.

A *Championship Motocross* két játékosal is játszható osztott képernyőn, ami nagyon szórakoztató. A motorosok trükköket hajthatnak végre, egy-egy nagy ugrás után a képernyőn elismerő sorok villannak fel. A motorok hangja viszont szörnyű, olyan, mint valami bosszantóan zümögő bogár.

A *Championship Motocross* nemigen ér el dobogós helyezést a legjobb PlayStation játékok között, de szórakoztató, noha csiszolatlan.

Steve Bradley



1 Először talán egy tünyiről kéne gyaltorolni, nem? **2** Borzongás két játékosal.



● PONTOK

- Klassz trükköket lehet csinálni
- Letten is versenyezhetek egymással
- Szórakoztató

● PONTOK

- Nehéz irányítani a motorköt
- Szörnyűk a hangefekték
- Kiseb össze van csapva

● MIelőTT MEGVENEÉD

Leginkább üszinték, ez sosem nyújtja a valódi motokrossz élményét. A játék csiszolatlan, és a valóságban irányítani kissé túlságosan valószínű. Irányít ez csak egy videójáték! Azaz együtt, hogy tényleg elég szórakoztató. Amennyire a sárban való motorozásnak lennie kell.



1 Csináld trükköket, és pontokat kaphatsz. **2** Szaladj bele egyenesen.



Virtual World



Örömmel értesítünk,
hogy november 12-től már a Westend
City Centerben is megtalálhat
minket a Nyugati pu.-nál.
Üzletünkben november hónapban
minden vásárlónkat
különleges ajándékkal várjuk.

Üzleteink:

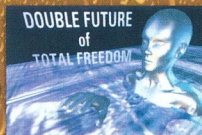
MAMMUT TEL.: 345-8141
1022 Bp. Lövőház u. 4-6 2. em.

ALFA CD CENTER
1148 Bp., Őrs Vezér tere
Tel.: 222-2350

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS UTÁNVÉTEL: 345-8118

SZUPER AKCIÓ A VIRTUAL WORLD ÜZLETEIBEN

December 31-ig minden
látogatónk ingyenes
klubtagsági kártyát kap,
melyet vásárláskor 5000 Ft
értékben beszámítunk!



Sőt a kártya tulajdonosaként további
kedvezményekben részesülhetsz:

1. A megjelenés előtt álló programokat
már akciós áron rendelheted elő.
2. Rendszeres hírlevelünket és akciós
ajánlatainkat díjmentesen postázzuk.
3. A programok nagyrészt akár 50%
kedvezménnyel vásárolhatod meg!
4. Vásárlás esetén posztert vagy demo CD-t
választhatsz ajándékba.
5. Az ország legszélesebb játékinálatával
várunk, kizárólag eredeti, original programokkal!
6. Megúnt PlayStation játékaidat beszámítjuk.

KIEGÉSZÍTŐK:



SUN MEMO CARD: 1.990 Ft.
SONY MEMO CARD: 3.990 Ft.

KONTROLLER: 1.990 Ft.



Novemberi ajánlatunk



PITFALL 3D

2.990 Ft.

Theme Hospital



2.990 Ft.



Asterix

9.990 Ft.

Bugs Bunny
Lost in Time



9.990 Ft.



Final Fantasy VIII

14.990 Ft.

UEFA Striker



9.990 Ft.

Araink az áfát tartalmazzák, és a beszerzés függvényében változhatnak!

Gungage

Hölgyeim és uraim, készüljenek föl egy lövöldözős játékra,

amely annyira öreges, hogy kovakövel gyújtja a tüzet...



[1] A pókszörny az első pályavégi meglepi.
[2] Nesze neked, izlett-lábt! [3] A háttérök és az ellenségek szörnyen egyszerűek. SZÖRNYEN.
[4] „Arrghh! Soha többé nem nyitok ki kótás-dobozt óriásrovarok föld-jén...” [5] Poros, akár egy hippí 60-as évekből való gyújtómeze.
[6] Ótlanítás és cizálás – kapd el az összes bogarat!

Képzeld csak el: a Konami nemrég adta ki a PlayStation történelmének eddigi legjobb lopakodós játékát (a *Metal Gear Solid*-ról van szó); mi jöhet ezután? Egy, a Sony konzol képességeit már-már kiterjesztő folytatás? Vagy esetleg egy teljesen retro (múltat visszaidéző) kült nézeti lövöldözős játék, egy hatalmas rovarok által lakott bolygóval? Lehet találgatni...

Igen, igen, a rovarbolygósat választották; ez tulajdonképpen a Föld izeltlábú-verziója, Dark Moon névvel, amelyik általában egy másik dimenzióban tartózkodik, biztonságos távolban tőlünk. Balszerencsénkre egy csillagközi kapu nyílt, és a világunkba engedte a határból megszállottakat.

A te dolgod lelni az összeset egy sima pisztoly, illetve néhány speciális fegyver segítségével. A dolgok megkönnyítésének érdekében oldalazhatsz, vagy célzó módba kapcsolhatsz, hogy már messziről lekaphasd a szörnyeket, mielőtt az arcodba másznának.

Röviden, ez nyolc (és egy titkos bónusz) pályányi scrollozós durrantgatás. Bárki, aki még emlékszik a 80-as évek arcade klasszikusaira, mint pl. a *Commando*

vagy a *Gun Smoke*, hazai pályán találja magát. Lőni, power-upokat felszedni, dobozokat robbantani (amik néha power-upokat rejtnek), szint végéig eljutni, főszörnyet elintézni, következő pályá.

Ez lehetne élvezetes, de itt minden ellened dolgozik. A grafika szárnalmas, a karakter mozgatása nehézkes, az ütközésérzékelő gyenge, a fegyverek unalmasak, nincsenek új vagy különösebben egyedi részletek.

OK, persze van néhány extra karakter, ha végigvitet a játékok az alapszereplővel (akit Wakle Skade-nek hívnak, zseniális...). Ja, és a szörnyek elég ijesztőek, és jól néznek ki. De, ahogy az eddigiekből kitálalható volt, ez nem a *PSM* egyik kedvence. Régijs, béna – játéktérben nyomathatsz illesztőt 20 forintért (de nem teszed, mert 20 forintért már a *Commando*-val vagy az *Ikarai Warriors*-szal is játszhatod). Talán egyszer végigjátszod, azután behajtod a sarokba, akár a tegnapi új-ságot. De ennyi pénzért valószínűleg inkább meg sem veszed.

Ó, Konami... Miért kellett?

Keith Stuart



Még ilyen...

Fighting Force 7/10

Landed 7/10

Lone Soldier 8/10

Gungage 5/10 *PSM05*

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA: Mintha a 90-es évek második fele meg sem történt volna 4

■ JÁTSZHATÓSÁG: Pókhálos 6

■ ÉLETTARTAM: Túl könnyű 4

Ha a *Gungage* négy évvel ezelőtt jelenik meg, bizonyára melegebb fogadtatásban részesül. Elég halvány a játszhatósága, de egy biztos: valóban egy másik időbe repíti a játékos.

5
A TIZÉL

the Cream OF DEMOLITION RACING.

DEMOLITION RACER

Látnod kell azt aki utoljára érkezett!

MISSION IMPOSSIBLE

"...HA ELFOGNAK VAGY MEGÖLNEK A CÉG LETAGADJA, HOGY NEKI DOLGOZTÁL!"

AUTOMOBILS

LE MANS

24 HOURS

Ha úgy gondold, hogy már tudsz vezetni, akkor

DUNLOP
LA PASSION DU FUTUR

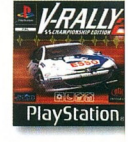
VÁRUNK RÁD!

Felre a hagyományokkal!
ne válassz focijátékot, amíg nem láftad

az UEFA STRIKER-t!

UEFA STRIKER

Infogrames



MAGNET



ELŐJÁTÉK

FIGHTING FORCE 2

Séta az alvilágban Hawk Mansonként – egy kissé szokatlan, de rendkívül izgalmas folytatásban. Felkészülni... TÚZ!



Az eredeti *Fighting Force* 3D-s átirata volt a *Double Dragon*-nek, fegyverekkel, harcokkal és a lehetőséggel, hogy stikában lehúzz egyet a csapatársadnak, ha már nagyon mohó volt a power-upok összeszedésében.

A *Fighting Force 2* ezzel szemben csak egyjátékos, de új fegyverei minőségének köszönhetően ez talán nem is olyan nagy baj. Hawk Mansonnal játszhatsz, egy szereplővel az első játékból, bár ez a harcos specialista aligha hasonlít a két évvel



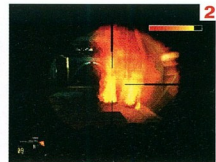
ezelőtti borostás képű, utcán verekedő karakterre. A több mint húsz rendelkezésre álló fegyverrel, köztük lángszórával, páncélököllel és géppuskával a tarsolyodban talán azt gondolod, hogy azok a bizonyos „úsd-vágd” küzdelmek lassan a

1-2) A színek kivételében közelebb áll a *Tomb Raider*-hez, mint a régi a *Fighting Force*-hoz.
3-4) Grafikai vonari a mezőnyt.

múlta vesznek, de ezúttal tévedsz. Kevés lesz a lőszer-utánpótlás.

Hawk csak meghatározott számú cikket tud magával vinni, a fegyverek elsütése pedig nemegyszer nemkívánatos figyelmet kell. Lesznek helyzetek, amikor a csendes lopakodás kifizetődőbb, mint még egy ellenfél kiiktatása.

Ötven különféle ellenséggel kell majd megküzdened, eközben a



1-2) Minek erőltetnéd agyon a szemedet, mikor használhatod a célkeresztet?

EZ A HARCOS SPECIALISTA ALIG HASONLÍT A KÉT ÉVVEL EZELEŐTTI HAWK MANSONRA.



■ KÍADÓ:	Eidos	■ SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
■ FEJLESZTŐ:	Core Design	■ MŰFAJ:	3D kaland
■ MEGJELENÉS:	Október	■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1



[1] Ha már „fedésben van”, viselhetne itt valami fehérét. [2-4] A pályák gyönyörűek és változatosak. [5] A fény-effektek és a füst érdekes hatást keltenek. Élvezd most - később nem lesz rá időd...

történet genetikai kísérletek és a klónozás körül fog, így emberi mutációkkal is szembetalálhat magad, és persze ott vannak a változatos katonai csapatok is a szinteken, őslakóként. Mindegyik karakternek más a viselkedési mintája, némelyik megmondolatlannul

veti magát a harcokba, némelyik pedig menekül, hogy segítséget kérésen, vagy csak simán riadót fúj. Egyes alakoknak még csoportos tulajdonság programjaink is vannak, ami azt jelenti, hogy tudatában kell lenned annak, hogy éppen egyedül vannak-e vagy sem. Hogy minden sikerüljön, nem lesz elég egy doboz lőszer és a gengharcos-attitűd.

Hozzávetőlegesen 24 szint vár 9 különböző helyszínen, kimondottan hatalmas pályákkal. A játékmenet kezdetben elég lineáris, de a későbbiekben szükség lesz egy kis felderítésre, sőt néha még válasz-

tanod is kell két párhuzamos útvonal közül. Külsőleg a pályák nagyon különböznek, de mindegyikben gyönyörű és valószínű a legyőzendő akadály.

A *Fighting Force 2* talán egyedülálló mint folytatás, abból a szempontból, hogy elvet szinte mindent, ami emlékeztet első elődjéből, viszont sokat merít a *Metal Gear Solid* és a *Tomb Raider* világából, de legyünk őszinték, ez egész jól hangzik. A *PSM* már alig várja az új fejleményeket.

Justin Calvert 

HOGY MINDEN SIKERÜLJÖN,
NEM LESZ ELÉG
EGY DOBOZ LŐSZER
ÉS A GENGHARCOS-
ATTITŰD.



[1] Amikor már azt hiszed, hogy ennél jobban nem is lehetnek a dolgok, rábukunk az a lángszóróra. Igent! [2-3] Az összes fegyverével felszerelt Hawk talán még egy zseblámpát hozhatott volna...



○ PONTOK

- Észrevehető javítás az eredetivel képest
- Hatalmas fegyverek
- Csak néz a képképernyőre!

○ PONTOK

- A régi rejtezők kevés ismerős vonást tartalmaznak
- Nincs Multiplayer Mode

○ MIELŐTT MEGVENNÉD

Azok a *Fighting Force* rejtezők, akik kibővíthetők voltak a „rejt”-ből, azok most bizonyára csodálják fogunk, de mi többiek előre örömelünk egy bizonyos játékmenetnek, egy jól vezethető karakternek és egy játékos, amelyek hisztériájában ott állunk a *Metal Gear Solid* trófeák alkalommal újraproblémát megoldó újragépetés.

ELŐJÁTÉK

SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMMER

Indítsd el, hogy megcsodálhassd a tündéri Disney meseszerű játékot, miközben **NYPD Blue** zenéjét hallgathatod. A Sony Kis Sárkány™ repülésre kész.

A mióta az első sorlány lecsapott az első gyantátlan halra vacsorának, féltetve a régi avas, konzerves tonhalat, az emberek legnagyobb vágya a levegő meghódítása. Így csábította el a repülni vágyókat a *Spyro The Dragon*, ami ezt az élményt remek éléltűséggel nyújtotta. Voltak, akik megjegyzéseket tettek gyerekes grafikájára, vagy igen helyesen rámutattak arra, hogy a nehézségi görbéje olyan lapos volt, mint a Nagyalföld. De csak egy örült kezdene vitakozni azon, hogy pikkelyes sztrárunkat lehajítani egy hegytetőről, és biztonságosan levetőlni vele a földig remek szórakozás.

A *Spyro*

bukása az a fajta bukás volt, ami megeshet még a legnagyobb játékokkal is. A történet első fele messze nem volt kihívó, és néhány feladat, főleg a drágakő-gyűjtés csak a leggyerekesebbeknek volt elég közülünk. Hál' Istennek a *Spyro 2: Gateway To Glimmer* nemcsak hogy megoldotta ezeket a problémákat, hanem megtette mindet egy adag friss ötlettel, extra pályákkal, új szereplőkkel.

Előjáróban: *Spyro* maga mostantól nincs csak az egekre korlátozva. A víz lett a második otthona.

Elég csak ránézni, ahogy ott úszik nagy vígan, és máris örökre elfelejtet az előző játék szörnyű animációt. Ezenfelül *Spyro* azokat a falakat, amiknek eddig állandóan csak idéntlenül nekiment, most végre meg



1) A víz még mindig a barátod. 2) Használd a háromszöget, hogy körbeszimatolhass.

tudja mászni (kéznel van egy létra). Ezen extra segítségek nem alapfelszerelések, hanem drágakövek gyűjtésével szerezhetők meg. A jutalomnak ez az új formája (akár hozzáférést is nyerhetsz mindenféle eldugott hidakhoz, bejáratokhoz) legalább értemet ad a drágakő-gyűjtőötesnek. Így bekerült a pénz is a játékba, és elmondható, hogy



1) A helyszínek irtó csinosak. 2) A *Spyro 2*-ben röngyeteg ujjaitk van. 3) Hatalmas egy ágyú. 4) Kaphatnék egy tévét? 5) Ugrás, vitorlázás és lebegés.



1) Próbáid megközelíteni, és hallani fogsz egy jótanácsot.
 2) A pénzeszsákok új utakat nyitnak meg előtted... persze nem ingyen. 3) Spyro már úszni és alámerülni is tud. 4) Jó kis zászló.

Glimmer földjén hasznos egy egészséges bankszámla, szóval gyűjtögesz csak, ha új küzdelmekben szeretnél részt venni.

Az előző játékban az egyes szinteken a feladatok mindössze a pálya alapos felderítését, és az összes sárkány megtalálását és megmentését jelentette. A Spyro 2-ben a dolgok ennél már sokkal összetettebbek. Maga a repülés szépen kikerekedett egy lebegő és egy vitorlázás támadó mozdulattal, új taktikai elemeket adva ezzel a játéknak. Leszállhatsz a platformokra, melyek korábban elérhetetlenek tűntek, de csak a vitorlázás tripla szaltója és rövid lebegés után – ez a mutatvány Spyro szárnyainak extra csapkodásával egy kicsivel magasabbra és messzebbre tud juttatni. Később előfordulhat, hogy belebotolsz egy Super Flight energia-növelőbe.

De minden ilyen képesség új feladatokat von maga után. Tanulj úszni és mindjárt egy csapat bébi-teknősökét teregethatsz át mindenféle veszélyeken, mire eljutsz a biztonságig. Próbáld ki egy új repülést és máris meg leszel bízva, hogy gyűjdsd meg lámpák sorozatát tüzes leheletteddel. Végezd el a feladatokat és egy kiszabadult barát helyett, talizmánokat és varázsgömböket kapsz, melyeket kulcsnak használhatsz a következő világhoz.

Bár még korai állapotban van, a Spyro folytatása mellett az első rész máris kissé üres és unalmas. Az játékok szintjein a mélység újabb és újabb rétegeiben kalandozhatunk. Talán lesz lehetőség, hogy kövekkel köpközzöl azokat a bosszantó kis gyötköcskákat (valami 3D-s cél-ívelőde-szerűen), vagy netán a hajad is égne meg áll, mire megfjejted az egyik rejtvényt a The Crystal Maze egyik zugában?

Az első Spyro játék egy ragyogóan eredeti és briliánsan kivitelezett program volt, ami azonban nem hozta mindazt, amit ígért (ezért is tartjuk 8/10 értékűnek). A Spyro 2 már most kétszer olyan jónak tűnik, mint elődje, és bízunk benne, hogy még több PlayStation tulajdonosnak mutatja meg a repülés erejét.



PSM VÉLEMÉNY

0 PONTOK

- Lenyűgöztenél a színeket
- Retartalmas pályák a repüléshez
- Helyesebb rejtvények, neméiméyebb ötletek
- Tomsányi szereplők és aljáték

0 PONTOK

- Lehetett volna kissé kevesebb csúki

0 MIELŐTT MEGVENNÉD

A PSM szerette az első Spyro-t, és úgy tűnik, hogy ezt is szeretni fogják. A megjelölt dolog az, hogy a fejlesztőknek sikerült sikerült javítaniuk a játékos tapasztalatot, hogy felidőzték volna a remek kinevezést és eredetiségét. Ez a kis kaland, bár inkább jópofa és mulatságos, de tényleg van megoldandó rejtvények, különböző víz alatti veszélyek és ötletelés, amiket a Pixar aligha alkotmányozhat volna még szebben. Egy szóval: csakis.



1) Na kopj lo, kis nyúlás féreg. 2) Reménykedjünk, hogy megvannak a km-kövek a visszafelőz.

A LEGTUTIBB KÉPERNYŐKÍMÉLŐ

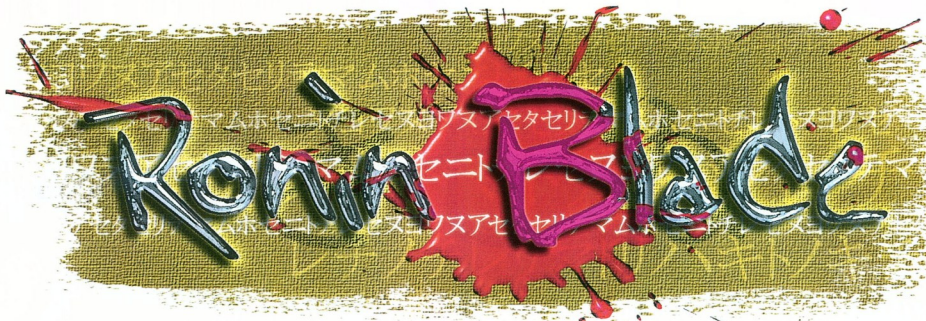


MAX, az életmódmagazin
 Nem csak férfiaknak!
 Sztárok, divat, mozi, zene, erotika

Keress az újságárusoknál!

ELŐJÁTÉK

■KIADÓ:	Konami	■SZÁRMÁZÁSI HELY:	Japán
■FEJLESZTŐ:	In-house	■MŰFAJ:	Akcio/Kaland
■MEGJELENÉS:	Október	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1



Uram! Nem érdemes több szót fecsérelni erre a szerencsétlenre... Igazad van Kotara Hiba! Döfd bele nemes kardod. Hmm, már meg is tette...

Az idegen kifejeések szótárában, a Ronin címszó alatt a következő meghatározás található: „gazdátlan szamuráj, különösen olyan, kinek urát megfosztották földjeitől”. Micsoda véletlen, hogy ez a meghatározás pont egybevágy a *Ronin Blade* alapörténetével, megfűszerezve pár logikai buktatóval és véres harccal. Történetünk két kardforgató harcos, egy nő és egy férfi körül bontakozik ki. Bármelyik szereplőt választhatjuk, és bár mindkettőnek eltér egy kicsit a sorsa, a történet fő szála mindkét hősnőnké azonos. Egyben nem tevéhdünk: mindkét választásunk esetén a játék még a legvérengzőbb játékosok vérgény szintjét is képes kielégíteni. A bevezető képsoroknál rögtön az egyik főhősünkre botlunk.

E fiatal szamuráj (Kotara Hiba) éppen szülei sírját készíti meglátogatni, amikor „véletlenül” pont egy csetepaté kellős közepén találja magát és másik kardforgatókat Lint, kinek életét éppen egy csapat japán gonosztevő próbálja megkeseríteni. Mi sem ter-



1 Interakciók az emberekkel, alapvető fontosságú a rejtvények megoldásakor. **2** Munkanélküli szamuráj.

mészetesebb, hogy a gyengébb nem segítségére sietünk. Ennél a pontnál választanunk kell, hogy melyik szereplőnk (Lin vagy Kotara) sorsát kövessük nyomon. Ami ezután következik, az nem más, mint egy izgalmas, összecsapásokkal tarkított kaland, megfűszerezve egy kis fejtörővel. Az előretáshoz a harcra kívül a békés járólékelkel is szót kell értenünk. A történet lebilincselő, szövevényes és sokkal bonyolultabb, mint ahogy e rövid leírás érzékelteti. Számos helyszínen több szereplővel találkozhatunk.

A *Ronin Blade* stílusa egy kicsi mindenből, RPG elemek és 3D-s veredékos-szeletelési cselekmény.



A kezdetekben főhősnk kicsit esetben, ezért ügyelni kell arra, hogy harc kezdetekor ne mindig a hátunkat mutassuk az ellenfelek. Amíg ki nem ismertük a játék egyéni irányítási stílusát, valószínűleg még sokáig a kapok, és nem az adok oldalon szereplünk a harcban.

Utunk során baráti szereplővel is találkozhatunk, akik – még mielőtt lekaszabolnánk őket – felvilágosítanak minket fegyverforgatási hiányszógaikról és megmutatnak pár nagylígas trükköt és védekezési technikát. Ez nagy segítséget jelent egy olyan játékban, amely nem az „év legkomny-nyabbje” címre pályázik. A *Ronin Blade* esetében nagyfokú teletremre és gondos odafigyelésre van szükség, annak érdekében, hogy a maximumot hozzuk ki belőle. A játékról röviden összefoglalva elmondható, hogy egy lebilincselő kaland, melyben a harc kiemelkedő szerepet játszik. Reméljük beváltja a hozzá fűzött reményeket...



● PONTOK

- Igalmos, szórakozó RPG/kaland
- Erdőfeszítő cselekmény
- Két játszható szereplő

● PONTOK

- Nához kezelhetőség
- Sok-sok tültés
- Szeretted a var-látványját?

● MIELŐTT MEGVENNÉD

Az első benyomás alapján a *Ronin Blade* egy mezeian kezelhető játéknak tűnik, allandó töltötetessé és korlátotzott harci menüvel. Azonban a túltés a kiterjes. Ez egy kalamajjáték, és nem egy vagdalkozos-veredekes kategória. Kisbűbön harci-támasokkal egy igrtetés – talán kicsit vérs – játéknak tűnik.



1-2 Ennek a vágásnak már nem lesz jó vége.



Steve Bradley



■KIADÓ:	Electronic Arts	■SZÁRMAZÁSI HELY:	USA
■FEJLESZTŐ:	Dreamworks	■MŰFAJ:	Dinós harcoló játék
■MEGJELENÉS:	November	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1 vagy 4

ELŐJÁTÉK



Egy dinoszaurusz ereje és a Tekken játékfejlesztése egyesül: az EA a Jurassic Park: The Beat 'Em Up játékkal folytatja a Jurassic Park: The Platform Game-et.



[1-3] A Spinoszaurusztól a Giganotaszauruszig mind itt vannak. A dinoszaurusz-képtárban láthatod, hogy milyen nagyok, és mégis legyőzhetőek. Aztán indulhat a játék...



menyit a két film stílusából és rémítő szelleméből (na jó, talán a másodikikat nem annyira), a Warpath azonban elhagyja a „kémcsöböl elszabadult dinók” történetét a haszaggatás és az arckamolás egyszerűbb örömei érdekében. Inkább egy utcai pofozkodás 65 millió évvel ezelőtli változatára emlékeztet.

Az atmoszférikus tervezésű Jurassic Park: Warpath nem csupán a megszokott Arcade, Versus és Survival játékmódokat nyújtja a konzolnyomkodóknak, hanem a Team Battle (csapatküzdelem), Practice (gyakorlás) lehetőségeket, sőt még további különlegeseket is. A fejlesztő Dreamworks egy színházban foglalta össze a díncsata legiavát, melyben megtekinthető a játékban mentett videók, valamint egy dinoszaurusz-képtárát is készített – ez az őskori brutális valóságos ki-kicsodája, mely részletesen ismerteti a harcosok adatait (hossz, súly, magasság), megmutatja helyüket a jurakori családfán, és a valódi harc megkezdése előtt alaposan megtekinthető benne a 14 díno mindegyike.

Maga a játék vegyíti a két film tudományos-fantasztikus álvilágát a verekedős játékok alapjaival – gyözz

hármo menetben, aztán addig üsd az ellenfelet, amíg össze nem esik. Amint az elvárható, a játékban szereplő valamennyi dinóharcos egyedi képességekkel, erősségekkel és gyenge pontokkal rendelkezik. A T-Rex például gyenge, aluffejlett karjait erős harapással és farkcsapásokkal helyettesíti, a Velociraptor (vagy Mega Raptor) kis mérete pedig gyorsasággal és irigyletű méltó karmokkal párosul.

Bármelyik dínot is választod, mindegyik képes valamilyen különleges mozdulatra és ütökombinációra, az egyszerű rúgásoktól és harapásoktól kezdve a csípődobásig, az ugró kör-rúgásig és a gyors pörgéssel való farkcsapkodásig. Mindez természetesen különféle küzdőtereken zajlik, melyek újratekintik mind az eredeti Jurassic Park, mind a folytatás, az újdonságoktól mentes Elvesztett világ néhány jelenetét.

Dinóháború, A kihaltak csatája... Bármilyen címek is ragasztunk rá, a Jurassic Park: Warpath nem sok fordulatot ígér a verekedős műfajban. Ne felejtisd el beszerezni a PSM jövő havi számát, melyben elolvasható a bírálóink véleményét a játékról.

Dean Evans



[1-2] Első ránézésre a Tekken karmokkal, fogakkal és farkolenggetéssel – de semmiképp sem Tae Kwan Do



● PONTOK

- Végre nem egy újabb japán harci-játék gyilkos iskolás harciokkal.
- Érdekes fordulat a leragadt csont-ai vált verekedős műfajban.
- A filmek legörve és stílusa kemelmelőd.

● PONTOK

- Túlcs azonosulni a szereplőkkel?
- A T-Rex valóban képes felemelni és eldobni egy másik dinoszauruszt?
- Szükség van-e egyáltalán még egy verekedős játékról?

● MIELŐTT MEGVENNÉD

Ismerd, hogy a Dreamworksnak a JP licenc átvezetése irántig legutóbbi próbálkozása nem jart teljes sikerrel, és nem volt túlszámoltan erősítő ötlet a film történetét újragrálás játékba átírni. A szoftvercsapat mindig is hírhedt volt a filmeknek bekebelezéséről (Batman, Superman, Alion stb.), ezért érdekes lesz megfigyelni, hogy a Warpath elég jónak bizonyul-e az eredetiles ébrenvarrásához. Ha nem, akkor azt jelentheti a Jurassic Parknak, mint a Masters Of Terroris Kései a Csillagok háborújának...



A LABDA FEL VAN DOBVA

Az EA vancouveri központjában a *FIFA 2000* team egész évben keményen dolgozik a világ legnagyobb múltú focijátékának újabb részén. Dan Mayers repülővel hozott exkluzív híreket a cég legújabb igazolásairól.

Egy Vancouver melletti ipari területen fekszik az EA agyközpontja. Itt egy síkúvegéből és kőből készült magányos fal is található, amely nem egy épület homlokzata, hanem valóban csak egy sokablakú fal. Az ember azt hinné, hogy ez egy új szárny építésének jele. Egy új szárny, amelynek építését talán épp a *FIFA 2000* bevételéből finanszírozzák majd?

Féle az ilyen találgatásokkal, a legtöbb emberben ugyanis sokkal inkább az a kérdés merül fel evről évre, hogy vajon miképp fejlődött tovább a *FIFA*? Mit tervezett az EA a játékoság fejlesztése érdekében?

A válasz erre a kérdésre – talán meglepő módon – az, hogy bizony sok mindent.

Amikor a *FIFA*-t fejlesztjük, az egyik kulcskérdés, amellyel meg kell küzdenünk mindig az, hogy vajon a valóságoséget vagy a játszhatóságot helyezzük a másik fölé – mondja Brent Disbrow producer. – A *FIFA* kezelését eddig hagyományosan nehéz volt elsajátítani, így most megpróbáltuk könnyebbé tenni, természetesen a játék mélységének elvesztése nélkül.

A mesterséges intelligencia a *FIFA* teljes szerkezete szempontjából alapvető jelentőségű. Bizonyos mértékig mindennek ez a lelke. A játékosaid befolyásolhatóságának szintje mellett az is kulcsfontosságú, hogy mennyire válaszértő a számítógép által irányított játékosok interakciója az általában kézben tartott fociistával. Ennek érdekében az EA külön erre a célra készített egy test bed (tesztágy) névre hallgató szoftvert. Ez lehetővé teszi, hogy

a játék beavatkozás nélkül fusson – a program tulajdonképp egy lebutított változat egyszerű drótvázás emberekkel, akik egy vektoros pályán szaladgálnak. Az egyes játékosok által befutott területet állítgatva a szakemberek elemezni tudják a játék valóságoséget.

Sok a mérés és az elemzés – folytatja Matt Brown, a *FIFA* technikai tervezője. – Például olyasmikkel kapcsolatban, hogy honnan lövik a gólokat, vagy hogy hány szerelés sikeres és hány sikertelen. Az eljárás azt is lehetővé teszi számunkra, hogy valós időben szerkeszthetessük a játékot – a csapatok taktikáját, a területvédekezést, vagy a fociisták játékaik egymással való összhangját. A tesztágy által nyújtott információk részletessége elképesztő.

Még azt is meg tudjuk mondani, hogy melyik játékos mit



[1-2] Rengeteg munkát fektettek abba, hogy a játékosok animációja a lehető legvalószerűbb legyen. Ez már a játék kezdetén szembetűnik. [3] A teljesen animált 3D szurkolótáborok tovább fokozták a derbi hangulatát. [4] Nézd csak a pályát! Szépen zöldell a frissen nyírt gyepl...



A JÁTÉKOSOK LÖKDÖSÖDNEK, AMI NEMCSAK TÖBBFÉLE MOZGÁST JELENT, HANEM TÖVÉBBI TAKTIKAI LEHETŐSÉGEKET IS.

gondol – fejt ki Brent –, sőt azt is, hogy mit terveznek, merre akarnak mozogni, vagy kinek akarnak passzolni.” Az ilyen információk bizony valóban segítik a valóságzerűség tökéletesítését. Mint Matt is mondja: „Jó példa erre az útközés. Az információ matematikailag helyessé teszi az ilyen eseményeket, így ha két játékos felugrik fejélni, az egyik fickó a magasságának, súlyának és sebességének megfelelő módon megjátssza a labdát, a másik meg perze a hátsó felére huppan.”

Hogy ez miként befolyásolja a játék nyújtotta érzést? Minden kiderült a PSM újváltásánál. Látható, hogy a játékosok összehangoltabbak, különböző pontrogások esetén. Valóságban futkároznak a focisták annak függvényében, az adott pillanatban épp hol jár a labda.

Pontrogások a játékosok fölé viló nyíl helyett három ikon három gombot jelképez majd – mondja Matt. – Ha lenyomod az egyik gombot, a labda egyenesen a megcélzott játékoshoz megy majd, s így az ellenfeled nemigen fogja tudni, merre passzolod a labdát.” Ez sokkal komolyabb és reaktívabb játékmenetet eredményez, amelyet az animáció is csak kiemel.

„A felhasználókban azt az érzetet akarjuk kelteni, hogy a pálya mellett állnak játékosokkal.” – fejt ki Kerry Whalen animációs producer. Ezen ő a teljesen irányítható lökést, védekezést, fejelést és labdafedezést érti.

„A labdafedezések akkor veszed hasznát, ha magadnál akorod tartani a labdát, amíg a többiek nem érkezik meg valamelyik szélén. Beadás előtt a

védők elől is eldughatjuk ezzel a módszerrel a labdát, amely fokozza a játékforma érdekes mivoltát.” A támadó és védekező játékosok egyaránt tudnak lökődni a labdavezetővel, amely nemcsak többféle mozgást jelent, hanem további taktikai lehetőségeket is.

A filmes részlet feladata lesz például a szükséges információ biztosítása az animátorok játék-építő munkája számára. „Néhány egyéb játék elköveti azt a hibát, hogy a rögzített mozgás-adatokot kis darabokra vágja, és csak úgy bedobja a játékba – mondja Craig Koehn, a FIFA animációs-specialistája. – Ez nem működik, mert a való világ és a játszás nem egészen párhuzamosak, ha a gyakorlatot nézzük. Amikor megnyomunk egy gombot, az akciót azonnal magunk előtt akarjuk látni. A játékosok bizonyára nem három-négy különféle animációt szeretnének látni, amelyek a labdához érkező játékosnak le.” A hagyományos, ceruzajazós storyboardok használata helyett a készítőik Action Man figurák polaroid képei mellett döntöttek, amelyeket különféle, labdarúgásra jellemző pózokra állítottak be. Ez mindenképpen világosabbá teszi a műhely számára, hogy a stúdióban milyen testtartásokat játszatssanak el a kaszkadőrökkel és az igazi játékosokkal, például Sol Campbell-lel. Miután minden mozdulatsort leképeztek, az információkat folyamatosan mozgássá alakították át.

SZUPERTEHETSÉGEK

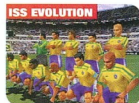
A FIFA nem az egyedül felcéljáték, amely már majdnem kész. A következő trió szintén beelőzhet a bajnoki címért folytatott harcra.

ISS Evolution

A futball-játékok egyik legjobbjá. A Konami japán mesterei olyan játszhatóságot produkáltak, amilyenrel egy konkurens sem bír. Talán nem annyira részletes, mint a FIFA, de rettentően adiktív. Olyan, mint az Arsenal.

This is Football

A Sony is stoptlist húzotta,

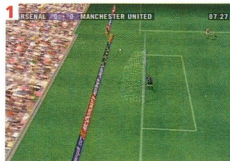


és megpróbálja magához vonzani a futballpinc érdeklődőit.

A játékok már két éve készíti a programozók elítéscsapata, így az időny végére igen jó pozíciókat érhet el.

UEFA Striker

A sok menedzserment-opció az UEFA-t előnybe helyezi vetélytársainál szemben. Bár 130 csapatnál nem olyan részletes, mint a FIFA, de nagyon-nagyon jó a játszhatósága. Olyan, mint a Chelsea.



[1] A kapusok aktívabbak, mint az elmúlt években. [2] A bírók viszont néha még mindig hülyeségeket fújnak.

azzal, hogy megpróbálja pontosan visszaadni a focivilág apróbb-nagyobb részleteit. „A FIFA régebbi változataiban sok a hasonlóság a játékok között. Most bizonyos szintű egyéniséget próbáltunk kialakítani minden játékos számára.” A legjobb alap a játékosok megkülönböztetésére a hajviseletük. Az előző változatokban a haját ugyanarra, a fejformára ontótták, most viszont különféle fejtipusokat vetnek be annak érdekében, hogy élethűen visszaadhassák Beckham tincseit, vagy Ginola feltupírozott hajkoronáját. De ez még nem minden, hiszen minden játékos további jellemzőit is igyekeznek a játékban bemutatni.

„Egyszerűen az arccsontok és az állak, sok időt töltöttünk az orral és a szemöldökkel is, ami gyakorlatilag az arcot, haját és lábukat felépítő poligonok számának emelését jelentette” – mondja Brian Keane, a FIFA team művészeti vezetője. De legalább ennyire fontos az is, hogy mindezeket a játékok megfelelően vissza is adja. „A fejlesztéseket minél észrevehetőbbé próbáljuk tenni, így a játék közben is jól láthatóak lesznek – magyarázza Nick Wlodyska, a játék másik művészeti vezetője. – Ebben nagy hatással voltak ránk a Tekken játékok, ahol a megvilágítás is fontos eleme annak, hogy milyenek látszanak a szereplők.”

A FIFA 2000 játékosai jól néznek ki – kifejezetten jobban, mint a korábbi években, de a grafika finomításának itt még nincs vége. A stadionokat is felújították. „A valóságúgés érdekében animációval ruháztuk fel a 3D tömeget is, így a nézők viselkedésének intenzitása meccsről meccsre változik” – mondja Nick. Így ha unalmas a meccs, allig-alig morderül fel néha a közönség, gölök után viszont ünneplőfél hangos az aréna. „Különféle animációkat vetünk be, az egyikben tapsolnak a játékosok, a másikban pedig örömtisan ugrálnak. Mindez nagyon megdobja a stadionok hangulatát.”

A pályák hangulatát a tömeg által csapott zajokkal, a szurkolók rígmusivaival is fokozni próbálják a program alkotói. A hangszin nem épp férfiorosra jellemző, de ez is épp elég egy futballjátékba.

„Ami a közönséget illeti, idén minden régi hang-effektől megszabadulunk és újakat építettünk be – mutat rá Chris Taylor, a zenei igazgató. – Telje-



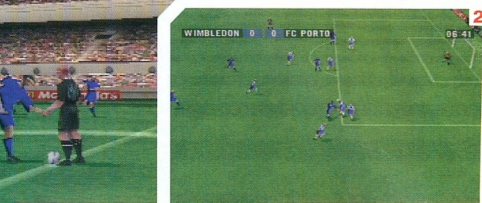
(1) Mindig rossz vége van, ha vitába szállunk a bíróval. **(2-4)** Bár egyszerre csak egy játékost irányíthatunk, a többieket is mintha a meccsre gondolnának. Nézd, ahogy a játékosok a pályán helyezkednek.

sen újak a rigmusok. Igazi stadionok valódi dalait hallhatják majd a játékosok. A nóták egyébként csapatontként változnak.”

Vajon azt a strófat is hallhatjuk majd, amely Beckhamról szól? „Minden igénynek megpróbálunk majd megfelelni, így az egyik tábor ezt éneklí majd, a másik pedig azt. Még a meccs eseményeinek a reakciója is a helyén van, például ha valakit kiállítanak, a tömeg egyik fele pfojog és fityul, a másik fele pedig dicőíti a bírót.”

Az ember azt hinné, hogy a hang másodlagos egy focijátékban, de ez bizony nem igaz – a játék atmoszférájához nagyon hozzájárul ez is. És itt nemcsak arról van szó, hogy Robbie Williams ír egy dalt a játékhöz és az Apollo 440, valamint Gay Dad is közreműködött.

„Megpróbálunk beszédell reagálni azokra a dolgokra, amelyek nem feltétlenül láthatók a játékban – mondja Neil Biggin, a szövegírók vezetője. 85 ezer szónyi beszéd jelenik meg a játékban, s ennek célja a program reaktívabbá tétele. – Jósás-jellegű, előremutató szövegeket is be akartunk építeni – folytatja Neil. – Például ilyesmik is elhangzanak: ‘McManaman fut el a jobb szélén, vajon be tud adni az alapvonárol’, és ez tovább növeli a játék izgalma. Az sem utolsó szem-



A JÁTÉK ADATMENNYSÉGE SEM HAGY MAGA UTÁN KIVÁNNIVALÓT – A TÖBB MINT 450 CSAPAT LEGTÖBBIÜNK SZÁMÁRA BÖVEN ELEG.

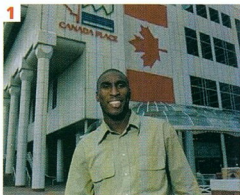
point, hogy a beszéd révén az olyanok is sokat megduhdanak a labdarúgásról, akik eddig esetleg nem voltak annyira otthon benne. Ez tulajdonképp egy játékban bellíi oktatás.

„Elemezzük a pályán folyó játékot és az egyes játékosok teljesítményét” – mondja Michael Gordon, az MI audió specialista. – Előfordulhatnak olyan esetek, amikor egy játékos 50-szer próbál kapura löni, de a befejezés gyenge; ilyenkor mi is kommentáljuk a teljesítményét.” Általában mindegy-két csipős megjegyzést jelent a szakkommentátorok részéről, akik szerepelté John Motson mellett idén Mark Lawrenson és Gary Lineker büjök. „Keményen dolgoztunk, hogy jó

szövegkönyvet hozunk össze – mondja Neil. – Amennyire tudom, egy konkurensünk sem dolgozott ennyit ezen.”

A játék adatmennyisége sem maga maga után kívánvalót – a több mint 450 csapat legtöbblünk számára bőven elég. A játék készítőinek szimpatikus vonása, hogy nem csak a FIFA, hanem a labdarúgás lelkes rajongói is. Ez a játék szempontjából pozitív vonás, hiszen – mint a PSM próbajátéka is bizonyította – a srákok megpróbálják a lehető legjobban visszaadni a futballpályák légkörét.

Az EA Sports mottója a FIFA 2000-re nagyon igaz: ha valami a játék része, akkor az a játékban is benne lesz.



(1-3) Sol Campbell a megszokottól eltérő körülmények között. **(4)** Fejlesztési gyakorlat.

- 10** A PSM csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.
 - 9** Jó kis program – habozás nélkül ajánljuk
 - 8** Nagyon-nagyon jó. A gyűjteményedbe való.
 - 7** Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.
 - 6** „Mit akarhattak?” Játsható, de döcögős.
 - 5** Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Eppen hogy...
- 4** Átlag alatti. Súlyos játshatósági gondokkal küzd.
 - 3** Átlag pocskék. Legfeljebb kölcsönözni érdemes.
 - 2** A 17rhétség határa. Technikailag gyatra, rosszul szerszszett, hamar megunod.
 - 1** Úgy ahogy van, pocskék. Emberi fogyasztásra alkalmatlan.
 - 0** CD formájú sörrelfét. Annak is puffertotalan.

 Különlegesen jó, ezt meg kell venni. StarPlay fogad érdemel.

Hányast kapjon, he? Mi a csudának hasznáják a 100-as skálát a videójáték iparban, mikor a százalékokkal folyton csak baj van? Torhelt a fejét az ember, hogy hány százalékos az értékelési átlag, s bár tudjuk, hogy 100%-os játék nem létezik, mégiscsak kibók egy skálán, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Amennyigottan adunk 10-ből 10-est a Final Fantasy VII-nek és a Tekken 3-nak, megvárjuk, hogy megérdemlik, érdemes megvenned őket.

A százalékos értékelés a tudományos alapon szétet kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%-os, elképzeljük a kritikus egy hangszigetelt laborban időlgelve, egy 300-as kértékelődítése után, bonyolult matematikai képletet alkalmazva hozzá meg a pontjését. Mi csak 10 pontot adunk. Nagy tudományosan megalapozott a pont, de nem is akar annak látszani. Csak általában nem győzőr a fejfájás egy-egy játék értékelése után.

A mi módszerünk egyszer? és következetes. Ha eleinte nem is értesz egyet velünk, ha megveszed a játékot, rájössz, hogy talán mégis igazunk volt.

Próbajáték

KRITIKÁK



Quake II	62	
Final Fantasy VIII	66	
Dino Crisis	70	
Destrega	73	
MGS Special Missions	74	
Sled Storm	76	
Kingsley's Adventure	77	
Shadowman	78	
Fisherman's Bait	80	
Puchi Carat	81	
Tarzan	82	



[1-4] Humán ellenfelet sohasem lehet a játékban legyőzni, de a mesterséges intelligenciájú ellenség is érti a dolgát. **[5-8]** Ahogy egyre nagyobb és több fegyverünk lesz, úgy az ellenfeleinknek is. **[9]** A kettes számú játékos kamikaze rohamot indít.

Quake II

Társaságot kedvelő játékosok vigyázat! A PlayStation olyan többszemélyes játék tisztelte meg, ami a lehető LEGVESZÉLYESEBB a barátságra...

A z interneten még mindig az egyik legnépszerűbb többszemélyes játék a Quake II, melyet minden idők legjobbjaként rangozták be. PC-re írt változatának megjelenésekor. Most végre kedvenc PlayStationunkon is kipróbálhatjuk, magas telefonszámok és az elmaradhatatlan telepítési problémák nélkül. Az egyszemélyes játékmódú kalandban egy

úrkatona szerepében küldenek el egy idegen bolygóra, hogy ott megküzdjünk a Strogokkal, akik a kémlelték Mingek után az emberiség legnagyobb ellenségei. Miután egyszemélyes úrhajónkkal kényeszerleszállást hajtottunk végre az idegen bolygón, utunk az ellenséges bázisra vezet, egy egyszerű blasterrel felgyerkezve, amit – ha szerencsések vagyunk –, Dual Shock



MIUTÁN EGYSZEMÉLYES ÚRHAJÓNKKAL KÉNYESZERLESZÁLLÁST HAJTOTTUNK VÉGRE AZ IDEGEN BOLYGÓN, UTUNK AZ ELLENSÉGES BÁZISRA VEZET.

vezérléssel irányíthatunk. Régebben a PlayStationon játszható, szubjektív nézőpontú lövöldözős játékok egészrel való irányíthatósága – PC-s társval egyetemben –, kudarcba fulladt, mert az egeres irányítás joypaden történő megvalósítása túl nehéz feladat volt. A Quake II-nél azonban nem ez a helyzet.

Amellett, hogy egyszerre használhatjuk a joypadet és az egeret – ami meglepően jól működik –, sok analóg vezérlőt is



[1] Rakétavetőket tíz lőpésnyiro. **[2]** Vagy, ha így jobban tozotok, hiperromboló.





■ KIADÓ:

Activision

■ FEJLESZTŐ:

Hammerhead

■ MEGJELENÉS:

Oktober

■ KORHATÁR:

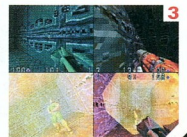
15 éven felülieknek

■ ÁR:

13 990

■ MŰFAJ:

Első személyű lövöldözős



1-2 Időnként nehéz kézben tartani a Dual Shockot. 3 Ide írjunk be valami időtlen viccet a négyesemélyes játékról. 4-6 A 100%-osan eredeti PlayStation lövések az igaziak!

csatlakoztathatunk, amelyek között biztosan megtaláljuk a számrunka legmegfelelőbbet. Mészre a legjobbnak ígérkezik a teljes analóg vezérlő, melynek bal botkormányával mozgásunkat irányíthatjuk, a jobbal pedig körülnézhetünk és oldalra léphetünk. Akármelyik irányítási módszert is választjuk, elart

MIUTÁN ÖSSZEGYŪJTOTTUK

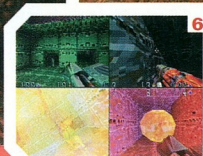
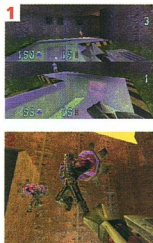
A FEGYVERKOLLEKCIÓNKAT GYORSAN RÁJÖVÜNK ARRÁ, HOGY NEM MINDIG IGAZ A MINÉL NAGYOBB, ANNÁL JOBB ELVE.

egy ideig, míg tökéletesen elsajátítjuk a kezelést, különösen a fölöttünk vagy alattunk lévő szörnyek célba vétele nehéz feladat. Ez a lehetőség a Doom-szerű játékokban még nem volt jelen.

A vállgombokkal fegyverek között választhatunk, ugorhatunk és természet-

sen lövöldözhetünk, amit iszonyúan sokszor meg is fogunk tenni. A PSM melegen ajánlja, hogy gyorsan szerezzünk be egy analóg vezérlőt, ha esetleg nem lenne otthon. Nemcsak arról van szó, hogy a joppaddal a Quake II irányítását sokkal bonyolultabbnak fogjuk találni, hanem arról is, hogy kénytelenek leszünk mellőzni az egységként igen jól kihasznált Dual Shock effektet. Minden fegyver hangjára más-hogy vibrál a vezérlő, és a nagyobb ellen-ségek lépésének robaja már jóval megjel-lenésük előtt érezhető.

Az öngyilkossággal lenne határos, ha egy szál blasterrel a kezünkben vennénk fel a harcot a Strogokkal. Szerencsére tűz-erőnk fokozására a fegyverek és munióci nagy választékát találhatjuk itt-ott a földön heverve. Miután összegyűjtöttük fegyverkollekciónkat, nagy áldozatok árán rájövünk arra, hogy nem mindig igaz a „minél nagyobb, annál jobb” elve. Néhány nagyobb fegyverhez szükséges a munióci-utánpótlás, és a rakéták vagy gránátok zárt helyi használatával gyakran ugyanúgy megbesbesülhetünk, mint célpontunk. Most talán azt gondoljuk magunkban, hogy majd józan észsel fogunk mérlegelni, de a józan észről könnyű megfeledkezni, ha egy tankméretű Strogo, vagy az egyik ▶



1-2 Hát nem nagyszerű? 3-6 Nem választható fegyver. 5-6 Az esték szó szerint gyorsan röpül-nek. 7 Akkor most nem szeretnél inni valamit?

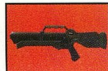


HARDVER KÖVETELMÉNYEK

Semmi pánik, nem lesz szétszédés 3D-s gyorsítókártyára vagy 16Mb RAM-ra, csak egy kicsit ismerni kell a PlayStation feltelemes foggyortárát.



VADÁSZPUSKA
 ● pontok
 Rövid távolságon belül komoly sérüléseket okoz
 ● pontok
 Nagyobb távolságra nem nagyon hatásos



SZUPER VADÁSZPUSKA
 ● pontok
 Rövid lőtávlaton belül pusztító hatású
 ● pontok
 Fájdalmasan lassú az újratöltés



GÉPFEGYVER
 ● pontok
 Halálos gyorstöltő képesség
 ● pontok
 Nem mindig pontos



KÉZIGRÁNÁT
 ● pontok
 Igazán komoly sebesüléseket lehet okozni vele
 ● pontok
 Nem lehet messze eldobni



GOLYÓSZÓRÓ
 ● pontok
 Foszfányokra lyuggatja az ellenséget
 ● pontok
 Ügyelni kell a munió-utánpótlásra



LÉZERPISTOLY
 ● pontok
 Egyetlen pontos lövéssel leteríthetjük ellenfelünket
 ● pontok
 A lövedékek nyomvonalát először a tartózkodási helyünk



IONFEGYVER
 ● pontok
 Erős robbanások
 ● pontok
 Túl hosszú ideig tart a tüzézés



HIPER-ROMBOLÓ
 ● pontok
 Gyorsított töltési képesség
 ● pontok
 Túl gyorsan haljamos a késlekedés



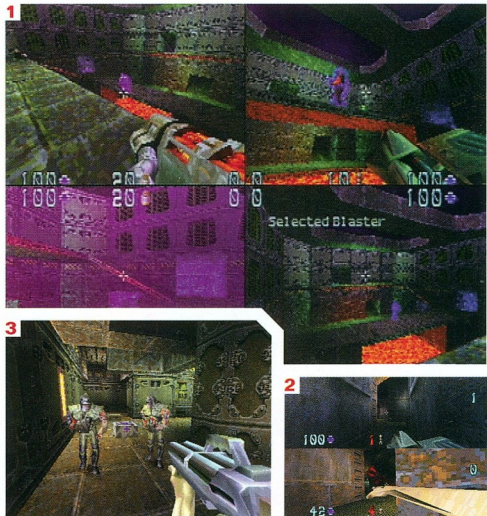
GRÁNÁTVETŐ
 ● pontok
 Nagyobb hatótávolságot biztosít a gránátoknak
 ● pontok
 Rossz odász esetén visszapatann



RAKÉTVETŐ
 ● pontok
 Halálosan pontos és szórakoztató
 ● pontok
 Lassú és könnyen ki lehet térni a lövedék útjából

► multiplayeres barátunk üdög épen. A játék előrehaladtával nemcsak hadi eszközök erje lesz egyre nagyobb, hanem az ellenség is egyre féltelmesebb, mivel ő is ugyanazokhoz a gyilkos játékokhoz jutnak hozzá, mint mi. Az első néhány pályán talán át tudunk jutni egy „úsd, vágd, nem apád” mentálitással és a szuper puskával, de aztán egyre inkább olyan taktikákat kell alkalmaznunk, mint a sarkok fedezékéből való tüzelés, vagy az ellenség megse-

NEMCSAK A FEGYVERARZENÁLUNK LESZ EGYRE NAGYOB, HANEM AZ ELLENSÉGET IS EGYRE NEHEZEBB LEGYÖZNI.

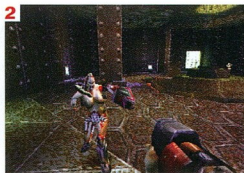


[1-2] Multi Tappel vagy anélkül, a Quake II meg fogja rengetni a játékvilágot. [3] A kétszömbűbi mindegyikítőknök jut egy golyó!

mitése a falról lepatannó gránattal. Még akkor is ér néhány meglepetés, ha már játszottunk a PC-s verzióval, mivel a fejlesztők néhány új, ugyancsak nagyon csúnya ellenséggel rukkoltak elő.

Annak ellenére, hogy a játék pályái elég lineárisak, és a küldetés céljait tekintve meglehetősen egysíkúak, bőséges lehetőséggünk királozkodik a felderítésre is. Sőt, ha nem szaktünk időt arra, hogy felkussassuk a titkos helyeket, nem tudunk hozzájutni az új fegyverek-hez és energiatárolsokhoz. Ha grafikai hibát vagy poligon szakadást vélénk felfedezni, nyugodtan lőjünk rá, ugyanis a Quake II-ben nincsenek ilyen hibák, csak a titkos helyeket jelző, ugyesen elrejtett nyomra vezető jelek. Ezeket a helyeket a fal lerombolásával tárhatjuk fel. A különböző szintek pályái hú márai a mamut nagyságú PC-s játszótérnek, az egyetlen figyelemreméltó különbség az a néhány plusz folyosó, melyeken áthaladva PlayStationiunk betölti a pálya kiegészítő adatait.

Nem mintha a PlayStationön nem futnának rendezen ezeknek a hatalmas pályáknak a másolatai. Viszont ha jól megfi-



[1] Volt már olyan érzésed, hogy helyek nem nagyon lelkesednek érted? [2] Igen. [3] Elég sokszor, ami azt illeti.

Quake II

gyeljük, vannak olyan pillanatok, mikor a távoli ellenség csak egy marék pixeleknek tűnik. Kevésbé leliksimeretes fejlesztők kóddal teli 3D-s játékaival ritkán tapasztalunk hasonlókat.

A Hammerheadnek még a többszemélyes játékban is sikerült elkerülnie a kodosítást, ráadásul úgy, hogy mind a négy játékos jóval az elfogadható képrészítési sebesség fölött élvezheti a játék örömeit. A játékban pontosan 12 különlegesen tervezett pályát is találhatunk a halálos párviadalhoz, melyek

A NORMÁL DEATHMATCH SZABÁLYAI SZERINT TÁRSAINKKAL EGYÜTT IDE-ODA KELL ROHANGÁSZNIUNK, HOGY EGY MEGHATÁROZOTT IDŐTARTAM ALATT MINÉL TÖBBSZÖR LEGYILKOLÁSSZUK EGYMÁST.

természetesen nem olyan látványorientáltak, mint az egyszemélyes játékmódú társaik, de kivétel nélkül mindegyik különböző stílusú, és egy kicsit más játéktílusnak kedvező küzdőtér. A hagyományos Deathmatch (halálos párviadal) szabályai szerint rajtuk kívül maximum három társunkkal futkórózhatsz ide-oda, és gyilkolászhatjuk egymást egy meghatározott időtartam alatt. A győztes az, aki a legtöbb ellenfelet megsemmisítette (vagy a legtöbb sérülést okozta). Ezután jön a veszekedés kiöntözött sörrel és elhajított joypadokkal fűszerezve, míg valaki elő nem áll egy igen leleményes ötlettel, hogy elsimítsa az ellentéteket. „Játszunk még egy Deathmatch-et?”

Abban a valószínűtlen esetben, ha a társainkkal folytatott totális háborút megunnánk, két másik többszemélyes játékmód áll rendelkezésünkre. A Versus Mode-ban nagyjából ugyanazek a játékszabályok, de itt az életek száma van előre meghatározva, és nem a forduló hosszának időtartama. A Teamplayben négy játékos párbán küzd egymás ellen, de hárman is játszhatnak egy ellen.

Ez a megoldás igen nagy hatással van a játéktílusunkra, ha sikeressé akarunk lenni, hiszen ilyenkor nem lovódízhatsz mindenne, ami mozog. Tulajdonképpen a többszemélyes játékmód miatt olyan népszerű a Quake II a PC-n, és a Hammerhead figyelemre méltóan jól oldotta ezt meg a PlayStation tulaj-



1 Mit nem adné egy... **2** golyószóróért.

donosoknak. Cyakorlatilag már semmi olyat nem tudtak volna hozzátenni a Quake II-hoz, amitől az jobb lett volna.

Grafikailag minden más lovódózós játékot maga mögé utasít: a megközelített textúrán nem látható torzulás, és a hanghatások tökéletesen illeszkednek a vizuális élményhez. A Quake II egyike minden idők legjobb játékaiknak, és nélkülözhetetlen darabja a PlayStation tulajdonosok kollektíciójának. Szerezzük meg, mielőtt ő szerez meg minket...

Justin Calvert 



1 Sohasem gondoltam volna, hogy egy gépfegyver nem lesz elég célfajm megvalósításához. **2** Új, fokszik, hozd vissza... légy szives, foglald el magad valami mással, és ne engem rohmozd állandón. **3** A hiperromboló tömegszétlaktör lenűlű igazán formába. **4-5** Úgy néz ki, hogy hűsünk nehéz időszakot fog átélni.



Még ilyen...

Quake II	10/10	PSMOS
Final Doom	9/10	
Doom	9/10	
Duke Nukem	8/10	

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Olyan gyönyörű és veszélyes, mint egy szép szőke istennő **9**
- JÁTSZHATÓSÁG: Hála Istennek, hogy ilyen fegyverekre nem lehet fegyvertartási engedélyt szerezni **10**
- ÉLETTARTAM: Barátokkal és Multi Tappal végtelen **10**

Ezt a játékot nem a PlayStationre szánták, ezért számunkra tökéletes rejtejték, hogy a Hammerheadnek hogyan sikerült mégis átírnia. Meghajolunk a PlayStation új istenei előtt...

10
A TITKOS



A *FFVIII* három központi szereplője – Squall (1), Rinoa (2), és Seifer (3) – gyönyörűen renderelt módon. Hmmm, csinos...

Final Fantasy VIII

Két évvel az **észbontó** *Final Fantasy VII* után a Square folytatja a sorozatot,

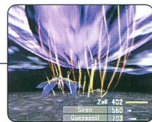
amely **átalakította a PlayStation játékokat.**



Hogy a Square hogyan csinálta, azt senki sem tudja, de a *FFVIII*-at figyelve a *FFVII* gyenge próbálkozásának tűnik. Megragad a nyakadnál fogva, és egy új és csodálatos világba repít: a nyolcadik részben Squall Lionheart, egy kemény katonai akadémia fiatal tanulójának szerepébe kerülés.

A történet ott kezdődik, hogy Squall és ősrivalisa, Seifer megpróbálnak bekerülni az elit SeeD egységbe, ami egy zsoldoshadsereg, és az akadémia fő bevételi forrása. Ez csak a kezdete annak a hatalmas kalandjátékknak, amely hetekre – ha nem hónapokra – odaszógez majd a PS-öd mellé. Az első, ami feltűnik, a grafika. Az intrótól leesik az állad, de ami utána következik, felülmúlja minden elképzelésedet. A játék a nagyrészt előre elkészített háttérképek és a végletekig kidolgozott poligon-szereplők kombinációjával dolgozik, akár a *FFVII*, de most a Square igencsak behúzott. Elképesztően néz ki.

A játék több száz helyszínének mindegyike egy kis mestermű, stílusos és hangulatos, emellett részletekben gazdag. Sőt, a hátterek nagy részében animációk, nézet-torzítások, parallax (többretegű) scrollozás is szerepelnek. A *FFVII* képregényszerű, szuper-deformált karaktereit most valóságihűen



A JÁTÉK TÖBB SZÁZ HELYSZÍNÉNEK MINDEGYIKE EGY KIS MESTERMŰ, STÍLUSOS ÉS HANGULATOS, EMELLETT RÉSZLETEKBE GAZDAG.



■ KIADÓ:

SCEE

■ FEJLESZTŐ:

Squaresoft

■ MEGJELENÉS:

Október

■ KORHATÁR:

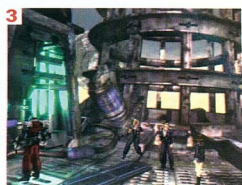
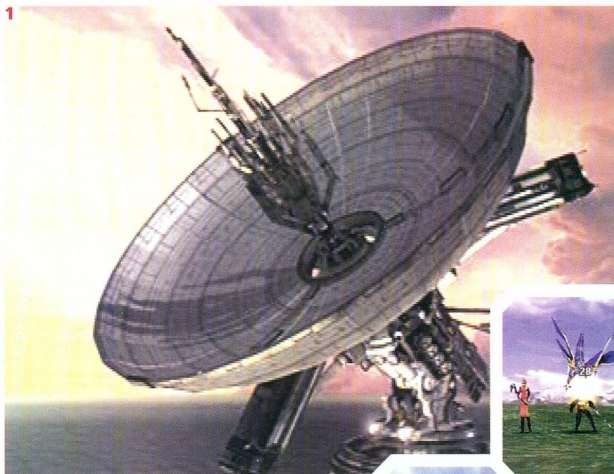
Nincs

■ ÁR:

14 990,-

■ MŰFAJ:

RPG



[1-3] A *FFVII*-től különbözően a *FFVIII*-ban minden egyes harcnak megvan a maga helye, amely a statikus háttereken és a videó-jeleneteken alapul. [4] Még az „átlagtalan” harc-szinterek is hihetetlenül részletesek. [5] Néhány részben még az animált hátterek és poligonkarakterek létezőtől való kombinációja is szerepel. [6-11] Ha úgy gondoltad, hogy a *FFVII* harc-szinterei jók, a *FFVIII*-tól lehidatsz. Minden finomabban kidolgozott, jobban animált, egyszerűen fantasztikus.



1 Az időzítéses részek elég gyakorinak, nagynál növelve ezzel a feszültséget.

2 Azt, hogy Laguna és barátai pontosan hogyan illeszkednek a történetbe, beletelik egy kis időbe kitalálni.



arányos szereplők váltották fel, akik olyanok, és úgy mozognak, mint egy igazi ember. A fő karaktereknek még méretezhető ruhatáruk is van, és a játék különböző szakaszaiban megjelenést váltanak.

A gyönyörű külső mellett az új stílus egységességet is hozott: a szereplők ugyanúgy néznek ki a kaland-, a harc-, és a videó-részekben. Ez nemcsak szebb, de segít felismerni a szereplőket, és életerejükről teszi őket.

Külön említést kell tenni a számos bejátszásról. Ahelyett, hogy szagattottá tennék a játékmenetet, a legtöbbjük észrevehetően nem van ágyazva, így sokszor szinte lehetetlen észrevenni, hol végződik a játék, és hol kezdődik a videó-jelenet; az össztapasztal felülmúlhatatlan. De a *FFVII* grafikája csak hab a tortán. A külső mögé pillantva ott a lenyűgöző játékmenet és történet tökéletes kombinációja.

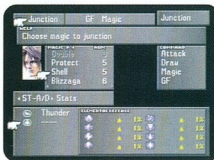
A *FFVIII* játékközpontja bonyolultabb, de egyben sokkal rugalmasabb is. A komoly RPG rajongókat

VARÁZSLATOK

Bár a *FF*-veteránoknak szinte az összes *FFVIII* varázslat ismerős lesz, jelentős különbségek vannak. A legfontosabb az, hogy a *FFVIII*-ban nincsenek varázspontok. A varázslatokat az ellenségektől vagy a helyszínekről lehet „elszíni”, vagy az Őrző Erők (Guardian Force) képességgel lehet előhozni. Ha például kifogytál a tűzvarázslatokból, találd meg őket

olyan szűnyeg, aki tűzvarázslatokkal rendelkezik, és csatlábol elszíved tőle, vagy az ŐE-t használod, hogy egy tárgyatól tűzvarázslattá alakítsd (lfejtve, ha van megfelelő ŐE képességed, és a szükséges tárgyat).

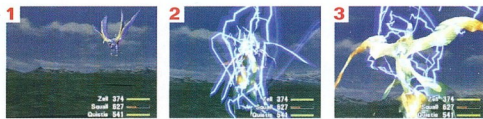
Bizonyos ŐE képességek lehetővé teszik, hogy a varázserőt átirányítsd a képességeidhez, növelve azokat.



A GYÖNYÖRŰ KÜLSŐ MELLETT AZ ÚJ STÍLUS EGYSÉGESSÉGET IS HOZOTT A LÁTVÁNYBA, AMI EDDIG HIÁNYZOOTT.

hetek rabul ejti majd, lehetővé téve a karakter minden egyes képességének szinte végletegig történő kiaknázását. Ha azonban ez nem a te pályád, lehetőség nyílik rá, hogy az állapotképernyőkre és menükre való órákig tartó koncentrációs helyett belevethesd magad az akcióba. A játékközpont szíve az Őrző Erők (Guardian Force) és a varázslat (részletesebben a bekeretezett hasábkon), ezek lehetővé teszik, hogy a karakter teljesítményének minden apró részletét egyénileg lehessen beállítani. Szinte mindent lehet módosítani vagy fejleszteni, attól kezdve, hogy a szereplők milyen parancsokat használjanak harc közben, egészen a tulajdonágáikig.

Másrészt, a fegyverek hatalmas arzenálja, amely a legtöbb RPG-t túlbonyolítja, eltűnt, ehelyett minden szereplőnek csak egy fegyvere van, amely tár-



1-3 Ahogy az időzések a *FFVII*-ben, itt az Őrző Erők támadása az egyik legnagyobb látványelem.

PÓKERARCOK

A *FFVII* hatalmas al-játék tárházával szemben a *FFVIII*-ban csak egy ilyen található – egy kártyajáték. Mindegyik kártyán négy szám szerepel – minden oldalán egy. A játékosok kíváncsian nézik a kártyáikat, és felváltva pakolják le azokat. Ha leteszel egy kártyát egy olyan mellé, amelyiknek az értéke alacsonyabb a tiédnél, az a kártya átveszi a te szemedet. Amikor mind a kilenc hely betelt, a győztes felkínál a színe többször szereplő ellenőri az ellenfelet egy kártyájára. Őrző Erők is felhasználható szörnyek kártyáivá változtatására, illetve néha ellenfeleket legyőzéséért is kapatsz lapokat. Egy másik ŐE képesség lehetővé teszi, hogy kártyákat tárggyá változtass, amelyek gyakran egyedi bónuszokat adnak, vagy a fegyvereidet fejlesztik.



Final Fantasy VIII

TÜNDÉRSZÖRNYEK?

A **FFVIII** új rendszerének letke az Őrző Erők (Guardian Forces) – hatalmas mágikus lények, akik a karaktereidet szolgálják, és azok a képességek nagy

részét is nekik köszönhetik. Mindegyik ŐE egyedül képességekkel bír, és magához láncolva őket ezeket a képességeket is használhatod. Néhány ŐE képesség karakter-

bónuszokat ad (pl. növeli a MP-t), vagy az egész csapatot dobja fel (pl. csökkentve a szörnyek számát), vagy esetleg tárgyakat alakíthatasz át varázslattá. Mindegyik ŐE

megidézhető harc közben is, az ŐE-től függően erős mágikus támadást hajthat szögvegére ellenfeleiden, vagy győzgulhat a csapatod is.



gyak felszedésével, és boltokba való elszállításával fejleszthető, a játék irdatlan méretű világában. Ehhez hasonlóan a **FFVII**-ban páncél sincsen. A karakterek egyre keményebbek lesznek, ahogy fejlődnek, és te is állíthatod fizikai- és varázslat-ellenálló képességeiket, de ez minden. Az eredmény az, hogy a pénz – amely szinte minden RPG ránkfenjéje – jelentősége csökken. A csapatod állandó fizetést kap, ami a Seed-ben elért rangodon alapszik, és amiből felszerelést vásárolhatsz (pl. gyógyítalokat), de nem lehet növelni a lemezárólt szörnyektől elvett zsákmánnyal.

Az egyes játékelemek hangulátnak, áthelyeződése együtt jár a történet változásával is. A **FFVIII** kevesebb szereplővel dolgozik, és ezek motivációira, számitásaira, reményeire, felelmeire koncentrált. Ez különleges – és érett – dolog egy videójátékban. Tényleg feltárolt előtett a szereplők kapcsolata egymással, akár egy jó filmben vagy könyvben, és azon kapod magad, hogy érdekelt, mi történik velük. A főcselekmény talán még magával ragadóbb, mint a **FFVII**-ben; azonban ezt a tökéletes tempójú és mesterialon kidolgozott történetet inkább a szereplők mozgatták, mintsem az őket körülvevő események. Elképesztő ötlet, és új etalon a videójátékok történelő-előadásában.

A lenyűgöző grafikának, a rugalmas és élvezetes játékrendszernek, és a magával ragadó történet-

nek köszönhetően a **FFVIII** nem kevesebb, mint mestermű. Ennek ellenére vannak apróbb hibái.

A játékrendszer összetettsége folytán könnyebben tanulható tapasztalt RPG-sek, mint-kezdők számára – bár azoknak, akik a **FFVII**-tel játszottak, aligha jelent majd gondot néhány újratyátját. A varázslat-rendszernek is megvannak a maga gyengéi – elég túrellemmel egyszerű dolog összegyűjteni az alapvetőbb varázslatokat, de mivel az erőteljesebb mágia csak a főszörnyektől vagy izmosabb ellenfelektől szerezhető be, ezekért meg kell szenvedni. Tulajdonképpen a Square figyelmet fordított a **FFVII** egy nagyobb hiányosságának kiküszöbölésére is: túlzottan könnyű volt. A **FFVIII** jóval ravaszabb, és még az RPG-veteránok is gyakran leshetik majd a Game Over-képernyőt. legalábbis addig, amíg hozzá nem szoknak a Játékrendszer sajátosságaihoz. Nem annyira nehéz, de legalább kihívást jelent.

Bár nem kevesebb, mint 4 CD-nyi helyet foglal el, a végén csodálkozni fogsz, hogy gyűrtek bele ennyi mindent. Hogy a legtöbbet kihozd a **FFVIII**-ból, sok időbe és energiába kerül majd, de boldog, aki kihagyja. A Square nem csak megismételte a megismételhetlent – jobbat alkotott.

Andy Butcher



1 [1] A Scan (tötagopátás) varázslattal információit nyersz: ellenfeled szintjétől, képességeitől, különleges gyengeségeitől – csupa hasznos dolog...



2 [2] Néhány főszörny rafkosabb, mint amilyennek látszik.



3 [3] Még a tórték nézet is imádnivaló.



4 [4] A Scan (tötagopátás) varázslattal információit nyersz: ellenfeled szintjétől, képességeitől, különleges gyengeségeitől – csupa hasznos dolog...



5 [5] A Scan (tötagopátás) varázslattal információit nyersz: ellenfeled szintjétől, képességeitől, különleges gyengeségeitől – csupa hasznos dolog...

Még ilyen...

Final Fantasy VIII	10/10	PSMGS
Final Fantasy VII	10/10	
Wild Arms	9/10	
Alundra	9/10	
Soulkoden	7/10	
Monsterseed	6/10	PSMGS

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

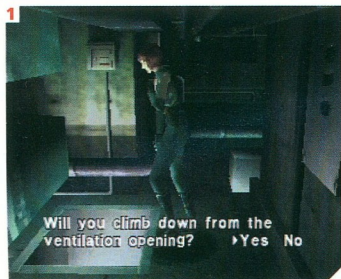
■ GRAFIKA: Végig döbbenetes – nem hiszel majd a szemednek 10

■ JÁTSZHATÓSÁG: Rugalmas rendszer, szövevényes történettel 9

■ ELLÁTARTAM: A legnagyobb játék, amivel valaha játszhattál 10

A FF sorozat leglenyűgözőbb és leghatalmasabb tagja – így az egyik legjobb PS játék is.

10
A Tízöl.



1) A kérdés, amely az idők kezdete óta megőveztetzte az emberiséget. 2) A dinók közül néhányan alig méltóak a figyelmedre. 3) Csöben könnyen legheted a dinoszauroszat. 4) Semmi formális és elektromos ajtókon kívül...

Dino Crisis

A játék, aminek a *Jurassic Park* a nyomába sem léphet, és milyen a *Resident Evil* lenne, ha a zombioknak zöld pikkelyük, hüllő-állkapcsuk és ostor alakú farkuk volna...



Az első találkozás a *Resident Evil*-el annak idején sokkolt és felzaklattott bennünket. Semmihez sem volt hasonlítható, ami addig feltűnt a piacon, de a ragyogó kritikák ellenére a játékosok kezdetben bizonytalankodtak. Filmszerűségével, kábító, de egyúttal retentő hatásával végül is az egész világon rabul ejtette a szíveket és meghódította a fortélyos agyakat.

Az alkotó, Shinji Mikami (aki a túlélés horror műfajának szellemi atyja, és félhalott szörnyeiével már annyiszor elérmszített bennünket) most figyelmét a bár már kihalt, de sokkal vérengzőbb fajra fordítja. Nem járnánk messze az igazságtól, ha azt állítanánk, hogy a *Dino Crisis* a *Resident Evil* hüllős változata, azonban ha így tennénk, ezzel Mikami szannak és csapatának, a Capcomnak a munkáját becsúlnánk le.

Ahogy azt már a legjobb szörnyfilmekben is megszokhattuk, kezdetben a kérdéses vadállatok csak néhány futó pillantás erejéig tűnnek fel. Az egyébként nagy-szerű bevezető rész még nem





KIADÓ:

Virgin Interactive

FEJLESZTŐ:

Capcom

MEGJELENÉS:

Október

KORHATÁR:

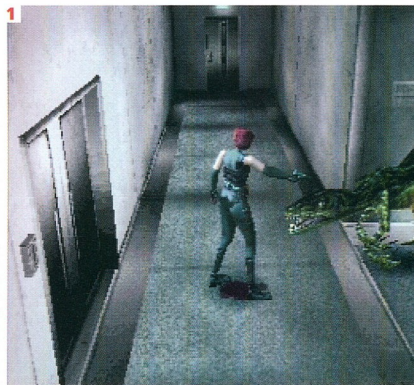
15 éven felülieknek

ÁR:

13 990.-

MŰFAJ:

Tulélő horror



(1) Semmi keresnivalójuk sincs itt a banditáknak. **(2-4)** A kutatás és lopás legalább olyan fontos, mint valaha volt. **(5)** Többé nem fogod kigúnyolni Barney-t. **(6-7)** Egy raptor elleni viadal után hősünk megpihen. **(8-10)** Két fej veszélyesebb, mint egy.

sokat árul el róluk: a lerombolt kerítések és megcsönkített testek felfedezése után kezdődhetnek első összecsapásaid az óriásgyíkokkal. A Resident Evil-hez hasonlóan itt is elkerülhetetlenül szembe kell nézned azzal, hogy csapatod a szétválás mellett fog dönteni, aminek egyeses következményeként egyedül kell felvenned a harcot a hüllőkkel egy általuk uralt szigeten. Szép kis kezdet, nemde? Ráadásul ekkor még csak egy pisztoly a fegyvered, szerencsés esetben arra elegendő löszerez, hogy két vagy három velociraptort megölj. Mivel szeretik a teret és a zavartalan nyugalmat, hál' Istennek, a dinók maximum kettes-hármas csoportokban kószálnak a szigeten. Inkább maguknak valóak (ellentétben a Resi Evil zombijaival), így a löszerezutánpótlás nem lehet probléma, ha az elpusztításukról van szó.

Néhányukat azonban feltétlenül meg kell ölnöd. Nincs annál rémisztőbb, mikor a vérszomjas és éhes fenevadak a hátad mögött lihegnek (alig néhány pillanattal azután, hogy beléptél az egyébként féltreismerhetetlenül Resis környezetbe nyíló ajtón), elzárva az összes egérutat mögötted, miközben már a

szemből jövő veszélyre kellene összpontosítanod.

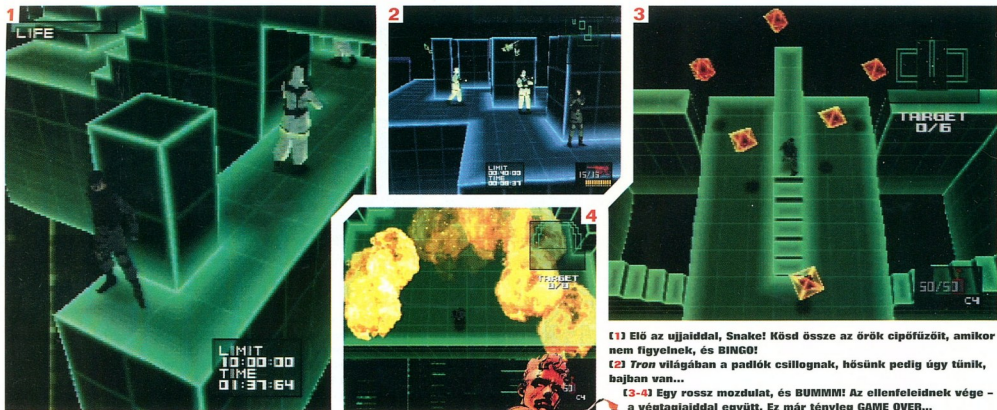
Az efféle intelligencia magasan az agyhalot zombik fölé helyezi a dinoszauruszokat a videójátékok hierarchiájában. Ha fel akartál vágni a melletted ülő társad előtt, a Resident Evil-ben ezt könnyen megtehetted, mivel a legtöbb zombi lassan mozgó könnyű célpont volt, akiket elég egyszerűen leküzdhetted, ha volt elég löszerez. A raptorokat azonban nem ilyen fából faragták: ők a történelem előtti időkől származnak. Mozgásuk könnyed és elképesztően agresszív, még földön fekvé, ólommal a testükben, halálukban is veszélyesek, ahogy dacolnak a végzetükkel. Ha mozdulatlán testük mellett nincs vér, hamar rájössz, hogy az alatomos bestiák csak tettetik a halált, készen arra, hogy foggal, körömmel vagy farokkal támadjanak. ▶

A RAPTOROK MOZGÁSA KÖNNYED ÉS ELKÉPESZTŐEN AGRÉSSZÍV. DACOLNAK VÉGZETÜKKEL...



Metal Gear Solid Special Missions

Snake visszatért – legalábbis majdnem. Légy üdvözölve a kúszás, orvlövészet, lövöldözés, és igen... a lopakodás virtuális világában.



(1) Elő az ujjaiddal, Snake! Kézd össze az örök cipőfűzőt, amikor nem figyelnek, és BINGO!

(2) Tron világában a padlók csillognak, hősünk pedig úgy tűnik, bajban van...

(3-4) Egy rossz mozdulat, és BUMMM! Az ellenfeleidnek vége – a végtagjaiddal együtt. Ez már tényleg GAME OVER...



A MGS elképesztő sikere ellenére (vagy tán éppen amiatt) a Konami nem sok újdonságot mutatott fel a folytatásban; félelemre azonban semmi ok! Van válasz a lopakodásra éhes játékosok kívánságára – és ez a válasz a *MGS Special Missions*.

Nem átdolgozott vagy felújított folytatásról van itt szó – hogy akkor miről? A *MCSSM* egy kiegészítés, kb. 300 új küldetéssel (kell hozzá az eredeti játék is, a *GTA: London 1969*). Az összes feladat elég rövid, a legtöbb teljesítése alig telik egy percre, és ahogy egyre többet teljesítesz, újabbakat kapsz – a menü-képernyőn egy kijelző mutatja, a játék hány százalékat teljesítetted eddig. Eleinte csak a fegyveres (Weapons) és lopakodós (Sneaking) küldetések közül választhatasz, mindkettő

nagyon hasonlít az eredeti gyakorló módjára (VR Training Mode).

A fegyveres szekcióban a nyolcfajta fegyver mindegyikének öt gyakorló-pályát szenteltek: a lopakodós feladatok két részre – fegyveres és fegyvertelen – oszthatók, itt örök, kamerák és egyéb biztonsági berendezések sokaságát kell elkerülni.

Az összes rész teljesítése után (természetesen) mindegyiken újra végig kell menni, csak időre (Time Attack), és ha elég fegyveres és lopakodós feladatot hajtottál végre így, a menü kibővül a haladó (Advanced) és a különleges (Special) módokkal. A haladó az eddigi küldetések átalakított, kicsit ravaszabb pályáit tartalmazza, semmi sem készíthet fel azonban a különleges módra. El lehet képzelni a *MGS* programozóinak



A HALADÓ KÜLDETÉSEK AZ EDDIGIEK ÁTALAKÍTOTT, KICSIT RAVASZABB PÁLYÁI, SEMMI SEM KÉSZÍTHET FEL AZONBAN A KÜLÖNLEGES MÓDRÁ.



■KIADÓ:

Konomi

■FEJLESZTŐ:

In-house

■MEGJELENÉS:

Október

■KORHATÁR:

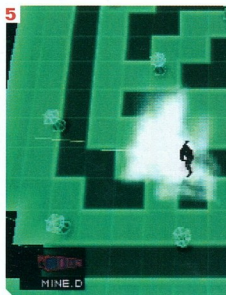
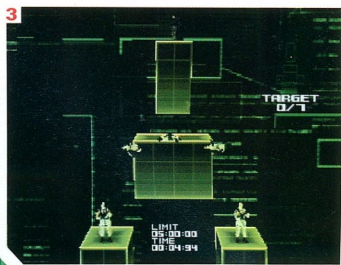
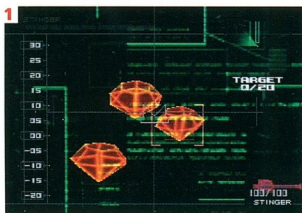
Nincs

■ÁR:

Nincs adat

■MŰFAJ:

Lopakodós



[1-2] Ha épp nem a fegyveresek vadásznak rád, nagy szögletes microdókat kapsz az arótdba. **[3-4]** Az Escher színt látközt láthatóan nem zavarja a gravitáció hiánya. **[5]** A Claymore küldetések unalmasak. **[6]** Nem rossz...

sajnálkozását, ahogy rengeteg egyfajta ötletkötőt egyet sem válósított meg – addig... Most kiélheted legvadabb MGS-vágyaidat: Ninját irányíthatod, gyilkossági ügyeket oldhatsz meg, lefotózhatod Mei Linget, vagy ha ez túl nyugdíjnak hangzik, nekiláthatsz az igazi Rambózásnak az egyperces támadásban (One Minute Attack).

A feladatok viszonylagos rövidsége ellenére, ahogy egyre beljebb ászod magad a MCCSM-be, rájössz, hogy komoly stratégiázásra van szükség; órákon át top

rengsz azon, hogy oldjál meg egy bizonyos feladatot, csak hogy azután legyen egy boldog pillanod... Szuper.

És, mivel nincs történet, az eredetit jellemző hosszás filmjelenetek hiányával a *Missions* 100%-a játékidő. Kinek kellene motiválódni, mikor tíz másodperce van arra, hogy leakasszon egy tucatnyi őrt egy bazi nagy rakétavetővel? Itt nincs mellébeszélés... Alig-hogy befejeztél egy küldetést, már jön is a következő; nincsenek Donald Anderson utasításai, Mei Ling használhatetlen közmondásai – csak megszakítás nélküli Snakey-akciók.

Másrészt szegény, hogy nincs egy hosszabb küldetés sem – valami, amibe igazán beleláthatná magát az ember. Egyik pálya sem kapcsolódik a következőhöz, így a játék néha meglehetősen összefüggéstelennek tűnhet; ez az aspektusa sehol sincs az eredetiezh képest. A játékos nem érzi majd szükségét, hogy egy nekifutásra befejezze a feladatokat, hogy rájöhesse, mi a következő. A fegyveres küldetések nagy része nagyon hasonló, és a mennyiségük ellenére hiányzik belőlük a változatosság.

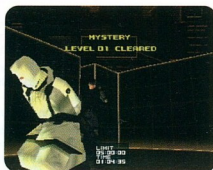
Annny azonban biztos, hogy végig akarod majd vinni, ha a pontszámod közelíti a várzáslatos 100%-hoz. A kiegészítő nem sok újat nyújt, de nagyon jól játszható, és hatalmas ötletek szerepelnek benne. És ha az eredeti tetszett (márpedig kinek nem?), akkor a *Special Missions* igazán megéri az árát. Na akkor hol is az a MGS2?...

Oliver Hurley



COLUMBO IRIGYKEDHET

A Játék talán legfurcsább részei a nyomozós küldetések. Egy hullával a lábaidnál kezdesz, és következtetések – vagy a pusztá szerencse – segítségével rá kell jönnöd, ki a gyilkos. Eleinte a feladatok logikája még egyszerű, de utána már nagy mennyiségű agymunka vár rád...



ÉRTÉKELÉS

■GRAFIKA: Fincsi, bár a VR környezet ugyanolyan, mint az eredetiben 7
 ■JÁTSZHATÓSÁG: Folyamatos, szórakoztató, még ha nem is olyan változatos 8
 ■ÉLETTARTAM: Nem tart életed végéig 8

Hiányzik belőle a MGS eredetisége, de ez küldetések tárházával pótolja. Ha még több lopakodósra vágyasz, nem fogsz csalódní.

PlayStation
Magazin

Még ilyen...

Metal Gear Solid	10/10
MGS Special Missions	8/10 PS4/5
Syphon Filter	8/10 PS4/5
Tenchu	7/10

8

A TÍZES



(1) Minden versenyzőnek más az erőssége. (2) Fejlesztés fel a szánt, hogy megfeleljen a vezetési stílusodnak. (3) Rengeteg nagy ugrás, amelyet jól kell kiszámítani. (4) A jég sajnos csúszik... (5) Hármán a nagy üldözésben.

Sled Storm

„Száguldás a havon / repeszték vagy százal...” Dalszövegnek kiváló lenne, de hogy hangzik motorosszán-versenyhez?

A 007-es különleges ügynök visszanéz. A rosszfiúk szétlőtték a sílécét és sítobojait, gyakorlatilag a cipőjén siklik lefele. De várjunk csak! Az egyik Rossz Ember arrafelé halad hóslíki-ján! Egy ruhaszerével és egy halott rosszfiúval később vagyunk, és itt az idő egy motorosszán-üldözéses jelenetre, a főszerepben egy dublőrrel, aki Bondon kívül mindenkire hasonlít. A *Sled Storm*-ban ilyen menekülségi lehetőség nincs. Egy egyszerű választás előtt állsz: vagy az első helyen szárguldasz, akár a szélvész, vagy felütönsz egy kivilágítatlan fát.

Az EA legújabb versenyzőjéte ugyanazért izgalmas, amiért a *Wip3out* vagy a *Colin McRae Rally* – nagyon gyorsan kell végigmenni a pályákon, ahol a felszín szinte súrlódásmentes. Az előrelátás a lényeg; ha későn reagálsz, felkenődsz a sziklafalra, de ha már ugrás közben fordulsz, hogy bevedd a kanyart, tizedmásodperceket faragatsz le a körüldőből. Az egyszemélyes *McRae*-vel ellentétben itt három vállalkozó szemlélő versenyző is igyekszik lesejteni a pályáról; no nem mintha sok segítség kéne, mert az első négy pálya könnyorúlettsége után az ötödik maga a fagyott Pokol. Minden milliméterre szükséged lesz a hová borított hajtókanyarok, a jégek patakokon átvezető utat bevetéléhez. Mint a motorversenyeknél, itt is látni, ahogy a versenyző bedől a kanyarokban – az animáció zseniális, ahogy

a szán farol és pattog, felfedve a sítalpakat, vagy felpöregve a motorot.

A *Sled Storm*-ban több vonás van az autóversenyekből mint a snowboard-szimulátorokból: a körök megtehető – itt érdemes megkeresni a rövidebb útvonalakat – után fejleszhető a gép; minden versenyző más képességekkel rendelkezik, és ezek is javíthatók a megfelelő felszerelés megvételével. Lánctalpak, hogy jobban „tapadjon” a szán, gyors-váltók a lőereszám növeléséhez – jól össze lehet rakni egy olyan gépet, amely megfelel a versenyző, illetve a pálya igényeinek.

Ez a játék elkényezteti a Dual Shock tulajdonosokat; minden kanyart bevehetsz, minden hófúvásban áthajthatsz, megtervezve, hogy az ugrás után pontosan hova landoljanak a szántalpak. Mint annyi más havas játéknak, a *SS*-nak is van egy nagyobb hibája: nincs elég pálya, vagy elég okos *MI*-vel (mesterséges intelligenciával) rendelkező ellenfél, hogy ez lehessen a *Gran Turismo* jeges változata (még akkor sem, ha a tobbjátékos mód jelentősen növeli az élettartamát). Hiányzik a rámpa is, hogy ki lehessen próbálni a játékban használatos trükköket – a nyulak elgázolása pedig nem nyújt olyan tartós élvezetet... Mégis, bár néhány szempontból lehetne jobb is, tagadhatatlan, hogy a *SS* nagyon élvezetes játék.

Pete Wilton



(1) Minden egyes keréknyomot érezhetsz a Dual Shocknál. (2) Rosszul landolsz, és a hátsódóli szesed majd elő a szán talpait...



Még ilyen...

<i>Sled Storm</i>	8/10	PSM05
<i>Cool Boarders 3</i>	8/10	
<i>Cool Boarders 2</i>	8/10	

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

Briliáns animáció és effektek 8

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Finomhangolt lesiklás 8

■ ÉLETTARTAM:

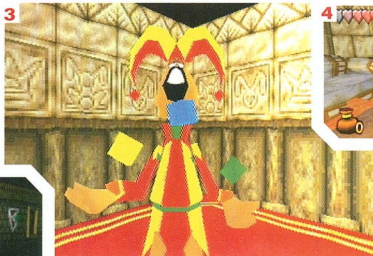
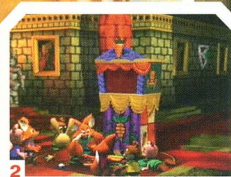
Nem elég nagy és nehéz 7

A 55 az ugrások, trükkök és úterővidítések kellemesen hívós keveréke. Nincs benne mellebeszés, és a játszhatósága kiváló.



Kingsley's Adventure

A pimasz kis rókaölgyök megmenti a gyümölcsvilágot?



1) Hamarosan a leghiresebb róka lesz a Földön. Természetesen nem számítva Basil Brush-t. 2) Gyümölcskirályság alattvalói. 3-4) Állandó platformer fejtörők. 5) Légy rénsz!

Nem volt mindig ilyen békés a gyümölcskirályság. Az álruhás, szakácsnak öltözött gonosz varázsló, Bad Custard ellopta a királynő varázskönyvét és a tönk szélére juttatta az országot. Minden remény veszni látszott egészen addig, míg egyszer csak a semmiből előbukkant a kicsiny, de lélekben erős hős – Kingsley, az elárult kölykökróka.

A *Kingsley's Adventure* aligha fogja elbűvölni a következő folytatást egyre türelmetlenebbül váró Quake rajongókat, de a platformer játékokat kedvelőknek biztosan tetszeni fog. Eltérően a legtöbb, kölyköknek szánt platformer-játéktól, a *Kingsley's Adventure*-t gondosan terveztek, elkezdve ezáltal a túlzott leegyszerűsítést. A szokatlan, furcsa kinézetű figurák olyan klasszikus rajzfilmek szereplőire emlékeztetnek, mint *Alice In Wonderland* vagy *Willy Fogg*, ezenkívül a tervezők most az egyszerű egyedi szöveős cselekményt alkottak. A *Kingsley's Adventure*, amelyben a megalkuvó, gyáva alattvalókkal (akik egyébként biznak a kis gézengúzban) gúnyosan beszélő piciny rókaölgyök a hős, nosztalgizáló felnőttek számára is kellemes időtöltés lehet.

A *Kingsley's Adventure* tervezése kielégítően szellemes és ügyes. A platformer játékokra jellemzően, egy-egy homályos vagy teljesen logikátlan fejtörővel a folyamatlanság itt is megtörik. A *Kingsley's Adventure* a műfaj olyan állandó elemeire épít, mint a kapcsolók, kulcsok és építőkockák, amelyekkel magasabb szinteket lehet bejárni, bár a gyakorlás itt sem kerülhet el. Kingsley-nek a



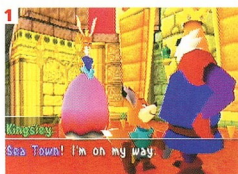
színtemeletet és az egyszerű logikai fejtörőket egy bizonyos ponton meghatározott sorrendben kell megvilágítani, ami a *The Adventure Game* kellemes emlékeit idézi fel bennünk.

A számos hiba közül a Kingsley-t követő, külső kameraállás a legszembetűnőbb, amely részeg haver módjára dülöngél a főhős mögött. Mivel a szereplő mozgása is lassú, ezért lehetetlenné válik a mozgékony és gyors küzdelem. Amíg Kingsley-t egyenesben tudod tartani, a küzdelem egyszerű „védd magad és szűrj” feladat lesz még a hetedik szinten is. Nagyon könnyű játszani a játékot, annak ellenére, hogy mindegyik szinten találsz egy látszólag lehetetlen úgrást vagy manővert, amellyel rögtön az adott nehézségi fokozat mesterévé válhatsz. Ez meglehetősen lehangoló. Ennek ellenére, a fiatal és türelmes játékosok éppúgy megszerethetik Kingsley-t is, ahogyan Larát megszerették. Úgy tűnik, hogy a rókaöknek is lesz még kérésnalója a platformerek világában...

Sam Richards



Gyáva! I've been waiting for my girlfriend for days now!



1-2) Gyümölcskirályság királynője és bübbájának gonosz tolvaja.

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Tiszta, éles körvonalú 3D-s rajz 8
- JÁTSZHATÓSÁG: Általában megbízható, néha ügyetlen és nehézkes 6
- ÉLETTARTAM: Felnőtteknek túl rövid, kölyköknek még megfelelő 5

Basil Brush óta Kingsley-é a legjobb róka-szerep. Jól felépített és bájos a cselekmény, de a megrögzött játékosok érdeklődésére nem számíthat.

6
A TIZED



[1] Szórakozás az ördögi hangulatú sötétben. [2] Erőteljes fényhatásokat hozhatunk létre egy fényfalal. [3] A grafikai kidolgozottság bámulatos, az animáció azonban már kevésbé. [4-5] Shadowman Highlander-stílusban nyeli el ellenségei energiáját.

Shadowman

Az elbeszélő nézőpontú kalandjáték morbid átalakításával az Acclaim a voodoo mitológiát ugráló platform játékkal keresztelte...

Az Acclaim agyondicsért ugráló játéka, a *Shadowman*, olyan területen vált sikeressé, ahol a legtöbb szuperhős játék kudarcot vallott. A pszichotikus stílusú, homályos tónusokat alkalmazó 3D-s kalandjáték a Vallant képregényen alapul, magába szívva annak sötét, pokolbéli hangulatát. A borongós barna színárnyalatok az uralkodók. A *Shadowman*-ben egyedülálló módon két színhelyen játszódik a történet – a louisianai mocsárvilágban és a Sátán földjén –, a színek a nyomasztó drapp, földszínű és nyers palettáján mozognak. Ez azonban tökéletesen megfelel a történetnek, ami azzal kezdődik, hogy a túlvilági gyilkos szellemek iszonyú démoni inváziója fenyeget minden élő lelket. A *Shadowman* furcsa történeti alapja sokkal érdekesebb, mint Laréé, aki egy újabb egyiptomi sirban riszálja a fenéket. A mese főszereplője egy bizonyos Mike Leroi, aki angol irodalomból diplomázik, majd merénylő lesz.

A való világban, melyet itt az élet földjének neveznek, Leroi egy New Orleans-i értelmiségi és tevékeny kalandor, aki falakat ugrik át, párkányokon lóg és egészen bánik a kézfegyverekkel. Ami azt illeti, egy tipikus 3D-s platform bajnok. De van egy sötétebb oldala is, egy rejtélyes második énje, melyhez nincs szüksége idétlen álarcra és testhezálló



[1-3] A kerítés mögötti menhelyen a leggonoszabb lelkek élnek.

sztreccs nadrágra. Leroinak ugyanis hatalmában áll átkelni a halál földjére, a halottak világába, mert az árnyak misztikus álarcait egy eksztázisba esett voodoo varázslónő a mellkasába ültette. Itt változik át csupaszmezlő *Shadowman*-né, a halhatatlan zombi rabszolgaharcosá, aki a hatalom elképesztő tárházával rendelkezik, és olyasmivel a szemében, mint az autóknál a fényzőrő.

Leroit az élet földjén korlátozza az emberi faj törékény-sége és tökéletlensége: ha lezuhan egy szikláról, kitöri a nyakát, ha túl sokáig marad a víz alatt, megfullad. De a halál földjén ezek a fizikai törvények nem érvényesek. *Shadowman*-re Leroi itt nem hallhat meg, mert már halott, következésképpen olyan magasról eshet le, amilyen magasról csak óhajt, és a félelmet is visszatarthatja az örökkévalóságig. Az élet földjén zajló kalandjai egy hagyományos platformjátéknak megfelelően bontakoznak ki. Átkutatja a déli mocsaras, páras területeket, hogy ott a Mario-csillag voodoo megfelelőjét, Cadeaux-t gyűjtsön. Életének fő célja megtalálni az emberi világot megtámadni szándékozó sötét lelkeket. Nem kis fel-



■KIADÓ:	Acclaim	■FEJLESZTŐ:	Iguana
■MEGJELENÉS:	Szeptember	■KORHATÁR:	15 éven felülieknek
■ÁR:	13 990	■MŰFAJ:	3D-s kalandjáték

[1] Hát nem vitám, derűs és ragyogó minden? [2] A halál féltőljén Shadowman halhatatlan harcossá válik. A helyiek is hatálosan gyönyörűek. [3] Részben 3D-s rejtély, részben akciós és kaland. [4] Az élők és a halottak világa között vándorol.



ÉLETÉNEK FŐ CÉLJA, HOGY FELKUTASSA AZ EMBERI VILÁGOT MEGTÁMADNI SZÁNDÉKOZÓ SÖTÉT LELKEKET.

velőnek. A játék későbbi részében a mágius tetoválások még nagyobb voodoo erővel ruházzák fel a hőst, míg más földről felszedett tárgyak segítségével túzállóvá válik, képes a megolvadt lávában járni, és az ellenséges támadásokat védőpajizzsal elhárítani.

Bár a *Shadowman* óriási mozgásteret biztosít, hiányzik belőle a részletek kidolgozottsága és a görögülény animáció, ami mind a *Tomb Raider* sorozata, mind a *Soul Reaver* jelemező volt. A grafika kicsit vaskosra, az animáció feszesre sikeredett, de ez az apró akadékoskodás nem veszi el a kedvet egy olyan játéktól, mely egyenesen az aligátoroktól hemzsegő mocsaras területekre, és a sorozatgyilkosok által uralt menhelyre visz minket, ahol a sötét lelkek egy megjósolt apokalipszis végrehajtását tervezgetik. A játék hangulata nemcsak, hogy jó, de óriási. A *Shadowman*-nek sikerült a hagyományos 3D-s kalandformátumból valami újat, érdekesebbet, csábítóbbt és erőpróbát jelentőt kipróbálni. Minél kevesebbet tudunk róla, annál jobb, mert a játék akkor élvezetes igazán, ha kevés előzetes ismerettel és kikapszolt világgal felfedezzük fel a *Shadowman* bajlóslatú történetét, és éljük át a pixelek által keltett páni félelmet.

Dean Evans



Még ilyen...

<i>Tomb Raider 3</i>	10/10
<i>LOC: Soul Reaver</i>	9/10
<i>Shadowman</i>	9/10 PSXDS



adat, különösen mikor rájövünk, hogy hősrünk csak a halál földjén lévő *Doom*-szerű, kietlen területen tudja kezelésképpen őket. Azonban minél több lelket kutatunk fel és nyelünk el, annál előrébb tudunk jutni a játékban. A *Shadowman* cselekménye ügyesen váltakozik az élők birodalma és a pattanásos fejű, kék ajkúak földje között, míg a cselekmény fonálát a tipikus kalandjátékok kellei (tárgyak és fegyverek gyűjtése, navigálás óriási 3D-s környezetekben) köré szövik. Ami a dolgokat még érdekesebbé, vagy kiábrándítóbbá teszi (nézőponttól függően), az az, hogy a *Shadowman* nem egyikű, „hajtsd végre ezt, vagy azt a szintet” típusú kalandjáték.

A nyomozás és rémisztő horroron nem csak egyetlen ösvényen kelhetünk át. Az egyik legnagyobb kihívás, amivel szembe kell néznünk, hogy kitaláljuk mi a teendők. Ha tanácsotlanok vagyunk, hogy hová menjünk, vagy mit csináljunk, nézzünk körül jól zord környezetünkben. A helyzet az, hogy Nettie, a voodoo varázslónő és a halál földjén lakó kalauzun, Jaunty, a kigyó ég a vágóit, hogy segítsen a megoldásban. A kötetlen formájú struktúra eredményeként, *Shadowman* sokkal többet képvisel saját enklóból, mint azt várnánk. Ez nem az a könnyű fajsúlyú „húzd meg ezt a kart, nyisd ki azt az ajtót” típusú dolog. Míg a *Tomb Raider*-ben a joppad zsokei Indiana Jane-nek érezhetik magukat, a *Shadowman* a *Se7en* sorozatgyilkosának gonoszága és a *The X-Files* természetfeletti furcsaságainak elegye. Időt és türelmet igényel.

Itt mind a klasszikus nyomozás (megoldások kulcsa a voodoo kéziratokban és az FBI aktákban rejtve), mind a mindenkit kielégítő fegyveres harc (pisztolyok, MP-909 géppisztolyok és olyan voodoo fegyverek, mint a Marteau és a Calabash) elemei megtalálhatóak. A *Shadowman* egyaránt kedvez a módszeres kalandozóknak, és a lövöldözés ked-



[1]-[2] Ha a legsötétebb lelkek öltözöt akarnának csinálni nappalindóit, tatan valami ilyenmel állítanak be hozzánk.

ÉRTÉKELÉS

PlayStation
Magazin

■GRAFIKA: Olyan, mintha a sátán újította volna fel az előzőbánkat

■JÁTSZHATÓSÁG: Nyomozás és lövöldözés vészjósló környezetben

■ELETTARTAM:

Nagy területeken több menekülési útvonal biztosítja, hogy nehezen győzzenek le

A retteg, remekül eltalált tulajdonsággal felruházott *Shadowman* magasan felülmúlja az átlagos 3D-s kalandjátékokat, és méltán lehet büszke a nagy erőpróbát jelentő pszicho-nyomozásra, mely szédületes hangulatot teremt.

8
A TIZEC.



■KIADÓ:

Konami

■FEJLESZTŐ:

In-house

■MEGJELENÉS:

Október

■KORHATÁR:

Nincs

■ÁR:

12 990

■MŰFAJ:

horgászat szimulátor

Fisherman's Bait: A Bass Challenge

Csúszós, nedves hal. Bedobnál egyet a hordóba?

Vagy jobban kedveled inkább egy digitális tó békéjét és nyugalmat...



1 Nyugodtan ordít szívóbi, amikor bedobod ta horgót. 2 A damit fe- szességet a jobboldali jeltűzőkkel ellenőrizhe- tet. 3 Akkor leszel a legidegesebb, amikor szólnak, hogy dob vissza a halat. 4 Jaj, Nem iga- zán. 5 Kifogtál egy sügért!

A Konami derék tagjai borzasztóan segítőkészek a *Fisherman's Bait*-et illetően. Ha szinte semmit nem tudsz a horgászat nevezetű szabad- időjátékról, e játék kézikönyvéből mindent bepótolhatsz. Ime néhány sor a fent említett műből: „Horgász: az a személy, aki halászik.” Vagy mit szólsz ahhoz, hogy „Zsombék: terület, amelyen kis fák és egyéb növények vannak a vízszint felett.” Látod nem is kell vízvivilág-szakértőnek lenned ahhoz, hogy játszass...
Akkor talán néhány részlet. Hatféle hal van (eltekintve a speciális „Lopva ejtett” fajtától), amelyek 4 tóban, 15 helyszínen fickándoznak. A helyszínen ábrázolások „fényképeségű”-ként való jellemzése pusztán a fejlesztők

műve, ugyanis látványban a *Fisherman's Bait* a legna- gyobb jóindulattal is csak kásásnak titulálható és nem éppen szemet gyönyörködte.

Azonban a horgászás nem csupán annyi, hogy fel- bukkasz egy horgászbottal. A *Fisherman's Bait* megkö- veteli, hogy gondosan válassz ki a helyszínt, használd a megfelelő csalit (hét különböző lehetőség van) és precízen kattintsd be az orsót, amint harapnak a sem- mirekellők. Ekkor jön be a képe a Dual Shock kontroler – hogy átélhesd egy valódi horgászélményt.

Amint egy hal horgóra kerül, és nyolc nehéz- ségi szint van. Két-játékos, haltól-halig lehetőség is van, bár ez akár unalmasabb is válhat, ha nem két hasonló kép- ségű versenyző játszik. Csakúgy, mint maga a sportág, a *Fisherman's Bait* is csak némelyek számára lesz vonzó, mindenesetre arra jó, hogy ellussa vele egy órát.

Steve Bradley



1) Barátom, ott nem fogsz sommit. 2) Válassz csalit! 3) Ráharapott!

Még ilyen...

A *Fisherman's Bait: A Bass Challenge* megjelenésekor az egyetlen horgász-játék PlayStationre.

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA:
- JÁTSZHATÓSÁG:
- ÉLETTARTAM:

Meglehetősen szerencsétlen 5

A Dual Shock jó 7

Meddig bírsz horgászni? 6

Horgászat a PlayStationön. Vagy elfogadod a játék újszerűségét, vagy úgy véled, hogy „büdös, halszagú”. De az nem két- séges, hogy a mélységekig merül.

■ KIADÓ: PBH Systems ■ FEJLESZTŐ: Taito
 ■ MEGJELENÉS: Már kapható ■ KORHATÁR: Nincs
 ■ ÁR: 12 990,- ■ MŰFAJ: Logikai



Próbajáték



(1-5) És, hogyha az élet még nem lenne elég szürreális a PSM világában az *Um Jammer Lammy* csodáival, a hibbant japánok újabb logikai örüttel álltak elő – ez a *Puchi Carat*. Bár nem olyan vonzó, mint a *Bust-A-Move*, néhány kör a kétjátékos módban, és semmi perc alatt egymás torkának ugrotok...

Puchi Carat

Letaszítja-e a Taito fura falbontós-logikai játéka a *Bust-A-Move*-ot trónjáról?

Vérminta vétele és ennek a PSM csavaros genetikai tesztgépébe való beiztitása után a játék őseinek kilétére fény derült. A logikai játékok királyáról, a *Bust-A-Move*-ról, és egy órági pénzbedobós játékról, a *Breakout*-ról van szó.

Tehát: kövek ereszkednek alá szép komótosan a plafonról. Ha túl közel mész hozzájuk, jutalmad a Game Over képernyő; egyébként egy utót irányítasz, ami a pálya két szélé között kószálva terelget egy labdát a kőzuhatag útjába. Ha eltalálja az egyik sziklát, az eltűnik. Ha olyan követ sikerül eltüntetned, amelyekre továbbiak támaszkodnak, azokat is kilőtted. Ha elhibázod a labdát, extra kövek jelennek meg. Egyszerű.

Számos játékmóddal élhetsz, amelyek különböző sebességeken teszik próbára a kitartásodat, de a történet (Story) mód az, amelyikben több örültséggel találkozni, mint a zárt osztályon. A tágra nyílt szemű kisgyerekek biztosan elszenvednek majd néhány sértést (amelyek közül valamelyik még érthető is lesz), mielőtt megpróbálnák a

másik varázskövet elyerni egy logikai játékban. Bizony.

A történet mód egy ellen játéknak lendülete megmarad a két játékos módban is. Időre menő agytekérés, és egy jókora kő-sorozat eltávolítása a saját oldaladról kb. Svédországnyi területű szikla-ajándékcsoomaggal örvendeztetni meg az lenfelet. Kevesebbért is oltek már embert...

„De – kiáltja a kétségbeesett tömeg –, jó ez?”

Nos, igen. A játék szülőinek személye ezt biztosítja: a többjátékos mód feszült, izgalmas, és a történet mód ellenfelei igazi kihívást jelentenek; az igazat megvallva borotvaellen két táncolni ahhoz, hogy elnyerhesd a masszív köröngteteg eltüntetéseért járó hatalmas pontszámot. Mégis valami azt súgja, hogy nem annyira jó, mint a *Bust-A-Move*. Az utó/golyó alaplatot miatt nem olyan újdonság az egész. Emellett, mivel várni kell a labdára, a kétjátékos módban a körülmények hirtelen megváltozására csak korlátozott módon lehet reagálni. Azért szép próbálkozás...

Kieron Gillen

Még ilyet...

Bust-A-Move 2 9/10

Super Puzzle Fighter 8/10

Bust-A-Move 4 8/10

Puchi Carat 7/10 PSM5

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA: Jópofa manga karakterek táncolnak a háttérben 6

■ JÁTSZHATÓSÁG: Bátor próbálkozás a *Bust-A-Move* formula kibővítésére 7

■ ÉLETTARTAM: Az irányítás alapjai elvesznek belőle 7

Nem egészen olyan forradalmian új, mint szeretne lenni, de kellemes plusz a Taito logikai játéklegendájához, a *Bust-A-Move* sorozathoz.

7
A TITKOL

PlayStation
Magazin



■ KIADÓ:

SCEE

■ FEJLESZTŐ:

Disney Interactive

■ MEGJELENÉS:

Október

■ KORHATÁR:

Nincs

■ ÁR:

12 990.-

■ MŰFAJ:

2D/3D-s platformer

Tarzan

Volt, hogy szívesen vágattál volna végig az erdőn félmeztelenül, csak féltél az ismerőseid reakciójától? Ismerd meg Tarzant – az embert, aki ebből legendát csinált.



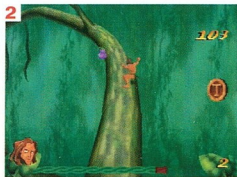
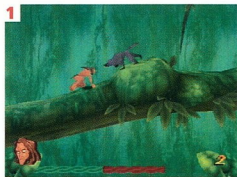
1-2 Mr. T. majomügyes-ségének kifejlesztése sok gyakorlást igényel. Vigyázz a fejedre...



Az út a gyermekkortól a felnőttkorig sohasem könnyű, de képzeld csak el ezt egy olyan társadalomban, ahol nemcsak gyenge és sápadt, de még csak nem is ugyanaból a fajból való vagy. Tarzan élete sohasem igérkezett könnyűnek, végül is a dzsungelben nőtt fel. A játék a majomember életét követi végig a legújabb Disney-rajzfilm alapján. Miután a születel meggyilkolták, Tarzant egy talakodó gorilla, Kala kezdi el nevelni. A majmok között felnőve tudja, hogy ő más, mint a többiek, és a kolónia néhány tagja megveti, míg végül sikerül bizonyítania és beilleszkednie azzal, hogy megmenti a domináns hím életét. Végül már kezdi úgy érezni, hogy elfogadták, de ekkor hirtelen a feje tetéjére áll minden...

Mint a Disney termékek nagy részénél, az animációk terén a Tarzan utóélettel. Az összes benne szereplő ember és majomszabású hihetetlen jó, ahogy azt a film-bejatsások is megerősítik; az összes szint végén egy rövid animáció látható, és plusz videobejatszások érhetőek el a pályákon elrejtett bónusz csuccok felvételével.

A Tarzan nyilvánvalóan a fiatalabb réteget célozza meg, és sajnos manapság sok kiadó ezzel próbálja a gyenge játékmenetet és grafikat magyarázgatni. A mai gyerekek elvárásai a játékokkal szemben nagyobbak, mint valaha, és szerencsére a Disney nem hagyta őket cserben. A Tarzan egy nagyszerű, élvezetes 2D/3D platformer (mint a Tombi, csak malacok helyett majmokkal), korra való tekintet nélkül. A famászás, kötéleken való lengés és ugrálás szép és jó, és első látásra úgy tűnhet, a



1-2) Jobb lesz keresztülrohanni a dzsungelen – Tarzan barátai mindenütt ott vannak.

Tarzan semmi perc alatt végigjatszható; azonban ha a játékot 100%-osan akard teljesíteni (az ÖSSZEZS bónuszpályával együtt), valószínűleg jó hosszú éjszakának nézel elébe... Még a könnyű (Easy) módban is elmondható, hogy a rejtett bónuszok megtalálása egyaránt próbára teszi az ujjakat és a türelmet – és ez néha elég dühítő.

A mai, szabadon bejárható, 3D-s pályájú platformerek mellett a Tarzan lineáris játékmenete monotonnak tűnhet. Ennek ellenére a Disney legújabb játéka külsőleg és belsőleg egyaránt csúcs. Nem erőszakos, jó nézni, és tele van tömve különféle nyálkángokkal, mint pl. a rejtett csapdák, extra filmbejatszások, és titkos szintek. A Tarzan a bizonyíték, hogy lehet rajzfilmből jó játékot készíteni – de ki hitte volna?

Catherine Channon



1-3) Disney grafika
Tarzan fa-túróján.

1) Nősinak feszült pózban.

Még illet...

Ape Escape	9/10	PSM01
Crash Bandicoot 3	9/10	
Abe's Oddysee	9/10	
Tarzan	7/10	PSM05
Hercules	6/10	

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

Disney, és ez látszik is rajta **8**

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Jó móka, még ha ismétlődik is **6**

■ ELETTRARTAM:

A 100%-os végigvitel évekig tarthat... **5**

Ha jó játékot keresel, próbáld ki a Tarzant. Elsőpró a játszhatósága, de ha már az összes szintet teljesítettél háromszor, nem leszel olyan kíváncsi az összes rejtett bónuszra.

7
A TEBŐL

SZIGORÚAN TITKOS

TARTALOM

Elakadtál? Írj a *PSM*-nek!
A leveledre feltétlenül írd rá:
SZIGORÚAN TITKOS. Telefonon
sajnos nem tudunk segíteni...

ÚJABB TIPPÖZÖN EBBEN A HÓNAPBAN IS. RESZKESD VÉGIG A SILENT HILL CSODÁIT, MAJD IRÁNY A KÍVÁNJ EGYET! ROVAT ÉS MEGKAPOD ÁLMAID FEJTÖRŐJÉNEK KULCSÁT...

84 ERŐVONAL TIPPEK

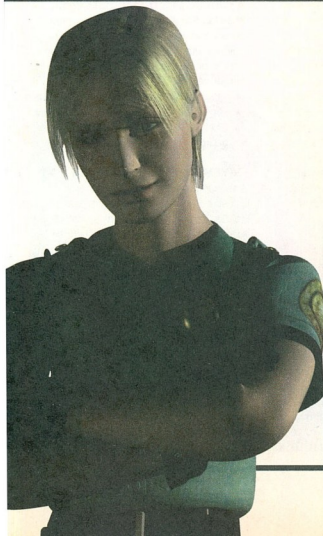
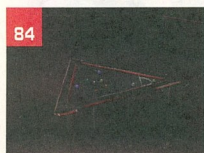
Megtalálhatod a nagy nevekhez tartozó legfrissebb cheateket: *Monsterseed*, *Assault*, *The Guardian of Darkness* és *Tarzan*. Az Erővonal friss árut kínál.

86 SILENT HILL

Végre vallhára a horror hegyeire is rákerülhet a megoldva felirat a Szigorúan titkos jövőtől. Raktározd el, mert jól jöhet, vagy játszd újra a játékot és a végén kellemes meglepetés vár. Persze ha van hozzá merszed...

94 KÍVÁNJ EGYET!

A *PSM* tündérkéje ebben a hónapban is meghallgatja siráimatokat, és persze tippelkel és kódokkal halmoz el minden hozzáfördülőt. Továbbra is megéri piprit és tollat ragadni.



SZIGORÚAN TITKOS

Hivatalos Magyar

PlayStation®

ERŐVONAL

ERŐVONAL

TARZAN

„Lengjél be” a cím képernyőre és nyomd le a következő billentyűket: balra, balra, jobbra, jobbra, fel, le, balra, jobbra, fel, le, le.

Ez megnyitja a szintgráns opciót (level skip option) a cím-képernyőn. Nyisd le, válaszd ki az A szintet, amivel játsznai szeretnél és géped be a következő kombinációt: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Üsd le az X billentyűt, hogy bejuss a szintre.

Váry egy percet, van még más is. Ha most lepauszárod a játékot, akkor megnyílik előttd a „Cheat Menu” opció (Csalás Menü), válaszd ki egy csalást, bármít a gyümölcsök feltöltésétől a végtelen életig, majd nyomd meg az X-et, hogy folytatódjon a játék.

ERŐVONAL

ASSAULT

GOODIES (NYALÁNKISÁGOK): Használj ki a szintgrási, az örök élet és az FMV lehetőségeket, úgy hogy begépeled a következő kombinációt a kezdő képernyőnél: háromszög, négyzög, kör, balra, négyzög, háromszög, négyzög, kör, balra, négyzög.



Próbáld ki a legújabb Disney-játékot a Tarzan családi kódokkal.

Gyorsan géped be, mert különben nem működik. Tudni fogod, hogy rendben van-e, mert ha igen, akkor a képernyő fehéren villog, a háttérből zaj hallatszik, és a „Goodies” felirat jelenik meg a képernyőn. Most már bármelyik családi kódba be tudsz lépni, amellyel meg tudod szerezni az összes fegyvert kifoghatatlan

lőszerez, és te is halhatatlan leszel, valamint megjelenik az az opció, amiben meg tudod nézni az összes játékbeli FMV-t.

RETRO: Változtasd a játékokat a visszajára, úgy hogy begépeled a következő kombinációt nagyon gyorsan egymás után: balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra. Ha jól csinálod, a képernyő fehéren fog villogni és a „Retro” szó jelenik meg a képernyő felső részén.

A KARAKTEREID SEBESSÉGÉNEK NÖVELESE: A kezdő képernyőn géped be a következő kombinációt gyorsan egymás után: X, négyzög, háromszög, kör, X, négyzög, háromszög, kör, L2, R2. Ha jól csinálod, a képernyő ismét fehéren villog, és a képernyő felső részén a „Speed Run” felirat jelenik meg. Nyomd le a kör billentyűt a játék közben, és karaktereid felgyorsulnak.

EGYENGESD KI EGY KICSIT A 3D-T: A kezdő képernyőn gyorsan üsd le a következő billentyűket egymás után: fel, fel, le, le, balra, jobbra, balra, jobbra, X, kör. A képernyő villog, és a „Nekomi” felirat jelenik meg rajta.

NAGY FEJŰ IDEGENEK: Nyomd le egymás után a négyzög, kör, kör, négyzög, fel, négyzög, kör, kör, négyzög, X billentyűket a kezdő képernyőn és a „Big Head Aliens” felirat jelenik meg a képernyőn. Ha jól csinálod.

NAGY FEJŰ JÁTÉKOSOK: Ugyanez, mint az előbb, gyorsan géped be a következő kombinációt: négyzög, kör, kör,



A móka kedvéért, üsd be az Erównal kínáta ravasz csalsai kódokat, amikor az **Assault**-tal (1) és a **Monsterseed**-del (2) játszol.



négyesző, fel, négyesző, kör, kör, négyesző, X. Ha jól csináltd, a „Bighead Players” felirat jelenik meg a képernyő felső részén.

ERÓVONAL

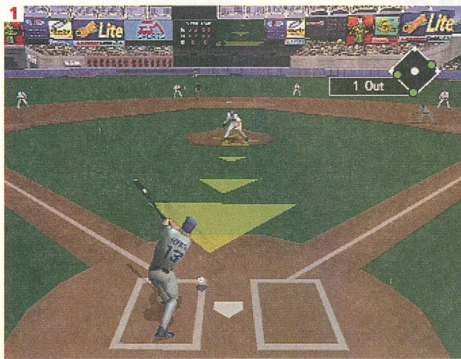
MONSTERSEED

HOGY MÁR A JÁTÉK KEZDETÉN KI TUD VÁLASZTANI AZ ÖSSZES SZÖRNYÉT – Miután megkaptad az első pénzösszegeted és a „Monsterseed”-et az óváros főnkétől, vedd az utad a képernyő bal oldala felé és menj be a „Soulin Fighting Monster

Item Store”-ba. Beszélj a pultr mögött álló lánnyal, aztán hagyd az ikont a szörnyvásárló opció (buying a monster option). Gépelj be a következő kombinációt: R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2. Ha jól csináltd, csilingelő hangot fogsz hallani. Válaszd a szörnyvásárló opciót, és azt fogod tapasztalni, hogy az összes szörny választható lesz. Ismételd meg a kódot, ahányszor egy újabb szörnyet szeretnél.

VÉGE FŐCÍM MEGTEKINTÉSE: Add meg a következő kombinációt: L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2, és az opcióban megjelenik a játék vége főcíme a képernyő alján.

Adj magadnak sportszerűtlen előnyt a TP 2000-ben (1) és a Pool Shark-ban (2).



ERÓVONAL

THE GUARDIAN OF DARKNESS

BELÉPÉS AZ ÖSSZES SZINTRE:

A főmenüben válassz a készítő opciót (credits option), és miközben legördül a közreműködők listája, add meg a következő kombinációt: R1, L1, négyesző, négyesző, L1, R1, kör, háromszög. Ha jó munkát végeztél, automatikusan visszakérül az főmenübe. A „Ghost Mode” felirat villogni fog a képernyő bal alsó sarkában. Kezdj egy új játékot, és válassz ki azt a szintet, amivel játszani szeretnél.

ERÓVONAL

TRIPLE PLAY 2000

AZ ÖSSZES SZTÁRJÁTÉK CSALÁSA:

Az alapbeállítás az, hogy a Baseball 2000-ben a nemzeti és amerikai csapatokat csak a kiállítás módban (exhibition mode) használhasd. Válassz a kiállítás módot, aztán válassz az opció módot (Options Mode) a képernyő bal alsó sarkában. Válassz ki a DH szabály opciót (DH rule option) és gépelj be a következő kombinációt: négyesző, kör, négyesző, kör, Start. Ha megvan, térr vissza a csapatválasztáshoz, és most már tudsz játszani nemzeti vagy amerikai baseball-csapatokkal is.

AUTO-TALÁLAT CSALÁS: Azt teszi lehetővé, hogy megváltoztathasd a labdák

értékét, még mielőtt megütnéd. Válassz az opciókat, míg a játékbán vagy (kivéve a „Home Run Derby”-nél), és jelöld ki a „Vibration” opciót. Üsd le a következő billentyűket: L1, R1, L1, R1, Start. Ha jól csináltd, amikor visszatérsz az opció menühöz, akkor ott megjelenik egy új „Auto-hit” opció is. Most már meg tudod változtatni a labdaátlás, az Y és X tengely, az erősség, az oldalpörgés és az X és Y keresztek beállítását.



„SHELL OPCIO” CSALÁS:

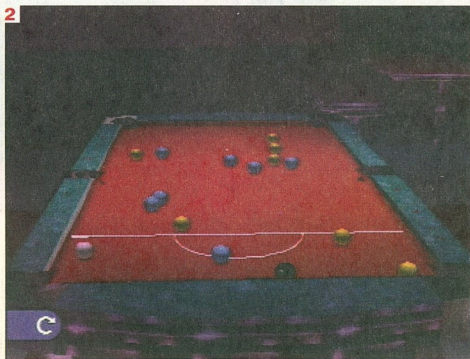
Lehetővé teszi, hogy megváltoztasd a háttér képernyők törülését a játékon belül. Válassz az opciókat a játék közben, bármilyen játék módban, és jelöld ki a készítő opciót (credits option). Aztán add meg a következő kombinációt: négyesző, kör, négyesző, kör, Start. Ha jól csináltd, automatikusan feltűnnek az új opciók.

ERÓVONAL

POOL SHARK

AZ ÖSSZES ASZTAL KÖZÜL VÁLOGATHATSZ:

Válassz az opciókat, aztán válassz a karakterek beállítását a következő menüből. Válassz ki valamelyik játékost, majd változtasd meg a nevet a következőre: C, W, 1, 2, [Space], 4, A, P. Aztán válassz a főmenüben a meccs opció menüt (match options), és most már a játék összes biliárdasztala közül válogathatsz.



SZIGORÚAN TITKOS

VÉGRE NEM KELL A HEVERŐ MÖGÜL SASOLNOD, VAGY LÁMPAFÉNYNÉL ALUDNOD. ÍME A **TELJES SILENT HILL VÉGIGJÁTSZÁS. FIGYELMEZTETÉS: HA NEM AKAROD TUDNI, HOGYAN MEHETSZ VÉGIG A JÁTÉKON, NE OLVASD EL EZT A CIKKET!**

SILENT HILL

THE GREASY SPOON

Tárgyak: térkép, zseblámpa, konyhakész, rádió, egészségital (x2)
Az első szakasz nem nehéz. Kövesd Cheryl útját, majd miután kis zombik támadnak meg, a kávéházban ébredsz fel. Válsz pár szót Cybilrel, szerezd meg a puskát, s szedd fel a körülötted heverő dolgokat. A jegyzetömbbel csinálj mentési pontot és próbáld meg elmenekülni. Egy nagy repkedő izé jön át az ablakon. Lódd le, kapd fel a rádiót és hagyd el a környéket.

THE STORE/CAR

Tárgyak: elsősegélycsomag, Channelling Stone (csak Next Fear módban), lőszer (x2), egészségital (x4)



Menj végig a városon, szedgedesd fel a cuccokat, majd menj vissza a sikátorba, ahol először megtámadtak. Északra, a bolt mellett, néhány doboz töltényt találsz jobboldalt egy padon. Menj tovább a bolthoz és három adag egészségitalt, elsősegélycsomagot és mentési pontot találsz. A boltot elhagyva, északra tartva megtalálod összetört motorodot és a negyedik adag egészségitalt. Vedd fel, aztán fuss vissza a sikátorhoz. Csak Next Fear módban: egy Channelling Stone-t találsz a boltban. Ennek segítségével értheted el a játék ötödik fajta befejezését.

THE ALLEY

Tárgyak: lőszer (x2), üzenet Cheryltől

Kerüli el minden utadba kerülő lényt az utcácskában – ez megszívlelendő jótanács a játék legnagyobb részén. Spórolhatsz a municióval, ha nem állsz

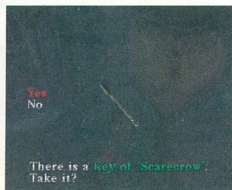
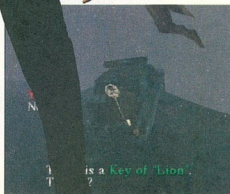


le a lényekkel barátkozni. Az utca sötétebb végén egy Cheryltől érkezett üzenet és még egy adag munició vár rád. Fúsd át a levelet és menj vissza a főutcára.

TO THE SCHOOL

Tárgyak: házkulcs, üzenet Cheryltől

Használj a térképet, hogy megtudj, hogyan juthatsz el a Levin Streetre. Aztán menj vissza a Mathesonba, ahol nagy kátyút találsz az úttesten, valamint egy újabb levelet Cheryltől, amelyben azt írja, hogy siess a Levin Street-i kutyaházhoz. Az ól balra van, ereszd golyót a korcsokba, majd vedd fel a bent elrejtett kulcsot.



IN THE HOUSE

Tárgyak: lőszer (x2), egészségital, katana (csak Next Fear módban), elsősegélycsomag

Vedd fel az elsősegélycsomagot az elülső ajtó baloldali oldalán, majd menj a konyhába, ahol két doboz lövedék, egy egészségital, valamint a hajtó asztalon egy térkép vár arra, hogy a tied lehessen. Az ajtó három zárt védi, így most a megfelelő kulcsokat kell megtalálnod. Csinálj mentési pontot és térj vissza a szobgá. Csak Next Fear módban: a konyhatól jobbra található szobában egy katanát találsz.

ANOTHER ALLEY

Basketball court
Tárgyak: Woodman kulcsa, egészségital

Nézd meg a térképet és egy hosszú vörös vonalat láthatsz, amely a Finney felől egy sikátoron fut végig. Vigyázz a szörnyekkel és menj a jobboldali drótkerítéshez. Itt egy kaput láthatsz, amelyen átlopódzva egy kosárlabdapályához jutsz. Egy kukából guberálhatod ki az egészségitalt.

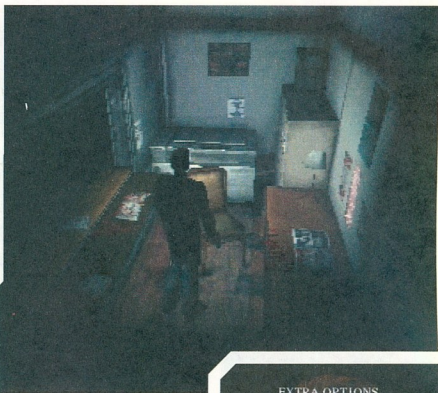
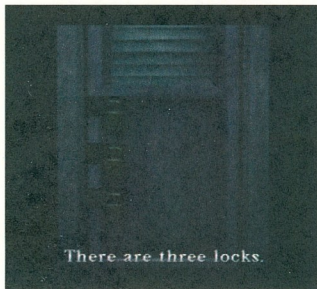
Helázd ki, és a kosárlabdaháló alatt szedd fel Woodman kulcsát.

GETTING DARKER

Tárgyak: egészségital (x2), Lion kulcsa, elsősegélycsomag, Scarecrow kulcsa, lőszer

Menj vissza Finneybe és fordulj jobbra, sétálj el addig a helyig, ahonnan már





látod az összeomlott hidat és a rendőrkecskét. Szedd fel a kocsi melletti löszert, majd a csomagtartóból kiveheted Lion kulcsát. A következő utcán (Ellroy) haladva egy másik romos utat láthatsz majd, tarts jobbra, s egy deszkát veszel észre, amely a ház hátsó ajtaja fölé lóg. Itt egy adag egészségitalt és a harmadik kulcsot (Scarecrow-ét) zsákmányolhatod. A három kulcs birtokában menj vissza a kutyáodhoz, s csak az egészségital kedvéért állj meg, melyet a Levin déli végénél található verandánál találsz.

BACK TO SCHOOL

Tárgyak: egészségital (x3), löszer (x2)

Indulj el a sikátoron és tarts észak-nyugatnak az összeomlott hid felé vezető úton. Kuttyák kerülnek utadba, de kerüld el őket, amennyire lehet. Ha arra érzel kizökkentést, hogy macskakaját csinálj belőlük, jutalmad egy doboz löszer és némi egészségital lesz. Indulj délre az iskola felé és kapd fel az utadba kerülő tárgyakat. A Levin Street és Midwich között újabb pakk tölteny lesz a zsákmány. A Bloch Street felé szedd a lábát; nyugatra, majd dél felé tarts, az iskola felé. Az épületet elhagyva egy lerobbant iskolabusz látsz,

ahol mentési pontot és pár adag egészségitalt találsz. Iskoláskorba léptél.

THE SCHOOL (RECEPTION)

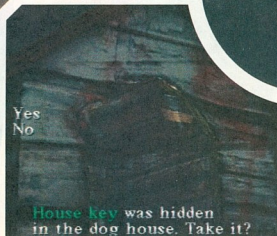
Tárgyak: iskolatérkép, löszer

A bejáraton túljutva egy térképet találsz. Kapd fel és menj az előcsarnokba és a recepcióhoz. Az asztalon néhány vérfoltos jegyzet van, ezeket nézd át és menj a recepció terület hátuljánál lévő szobához, ahol is egy löszeres doboz vár arra, hogy veled mehessen.

ROUND THE BACK

Tárgyak: egészségital (x2)

Nyisd ki az ajtót a konyhánál és menj az udvar homályosába. A fémek természetfeletti módon elhalványulnak, ezért útközben jó lesz felfekülni a zseblámpáért. A kerti asztalról vedd el az egészségitalokat, menj át az ajtón a kert végén, s egy másik sikátorba érsz.



Vidd magaddal a képet a falról és nézd át a pulton heverő tanári naplót, mielőtt továbbmennél.

THE SCHOOL (Infirmary/Courtyard/Hallway)

Tárgyak: elsősegélycsomag, egészségital, löszer

Miután átnézed a térképet, menj a betegszoba felé, ahol néhány pofa egészségitalt és egy elsősegélycsomagot találsz. Mentsd el a játékok, utána pedig irány az udvar. Csapd le a bébizombikat és fuss át az ajtókon az udvar túlsó felére. Kerüld ki az előcsarnokban leledző zombikat, majd a túlsó oldalon vedd fel a löszert.

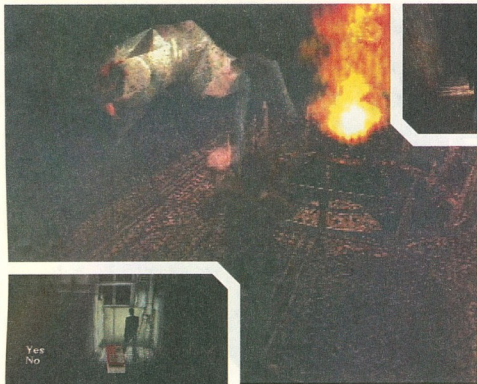
A nyugati ajtón lépj be az előcsarnokba.

EXTRA OPTIONS

- Weapon Control Press Normal
- Blood Color ← Reverse →
- View Control Normal
- Retreat Into Normal
- Walk/Bin Control Normal
- Auto Aiming OFF



SZIGORÚAN TITKOS



There are some *Handron* bullets. Take it?

THE SCHOOL

(Hallway/Second floor)

Tárgyak: löszer (x3), elsősegélycsomag, vegyszer, aranymedál, egészségigál
Fuss fel a lépcsőn, majd menj be az első osztályterembe, ahol egészségigál vár rád. A következő teremben és a női vécében löszert találsz. Az előtérbe visszatérve jobboldalt, közel az előbb használt lépcsőkhöz egy ajtó lösz. Ennek túloldalán egy másik csarnok van. A labor raktárában szedd fel a savval teli üveget és siess a kómiaterembe, ahol egy kezecse találás a pulton. Áztasd be a savba és egy aranymedált kapsz. Szedd fel a töltényeket, majd a folyosón át menj a könyvtárba. Innen vidd magaddal az elsősegélycsomagot és a déli lépcsőn menj le az alsó szintre. Az udvaron a medál segítségével állítsd át a toronyórát 12 órára.

THE SCHOOL (Music room)

Tárgyak: ezüstmedál
A következő medál a második emeleti zeneteremben van. Menj fel oda és olvasd el a verset a falon (valami madaras téma). Fejtsd meg, vagy kövess a képes útmutatót. A medál a falból ugrik ki, szaladj vissza vele az óratoronyhoz és állítsd a mutatókat 5 órára.

THE BOILER ROOM

Tárgyak: itt nincsenek felszedhető tárgyak
Igen egyszerű. Pöccintsd át a vörös kapcsolót és menj vissza az udvarra. Az óratorony ajtajai már kinyitáltak, úgy hogy át is tudsz menni a másik oldalra. Ennyi.

THE POSSESSED SCHOOL

Tárgyak: gumilabda, egészségigál (x2), vadászpuska, képkártya, löszer (x2), elsősegélycsomag, ampulla



Statue of an old man's hand



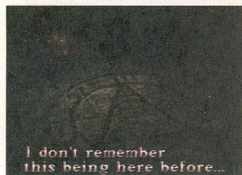
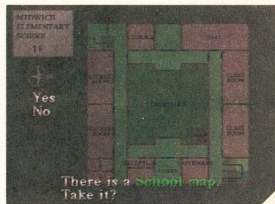
Menj fel a lépcsőn és lépj be a szürkeleti zónába. Az udvar egy másik változatába jutsz – valami furcsa alternatív valóságba. Menj át a két kétszárnyas ajtón, szedd fel az elsősegélycsomagot és a löszereket, majd indulj vissza és menj a raktárba a gumilabdáért. Vidd magaddal a labdát a jobb felső osztályterembe és vedd fel a képkártyát, mielőtt a déli ajtón és a következő termen áthaladva a jobb oldali alsó előcsarnokba jutnál. Innen északra – ha szükségét érzed – egészségigállal csilaphatod szomjad. Fuss vissza a betegszobához, mentes el a jétköteket, vedd fel a két egészségén terméket, majd siess le a halba a toloszéken található ampulláért. Menj végig a recepción, majd be a hátsó szobába, ahol még egy rakat löszert vár rád. A képkártya segítségével beléphetesz a furcsa ajtón. A férfimosdóba vezessen utad, ahonnan elemelheted a puskát, majd a tanárbió löszert zsákmányolhatsz. És ekkor megcsörren a telefon...

THE POSSESSED SCHOOL

Tárgyak: egészségigál, puskalövedékek, könyvtári raktár kulcsa, löszer
A filmbejátszás után fuss fel a lépcsőn, majd le a halba, szedd fel az egészségigállt,

aztán újra menj fel és az osztályteremből szedd össze a lövedékeket. Menj át a két termet összekötő ajtón. Vedd magadhoz a puskalövedékeket, menj ki innen és át a következő kétszárnyas ajtón, majd a halon keresztül lépj be az öltözőbe. Kövess a következő bejátszást és tedd el a könyvtárkulcsot. Menj vissza ugyanarra, mint amerre jöttél. A bal felső sarokban található lépcsőn menj fel a tetőre.





THE POSSESSED SCHOOL (The roof)

Tárgyak: itt nincsenek felszedhető tárgyak

A kulcs a lefolyóban* rejtvény. A tető jobb oldalán egy kulcsot találsz a csőbe szorulva. Keresd a vért, majd fordulj balra egy másik cső felé. Dugd be a labdát ebbe a csőbe, aztán baloldalt keresd meg a szelepet. Engedd meg a vizet és menj vissza az udvarra.

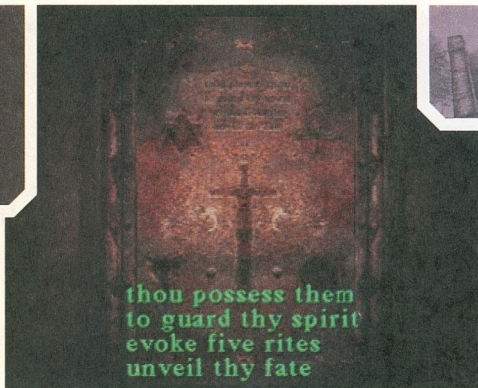
THE POSSESSED SCHOOL (The courtyard)

Tárgyak: osztályterem kulcsa

A kulcs, amely előbb még a csőbe volt szorulva, most az udvar északi felén sarokban van. Szedd fel és menj vissza a könyvtár raktárába. Használd a korábban megszerzett kulcsot.

THE POSSESSED SCHOOL (Second floor/basement)

Tárgyak: elsősegélycsomag, puskalövedékek (x2), lözser, egészségítal (x2), ampulla
Kaptd fel az elsősegélycsomagot és menj be a könyvtárba. Gyűjtsd össze a lövegedbe való ölmőtölteléseket, majd vedd magadhoz a könyvet is, amelyből kiderítheted, hogyan győzhető le az első ellenfél. A következő ajtón a teremkulccsal juthatsz át, kapd fel az egészségügyi csomagot, majd térj vissza a hallba a másik pakkért. Indulj el az alagsorba, szedd fel az ampullát és a puskalövedékeket a raktárban, majd – állig felfegyverkezve – térj vissza a kázanőzbe.



THE POSSESSED SCHOOL (Boiler room & Boss)

Tárgyak: itt nincsenek felszedhető tárgyak

A bal oldali csapat tekerd egyszer jobbra, a jobb oldalt pedig kétszer balra. Ez megnyitja az átjárót az ellenség egyik főnöke felé. Ne feledd, a könyvtári könyvben olvastottakat, léj bele párszor; amíg el nem kezd vérezni, majd a puskával kezdj soroztat a tatóngó profjába. Adagold bőkezűen a löszert, amíg csak ki nem purcan.

THE SCHOOL (Boiler room)

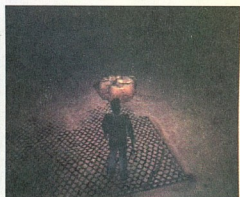
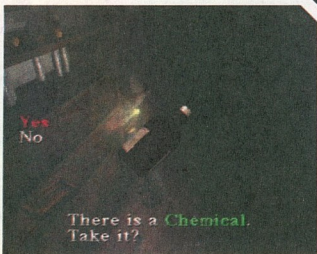
Tárgyak: K Gordon kulcs

Újra a normális Silent Hill kalandjaid helyezésén. A kázanőzből szedd ki a K Gordon kulcsot, nézd végig a filmbejátást, és indulj el a templom felé.

TO THE BALKAN CHURCH

Tárgyak: lözser (x3)

Menj végig a Bradbury Streeten, s egy sikátor látsz majd. Menj végig ezen is,



THE GARAGE AND BEYOND

Tárgyak: lözser, benzines kanna

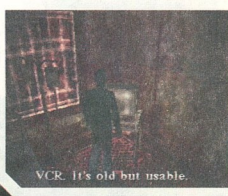
Keletre egy garázst találsz, ahol egy doboz lözser a zsákmány, valamint – Next Fear módban – egy benzines kanna. Ezután menj dél felé az Ellroy Streeten a gazdátlan teherszállóhoz, ahol további lözser- és puskalövedékek várnak rád. Menj kelet felé, amíg rá nem lelsz a hidra, majd maradj a jobboldalon és keresd meg a lefele vezető lépcsőt. Hasznos cuccokra bukkansz, kapd fel őket és menj a hidranyitító szobába (Bridge Control Room).

egész addig, amíg jobboldalt nem találsz egy ösvényt: az egy házhoz vezet, melyet a K Gordon kulccsal nyithatsz. Néhány doboz lövedéket és egy mentési pontot találsz majd. Az elűlő ajtón át menj vissza a Bradbury utcára, majd keresd meg a másik sikátort, ahol még egy adag lözser hever. Mindezek után menj a Bloch Streeten a templomhoz.

THE BALKAN CHURCH

Tárgyak: felvonóhid-kulcs, Flaurók, egészségítal

A templomba való belépésed egy filmbejátást indít el. Ezután szedd fel az oldaltól a felvonóhid kulcsát és a Flaurókat, majd a közelben található egészségítalt, aztán mentesd el a játékot.



SZIGORÚAN TITKOS



THE BRIDGE Control room

Tárgyak: térkép, egészségital, sziklafürő (csak Next Fear módban), láncfűrész (csak Next Fear módban)
A felvonóhid kulcsának segítségével engedő le a hidat Central Silent Hillbe.



majd vedd magadhoz a térképet és az egészségitalt. Mentsd el a játékot és hagyd el a helyszínt. Next Fear módban: az alsó szinten egy sziklafürő van, de ennek működtetéséhez benzínre is szükség van. A Cut-Rite Chainsawtól szintén hasznos lehet beszerezni egy láncfűrész, mielőtt továbbindulsz.

CENTRAL SILENT HILL

Tárgyak: löszer
Maradj az útnak azon az oldalán, amelyen a hidirányító szoba található és egy lefelé vezető lépcsőt találsz, mely újabb doboz löszerhez vezet. Menj vissza a lépcsőn, majd a Crichton Streeten indulj a kórház felé.

ALCHEMILLA HOSPITAL

Tárgyak: egészségital (x4), elsősegély-csomag, térkép (x2), műanyag flakon, ismeretlen folyadék, alagsori kulcs

Mentsd el a játékot, majd menj be a vizsgáloba, ahol Dr. Kaufmannal találkozol. Ha túl vagy ezen, menj a recepcióhoz, vedd fel az elsősegélycsomagot és a térképet, majd menj vissza a gyógyszeres szobán és a doktori szobán át. Itt találhatod az alagsor térképét, a kulcsát pedig a szomszédos konferenciaszobában. A következő állomás a konyha. Szedd fel az egészségitalt és a mosogató mellől vidd el a műanyag flakont. Az igazgató szobájában gyűjts bele valamennyit a folyadékból. Ezután menj az alagsorba. Az áramfejlesztő szobában kapcsold át a főkapcsolót, ezzel elindítod a közeli lifteket. Menj fel, állj meg mindegyik szintnél és nyomkodd az ajtókat mindegyik szinten. A harmadik ajtónál ki is tudsz menni, de a lift kijelzője a negyedik szintet mutatja. Nagyon trükkös.

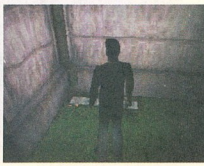
THE POSSESSED HOSPITAL

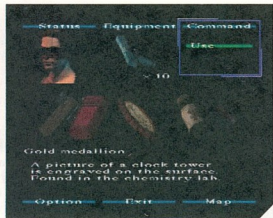
Tárgyak: löszer (x2), ampulla, lemezek (Queen, Cat, Hatter és Turtle), elsősegélycsomag, vérkészítmény, egészségital (x3), puskatöltények
A negyedik ajtó egy másik dimenzióba visz. Indulj az ajtó felé, a hall végén menj át a kétszárnyas ajtókon. A lépcsőn lefelé haladva a harmadik emeletre érsz. Figyeld a 302-es szobában található mentési pontra és a doboznyi löszerre. Ezután a 304-es szobában egy egészség-

butykoszt és egy különleges lemez találsz. A raktárban vérkészítmény, elsősegélycsomag és puskatöltény van. A 306-os szoba Cat lemezét rejt. A folyosó végén nyisd ki a liftajtót, menj a fiúcéché, ahol Turtle lemezét veheted magadhoz, majd menj le a lépcsőn a második emeletre. A 201-es szobában egy öngyújtót, a 204-esben pedig Hatter lemezét találod. A vérkészítményt öntsd rá az elpusztítandó furcsa lényre, aztán menj az első emeletre. Az igazgató irodája Queen lemezének és egy mentési pontnak a rejtke. A konyhából vedd el az egészségitalt, majd az irodából a löszert. Térj vissza a második emeletre, menj a nővérközpontba és tedd be a lemezeket a következő sorrendben: kék, zöld, sárga, vörös. Az ajtó akkor kinyílik.

THE POSSESSED HOSPITAL (folyt.)

Tárgyak: sebbenzin, elsősegélycsomag, puskatöltvény (x2), videószalag, kalapács, a vizsgáloba kulcsa, löszer, kórházi alagsori raktárkulcs
Fuss át az operációs előkészítő szobán, be a műtőbe és vedd fel az alagsori raktár kulcsát. A hallon át menj az intenzív osztályra. Vidd el a sebbenzines üveget, és a 206-os szobában kapd fel az elsősegélycsomagot. A liftelemehetsz az alagsorba. A hullaházból vedd el az egészségitalt és az ampullát, az áramfejlesztő szobából pedig a kalapácsot. A raktárban a tizerődet növelheted tovább. Ha nyitva tartod a szemed, észrevehetsz egy szekrényt, amelyet csak nemrég toltak odébb. Kerüld mögé és told el az útból, így egy titkos járatot fedezhetsz fel. Öntsd a sebbenzint a rostályra és gyűjtsd meg, így leégnek róla az indák és átmehetsz az ajtón, amelyen áthaladva, baloldalt egy másikat veszel észre. Itt





az első jobb oldali szoba egy videokazettát rejt, a bal oldali utolsó szobában pedig a vizsgáló kulcsát találod. Menj vissza a 302-esben található videóhoz, aztán az első emeleti vizsgálóban szunditsd egy nagyt. Az igaz kórházban ébredsz majd fel.

TOWARDS THE ANTIQUE SHOP

Tárgyak: ószeresbolt kulcsa, balta
Vedd fel az ószeres elhagyott kulcsát és menj a térkép jobb felső sarkában lévő antikvitás-bolthoz. Lefelé lépcsők vezetnek, pontosan az ajtóhoz. Nyisd ki a zárat, majd bent told odébb a szekrényt, amely egy újabb titkos járatot rejt. Indulj el ezen a kápolna felé, ahol rátalálasz a baltára. Nézd meg a filmbejátszást, és a kápolna furcsábbik változatában találd majd magad.

THE POSSESSED TOWN & BOSS

Tárgyak: elsősegélycsomag, puskatöltvények [x2]
Haradj el az épületet és indulj el a Simmons Streetre, ahol baloldalt a drótkerítésen egy lyukat találsz. Menj a mozgólépcsőkhöz a túldalolon, és egy szobát

találsz majd baloldalt, amely két doboz történyt, ragtapaszt és sebfortólenítő krémet rejt. A folyosón továbbhaladva egy rejtett ajtóval találkozol egy újabb nagy ellenféllel. Ragadd meg a mögötted levő vadászpuskát, eleítsd ki és kezdj löni a hátulról felbukkanó bajkeverőt. Várj, amíg a felszínre jön, aztán addig lödd, amíg átörve a falat jobblietra nem szenderül. Most téry vissza a kórházba, beszéljess egyet Lisával a vizsgálóban. Ezután újabb csatába keveredsz – ezúttal a tetőn, ahol az előbb kipurcantott lárva molyserű változatát láthatod. Nincs nehéz dolgod. Csak erressz bele golyókat megfelelő távolságból és örökre nyugton marad.

THE SEWERS

Tárgyak: löszer [x5], csatornakuksok [x2], csatornatérkép, elsősegélycsomag, egézségital [x4], puskatöltvények [x3], puskalövédékek
Mentsd el a pozíciódat a kórházban, és kapd fel az egézségitalt a Simmons és a Koontz sarkán található kávéházban. A Simmons érintésével menj a Sagan Street-i rendőrszre, szedd fel a munióciót, aztán fuss el a hídon Silent Hill városába. Menek közben azért ne feleddjezz el a jobboldalt, a hordóban lévő egézségitalról. Újra csak az iskolával szemben

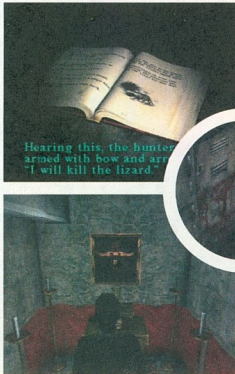


találd majd magad. A kalapáccsal verd be a zárt kaput, menj le a kandallóhoz és lépj be az első szobába. Kövesd a járatot, mely előbb balra, majd jobbra vezet, s egy szoba kerül az utadba, amely a csatornakuksot és a térképet rejt. A csatorna felső részében egy csomó munióció található, de ahhoz, hogy elérj oda, dél felé kell menned egy nagy szobába, melynek egyik oldalán egy zárt ajtó van. Nyisd ki a zárat az új kulcsoddal és kövesd a járatot a felfelé vezető létráig. A folyosón menj délkelet felé, s egy szobába jutsz, melyben egézségitalt és némi löszer okoz majd örömet neked. Ezután menj délnyugat felé egy zsákutcáig, ahol csupa vér a fal. A tölcsében keresd meg a kijátsást leheszvétevé tevé kulcsot, aztán usgji vissza keletnek, el a szörnyektől, egész a zárt ajtóig, majd át rejtja.



THE RESORT AREA

Tárgyak: térkép, puskalövédékek, motorbicikli kulcsa, mágnes, löszer, puskatöltvények [x3], elsősegélykészlet, Kaufmann kulcsa, recept, egézségital [x6], biztonsági kulcs
Ne feledd: különféle módokon fejezheted be a játékot. Ha a rossz befőzésre vágyasz, hagyd a fenébe a motort. Van egy épület a baloldalon egy kis munióciót és egy elsősegélycsomaggal ezeket, no meg a táblán látható térképet



SZIGORÚAN TITKOS



vidd magaddal dél felé. Dr. Kaufmann Annie bájában vár, hogy pár szót váltsion veled. Vedd el a receptet és a kulcsot, ments el a jástéket, majd szedd fel az egészségitalokat a sarokból, mielőtt az Indian Runnerbe mennél. Nézd át a receptet, a magtudod az Indian Runner ajtajának a kódját, majd menj be és vedd fel az egészségitalt és a lövedékeket. A falon látható üzenet a Norman's Inn kódját adja meg – ez az a hely, ahol Dr. Kaufmannról találod. Menj ki a Runnerből és indulj délre a Haerby Innhez. Vedd fel a mágnest a heverőről és menj ki a nyitott ajtón. Mentsd el a jástéket, és menj tovább kifelé. Menj a hármas szobába, tedd el az egészségitalt, nézd át a nagy ládát és a mágnest segítségével szedd fel a motor kulcsát. Fuss vissza arrefelé, amerről jöttél,

és menj át azon az ajtón, amelyet eddig nem nyitottál ki. Egy garázst találsz, ahol puskalövedékek és egészségital vár rád; az újonnan megszerzett kulcs segítségével egy kis üvegfiolához juthatsz. Most menj ki a kocsmából, fuss végig a Sandford Streeten, de maradj a baloldalon. Ha figyelmes vagy, újabb összetört lépcsőre lépsz, melynek lábánál egy doboz puskatöltényt és egy egészségitalt vehetsz magadhoz. Ha kicsit továbbmész, a körzet „alternatív” részéhez érsz.

THE POSSESSED RESORT

Tárgyak: puskalövedékek, löszer, elsősegélycsomag, puskatöltények, egészségital (x2)

Menj végig a kis sikátoron a híd északi nyugati részéhez, ahol újabb adag egészségitalt és egy doboz puskatöltéleket találsz. A világítótorony fele haladva egy hajót veszel majd észre. Ugorj be ide egy kis cselvényre Cybillel, vedd magadhoz a puskávalót, az egészségitalt és a kézifegyver-löszert, no meg a mentési pontot.

A világítótoronnyal ragadd meg az elsősegélycsomagot és menj fel szót váltani Alessával. A világítótoronyból újra csak a hajóhoz jutsz. Ments egyet és menj a Sandford Street felé. Nyisd ki az ajtót és mássz be a másik csatornarendszerbe.



THE AMUSEMENT PARK

Tárgyak: egészségital (x2), löszer, térkép

Vedd fel a térképet a bejáratnál és kövesd a járatot a bal alsó sarokig, ahol is egy doboz löszer és némi energiailt vár rád. Néhány fülkényire innen újabb gyógyító folyadék a zsákmány. Ezt is markold fel és menj ki a vidámparkba. A bal oldali fagyaltbár mentési pontot rejt.

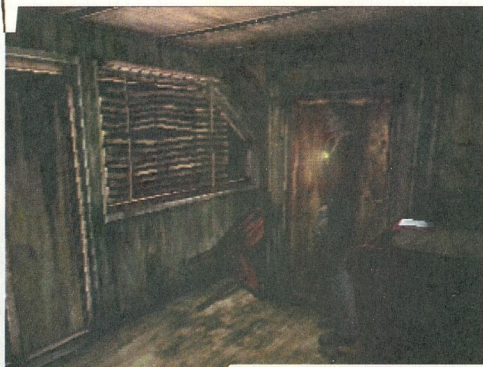
A másik irányban egy kárhintát találsz, ahol Cybil már várj na túl sok a zombis vonás. Így te döntöd el, beleéresztesz-e egy adag ölmot, vagy sem. Várd meg a rád lö, kerülj el a lövedékeket, majd – amikor már elpazarolta löszerét – puffants le. Ha a jó beferejezést akarod, légy környőletes és használd fel a kórházban

talált folyadékot. Utóbbiit javasoljuk, ha csak nem izgulsz a gyermekgyilkosságra...

NOWHERE (Floor one)

Tárgyak: elsősegélycsomag, löszer, puskatöltények, fogó, csavarhúzó, az Idő Köve (Stone of Time), Ophiel kulcsa, Hagith kulcsa, Soloman amulettje

Lisával ebérsz egy kórházban. Tracsoj vele egyet, majd menj a lift felé a lendi folyosó után, egészen a jobb oldali utolsó ajtóig. Menj be az alagsorba és egy másik osztálytermet találsz. A következő ajtónál pár fogó és egy csavarhúzó van. Vedd birtokba ezeket és fuss vissza az első emeletre. A liftről jobbra található szobában egy csap van. Használd a fogókat, így megszerezheted Ophiel kulcsát, amelyet az alagsori ajtó melletti bejárat nyitására használhatsz. A következő csomokban fordulj balra és nyomd meg a hatost a Nyilas billentyűzetet, a négyest a Bikanál és a nyolcast az Ikréknél. Így megkapod az Idő Követ. Zúzd el emellet a bejárat mellett, ahol bejöttél; egész a folyosó végéig menj, ahol egy kódolt ajtó van. Billentyűzd be az ALERT szót és menj be a következő szobába, ahol Soloman amulettje van. Itt Lisával randevúoz. Miután elbeszélgettél vele, menj vissza





a lift-sarnokba. Alj szembre a felvonóval, fordulj 180 fokra, és lép be a most előttd lévő szobába. Tedd az Idő Kővet az órára, majd szedd össze Hagith kulcsát, néhány puskatöltényt és az elsősegély-csomagot. Mentésd el a játékot, ha gondod, aztán menj le a hall aljálj. Ugorj be a liftbe és menj a második emeletre.

NOWHERE (Floors two and three)

Tárgyak: puskatöltények, Ring of Contract (a Szerződés Gyűrűje),

löszér, Crest of Mercury (Merkúr Keresztje),

madárkalitka kulcsa,

kamera, Phaleg kulcsa, egészségital

Menj be a bal oldali irányban található harmadik ajtón és vedd magaddal a keresztet, a puskatöltényeket és a gyűrűt. Mind igen fontos dolog. Menj a hall végén található ajtón keresztül a másik folyosóra, majd a nővérszobából vidd magaddal a kamerát és a löszert. Haladj tovább az utolsó bal oldali ajtóig,

menj be a szobába, majd vedd le a lemezt a falról, így rátalálsz Aratron kulcsára. Ne nyúlj ehhez, mert áram alatt van és agyoncsaphat. Menj ki a Warp ajtón (az utolsó ajtó azon az oldalon, amerről jöttél), s visszajutsz az első emeletre. A lifttel a harmadik emeletre jutsz, nézd meg figyelmesen az előttd lévő képeket, így megtudod a két ajtó kódját. Az egyik szobában egészségitalt vehetsz fel, a másikban pedig a madárkalitka kulcsát, majd térj vissza az első emeletre. A lift bal oldalán található szobából, a kalitkából vidd el Phaleg kulcsát, aztán menj át a Phaleg ajtón. Csináld mentési pontot a bal kéz felőli ajtónál, amint áthaladsz.

THE FINAL CHAPTER

Tárgyak: löszér, Bethor kulcsa,

ankh (füles kereszt), Aratron

kulcsa, Melchior tőr,

egészségital, Duroboros lemeze

Melchior tőrét vidd magaddal a jobb oldali első szekrényből, a gyűrűt használva a láncon. A következő szoba ugyanezen az oldalon némi löszert, felhírpontot való egészségitalt és – egy cukorkás zacskóban – Bethor kulcsát rejti.

Visszatérve a hallba, s ezen áthaladva bejutsz egy szobába, ahol az asztalról elemelheted az ankh jelet; ezt vidd be a jobboldalra található szobába és kapcsold le az áramfejlesztőt. Most már – a Warp ajtón át – visszamehetsz, s az előbb még áram alatt lévő tárolóból vedd el Aratron



kulcsát. A Phaleg ajtónak át menj a jobb oldali utolsó szobába, vidd magaddal Duroboros lemezeit és lépj be az utolsó, eddig felfedezetlenül szobába. Dugd be az öt relikviát (az ankhot, Solomon amulettjét, Merkúr keresztjét, Melchior tőrét és Duroboros lemezeit) az ajtóba és menj le a titkos járatba.

FINAL BOSS

Tárgyak: itt nincsenek felszedhető

tárgyak

Itt a vége. Az általd követett stratégiától függően egy hosszú bejűtszást láthatsz, amelyet az utolsó érdepróba követ a gonosszal. A rossz befejezőkor ellenfeled Alessa. Használj ellene a puskát és kerüld el a villámást, amelyet rád bocsát. A jó befejezésnél sincs túl nehéz dolog az ellenséggel szemben. Ugyanazt a taktikát folytatod, mint Alessa esetében, vagy várd meg, míg ellái a villámás, aztán vedd be a nehézfegyverzetet...



KÖZEL A VÉG

S A *Silent Hill* öt különböző módon fejezhető be, melyeket itt mutatunk be.

JÓ
Használj Dr. Kaufmann dolgait, melyeket Annie bárjában szedhetsz össze, és vedd be a motorkulcsot is. Sajna meg kell ölnöd az ifjú Cybillt.

JÓ+
Hajtsd végre a Kaufmannos dolgokat, de hűsködj egyet és mentsd meg a zsernyákat.

ROSSZ
Feltételek az erkölcsöt és a lelkiismeretet, hagyj a fenébe Kaufmannat és öld meg Cybillt.

ROSSZ+
Valamivel jobb. Ne figyelj Kaufmannra, de mentsd meg a kis hölgyikét.

FURCSA UFO BEFEJEZÉS
Mintán JÓ+ módon fejezted be a játékot, megkapod a Channeling Stone-t. Ha bizonyos pontokon használod ezt, láthatod a különleges befejezés is.
• A suli tetején
• A molycsata előtt
• A motorkon, a szobák előtt
• A hídon, a hajó előtt
• Az üdülő (Resort) területen
• A világítótorony tetején



SZIGORÚAN TITKOS

KÍVÁNJ EGYET

MÉG MINDIG EL VAGY AKADVA? MÁR MEGINT ODA AZ UTOLSÓ ÉLETED IS?
NE MÉRGLÖDJ, NE SÍRJ – ÍRJ! VAN ITT GYÓGYÍR MINDEN BAJRA...

SZIASZTOK!

Örülök, hogy újra találkoznak, és remélem, ezúttal is a segítségetekre tudok lenni. Nem is tartalak fel benneteket a locsogással, hadd jöjjenek a várva várt titkok, kódok, megoldások. De egyet azért le kell szögeznem: nem vagyok gondolatolvasó. Tehát, ha tényleg kíváncsiak vagytok valamire, ha TÉNYLEG segíségeketek van egy kódra, mert anélkül nem juttok előre a játékban, akkor ne várjátok a sült galambot! A feladat nem túl bonyolult:

1. SZINT: Hát, igen, ez a legzűrösebb, de mint tudjuk, minden kezdet nehéz. A lakás különböző pontjain elrejtett objektumokat kell megtalálnotok és magatokhoz venni, úgy mint 1 darab papírlapot, 1 darab borítékot, bélyeget (ez utólag is beszerezhető a postán) és 1 db íróeszközt ("easy" nehézségi fokozatban játékos választhatnak ceruzát, tollat, vagy bármilyen hasonlót, a "difficult mode"-ra vállalkozók pedig a számítógép + nyomtatási kombinációt). Ha eddig sikerült eljutnotok, jöhet a

2. SZINT: Rövid és könnyen abszolválható szint, csak egy író felületet kell találnotok – platformot, párkányt vagy asztalt, de szükség esetén a parketta is megteszi.

3. SZINT: Ez amolyan "agyalós" szint. Levelet kell fogalmaznotok – megszövegezés, bevezetés, tárgyalás, befejezés, elkészítés, dátum, aláírás... Hát nem könnyű. A legeslegnehezebb benne a tárgyalás rész, ahol PONTOSAN körül kell írni a

probléma lényegét – melyik szinten akadtál el, helyileg hol; mi az, amit közvetlenül előtte még sikerült megoldanod; ha több szereplő is van, melyikkel játszol, meg ilyen apróságok.

Az "Elakadtam, kérek benneteket, segítséteket!" csak egy gyors GAME OVER-hez elég. Ha ezt is sikeresen abszolváljátok, továbbléphetek a **4. SZINTRE:** Az előbbinél valamivel könnyebb szint.

Feladat: a levél borítékolása és a boríték megcímezése. (A következő kódot kell valamilyen eszközzel felvinni a boríték felületére: PSM Magyarországi Szerkesztőség: Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. L./14.)

5., BEFEJEZŐ SZINT: ügyességi szint. Cél a levél postára történő eljuttatása, és – ha ez még nem történt meg – felbélyegzése, majd feladása. "Easy" fokozaton próbálkozzok a postásiskasszonyokhoz fordulhatunk segítségért. Ha sikerült élve megúsznotok a kalandot, hamarosan a lap hasábjain olvashatjátok a hön áhított löketet a továbbjutáshoz. Sok sikert!

A PSM-tándér



És most következzenek az olvasók:

GRAN TURISMÓKA

"Sziasztok! Kérlek titeket, hogy a Gran Turizmóhoz írjatok kódokat. Előre is köszönöm!"

Aranyosi Károly

Teljesüljön hát kívánságod!

Nagy felbontás

Szervez nemzetközi A jogosítványt (International A License), azután a GT ligában nyerd meg mind a négy kupát, a GT Világkupát (GT World Cup) is beleértve. Ezek után a "Special events" menüben megjelenik a "GT Hi-Fi" menüpont. Ez jobb hanghatásokat, nagyobb felbontást, simább futó képsorokat tesz



lehetővé, viszont a háttér kevésbé lesz részletgazdag. Egyedül lehetsz a pályán (time trial), és a visszajátszást is ebben a módban nézheted végig.

Bónusz kocsik, pályák stb.

Mindegyik kocsival (A, B és C) mindig végig mindegyik pályán, mindenjegy nehézségi fokozaton (easy, normal, difficult). Ezek után tiéd lesz "arcade mode"-ban az összes bónusz cucc – 4 újabb pálya (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5, Grand Valley Speedway), az összes kocsi (Toyota, Subaru, Dodge, TVR), bónusz befejező képsorok és a nagy felbontás mód.



SZIGORÚAN TITKOS



IRÁNY GONGAGA!

"Egy nagyon-nagyon nagy kéréssel fordulok hozzátok. Szóval én mostanában jutottam hozzá a Final Fantasy VII-hez, mert megvettem Platina lemezen. Eljuttottam a 'Gold Saucer'-re, először bementem a 'Battle' részébe, és egy csomó leölt katona volt ott.

Egyszer csak leestem a börtönbe, ott Barret megküzdött egy Dyke nevű hapsival, és levette(m). Utána egy csaj fölött a börtönből, de csak úgy juthattam ki, hogy megnyertem

Skótszoknyás képsorok: Select, 9x fel, Select, R2.

Vége főcím: Select, 9x fel, Select, R1.

A játék befejezése: négyyszög, háromszög, kör, kör; Start.

A LÁNGOLÓ KAPU KULCSA

"Ezúton kérek segítséget tőletek egy játékhoz. A játék neve MediEvil, a pálya, melyen elakadtam 'The Gallows Gauntlet'. Kérlek, írjátok meg, hogyan kell kinyitni a lángoló kaput. Előre is köszönöm."

*Sztyasi István
Pilisszántó*



A megoldás egyszerűbb, mint gondolnád. Nincs szükséged se kulcsra, se kisbaltára a kapu kinyitásához. A lángoló kapun úgy tudsz keresztül menni, ha rajtad van a "Dragon Armour" (sárkány-páncélzat). Egyébként ez az egyik legegyszerűbb pálya a játékban. A fejcsének azért hasznát fogod venni. Viszont ha esetleg megadná haragitanád a sárkányt (Serpent of Gallowmere), vedd fel a nyulipórt, mert nem érdemes megküzdeni vele, de az üldözés nem erőssége.

egy Chocobo versenyit, kikerültem, és kaptam egy ilyen ízű hajót. És ha jól vettem ki a mondatokból, akkor Gongagába kellett volna mennem. DE NEM TUDOK ELJUTNI ODA, ha egyáltalán oda kell. SEGÍTSETEK! Nagyon kérek titeket, segítsetek. Beledrúlok."

*Láng Tibor
Dunaújváros*

Nyugi, nyugi! Nincs semmi okod a beledrúlásra, felelőse, hogy "íz hajó" alatt a "Buggie Mobile"-t (bogár-mobil) érted, amit Diótól kaptál a verseny megnyerése

után. Ezzel a járgánnyal ugyanis nem csak a sivatagon, hanem folyókon is át tudsz kelni. Tehát a "Buggie Mobile"-t jelölje át a folyón, és irány Gongaga! De készülj fel rá, hogy ott Taakkokkal fogsz találkozni, akikkel meg kell küzdened. Több irányban is továbbmehetsz: az egyik ösvény egy faluba, a másik egy lerombolt Makoro helyre vezet, ahol is filmbejátszás következik.

NEED FOR KÓD

"Régóta próbálkozom a Need for Speed 3 játékkal, de nem tudom az autótak megszerezni. Ezért szeretnék kódot kérni, az egy kívánság rovatoctokba."

*Szeitner László
Győr*

Remélem, az alábbi néhány kód között találsz kedvedre valót:

Az összes kocsi és minden standard pálya

Az opciók menüben a névhez írd be: SPOILT.

Plusz kameraállások

Az opciók menüben a névhez írd be: SEEALL. Így a visszajátzások során használt összes kameraállás rendelkezésedre fog állni az opciók menüben, de ezeket csak egy játékos módban tudod aktiválni.

Más kocsik összetörése

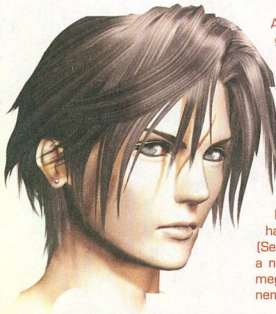
A "Start"-tal tölts be egy versenyt, és villámgyorsan nyomd le a Start + Select + R1 + L2 kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. A többi kocsi összetöréséhez játék közben nyomd a düdöt.

Ütközés kizárása

A töltés képernyőn nyomkod végig: fel, le, fel, balra, jobbra.

Lőáróndulás

A "Start"-tal tölts be egy versenyt, és villámgyorsan nyomd le a balra + négyyszög + kör kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. A kocsid lövére 25%-kal fog megnőni.





Nehéz kocsik

A "Start"-tal töltés be egy verseny, és villámgyorsan nyomd le a Select + négysszög + X kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. Verseny közben menj neki a többi kocsinak, lelékethed őket az útról.

Gumilabda rendőrség

Válaszd a "Redrock Ridge" pályát. A "Start"-tal töltés be, és villámgyorsan nyomd le a le + R1 + L2 kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. A zöld Land Rovereket gumilabda rendőrség váltja fel a verseny idejére.

Rendőrségi jepek leváltása

Válaszd a "Rocky Pass" pályát. A "Start"-tal töltés be a verseny, és villámgyorsan nyomd le a jobbra + R1 + L2 kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. A kék-fehérek jepek a verseny idejére így kis megletetésessé változnak. Ugyanezt a hatást a "The Summit" pályán a le + R1 + L2 töltés alatti nyomásával érheted el.

"Slow Motion Mode" (lassított felvétel)

A "Start"-tal töltés be egy verseny, és villámgyorsan nyomd le a fel + X + háromsszög kombinációt, mielőtt még a töltés

képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik.

"Advanced" opció

Szimuláció módban nyerd meg a "Knockout"-ot és a "Tournament"-et.

Bónusz pályák

Az opció menüben írd be a következő nevek valamelyikét és válaszd a "Single Race" (különálló verseny) opciót. (Egyébként normál esetben a bónuszpályák akkor válnak elérhetővé, ha az egész "Tournament"-et megnyered.)

Pálya	Jellemző	Név
The Room	Játékautó pálya	PLAYTM
Caverns	Földalatti pálya	XCAVB
Auto Cross	Kanyon	XCNTRY
Space Race	Órallomás	MNBEAM
Scorpio 7	Víz alatti pálya	GLDFSH
Empire City	Bónusz pálya	MCITYZ

Bónusz kocsik

Az opció menüben írd be a következő nevek valamelyikét és válaszd a "Single Race" (különálló verseny) opciót.

Kocsi	Név
Jaguar XJR15	1JAGX
Mercedes Benz CLK	GTRAMGMRC
El Niño Szuperkocsi	ROCKET

A Titanic

Válaszd az Aquetica pályát, kapcsold ki az éjszakai vezetést (night driving) és az időjárás viszonyosságokat (weather). Állj meg a nagy kanyarnál, amikor

hajókürtöt hallasz, és megpillanthatsz az "éppen arra járó" Titanicot.

RESIDENT ELEMENT

"A Resident Evil 2-vel már végeztünk. Még mindig az elsőnél tartunk. Elgörgöttük a két követ. Fent akadunk meg a kerek medencénél. Nem értem mit akar a farkassal és a sással. Az ajtón sem enged be. Szótárból nem tudjuk igazán megfejteni. A rádió sem működik. A Fifth Elementtel is elakadtunk. A fiúval ugrálók az elektromos folyosókon keresztül, és egy vörös fényű szobába ér, ahol sok monitor van. Bemegy egy kék folyosóra, ahol élet és muníció van. Onnan újra a vörös fényű szobába és vége."
Jelige: "Kezdők között"

A Resident Evilben a második kő elgörgötése után el kellett, hogy jussatok egy szobába, ahol egy kis rejtvény megoldása után begyűjthettek egy kék könyvet, és korábbi rélatok kellene már lennie egy piros könyvnek is. Nyissátok ki a könyveket, két armetletet: fogtok találni, ezeket kell a kerek medencénél található lyukaknál használnotok. Ezután menjtek le a lépcsőn, majd a létrán. Egy szobába értek, ahol 2 CD-ROM-ot kell összeszednetek, kívül pedig 2 Zombi vár rátok, akik savat köpnek. Csúcs! Ami az Őzűdik Elemen illeti, nem

ártana átfutnotok fenti kis levélkémet: A fiúval ugrálók – gondolom Korbennel és nem Zonggal –, eddig oké, de HOL? Melyik szinten? A laborban? A repülőtéren? Az űrszállóban? Élet és muníció sok helyen van. Szobák és folyosók úgyszintén. Nem sikerült azonosítanom a helyet, ahol elakadtatok! Anyit tudok segíteni, hogy ha internetközelbe tudtok kerülni, és az angolt is bírjátok valamennyire, akkor a <http://www.umsl.edu/~s1042719/psx/fifthelement.html> oldalon találtok egy szintekre felosztott végigjárszást a játékhoz. De álljon itt vigaszdíjul a csalás menü kódja, hátha az is hasznatosokra lesz:

Csalás mód

NTSC (amerikai) verzió: Nyomd le a főmenüben az L1, L2, R2, L1, Select kombinációt. Ha jól pöttyögted be, hangot fogsz hallani. Ezek után válaszd a "New game" (új játék) vagy a "Load game" (elmentett játék behívása) opciót, és meg fog jelenni egy csalás menü, ahol válogathatsz a szintek között, étel, feyvereket és egyéb cuccokat szerezhetesz, vagy megnézheted az FMV-ket.
PAL (európai) verzió: Tartsd lenyomva a főmenüben a kör + háromsszög + L2 gombokat. A többi ugyanaz, mint az NTSC változatnál.
Jó gumolgotást!



SZIGORÚAN TITKOS

**KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER**



Logic

3

PLAYSTATION
DUAL
FORMAT
NINTENDO
64



17.990,-

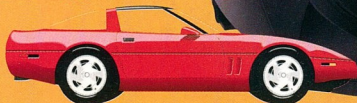
DUAL
SHOCK
COMPATIBLE

PS441

TOPDRIVE ROADSTER

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation-ÉS N64-hez;
- Teljes „Dual Shock” software kompatibilitás;
- 8 állítási mód (beleértve a Namco, Negan és Jógcon módokat);
- Gáz- és fékpedál egység;
- Felszerelve rezgéseltető motorral;
- Gombok átállítási lehetősége;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség;
- Foglalat pótszebeegyváltónak.

TOPDRIVE
„wheels to Thrill”



9.990,-

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 korongok, asztalra kapcsolható rögzítő csavar.

DUAL
SHOCK
COMPATIBLE

11.990,-



PS436

TOPDRIVE SPRINTER

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation-hoz;
- Teljes „Dual Shock” software kompatibilitás;
- Gáz- és fékpedál egység;
- 8 irányú digitális képernyő pozícióvezérlés;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség.

SONY PLAY
DEDICATED
FORMAT
NINTENDO

TOP DRIVE REACTOR



**ACTIVE
FEED
BACK**

**BACKWARD
COMPATIBLE
DUAL-SHOCK**

**PS440
TOPDRIVE REACTOR**

9.990,-

- „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 játékvezérlés.

**DUAL
SHOCK
COMPATIBLE**



5.490,-

**PS414 PS
CHALLENGER PADS**

- Iker-analóg botkormányos játékvezérlő 8 irányú vezérlési lehetőséggel;
- Kompatibilis a „Dual Shock” analóg PlayStation játékokkal;
- 8 független tüzelő gomb;
- Lassított játszás/irányítás;
- Csúcsmínőségű ikerrezgés motorok;

SONY
PLAYSTATION
DEDICATED
FORMAT





7.490,-

PS4000

PREDATOR PLUS

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- Tölthető 3 sebességgel;
- Automatikus újratöltés állítható töltési sebességgel;
- Konami és Namco üzemmódok;
- Kétssebességű automatikus-tűzési mód;
- Kézi újratöltés lehetősége.



PS4003

PREDATOR 2

- Fényviszítoly Sony PlayStation és Sega Saturn-hoz;
- Konami PS és Namco Guncon üzemmódok;
- GUNCON AV adapter mellékelve;
- Állítható egyenes vagy soros tűzési mód;
- Állítható automatikus tűzés és feltöltés (gépfegyver üzemmód);
- 3 sebesség beállítás: tűzéséshez, újratöltéshez kézi újratöltéshez;
- Lövés közben rezgés (fokozza a valószerűséget);
- Pedál, újratöltés.

11.490,-

VIBRATION



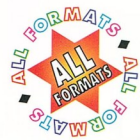
PS405

SUPERPAD

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- 8 tűzgomb;
- Automatikus-tűzési mód;
- 8 irányú vezérlés lehetőség;
- 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.
- Állítható hangerő;
- Állítható basszus;
- Tápegység mellékelve.

16.990,-

For
VIDEO GAMES,
PC & MUSIC

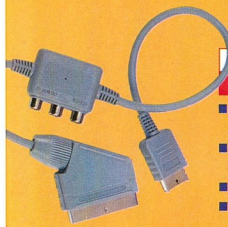
300
WATTS



2.490,-

JT422
JOYPAD
EXTENSION LEAD

- Játékvezérlő kábelhosszabító;
- Hossza: 1,5 m.



3.990,-

JT421 PSX
SCART

- Kivezetés Direct Stereo és Videó kimenet számára;
- NAMCO normával kompatibilis G-CON45 használatra;
- Direkt RGB kimenet, csúcs képminőséghez;
- Jobb és bal kimenet Hi-Fi rendszer csatlakozásához.



6.990,-

PS461
GAMES STATION

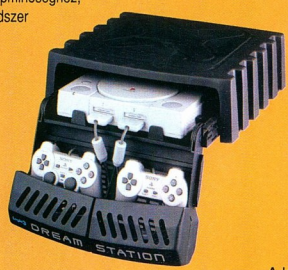
- Formás és tömör tartó a Sony PlayStation-hoz és kelleihez;
- Elhelyezhető a 14"-os tévékészülék alá;
- Két fiók biztosítja a könnyű hozzáférést a játékhöz és a vezérlőkhöz;
- Útésálló ABS műanyag;
- Modern kivitelezése biztosítja a maximális szellőztetést és megakadályozza a por és piszk behatolását;
- Plusz ajándék CD tartó.



2.990,-

JT423 PSX
LINK CABEL

- Lehetővé teszi két PlayStation csatlakoztatását, így a játékosok versenyezhetnek szemlő szembe. Azoknál a játékoknál használható, melyeken látható „Link” ikon.



A közzölt kiskereskedelmi árak tartalmazzák az ÁFA-t!



Forgalmazza: Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Cím.: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767

CD MELLÉKLET



ÚJ SZÁM, ÚJ LEMEZ, ÚJ
JÁTÉKÉLVEZET-KOLLEKCIÓ.
VADÁSSZ LE CSÚNYA
CYBORGOKAT, ÜLDÖZZ
MÉG CSÚNYÁBB DINÓKAT,
KÜSSZ KÍGYÓ MÓDJÁRA,
VAGY HAJTSD ÁLOMRA A
FEJED A 40 WINKS
SEGÍTSÉGÉVEL. NE
BECSÜLD ALÁ A PSM
DEMÓK HATALMÁT...

Quake II

■ KIADÓ: **Activision**
■ MŰFAJ: **Első személyű lövöldözős**
■ PROGRAM: **Játszható demó**

Minden idők legjobban várt PC-konverziója végre megérkezett. Több mint egymillió PC-s példány szállítása után a PSM buszkén adja ki a játék legelső játszható PS-verzióját. Nem elég, hogy a játék grafikája simább, mint az aludtjai a mákdarából, a játszhatóság szempontjából alapművel van dolgunk. Komolyan. Viszonylag kis mennyiségű fegyverrel indulsz, de szerencsére azok a meglehetősen ostoba mutáns cyborg gyerekek egy csomó méretes „pisztolyt” hagytak mindenfelé heverni. Talán okos lenne felszedni őket...

A történet egyszerű: a legerősebb megmarad. Mindenféle űrszörnyek ugranak majd rád az összes irányból, úgyhogy pusztíts el mindent, ami mozog, és – hogy mindig a fegyver jó oldalán (nem a cső előtt...) találd magad – csak lőj tovább – és tovább, és tovább... Jó vadászatot! Ja, és figyeld a karácsonyi PSM-et, *Quake II* demó ügyben...

- Irányítás
- ↑ előre
- ↓ hátra
- ← fordulás balra
- fordulás jobbra
- ⊗ tűz
- ⊙ előző fegyver
- ⊙ ugrás
- ⊙ következő fegyver
- nézés felfelé
- lépés jobbra
- nézés lefelé
- lépés balra

■ Egyéb jellemzők
A teljes verzióban meg-



Quake II – add ki magadból az agressziódat – no meg néhány kiűlő lőszeret.

található minden idők egyik legnagyszerűbb többjátékos módja. Az egyéb módok közt megtalálható a hagyományos Deathmatch (Traditional Deathmatch), a csapatjátékos DM (Team Deathmatch), és a kuzdelem (Versus), ahol az összes játékos adott számú étellel indul, és az győz, aki legtovább marad talpon.

■ További infók
Harcold magad vissza az újság 62. oldaláig, ahol a *Quake II* alapos boncolgatáson esik át.



Kinek kéne most az az ezernyi hálózatos PC? A város legjobbjátékosaija most itt a PS-re is. Ahh...



Az 51-ES LEMEZ HASZNÁLATA:
Ismerkedés után a balra és jobbra gombokkal sorolozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó kiválasztásához a **⊙**-t használhatod – némiely ki demó végén resetelned kell.



Dino Crisis

Problémák vannak a CD-vel?

Freda a hiba CD-t egy lovatba, és posztulá a szerkesztőség címére. Leteszáljuk, és ha valóban nem működik, küldök egy másikat. Figyelem: régi CD-k nincsenek rákattartó!

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
1033 Budapest, Hálópia utca 131. épület 1. emelet, 14.
Telefonszám: 457-1123

- **KIADÓ:** Virgin Interactive
- **MŰFAJ:** Túlélő-horror
- **PROGRAM:** Játsható demó

Jurassicus hangulat, de nagyon is jó. A Virgin legújabb holtaliból-visszatérő lény darabja az e havi CD egyik fénypontja. Aki esetleg nem tudná, a DC egy örült tudós történetét követeli, ahogy a tudós új energiaforrások után kutatva eltűnik a szigeten.

Úgy tűnik, valami elromlott és a sziget most hemzseg a vér-szomjas dinoszauruszoktól. A te csapatod feladata az, hogy felderítsd a furcsa eseményeket. Megérkezéskor elvász a többiek, és egyedül kell megküzdened azal, ami rád vár. Vigyázat! Ez a játék túlmeleg a túlélő-horror meghatározáson a pánik-horror definíciójá, és kijeszt a bőrből, mielőtt annyit mondanál: „dromioszaurusz”.

Vagy még annál is gyorsabban... A demóban a játék három pályán próbálhatsz szerencsét.

A feladat mindvégigben egyszerű: maradj életben addig, hogy megfejtshd a létesítmény titkait.



■ Irányítás

- ⊗ demó indítása
- ↑ előre
- ↓ hátra
- ← forgás balra
- forgás jobbra
- ⊙ futás (nyomva tartva)
- ⊕ felvett tárgyak
- ⊖ demó resetelése
- ⊗ bármikor-selekvés (ajtónyitás, tárgy felvétele)
- célzás (nyomva tartva, eközben ⊗-val tüzel)
- gyors 180 fokos fordulat

Ha ma egy szigeten landolsz, számít megjelölés... Játémacskád kezfejjel keresel majd biztonságát, ha ezek ellen a fenevadak ellen akarsz kiállni.



Figyelmeztetés: a ⊗ gomb bármikori megnyomása reseteli a demót!

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban a professzor megtalálásáig rengeteg dinoszauruszfajhoz lesz szerencéd. Egy dologra vigyázz: ne becsüld alá ezeket a történelem előtti ragadozóknak az intelligenciáját. Nem néz ki sok belőlük, de okosabbak, mint az átlag dipodokusz. Nem egy alkalommal támadnak rád ravasz velocitátorok, akik nagyon meggyőzően játszották a halottat...

■ További infók

Szaggass vissza a 70. oldalra, ahol a DC felfedezése található.

This Is Football

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Futball-szimulátor
- **PROGRAM:** Játsható demó

Bizonysan az egyik, ha nem a mostani legjobb fociprogram.

A SCEE-s arcok komoly kijelentéseket tesznek a TIF-ről; a fenebés is, ha neked kellene minden idők legvalóságosabb focijátékát kiadni, te is beleszólhatsz egy kicsit. Na gyérünk...

■ Irányítás

- TÁMADÓ
- ⊗ rövid/közepes passz
- ⊙ (dupla gombnyomás: ⊗-gy-kettő)
- ⊕ gáncsolás/hosszú passz
- ⊖ lövés
- ⊙ sprint (nyomva tartva labda előreppóccintés)
- ⊗ keresztátadás

■ VÉDEKEZŐ

- ⊙ szerelés - blokk
- ⊕ szerelés - rúgás
- ⊖ becsúsás
- védőjátékos váltása

Ezek csak a TIF legalapvetőbb irányításához elegendő gombok, tonnányi egyéb is szerepel a játékban; próbálkozz dupla gombnyomásokkal, gombnyomás utáni nyomva tartással, vagy az ⊖ lenyomva tartásával. Az egyéb szituációkban (pl. bedobás) az ⊗ vagy a ⊕ hozza játékba a labdát.

Az egyéni visszajátás-rendszernek egy befeljezetlen és nagyon korlátozottan használható verziója található a demóban - csak nyomd meg az ⊖ gombot a gólok automatikus visszajátásakor, és belépsz a manuális visszajátás módba; itt csak követned kell a képernyőn megjelenő instrukciókat.

■ Egyéb jellemzők

Sok egyéb mellett a játékban szerepel majd egy nyolc-játékos mód is. Ha elég cimborádat össze tudod gyűjteni hozzá, a TIF garantáltan hazavágja a Twistert...

■ További infók

A TIF megjelenése 2000 februárjára csúszott; amint kapható lesz, a PSM ráveti magát.



Idősegit a PSS Pro? Eleged van a FIFA-ból? Nézd akkor a TIF a te csésze futball-tead. Vagy korsó söröd. Vagy akármí.

Metal Gear Solid Special Missions

■ **KIADÓ:** Konami
 ■ **MŰFAJ:** Lopakodós/stratégia
 ■ **PROGRAM:** Játsható demo

A MGS hatalmas sikere után a Konami meghajolt a tömeg akarata előtt: még több Solid Snake-témát! A MCSSM a PS egyik legnépszerűbb játéknak folytatása – amely még most, a megjelenés után nyolc hónappal is best-seller. A legszembetűnőbb különbség a kettő között az, hogy a MCSSM-ben nincsen történet. A képlet egyszerű: minél több küldetést hajtasz végre, annál több bónusz gyűjtesz össze, így még több küldetésen vehetsz részt. Az demo adatlemez küldetések sorozata

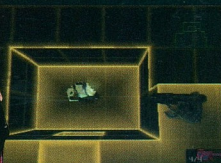
tában állítja mérce elé lopakodási és lövészet-i képességeid. Remélhetőleg segít majd még több élvezetet kipróbálni a MGS-sorból, amíg a második rész várat magára.

- Irányítás
- kúszás
- cselekvés
- fegyver
- első-személyű nézet

■ **Egyéb jellemzők**
 A teljes verzió, mely lazán kapcsolódik az eredeti VR Training módjához,

mintegy 300 küldetést tartalmaz majd. Ezek négy fő helyszín köré csoportosulnak, és próbára teszik majd az oszónási képességeid. A feladatok a viszonylag egyszerű lopakodástól és fegyverrel megoldandó feltöréstől a bonvoluttabb rejtelegig terjednek. Logikád és következtetési képességed állnak próba előtt, mikor egy gyilkosságát kell megoldanod.

■ **További infók**
 Cserkészd be a 74. oldalt, ahol a MCSSM a PSM vállalat-székhébe...!



Nem bírod ki a MGS nélkü, amíg a második rész megjelenik? Csak nem félni, kedves játékos. Teljesítesd a lopakodási technikaiakat ezekkel a különleges feladatokkal.

40 Winks

■ **KIADÓ:** GTI
 ■ **MŰFAJ:** platform
 ■ **PROGRAM:** Játsható demo

C satold be magad, zörrents be a PSMS1 demó CD-jét, és készüjl fel egy utazásra a Szürkületi Zónába a 40 Winks-szel. A GTI estimese-kaland-játékának sztárjai Ruff és Tumble. Velük kell megmentened a 40 Winket (a jó álmokért felelős teremtmények)

a gonosz NiteKaptól, a rémálmok urától. A demóban Ruffot irányíthatod. Fogaskerekeket gyűjtögetve kell végigmenne a színter, hogy lezárj területek juthass el és megmenthesd a Winket. Ügyelj arra, hogy sok Z1 vegyél fel, amelyek megvédnek az útközben előforduló kellemetlen meglepetésektől. Valahol fölűton egy Jack-in-the-boxba (dobozból nyitáskor kiugró rugós bábu) botlasz, ide beugorva Ruff időlegesen ninja kard-művészé változik.

- Irányítás
- ▶ pause/opcióképernyő
- kamera áthelyezése a játékos mögé, lenyomva első-személyű nézet
- támadás (tripa gombnyomás – tripa támadás)
- nagy hatótávú támadás (álva)
- speciális mozdulat (futva)
- ugrás
- kamera balra
- kamera jobbra
- ←/→ irányok (a karakter a lenyomott irányba megy)

■ **Állag**
 bal kar: szereplő irányítása
 jobb kar: kamera irányítása

■ **Egyéb jellemzők**
 A teljes verzióban Ruffot és Tumble-t is irányíthatod, és robottá, ninjavá, vagy tündérré változhatsz. A pályák gyönyörűen kidolgozottak, és az ikrek kalózzal, várákkal, dinoszauruszokkal találkozhatnak.

■ **További infók**
 A demó jól néz ki, és le ne kapszold az éjjellámpádat a következő számban szundító leírásig.



**„Ruff és Tumble futkos a városban, Fel, s alá zala pizsamákban...”
 Ezzel a demóval játszva biztos nem kerülsz ágyba nyolckor...**

CD MELLÉKLET

Tarzan

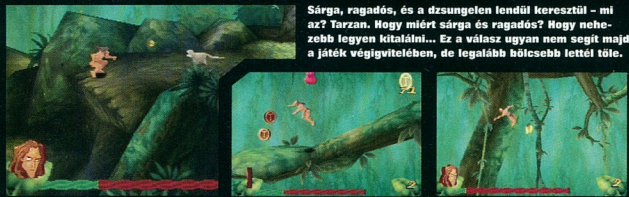


Problémák vannak a CD-vel?
 Tedd a hibás CD-t egy barátodnak, és pozitív a szerkesztőség címére. Leteszünk egy másikat, és ha valóban nem működik, küldünk egy másik...
 Figyeljen, írás CD-k nincsenek rákátrom!
 Hivatalos Magyar PlayStation Magazin 1033 Budapest, Magyarországi 131. sz. emelet 14.
 Telefonszám: 457-1123

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** 2D platform
 ■ **PROGRAM:** Játsható demó

A Disney legújabb PS darabja, amely inkább *Kis hercegnő*, mint *Pocahontas*, felülmúlta az elvárásainkat, amelyeket az öreg Walttal szemben támasztottunk. Gyönyörű grafika, folyamatos támaszték, és Phil Collins zenéje – biztos nyertes képlet. A sokak által várt Disney film – a *Tarzan* – megjelenése mellett eme *Tarzan* játék az élő példa, hogy igenis LEHET filmből jó játékok készíteni. A demó a játék felénél kezdődik, ahol Tarzan már felnőtt, az előző pályákat átvészelte. A 2D platformok szokásos lineáris menetétől eltérően itt hullámvasútszerű indákon csúszhatsz, fákra mászhatsz jopyadd segítségével. Mindeközben majmokat kell ölnöd azzal, hogy gyümölcsöket vágsz hozzájuk...

- Irányítás
- szünet
- ⊙ alacsony dobás
- ⊙ faldre csapás
- ⊙ ugrás



Sárga, ragadós, és a dzsungelen lendül keresztül – mi az? Tarzan. Hogy miért sárga és ragadós? Hogy nehezebb legyen kitalálni... Ez a válasz ugyan nem segít majd a játék végigvitelében, de legalább büccsbe lettél tőle.

- ⊙ magas dobás
- kaszalás késsel
- szúrás késsel
- gyümölcsfegyver váltása (óramutató járásának irányában)
- gyümölcsfegyver váltása (óramutató járásával ellentétesen)
- Lánokról lógva
- ← lendülés balra
- lendülés jobbra
- ↑ mászás fel
- ↓ mászás le
- ⊗ lán eleresztése (lendülés ívének tetején lenyomva áttendül a másik indára)

- Egyéb jellemzők
- A teljes verzióban Tarzan életét követ-heted végig a fognövekedési problémákkal küzdő pályáskortól a felnőttlét megpró-bátásáig. Minden szint végén látható egy videobejátszás a filmből. Extra bejávtszások és bónusz-szintek kaphatók egy tekercs négy darabjának, vagy a TARZAN betűinek összegyűjtésekor; ezek megtalálhatók a demóban is.
- További infók
- Lendül vissza a 82. oldalra, ahol a PSM bepillantást nyer Disney ágyékfőzője mögé.

Legacy Of Kain: Soul Reaver

■ **KIADÓ:** Edios
 ■ **MŰFAJ:** Akció/kaland
 ■ **PROGRAM:** Játsható demó

Minden témában megvannak a különös alkotások, de a *LOK:SR* minden különcködésen túllépve már egyenesen elgondolkodtató. Ebben a vadonatúj demóban Raziel, a vámpír szerepét alakítod, aki bosszút akar állni gyilkosán. Halottként kóborolva egy olyan világban, ami már számára idegen, Razielnek át kell szivnia a gonosz lakók lelkét, hogy a való világban (Anyagi Létsík) maradjon, ez azonban lassan felémésíti energiáját, és ha az egész elfogy, a Szellemi Létsíkra kerül. Itt szellem formájában folytathatja küldetését.
 A demóban az Anyagi és a Szellemi síkok között közlekedhetsz, ahol végre kell hajtandó a legelső varázslatot a sok közül. Ehhez

meg kell találnod egy gyertyát, meg kell gyújtandó, és el kell vinned a tűzistenhez. Ezután? Ezután már csak magadra számíthatsz, vámpírfiú...

■ Irányítás

- ← → ↑ ↓ Raziel mozgatása futás, repülés, úszás közben. Analóg kontrollerral a bal kar mozgatja Razielt.
- Analóg
- ⊗ ugrás/úszás lenyomva tartva szárnnyal siklás nagy ugrás/víz alatt nagy sebesség. támadás/tárgyak, ajtók, kapcsolók használata/varázslat kiválasztása a menüből elkábított ellenfelek megragadása/halalos ütés/lovedékek célzása és lövés lélek kiszívása guggolás ellenség-nézet váltása kamera forgatása Raziel körül nézelődő-mód menü nyitása/zárása játék indítása/szünet ki-be menüpontok közötti váltás
- ← → ↑ ↓
- ⊗

■ Egyéb jellemzők

A *SR*-ben nincsenek pályák; az egész egy hatalmas, spirituális világ. A játékmenet gyakorlatilag folyamatos, néhány FMV jelenet kivételével.



Fuss, repülj, mászd vagy úszd, mikor segítesz Razielnek lelkeket szerezni, hogy visszavághasson ellenségeinek.



Afrika Shox

■KIADÓ: Sony Music/Hard Hands

■MŰFAJ: Techno-őrület

■PROGRAM: Zenés videó

A z Afrika Shox – az első album, a Leftism sikere után – Leftfield új albumának (*Rhythm and Stealth*) elsőként megjelenő, ellentmondásos maxija. Ellentmondásos, mert sokan azt gondol-

ták, hogy ezt a klipet betiltották túlzott durvasága miatt. Ez nem igaz. Hát tessék, döntsd el magad, úgy hogy megnézed Chris 'A Manus, Aki Az Agyahagyott „Mental Wealth” PlayStation Reklámot Csinálta” Cunningham klipjét.



Na ez biztos fájni fog...
Figyeld a Leftfield új klipjének észbontó effektjeit.
Dögös.



Final Fantasy VIII

■KIADÓ: SCEE

■MŰFAJ: RPG

■PROGRAM: Videó

A PSM-nek sikerült elszakítani még egy demót az év legjobban várt játékaról. Ez a vadonatúj darab még többet felfed a *FFVIII* hihetetlen grafikai képességeiből, és abból a döbbenetes környezetből, ami a megjelenéskor várható. Bizonyíték arra – már ha kell egyáltalán –, hogy milyen lélegzetelállító is a nyolcadik rész. Egy átlag játékosnak uszkve 120 órájába kerül majd befejezni, úgyhogy töltsd fel a hűtőt, és vegyél

egy extra hosszút szalagot az üzenetrögzítőbe... Ha egy olyan játék kell, amivel egész télen elfoglalhatsz magad, hát itt a megoldás.
Lapozz a 66. oldalra a teljes leíráshoz.




Készen arra, hogy átrendezze az életedet, már majdnem itt a *FFVIII*. Kerüld a megfelelő hangulatba a legújabb *PSN* videóval!

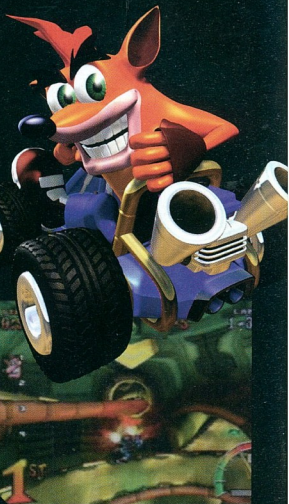
Crash Team Racing

■KIADÓ: SCEE

■MŰFAJ: Gokartverseny

■PROGRAM: Videó

B ármilyen hihetetlenül is hangzik, szerintünk felfedeztünk egy játékot, amelyik jobb, mint a *Speed Freaks*. A Naughty Dogos arcokból verbuvalódott *CTR* rendelkezik a *Crash*-sorozat tagjához szükséges összes kívánalommal. Utólag hihetetlen játékmenet, hihetetlen grafika, és átkozottul jó szórakozás; a videó bemutatja, hogy milyen nyaláncságok várhatók. Nem kell félni – a játszható verzió már itt a küszöbön, de addig is legeltesétek a szemeteket ezen az észbontó videón. Lehet, hogy most még „csak egy versenytű” a sok közül, de várj, amíg nem játszottál vele. Kapaszkodj, és kezdődjék az újabb *Crash* varázslat... 

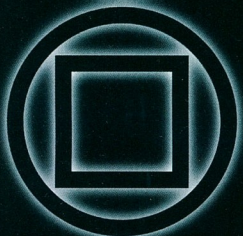
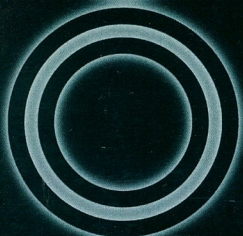


Nézd meg a *CTR* videóon, hogy milyen a narancssárga erszényes legújabb gyermeke – a játszható demó mindjárt itt van...



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS



AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásásként, egyéves előfizetés esetén, választhatsz a három játékprogram közül, mellyel megajándékozunk.

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 1 333 Ft)
Negyed évre	4 990 Ft	(1 szám 1 333 Ft)
A következő számra	1 790 Ft	

Lapunkat *OTP* bankkártyája

segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.



PlayStation®

MEDI EVIL

Szegény lovag! Már nagyon régen vár rá, hogy bosszút állhasson. Így egy kicsit már rozoga állapotban van. Persze, ha sikerül a megfelelő fegyvereket összegyűjteni, máris jobb esélyekkel folytathatja a kutatást. Full "háromdés" kaland!



PlayStation®

SPYRO THE DRAGON

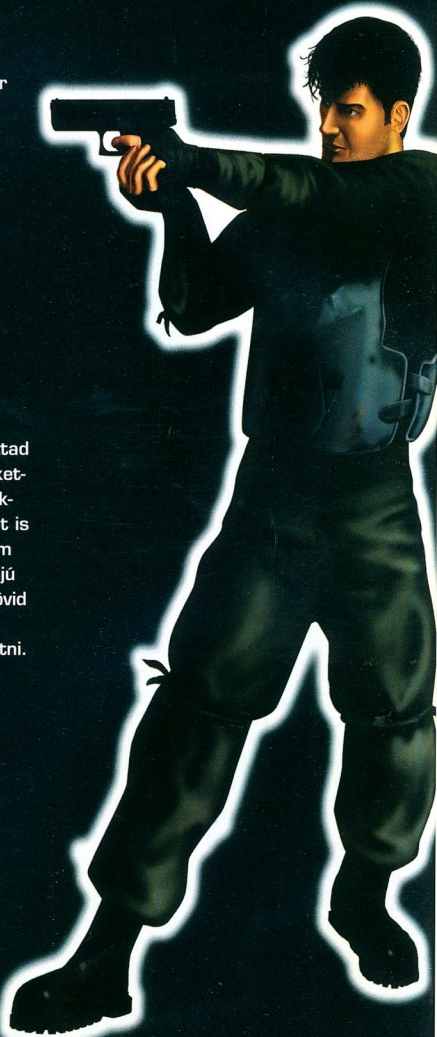
Ha az összes ládát szétzúztad Crashsel, ha már minden ketracet kinyitottál Crockal, akkor itt az ideje, hogy Spyrót is győzelemre segítsd egy nem kevésbé kidolgozott grafikájú játékban! A kis tűzokádó rövid idő alatt a legjobb barátod lesz. Nem lehet nem szeretni.



PlayStation®

RIDGE RACER TYPE 4

Az öreg PlayStationősök még emlékeznek a legelső Ridge Racerre. Már akkor is az egyik leglátványosabb játék volt. A programozók azonban csúciskíséretre készülnek: a grafika, a hangulat, a játékmenet minden eddigi változatot felülmúl. Képzelheted!



Furcsa hónap ez a listán. A nagyobb Platinum játékmesterek újra a csúcsra

törttek (nyolc a top húszból), míg az első öt megint hemzseg a zöldségföldüktől. Azok a csodálatos rózsaszingatya-sok felbirkózták magukat az első helyre, letaszítva a réggen várt *Soul Reaver*-t. Úgy látszik a *GTA* eltévedt: és értékes helyezéseket

vesztett, de a *GTA2* megjelenését biztos, hogy még változtat a helyzeten. Ki tudja mi a trükkje a *Theme Park*-nak, melyet újra a listákon találhatunk? Valószínűleg erőszakot alkalmazott Alton Towersben...



1 (új) WWF Attitude Acclaim

Bú, rófi, hóp... Hú, de hangos ez a WWF társaság!



2 (új) Soul Reaver Eidos

A kezdő animációból rögtön megtudhatjuk, miért esett le az álla a főhősnek. Ettől kezdve már érthető a rosszkedve, amit a rátámadó szörnyek fognek bánni.



3 (új) South Park Acclaim

Van, aki szerint ostoba és infantilis befeleketés, van, aki szerint nagy dobás. Szemintünk? Ha ránk hallgatasz. Te döntöd el!



4 (új) FA Premier League Stars EA

Futballalázók, rajongók, igazolmas féltők. Ennek ellenére ott tartunk a közelgő FIFA és ISS programok miatt csak vilámlátogató lesz a lista élvonalában.



5 (3) Driver GT Interactive

Kicsit kisodrótott a kanyarban és hátrébb került. Talán, ha elkészülne a motorváltozat, mondjuk a PS2-höz. Na jó, nem szótlan!

6. (19)	<i>Tekken 3</i>	SCOE
7. (13)	<i>Colin McRae Rally</i>	Codemasters
8. (1)	<i>Syphon Filter</i>	SCOE
9. (ÚJ)	<i>Croc 2</i>	EA
10. (18)	<i>Gran Turismo</i>	SCOE
11. (2)	<i>Silent Hill</i>	Konami
12. (ÚJ)	<i>Castrol Honda Superbikes</i>	THQ
13. (ÚJ)	<i>Point Blank 2</i>	SCOE
14. (13)	<i>Time Crisis</i>	SCOE
15. (RE)	<i>Crash Bandicoot 2</i>	SCOE
16. (12)	<i>Tiger Woods '99</i>	EA
17. (22)	<i>Final Fantasy VII</i>	SCOE
18. (RE)	<i>WWF Warzúj</i>	Acclaim
19. (ÚJ)	<i>Speed Freaks</i>	SCOE
20. (ÚJ)	<i>Shadowman</i>	Acclaim
21. (RE)	<i>C & C: Red Alert</i>	EA
22. (RE)	<i>Tomb Raider 2</i>	Eidos
23. (4)	<i>V-Rally 2</i>	Infogrames
24. (RE)	<i>Medieval</i>	SCOE
25. (23)	<i>Tomb Raider 3</i>	Eidos
26. (32)	<i>Music</i>	Codemasters
27. (RE)	<i>Rayman</i>	Ubisoft
28. (ÚJ)	<i>G-Police 2</i>	SCOE
29. (RE)	<i>Oddworld: Abe's Exoddus</i>	GTI
30. (RE)	<i>Knockout Kings</i>	EA
31. (ÚJ)	<i>Capcom GeUirations</i>	Virgin
32. (5)	<i>Bugs Bunny: Lost In Time</i>	Infogrames
33. (8)	<i>Metal Gear Solid</i>	Konami
34. (15)	<i>FIFA '99</i>	EA
35. (RE)	<i>Grand Theft Auto</i>	Take 2
36. (6)	<i>Brian Lara Cricket</i>	Codemasters
37. (14)	<i>GTA Double Pack</i>	Take 2
38. (RE)	<i>Theme Park</i>	EA
39. (RE)	<i>Duke Nukem: Time To Kill</i>	GTI
40. (RE)	<i>TOCA 2</i>	Codemasters

Üdözöljük a PlayStation világhálóban



Back



Forward



Reload



Home



Search



Guide



Images



Print



Security



Stop



PlayStation

Kapcsold le a fényeket, és készülj fel, hogy hülyére izguld magad! Jön a *Dino Crisis*...

Avilághálón mindenütt feltűntek a túlélő-horror újdonsággal foglalkozó *Dino Crisis* websíto-ok. Ahogy először vezették: a *Resident Evil* dinókkal – a kiadás körüli új hírekkel és a sztori részleteivel a Capcom hivatalos címen találkozhatsz: www.capcom.com.

Feszült és borzongató... A világ leghíresebb tudosa eltűnt, s neked kell felkutatnod őt egy misztikus, távoli szigeten. A közből hírtelen egy oyan ragadozó vágódik elő, aminek emléke már évezredek óta nem kísérti az emberiséget... Tapasztald meg a tisztá rettegést! Csodálatos.

Egy nem hivatalos szereplőlista, képek a játékból és egyéb részletek találhatóak www.netso.org/dinoc/characters.html címen. Ha valamivel többet akarsz megtudni ezekről a hüllőkről, akikkel harcolnod kell, kérdezd Dino Dont – egy embert, aki a kérdés megszállottja. Az ő oldala, a

www.dinodon.com egy kimondottan dinó-rajongó hely. A Cryolophosaurus egy nagy, korai hűsévő volt, a homlokán egyedülállóan nagy, csontos taréj. Dr. William Hammer geológus, az augustanai (Illinois) egyetemről, aki kiásta a leletet egy sarkkörtéológiai kutatóúton, az Elvis becenevet adta az állatnak, a Presley-stílusú taréj miatt...

Ha már egyszer nekitalál a dinó tények olvasásának, akár rendelhet is egy miniatúr Gigantosaurus koponya plakettet Dontól, 175 dolláros alkalmi áron. Ha pedig meg akard osztani újdonsult tudományodat másokkal is, próbáld ki a Yahoo *Dino Crisis* club-ját.

Catherine Channon

Dino Crisis címek:

Capcom hivatalos cím:

www.capcom.com/games/e3/1999/dino_crisis/

Dino Don: www.dinodon.com

Netso.org: www.netso.org/dinoc/characters.html

Yahoo Dino Crisis club: clubs.yahoo.com/clubs/dinocrisisclub



Még több horror a Capcotól, a szakma nagymesterétől. Ezúttal talán kissé dinó izé.

wisszhang

ISMÉTT CSAK LEVELEK GARMADÁT HORDTA FELÉNK, HA NEM AZ ŐSZI VAGY A TÉLI SZÉL, CSAK A POSTA. E-MAILEK IS ÉRKEZNEK LASSANKÉNT. VAN AKI ÍRÓGÉPPEL, VAN AKI CSAK ÚGY KÉZZEL, DE MINDENKI SZÍVBŐL, AZAZ ITT A LEVELEZÉS...



Beköszönteni látszik a tél – vagy legalábbis hideg, fagyos csápjait nyújtogatja felénk. Jölesik ilyenkor egy kis levélbontogatás, olvasás, háttal a kellemesen meleg kályhának dőlve. Mielőtt megkérdeznénk: nem a levelekkel gyűjtöttam be... Nem tennék ilyet – főleg mióta többen nemcsak írnak, hanem rajzolnak is nekünk! A legjobban sikerült alkotásokat – úgy is mint a Hónap Levele – ezentúl díjazni fogjuk. Íme, legelső választottunk teljes terjedelmében:

"Kedves PSM!
Végre egy újság, ami azáltal foglalkozik, ami engem is (és sokakat) érdekel.
Ugyan nem régóta van

PlayStationöm, és a magazint is csak most vettem meg először, de mind a kettő nagyon tetszik. Hát még az az "idétlen" sárga kanapés reklám... remélem nem baj, hogy elloptam az ötletét. Ha lehet, szeretnék tőletek egy szívességet kérni: imádom a Tekken összes részét (főleg a 3-at), úgyhogy nem bánnám ha majd hosszasan beszámolnátok az újabb fejleményekről. (Tekken Tag) /Lehet, hogy örült vagyok, de az egész PSX-et a Tekken 3 miatt vettem meg/

(Egy fenét – ez teljesen érthető indok, de bízom benne, hogy idővel találás más kedvenceket is, hiszen az a rengeteg verekedés még megárt egy kislánynak... Persze manapság?)
Ha tetszene a rajzom, azért jelezzétek!
Ja, és még valami, csókolatom a PSM tündérére kezeit Sokat segítette!
Kis Brigitta



A rajz tetszett, jelezzük. És most, meglepetés-ajándékként mit is kaphatna ezért Brigitta? Virgácsot, rollert vagy úveggyólyót? Azt hiszem egy Tekken 3 figurának jobban örülne, úgyhogy PSM Tündérének már repül is a posta irányába egy kis csomaggal, ami ugyan alaposan próbára teszi szárnyai teherbíróképességét, de hát az élet már csak ilyen kemény. Bár Horváth Krisztián azért szépet is talál benne, amint az alábbiakból kivehető:

"(...) Nem tudom, érdemes-e a szót szaporítani azzal, hogy mennyire ott van a PSM ahol van. (szerintünk csak nyugodtan!!!) Újat úgysem tudnék mondani, csak a szokásos dicséretet: FANTASZTIKUS!!!!

Üdvözlettel:
Horváth Krisztián

Krisztiánhoz valószínűleg az utolsó pillanatban, de azért eljutott az újság, hiszen mint jelezté, kis híján már orvoshoz kellett fordulnia. Mindegy, mi gyógyír vagyunk a legtöbb bajra. Kicsit ugyan fukarkodott a kedves szavakkal (legfeljebb ötöt találtam),

de nem baj, ez betudható a PSM átvétele okozta boldog revületnek.

Régi de kellemes adósságnak teszünk most eleget, egy sikeresen lebonyolított sorsolás után, ahol igen sokan nyertek igen sokat:

Jön a NYEREMÉNYÖZÓN, az első számban közzétett, és nagy mennyiségben kitöltött, visszaküldött, majd feldolgozott kérdőívek (amikben a szokásaitok után tapogatózunk...) adatszolgáltatóinak. A kérdőívek elemzése igen hasznos eredményekre vezetett, megtudhattuk többek között azt, hogy a PSM olvasóinak általában van PlayStationjük, havi nettó 30 000 Ft-ot keresnek vagy többet, esetleg még annyit se, és döntő többségük fiú vagy lány.



Kis Brigitta – visszafogott színek, ám mozgalmas manómanó. Ez a kezdete lehet valaminek.

**20 SYPHON FILTER CD KERÜL
KIJÁTSZÁRA AZ ALÁBBI
SZERENCSEK KÖZÖTT:**

Törőcsik László	Ceglédbercel
Pataki Tibor	Ráckeve
Lippay Csaba	Miskolc
Lang Tibor	Dunaujváros
Koritár Richárd	Békéscsaba
Csepi Máté	Nagyszentjános
Kovács Csilla	Áska
Fodor Szabolcs	Kaposvár
Sándor Attila	Sajószentpéter
Hegedűs Robert	Bükkszentkereszt
Nádasi Ferenc	Gyepükaján
Gál Dénes	Balatonkenese
Kegyé Zoltán	Bátontyerenye
Koncz Attila	Kiskunhalas
Kelemen Péter	Pápa
Szombathely	Szombathely
Szepesi János	Pálmónostora
Kís Csaba	Tarnaméra
Csobán Attila	Cegléd
Báló Gábor	Szeged

MEDIEVIL JÁTÉKOT NYERTEK:

Kastély Gábor	Akasztó
Dr Varjú János	Nagymányok
Horváth Ágnes	Salgóbánya
Lukács Zsolt	Salgótarján
Takács István	Cyőr
Leskó Norbert	Tokod
Horváth Zoltán	Tatabánya

Körösi Bálint	Székesfehérvár
Órkényi Attila	Budapest
Fenyvesi László	Orosháza

**10 DEVIL DICE TALÁLT GAZDÁRA
KÖVETKEZŐ OLVASÓINKNÁL:**

Berényi György	Fábiánsebestyén
Papp László	Herend
Papp Attila	Isaszeg
Sági András	Keszthely
Strobel Árpád	Balatonalmádi
Hanyu Gábor	Budapest
Horváth Tamás	Budapest
Toncsik János	Tompa
Horváth Csaba	Bonyhád
Ács Bániel	Budapest

Múlt havi Visszhangunkban – óh, jaj – feldobott pályázaton (ahol különböző indulatszavak rögtönzésére sarkalltam a kedves olvasót) első helyezést ért el, és ezzel egy Furby boldog tulajdonosává vált **Cinege László**, budapesti versenyzőnk, „budó” pályaművével, melyet, ha nem is alkalmazunk majd gyakran, mindenesetre eredetiségével kivívta a legnagyobb elismerést.

2. díj, s ezzel Darth Maul tulajdonosává vált **Szabó Bernadett** (Budapest) „wao” – ami talán az

angol wow átültetése csodás nyelvünkre, s leginkább akkor használd, ha az éjszakai szórakozóhely puldjánál állva kiderül, hogy a koktél, amit kifizettél, mégsem egy gyűzőnyűi keserű ízé, hanem egy fél liter finomság kisebb trópusi növény felhangokkal, a pohár tetejénél.

3. díj, Watto jár **Kelemen Zsolt**-nak, (Székesfehérvár) aki a kultikus „Iáa” felkiáltásával leginkább H. P. Lovecraftot idézi, bár azt az I-A-T nagybetűvel írjuk, és olyan lelket tépő hangot képzelünk hozzá, amit egy normális élet alatt egyszer sem hallani. De azért köszönjük, csakúgy mint a többi, kevésbé eredeti, de figyelmet érdemlő hozzászólást.

3,5 díj (egy megosztott harmadik hely vagy vigaszdíj) jár **Horváth Gábornak** (Mázal) „cool” szócskájáért, ami nagyon szép és jó, csak éppen angolul van, ugye... De az igekezlet egy Obi-Wan bábuval azért honorálható.

Szusszanjunk egyet, és máris jöhet a Butik pályázat. Vajon mi is lehetett a helyes válasz? Budó? Nem. Mr. Anderson. (A Neót nem tudtuk elfogadni. Vagy nem akartuk.) A szerencsés pedig a következők:

Balogh István, Miskolc	– Ninjával találkoztal
Bális Katalin, Zalaegerszeg	– Crash Bandicoot utazik hozzá
Csikja Etelka, Miskolc	– Quake II Iron Maiden



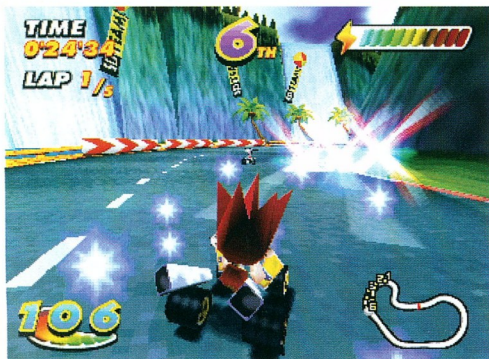
Gyarmati János, Budapest – Duke Nukem
Orbán Róbert, Budapest (bár ő Andersent irt, a hibát rövid vita után elírásnak minősítettük, és a pályázatot elfogadtuk. A szerencse istennője neki kedvezett, hiszen az ő levele lett az ötödik. Mi pedig nem vitajuk döntését), pedig egy Naboo Fighterrel repkedhet kedvese elébe... Már ha van neki olyan. Mindenesetre Fightert már útnak indítottuk.

Végezetül, ha ennyi ajándék még nem volna elég, következnek a Pipáld ki rovat nyertesek, akik szintén teljes verziós játékokat nyertek, úgyhogy nyugodtan figyeljék a postást. Nem mindig cseppet ugyanis kétszer.

Zellmann Erika, Szigetszentmiklós
Kincses Attila, Zalaegerszeg
Luka Péter Attila, Veszprém
Tóth Dénes, Kecskemét
Mészáros Péter, Budapest
Horváth Ildikó, Pilisszentkereszt
Juhász Gábor, Budapest
Bogdán Tibor, Jászberény
Molnár Zoltán, Szombathely
Antal Balázs, Budapest

Azt hiszem, ezúttal igazán kielégítettük olvasóink ajándékéhségét! Mindenki rendben van? Igen.

Továbbra is várjuk leveleiteket, e-mailléteket (de szépen hangzik), képeket, kérdéseket PSM Tündérhez, pályázatokat, Pipáld ki-ket, ötleteket, hogy lehetne már műanyag dobozban a CD, kóbor kutyákat és macskákat. Budó.



SUPER SONIC
 PSX, Nintendo, Dreamcast gép, játékok, tartozékok, rendkívül alacsony áron! PSM magazin kapható.
 VII. Bp., Erzsébet krt. 17. Tel.: 351-5836

SZÍNES VIDEÓTÉKA
 PSX játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, cseréje. PSM magazin kapható.
 A játékok kipróbálhatók. Minden ami a konzolról tudni akarsz...
 VII. Bp., Thakóly ut 7. Tel.: 3428-047; 30/3245-023

APRÓ COM. KFT
 PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és szoftverek teljes kínálata. Elendier Internet előfizetés.
 II. Bp., Mária Remetl ut 116. Tel.: 275-80-70

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTEKKLUB
 PSX gépek, programok adás-vétele, kölcsönzése.
 Salgótarján, Kassai sor 12.
 Tel.: 20/9-770-709

PREDÁTOR VIDEÓJÁTÉKOK
 MINDEN AMI VIDEÓJÁTÉK, GÉPEK, PROGRAMOK, TARTOZÉKOK, ÉRDEKLŐDŐ!
 TEL.: 76/460-474; 06-20/9-692-899

MEGA TOP-X
 PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel. AKCIÓS software és hardware.
 9400 Sopron, Füredi sétány 6.

PÁZMÁNY VIDEÓTÉKA
 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

JÁTÉKÁLLOMÁS
 SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
 KELLÉKEK ADÁS, VÉTEL, CSERE.
 Gödöllő, Szilhat u. 4.

NEW GAME
 ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA, VÉTELE, CSERÉJE. TÉL: (20)-988-4883
 5000 Szolnok, Battyányi u. 22.

KONZOL STÚDIÓ
 VIDEÓJÁTÉK-KONZOL, SZAKÜZLET ÉS SZAKSZERVÍZ.
 Tel./Fax: 218-1925. 06-20/9-888-337
 Nyitva: H-P: 11-19; Szo-V: 9-13

HOOIGAMES
 SONY PSX ALAPGEP, KIEGÉSZÍTŐK
 PROGRAMOK, KEZEDŐ ÁRON 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.
 Folyamatosan AKCIÓK!
 1135 BP., BÉKE ÚT 100. Tel.: 340-8544

GAMES WORLD BT.
 NAGY VÁLASZÉKBAN SONY PSX, NINTENDO 64
 GAME BOY VÁSÁRLÁSA, CSERE-BERE.
 1191 BP., Hunyadi u 10-14

JÁTÉKÁLLOMÁS
 Segítünk játszani! Állítolag olcsók vagyunk!
 Hívj: 04-50-350. XVI. Pálya u. 104

FIGURA PLAYSTATION
 Játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, cseréje
 A játékok kipróbálhatóak. PSM magazin kapható.
 1066 BP. ORFÖDÖZŐ TÉR 3. TEL: 06/1 943-5895
 NYITVA TARTÁS: 1P-10.18, 5.00-10.14.

GAMESTATION
 SONY P.S.X. GÉP-JÁTÉKOK ADÁS-VÉTEL-CSERÉJE
 XVI. ÖNDVEZER 41. NY.: HV 12.30-20.00-IG
 TEL.: 06-209-291-248

PLAYSTATION SZERVIZ
 TEL.: 06-30-951-6582

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ
 PSX gépek adás-vétel-csere-kipróbálási lehetőség.
 N64, Superintendó, Gameboy csere.
 1173 Bp. Pesti út 44/A. Tel.: 06-30-942-8109

MARIO HOUSE
 Nintendo, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek
 és játékok programok, adás-vétel és csere.
 Lego adás-vétel.
 1139 Budapest, Úteg u. 29. Tel.: 339-43-53

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük lépjen kapcsolatba

Horváth Henrikkel
(1) 457-1135

Hirdetőinknek ingyenes
szövegrást és grafikai kivitelezést biztosítunk.

KONZOL STÚDIÓ

Minden ami...

PlayStation

NINTENDO 64

AKCIÓS ÁRAK!

SZAKÜZLET,

SZAKSZERVÍZ

Bp. IX., Kihizi u. 27. Nyitvatartás:
 Tel./FAX: 218-19-25 H-P: 11-19
 Tel: 06-20-9888-337 Szombat: 9-13

PSX Kormány eladó
 Turboracewheel, remegős, kézifékes.
 Irányár: 17000 Ft.
 ÉRD.: 318-5329

TEKKEN 3 ÉS TOMB RAIDER III.
 matrica eladó PSX géphez. Ár megegyezés szerint.
 TEL.: 06 20/9185-738

PSX JÁTÉKOK ELADÓK
 Collin Mcrae Rally, Kensei, GTA London, Dino Crisis... stb.
 TEL.: 06 1 256-1552, 16-20-IG

FINAL FANTASY VII-VIII.
 leírása eladó. Megunt játékaimat eladnám,
 esetleg elcserélném.
 TEL.: 06 20/3232-533

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTÉKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?
 ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTÉKOT, PERIFÉRIÁT,
 MEMÓRIÁT RÉGEBBI JÁGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?
 JÁTSZÓTÁRSAT KERESÉL?

KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK INGYENES HIROETÉSI LEHETŐSÉG
 20 SZÓIG

E-MAIL: HORVATH@DDO.DU.HU
 TEL.: 06-1-457-1135

LAPZÁRTA: OKTÓBER 18.

FIZESEN ELŐ A PLAYSTATION MAGAZINRA EGYETLEN
TELEFONHÍVÁSSAL OTP BANKKÁRTYÁNÁL!

Önök nem szükséges csekkek kitöltésével, postázásával
 fáradnia. Lapunkat telefonon is megrendelheti és az OTP
 bankkártyája segítségével együtt ki is fizetheti.
 Az InterTicket bankkártyás telefonos ügyfélszolgálatára

{06-1} 266-0000

számon hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható.

Az InterTicket bankkártyás szolgáltatásai: Színház-koncertjegy
 vásárlás, repülő-, hajójegy megrendelés, Hírlap előfizetés

A PSM 06 TARTALMÁBÓL

LEGFRISSEBB HÍREK ÉS ELŐZETESEK

- TOMORROW NEVER DIES (A HOLNAP MARKÁBAN)
- COLIN MCRAE RALLY 2
- ARMORINES
- DUNE 2000
- CYBER TIGER
- RAYMAN 2
- SAGA FRONTIER 2
- JET-X
- CHOCOBO RACING
- FIGHTING FORCE 2
- DEMOLITION RACER
- TOY STORY 2
- VANISHING POINT
- MUPPET RACING
- EHRGEZ
- MICRO MACHINES 4
- És még sok más!

VILÁGPREMIER ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ!

TOMB RAIDER

UTOLSÓ FELFEDEZÉS

Lara visszatért. A haja kicsit megint nőtt, a feladat nem kevésbé. Olvass a legújabb egyiptomi kalandról és játszd a demóval a PSM jövőtől!

PLAYSTATION 2 EXKLUZÍV!

ITT AZ ÚJ GENERÁCIÓ

Megcélztuk a tokiói Game Show kiállítását, hogy megtudjuk, mit hoz a jövő. Gran Turismo 2000? Tekken 4? Bármilyen lehetséges!

MADE IN JAPAN

Ha már úgys Tokióban jártunk, kihasználtuk az alkalmat és ellátogattunk a két legnagyobb programfejlesztőhöz. Ha szeretnéd tudni, miben sántikálnak a japán játékkészítők, ne mulaszt el elolvasni következő számunkat!

- Csúcselejtések: F1 '99, Spyro 2, Mission Impossible és mások
- Gran Turismo 2: Páratlan újítások és hihetetlen mennyiségű videó
 - Ördögi ötletek a LOK: Soul Reaverhez
- Ringbe szálltunk Prince Naseemmal – játékban és valóságban...

Majd meglátod!

RANDASULI!

MEGJELENIK
DECEMBER
7-ÉN

LEVEZMELLÉKLETÜNKÖN: **TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION** (JÁTSZHATÓ), **SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER** (JÁTSZHATÓ), **MISSION: IMPOSSIBLE** (JÁTSZHATÓ), **FIGHTING FORCE 2** (JÁTSZHATÓ), **CHAMPIONSHIP MOTOCROSS** (JÁTSZHATÓ), **KINGSLEY'S ADVENTURE** (JÁTSZHATÓ), **KILLER LOOP** (JÁTSZHATÓ), **DESTREGA** (JÁTSZHATÓ), **MILLENNIUM SOLDIER** (JÁTSZHATÓ), **GRAN TURISMO 2** (VIDÉO), **JIMMY WHITE'S CUEBALL** (VIDÉO), és további meglepetések.

RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMÓ CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.

zleld meg a

Valóságot



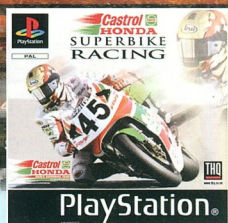
Superbike World Championship futamok edzési és gyakorlási lehetőséggel.

14 különböző vilgbajnoki pálya.

Hihetetlenül valóságos verseny, amely a Castrol Honda versenystábil támogatásával jött létre.

Castrol 
HONDA
SUPERBIKE
RACING

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-ről!



- 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

PlayStation Tipp Magazin



A jövő hónapban magyarul is!