

ÚJ FORMAI

Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft
06 SZÁM



PlayStation[®] Magazin

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ:

LARA!

A BOMBANÓ VISSZATÉRT – ÚJRA. ÚGY TŰNIK, A LAST REVELATION LETT AZ EDDIGI LEGJOBB TOMB RAIDER EPIZÓD

SZEMLE

- TOMB RAIDER: TLR
- MISSION: IMPOSSIBLE
- CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
- FA PREMIER MANAGER
- WAR OF THE WORLDS
- SPYRO 2
- UEFA STRIKER
- 40 WINKS
- LEGO RACERS
- F1 '99
- GTA 2

PLAYSTATION2

On-line akciók, DVD filmek és minden idők legjobb videójátékai – de komolyan.

KÉMKEDEŐK

Fegyverek, trükkös gépek, lányok – játék. Kémkalandok Playstationnel.

GRAN TURISMO 2

Keréknyomás rendben, tank feltöltve, tuning a helyén... Rajt! (Újra.)

TÁVOL, KELETEN

Resi 3, Tekken 4, Ridge 5... Ésatöbbi. Kiruccantunk Tokióba, a nagy játékshowra.

SZIGORÚAN TITKOS

16 oldal agykimélő megoldásokkal tippekkel, és titkokkal



RESIDENT EVIL 3 ■ COLIN MCRAE RALLY 2 ■ GRAN TURISMO VIDEÓ ■ FIFA 2000 ELŐZETES ■ WU-TANG HÍREK ■ WAR OF THE WORLDS ■ OUTCAST A PS2-RE? ■ TOMORROW NEVER DIES - A KÉMREGÉNY

WESTÁRLAT



Egy kiállítás

a váratlanról

amely kellemes, meghökkentő, pozitív

Álkossa meg "a váratlant" festmény, fotó,
grafika vagy szobor formájában.

Küldje el a Westárlatnak. Szakmai zsűri válogatja ki a kiállításra
érdemes alkotásokat, amelyekről katalógus is készül.

Az első három helyezett

1.5, 1 és félmillió forint

összegű vételi/felhasználási ajánlatot kap.

A kiállítás egy aukcióval zárul, melyre minden kiállító eladásra bocsáthatja művét.

beküldési cím: Vista központ, Budapest, Paulay Ede u. 7.
A pályaműveket 2000. január 15-31. között várjuk.
A részletes kiírás a MANCS 50. számában olvasható.

Lépjen be a WEST Váratlan Világába!

WESTÁRLAT INFO VONAL: 06 40 66 00 66



Szerkesztői levél...

Előfizetés

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

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nevezetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Vezető adóvezetési szerkesztő: Jez Br-Idgenan
Műszaki vezető: Nicky McClane
Művészi szerkesztő: Hilford Cappelck
Művészi szerkesztőhelyettes:
Sian Middlelesek
Jétszerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (Étipek): Dan Meyers
Rovatvezető (Leasz): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Foto: Pete Loncz, Martin Burton,
Jude Edington
Munkatársak: Nicolas Di Costanzo,
Pete Wilson, Nick Jones, Andy Lowe,
James Price, Paul Rose, Paul McKenzie,
San Richards, Steve Bradley, Oliver Hurley,
Stephen Lawson, Kieron Gillen

Helyen stáb
Lap-igazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Atilia
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Címlapi munkatárs: Papp Levente
Szerkesztőségnyi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Balázs Lidódi, Szántó Panka
György, Fülöp Judit, Szécs Endre, Inopos
Gergely, Pálkó Lajos, Birkás András,
Tóvárosi László, Földessy Mété, Tóth Péter

Foto: Lethenyi László

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetvésszerzés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián út 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Helyen munkatárs: Koltai Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEV Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjesztő: Helyzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok.
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

Leveleink megírásához egy névvel kell megnevezni: Licence-
szerződés aláírásánál tesszük közzé, amely feljogosít minket
a cikk közzétételére, ha csak arról állítjuk irónban más
megjelölés nélkül. A Hivatalos Magyar PlayStation
Magazin elnevezés minden szerzői jogát és védettségét,
feljogosítást és szerzői jogi tulajdonosát. Amennyiben
ettől eltérő szerződés, akkor további megjelölés.
A PlayStation név és Logo a Sony Computer Entertainment
Inc. védjegye.



Köszöntelek az át-
tervezett és meg-
újult PlayStation
Magazin nevében.
Mint látni fogod, az
új megjelenés még
több játékelőzetést
és cikket jelent –

ami nyilván kedvedre való lesz. Próbál-
tuk figyelembe venni az általatok megírt
véleményeket, és izgatottan várjuk
visszajelzéseiteket az új külalakkal kap-
csolatban!

Igyekszünk már most egy kis kará-
csonyi hangulatot teremteni, hiszen egy
PSX-rajongónak mi lehetne jobb ajándék,
mint előzetesek és demók a legújabb játé-
kokról? E havi CD-nk igazán figyelemre
méltó címekkel büszkélkedhet, hiszen meg-
jelenik kedvenc tüzökádónk, *Spyro* és min-
denki hön szeretett Larája is, akit nyugod-
tan tekinthetünk az első igazi virtuális
sztárnak. Beleköstölhatsz végős és mind ez
idáig legjobbban sikerült kalandjaiba, megis-
merheted múltját is, mely egybefonódik az
ősi Egyiptom efledelett titkaival...

Néhány új rovatot fogsz találni olda-
lainkon, mint például a Tervezet, ahol a fej-
lesztés alatt álló játékok körül szimatolunk,
van Médiakörképünk is, ahol a DVD-piac
újdonságából szemezgetünk, és ápolni
igyekszünk az Olvasó-szerkesztőség kap-
csolatokat az Igazság Fajl rovatban, ahol
játék közbeni gondjaidnak adhatsz humoro-
san hangot.

Részletes leírásunk van a legfrissebb
vérpezdítő újdonságról, aminek neve:
PlayStation 2. Minden, amit tudni érdemes,
beleértve a műszaki adatokat és a várható
játékokat, feltárul előtted. Nem kétségs,
hogy új fejezet nyílik az elektronikus szóra-
koztatás világában...

Nagy titkot árulok el azzal, hogy
lesz karácsonyi különszámunk (kimondottan
a fa alatt kell olvasni!) vagy már sejtetted
valamit, kedves Olvasó? A teljes szerkesztő-
ség behúzó, és megvalósítja a lehetlent:
új demókat várásolunk a különszámhoz is,
mi több, egyenesen memóriakártyára töl-
tethető játékkálásokat is találás majd...

Addig is jó szórakozást és sírblablát
Egyiptomban!

Jancsina Atilia (főszerkesztő)



CÍMLAPSZTORIK



LARA!

060

Világpremier! Jegyzd be a naplódba: a négytárgy
bombázó visszatért. *Tomb Raider: The Last Revelation*



PlayStation 2

051

A játékonzok világa sohasem lesz a régi többel!
A PlayStation 2 mindent megváltoztat.
Kipróbáltuk, elmeséljük!



Kémkedők a köbön

030

A neve Bond, James Bond. És most a
Playstationon is bemutatkozott. Ez alkalmából
beleükköztünk más hasonló anyagokba is.



Gran Turismo 2

010

Kis karácsony, nagy futamok. Az első, megle-
hetősen jóra sikerült változat után most itt a foly-
tatás. Új pályák, új gépek, új lehetőségek.



Szigorúan titkos!

083

Most minden kérdésre választ kapsz... Ja, és sejté-
séget, hogy végülítészed a Legacy of Kain: Soul
Reaver játékot.

TÖBBET AKARSZ TUDNI? **ERRE TESSÉK!**





Colin McRae Rally 2

Állja a sarat! A TERVEZET-ben Te is meggyőződhetsz róla.

022. oldal



Pillantás a jövőbe

Játékok, örültségek, miegymás és minden, amit a PlayStation 2-ről tudnod MUSZÁJ!

051. oldal

TERVEZET

Colin McRae Rally 2 022

Guy Wilsay ködgyuru ravaszágai ehhez a mesterversenyhez, mely immár platinalemez lett.

Micro Machines V4 024

Picúrka autók a kis megszállottaknak. Richard Baxter apró trükkjeivel könnyebbé tehető az életed – egy kicsit.

Army Men: Sarge's Heroes 026

Már megint életre kelt pár játék. Már próbát tegyen a harcstéren. Haditudósítónk: Andre Emerson a 3DO-tól.

ELŐZETESK

Crash Team Racing 036

Rajtakaptuk Crash-t, amint a volán mögött tört-zúzott.

Tomorrow Never Dies 038

Mr. Bond a PlayStationbe is beszivárgott.

Thrasher: Skate And Destroy 039

Most komolyan begurulhatsz! (Persze csak a virtuális gördeszékkaddal.)

FIFA 2000 042

Apropó új évezred! Íme a legfrissebb FIFA játék.

Wu-Tang: Taste The Pain 044

Nem fog fájni – reméljük!

WCW Mayhem 045

Pankratorok finom világa, PlayStationre adaptálva.

Roadsters 046

Egy szép, nyitott verseny.

Knockout Kings 2000 047

Csepplőgép képző, új felfolgozásban.

Demolition Racer 048

Kinek van elsobbsége a keresztzúdosásban? Az erősebbnek!

NBA Basketball 2000 049

Ne patogj sokat, mert kosarat kapsz!

Körséta 050

Maradék izgalmak.

SZÍNES

Kémkedők a köbön 030

Új generáció a PlayStationből: kárme minden mennyiségben. Paul Rose nyomozati anyagát olvashatjátok.

Pillantás a jövőbe: PlayStation 2 051

Mike Goldsmith beszámoló a gépről, a programokról... De azt még ő sem sejtette, mennyire meg fogja változtatni a PS2 az életünket!



22 COLIN MCRAE RALLY 2



36 CRASH TEAM RACING



42 FIFA 2000

„Üsd vágd, nem apád – négy személyre, Shaolin módra.”

WU-TANG CLAN: EGY FALAT FÁJDALOM 044. OLDAL

„Te komolyan azt hitted, a PS2 csak egy játékkonzol? Akkor tip-pel-j újra!”

TELJES SZEMÉLYLEÍRÁS A RÉGÓTA VÁRT SZTÁRPÓL. A PS2-RŐL 051. OLDAL



26 ARMY MEN: SARGE'S HEROES



バイオハザード GUN SURVIVOR

バイオハザードシリーズの最新作

| | |
|----------|-----|
| ジャンル | 未定 |
| 発売日 | 未定 |
| 開発会社 | 未定 |
| プラットフォーム | PS2 |

CAPCOM

RÖVID PILLANTÁS A JÖVŐ ÉV NYALÁNKSÁGAIRA

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR

- ⓐ A *Resident Evil* és a *Time Crisis* keresztezése
- ⓑ Irányítható zsaruk és szétrobbanó artériák
- ⓓ Hmm, kinek is a hőze?
- ⓔ Mami, én félek...

Vissza Raccoon Citybe egy G-Con társaságában, amint a Capcom legjobb darabja *Time Crisis* stílusban jelenik meg...

Bár sem a programfüzetben, sem a sajtóanyagban nem volt benne, a Tokyo Game Show játékiállításán a Capcom standja mellett egy zombireket is találhattunk – a *Biohazard: Gun Survivor* formájában, amely a *Resident Evil* legújabb változata japán öltözékbe bújtatva. A *Gun Survivor*, amely minden kis japán álma lehet, lényegében a *Resident Evil* és a *Time Crisis* keresztezése, de Richard Miller kalandjaival ellentétben itt valóban irányíthatjuk karakterünket. Ha úgy húzod meg a G-Con ravaszát, hogy nem a képernyőre mutatsz vele, előrelendülsz, a cső oldalsó gombjait nyomkodva pedig jobbra és balra haladhatsz. Ha a képernyőre mutata húzod meg a ravaszát, az élőhalottak tömegével küzdhetsz meg. A *Gun Survivor*, amely rejtvéyelemekkel is bír, azonban több mint egyszerű lövöldözés – kulcsokat kell összegyűjtened, egészségnövények, valamint egyéb felkapni való cuccok kerülnek utadba.

„Titkos” helyszíne ellenére – vagy talán épp annak köszönhetően – a *Gun Survivor* meglehetősen gyorsan az ez évi Tokyo Game Show slágere lett. Mint látható, ez a szívájdító szépség, amely még mindig korai nagjait éli, valamint a *Resi 3* februári megjelenése után kerül az európai boltok poltjaira. Itt az idő, hogy újra megküzdjünk a holtakkal... ■



PILLANTÁS A JÖVŐBE



A *Resi* zombikörnyezetébe jökorá adag dühöngő bestia költözött, mindenki legnagyobb örömeire.

LOADING

HÍREK A
PLAYSTATION
VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...

GRAN TURISMO 2

Ahogy a Sony-játék izgatottan várt folytatásának megjelenése közeleg, a PSM-ben új, exkluzív képeket láthatok a programból **page 010**



LIONHEAD

Peter Molyneux PC-játék guru Lionhead Studios nevű cégének termékeit leigazolja az Activision **page 017**



ORIENT EXPRESS

Angliába érkező táncos játékok, egy új Biohazard termék és 100 PocketStation játék **page 014**



ABE ÚJRA ELJÖN

Oddworld lakói már Abe jövőbeli kalandjairól szuttognak **page 019**



PLUSZ!

ALUNDRÁ VISSZATÉR... ALAN HANSEN A FUTBALL-MENEDZSMENTRŐL BESZÉL... A ROLLCAGE IS ITT VAN MÁR... REMÉLJÜK, CSAK JÁTÉK MARAD... A SQUARE FŐNK SZAVAI... OLVASÓI TÁBLÁZATOK...



„Profik és fanatikusok özönlöttek el a Sony-standot. A PlayStation 2-t viszont sajnos plexidoboz zárta el a kíváncsiskodók ujjai elől”

TOKIÓI VIHARJELZÉS

JAPÁNBAN JÁRTUNK

A PLAYSTATION 2 NAGY TÖMEGEKET VONZOTT A TOKIÓI JÁTÉKKIÁLLÍTÁSON. A PSM AZ ELSŐ SORBÓL TUDÓSÍT

Szeptember 17. és 19. között egyetlen hely volt a Földön, ahol megismerkedhettünk azokkal a játékokkal, amelyek a PlayStation világot átvezetik majd a következő évezredbe – ez pedig a Tokyo Game Show '99 volt. A háromnapos, a Makuhari Messe Center kiállítóközpontban megrendezett show 164 ezer fejlesztőt, kiadót és – az utolsó két napon – tóra nyílt szemű látogatót vonzott. Mind arra voltak kíváncsiak, hogy vajon mit hoz az őssel elkövetkező egy éve.

Összesen több mint 450 játékos állított ki a Square, a Konami, a Namco, a Capcom és a többi cég, de

a tömeg (és a PSM) tobzódásának igazi célpontja az 5-ös terem volt – itt volt ugyanis látható a PlayStation 2. Alig négy nappal a sajtóbemutató után (lásd a PSM 5-öt) a Sony standjának legnagyobb részét is az új konzolnak szentelték.

Bár a japán tévé és a net is bőségesen tudósított a PS2 bejelentéséről, profik és fanatikusok özönlöttek el a Sony-standot.

A PlayStation 2-t viszont sajnos plexidoboz zárta el a kíváncsiskodók ujjai elől. A PlayStation 2 leckelet adott az SCEI munkatársa, Ken Kutaragi és több kollegája, DVD-filmek bizonyították a konzol filmlejátszó képességét, mindeközben pedig egy nagy rakás tévéképernyő mutatta be az eddigi



Királyi látvány! A Sony Kafa új konzolja legalább annyira tántorított vándort, mint a Namco minifacskái.



„Egy nagy rakás tévéképernyő mutatta be az eddigi ötven, PS2-re kiadott játékot”

Meglepetéscsomag, vagy mi a rák? Ebben a sajtópakkban volt az információ, amelyet olyannyira vártunk.

öven, PS2-n kiadandó játékok. Ezek között találhattuk a Koei Kessen-jét, a From Armoured Core 2-jét, a Tecmo Unison-ját, a Dencha De Go névre hallgató, lebilincselő vasútszimulátort és a Sony saját IQ Remix-ét is. Megtekinthető (és, ha a sor elejére tudott jutni az ember, játszható) volt a Gran Turismo 2000, a Tekken Tag Tournament, a Dark Cloud, az Eternal Ring és a Bouncer. A PSM jött, látni nem csaldótt – a 51. oldalon bővebben is olvashattok ezekről a PS2 játékokról.

A PS2 bemutatójának árnyékos oldala az volt, hogy kissé mintha a háttérbe szorult volna az SCE PlayStation1-re érkező programjai – különösen igaz ez, ha figyelembe

vevünk, hogy a Crash Team Racing és a Gran Turismo 2 egy héttel azelőtt a londoni ECTS kiállításon már igen jól működő változattal jelent meg. Sőt, a Polyphony (a GT2 fejlesztője) munkatársai éjt napokkal téve dolgoztak, hogy bemutatnassák az új változatot.

Másutt a Square „riogatta” a nagyérdemű megzemlélihetette a Chocobo Stallion, a Dewprism, a két Chrono játék és a továbbfejlesztett Parasite Eve II működő verziót is. A Konami standja majdnem olyan népszerűsége tett szert, mint a Sony területe – ennek oka az volt, hogy a cég elhozta a népszerű Beat Mania franchise-anak (Harlem

Beat, Pop 'n' Music 2 stb.) különféle változatait is, de az európai szemek inkább a PS2 címekre meredtek. Ezek között találhattunk egy új Drum Mania darabot is (teszte szabott, futurisztikus kezelőszervekkel) és – ami leginkább izgatott minket erefelé – az ISS Pro sabító új változatát is. A tömeges szép számmal özőnlődtek a Capcom kiállítóterületére is, itt kiváncsiságot célpontra a Resident Evil 3 volt.

A legelzántabban Res-rajongókat egy másik Biohazard-játtékkal, a Gun Survivor-ral is meglejték.

A kiváló fejlesztők közül a legnagyobb hatást kétségkívül a Square kapározatos interaktív akciófilmje, a Bouncer. Egész jó volt ez a Tokyo Game Show... ■

Pac-Man!-t kiabáló sportos lánykagyu-kezelést – és mindenkéldt – PS1 és PS2 játékok sokasága jellemezte a cég itteni képviseletét. Míg a Ridge Racer és a Tekken új változatai mentek a nagy képernyőn az 500GP arcade motoros játék mellett, a PlayStation1 játékokra a Pac-Man World, a Dragon Valour, a Tales of Eternia és az új G-Con45 játék, a Rescue Shot győzoreiben merülhetet el.

A Tokyo Game Show a fentiek mellett más nyálánságokat is tartogott. Sorrendben: a Tecmo Dead Or Alive 2-jének filmrészletét, az Enix-féle Dragon Quest VII megjelentését és megvásárolható Tekken evőgödröket. Emellett közelebbi ismeretséget köhönthünk a PocketStationnel, rádóberhettünk, hogy valóban létezik egy High School Of Blitz (Vilálmháborús Középsiskola) nevezetű játék és – nem véletlenül említtük kétszer is – megcsodálhatuk a Square kapározatos interaktív akciófilmjét, a Bouncer. Egész jó volt ez a Tokyo Game Show... ■

>> A PS2-ről bővebb információért a 51. oldalon találhattok >>

MARGÓ-SZÉLEN

A legfrissebb pletykák, autópákok és szakavatótt börtények. Egy szót so mindentől!

• A Namco az arcade-világ királyja bejelentette, hogy érdeklődik a PlayStation RPG-k fejlesztése iránt. Fal is állítottak egy Monolith Soft nevű leányvállalatot külön erre a célra. Az új csapatot Hirohide Sugira, a Square volt kreatív-műjere vezeti. A mindent...

• A JVC kész arra, hogy kőhozza új lövöldözős játékát a Mighty Hits Special!-t. Ez tulajdonképp egy 100 szintű hardcore G-Con akciójáték, amely nagyrészt a Point Blank 2 nyomdokain jár – versenyszerű lövöldözős mód és hardtámadás. A JVC szintén piaca dobja a Taito's Pop 'N' Pop progit, amely hamarosan megjelenik a boltokban. Képzelnék csak el egy Tetris & Bust a Flow-keresztjeztet! Irtóul bűnösök! Tele van power-up bűnösökkel: nincs kétség, addiktív egy játék lehet; főleg, ha többen játszatok.

• Ó Uramisten. A Backstreet Boys szövetkezett a Ravensburger Interactive Media céggel egy számítógépes játék erejéig. A produktum neve Puzles in Motion, egyelőre csak Windows és Mac platformra gyártják, de ha slágerré lesz, nyilván PlayStation változat is készül majd belőle. A folytatást a szintén nagy népszerűségű amerikai IV Sync névvel tervezik kőhözni, de felmerül a kérdés: a megismert sorsú Spice Girls-játékra már senki nem emlékszik?

• A Bug's Life és a Rugrats után újra itt egy szellemes rajfilmfigura. Casper visszatér a PlayStationre. A Sound Source Interactive a hírek szerint megszerezte a kőstérítés licenstét és ennek felhasználásával játékokat kíván készíteni mind a jelenlegi világ, mind a PlayStation 2-re. Teljes 3D világok lesznek ezek természetesen az apróbbak számára.



• Még több japán furcaság a Jalandit. A társaság kis idő múlva jelentőti meg a piacra a Digimon World-ot, amely egy teljesen háromdimenziós casta-RPG, mely a harc-már szűkező szerepvezérendszert is használja. Porozsajlunk végig Fantazialódon Digimon kőstérítés keresésére majd bonyolódunk bele egy FMV-vel fűszerezett snapszerpartiba. Bizonyos különleges, legendás kőstérítők is trunkba kerülhetnek, amelyek a Digimon világot a beke és boldogság földjévé teszik. Nem az esztünk...



Visszatért - a játék, amely világszerte új etalonná vált a versenyautó-szimulátorok között, csak jobb lett. Fotorealistikus grafika, az autók fejlettebb viselkedése, jobb pályák – maga a tökély.



MARGÓ-SZÉLEN

• Hopp! A Criterion bejelentette, hogy elkészítik a *Tricksyde* című szórás játék PlayStation 2-konverzióját. Várhatóan nagy durranás lesz!

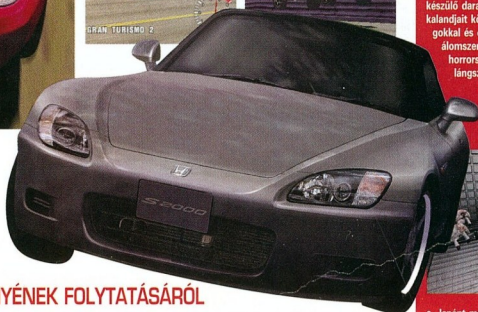
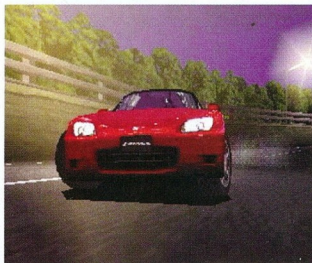
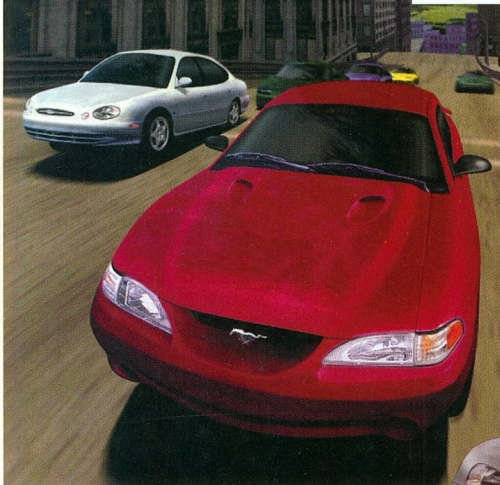


• A Sony meglepetti Japánban az *Arc The Lad III*-at. Bár a tengerentúlon ez egy népszerű sorozat, az európai megjelenésre még várni kell. A harmadik részben szerepel egy kártyarendszer, amely lehetővé teszi, hogy a legyőzött ellenfeleket kártyákra változtassuk, hogy aztán a későbbi csatákban felhasználhatjuk legyenek. Az ötlet túlságosan is FFVIII-snak tűnik...

• A Crave nagy reményeket fűz a *Galarians*-hoz, amely egy, a meoturnusok. Többben játszó 3D kalandjáték. Az ACSII fejlesztésben készülő darab Rion, egy telekinetikus kalandjárt követi végig, aki egy drogokkal és drúttal túsókkal teli remálonserű világ foglya. Az eleg horroszerű, robánó fejéket, lehangsávozott órákat telepakolt játék kiint már kapható, és remélhetőleg nemskára a hazai piacon is megjelenik majd.

• Japánt mostanában együnk, elérkezték a furcsa kisállat-szimulációk. Meleg fogadtatásra számíthat a *Pat In TV: My Dear Dog*, amelyben kiválszhat egy kutyaölőket egy kisállat-kereskedésben, felnevelheted, betaníthatod, ezután díjakat nyerhetsz vele: még fotót is készíthetsz a bologból az utókor számára, sőt, még attól sem kell félni, hogy a szőnyegre hogy valónk megjelenik-e? Nem túl nálunk. Puff neki...

• Egy nagyrésben megjelent cikkben, amely arról szól, hogy a DMA Design fejlesztője a *Take 2*, szerepel a *Rockstar Games* főnökének (Sam Houser) egy nyilatkozata, amiben megígéri, hogy valahán készül a *GTA 3D*, és említi azt egy *Online Crime World* elnevezésű tervéről (online - internet játékos). Nem határozott meg platformot, de a PlayStation 2 tökéletes választásnak tűnik...



INDÍTSÁTKO A MOTOROKAT...

TURISMO MAXIMO!

GT2: ÚJ INFÓK ÉS KÉPEK A SONY SZUPERVERSENYÉNEK FOLYTATÁSÁRÓL

Fa valaki esetleg amiatt aggódna, hogy az új konzol megjelenésével letessék a fejlesztés PS-re, most elég rápillantania a *Gran Turismo 2re* némi helyreigazításért. „Hogy ösztöké legyünk, sosem gondoltuk volna, hogy a *Gran Turismo* ilyen hihetetlen népszerűvé válik” – mondta Kazunori Yamaguchi (a Polyphony Digital fejlesztőinek alelnöke) egy korábbi sajtókonferencián. Nem lehetnek azonban hasonló téves nézetek a *Gran Turismo 2*-vel kapcsolatban, amely egy olyan, 500 autót felvonultató autószimulátor, amelynek célja bebizonyítani, hogy még mindig sok lehetőség rejlik az eredeti PlayStationben.

A *Gran Turismo 2* onnan indul, ahol az első rész befejeződik – Yamaguchi-szan ezt az első rész utáni „normális fejlődés”-ként írta le. A folytatásban 33 gyártó 500 autóját próbálhatjuk ki, a kicsi, de formás példányoktól kezdve (Ford Ka és Mini Cooper) egészen

„A folytatásban 33 gyártó 500 autójával versenyezhetek a 20 új pálya bármelyikén”

az igazi nehézsúlyúakig (70-es évtizedi Plymouth Barracuda, TVR Tuscan Speed 6). Az új játék 20 új pályája között rallystílusúak is szerepelnek, úgyhogy rázós körök várhatók a Dual Shockok jóvoltából.

További jó hír az is, a 60 megszerzendő jogosítvány mellett, hogy nem kell semmit megismételni, amit az előző részben sikerült megszerezni, mivel a *Gran Turismo 2* felsmeri majd a *Gran Turismo* elmentett játékállásait. Yamaguchi kijelentette, hogy „a felhasználóknak most sokkal több lehetőségük lesz stratégiájuk, ill. dönteni, miközben nagy odafigyeléssel

módosítgatják autójuk teljesítményét, jellemzőit, tuningolását, hogy megfeleljen az adott pálya által támasztott igényeknek... „Hasonlóan örvendetes hit, hogy a *Gran Turismo 2*-csapat komoly erőfeszítéseket tett annak érdekében, hogy a tuningoló képernyők minél inkább felhasználóbarátok legyenek, így az autók felgyúrása nem lesz komoly megpróbáltatás.”

A novemberben érkező *Gran Turismo 2*, amelyet többek között az Aston Martin, a Nissan és a Chrysler is támogat, és amelyben több lörd gyűlt fel, mint egy éves Auto-Motor gyűjteményben, biztosan mindenki pénztárcájából kicsit majd néhány forintot. A következő havi *PSM*-ben a leírás mellett még egy komoly játékosdombot is találhatunk majd. El ne mulaszt megvenni... ■

NAGYOBB, JOBB, TÖBB...

NE BECSÜLD ALÁ AZ EREJÉT...

JÖNNEK AZ ÚJ PLAYSTATION 2 MEREVLEMEZ ADATAI

PlayStation®2



Vajon a PS2 kiegészítő merevlemeze a PC végét jelenti?

A Sony nemrég hozta nyilvánosságra, hogy munkatársai egy PlayStation 2 merevlemez-meghajtón dolgoznak. A merevlemez (harddrive) olyan információk – például zenék, filmek és eredeti PlayStation játékok – tárolására lehet majd használni, amelyeket nagy sebességű kábelmodemekkel tölthetünk le.

Cikkünk írásának idején a Sony még nem cáfolta, de nem is erősítette meg azokat a pletykákat, amelyek a meghajtó árát, illetve méretét firtatták. Internetes becslések szerint viszont az új kiegészítő lenyűgöző, mintegy 50GB kapacitással büszkélkedhet (amely akár hetven PlayStation játék tárolására is elég), és már pottom 36 000 Ft-ért is meg lehet majd vásárolni. Ugyanekkor a források azt is tudni vélik, hogy a merevlemez 2001 vége felé kerül majd piacra.

Mindéz jól hír a PlayStation világának, no de mi lesz a PC tulajdonosokkal? Nos, a megoldás egyszerű – ahelyett, hogy pénzüket számtalan, évenkénti upgrade (korszerűsítés) megvásárlására pazarolnák, vehetnek egy PlayStation 2-t és egy merevlemez-t az összeg töredékéért.

A SCE elnöke, Ken Kutaragi a Nikkei Industrial Daily

„Net-es becslések szerint az új alkatrész lenyűgöző, mintegy 50GB kapacitással büszkélkedhet majd...”

(www.ni.nikkei.co.jp) ipari naplagnak adott interjújában utalt arra is, hogy a PlayStation 2 hálózati támogatása এখন szóva is megdöbbentően jó lesz. „A PlayStation bázisa világszerte mintegy hatvanmillió egységből áll. A konzolt sokféle kiváló szoftver támogatja. Amikor a PlayStation 2 nagy kapacitású hálózathoz kapcsolódik, azonnal jó pár ezer program lesz elérhető számára.”

Legálább ennyire izgalmas hír az is, hogy a Sony interaktív DVD filmek fejlesztését tervezi az új konzolra, és a lehetséges rendezők között említi George Lucas-t is. PlayStation 2 – van valami olyan, amit ez az ékszerdoboz nem tud? Nos, ha az interaktív filmek műfajában is nagyot alkot a konzol, a PSM válasza az előbbi kérdésre egyértelmű „nem”.

JAPÁNBAN JÁTSZOTTUNK

A MÁSODIK SZEREPLÉS

AZ ALUNDRA, SOKAK HÓN SZERETETT RPG JÁTÉKA VISSZATÉR A PORONDRA

A z SCE Japan már fejlesztői a Psygnosis *Alundra* nevű szerepjátékának a PlayStation-re kiadott folytatását. Az ennek megfelelően *Alundra 2* névre keresztelt játék demoját a legutóbbi Tokyo Games Show játékiállításán is osztogatták.

A PSM első benyomása egyértelműen pozitív, hiszen az eredeti program primitív kinézetű engine-jét új, *FFVIII* stílusú rendereléssel cserélték fel. A rossz hír az, hogy még nincs szó amerikai fordítóról/kiadóról, bár számos forrásból már felreppent a pletyka, miszerint a Working Designs, amely az eredeti játék kiadója volt az Amerikai Egyesült Államokban, ebben a projektben is részt vesz.

Az igazi kérdés az, hogy vajon az *Alundra 2* mérete is akkora lesz, mint az előd? A felvetés jogosnak látszik, figyelembe véve a grafikai összetettség növekedését. Figyeljétek a PSM további számait, amelyekből minden kiderül majd.



Ez a néhány kép a fejlesztés korai szakaszából is azt mutatja, hogy az *Alundra 2* pompásan fog kinézni.

„Az eredeti játék engine-jét új, *FFVIII* stílusú rendereléssel cserélték fel”

A PSYGNOSIS VISSZATÉR

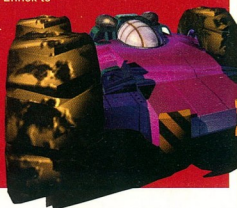
GURULJ TOVÁBB TE IS

MEGÉRKEZTEK A ROLLCAGE II ELSŐ ADATAI AZ ATD-TŐL

B ár az előzetesekben jól szerepelt, a *Rollcage* futurisztikus autóverseny-játék sok PlayStation-tulajdonosnak okozott bosszúságot; sikere emiatt elmaradt a vártól.

Szerencsére a játék fejlesztője, az ATD lelkesedése töretlen és a cég jelenleg is a program folytatásán dolgozik.

A PSM David Perryman-t, az ATD tárproducerét kérdezte az új részről. „Megváltoztattuk az autó fizikai tulajdonságait, így könnyedebb lett a menet, bár az izgalmai ugyanolyan nagyok maradtak” – mondta Perryman. Ennek te-
jedetében egy csomó új fegy-
verrel hargelheted ellenfele-
det. A játék 60 pályát és
16 játékmódot kínál, így a
PSM biztos abban, hogy a
Rollcage sikeresen veszti
majd fel a versenyt a konk-
urenciával. A SCEE-ter-
mék teljes változatának
megjelenése a jövő év ele-
jére várható.



MARGÓ-SZÉLEN

• A PlayStationón a következő évben megjelenő *Road Rash*; *Unchained* mellé az Electronic



Arts állítótóg már dolgozik a PlayStation 2-verzió, amely a feltételezések szerint majdnem annyit poligont szerepeltet majd, mint az előző konzolos játék.

• A *DigiMon*, a Bandai gondozásában megjelenő szerepjáték, amely a hasonló nevű képregényen alapszik, Japánon kívül körülbelül 2000 könyvben jelenik majd meg. A Bandai azt nyilatkozta, hogy ez az amerikai rajzfilmsorozat egyre növekvő népszerűségének köszönhető, így tehát ha valaha is eljutunk oda, hogy megnézhesünk a rajzfilmeket, láthatjuk a játékok is. Tessék?...

• Az Activision lemondott az *Indiana Jones And The Infernal Machine* PlayStationos megjelenéséről. A *TombRaider*-klón kiadását valójában a LucasArts elemelte, bár a PC-s verzió kiadása valószínűleg tünik.

• Jó hír a képregény-fanatikusoknak, hogy az Activision három éves szerződést kötött a Marvel Comicszal. A *Spiderman*, a



Blade, és a nemskóra megfilmeztetéséről a X-Men-vannak. Ez azt jelentené, hogy a játék eddig is sokat halogaltat kiadásával megvárják a film megjelenését? Hmmmm...

• Egy új extrémport-játék érkezik 2000 környékén a PlayStationre; a *Banpresto* vezetője bejelentette, hogy egy új kiegészítés játékban dolgoznak; aminek a címe előreláthatólag *Aero Dive* lesz. A játékban te és egy partnered próbáltok egymás fölé kerekedni a pályák bemutatásának során, miközben estek lefele. A kiegészítő mód – amelyet hivatalosan is bejelentettek – túl ijesztő ahhoz, hogy szíveshathassunk rá...

• Egy nagy bocsnátkérés a *Legona*: a *Lego Racers* egyik előzeteséről véletlenül leírás készítettünk... A teljes verzió leírásairól lapozz a 91. oldalra.



„Az év végéig egymillió darabot szállítunk (a *Final Fantasy VIII*-ból)!”



Takechi-szan a PSM-mel csevegett a legutóbbi Tokyo Game Show után az összes Square-vel kapcsolatos témáról.



SQUARE-TERVEK

TOMOYUKI TAKECHI

A SQUARE FEJESE FELFEDI NAGYSZABÁSÚ TERVEIT A *FINAL FANTASY*-VEL, A *THE BOUNCER*-REL ÉS A *PLAYSTATION 2*-VEL KAPCSOLATBAN

T okióban való tartózkodása során a *PSM*-nek sikerült összehozni egy találkót a Square elnökével, Tomoyuki Takechivel. A *Final Fantasy VIII* európai megjelenése a fantaszteszt *The Bouncer* Tokyo Game Show-n való bemutatkozása után Takechi-szant érthetően beszédes kedvében találtuk.

PSM: Ez az év nagyon sikeres volt a Square számára...

Tomoyuki Takechi: Hihetetlenül izgalmas év volt az idei. Februárban kiadtuk a *Final Fantasy VIII*-at, és megdöntötte a PlayStation eladási

rekordokat Japánban. Megjelentették még a *Saga Frontier 2*-t, a *Legend Of Mana*-t és a *Chocobo Racing*-et is.

Ahogy a Tokyo Game Show-n láthatták, emellett számos sikeres darabot adunk ki még ebben az évben. Észak-Amerikában a *Final Fantasy VIII*-at szeptember 9-án indítottuk újtárra, és máris felülmúlta a *Final Fantasy VII* eddigi eladási statisztikáit. Az idei év végéig még egymillió darabot szállítunk, jövőre pedig ez a szám tizenötmillióra emelkedik; a *Final Fantasy VIII*-et azonban pedig most fogjuk kiadni.

A piaci tevékenységünket pedig a SCEE-re bíztuk, de ettől a verziótól kezdve ennek az irányítását is kézbe

vesszük a Square nélel; a Square nagyon fontos piacnak tekinti Európát.

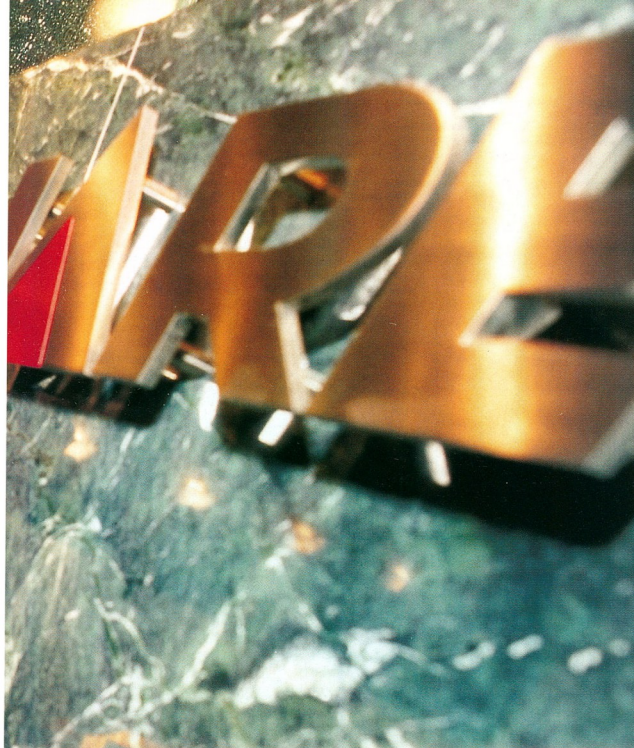
PSM: A Tokyo Game Show legnagyobb híre a PlayStation 2 hivatalos megjelenésének bejelentése volt. A Square-nek milyen tervei vannak a következő generációs konzollal kapcsolatban?

Tomoyuki Takechi: Van egy, amely fejlesztés alatt álló játékunk, amely a *The Bouncer* névre hallgat. Bemutatni csupán ezt az egyet tudtuk, de elárulhatom, hogy ezen kívül még hét játékot dolgozunk PlayStation 2-re; az új generációs konzol 2000. márciusi, Japánban történő megje-

lenésére jó néhány játékot ki fogunk adni. Ezt a tevékenységet egyébként Észak-Amerikában és Európában is folytatni szeretnénk.

PSM: Mi az, amiről úgy gondolja, hogy csak a Square játékokban van jelen, és más kiadók, ill. fejlesztők játékaiban nem szerepel?

Tomoyuki Takechi: A CG-jelenetek az erősségünk, emellett gyönyörű helyszíneket és olyan történeteket szerepeltetünk a játékainkban, amelyek megrágnak a játékosokat. Az olyan programokat tekintve, mint a *Final Fantasy VII*, vagy a sorozat legutóbbi része, a *Final Fantasy VIII*, a Square teljesen egyedi szórako-



Fotó: Jude Edington

„Figyelmeztetnem kell mindenkit, hogy a játék és a film nem ugyanazon a helyszínen játszódik...”

zást kínál – ílyet más nem képes létrehozni. Ez a Square minőség az, amelyet az európai játékosoknak felajánlhatunk. Így tehát, amikor döntünk, hogy egy játékot Európában is megjelentetünk, a látvány és a történet minősége alapján szelektálunk – az RPG-ink nagy része megfelel ezeknek az igényeknek.

PSM: Hogyan halad a *Final Fantasy* mozifilm készítése?

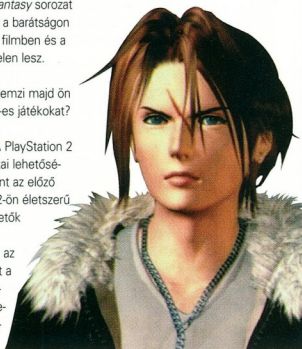
Tomoyuki Takechi: A CG film Hó-loluban található stúdióinkban készült; világszerte 2001-re tervezzük a megjelenését. Az észak-amerikai és az európai vetítéseket illetően körtünk egy megállapodást a Columbia Pictures-szel, amely a Sony Pictures Entertainment tulajdona. Tervezzük még azt is, hogy összekapcsoljuk a mozifilmeket a DVD-vel, de figyelme-

ztetnem kell mindenkit, hogy a játék és a film nem ugyanazon a helyszínen játszódik. Azt azonban mindenképpen ki kell hangsúlyoznom, hogy a *Final Fantasy* sorozat fő hangsúlya mindig is a barátság és a szereteten volt; a filmben és a játékban ez egyaránt jelen lesz.

PSM: Milyen trend jellemzi majd ön szerint a PlayStation 2-es játékokat?

Tomoyuki Takechi: A PlayStation 2 sokkal fejlettebb grafikai lehetőségekkel rendelkezik, mint az előző konzol. A PlayStation 2-ön létező arckifejezések jeleníthetők meg. Ahogy az a *The Bouncer*-ben is látszik, az olyan érzelmeket, mint a boldogság, a szomorúság, vagy a harag, hihetetlenül jól tudjuk vissza-

adni. Vannak olyan szereplők, akik nevetnek, sírnak, sőt, még a környezőket is törölgetik, így a játékosok jobban beleélhetik magukat a helyzetükbe. Emiatt a konvencionális kalandjáték – ahol a történetet kizárólag a látvánnyal támasztják alá – összekapcsolódik ezekkel az érzelmileg interaktív részekkel, így egy határozott irányba terelődve. Ez az a trend, amelyet követni szeretnénk. **MG ■**



Klaus Anikó, a *PSM* PR-osa elmondja véleményét. Mindannyian csendben figyelünk...

szócső

Örömmel látjuk, hogy butik-rovatunk egyre nagyobb sikert arat. A már lassan kialakuló törzsolvasó-tábor mellett persze mindig találunk új barátoktól érkező leveleket is.

Nekem személy szerint különösen nagy örömet okozott az a tény, hogy a múlt havi kérdésünkre döntő többségben lányok küldtek be helyes megfejtést. Azonban lehetnek olyanok, akik erre rögtön felhorkannak, hogy na igen, ez azért van, mert a *Crash*, és a hozzá hasonló platform/kaland játékok többsége gyerekeknek vagy lányoknak való. Remélem, hogy azért rajtam kívül még sokan nem osztjuk ezt a nézetet. Mindenkinek megvan a maga kedvenc műfaja, a változatosságra törekvőknek esetleg több típus is bejön, és ez így van rendjén. Hála Istennek különbözőnk egymástól izlésben, véleményben egyaránt, de hát ettől színes a világ. Én a magam részéről pillanatnyi kedvencemmé *Spyro*-t neveztem ki. Egyszerűen ellenállhatatlan.

Végtelenül kedves és szórakoztató a karaktere, ami önfeléd kikapcsolódást biztosít, miközben a második részben már összetettebbé vált feladatok megoldásának gyürkőzöm neki. Aki amúgy is szereti a rajzfilmeket – és gondolom játékos kedvű olvasóink döntő többsége ilyen, – az hamar beleéli magát a rajzolt főhősök szerepkörébe, és elszántan indul küldetése beteljesítésére, mint *Kingsley* aki igaz Lovagvá szeretne válni, vagy *Crash Bandicoot*, akit ugyebár kishúga is segít, de beszélhetnénk akár *Crok*-ról, és még számtalan hasonló jópofa kis „akcióhősről” is. Amúgy nálunk, a szerkesztőségben is megszólalnak a vélemények a favoritok tekintetében. A játékok világában éppen az a jó, hogy mindenki megtalálhatja az izlésének, és pillanatnyi hangulatának leginkább megfelelőit. Szerintetek túlságosan kaotikus ez a világ? Hát éppen ezért van magazinunk, hogy eligazítást, segítséget nyújtson, az „igazi” megtalálásához! **■**

Klaus Anikó

ORIENT ELŐZETESEK

36 ON 136 DE プレイステーション.



ARMOURED CORE 2 (FROM SOFTWARE/SUMMER 2000)

A From Software az első third-party (hivatatosan nem az adott projekt tagja) fejlesztők között lesz, akik PlayStation 2-re adnak ki játékokat. A szobán forgó játéka nagy sikerű Armoured Core sorozat legújabb darabja, és annak ellenére, hogy ez tulajdonképpen a negyedik rész, a címe várhatóan Armoured Core 2 lesz. A sorozat eddig megjelent darabjai az Armoured Core (1997. július), az Armoured Core 2 (1997. december) és az Armoured Core: Master of the Arena (1999. február) voltak. Az új rész még nyilvánvalóan a fejlesztés korai stádiumában van, így

a From Software nem volt hajlandó sokat elárulni, de annyit bizonyos, hogy a képernyőfotók megütkézték beszélnek; a minőségükkel itélve nyugodtan kijelenthetjük, hogy a fejlesztőknek nem okozott problémát megismerkedni a PlayStation 2 technikai lehetőségeivel. Ezek a képek játékokon belüli valós idősízekről készültek, és nem pedig, ahogy azt sokan – és joggal – gondolhatják, az intro egy jelenetet mutatják.



A Biohazard 3: Last Escape most debütált, aljátékával reliktfocnyában.

Az Armoured Core sorozat PlayStation 2-en jobban néz ki, mint valaha.

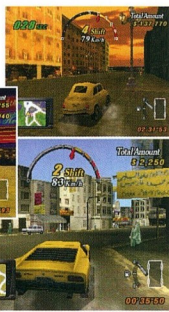


RUNABOUT 2 (CLIMAX/WINTER 1999)

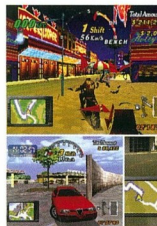
A Runabout májusi, a Best Collection keretében belülről történő megjelenését követően (a Best Collection az itteni platinalamezek megfelelője) a Climax bejelentette, hogy a következő rész munkálatai már megkezdődtek. Az alapötlet, miszerint meg kell találni a két pont között legrövidebb utat, változatlan maradt, de a forgalom sokkal most sokkal nagyobb szerep jutott. Ha valaki játszott már játékokban a Crazy Taxi-val, az biztosan tudja, miről van szó.

Eleinte csupán négy autó közül lehet választani, de elegendő pont begyűjtésével az a szám harmincegyre emelkedhet – nem rossz, ha

figyelembe vesszük, hogy most már a kúdtetések közben is lehet kocsit váltani. Ott területen folyik majd a játék, mindegyik különböző országon alapul, és 13 küldetés tartalmaz, ami rákényszeríti az embert a térkép használatára. Ha eléred a céld időkorlátot belül, bónuszpénzhez vársz. Ha kifutsz az időből vagy az úteményangból, az sajnos Game Over... ■



Számküldi kérésesével a Runabout 2-ben a bunnazsonokérem!



AZ ÉLŐHALOTTAK ÚJRA ELJÖTTEK

A BIOHAZARD VISSZATÉRT

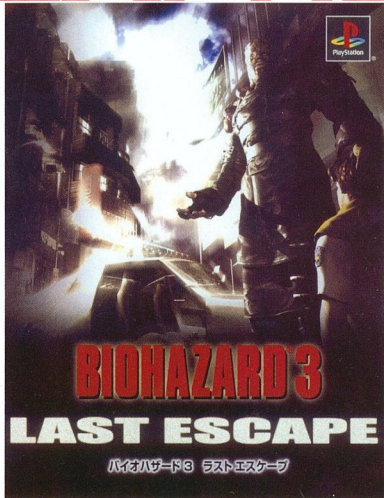
A BIOHAZARD: LAST ESCAPE JAPÁN MEGJELENÉSE

A hónap legnagyobb híre minden bizonnyal a Capcom Biohazard sorozat legújabb darabjának, a Last Escape-nek a megjelenése lesz. Az európai, harmadik Resident Evil részként megjelenéséről a Nemesis névre átkeresztelt játék méltó tagja lesz a Biohazard családnak. A több mint egymillió japán otaku, aki már megvette, külön meglepetésben is részesülhet: a játék befejezése után a fő interakciós elem egy minijáték jelenik meg...

A The Mercenaries: Operation Mad Jackal elnevezésű „apróságban” a fő játék három Umbrella Mercenaryjének (zsoldosának) egyikével lehetsz – Carlos, Mikhail vagy akár Nicholai választathod. A cél: eljuttatni emberedet Racon City libegőjébe a megadott területre. Elég könnyűnek hangzik? Ja, említettük, hogy ekközben egy két percet időzített bomba van rád erősítve?

Ahogy száguldasz az utcákon keresztül, extra időt nyerhetsz a támadások kivédésével és a zombik elpusztításával; plusz egészségnek kapsz az utcákban előforduló civilek megmentésével. A sikeres robbantásért pénzt kapsz, amin gépfegyvert, gatlingot, esetleg rakétavetőt vásárolhatsz; ezeket akkor használhatod fel, amikor legközelebb játszol a fő játékkal.

A nemrégiben bemutatott Gun Survivor-al együtt a The Mercenaries a legújabb kiegészítés a Biohazard sorozathoz. Vajon milyen volna egy teljes The Mercenaries játék a Resi PlayStation 2-es megjelenése előtt?... ■





Nicholas Di Constanza elhozta nektek a legjobb híreket a Játékipar spirituális hazájából

MADE IN JAPAN

A **BEATMANIA** TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

M iután két éven keresztül folyamatosan hozta ki az újabb és újabb folytatásokat, az idei JAMMA arcade-show-n a Konami a nyilvánosság előtt is elismerte, hogy a **BeatMania** szekere lassan kezd elakadni. Meglepő, hiszen az olyan cégek, mint a Namco, az Atlus és a Jaleco csak most léptek színre. Még különösebb, hogy ezt annak tudatában jelentették ki, hogy jó néhány **BeatMania**-gép még mindig üzemel az Akihabara közteretben, emellett a **BeatMania** európai megjelenése mostanában esedékes.

Ennek ellenére a Konami még mindig szeretné kipróbálni az utolsó jent is a témából az új **Dream Come True** verzióval, ami a hasonló nevű japán fiúbanda zenéit szerepelteti. Képzelnünk csak el hasonló stratégiát Európában – a játéktérmekek pillanatokon belül kiürülnének, ahogy felhangzana Five vagy valamilyen hasonlószórú katasztrófatársulat nyávogása, elnyomva minden egyebet... A Tokyo Game Show-n még egy speciális karaoke verziót is bemutatnak, amelyben az egyik személy éneklése mellett a többiek a táncparketten nyomulhattak. Na, félsz már? Csak várj, amíg megtudsz mindent az új, tapsra érzékeny irányítóeszközzel, amely lehetővé teszi számodra, hogy tapsal irányítsd a játékot, így nem kell közel állnod a géphez. Az európai kiadás dátuma pedig egyre közelebb... ■

電撃 PlayStation

DENGEKI TOPLISTÁK**

ELADÁSOK – Top 5

- 1 SD Gundam Generation-0 (Bandai)
- 2 Minna no Golf 2 (SEGI)
- 3 Powerful Pro Baseball '99 (Konami)
- 4 Dokodemo (SEGI)
- 5 Simple 1500 Series: The Block Kuzushi! (Culture)

A LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKOK –

- Top 5
- 1 Dragon Quest VII (Enix)
 - 2 Ark: The Lost J (SEGI)
 - 3 Chrono Cross (Square)
 - 4 Gran Turismo 2 (SEGI)
 - 5 Dragon Quest Character: Toruneco Adventure 2 (Chunsoft/ENIX)

OLVASÓK KEVENCEI – Top 5

- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 2 Legend Of Mana (Square)
- 3 To Heart (Aqualus)
- 4 Xenogears (Square)
- 5 Persona 2 (Atlus)

* A listákat a Dengeki PlayStation a Japán PlayStation-magazin szolgáltatta



ÚJ KIADÁSOK

BIOHAZARD 3: LAST ESCAPE (CAPCOM)

A Capcom harmadik **Biohazard**-ja több mint egymillió példányban kelt el már a megjelenés követő első héten belül. A rajongók most megszállottan próbálják végigjártatni, hogy az első között játszassanak a **Mercenaries**-szel, amely egy bónuszjáték, és csak a **Last Escape** befejezése után hozzáférhető.



Vidd végig a **Resi3**-t, és egy vadonatúj bónuszjáték lesz a jutalmad!

CARNAGE HEART: ZEUS 2 (CARTINK)

A **Carnage Heat** várva-várt folytatása végre ott pihen Akihabara polcain. A játékban, amely az előző rész történése után hat évvel, a Wilson játésszók, az eredeti szereplők mellé jó néhány további érkezett; ezek között található például hét új típusú OKE-robot is, cserélhető szoftverrel és alkatrészekkel. Több lehetőség nyílik majd meg előtte, mintha egy láladnyi **Transformer**ed lenne...



A kilencvenes évek **Transformer**-e.

STAR XIOM (NAMCO)

A Namco egy vagy két szereplővel – akik úgy néznek ki, mint a klasszikus Galga sorozat karaktereinek felújított változatai – játszható mozi-szerű, 3D-s lövöldözős játék két, egymástól sok mindentben különböző játékmodot tartalmaz. Az egyik egy sima lövöldözős, a hangzatos **War Simulation Mode** (Háborús Szimulációs Mód) név alatt futó mód pedig lehetővé teszi, hogy először stratégialag megtervezd az összes kudarcsítedet egy részletes térkép segítségével.



Két játék egyben: **Star Ixiom**.

LARA CROFT HASONMÁS-VERSENY NYÍLVÁNOS DÖNTŐ

Helyszín:

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





Nézd má! A Sony japán származású Square kedvenc műfajában indul harcra a nagyszerű *Dragon*-nal. Csodás a kinézete is.

BÚJÓ SZEREPBE

SONY A SQUARE ELLEN

AZ SCEI LEGJOBB FANTASY-JÁTÉKÁNAK, A *LEGEND OF DRAGON*-NAK ELSŐ KÉPE!

Mlután néhány nyálánsággal már a múlt hónapban is kinczontunk titeket, a PSM ebben a számban a Sony pompás, új, *The Legend of Dragon* névre hallgató RPG játékaának első képeit tárja életék. A *Dragon*, amely szeptemberben a Tokyo Game Show játékkiállításán debütált, a *Final Fantasy* nyomdokain haladó nagreményű program, amely 100 főnek adott munkát három éves fejlesztése alatt.

A legmegdöbbentőbbek a játék rendeltelt filmrészletei, amelyek díjat nyertek a legutóbbi SIGGRAPH számítógépes grafikai kiállításon. A PSM munkatársainak azóta lehetőségük nyílt bekukkantani a játék csata-részleteibe és elmondhatjuk, hogy ezek is majdnem olyan nagyszerűek – 3D poligonos karakterek vívnek meg egymással, előre rendeltelt háttér előtt.

Vajon a *The Legend of Dragon* elérni majd az FFVII szintjét? Ez nem mindennapi feladat, de tudván azt, hogy a Namco új RPG részleteit hozott létre és az új *Aundra* is érkezik, a Square-nek jobb lesz odafigyelnie.

FÁJDALOM NÖVÉR JELENTKEZIK A VÉRES MŰTŐBŐL

Fájdalom nővér minden hónapban a PlayStation egy-egy igen durva játékát vizsgálja meg és diagnosztizálja a sérüléseket, amelyeket egy hasonszórú verekedés a valós életben okozta. E hónapban a *Tekken 3* van terítéken.



EDDY GORDO ÉS LING XIAOYU HARCA

Diagnózis

Xiaoyu számos, teljes erőből érkező ütést szenved el arcán, amelynek eredménye kétoldali állkapocs-csonttörés is lehetne. Esetleg az orra is betörne. Mindennek hatása persze: NAGY FÁJDALMAKI látáskárosodás, egyensúlyvesztés és nehéz légzés is járulhatna ehhez az arcüreg sérülései és a vérzés miatt, nem is beszélve a kívert fogakról, valamint a vágásokról és zúzódásokról.

Xiaoyu alsó lábszártal kemény bokasoprésnek érik. Ez nem is annyira fájdalmas – egy kis vérálfutás, vagy zúzódás az eredménye. Hasa erős ütések célpontja, ezek viszont nyilvánvalóan megrendítik őt, s felléphetne belső vérzés vagy a belek, a lép, a nemi szervek sérülései is.

Prognózis

Xiaoyu-t alaposan összeverik; véleményem szerint hősünk a valóságban három menetet sem élne túl egy ilyen szintű és erősségű, egy-egy elleni harcban.

Fájdalom nővér megsemmisítője a valóságban Mandy Miles, a londoni Charing Cross Kórház sebész főorvosa.

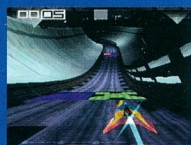


KAMU!

VALÓDI ÁLHÍREK... FERDÍTÉSEK...
GONOSZ PLETYKÁK...

Az EA Magic szövetségis akar a valaha volt legjobb futballklubbal. A *Manchester United: THE GAME!* 12 CD-s csomagban jelenik majd meg néhány héten át, mind-egyikben 40 játékosok és szuper betűtűpuzok lesznek. Korlátozott kiadás Dél-Jemenben... A Rhombus nevű japán barkács-csapat PS2 projektet kezdett *KnitMe* címmel. A játékosok egy fodros szoknyás iskolás kislányt irányítanak, akinek kilenctíz ruhazsákból kell kitűnie. A minikait a Netan torjesszi majd, s díjat nyernek majd a legeredtelibb ruhákat készítőik. Angliai megjelenéséről még nincs hír. MEG NINCS!... Kisértesítés autós cheet a *WipThreeOut*-hoz! Ha a Rapier osztályban egy perc alatti körre-

kordot futsz, olyan autó jelenik majd meg, amelyet a Psynosis programozója, Carlos Barrett tudéjéről mintáltak... A Dantex perflénia-szakjait teste szabott jopyrdi ellékészítésen fíradósok... **MÁCSKÁK SZÁMÁRA!** A Sony földalati-ti bázisáról kiszivárgott információk szerint többek között a következő PS2 programokon dolgoznak a cég munkatársai: *The Fun Gun*, *The Daydream Machine*, *PlayStation Subsequently*, *Mr. Whimsy*, valamint, amelynek címe különösen izgalmasan hangzik, az *Operation Queen*... Végezülj lime egy cheat a *Soul Raver*-hez. Ha a főcímmel kísérvés a játékmotort és kiscseréled a Yes 70-es évekbeli *Tales From Topographic*



WipThreeOut: vesevárás

Ocean albumának bakelit változatával, a játék ultra-nagy felbontással, festékszórószerű stílusban fog tovább futni. Őrsíri.
King Mr. Scoopi!



Tony Matt az Edge-nek, a világ legjelentősebb multiplatformú játékmagazinjának a szerkesztője.

ITT A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ

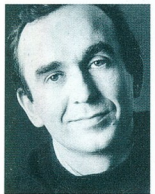
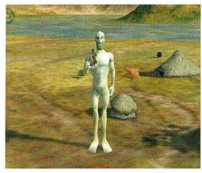
AZ ANALÓG A JOBBB!? JÖNNEK AZ ÉRZELMES JÁTEKOK...

Atömeget elkápráztatta a *Bouncer* és társai látványvilága. A közönség akkor is jócskán felhorrult, amikor nyilvánosság-ra került, hogy a Sony új gépe DVD-filmeket is le tud majd játszani. Sok jelenlévő a PS2 bejelentése miatt elsiklott a cég világalgalmi terveinek egy másik aspektusa mellett – mégpedig az analóg (vagy sebességérzékeny) joy-pad mellett.

A videójátékok világa majd negyed évszázada sokak hobbija; viszonyom a játékeszközökkel ez alatt az idő alatt jobbára digitális volt. Nulláték és egyesektel, fel- és lekapcsolást, balra és jobbra fordulást, valamint gyorsítást és lassítást jelentenek számomra a játékok. A *Wip3out*-ot is digitális, és nem analóg irányítással játszom. Ha azonban a Sony nál így haladnak a dolgok, fejet kell majd hajtanom a változatható input elött.

A Sony az egyszerű fekete-fehér világtól a szürke különféle árnyalatai felé halad; ez is jelzi azt a sokat hangoztatott szándékukat, mely szerint érzelmi jellegű tartalmat akarnak adni a játékoknak. De vajon hogyan fog ez megvalósulni? Vajon olyan *Final Fantasy*-t látunk majd, amelyben romantikus látványoknak lehetünk szemtanúi, s a joy-pad segítségével nem csak igenlő vagy elutasító válaszokat adhatunk a szerelmes közeledésekre? Az X gomb megérintése vajon képernyős személyiségünket arra indítja, hogy gyengéden megcsókolja a másik karakter száját, míg egy erősebb nyomás mély nyelves csókot eredményez majd? Lehet, hogy mindez nevelésesen hangzik, de a Square-t – a szerelem, a hűség és a bizalom témáival kísérletező céget – ismerve simán lehet, hogy ilyesmi is megjelenik majd a számítógépes játékok világában.

De a kérdés akkor is fennáll: vajon a slágerlisták alakulásáért felelős játékosok, akik a tökök akciójátékokat favorizálják, készen állnak érzelményalattal rendelkező programok beforgalmazására? És ha készek is erre, vajon akarják egyáltalán ezt? Én személy szerint egyelőre székeptikus maradok.



A Dungeoneer fejlesztője és a most készülő *Black & White* (fent) alkotója a PS2 számára fejleszt

A PC-S GÓRÉ MEGNYILATKOZIK

ÚJ GENERÁCIÓS GYÖNGYSZEMEK

MOLYNEUX ELÉRZÉKENYŰL, HA ESZÉBE JUT A PLAYSTATION 2

Ajátékipar legendája, Peter Molyneux összeállt az Activision céggel két PS2 játék kidolgozására. A *Theme Park* és *Dungeoneer* játékok sikerére és a rövidesen megjelenő, corszakalkodó, istenes *Black & White*-ra gondolva nem s tippelhetünk más, mint hogy nagy dolgok vannak készülőben. Molyneux a Tokyo Games Show kiállításán a következőket mondta a meggyezésről: „Európai átkétevezésként mindig is az volt az álom, hogy olyan szimpas látványvilággal, valamint igazi mélységgel és érzelmekkel bíró játékok készíthessék. Ez az álom végül – hála a PlayStation 2-nek – valóra válhat.”

Molyneux elsősorban újszerű ötletei, játékaik lenyűgöző eredetisége kapcsán lett ismert. A szakember a készülőben

lévő PlayStation programokkal (amelyeket a Big Blue Box és az Intrepid közösen fejleszt) még tovább akart lépni. Szeretne igazi érzelmeket vinni a játékokba, s olyan ter- meket létrehozni, amelyek nem annyira a hagyományos játékmennettri szólnak, hanem sokkal inkább a konzol képességeinek határait feszegetik.

A Sony Emotion Engine-je tökéletes technológiát szolgáltat az efféle törekvésekhez. A nagyfódnk szerint a PlayStation „letréhozza a számítógépes játékvilág következő generációját, s olyan játékok jellemzik majd, amelyek nemcsak hogy jól néznek ki, de rendelkeznek mélységgel, érzelmekkel és játszhatósággal is – mindez egy olyan kombináció, amelyről eddig csak álmodhattunk.” Alig várjuk az újdonságot!

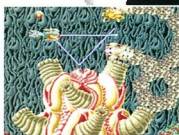
RETRÓ LIMBÓ

ARCADE-MENNYORSZÁG VAGY PENZBEDOBÓS POKOL?
A DÖNTÉS A KEZÜNKEN VAN, É HÓNAPBAN: R-TYPE

MIÉRT SZERETEM AZ R-TYPE JÁTEKOT

Az R-Type egy olyan játék, amelyet a Pac Man, a Tempest és az Out Run óriás klasszikusokkal egy lapra kell említenünk. Ennek egyszerű az oka – a régi jó retró játékok ugyanannyira játszhatóak most, mint voltak annak idején. Tény, hogy az R-Type már ak- ciónban sem volt különösen eredeti. Egy volt a sok oldalirányba görbülő űrhajós shoot'em up játék közül. A sikerének az volt az oka, hogy mindent kihozott a műfaból, amit csak lehetett. A legjobb grafikával és a legjobb fügyverekkel rendelkező. Könnyen függőségre kerülhettünk a játéknál – minden egyes menet során kissé tovább jutottunk (ami egyszerűen csak szembelértünk egy megafókkal, ami misztikába aprított minket). Az R-Type után nem sokan próbálkoztak shoot'em up készéssel – ez a program egyszerűen tökéletes volt.

A dolog rossz oldala abban rejlett, hogy az R-Type sikere mindenkör- re megölte a görbülő lövedézős játék műfaját – de ez még mindig változat azon a tényen, hogy ezt a programot a világra készítette egyik legmagasabb játéknak tartom. Sőt, imádom.



MIÉRT UTÁLOM AZ R-TYPE JÁTEKOT

Amikor az R-Type kijött, az egyik legjobb ki- nézetű arcade programnak tartottuk. Sajnos azonban nagyon nehéz játék volt. Az egyetlen módszer a legyőzésére az volt, hogy ad- dig pumpáltunk pénzt a gépbe (nyilván nem ez volt a tervezők szándéka), amíg sikerült memorizálnunk az ellenfelek tá- madási módszereit. Az unillenti- gens ellenség csak repült és re- pült felénk hullámokban, amint Trax & Field stí- busban vertük a tüsgombot. Action point amikor már úgy gondoltuk, hogy előbbre jutottunk, egy fókusz (készer akkora, mint a játékpép) állt, és akkora lö- vedékekkel tisztelt meg minket, amelyek betöltötték a fal képernyőjét. Az R-Type a PlayStation-on is hasonlóan frusztráló volt. Egyetlen igazi előnye az, hogy nem szippázta el többé a buszjegyem árát. Utálom.

Justin Calvert

Érdeklődj: Justin nyelvésegeket beszél. Az R-Type király és ezt mindenki tudja. Éten a retró!

FILMRE VELE!

JÁTEKOKBÓL MOZIFILM, EZEKBŐL MEG VIDÉO...
KÉPZELJÜK MAGUNKAT EGY RENDEZŐ SZEREPÉBÉ

1. SYPHON FILTER

„Könyörtelen terrorista. Kísérleti vírus. Egyszemélyes antidózis.”
Rendezte: John Woo

A CSELEKMÉNY:

Gabe Logan, a titkosügynök Rhoemer és csapatát követi Washington városában, s eközben hatástalanítja a halálos *Syphon Filter* vírust rejtő bombákat. Rhoemer azonban megszökik és elrejtőzik egy kazahsztáni fegyverraktárban, ahol egy vízushorribanáljól kilövésére készül...

A RECEPT:

A legmoziszerűbb PlayStation játék szinte csak arra vár, hogy Mr. Woo mozgalmas akciófilmet csináljon belőle. Az alapötlet kitűnő („Képzelnék el egy fegyvert, amellyel meghatározott korszakot, illetve nemzetiséget lehet célba venni...”), az egyszemélyes hadsereg jelleg és a robbanások egész sora adja magát. Egzotikus helyszínek Bond-módiára, mindig időszaru feltárma (terrorizmus). Cusack remekül egyesíti a kemény akciórt (gondoljunk a *Grosse Pointe Blank* című filmjére) és az akció-alapú intelligenciát (*Con Air*). Annak is épp itt az ideje, hogy Henriksen szívsz, hűvös egységiséget roszfűk által benépesített területen villogtass. Keverjük bele egy kis pszuzikálós és a csábos Carrere kisasszonnyal és a végzet asszonyával, Jovovichsal, no meg egy őszülő, de ropant erős izombert (Jean Reno), és már adott is a nemzetközi kasszasiker.

SZABAD UTAT NEKI, VAGY SZEMÉTBÉ VELE?

Szabad utat neki, a döntés egyértelmű. Szövegíróként szeretnénk a stúdióvezérek figyelmét magunkra vonni! Küldjünk nekik egy nagy dobost, benne egy PlayStation-nel és a játék egy példányával. Ha a fickók nem harapnak rá szélese társaságuk felé, akkor nyilván diltantárok. ■



Tény: Jól illik egymáshoz a moziipar és a 999 *Syphon Filter*s

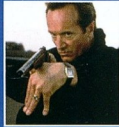
SZEREPOSZTÁS:



A Gabe Logan különleges ügynök: John Cusack



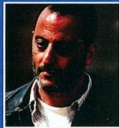
A Gabe segítőt, Lin Xing ügynök szerepében: Tia Carrere



A Erich Rhoemer, a terrorista-ügynökönk: Lance Henriksen



A Rhoemer orosz barátjánál/cinkosa, Mara Aramov bőrében: Milla Jovovich



A Rhoemer francia ellitkomandosa, alias Anton Girdeaux: Jean Reno



A fantasztikus RPCA-műv hálózati cím-borítáldi is megszatható ha kijön a PlayStation 2

A SQUARE VILÁG KÖRÜLI ÚTRA INDUL ONLINE FANTÁZIA

A FINAL FANTASY A PS2-VEL A HÁLÓZATON IS ELINDUL

A Lycos News online hírforrásnak nyilatkozva a Square elismerte, hogy a PlayStation 2 számára gyártott *Final Fantasy* játékok hálózatkompatibilis lesz a 2001-es megjelenéskor. Bár bővebb információ még nem került nyilvánosságra, a hír nyilvánvalóan nagy jelentőséggel bír az FFrajongók számára. Egyes hálózati források szerint játékosok száza játszhatnak majd egyszerre (mindig a legújabb valós idejű online kalendárok megével), még másik arra tippelnek, hogy rendszeres update-ek jelennek majd letölthető PC-stílusú patch állományokkal.

Addig is, a *Final Fantasy* fanatikusoknak be kell majd érniük a *Final Fantasy IX* programmal (amely az eredeti PlayStationre valamikor 2000 folyamán jön ki), a *Chocobo Racing*-gel (Európában karácsony előtt jelenik meg), a *Chocobo Station*-nal (bizarr versenyjáték, mellyel a japán játékosok hamarosan játszhatnak), vagy a nemrég bejelentett *Dice De Chocobo*-val, amely lényegében egy Monopoly-stílusú táblás játék kedvenc csirkésztet keverékűkű főszereplésével. Mindez csak kezdet! Sajnos, nem... ■

AZ IGAZSÁG FÁJL

ADAM ADEY TŰZÉR BOSZNIÁBÓL JELENTKEZIK

the Postcode



„Az isten szerelmért: miért kell ez?” – kérdeztem magamtól, amit egy cipődoboz nagyságú pajmagától, amit egy cipődoboz nagyságú pajmagától, amit egy cipődoboz nagyságú pajmagától és korrupció révén sikerült rátennem a kezemet legutóbbi számatokra. Ez visszaadta a reményt arra, hogy egyszer visszatérhetek majd a civilizált világba, ahol kedvemre játszhatok anélkül, hogy az ország többi tagja azt ordítaná, hogy „Nem! Nem ott van!!!”, vagy „Mi a f...ért mész neki mindig a falnak?”, miközben a Tomb Raider-rejz szjóm.

Boldog voltam, amikor nemrégiben megkaptam néhány új játékot. Örömmel azonban hamar szertelesztett, amikor rájöttem, hogy egy könnyű puátára is szűzselgém van – a Time Crisis-t egy control panel segítségével próbáltam játszani (REMÉNYTELENUL), aztán persze feladtam, és fajtói falig ropdostam a cuccost. Ezért a PSM-nek írok, annak reményében, hogy a magazin, illetve valamelyik olvasóársám megcsin és kisegít egy elkészített újsót. Még öt hónapot ebben az elaknásított tartományban kell végigtájszani, itt tobbom a karácsony és újévet is (igen, az ezredforduló Boszniában...), ezért bármilyen segítség sokat jelentene. ■

Computer Média
Kiadói Kft.
Budapest,
Óbudai-sziget 131.

1033

Furcsa tapasztalataid voltak a PlayStationnel? Írd le, egy igazolványkár tarasságában küldd el nekünk, s ha a 999 az íromny, leközöljük. Díjak is várnak Rád!

N-Tec

The Playstation Distribution Company

1990.-

4990.- 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

www.ntec.hu

N-TEC

TERVEZET

A PSM RÁPILLANT
A JÁTÉKIPAR
FEJLESZTŐINEK
LEGÚJABB TERVEIRE,
JÁTÉKHÍREIRE

1999. DECEMBER

BETEKINTÉS

Bruce Macmillan,
a FIFA alkotója



Hogyan került kapcsolatba a játékiparral és eddig milyen munkákon dolgozott?

Nem emlékszem már, pontosan hogyan kezdődött. Játékok százainak munkálataiban vettem részt, úgy mint a *Hardball*, a *Test Drive* és *FIFA*-sorozatok, a *Road To World Cup 98*, a *World Cup 98*, a *Triple Play* és *NHL*-sorozatok, *Premier League Manager*, *Superbikes*, *Populous: The Beginning*, *Dungeon Keeper 2* és a *Premier League Stars* – hogy csak néhányat említsék a sok közül.

Hogyan ítéli meg a FIFA játékok fejlődését a játszhatóság és az egyniség alapján?

A futballjátékok között a *FIFA* lett a mérték – az alfa és az omega. Bemutatja azt a kitartó szorgalmat és igyekezetet, amelyre a többi futballszimulátornak vagy általában a sportjátékoknak alapozniuk kellene. Csak a pénzügyi szempontokat figyelembe véve elég lett volna egy futballcsapat licenctét megvennünk, de egy olyan szervezettel, mint a *FIFA*, átfogó futballélményt tudtunk nyújtani. A játékok évről évre még inkább játszhatóbbak és szórakoztatóbbak.

Hogyan egyeztetni össze a szimulációt és a játszhatóságot, amikor elkészít egy futballjátékot?

Éz elég nehéz feladat. Keményen dolgozunk az élethű megjelenítésért, de ez nem mehet a játszhatóság rovására. A valóság szoros utánzása unalmas lehet, és a váariók nem ostonák. Ismerik a futballt. Játék lehet nekik, amivel jól lehet játszani, és amittől élethűen kapják vissza az élményt. A kulcsa az egésznek nem más, mint a produkálni a valóság tapasztalatok lényeges elemeit és zután csak a játszhatóságra koncentrálni.

Hogyan látja a futballjátékok jövőjét?

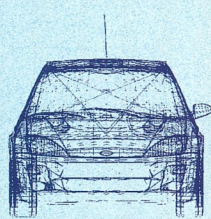
Éz hiszem, sokkal több labdavezetési és passzolási iethőség lesz ügyesebb ellenfelekkel, akik kitalálják, és záltal számítanak cseleldre és mozgásra, egészen gy, mintha a pályán lennél – izgatóság meg minden.

I tudja-e képzelni, hogy egyszer a virtuális futball-iceccsen mind a 22 játékos egy időben mozgatható gyen?

Ézetséges. Technológiai szinten nagyon közel vagyunk zzza, de van egy fő probléma a játszhatóságmechanika rén, amit meg kell oldanunk: hogyan akadályozzuk eg, hogy mind a 22 játékos a labda után rohanjon csa-ittjáték helyett. Nem jöhet számításba első személyes meraszög, de lehetséges a fent-lent vagy a harmadik emélyes nézőpont. Kipróbáltuk már és működik, ezért esély van rá, hogy egyszer valósággá váljon.

fenleg min dolgozik?

beosztásomat, az EA európai stúdiójának főigazgatói eréjét izlelgetem.



Colin McRae Rally 2



Army Men: Sarge's Heroes



Micro Machines V4



Army Men: Sarge's Heroes

TARTALOM...

Colin McRae Rally 2 22

Láttál már egyszerre 700 poligont? Guy Wilday a Codemasterstől a közepibe vágott.

Micro Machines V4 24

Pici autó pici gázpedálkáit tapogatta Richard Baxter, a Codemasters munkatársa.

Army Men: Sarge's Heroes ... 26

Andre Emerson a 3DO-tól farkasszemét nézett az életre kelt játékokkal. Élménybeszámolóját Te is elolvashatod.

NÉV:

COLIN MCRAE RALLY 2

SZÉLJEGYZET:

A RALLY EREDETI KIRÁLYA JÖVŐRE VISSZATÉR. VAJON SIKERÜL VISSZASZEREZNI KORONÁJÁT?

TERMÉKLEÍRÁS

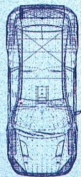
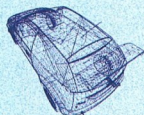
MŰFAJ: Rally-szimulátor

KIADÓ: Codemasters

FEJLESZTŐ: Codemasters

MEGJELENÉS: 2000 tavasz

AUTÓ
DESIGN:



Már ezeken a kezdeti stádiumban lévő képeken is látszik, mekkora a különbség a **CMRR1 400**, és a **CMRR2** jelenleg **700** poligonos járgányai között.



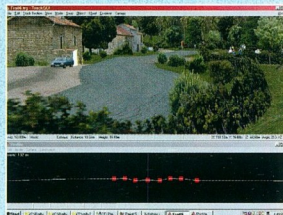
Nagy gondot fordítottak az autók formájára.

A VOLÁN MÖGÖTT...

Névadó verseny-programjának megjelenése óta a Colin McRae név egyet jelent a minőségi rallyjátékokkal: de mit lehet tudni az e mögött álló emberről? Guy Wilday elmondja, miben rejlik Mr. Rae nem múló vonzereje: „Colin még mindig a legsikeresebb brit rallyversenyző, akit a tömegpiac bajnokként kezel – főleg, mióta a Ford kőré építette a

Focus televíziós kampányát; arról ismert, hogy mindig 100%-osan teljesít, és ő a tökéletes választás egy olyan játékhoz, amely lehetővé teszi, hogy a játékos is hasonlóképpen vezethessen”. Colin és másodpilótája, Nicky Grist (aki szintén szerepel a játékban) szorosan együttműködött a fejlesztőkkel. Kivették a fejlesztőket a pályára, hogy rá-

érezzenek az autók viselkedésére és vezetésére, majd segítettek az itt szerzett tapasztalatokat beágyazni a játékba. Colin lojalitását már próbára tették a RAC Rally korzikai fordulóján, amit a **V-Rally2** szponzorált, de ő nem volt hajlandó felragasztani a szponzormatricákat Ford Focusára. – „Colin nagyon-nagyon hüses saját csapatához.”



Colin és másodpilótája, Nicky szorosan együttműködött a fejlesztőkkel; még arra is odafigyeltek, hogy az aszfaltosz rendben legyen.

A z „ember és gép az elemek ellen” nyilvánvalóan vonzó képlet. És valóban, megjelenésekor a **Colin McRae Rally** új alapokat fektetett le a rallyjátékok területén; de vajon képes lesz-e megbirkózni a sokat dicsért **V-Rally 2**-vel? A Codemasters producere, Guy Wilday nem aggódik túlságosan. Szerinte „az Infogrames- és fejlesztőknek nem sikerült annyit javítani a **V-Rally-n** az első részhez képest, mint amennyit mi fogunk a **CMRR-n**.”

A Codemasters kétségtelenül úgy véli, hogy a **CMRR2** mindent kihoz a PS-ből, amit csak lehet. Ezt manapság gyakran hallani, de hogy tervezik ezt? Először is újravizsgálják a játék minden részletét, az autók külsejével kezdve, amelyek most sokkal részletesebbek. „A **CMRR** eredeti PS-modelljei kb. 400 poligonból álltak, míg a mostaniak kb. 700 poligonosak” – magyarázza Guy – „Igy sokkal jobban tervezhető az autók formája, és élethűbben is néznek ki”.

Nem csak az autók külsején javítottak srakat. Az összes háttér döbbenetesen jó, és ami még fontosabb, különbözik az eddigi látottaktól – ezalatt az értendő, hogy az eredeti helysznek felmérése és rögzítése után a háttérképekhez drámaian valóságos textúrákat nyertek.

A grafikus engine-t (az ún. motort) szintén optimalizálták, de egy autó vezetése nem csa anno múlik, hogyan néz ki. Code-ék jelentős segítséget kaptak a Fordtól, hogy a fejlesztők minél jobban felfejlesztzhessék a járművek mechanikáját. „Elértük, hogy a Focus így viselkedjen, mintha egy valódi autót vezetnél, mind a négy keréken külön felüggesztés var és realisztikus a kerekek kipörgése is, ami az egész játékot sokkal élvezetesebbé teszi.”

Sok játékos számára, valljuk be, a rally játékok igazi szépségét az jelenti, hogy dara-

ÁLLAPOT: 40%

IDÉZET:

„Most már mind a négy keréken külön felüggesztés van”



Még ebben a korai szakaszban is a fő látványosság McRae Focus-a.

bokra lehet törni azokat a gyönyörűen modellezett autókat. Az első *CMRR* ilyen téren meglehetősen impresszív teljesítményt nyújtott, de ehhez most még jó néhány újdonság is hozzájött.

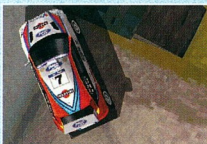
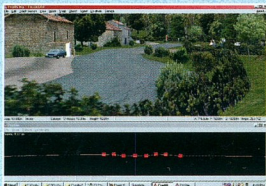
„Most dolgozunk a sérülés-rendszeren” – lelkesedik Guy – „már sikerült elérni, hogy le lehessen törni a spoiler, és hogy szét lehessen zúzni a hátsó lökhárítót, amit így az auto a földön vonszol majd maga után. Ez hatalmas előrelépés a valóságához terén.”

Amivel a *V-Rally 2*-típusú játékok többek a *CMRR*-nél, az a saját pályák tervezésének lehetősége. Az Infogrames előző játékaik eme koncepciójával ellentétben Guy nem hiszi, hogy a pályaszerkesztők jól működnek a PS-ön. „Jobban örülnék jól megtervezett és játszható pályák sokaságának, mint hogy nekem kelljen időt olnom a sajátjaim megtervezésébe.”

Jövőre meglátjuk, a játékosok hogy vélekednek erről, de egyelőre annyit, hogy Code-ék teljesen kézből tartják a pályák tervezését, és így mindegyik tökéletesen játszható – Guy ezt így magyarázza: „Az igazi versenyeken némelyik pálya hihetetlenül hosszú, és nem hiszem, hogy ez kihívásként vagy érdekességként szerepelne a számítógépes változatban. Ezt a szemléletet alkalmaztuk a *CMRR 2*-nél is, csak több olyan emmel, mint például a valódi útkeresztvezdék, amelyek folytán a pályák sokkal realizitkusabbak, és összehasonlíthatatlanul nagyobb élvezet végigmenni rajtuk.”

Úgy tűnik, McRae Focus-ához hasonlóan a *CMRR 2* is átesett egy szétszerelésen, újobli beállításon, és tuningoláson. Még egy kis igazítás a motorházat alatt, és jövő tavasszal meglátjuk, mennyire lesz gyümölcsöző ez a munka. ■

Catherine Channon



Valódi rallypályák modellezése helyett a fejlesztők sajátokat terveztek, a játszhatóságot tartva szem előtt.



A Ford aktívan részt vett a Focus mozgásának és szerkezetének modellezésében. Kössük csak össze ezt Code-ék tökéleteségre való törekvésével, és rögtön látszik, hogy a Colin McRae Rally 2-vel majd számolni kell...

| NÉVJEGY | |
|---------------|--|
| CÉG: | Codemasters |
| NÉV: | Guy Wilday |
| BEOZTÁS: | Producer |
| SAKMAI MÚLT: | Guy - mielőtt a Codemasters-hez került volna, ahol a Colin McRae Rally producer volt - egy pénzbeidős játék-automatákat gyártó cégnek dolgozott. Jelenleg a Colin McRae Rally 2-n dolgozik. |
| RÁHATÁS: | Természetesen a Colin McRae Rally. Mint hatalmas motorsport rajongó (valamint miután megszerte a Sega Rally-t), a célja a CMRR-játékokkal mindig az volt, hogy visszaadják egy rally-autó vezetésének érzetét terepen és versenypályán egyaránt. |
| TOVÁBBI INFÓK | |
| HONLAP: | www.codemasters.com |

NÉV:

MICRO MACHINES V4

SZÉLJEGYZET:

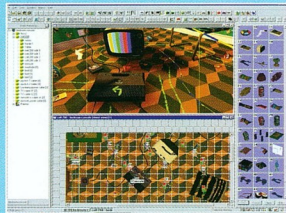
A CODEMASTERS MULTIPLAYER KLASSZIKUSA VISSZATÉR A LABORBA EGY KIS MUTÁNS GENERÁLOZÁSRA...

TERMÉKLEÍRÁS

| | |
|-------------|--------------------------|
| MŰFAJ: | Felülnézetes autóverseny |
| KIADÓ: | Codemasters |
| FEJLESZTŐ: | In-house |
| MEGJELENÉS: | 2000. tavasza |

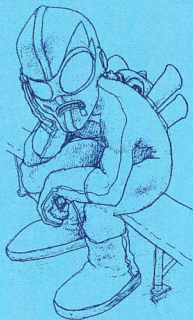


Ugorjunk csak egyet! Jó időzítéssel egyes esetekben könnyebb átugratni az akadályt, mint megkerülni.



Munka közben. Minden PlayStation játék a PC-ről indul. Ezek itt az *MM V4* fejlesztéséhez felhasznált eszközök.

KARAKTER DESIGN:



A mindennapi tárgyak leiszűtő akadályokká válnak a maniakusok mikrovilágában.

A RÉGI IDŐKBEN...

A *Micro Machines*, amelyet az SNES-re hoztak ki még 1991-ben, hamar híressé vált a versenypályává átlénygült reggelizőasztalon futott derbik miatt, és joggal vívta ki emberek tömegének szeretetét.

A 16 bites rendszerek bevezetésével a játékot párszor új kontósba bújttatták; egybe közt meg kell említenünk például a népszerű *Micro Machines Military* programot. A lebilincselő multiplayer lehetőségek tovább növel-

ték az *MM* népszerűségét és hamar a játékgendák közé emelkedt.

A PlayStation megjelenését követően 1997-ben jött ki a *Micro Machines V3*. Akár nyolc játékos is versenyez kelhetett ebben a flúgos futamban.

Bár a játékmenet valamelyest változott, a *Micro Machines* alapkonceptója mindig is ugyanaz maradt. A játékosok minijárművekben előzgetik egymást, miközben a túlmérete-

zett akadályokat is megpróbálják kikerülni. Az első befutó a győztes.

Ez az egyszerű recept olyannyira sikeresnek bizonyult, hogy jó páran megpróbálták lekoppintani (itt van például a *Circuit Breakers*), de egyikük sem járt sikerrel. A Codemasters szerint ez a diadal „a felülnézetes versenyés és a multiplayer gyönyörök keverékének” tudható be. Való igaz, a *Micro Machines* saját műfajt teremtett.

Váó!

A Codemasters cég méltán ismert kivételesen hosszú élettartamú játékaíró. Vajon a *Micro Machines*, amely a tizedik születésnapjához közeleg, pályafutása végén jár már, s a Codemasters valami egész más újdonsággal lep meg minket? Az *MM* producere, Richard Baxter szerint nem; hiszen van még ötlet a *Micro Machines* tarsolyában...

Először is lássunk némi háttérinformációt! Az *MMV3*-mal a sorozat sikeresen áttért a 3D világba. A *Micro Machines* 4-gyel a Codemasters szeretne újra haragni egyet a PlayStation tortától. Richard szerint „A grafika egyes részeitől elalí majd a játékosok lélegzete. Megpróbáltunk ráépíteni a már bevált játékmenetre, új kihívásokat kínálunk a tapasztalt *Micro Machines* rajongóknak, de az új érdeklődők kedvét sem akarjuk elvenni. Az emberek már évek óta játszanak a *Micro Machines* játékokkal, de semmiképp nincs okunk elavultnak titulálni a termékünket.”

Nevezhetünk generálósnak is, de ennél sokkal többről van szó: a *Micro Machines* arca szinte a felismerhetetlenségig megváltozott. Eltűntek az ismerős kicsi autók, eljött a Maniacok (maniakusok) ideje – bizarr, háromcentis lények ezek, akik nevékhöz méltó módon átmasznak, átugranak, vagy épp áthajtanak a különböző tárgyakon. Ez lehetővé tette a Codie fiúk számára, hogy olyan új elemeket építsenek be a játékba, mint például az egymás ellen csaták lehetősége. A játék új, arénaszzerű szintjei ideális háttérrel adnak a halálos közdelemnek, amelyben a játékosok különleges mozgásokat és elsőpró combkötést is bevethetnek.

A *Micro Machines* alapötlete mindig is egyszerű volt – a játékosok (akik száma egy és nyolc között változhat) saját környezetben küzdenek egymással és a pályasíntagságával. Igaz, amikor két és fél centi magas az

ÁLLAPOT: 50%

IDÉZET:

„A tejesdobozok felhőkarcolóvá lényegülnek át, a barbecue-szószból pe



A mániakusok másznak, ugranak és futnak – olyan akadályokon is átkelnek, amelyek a gépek nem tudnának.



A környezet sokkal interaktívabb és kreatívabb, mint valaha.

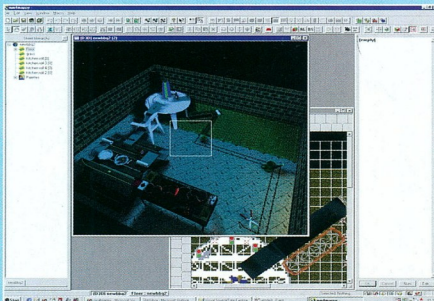
ember, az egyszerű háztartási eszközök is potenciális veszélyforrások. A tejesdobozok felbomlólagóvá lényegülnek át, a barbecue-szék láválfolyam lesz, a mosogató pedig óceánnak tűnik. Richard megemlítette azt a furcsa hatást is, amelyet a játék készítésének kutatási és produceri feladatai gyakoroltak elméjére: „Egyik nap egy doboz lekvárt barmultam, és azon kaptam magam, hogy azon filózok, ha egy mániakus belemenne, milyen lenne a felszíni feszültség? Vajon a massa nyomai a lábára ragadnának, lelassítva őt? Ha mindent beleírnam a játékba, simán menne, vagy sem? Néha kicsit elmélyül az ember...”

Minden mániakus két speciális támadóképességgel rendelkezik, amelyek erőssége négyféle lehet. Az alapkarakterek mellett bónusz karakterek is megjelennek a játék egyes részein. Mint a nevéik is sugallja, a mániakusok mind kicsit őrültek. Számos egyéb új része is van a játéknak, amelyeket Richard örömmel oszt meg velünk. „Az egyik színt egy nyolcvanas évekbeli konzolti idéz, amelyben egy régi játékvilágban régi szerepekbe bújhatunk. Mindez engem ártatlan gyermekkorri évméire emlékeztet.”

Könnyen elfeledkezik az ember a technikai fejlődésről, amellyre pedig a fejlesztők joggal büszkék. Mint Richard mondja: „Vadonatúj 3D ütőzési rendszert használunk, amely hasonlít azokhoz, amelyeket a PC-re gyártott első személyű lövöldözős játékokban láthattunk. Ez azt jelenti, hogy pontosan tudjuk szimulálni az ütőzéseket, és lehetővé tesszük a karakterek számára, hogy teljesen interaktív legyen a viszonyuk a környezettel.”

Ennyi változást látva olyan érzésünk van, mintha a legújabb *Micro Machines* egy teljesen új játék lenne. Az örület viszont az új szereplőktől függetlenül folytatódik... ■

Catherine Channon



Egy autó sincs? Mint láthatjuk, a Codemasters a kerekeket rugalmasabb szállítóeszközre cserélte – a lábra.

NÉVJEGY

CÉG:

Codemasters

NÉV:

Richard Baxter

BEOZTÁS:

Producer

SZAKMAI MŰLT:

Richard mindenféle játékon dolgozott már – a fénypont a *Formula 1* volt. Két éve lett a Codemasters munkatársa.

RÁHATÁS:

Mindenféle verseny és multiplayer játék, például a *Boxer* és a *WipeOut*. Nyilvánvalóan az előző *Micro Machines* játékoknak is jelentős hatások volt. Richard egy csoport játszott ezekkel, mielőtt belépett a Codemastersba.

TOVÁBBI INFÓK

HONLAP:

www.codemasters.com

folym lesz”

NÉV:

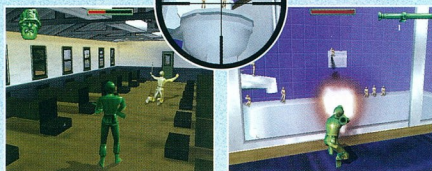
ARMY MEN: SARGE'S HEROES

SZÉLJEGYZET:

A 3DO LEHELETNYI SEGÍTSÉGÉVEL A JÁTÉKKATONÁK ÚTRAKELTEK A PLAYSTATIONÖS KÜZDELMEK FELÉ...

TERMÉKLEÍRÁS

| | |
|-------------|------------------------------|
| MŰFAJ: | Karakter-alapú akció-shooter |
| KTADÓ: | 3DO |
| FEJLESZTŐ: | In-house |
| MEGJELENÉS: | 2000 február |
| ÁLLAPOT: | 85% |



Ebben a világban, ahol óctentis ellenfelek kellenék bírokra egymással, még az egyszerű zuhanyzófalca is az ellenfél előretolt állása lehet.

Egy olyan világban, ahol a veteményes csataterét lényegül át a gumilövedékek csattogása töri meg a kert csendjét, a zöld hadsereg harca készül. A PSM Andre Emerson, a 3DO cég *Army Men* játékaiknak producerét kérdezi a fegyverkezés okairól. „Plastro tábornok és gonosz csereszínű serege titkos átjárókat fedezett fel” – mondja Andre. „Ezek az átjárók valójában egy olyan párhuzamos világba vezetnek, amely a totális hatalom titkát rejt.” A szóban forgó párhuzamos világosság a mi világunk – egy olyan hely, ahol a rossz Mr. Plastro komái társaságában olyan új fegyvereket szerezhet meg, mint a nagytű, és olyan játékokra teheti rá a kezét, amelyek életre kelnek, ha magukkal viszik őket a saját világukba. Ajja.



Az átjáró mindkét oldalán hadakozva a zöld hadsereg katonáinak nemcsak napbaránított ellenfeleikkel kell megvívniuk, hanem az emberek világát jellemző számos ellenséggel is – többek között pókokkal, hangyákkal és csótányokkal. „Szerencsére a zöld hadtest tagjai között tudhatja Sarge-ot, az egyszemélyes rombolót, akit Grimm ezredes tanít és edz, hogy a Bravo Com-

pany Kommandót sikerre vihesse” – folytatja Andre. Sarge szerepébe bújnuk, s úgy kezdődik a játék, hogy egész csapatunk mellett Vikki hűgünk is a csereszínű hadsereg fogságába esik. Bár sok műanyag fegyver áll rendelkezésünkre, több szinten is találkozhatunk rejtvényekkel és jó párszor bizony jobban járunk, ha nem bonyolódunk harcra, hanem elrejtőzünk. Zabpelyhes doboz mögé bújni, vagy a jobb kilátás reményében a szappan tetejére mászni talán valóban nem úgy hangzik, mintha akciójátékról lenne szó, de amikor öt centi magas az ember, a ház minden egyes szobája tartogat számunkra valami kalandot.

A Sarge's Heroes-ban kétszemélyes Deathmatch játékmód is lesz, amelyben a játékosok különböző karaktereket választhatnak a külön célra tervezett szinteken. Andre szerint „az egyszerű és mégis tartalmas játékmenet, a környezet és a megváltozott nagyságrend az *Army Men* univerzumot kellemes helyszínné teszi”. Miért nem értenék vele egyet?

Justin CVert



A frenetikus osztott képernyős módban egy barátoddal vagy egy ellenségeddel mérheted össze erődöt

A csereszínű hadsereg saját csapatai mellett az átjáró másik oldaláról hozott új csodafegyvereket is beveti.

| NÉVJEGY | |
|---------------|---|
| CÉG: | 3DO |
| NÉV: | Andre Emerson |
| BEOSZTÁS: | Producer |
| SZAKMAI MŰLT: | Andre az Activision és az MGM munkatársa volt. Közvetben a veendőszófalca mellett dolgozott, majd teszteléssel foglalkozott. |
| RÁHATÁS: | A 3DO munkatársai körében felmerést készítettek egy-egy nekki: ölmoktonás ellenfelekről. A lehető legtöbb ötlet bekerült a játékba. |

IDÉZET:

„A ház minden egyes szobája tartogat számunkra valami kalandot...”

AMI EDDIG A PC MELLŐL HIÁNYZOTT. A PC MELLŐL HIÁNYZOTT. A PC MELLŐL HIÁNYZOTT.

A sokoldalú PC magazin

PCFormat

1999. December • 1990 Ft • 3. szám

www.pcformat.hu

PCFormat
Szuper
Testzt

Hangot adunk a kártyáknak!
Nyolc hangkártya hiteles tesztje – játékkal, zenével

Age of Empires 2: ext is bemértük!

Intelligens otthon!

Ne fáraszd magad!
Tudósítunk az intelligens otthon titkairól!

13 játék bemerve!

- System Shock 2
- Homeworld
- Fifa 2000
- Pharaoh
- GTA 2

Végre mindent megtudhatsz a RAM-okról és a processzorokról!

HOGYAN...

Frissítsd a drivereket?
Tisztítsd meg a PC-det?
Készíts képregényt?

Véget
2000
speciál

Már most láthatod, mit kapsz jövőre: programok, játékok, hardverek

Plusz! Bizonyosodj meg róla, hogy az eszredfordulós rémbogár nem csípte meg a gépedet!

Próbák & Tesztek

Itt jön a LINUX!

Egy kis pingvin, aki elvárja az új PC-det.



Kigahalyodhatsz!

Egerek, trackballok, billentyűzetek – infravörös, kábel nélküli kapcsolattal.



Készíts CD-t!

CD-író programok tesztje.



Plusz!

Durajték, Sét, nyelvi programok



Megjelenik december 7-én, 1990 Ft-ért.

A sokoldalú PC magazin
PCFormat

[BUTIK]

FIGURÁK ITT, FIGURÁK OTT, FIGURÁK A KÖNYVESPOLCON... MARCONA FÉRFI-TEKINTETEK, DUZZADÓ IZMOK, HATÁSOS FEGYVEREK ÖBLÖS TORKOLATTAL, NEM-IS-ANNYIRA-NŐIES BÁR TÖKÉLETES ALAKÚ HŐSNŐK, NÉHA PISZTOLLYAL, NÉHA VALAMI SOKKAL BRUTÁLISABBAL... TECHNO-LIDÉRCNYOMÁS ELLENFELEK ÉS ŪRHAJÓK, LÁZÁLOMBÓL SZABADULT HIBRIDEK ÁGYÚTÖLTÉLÉKNEK... ROBBANÁSOK, CSA-TAZAJ, KIÁLTÁSOK... ÉS VÉGŪL SNITT - EGY FURBY! MEGNYUGODTAM.

TRADE FEDERATION DROID STARFIGHTER

Három darab, egy egész kötelék várja a küzdelmet. Proton torpedók élesítve! A vezérgép leválhat az alakzattól, és földi viszonyok közt is megállja a helyét, ilyenkor szárnyai elfordulva lábakként üzemelnek. Droidok, indulás!



DARTH MAUL SITH SPEEDER-EN

A Butik Rovat ehavi királya. Fekete palást és vörös dupla fényszablya az ismertetőjegyei. A Speeder hátulja gombnyomásra felpattan, másik gombnyomásra apró kutaszdroid röppen ki belőle, hogy eltűnjön (örökre) a legközelebbi bútor alatt. Csak óvatosan!



ANAKIN SKYWALKER-FEJ CERUZATARTÓ

Van egy füle és ceruzák, tollak megymás helyezhető el benne. Egy íróasztal dísz lehet. Mehezen borul fel. Motoros szemüveg!!! A Star Wars figurák kiagyaloínak végtelen a fantáziája...



(ÁL) – FURBY

Pompás kis Furby, csak nem beszél, vagy nekünk nem sikerült szóra bírunk. Leopárdfoltos megjelenés kék szemekkel – szívódglesztő.



DROID-KULCSTARTÓ

meghózzá fémből, szóval egy valódi örök darab, a klón háborúk előttről.



DEVIL JIN - TEKKEN 3

Éjfékete haj és szárnyak, na meg megkötös, tűzmotívummal ékes tréningnaci. Érdekes párosítás, de a végeredmény nem rossz. A szárnyak jól jöhetnek, ha az ember le akar ugrani mondjuk a sarki közértebe, és a 27. emeleten lakik.

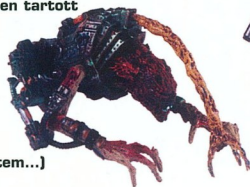


SOLID SNAKE

Végre a főhős maga. Rengeteg praktikus kis bigyó van hozzá, amik nélkül egy lopakodós-akcióhős mindennapjai elképzelhetetlenek lennének: gázmaszk, hangtompító pisztoly, infraszemüveg. Megjelenése kissé szürke, de így jobban beleolvad napjaink betondzselébe.

QUAKE II - JUNGLE MARINE

Bár a hölgy keresztnévét nem ismerjük, így aztán bizalmasabb viszonyba nehéz kerülni vele, egy biztos: megkapó bájjal tud kissé hátradőlni, a kezében tartott gránátvetőt és Super-Shotgun-t ellensúlyozandó. Militarista beállítottságúaknak. (A Strogg-ot már meg sem említem...)



FINAL FANTASY VIII

A kultusz teremtő fantasy-óriás új fejezetét végre megjelent - mindenki az év játékának aposztrofálja, és érkeznek a figurák is kedvenceinkről. Ő speciel ehavi rejtvényünk tárgya is egyben.



NYERD MEG...

Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (*Solid Snake*, *Jungle Marine*, *FFVIII*, *Tekken 3*, *Lara Croft*) vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Anakin Skywalker Fej, Droid Starfighter, Darth Maul, Droid-kulcstartó vagy kis Furby) valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Tíz nyertestet sorsolunk ki, a beküldési határidő 2000. Január 5. A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

E havi kérdésünk:

Mi a neve az oldalon látható *FFVIII* szereplőnek?



LARA CROFT MOTORON

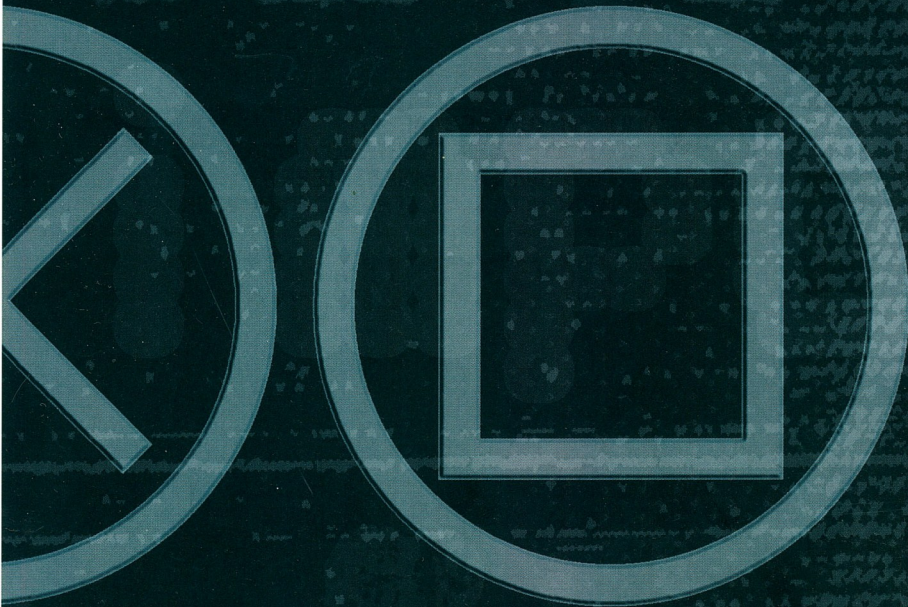
Nemcsak motor, de egy egész utcarészlet jár hozzá! Szemeteszkukák, egér (!) és valamilyen megfontolásból Tomb Raider feliratú csatornafedél. Lara ezúttal pilótadzsakóban, de alatta megszokott hacukájában feszít. Két pisztolyát akár a kezébe is adhatod - ami a belvárosi csúcsgyalomban igen hasznos lehet.



K É M K E D Ő K A K Ö B Ő N

RÚZSPISZTÓLYOK, ÓRÁNAK ÁLCÁZOTT ELEKTROMÁGNESEK,
ARCFEKETÍTŐ SZAPPAN ÉS TERMÉSZETESEN
A PLAYSTATION JOYPAD - EZEK, MEGLEPŐ MÓDON,
A MODERN KÉM FEGYVEREI

SZÓVEG: Paul Rose
FOTÓK: Corbis/Kobal Collection



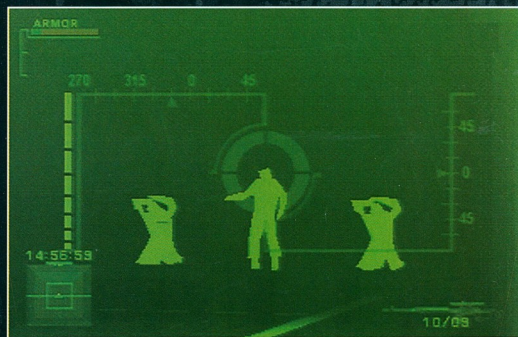
A hogy a videójátékok technikája egyre kifinomultabbá vált, a játékmenet arányosan fejlődött. Míg annak idején a játékipiac csupán verekedős vagy platformjátékokból állt, a mai játékosok igényesebb szórakozásra vágnak. Bár annak is megvan a varázsa, hogy a másik arcába küldesz egy tűzlabdát, vagy addig ugrálsz egy teknős hátán, míg ki nem rázod a páncéljából, senki sem vitathatja el, hogy sokkal élvezetesebb dolog, mondjuk, az ellenség mögé lopakodva kitörni a nyakát. Mielőtt a tűzlabdát az arcába küldenéd. És elkezdenéd ugrálni a teknőshön...

Ezek alagján a szereplők jellembrázolása és a történet minősége fontosabb, mint valaha. Régen még talán elég volt ennyit mondani a játékosoknak: „Tessék! Itt egy kis, sárga labda, aminek szája van, ebben a labirintusban él, bogycákat eszik, szellemek üldözik, ennyi. The End.” Manapság azonban a grafika folyamatos fejlődésével, valamint azzal, hogy a játékok kifinomultsága lassan a hollywoodi filmekével vetekszik, elementáris erők csoportosulnak, hogy létrehozassák az új

műfajt: a kémszimulátort. Miután az elmúlt években a stílus reneszánszát élte, James Cameron látványos *True Lies*-ával, illetve a James Bond sorozat újjázületésével, ez a trend lassan beszívárogo a fogyasztók kedvenc hardverének, a PlayStation-nek a tájára is.

Csupán ebben az évben a PlayStation-re megjelent a *Metal Gear Solid* és a *Syphon Filter*, és itt vannak a filmadaptációk is: a *Mission: Impossible* és a nem-sokára megjelenő *Tomorrow Never Dies* is. Még a *Core Fighting Force 2*-jét is, amelynek első részében a leg gondolkodtatóbb feladat az volt, hogy hogyan zörrentsük fejbe felebarátainkat a legcélravezetőbb módon egy láncfűrészsel, újratervezték, hogy lopakodási részeket ültethessenek bele. A döbbenetes lehetőségeket rejtő PlayStation 2-vel a látásteren mindenki megnyugodhat abban, hogy a Konami *Metal Gear 2*-je és az Electronic Arts *The World Is Not Enough*-ja a lélegzetelállító izgalmak területére viszi a stílust.

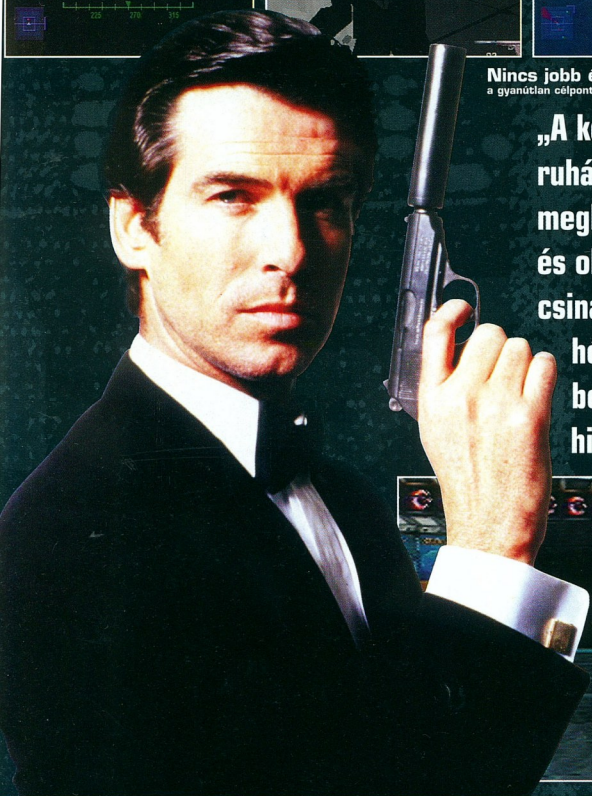
De miért a kémsdi ilyen mértékű fel-futása? Ez csak részben magyarázható



Éjellátó-szemüveg és távcsöves puska – a jó kémjátékok alapkövei...

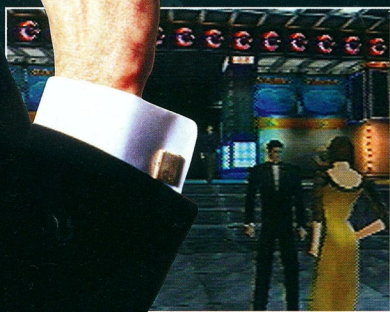
Hollywood jelenlegi kémdömpingjének befolyásával, nagyrészt a játékosok korbeli eltolódásának köszönhető. Míg egy évtizeddel ezelőtt a gamer-ek általában még tízes éveikben jártak, mostanára legtöbbször húsz felett van. A játékosok most már

nem elégednek meg a rajzfilmszereplőkkel és a lehetetlen fantáziahelyszinnekkel. Egy fiatalabbnak könnyebb beleképzelnie magát egy időtlen sündisznó, vagy mondjuk egy korántsem szakértő vízvezeték-szerelő szerepébe, míg az érettebb



Nincs jobb érzés, mint észrevétlenül felőni a gyantótlán célpontot.

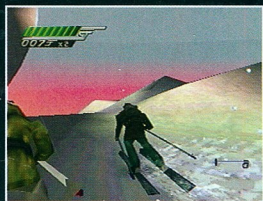
„A kémek király ruhákban járnak, megkapják a nőket, és olyan dolgokat csinálnak, amikre a hétköznapi emberek nincsenek hitelesítve”



PlayStation-tulajdonosoknak (valamennyi) hihetőbb szerepekre van szüksége. Nem elég nekik már a szintisztá arcade sem: napjaink játékosainak intelligens hús kell a játékevesbe. Hogyan máshogy lehetne magyarázni a különösen „felöltött” *Resident Evil* és klonjai sikerét? A kémkedés talán más téma, mint a zombivadászat, de semmiképpen sem komolyabb vagy érettebb.

Az elemeztetést féltreteve a kémek király gyerekek (legalábbis a képzeletbeliek. Kevesen mondanák arra az idős mamira, aki nemrégiben bejelentette, hogy negyven éven át adta el az oroszoknak az angol államtitkokat, hogy „király”). A kémek király ruhákban járnak, megkapják a nőket, és olyan dolgokat csinálnak, amikre az átlagember nincs hitelesítve. A kémeknek emellett észbontó számszámok vannak, és a PlayStation játékcipőcáknak statisztikái már bebizonyították, hogy a PlayStation-tulajdonosok szeretik az észbontó számszámokat.

Mindettől eltekintve, ki ne fantáziált volna arról, hogy autójával egy többemeletes parkolóház felső emeletéről egy szomszédos ház tetőmedencéje mellett landol (amely mutatványban az autó beépített ejtőernyője is nagy segítségére van), kilép a kocsiból, a medence mellett, bikini cicababáktól körülvett bárputnál rendel egy száraz Martinit, mielőtt beleüritené a hangtompítós Waltherr PPK fátát a megalomániás Klaus Von Deth-be, aki éppen mixernek öltözött, és megpróbálta megoljni egy koktélishakerbe



Senki sem csinálja jobban... és semmilyen konzol nem csinálja jobban, mint a PlayStation. Tomorrow Never Dies - memókára megérkezik.

KÉ-MESDI

KÉM-JÁTEKOK A KEZDETEKTŐL NAPJAINKIG



SPY HUNTER (ARCADE) – Klasszikus autózás, amiről úgy hírlík, hogy drasztikus átalakítások után megjelenik PlayStation 2-n is.



SPY VS SPY (TÖBBSZÉPEN IS MEGJELENT) – Mutatis mutandis többátokos öröklet. Tedd tönkre az ellenfeledet azzal, hogy vízszűrőket helyezel az ajk fölé.



METAL GEAR (NES) – A jellegzetes Solid stílus eredeti megjelenési formája. Honnan tudhatták volna, hogy mi következik?



BONANZA BROS. (ARCADE) – Szaga arcade játék, amelyben a két betörőnek az épületek kifosztása mellett a járőröző rendőröket is ki kell kerülnie.



JAMES BOND: THE DUEL (MEGA DRIVE / TÖBBSZÉPEN IS MEGJELENT) – A Bond-témák lehangoló egyvelege egy kezdetleges platformerben.



GOLDENEYE (NINTENDO) – Bondot és a lovakodást mutatta be a játékvilágnak, és még mindig a Nintendo használja a nevet.

„FIGYELJEN, 007!” AZ ELMŰLT IDŐK LEGJOBB KÉMESZKÖZEI...

Nagy lézerkésztyűs cucc

HONNANT? *Wild 9*
HÍRE JÓ? A kapaszkodó kampók funkcióját tölti be: szakadékok felett való lengedezés, ellenfelek megragadása és földhöz csapkodása, illetve óriási hűsardalókban való elhelyezése...
AZ ESŐLY, HOGY TÖRVÉNY ELŐSZÁZTÍK: 1%

Kartondoboz

HONNANT? *Metal Gear Solid*
HÍRE JÓ? Alcázza a felhasználókat. Kartondoboznak...
AZ ESŐLY, HOGY TÖRVÉNY ELŐSZÁZTÍK: 100%
(már létezik)

Zavarógránát

HONNANT? *Metal Gear Solid*
HÍRE JÓ? Az elektromos rendszer és a radarok megzavarására szolgál.
AZ ESŐLY, HOGY TÖRVÉNY ELŐSZÁZTÍK: 75%

Eltérelőbomba

HONNANT? *MDK*
HÍRE JÓ? Egy böhöcot jelenít meg, elvonva ezzel az ellenség figyelmét.
AZ ESŐLY, HOGY TÖRVÉNY ELŐSZÁZTÍK: 12%

Arcváltó

HONNANT? *Mission: Impossible*
HÍRE JÓ? Azonnali álcázás.
AZ ESŐLY, HOGY TÖRVÉNY ELŐSZÁZTÍK: 51%

Majomérmékélő radar

HONNANT? *Ape Escape*
HÍRE JÓ? Érzékeli a majmokat.
AZ ESŐLY, HOGY TÖRVÉNY ELŐSZÁZTÍK: 80%

Éjjellátótávcsöves puská

HONNANT? *Syphon Filter*
HÍRE JÓ? Az ellenség éjjel is leszedhető vele messziről.
AZ ESŐLY, HOGY TÖRVÉNY ELŐSZÁZTÍK: 100%
(már létezik)

Hangtompítás pisztoly

HONNANT? *Syphon Filter*
HÍRE JÓ? A segítségével nagyon halkán tehető el az ellenfelek láb alól.
AZ ESŐLY, HOGY TÖRVÉNY ELŐSZÁZTÍK: 100%
(már létezik)

„A játékosok a PlayStation 2 segítségével átélhetik ezeket a fantáziákat”



Mission: Impossible – a legújabb films kémjátékát PlayStationre.

rejtett bűnbálat? Gyorsan közeledik a nap, amikor a játékosok a PlayStation 2 segítségével átélhetik ezeket a fantáziákat. Ha úgy gondolsz, hogy a *Metal Gear Solid* a játékok csúcsa volt, még nem láttál semmit. A PlayStation2 Emotion Engine lehetőségeivel a fejlesztők képesek lesznek fotorealistikus grafikai rendelkező interaktív kémfilmek készítésére, amelyek a szabad (nem lineáris, többféle) végjátékos mellett a játékmenet eddig nem tapasztalt változatoságát mutathatják be. Bármilyen jó dolog is zombikra lövöldözni, összehasonlíthatatlanul élvezetesebb

lenne, ha mondjuk Chris Redfield feldobna egy arcváltó-gépet, hogy elrejtőzzön egy farkas elől, vagy egy olyan sportkocsival repesztené végig Raccoon City utcáin, amely az első lámpák helyéről rakétákat képes kiőlni. Egyedül a kémjátékok képesek ezt a változatosagot nyújtani, és ahogy a technika fejlődik, a játékmenet egyre színesebb lesz.

Emlékszel a tankra a *Metal Gear*-ból? Nem lett volna jobb, ha mondjuk ki lehetett volna akasztani a sofórt, vagy be lehetett volna mászni a tank belsejébe egy gyors picipácsi erejéig? Most először a többjátékos játékok lehetőségeivel elér-



A szörnyen alábeseült Tenchu legjobb pillanatai – nindzsaszatlasban.

1997



MISSION IMPOSSIBLE (NINTEENDO 64) – Gyerebbre sikeredett, mint a nagy költségvetésű mozifilm. Cruise forgóra a sírjában (ha már meghalt volna...)



TENCHU (PLAYSTATION) – Lopakodás és onosás a neves fejlesztőseggel erőltetve. Olyasmint, mint egy középkori Japánban játszó *Metal Gear*.



METAL GEAR SOLID (PLAYSTATION) – A nagy durranás. Újra felfedezte a kémírodát a 21. századnak, és új etalonává vált a videójátékok világában.

1998



MISSION IMPOSSIBLE (PLAYSTATION) – A grafika csiszolódott az N64 verzióhoz képest, de a játékmenet még mindig elég suta.



SILENT SCOPE (ARCADE) – Szjorjordan vett értelemben nem kémjáték, de eszomó embert kell távcsöves puskával leszedgetned...



SYPHON FILTER (PLAYSTATION) – *Metal Gear Solid*, csak nem olyan jó.

1999



TOMORROW NEVER DIES (PLAYSTATION) – A film bemutatója után két évvel Bond kicsit megkésésti, de örömmel üdvözölt megjelenése a PlayStation-on.



A stílusereztető *Metal Gear Solid* – a játék, amely a közkedveltség szintjére emelte a lopakodós játékokat, és újra megtrepettette a golyóálló homlokpántos magányos hős mítoszát...

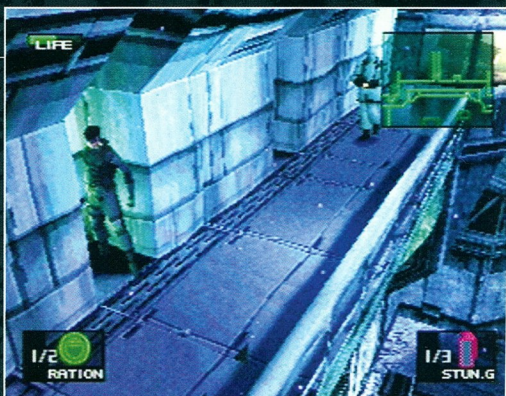
hető az igazi kémfeeling. Csak ragadj ki egy részt a *Cool Baanders*-ből, és kaptál egy bondos jelenetet, snowboardos menekülést, miközben géppisztolyos alakok próbálnak meg levadászni. Ha ez nem sikerült, ugorj be egy repülőgépre, és szökj meg a levegőben.

Persze, a PlayStation 2 Emotion Engine-je a nevéhez híven érez; vagy legalábbis átkozottul jól képes szimulálni az érzelmeket. Az eszközöktől és a járművektől eltérően a kémjátékok egy újabb trendje – ahogyan azt a *Metal Gear Solid*-ban és a *Syphon Filter*-ben egyaránt megfigyelhettük a szereplők interaktivitásánál – a jellembrázolás. Nyilvánvaló, hogy a kémjátékoknak ez az aspektusa legalább olyan fontos, mint az arcválto gépek, a kaspaszkodó-kampók és a szexis bombázók. Csak találgatni lehet, hogy az interaktív

„A stílusok keveredve hozzák majd létre az igazi kémjátékokot.”

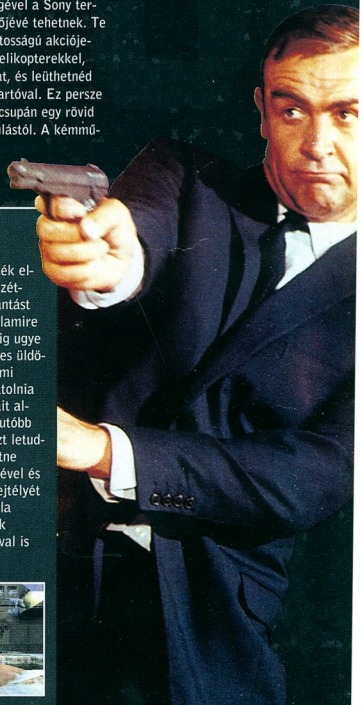
kémésdi havá fejlődik majd az elkövetkező öt évben. Lefogadhatja mindenképp, hogy a Konami nem elégszik meg azzal, hogy továbbfejleszti *Solid Snake* dohányszási szokásait, hogy ne csak cigarettázzon vagy pipázzon; jellemének megjelentése fejlődik majd.

Mindentől függetlenül a Sony gyökereiben átalakítja majd a számítógépes szórakoztatást. Mivel a PlayStation 2 szélesárvá átvitelre képes modemével majd digitális filmeket tölthet le az internetről, a Sony az Imagine-On-nal váltva dolgozik a valóban interaktív film létrehozásán, egy n-brancing (n-ágazás) elnevezésű technika segítségével. A kémfilmek jelenlegi felfutottságát tekintve Hollywoodban és a játékiparban egyaránt, ki jelenthetné ki, hogy a James Bond 25 nem érkezik



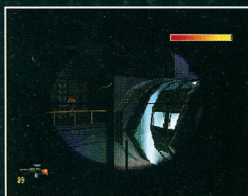
majd egyszerre a mozikba lineáris, egy szálton futó cselekménnyel, és interaktív, nem lineáris formában a PlayStation 2-re?

Vagy képzeld csak el, hogy a film nézése közben átveheted az akciójeleneteket közvetlen irányítást! Felejtsd el azoknak a szörnyő korai CD-ROM-játékoknak a kváziinteraktív természetét; a PlayStation 2 DVD meghajtója és jókora teljesítménye segítségével a Sony tervezi a film szereplőivé tehetnek. Te irányíthatnád a kulcsfontosságú akciójeleneteket, repülhetnél helikopterekkel, vezethetnél sportkocsikat, és leüthetnéd a rosszfiúkat egy hamutartóval. Ez persze még felszárít, de csupán egy rövid lépésre van a megvalósulástól. A kémifaj és annak játékpilaca lehetőségének határáig fejlődik majd.



AZ IGAZI KÉMJÁTÉK

A különböző elemek már adva vannak az igazi playstationös kémjáték elkészítéséhez; sajnálatos módon azonban különböző programokban szétzórva. A jövő kémjátékain dolgozó fejlesztők vehetnének egy pillantást a jelenlegiekre, egy kis inspirációért. Például egyetlen, önmagát valamire tartó kém sem indulna sehova autó nélkül, a *Gran Turismo*-ban pedig ugye van egy pár... Ha hozzáadunk egy pár Porsché-t a *Driver* emlékezetes üldözési jeleneteihez, és egy elem híján már kész is az igazi kémjáték; mi történik, ha hősünk már lerázta üldözőit? Természetesen be kell halatnia egy ellenséges létesítménybe, mondjuk, *Tenchu* lopakodási technikáit alkalmazva. Mint ahogy azt a jó kémfilmekben láthatunk, előbb vagy utóbb az ökleit is használnia kell majd – és itt jön a képe a *Tekken 3*. Ezt le tudva találkozok egy intelligens, gyönyörű – de halálos – nővel. Ki lehetne alkalmasabb a feladatra a *Tomb Raider*-es Lara Croftnál? Lara észével és hősünk ravaszágával megoldják az eltűnt nukleáris robbanófejek rejtélyét (minden bizonnyal a *Final Fantasy*-s Sephiroth által vezetett Umbrella szervezet lopta el őket a *Resident Evil*-ből), ezután kedvenc kémünk levelesi őt a labáról ellenállhatatlan vonzerejével. Még talán magóval is megkínálják, à la *Crash*. De valószínűbb, hogy nem...



A Fighting Force 2-ben szinte semmi közös nincs az előző résszel.

VISZONELADOK FIGYELMÉBE!

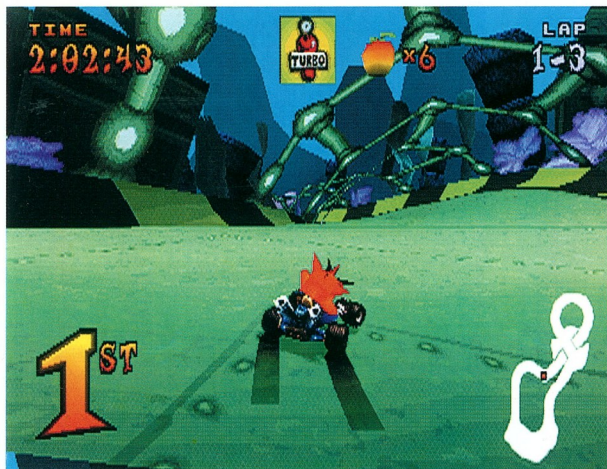
A SONY PLAYSTATION ÉS A SEGA DREAMCAST TELJES TERMÉKSZÁMLÁJÁT AJÁNLJUK ÖNÖKNEK.



ARKUDA KFT. 1148 BUDAPEST, ADRIA SETANY 4/A
TEL./FAX: 252-1120

Crash Team Racing

EGY ELMOSÓDOTT SÁRGA BUNDA, EGY FELVILLANÓ FEJ, BENZINGÖZŐS LEVEGŐ...
A PSM UTOLÉRTE A FELELŐSÖKET, HOGY A LEGÚJABB FEJLESZTÉSÉRŐL ÉRDEKLŐDJÖN.



Rövidítsd a sarkot egy csúszdával, használd az ugratókat és figyeld, amint a kipufogó a maximális sebességnél lángot lövell.



Asztét középkorban úgy vélték, hogy az emberben felgyülemlett felesleges gőzt az agy megelékelésével távolíthatjuk el a lehető-konyabban (ezt hívják koponyalékelésnek). Ma a tudomány hatékonyabb módszereket is kínál, mint például, amikor a multiplayer funkcióban cipóra verjük kedves játszótársainkat. Ugyan a PSM eddig a Speed Freaks-et ajánlotta a hasonló problémák kezelésére, de lehet, hogy a gyógyítás egy új formája érkezett meg a Crash Team Racing képeiben.

Egyszer volt, hol nem volt, az őriási kövek és a barátságtalan benzülőltek üldözéseit megunva Crash elhatározta, hogy szerez magának egy garnitúra kereket. Erre éppen jó okot szolgáltat, hogy a gonosz dr. Nitrox Oxide kitervelte miként kerithetné a földet uralma alá és csak a leggyorsabb keréknyűző képes rá, hogy megállítsa őt. A startvonalnál Crash, Coco, Polar, Tiger és Neo Cortex.

Ha úgy gondoltátok, hogy a Crash Team Racing csupán egy kiábrándító melléktermék, úgy készültetek egy kis meglepetésre. A befejezett játék számos új elemet tartalmaz majd. A valamilyen több mint 20 szint különböző témák köré csoportosul. Az Adventure

Mode-ban az egyik pályán arattot siker nyíltja meg az utunkat a másikra, míg a végén minden egyes világ főnökével kell megbirakozni, hogy találkozhassunk a főgonosz Oxide-dal. A győzelminek azonban nem csupán az újabb pálya a jutalma, hanem azok az arany villáskulcsok is, melyek segítségével feltuningolhatjuk járműveinket. Kipróbálnál egy 250 cm³-es motort, vagy mit szólnál az óriási kerekek-

„Crash végre úgy döntött, szerez magának egy-két kereket”

hez? Három szint áll a rendelkezésünkre, hogy megfelelően felkészítsd kocsinát, és ezeket elmentve felhasználhatjuk őket mind az Arcade, min a Multiplayer módban. Akkor is, ha rögtön az Arcade opcióban indulva már elegendő a választék ahhoz, hogy teljesen becsavarodjunk. Egy seregn turbósított és fegyver áll a rendelkezésünkre, melyek hamar felteikl érde



A Speed Freaks-től eltérően, a Crash Team Racing-n egy teljes gárda várja, hogy irányításod alá vedd. Korábbi ellenfeled Neo Cortex, Crash hűguciája, Coco, és az ő szőrök barátja, Tiger.



lődésünket. Okos megoldás az előre és hátra szórható bowling-bomba, méregserlegek és robbanó rezekesek, mellyel ellenfeleinket bosszanthatjuk. Ezeket már csupán kiegészítik a rakéták, az ellenfeleket lassító vagy a minket legyőzhetetlenné tévő extrák.

A *Castro GTX*, mely a *Crash Team*-et hajtja, négy szinten gyorsítható. Ha nagyobb sebességre szeretnénk kapcsolni, leegyszerűsőbb, ha begyűjtünk egy turbósítót. Emellett ott vannak a turbófelületek, nyitak, melyekre ráhajtvá szárnyakat kap gokartunk, és az ugratók, melyek landoláskor részé-
sítik nagyobb sebességben versenyzőnket (minél hosszantartóbb a repülés, annál nagyobb a gyorsítás). Ezek azonban eltérülnek a turbósúszda jelentősége mellett, melyen egy megfelelően végrehajtott csúszás csodákra képes – és ilyen csoda kivételzésére számunk lehetőségünk adódik. A gyorsító elemeket egybefűzve megcsíphetjük a leggyorsabb körödöt, anélkül, hogy egyet is igénybe vennénk csodatévő franciákulcsaink közül. Ezek az alapvető ötletek – társítva a *Crash Team* kiváló multiplayer opciójával eredményezik a játék erősségét. Új királyt választanak a gokartosok?

A következő hónap beharangozója majd mindenre fényt derít.

Pete Wilton



Mig egyes pályákon fő cél a sebesség, adig máshol az is csoda, ha az éles fordulókban a pályán maradunk.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A WIPEOUT, A COLIN MCRÆ ÉS A KNIGHT RIDER SEBESSÉGE EGYÜTT



A legtöbb arcade versenyaütös játékban a végső sebességet a speciális bónuszok felszedésével nyerhetjük, de a *Crash Team Racing* további három módját is kínálja a gyorsulásnak. Mint a *WipeOut*-ban, itt is a pályára fesztett nyitak segítségével gyorsíthatunk, vagy megfelelő csúszással segítünk magunkon, és végső lehetőségként a levegőt is igénybe vehetjük.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Változatos pálya
- Négyfokozatú gyorsítórendszer
- Tuningolható gokartok

- PONTOK

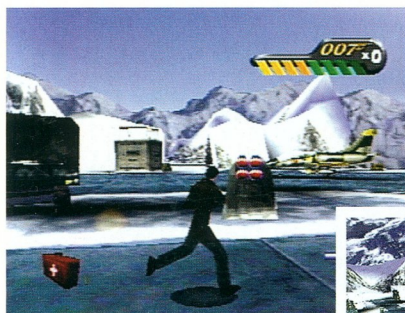
- Aranyos *Crash*-elemek
- Az *Mi-re* ráfér egy kis szerviz
- Szükség van Multi Tapre

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Nyilvánvaló, hogy a *CTR* megvalósításában sok munka fektült, így a játék kifinomult és jól játszható lett. A Naughty Dog sikeresen mentette át a jobb elemeket a korábbi klasszikusokból és öntötte őket a *Crash* keretébe. Igéretes.

Tomorrow Never Dies

A VILÁG LEHÍRESEBB TITKOSÜGYNÖKE VÉGRE TISZTELETÉT TESZI PLAYSTATION-ORSZÁGBAN IS. NEVE: BOND...



Ha láttad a *Tomorrow Never Dies* mozi, tudhatod, hogy a szuperkémre az a személy leselkedik, hogy belefut egy jó adag nemzetközi terrorista. Fegyverzeted nem akármilyen, de azért nem árt lokodra járn.



A z azonos című film alapján készített *Tomorrow Never Dies* játék James Bond első fellépése lesz a PlayStation szinpadán. Az EA 007-es programjának eredetileg 1998 júniusában kellett volna kijönnie, a PSM így joggal kíváncsi arra, hogy mire is használták a fejlesztők a plusz időt.

A tíz színt legtöbbje szinte azonnal emlékeztet a *Tomorrow Never Dies* valamelyik jelenetére, de néhány korábbi Bond-filmekből kölcsönöz ötletet. Az első szint például a *Golden Eye*-ből van, ahol is Bondnak egy orosz bázsira kell beszívárognia. Ezen a szinten hősünk saját lábán halad végig, s ez a rész ideális lehetőség arra is, hogy megismerkedjünk a kötelező orvlövészpuskával.

A következő szint *Road Rash*-szerű sílécen harca sem a *TND*-ből származik, de aztán a játék ismerős területre visz minket. A küldetések előtti eligazításokat a *Tomorrow Never Dies* mozi részletei, valamint

a Judi Denchet megszemélyesítő női hang színesíti.

A *TND* cselekményéhez való görccsös ragaszkodás helyett a program fejlesztői arra koncentráltak, hogy a játékmenetet a lehető legelvezetesebbé tegyék. Más szinteken a BMW volánja mögé ülhetünk, könnyűbővarkodhatunk, vagy épp Wai Lin Kinai ügynök szerepében bújhatunk – bár lapzártáig ezekkel a részekkel a PSM stábjába még nem ismerkedhetett meg.

„A küldetések eligazításai valós mozirészleteket tartalmaznak”

Grafikai szempontból minden nagyon jó, a lehetetlen kameraszögek problémáját pedig úgy küszöböli ki a játék, hogy a James Bond-alak átlátszóvá válik, amikor a kamera olyan közel kerül a szereplőhöz, hogy az zavarná az eseményekre való rálátást. Van néhány kitűnő ötlet a programban, így – ha az összes szintet olyan minőségűre hozzák, mint azokat, amelyeket a PSM megszemlélhetett – a *Tomorrow Never Dies* kihívásaiban elmerülve tényleg úgy érezhetjük majd magunkat, mintha valóra válna az az álomunk, hogy mi leszünk a következő Bond. ■

Justin Calver

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KLASSZIKUS BOND-SÍLÉCEN-MENEKÜL SZINT



Bár nincs különösebb kapcsolatban a *Tomorrow Never Dies* film cselekményével, a PSM által látott szintek közül ez a legjobb. Műesiklás, kombinálva egy kis *Road Rash* stílusú verekedéssel, amit épp távol tartod üldözőidet. Utós.



Úgy tűnik, észrevettük. Itt az idő, hogy kipróbáljuk ezt a pusztát is.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Sokszínűség
- Eredeti Bond-filmesrészletek
- Sokféle ketyeré

- PONTOK

- Nem túl sok színt
- Az autonata célzás túl könnyű
- Unintelligens ellenségek

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár méltó ellenfele a *Mission: Impossible*-nek, a *Tomorrow Never Dies* lebilincselő látványvilága és hivatalos Bond-licence nagy vonzerő. Könnyen lehet, hogy az eddigi legjobb kémlelői-rés-lopakodó PlayStation-játékkal állunk szemben.

Thrasher: Skate And Destroy

NINCSENEK IJESZTGETNI VALÓ GYALOGOSOK, DE EGYÉBIRÁNT

- EZ DESZKÁZÁS, MÉGHOZZÁ A SZIGORÚ FAJTÁBÓL...

A gördeszkázás... frankón a legjobb, amit négy keréken csinálhatsz, anélkül, hogy benzinrel töltsd a motorral. Persze, csak ott vagy a spiccen. Ha nem, a góttól, amit remélhetsz, az az, hogy anélkül érsz haza, hogy agadag vagy valamelyik ártatlan emlélőt kórházba juttatd volna – tényleg leza dolog hosszú bonyolult nevű mutatványokat sütni, de sokkal jobb, ha nem intenzíven végzed. Egyszerűbb, ha csak annyi a dolgod, hogy a képernyődön lejátszódott leset után nyomj egy újrakezelést, horzsolások, szakadt cuccok, jobbulást kívánó képeslapok illik – ha te is így gondold, egy jele a Thrasher: Skate and Destroy-ba.



A pályák lehetnek bárhol, az utcától és a földalatti helyszínektől a profi deszkás parkokig. A képen az egyik későbbi szint látható.

hajthatod magadot előre, de amint ez megtörtént, a sebesség szabályozása sokkal egyszerűbbé válik, mint a többi hasonló játékban.

Az USA-beli Smalltownből (szó szerint Kisváros) indulva a nagyobb amerikai városokon kell végigmenni, mindenhol egyre több pontot összegyűjtve az adott idő alatt. Ha sikeres vagy, szponzorok keresnek meg, és továbbléphet a következő pályákra; ha nem sikerül a megadott pontszámot elérni, a zsarok erédnek a nyomodba. Ilyenkor persze még mindig lehet trükköket csinálni, sőt, ha üldözés közben adod elő ezeket, még bónuszpontokat is kapsz, azonban ha elkapnak, akkor game over. Ha megszöksz előlük, még több mozdulatot tanulhatsz meg, és még több felszerelést vehetsz.

A többjátékos mód komoly szerepet játszik a Thrasher-ben, rengeteg a kétjátékos lehetőség. Nagyon élvezetes ezekkel játszani, amellel, hogy a játék végig valóságos maradjon. A Tony Hawk től könnyű volt? Ha igen, a Thrasher a megfelelő választás... ■

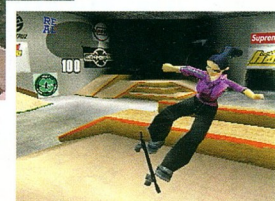
Justin Calvert



A lecsúszásoknál manuálisan kell az egyensúlyt megtartanod, ami néha nagyon szigorú feladat.



Először a trükkjeid még igencsak egyszerűek lesznek, de elegendő gyakorlással később három-négyet is egybeköthetsz.



A Thrasher irányítását nem lehet gyorsan elsajátítani”

A többi deszkás játéktól eltérően a Thrasher irányítását nem lehet gyorsan elsajátítani – eleinte még a egyszerűbb mozdulatok végrehajtása is nehézségekbe ütközik, és persze a látványosabbak még később tanulhatók meg. Időbe telik hozzá szokni ahhoz, hogy gombnyomással

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AMATŐRBŐL SZTÁRRÁ VÁLHATSZ, CSAK ÓRÁK KÉRDÉSE



A Thrasher-ben a gyakorlat teszi a mestert, és semmire nem lehet hasonlítani azt az érzést, mikor először sikerül elsápadnod egy valóban látványos trükköt. Azon kapod majd magad, hogy újra és újra megpróbálsz ugyanazt tökéletesebben megcsinálni, és az eredmény megéri a fáradságot. Nem telik el sok idő, és már ki is jutottál a metróállomáshoz (balra) az egyik profi deszkás pályára (fent).



! MIELŐTT MEGVENNÉD

PONTOK
Igazánves, változatos pályák
A játék átjárja a teljes térséget
Hip-hop zenék
D-PONK ZENE
Eleinte túl kemény lehet
A zsaru szeszögből nehéz játszani vagy se.



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 önfelelt játékok és a karácsonyi bevásárlás lehetőségét kínálja.

A programok között

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

Minden érdeklődőt szeretettel várunk ingyenes rendezvényünkre.

Virtual World



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

Üzleteink:

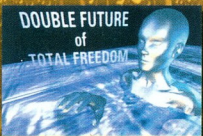
MAMMUT TEL.: 345-8141
 1022 Bp. Lövház u. 4-6 2. em.

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 vásárolható meg!
4. Vásárlás esetén posztert vagy demo CD-t
 választhatsz ajándékba.
5. Az ország legszélesebb játékinálatával
 várunk, kizárólag eredeti, original programokkal!
6. Megunt 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

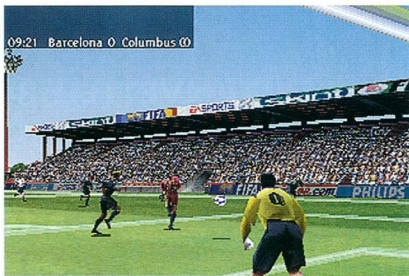


9.990 Ft.

Áraink az áfát tartalmazzák, és a beszerzés függvényében változhatnak!

FIFA 2000

ISMÉT EGY ÚJ ÉV KÖZELEDIK: BEJGLISÜTÉS, SZALONCUKOR ÉS A LEGÚJABB FIFA-JÁTÉK...



Gördülékeny futball.
A képernyőn kívül eső játékosokhoz történő passzolás sokkal könnyebbé vált. Egy egyszerű szinkodolással nyílt jeltől, hogy hol van a labdaátadást fogadó játékos, és mi a valószínűsége a sikeres passzknak.



Közelednek az ünnepek. Ha az EA egy újabb FIFA-verziót ad ki, teljesen biztosak lehetünk abban, hogy közeledik a karácsony, és a játék hamarosan a „best-seller” lista élén fog kikötni. Ebben az évben azonban lehet, hogy egy kicsit máshogy fognak alakulni a dolgok, ugyanis három alakulni a dolgok, ugyanis három másik versenyző is a ringbe szállt a hön áhitott legjobb fociszimulátor cím elnyeréséért: az ISS Evolution, az UEFA Striker és a This is Football. Vajon felül tudja-e múlni versenytársait az ez évi FIFA?

Grafikailag nagyot fejlődött a játék a múlt évi verzióhoz képest. A játékosok animációja, a képfelbontás és a textúrák kidolgozottsága sokkal jobb lett. Sol Campbell személye jelentősen erősítette az EA mozgókép-rögzítési technikáját, és ennek eredményeként a szerelés és védekezés mozdulatai sokkal kidolgozottabbaká váltak. A játékosok grafikai megjelenítése is sokkal részletesezettebb, és az egész játék magasabb képrészletiségsébe fut. Ha a FIFA 2000-et huryorogva nézzük, még össze is tévesztethetjük egy igazi meccsel. Majdnem.

A tervezők számos megoldást alkalmaztak a már klasszikussá vált FIFA-játéktechnika megújítására.

Különböző színű nyílak jelzik, ha passzolásra nyílik lehetőségünk. Ez a funkció különösen akkor hasznos, ha egy képernyőn kívüli játékosnak passzozunk. A színnek jelentése megnyugtatóan egyszerű és könnyen alkalmazható. Zöld színű nyíl esetén jó eséllyel van a sikeres passzolásra, szárga színű már csak 50 százalékos a siker lehetősége, és a vörös nyílnál

„A játékban szinte átláthatatlanul sok csapat és játékos áll rendelkezésünkre”

lehetetlen sikeres labdaátadást végrehajtani. A bedobások és szögletűrúgások problémáit egy új rendszerrel oldották meg. Mikor osztott képernyős módban játszottunk, az irányjelző nyíl egy kicsit mindig árulkodott szándékainkról ellenfelünknek. Most három játékoshoz négyeség, háromszög, kör jelű gombokat rendeltek hozzá, melyek valamelyikének megnyomásával a labdát vezetett játékosunk megpróbál



Bár sok minden nem változott az előző FIFA-játékokhoz képest, a játékosok jelentős plasztikai műtéten estek keresztül. Új textúrák, új animációk, új frizúrák...



A mesterséges intelligenciájú játékosok is jelentős fejlődésen ment keresztül. Ha legkönnyebben álljuk ellenfeleink játéktudását, a számítógép segítségünkre van azzal, hogy az általa irányított játékosok egymán elől próbálják megszerezni a labdát. Ha mi birtokoljuk a labdát, a szabad helyekre futnak vagy helyezkednek el.

A TV-s stílusú visszajátzásokkal a FIFA a Sportthékrere hasonlít.

passzolni a kiválasztott játékosnak. Ezzel a megoldással ellenfeleink csak az utolsó másodpercben látja meg a labda további útját. A játékban szinte átláthatatlanul sok csapat és játékos áll rendelkezésünkre, nemkülönben csapatirányítási lehetőségek, bajnokságok és ligák. Most lehetőségünk nyílik egy teljes NB1-es típusú szezon végigjátszani, mely minden főbb bajnokságot felfelé: az FA-bajnokságot, a Ligabajnokságot és az összes európai bajnokságot. Találhatunk még 40 régi, klasszikusnak számító csapatot is a csomagban, mely a játék szintjét csak tovább emeli. Jó szórakozásnak ígérkezik, ha például az 1984-es francia válogatott erejét összemérjük a 70-es évek Liverpool csapatával. Úgy látszik, hogy az EA a váraakozásoknak megfelelően újra valami sikerrel rukkolt elő. A FIFA 2000 a sorozat legjobb részének tűnik. A kritikusok szerint minden új FIFA-játék csak az előző verzió újbóli tálalása, és ha a sorozat egy darabját már megszereztük, fölösleges a legújabb változatot megvennünk. Lehet, hogy igazuk van. Mindenesetre a FIFA 2000 csábitónak tűnik. ■

Nick Jones



Az új játékkalissal képesek vagyunk a megszertett labda és a szerencsédó védelmezésére.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Fejlesztés a FIFA '99-hez képest
- Beállítási lehetőségek bővítése
- Robbie Williams kommentárja

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Hindarvian nagyon jól tudjuk, hogy mit várhatunk. Jobb beállítási lehetőségek, szebb grafika és egy kicsit fejlettebb irányítási rendszer. Habár rengeteg példányban fog elkelni a FIFA 2000, mi azt tanácsoljuk, hogy vizsgálódj meg az alternatívák is, mielőtt a FIFA-ra szavazol. Úra...

- PONTOK

- Nem túl sok ez neked?
- A gólok sokszor nem élethűek
- Robbie Williams kommentárja

GAME CHANNEL

...egy új televízió születik...

Az új évezred küszöbén...

**Találkozunk személyesen a Multimédia Karácsony
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 védjegyei.

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

Wu-Tang: Taste The Pain

NÉGYJÁTÉKOS ADOK-KAPOK SHAOLIN-STÍLUSÚ KÖRÍTÉSEL
 A WU-TANGGAL NEM ÉRDEMES SZÓRAKOZNI



Nagydarab férfiak karddal. Semmi, ami miatt a Wu-Tang Clan agódní kezdene.

Még ha meg is szűz és kiesel, izstikus erők lélesztenek, és visszajönnek a játékosok a kizárás...
 ...



A Wu-Tang Clan egymás ellen. Impresszív utelgölös balhé.



A New York-i hip-hop formáció, a Wu-Tang Clan is csatlakozik azon csapatok szűk videójátékos van. A Frankie Goes To Hollywood, a Kiss és a Spice Girls mellé érkezve a Wu-Tang nem éppen a saját társaságát találta meg, de van egy komoly különbség a *Taste The Pain* és a *Spice World* között: Wu-Tangék mind komoly játékosok is. A végeredmény egy játék, amely nemcsak hűen tükrözi bizarr, kitekert mitológiájukat, de nagy meglepetésszerűen szolgál majd az elszánt beat 'em upos arcokkal is.

Kilenc Clan-tag jelenik majd meg játszható karakterként, mindegyik saját fegyverrel vagy küzdési stílussal, amelyek jellemzőek személyiségükre. RZA az ősi shaolin kardművészet útját követi, GZA egy láncra kötött mikrofonnal küzd, míg Ol' Dirty Bastard a részeges stílus zászlóvivőjeként szédeleg fel-alá. Emellett az összes szereplő saját combokkal rendelkezik.

Mint ahogy egy hasonlóan jeles személyeket szerepeltető játékhoz dukál, óriási, ugrásszerű fejlődés tapasztalható a grafika és a karakterek mozgásának terén, még a *PSM* által néhány hónapja látott verzióhoz képest is. Az egy-egy szereplő négy játékos szerepeltető mód hihetetlen; ilyenkor persze elég nagy a tömeg, de lenyűgöző, ahogy az összes karakter együtt



Szeretnél mindent tudni a Wu-Tang Clan tagjáról? Itt megtalálod róluk bármilyen tárhatszod a száz, mikor kiderül, honnan ered ODB részeges boksz stílusa...

„Ol' Dirty Bastard a részeges stílus zászlóvivőjeként szédeleg fel-alá.”

látható. A Story (történet) mód-ban átérthető a csapat híres, keleti-valóság-plusz-gettó-kultúra filozófiáját, és ugyanitt bemutatkozik egy érdekes játérendszer, amely a csapat legendás 36 kamráján alapul, és amelyben különböző feltételek betartásával (pl. egy bizonyos combo vagy támadás használata, vagy egy pálya végigvittele élet elvesztése nélkül) új mozgásokra tehetünk szert.

A játék ugyan nem egy *Tekken 3*, de a T3-hoz ugye nem járnak új, eddig kiadatlan Wu-Tang Clan-felvételek, és Wu-logó formájú joy-pad sem... ■

Sam Richards

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A ZÚZÁS – NÉGYJÁTÉKOS ŐRÜLET WU-MÓDRA



Éljen a Multi-Tap! Bár a *WT:TP* lehet, hogy nem egy *Tekken 3*, mégis a maga kategóriájában egyedülálló, amikor a négyjátékos módra kerül a sor. Akaszt a gépére hűsöges Multi-Tapet, zörgess bele 4 joypadet, és hadd szabaduljon el a kőosz, ahogy GZA a U-Godot püföli Dirtyt utlegile, őket pedig Ghostface rúgdosza térdre, akit viszont Inspecah az... Az ilyen stílusú küzdelmek emelik a *Taste The Pain*-t a verekedős játékok egyik királyává. Sok sikert...

PSM VELEMÉNY

+ PONTOK

- Feszülgetes négyjátékos harc
- „Kötözött jellegű” történet-mód
- Hátország Uj Wu-Tang szám

- PONTOK

- A négyjátékos mód elég átláthatatlan
- A fegyverek túl erősek
- Nem egy *Tekken 3*

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A négyjátékos mód vonzó lehetősége, de néhány frenetikus és véres csata után a *PSM* inkább a Story (történet)-módot választotta. Még ha nem is érdekel a Wu-útja, a rapszerek karizmatikus harcscok.

WCW Mayhem

LE A GATYÁVAL, FEL A FESZÜLŐS LYCRA-CUCCOKKAL
- AZ ELECTRONIC ARTS FELVESZI A BIRKÓZÓKESZTYŰT

Talán meglepő, de a pankráció sokban hasonlít a gyorskorcsolyázásra – a résztvevők sokszor Lycra-ruhákban versenyeznek, és gyakran esnek el. A gyorskorcsolyázástól eltérően azonban a pankrációról rengeteg béna játék készült PS-re, az Acclaim tulajdonképpen-tényleg-baromi-jó *WWF Attitude*-jének kivételével.

„A Mayhem irányítása könnyen az eddigi wrestling-játékok legjobbjának bizonyulhat.”

Némi balszerencse-széria után (vagy ez már a trónváltás?) az Acclaim elvesztette a WWF licencét a THQ-ra, míg az EA-é lett a WCW-jog, s ennek lesz első darabja a *Mayhem*. Nehogy bárki is FIFA-szerű sportszimulátorra számíton – a *Mayhem* nagy hangsúlyt fektet a show-elemekre, úgyhogy lesz egy csomó ütlegelés mindenféle, a kezek ügybe akadt tárgyjal, meg miegymás. Először a pankráció-játékok történelmében most hátra lehet menni a ringből, és itt egy biztonsági kamera rögzíti az arra érdemes mutatványokat... Nem rossz!

A végrehajtható mozdulatok és fogások elsajátítása viszonylag egyszerű – az *Attitude* bonyolult comboval szemben itt csak egy irányt és egy gombot kell lenyomni. A különböző variációk megjegyzésével azonban gondok akadhatnak, mivel a *Mayhem*-ben – annyi más pankrációs játéktól különbözően – valóban uralod karaktered mozgását. A *Mayhem* irányítása könnyen az eddigi wrestling-játékok legjobbjának bizonyulhat.

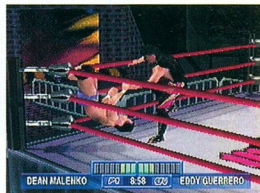
A játékokban az összes szokásos mód megtalálható, különböző mecsekre adva ezzel lehetőséget. A Győzőn A Legjobb (Quest For The Best, ó igen...) opcióban hordányi versenyzővel kell megküzdeni a különböző világbajnoki övek megnyeréséért; van egy állandó képernyő, a Create A Hideous Monstrosity-lehetőség, ahol a karakteret leopárdbőr naciktól kezdve mázsás lánckocsi minden extrém kreációba beöltöztethet.

Jelenleg a fő probléma a mestereséges intelligenciával van, amellyel az egyjátékos mód meg lehetőségesen dögös; az opciók sokaságának ellenére a játékmenet csak kevésbé változatos. Még kell gyúrni a játékon, mielőtt lenyomná a *WWF Attitude*-ot, de ha tetszik a bombák és a szkek egymáshoz hajgijálása, akkor mindenképpen érdemes szemmel tartani. ■

Oliver Hurley



A show-elemek és verekedős részek kombinációja jellemzi a *Mayhem* hozzáállását a pankrációs játékok kategóriájához.



PlayStation™

SONY PLAYSTATION
SEGA DREAMCAST

Gecko Center
Hihetetlen

Karácsonyi akció!

Játékok minden mennyiségben, gépek, kiegészítők, szenzációs árakon!

Sony PlayStation alapgép + dual shock controller: **3190,-**

Sony 1Mb-os memória kártya: **2990,-**

Sony dual shock controller: **6100,-** (Amíg a készlet tart...)

színes dual shock, controller: **5100,-**

normál irányító: **2800,-**

1Mb-os memória kártya: **1900,-**

Scorpion (rezgős) pisztoly: **5790,-**

Cobra Super Gun (rezgős) nagy pisztoly: **9350,-**

Kormányok, kábelek, magazinok, egyéb tartozékok.

Sega Dreamcast minden létező kiegészítővel, játékokkal!

Most fantasztikus, bevezető ár

Sega Dreamcast alapgép + irányító: **62 900,- !!!**

Szervizelési garanciával, rövid határidővel.

Januártól **DVD** lemezek kedvező feltételekkel!

Nyitvatartás: H-P: 12-19 Szo: 10-14

Tel.: 223-29-93, 06209-836-962, www.gecko.hypollit.net

Cím: XIV. Adria sétány 4/c

(Vezetékelőknak kedvezményekkel!)

Gecko Center

Áraink az áfát tartalmazzák!

HAMAROSAN LIÁBB ÜZLETÜNKKÉ NYILIK: A-ROMAI LAKÓTELEPEN (III.ker.)



PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Rengeteg karakter
- Barátságos irányítás
- Az első négyjátékos pankráció

- PONTOK

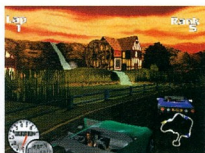
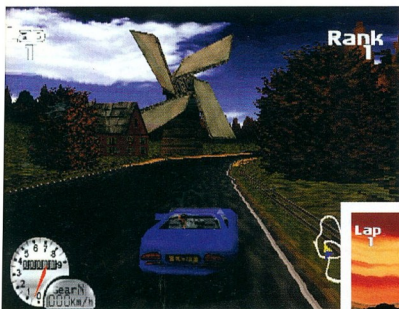
- Csökkenté MI
- Talán felszínesebb, mint az *Attitude*
- Kevés újdonság szerepel benne

! MIELŐTT MEGVENNÉD

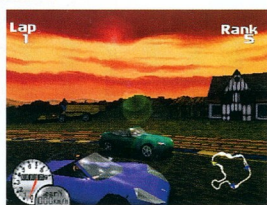
A mostani stádiumban a *Mayhem* nem tűnik túlzottan rossznak, a *PSM* mégis csak reménykedik, hogy a játék MI-jét konvolvan felfejleszti: a megjelenés előtt, így ugyanis a *Mayhem* határozottan középszerűnek tűnik a *WWF Attitude* árnyékában.

Roadsters

AZ ÉRKEZŐBEN LÉVŐ GRAN TURISMO 2 MELLETT VAJON VAN HELY EGY SPORTFOGADÁST ÉS AUTÓVERSENYZÉST VEGYÍTŐ JÁTÉK SZÁMÁRA?



A kanyarokban a farolás művészetét viszonylag könnyű elsajátítani



Csinos grafika – de a verseny mégsem az igazi. Bár az autók és a környezet elég vonzó, a Gran Turismo 2-höz hasonlóan, a megjelenés előtt álló játékokhoz képest a Roadsters kezdetlegesnek tűnik

Az autójátékok rajongói meglehetősen elnyeztette az irányzatok ideji felhozatala, hiszen olyan gyöngyszemek versenyeznek a kegyeikért, mint a *Driver*, a *V-Rally 2* és a *Ridge Racer Type 4*. Azt hihetnénk, hogy az, aki be akar térni az autószimulátorok piacára, valami igazi különlegességgel kell ki.

A Smart Dog azonban egy meglehetősen egyszerű autójáték megjelentetésével mellett döntött. Az egyetlen eredeti dolog, amelyet ez a program hoz a bő utánpótlás műfajba, az a lehetőség, hogy fogadjunk a versenyekre.

Maguk a versenyek három részre vannak osztva, amelyek egyre nehezebbé válnak. A játékok néhány ezer font birtokában kezdetjük, amely épp elég arra, hogy vegyünk egy autót. 30 különböző luxus-sportautó közül választhatunk – mind változtatható konfigurációval és alkatrészekkel rendelkezik.

Mind ez eléggé Gran Turismo-szerű. A hasonlóságok sora tovább folytatódik, ahogy az egyes versenyekre készülünk. Új autók, továbbfejlesztési és tuninglehetőségek válnak elérhetővé, ahogy telik a pénzértárcánk a futamok és fogadások nyomán. A Roadsters azonban arcade-szerűbb, mint a Gran Turismo. Hiányzik belőle az a grafikai kifinomultság, amely miatt a GT és más modern autószeny-szimulátorok népszerűvé váltak.

A fejlesztés jelenlegi szakaszá-



A Roadsters a szokásos verseny pályák helyett színes és gyakran egzotikus helyszíneket juttat el

ban még mindig van pár finomításra váró dolog. A CPU-irányította ellenfelek mesterséges intelligenciáját még tökéletesíteni kell. A versenyek túlyom része eszemélyes, ahol autónk mérőfőzőkkel az üldözőboly előtt végez. A kiválasztómenüben vezetőt választhatunk, de a nyilván-

„30 különböző luxus sportautó közül választhatunk”

való kozmetikai különbségektől eltekintve, mind ugyanúgy néznek ki – nincs egyéni erősségek vagy gyengeségek. A kiválasztott sofőr pedig nem mindig azonos azzal, akit a versenytörté volánja mögött találunk. Ha ezeket a problémákat rendezhetővé, a Roadsters-ből tényleg játék lesz majd – de elég ez? ■

Stephen Lawson



+ PONTOK

- Fogadási lehetőség
- Egyszerű arcade játékmén
- 30 autó

- PONTOK

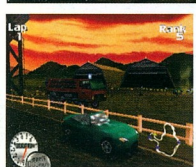
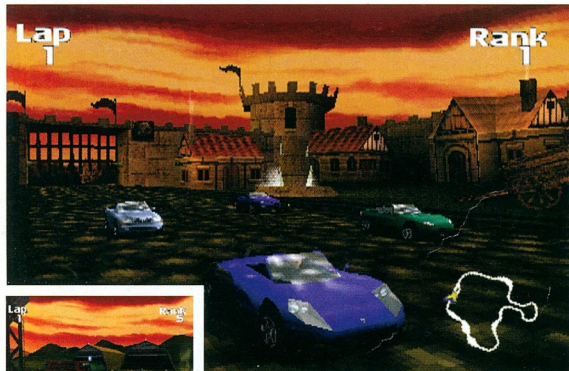
- Gyavi MI
- Elavult kinézet
- A vezetőknek nincs személyes jellegzetességeik

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár a lehetőség, hogy fogadjunk a versenyekre, újszerű az autószeny-játékok világában, a Roadsters jelenleg még silány darab, és ha nem tőpörözzék fel, az autósjátékok felnövekvő új generációjával már nem tud majd versenyre kelni.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

VEZESSÜNK LUXUSAUTÓKAT ÉS FOGADJUNK A VERSENYEINKRE? KITŰNŐ ÖTLET!



A Roadsters lehetővé teszi, hogy fogadjunk azokra a versenyekre, amelyeken részt veszünk. A sikeres fogadásokkal nyert pénzt új alkatrészekre és autók felújítására is felhasználhatjuk, de elég zsebpénz birtokában akár vadonatúj autót is vehetünk. Bajnok!

Knockout Kings 2000

Az EA SPORTS ISMÉT MEGJELENIK A SZORÍTÓK VILÁGÁBAN.
 ÚGY TŰNIK NAGY VISSZATÉRÉS LESZ...

Már a *Knockout Kings '99* magasra helyezte a mércét a boksztételek között. Kétségtelenül jobb volt mint a *Victory Boxing '99*, de sokan fanyalgtak amiatt, hogy a játék túlságosan is Amerika-centrikus. Az EA ebben a felújított verzióban komoly erőfeszítéseket tett az elégedetlenekek megbékítésére. Továbbra is lehetünk olyan nagyságokkal, mint Rocky Marciano, Muhammad Ali, vagy Joe Frazier, de most kihívhatjuk az öreg kontinens legjobbjait, köztük Frank Brunot és Barry McGuigan is.

„A szemek megduzzadnak, vérző sebek tarkítják ellenfelünk arcát”

A játék minden aspektusában nemzetközivé vált. A nagy meccs előtt felkészítheted bokszolódat a londoni East Enden, vagy Tokió sikátoraiban, hogy ezután bevonuljon a Dortmund Arena-ba, és ott megküzdjön Evander Holyfielddel a nehézsúlyú világbajnoki címért.

A készítőik minden lehetséges játékmódra gondoltak. Végigverekedheted magad a világranglistán, de ha csak le akarod

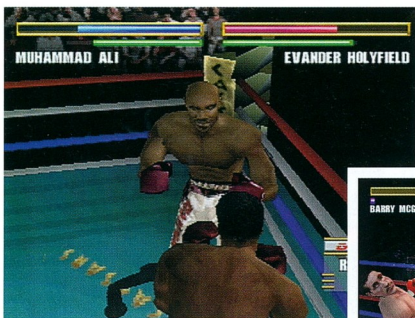
vezetni a feszültséget egy nehéz, munkás nap után, akkor irány a Slugfest. Számos klasszikus meccs közül is választhatunk, mint a rossz hírű Thriller In Mania, ahol lehetőségünk van a legjobb formában lévő Ali ellen küzdeni. Fogadnál magadra? Inkább ne. Grafikai szempontból az animáció elég kifinomult, de a legnagyobb fejlődés a bokszolók arcának kialakításában mutatkozik.

Mint tudjuk, a bokszt egy brutális sport, és ennek megfelelően ebben a játékban minden egyes, az ellenfél arcán elhelyezett ütésünk jól látható károsodást okoz. A sebek megduzzadnak, vérző sebek tarkítják az arcot. Szép dolog.

Egy valami van, ami mindenkit idegesíteni fog, mégpedig a lányok, akik véglegleten a ringen a menetek számát jelző táblával. Képzljük el, amint Tony Hart megalakot egy verszegény, amorf lényt bikiniben, ezután már nem kell nagy fantázia, hogy a „lányok” külsejéről képet alkossunk. Ha megoldható lenne, hogy őket FMV-vel helyettesítsék, az kiválóan orvosolná ezt a kis problémát is.

A legtöbb örömet kétségtelenül maga a kiütés szolgáltatja. Ha sikerül ellenfelünket általán látni a megkezdés erősség felütéssel, akkor egy fergeteges hátraszaltóban gyönyörködhetünk, ami pontosan olyan napszerű, ugyanakkor neveltség, ahogyan elsőre hallatszik. Tehát ez fogja a bokszt jelenteni 1999-ben... ■

Dan Mayers



A váll feletti kameránézet egy kicsit közelebb hozza az eseményeket. Ez nem egy kisasszonyport.



A tornatermi edzés sokat dob az erőnléti adatokon.



JÁTEKLEÍRÁS-GYŰJTEMÉNY

A tartalomból:
 Resident Evil 2., Silent Hill
 Broken Sword I-II., Metal Gear Solid
 Star Wars: S.O.T.E., Tomb Raider 3.
 City of The Lost Children
 Turok, Zelda

Ara: 990 Ft + postaköltség (kb. 160 old.)
 Megjelenés: szept. 15.

Megrendelhető a következő címen vagy telefonon:
KÓDMESTER SZERKESZTŐSÉG, 6701 Szeged, Pf. 1232
 Tel.: (20) 973-5633

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Jó kezelhetőség
- Kellő mélységek
- Kiváló edzésopciók

- PONTOK

- Groteszki ringlányok
- Kínosodó az ugrókötélvezés
- Túlán túl nehéz?

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Ha megszabadulnak a ringcikkeltől és egy csipetnyi FMV-vel helyettesítik őket, akkor a *KX 2000* nyerő lehet. A napszerű kezelhetőség és a részletre is kiterjedő kidolgozottsága kiemeli a többi hasonló játék közül. Egy kis grafikai igazítás után akár a boksztételek legnagyobbika is lehet...

Demolition Racer

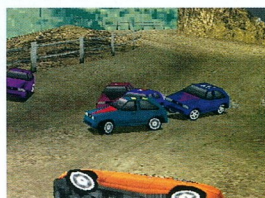
A GRAN TURISMO NAGYON JÓ, DE A VALÓSZERŰSÉG NEM VÁLK EGY IDŐ UTÁN KISSÉ UNALMÁSSÁ? A PITBULL EGY EGÉSZEN ÚJFAJTA FUTAMON INDÍT EL MINKE



Vannak különbségek a nyolc jármű erejében és kezelésében; a PSM elsősorban a Widowmak halottascocsi-re lesz kíváncsi, ha majd kijön a program.



Minden pályán ugratók vannak, amelyek segítségével az ellenfelek kocsiának tetőjén landolhatunk. Ez természetesen értékes gyilkossági pontokat hoz a konyhára.



A PSM lapjait az utóbbi időben elárastották a már-már unatkozó és valószerűséget célzó autvérsenyjátékok. Egy idő után bizony nem tudunk ellenállni annak a kísértésnek, hogy eredeti, csillogó-villogó autónkhoz az áróka hajtunk – ott persze kiderül, hogy a játékban bizony sérhetetlen járművünk. Ellenben V-re formált újakkal dicserjük azt a fajta MI-t, amelynek köszönhetően az ellenfele járművei az új szélére kerülnek, ha hátulról próbálunk bejelük hajtani – ez az új Destruction Derby-játék. Jó, hogy újra itt vagy, haver.

De hát ez nem is a Destruction Derby. A DD fejlesztőcsapatának egy része kilépett a Reflections névre hallgató eredeti fejlesztő cégből és megalapította a Pitbull Syndicate-et. Miután nem kapta meg a játék nevének használati jogát, a Pitbull Demolition Racer-nek nevezte el új játékát. Bármilyen áll a pedigrében, némi fejlődést elvárhatnánk a grafika és a játékmenet terén: itt azonban nemigen van szó ilyesmiről. Mindazonáltal a Demolition Racer-nek megvan a maga vonzereje.

A 16 autós versenyben az a fő cél, hogy meglökjük, illetve elkerüljük ellenfeleink járműveit. Minden koccanás pontokat hoz, attól függően, hogy milyen erejű az ütközés. Ez a verseny eredmény szempontjából alapvető fontosságú, mert a végeredményt a helyezésekben és a verseny során szerzett pontjainkból levezetett egyenlet alapján számolja ki a gép. Az autó sérüléskijelzője meglehetősen

nagyelkül hozzánk, ezért kedvünkre durvultunk gátlástalanul. Mindegyik pálya megfelelő pontján elhelyeznek egy power-up (bónusz) pontot, ezt érdemes kihasználni, hiszen több ütközést tesz számunkra lehetővé. A Demolition Racer sem különösebben kidolgozott, sem szépségesnek nem mondható, de néhányszor még így is örömteli molyolyt csal majd az arcokra.

A tervezett Arena-módban meg szabaddulunk a versenyzés unalmas

„Sem különösebben kidolgozott, sem szépségesnek nem mondható, de néhányszor még így is molyolyt csal majd az arcokra”

terhétől, és csak azall kell törődünk, hogy az ellenfelet halálba küldjük. Chicken-módban a menetránnyal szemben haladunk, Suicide-módban pedig azon kell igyekeznünk, hogy saját autónkat tegyük mielőbb totálkárossá. Ezek a dolgok szórakoztatóak, de láthatóak az életretartam kapcsolatos problémák is; leginkább az, hogy csak nyolc jármű közül választhatunk.

A Demolition Racer-t bizonyára kiróbbanó élmény lesz majd játszani. Megannyi, azonos fazonra szabott autvérsenyjáték után nagy felüdülés lesz a játékosok számára, hogy végre igazán kiereszthető a felesleges gőzt. ■

Sam Richards

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

HOL MÁSHOL LEHETNE EKKORÁT ZÚZNI?



12 pálya lesz majd a játékban, bár a PSM-hez eljuttatott előzetes változatban csak négy volt – a Pitbull Speedway (félgöves egyenes pálya), az USS Demolition (egy repülőgéppályahajó fedélzete), a Freeway Drivby (építési terület, amely részben akadályokkal és szűkös felülettel kísérelkedés) és a Parking Lot Pile-Up (harc a parkolóház uralmátért). Valójában a többi pálya is hasonlóan szórakoztató veszélyekkel szolgál majd a törni-zúzni vágyóknak.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Az ütközések visszahatnak ránk: a 12 pályán és sokféle játékmód
- Semmi címzés, semmi idejlen izgallon

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Arra a lehetőségre, hogy egy halottascocsi val. szűgüldhassunk, végső egy kúra csetemözön. nyil-ván érdemes várni, de a vacak-grafika és a véletlek: leegyszerűsített opciórendszer számos nem sok fejlődést mutat a Destruction Derby 2-höz képest.

- PONTOK

- Nem sokban különbözik a Destruction Derby 2-től.
- Üsszecsapottank tönk

NBA Basketball 2000

EGY ÚJABB NBA-ENGEDÉLYES JÁTÉK ZÖRGETTE MEG A PLAYSTATION HÁLÓJÁT, RÁADÁSUL RUPERT BÁCSI FOX SPORTS NETWORKJÉNEK KÜLÖN TÁMOGATÁSÁT ÉLVEZI.

Ismét egy újabb behatoló a magasra tett hálók világába. Valóban sokan megkérdőjelezik egy újabb kosárlabdajáték szükségességét, különösen ebben az országban. Vajon mi olyat találhatunk még a játékban, ami ne szerepelt volna már hasonló elődeiben? Vajon elvesztette-e vezető helyét az Acclaim a szórakoztató, zsonglórmutatványokban bővelkedő és egyszerűen kezelhető *NBA Jam*-mel?

„A Fox megpróbálta visszaadni a televíziós kosármecsek hangulatát...”

Az Activision és a Fox Sports szerint igen. Ez a két cég nemcsak, hogy közösen szurkolta le a Nemzeti Kosárlabda Szövetség (NBA) engedélyére a szükséges kápet, hanem a Fox Sports (ami a Sky Sports amerikai megfelelője) jövőtől az *NBA Basketball 2000* egy egész csomó bevezető klippel kerül forgalomba, és ez még nem minden... A Fox az *NBA Basketball 2000*-ben megpróbálta visszaadni a televíziós kosármecsek hangulatát úgy, hogy még az edzők bekiabálá-



Mindegyik NBA csapat saját, egyedül kialakított küzdőtérrel rendelkezik, a pályra felületet a csapat színeivel díszítették. Csúcsatlalás.

sai se hiányoznak. Profi sportriportereket alkalmaztak, rengeteg közléssel és TV-s stílusú visszajátzással bővítették a programot. Mind a 33 NBA csapat mintegy 340 játékosal szerepel a mezőnyben, sokuknak az arcvonásai felismerhetőek. A mozgókép bárszorosán gördülékeny, természetesen manóvert láthatunk (a zsákolások lenyűgözőek), és több kilométernyi statisztikát böngészhetünk át, amit a „nagy víz” másik oldalán élő rajongók igencsak szeretik. Mindegyik csapatot kiértékeltek (néhányat figyelemre méltóan jobban, mint másokat), de szerintem az *NBA 2000* legjobb része a grafikai kidolgozottság, különösen a megvilágítás. Mindennek ellenére nagyon valószínű, hogy közelebbet már sokaknak van egy olyan kosárlabdajátéka, ami meglehetősen hasonlít erre. A következő szám bemutatásában talán valaki bebizonyítja, hogy az *NBA Basketball 2000*-rel sokkal jobban játszhatjuk a kosárlabdát, mint a többivel, de ez nem túl valószínű. Egy kis tévészés után újra találkozunk... ■

Steve Bradley



Az ismerős jelenetben magas emberek labdát patogatnak, csak ez alkalommal a TV-mániások izlése szerint.



PlayStation Tipp
AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

5 teljes leírás

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

- LOPAKODÁS WESTERFORD
- TÁRTALMI TÁRSASOK
- TITKOS LEJELZÉSE
- TELJES LEÍRÁS

TIPPEK CSALÁSOK A-2-ig
TÖBB SZÉZ PÉNZ, AMI ELCSÓFÍR A HIBESZŐT A HIBESZŐT

EXKLUZÍV! FIFA 2000
EMLÉKŰZET ÉS TÖRÖKSÖL TÖRÖK A STEREOHANG

QUAKE II
A DEMON ELZABADULT

40 WINKS
ALONMANOK ANCHÓBAN

PSM VÉLEMÉNY

PONTOK

- TV-s stílusú környezet
- Nagy figyelmet fordítottak a részletekre
- Minden csapat minden játékos szerepel

MIELŐTT MEGVENNÉD

Az *NBA Basketball 2000* TV-s stílusú játék, megvezető közlésekkel és látványos zsákolásokkal színesítve. Megtalálhatjuk benne az összes NBA-csapatot és játékosát, és kosárlabdameccsüket lehet vele játszani. Habár ezt a többi „különleges” NBA-játékkal is megtehetjük.

PONTOK

- Nem különbözik a többi kosárlabdajátéktól
- A csapatok képségei nagyon elterjedtek
- Nagyon kevés újdonsággal gazdagítja ezt a műfajt

A JÁTSZÓTÁRS

Grudge Warriors

Kiadó: Take 2
 Fejlesztő: Tempest
 Játékosok száma: 1-2
 Megjelenés: November

A Grudge Warriors-ban egy olyan jövőbeli bandát írhatunk, melynek egy sor álló és mozgó célponttal kell felvennie a küzdelmet. Az egyjátékos módban feyverek széles választéka áll rendelkezésünkre az előre meghatározott számú ellenség megsemmisítésére, melyek között lézerfegyvereket, villámszórókat és rakétákat is találhatunk. Az igénybe vehető



Vagy én, vagy ő! Minden oldalról számíthatunk támadásra. Lújk ki a harci járműveket és a generátorokat az energiellátás megszakításához.

járművek nagyon hasonlítanak a BBC által sugárzott Robot Wars-ban szereplettekhez. A nehézpáncélzatnak kulcsfontosságú szerepe van, mert az esetek többségében az ellenség minden szögéből támadást idéz ellenünk. ■



A Grudge Warriors-nak megvan az esélye, hogy egy átlagosnál jobb lövöldözős játék váljék belőle, de a bemutató program alapján ehhez még sokat kell dolgoznia rajta.

MTV Snowboarding

Kiadó: THQ
 Fejlesztő: Radical Ent
 Játékosok száma: 1-2
 Megjelenés: November

Ebben a hideg időben a THQ sisakpárt és buggyos nadrágot öltve állt elő, hogy bejelentse legújabb hődészka-szimulátort. Mint ahogy az már előre megjósolható volt, ezen a télen rengeteg hődészka-játék fog megjelenni, és mindegyik azon igyekszik, hogy a „bravúros hődészkazás” világában egy kicsit többet nyújtson, mint a szokásos



A hatalmas ugrósáncokról keszűsre több száz métert is repülünk, miközben friss hegyi levegőt szívhatunk magunkba.

egyszerű gombpaskolás, ami de ugyanakkor kellően valószínűleg meglehetősen... nos, kevésbé bravúros. A táj, ahogy az várható volt, nagyon fehér, a figurák animálása is jól sikerült. ■

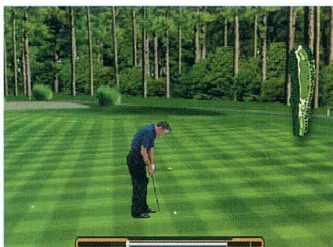


A játék még egy kezdeti fejlesztési szakaszban van. A PSM érdeklődéssel fogja figyelni az MTV Snowboarding fejlődését kis lejtőtől a nagy lejtőig.

The Golf Pro

Kiadó: Empire
 Fejlesztő: In-house
 Játékosok száma: 1-4
 Megjelenés: December

A „Realswing” (realisztikus lendítés) technikáját először alkalmazó The Golf Pro-ról azt állítják, hogy az „a legvalóságosabb golfszimulátor, amit ez ideig a PlayStation-ere írtak...”. Ezzel a speciálisan PlayStationre kifejlesztett technikával még a legnehezebb ütések is gyerekjátéknak tűnnek. A legendás és most egy kicsit



A gyepen látható halvány rácsokat jelzi a talaj lejtősségét, így elkerülhetjük, hogy a megadottnál több ütessel találjunk be a lyukba.

újra feltámadt) Gary Player-től kapott golftípet két menetben ültethetjük át a gyakorlatba. Lehetőségünk van még közvetlen versenytárszámra, és a profikkal is összemérhetjük erőnket. ■



Az Empire biztosan megtesz mindent, hogy a játék PC-s sikere után ez az áttérés is jól sikerüljön.

Official F1 '99 Racing

Kiadó: Video Systems
 Fejlesztő: Lankhor
 Játékosok száma: 1-2
 Megjelenés: November

Ezen a karácsonyon a Formula-1-es autóverseny igazi nagydíjra méltó játéka fog a boltok polcaira kerülni, így már három ilyen műfajú játék közül is választhatunk majd. A PSM már alig várta, hogy rátegye mancsait a hivatalos FIA-engedéllyel rendelkező játékra. A fejlesztők most arra tesznek erőfeszítéseket, hogy a



A versenyautók egy gyors versenyhez sorakoznak fel a startkockákba. A jó starthoz tartad magasan a fordulatszámot!

szimuláció meggyőző legyen. Grafikailag még sokat kell a játékon csiszolni, az irányítás élethűnek tűnik, bár lehet, hogy egy csöppet nehezebb, mint amire néhány F1-rajongó szokott. ■



A Lankhor elsősorban a realisztikus irányításra koncentrálna, hiszen az Official F1 '99-et inkább egy F1-szimulátornak szánják, mint egy gyors arcade jellegű játéknak.



PILLANTÁS A JÖVŐBE...

A cikk megírásának pillanatában csak öt hónap van hátra annak a gépnek a megjelenéséig, ami nemcsak hogy forradalmasítja a játékipart, hanem, ha a Sony-nak sikerül elérnie a célját, a számítógépes szórakoztatás terén is úttörőnek bizonyul majd. A neve PlayStation2, és ha úgy véled, hogy csak egy csillogó-villogó új játékkonzol, gondold bele újra...

1999. szeptember 13-án a Sony Computer Entertainment hivatalosan is bejelentette a PS2-t az üzleti sajtónak. Karcsún, fekete és a legújabb hi-tech tévé-k mellé tervezve valóban lenyűgöző látványt nyújtott; négy nappal ezután a Sony ötven PS2-konzolt rakott ki a Tokyo Game Show-n álló standjához, ezáltal lehetőséget nyújtva a több mint 140 000 rajongónak, hogy kipróbálhassák a játékokat,

amelyekről eddig még az újságokban is csak elvétve olvashattak. Az eredmény: hihetetlen. *Tekken Tag Tournament*, *Gran Turismo2*, *The Bouncer*, *New Ridge Racers*... persze, mindenki izgatottan fogadta a hírt, hogy a PS2 alappól DVD-kompatibilis, de azok a játékok...

A következő oldalakon megmutatjuk, mit is jelent az a név, hogy PS2. Kipróbáltuk a gépet, gondolatokat és képeket gyűjtöttünk a létező, működő konzolról; csak nézzetek arra a *GT2000*-fotóra – ki merné azt állítani, hogy nem ér meg pár ezer szót!?

És a jövő? Nos, a következő év olyan csomagokkal szolgál majd az első, ismert és imádott PS-re, mint a *Driver 2*, a *Resident Evil 3* és az *Unreal* – most azonban inkább vessünk egy pillantást a jövőbe...

SZÖVEG: Mike Goldsmith
FOTÓK: Jude Edington

A GÉP...

MIVE? PLAYSTATION2. ÁRA? 39 800 JEN (KB. 92 000 FT). MEGJELENÉS? TOKIÓBAN 000. MÁRCIUS 4. EGYÉB? ÖÖ... A PSM KÖZELEBBRŐL IS MEGNÉZI A KONZOLT, MELY A „SZÁMÍTÓGÉPES SZÓRAKOZTATÁS JÖVŐJÉVÉ” VÁLHAT.

JOYPAD

A PS2 kompatibilis lesz a régi joypad-ekkel, de a maximális kihasználás eléréséhez használható az új DualShock 2 analóg pad. Most az ŐSSZES gomb (a Start és Select kivételével – az oldalsó gombok is) analóg, úgyhogy egy erősebb gombnyomás erősebb ütést/nagyobb gyorsulást/lovást eredményez. A Dual Shock Japánban 3500 Jenbe kerül majd (kb. 8000 Ft). Ja, bár jelenleg ezt még nem erősítették meg, várható egy Multi-Tap kiegészítő is...

A KÜLSŐ

Ahogy Chris Deering mondta: „Ez a gép mestermunka. Tiszta, karcsú, és igazán szevis. Sugárzik róla, hogy hi-tech, amely büszkén állhat bármilyen hagyományos- vagy digitális tévé-készülék vagy PC-monitor mellett a jövőben.” A jelentések alapján a PS2 design témája a „Világűr és Föld” volt, ahol a PS2 feltehetően jelképezi az űrt, míg az új logó reprezentálja a Föld vizeit – igazán kedves. Ja, egyébként apró kis bestia; a mérete 12x7x3 (inch), a súlya mindössze 2,1 kg – kevesebb, mint két és fél zacskó cukor.

BŐVÍTŐK

Az SCE szeretné a PS2-t „2001-ben az internet alapú digitális média egyik platformjává” tenni. Ez azt jelenti, hogy képesek leszünk „számítógépes szórakoztató aranyagokat merevlemezre letölteni”. Magyarul, elég megvenni a bővítőszettet, és ezután már lehet filmeket, albumokat, sőt, játékokat is letölteni (legelőször a PS és PS2 játékok kerülnek majd föl). Ez a Blockbuster végét jelentené? Valószínűleg nem, de az „elektronikus tranzakciós rendszer” (a neten történő fizetés) terveivel és a mendemondákkal a Sony 50 Gbyte-os merevlemez-fejlesztéséről a jövő megállíthatatlanul közeleg. Vedd még számításba az írható DVD létrehozására irányuló kutatásokat, és soha többé nem lépsz ki otthonról...



MEMÓRIAKÁRTYA

Bár a gép a PS1-es játékoknál engedélyezi majd a régi memóriakártyák használatát, a PS2 játékokhoz – már csak a méretük miatt is – az új, 8 MB-s kártyák kellene majd. A mostani átviteli sebesség 250-szeresét biztosítja (nincs több várakozás a töltöttségükénél...) memóriára, a MagicGate énevezésű biztonsági és kódrendszert használja; biztosítandó, hogy csak az eredeti PS2 játékok legyenek játszhatók. A MagicGate adatvédelme a lehetséges jövőbeli netes alkalmazások használatánál is elengedhetetlen. A kártya Japánban 3500 jenes (kb. 8000 Ft) áron kerül forgalomba; a jövőre nézve pedig a játékkálások lementése mellett sokoldalúan használható lesz. Gondoljunk csak a PS2 letöltési lehetőségeire, és a kártya egyből elengedhetetlen kellék lesz az új konzolhoz.

BELÜL

Már volt szó a PS2 számítási képességeiről, de jöjjön most egy rövid áttekintés arról, hogy mi is teszi lehetővé, hogy ezzel a kis bestialával olyan játékokat futtathass, amilyenekről még álmodni sem mertél.

CPU: 128-Bit Emotion Engine

Rendszerórajel: 294,912 MHz
Rendszermemória mérete: 32 Mib közvetlen elérésű RDRAM
Memória-adatbusz sávszélessége: 3,2 Gbyte/mp
Koprocesszor (társprocesszor): FPU (Floating Point Multiplier Accumulator x 1 (FPMA) – Floating Point Divider x 1 (FPD) – lebegőpontos szorzó, osztó)
Vektorszámító egységek (Vector Unit): VU0 és VU1 (FPMA x 9, FPD x 1)
Lebegőpontos számítások teljesítménye: 6,2 GFlop
3D CG geometrikus transzformáció: 66 millió poligon/mp
Tömörített kép-dekódoló: MPEG2

Grafika: Graphics Synthesizer

Órajel: 147,456 MHz
Beépített VRAM: 4 Mb
DRAM busz-sávszélesség: 48 Gb/mp
DRAM buszsávszélesség: 2560 bit
Pixelkonfiguráció: RGB:Alpha:Z Buffer (24:8:32)
Max. poligon megjelenítés: 75 millió poligon másodpercenként

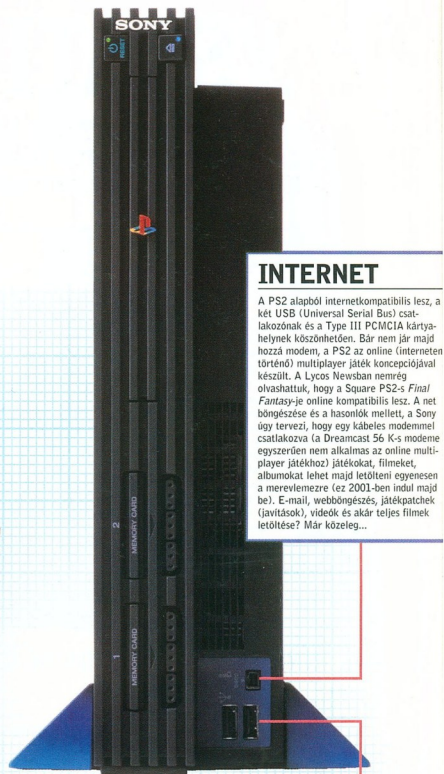
Hang: SPU 2

Csatornák száma: 48 + a szoftveré
Hangmemória: 2 Mb
Mintavételi frekvencia: 44,1 vagy 48 KHz (választható)

I/O processzor (Input/Output, be- és kimeneti)

CPU: a jelenlegi PS CPU+
Órajel: 33,96688 vagy 36,864 MHz (választható)
IOP memória: 16 Mb
AI-busz: 32 bit

PLAYSTATION 2



INTERNET

A PS2 alapból internetkompatibilis lesz, a két USB (Universal Serial Bus) csatlakozónak és a Type III PCMCIA kártyahelynek köszönhetően. Bár nem jár majd hozzá modem, a PS2 az online (interneten történő) multiplayer játékokhoz is készült. A Lycos Newsban nemrég olvashattuk, hogy a Square PS2-s *Final Fantasy*-je online kompatibilis lesz. A net böngészése és a hasonlók mellett, a Sony így tervezi, hogy egy kábeles modemmel csatlakozva (a Dreamcast 56 K/s modemre egyszerűen nem alkalmas az online multiplayer játékokhoz) játékokat, filmeket, albumokat lehet majd letölteni egyenesen a mervelemre (ez 2001-ben indul majd be). E-mail, webböngészés, játékpachetek (javítások), videók és akár teljes filmek letöltése? Már közeleg...

CSATLAKOZÓK

A PS2 bemeneti és kimeneti eszközei (az ún. interface-ek) széles választékával rendelkeznek, ezzel is biztosítván, hogy a konzol 100%-ig legyen. Az AV multikábel és az optikai ki- és bemeneti csatlakozók segítségével a hang és a digitális anyagok ki- és bevitele oldható meg. Digitális fényképezőgép? Van? Fotózd le barátaidat, és rakd be a képeket a játékokba az i-Linkkel való kapcsolatok megvalósító csatlakozósággal (az i-Link több mint 5 millió digitális kamerában és tévében megtalálható). Demó csináltál a *Music 2002*-gyel? Rakd ki MiniDisc-re, és küldd el egy lemezközlőnk. Belföldi zenei, monitor, egyet vagy egyéb PC-s perifériák szeretését használni? Az ipari szabványok szerint készített Type III PCMCIA lehetővé teszi ezt, sőt, még többet is...

LEMEZEK

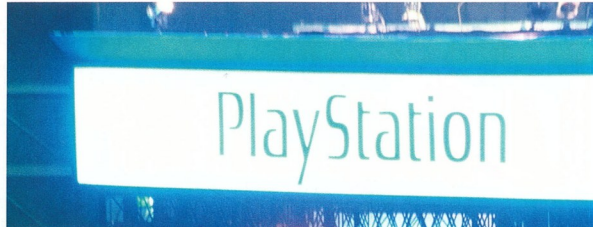
Míg a PS2 az I/O processzornak köszönhetően az első PS CD-it is lejátszja majd, de az új, két lemez (csak a megkülönböztetés megkönnyítése miatt más színnel) a jóvá utja. A DVD-titulusban csomagolt játékokat ezután 24-szeres sebességgel DVD-ROM formájában is lejátszhatja majd DVD-filmeket (a Tokyo Game Show-n a Sony-stand egy része csak ennek volt szentelve). A filmek mellett ehhez még azt is hozzá kell venni, hogy a játékok DVD-ROM-ra írónak majd (ami egyébként 4,7 Gb információt képes tárolni, ez a normál CD-ROM-ok kapacitásának mintegy hétézsere). Nemrégiben kezdett terjedni a hír, hogy George Lucas (nagy PS2-rajongó – l. az előző PSM-et) és még néhány hasonló kaliberű rendező felkért a Sony, hogy rendezzen interaktív filmeket PS-re. A Lucas Artsot, Steven Spielberg ImageWorkst, és a Square-t tekintve Hollywood igazán helyesebbnek az ötletet...

A SHOW...

TÖBB MINT 160 000 EMBER ZSÚFOLÓDOTT BE A TOKYO GAME SHOW-RA.
A HÁROM NAP JÖTT ÉS MENT, MI PEDIG BEPILLANTÁST NYERHETTÜNK A JÖVŐBE



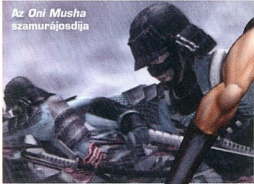
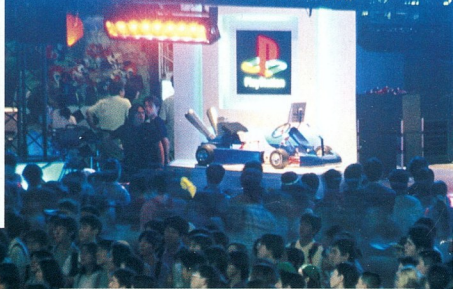
A Sony PS2-lányainak General Zoldotözete, és maga a gép



„A Drum Mania-tól kezdve a Dencha De Go-ig, a PS2 aratott...”



A TÖBBI híresség ismerkedik az imádnivaló Dark Cloud-jal



Az Oni Musha szamurájosdjia



Kifelé a nevétságes WWF-próbat-közéssokkal! Itz ján a Tony bizarr Baki the Grapple.



Ök éppen Tekken játéznak. Irigyelhetitek...



Electric Wire Den Sen (SCE)



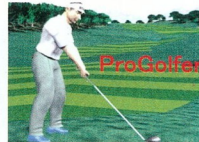
Splash Dive (SCE)



Wild Wild Racing (Imagineer)

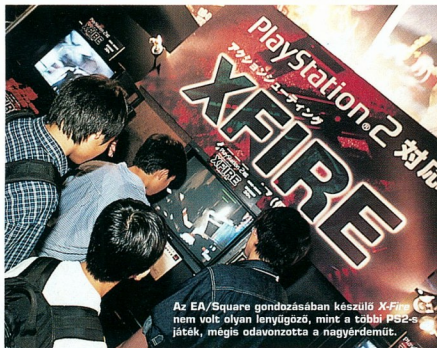


A-Train 6 (Artcdink)



Perfect Golf 3 (Seta)

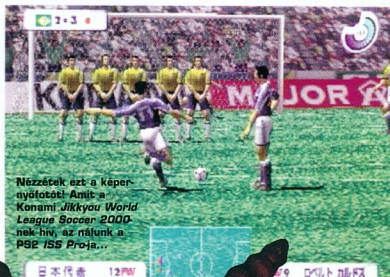
Egy pillantás a Koei Kessen-jének misztikus világába. Szép sisak...



Az EA/Square gondozásában készülő X-Fire nem volt olyan lenyűgöző, mint a többi PS2-s játék, mégis odavonzotta a nagyérdeműt.

„Március 31. péntek – Tokyo Game Show 2000”

A már készülő Armoured Core 2 borítója.



Néztek ezt a képernyőfotót! Amit a Konami Jikkou World League Soccer 2000-nek hív, az nálunk a PS2 ISS Proja...

日本代表 12PM



Azok a téglák, az a stílus... Az Ico Remix a halhatatlan Kurushi PS2-s verziója.

„The Bouncer – egy forradalmi játék lehet belőle”

ÉS EZUTÁN?

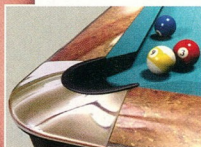
A PS játékok legjobbjai mellett a PSM a PS2 márciusi megjelenéséig exkluzív hírekkel szolgál majd. El ne árulj senkinek...



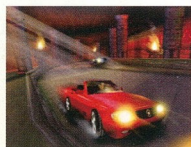
One On One Government (Jorudan)



AI Igo (i4)



Billiards Master 2 (Ask)



Roadsters Trophy 2000 (Titus)

Astérix & Obélix

A KILENCVENES ÉVEK LEGNAGYOBB
EUROPAI FILMSIKERE
DECEMBER 23-TÓL A MOZIKBAN!



**ASTERIX
CHRISTIAN CLAVIER**
XXX



**FALBALA
LAETITIA CASTA**
XXX



**OBELIX
GERARD DEPARDIEU**
XXX



**FURINKULUS
ROBERTO BENIGNI**
XXX



**CAESAR
GOTTFRIED JOHN**
XXX

A FLAMEX forgalmazásában a RENN PRODUCTIONS a RENAULT HUNGARY támogatásával. CHRISTIAN CLAVIER GERARD DEPARDIEU ROBERTO BENIGNI „ASTERIX & OBELIX versus CAESAR”
A forgatókönyvet LIRA és a filmet rendezte CLAUDE ZIDI. ALBERT UDEZO és RENÉ GOSCINYI karakterei felhasználásával. Dialógusok GERARD LAUZIER. További szereplők MICHEL GALLARU CLAUDE PÉPUL DANIEL PÉROUST PIERRE PALMADE LAETITIA CASTA ARHELLE DOMBASLE SIM
MARIANNE SÄGBERECHT GOTTFRIED JOHN JEAN-PIERRE CASTALDI JEAN-JACQUES DEVALUX Zsuzse JEAN-JACQUES GOLDMAN és ROLAND ROMANELLI György JRG és RENN PRODUCTIONS
Fényképek TONY PIERCE-ROBERTS. Díszlet JEAN BARASSE. Jelmez SYLVIE GAUTRELET. Vízrajzi effekteket PITOF. Vágó NICOLE SAUMIER/HERVÉ DE LUZE. Hang HENRI MORELLE/FRÉDÉRIC DUROIS/VINCENT ARNAUD/THERRY DEBON
Produkción vezető LÉONHARD GÄHR (MÜNCHEN) / PATRICK BORDIER (PARIZS). Executive producer PIERRE GRUNSTEIN. Associate producer THOMAS LANGMANN. FRANÇA-NÉMET-TOLASZI koprodukció a CANAL+ valamint a CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE közreműködésével

A film magyarországi forgalmazását a EURIMAGIS, a UNIFRANCE FILMS és a FRANCIA INTÉZET (Budapest) valamint
a RENAULT HUNGARY az RTL KLUB a DANUBIUS RÁDIÓ és a PEPSI támogatja.
A film zenéjét kidjja a SONY MUSIC

PEPSI
K L U B
FLAMEX FILM
RENAULT
EURIMAGIS

10 A világon megérdemelt Arany Tízszáz. Csak a legjobb játékoknak adományozzuk.

9 Szuper szoftver - minden időtöltés nélkül Javított.

8 Hagyon, nagyon jó. A művészetekben a helye már legnap, ha nem korábban.

7 Hagyszerű játék, kisebb szélességgel, jó vétel.

6 A „miért úgy csinálták” esete. Hagyon, átszámítás, de néhány zökend akad.

5 Az isazi Állig, Deai eredeti 12. és megérté megverni - sorolható eszt.

4 Állig slatti, Súlyos ábszurdokos gondok, vagy roppant unalmas.

3 Ezek már kiindítottan rosszul néznek ki. Egyetlen játék, legfeljebb boltiszerve.

2 Szemét, szonni felejtés el. Technológus is meg- alultervezett és rövid életű.

1 Minden körzeletet alulról. Beszélni is kár róla, kerüld el.

SZEMLE

Rendes havi já-
ték seregszem-
le, hogy
könnyebben
választhass
kedvedre valót.

A HONAP JÁTÉKA



Grand Theft Auto 2



Spyro 2

Formula One '99 66

Újra tökéletes formában

Grand Theft Auto 2 68

Figyelmeztetés a szülőknek: trágár szavak! Király!

Mission: Impossible 70

Kémek kémek ellen... A PlayStationön.

UEFA Striker 71

A bajnok jött el, vagy csak a bajok?

40 Winks 72

Édes tudathasadás, többen is lehets.

Spyro 2: Gateway To Glimmer ... 74

A sárkány közbelép - másodsor is.

FAPL Manager 2000 78

A legfrissebb focis anyag.

Championship Motocross 80

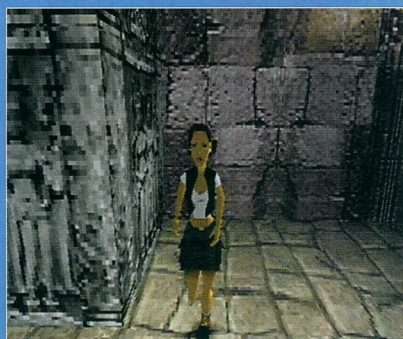
Dobhártya- és retinapróbáló program.

Lego Racers 81

Amikor a műanyag kockák összefutnak a Speed Freakszszel.

The War Of The Worlds 82

H. G. Wells nagy dobása most a PlayStationön landolt.



**Tomb Raider:
The Last Revelation** 60

Röviden? Az akció idejéből
lecsípett a reakcióidő.
Bővebben? Ez már rád vár!

PLUSZ! ♦ PLUSZ! ♦ PLUSZ! ♦ PLUSZ! ♦ PLUSZ! ♦ PLUSZ! ♦ PLUSZ! ♦ PLUSZ!

**Nagyot néztünk,
nagyot hallgatunk** 100

A legfrissebb DVD-
és CD-újdonságok

Visszhang 102

Levelek töletek, válaszok a PSM-től.
Kötelező olvasmány - rovat

Privát PSM piac 104

Eladni, megvenni, keresni bármit,
ami a PlayStation-világgal kapcsolatos

CD-Melléklet 109

Mi van a lemezen és mit kezdj vele?

Fejlesztői pokol 114

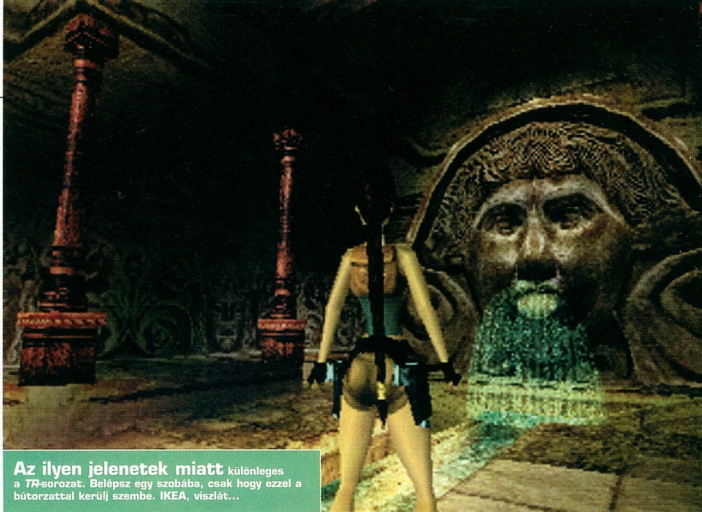
Nick Ellis játékguru titkos naplója,
avagy mekkora szenvedés is...

**NYERD
MEG
EZEKET!**
Lapozz a 28.
oldalra!
MOST!





A környezetet, és az azon alapuló effektek szédítők. És amikor látod őket mozogni... Nem a buja a megfelelő kifejezés?



Az ilyen jelenetek miatt különleges a TR-sorozat. Belpérs egy szobába, csak hogy ezzel a bútorzattal kerülj szembe. IKEA, vizslat...

LARA VISSZATÉRT EDDIGI LEGKOMOLYABB KALANDJÁVAL



Tomb Raider: The Last Revelation

Röviden, a TLR mesterséges intelligenciája nem csak cselekszik

KARTOTÉK



| | |
|--------------------|-------------------|
| ■ KIADÓ: | Eidos Interactive |
| ■ FEJLESZTŐ: | Core Design |
| ■ MEGJELENÉS: | November |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 14 990 Ft |
| ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: | 1 |

Semmi sem változott, mégis minden megváltozott. A TLR még mindig egyplatformos kalandjáték, amely elődei útját járja. Mint folytatás, inkább egy nagy lépés előre, mint egy ugrás felfelé - de a micsoa lépés...

Első pillantásra – könnyen megbocsátható módon – bárki azt gondolhatná a TLR-ről, hogy az előző részek vizuálisan fejletlenebb, lemaradottabb, vagyis a feljavított lemaradásáról van szó; valójában az, ami Lara még mindig a szokásos külső nézetből adja elő tornagyakorlatait, csapdákat, szakadékokat kerülgetve; ugyanazzal a lélegzetelállító fejjessel veti magát a vízbe, ugyanolyan duhosan sprintel, és, hát... még mindig úgy fordul meg egy helyben, mint egy betépett teknősbéka – fél perccel később azonban olyan újdonságok lépnek színe, amiket még a legkeményebb fanatikuskok is letelezik az arcukat.

Az első két pálya Lara legelső, a kiváló osztrák felfedezővel, Werner Von Croyl

együtt végigélt kalandjáról szól. Még jóval a Ms. Natlával (Lara gonosz atlantai ellenfele az első TR-ben) való küzdelem előtt, a 16 éves Lara asszisztensként utazik egy kambodzsai expedícióval; az osztrák – miután a zsebe kellemesen megtelt Croft dollárjaival – távoli helyszíneken tanítja meg neki a romok felfedezésének alapjait. Ezek a gyakorlatszintek mindenkinek jól jönnek majd;

a kézikönyv bekezdéseinek, vagy FMV-jeleneteknek bön-gészése helyett felfrissítik a rajongók gyekortlátát, vagy bemutatkozásként szolgálhatnak a kezdők számára.

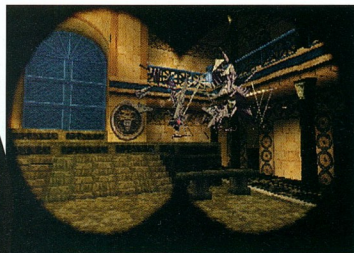
A cinikusok nevetnek, a Croft-rajongók nyálcsorgatnak majd a tinédzser, lófarok-frizurás Larán; de ne csak a hölgy új, nagyfelbontású domborulataira koncentráljunk: nézzetek csak meg a Von Croylról készült képeket – a pasas fehér ruhában és kalapban. Von Croynak nem csak statisztaszerep jutott a TLR történetében, ő az egyik válasz arra a kérdésre, hogy

miben jobb a játék a TR2-nél vagy a 3-nál. Amellett, hogy megtanítja Larának azokat a mozgásokat, amelyek a későbbiekben nagy segítségére lesznek, ő maga is végrehajtja azokat. Ugrik, fut, ha Lara leáll, továbbüregti; az előző részek zsidbadd agyú mellékszereplőitől eltávolodva Von Croyl bemutatja az új TR egyik csodáját: a mellékszereplők intelligensek, attól függetlenül, milyen kis szerepet játszanak.

A legkisebb skorpiótól a leghatalmasabb szörnyig a Core teljesen újrajrta a negyedik részes mesteréges intelligenciáját. Nincs több biztonságos távolból való galamblövszét; ha Lara felugrik egy magasabb részre, és előhúzza fegyvereit, a támadója ugyanúgy elkezdhet utána mászni, hogy elkajja, mint ahogy beugorhat egy fedezék mögé. Röviden, a TLR MI-je (mesterséges intelligenciája) nem csak cselekszik – reagál is.

Ez a hatalmas előrelépés sokkal több teret engedett a nem várt részleteknek. Lara kambodzsai útja katasztrófával





Lara látása nagyban javítható egy távcsővel. Ennek segítségével elővethetők az elérhetetlen falakon található tárgyak is. A lézeres célzókészülék is jól jön néha... (lent)

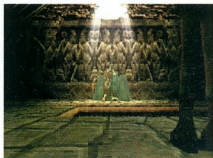


– reagál is

végződik, mikor a rámenős Von Croy véletlenül működésbe hoz egy csapdát; Lara, esélytelenül mentora megmentésére, menekülni kényszerül. A harmadik szín napjaink Egyiptomába kalauzol bennünket, ahova Ms. Croft – egy idegenvezető társaságában – egy helyi ismeretlen személy által adományozott műalkotás megszerzése miatt érkezett. Egy FMV-jelenet jelzi érkezésüket, de – és ez lényeges – a pálya nem a szokásos módon, a barlangoknak és alagutaknak szülőben nekívágó Larával indul, hanem a jelenetben bemutatott segítőtárrsal. Ahogy Lara egyre mélyebbre hatol az alagutak sötétjében, vezetője készségesen meggyújt néhány gyertyát; a TLR-t telepalkolták ilyen részletekkel. Ha kipróbáltad az e havi CD-n található exkluzív demót, hamar megismerkedsz azokkal a kedves csontváz harcosokkal. Ezeket az élőhalottakat látszólag nem lehet tűzfigyverekkel legyőzni, de ha megfigyeled, a shotgun (lefűrészelt csőű vadászpuska) lövésének ereje hátralóki őket. Észrevéve egy mély vermet, úgy helyezkedsz, hogy a csontváz kénytelen

HOGY KELL...

HÁTIZSÁKOT BESZEREZNI



Mr. Von Croylal végigjárt első igazi kalandján Lara belep egy kamrába, ahol az előző látogatók csontjai láthatók a földön.



A legkevésbé sem zavartatva magát közelebb megy, hogy alaposabban is szemügyre vehesse észrevesszi, hogy az eltávozott kutatók csontjai egy csonk kis hátizsákot markolnak.



Opportunista hajlamait már itt megváltva a fiatal Lara megmarkolja a zsákok, és elkezdí átkutatni a belsejét – jól jöhet még...



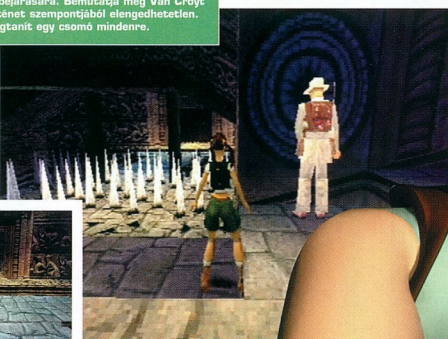
És te még azt gondoltad, hogy a Tini Butikban vette, vagy valami ilyesmi. Na, most már tudod. Persze, mondhatnánk, hogy „Ez olyan, mint az a jelenet a...”. De nem mondjuk.



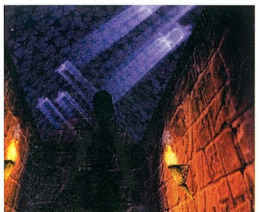
Cambridge, 1984



Lara első kalandja, amely több mint üzleti fogás, megmagyarázza későbbi szenvedélyét az elhagyatott városok, sírboltok, hasonlók bejárására. Bemutatja még Van Croft is – a történet szempontjából elengedhetetlen. Ja, és megtanít egy csomó mindent.



Az új mozgások között ott



Gyönyörű, ugye? A TLR peresz több, mint látványos képek egyvelege; de azért az ilyen helyszínek árasztják magukból a hangulatot...

legyen azt átugrani, hogy elérhessen – és épp *mielőtt* földet érne, megkínárod egy kis olommal, mire pörögve zuhan alá a mélybe. Fantasztikus!

A harc mindig is a *TR* játékok gyengéje volt. A *TLR* ezzel szemben megköveteli a játékostól, hogy megtanulja, milyen ellenfelek ellen hogyan harcolhat. Jó példa erre a kisértészerű, falakon-padlón átrepülő lényekkel való bánásmód; ezek égő nyomot hagyva maguk után Lara körül röpöknek, minden érintésükkel energiát szívva el – a hosszabb érintkezés fel is gyűjthetja őt. Hogy milyen módon lehet őket legyőzni? Egy kis gondolkozással, és egy közeli medencébe való villámgyors bevetődéssel: amilyen veszélyesek ezek a teremtmények, olyan ostobák is – boldogan oltják ki magukat, Larát követve.

Lara ellenségei felülemelkedtek korábbi ágyútöltelék és/vagy apróság státusukon – és ez sokat számít. Talán még mindenki emlékszik arra, ahogy az első rész *Lost Valley* pályáján elődübörgött a hatalmas *V-Rex*. A *TLR* bővelkedik a hasonlóan drámai pillanatokban. Előhozják a filmjelenetek izgalmát és érzetét, de maga a

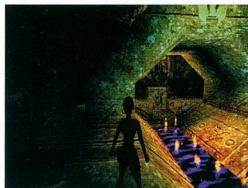
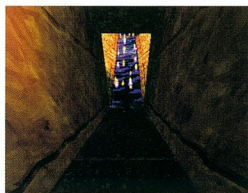
játékos viszi győzelemre Larát. Képzeld el, hogy egy folyosón sétálsz, amikor hirtelen tonnányi apró szkarabeusz zúdul Lara felé a padlón; egy pár másodperces pánik, amikor menekülni kezdesz, és észreveszed, hogy csapdában vagy. Ahogy az izeltlábúak hordája már-már elnyeli Ms. Croftot, üregeket látsz meg a plafonban, és felugorva biztonságban vagy.

Az ilyen előre megrendezett





A TLR-ben Lara két járműbe szállhat be. Az első a Jeep, amin néhány kellemtelen fickó elől menekül. A második egy oldalkocsis motorbicikliről; nagyon állapot vezető!



Elékeztek még azokra a jaja-nagyon-meggyőző egyiptomi falfeliratokra az első részből? Nos, ezeknek annyit, legalábbiasan így hullottak. A TLR-ben az összes élhető, valódi, eredeti stb. Aranyos...

HOGY LEES...

VONATON UTAZNI



Pattanj föl a vonat tetejére, amolyan James Bond-stílusban! Lara új képessége, amellyel a sarokokat mászhatja körbe, jól jön majd.



Hoppa... itt a balj, egy fekete ruhás fickó képeben. Aggodalomra semmi ok, egy kis ügyességgel és észsel Lara könnyedén lerendezi.



van a köteleken, a rudakon való lengés

részek új, filmszerű hangulatot kölcsönöznek a játéknak, ami a TR2-ből és 3-ból hiányzott. Az előző részekben a megrendezett és az FMV-jelenetekben a történetből sok elszádkadt annak javára, hogy elmagyarázzák, Lara hogyan került a Föld egyik sarkából a másikba. A TLR teljes 40 percnyi filmanyag már megkapta azt az előnyt, hogy a történet – a két kambodzsai pálya kivételével – végig Egyiptomban játszódik; a kalandok előadására koncentrálni ahelyett, hogy Lara voltaképpen hogy is került arra a helyre. Ami még jobb, ezek a filmlenetek egybefolynak a tulajdonképpeni játékkal – a töltőgató képernyő már a múlté.

A szintek befejezése vagy egy lényeges cselekedet végrehajtása után a játékot rögtön film váltja fel; ez a változtatás a folyamatosság szempontjából csodákat tett.

És ez még nem minden: még a legel-szántabb TR-fanatikusok is kezdtek belefáradni a véghetetlen kapcsolós, kulcsos, vagy tömbmozgató fejtorokba. Lehet, hogy ezek a platformok alapvető jellemzői között szerepelnek, de ugye a TR-sorozat színvonalát még tovább emelne néhány gondolkodtatóbb agytornagyakorlat? A TLR-ben megjelenik az utóbbi, és továbbfejleszti az előbbit. A fejtorok most már a 20 Squares-től (20 négyzet) – egy ősi, dásmaszerű játék – a szenteltvízzel készített biztonságos út készítésén keresztül a jelenkori és az ősi görög csillagászati különbségeinek megértéséig terjednek; és sok van belőlük. Hogy számon tarthasd ezeket, Lara most már egy naplót is cipel magával, amiben mindenről, amit talál, feljegyzést készítesz.

A TLR-ben kombinálhatsz tárgyakat, hogy újat készíts belőlük. Ha egy fontos felirat egy látszólag elérhetetlen falon található, ne aggódj – Lara újonnan beszerzett távcsöve szükségtelenné teszi az öngyilkos próbálkozásokat: csak ráközelítesz, és elolvashod onnan, ahol állsz. Ne féljetelek, nem fogjuk lelélni a TLR összes

meglepetését. Még ha akarnánk, sem férne be az újságba mindegyik...

Nem tudjuk azonban nem megemlíteni a Knights Templarokat (templomos lovag), akiknek romos alakján keresztül látszik a mögöttük lévő táj, és kardjuk, amit maguk után vonszolnak a földön, ettől szikrákat hánny. Vagy a gyors jeeps üldözést. Vagy Lara új mozgásait, mint pl. átmászás a sarkokon, lengés a köteleken, a rudakon. Nem tudnánk semmihez hasonlítani azt, hogy a kamera milyen hihetetlenül jól mozog, közelít a terepen; vagy a lélegzetelátlító zenét. A Core egy új arcot szerződtetett erre a munkára, és – legalábbis lenyűgözőtől füleink szerint – a fickó nagy-on tehetséges.

A látvány? Fantasztikus. Emelítettük már azt a réz, ahol a lovas férfi arany-szobra és a... Á, nem, ezt nektek kell megtalálnotok. Ha Természet Anyánknak jó a stílusérzéke, bizonyosan hatalmas vihart támaszt, amikor ehhez a jelenethez érsz; nem mintha nem volna így is lenyűgözően atmoszferikus, de ugye, ha már lúd, legyen kövér...

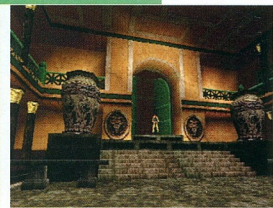
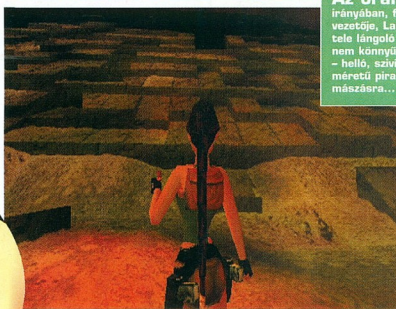
Téhat, tíz pontból tíz; nincs mese.



Itt jönnek képebe a fikaizórán tanultak (hmmmm...). Lódd le a csúnya bácsit egy lyukba, és LEESIK! Hát nem nagyszerű dolog a fizika?



Most Larán a sor, hogy eggyel tradicionálisabb módon utazzon tovább. A bejárat ajtókat nem jelentenek problémát – csak rúg be őket.



Az óramutató járásának irányában, felülről kezdve: Lara és a vezetője, Lara egy furcsa kamrában, tele lángoló kígyószobrokkal; az utóbbi nem könnyű... Hat órán Lara messziről – heit, sziv, Vigili, egy eszben lévő méretű piramis. Eljött az idő egy kis mászásra...

„A töltögető képernyő már a múlté”

A TLR egyfajta módon az első rész *igazi* folytatása. Ne értsenek félre – imádjuk a másodikát és harmadikat, de ez valahogy jobban elkapja az eredeti hangulatát, ami a TR2-nek és 3-nak csak futóléggel sikerült. Igen, ez a rész inkább fejlődés, mint egy, az alapoktól újra felépített újjászületés. De, ahogy Darwin papa írásai is rávilágítanak, a fejlődés is lehet nagy.

Ja, és még valami... Ahogy felveszed a revolvért, össze lehet kapcsolni egy lézeres célzóberendezéssel. Ez egy közeli-tett orvlövésnézetet ad, aminek segítségével *halál*pontosan lehet például egy alkalmatlankodó csontváz koponyájába találni; az széttörik, és az extulajdonosa vakon szédeleg tovább – általában egy közeli verembe vagy csapdába.

Látjátok? A *The Last Revelation* egyszerűen páratlan...

James Price



HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SILENT HILL

Csúcs horror kalandjáték, megoldoztatja az agyadat. Horror-klasszikus.

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

Az effekték! A fantáziát A kivitelezés! **10**

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Rengteteg fejtörő, rakás megrendezett: jelenet, új mozgások **10**

■ ÉLETTARTAM:

Veszélyesen kihívó pályák, fejtörők, titkos részek... Viszlát, élet... **10**

■ ÖSSZEKÉP:

Hangulatos, gyönyörű, csodálatosan kivitelezett játék, kétségtelenül a 77-sorozat legjobbjai. A tanuló-részeknek köszönhetően a kezdők is élvezni fogják. Már most mentsetek...

10
A TÍZBŐL



Konzol Stúdió

**Videójáték - Konzol
kis - és nagykereskedés, szakszerviz**

**Telefon: 218-19-25
6-20-9-888-337**



Cím: 1092 Budapest Kinizsi u. 27.



**E-mail: konzolstudio@tupac.com
<http://www.konzolstudio.cjb.net>**



Az F1 '98 balsikere után a játék legújabb változata újra a régi formát mutatja. A nagy felbontású látványvilág különösen jól sikerült, és a pop-up jelenség szinte teljesen elmaradt.

VAJON AZ ÚJ VÁLTOZAT KITÖRLI MAJD AZ ELŐZŐ OKOZTA SZÖRNYŰ EMLÉKEKET?



Formula One '99

Beugorhatsz épp csak egy gyors verseny erejéig, vagy végigjátszhatsz egy egész GP-szezont

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------|
| ■ KIADÓ: | SCEE |
| ■ FEJLESZTŐ: | Studio 33 |
| ■ MEGJELÉNÉS: | November |
| ■ KÖRHA-TÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

A PlayStation belépője a Forma 1 világába maga volt a gyönyör. Az úttörő F1 '96-ot az egészen lenyűgöző F1 '97 követte.

A Bizarre sikeresen ötvözte az arcade-versenyek közvetlen hangulatát a részletekig kidolgozott szimulációval, s tökéletesen etaltálta a valószerűség és a játszhatóság arányát. Aztán mellékvá-gányra futottak a dolgok.

A Psynosis az F1 '98-at másik fejlesztőre bízta, az eredmény pedig minden idők egyik legrosszabb autóversenyjátéka lett.

Míg az F1 '97 jó kinézetű és könnyen kezelhető volt, az F1 '98 döcögősré és csúnyáskára sikeredett.

Jó hírnök van: az F1 '99 nagy fejlődés a tavalyi modellhez képest. A Psynosis ezúttal olyan céghez (a Studio 33-hoz) vitte a projektet, amelyet ismer, amelyben megbízik. A programot, nemcsak hogy betolták a garázsba és megbütykölték, hanem teljesen újra is tervezték. Az alapvetően azonban nem változott: az 1999-es versenysorozat összes pályáját pontosan leképezték (még az új se-pangi malaj pályát is), s minden jelenlegi is-tálló összes versenyzője megjelenik a játé-

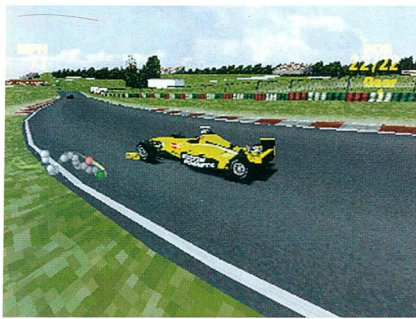
ban. Beugorhatsz épp csak egy gyors verseny erejéig, vagy részt vehetsz a Grand Prix-k forgatógáiban, s végigjátszhatsz egy egész GP-szezont Johnny Herbert vagy Michael Schumacher szerepében.

Az új változatban nem játszhatunk mind-egyik pályán Quick Race-módban. Csak nyolc helyszín áll rendelkezésre erre a célra. A korábbi verziókkal ellentétben viszont most nincs akkora különbség a két verseny-módban az autók irányítása között – bár Grand Prix-módban cserélhetünk kereket, módosíthatjuk a sebességváltót és a felfüg-gesztés beállításait és még sok minden mást. A Quick Race-módban valóban inkább az a lényeg, hogy padlógázzal nekiinduljunk a pályának, míg a Grand Prix komolyabb hoz-zzáállást követel; ennek ellenére nincs az az érzésünk, hogy két külön játék van előttünk. A kezelés egyértelmű és lo-gikus, és még a kisebb istállók autóival versenyezve sem kell azt hinnünk, hogy egy Mini volánja mögé kerülünk. Grand Prix-módban segítséget kérhetünk a kormányzóshoz és a fékezéshez, ha viszont magunk akarunk fékezni, elővigyázatosnak kell

lennünk. Az autók kezelése bármely autóver-senyjátéknak alapvető fontosságú része, és a Studio 33 ezt kitűnően ki is dolgozta.

No és az ellenfelek? Az MI elég fejtett, főleg abban az esetben, ha egész Grand Prix-szezont futunk. A fejlesztők szinte me-galáznak a többi csúcsetetőt nagyon nehéz megelőzni. A két játékos számára örömet nyújtó osztott képernyős mód kissé lelassítja a pro-gramot, de ugyebár ez a





A két fő játékmód a Quick Race és a Grand Prix. Az előbbivel (az összesen tizenhat helyszín közül) nyolc pályán bármelyik autót szerepében szerezésed próbálhatod, az utóbbi esetében pedig az egész szezon előttünk állt. Akár 60 körös versenyt is futhatunk, ha annyi türelmünk van, mint a bibliai Jóbna, vagy epp mazo beütésünk van.

HOGY KELL...

BOXKIÁLLÁST VÉGRE-HAJTANI



Nem kell kapkodnod. Ha végigjutsz olgy teljes Grand Prix-szezon, lesz alkal-mad gyakorolni a kiállást a boxutcába. Lehet, hogy fárasztó, de elégre is min-denkinek újra kell töltenie az autóját.



Ha már bent vagy a boxban, az a leg-fontosabb, hogy a szemed az órán tartásd. Nem biztos, hogy elég időd lesz slick (tükorsima) gumik felcserélere.



Amikor visszatérsz a versenybe, vigyázz a sebességgel. Ha túléped a sebességkorlátozást, büntetést kapsz, s ezek az extra másodpercek jócskán lerontják végd eredményed.



Négyféle nézetet haszná-lhatunk az autóban ülve – az orr-perspek-tíva (front) jó lehetőség arra, hogy megta-paszaljuk a Formula-1 sebességét. A fékkel azonban ceinán bánjunk.



Johnny Herbert, vagy Michael Schumacher szerepében

hetőség is hozzájárul az „F1 érzéshez”. z F1 '99 kinézetére sem lehet panasz. A fejlesztők egész a tervezőasztalig vissza-mentek. Az új, nagyfelbontású képi világ alószervein mutatja be az autókát, pályákat és a környéket – ebben a játé-kan nem ugranak elő a szemhibái fák, agy épületek. Az apróbb effektákat is okban fejlesztették. A kipufogók néha ángot okád, ha pedig egy reménytelen érsenyzótárs járműve lerobban, egy üstfélhő száll fel. Murray is büszke lenne, va látná.

A játék újdonsult változata minden szem-nyomból előrelépést jelent a félsikerült F1 98-hoz képest. Az persze más kérdés, hogy agy újabb F1-játék mennyire dobjal fel az ámbert, de elmondhatjuk: az F1 '99 visszatér a sikeres hagyományhoz és még hozzá is ad valamitckét. ■

Steve Bradley

A szezon alatt az időjárás az évszakoknak és a helyszíneknek megfelelően változik.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLJSZ EHÉZ?
F1 '99
A minden Formula-1-játék referen-cispontjaként szolgáló program most Platinumként jön ki.

PlayStation Magazin

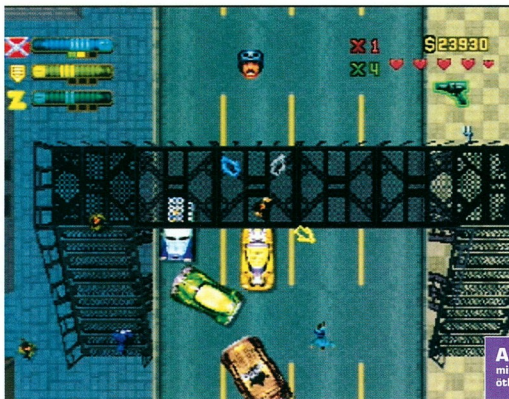
ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Legalább olyan jó a kinénete, mint a játszhatósága 8
- JÁTSZHATÓSÁG: Szuper kezelhetőség 8
- ÉLETTARTAM: Indulj csak neki a szezonnak 7
- ÖSSZEKÉP: Az F1 '99 a tavalyi gódor után most visszahozza a sorozat-tal a rendes karakívágásba. Vízhatatlan élettartam, csúszs játszhatóság, szuper látvány, és effekták változószerű sebességérzet – Eddie Irvine is nyit szartra otthonra.

8
A TÍZBŐL



A GTA2 egyik nagyszerű hídsága, hogy fegyvereket rögzíthetsz a kiválasztott járműre



A látványos intro olyan, mint egy mozifilm – és sok játszható ötletet mutat be.

KOCSIKÁZÁS, DROGKERESKEDELEM, AUTÓS ÜLDÖZÉSEK...



Grand Theft Auto 2

Az egyetlen feladatod, hogy pófátlanul sok pénzt keress...

KARTOTÉK



| | |
|--------------------|----------------|
| ■ KIADÓ: | Rockstar Games |
| ■ FEJLESZTŐ: | DMA Design |
| ■ MEGJELENÉS: | Október |
| ■ KORHATÁR: | 18 év |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: | 1 |

A mikor 1998-ban PlayStationön piacra került a *Grand Theft Auto*, a játék alaposan belegyöngyölt a bulváriapok, az országgyűlési képviselők, és a tévés műsorvezetők lelkivilágába – akik, valljuk meg, nem igazán értenek a videójátékokhoz. Most, azok kedvéért, akik tudják értékelni az ilyesmit (és persze elmulták 18 évesek), megjött a folytatás, a *GTA2*, amely sebb és jobb, mint valaha.

A közeljövő egyik burjánzó metropoliszában játszódó *GTA2* teljesen szabad kezét ad a játékosnak. Az egyetlen cél, hogy bármilyen lehetséges módszerrel vérlátótan sok pénzt gyűjtsön össze. A három fő területből (belvárosból, lakó- és ipari negyedből) álló várost egymással rivalizáló bandák uralkják. Ha olyat teszünk, ami tetszik nekik, lehet, hogy munkát ajánlanak. Ha kötőzdünk velük, lehet, hogy lelőnek az első

adandó alkalommal. Bármit is csináljon a játékos a városban, az befolyásolja a bandákhoz, illetve a mindig jelen levő karhatalomhoz fűződő jó, vagy rossz viszonyát.

Az elvégzendő küldetések szinte minden elképzelhető bűntettet magukban foglalnak. Minél veszélyesebb a feladat, annál több pénz és tisztelet jár az elvégzéséért. Autólopás, drogrítés, bér-gyilkosság – és még sorolhatnánk. Tulajdonképpen végig lehet játszani a játékot úgy is, hogy közben egyetlen küldetést sem teljesítsünk – igaz, hogy így sokkal tovább tart.

A pénzszerzési lehetőségek a lopástól és a rablástól kezdve egészen a taxiförkődésig tartanak. A *GTA2* tényleg egy olyan játék, amelyet mindenki másképp él meg. Már csak a használható fegyverek, járművek és a lehetséges helyszínek is egyedi játékmódszereket tesznek lehetővé.

Remekül sikerült a játék alatt hallható rádióműsor – az ember egyszer, csak azon veszi észre magát, hogy csőre feltekert hangerevvel kocsikázik fel-alá. A grafika nem olyan szép, mint a *Driver*-ben, viszont minden rajta tarthatjuk a szemünket anélkül, hogy az a játék rovására menne.

A *GTA2* egy szívellel készített mestermű, amelybe a készítőök apait-anyait beleadtak. Megérdemlik az elismerést. ■

Justin Calvert

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHÉHEZ?

DRIVER
Izgalmas játék gyönyörű külsővel. Csaknem tökéletes.

PlayStation MAGAZIN

| | | |
|-----------------|--|----|
| ■ GRAFIKA: | Gyönyörűen kidolgozott, gyors és élhető | 8 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | Tedd, amit jónak látsz, és viseld a következményeit... | 10 |
| ■ ÉLETTARTAM: | Eltég annyi, hogy nem lehet kétszer ugyanígy lejátszani. | 9 |

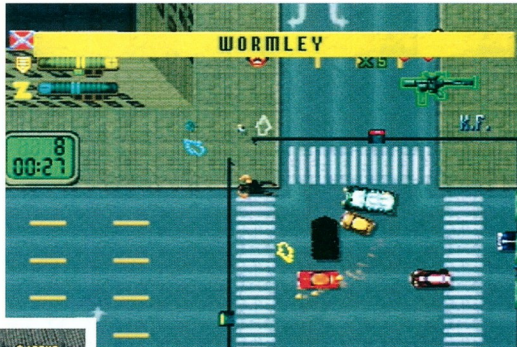
■ ÖSSZEKÉP:
Olyan jó, hogy be kéne tiltani – bár valószínűleg már most is illegális néhány isten háta mögötti amerikai államban. Ha elég idős vagy a megvásárlásához, akkor nyugodtan játszhatod is vele.

9

A TÍZBŐL



A város majdnem minden területén gyűlthetsz tömeggyilkos-bűnözőket: csak fektess ki egy bizonyos számú gyalogost vagy autót az adott időlimit alatt, és egyből magyot ugrni a pontszámod, a hírhedségeddel együtt.



Egy jó kis közlekedési dugó előidézése a legmegfelelőbb mód az eltulajdonításra kiszemelt járművek lelassítására...



HOGY KELL...

BARÁTOKAT SZEREZNI A NAGYVÁROSBAN



Először is szükségünk van egy autóra. Lehetőleg egy olyanra, amelynek nem fog bedöglögni csak azért, mert véletlenül átkelünk néhány emberen. Egy szép kék furgon például éppen megfelel.



Ezután behajtunk az egyik banda területére, és annyit ölünk meg közülük, amennyit csak lehet. Agyonlövés, gázolás - bármi belefér. A bandák rokonszenvét ugyanis a vetélytársaik aprításával lehet a legjobban kivívni. Egyszerű, nem?

MERKUR  **Spielothek**

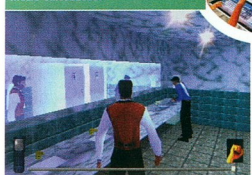
HírrelésMagyar
PlayStation
Magazin 

KERESD A MERKUR-NAPOT A COMPUTER KARÁCSONYON, AHOLO A PLAYSTATION MAGAZIN ÉS A MERKUR SPIELOTHEK KÖZÖS AJÁNDÉKAKCIÓJA VÁR. A LEGJOBB JÁTÉKTERMI GÉPEKEN A TEKKEN III-AL, ÉS A SEGA-RALLY-VALL JÁTSZHATSZ. SZÓRAKOZZ, ÉLVEZD A JÁTÉKOKAT ÉS KÉSZÜLJ A JANUÁRTÓL INDULÓ MERKUR-PSM KUPÁRA. A VERSENY RÉSZLETEIT KERESD A SZÓRAKOZTATÓ KÖZPONTOKBAN ÉS A PSM JANUÁRI SZÁMÁBAN.

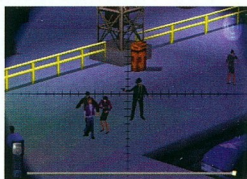
HOGY LEGYEN EGY JÓ NAP! 



A Mission: Impossible az azonos című film folytatásaként (Tom Cruise) szerepété víz az úgy, hogy számos jelenetet átvesz a mozis változathól



A misszió eseményei a maguk természetes valóságukban (amelynek Te is részese vagy) egy első és egy harmadik személynél perspektívák kombinációjaként követhetők.



REUMÁS KÉMKEDÉS A KIRÁLYNŐÉRT ÉS A HAZÁÉRT



Mission: Impossible

Minden igyekezet ellenére a kidolgozás hanyag, a stílus pongyola

KARTOTÉK



| | |
|--------------------|------------|
| ■ KIADÓ: | Infogrames |
| ■ FEJLESZTŐ: | X-Ample |
| ■ MEGJELÉNÉS: | November |
| ■ KORHATÁR: | 12 év |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1 |

A hírszerzői munka első hallásra talán tetszetős és romantikus tevékenységnek tűnhet, de a valóság azt egy kicsit más. Például a nemrégien lebukott, a szovjeteknek negyven évig kémkedő brit asszonságról nehéz elképzelni, hogy időnként arcot cserélt, vagy orosz sugárhajtású vadászgépek vezetésére képeztek volna ki egykori kenyéradó gazdái. Mégis, ezek a lehetőségek – és még sok más hasonló – rendelkezésedre állnak az Infogrames *Mission: Impossible*-jében. Ez a játék a két évvel ezelőtti mozifilm gyenge utánezataiként (inkább a tv-sorozathoz hasonló) a szolgai másolás és áleredités szédítő keveréke.

Mission: Impossible leginkább olyan, mint egy fantasy karmjáték, amelyben az ellen-szupertitkaikat figyeled ki, fontos külföldi személyiségek borbéru bűjés, távcsöves puszkáddal egyenként szeded le a roszfiktát, át-

küzdöd magad a mérges gázzal elárasztott alagsoron, hogy végül a pokoli gonosz erőket is elsöpörd egy tűzérségi támadással felérő rham után. Természetesen az arcátalakító, a mérge, az elektromos műtűrök, a robbanóanyag és a drótvágó használata sem marad el, bár a *Mission: Impossible*-első és harmadik személyű perspektívából egyaránt lejátszva nem tagadható a játék ambícióssága.

Sajnos, minden igyekezet ellenére a kidolgozás hanyag, a stílus pongyola. Minden jellemzőn – az unalmas és erőtlén grafikától az ügyetlen menürendszeren át az életszerűtlen karaktervezérlésig (a főhős Mr. Tom Cruise művi átoldozása) – akadt volna még javítanivaló bőven. Például a kezdő szintek egyikén egy kottát kell megkeresned, ami egy zongoratóhoz kerül majd, aki azért fogja a dallamot lejátszani, hogy egy követési titkár előcsalógasson rejtekhelyéről (erről több szó ne essék, különben dühbe jövök). A partvendégek kikér-

dezése és egy épületen belüli felőrás bolyongás után Tom Cruise-szerű szuper titkosügynököd egészen véletlenül bukkan rá a jelzésre úgy, hogy történetesen belezuhan az éppen ott levő egyik székbe (a felülethes irányítás eredményeként – na persze).

Mindenképpen a játék dicséretére válik a játszhatóság sokfélesége, de a következtetés (például bizonyos szinteken tudsz ugrani, míg másokon nem) már önmagában is frusztráló tényező. Egy szó, mint száz: ennél azért jobbat érdemelünk. ■

Paul Ros

HA EZ TETSZETT, MI SZÓLJ SZ EHHEZ?

METAL GEAR SOLID
A legjobb játék, amit valaha is gyártottak? Lehetetlen abbahagyni, ha mégis: egyszerűen felejtethetetlen.

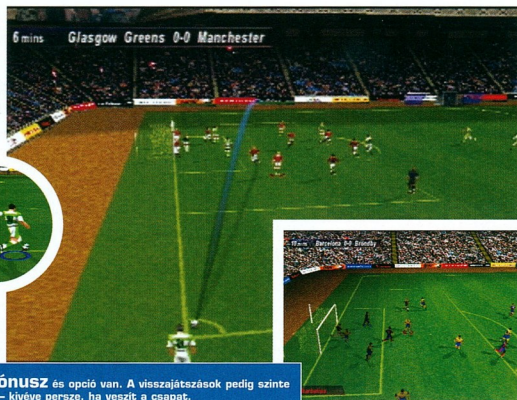
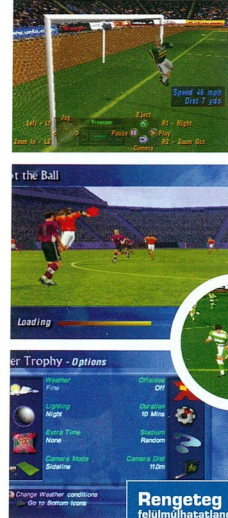
PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

| | | |
|-----------------|-------------------------------------|---|
| ■ GRAFIKA: | Néha jó, máskor csunya | 6 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | Váltakozó, de a felépítés szegényes | 5 |
| ■ ÉLÉTTARTAM: | Nem fogsz mellette sokáig kitartani | 6 |

■ ÖSSZEKÉP:
A részletek külön-külön jól működnek, de az összhatás egy hajszolt játék megboszhatatlan következtetésességét mutatja.

6
A TÍZBŐ



A klasszikus fekete-fehér meccsek lidő változatosságáigért szolgálnak a foci hőskorát kedvelőknek; az összes megnyerése után még több rejtejt mód nyílik meg.

Rengeteg bónusz és opció van. A visszajátások pedig szinte felülmúlhatatlanok – kivéve persze, ha veszít a csapat.

MÉT FUTBALL – NÉMI KÉTKEDÉSSSEL



UEFA Striker

Meglepően könnyű az ollózás és a gólfejelés

| | |
|---------------|------------|
| ARTOTÉK | |
| ADÓ: | Infogrames |
| JULESZTŐ: | Rege |
| EGYELÉNÉS: | Október |
| IRJHATÁR: | Nincs |
| ÁR: | 13 990 Ft |
| TÉKOSK SZÁMA: | 1-4 |

EZ TETSZETT, MIT OLSZ EKHÉZ?

FA '99 egyik legkézreállóbban ányítható játék, elődei tészes továbbfejlesztése.

Csaknem a nyakunkon a már hagyománnyá váló karácsony előtti futballardat, melynek idei egyik előhírnöke az **UEFA Striker**. A számos európai és nemzetközi sztárscapatot felsorakoztatott játék valóban széles körből enged választani, a kevésbé híres csapatok hiánya viszont sok rajongónak okozhat csalódást. Azok kedvéért, akiknek van türelmük az ilyesmihhez, lehetőség van saját csapatok kialakítására, és szinte minden beállítás tetszés szerint lehet változtatható és elemelhető.

A hasonló játékoknál szokásos játékokpici és bajnokságok mellett saját meccseket is tervezhetünk. A *Liberio Grande*-hoz hasonlóan itt is játszhatunk Trainer Mode-ban.

Ez nemcsak arra jó, hogy megszokjuk a játék kezelését, hanem – a teljesítményünkre kapott pontok alapján – bónuszcsapatokhoz és egyéb kelleme dolgokhoz juthatunk.

Maga a játék kevés meglepetéssel szolgál. Kifejezetten intelligens focit játszik tisztességes sebességgel. Gyönyörűek a játékos animációk, és az egész csomag szépen kidolgozott. Sajnos kevés az eredeti ötlet, bár lehet, hogy csak azért tűnik így, mert a *This Is Football* már letarolta az ezen a téren szerezhető babérokot.

Nehéz meghatározni, hogy mi teszi az *UEFA Striker*-t kiváló helyett „csak” jóvá, de egész egyszerűen nem olyan jó érzés vele játszani, mint néhány konkurens játékkal. Míg például a szerelés feleslegesen bonyolultta van téve, addig az olyan dol-

gok, mint a fejes gólok vagy az ollózás túl könnyen mennek. Egyszerűen nincs meg a kellő egyensúly, és bár a visszajátásban igen látványos akciókat láthatunk, mégsem helyénvaló, hogy minden egyes gólt jelölni lehetne a Hónap Gólja címmre. Egy másik hiba, hogy a kisebb európai csapatok között főként a játékosok gyorsasága és erőnléte jelenti a különbséget. Ezért egy olyan csapattal játszani, mint például a Zürich, fájdalmasan kiábrándító élmény lehet.

Az *UEFA Striker* semmi esetre sem mondható rossznak, de túl sok hibája van ahhoz, hogy komoly versenyzőként tartsuk számunk. Egy olyan kétharmados játék... ■

Justin Calvert

PlayStation Magazin

| | | | |
|-----------------|--|------------|---|
| ■ GRAFIKA: | Igényes animáció és látványos stadionok | ■ ÖSSZKÉP: | Az <i>UEFA Striker</i> egy elég élvezhető játék, de mielőtt megvásárolnánk, érdemes megvárni a konkurencia megjelenését is. |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | Nem olyan jó, mint néhány konkurens játéknál | | |
| ■ ÉLETTARTAM: | Kellő mennyiségű bónusz és jó teszte szabhatóság | | |



A TÍZBŐL



A ruhacserék nem csupán dekoratív jellegűek – fő néhány új modelltól is eredményesek. Csak ugorj bele valamelyik Jack-in-the-boxba, amellyel utad során találkozol.



A grafika a PS legjobbjai közül való. Alapvető szerepet játszanak annak a hangulatos környezetnek a kialakításában, amely az álom birodalmát jellemzi.

ALUDNI, NETALÁN PLATFORMOZNI... AZTÁN NEHOGY ROSSZAT ÁLMODJATOK, SRÁCOK!



40 Winks

A te feladatod belépni ebbe a világba, hogy megmentsd a winkeket!

KARTOTÉK

| | |
|-------------------|----------------|
| ■KIADÓ: | GT Interactive |
| ■FEJLESZTŐ: | Eurocom |
| ■MEGJELENÉS: | November |
| ■KORHATÁR: | Nincs |
| ■ÁR: | 13 990 Ft |
| ■JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ ENHEZ?

SPYRO THE DRAGON

Egy kedves, hihetetlenül kidolgozott, és meglepően eredeti platformer.

A tudósok milliárdoktól költöttek arra, hogy rájöjjenek, miért álmodunk. Talán a tudatalatti így dolgozza fel a napközben kapott információkat? Vagy az álom csupán a tudatosság korlátaitól megszabadult fantáziánk? Esetleg valami, amihez a mítikus teremtményeknek, a winkeknek van közüük, akik megvédnek minket a gonosz, álmatlanságban szenvedő NiteKaptól, aki megszállottan hoz mindenkinék rémálmokat? Az utóbbi, ha elhiszed a 40 wink történetét.

A két iker, Ruff és Tumble – a szüleit tubitibizos hippik voltak... – egyikének szerepében a te feladatod belépni az álom birodalmába, hogy megments úgy 40-et a winkekből a hitvány NiteKap karmai közül. A játék egy teljesen 3D platformer a la *Spyro the Dragon*, megspékelve csinos kis szabad (nem lineáris, szabadon bejárható

útvonalt szerepeltető) köszlással, és egy csokor eredeti ötlettel. Ruff és Tumble rémálom-birodalomról rémálom-birodalomra végzik dolgukat, kísértettjárta házakat, cápa-járta tenger alatti helyszíneket, ürökötöket bejárva; segítségükre van ebben egy pár karakterűgás, huppanás, és szörnyijesztő kiáltás.

Ezek mellett a pályákon elszórt különböző jack-in-the-boxok (dobozból nyitásra kiugró rugós figurák) segítségével robotot, ösemberre, nindzsákká változhatnak, amelyek mindegyike saját extra mozdulatokkal is rendelkezik. Az itt felsoroltak nagy segítségére lesznek a szellemek, emberevő növények, tűskésállat, gyilkos R2D2-k elintézésében, akik a piszamaalódóra vadásznak – persze csak metaforikus értelemben.

A grafika igazi tanúbizonysága annak, hogy a fejlesztők milyen jól megismerték a PS-t az elmúlt években, telepokolva a játé-

kokat nagy felbontású helyszínekkel, a részletekre nagy figyelmet fordítva. Bár a díszle nagy részének csupán dekoratív szerepe van – de jó is volna lezúzni az összes asztalt, csrepet, növényt, amit csak látsz... –, a játék t gadhatatlan ott van a legszebbek között.

A kiváló játékmennettel rendelkező 40 Winks ugyan a szokásos platformervonalat követi: kapcsolók aktiválása, főszörnyek kinyírása, rejtett pályák feltárása; a szintek változatossága mégis inspirálja az embert a játékra, és az esetek nagy részében valami újba, meglepőbe botasz majd.

Válószerűen, hogy a 40 Winks feje tet jéré állítana a világot. Kidolgozott, szép, jól játszható, nagyon szórakoztató 3D platformer. Ha tényleg szeretted az ilyesmit, megéri megnézni; ha nem, valószínűen, hogy emiatt otthagynád a *Dino Crisis*-t, vagy akár egy üveg gint... ■

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

| | | | |
|----------------|---|------------|--|
| ■GRAFIKA: | Tegadhatatlanul imádnivaló | ■OSSZKÉP: | Tökéletesen szép, de buta, szép, és nem mondani nemet egy gyors körre vele sem most, sem később. Nem igazán stájermentő azonban, és valószínűen, hogy rékapnál tőle a platformerekre, ha eddig ez nem történt meg. |
| ■JÁTSZHATÓSÁG: | Néhol fellelhető a zsenialitás szikrája | ■ÁR: | 7 |
| ■ÉLETTARTAM: | Több, mint elégséges számú pálya | ■TARTALOM: | 7 |

Paul Rc

7

A TÍZB



MISSION IMPOSSIBLE



13.990 FT

PlayStation®

AJÁNDÉK MŰSOROS VIDEOKAZETTÁVAL



SMURFS

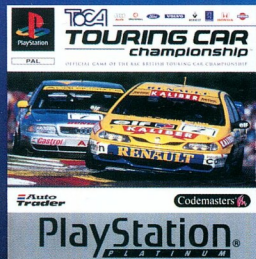
9.990 FT

PlayStation®

UEFA STRIKER
9.990 FT



PlayStation®



TOCA TOURING CAR
3.990 FT

PlayStation®



MEGASTORE
DUNA PLAZA

TUJTAD?!!

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

Twin Shock Kontroller:
4.999,-Ft helyett
klubkártyával akár
4.499,-Ft-ért!

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

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

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

Figyelem! A fenti akciós árakból további kedvezmények nem érvényesíthetők! Az árak a készlet erejéig vagy december 31-ig érvényesek!

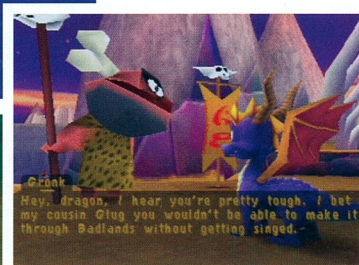
Spyro 2: Gateway To Glimmer



Ha elég ellenfelet gyűzöl le, lehetőséged lesz a szimánokat gyűjteni, és bónusz pályákra juthatsz; ezeken végignyomulva extra kincseket gyűjthetsz be.

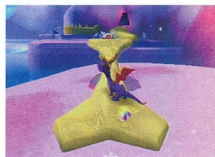


Míg a tűzokádás és az öklélő támadás megfelelő a legtöbb ellenfél legyőzésére, a repülő lények ellen a kököpdösés és a fegyverek ajánlottak – ezek használata egyébként rendkívül kellemes...



HOGY KELL...

ÁTJUTNI A SZAKADÉKON



Olvasd ki az eszkimókat, és néhány pillanat múlva vad rohángászába kezdnek, minél során ráállnak a mérleghinta egyik oldalára.



PANNNING! Egy akrobatikus mozdulattal később már repülés is egy távoli platform felé; ezzel is megvolnánk...

LEGTUTIBB KÉPERNYŐKIMÉLŐ



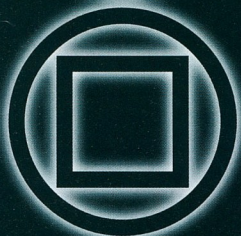
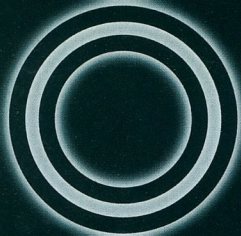
MAX, az életmódmagazin
Nem csak férfiaknak!

Sztárok, divat
mozi, zene
erotika

Keresd az újságárusoknál!

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS



AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, 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.

Lapunkat **OTP** bankkártyája segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatiig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.

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 | |

ÚJ!



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

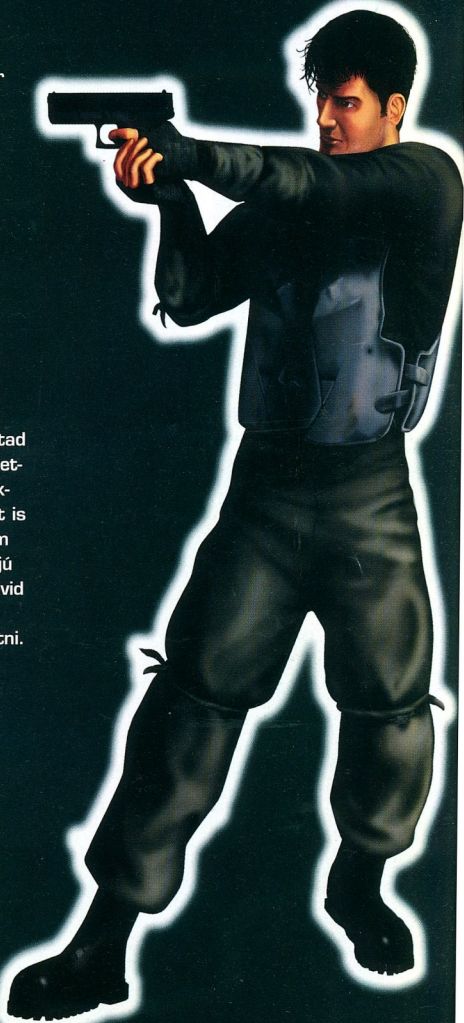
Ha az összes ládát szétzúztad Crashsel, ha már minden kettrecet kinyitottál Crockal, akkor itt az ideje, hogy Spyrot is győzelemre segítsd egy nem kevésbé kidolgozott grafikájú játékban! A kis tűzokádó rövid idő alatt a legjobb barátod lesz. Nem lehet nem szeretni.



PlayStation®

RIDGE RACER TYPE 4

Az öreg PlayStationösök még emlékeznek a legelső Ridge Racerre. Már akkor is az egyik leglátványosabb játék volt. A programozók azonban csúcskíséretre készülnek: a grafika, a hangulat, a játékmenet minden eddigi változatot felülmúl. Képzelheted!



SZEMLE

Építs klubhotelt, hogy megkaphaszd az újjazdag utazókat.

CURRENT BALANCE: £10,591,841

CURRENT DEBTORS:

| | |
|-----------------|------|
| Club Shop | £100 |
| Referee Fees | £100 |
| Player Salaries | £100 |
| TV Rights | £100 |

REVENUE:

| | |
|-------------|------------|
| Transfer | £2,000,000 |
| Player Fees | £100,000 |
| Club Shop | £100 |
| Referee | £100 |

EXPENSES:

| | |
|-----------------|-------------|
| Building Costs | £10,000,000 |
| Transfer Fees | £100,000 |
| Player Salaries | £100,000 |
| Referee Fees | £100,000 |

CLUB: REAL BETIS

Növeld a pálya befogadóképességét és emeld a jegyárakat.

CURRENT BALANCE: £10,591,841

CURRENT DEBTORS:

| | |
|--------------|----------|
| Player Wages | £100,000 |
| Referee Fees | £100,000 |
| Club Shop | £100,000 |
| TV Rights | £100,000 |

REVENUE:

| | |
|-------------|------------|
| Transfer | £2,000,000 |
| Player Fees | £100,000 |
| Club Shop | £100,000 |
| Referee | £100,000 |

EXPENSES:

| | |
|--------------|----------|
| Player Wages | £100,000 |
| Referee Fees | £100,000 |
| Club Shop | £100,000 |
| TV Rights | £100,000 |

CLUB: REAL BETIS



Akármiilyen jól is néznek ki a valószínűleg bejártak, a játékok alatt a figurák kissé szőke-hossza egy kintöznek. A kapus egyfolytában kidobja a labdát kirugás helyett, a játékosok pedig sokszor akkor is taccsra rugják, illetve kiviszik a labdát, amikor nincsenek különböző nyomás alatt.

AZ ARMANI KÜLSŐ MÖGÖTT IZZADT BÁRÁNYBŐR BÚJKÁL...



FA Premier League Football Manager 2000

Az FAPL Football Manager egyszerre ad túl sokat és túl keveset..

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------------|
| ■ KIADÓ: | Electronic Arts |
| ■ FEJLESZTŐ: | In-house |
| ■ MEGJELENÉS: | Október |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 14 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?

LMA MANAGER
Kétségtelenül a mezőny legjobb futbalmenedzser-játéka

PLAYER MANAGER 98-99
Élvezetes statisztikaorgia egyenletrajongóknak

Az FA Premier League Football Manager 2000 egy későbbi, silány másolat sorsára ítéltett. Ha volt olyan, amit nehéz volt követni, akkor mit is mondhatnánk a korszakalkotó LMA Manager-játékról? Lehetetlen utólrini. Akármiilyen szép a grafikája, akármennyire élményes a játékmenete, az FAPL Football Manager 2000 nyomába sem érhet a Codemasters dögös menüválasztalának.

Az LMA megjelenése előtt azt mondtuk volna, hogy az FAPL Football Manager 2000 megette a magát. Nem sok újdonság van benne, de jól néz ki és jól játszható. Az elmúlt hónapokban azonban a menedzser-játékok világa hatalmas változáson ment át. A kapufákat nemcsak odább helyezték, hanem másik stadionba vitték.

Ugyanúgy, mint az LMA-ban, itt is real time (valós időben) nézhetjük az

eseményeket. Láthatjuk, ahogy a focisták kapura lönek, és a fejüket fogják egy-egy kihagyott helyzet után. Bár a játék eseményei valószerűnek tűnnek, a játékmenet nem az. Vannak gól-és gólpassz-tárgyalások, de sehol nem láthatjuk az eredményes és eredménytelen szerelést, valamint passzkeseríteteket, így sosem tudjuk meg, valójában milyen formában vannak az aranylábú gyerekek. A taktikáról nem is beszélve. A meccs előtt több dolgot is átállithatunk, de ha egyszer elkezdtek a meccset, csak a felállást változtathatjuk meg, és játékosokat cserélhetünk be. Hamar rájön az ember, hogy a gyorsnak és valószínűleg tündő játékmenet csak a csilgolelész.

Az FAPL Football Manager 2000 egyszerre ad túl sokat és túl keveset. Amikor egy játékos lesérül, a játék automatikusan helyettesíti egy cserejátékosal – de várjunk

csak; vajon ellenőrizte a csere formáját, vagy képességeit? No meg itt van a játékos-megfigyelés rendszere. Európai szupersztárok akarsz igazolni? Számos menük kell átütveg magam az. Vannak gól-és gólpassz-tárgyalások, de sehol nem láthatjuk az eredményes és eredménytelen szerelést, valamint passzkeseríteteket, így sosem tudjuk meg, valójában milyen formában vannak az aranylábú gyerekek. A taktikáról nem is beszélve. A meccs előtt több dolgot is átállithatunk, de ha egyszer elkezdtek a meccset, csak a felállást változtathatjuk meg, és játékosokat cserélhetünk be. Hamar rájön az ember, hogy a gyorsnak és valószínűleg tündő játékmenet csak a csilgolelész.

Őszintén szólva, az FA Premier League Football Manager 2000 azért vállrindással elintézi néhány egyéb menedzser-szimulátor hiányosságait. A menürendszer jobb, mint a legtöbb vetélytársé, ezáltal gyorsan hozzáférhetünk az üzleti, játékos-megfigyelési, illetve edzői opciókhöz. Úgyesnek tünik még akkor is, ha van néhány idegesítő sajátossága. Ha a szezon előtt jött volna ki, a FAPL Football Manager 2000 dobogós lehetett volna. Így viszont a kiesés veszélye fenyegeti... ■

Pete Wilton

PlayStation Magazin

- **GRAFIKA:** Csúnya menük, de sok valószínűleg esemény **7**
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Nehézkesen játszható és általánosságban túl sekélyes **5**
- **ÉLETTARTAM:** A Premier-fanatikusok biztos játszanak majd vele pár időny **6**
- **ÖSSZEKÉP:** Az FAPL Football Manager 2000 modernnek tünik, de hiányzik belőle a máljesség és a kidőzöttség. Bár könnyebben irányítható, mint a legtöbb szimulátor-társai, az edzői, játékos-megfigyelési és stratégiai opciókat közel sem nevezhetnénk felhasználóbarátoknak.

6

A TÍZBŐL

SZEMLE

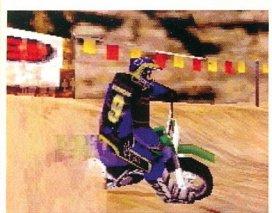
TOTAL TIME
01:24:27

LAP TIME
08:07

06:20

POSITION
6 / 8

LAP
2 / 3



A sikerhez ezüskéses lesz, hogy jól megjegyezd az egyéni útvonalakat - minden sarkot és bukkanót.



Az ember-ember elleni küzdelem mindig alkalmas arra, hogy barát kapcsolataidat megerősítse.

A SÁR, ISZAP, FÁJDALOM, BUKÓSISAKOK ÉS SÉRÜLÉSEK VILÁGA. ISTEN HOZOTT A NYEREGBEN



Championship Motocross

„A kamera a sebesség és zűrzavar valóságát közvetíti”

KARTOTÉK



| | |
|--------------------|-----------|
| ■ KÍADÓ: | THQ |
| ■ FEJLESZTŐ: | Funcom |
| ■ MEGJELENÉS: | November |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

Csodálatos és egyben különös az emberi természet. Égbetörő óriási üvegpalotákat építünk, amikben élünk és dolgozunk. Az univerzumot kutatjuk, hogy felfedezzük titkos működését. Életveszélyes, hihetetlenül erős motorral ellátott kétkerekűre pattanunk, hogy azokon a piszkos, sáros emelkedőkön versenyezzünk, nem kivélve se magunkat, se versenytársainkat.

Légy üdvözlőve a Championship Motocross világában. Az indulás látványos. A mögötted lévő, alapértelmezett kameraállás a sebesség és zűrzavar valóságát közvetíti. A grafika dinamikus és vaszkos, amivel a sportig „ÜTKÖZÉSI Ó, A LÁBAMI!” izgalmaid azonnal érzékelhetővé teszi. Ezenben az őszitóns, gyomorszorító pillanatokban elragadtatótt arcai ülünk gépünk előtt, és csak versenyzünk és versenyzünk.

Maga a verseny különbözik a mai modern

és materialista megszállott versenyvilágtól, inkább a jó öreg nyolcvanas évekből pénzbe dobós gépek stílusára emlékeztet bennünket. Némi elmélyedés után azonban rájövünk, hogy a hájszalpontos sebességkontroll és a csúszások olyan érzést keltenek bennünk, mintha mi magunk is egy motornon ülünk. A sikerhez elengedhetetlenül szükséges még az útvonalak pontos emlékeztetbe vésee.

A Championship Motocross-ban vadul változók az ütközések. Egy abszolút komoly korláthoz csapódás után csak annyi történik, hogy visszapatnassz az útra, míg egy enyhé, ugrás utáni landolással könnyen a földön csúszva találd magad. Az ellenfeleket sem kell felteni: Superman megszegyenítő sebességekre képesek. Ellenben nincs első személyű nézőpont. Ez felettébb furcsa.

Ugyanakkor a garázsoptionok skálája teljes. Az ember-ember elleni küzdelem mindig is jött a versenytárságnak, és a 125 köbcents

úrtartalomtól az 500 köbcentsig terjedő választék sem lebecsülendő. Anélkül, hogy a játék sima mechanikus szimulátorá válna, az egyszerű motorbállítási opciók kedvezően befolyásolják a taktikai és stratégiai lehetőségeket. Ez egy kemény verseny, ami a moránóság annyira hiányzó mozgalmas szórakozást kínálja leendő rajongóinknak. Ennek fényében még a hagyományos amerikai punk-metal zeneti hangzást is megbocshatnárnak neki. Vagy mégsem? ■

Kieron Gillen

HA EZ TETSZETT, MI SZÓLSZ ENNEZ?
SLED STORM
Szemtelen ugrások egyvelege, cselek és ütlevágások. Egyszerű és igénytelen, de jól játszható.

PlayStation Magazin

- **GRAFIKA:** Vibráló, vaszkos és őszintén felpezsdítő 6
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Határozottan arcade-os kezelést igényel. Szórakoztató, de egy kicsit behatárolt 7
- **ÉLETTARTAM:** A kéjtjátékos mód valamit javít rajta, de Gran Turismo nem lesz belőle 6

- **ÖSSZKÉP:** Majdnem határtalan, kitűnő szórakozás. Durva a grafika, ennek ellenére mégis élvezetes. Sokkal több érde és frissesség van benne, mint a legtöbb verseny-szimulátorban. Tehát... Ha szereted a motorversenyeket, ez is tetszeni fog.

7
A TÍZBŐL

VÁLASZD KI AZ ÉPÍTŐELEMÉKET, A KAROSSZÉRIÁT, A PILÓTA ARCÁT... VÁLASZD A LEGO-T



LEGO Racers

CARTOTÉK

| | |
|------------------|------------|
| KIADÓ: | Lego Media |
| FEJLESZTŐ: | In-house |
| MEGJELENÉS: | November |
| KORHATÁR: | Nincs |
| ÁR: | 12 990 Ft |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

A *LEGO Racers* zseniális alapötletre épül. Olyan autóversenyről van ugyanis szó, ahol nem csak kész autók közül választhat a versenyző, hanem saját készítésű gépekkel is rajthoz állhat. Ha a kész gépkocsi-műrekek vezetési tulajdonságai esetleg mégis egy fél téglával vetekednének, még mindig lehetőség van a hibák utólagos kijavítására.

Maga a versenyzés nem túl bonyolult dolog, és bár a fiatalabbak számára tervezték, a tanpálya bárkinek kihívást je-

lenhet. Fegyverféle dolgok is begyűjthetők, amelyekkel némi taktikai gondolkodást is be lehet csempészni a játékba. Maguk a pályák elég jól tervezettek, és néhány bajnokság megnyerése után már elég sokukon indulhatunk.

A *LEGO Racers* sajnos nem olyan szépen kidolgozott, mint sok konkurens játék, és ha azt mondjuk, hogy gyerekeknek készítették, az azt is jelentheti, hogy a fiatalság nem tudja értékelni a *Speed Freaks*-hez hasonló játékokat. ■

Justin Calvert



A jármű kialakítása
majdnem annyira fontos, mint az autóversenyzői képességek.

FPS 12

0.2357

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Színes és funkcionális, összességében azonban unalmas **6**
- JÁTSZHATÓSÁG: Jobb kezelhetőséggel kifejezetten versenyképes játék lenne **7**
- ÉLETTARTAM: Ha ketten játsszák, igen szórakoztató tud lenni – legalábbis egy ideig **7**

■ ÖSSZEKÉP: Vannak jó ötletek a játékban, amiket talán egy következő részben ki lehetne dolgozni. Az autópéptés legalább olyan szórakoztató, mint maga a verseny, de ez sajnos inkább a versenyt, mindent!

6

A TÍZBŐL

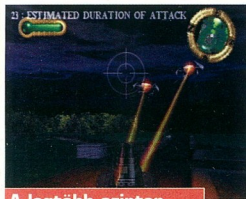
KELLEMESES KARÁCSONYI

ÜNNEPEKET

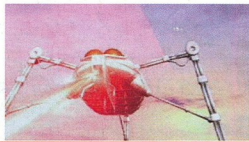
ÉS

BOLDOG ÚJÉVET

MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK!



A legtöbb szinten a lövöldözés a kulcs a sikertér, de néhányszor konvojokat kell ellátnod, szállítanod, védened.



A háromlábú marslakók fenyegettek, mint mindig, és neked kell őket leküzdeni a századforduló dekánt!



Míg néha lőnöd és vezetned is kell, máskor csupán célzási képességeidre van igény...

„JÖNNEK A MARSLAKÓK!” – KIÁLTJA JOHN BULL. „ELKAPNI ŐKET!” – DÖRREN A PSM



The War Of The Worlds

„Zörgess körbe ólommal szórva mindent, aminek három lába van

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|----------------|
| ■ KIADÓ: | GT Interactive |
| ■ FEJLESZTŐ: | Rage |
| ■ MEGJELÉNÉS: | November |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: | 1 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?
TWISTED METAL 2
 Motorizált pusztítás magas fokon. Negy robbanásos, jó csomó rakétázás.

Ea szereted a motorizált pusztítást, a *WOTW*-re felcsillanhat a szemed. Ha azonban úgy gondod, hogy mondjuk a *Final Fantasy VII* vagy a *Gran Turismo* túl felszínes neked, jobb, ha levágssz egy gyors hátraarcot...

A fiatalabb kedvéért Jeff Wayne volt az, aki újra kitalálta H. G. Wells *The War Of The Worlds*-ét (Világok Háborúja) még a 80-as években egy kísérletező jellegű albummal, amelyen Richard Burton és Nigel Hawthorne hangfenomének mellett a tiszta elektronika került a főszerepbe – a *WOTW*-játék rengeteget köszönhet ennek a baka-litkorongnak, de az olyan játékoknak is, mint a *Twisted Metal* vagy a *Vigilante 8*. Ha nem éppen robbantgatva száguldozol, akkor robbantgatva álldogálsz, szövet-séges konvojok útját biztosítandó, amelyek még több járművet szállítanak, hogy

legyen mivel még többet robbantgatnod... Jól látható, hogy a PS-es *WOTW* tökéletesen különbözik a PC-s verziótól, mert amíg az utóbbi egy stratégia – C&C-klón háromlábúakkal –, a konzolos változat egy lövöldözős örület.

Sajnos ki kell mondjuk: a játék a vizualitás csődjé. A marsi harci gépek ahelyett, hogy a távolba érve elhalványodva kerüljenek ki látóterünkől, hirtelen eltűnnek, a robbanások alattomos módon szakadtan vázáz emésztik a járműveket, valóságghűtlen golyónyomok jelennek meg a közeli és távoli objektumokon egyaránt. Röviden, nem túl izmos.

Ennek ellenére, valamilyen szinten élvezhető a játék. A hasamoló stílusú játékoktól eltérően az irányítás könnyörületes, és eléggé kézreálló. Ahelyett, hogy a járgány beragadna a tereptárgyak mögé, inkább megkerüli őket; és az, hogy a lövések és a

jármű irányítása különlón, nehezebbnek tűnik, mint amilyen valójában. Wayne hanganyagával tökéletesen harmóniában a *WOTW* a háttérzene játékbeli megfelelője – különösebb odafigyelés nélkül gyűjtögethetünk embereket, utánfutókat, álommal szórva meg mindent, aminek három lába van.

Nincs mese, a *WOTW* se nem elég eredeti, se nem elég fantáziadús ahhoz, hogy magas pontszámot kaphasson, de furcsamód csak a technikai problémák miatt nem kaphatott 7-et a 10-ből. Több benne a pop-up és a fegyverek fájdalmasan lassú célkövetése, mint amit még el lehetne viselni anélkül, hogy azt mondanád: na nem, ennél többet vártam volna. Ahogy Wayne dalszövegében is áll: „Az esélye, hogy bármi jöjjön a Marsról / Az esélye, hogy a millióhoz”. Talán úgy érette, hogy „bármi jó”... ■

Pete Wilto

PlayStation
Magazin

| | | | |
|-----------------|--|-------------|---|
| ■ GRAFIKA: | Néhol elmegy, de általában elég szakadt: 5 | ■ ÖSSZEKÉP: | A jó zenét és az ötleteket elnyomja a gyenge kivitelés. Ha csak a járművezetés közben való viselkedésére több figyelmet fordítanék, és a grafikat kicsit kidolgozottabbra és tisztábbra csinálják, a játék nagy siker lett volna. |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | Sok a robbantgatnivaló, de keveset kell stratégiázni: 6 | | |
| ■ ELETARTAM: | Meglepően élvezetes, ha nem veszel tudomást a hibáiról: 6 | | |

ÉRTÉKELÉS

6

A TÍZBŐ

Szinkódok

AUTÓS JÁTÉK

KALANDJÁTÉK

VEREKEDŐS JÁTÉK

LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK

RPG/SZEREPJÁTÉK

SPORTJÁTÉK

STRATÉGIAI JÁTÉK

SZIGORÚAN TITKOS

ÜDVÖZLÜNK A PSM ÚJJÁSZERVEZETT SZIGORÚAN TITKOS ROVATÁBAN.
A TIPPEK ENCIKLOPÉDIÁJA NYITVA ÁLL ELŐTTED. REMÉLEM, TUDUNK SEGÍTENI...

ÜDVÖZLET...



Ezen a helyen ezután is megtalálsz mindent, amire kedvenc játékok befejezéséhez szükséged lehet. Ha eddig nem így

történt volna, ragadj tollat, és írd meg a kívánságodat, és mi minden követ megmozgatunk, hogy az illetékesekből kicsikarjuk a megoldást.

Dan Meyers



JÁTÉKLEÍRÁSOK MEGOLDÁS

| | |
|------------------|----|
| LOK: Soul Reaver | 89 |
| Tekken 3 | 95 |
| Resident Evil 2 | 97 |

KÍVÁNJ EGYET!

| | |
|---------------------|----|
| Tomb Raider II | 84 |
| Hercules | 84 |
| Need For Speed 4 | 85 |
| Spyro The Dragon | 85 |
| Wip3out | 86 |
| Tomb Raider II | 86 |
| Mission: Impossible | 86 |

ERŐVONAL

| | | | |
|-------------------|----|--------------|----|
| Everybody's Golf | 87 | Kurushi | 88 |
| Micro Machines V3 | 87 | Bust-A-Move | 88 |
| | | R-Type Delta | 88 |

TOP TIPP

| | | | |
|--------------|----|------------------|----|
| Crime Killer | 85 | Metal Gear Solid | 86 |
| | | Syphon Filter | 86 |

A hónap tippje

Crash Bandicoot 3: Warped

Hot Coco rejtett szint

Menj a 14. szintre, és menj úgy körülbelül a szint feléig, ahol a baloldalon egy űrlény-átkelő táblát találsz. Menj neki a táblának, és a 31. szinten találd magad.

Egypis Rex rejtett szint

Menj a 11. szintre, indulj el a sárga gyémántért. Menj addig a részig, ahol egy dinoszauruszba ütközöl, amely megkergeti Crash-t. Hagyd, hogy a második pterodaktílusz elkapjon, és a 32. szinten találd magad.



Instant Uka Uka (PAL verzió)

Nyomd le: (X) + (O) + (X) + (O)

Megjegyzés: ezt egy életben (életente) csak egyszer teheted meg.

KÍVÁNJ EGYET

DRÁGA PÉNZEN VETT JÁTÉKOD A POLCON POROSODIK, MERT MÁR AZ ELSŐ SZINTEN MEGAKASZTOTT EGY TRÜKKÖS FEJTÖRŐ? ELŐ A PORRONGYOT! HÁTHA SZEREPEL E HAVI VÁLOGATÁSUNKBAN A MEGOLDÁS.

Kérte: Koós Judit

HOGYAN... ÉLJÜK TÚL LARA KALANDJAIT

Tomb Raider II

Tudom, hogy rengeteg a dolog, és nagyon elfoglaltak, de Önök az utolsó REMÉNYESÜNK, hogy a Tomb Raider II. játékban

tovább tudjunk lépni. Mivel rendszeres olvasói vagyunk a magazinnak, tudjuk, hogy meg szoktak jelentetni különböző kódokat az élet feltöltéséhez, pályák átugrásához stb. Időhiány miatt kb. 2 hónapja játsszuk ezt a programot, és most sajnálatos módon, a kolostor pályán elakadtunk. Sajnos olyan kevés

az életünk, hogy nem tudjuk megölni a terembe belépő 4 katonát (szerzetest), pedig már hetek óta próbálkozunk. Ezúton kérném Önöket, hogy legyenek szívesek megírni a kódokat, vagy azt, hogy esetleg hol lehet ennek utánanézni (újságban, Interneten stb.).

A kódok:

Szint átugrása (PAL verzió)

Játék közben végeztél el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartsd lenyomva az **☐**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál engedd el az **☐**-et.) Az **☐**-vel gyűjts meg egy fáklyát. Lép egyet előre, egyet hátra, engedd el az **☐**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↑** + **☐** megnyomásával ugorj egyet előre (már ha az alapelállítással gombkiosztással játszol).

Az összes fegyver (PAL verzió)



Játék közben végeztél el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartsd lenyomva az **☐**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál engedd el az **☐**-et.) Az **☐**-vel gyűjts meg egy fáklyát. Lép egyet előre, egyet hátra, engedd el az **☐**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↓** + **☐** megnyomásával ugorj egyet hátra.

Kifogyhatatlan mennyiségű fáklya

Aktiválj az előző két kód valamelyikét. Ezután nyomd meg a háromszöget, hogy előhód Lara fegyvereit, majd nyomd meg az **☐**-t. Meg fog jelenni egy fáklya, még akkor is, ha Lara cuccai között (Inventory) nincs egy sem.

Szétrobbanó Lara

Játék közben végeztél el Larával a következő dolgokat. Lép egyet előre, egyet hátra, tartsd lenyomva az **☐**-et (lépkedés), és közben háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↓** + **☐** megnyomásával ugorj egyet hátra.

Bónusz audio

Tedd a lemezt egy audio CD lejátszóba, és indítsd el a második „számot”. Meghallgathatod a játék zenéjét és szövegeit.

Sziasztok!

Hát, igen. Vége az ősznek, leessett az első hó, de a levelek csak hullanak, csak hullanak – főleg ha a postás hasra esik a küszöbükben. Eből következően van egy rossz hírem, meg egy jó hírem. Melyikkel kezdjem? A rossz: már senki levéllel halmozgatok el engem, hogy ne tudom mindent az éppen soron következő számban megválaszolni. De a jó hír az, hogy előbb-utóbb azért mindenkinek fogok válaszolni. Tehát ne csüggedjetek. Egy dolgot illetően azonban ki kell, hogy bírj dőrtőltségek titkát. Tündér ide vagy oda, a rovat oldalainak száma véges, ezért talis szövegjelzőszoftok nem áll módjában leírni. A Final Fantasy VIII (amire Tóth Róbert budapesti olvasónk lenne kíváncsi) és a Resident Evil 3 (amit Schmidt Zoltán meztövesdi és Rékasi Attila tatabi olvasónk kért) végül elszárazt – mivel új játékokról van szó – a közéletünkben talán szerepelni fognak a megoldás rovatban, de régebbi játékokat (Resident Evil 1-2, a Drivert még egyszer részletesebben, stb.) sajnos hely hiánynem tudunk betenni. Viszont konkrét problémák megoldásában szívesen segítünk, és kódokat is kiíratok minden mennyiségben. Különben is, ha aindent a szövegbe régek, abban mi a jó? Úgyes, okos gyerekek vagytok, valakit azért is csinálhattok, ne? Na, azért! Új játékok! PSFM-Tündér

Kérte: Pestiné Szűcs Andrea Jászberényből

HOGYAN... RENDEZZÜK EL VÁZÁINKAT

HERCULES

A kedvenc játékomban a Herkules [...] A harmadik példát a „Kentaurok erdejé”. Itt a játék végén képtelen vagyok a kentaurt legyőzni, és továbblépni. Nem tudom, tudnátok-e segíteni, mert már nagyon kétségbe ejt a dolog. Nagyon szeretném a jelszót megkapni. [...] Van, illetve lenne lehetőség arra, hogy úgymond „régebbi” játékok megoldását közlétegyétek? Úgyanis van még egy megoldatlan játékomb, az „Elveszett gyerekek városa”.

Kedves Andrea! Sajnos helyhiány miatt nem tudok régebbi játékok teljes leírását megjeleníteni a lapban. De ha konkrét problémával fordulsz hozzánk – más szóval

megírod, hol akadtál el egy játékban – akkor természetesen segítünk megoldani a dolgot. Például a Hercules jelszavait máris közöljük.

Jó mulatást!

Szint

Jelszó

The Hero's Gauntlet

Sárkánykigyó, Medúza, Érme, Medúza

Kentaurok Forest

Kentaurok, Herkules Sziluet, Minotaurusz, Íjász

The Big Olive

Kentaurok, Érme, Sárkánykigyó, Herkules Sziluet

Hydra Canyon

Érme, Gladiátor Sisak, Érme, Katona

Medusa's Lair

Íjász, Pegazus, Íjász, Kentaur

Cyclops Attack

Gladiátor Sisak, Pegazus, Herkules Sziluet, Íjász

Titan Flight

Katona, Érme, Érme, Villám

Passageway of Eternal Torment

Medúza, Katona, Kentaur, Pegazus

Vortex of Souls

Katona, Villám, Katona, Kentaur

End

Pegazus, Katona, Kentaur, Katona

Kérte: Kata Zegröl

HOGYAN... MEN- JÜNK VÉGIG OFFSHORE RIG-EN

TOMB RAIDER II.

Kedves PSM Tündér!

Kérek, segíts! Írd le a Tomb Raider II. leírását az Offshore Rig pályától kezdve. Nem tudom még hány pálya áll előtűnk, de szeretném, ha nem kelene minden pálya kezdetén hozzátok fordulni. Tehát, ha most úgy egy kalap alatt leírnád a játékmenetet, nagyon megköszönöm. Előre is köszönm. És ha összefez néhány előnyös csalsáji lehetőséggel, ne habozd! Közöld velem és a PSM olvasóival. Ennyit Lararól! Most pedig, ha még van hely az újsg PSM-Tündér rovatában, Crash Bandicoot II. kérdésem is lenne. Érdekelne a színes gyémántok fellelhetősége és a Warproom-ba való eljutás.

Kedves Kata!

Dídhéban a következők kell tenned: Ha a ládákat eltakarítod az útból, a kapcsolóval nyitható a cella ajtaja. A repülő csapóajtájan túl találás pisztolyokat. Menj vissza a sárga kulcs kártyáért, majd át a törött ablakon, be a vízbe, kapcsoló az alagútban, vissza a felszínre, balra, jobbra, jobbra, le az úton, el a ventilátor mellett, ott a „Jade Dragon”. A „Stone Dragon”-hoz fel a létrán, az őr mellett a piros kulcs kártyával. A zöld lakatos ajtónál a kapcsoló vízzel tölti fel a tartályt. A békaemberek után „Gold Dragon” az oszlop lábánál. Vissza a tartályhoz, kapcsolóval a víz leeresztése, át a második tartályba. Ússz át a nyílásra, a kapcsolóval nyisd ki a kijáratot, mássz fel, és az úton lefele. Ennyi.

Az Offshore Rig után még 11 pálya vár rátok, ezeknek a megoldásai sajnos nem áll módomban itt közléteni. Azt javaslom, ha gond van, próbáljatok egy kicsit csalni. Egy másik kedves olvasónk levele-re adott válaszomban megtaláljátok az ehhez szükséges kódokat.

Ami a Crash II-t illeti, e havi számunkban sajnos már nem jutott neki hely, de mivel többeket is érdekelnék a gyémántok és egyéb drágakövek, valamelyik későbbi számunkban feltétlenül sort kerítünk rá.

TOP TIP

Mit kell tenni ahhoz, hogy a főhős léthatatlanná váljon a Metal Gear Solid-ban?
Bódor László - Heves

„Easy” (könnyű) fokozaton jászsd végig a játékokat úgy, hogy a kínzásnak megadod a „Select” gomb megnyomásával). Jutalmul egy mentést kapsz, és újra kezdetben a játékokat immáron egy álcázó felszerelés (Stealth camouflage unit) boldog birtokosaként. Így Snake léthatatlanná tud válni ellenségei és a kamera számára.

Ezúton szeretném kérni tőletek a Syphon Filter játéknak a 15. szintjének (pharoc rakéták) a jsték leírását. Ezt azért kérném tőletek, mert ami az újságban megjelent szal nem tudom végig vinni. Pedig felvettem a vírusérzelelt, megtaláltam a 3 halottat, kiiktattam az elektromos kapcsolót és fel is jutottam a 2 ablakhoz. De ott nem engedett tovább, és nem tudom, hogy miért. Arra kérek benneteket, ha tudtok, segítsétek, mert addig nem tudok tovább jutni. Pedig annyira jó ez a játék!
Fodor József - Eger

Kedves József!
Még az ablakok házon kívül vagy? Akkor irány a két ablak! Mász! És következik a 16. szint. Ilyen egyszerű. Ha már bent vagy hívást kapsz Li-antól. Majd a sarokban található golyóálló mellény begyűjtése után ugorj le a lenti ajtóhoz, és mássz meg is találd azt a földalati átjárót, amely a 76-os rakétához vezet. Innen már nemélem - menni már korábbi leírásunk alapján is.

Kérte: Tóth Róbert Budapestről

HOGYAN... LESZ LEHET-SÉGES A LEHETETLEN

MISSION: IMPOSSIBLE

A programozók titkos üzenete
A „Load Game” alatt írd be a „TPOFFSECRET” jelszót.

Az FMV-k megtekintése
A „Load Game” alatt írd be a „SEECOOLOMOVIE” jelszót.

Lassított lejátszás mód
A „Load Game” alatt írd be az „IMTIREDTODAY” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

Turbó mód
A „Load Game” alatt írd be a „GOOUTTAMYWAY” jelszót,

a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

Szuper ugrás
A „Load Game” alatt írd be a „BIONICJUMPER” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

A Mesterséges Intelligencia kikapcsolása
A „Load Game” alatt írd be a „SCAREDSTIFF” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

Ismeretlen
A „Load Game” alatt írd be a „GOFIRSTFRAME” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

A küldetések kódjai:

| Helye | Küldetés | Lehetséges |
|--------------------------|----------|---------------|
| Subpen Area | 2 | ABEMJQLNVTGP |
| Russian Embassy | 3 | OGLIESHVIRLL |
| KGB Warehouse | 4 | QRFSSITJMNI |
| KGB Headquarters | 5 | EHNJHSURWJMP |
| Security Hallway | 6 | GGPSISJOWUAN |
| Underground Sewage Plant | 7 | GGHHSJURWRML |
| Security Hallway | 8 | GQOFSIKTLMAI |
| KGB Headquarters | 9 | IGCJMVMVRBL |
| Russian Embassy | 10 | IQDSNJNTOMCI |
| IMF Headquarters | 11 | IJENMUNHONCJ |
| IMF Headquarters | 12 | IMQPNNKOSCM |
| Infirmary | 13 | PBFROUOPPWDB |
| CIA Rooftop | 14 | PMGKPUKQKSDM |
| CIA Mainframe Computer | 15 | PJGNOUNPHQNDJ |
| CIA Rooftop | 16 | KEJPPURSRKEE |
| Waterloo Station | 17 | HGGFPKQMOBC |
| Train | 18 | IGILGPLMNYBO |
| Train | 19 | HGGOFTKQMOBC |
| Train Roof | 20 | IGJDTMLMNYBO |
| Lundkvist Base | 21 | NGHSMGQTXMGI |
| Tunnel | 22 | MOEEJGHVXJH |
| Mainland | 23 | MKEHTJSSVVJD |
| Gunboat | 24 | AFQMJOQVPTPG |

PlayStation®

ERŐVONAL

EVERYBODY'S GOLF

ERŐVONAL

AZ ÖSSZES SZEREPLŐ ÉS PÁLYA:

Vegyél ki minden memóriakártyát a PlayStation-nödből. A második kontrolleren tartsd lenyomva az **□ + □ + □ + □** kombinációt, és nyomkod végig: **↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←**, meghozza a nyitó képernyőn, amikor a logo még mozog. Ha azon akarsz változtatni, hogy a játékosod jobb, vagy balkezes legyen, jelöld ki a választott játékost, és az **□** folyamatosan nyomása közben nyomd le az **⊗**-et. A pályák megfordításához jelöld ki a kívánt pályát a pályaválasztó képernyőn, és az **□ + □** nyomva tartása közben nyomd le az **⊗**-et.

MICRO MACHINES V3

ERŐVONAL

A következő kódokat bármikor bepötyögheted a játék során – és ha aztán ki akarod kapcsolni, akkor ismételd meg a műveletet.

AZ AUTÓMÁRKÁK MEGVÁLTOZTATÁSA:

□, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.

LEBEGŐ TÁRGYAK: **□, △, □, □, △, □, □, □, □, ○.**



KAMERA A KOCSI MÖGÖTT: **□, ←, →, □, ○, ○, ←, →, □, ○.**

LASSÚ KOCSIK: **□, ○, △, □, ⊗, □, ○, △, □, ⊗.**

ERŐS RUGÓZÁS: **□, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.**

KÉTSZERES SEBESSÉG: **□, ⊗, □, ○, □, △, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗.**

GYORS RESET: **□, △, △, □, △, □, ○, ↓, ←, ↓.**

Van még néhány más család is a kicsi masinák világában, ezeket a játékos nevéhez ird be.

TANKOK MINDEN PÁLYÁN:

Be: T, A, N, K, S, 4, M, E

Ki: N, O, T, A, N, K, S



MINDEN PÁLYA ELÉRHETŐ TÖBBSZEREPLŐS VERSENYEKHEZ:

Be: G, I, M, M, E, A, L, L

KONFETTI HELYETT HÓ HULLJON:

Be: W, I, N, T, E, R, Y

Ki: C, O, N, F, E, T, T, I

9 ÉLET:

Be: C, A, T, L, I, V, E, S

Ki: 3, L, I, V, E, S

KURUSHI

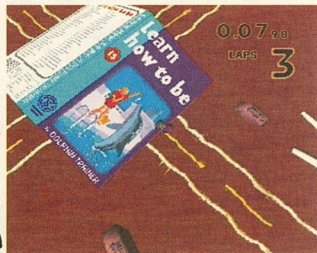
ERŐVONAL

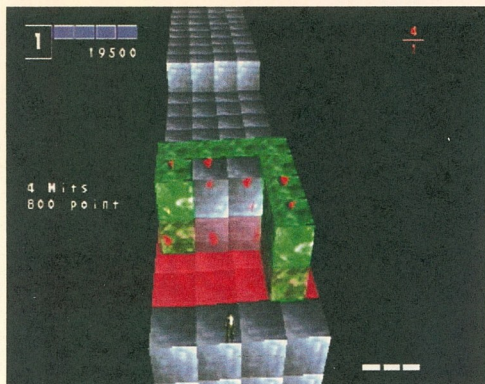
Remek kis játék ez a *Kurushi*. A következő kódokkal pályákat és szinteket ugorhatsz át.

Ahhoz, hogy minden nehézségi szinten eljuss az ötös és a befejező pályához, az „Options” menüben a „Game Mode”-ot állítsd 1-re.

Menj a szabálymagyarázó szekcióba, válaszd ki az első demót, miközben lenyomva tartod a **↓ + □ + □ + □ + □** kombinációt. Amikor a játék betölt, elérhető lesz számodra az első szint ötös pályája.

A többi szinten ugyanezt kell tenned, a különbség mindössze a „Game Mode” beállításában van – például a harmadik szint ötös pályájához a „Game Mode 3” + „Demo 1” kiválasztásával juthatsz. ▶





► A befejező pályák kiválasztása is ugyanezen az elven történik, csak az első szinten a „Demo 3”-at, a második szinten a „Demo 2”-t, a harmadik és negyedik szinten pedig ismét a „Demo 3”-at kell választanod.

BUST-A-MOVE 2

ERŐVONAL

ELSŐ CSALÁS

Játsz le egy menetet, majd szállj ki a játékból. A demo képsorai közben nyomd le az [□], [△], [↑], [↓], kombinációt, és egy kis zöldes figura fog megjelenni a képernyő alsó sarkában.

Ha ezek után a „Puzzle Game”-et választod, megjelenik az „Another World” felirat, és 135 rejtett térkép és háttér válik elérhetővé. Ha a „Player vs Player”-t választod, megjelenik egy szereplőválasztó képernyő, ahol 5 különböző szereplő közül válogathatsz. „Player vs Computer” módban – az előrehaladásodtól függően – még ennél is több szereplő érhető el.

MÁSODIK CSALÁS

„Puzzle Game” módban, amikor Bubby a „Start” felületen van, pötyögd be: ←, ←, ↑, ↓, majd



nyomd le egyszerre az [□] + [△] + [↑] + [↓] gombokat. Jutalmad egy titkos szereplőválasztó képernyő lesz.

R-TYPE DELTA

ERŐVONAL

Maximális tűzerjú

vörös lézer: pauszál le a játékot, tartsd lenyomva az [□]-t, és billentyűzd be: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, [○]. Ha sikerült helyesen beírnod a kódot, elektronikus hangot fogsz hallani.

Maximális tűzerjú kék

lézer: pauszál le a játékot, tartsd lenyomva az [□]-t, és billentyűzd be: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, [⊗]. Ha sikerült helyesen beírnod a kódot, itt is elektronikus hangot fogsz hallani.

Maximális tűzerjú sárga lézer: pauszál le a játékot, tartsd lenyomva az [□]-t, és billentyűzd

be: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, [○]. Ha sikerült helyesen beírnod a kódot, itt is elektronikus hangot fogsz hallani.

Maximális tűzerjú 99,9%-os dózis:

pauszál le a játékot, tartsd lenyomva az [□]-t, és billentyűzd be: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, [⊗]. Ha sikerült helyesen beírnod a kódot, itt is elektronikus hangot fogsz hallani.

Induláskor 9 kredit: játszd a játékot 3 óránál tovább.

Korlátlan számú kredit: játszd a játékot 100 óránál tovább (persze nem egyvégtében).
Bizony.

Erős pajzsral rendelkező űrhajó: „Intermediate” vagy „Advanced” nehézségi fokozaton tisztítsd meg az összes pályát.

Pályaválasztó menü: mindhárom űrhajóval menj végig az összes szinten. ■



RAZIEL MÉG MINDIG A POKOL BUGYRAIBAN UGRÁNDOZIK? NEHÉZ MEGSZERÉZNI A GLYPH-JELEKET? ÍME A MEGFEJTÉS, PLUSZ NÉHÁNY MÓDSZER A ROSSZFIÚK ÁRTALMATLANNÁ TÉTELÉRE

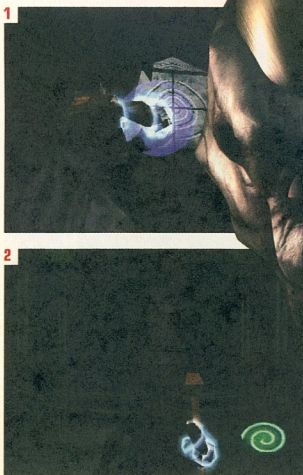
Legacy of Kain: Soul Reaver

HIVATALOS
MEGOLDÁS
GLYPH-
TALALÁS

THE SOUND GLYPH – A HANG JEGYE

Zúzd le a Morlock főnököt a Hetes Síroltban és megkapod az Erőlovedék képességét. Ennek segítségével megszerezheted a Hang Jegyét. Menj vissza a legalsó szellőnyíláshoz a Csend Katedrálisába. Menj át az alsó járaton és jobboldalt egy kis bemélyedést találsz egy megmászható fallal. Mász fel a falon **1**, törd be a fent található üveget az Erőlovedékkel és lépj be a fenti járatba. Ennek végén egy kapu van. Csússz át a Kísértet Világba és lépj be a kapun. A következő szoba túlsó végén keresd meg az átjárót és csússz az Anyagi Világba. Fogd meg a csontszerű botot a falon az átjáró mögött és menj vissza a kapuhoz, amelyen át bejöttél ide. Mász fel a falra a kapu oldalán, így egy peremhez jutsz. Nézz körül és dobd a csontot a baloldali bemélyedésbe (az első oszlop mellett). Csússz a Kísértet Világba és menj fel az első oszlop tetejére. Az átjáróval menj át az Anyagi Világba, ugorj a

baloldali bemélyedésbe, és újra vedd magadhoz a csontrudat. Ugorj vissza az első oszlophoz és fordulj balra. Ugorj és csússz a következő két oszlophoz, guggolj le és tedd le a csontrudat. Az Erőlovedékkel törd be a festett üvegablakot, aztán kapd fel megint a csontrudat és dobd be a harmadik oszlop mögötti járatba. Csusszanj a Kísértet Világba, aztán ugorj be a járatba, és az átjárón menj az Anyagi Világba. Fogd a csontot, majd menj tovább ezen a folyosón addig a szobáig, ahol egy csengőt látsz **2**. Üsd meg a csengőt a csontrudal és megkapod a Hang Jegyét.





THE FORCE GLYPH – AZ ERŐ JEGYE

Miután legyőzted a Melchiah névre hallgató első főnököt, birtokosa lesz az akadályokon átjutás képességének. Most már az Erő Jegye megszerzése a céldó **1**. Lépj be a Melchiah klán épületébe a

temető mellett, menj le a csigalépcsőn, majd a téridő görbület szobája mellett lépj ki a szabadba **2**. Ugorj be a vízbe és indulj el a jobb oldali víz alatti járaton. A járat végén egy tőszzerű terület találás. A bal oldali fal mentén menj a kapuhoz **3**, és ezen belépve menj a Kísértet Világba. Indulj el

felfelé a folyosón a kapu melletti átjáróhoz, és válts át az Anyagi Világba. Ússz tovább a kör alakú szobában található három oszlophoz, majd állj mögéjük és döntsd mindet a szoba közepe felé **4**, így egy jel tűnik fel a földön. Ekkor tiéd lesz az Erő Jegye.

THE STONE GLYPH – A KŐ JEGYE

Zephon legyőzésével a falmászó képesség birtokába jutsz és a Kő Jegye keresésére indulhatsz. Lépj be újra a Melchiah klán épületébe, menj le a csigalépcsőn, majd a téridő görbület szobája **1** mellett lépj ki a szabadba. Ugorj a vízbe és indulj el ezúttal a bal oldali víz alatti járaton. A végén a perem segítségével mássz ki a vízből és lépj át az Anyagi Világba.

Mássz fel a peremre az átjáró mögötti falon. A folyosón át egy szabadtéri területre **2** jutsz, majd egy óriási koponyához **3** érsz, amely Nupraptor menekülésének nyoma. Ugorj át a koponya bal szemén és kövesd a járatot a megmászható falig. Mássz fel a peremig, majd indulj el a jobb oldali falon. Fent,

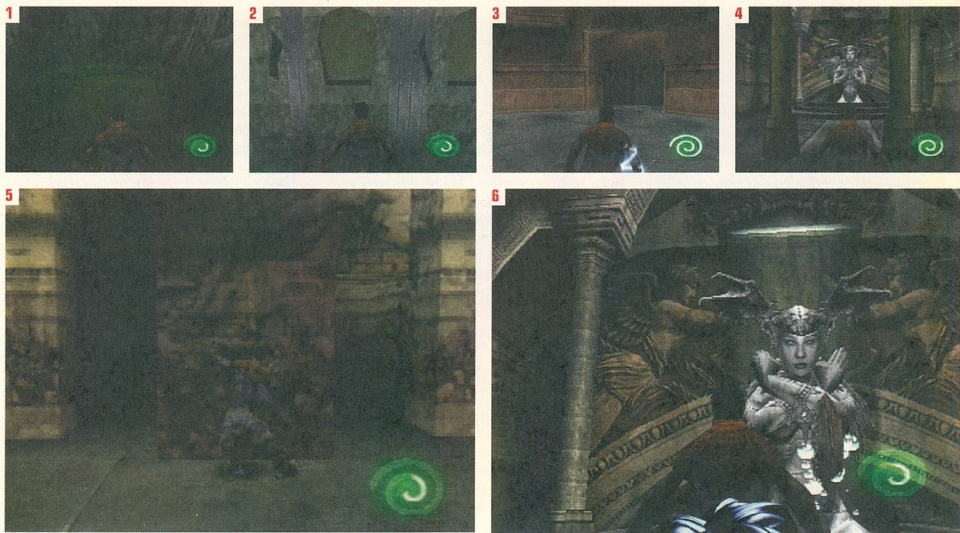
a levegőben egy vékony faplató van. Ugorj erre, majd a baloldali peremre **3**. Küldd el Razielt a faltól és csússz át a Kísértet Világba. Itt egy másik vékony faplatom ereszkedik felfelé; ugorj rá, amikor a megfelelő magasságba jut. Sétálj végig ezen a fenti peremig, majd fordulj balra a harmadik vékony faplatóhoz. Ugorj fel erre és menj el a végéig, majd ugorj le arra a peremre, ahol az átjáró van.

Lépj át az Anyagi Világba és ugorj vissza a fenti faplatomra **4**. Pontosan előlött van a negyedik plató – ugorj és mássz fel rá. Ennek a végén lépcsőket találás, amelyeken felmászva egy vékony kőplatform vár. Ezen végighaladva egy peremhez jutsz, amelyre ugorj fel. Fordulj jobbra és ugorj fel az itt látható peremre. A perem tetejénél lépj az ajtónyíláshoz és menj be a járatba.

Ez egy szabadtéri területre vezet, amely valójában ugyanannak a koponyának az állkapcsa, amelyet a **3**-ban láthattunk. Az állkapocs szélénél fordulj balra és keresd meg a bal oldali alsó peremet. Juss fel erre és menj végig a hegyoldalban egész a barlangig. Menj be ide, és amikor elhagytad a két nagy lánghaló bemélyedést, ugorj a jobb oldali falon található peremre, majd lökd le róla a tömböt **5**. Told be a tömböt a következő szobába.

Ez a Kő Jegye szoba. Itt egy fali freskót kell befejezned a tömbök megfelelő helyre tologatásával. Hat képes tömb van és néhány kép nélküli. Legtöbbjük a következő szobában van, amelyet a jobb és bal oldali falaknál futó járatok át érhetünk el **6**. A felesleges tömböket használd a képes tömbök leszedésére a szomszédos szobában lévő megemelt platformról.





THE WATER GLYPH – A VÍZ JEGYE

Rahabot legőzvéen Flippert is meghazudtoló üszötudás birtokába jutsz. Most már a Víz Jegye nyomába eredhetsz. Menj vissza a szirtekhez, ahol az örvény található. Sétálj át a hídon, majd ugorj az örvény túloldalán található platóra és fordulj balra. Ugorj a folyósóba baloldalt és menj végig rajta, majd a végén ugorj a vízbe [1]. A víz alatti járatban haladva egy nagyobb területre jutsz, ekkor üssz a felszínre. Menj ki a vízből és keresd meg a kis faajtót a sziklafalban. Lépj be az ajtón és menj fel a lépcsőn. Felül húzd ki a két tömböt a falból, majd tedd őket egymás tetejére, hogy feljuthass a bal oldali fal tetején lévő peremre. Ez jobbra egy nyílászó vezet [2]. Ugorj át a vízen a szemben lévő nyílászóhoz. Most az Emberek Városában vagy. Fordulj jobbra és az előcsarnokot át menj a bejáratához. Lépj be ezen, fordulj balra és menj le a rámpán. Ennek alján újra csak fordulj balra, kerülj a lépcsőhöz és menj fel rajta. Az itteni csarnok egy kör alakú szobához vezet – itt menj át a bal oldali dupla ajtón [3]. Most az Emberek Városának központi részén vagy. Indulj előre és ugorj a vízbe. A víz alatt üssz a kapuhoz, csüssz át a Kísérlet Világba, majd lépj be a kapun. Itt az átjárón át visszajuthatsz az Anyagi Világba és végigúshatsz a csövön. Fent a cső egy kör alakú szobába nyílik – keresd meg a lyukat a falon és üssz be rajta. Itt újra csak egy csövön át vezet utad, egész egy kis szobáig. Fordulj balra és üssz a négyzet alakú szobáig. Emelkedj a felszínre, és jobbra ugorj ki a vízből. Menj fel a lépcsőkhöz

addig a szobáig, amelyben egy szobor van [4] – itt jelenik majd meg a Víz Jegye, ha megfejtetted a rejtvényt. Menj a szobor jobb oldaláig, majd menj fel a lépcsőkhöz. A legfelül található szobában ugorj át a vízen [5] és szedd ki a kőtömböt a falból. Lökd be a tömböt a vízbe, majd mozgasd jobbra az alsó szobába, melynek padlóján egy lyuk van középen. Told be a tömböt a résbe, és a szoba megtelik vízzel [6]. Most téj vissza a szobros szobába, hogy megkapd a Víz Jegyét.



THE SUNLIGHT GLYPH – A NAPFÉNY JEGYE

A Napfény Jegye a következő a listán. Menj vissza a Csend Katedrálisának bejárati kapujához. Ugorj az árokba és ússz jobbra a víz alatti kapuhoz. Lépj át a Kisértet Világba és menj be a kapun. A járaton végighaladva egy kör alakú szobához jutsz, melyben egy átjáróra lesz. Menj vissza az Anyagi Világba. Ússz a fentebb található járatához és menj be. A szabadba jutsz. A jobboldali fal mentén egy folyosó vezet egy tér-idő görbület kapuhoz. Ússz a felszínre a központi területen, és a peremnél ugorj ki a vízből. Menj jobbra és ugorj fel a jobb oldali peremre, majd vezessen utad a világitótoronyhoz. Itt is menj jobbra és ugorj fel a jobb oldali

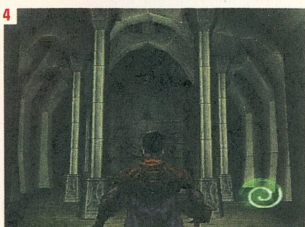
peremre. Most ugorj arra a peremre jobboldalt, amelyen a Ronint láthatod. Fordulj jobbra és ugorj a következő, jobb oldali peremre. A perem jobb feléről ugorj a felette lévő peremre. Menj ennek a bal oldalára és ugorj még egygel feljebb. Itt egy barlangot találsz, menj be és kövesd, amíg csak ki nem jutsz. Fordulj balra, aztán ugorj és küssz fel a világitótorony tetejére. A toronytól balra egy barlang van, menj be, és a járaton át egy ajtóhoz jutsz. Ha belépsz ezen, egy bábjáték mutatja az utat lefelé. Indulj el erre. A bal oldali első bemélyedésben van egy ajtó. Menj be és haladj végig a folyosón abba a nagy szobába, amelynek a jobb oldali falán egy kar van **11**. Mássz fel a közepén lévő építményre; lökd le a tömböt a tetejéről, majd told a kar mellé. Ha elfordítod a kart, a forgatvány mozogni kezd, lángok jelennek meg a falon, majd a szerkezet visszafelé kezd mozogni. Célod az, hogy a tömböt

a forgatvány mellé helyezd, elfordítsd a kart, majd olyan helyre told a tömböt, amelyen megakadályozza a forgatvány visszafordulását. Így a tüzek a falon égve maradnak. Ezután menj a visszafelé vezető folyosóhoz, haladj végig rajta és indulj el az alul baloldalt lévő járaton. Ennek a végén egy szoba van oszlopokkal, ahol később begyűjtheted a Napfény Jegyét. Menj vissza a járaton és állj szembe a vízzel. Ugorj át a kör alakú platókra, majd

menj a világitótorony aljához és lépj be a kapun. Az itt található folyosón egy kör alakú szobába jutsz, amelyben egy palló vezet a helyiség aljához. Ugorj le alulra és menj a nyitott járatához. Ez néhány nagy szobához visz. Fordulj balra és menj át a háromszögletű árkádsoron a következő szobába. Lépj át a Kisértet Világba, haladj tovább a következő két ajtón át az átjáróhoz, majd csusszanj vissza az Anyagi Világba.

Menj be az átjáró melletti ajtón és kövesd a járatot a dupla ajtóig. Lépj be rajtuk a következő szobába. Menj balra és ugorj be abba a részbe, ahol négy tömb és két cső áll ki a falból **12**. A négy tömbben lyukak vannak. Fordítsd úgy őket, hogy a két cső között legyen egy átjáró. Ezután ugorj ki a résből és kövesd azt a csövet, amely nem kapcsolódik a fűjtatóhoz a falikerékkel. A kapcsolóval engedd meg a vizet; a vizikerék forogni kezd, s beindítja a fűjtatót a dupla ajtóknál **13**. A kerék jobb oldalán található

göz segítségével juss fel a mögöttes lévő fűjtatóhoz. Menj fel, és amikor a legmagasabb helyzetben van a fűjtató, ugorj a pallóra. Utóbbin menj végig balra a szoba tetejéig, aztán menj be az előcsarnokba. Menj tovább a járaton addig a nagy szobáig, ahol dugattyúk mozognak fel és le. A szoba túlsó oldalánál a padlón lévő lyukak egyikén ugorj le. Térj vissza a körkörös szobába, uszgyi fel a fal melletti pallón és menj ki a világitótorony földszintjéhez **14**. Most a vizen át menj vissza abba a szobába, ahol az oszlopokat láttad és gyűjtsd be a Napfény Jegyet.





THE FIRE GLYPH – A TŰZ JEGYE

Bukj le megint a hullámok alá és indulj el a Tűz Jegye megszerzésére. Térj vissza a szirtkehez, ahol az örvény van **[1]**, fordulj balra és menj Raziel klánjának területére. Menj be az ajtón az első járat végén és térj be az első klánterületre – abba, ahol a lépcsők vannak **[2]**. Menj túl a kapun, a következő lépcsős területre. A lépcső tetején bal oldalt **[3]** menj be az ajtón és haladj egész addig a pontig, ahol vezet látsz baloldalt. Ugorj be és üssz át a fal tetejénél található járaton a következő szobába **[4]**. Kövesd a folyosót a kör alakú szobába, ragadj meg egy meggyújtatlan fáklyát a falnál és üssz a felszínre. Ugorj

ki a vízből és keresd meg a nyitott járatot – azt, amelyet nem zár sem ajtó, sem kapu. Menj át ezen, és a végén lépj be az ajtón **[5]**. A peremnél használd a Körülnézés módot (Look Around Mode) és dobj a fáklyát a szoba tulsó végén található folyosóba; később még jó hasznát veheted majd. Térj vissza a vizes szobába és menj végig az ajtós járaton. A végénél egy szoba van, amelyben balra egy dupla ajtó, jobbra pedig egy fogantó van. Forgasd el a fogantót, ezzel kinyitod az időzített ajtókat, majd azonnal válts a Kísértet Világba, hogy ne csukódjanak be az ajtók. Menj át az ajtókon, és az átjáróval térj vissza az Anyagi Világba. A járat végén ugorj le abba a szobába, ahol a kapu és a fali fogantó

van **[6]**. Forgasd el a fogantót, hogy kinyíljon az ajtó, majd menj át oda, ahol a kapu volt, aztán térj vissza a vizes szobába. Menj vissza abba a szobába, ahová a meggyújtatlan fáklyát dobta és válts át a Kísértet Világba, így az oszlopok egymásba folynak és lépcsőt képeznek. Ugorj oszlopról oszlopra, amíg el nem éred azt a járatot, ahol az eldobott fáklyád van. Az átjáró segítségével lépj az Anyagi Világba, szedd fel a fáklyát és gyűjtsd meg a máglyán. Vidd a világítóeszközt abba a szobába, ahol elfordítottad a fogantót. Az emögötti szobában négykarú szoborra lelsz **[7]**, amely egy kosarat tart. Utóbbi gyűjtsd meg a fáklyával. Ekkor megkapod a Tűz Jegyét is.

THE FIRE REAVER – A TŰZ HARAMIA

Annak érdekében, hogy elérd a Tűz Haramiát, menj vissza a sziklákhoz, ahol az örvény van; fordulj balra és menj a Raziel klán területére. Menj be az ajtón az első folyosó végén, majd térj be az első lépcsős klán területre **[1]**, ezután pedig a következő ilyen részre. Menj be a bal oldali ajtón a lépcső tete-

jén. Kövesd a járatot a baloldali vízhez. Ugorj bele és üssz előre az első fősobáig **[2]**. A jobb oldali folyosón át menj be a nagy szobába. Kövesd azt a járatot, amely innen egy nagy, kör alakú szobába visz. Innen csak egy út visz kifelé. Ennek a végén át kell másznod egy kis ablakkereten és a bal oldali fal mentén egy kis fülkéhez kell menned, ahol csigalépcső van. Üssz le a lépcsőn és menj a jobb oldali

falon látható festett üvegablakhoz **[3]**. Ezt törd be az erővelékekkel és menj be a folyosóba. Üssz fel, majd ki a vízből, s egy terembe jutsz, amelynek végén nagy tűz van. Ereszd rá a Lélek Haramiát a lángokra **[4]**, s Tűz Haramiává változik. Ha ez elalszik, amikor átkelsz a vízen, vagy áttérsz a Kísértet Világba, futtasd át a Lélek Haramiát bármely nyílt tűzre; ekkor tüzes pengévé változik.



A FŐNÖK LEGYŐZÉSE

KÜZDELEM MELCHIAH ELLEN

Melchiah legyőzéséhez karóba kell húznod őt a két oldalsó kapuvál és be is kell zúgnod a zűzőgéppel. Először is az egyik oldalkapuzhoz kell menned. Ugorj fel, át a kapu feletti ablakok egyikén és egy oldalszobába

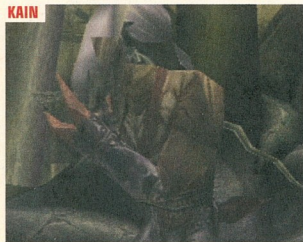
MELCHIAH



juatsz. Menj az itt található kapcsolóhoz és hozd működésbe – ha nyomva tartod, kinyílik a kapu. Várj, amíg Melchiah félig átér a kapun, ekkor engedd el a kapcsolót; a kapu lezárul és felnyársalja a gonoszt. Most menj a másik oldalszobába és ismételd meg az eljárást. Ekkor csald be őt a szoba közepére a kör alakú ketrecbe. Menj a trónhoz és húzd meg a padlón lévő kapcsolót a zűzőgép aktiválásához. Raziel ezután megkapja az akadályokon átjutás képességét, így most már átjuthat – ami elég hasznos.

KAIN : AZ ELSŐ ÖSSZECAPÁS

Nem nagy cucc. Kain fel-feltűnik az aréna különböző részlein és a Lélek Haramiát arra késztteti, hogy Razielre tüzeljen. Amikor feltűnik, érj oda



gyorsan hozzá és támadd őt, amíg csak el nem tűnik. Háromszor kell megtámadnod ahhoz, hogy befejeződjön a küzdelem. Kain ekkor összetöri a Lélek Haramiát Raziel feje fölött és eltűnik. Ezen a ponton kapcsolj át a Kísértet Világba, és vedd fel a Lélek Haramiát. Ekkor Ariel tűnik fel és elmondja, hogy a Csend Katedrálisába kell menned. Mindig visszatérhetsz az oszlopokhoz, ha szükséged van Ariel tanácsaira, egészségre, illetve Jegy energiára. Ha el akarod

hagyni ezt a helyiséget, a Lélek Haramiát ráeresztve nyisd ki a fő ajtót.

ZEPHON

Miután beléptél Zephon kamrájába és megnéztéd a bábjátékok, menj közelebb hozzá, amíg csak el nem kezd féled szurkálni a lábaival. Amikor egy-egy lába beszurul a földbe, támadd meg. Ekkor Zephon egy tojást ad ki magából. Fogd meg ezt és fuss a bejárathoz, ahol a bukkott vadásznak ég a lángszórója. Gyűjtsd meg a tojást. Fuss közelebb

ZEPHON



Zephonhoz és válts Körülnézés módba. Dobd rá az égő tojást Zephon fejére. Ismételd meg ezt egész addig, amíg Zephon megsemmisül (ehhez három tojás kell). Ha már az összes lábát megölted, és még tojásokra van szükséged, vágd meg a tojászsákját és kapsz egyet. Térj vissza a Kísértet Világba és menj be valamelyik járatba, ahol léleg-generatorokkal hozhatod rendbe egészségedet. Miután megölted Zephont, megkapod a falra mászás képességét.

MORLOCK

Ugorj az aréna közepére, ahol a Morlock már vár. Menj közel hozzá és üsd-vágd, amíg csak nem kerül „puding”

MORLOCK



állapotba. Majd kapd fel és dobd be a középső részt körrülvé vízbe. A Morlock főnök legyőzése Razielt az Erőlövedék használatának képességével ruházza fel.

RAHAB

Miután bementél a kör alakú kamrába a Kísértet Világban, ugorj fel a legmagasabb oszlop lépcsőjére. Ezután csúszd át az Anyagi Világba, ekkor feltűnik Rahab, aki a vízben úszva közelíti meg Razielt. Ahhoz,

RAHAB



hogy legyőzd őt, ki kell lónod a szoba falain található nyolc körablakot az Erőlövedékekkel vagy a Lélek Haramia fegyverrel. Itt elég kevés sérülést okoz a főnök, de maradj kint a vízből, vagy Raziel visszatér a Kísértet Világba. Ha legyőzted Rahabot, Razielt az úszás képességével ruházd fel.

DUMAH



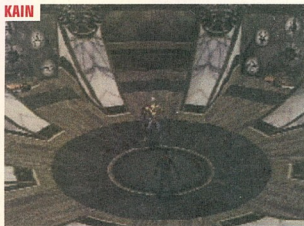
DUMAH

Meglepő módon Dumah-t nem is olyan nehéz lenyomni. Csak oda kell vezetned a nagyfiút a kazánhoz és ennek segítségével kipurcanthatod. Ha legyőzted Dumah komát, megkapod az összezúgorodás képességét. Könnyű meló.

KAIN: A VÉGSI ÖSSZECAPÁS

Kain a nagy körkörös szoba mindhárom szintjén feltűnik. Az alsó részen kezd akciózni. Találd el egyszer a Lélek

KAIN



Haramiával és a következő szintre megy. Ismételd meg az előbbi eljárást itt is. Kain ekkor a legfelső részre megy, találd el ugyanígy harmadszorra is és kövesd őt a Csillag-átjáróba. Itt a vége, fuss el véle. ■

MINDEN IDŐK LEGJOBB BEAT 'EM UP JÁTÉKA VÁR? KI MONDANA NEMET ERRE AZ AJÁNLATRA? ÍME PÁR TIPP ÉS TANÁCS, VALAMINT NÉHÁNY FELFEDEZÉSRE VÁRÓ TITOK A LEGENDÁS PLATINALEMEZES PROGRAMHOZ

Tekken 3

REPTALOS
MEGOLDÁS

A SZEREPLŐK KISZABADÍTÁSA

Így kapod meg a karaktereket és ebben a sorrendben jelennek meg:

- ⊗ Kuma: Menj végig a játékon Arcade módban.
- Julia: Kétszer menj végig a játékon Arcade módban.
- Gun Jack: Háromszor menj végig a játékon Arcade módban.
- Mokujin: Négyyszer menj végig a játékon Arcade módban.
- Anna: Ötször menj végig a játékon Arcade módban.
- Bryan: Hatszor menj végig a játékon Arcade módban.
- Heihachi: Hétször menj végig a játékon Arcade módban.
- Ogre: Nyolcszor menj végig a játékon Arcade módban.
- True Ogre: Kilencszer menj végig a játékon Arcade módban.
- Panda: Válaszd ki Kumát a karakterválasztó képernyőn és nyomd meg a ⊗ gombot.
- Tiger: Menj végig a játékon 17 karakterrel, beleértve Eddy-t is. Ezután jelöld ki Eddy-t a karakterválasztó képernyőn és nyomd meg a ▶ gombot.

Dr. Boskonovich: Menj végig négyszer Tekken Force módban, majd győzd le a doktort, amikor megjelenik. Ekkor kiválaszthatod őt a karakterválasztó képernyőn és titkos földalatti barlangja is megnyílik előtte.

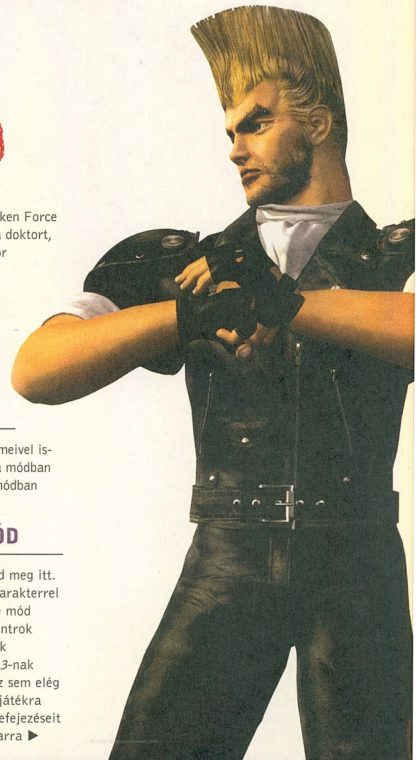
Gon [1]: Győzd le Gont Tekken Ball Módban.

BALL (LABDA) MÓD

Itt a strandlabdás beat 'em up stílus rejtelmeivel ismerkedhetsz meg [2]. Ahhoz, hogy ebben a módban is ügyködhess, végig kell menned Arcade módban bármelyik tiz szereplővel.

THEATRE (SZÍNHÁZ) MÓD

Tekken egyik legfeltettebb titkát fejtheted meg itt. Ha Arcade módban már mind a tiz alapkarakterrel végigmentél, lehetőség nyílik a Theatre mód kipróbálására. A PlayStation és Arcade introk mellett végignézheted, ahogy a karakterek rendre elvefejezik a játékot. A Tekken 3-nak 22 különféle végződése van, de ha még ez sem elég neked, válts át valamelyik egyéb Tekken játékra bekapcsolt géppel és megnézheted ezek befejezéseit is. Ne felejtse el a többi játékot is ugyanarra ▶





▶ a kártyára menteni – mindez jócskán megkönnyítheti a dolgodat.

A CSEL

Ha megnyomod a ↑ vagy a ↓ gombot, ki-be lépkedhetsz a képernyőből (nem ugyanaz, mint az ellenfél irányába vagy előle másfelé mozgás) **131**. Ez nemcsak hogy lehetővé teszi, hogy elkerüld az ütéseket, hanem meg is lepheted ellenfeledet egy oldal-ütéssel vagy egy jól kivitelezett dobással. Próbáld ki: a ↑ vagy a ↓ megnyomása, aztán ⊕+⊗ vagy ⊕+⊙.

ZSONGLÓRKÖDÉS

Zsonglörködésnek azt hívjuk, amikor az ellenfél levegőbe hajtása után másféle mozgások kombinációjával még földet érés előtt, röptükben bezuunk nekik egyet **141**. Ennek a legegyszerűbb formája az, ha bármelyik karaktert használva bevisszünk néhány találatot (a ⊕ és ⊙ gombok használatával). Például ha Law szerepbe bújunk, egy jókora rúgás röppályára állítja az ellenlábast, majd könnyedén zsonglörködhetünk egyet. A ↖+⊙, majd a ←+⊕+⊗+⊙ megnyomásával próbálhatjuk ki ezt a dolgot.

EXTRA RUHA

Minden karakternek kétféle szerkőja van **151**. Ezek közül a ⊕ vagy a ⊙ megnyomásával választhatunk, ha



a karakterválasztó képernyőn vagyunk. Egyes karaktereknek viszont harmadik ruhájuk is van. Ezek mekkorákhoz bizonyos számú bunyón kell végigmenünk az alábbi karakterek valamelyikével.

Lin Xiaoyu: 50 menet szükséges
Anna Williams: 25 menet szükséges
Jin Kazuya: 50 menet szükséges
Gun Jack: 10 menet szükséges

FORCE (ERŐ) MÓD

Ez a *Streets Of Rage*-stílusú játék újdonság a *Tekken* sorozatban **161**. Íme néhány tipp a végigjátszásához. A sebesség elsődleges fontosságú, így talán nem itt kellene új karakterrel próbálkoznunk. Olyan személyt kell választanunk, aki gyorsan tud súlyos sérüléseket okozni – Paul vagy Jin megfelelőnek látszik erre a célra. Egyszerű, gyors támadásokkal érdemes operálni. A tizütéses sorozatok feleslegesek – legalábbis amíg a jószágos Boskonovitch doktorral nem állunk szemben. Ő elég kemény fickó, így jól gondoljuk meg, melyik karakterrel indulunk harcba ellene. Alsó ütésekkel, illetve sorozatokkal feneythetjük egész addig, amíg kegyelemért kezd könyörögni és azt tehetjük vele, amit akarunk.

HIBÁS HÁTDOBÁS

Ez egy különös „bug”, vagyis hiba a játékban, amely lehetővé teszi, hogy ellenfeleket egy csinos kis hát-

dobással lepjük meg akkor is, ha valójában szemben állunk vele **171**. Normális esetben csak akkor hajthatunk végre hátdobást, ha közvetlenül az ellenfél mögött állunk. Bár nem könnyű elsajátítani, ezt a mozgást nem tudja kikerülni ellenfelelünk és emelnekülni sem tud előlünk. Ez a lehetőleg csak egyes karaktereknél létezik, amelyek listája a következő:

Forest Law: ↘+⊕+⊕
Gun Jack: ↘+→+⊕+⊕
Hwoarang: ↓+↖+⊕+⊗
Julia Chang: ←+↖+↓+→+⊕
Kuma/Panda: ⊕+⊗
Lei Wulong: ↗+⊕+⊕
Lin Xiaoyu: ↗+⊕+⊕
Paul Phoenix: ↘+⊕+⊕
True Ogre: ↘+⊕+⊕

Ha kiválasztottad a fenti karakterek egyikét, támadd meg ellenfeledet egy középső vagy felső visszafordítható rúgással. Várj egy pillanatot, majd nyomd meg a megfelelő „előre” gombot (a ⊕-et vagy a ⊙-t). Amikor ellenfeled visszafordítja a támadását, karaktered meghiúsítja a próbálkozását. Ha karaktered visszatér eredeti helyzetébe, azonnal bevissz egy hátdobást – varázstücsög megjelenik az ellenfél mögött és már ott is a hátdobás, mintha hozzá sem értünk volna a fickóhoz. ■



GONDOT OKOZ KERESZTÜLVÁGNI AZ ÉLŐHALOTTAK SEREGÉN?
ITT OLVASHATÓ 13 CSÚCS TIPP, AMELYEK SEGÍTSÉGÉVEL
TÚLÉLHETSZ RACCOON CITY ZOMBIJAINAK ÓRÜLT VILÁGÁBAN.

Resident Evil 2

NYITÁSI
MEGOLDÁS

A SZOBROK

A szobában lévő vörös ékszerre úgy tehetsz szert, hogy a szobrokat arccal a rubintartó alak **(1)** felé rendezed el – mindegyik különböző színű padlórésszen álljon. Ha véletlenül a falnak tolnád őket, csak menj ki a teremből, és amikor visszatérsz, újból eredeti helyükön állnak majd.

A KÖNYVTÁR

Menj fel a lépcsőn, és aztán keresztül a hiányzó korlát mellett való elhaladáskor megjelenő lyukon. Nézd meg a képet a falon, aztán nyomd le a könyvespolc melletti piros gombot. Ez beizzítja az áramot. Told el a könyvespolcot jobbra, és a kép kinyílik. **(1)**

KAZÁN

Gyűjtsd be a kazánt, majd a gyertyákat a következő sorrendben: 12, 13, 11.

A FEGYVERRAKTÁR

A kapcsolókat a következő sorrendben kell lenyomni a pincében található fegyverraktár áramellátásának bekapcsolásához: **↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑**.

SZÉFKÖD

Rövid és velős: 2236 **(3)**.

SHERRY/ADA-KÜLDETÉS

Menj abba a szobába, ahol a vízszelep **(4)** található, és keresd meg a dobozokkal teli részt. Tologasd őket úgy, hogy egy vonalba kerülje-

nek, és hozzáérjenek az ellenkező falhoz, mint amelyiken lemásztál. Mász vissza, és forgasd el a vizzáró csapot, hogy egy hidat képezzen a többitel.

ÚT AZ ELEKTROMOS KAPCSOLÓ-SZOBÁBA

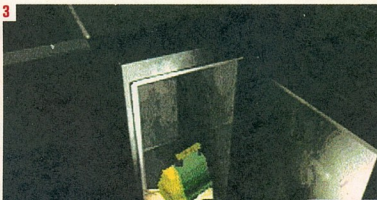
A második jelenetben eljutsz majd egy laborba, ahol egy lift és egy fekete doboz található. Told be a ládát a liftbe, majd a lift levele után told ki arra a helyre, ahol a másik két láda egymáson áll; így már be tudsz jutni a kapcsolószobába.

HOGYAN INTÉZZÜK EL AZ ALIGÁTORT

Az alagútban belebotlatsz majd egy gáz-tartályba. Hogy az óriáshüllő megindul feléd, rohanj vissza oda, és az **(X)** lenyomásával döntsd fel; az aligátor kaja helyett azt fogja harapdálni. Ekkor már csak egy elegáns lövés hiányzik a szörny szájába, és... **(5)**

A SPECIÁLIS KULCS

Rohanj a rendőrségre, eközben ne vegyél fel semmit. Egy kis lőszer felmarkolása után indulj meg a lépcső melletti részhez. Itt újabb töltényutánpótlás, majd a Brad Vickers-zombi kiirtása következik; a testet átkutatva lehet megtalálni a speckó kulcsot, ami a sötét-szobában lévő szekrény kinyitására szolgál. Itt egy rakás új cucc található, Claire-nek új ►



► fegyver, Leon pedig ezek segítségével egy kicsit gyorsabban tud majd lőni.

BEFEJEZÉSI BÓNUSZOK

Van egy pár fegyver, amelyek segítségével gyorsabban befejezhető a játék. Ha végigviszed az első részt két és fél órán belül A-val, kifogyhatatlan rakétavetőt kapsz; a második rész A-val való teljesítésekor végtelen löszeres géppisztolyra tehetsz szert. Ha ugyanezt a pályát két és fél órán belül, A-val csinálod meg, a végtelen löszeres gépfegyver mellé még egy rakétavető is jár. Még jobb, ha ugyanezt mentés nélkül teszed, mert akkor az előbb felsoroltak mellé még egy gatling is jár.

A VÉGIKVITEL ÉRTÉKELÉSE

A legjobb osztályzatok és az A megszerzéséhez három és fél órán belül kell befejezni a játékot, kevesebb mint 6 mentéspont használatával. Hát persze... Maradjunk inkább a B-nél? Ugyanezek a feltételek, de használhatod a besorolást csökkentő eszközöket is (elsősegély-spray, gépfegyverek, gatlingok, végtelen löszeres rakétavető). A szerényebb eredmények már csak a végigjártás idején múlnak: C-t

kapsz a 3,5–7 óráért, D-t a 7–9-ért, efelelt pedig E jár.

TITKOS KÜLDETÉSEK

Van néhány, persze csak ha elég jó (vagy csak türelmes) vagy, hogy végigvidd a játékok egy párszor. Az első és második rész kétszeri, A-val való végigjártása után Hunk küldetését kapod meg (6). Ha hatot viszel végig A-val, Tofuét is megszerezted (7).

PÁLYAMÓDOSÍTÓK

Az első rész bizonyos tevékenységei kihatnak a másodikra is. Ha még újonc vagy, ne használj el a géppisztolyt és a csomagot, hanem hagyd a második karakternek. Nem kell használnod, de mivel a második rész nehezebb, bőlcsebb egy időre ott hagyni, ahol van. Ha a gáztartályos trükkkel lenyomtatod az aligátort, a második karakternek már nem kell megőnie, hiszen már rég haltáppá lett. Próbáld meg feltölteni számítógépre az ujjlenyomataidat mindkét pályán a laborban, és bejuthatsz a redőnyös szobába. Vigyázz, van ott egy kis meglepetés; nem túl kedves... ■



A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

• SZIGORÚAN TITKOS

WIP3OUT, STREET FIGHTER ALPHA 3, TONY HAWK'S SKATEBOARDING TIPPEK

• **PLUSZ: MEGMUTATJUK, HOGYAN TEDD**

LEHETÉSSÉ A **MISSION IMPOSSIBLE-T**, HOGYAN LÉGY SÉRTHETETLEN A **DINO CRISIS-BEN**, ÉS MIKÉNT KÁRTYÁZZ VEGAS-STÍLUSBAN A **FFVIII-BEN**

TOVÁBBI JÁTÉKINFÓKÉRT FORDULJ A HIVATALOS PS TIPS MAGAZINHOZ, AMI RÖVIDESEN MEGJELENIK!

SZIGORÚAN TITKOS



Lehet, hogy lemaradtál róla? MÉG BEPÓTOLHATOD!



MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft ÁRON!

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

A legújabb játékok és zenék

A legtöbb webmániás már ismeri a MAME névre hallgató jelszót (mame.roguebas.com), azt az emulációs programot, amely lehetővé teszi, hogy rázabardoljunk azokra az arcade, Speccy és C64 játékokra, amelyekkel köykövként számtalan órát töltöttünk. Ugorj a honlapra, tölts le egy parórbót, fájldíj és szemed előtt, a PC képernyőjén máris megjelenhet kismillió régi sláger. Amikor a PSM nérmegiben a net bugyriaiban kutakodott,



rátalált egy játékra, amely gyanúsán hasonlított a Wipeout című PlayStation-klasszikushoz. A Sonic Rush Racing program (eredetileg a Sonyt utánozó Wipeout SW95 néven futott) az eredeti játékokat igyekszik felidézni. További szavak helyett azt javasoljuk, menj a www.simtek.dicon.co.uk/quadwipout.html oldalra és nézd meg magad is. A Shockwave 7 mindenesetre kell a futtatáshoz. Az eredmény? A Wipeout a számítógéptinkónk talán kissé kidolgozott formában, de jobbaképpen akár 10 frame/másodperc sebességgel is fut.



Egy huncut kanyar a www.nationalgamearchive.com 9.4.26/words/japan.html oldalra vit minket. Itt található a Japanese Game Title Generator (Japán Játékok Generator). H megfordítjuk a pénzbedobós játékautomatára emlékeztető kékeket, majd rákattintunk a megfelelő mészra, amikor meg a kékről állítani egy hangert, máris egy vadonatúj japán játékok birtokosául leszünk. Neked tetszene a Jolly Joy Pocket Tester (Jolly Joy Zsebkártya), vagy a Godzilla's Pocket Jelli-o Machin (Godzilla Zsebtörmelgyártó Gép) című? Nökönk nem.

Dan Meyers a www.psmonline.co.uk felől szerkesztője

MÉDIA

CD/DVD/NET/PÉNZBEDOBÓS GÉP

KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIROL

A HÓNAP CD-I

>>>A There Is Nothing Left To Lose november 1-jén jelenik meg>>>

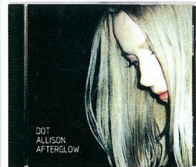
FOO FIGHTERS

There Is Nothing Left To Lose (RCA)

„N”othing left to lose” – már nincs mit veszíteni, kivéve talán a néhai Kurt Cobain szellemét. Dave Grohl manapság bizony már önmagában is gyakorlott a dalok írásában. A Foo

fiúk harmadik albuma is fejlődést mutat a korábbiakhoz képest – érzelmes balladától (Aurora) ütős rockhimnuszig (Learn To Fly) sokféle szám található a hanghordozón. Az M.I.A. mintapéldája annak az „izmos” hangzásnak, amelyet Grohlék megpróbálnak elérni – az esetek többségében sikerrel. A gitárok keményen szólnak, és a dallamok is jól el vannak találva, így minden adott egy igazán jó rock lemezhez. **DM**

ÉRTÉKELÉS: Dave, aki rave! A Foo fiúk eddigi legjobbja! Stb. 8/10



>>>Megjelent az Afterglow>>>

DOT ALLISON

Afterglow (Heavenly)

A post-ecó stílus. Weather producer neve által fémjelzett, belső problémák miatt távozva ment One Dove talán örökre az enyészetre, de énekesnő, Dot Allison hangja továbbra is bosszúgó hüllődöngéseket. Mostani, debütáló albuma tartalmaz szöve márkoztól ösztönzést (Tomorrow Never Knows), femniként zenekari hangszereket (Día / Imagine You) és Death in Las Vegas ítéletét hangulatszöveket (Morning Sun). A Mo Pop-band pedig meggyőző franciasággal adja elő magát a holdy. Ahhoz képest, hogy Glasgow-ból való... Egy ideális világban minden agyat becsipelt, gyengédséget átadóként énekel Dot Allison szállításán. Ennek hiányában viszont meg kell vennünk az albumot. Ami azért – valjék be – igencsak jól sikerült. **DM**

ÉRTÉKELÉS: Szerelem dalok a családostól tömegének. Ki is az a Beth? 8/10



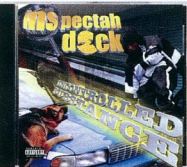
>>>A 99.1 a boltokban>>>

VÁLOGATÁS

99.1 (Moving Shadow)

Tabléták marokszáma, baseballütők hasba vágó mennyiségben, az egész eléműlő paranoián, csontzöre, lime, a Goodfellow-Nyúlka-megy beütését GT&Z promófilm, amely a drum'n'bass mestere, a Moving Shadow kitudó válogatásának második lemezén található. Rob Playford kádjója szolgáltatta a Rockstar játéksárkány filmzenéjét is, így is az hallani, hogy a 99.1 fellátal – van itt upglásra készítő jungla, dzsessz-beütés és koránas hangzási robotzene. A híres-hírdet. PC és Mac-kompatibilis GT&Z promó megjelentésének lehetősége és a szerény ár a 99.1-et a virtuális pengszterek paracsdómá teszi. **MG**

ÉRTÉKELÉS: Ha nem veszed meg azonnal, a Rockstar már küldi meg az izmos fiúkat 8/10



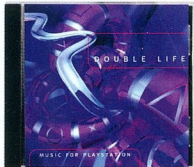
>>>Újdonság>>>

INSPECTAH DECK

Uncontrolled Substance (Loud)

Mindennap egy-egy újabb Wu-Tang-kvadányt láthatunk, s az a kérdés merül fel bennünk: Inspectah Deck albumának láttán, hogy vajon ki tud-e lépni a Genius, a Raekwon és a többiek árnyékából. Jó hír, hogy úgy tűnik: a Wu nyelvzetének hagyományait folytatva, a dalzósg révén képes volt erre. Deck hasonlít a funkys Moab Despre, bár eddigben politikai épitőmája is van. A zenész hip-hop-gát talított kabbótzernek által, amelynek ereje az édeskes hangzás és a hardcore ritmek elegyéből áll. receptjét pedig impregnens kaphatják meg a faggók. Bár nem tekinthetjük a legjobb Wu-albumnak, Inspectah Deck legelőbb olyan pokoli a lemezen, mint a közelvölvben érkezett Activision játéksárkány. Elég jól porog. **MG**

ÉRTÉKELÉS: A Wu hangja újra megszólalnak. Kellemes a fülnék 7/10



>>>Itt a Double Life is>>>

VÁLOGATÁS

Double Life: Music For PlayStation (Sony)

PlayStation-zene? Ez talán valami Chemical Brothers, Leftfield, Wu-Tang kombináció? Rossz tipp. Az Orbital, a Supergrass és a Super Furrys valóban szerepel már a PSM lapjain, de mi köze a konzolhoz a Reefnek, a Suede-nek és a Jamiroquai-nak? Na ez az. A Double Life különlegesége abban rejlik, hogy van hozzá egy második CD is, amelyen nyolc új, játszható PlayStation-demo található – egyebek közt a Crash Team Racing bemutatója is, amelyet egy teljes hónapig a PSM CD-n való meglelésre előtt láthatunk. De mindez megéri a befektetést? Nos, nem igazán. **JC**

ÉRTÉKELÉS: Ezzel az erővel bármilyen albumot és egy PSM-et vehetnél 6/10

A HÓNAP DVD-I

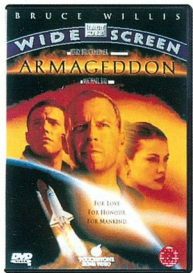


>>> A Pulp Fiction novemberben jelenik meg>>>

PULP FICTION

Talán akad egy-két halandó, aki nem látta még Quentin Tarantino filmjét, a Pulp Fictiont (magyar címe: Pornvárogás). Nos, nekik elmondhatjuk, hogy az alkotás a rendező legelső és legvéresebb műve. A sajtós stílusú és humoros film a John Travolta és Samuel L. Jackson által alakított két pti bűnöző történetét meséli el. A mellékszereplők között Bruce Willis, Uma Thurman, Tim Roth és Rosanna Arquette történetét is bekapcsolódó a cselekménybe. Első látásra a Pulp Fiction kicsit zavarosnak tűnik, hiszen a film egyik történetét a másikra ugrik, s ekközben szembeötlő az idősők közötti változás. Amint azonban megzokog az ember a mű sajátos szerkezetét, hamar rájön, hogy az alkotó Hollywood világát fordítottan látta át a film egyik-egyik szemében. Hihetetlen módon a DVD-n nincs semmi extra, de a film ettől függetlenül még nagyon jó. **JC**

EXTRÁK: Névsorok
ÉRTEKELÉS: Alapmű, de az extrák hiánya kiábrándító 8/10

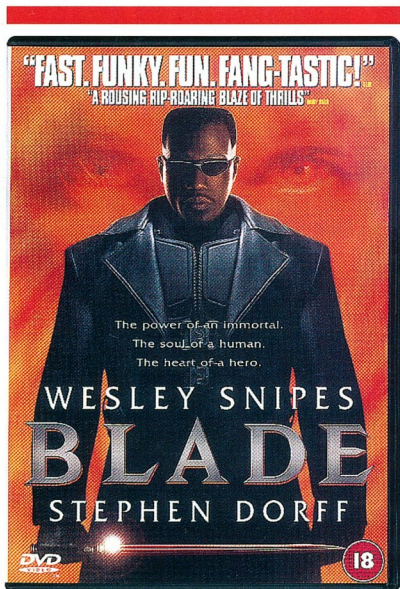


>>> Az Armageddon is becsapódik Issaszon>>>

ARMAGEDDON

Volt egy idő, amikor díjazottaknak népszerűt be a Földet. Aztán jött egy meteor, és szinte kizárható az élet a bolygón. 66 millió évvel ezelőtt újra hasonló veszélyek kell szembenéznie a planétának, az egyetlen reményünk pedig egy külföldi csoport, amelyet Bruce Willis vezet. A NASA terve az, hogy felküld a bolygót az aszteroida, ami majd egy lyuk fúrásával és egy nukleáris töltet bevetésével semlegesíti az űben száguldozó veszélyt. Ha más kincs érdekel, s a hangefektizáció nyújt némi élvezetet a néző számára. Elég vicces, ahogy Steve Buscemi különösen domborít a komédián. Az Armageddon nem egy sokszor megnézendő klasszikus, de érdemes legalább egyszer végignézni, még mesélt előtárs a világegyetem. **JC**

EXTRÁK: Trailerek, Aeromith-videók
ÉRTEKELÉS: Egyszerű, de magga a film nem egy nagy cucc 7/10



>>> Itt a Blade>>>

BLADE

Wesley Snipes a Marvel képregényhős félig ember, félig vámpír Blade szerepébe bújkol, és hősbőrűt indít a modern világ vampírija ellen, akik hatalmukba vették New York városát. A film valamelyest emlékeztet a Batman-re, de új attrakcióként vámpírok és vilámgyors csatajelenetek is vannak benne (mintha az *Evil Dead II* és *John Woo* találkozna). Blade első számú ellenfele Frost, a vámpír, akit Stephen Dorff játssz – kiválóan. Frost a Vér Istenét próbálja feltámasztani, de ehhez a kiválasztott (aki természetesen maga Blade) véreire is szüksége van. Sikerül vajon a gonosz terv? Talán első látásra nem is lehet észrevenni a film összes extráját – a Blade valóban egy vérfaogyasztó effektívjáték. **JC**

EXTRÁK: Dokumentumfilmek, alternatív filmbevezetés, letrajzok, trailer, audiokommentár
ÉRTEKELÉS: Maga a revüelt 9/10

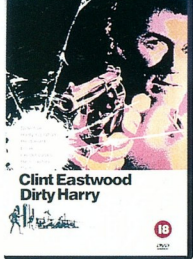


>>> A Blade Runner novemberben fut be>>>

BLADE RUNNER: RENDEZŐI VÁLTOZAT

Imre Ridley Scott Vidorja a 21. század Los Angeles. A The Director's Cutból kinerített Harrison Ford hangulatlansága, viszont sok olyan részt találtak benne, amelyet kivágtak az eredetiből. Deckard felátadja az, hogy megtaláljon egy adag megzabolott „másolatot” – harc androidekat, amelyek szinte lehetetlen megkülönböztetni az emberektől. A mostani változat közelében áll Philip K. Dick *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* című regényéhez – az a kérdést teszi fel, hogy Deckard vajon maga is egy másolat-e. Biztos tipp nincs. A különleges effektek nem voltak elavultak, a Blade Runner bizony még mindig a filmtörténet egyik legelső és legjobb sci-fi filmje. **JC**

EXTRÁK: Értelhetlen módon semmi extra
ÉRTEKELÉS: Az egyik legjobb sci-fi film, amely valaha is készült – DVD-n is jól mutat 8/10



>>> Dirty Harry visszaköszön>>>

DIRTY HARRY

Clint Eastwood a kökényim San Franciscóban, Harry Callahan szerepében egy kegyetlen sorozatgyilkos nyomába szegődik. A gyilkos, aki Scorpio néven tesztelez, megpróbálja blokkolást tartani a város, de mindenképpen jó szándékú látt abban, hogy Clint barátunkkal szórakozzon. A Dirty Harry erdélyes film olyan klasszikus jelenetekkel, mint amikor Harrynek egyik telefonát a másikhoz kell szalagolnia ahhoz, hogy beszélgetést folytatasson Scorpioval. Tény a Dirty Harry Clint egyik legjobb alkotása, és bár nem adhat hozzá semmilyen DVD-különlegességet) érdemes megnézni – ha csak nem vesztet fel videóra karcoskört... **JC**

EXTRÁK: Névsorok
ÉRTEKELÉS: Az eredeti, a legjobb, a leg-eredetesebb kézfegyver az egész földkerekségen 8/10

A legújabb népszerűbb játékautomaták

Az ész másról sem szól, mint az utótló – a fő videójáték-gyártó világszerte akkor mutatják be termékeiket a szakkiállításokon. Hagyományosan a legfontosabb ezek közül a tokiói JAMMA, amely minden év szeptemberében kerül megrendezésre. A Namco első számú csodafegyvere a *Time Crisis* folytatása, a *Crisis Zone* volt. A játéknak része a Namco padlárnyítójáték fegyverkonstrukciója, de most géppuskát kell használnunk pisztoly helyett. Hogy ez azt jelenti-e, hogy a konzoltalaj-



donosoknak új kiegészítőre kell beruháznunk, még nem nyilvánvaló. Konzoljaink a térszíri még nem tudni, de a program bizonyosan befitto lenne a PlayStation 2-re. A Namco két másik játékkal is kijött. Az egyik a *Quick & Crash* amely lövöldözés játék, s egy robbanó bógért használ kegyelemfőcskét. Bár igen addiktív program, nincs meg benne az a mészárolás, amely az otthoni fel használót is vonzaná. A *World Kicks* a legnépszerűbb sport, a játékosoknak pedig egy igazi, bár szקרényhöz rögzített futball labdát kell rugniuk a passzok és a lövések kivételésekor. Nem az elsőbába való ez. A Capcom a *Spawn*: In the



Demon's Hand-Ed jött ki. A játék két játszható egy, illetve két személy, death match mód is rendelkezésre áll. A *Spawn* alkotója, Todd McFarlane pedig bejelentette, hogy a *Spawn 2001* egy PS2-re is megjelenik majd. A Fígyeltek rovatunkon...

Colin Operative a szarkazikus tükros arcade-szakembere

wiszshang



ISMÉTSKAZ SZÉP SZÁMBAN ÉRKEZTEK ÉRDEKES HOZZÁSZÓLÁSOK, KÉRDÉSEK ÉS FELTÉTESEK, RÖVIDEN OLVASÓI LEVELEK A SZERKESZTŐSÉGBE. NÉZZÜK ÁT EGYÜTT MIT SZERETNÉTEK, MIRE VAN SZÜKSÉGEITEK ÉS PERSZE, HOGY KIK NYERTEK AJÁNDÉKOKAT!

igazi fénykorát éli mindannyiunk kedvence, a PlayStation. A Nagy Testvér ugyan már úton van a forgalomba hozatal felé, és mi minden apró információt mint mennyei ajándékot lesünk róla, mégis megnyugtató annak tudata, hogy a kis szürke doboz milyen csodákra képes. Gondolok itt elsősorban a *Final Fantasy VIII* elképesztő jeleneteire, melyeknek zenei aláfestése is említésre méltó. Maga a játék pedig... talán az abbaahagyhatatlan kifejezés illik rá leginkább. Vagy nézzük *Tarzan* rajzfilmszerű kalandjait, vagy *Spyro*-t vagy a *Grand Turismo 2* videóit! Szóval virágzunk, virágzunk, rendesen. És a jövő is rendkívül biztató.

Na, vissza a levelekhez, pontosabban a hónap leveleéhez, mely kitüntetett cím ezúttal ifj. Kovács István budapesti levelírónkat illeti:

„Nos... A PSM Magazin kérdésére, mégpedig arra a kérdésre, hogy hogy hívják Crash Bandicoot kishűgát én ezt megmondom: Coco Bandicoot néven keresztelték el. (Aműgy ez nem ide jön, de tök cool, phantasztikus, gut és persze prima az újság). Itt egy rajz Cocoról.

Ifjú versenyzőnk azt hiszem semmi kétséget sem hagyott afelől, hogy mi volt a kérdés, melyik kérdés volt az, amire ő válaszol a levélben, és hogy mit választott abban a levélben. Másrészt saját készítésű rajzot is küldött (abban a levélben, amiben megmondta, hogy

Crash kishűgának a neve – na jó, nem folytatom) ami végtére is nagyon jól sikeredett, így hát övé a díj. Taps. Egy Lara figura fogja őt ezeken a hosszú téli estéken felvidítani.

Egészen más, de nagyon érdekes téma következik:

„(...) Mielőtt belekezdének gratulálok! Az újság színvonal, tartalma és minősége kifogástalan. (Jó kezdés!!! – szerk.) Eddig az összes számot megvettem, és a következőket is meg fogom.

Rátérek a lényegre:

Azt szeretném megkérdezni, hogy lehet-e belőlem játéktesztelő, és mi kell hozzá. A számítógéphez értek, a PC-s játékokat és a PS játékokat is egyaránt jól játszom. Főleg az autósokat és horror-kaland játékokat. Arra kérek titeket, hogy valahogy válaszoljatok a kérdéseme. Előre is jó munkát kívánok az egész stábnak és előre is köszönöm...”

Kedves Kacsófi István (Szekszárdon)!

A jó hírem az, hogy igen, lehet belőled játéktesztelő. Ahhoz valóban lényeges, hogy sokat és kitartóan játssz minden platformon, amihez hozzájutsz. (PSX, PC, Sega stb.) Két lehetőségem van a jövőre nézve.



1. Főállásban leszel tester egy cégnél, ahol is egy készülő játék teljes fejlesztése alatt kell gyötörnöd folyamatosan a pályákat, hibajegyzékeket készítened, végigjátszanod, átnézned a kijavított hibákat... egészen a kiadásig. Egy ilyen munkakör betöltéséhez nem árt valamennyi hardveres tapasztalat, mert a tesztelés szüneteiben esetleg a gépekbe kell kártyákat beraknod, iyesmi. Mielőtt arra gondolnál, hogy ilyen céget Magyarországon nem találsz, sietve megnyugtatlak, hogy több játékfejlesztés folyik most is PSX-re és PC-re. Lapozgass a hirdetési újságokat, és ahol ilyen témában keresnek programozókat vagy grafikusokat, nyugodtan telefonálj oda, és érdeklődj, vajon testert nem keresnek-e.

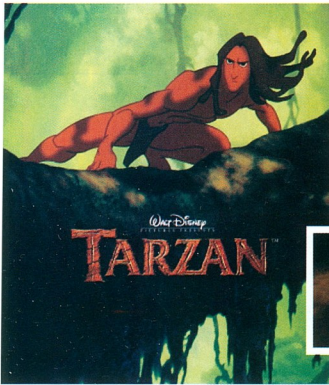
Következik a Pipáld Ki rovat kérdéseire választ adók közül kihúzott szerencsések névsora:

Simon Péter, Harsány
Énekes Zoltán, Tiszajúváros
Toma Adrienn, Budapest
Szilágyi László, Orosháza
Dworák Raik Antal, Nagysáp
Kardos Nikolett, Budapest
Farkas Péter, Budapest
Katona Dóra, Gödöllő
Molnár Zoltán, Szombathely
Strobel Árpád, Balatonalmádi

Mindannyian egy-egy teljes verziós játékot nyertek.

Gratulálók mindazoknak, akik feljebb a nevükkel találkozhattak, és jó szerencsét mindenkinek, akik még elkerült Fortuna kegye. Majd legközelebb.

Az új évben is várjuk a leveleket, hozzászólásokat és elemzéseket az újságról, lehet E-mailezni is, Tündérké pedig repesve válaszol minden elakadt játékosnak. Kellemes szilveszteri bulit, forgassátok a Karácsonyi különszámot, jó játékot – találkozunk az első 2000-es Visszhangban.



2., Ott van az Internet. Barmányban van előfizetésed, bármelyik keresőbe írd be a game tester szavakat (esetleg egy teljes angol mondatot) és számos, a témához kapcsolódó találatot fogsz eredményül kapni. NAGYON sok játékot egészen a béta fázisig az Interneten keresztül tesztelnek, sokszor akár száz ember tapasztalatait is meghallgatják... Remélem alakul majd a dolog.

Juhász Miklós, Törökszentmiklós
Vass László, Dorog
Ecsenszky Balázs, Nagytarcsa
Király Péter, Ajka
Ságiné Tompos Tünde, Keszthely

– Podracer,
 – Rune Haako,
 – Quake II,
 – Dr. Neo Cortex
 – Tekken 3

figura boldog tulajdonosává vált. Bővülnék a gyűjtemények, szépen, lassan...

Szabó Györgynek ezúton szeretném a kódokat megköszönni, bár azt hiszem, a *Wipeout*-nál az NTSC verzióban működnek... De azért megnézzük még egyszer. A *GTA* cheat-eket pedig örömmel várjuk!

Azután van itt egy levélünk, s ami abban foglaltatik, a sors szeszélye folytán összhangban áll a szerkesztőség véleményével. Az új arculatról van szó... Lássuk mit is írt Gyarmati János, budapesti olvasónk, aki egyébként rendszeres levelezőnk:

„(...) Az Elemzés rovatot biztos sokan átlapozzák, de véleményem szerint új szint hoz az újságba, csak gratulálni tudok hozzá. Az Előjáték és a Jövőkép is oké. (hálisten - szerk.) Egy rovat van csak, ami szerintem javításra szorul, ez a Próbajáték. Valóban szinte csak egy próba, főbb jellemzőit tartalmazza csak az adott játéknak. Alig-alig tér el az Előjáték rovatától, hiányoznak belőle a leírás jellegű részek...”

János úgy látszik ezen túl még elégedettebb lesz a *PSM* új számaival. Esetleg ha egy hasonlóan részletes elemzést küldené a mostani formátumról is... De bárki küldhet, végtére is az újság az olvasókért van, és ez itt a visszajelzések rovata. A legtalálhatóbb véleményyt (nem csak dicsőretek várunk...) ajándékkal fogjuk jutalmazni.

Ugrás a **Nyereménybőzönre**, ami ezúttal valószínűségi levélőzőn is volt egyben, hiszen annyian küldtek be helyes megoldást - *Coco Bandicoot* nevével - tartalmazó levelet.

ÍME A SZERENCSEK:

Buglyó Edina, Budapest – Yoda mester,
Kardos Nikolett, Budapest – Watto,
Lethenyi Samu, Budapest – Sniper Wolf,
Pomogács Hajnalka, Budapest – Darth Maul Fej,



GAMESTATION
 Sony PSX gépek, játékok adásvétele, cseréje.
 XVI., OND VÉZER 41. NY.: H-V 12.30-20.00.
 TEL.: 06-209-291-248

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ
 PSX gépek adásvétele, cseréje, kipróbálási lehetőség.
 N64, SuperNintendo, Gameboy cseréje.
 1173 BP., PESTI ÚT 4/A

JÁTÉKÁLLOMÁS
 Segítünk játszani! Állítólag olcsók vagyunk!
 Hívj: 40-50-350. XVI., Pálya u. 104.

GAMES WORLD BT.
 Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka,
 Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
 SNES, SMD II, Game Boy, Dreamcast.
 1191 Bp., Huszár u. 10-14. Tel.: 289-9091

**Ez itt az Ön
 hirdetésének
 a helye!**

SIGNAL COMPUTER KFT
 Tv-játék szaküzlet. Gépek, tartozékok, programok.
 Folyamatos AKCIÓK!
 1135 Bp., Béke út 100. Tel.: 340-8544

MEGACOMP
 Minden Playstation játék
 3990 és 5990 Ft-on egyösszegben kapható.
 Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

NINTENDO ÜZLET
 PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

NINTENDO ÜZLET
 PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

HOOLIGAMES
 SONY PSX ALAPGÉP, KIEGÉSZÍTŐK,
 PROGRAMOK KEDVEZŐ ÁRON KAPHATÓK.
 BP. VI., Szondy u. 14. Tel.: 3324-681

KONZOL STÚDIÓ
 Videójáték-szakszerviz, kis- és nagykereskedés.
 Tel./fax: 218-1925, 06-20/9-888-337
 Nyitva: H-P: 11-19; Szó-V: 9-13

NEW GAME
 ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,
 VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 20/988-4883
 5000 Szolnok, Bathány u. 22.

JÁTÉKÁLLOMÁS
 SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
 KELLEKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
 Godólló, Szilahi u. 4.

NINTENDO SHOP-RON
 SOPRON LEGNAGYOBB VIDEÓJÁTÉK-SZAKÜZLETE
 9400 Sopron, Újteleki u. 50.
 TEL.: 99-333-195

VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLET
 PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
 PC CD-ROM játékok bőséges választékban.
 8200 Veszprém, Ady u. 79, Kossuth u. 6.
 Tel.: 30/96-47-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA
 Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
 9700 Székesfehérvár, Pázmány P. krt. 4.
 Tel.: 06-20/9-565-322

MEGA TOP-X
 PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
 Akciós szoftver és hardver.
 9400 Sopron, Főreai sétány 6.

PREDÁTOR VIDEÓJÁTÉKOK
 MINDEN, AMI VIDEÓJÁTÉK, GÉPEK, PROGRAMOK,
 TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
 Tel.: 76/460-474; 06-20/9-692-899

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLUB
 PSX gépek, programok adásvétele, kölcsönzése.
 Sallódtórány, Kassai sor 12.
 Tel.: 20/9-770-709

APRÓ COM. KFT
 PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és szoftverek
 teljes kínálata. Elendi internet-előfizetés.
 Bp. II., Máriáremet út 116. Tel.: 275-8070

FIGURA PLAYSTATION
 Játékok, gépek, kiegészítő adásvétel, csere/é.
 A játékok kipróbálhatók. PSM magazin kapható.
 1066 BP., OKTOGON TER 3. TEL.: 06/1 343-5895
 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szó 10-14.

MARIO HOUSE
 Nintendo, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek
 és játékok adásvétel és csere.
 Logo adásvétel.
 1139 Budapest, Őreg u. 29. Tel.: 339-43-63

PSX Sopron
 Sopron legnagyobb videójáték-szaküzlete.
 9400 Sopron, Teleki u. 50.
 Telefon: 99-333-195

**Ez itt az Ön
 hirdetésének
 a helye!**

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük, lépjen kapcsolatba

Horváth Henrikkel
(1) 457-1135

**Hirdetőknek ingyenes szövegrírást
 és grafikai kivitelezést biztosítunk.**

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAM VALAMELYIK JÁTÉKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?
 ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTÉKOT, PERIFÉRIÁT,
 MEMÓRIÁT, RÉGEBBI MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?
 JÁTSZÓTÁRSAT KERESLE?

KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK INGYENES HIRDETÉSI LEHETŐSÉG
 20 SZÓIG

E-MAIL: HORVATHH@DCDD.HU
 TEL.: 06-1-457-1135

KONZOL STÚDIÓ

**Minden ami...
 PlayStation
 NINTENDO 64
 AKCIÓS ÁRAK!
 SZAKÜZLET
 SZAKSZERVIZ**

Bp. IX., Kinizsi u. 27. Nyitvatartás:
 Tel./fax: 218-19-25 H-P 11-19
 Tel: 06-20-9889-337 Szombat: 9-13

Keresem a
Resident Evil: Director's cut
 leírását.
 Aki tud, segítsen!
 Cím: Nádasdi Ferenc, 8473 Gyepükaján, Kossuth u. 7.

Tomb Raider II., Touring Car
 játékomat eladnám vagy elcserélném
G-Polಿಸra!
 TEL.: 36-30-227-8420

**G-POLICE, TOMB RAIDER II.,
 FAMILY WARS**
 játékaikat eladnám vagy elcserélném!
 TEL.: 36-30-227-8420

FIZESSEN ELŐ A PLAYSTATION MAGAZINNA
 EGYETLEN TELEFONHÍVÁSSAL OTP BANKKÁRTYÁVAL!

Önök nem szükséges csekkek kitérésével, postázásával
 fáradság. Lapunkat telefonon is megrendelheti
 és az OTP bankkártyája segítségével egyúttal ki is fizetheti.
 Az InterTicket bankkártyás telefonos ügyfélszolgálatra

(06-1) 266-0000

számon hétfőtől szombatiig, 9-20 óráig hívható.

Az InterTicket bankkártyás szolgáltatásai: színház-, koncertjegy-
 vásárlás, repülő-, hajójegy-megrendelés, hírlap-előfizetés

Logic

3

PLAYSTATION
DUAL
FORMAT
NINTENDO
64



17.990,-

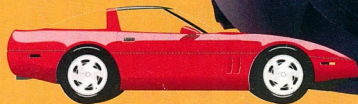
DUAL
SHOCK
COMPATIBLE

PS441

TOPDRIVE ROADSTER

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation ÉS N64-hez;
- Teljes „Dual Shock” software kompatibilitás;
- 8 állítási mód (beleértve a Namco, Negeon és Jojocon módokat);
- Gáz- és fékpedál egység;
- Felszerelve rezgéskeltő motorral;
- Gombok átállítási lehetősége;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség;
- Foglalat pótszebeségváltónak.

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,-

SONY
PLAYSTATION
DEDICATED
FORMAT

PS436

TOPDRIVE SPRINTER

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation-hoz;
- Teljes „Dual Shock” software kompatibilitás;
- Gáz- és fékpedál egység;
- 8 irányú digitális képernyő pozícióvezérlő;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség.



Logic
3

TOPDRIVE REACTOR



**ACTIVE
FEED
BACK**

**BACKWARD
COMPATIBLE
DUAL-SHOCK**

PS440

9.990,-

TOPDRIVE REACTOR

- „Active Feedback” vezérlő PlayStation-hoz;
- Alkalmazza az utolsó „Active Jogging” technológiát;
- Konvertálja a „Dual Shock” játékokat „Active Feedback”-ben;
- Felszerelve rezgésérzékelő motorral;
- Forgatónyomatékos sebességváltó/minden huppanás, ütközés érzékelés;
- Állítható gombok és játékvezérlés.

**DUAL
SHOCK
COMPATIBLE**



5.490,-

PS414 PS

CHALLENGER PADS

- Iker-analog botkormányos játékvezérlő 8 irányú vezérlésű lehetőséggel;
- Kompatibilis a „Dual Shock” analóg PlayStation játékokkal;
- 8 független tűzelő gomb;
- Lassított játszás/irányítás;
- Csúcsminőségű ikerrezgés motorok;

SONY PLAYSTATION
**DEDICATED
FORMAT**





7.490,-

PS400

PREDATOR PLUS

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- Tölthető 3 sebességgel;
- Automatikus újratöltés állítható töltési sebességgel;
- Konami és Namco üzemmódok;
- Kétssebességű automatikus-tűzelési mód;
- Kézi újratöltés lehetősége.



11.490,-



PS4003

PREDATOR 2

- Fénypisztoly Sony PlayStation és Sega Saturn-hoz;
- Konami PS és Namco Guncon üzemmódok;
- GUNCON AV adapter mellékelve;
- Állítható egyenes vagy soros tűzelési mód;
- Állítható automatikus tűzelés és feltöltés (gépfegyver üzemmód);
- 3 sebesség beállítás; tűzeléshez, újratöltéshez kézi újratöltéshez;
- Lövés közben rezgés (fokozza a valószerűséges);
- Pedál, újratöltés.



PS405

SUPERPAD

2.490,-

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- 8 tűzgomb;
- Automatikus-tűzelés mód;
- 8 irányú vezérlés lehetősége;
- Modern kivitelezésű markolat;
- Hosszú zsinór.





SP300 G
SCREENBEAT
SOUND STATION

- 300 W zenei csúcsteljesítmény;
- 3 utas hanglánc 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

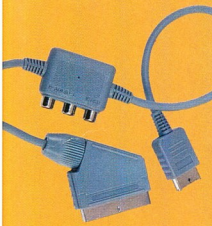
300
WATTS



2.490,-

JT422
JOYPAD
EXTENSION LEAD

- Játékvezérlő kábelhosszbátó;
- 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 játékok és a vezérlőkhöz;
- Ütésálló ABS műanyag;
- Modern kivitelezése biztosítja a maximális szellőztetést és megakadályozza a por és piszok behatolását;
- Plusz ajándék CD tartó.



2.990,-

JT423 PSX
LINK CABEL

- Lehetővé teszi két PlayStation csatlakoztatását, így a játékosok versenyezhetnek szemtől-szembe. Azoknál a játékoknál használható, melyeken látható „Link” ikon.



A közötti 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

LETÖLTÉS

TEL, BALRA, UGRÁS, TÜZELÉS, ELMERÜLÉS. ELFUTÁS... ÍME A LEMEZ E HAVI KÍNÁLATA



A minden eddiginél szépségebb Croft kisasszony legújabb kalandjait átélve sok álmatlan éjszánk lesz.

Figyelmesebb olvasóink már észrevették a *Tomb Raider: TLR* demót a lemezen, de Croft kisasszony legújabb szereplésének izshangos megjelenése miatt nem szabad figyelmen kívül hagyni a CD-n található egyéb érdekességeket sem. Feltétlenül érdemes megnézni a súlyosan jó *Gran Turismo* videót. Vagy a *Spyro 2* jól eltájt demóját, amely bemutatja az összes fejlesztést, mely a kis cimborra háza táján lezajlott. A *Fighting Force 2* és a *Millennium Soldier Robotron*-szerű stíusa pedig a játéktérmegekben eltékozolt fiatalság emékeit idézi fel. Előételnek nem rossz – a lakoma pedig jövő havi ajánlatunkkal folytatódik majd.

Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA

Retöltés után a ← és → gombokkal scrollozhat végig a Játékok listáján. A kívánt demót elindításához az ⊗-t használhatod – némelyik demó után resetelned kell.

Tomb Raider: The Last Revelation

| | |
|------------|----------------|
| ■ KIADÓ: | Éidos |
| ■ MUFAJ: | 3D kalend |
| ■ PROGRAM: | Jétszható demo |

E hónapban a Videójáték-történelem Legvonzóbb Polygonos Hölgye tiszteletét teszi lemezzünkön. Korábbi kalandjai folytatására ehhezve Lara most visszatér. A vonzó hölgyeménnyel Alexandriában, a játék őt fő helyszínének egyikében találkoztunk, ahol rejtelmegoldó utazása részeként Kleopátra palotájának elveszett könyvtárait kell felfedeznie. Néhány dolog összeszedésével és együttes használatával fejezhetjük be a demót.

- Irányítás:
- ⊗ Cselekvés
 - ⊙ 180° fordulat
 - ⊕ Ugrás
 - ⊖ Fegyver elővétele
 - ⊞ Lépés oldalirányban (nyomd meg és használj a ↑ ↓ ← →-ot)
 - ⊟ Kamera (nyomd meg és használj a6875-öt)
 - ⊠ Lendületvétel
 - ⊡ Lendületvétel és úszás
 - ⊣ Lézeremzet (az ⊞-el be-, az ⊞-vel pedig kizoomolhatunk. Ez a távsőre is érvényes)

⊞ Legugolás/küszás (nyomd meg és használj a ↑ ↓ ← →-ot, ha küszni akarsz)

⊞ + ↑ Fel- és lemászás a rudakon
⊞ - ↓ Leugrás rudakról

■ Eszközár: Az eszközök kiválasztásához nyomd le a ⊞ gombot, s ekkor tudod használni az „equip” (felszerelés) opciót. Eszközök együttes használatához a „combine” (együttes használat) és a felszerelés opciót kell igénybe vennünk.

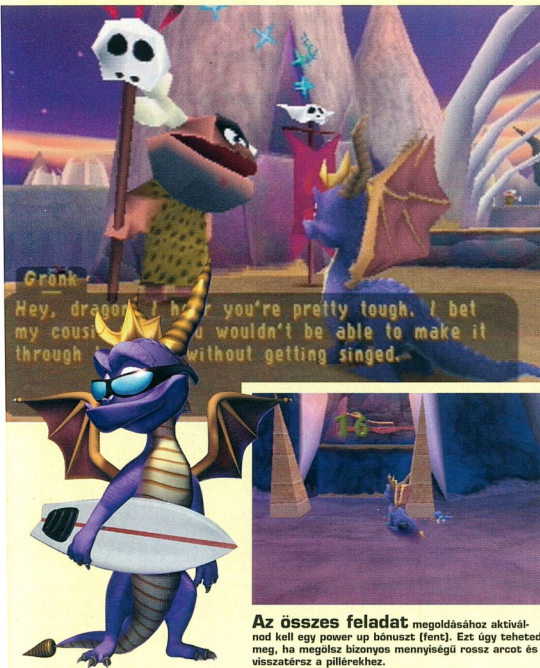
■Egyéb jellemzők:

Nem csoda, hogy annyi Lucozade után Lara majd kicsattan az életerőtől. Kétszer annyi féle mozgást tud, mint azelőtt. Ezek egy jó része esetleges, de másik részük nagyban hozzájárult a játék fejlődéséhez. Lara ostopokra mászik és pózokban csúng, combizmai pedig olyan erősek, hogy az ajtót is berúgja. Egyszerűen végtelenek a fiatalasszony képességei.

■További információk

Gyűrűkz nekí és szökjenj át a PSM előzeteséhez.





Az összes feladat megoldásához aktiválnod kell egy power-up bónuszt (fent). Ezt így teheted meg, ha megelőz bizonyos mennyiségű rossz arcot és visszatérsz a pillérhez.

Spyro 2: Gateway to Glimmer

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** 3D Platform
 ■ **PROGRAM:** Jétszható deo

Mindannyiunk kedvenc tűzokádója visszatér. Spyro kalandjaiba Avalar világában zajló utazásainak keretében kapcsolódhatunk be. Mint mindig, a kishaver ezúttal is nagy adag egyéb lény macerálja. A demo a teljes játék két világát tartalmazza – a Sunny Beach és a Skelos Badlands nevű pályákat. A Sunny Beach amolyan vízes szint, ahol Spyronak pár teknőt kell biztonságba kiserínie. Nem túl nehéz feladat megküzdeni a helyszínen szétzört pengeforgató rosszfúkkal. Lángleheléssel mindet megoldhatod. Mindegyik világban van néhány kihívás, ezért keresd a mediatló teknőcöket, amelyeknek láthatóan segítségre van szükségük. Ugorj fel a létrákra, merülj le a tavakba, fedezz fel minden területet. A Badlands-területen már

valamivel forróbb a hangulat – a szint túl nyomó részén ott a halálos láva, amely Spyro't ropegósítja, ha nem vigyázol. Mintha ez még nem lenne elég nagy gond, a helyszínen barlanglók ősemberek, tűzőpó sárkányok és kék tűzes lények is megjelennek. A szinteken úgy juthatunk végig megperzsélődés nélkül, hogy megesszük az utunkba kerülő vörös köveket és a megnyomásával ráköpjük ezeket a gonoszokra.

- **Írányítás:**
- Ugrás/vitorlázás
 - Lángok
 - Támadás
 - Gördülés
 - Gördülés
- ↑ ↓ ← → Spyro mozgatása
- **További információk:**
 Irány a *Spyro 2* előzetes!



Megragadó címzene... A küldetés lehetetlen. Na jó, azért nem, de bizony meg kell küzdeni a sikerért.

Mission: Impossible

■ **KIADÓ:** Infogrames
 ■ **MŰFAJ:** Lopakodás/stratégia
 ■ **PROGRAM:** Jétszható demo

A *Mission: Impossible* izgalmas és dermesztő titkosügynök-történetnek látszik. Teljesen játszható demónk Ethan Hunt szerepébe helyez, meghozza nem is akárhová: a semmi közepébe, a tél jeges markába. A képernyő teljes elgazdást kapsz, küldetésed elője a következő: Mássz át a kerfészen. Találd meg az órnázat. Vedd fel a borítékot. Változtasd meg a kinézetet (ne feledd, a Facemaker nem működik a hidegben!). Győzd meg a teherautó-vezetőt, hogy kézbesítse a borítékot. Találkozz Chitterrel és ugorj a teherkocsira (könnyű, nem?). A küldetésed sikeres végrehajtásában két tárgy lehet segítségére, így bölcsen kell őket használni – egyikük egy 7,65-ös hangtompító pisztoly, a másik pedig a Facemaker.

■ **Írányítás:**
 ☒ Üzenetek átvétele a kommunikátor villogásakor

- ⊗ Ugrás
- ⊙ Lehajlás
- ⊕ Verekedés vagy lövés
- ⊖ Belépés az eszköztárba, Fegyvek kiválasztása (megerősítés: ⊗)
- ⊗ Facemaker és más tárgyak kiválasztása (megerősítés: ⊗)
- ⊕ Célkereszt mód
- ⊗ Automatikus célzás
- ⊕, ⊖ Bezoomoláskor nyomva kell tartani

■ **Egyéb jellemzők:**
 A teljes játékban nem kevesebb mint 20 küldetést kell teljesítened a lehető legkisebb felhajtással. Segítségére lesznek olyan klassz cuccok is, mint a 4000 voltos elektrosokkoló, a gázkapuszák, a plasztikbombák – olyan arzenálod lesz, amelyet bárki megirigyelhetne.

■ **További információk:**
 Lopozd vissza a Szemle rovatba, és kukkants bele a bővebb leírásba.



A dzsungelben is igaz a törvény: hadd hulljon a fergese... A SI-COPS tagjaként feladatunk az, hogy kirtsuk a rosszakat. Nem kegyelmezhetsz senkinek.

Fighting Force 2

■ **KIADÓ:** Eidos
 ■ **MÚFAJ:** Verekedős
 ■ **PROGRAM:** Jétszhető deuo

Eszetett mese ez, amelyben helyet kapnak a kormány-összeesküvések, az grúit tudósok és a katonai fordulatok.

Az emberklónozás titlala ellenére a katonaság továbbra is komoly lépéseket tesz azért, hogy megvalósíthassa álmát, a legőzhetően katonát. A Nakaichi vállalat pénzei az illegális klónozás és biotechnológia növekvő kereskedelmét.

A The State Intelligence Force (SI-COPS) csapat emberei a CIA, az FBI és az Interpol sorából kerülnek ki. Az ő céljuk az, hogy gátat szabjanak a szervezett büntözés hullámainak. A SI-COPS emberei bekerülnek a Nakamichi vállalat vérkeringésébe, veszélyes projektadatokat semmisítenek meg, és ártalmatlanná teszik a kulcszobozókban ülő embereket. A nyomozás kényes voltára való tekintettel létezősük sem lesz nyilvános – még akkor sem jól segítség, ha csapdába kerülünk. A dzsungelalápu demo segítségével könnyebb megismerni a zsoldosokat. Rombolj le mindent, ne ciózz.

■ **Irányítás:**
 △ Fegyver kiválasztása
 ○ Ugrás
 ⊙ Rúgás
 ⊗ Útés
 ⊕ Két nyomással a stealth (lopakodás) módba kerülhetünk

Az erőesztyűvel
 ⊗, ⊕ Útés, útés, majd nagy jobbscapat
 ⊕, ⊗ Ugrásos szuperuhintás
 (ezt egy karddal vagy útüvel használhatod)

Amikor eldobható tárgy van a kezzedben
 ⊕, ↓ + ⊗ Tárgy eldobása
 ⊕, ↑ + ⊗ Tárgy végigürítése a padlón

■ **Egyéb jellemzők:**
 A teljes változat körülbelül 24 szintet tartalmaz majd és számítógepes terminálkba is be kell jutnunk a küldetéssel kapcsolatos információgyűjtés érdekében.

■ **További információk:**
 A teljes előzetes a következő számban lepleződik le.



Száguldj végig a pályán a lehető leggyorsabban, mint az extravagány Ricky Carmichael. Húzd a gázt...

Championship Motocross

■ **KIADÓ:** THQ
 ■ **MÚFAJ:** Motokrossz-szi,mulátor
 ■ **PROGRAM:** Jétszhető deuo

Eár a sport maga eléggé szabadtéri jellegű, a krosszmotorozásból bizony jó játékot lehet csinálni.

Ebben a sportban a vasparipa végigvezetése az ingoványos pályán valóban igényel némi gyakorlatot. Vadló módjára ugráló motoroddal az első néhány körben bizonyára jó párszor kicsúszol majd az ijedt tömeg fele száguldva. De nem is olyan sok idő múlva már duhajkodni fogsz az iszapban, az ugratásokat pedig öngyilkos sebességgel hajtod végre. De monkbán a teljes játék számos iszapfűdőre közül próbálhatsz ki egyet Ricky Carmichael superbike-versenyző bőrébe bújva. Talán még nem hallottál róla, de hídd el, a srác nagy név a krosszmotorok világában.

■ **Irányítás:**
 ⊕ Hátulnézet
 ⊕ Hátulnézet
 D-Pad Iránygombok
 Kiválasztás
 Pause
 ⊕ + (← vagy →) Farolás
 △ Kamerák
 ⊗ Trükkök
 ⊕ Gyorsítás
 ⊕ Fékezés

■ **Egyéb jellemzők:**
 A teljes játékban 12-féle Motokrossz, szuperkrossz és enduropálya lesz majd megtalálható. Bár a legtöbbjük szabadtéri menet; vannak futamok csarnokban is. Kilenc motor közül választhatsz magadnak egyet, melyet kedvedre alakíthatasz.

■ **További információk:**
 Ugrass a játék előzeteséhez.

Kingsley's Adventures

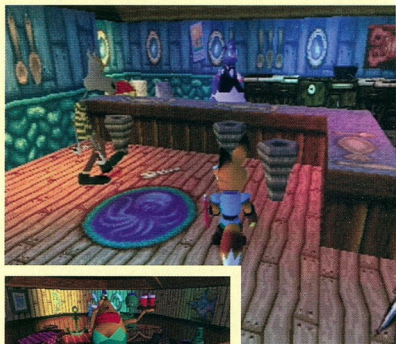
■ KIADÓ: SCEE
■ MŰFAJ: RPG
■ PROGRAM: Játészható demo

A gonosz rágcslóvarázsló, Bad Custard ellopja a Gyümölcskirálynő bűvös könyvét és a királyság Igaz Lovagjait Sötét Lovagokká változtatja. Kingsley, a kicsi, de bátor árva rókaakályók pedig elindul megmenteni a világot. Kis rókakománkhöz ütközben csatlakozunk, s Briny Jimet látogatjuk meg tavernájában. Gallagher kapitány ellopja Jim gályáját, így aztán jelenleg senki nem tud kereskedni Seatown városával. Épp Igaz Lovag-tanoncunk, a kis Kingsley inyére való feladat...



- Irányítás:**
- ☒ Ugrás
 - ☒ Támadás
 - ☒ Védekezés
 - ☒ Helyzet
 - ☒ Oldal lépés balra
 - ☒ Oldal lépés jobbra
 - ☒ Kameramagasság váltása
 - ☒ Fegyver kiválasztás
 - ☒ Játékon belüli menü
 - ☒ Hosszú ugrás
 - ☒ Légtámadás
 - ☒ Tárgy tolésa
 - ☒ Tárgy húzása
 - ☒ Körülnézés mód
 - ☒ Ninja hátrabukfenc

■ Egyéb jellemzők:
 A teljes játék egy edzőszinttel kezdődik, ahol a Kingsley által használt fegyverekkel – köztük egy ügyes íjjal és nyílal – ismerkedhetünk meg.



Custard, a gonosz Kingsley róka, a lovagiélelt szerepében Briny Jim tavernájába vezet az utunk, ahol besegíthetünk az ellopott hajó ügyébe.

Killer Loop

■ KIADÓ: Crave
■ MŰFAJ: Futurisztikus versenyzés
■ PROGRAM: Játészható demo

Ebben a jövőszzerű versenyzős játékban egy háromlábú sikló vezetőségében foglalhatunk helyet. Ezek az űrkor járművek jobban illenek a *The War of the Worlds*-be, mint egy verseny pályára, de a száguldás élménye páratlanul sikerült.

- Irányítás:**
- ☒ Mágnes
 - ☒ Gyorsítás

- ☒ Nézetváltás
 ☒ Oldalazás balra
 ☒ Oldalazás jobbra
 ☒ Power up bónusz

■ Egyéb jellemzők:
 A teljes változatban a három versenyzőtől-hoz tartozó 12 különböző versenysikló közül választhatjuk ki valamelyiket, s szekkel 7 futurisztikus versenypályán suhanhatunk végig.



A Crave szerint a háromlábú versenysikló küzdelme a jövő versenyé. Ugraj fel és kapcsolj! A 300 kilométeres sebességgel haladó Killer Loop járműben utazni nem piszkóta.

Destrega

■ KIADÓ: SCEE
■ MŰFAJ: Verekedős
■ PROGRAM: Játészható demo

Ennek a kóborlós jellegű 3D beat 'em upnak a háttérét a cselszövevények és varázslatok világa adja. Harci képességeidet ebben a programban olyan szintre fejlesztheted, hogy még a legügyesebb Tekken-harcosokat is saját pályádon győzheted le. A szokásos közelharcon kívül itt nagyobb hatótávolságú támadásokat is végrehajthatsz anélkül, hogy kezdeidet vég mocskolná össze. A demóban Gradd vagy Milena szerepében vivatod meg a halálos csatát.

- Irányítás:**
- ☒ Védekezés
 - ☒ Játékmód kiválasztása/karakter mozgatása

- ☒ Gyorsítás
 ☒ Nagy hatótávolságban: erős varázslat
 Kis hatótávolságban: erős támadás
 ☒ Nagy hatótávolságban: széles hatótávú varázslat, kis hatótávolságban: háttámadás
 ☒ Kiválasztás a menüképernyőn/ugrás
 ☒ Nagy hatótávolságban: gyors varázslat
 Kis hatótávolságban: gyenge támadás

■ Egyéb jellemzők:
 A teljes játék egy intrikával, rejtélyekkel és ifjú Gradd barátunk igazságkeresésével fűszerezett történeten alapul.

■ További információk:
 Küzdd vissza magad a PSM5 lapjaira, ahol közelebből is megismerkedhetsz a *Destrega* világával.



Ne mocskold (és ne is zúzd) össze a kezideid, inkább szórj tizedet. A nagy hatótávolságú lökétek hamar táacsra teszik az ellenfelet, így keztyűdet nem szenvedsz majd be vérfoltok. Próbáld csak ki a demót!



Felejtjük el végre a kapszulákat és kuplakat, hiszen a következő évezred alapkélléke a katona! Ötperces demónk fő témája a halál és a vérontás.

Millennium Soldier

■ **KIADÓ:** Infogrames
 ■ **MŰFAJ:** Shoot 'em up
 ■ **PROGRAM:** Jétszható deao

■ **↑** Ij meg mindent és mindenkit. Egy elég egyszerű játék elég egyszerű alapötlete. De nincs is ezzel semmi baj. A *Millennium Soldier* az *Apocalypse* és a *Robotron* arcade jellegű kombinációja. Egy kis kellemes lövöldözés. Tengerészludokként feladatunk az, hogy elpusztítsunk minden utunkba kerülő életformát. A demo öt-percnyi öldökölés ad lehetőséget.

■ **↑ Irányítás:**
 ← Játékos forgatása az óra járásával ellentétes irányban
 → Játékos forgatása az óra járásával azonos irányban

↑ Előre
 ↓ Vissza
 ∞ A kiválasztott fegyver elsütése
 ⊕ Fegyvertöltés
 ⊙ Gránát kilövése
 ⊖ Tűzelés balra
 ⊕ Tűzelés jobbra
 ▶ Pause

■ **Egyéb jellemzők:**
 A teljes változatban található kétszemélyes mód is, ahol a játékosok együttműködnek a környéken található élőlények kiirtásában, de megvívunk egymással a legnagyobb fegyverek birtoklásáért. Van kétszemélyes combat (csata) mód is, melyben a játékosok teljes fegyvertárukkal azon igyekeznek, hogy legyűrjék egymást a számos aréna valamelyikében.

Videó Galéria

VESSÜNK CSAK EGY PILLAN-TÁST A PLAYSTATION JÖVŐ-JÉRE, A HOLNAP JÁTÉKAIRA A PSM SZEMÉVEL

Gran Turismo 2

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** Versenyszimulátor
 ■ **PROGRAM:** Videodeao

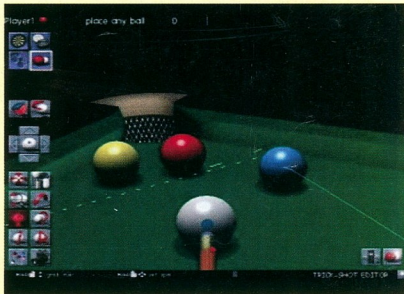
Minden idők legnagyobb autóverseny-szimulátora visszatér – ennek bizonyítékát láthatjátok most az e havi szám lemezén. Az előzetes videó egy kis ízelítő abból a programból, amely kétségtelenül bevonult majd a videójáték-legendák világába. Ha igazolnának találód ez a videó, csak legyen türelmed kivárni a következő számban érkező játszható demót. Ó igen...



Jimmy White's Cueball

■ **KIADÓ:** Virgin
 ■ **MŰFAJ:** Snookerszimulátor
 ■ **PROGRAM:** Videodeao

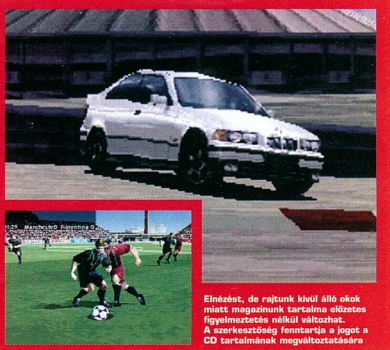
A Jimmy White's Cueball PC-sikere után a PlayStation változat is itt van végre. A kilitások jók, hiszen olyan ember neve fémjelzi a programot, aki olyan jelentőséggel a snooker világában, mint hátkönn a Formula-1-ben



A KÖVETKEZŐ HÓNAP LEMEZE

A KÖVETKEZŐ HAVI A PSM EDDIGI LEGJOBB LEMEZE LESZ

- A VILÁG LEGJOBB VERSENYJÁTÉKA ÚJRA ITT VAN
- A **GRAN TURISMO 2** JÁTSZHATÓ DEMOJA
- JÁTSSZ PÁR DERBIT EXKLÜZÍV **FIFA 2000** DEMONKKAL
- VAGY KUKKANTS BELE A **CRASH TEAM RACING**-BE
- ENNEK TETEJÉBE ITT AZ ÚJ **CHEAT-LETÖLTÉS ROVAT!** CSAK LÖKJ BE EGY MEMÓRIAKÁRTYÁT ÉS MENTSD EL MAGADNAKI!



Előzetes, de rajtuk kívül álló okok miatt megújultunk tartalma időközönként figyelembevétele nélkül változhat. A szerkesztőség fenntartja a jogot a CD tartalmainak megváltoztatására.

A fejlesztői pokol

Szöveg: Nick Ellis
Illusztráció: Stuart Harrison

GONDOLKOZTATOK MÁR AZON, HOGY MILYEN VISZONTAGSÁGOS LEHET EGY JÁTÉK ELKÉSZÍTÉSE? BEMUTATJUK MR. NICK ELLIST...

Sziasztok! Még nemigen ismerhettek, de nemskára annyit fogtok rólam tudni, mint egy régi jó barától – aki jóllehet kissé sokat fecseg!! Az Exodus nevű cégnél dolgozom, amelynek központja Shepherd's Bushban van. Bár csak nemrég kezdtünk el PlayStation-fejlesztéssel foglalkozni, máris egy nagy projekt vezetésével bíztak meg, melyet 2000 karácsonyára tervezünk befejezni. Az előkövetkező hónapok alatt a személyes naplóm részleteivel örvendeztetlek majd meg Titeket, mely egy PlayStation játék készítésének titkaival, hullámvölgymel és mennyei pillanataival ismerteti majd Benneteket. Engedelmetekkel, ez itt az Első Fejezet. Az irodalmi Nobel-díj jelöléseket a szokott címre küldjétek...

Szeptember 20. hétfő

Két másik programozó, Jez és Zak társaságban a felkelő nap országába, Japánba utazom, hogy egy kis ihletet kapjunk a Tokyo Game Show játékkiállításán. Zak azonban egy szushibarban tett látogatásunk nyomán úgymond „nem volt jól” az utcán, ezért egy rendőr letartóztatta – még mikorben nem volt jól...

Szükségtelen részletezni, egész nap vele kellett maradnunk, s ezzel el is ment az első itt töltött nap nagy része. A rákövetkező napon egy kis másnapossággal kellett megküzdenünk, ezért jól megreageliztunk egy angol pubban és játszottunk egyet egy játékeremben, mielőtt hazaindultunk volna.

Szeptember 23. csütörtök

Újra itthon. Önmagamban bérelni egy házat igen drága lenne, így három másik lecsúszott fickóval osztom meg lakomat. Ben és Ant elég jó fazon, de a harmadik fickó, Ed nem az a társaságkezelő típus. Van egy méretes Danzig-poszter a szobája falán, valamelyik este meg csak úgy besétált a szobámba és belekukkantott a számítógépes programnyelvkönyvembe meg a PS-fejlesztő készletembe. „Jól néz ki. De van ennek egyáltalán valami HASZNA?” – kérdezte, majd kiestt. Fura egy alak, nem?

Szeptember 24. péntek

Az első teljes nap az irodában a költö-



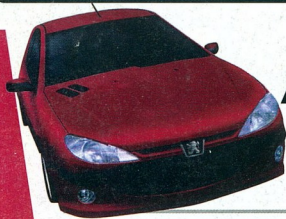
nem igazán van meg az alapja arra, hogy valami másról megállapítsa, hogy nagyratörő-e, vagy sem. Erre azzal érvelt, hogy por azért, mert ő nem nagyratörő, a projektet ambícióktól mentesen, elfogulatlanul látja és így könnyebben meg tudja ítélni, mennyire ambiciózus vala-mi. Azért egy kis támogatás jól jönne néha.

Szeptember 27. hétfő

Az egész csapat jelen van. A csapathoz két tervező (é-
vagyok a legjobb darab), három kódoló, két animátor, két grafikai tervező, egy zenész és Phil, a producer tartozik. Utóbbi az a fickó, aki ostorral a kezébe felügyel ránk. Mind készen állunk a megbeszélésre. Csak egy probléma van az előzetes designterveim eltűntek a hálószozámból...

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN:

Storyboardtervezés, grafikai tervezés, cím. És egy kilakoltatási felszólítás.



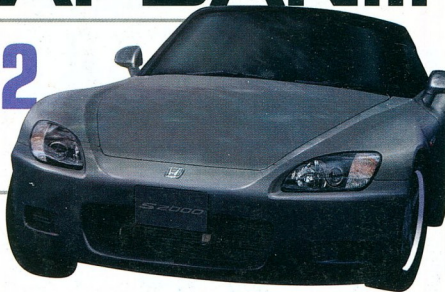
A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

GRAN TURISMO 2

KÉSZÜLJETEK FEL ÉLETETEK LEGNAGYOBB FUTAMÁRA. ÉRKEZIK EXKLUZÍV GT2-ELŐZETESÜNK ÉS A JÁTÉK JÁTSZHATÓ DEMÓJA! CSAK A PSM-BEN!

PLUSZ!

A FIFA 2000 előzetese és játszható demója
• A PSM találkozója a Resi 3 készítőivel • A Crash Team Racing előzetese és játszható demója • És még sok minden más!



A KARÁCSONYI KÜLÖNSZÁM DECEMBER 17-ÉN, JELENIK MEG!

ízleld meg a

Valóságot



- Superbike World Championship futamok edzési és gyakorlási lehetőséggel.
- 14 különböző világbajnoki pálya.
- Hihetetlenül valósághű verseny, amely a Castrol Honda versenystálló támogatásával jött létre.

Castrol 
HONDA
SUPERBIKE
RACING

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-től!



- A több-játékos üzemmód lehetővé teszi két játékos egyidejű fej-fej melletti versenyét.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat teszt pályáján, 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

5000+
TIPP!

Hivatalos Magyar

1999 DECEMBER 990 FT

PlayStation *Tipp*

A PlayStation Magazin alkotótól



AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

5 teljes
leírás

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

- LOPAKODÁS MESTERFOKOK
- TAKTIKAI TANÁCSOK
- TITKOK LELEPLEZVE
- TELJES LEÍRÁS



TIPPER CSALÁSOK A-Z-ig

TÖBB SZÁZ KÓD,
AMIK ÁTSEBÍT A NEMZÉZEN



MEGOLDVA! VÉGIGJÁTSZVA!

FINAL FANTASY VIII

16 OLDALAS
LEÍRÁS

EXKLUZÍV!
**FIFA
2000**

GŐLÖZŐN ÉS
TOMBOLÓ TÖMEG
A STADIONBAN!



QUAKE II

A DÉMON ELSZABADULT

40 WINKS

ÁLOMMANÓK AKCIÓBAN