

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA



Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft.

PlayStation[®]

Magazin

KARÁCSONYI
KÜLÖNKIADÁS

A VILÁG LEGNAGYOBB VERSENYE VISSZATÉRT!

GRAN TURISMO 2[™]

THE REAL DRIVING SIMULATOR

PRÓBÁLD KI MOST!
EXKLUZÍV BEMUTATÓ!
ELŐZETES és JÁTSZHATÓ DEMÓ!

**SZEMLE
DÖMPING!**
THIS IS FOOTBALL
ROADSTERS
NHL 2000
PAC-MAN WORLD
NO FEAR DOWNHILL
MOUNTAIN BIKING

RESIDENT EVIL 3

Hozzátok a halottakat – a zombi thriller újra tombol! Nincs menekvés

METAL GEAR: A FILM

Solid Snake a PlayStation 2-ön és Hollywoodban? A legújabb hírek

CRASH TEAM RACING

Figyeld a narancsszínű bundát – gokartba pattant, és leszorít az útról!

PLAYSTATION 2 HÍREK ■ MESSIAH ■ BEATMANIA ■ MUNCH'S ODDYSEE
■ COLIN MCRAE RALLY 2 ■ AZ ÚJ PANKRÁCIÓ – LICENSZ



WESTÁRLAT

Egy kiállítás

a váratlanról

amely kellemes, meghökkentő, pozitív

Alkossa 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...



Az egész szerkesztőség nevében boldog Karácsonyt kívánok minden kedves Olvasóknak! A fenyőt megvettétek már? Talán odakünn fagyoskodik az erkélyen, a hidegben, hogy majd a

Szent Estén, amikor behozátok, és szépen feldíszítitek, áraszson magából kellemes erdő-illat, miközben a gyertyák kigyúlnak? Karácsony este! A család hosszú rohanásban megfáradt tagjai néhány pillanatra egymásra találhatnak, párás szemmel bontogatják ki csillogó csomagolásukból a hosszú idő alatt gondosan válogatott ajándékokat, meghatottan koccintanak egy pohár pezsgővel...

ÉS VÉGRE Bemomhatod a GT2 demót a PlayStationbe, és nyomhatod a gázt, hogy szakadjon a beton, ÉS AZ ÉGVILÁGOG MINDENKIT LELŐHETSZ A RAINBOW SIX-BEN!!! Remélem, hogy valójában túlkapásoktól mentesen sikerül majd beillesztened új számunkat az otthoni ünnepeké menetébe. Jól fog esni a bőséges vacsorák után egy kis olvasgatás, majd levezetésképpen egy kis mozgás, amire a FIFA 2000-nél nincs is alkalmasabb. Úgy taláod Te is? Helyben vagyunk.

Demo CD-nk igazi csemegé. GT2, Jade Cocoon, FIFA, This is Football – ezek az ismertebbek. De itt van derült égbi villámcsapásként a retrógyöngyszem, a Pong! Vajon gondolat-e, ezelőtt tíz-tizenkét évvel, amikor a TV-foci előtt gubbasztottál güvadó szemekkel, vagy később, amikor a fehér pálcika csak múlt idejű lidércnyomásnak tűnt a mesés grafrikái Atari mellett, hogy 2000 telén ugyanezt a játékot fogod büvölni, csak ráadásul két pingvin idelelendik a pályára közepén? Ha „igen” a válaszod, azonnal menj el Jóvátutatónk!

Vagy a Crash Team Racing, ugye. Azt híhattuk, valami Speed Freaks-klón közeleg; de próbáld csak ki! Nemigen fogod abbahagyni... de hagyjuk a játéksimertetést. Térjünk rá 2000-re, vagy ne? Ilyenkor már mindenkinek van bulimeghívása – elvileg a PSX rajongóinak könnyű a helyzetük. Összejönnek páran, összekötik a gépeket, és máris indulhat valami multiplayer-gyilkoslódi, amit csak az óra ütése fognak felbábkazítani: bing-bang... Az új évezred beköszöntött!

Sikeres, boldog Új Évet, vidám Szilvesztert és minden egyéb jót kívánok!

Jancsina Attila (főszerkesztő)

PÖRGESD FEL!



CÍMLAPSZTORIK



GT2

Gran Turismo visszatért, és valószínűleg új szintre emelte a verseny-szimulációk világát. Olvasd el exkluzív előzetesünket!



Resident Evil 3

Kedveztes idegeskedni... Raccoon City illusztrai és kisiss romló ólakosai erőstést kaptak!



Metal Gear: The Movie

A játéká szerinti a The Matrix készítői az MGS körül ólakotak. Most játékó film, vagy filmből játék?



Crash Team Racing

Crash Bandicoot: ellásádrta, hogy bíarmit tudjon is a Speed Freaks, ő jobban fogja csinálni...

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf. 141
Telefon: 457-1129
OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
IntanTicket Kit.
1088 Budapest, Szentkányi u. B.

PlayStation Stáb

Nezetkői stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Vezető előfizetői szerkesztő: Jez Bridgeman
Műkői vezető: Nicky McClure
Műkői szerkesztő: Milford Coppock
Műkői szerkesztő/lehetes:
Sean Hiddleseok
Játékszerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippok): Dan Meyers
Rovatvezető (lele): Catherine Channon
Produkció asszisztens: Andrea Tool

Fotó: Pete Loretz, Martin Burton, Jade Edginton
Munkatársak: Nicolas Di Costanzo, Pete Wilton, Nick Jones, Andy Lowe, James Price, Paul Rose, Paul McKenzie, Sam Richards, Steve Bradley, Oliver Hulvey, Stephen Lasson, Kieron Gillen

Hogya stáb:
Lap igazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő/lehetes: Horváth Henrik
Grafikai munkatársok: Papp Levente
Szerkesztőségi titár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Balázs Ildikó, Szántó Panka Agnes, Fülöp Judit, Béres Endre, Drapos György, Palkó Lajos, Szikszai András, Tóvárosi László, Földesny Máté, Tóth Péter

Fotó: Lethenyi László

PR-hüpsakolatók: dr. Klausz Anikó

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI KFT.
Hirdetészszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórán tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8514
Tel./fax: 387-8249

Hnyadi munkák: Kobalt Produkció Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 252-0662

MGNV Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjesztés: Nezetű Hírlekerkeskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok.
Budapesti Hírlekerkeskedelmi Rt.
és a kiadó

Lapunk anyagát egy ne exkluzív nezetűkői licenckezés alapján tessék közzé, amely feljogosít minket a cikk kiadásának érveit előzetes írásban és megállapítás nélkül. A Hivatásos Hogya PlayStation Magazin kiadása minden szerzői jogot és védelmet, feltüntetése a szerzői jogok tulajdonosait. Nemzetben ezt elutasítottuk. Lapján velük kapcsolható. A PlayStation név és logó a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.



TÖBBET AKARSZ TUDNI? **ERRE TESSÉK!**



014. oldal

Messiah

A Shiny főnöke, Dave Perry bemutatja a *Messiah* kifacsarodott világát



020. oldal

Gran Turismo 2

A PSM bemutatja az útmutatót és a demót a világ legjobb versenyről

TERVEZET

Messiah 014

A világ sorsa egy Bob nevű angyalka kezében van

Beatmania 016

Fatboy Slim a PlayStation rap-geng ellen?

Munch's Oddysee 018

Abe és barátai felkerekedtek a PlayStation 2-re új kalandokért

ELŐZETESEK

Medal Of Honour 025 **Körséta** 029

A Dreamworks II. Világháborús lovaddózsé

Resident Evil 3: Nemesis 026 **F1 World Grand Prix** 030

Közülhetsz idegeskedni... Racoon City

illusztris és kisáé romló óslakosai erőszétát kaptak!

Le Mans 24 Hour 028 **Discworld Noir** 032

A világ legrégebbi autóversenye megfjódott

Fekete humor és rejtvények teszik nagygyá az új DW reinkarnációt.

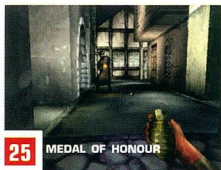
KÜLÖNLEGES ELŐZETES

Gran Turismo 2 020

Gran Turismo visszatart, és valószínűleg új szintre emelte a verseny-szimulációk világát. Övaid el eksklusív előzetesünket!



18 MUNCH'S ODDYSEE



25 MEDAL OF HONOUR



26 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

„Karácsonyi Numbé One. Garantáltan...”

GRAN TURISMO 2 020. OLDAL



14 MESSIAH



Téma: A Nintendo 64 PlayStation legelső példányozásának vidéki megajánlása. Az egyetlen olyan magazin, amely minden korábbi PlayStation példányozásnál tovább lép. A PSX a legújabb megújult és legújabb generációban tervezett magán, mely az újonnan kiadott. Ez a megújított példány azonos az új generáció PlayStation 2 példányozással. Ez az új generáció példányozás azonos az új generáció PlayStation 2 példányozással. Ez az új generáció példányozás azonos az új generáció PlayStation 2 példányozással.

PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazán nyomtatási ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-ot kapcsolóval szembe fordított, és az új generáció megújult példányozásának, és az új generáció megújult példányozásának. A PSX-vel való kapcsolódásra a CD-k új generáció kiadások, és a PlayStation-ot kapcsolóval szembe fordított, és az új generáció megújult példányozásának. A PSX-vel való kapcsolódásra a CD-k új generáció kiadások, és a PlayStation-ot kapcsolóval szembe fordított, és az új generáció megújult példányozásának.

számos kedvenc alkalommal csak egy bizonyos kör által érhető el a játékok és a játékok. Ezeken megújult csak az új generáció megújult példányozásának, és az új generáció megújult példányozásának. A PSX-vel való kapcsolódásra a CD-k új generáció kiadások, és a PlayStation-ot kapcsolóval szembe fordított, és az új generáció megújult példányozásának.



034. oldal

Crash Team Racing

A Speed Freaks volt az aperitív, most pedig ide a főfogás!



CD-Melléklet

A legjobb lemez, ami valaha volt? Könnyen lehetséges. Csúsztasd a konzolba, és fogladd el magad a PlayStation világ új re mekeivel!

SZEMLE

- Crash Team Racing** 034 **NHL Championship 2000** 039
Crash Bandicoot elhatározta, hogy bármit tudjon is a Speed Freaks, ő jobban fogja csinálni...
- This Is Football** 036 **Pac-Man World** 040
Ez a foci – legalábbis a címében
- Roadsters** 037 **No Fear Downhill Mountain Biking** 041
Égett gumí szaga tolti be a szobát...
- Worms Armageddon** 038 **Fajdó Félke. Mountain bike.**
A gyveres kukacok újabb rémuralma!

RENDSZERES

- Loading** 066
Az újdonságok hírek és értékelésének rovata
- Média körkép** 042
Az utolsó és legjobb CD, DVD kiadványok, no meg egy kis arcade
- CD-melléklet** 045
Hasznos tanácsok a demo CD-hez
- Fejlesztői pokol** 050
Napló egy játék születéséről... de nem kell komolyan venni!



„A Crash Team Racing egy csodás gokart élmény!”

CRASH TEAM RACING 034. OLDAL

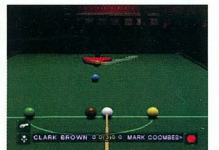
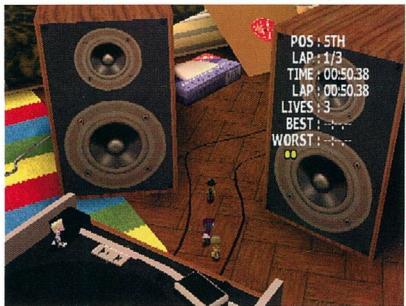


- GRAN TURISMO 2** Játézható
A világ legjobb autversenye visszatért! Tegye néhány nappal a festői Róma körüli pályán!
- FIFA 2000** Játézható
Man Utd és Bayern München mérkőzés. Lehet, hogy nem 2-1 lesz a vége?
- CRASH TEAM RACING** Játézható
Crash visszatért! Kergess meg Cocot és dr. Neo Cortexet a pályán!
- NBA 2000** Játézható
Kosárlabda felfedezőkön
- RAINBOW SIX** Játézható
Tom Clancy thriller a PlayStationon. Feladat? Túlélni.
- JADE COCOON** Játézható
Eltört az RPG ideje – fel a csillagos kalpagot és elő a magikus botot!
- THIS IS FOOTBALL** Játézható
Valóban, ez a futball. Gondoljékony és könnyed labdacím
- PONG** Játézható
A game-ek első videójátéka 3D-s ábrákkal. Retró rajongóknak
- ATARILAND COMPILATION** Videó
Eltört a jövőbe a Hasbro új retró gyűjteményével

MOST LAPOZZ A 45. OLDALRA

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...



A snooker, amilyenek lennie kell. A BBC2 adás végzősö hangfalát mondással (fent). Ezalatt (balra) a versenyző kollégák pályarekordot futnak. Bocsi!

EBBEN A HÓNAPBAN...

METAL GEAR: THE MOVIE

A Metal Gear kreatőr a Matrix rendezőivel, a Wachovski testvérekkel társalgó **008. oldal**



**PSM
EXKLÜZÍV!**

IN COLD BLOOD

A Broken Sword készítője, a Revolution új PlayStation slágeren dolgozik **009. oldal**



**PSM
EXKLÜZÍV!**

ORIENT EXPRESS

A Dragon Quest VII és a Parasite Eve II előzetese, új megjelenések és a legfrissebb hírek a PS2-ről **010. oldal**



MCRAE, MÁNIÁKUSOK, RONTOTT LÖKÉSEK...

HÁROM JÁTÉK A LEGJOBBAK KÖZÜL

**PSM
EXKLÜZÍV!**

A CODEMASTERS NYILVÁNOSSÁGRA HOZZA A 2000 ELEJI FELÁLLÁST

Lehet, hogy Kaliforniában van a Szilikonvölgy és Skócia büszkélkedhet Silicon Glennel, de a PlayStation tulajdonosok számára mikro-Melkka Warwickshire-ben van, a Codemasters szilikonfarmján. A tehenek és karamók között a PSM meglátogatta a Colin McRae Rally, a TOCA Touring Cars és a Micro Machines otthonát, hogy kiszagolja, mi történik a Codemasters háza táján.

Először is, ejtsünk néhány szót a Micro Machines 4-ről, amelyet most már Micro Manics

néven ismerhetünk. Miért a névváltás? Nos, azért, mert a pletykák igaznak bizonyultak. A kis emberkék eldobták a kerekeket és most már saját lábukon szaladgálva azoknak kavarodást. A Micro Manics producer, Richard Baxter a következőket mondja ezzel kapcsolatban: „Az autók adta lehetőségeket már korábban teljes mértékben kihasználtuk. Ezúttal valami mást akartunk kipróbálni, így teljesen új karaktereket tervezünk és 3D-s játékok készítettünk ezek főszerelésével.”

Igazat mond. Ezek az apró lények mintha egy rajzfilm és egy készülésza so-fi bizarr kereszteséből jöttek volna létre – van, aki Pyro névre hallgat és van, akit Mlaw Mlaw-nak hívnak; a kis figurák napalmmal, vagy épp energiabombával kedveskednek egy-



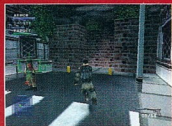
PLUSZ!

AZ EVIL DEAD KÖZELEG... PRINCE NASEEM A BOKSZRÓL... VIGILANTE 8 MÁSODIK ROHAM... FÁJDALOM NŐVER GYORSAN MEGVIZSGÁLJA TONY HAWK-OT... SLÁGERLISTÁK...

MARGÓ- SZÉLEN

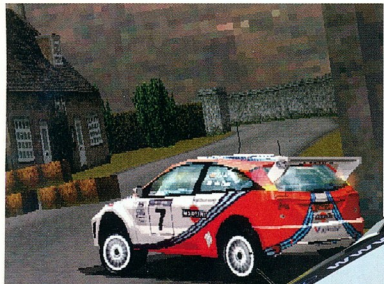
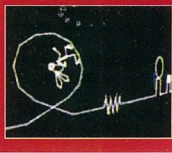
A legfrissebb pletykák, subyargások és mindentudó bölintások. Egy szót se

• A Syphon Filter amerikai sikerét követően a 989 Studios köréből olyan hírek érkeznek, hogy folytatás is lehetséges. A játék már több mint egymillió példányban fogyott és várható, hogy a befektetők beszállnak a folytatás fejlesztésébe is. Eredetileg az új részt a PlayStation 1-re tervezték, de egyre valószínűbbnek látszik, hogy csak a következő generációs konzolra jön majd ki, mert a fejlesztők is egyre inkább a váltásra készülnek. Csak így tovább, Logan.



• Valaki olyan pletykákat kezdett terjesztani, melyek szerint a Sony-nál már a PlayStation 3-on gondolkoznak. Ken Kutaragi állítólag egy fejlesztői konferencián arról beszélgetett, hogy egy esetleges PlayStation 3.0 verzió ugyanúgy feljavítható lenne, mint egy PC. Elképzelhető, hogy valójában lesz PS3, de inkább törődjünk csak a masodikkal, mielőtt meg a jövő generációin gondolkodnánk.

• Az Interplay Klingon Academy programját főbbek tetteik, így a PlayStation továbbra is Trek-nélküli marad. A Fox ugyanekkor bejelentette, hogy „késik” az Alien Resurrection és az Alien Vs Predator projekt befejezése. Az Alien Resurrection állítólag elmaradt az elvárásoktól, míg az AVP bizonyos technikai problémákkal küszködött. Japán Oruker, elvált férj a Sony egy Vio Rábón nevű játékos dolgozik, amelynek megjelenése japánban karácsony előtt várható. A klasz grafikát leszámítva az egyetlen életjel egy Vio-ozó-szállító fedél-változó szimulátorokkal, fekete háttér előtt. Ahogy a cikk végigördült a képernyőn, meg kell nyomnia a gombokat, amikor befelelünk a szimulátorba, minden CRUISE-riumban. Lejtszta a CRUISE is, és... Na mindegy, elég furcsa.



Colin szép új Ford Focus autója teljes, 700 poligonos glóriájában. Az elátású szelvédion keresztül látható, ahogy Colint és társát ide-oda dobálja a pályán haladó kocsi.

másnak. Sok közös van a régi autók és az új szereplők között – most is kicsiszhatunk a kanyarban, de a 3D környezet és a kétlábúság sokkal több gonozkodást tesz lehetővé. Baxter szerint „a Micro Maniacs lényege az, hogy egy jót nevéünk a barátainkkal. Az új karakterek alkalmasabbak erre, mert interaktívabbak, mint az autók. Képesek futni, ugrani, csúzni és akár egymással is megküzdeni.” Valóban, ahogy az egyik kis furcsaság felmászik egy létrára, a másik meg egy játékvonat tetején ugrobagról, majd a következő pillanatra már az egész társaság az ég felé repül, eldobjuk a jopadát a röhgéstől.

Szerencsére a World Championship Snooker valamilyen érettebb természetű. Tévészerepje miatt talán nem egészen adja vissza a biliárd igazi élményét, de mégis van valami vonzó abban, ahogy nemes eleganciával, teljesen rendszeren az asztal fölé hajolunk. A tömeg köhönt, Dennis Taylor a mikrofonba sóhajt, a játékosok lakonikusan krétázják meg a dákjókat és lökik a golyókat kifogyástalan kinézetű szmokingjukban. Van a programban mestertanulmány



„A lökhárító úgy lóg le, mint egy törött állkapocs, a talajt karcolja, majd szépen leesik”

(Master Class Tutorial), trükk-szelvécio (Trick-Shot Section), és külön érdekesség, hogy a fizikai engine-t egy asztrofizikus tervezte.

A legjobban az egészben az, hogy a célzórendszer nem csak a lökés útját mutatja meg, hanem a golyó pályáját is a koccans után – így viszonylag hamar letakaríthatjuk az asztalt és még egy kis geometriát is tanulhatunk. Hírességek hozzájárulása (Stephen Hendry nevével lehet legtöbb hallani ezzel kapcsolatban) is várható.

Erőltet kell tennünk amol is, hogy a Colin McRae Rally 2 pompásan néz ki. Lehet, hogy Colin a Subaru-t egy Fordra cserélte, de ez a játék akkor is tuti. A PSM megzemlélte a dolgot, és azt kell mondanunk, hogy a különbség az eredeti és a folytatás között szinte sokkáló. A játék engine-t úgy finomították, hogy most már másodpercenként több frame-et és magasabb poligon-számot produkál (az autón 700 – a korábbi 400-hoz képest). Az új fényvisszaverődési technológiák (a táj

torzított képe megjelenik a karosszérián) alkalmasnak köszönhetően az autó fémesen ragyog és a szelvédés is félig átlátszó, félig tükröz. Ó, igen!

Ennél is fontosabb, hogy a kocsi még látványosabban esik darabjaira. A lökhárító úgy lóg le, mint egy törött állkapocs, egy darabig a talajt karcolja, majd szépen leesik. A spoiler megrepesed, a motorháztető felgyilk, a karosszéria behorpad és a vezetőülés hevesen káromkodik. Vagy legalábbis ezt kéne tennie. Ezzel egyidőben a távolba vesző horizont és a pályatextúra révén a látvány inkább PC-re, mint PlayStation-re emlékeztet. Sőt, mi több, a játékon belüli fizikai beállításokkal független felüglesztést hoznak létre, így az autó ritka szépen csúszkál a sárban. Az utolsó szó Guy Wilday produceré, aki kapott egy jókora kavicost a képebe, amikor előben gyűjtött inlehet és információit a játékhoz egy rallyn: „Nem akartuk, hogy a CWR2 ugyanolyan legyen, így szétszedjük és újra összerakjuk, hogy jobb legyen, mint valaha” MD ■

>>> Sajnálatos módon jövő márciusig kell várniuk a Colin McRae Rally

Snake újabb sikere számíthat Hideo Kojima kreativitásának köszönhetően.



MARGÓ-SZÉLEN

• Pac-Man addig nem jön vissza a PlayStation világába, amíg az asszony nem követi őt. Hopsz, a Namco már dolgozik is a *Mt. Pac-Man Maze Madness* játékon. A megjelenés időpontja



még nem ismert, de a *Pac-Man World* elég jó volt. Nagy adag 3D labirintusra számíthatunk. Coodás.

• A Sony egy 400 fontos (kb. 160 000 Ft), Glasston névre hallgató felszereltet próbálja akar eladni a nagyerdőmőnek. Altar valaki egy fejhallgató VR masinát? Igen, nyilvánvaló, hogy eddig nem működtek az ilyen dolgok, de előbb vagy utóbb valaki úgyis eltalálja. A Glasston fej-részre egyaránt tővé képernyőt és audio hangszórókat tartalmaz, bármi rácsatlakoztatható, amelynek videokimennete van, így DVD-, videó, és PlayStation is. Garantált siker. Vagy mégsem?

• Az Agatec legújabb terméke a DSD fanatikusok próbája meg fogfogni a videójátékok korában. Az *RPG Mokeris*, mint címe is sugallja, RPG-készítő program. A szóval ezentúl mi is képesek leszünk Kojima, Mikami és Miyamoto módjára saját felülévezeti szerepjátékok készíteni! 300 000 példány már elment Japánban, így előbb meg az amerikai Gary Gygax utaztatok rohanásra számíthatunk, mielőtt mesteri kezünkbe vehetnénk a programot.

• Még több Japán zene örülte: a *Beat Planet Music* Japánban a jövő év elején jelenik meg. Ez a játék a *Beatmania* és a *WipEout* keresztezése. A pályákon körbe-körbe megy a játékos, és hangjeleket szorogtat fel, egészen addig, amíg összevisszlik egy dal. Kilenc különféle zenei stílus és 700 hangjegy alkotja szerzeményünket, a siker pedig azon múlik, hogy a pályára hangjeleket birtokoltan hagyjuk-e el. Ne is kérdezzetek semmit.



A MÁTRIXOLÓK TITKOS TÁRGYALÁSAI

METAL GEAR: THE MOVIE

SNAKE FILMEN ÉS A PS2-ÖN IS LÁTHATÓ LESZ



Matrix varázs a Wachowski testvérektől.

„Tipppek a főszereplő személyére? Keanu Reeves? Kurt Russell? Leonardo DiCaprio?”

Konami-forrásokból származó hírek szerint Hideo Kojima, a *Metal Gear Solid* alkotója nemrég Japánban titkokban találkozott a Wachowski testvérekkel, i *Mátrix* rendezőivel. A régóta várt *Fomb Raider* mozi is lassan testet ölt, a *Final Fantasy CG* film is kijön jövőre, gy bizonyára azért találkoztak, hogy egy esetleges *Metal Gear* filmről tárgyaljanak. Vannak tippjeitek a főszereplő személyére? Keanu Reeves? Kurt Russell? Leonardo DiCaprio? Ez itt i pletykák helye...

szintet ez valószínűtlen, mert „Hideo-nak nincs ideje mással foglalkozni a *Metal Gear*-en kívül. Ez az élete.” Ez az információ akkor reppent fel, amikor a Konamival beszélünk a *Metal Gear 2* részleteiről. Azt az értesülést megerősítették, miszerint Hideo Kojima a PlayStation 2-re érkező *Metal Gear Solid* folytatásban dolgozik, mióta kijött az első játék az országnak.

A PSM tudomása szerint: Solid Snake New York megszállására készül. Konami-s informáto-

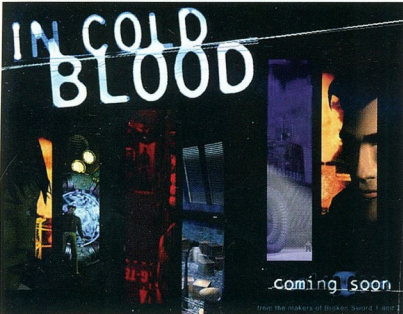
runk nem tagadta ezt, sőt, John Carpenter filmjének, az *Escape From New York*-nak Kojimára gyakorolt hatásától is beszélt. „Solid Snake azonos Snake Pliskinnel” – mondta a Konami szóvivő. Talán John Carpenter zene is követezzik majd? A *Metal Gear 2* szintén két játszható szereplőt vonultat fel. Snake az egyik, de vajon ki lehet a másik? Meryl? A Konami ezt a pletykát sem cáfolta.

A PlayStation 2 grafikai lehetőségei olyan jók, hogy Snake-et egy vizuális szempontból tökéletes New York-szimulációban láthatjuk majd játszani. Nincs kétség, hogy Kojima-szan tovább tippelket is ad majd a PlayStation 2 jövő márciusi bemutatásáig. ■

PSM
EXKLUZÍV!

LOADING

Az In Cold Blood-ot
még mindig a titokzatoság fáty-
la borítja, de végre vehetünk egy
pillantást is a játékra.



LÓPAKODJUNK

FORRADALOM KÉSZÜL

A BROKEN SWORD CSAPAT ÚJ MESTERMŰVE

Már a Metal Gear-t is mozszerűnek tartó-
tad! Nos, a Sony most egy olyan játékot
adott hírt, amely a PlayStation világába
egészen újszerű, idegterítő izgalmakat
hoz. Az In Cold Blood munkálatait ez ideig titokza-
tosság borította, de a PSM-nek sikerült néhány in-
formációt szereznie. A Revolution Software
(amely a Broken Sword programot is jegyzi) fejleszt-
te a játékot, így telervényes és érdekesítő csele-
ményre számíthatunk.

A lopakodós jellegű akciót, és a csústechnológiás fey-
vereket ötvöző programot a Sony a következő szavakkal
jellemmezte: „a történet vetekszik a legnagyobb hollywoodi
kasszasikerével”. Ez eléggé úgy hangzik, mintha a Metal
Gear-ről lenne szó, ezért a PSM megkereste Charles Cecil,
a Revolution ügyvezető igazgatóját, hogy olvassonk többet
tudhassanak a programról. A vezető csak azt az információt
erdtesítette meg, miszerint az In Cold Blood elbeszélő irányítá-
sú lesz és jövő májusban jön ki.

Ami a Broken Sword-öt illeti, a PSM az új résszel kap-
csolatban kért bővebb információt a Revolution munkatár-
sától. „A következő játék történelmi alapú lesz, s valószínű-
leg visszatér majd az első játék témáinak egy részéhez” –

mondja Charles. Még több Templomos Lovag akció jön!
„Igen, ez a téma még sok érdekességgel szolgálhat”.
A point and click (mutass és kattints rá) típusú kalandjátékok
műfaja talán már haladók, de a Revolution még jobb rejtve-
nyeket és rejtélyeket szeretne hozni a következő generációs

„A történet vetekszik a
legnagyobb hollywoodi
kasszasikerével”

gépekre. „A PlayStation 2 esetében a direkt akció lesz a lé-
nyeg, s ez új területeket nyit meg a puzzle jellegű játékok
előtt” – mondja Charles – „A Broken Sword 3 sokkal inkább
arra fog épülni, hogy körbelopjunk a sötétben, és követve-
lenül használjuk az eszköztárból található tárgyakat, mint
kombinációkra és point and click interfész-utasításokra”.
A PlayStation 2-ben rejlő potenciált és a Revolution eddigi
minőségi puzzle játékait ismerve elmondható, hogy a Broken
Sword 3 bizonyára nagyon különleges lesz. Főleg, ha a csibós
Nico is benne lesz...

PLAYSTATION 2 HÍREK

POCKETSTATION LEHETŐSÉGEK

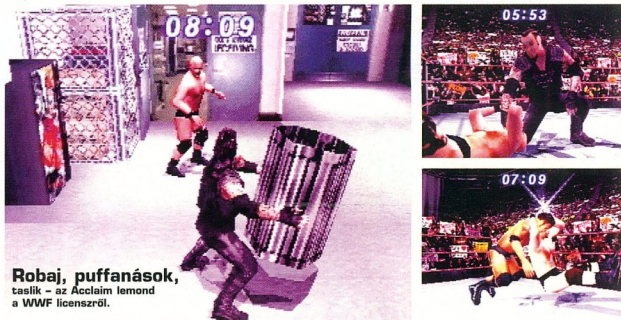
A LEGFRISSEBB INFO NÉHÁNY SZÓBAN...

- A Dual Shock 2 analóg gombjai 256 féle nyomóerőt különböztetnek meg.
- A közhiedelemmel ellentétben a 8 MB memóriakártya, amelyet a PlayStation 2-vel jelentettek meg, nem tud majd információt menteni az eredeti PlayStation játékokból – még akkor sem, ha ezeket a PS2-n játszunk. Ennek oka az, hogy az új rendszer byte-os és nem blokkos rendszert használ – a képer-

- nyőn megjelenő információkból tudod meg, hogy mennyi hely marad a kártyádon.
- A PocketStation kompatibilis lesz a PlayStation és a PlayStation 2 játékokkal is, új generációs modell pedig nem terveznek, amely bizonyára azt jelenti, hogy a kis kedves végre Európában is megjelenik majd.
- A PlayStation 2 nem támogatja a csatlakozó kábel (link cable), és jelenleg adapter, vagy PS2 megfelelő gyártását sem tervezik.



Érzékenyebb
lesz a Dual
Shock 2



VÉR A VÁSZNON

EZ AZTÁN A HARDCORE

AZ ACCLAIM ÚJ WRESTLING LICENSZET SZEREZ

Az Acclaim, a WWF Attitude kiadója, feladta a WWF licenszét az Extreme Championship Wrestling kedvéért és most ennek alapján egy új játékon dolgozik.

Az ECW alapjában véve a fő ligák egyik keményebb, hardcore változata, amely egyre népszerűbbé válik az Egyesült Államokban. A PSM egy olyan ECW-vidéot látott, ahol négy testes, nadrágot viselő fickó nekirozott egy

lányknak – aki nem viselt nadrágot. Ez aztán a hardcore! Bár ugyanaz a koreográfiája, mint a többi ligának, az ECW-ben valószínűbb az erőszak és néha igaz vérfoltok is megjelennek az arénában.

A játék várhatóan jövő év elején jelenik meg. Ezalatt a THQ megszerezte az előző licenszét és a WWF Smackdown meglepetésén dolgozik. Úgy tűnik, az új évben sem fognak unatkozni a wrestling-rajongók.

ORIENT EXPRESS



DRAGON QUEST VII

(ENIX/1999. DECEMBER)

A játék címlapja a Dragon Quest VII magyarázatának a Dragon Quest VII magyarázatának.



Megannyi késelem után az Enix régóta várt Dragon Quest VII játéka várhatóan december 29-én érkezik meg a legújabb CD formátumban. A demo nagyon jó fogadtatásban részesült a Tokyo Game Show játékiállításán, a történet pedig egy halász fiáról szól, aki egy kicsi, békes szigeten él.

Egy szép napon hűsünek egy rejtélyes ókori kőtáblát talál, amelybe egy Atlantisz-szerű elveszett kontinens van bevésvé. A halászi és barátai ezután más elveszett kontinenseket is felle-

deznek, és elindulnak megfektetni az újonnan talált világ titkait.

A hagyományos RPG-stílus mellett három figyelemre méltó dolog van a játékban. Az első az, hogy a játék a 3D (kaland) és a 2D (csatajelenetek) furcsa hibridjét használja. A második, hogy a játéknak gyakorlatilag nem lesz töltési ideje, mert extraxors lemezreléssel rendelkezik majd. Harmadszor, a játék az USA-ban is megjelenik, ami azt jelenti, hogy a japán csoda PAL-átváltozata is úton van már...

PARASITE EVE II

(SQUARE/1999. DECEMBER)

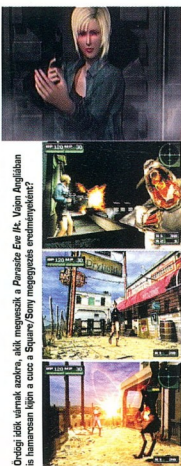
A Square játékok érdekesek... A három évvel az eredeti játék után érkező folytatásban

Takashi Tokita „moziszerű” kalandjátékának még mindig Észak-Amerika a helyszíne, a főhős pedig még mindig a szépséges FBI-ügynök, Aya Brea.

Az előző játékban Ayának New Yorkot kellett megmentenie a rossz neonkonkordiumi lényektől, amelyek elárastották a nemzetet. Sajnos most visszatermek, és elfoglalják az Akropolis épületet Los Angeles bevetésében.

Aya a MIST névre hallgató akciósoport vezet, feladatuk pedig az, hogy megsabdítsák a Földet a parazitáktól, míg előlöt teljesen megfertőzőnek a bolygót.

A Parasite Eve II egy csinos Resi-féleség, amelyben a Die Hard-ból kölcsönzött felhőkarcolt is találhatunk. Grafikája jelentősen javult (a háttérök soklira is tekinthető mozisnak, mint előre rendszerint számítógépes grafikkának), hagyományos kaland és felfejlesztett RPG-ekkel (a rejtvények aránya nő az eredetie képest) is vannak benne. A japán boltoktól december 9-től fertőzi majd a játék.



Odagyi több vármak azonos, akik megvesszék a Parasite Eve II. Várm Angliában is hatalmasan lépni a csúcs a Square/Bony megvesszék emelvényeként?



Friss képek a Namco PS2 játékaiból. Tekken Tag Tournament és Ridge Racer V.



A ZSILIFEK MEGNYÍLNAK...

PLAYSTATION 2

ÚJABB JÁTÉKOK JELENNEK MEG A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS KONZOLON

Miután utolsó számunkban megannyi PlayStation 2 hírt közöltünk, a högoly tovább gurul a lejton. A legújabb info az, hogy a Sony által a Tokyo Game Show játékiállításán közzétett 84 PlayStation 2 játékcímhez újabbak adódtak, s jelenleg több, mint 160 programra számíthatnak az új konzol tulajdonosai. Eből 20 várhatóan a PS2 márciusi megjelenésekor már kapható lesz. Íme néhány friss hír...

- A Square azt tervezi, hogy két PS2 játékkal lesz kész az induláskor, az egyik a The Bouncer lesz, a másik címet később közlik. Két másik játékot is kihoznak majd nyáron.
- Az Everybody's Golf fejlesztője, a T&E Soft a Golf Paradise-ot hozza majd ki az induláskor. A játék elemei között lesz egy automatikus pályaejtő mód, amely „Genesys-G” névre hallgat.
- A Konami szintén az induláskor jön ki a Drum Mania játékkal, amelyhez külön controller is kapható lesz majd. A PS2

változatban lesz új szerkesztési üzemmód (Edit Mode), melynek segítségével adatokat cserélhetünk barátainkkal és a jövőbeni update-ekből új dalokat tölthetünk le.

- A Tecmo a Ninja Gaiden PS2 változatát a USA-ban még 2000-ben szeretné piacra dobni.
- Az új képek a Kessen-ből, a Koei feudális/stratégiai játékából több mint 300, a képernyőn szereplő, egymástól függetlenül működő karaktert mutatnak be. Még jobb hír, hogy a Kessen demolemezre és egy különleges pólo benne lesz a Koei Large Sea Navigation IV: Estado PS1 játékaiban dobozban.
- A Namco megerősítette, hogy mind a Tekken Tag Tournament, mind a Ridge Racer V a boltokba kerül a PS2 megjelenésékor.
- A Whoopee Camp fejlesztője a Tombi PS2 változatán dolgozik. A PS-változat következő része jövő tavasszal jön ki.
- A Dreamcast szármáyai által tartozó Biohazard: Code Veronica egyes fanosok szerint a PS2-n is megjelenik. Chris és Claire hazatér! ■

ÚJ KIADÁSOK

CHRONO CROSS
(SQUARE)

Bár a Square még át sem dolgozta a Chrono Trigger-t, már ki is adja a sorozat második részét, a Chrono Cross-t. Bár közvetlen folytatásnak nem tekinthető, a Chrono Cross új szereplőket és helyzeteket is felvonultat. Először is Serge, egy fiatal srác kerül utadba, aki egy párhuzamos valóságba kerül. Itt Kiddel, a titokzatos lánnyal találkozik, aki csatlakozik főhősünkhöz zser és időt ölelő utazásán.

Stratégiai jellege miatt a Chrono Cross tökéletes azoknak, akik a könnyen játszható, ám mégis tartalmas játékokat kedvelik. ■



Hagyományosabb jellegű RPG vár azokra, akik a Chrono Cross-t választják.

GALERIANS
(ASCII)

Rion, a vezgyszereket módosított fiatal telepata vezetői a jó harcist a Rossz ellen a neo-tokiói szintéren. Ez a Resi-stílusú 3D kaland három CD cserélgetését igényli, de nagy mangeszerü világot fedezhetünk fel, a történet háttörzsongató, az egyéb elemek pedig valamelyest hasonlítanak az Akira-hoz. Az angliai megjelenés, amely a Crave cég nevéhez fűződik, a jövő év elején várható. ■



A jaj-de-nagyon ijesztő galériaiak.

DEW PRISM
(SQUARE)

Akár a kisser Rue, akár a lány, Mint szerepbe bújunk, az a feladatunk, hogy megtaláljuk a névadó bióvívő rúnát. Ha Rue karakterét választjuk, izgalmas nyomozásban lesz résznünk, ha pedig Mintet választjuk, minden sarkon valami móka vár majd ránk. A Dew Prism játékok gyönyörű 3D animációja, valamint a keleti kalandjelöltek szokatlan fantáziadúsága emeli a konkurencia fölé. ■



A Dew Prism tele van viccekkel.

PlayStation

DZENGEKI
SLÁGERLISTA*

Top 5 - Eldások

1. **JoJo's Bizarre Adventure** (Capcon)
2. **Derby Stallion '99** (ASCII)
3. **Dew Prism** (Square)
4. **Biohazard J: Last Escape** (Capcon)
5. **Dance Dance Revolution 2nd Remix** (Konami)

Top 5 - Híre vdünk leginkább

1. **Dragon Quest VII** (Enix)
2. **Chrono Cross** (Square)
3. **Tokimeki Memorial 2** (Konami)
4. **Gran Turismo 2** (SCEI)
5. **Parasite Eve II** (Square)

Top 5 - Olvasók kedvencei

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Legend Of Mana** (Square)
3. **To Heart** (Aquaplus)
4. **Monster Farm 2** (Tecmo)
5. **Saga Frontier 2** (Square)

*A slágerlistát a keresi PlayStation magazin bocsátotta rendelkezésünkre



Nicolas Di Costanzo elhozta nekünk a legfrissebb híreket a Játékpiar spirituális hazsájból

MADE IN JAPAN

ZÁRD BE AZ AJTÓKAT, A RESI VISSZATÉR...

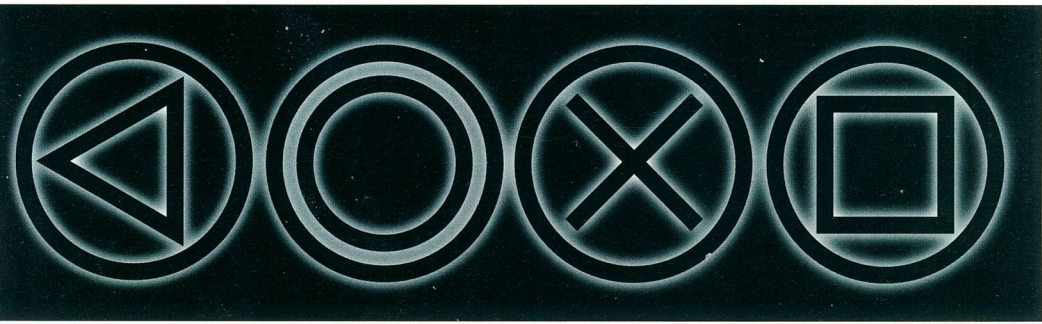
A divat erre-arra változik, de 1999 két olyan játékvonalatot szült, amelyek népszerűsége töretlen – a benami zenei műfajt és a túlélési horrott.

A Biohazard: Last Escape és a Galerians, valamint a Parasite Eve II és a Biohazard: Gun Survivor minden korábbi műfajjal jobban megérintette a japán közönséget. Emlékezzünk csak, a Last Escape már az első héten egymillió eladott példánnyal rendelkezett.

Vajon miért ez a népszerűség? Akihbara játékkostömegei vajon unják a kawai grafikát? Vagy az öngyilkosok ijesztően emelkedő száma tükröződik kedvenc játékaik stílusában? Esetleg élőhalt otakuk kelnek ki sírjaikból és lerágják az ijedt vásárlók arcát?

Nem igazán. A japánok mindig is kedvelték az ijesdégérzetet (*Devil Man* és társai), de tény, hogy a fejlesztők csak nemrégiben voltak képesek átültetni a műfajt a PlayStation-re. Csak mostanában jelentek meg az igazán izgalmas thrillerek és a *Mortal Kombat*-jellegű értelmetlen erőszakot helyettesítő, agyat is megmozgató homorjátékok.

Félnünk azonban nem kell – Tokióban nem lesznek dinoszauruszok, emberevő óriások és zombi rendőrök. De azért most inkább becsuknánk az ablakot... ■



FILMRE VELE!

JÁTÉKBÓL MOZIFILM, ABBÓL MEG VIDÉO...
JÁTSSZUNK FANTASY RENDEZŐT

2. WIP3OUT

„A 22. században a sebesség az egyetlen életmód. De néha ez is halálhoz vezet.”

Rendezte: Paul Verhoeven

A CSELEKMÉNY:

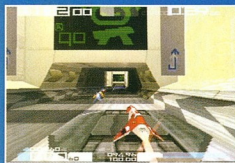
A történet természetesen 2116-ban játszódik. Az F7200 Race League bajnokság előtt a reménytelen kezdő, Zak a boxcaból figyeli, ahogy az Auricom bajnokja, Stag bemelegít. Majd baleset történik – Stag autója szörnyű balesetet szenved már az első öt percben, amely a sztár és számos néző halálához vezet. Az Auricom technikusa (aki egyben Zak amolyan mentora is), Reb, szabotázst sejt, amelyet vélhetően a halálos ellenfél Icarus csapat hajtott végre. Reb nem tudja, hogy Zak kétszen áll-e a kihívásra, de a fiatal bizonyít a csapattagok és a hidegszívű (de igaztalan szexis) adminisztrátor, Grace előtt. Utóbbival később elkerülhetetlen (és titkos) kapcsolatba keveredik. Vajon sokáig tart majd a kapcsolat? NEM! Szerelmük útjába az Icarus rosszfiúja, Benito és forrógyújtómenyő áll, amely Zak kompromittálására szolgál. A verseny előtt Zak önbizalma megrendül, amikor mentora, Reb súlyosan megbetegszik. Halálos ágyán Reb a srác idegét egy „tedd meg az én kedvemért” stílusú szöveggel nyugtatja meg. Vajon az ifjú sofőr le tudja győzni Benitot, megnyeri a versenyt és visszakapja szíve hölgyének szerelmét? Igen, hát persze.

HELYSZÍN:

Days Of Thunder a 22. században.

ZÖLD ÚTAT NEKI, VAGY SZÜLLÉSTÖBE VELE?

A sülléscsőbe vele. Verhoeven tökéletes lenne a képregény sci-fi környezetbe való ültetésére, és Affleck is jól párolog a szerepében (gondoljunk csak az *Armageddon*-ra). De lenne olyan stúdió, amely állna egy ekkora költségvetés? Hagyjuk ezt. ■



Különleges effektek? Ez talán már inkább az Industrial Light and Magic osztala...

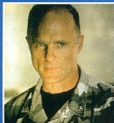
SZEREPOSZTÁS



▲ Az Auricom Systems csapat kezdő pilótája, Zak Phoenix: Ben Affleck



▲ Az Auricom Systems csapat első pilótája, Stag Carter: Nicolas Cage



▲ Az Auricom Systems főtechnikusa és Zak mentora, Reb Salver: Ed Harris



▲ Az Icarus Systems első pilótája, Zak ellenlábas, Benito Redondo: Sean Penn



▲ Az F7200 Race League verseny adminisztrátora, Grace Dalle (A Nő): Sophie Marceau

PAPÍRMUNKA

MAGA A MŰVÉSZET

CSÚCSJÁTÉKOK NYOMTATÁSÁBAN IS

A hogy a játékok grafikája egyre jobbá válik, a képek magától értetődően megjelentek a nyomtatott oldalakon is. A közeljövőben számos képekonyví és képregény jelenik majd meg a boltok polcain. Ezekre érdemes odafigyelned...

• *Metal Gear Solid* képekonyví: 180 oldalas kötet a kávéasztalra az ünnepeket manga-művész, Yoji Shinkawa tollából. A könyv – amely tele van a játék vizuáltaival – azt meséli el, hogyan készült a *Metal Gear* a rajzolóművész szemével.

• *Silent Hill* rajzos regény: a könyv, amely a rejtélyes megfigyélését is kínálja. Neil Gooze keze által íródott: a szerző a 2000AD-n is dolgozott.

• *Tomb Raider/Witchblade* képregény: a Titan újabb gyűjteményt kínál Lara szerelmeinek, amely a Top Cow sorozat nyomán készült.

• *Sandman: The Dream Hunters*: a kötet igazi különlegesség, amelyet a legendás *Final Fantasy* rajzoló, Yoshitaka Amano és a híres szövegíró, Neil Gaiman alkotott. Figyeld az interjúkat Amano-szonnal és az exkluzív, dedikált PSM grafika-pályázatot az elkövetkező számban. ■



Már a könyvek oldalain is... A játékvilág stilizált grafikai nyomtatásában is megjelennek.

AZ IGAZSÁG FÁJL

JAMIE PRESTON EALING-BÖE ÍRÁSA
the Postcode

Mivel olyan helyen élek, ahol a fák hajszálvénkönyvek, abban a kétséges örömben van részem, hogy a szomszédaim kapcsolata minden részletéről tudhatok. Az éjszakai dörömbölés már nem újdonság, hiszen fiatal családjáról van szó. De múlt kedden egy másfajta zaj szorított meg az. Vázhelyzet-et – tompa puffanások és hargos koppanások. Tíz perc elteltével elegem lett, és átmentem hozzájuk, hogy állagíttassam őket. A bejártnál kisgyermekük elkecseregett sráknokkossa ütötte meg fülemet. A biztonságát félve jebb mentem, hogy megnézzem, mi is a balhé oka.

Kézelhetik, mennyire elképedtem, amikor meglátam a családnyát, aki ferje feléje verve a PlayStation jayját. Há! Itenem le tudtam szedni a férfitől és kituzakoltam a lakásból. Amikor a nő már eléggé lenyugdott: ahhoz, hogy megossza velem a problémát, majd behalaltam a döbbenetben. Elmondta ugyanis, hogy a férje allanódnan megveri őt... a Tekken3-ban! ■

Furcsa tapasztalataid voltak a PlayStation-nel? Írd le őket, s küldd be egy igazolványkép társaságában – ha eléggé jó a sztori, leközöljük. Díjak várnak rád!



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

1033

TERVEZET

A PSM RÁPILLANT
A JÁTÉKIPAR
FEJLESZTŐINEK
LEGÚJABB TERVEIRE,
JÁTÉKHÍREIRE.

1999. KARÁCSONY

BETEKINTÉS

Sam Houser,
a Rockstar főnöke
PlayStationös
terveiről beszél.



A Rockstar meglehetősen különbözik a hagyományos játékkiadóktól és fejlesztőktől. Gondolja, hogy Önök képviselik a fejlődés fő irányát?

Nem. A jövő újítást járjuk, de csak az egyik lehetséges változatát képviseljük. A játékszektor bővülésével és kibontakozásával számos új ötlet bukkan majd fel az interaktív szórakoztatás világában. Azt mondják, a legéletképesebbek egyike a miénk. Az emberek az olyan dolgokat szeretik, amelyekkel kapcsolatba kerülhetnek, amelyeket csodálhatnak, és felüldítik őket. A mi játékaink megpróbálnak ilyenek lenni.

Nagyon bátor döntés volt a GTA2 felülnézeti kameraállása, olyan játékokkal szemben, mint például a Gran Turismo. Ez a játszhatóság győzelmét jelenti a grafika felett?

Ez egyszerűen azt jelenti, hogy azt csináltak, amit akartunk, és nem azt, amit mások sugalmaztak. Hatalmas siker volt az első két játék, és ennek is annak kell lennie. A Gran Turismo üdítő, de mégiscsak egy versenyjáték. A GTA nem az. A PlayStation 2 technológiájának segítségével látványban és más hatásokban újabb lehetőségeket próbálhatunk ki. Erről rendszeresen hírt adunk majd... De a hangsúly mindig a játszhatóságon lesz.

A legújabb pletykák szerint már hallani a „GTA 3D”-ről és egy „Online Crime World”-ről. Beszámolna nekünk ezekről részletesebben?

Most még nem tehetem. Ezt a két fejlesztési irányt próbáljuk ki a következő 18 hónap során. Még nem döntöttünk el semmit, és figyelembe kell vennünk számos tényezőt. Mindenekelőtt hiszünk a játék művészi hitelességében. Ez nem üres frázis, ez a függetlenség floozófiája, ami olyan játékok tervezését jelenti, amelyek függetlenek az egyéni paradigmáktól, és messze többet nyújtanak a játékosoknak, mint egy normál digitális környezet.

Titokzatoság, megnövelt mesterséges intelligencia, érzelmeket közvetítő programok... Merre fejlődnek a jövő évszázadban a videojátékok?

Remélem egyre jelentősebb lesz a tartalom. Fontos és izgalmas a technika, de erre alapozni hiba lenne, hiszen a mondanivaló szolgálata a feladat. Hihetetlenek a PlayStation 2 technológiája által nyújtott lehetőségek, de mégis valóság. Segítségükkel a fejlesztők még több figyelmet fordíthatnak a tervezésre és a sztorira. A filmbizniszben ugyanez történt. Kezdetben a fő beszédtema szintén a technológia volt: az a tény, hogy egy ember van egy kép, ami mozog és beszél. Egy idő után ez megszokottá vált, és az emberek figyelmé a történet, a szereplők, a cselekmény és a párbeszédnek fele fordult. Fontos maradt a forma, de csak azért, hogy a tartalmat szolgálja.

Mike Goldsmith



Messiah



Munch's Rattle and Roll



Beatmania

TARTALOM...

Messiah 14
Vége Bob, a kárörvendő kisingyal is kész megmenteni a világot. A Shinyből Dave Perry prédikál.

Beatmania 16
A Japánban már régóta nagymenő DJ-szimulációk végre Európát is elérték. Beszélgetés egy emberrel, aki eme örület mögött áll

Munch's Rattle and Roll 18
Lorne Lanning kerül meghallgatásra, az Oddworld megálmodója. Abe PlayStation 2-es kalandjairól lerántjuk a leplet.

NÉV:

MESSIAH

SZÉLJEGYZET:

A VILÁG SORSA EGY BOB NEVŰ ANGYAL KEZÉBEN VAN...

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ: 3D akció/kaland

KIADÓ: Interplay

FEJLESZTŐ: Shiny Entertainment

MEGJELENÉS: 1999 tél

KARAKTER-TERV:



A design-t tekintve a Messiah a techno, a japán anime, a képregények és a cyberpunk hatásait ötvözi.

MÁSODIK MENNYORSZÁG

Míg a *Messiah* játék a mélység tekintetében a PS határait feszegeti (a 14 világ mindegyike interaktív és részletesen kidolgozott), a show sztárja Bob, az angyal, akit arra utasítottak, hogy megtisztítsa „Perry mocsok, undorító, fertőző jövőbeli világát”. Figyelembe véve a gyermekharcos testcsoportok között aratot sikert (ld. főszöveg)

várható a PS2-s verzió is? „Inkább egy „új” játékot készítenék, amely az új gépre lenne tervezve, annak képességeit maximálisan kihasználva, mint ahogy azt a PC-vel tesszük. Ha Bob-ot esetleg nem látnád viszont a tévében, más médiumra is átkerülhet: „Tegnap azt kérték, adjam el a mozis megfilmesítés jogát, és komolyan gondol-

kozom rajta.” – mondja Perry – „Nincs ötletünk arról, milyen lenne a film, de lenyűgöző, hogy meg akarják próbálni!” Ha a *Messiah*-t befejezik, Perry a Shiny első multiplayer-es játékán, a *Sacrifice*-en fog dolgozni. Ezen kívül? Nos, Perry tervez „egy kis pihenést”, de ki tudja, hogy ki vagy mi szállja meg öt almaiban...



Akit Bob-nak hívtak... Lehet, hogy Perry nem számít Lara-stílusú kalandjátékra, de új kútsz-figura születik.

„Én személy szerint unom és rosszul vagyok a *Tomb Raider*-től, és unom azt is, hogy állandóan változtatják a Lara Croft modellt. Mire való ez az egyik volt jó, utána meg...”

Dave Perry igazán szokomondó. Nem csoda, ő nem az a tipluks játék-producer. Míg mások a PR-fecsegés pajzsa mögé bújnak, ő keményen odamondogat, és ami a szívéen, az a száján. A Shiny Entertainment elhökékkent Perry volt a producere már az *Earthworm Jim*-nek és az *MDK*-nak is, de míg a többi cég melegekszik azzal, hogy karácsonyra kiel egy csomó folytatást, ő előmenetlel egy kaján arkangyal kezébe teszi, akit Bob-nak hívnak, és Isten gyerekefoma harcosaként feladta bármilyen eszközzel megmenteni a bolygót. Légy üdvözölve a Messiah kifordult világában.

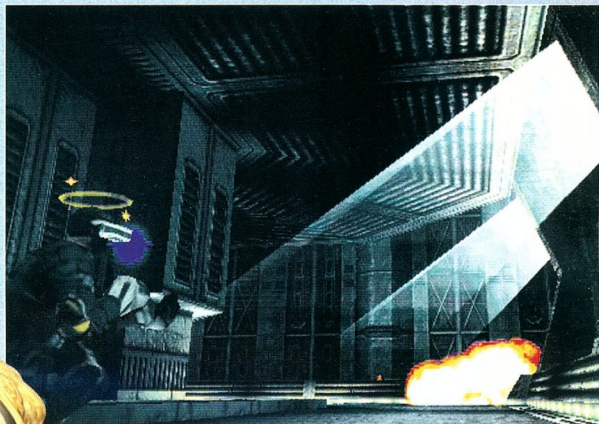
„Nem számítok arra, hogy valaki Bob-posztereket rakna ki a fürdőszobájába” – nevet Perry, mikor angyali teremtménye kerül szóba – „Végeztünk egy tesztet, és a játékosok utálták annak a gondolatát, hogy egy kisgyerekek legyenek. Ezután jászhatkál vele, és mind imádták!”

Valóban, ez nem a szokásos angyalka, pályában. Bob feladata, hogy magát a Földet mentse meg, gonoszvökökkel, végül magával az Ördöggel megküzdve. A legérdekesebb, ahogyan ezt csinálja...

„Bob-nak megvan a hatalma a birtoklásra. Űgyszerűen becseskedhet bármilyen állatot, embert, vagy mesterségesen létrehozott lényt, úgy behatoljon a lelkebe” – magyarázza Perry – „Bob használhatja a testüket, fegyvereket, vagy akár a pusztá kezüket, hogy fojtson, bántson, felnyársaljon valakit, vagy felégesse a bűnözők városait, akik megpróbálják megtámadni, hogy megtalálja magát a Sátánt!”

Eredeti, és legalább annyira fantáziadús, amennyire ezt a hatalmas 3D-s világok, amelyek

„Olyan, mintha paintball-t játszana az ember, hogy aztán rohamosztag



Bob feladata megszabadítani a világot a bűnözőktől, és felkészülni az összecsapásra magával az Öreg Patással. Ez lélek-birtoklással érhető el, úgyhogy vigyázni kell a választással. Nem ajánlottak az öreg lelkek...

ebben a kalandakció-játékban szerepelnek csak lehetővé teszik.

„Az alapötlet az *Earthworm Jim*-ből származik, pontosabban, amikor a kövér és gyenge kukac beugrott a cyber-cuccba.” – folytatja Perry – „Az az érzés, a gyengéből erőssé válni, igazán jó. A *Messiah*-ban ez olyan, mintha paintball-t játszaná az ember, hogy aztán rohamosztagos felszereléssel folytassa.”

Nem rossz. De míg a *Messiah* tagadhatatlanul eredeti, a határidő szerint már vagy egy éve meg kellett volna jelennie. Miért ez a késés?

„Nem vártuk volna, hogy ilyen összetetté válik” – ismer be a Shiny főnöke – „amikor elkezdtük, azt hittük, egy *Quake/Unreal/Half-Life* lesz belőle egy kis extrával. Mint kiderült, ez a kis extra olyan mértékű irányítást adott a játékosok kezébe, amely hatalmas mennyiségű munkát és adatot, valamint ezeket kezelő eszközöket igényelt. Annak a listája, hogy egy karakter mit csinálhat, ki nyomtatva minimum lepedőnyi...”

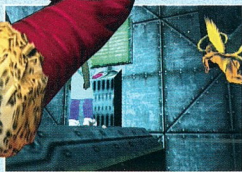
Meglátjuk, hogy megérték-e a túlórak, amikor a játék karácsonykor a boltokba kerül, de a késés azt is jelenti, hogy Bob-nak olyan versenytársai akadnak majd, mint a *Gon Turismo 2*-vel. Miért választanak a PSM olvasók a szadista anyagkákát a japán supercokkik ellenében?

„Nyugtalan természetem van, szeretek új dolgokat kipróbálni és játszani. Ha a játékosok olyanok, mint én, szeretni fogják a *Messiah*-t, mert nem egy folytatás, és nagyon újszerű. Izgatott voltam a *Gon Turismo 2*-vel kapcsolatban, amíg meg nem láttam a PS2-demet – a PS1 verzió maximum a mostohaöccse lehetne. Sony, megölték az érdeklődésemet a GT2 iránt. Most nem tudom, mit kérjek a Jézuskáttól...”

Dave Perry: nagy száj, még nagyobb játékok... ■

Mike Goldsmith

A hatalmas 3D világ tükrözi a szabadságot, amelyet Perry szeret a játékaiban.



Bár Bob talán ártatlan(ka), az általa birtokolt bűnözők aligha azok. Az a baloldali esimes gyerek még a szimpatikusabbak közül való...

NÉVJEGY

LOGO:



NÉV:

Dave Perry

BEOSTYÁS:

Elnök

SAKMAI MÚLT:

Dave első játékei a *Dan Dare 3* és a *Supremacy* voltak Amigán; ezeken nem keveset kaszált a Virgin. Ezután lehetősége nyílt az államokba költözni.

RÁHATÁS:

A *Messiah*-ra Perry előző platformerei hatottak leginkább, de merít még a DC Comics görkös képregényeinél örödi képből is. A szabadon bejárható világ idezi a Shiny PC-s, és remélhetően PS2-s munkáit.

TOVÁBBI INFÓK

WEB OLDAL:

www.messiah.com

szereléssel folytassa...”

NÉV: **BEATMANIA**

SZÉLJEGYZET:

FATBOY SLIM A PLAYSTATION – FUNK-CSODA ELLEN. KÉSZEN ÁLLSZ?

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ: Dj, szimuláció

KIADÓ: Konami

FEJLESZTŐ: In-house

MEGJELENÉS: 2000 tavasza

CONTROLLER:



ÁRU:



ÁLLAPOT: 80%

IDÉZET: **„Egy BeatMania-szám jó kell legyen – gyenge dalok nem válnának be”**



A Moloko zenés páros popskivétel, a *Sing It Back*-kel szerepel, több nagy-nagy művésssel együtt.



ÉS A ZENE CSAK MEGY TOVÁBB...

Egy zenei játékban zenének kell lennie, és a *Beatmania*-ban van egy kazalnival – és nem csak J-Pop számok Euro átiratait; számos neves előadó is feltűnik a színen. Legelőször is ott van a Moloko, ellenállhatatlanul fertőző témájával, a *Sing it Back*-kel, amely volt már az NME „Hét Maxija”, ibizai nyári sláger, US Billboard első. A PSM-nek lehető-

sége nyílt meghallgatni a számot a játék egy korai stádi-umában, és jól szórakozott azon, hogy hallhatta egy szakadt klub falai között visszhangzani...

A Skewiff, aki a Shaft sikeréért (Mucho Mambo) felelős, szintén szerepel egy beatbreak témával. Mellettkük ott állhat még a Fatboy Slim, ha Norman Cook úgy

dönt, hogy beállít a Skint Records-tól feltörekvő művészekből álló kollekciójával. Hátról egyre inkább előretérve érkezik a dance műfaj tradicionális ágát képviselő olasz house mester, DJ Claudio Coccoluto is. Még több neves előadó várható a játék jövő év eleji megjelenésekor.



A ritmus rabjai – ha a ritmusedzők feltűnő hiányáról teszel tanúbizonyságot, nevetés nézhető, ahogy a játékbeli tömeg kifutyi.

Eajime Nashiro szerint a *BeatMania* egy DJ-szimulációs játék. „Hallgató a zenét, és ott vannak ezek a képernyő tetejéről leeső kockák.” – mondja a Konami sikerosorozatának igazgatója – „gombokat nyomogatni, és scratchelni kell, amikor leérkeznek. Ha jól csinálod, lejátszol egy számot. Ha nem, szörnyű hangokat csalsz elő...”. Hölgyeim és uraim, ez nem a *Rat Attack*...

A BeatMania európai verziója soká késett, talán mert úgy érezték, hogy egy ilyen, alapvetően japán játékot nem működne nyugaton; a Konami azonban nem hagyja a zenét meghalni. Úgy vélték, képesek a *Beatmania*-t európai ízlésre szabni. Hogy miként lehet a Kelet hangjait nyugati fül számára is élvezhetővé tenni? Egyszerűen. Az egész fejlesztőgárdát át kell vinni Angliába egy pár napra, hogy belekössön a klub-életbe.

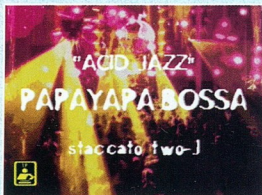
A Konami pontosan ezt tette. Forráskutatók jelszóval a Soho klubjaiban lógtak, megnézték a Jazz Café-t és a Bar Rumba-t, és végigjárták a lemezboltokat olyan témákra vadászva, amelyek megfelelnek a játékoshoz.

„A zenék kiválasztása alapvető fontosságú” – nyilatkozta Hiroyuki Togo, a hangokért felelős szakértő – „Először is, egy *Beatmania*-hoz megfelelő szám jó kell legyen, a gyenge dalok nem válnának be. Olyan részeknek is kell bene lenni, amit élvezet játszani. Fogós témák, amelyek dallamosak, ez kell a *Beatmania*-hoz”.

A végső verzióban kb. 25 lejátszható szám lesz majd, a hard house-tól és a R&B-től kezdve a technon, a garage-en, a break-beat-en ke-



Micsoda munka... kis lemezblokkot bönészni, összeszedni egy csomó lemezt, végighallgatni őket. Ezek után megkaparintani a master anyagokat, és újratekerni. Tökéletes.



A stílusok széles választéka szerepel – az acid jazz, ambient, big beat, hardcore hip-hop mind megtalálhatók.

resztül az ambient, a pop, rap, acid jazz és funk stílusokig – a zene színe-jáva. Ezek után még mindig nehéz valamit játszhatóvá tenni?

„Ha rábukkanunk valami megfelelőre, meg kell szerezniük a master felvételt, és szét kell szedniük a sávokat” – mondja Hiroyuki Togo – „a hangszerek és az ének hozzárendelhetők különböző gombokhoz, vagy a scratchpad-hez.”

A grafika a másik kiemelkedő elem, mivel real-time. Ha a gombokat jó helyen nyomod le, király animációkat láthatsz a képernyőn; ha a ritmusérzék feltűnő hiányáról teszel tanúbizonyságot, egy banán jelenik meg, a következő szöveggel: „Gyenge vagy”. A grafika egyébként nagyrészt arra szolgál, hogy a téged figyelő cimborákat szórakoztassa, mivel te inkább az al szeszel elfoglalva, hogy lépést tarts a 140 bpm-es dobzással...

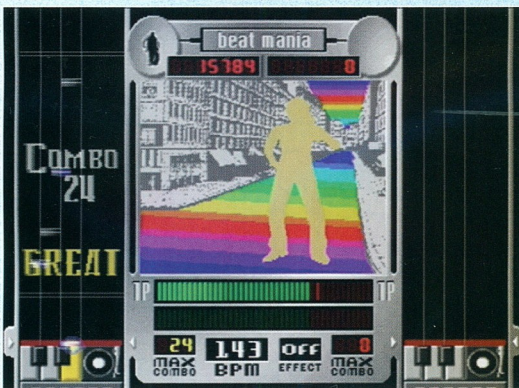
„Röpcédulákat, magazinokat, grafikákat bújtunk, és változtatásokat eszközöltünk” – mondta Hajime Yashiro – „a mód, ahogy a játék a PS-en működik, korlátozta lehetőségeinket. Nem játszhatunk le egy teljes klipet, úgyhogy inkább a klubkultúrát bemutató, vagy maguktól a művészek által származó képeket jelentünk meg.”

Japánban a *Beatmania* egy többmillió példányszámban elkelő sikerjáték, kiegészítő lemezekkel. Egy kis szerencsével és a megfelelő üzletpolitikával az itteni klubközönség is megkedvelheti. Ide azzal a scratch-paddal... ■


Dan Meyers



Dj. Konami gyakorló-szintje: egyelőre csak a gombokat kell megtalálni... Ha egy kicsit nekifékel a játéknak, sokkal nehezebb lesz. Már-már mániakusan...



A háttérben látható videoképernyők a játékmódra reagálnak. Ha elkapod az érzést, a zenével szinkronban futó grafikákat kapsz. Ha nem, csak egy – az éppen játszott számtól függő – vesztes-képernyő a jutalmad.

| NÉVJEGY | |
|---------------|--|
| CÉG: |  KONAMI |
| NÉV: | Hajime Yashiro |
| BEOZTÁS: | A sorozat igazgatója |
| SAKMAI MŰLT: | Yashiro-san tervezőként dolgozott a <i>Tokemeki Memorial</i> -on egy kapcsolat-szimulátoron, mielőtt a <i>Beatmania</i> sorozat igazgatójává lett volna. |
| RÁHATÁSOK: | Zeneileg a hard techno volt a fő befolyás. Yashiro-san játékdizájnás. Pajson d'etre: „E a következő: „Olyan világban akartam dolgozni, ahol olyan dolgokat készíthetek, amit az emberek szeretnek”. Hálás neki...” |
| TOVÁBBI INFÓK | |
| WEB OLDAL: | www.konami.com |

NÉV:

MUNCH'S ODDYSEE

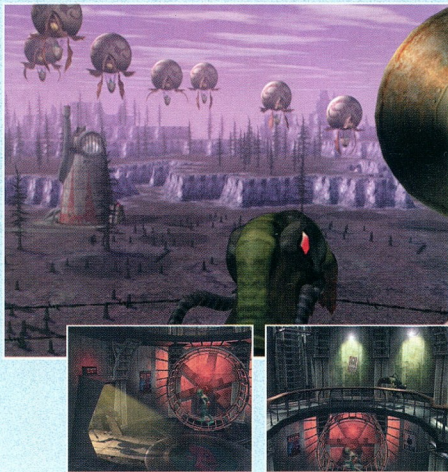
KÖZELEG
PLAYSTATION 2

SZÉLJEGYZET:

ABE ÉS BARÁTAI MINDENÜTT AZ ÚJ VILÁGBAN KÉSZEN ÁLLNAK EGY PLAYSTATION 2 KALANDRA

TERMÉKLEÍRÁS

| | |
|-------------|----------------------|
| MŰFAJ: | Világszimuláció |
| KIADÓ: | GT Interactive |
| FEJLESZTŐ: | Oddworld Inhabitants |
| MEGJELENÉS: | 2000 szeptembere |
| ÁLLAPOT: | 5% |



Játék közben egy intelligens kamera mindig a legjobb akciók képet közvetít számodra.

Emlékezz, ha egy adott helyen több, mint egy teremtmény lesz, érzelmeiket dinamikusan fogják változtatni. Ennek megfelelően cselekedj!

Oddworld egy festői, egyedülálló virtuális világ telis-tele mindenféle furcsa teremtménnyel, amelyeket Lorne Lanning, az Oddworld Inhabitants elnöke és kreatív igazgatója teremtett. A minapi interjú során megpróbáltuk az Abe-et megalkotó férfiú gondolatait kifürkészni, vajon a PlayStation 2-re történő áttérés milyen jövőt tartogat Oddworld számára?

„A Munch's Oddysee-ről meglehetősen nehéz beszélni, mivel semmi eddigi megjelent játékhoz nem hasonlítható. A bibliai mondás szerint hiszem, amit látok; tehát bármit is mondok, nem tudom elég hatásosan bemutatni, hogy milyen érzés lesz vele játszani!” – kezdi Lorne, akinek a saját maga által teremtett fantáziavilághoz fűződő szenvedélye nyilvánvaló. Úgy tűnik, hogy a PlayStation 2 megérkezésével végül is Lorne megvalósíthatja álmát – egy igazi világszimuláció megalkotását ökörendszerekkel, társadalmi modellekkel és végül, de nem utolsósorban, természetesen Abe-bel.

A játékban Munch-nak és Abe-nek nagyon eltérő képességek lesznek, és ha egyszer összeállíthatóknak választhatsz majd kettejük között, talán azért, hogy megoldj egy rejtvényt, vagy egy

bizonyos nyelven kommunikálhass. Az Oddworld sorozat az intelligens kommunikációs lehetőségéről híres (de egyben vitatott is), amellyel az egyes szereplők érintkezésbe léphetnek egymással, különféle érzéseket kiváltva a másikban. Ezt az ötletet a Munch's Oddysee váratlanul új magasságokba emeli kibővített szókincsével és kifinomultabb mesterséges intelligenciájával. Azonban Lorne gyorsan hozzát teszi, hogy „a játékbeszéd még könnyebb és még szótöbbletebb lesz, mint azelőtt...ezt az analóg kontrollerek és a kibővített hangmemória kapacitása teszi lehetővé.”

A cselekmény részleteiről ebben a pillanatban nyilvánvalóan nem lehet még sokat tudni, de a PSM annyit elárulhat, hogy a játék elején Munch-ot az őt következetesen gyűlöli Abe elrabolja. Lorne szerint a két szereplő kapcsolata „teljesen rendellenes”, különösen akkor, mikor Munch egy időre tolokocsiba kényszerül kiszolgáltatva Abe kénye-kedvének. A játék állítólag 50-60 óra alatt befejeződik, de Lorne azt jósolja, hogy néhány mellékcelekménnyel szoros kapcsolatban leszünk, úgyhogy „Oddworld-öt meglátogatni más, mint játszani az Oddworld-el.” ■

Justin Calvert



Oddworld - ahogyan azelőtt még sohasem láttad: valós idejű megjelenítés.


IDÉZET: „Oddworld-öt meglátogatni más, mint játszani az Oddworld-el”

| NÉVJEGY | |
|--------------|--|
| CÉG: | Oddworld Inhabitants |
| NÉV: | Lorne Lanning |
| BECSZTÁS: | Elnök és kreatív igazgató |
| SAKMAI MŰLT: | Lorne az Oddworld világ alkotója, és ilyen minőségében az előző két Abe-es játékon is dolgozott. |
| RÁHATÁS: | A Munch's Oddysee semmilyen eddigi játékhoz nem hasonlít majd, de az Oddysee és az Exodus összes szereplője benne lesz |



Konzol Stúdió

Videójáték - Konzol
kis - és nagykereskedés, szakszerviz

/Fax: 218-19-25
tel: 06-20-9-888-337



Cím: 1092 Budapest Kinizsi u. 27.

E-mail: konzolstudio@tupa
<http://www.konzolstudio.com>

KÜLÖNLEGES ELŐZETES

GT GRAN TURISMO 2™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

IDÉN A GT2 ELKÉPESZTŐEN SOK, SZÁM SZERINT 594 AUTÓVAL JELENTKEZIK. A NÉGYKEREKŰEK HÚSZ EURÓPAI, NYOLC AMERIKAI ÉS HAT JAPÁN MÁRKÁHOZ TARTOZNAK. SAJNJÁLTOS MÓDON NEM TUDJUK MINDEGYIKÜKET BEMUTATNI, DE ÍME EGY KIS ÍZELÍTŐ ÁLMAID (VIDEOÁTEKOS) AUTÓSZALONJÁBÓL...

ITT A SAJÁT AUTÓSZALONOD



Alfa Romeo
145 2.0 Cloverleaf, 1998
156 2.5 V6 24V, 1998
166 2.5 V6 24V, 1998
GTV 3.0 V6 24V, 1998
Spider 2.0 TS, 1998



Audi
A4 Avant 2.8 Quattro
S3
S4 Limousine
TT



Chevrolet
Camaro Z28 1969
Camaro Z28 30th Anniversary Edition
Corvette 1967
Corvette Grand Sport 1996
Corvette 427 1969



Dodge
Avenger ES
Charger 1971
Neon R/T
Stratus ES
Viper GTS-R



Ford
Cougar 2.5i 24V
Escort 1.8 GTi
Focus Zetec 1.8 1998
Ka
Mondeo Ghia X
Mustang SVT Cobra 1998



Jaguar
XJ Sport 3.2
XJ220
XJR Vehicle
XK180
XK8 Coupe
XKR



Lotus
Elan S2 1964
Elan S4 Sprint 1971
Elan S2 1990
Elise 190
Esprit Sport 350
Esprit V8 GT



Mercedes-Benz
A160 Avant Garde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 320 Sports
SLK 230 Kompressor

URAIM INDÍTSÁK BE MOTORJAIKAT...

A VILÁG LEGNAGYOBBAUTÓVERSENYSZŐS JÁTÉKA VISSZATÉR. EZT ÜNNEPELVE A PSM NAGY ÖRÖMMEL MUTATJA BE A GT2 EXKLUZÍV KALAUZÁT ÉS ELŐZETESÉT. IGEN, EZ AZ A JÁTÉK, AMELYET MINDENKI NAGYON VÁRT MÁR (DE MI SZEREZTÜNK MEG ELSŐNEKI!)

SZÖVEG: Mike Goldsmith
KÉPEK: Hiroki Izumi

Egy blöffölő kalauza a Gran Turismo 2-höz

Gyors és praktikus jellemzős az Ev Autóverseny-játékaról...

- A GT2 az első autós játék, amely ötvözi a rally-t és más autóverseny-irányzatokat
- A GT2 33 nagyobb autóból mintegy 600 kocsiját vonultat fel. Ez kétszer annyi, mint a GT1 autókban száma
- A 28 pálya között van sokszínűen GT funkció-jellegű, de láthatóan a Tahitián Seaside (Tahiti tengerpart) rally pályát, a Le Mans-i meghívást: versenyt, egy óvdis gyorsasági pályát, a svájci hegyenmet és az újonnan licenszelt Laguna Secca pályát is
- Estél és nappal is versenyezhetünk
- Plusz 60 licensz-tesztet is találunk. A Permit azonban azok nyomtatnak, akik nem mentek át ezeken a teszteken
- Még mindig megvannak az eredeti GT1 menüakciók? Super! Minden licenszelt GT1 menübeles hozzáférhet a GT2 megfelelő licenszeihez
- A Gran Turismo 2-ben a motorokhoz is változások. Már a systók nem vetők fel autók hangjait a játékosok kedvéért, a Sony mind az 594 autót motorhangjait rögzítették!
- A sérülések ezúttal sem látszóznak majd az autón, de a jármű vezetése közben érezhetjük majd, ha valaki gond van
- A GT2 teljes karbantartást, felújítást és takarítást is lehetővé tesz. Vedd meg az alkatrészeket, tanuld meg a kocsi és cserélsd egyre jobbra az alkatrészeket, s tied lesz a legjobb gép

A Gran Turismo a PlayStation egyik legnagyobb sikere. Míg az érzéki Lara a PC-imádók köréből indult el a világ körüli hódító útjára és a slágerlisták csúcására, a Gran Turismo száz százaléig, mondhatni velejéig PlayStation. Amikor megérkezett, az autóverseny-játékok kínálatát arcade és alulfejlett rally játékok alkották. Mostanában azonban már a valószínűség a kulcszó és a GT nélküli a TOCA vagy a Colin McRae sem létezhetett volna...



Tisztelegünk a mester előlét Kazunori-szan a GT2-n tündököl...

töltött el minket, amikor láttuk, hogy a vásárlók csak úgy kapkodják lefelé a potlót a programot és elindulnak vele a pénzár felé.

Hogyan lehet továbbfejleszteni egy olyan terméket, amelyet a szaksajtó tökéletesnek tartott?

A Gran Turismo alapötlete az volt, hogy valószínűleg szimuláljuk létező autók viselkedését. Annak érdekében, hogy elérhessük ezt a célt, kutató- és fejlesztőmunkát végeztünk, létrehoztunk egy modellt, amely – véleményem szerint – egészen jól sikerült. A szimulációt a lehető legvalóságosabb próbátunk tenni. A játékban megjelenő autók menüjainak is természetesen különbözőek, mindez per-

szé függ a kezelési módszerektől, a tuningolástól és sok egyéb másától is. Törekszünk a részletességre: többek között arra is kiterjed, hogy minden autópánsnak különböző motorzajt adjunk, a használt autók állapotuknak megfelelő áron lehessenek megvásárolhatók, s a visszajelzésekben megjelenjen a környezeti-lekepezési technológia is. Más szóval, a Gran Turismo 2 hű marad majd a Gran Turismo alapötletéhez és azt az érzetet fogja nyújtani, mintha egy valódi kocsi vezetnénk.

Biztos maradtak ki olyan dolgok, amelyeket már az eredeti játéka is be akartott tenni.

A Gran Turisomban különféle korlátok miatt nem jelenhettek meg minden dolog, amelyet eredetileg szeretnénk volna belefoglalni. A Gran Turismo 2-ben viszont ezek legtöbbje várhatóan megjelenik majd – sőt, sok olyan ötletet is dolgoztunk, amelyet a játékos rajongói juttattak eszünkbe.

Az interjún is dolgoztunk; mindent megtettünk azért, hogy a játékosok felismerjék és elismerjék

az új változat vívmányait. Az autók tuningolása az első változatban – véleményünk szerint – hagyott kívánivalókat maga után. Mindent megteszünk azért, hogy a tuningolással elérhető vezetési örömeit növeljük, világosabb legyen a körítés, s felhasználó-barátabb maga a játék.

Beszélnél nekünk néhány szót az új autókrol?

A választható autók listáját a legfrissebb változatoknak (modellek változása, illetve újjak megjelenése) megfelelően frissítettük a való világnak megfelelően. A felvehető autómódellek számát is nagyban növeltük. A felhasználok



Szép példány! A Gran Turismo 2 a legújabb modelleket mutatja be, az Impreza WRX-től a Volkswagen csillagig új Bogarig.



Mini
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i
Mini Cooper 123CS Mk1



Mitsubishi
Galant VR-6 Touring 1998
GTO Twin Turbo 1992
Lancer Evolution III GSR 1995
Mirage Cyber-ZR 1991
Pajero Mini Sport 1998
Regnum Super VR-6 1998



Nissan
Fairlady 240Z H30 (240Z) 1971
Fairlady Z Version S 2-seater Twin Turbo 1989
March Super Turbo 1989
Skyline RG-X Turbo Intercooler DR30 1984



Opel
Astra SRi 2.0i 16V Callibra '95
Corsa Sport 1.6i 16V Tigra 1.6i Vectra 2.0 16V



Peugeot
106 1.6 Rallye
106 1.6 316
206 GTi
206 Rally Car
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupe



Plymouth
Barracuda 1970
GTi
Pronto Spyder
Road Runner
Road Runner Superbird



Renault
Clio 16V
Clio Sport V6 24V
Espèce F1
Laguna V6
Megane 2.0 16V Coupe



RUF
Modified Porsches
RTR
BTR2
BTR4
CTR2
CTR8
CTR9 R

Az autómagnó

Tavaly a *Gran Turismo*-ban olyan dallamok szűrődtek ki a koszik alaikain, amilyenek azelőtt sosem – akár számítógépen, akár a valóságban. Idén sincs ez másképp. A *Gran Turismo 2* olyan dalokkal ékeztük majd, amilyenek néhány évig maguk az eladók sem jelentethettek majd meg másutt. Nézzük csak ezt a listát és várjuk együtt a jövő tavali lemezek érkező exkluzív Propellerheads GT2 videót...

Ash

Death Trip (instrumentális változat)
The Cardigans

My Favourite Game

(Faithless Remix a PlayStation szándára)

Everything But The Girl
Elaze (Grooverider Jeep Mix)

Fatboy Slim

Illing in Heaven

Hensun

Take it Easy Chicken
(instrumentális változat)

Propellerheads

Big Dog

Stereophonics

The Bartender & The Thief
(instrumentális változat)

kifejezték abbéli vágyukat, hogy igen széles skáláról választhassák ki járműveiket, így mindent megtettünk, amit csak tudunk. Az eredeti játékból bizonyos autók azért maradtak ki, mert nem sikerült tető alá hozni a licenz-szerződést a gyártókkal. Különböző okok miatt idén a Ferrari és a Porsche járt így.

Mi újság az új pályákkal?

A legnagyobb fejlődés talán a valóban új pályák területén volt látható. A játékosok itt sokkal több stratégiát éreztek és itélőképességet fityogathatnak, amint kiválasztják az autó teljesítményét, a tuningot, és a különböző pályákhoz illő vezetési stílust. Ezek között a helyszínek között szerepel Róma, Tahiti, Seattle, Pike Speak és Laguna is. Utóbbi az egyetlen valós futam a játékban, s exkluzív szerződés keretében kerülhetett be



Mennyi minden! Akár drag, akár rally, akár országúti versenyen akarunk részt venni, akár esetleg csak a '71-es Plymouth vezető akarjuk kipróbálni egy gyors kör erejéig, a *Gran Turismo 2* sokat kínál.

a játékba. A fantázia-pályák lehetővé teszik, hogy a program engine-teljes kihasználhassák a játékosok.

Vannak olyan autók a játékban, amelyek még nem kaphatóak?

Igen, számtalan példa van erre; ilyen például a Toyota új Celica XJR-jé, amelyet a Tokyo Motor Show kiállításra terveznek kihozni

Voltak olyan gyártók, akik megtagadták a részvételt a játékban?

Igen, a Volvo és a Saab.

Mekkora szerepek volt az autógyáraknak a játék létrehozásában?

Az autó mozgásait elsősorban nem a gyártmánya vagy az adatai határozzák meg, hanem a fizikai dimenziói. Igen, sok infót kaptam az autógyártóktól, de be kell vallanom, hogy nem is annyira az apró részletek nyújtottak segítséget, hanem az autó általános méretei. Az eredeti *Gran Turismo*ból arra jöttem rá, hogy a mozgások valószínűleg tünnek sok ember számára. Vannak előnyök, részben magunk, részben a gyártók

száma, de mégiscsak az autó a lényeg, az, hogy minél több fusson belőlk a játékban. Mi fizetünk a gyártóknak, ők pedig feljogosítanak arra, hogy autójukat megjelenítsük a programban.

Sikerült meggyőznötök az együttműködésről arról, hogy engedélyezzék autókönrgálását a játékban?

A GT2-ben olyan opció is lesz, amelyben az autó kinézte nem változik meg ütközéskor, kezelése viszont annál inkább. Alapbeállításban ez a lehetőség ki lesz kapcsolva, de bármikor alkalmazhatjuk, ha kedvünk tartja. Lesz egy külön kijelző arra, hogy megmúta, hol sérült meg a járgány.

BEPÁLYÁZUNK...

ÍME A RÁD VÁROZ GT2 PÁLYÁK TELJES LISTÁJA NEHÉZSÉGI FOKOZAT SZERINT FELSOROLVA...



- 01 Test Course
- 02 Super Speedway
- 03 High Speed Ring
Tahiti Dirt Route 3
- 04 Autumn Mini Ring
Red Rock Valley
Speedway
Tahiti Road Circuit
- 05 Mid-Field Raceway
Smoky Mountain North
- 06 Clubman Stage Route 5
Eiger Path
Grand Valley East section
Roma Short Track
Trial Mountain Circuit
Deep Forest Raceway

- Smoky Mountain South
- 07 Palm Strip
Autumn Ring
Grand Valley Speedway
Laguna Seca Raceway
Seattle Short track
Green Forest Roadway
- 08 Special Stage Route 5
- 09 Roma Circuit
Roma Night Drive
- 10 North American Roadway
Seattle Circuit
Tahiti Dirt Route 2

| | | | | | | | |
|---|---|--|--|---|---|---|---|
| <p>Shelby Cobra 427 1967 Cobra Coupe GT350 GT500</p> | <p>Subaru Alione SVX Version L 1995 Impreza WRX Type R STI Version V 1998 Legacy Touring Wagon GT-B 1998 Rev Supercharger VX 1990 Subaru 360 Young SS Vivio RX-Ra 1997</p> | <p>Suzuki Alto Works RS/J 1997 Alto Works Sports Limited 1997 Alto Works RS/X 1990 Capucino 1995 Van S 1998 Wagon R Turbo RT/S 1997</p> | <p>Toyota MR Spyder 1996 MR2 G-Limited 1998 Supra GT Turbo Limited MR2 1989 Vitz F 1999 Celica XTR Detroit show version</p> | <p>TUR Cerbera 4.5 Cerbera Speed 6 Chimera 3.0 Griffith Blackpool 8340 Speed 12 Tuscan Speed 6</p> | <p>Vauxhall Astra Rally Corsa Sport 1.6i Tigre 1.6i Speed 12 Tigre Ice Race Can Vectra Touring Can</p> | <p>Venturi Atlantique 300 Atlantique 4000T</p> | <p>Volkswegen Golf IV GT Lupo 1.4 New Beetle 2.0 Polo 1.4 16V Polo 640</p> |
|---|---|--|--|---|---|---|---|

Kiadó: SCE

Fejlesztő: Polyphony Digital

Játékosok száma: 1-2

Megjelenés: December



a/világ/legnagyobb/autóverseny/játéka

GT2



GT2

NÉHÁNY ÓRÁVAL LAPZÁRTA ELŐTT EGY ELŐZETES LEMEZT HOZTAK ÁT A PSM-HEZ A SONY KÖZPONTJÁBÓL. STEVE MERRETT AZONNAL RÁUGRO

Így, amikor a játékon dolgoztam, és az amerikaiak eleinte arra ösztönöztek, hogy rakjunk be izomautókat, azt mondtam: „Nem, nem illene bele a játékba.” Némi idő múlva az Államokban mentem és megnéztem egy dragster-versenyt. Láttam, mennyire népszerűek ezek. Láthattam és érezhettem mindezt, így ihletet kaptam arra, hogy ezeket a kocsikat is beleírjuk a programba. Ez nálam nem úgy működik, mint a közvélemény-kutatás. Ez csupán ösztön.

Egy másik újdonság a *Gran Turismo 2*-ben a rally-versenyzés.

A földpályákon nagyon nehéz végigmenni. Ami a felszínt illeti, lesznek különbségek ezek közötti hepehupaságban és sűrűdásban – ezeket vezetés közben persze érezhetik majd a játékosok. Elmentem a Monte Carlo Rally-ra kutatni ebben a témában, s látván egy igazi rally-versenyt így éreztem, hogy az utazás a legjobb az egészben. Eyszer talán ebből is csinálnak majd egy játékot. A rally megjelenése a programban persze sok munkánkba került. Ez a verseny-fajta külön figyelmet igényelt, mivel az autó össze-vissza csúszkál a pályán. Ennek a szimulációs modellezése, valószínűs és élvezhetővé tétele nagy kihívást jelentett a számunkra.

A *GT2*-ben immár az eredeti játék elemenseit is bevetethetjük a memóriakártya segítségével. Lehetséges lesz a *GT* és a *GT2* mentéseinek használata a *GT 2000*-ben a PS2 konzolon?

Még nem igazan gondolkoztam azon, hogy információt lehessen átvenni a *GT2*-ről a *GT2000*-re – bár ez a lehetőség egyáltalán nem kizárt.

Mit hozhat a jövő a Polyphony Digital számára a *Gran Turismo 2* után?

Ami a Polyphony Digital jövőbeli tevékenységét illeti, elmondhatom, hogy jelenleg olyan programokon is dolgozunk, amelyek műfaja igencsak elüt a *Gran Turismo*-étól. A fejlesztési folyamat alatt az is ügyekezünk, hogy megfelelően demonstráljuk a cég elhivatottságát a videojáték-technológia iránt.

A probléma ott kezdődik, hogy nem is tudjuk, hol és hogyan is kezdünk hozzá. Az, hogy az ember a világon elsőként kukkantsa bele a *Gran Turismo 2*-be – átnézheti a több, mint félezer autót, s játszhat egy kicsit – olyan érzés, mint éheznek a terülj-terülj esztalkám. Annyi minden van előttünk... Annyi minden van ráprélselve a *GT2* dupla CD-jére, hogy az ember szinte már elfeledkezik a program egyes remek jellemzőiről. És ezt sosem bocsánthatom meg magamnak.

A *Gran Turismo 2* nagyon jó. Minden álmodunk valóra váltja és még től is származik ezeket. Már az elejétől fogva egyértelmű, hogy a *GT2* felülmúl minden várakozást, amelyet az ember egy játék újabb része iránt támaszthatna. A *GT2* nem csak a *GT* babérjait hódítja majd el, hanem a *TOCA*-t, a *Colin McRae*-t és társait is leszorítja majd az útról.

Kazunori Yamauchi és a Polyphony csapat olyan játékot készített, amely nem csak az autóversenyek királyává tesz, hanem az egyes alosztályok uralkodójává is. Rally, országúti versenyzés és más remek opciók egy játékban – olyan felbontással, amelyet tényleg csak a *Gran Turismo*-ban lát az ember.

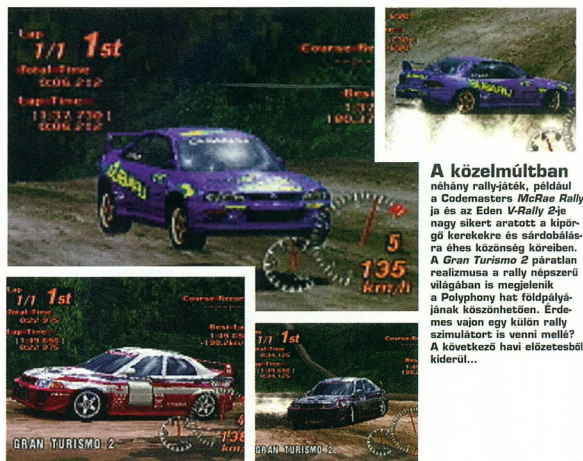
A kidolgozottság akkor válik a legszembetűnőbbé, amikor felfedezzük a *GT2* valódi mélységeit. Ha csak az autókát nézzük, akkor is bámulatos, hogy 33 vezetető autó-gy képviselteti magát. Japan Hondák és amerikai Chevroletek parkolnak Jaguarok, Mercik, BMW-k és Audik mellett. Mondj egy jelentős gyártót és ez bizonyára benne is van a játékban – és Henry Ford elhíresült mondanása ellenére bármely szint választasz. A *GT2* összesen elképesztően sokféle (594) autót kínál. Ami még bámulatosabb, az az, hogy mindegyiknek mások a menettulajdonosságai. Az eredeti *Gran Turismo* kezelése már eleve nagyon jól sike-



A *Gran Turismo* nagy sláger volt Európában, az idei modell drag-versenyeit viszont bizonyára a jenki szűvet is meghódítja majd.

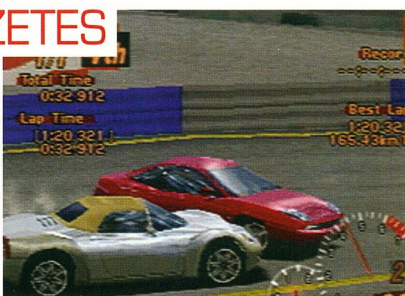
FIGYU...

A SÁRDOBÁLÓ RALLY-JÁTÉKMÓD



A közelmúltban néhány rallyjáték, például a Codemasters *McRae Rally* ja és az Eden *V-Rally 2*je nagy sikert aratott a kipróbálásra és sárdozásra képes közönség körében. A *Gran Turismo 2* páratlan realizmusa a rally népszerű világában is megielekni a Polyphony hat földpályájának köszönhetően. Érdemes vajon egy künni rally szimulátor is venni mellette? A következő havi előzetesből kiderül...

KÜLÖNLEGES ELŐZETES



Páák és fiaik együtt fognak rajongani a GT2-ért, amely Mini Cooper-től BMW-ig sokféle négykerékűt kínál... Ez igen!

Olyan, mintha megszabadulnánk a Top Gear omnibuszos változatába..."

Itt, így ezen nem is lehet sokat íjlesíteni – bár a csúszásokkal rúttal még jobban kidolgozták. A igazi vonzerő azonban mégis az, hogy rengeteg autó közül válasszhatunk, amelyek kezelése mind-mind különbözik a 28 verseny pályán.

A GT2-vel játszani olyan, mintha megszabadulnánk a Top Gear omnibuszos változatába. Kísértés, hogy egy Lotus Volánja köze ülünk, mindig szinte ellenláthatatlan, de mégis a kevesebb elragadó Fordok és Roverek adják játék igazai mélységét. Előbb-többé igyis mindannyian egy eugot 206 vagy egy Ford ougar (és nem egy Lotus Elan) zsetéülésében találjuk majd manunkat. Bár az ötlet egy kicsit mindmaponosnak" tűnhet, működik. Egy Toyota Celica vezetésével közlőszalogs normalitása például új értelem kap, amikor hegyenölygőn át zúzunk vele – ez a hitességg emeli a programot a konkurencia fölé.

A pályák is új dimenziókat nyitnak meg. 28 verseny pályát láthatunk; városi pályák is vannak, amelyek Rómát és Seattle-t idézik, és a mindez még nem lenne elég, itt annak ráadásnak a rally pályák. Itt a kerekék vannak a központban a GT2-ben, a pályák is láthatóan a tökéletességre törekednek közelítő. Hogy az autók átöngülnek a éjszakai sötétségbe borult városokon, az erdő sűrűjében kanyarog, egy jobbra-balra csúszkál a rally pályák sárában, a mesterien kidolgozott játé finoman suhan tva mellettünk. A GT igen magasra tette a



A már ismert dolgok felhasználása helyett a GT2 igényesen mutatja be mind az 594 autót. Cinos...

mércét a háttér tekintetében, de ez így is van rendjén.

Ahogy a fény az autók fényezésére esik, szemünk szinte alig képes befogadni a táj részleteit. De hadd emeljünk ki néhány fénypontot; például a távolba vesző épületeket, az erdőket, amelyek szép lassan előtűnnek a sarokhoz közeledő autó előtt (ahelyett, hogy egyszer csak megjelenjen a képpünkhöz). A többkamerás visszajátzás sem kutyá, amelynek effektíve látványosak és újszerűek. Még a féklámpák, az időjárás viszonyok és a tájéktzó sártereng is frissnek és újnak látszik.

A GT2 a PlayStation totális autóversenye lesz. Maga mögött hagyja a konkurenciát, miközben a hajtunk is az égnek áll a sebességől. A zene is kitűnő, amelyhez a Sony neves előadókat gyűjtött össze – többek között Fat Boy Slim-et és a Stereophonics-ot –, olyanokat, amelyeket az autózetők amúgy is szívesen tennének be az autómagnójukba. Mivel a GT2 könnyedén ötvözi a fenti elemeket, az embernek olyan érzése van,

mintha egy nagy adag jó ötletet kapott volna kézhez, amelyet mesterien rászátkalt egy megbízható engine-re. A Polyphony játéka olyan, mint az álom, de elég gyors ahhoz, hogy az adrenalin szintet is a megfelelő szintre emelje. Mindez pedig abszolút nem megy az ötletesség és mélység rovására. Ez a mélység pedig elsősorban nem a hangárnyi autóból és a nagy rakat licenszből ered, hanem a mesteri játékmotórból. Összefoglaljam egy mondatban? Ez lesz a karácsony csúcsmoedellje. Tuti. ■

Steve Merritt



Mészárszék! Ha a választási irányítás az analóg rúttáasztól párosul, könnyen végezheted a roncsleptényen.

PSM VÉLEMÉNY



Mike Goldsmith
Szerkesztő

A Ridge viszonylagos balsikere után a választás (és a Drivert) az új, illetve alapfelállással jett az autók játékok szférájára. A GT2 ebben nagyon erős, és még az arcade királyok számára is tartogat kihívást.



Mark Donald
Társaszerkesztő

A GT2 megértte a várakozást. Ha az eredeti Jónak tartottad, akkor ez a játék a hetedik annoverezésbe revidt majd – a kézezhétség beáulatos. Most nérd tudni, miért nem látni soha Aston Martin DB7-eseket a rally pályákon.



Justin Calvert
Játékeszerkesztő

1997-es megjelenése óta egy játék sen közelítette meg a műfajában uralkodó GT-t, a mostani folytatás viszont még aspasszábbra tör. Több autó, több pálya, több licensz. Kicsit több mindenből, ami eddig is legjobb volt.



Dan Mayers
Hírszerkesztő

A GT sosen volt olyan választás, akármint is mondanék a népek. Bár roncsleptényi új kocsit és pár új pályát is láthattunk, nem fogott meg. Várjuk csak ki, amig megjelenik a Colin McRae 2.

Medal Of Honour

A DREAMWORKS INTERACTIVE MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS SHOOT 'EM UP-OT KÉSZÍT, IHLETET MAGÁTÓL A NAGY EMBERTŐL MERÍTVE (NEM, NEM ISTENRŐL VAN SZÓ...)

Miután bemutatta a világ mozirajongóinak, hogyan mentették meg amerikai csapatok egyedül a világot a náci uralomtól, Spielberg a *Ryan* közlegény forгатása után visszatért, hogy most ugyanezt a játékvilágban is megvalósítsa. Összehívott egy megbeszélést a Dreamworks Interactive-vel, birodalmának játékgyáros részével. Mivel úgy gondolták, hogy a *Ryan* közlegény: A játék cím kissé fantáziátlan volna, Második Világháborús shoot 'em up-jukát *Medal Of Honour*-nak nevezték el.

A játék és a film sok közös elemmel büszkélkedhet, a hasonló

„...dózsól az adrenalintól fűtött dicsőségben”

– ellenséges vonalak mögötti – szituációt kezdve (az első pályák Franciaországban játszódnak) a hangulati. Azonban, míg a film egy erkölcsi ítélet volt a háború hiábavalósága felett, a *MOH* csak úgy úgy dózsól a náci adrenalintól fűtött lelővadászének dicsőségében.

A Dreamworks múltja tarkább, mint egy teheneikkel teli mező, de talán a *Medal* lehet az áttörésük. Ez az első lépés személyi lövöldözés játék a 11 hatalmas küldetéssel, amelyekben az elszállt lövöldözés mellett a kémkedés, a lopa-



A legjobban alkalmazható a náci gazemberek ellen, ha folyamatosan a revaszon tartod az újat.

codás is megtalálható inkább hasonlít az 50-es évek háborús filmjeire, mint a *Ryan* közlegény hiper-realizmusára.

A cselekmény helyszínei a kezdeti küldetések lebombázott városaitól a POW-táborokon és a német U-Boat-on keresztül egészen Hitler bunkeréig terjednek. A Második Világháború kézfegyvereinek egész arzenálja áll rendelkezésedre, a dobтарás géppisztollyal, aknavetővel egyetemben. A *Medal* kétjátékos deathmatch módjában ezeknek jó hasznát lehet venni...

Az atmoszférikus feszültség végig megvan a játékban; az ember idegei pattannak feszülnek az ugató kutyák, a súvító vadászgépek és a katonai surranók távoli dobogása miatt. Ha mindenképpen szeretnénk valamit kritizálni, az az lehet, hogy a pályák lineárisnak és útvesztő-szerűnek tűnnek. Mindemellett a *MOH* izgalmas témának ígérkezik – és kellemes változatosság a szokásos cyborgok meg hányászőrnyek után. ■

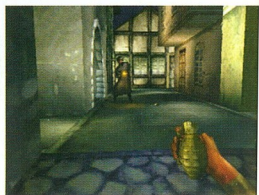
Paul Rose



Deathmatch – mint minden első személyi lövöldözésben, robánok eszközök közvetlen környezetében tartózkodni itt is káros az egészségre. Hajtsd őket messzire – aztán bukj le...



Az orvlövész taktika alkalmazása különlegesen hasznos a relett és veszélyes célpontok leszedésére. Teljesen A sakál napja.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AHOL A POKLOT HOZOD EGY CSAPATNYI NÁCIRA



A játék legelején egy országútról indulsz. Van előtted egy kis épület; benézel, de a német csapatok észrevesznek, és a fegyvertüzzel a földhöz szögeznek, ahogy alábuksz, a törött ablakokon keresztül viszonozza a tüzet. Innen egy kicsit távolabb feleldedhez egy homokszálok védő géppuskafészket. Miután leszedted a géppuskást, megragadod a masszív gépfegyvert, és lekaszálsz egy csapatnyi náci, akik panszokdni jettek a zajt miatt. Ó, igen...

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Hihetetlenül hangulatos
- Létvnyos
- Nincél hozzá hasonló

- PONTOK

- Kissé lineáris
- Csak 11 küldetés van
- Méjőnéa golyóálló vgy

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár a lineáritása és annak ellenére, hogy hősünk gond nélkül túléli egy tucatnyi golyót a mellébe, a *MOH* jó cucc. Talán nea *Ryan* közlegényi: A Játék, de olyan közel van hozzá, sennyre csak lehet.

Resident Evil 3: Nemesis

NE VESZÍTSD EL A FEJED. RACCOON CITY ROTHADÓ LAKOSAI ERŐSÍTÉST KAPTAK... DE MÉG MILYET!



A félelem új formában jelenik meg, amint a *Resident Evil* trilógia véres végéhez közeledik. Persze addig azért ér még pár sokk minket... Több dolog is van, amely új rajongókat szerezhet majd a *Resident Evil 3*-nak, de a legjelentősebb ezek közül a „Nemesis” lények egész csapata. Ugyanúgy, ahogy a horrorfilmeket a kulcsjelenetek kapcsán idézzük fel – ilyen a fej hájójában a *Cápá*-ból, vagy *Carrie* sírboltból kiemelkedő keze – a *Resident Evil 3*-nak is meglesz a maga specialitása: a szuper-szellemek megjelenése.

Mintha a veszett kutyák, csoszogó zombik és mutáns mumusok egyvelege nem lett volna épp elég, Raccoon City utcáin most megjelentek ezek a kellemetlenkedő szörnyek is. Az első példány egy ablakot átzúvva ered hőseink – Jill Valentine és Carlos Oliveira – nyomába. Ahogy megjelenik a képernyőn, olyan félelemérzetünk lesz, amelyet csak Spielbergtől vagy De Palmától láthattunk korábban.

Ezt a hatást tovább növeli a Nemesis lények korlátlan ereje és mérete, amely még Raccoon City régebbiről ismert élőhalott lakóihoz képest is ijesztő. Ezek nem csupán szuper-zombik, hanem 2,5 méteres, páncélokóllel máskáló intelligens szörnyete-

gek, amelyeket korábban nem láthattunk a sorozatban. Ha Jill vagy Carlos el akar futni, a nyomukba szegődnek. Ez még hagyján, de semmi nem állíthatja meg őket, s nyilvánvalóan örömet lennek egy-egy ajtó bedöntésében, miközben úgy üldözik hőseinket, mint kopók a rókát. Csak akkor van némi remé-

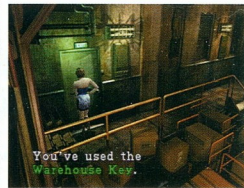
„A cselekmény tökéletesen kapcsolódik a sorozat történetéhez”

nyünk, ha megküzdünk velük bármely, a kezünk ügyébe kerülő tárgyval. Az állandó veszélyérzet olyan drámai elemet kever a programba, amely a korábbi *Resident Evil* programokra nem volt jellemző, s mindez olyan intenzív, hogy egy pillanatra sem tudunk megnyugodni. A *Silent Hill* talán több horror-elemet tartalmazott, mint a *Resident Evil 2* Grand Guignol-ja, de ez a harmadik rész mindkettőt túlszárnyalja.

Bár a Nemesis lények egye-



A szépen megrajzolt hátterek már-már tapintható légkört teremtenek, amint Jill a síkatorokban bújál.



A karakterek mozgatása sokkal könnyedebb. Jill és Carlos láthatóan nem a múltat tördelik. Gyorsabban reagálnak a zombikra, és – mivel komoly fegyvertár van kéznél – bizonyára kissé összekoszolják majd a környezetet...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



nesen a sírboltból jönnek, a Capcom a mellékszereplőket is ugyanannyira félelmetessé tette. A *Nemesis*, amely mind elő-, mind pedig utószava a *Resident Evil 2* játéknak, Jillt mutatja be, amint haldoklik a zombidögveszben. Néhány jelenettel később elveszti az eszméletét, s Carlos lép a helyébe. A cselekmény higgadt tempóban bontakozik ki és tökéletesen kapcsolódik a sorozat történetéhez.

A *Resident Evil 3: Nemesis* nagyon kidolgozott program. Magasabb felbontású a háttér, a zombik hadserege pedig különböző módon és szinten rothadó egyénekből áll. A főbb karakterek is jó pár új mozgást sajátítottak el. Jill például fizikai szempontból erősebb; eldobhatja, vagy akár leröghatja az ellenséget, ha kedve tartja. A szokásos arzenál – puskák, lángszórók, rakétavetők – birtokában Carlos-szal karöltve hatékony erőt képeznek.

A *Resident Evil 3* olyan élmény, amelynek nyomán távra marad majd a szád és az újszerű ötletek egész sora sem marad el. Mielőtt befejezése egy legendás, korszakalkotó játéksorozatznak.

Steve Merrett



A zombi-hadsereg többféle szörnyből áll. Kövér élőhalott tagok keverednek csontos példányokkal, míg egyesek gyorsabbak, míg erősebbek.



Jillt ellátták a 180 fokal fordulás képességével is, így szemtől szembe tudja fogadni majd az érkező hordákat.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Kidolgozottabb grafikai részletek
- Új karaktermozgások
- A *Nemesis* szörnyei...

- PONTOK

- Túlán túl ismerős egyeseknek
- Ném sádelalott nyúlászívóknak
- No, még egy rész?

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Újra itt egy folytatás, és azt hihetnénk, hogy a zombi-fóteás ezzel el is ellaposodik valame-lyest. Amennyit a játékából látunk, az alapján azonban azt kell mondanunk: a program jobb, mint valaha. Hóroa gyilkos slá-ger jönné egsyás után? Nos, úgy tönik, igen.

Internet a kábeltévén

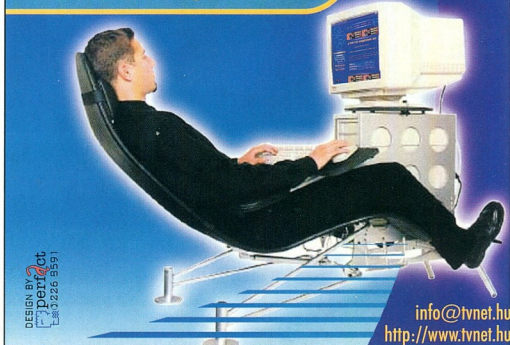
- online kapcsolat 24 órában
- nincs forgalmi díj
- nincs telefonszámla

Újdonság!

A TVNET Kft. elindította a bérelt vonalon keresztüli Internet szolgáltatást is.



1056 Budapest,
Molnár u. 53.
Tel./Fax:
318-1926
318-1985



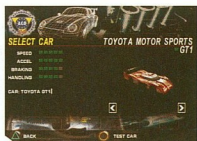
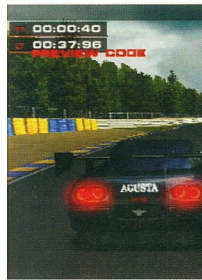
DESIGN BY
Tiberiact
Létszám: 226 8591

info@tvnet.hu
http://www.tvnet.hu

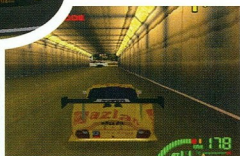
Le Mans 24 Hour

A BLEND 37-ET ÉS A PRO PLUS-T NEM SZÁMÍTVÁ, A VILÁG LEGTÖRTÉNELMIBB JELENTŐSÉGŰ PÁLYAVERSENYÉT FRISSÍTETTÉK FEL PLAYSTATIONÖD SZÁMÁRA

Hasznos kameraszög,
ha éppen készülnek leolaj.



Jobb autó - jobb minőség.



Sokkal praktikusabb, mint az első lökhárító kameraszög, ugyanis észreveszel a nézetel sokkal messzebbre látsz.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ ALVÁSELVONÓ TELJES SZIMULÁCIÓS MÓD



Nem győzzük bámulni gyakorlatiasságát.

Sok ember fogja használni. De versenyezni a valódi 24 órás Le Mans-on? Valós időben? Ez vagy ambícióra való, vagy érzészetésre. Ne is próbáld magyarázkodni! Örültsz, és kész! Na ugye.



Mindig volt valami különös rejtelme a **Le Mans 24 Hour** versenyben. Ez a világ egyik legrégebbi autós versenye (talán a legnehezebb is) és az évek során még a legnagyobb versenyeket is elcsábította. Ugyanakkor nem is gondolnád, milyen szánalmas kritikát kap az egyébként versenyautó-barát médiától.

Tulajdonképpen az okozza a gondot, hogy a **Le Mans**-t még a televízió előtti időkben gondolták ki. Akkoriban egy 24 órás verseny tömegeket vonzott, manapság aligha dönti meg a nézettségi rekordot. Ugyanaz a probléma, mint bármelyik eseményalapú videojátéknál. A leglelkesebb rajongók is megunhatják a masszív 24 órás autózást.

Bár a teljes szimuláció a **Le Mans** számtalan opciójának egyike, választása mégsem kötelező. Ez az egyik legjobban beállítható és testreszabható játék, amit valaha is láttunk. Néhány futam erejéig gyors lehetsz, mint a szélvész, de pályára léphetsz a marathoni versenyszimulációk és a végtelen beállítási és változtatási lehetőségek világában is.

Az éjeli-nappali ciklus kiváló jellegzetessége a játéknak. A választott időperiódusnak megfelelően a nap a megszokott szürkülettel végződik – és aztán jön a sötét éjszaka.

A legjobb lesz, ha bekapcsolod a fényeket és megpróbálsz a pályát memorizálni a pályát. Amint a sötét éjszakában hirtelen előtűnik a hajtókanyar, olyan keményen nyomod majd a fékgombot, hogy komolyan számolnod kell egy hüvelykujj fiцammal.

Az Eutechnyx főleg brit származású fejlesztőgárdája helyesen gondolta, hogy a modern játékosok számára csak az az

„A teljes szimuláció az egyik opció... de nem kötelező”

egy útvonal nem lesz elég jó, ezért a rövid arcade-os pályák széles választékát adták a játékhöz. A **GT** kocsik (pontos másai a valódiaknak) vezetése különbözik rally-s társaiktól vagy akár az **F1**-esektől, és feltétlen ügyességet kíván meg, hogy elkerüld a kerékkipörgést és az idő előtti gumicsereit.

Számitani lehet rá, hogy a **Le Mans 24 Hours** a PlayStationös autóverseny rajongókat komolyan vonzani fogja. Noha vizuálisan alkalmas és megfelelő, erőssége mégis tartalmában van. Manapság ez ritkaságszámba megy, nemdebar? ■

James Ashton



+ PONTOK

- Hivatalos licensz
- Fejlesztett és hibátlan
- Jól felső

- PONTOK

- Nem arcade-os játék
- Kicsit régecs
- Nem olyan csiszolt, mint a **GT**

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Jó játék a **Le Mans 24 Hours**, de az arcade kedvelőinek csalódást okozhat, az opciók sokasága és néhány szűkös útvonal bőséges testreszabott variációt fog adni a licensz-pályá mellett.

Rising Zan, a Gengszter Szamuráj

Kiadó: Virgin
Fejlesztő: Agetec
Játékosok száma: 1
Megjelenés: November



Enyém a bosszú... A *Rising Zan*-ban egyszerre vagy samuráj és vadnyugati pisztolyhős.

hogy egyidőben használhasd katana kardodat és a hatlövét pisztolyod. Okosak és használhatóak a harci moz-

dulatok, és rengeteg az ellenség, akik csak arra várnak, hogy kipróbáld erődet és ügyességedet rajtuk. ■

Supercross 2000

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Sports
Játékosok száma: 1-2
Megjelenés: December



A lighogy beszivtuk múlt havi szemlétkben a THQ *Championship Motocross*-ának kipufogógázait, itt egy új salakos versenymotor játék.

Keskeny, többnyire fedett pályás útvonalait ajánlja az EA, és minden indulókor nem kevesebb, mint kilenc másik ellenféllel ereszt össze. Jelenleg a vezér-

Ha bukkánóba kerülsz, tartsd a géped, ahogy csak tudod, különben elfhasz.

lés eléggé nehézkes, és az ugrások sem könnyítik meg a helyzetet. Talán korai még a jóslás, de a *Supercross*

2000 legalább olyan kellemes meglepetés lehet, mint az úgyszintén EA-s játék *Sled Storm*. ■



Hasonló az eredeti *Fighting Force*-hoz, de valamivel élményszerűbb, bár a grafikának jól jönne egy kicsivel több kidolgozás.



Alaposan megdolgoztatnak bennünket, különösen a kezelési terén. Nagyon valószínű, hogy jobb lesz mint a *Championship Motocross*.

Overblood 2

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Riverhillsoft
Játékosok száma: 1
Megjelenés: Nincs adat



Nyerő megoldás lehet a küzdelem és a fejtoró együttes alkalmazása, ha megfelelő arányú a kettő elegye.

már csak így lesz), te pedig egy indulattól vezérelt Új Romantikus Hős szerepét játszod el. A hajmeresztő örületek ellenére, az animáció a jelenlegi különösen szürke háttérrel

egy kicsit erőtlén. Majd meglátjuk, hogy az *Overblood 2* vajon műfajának mestere lesz-e, vagy egy könnyen felejtethető botlás az EA repertoárjában. ■



Az *Overblood 2* győztes fejlesztés lesz, ha a látványos grafikat és a trükkös rejtvényeket sikeresen kombinálni tudja az intelligens szinterszerkesztéssel.

Renegade Racers

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Promethean Designs
Játékosok száma: Max.: 8
(Round Robin Tournament)
Megjelenés: December



Furcsa módon a *Renegade Racers*-nek cselekménye van. Egzotikus útvonalakon kell 11 furcsa fickónak versenyeznie addig, míg egyikük bajnok nem lesz. Nem kevésbé meglepő, hogy járgányai szárazon és vízen egyaránt otthonosan mozognak. Ez azt jelentené, hogy egyedül az útvonal színének változásáról veszed észre, vajon éppen most szilárd vagy nedves úton

A verseny lényege, hogy meg kell találni az a furcsa fickót, aki szárazon és vízen egyaránt világbajnok lehet

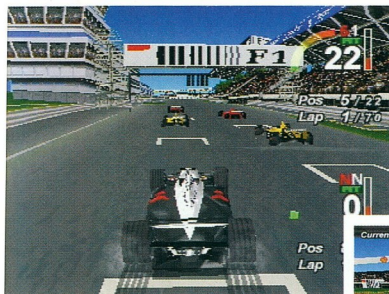
vagy-e? A szereplők önmagukhoz illően eléggé élénkek és dilisek, ugyanakkor nemigen különböznek egymástól. Jók a pályák, bár időnként egy kissé megtévesztők, de a *Speed Freaks*-szel összehasonlítva ez a játék tartásabbnak ígérkezik. ■



Nem rossz játék a *Renegade Racers*, de job is lehetne. Vannak egész tűrhető pillanatai, de a fejlesztők a kezdet óta lépések után jó lesz, ha egy kicsit felpörgetik magukat

F1 World Grand Prix

J HÓNAP, ÚJ REMÉNYEK, ÚJABB FORMA 1-ES JÁTÉK PRÓBÁL
 A PLAYSTATION NAGYDÍJ RAJTRÁCSÁNAK ÉLÉRE TÖRNI



A jó rajtolás éppen olyan fontos, mint az igazi versenyeken. Nem ajánlatos beragadni...



A kerekek által felhordott homok valószerűbbnek tűnik, mint valaha.



Újabb Forma 1-es szimulátor van készülóban. Ez még önmagában nem nagy szó, hiszen kéthetente jelennek meg a hasonló játékok, de szerencsére ez valahogy más, mint a többi.

A Video System, amely már a 90-es évek elejétől foglalkozik F1-es játékokkal, tulajdonképpen a PC-s *F1 World Grand Prix* folytatását dobta piacra. A számítógépekre írt játékprogram nemcsak szimulátorokhoz méltó részletességgel, de kiváló irányíthatósággal is dicsekedhetett. A PlayStation változat is természetesen a valóságűségre törekszik, ami azt jelenti, hogy ha mi akarjuk megnyerni ezt a digitális nagydíjat, rendkívül finoman kell kezelni a konzolt.

Jelenleg (bár a puritán Forma 1 rajongók más véleményen vannak) a játék kezelhetősége nem a létező legjobb, és ez valószínűleg az alkalmi versenyzőket a Psynosis könnyebben kezelhető *Formula One '99*-jáéhoz fogja terelni. A vezetéssel segítő opciókat használna valamelyest könnyíti a dolgot, de még így sem vasárnapi sétakocikázás a játék. Az igazság az, hogy eleinte valószínűleg több időt fogunk tölteni a kavicsgyáiban, mint magán a pályán. Szóval az *F1 Grand Prix*-nek még fejlődnie kell, ha a PlayStation legjobb Forma 1-es játékává akarja kinőni magát. Bár dicséretesen kidolgozták a

részletek – a felizzó féktárcsák, a blokkoló gumik, a kavicsgyákból a pályára felhordott homok, a csapatok és a boxok megjelenítése – még így is alatta maradnak annak a szintnek, amit a *Formula One '99*-ban tapasztalhattunk. Műszakilag is van még a játékon javítanivaló. A *Formula One '99* a grafikus lehetőségek határait feszegeti, de a Lankhor – a vetélytársat

„Eleinte több időt töltünk a kavicsgyáiban, mint a pályán”

utolérendő – még valószínűleg fejleszteni fog az *F1 Grand Prix* külsősején. Jelenlegi állapotában a grafika kissé szádadozott, elég sok poligon-törés figyelhető meg.

Ennek ellenére érdemes megvárni az eljövendő finomításokat, és bár az *F1 World Grand Prix*-nek mondható mérőföldöknek az autóverseny-szimulátorok történetében, kellemes perceket okozhat azoknak a kökémény Forma 1 rajongóknak, akik szerint a könnyen kezelhető versenyautókat csak a nagymamánaknak valók. ■

Mark Donald

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ A TULÉRZÉKENY/VALÓSZERŰ AUTÓIRÁNYÍTÁS



Elég ha túl magabiztosan megyünk bele a kanyarba, ha túl későn fékezzünk – és máris a forgalmmal szembefordulva találjuk magunkat, a versenypozícióknak pedig löttek. Áldozunk időt a megfelelő vezetési stílus kialakítására és szokjuk meg a Forma 1-es versenyautókat agresszív dinamikáját – hatalmas sikerélmény lesz az első hibátlan kör.



- | | |
|---|---|
| <p>+ PONTOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réális sebességérzet • Szimulátorokhoz hasonló kezelés • Az 1999-es szezon összes pályája elérhető | <p>! MIELŐTT MEGVENNÉD</p> <p>A '99-es szezon elődés: listáját vezető és határozottan Forma 1-es legkört kivélt <i>Official F1 Racing</i> feltartóztatatlannal nyomul a kategória vezető helye felé, bár ennek a pozíciónak a megszerzéséhez még általános finomításra lesz szükség.</p> |
| <p>- PONTOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • A részletek kidolgozatlansága • Durva felbontás • Nehéz kezelhetőség | |

PlayStation Double Impact Party 2000. január 21. A harmadik évezred tripla durranása!

ny Music lemezbemutató: Double Impact Music for PlayStation, audio CD + játszható PlayStation demó CD. Készülj a XXI. század első V-Rally II
ajánkságára! Amatőr kategóriában Peugeot 206-ossal mérheted össze ügyességed másokkal, az 5506-os ausztráliai pályán. A profik saját beállítá
kkal játszhatnak szintén az 5506-os ausztráliai pályán. Kipróbáltad már a most megjelent Millennium Soldier nevű játékot? Ebben a shot'em'up
tegóriájú játékban is keressük a legjobbat! A versenyt kiteséses alapon rendezzük, egymás ellen kell harcolnotok öt életig. A három kategória első
rom helyezetijét értékes ajándécsomagokkal díjazzuk! A nyeremények között CD-k, szoftverek, pólók, plakátok, újságelőfizetések szerepelnek.

party: 22 órától fergeteges buli, Resident: Dj. SpjigBoy & Duffly, Guest: Dj. Levi

bajnokság ideje alatt rendkívüli vásárlási lehetőséget kínálunk számotokra: akciós áron juthattok hozzá játékszoftverekhez, meghívott vendégeink
nei CD-éhez, PSM és PS Tipp magazinokhoz.

tökéletes szórakozást biztosítandó Quiz-showt rendezünk, ahol PS játékokkal, zenével, meghívott vendégeinkkel kapcsolatos kérdéseket tesz fel
ktek O. J. Sámson, vagy éppen a vendégeket faggatja PlayStationös favorítjairól.

DOUBLE
IMPACT

MUSIC FOR PLAYSTATION

Helyszín:



Budapest, Népliget (a Planetárium mellett)

ítalan belépés
özetes nevezés a beküldött szelvényen vagy a psm@cmk.hu e-mail címen!
helyszínen korlátozott számban, 18 óráig fogadunk el nevezéseket.

Nevezési lap

Név:

Cím:

Telefonszám:

Nevezett játék:

V-Rally II amatőr
V-Rally II profi
Millennium Soldier



Discworld Noir

RÉSZBEN SZATÍRA, RÉSZBEN TISZTELETADÁS, ÉS RÉSZBEN AGYTEKERŐ FEJTŐRŐ
- A LEGÚJABB DISCWORLD KALAND KÜLÖNÖS TEREMTMÉNYNEK ÍGÉRKEZIK.



Lewton, a polgónhős Ankh-Morpork sok és különös helyét bejárja, zavartalanul a kamerabeállítások sokaságától.



A Terry Pratchett furcsa és csodálatos világába való harmadik kiruccanás szintén egy point-and-click grafikus kalandjáték, amely az elborult, Tolkien-heccelő *Discworld* (Korongvilág) könyvekből merít. A *Noir* nem csak a címben van jelen – a játék a *Discworld* könyvek történetét és környezetét felhasználva szatirizálja a „film noir” műfajt – különösen a Casablancát és a Máltai Súlymot.

A sötét és romlott Ankh-Morpork-ban játszódó *Discworld Noir*-ban Lewton, egy magánszimat szerepe jut rád, aki egykor tagja volt a Városi Őrségnek. Abban a pillanatban, ahogy egy rejtélyes és gyönyörű nő lép az irodába a játék elején, gyilkosságok, áruslás és megtestesítések bizonyult hálójába kerülés... vagy legalábbis ezeknek gegekkel tömött paródiájába.

Az ilyesfajta megközelítésnek vannak előnyei az előző *Discworld* részekkel szemben. A könyvek ismerete nem elengedhetetlen, és bár rengeteg vicc és utalás szolgál majd a Pratchett-rajongók örömeire, ezek megértése nem szükséges a játék befejezéséhez.

Az új design egyéb változtatásokkal is szolgál. A végletes húd-a-fogantyút-nyomd-a-gombot fejtrőket, amelyek a legtöbb kalandjátékok jellemzők, szerencsésen kihagyták a *Discworld Noir*-ból. Ehelyett a játékmenet nagyobb részében beszélgetni kell az

emberekkel, és az így nyert információkat kell követni.

Emellé jár még a stílusosan sötét grafika. Gyönyörűen megrajzott 2D színhelyek szolgáltatják a hátteret, amelyen megjelennek a 3D poligonos szereplők, kiváló zenéi-és hangfalafestéssel. A hangok különösen sokat segítenek a noir-os hangulat felidésében.

A játék felépítésének módja miatt nem engedheted meg magadnak, hogy a látvány elterelje a figyelmedet a lényegről. A jelenetek és párbeszédnek nagy része elég

„...nem engedheted meg magadnak, hogy a szép látvány elterelje a figyelmedet a lényegről”

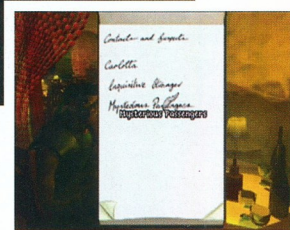
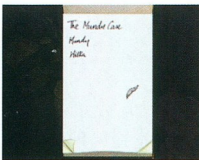
hosszú, és a mi verzióinkban nincs mód a visszajátszásukra, leállításukra, azonkívül nincs feliratozási lehetőség sem; ha nem figyelsz, könnyen lemaradhatsz fontos nyomokról.

Ha nem ismered a noir műfajt, a humor nagy része csak kicsit, vagy semennyire sem lesz érthető számodra. Ennek ellenére a *DN* bátor próbálkozás arra, hogy valami eddigiektől eltérőt készítsenek. Reméljük, eljut addig, hogy leírás készüljön róla. ■

Andy Butcher

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

BÁRKI, AKIVEL TALÁLKOZOL!



A játékmenet Lewton jegyzetfüzete körül forog, amely fokozatosan talál meg nyomra-vezető jelkkel, ahogy előrehaladsz a játékban; ezeket úgy használhatod, mint a legtöbb grafikus kalandjátékban a tárgyakat – ha kiválasztasz egy ilyen nyomot, aztán rákattintasz egy személyre, aki szerínted valamilyen módon kapcsolatba hozható azzal, információt kapsz, ami pedig újabb nyomokhoz vezet.

| | |
|--|---|
| <p>+ PONTOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • egyszerű, kreatív, elragadó • atmoszférikus design • egyszerű párbeszéd | <p>! MIELŐTT MEGVENNÉD</p> <p>Kellene változnie az előző <i>Discworld</i>-höz képest. Nea éppen aktuális, de a szövevényes történet és a fejtörők megoldoztatják azokat a szűke sávokat. Az, hogy a végső verzió mennyire tesz szik majd, nagyrészt a humor-érzékedtől függ.</p> |
| <p>- PONTOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • túl hosszú jelenetek • az ötlet nem eredeti • a gegek néha furcsák, néha túl egyértelműek | |

Double Impact (Music for PlayStation) A SONY Karácsonyi meglepetése a PlayStation rajongók számára

ezekben új ötlettel jelentkezik a SONY – egy kiadvánnyal célozza meg a PSX kínálat mindkét médiát: audio CD trackek és játékdemók is találhatók a Double Impact című kétfeltelemes csomagban. Talán a jövő évezred előhírnökeként, talán felkészülve a szilveszteri bulikra, a zenék legtöbbször techno vagy trance hangzású, vagy ha nem lenne eleve az, akkor egy klubhangzású remixet választottak a CD összeállítói, tehát táncolható anyag. Szélességében kellemes hangzásvilágú, "félkemény" zenei gyűjteményt hallgathatunk meg – az első előadókat, Jamiroquait és a Canned Heatet nem ill különösebben bemutatnunk. Ezek után vált kissé trance-re a hangzás, amit csak a Korn Freak on a Leashének kemény gitárja tör meg, majd Suede puhít vissza. Következik Fat Boy Slim, aki még mindig a régi-új és még mindig a csúcsos, majd elszabadulnak az indulatok a Cypress Hill Lightning Strikes (Becsap a villám) című opuszában. Ezek után ismét könnyebb vizekre evezhetünk, a Bomfunk MC's jóvoltából, később egy nagyon kellemes énekhangú hölgy (Jamila) dobja fel dallamra éhes fülünket, a Knight Rider zenéjének egy feldolgozása is hallható, végül a Dolphin's Mind kulturált, felpörgetett hangzású száma zárja a sort.

PSX demók egytől egyig a nagy nevek közül valók: szökött majmokat kergethatsz az Ape Escape-ben, belekóstolhatsz a jövő léggárnás-versenyek öröklött száguldásába a Wip3outban, vagy maradhatasz egy hagyományos autóversenyenél – na persze kultikus autókkal, a Ridge Racer Type 4-ben. Omega Boost JetPacket tesz a hátadra és kirepít a világűrbe, Anna Kournikova teniszezni tanít, az Um Jammer Lammy pedig megőrjíti gitározásában – de jól csinálja! A Tomb Raider 3-at pedig kinek kellene bemutatni, Larával a címszerepben?!
A sort egy igazi újdonság, a Crash Team Racing zárja, ahol narancsszínű fényes húz el mellettünk – vagy Crash uraság volt egy gokartban?

DOUBLE
IMPACT

MUSIC FOR PLAYSTATION

Megrendelő lap

Név:
Cím:
Telefonszám: Életkor:

Megrendelem a Sony Music dupla CD-jét és ezt aláírással is megerősítem.

Bolti ár: 4 990 Ft
Megrendelve: 3 990 Ft

TIME
2:22:42

TIME
x10

LAP
3-3

SZEMLE



A hátsó lökhárítótad bokkosk riválisaid? Dobj rájuk egy kis Nitro-t vagy TNT-t és hallod őket felrobbanni! A fegyverek és hatásaik doogosk.



...EYEN AZ BÁRMI, AMIT A *SPEED FREAKS* CSINÁL, A *CRASH* ÜGYESEBBEN CSINÁLJA...



Crash Team Racing

Kedvesen butuska, de ha belemélyedsz, felfedezed benne

CARTOTÉK

| | |
|---|---|
|  |  |
| KIADÓ: | SCEE |
| FEJLESZTŐ: | Naughty Dog |
| MEGJELÉNÉS: | November |
| KORHATÁR: | Nincs |
| ÁR: | 13 990 Ft |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-4 |

A kölykök számára készített játékok néhány évvel ezelőtt még biztonságosak, tiszteltremelőtök és egyben unalmasak voltak. Aztán jött a *Speed Freaks*, a *Spyro 2* és most a *Crash Team Racing* – ezek bebizonyították, hogy a mocsaras játszhatósággal összekapcsolt duplaoldallal FMV nem elégti ki a játékra éhes gyerekhadat.

Bár a *Crash Bandicoot* platformjátékok szórakoztatók voltak, átlagos élettartamuk legfeljebb egy gyümölcsmolyéval ért fel. Még egy *Metal Gear Solid*-on csüngő rajongónak sem tartott tovább két hétnél bebarangolni szintjeiket. A *Crash Team Racing* ennél szerencsére sokkal tartósabb.

A *CTR* alapútvonalai *Spyro 2* stílusát alkalmazva nem túl nehezek, de ha az összes elemet össze akarod gyűjteni, akkor az összes útvonalat meg kell nyitnod – és ez már egy egészen más ügy. A legtöbb próbatétellel vagy rontás vagy új minősítés jár, de a különböző változatok is leleményesek: óraleállító időrekeszek, robbanó fiolák végig a pályá-

mentén és eszméletlen üldözések. Már azt hiszed, hogy kismertél egy kört, de ha visszatérsz rá, új ugratókat és útlevegőket találsz.

Első pillantásra a *CTR* kedvesen butuska, de ha belemélyedsz, felfedezed benne a bestiót. Először úgy tűnik, hogy a nyereség elég az óvatosságot vezet. Azonban hamarosan rájössz, hogy elkél egy kis természetes bölcsesség Spock ötösített módjára. Például az „[A]”-el egy gyors fordulásos trükkkel befarahatsz egy hajtú kanyarba, és szintén az „[B]”-el ugrathatsz. A *WipEout* stílusú, óriási rampákkal és gyilkos ugratókkal telezsört pályákra már-már születni kell. Kirobbanó lehet a sebességed, ha egy kisebb felhajtóról ugratsz le úgyesen időzítve, míg egy nagy rámpa könnyen a

veszteted okozhatja. Csábító útlevegősök várnak rád a további útszakaszokon található szakadékok mögött, amelyekre csak maximális sebességgel és tökéletes ugrással győzhetsz le. Végül is ez nem egy átlagos bivalybürgőzdi autóverseny. Miközben próbálsz, hogyan vedd be egyre élesebben a kanyarokat, a járgányok éléthe- en csúszkálnak és farolnak. A turbórendszerrel az erőszakos csúszások, extrassebességű ugrások, a gyorsító nyílakon való átfutás és a felerősítő fortélyait tanulod ki. A *CTR* számos ponton a *Speed Freaks* mesterfogásait emlékeztet. Szórakoztatóak a fegyverek, anélkül, hogy túlságosan erőteljesek lennének. Úgyesen és agresszíven vezetnek ellenfeleid.

A háromdimenziós útvonalaknak köszönhetően rátevedhetsz a helytelen pályákra, ahonnan azonban visszakerülhetsz az eredeti



Ha a gyorshajtás a céld, nem túl jó ötlet le-ragadni az úton. A kis rámpákon használod az ugrató gombot, a minél nagyobb ugráshoz és a földetéréskor extra sebességhez.



Mig az egyszemélyes játék szórakoztató, a csata (Battle) egymás ellen (Versus) módok a „győzd le a társad” extra érzést adják. Egytől négy játékosig a megszokott útvonalakon versenyezhetsz vagy a különleges küzdőtereken harcolhatsz.



HOGY KELL... ERŐCSÚSZTATNI?



Először is nyomd ki az autót a fordulóból a bal vagy jobb gomb erős lenyomásával (az analóg vezérlés segítségével az erősség megítélésében).



Mielőtt fordulsz, nyomd meg az **↑**-et és a járgányod elkezd majd csuszni fekete guminyomokat húzván maga után. Fajolj a géppel ameddig lehet, aztán meglátod, úgy elhúzol, mint ezüst nyíl az éjszakában!



Ellenőrizd a csúszást a **□** kiengedéssel vagy az ugrógomb használatával, hogy a következő kanyarhoz ugrathass.

a bestiát

utadra. Mégis, mindeneelőtt az a vezérlési érzékenység a legmeglepőbb, amit akkor érzel, mikor leülsz a géped mellé és elkezdés játszani – a Crash Team Racing a jól elrendezett, gyors és rendkívül megbízható autózás élményét nyújtja.

Azt kell mondanunk, hogy a Speed Freaks és a Crash Team Racing nagyon hasonlítanak egymáshoz. Ha már megvetted az egyiket, késztetést érzel arra, hogy megvedd a másikat. Ha választani kellene a kettő közül, a mi választásunk a CTR lenne, főleg vezetési stílus, variálhatósága és élvezetessége miatt. A Gran Turismo vagy a Colin McRae Rally mellett a CTR talán egy kicsit gyengén motorizált, de kit érdekeli? A Crash visszajött – de még hogy? ■

Pete Wilton



A CTR sok ötletet kölcsönzött más versenyjátékoktól. Például a Wipeout-tól a gyorsítónyomatékot és a hatalmas ugrásokat.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?
SPEED FREAKS
Megkapsz tőle mindent, amit egy go-kart-tól elvárhatsz – még többet is.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

- **GRAFIKA:** Mű kódási-hiba mentes ragyogó, élénk és gyors 3D
- **ÚÁTSZHATÓSÁG:** Nem aytorna, de meglepően ügyes és rabul ejtő
- **ÉLETTARTAM:** A négyjátékos verseny, a csaták és titkok meghosszabbítják a szórakozást

- **ÖSSZEKÉP:** Ha a Speed Freaks étvéggyerjesztőnek kellett, akkor készüli fel a felfogására. A CTR a farolással, a csúcsgyerekekkel és a rengeteg módzattal egy hamisítottan go-kart boldogság.

9
A TÍZBŐ



Az akciós visszajátszása elég
 Halkentűlt – bármilyen szögéből bármilyen
 sebességgel újrajátszhatóak a támadások.



Az időjárás nem mindig szép.
 Egészen más éobőn játszani, mint verőfé-
 nyes napsütésben kergetni a labdát.



ÉP KIDOLGOZÁS, KIÁBRÁNDÍTÓ JÁTSZHATÓSÁG... NANÁ, HOGY FOCI:



This Is Football

Amint azt a gyönyörű gólok is bizonyítják, ebbe is bele lehet jönni...

CARTOTÉK

| | |
|------------------|------------------|
| CD MELLELET | |
| KIADÓ: | SCEE |
| FEJLESZTŐ: | SCEE |
| MEGJELENÉS: | Most |
| KORHATÁR: | Nincs |
| ÁR: | 14 990 Ft |
| JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-8 |

A tömeg morajlása, a szurkolótábor könnyei és éljenzése, a buzdítás, a skandalás – ez a futball.

Az EA FIFA sorozata nem csak tekintélyes fejlesztői csapattal és költségvetéssel rendelkezik, de az elmúlt évek során folyamatos tökéletesítésen ment keresztül. Ahogy az Eidos, a Silicon Dreams és most már a SCEE példája is bizonyítja, ezt a gárdát nem lehet hazai pályán megverni.

Az a legnagyobb gond a This Is Footballal, hogy annyira próbál nem hasonlítani a FIFA-játékokhoz, hogy ha valaki már játszott a sorozat valamelyik tagjával, ezt az új játékot biztosan kissé furcsának fogja találni. Még órákon át tartó ujjíjítói játék után is – bár már kezdünk belejönni az irányításta – egyfolytában a játékok és a SCEE-t szíjuk a furcsa megoldások miatt. Miért nem lehet sprintelés közben rúgni?

Hiszen gyakran lenne szükség egyszerre a kettőre... Miért nem mennek kapásból a passzok? Miért van az, hogy a passzoknak csak a fele sikeres? Miért nem működik normálisan a becüsöz szerelés?

Nyolc órányi küzdelem után is csak csúfos eredményeket mutathat fel az ember. Aztán újabb négy nap után már a tíz-es ranglista nyolcadik helyére is fel lehet emelkedni. Remekbeszabott gólok bizonyítják, hogy igenis lehetséges zöldágra vergődni a játék problémás irányíthatóságával. Aztán újra jelentkezik a problémák. Profi játékosok nem veszik észre a mellettük elguruló labdát, az agresszív és a defenzív játék között pedig annyi a különbség, hogy a játékosok vagy mindig a felezővonal túloldalán vannak, vagy egyáltalán nem érdekli őket a játék. A viszonylag gyengébb Chelsea – miután valami isteni csoda folytán megnyerte mind a 19

meccsét – bajnok lett. A híres Arsenal három döntetlene csak a második helyre volt elég.

A This Is Football jelenleg a mintegy 30 000 név szent ismert játékoson, és a felismerhető arcvonásokon kívül számos bajnokságot, ligát és kupát tud felmutatni. Tehát van miért küzdeni, de a kérdés mégis az, hogy tényleg ez lenne a futball!

Steve Owen

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?

FIFA '99
 Az EA legendás játéka az ösztön-szerű irányíthatóságáról híres.

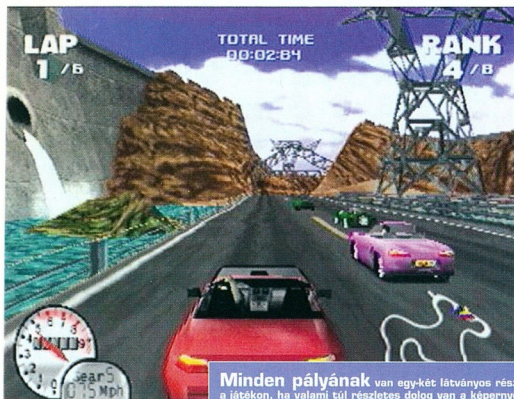
ISS PRO '98
 Nem ér fel hozzá más játék ebben a témában. A legjobb,

PlayStation Magazin

- **GRAFIKA:** Vannak gyönyörű animációk, de a játékosok nem elég kidolgozottak **7**
- **JÁTSZHATÓSÁG:** Túlságosan próbál nem hasonlítani a FIFA -ra **8**
- **ÉLETTARTAM:** A nehéz kezdett után már elég sok bajnokságban játszhat az ember **7**

■ **ÖSSZEKÉP:**
 A tökéletes gól bevitelre páratlan élményt nyújt, néha viszont ez tűnik a legkiábrándítóbb játéknak a világon. Jönnek jó, de olyan vetélytársakkal, mint a FIFA és az ISS PRO, csak a harmadik helyre elég.

7
 A TÍZBŐL



Minden pályának van egy-két látványos része, de megérződik a játékok, ha valami túl részletes dolog van a képernyőn.



Az autók elég jól néznek ki, de a figurák, akik vezetik őket, kiabrándítóan gyerekesek.



EGY ÉGETT GUMITÓL BÚZLÓ AUTÓS JÁTÉK



Roadsters

„Ha rossz gépet választasz, hat versenyen keresztül hátulról nézheted a mezőnyt.”

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------|
| ■ KIADÓ: | Virgin |
| ■ FEJLESZTŐ: | Titus |
| ■ MEGJELENÉS: | November |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 14 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-2 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

GRAN TURISMO

A végős versenyszimulátor. Ha szeretéd a csikorgó gumik hangját és az eszement szágulást, neked találták ki ezt a játékot.

A PlayStation berkeiben jelenleg semmi szükség nincs Gran Turismo-utáncokra, főleg nem az eredeti megjelenése után 18, a folytatás megjelenése előtt pedig alig egy hónappal. Az, hogy a Roadsters a nyomába sem ért az 1998-as nagy durranásnak, igazából senkit sem érhet váratlanul. A Gran Turismo által ledobott kesztyűt ezideig senki sem merte felvenni. A Titus Interactive elég merész volt ehhez, és tulajdonképpen minden tőle telhetőt megtett, hogy a játék minél előbb a leértékelt árak közé kerüljön. Nem is eredménytelenül.

Az Alfa Romeókat és Lotusokat is tartalmazó autoválaszték reális érzetet kelt, de amikor vásárlásra kerül a sor, semmi kiindulópontunk nincs arra vo-

natkozóan, hogy tulajdonképpen mit is tud a választott gép. Ha rosszul választunk, hat kiabrándító versenyen keresztül nézhetjük hátulról a mezőnyt, és mire vége a bajnokságnak, még nevezési díjra sem marad pénzünk.

Ha sikerül normális autót választani, kezdetünk küzdeli a koci nem túl hatékony útfelkészéssel és a túlságosan is hátkony fékrendszerrel. Bár a Titus szerint a játék valóságú irányíthatósággal rendelkezik és az ütközések is elelthűen vannak kezelve, mégis megjegyezném, hogy ha ütközök az ellenféllel, mind a ketten ki-pördülünk, ha pedig 200-zal hajtok át egy rozoga fakerítésen, attól még általában nem csúszok bele az út áttelens oldalán levő árokba. Valóságú kezelés, a csudát. Egyébként pontosan ennyi az, amit egy Gran Turismo vagy Ridge Racer klóntól el lehet várni. A pályák különféle mesevilágok,

olyan fantáziátlan helyszínekkel, mint az Area 51 környéki sivatag hegyes-völgyeshavas sápadicsomok, vagy a londoni óváros zöld fűvel szegélyezett makadámújai.

Érdekes fejlemény, hogy lehetőség van fogadást kötni a versenyben megszerzett helyezéseinkre, feltéve, hogy az első három hely valamelyikén végzünk. Megtalálható még a szokásos időmérő edzés, meg a többjátékos üzemmód, csak hogy még szembetűnőbb legyen az eredeti ötletek hiánya a játékban.

Nem vagyok ellenére az autós játékoknak, de miután a Gran Turismo megmutatta, hogy hogyan is kell egy illet tisztelesen megcsinálni, a Driver pedig bebizonyította, hogy még mindig van a műfajban hely a kreatívítás számára, kérdéses-e válik, hogy a Roadsters egyáltalán miért látta meg a napvilágot. ■

Steve Owen

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: A pályák környezete előre megjósolható, de összességében véve elég szép kidolgozás 6
- JÁTSZHATÓSÁG: Túlságosan korlátozottak a fogadási lehetőségek, az irányítás pedig egy kissé darabos 4
- ÉLETTARTAM: Tíz pálya, 34 autó, minden átlagos... 6

- ÖSSZKÉP: Kínál némi szórakozást, de annyira átlagos, hogy csak akkor érdemes megvenni, ha a GT és a DT között már végképp nem tudunk mit csinálni. De még ekkor is érdemes többször átgondolni a dolgot.

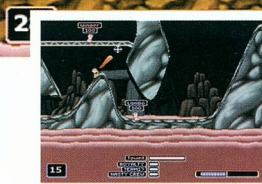
5

A TÍZBŐL

Furcsán hangzik, de a játék várását nem befolyásolja a külső megjelenés. A szabad égbolt légitáncpáncsokat követel, a barlangokban azonban célszerűbb a rejtőzködés.



A fegyverarzenál néhány hihetetlenül fantáziázás fegyvert is tartalmaz, a lángoló francia berkak csapásaitól a kergemarhiskig. Aktuális téma, nem?



A KUKACOK ALKONYA MÉG NEM JÖTT EL... AMI NEM IS MEGLEPŐ.



Worms Armageddon

„A kezelhetőségben és a látványban rejlik az ereje...”

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------|
| ■ KIADÓ: | Hasbro |
| ■ FEJLESZTŐ: | Team 17 |
| ■ MEGJELENÉS: | Most |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-4 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHÉHEZ?

WORKS
Az első és eredeti - bár most már nem a legjobb - játék a sorozatban, amelyből lassan platinalemez lesz.

Valljuk be – a **Worms** a maga idejében az egyik legeredetibb, legaddiktívabb többen is játszható játék volt. Ez nyilvánvaló, még a verekedős játékok legmegátalkodottabb rajjainak számára is, akik a **Tekken 3**-as fajta ökölharcon kívül semmire sem nyitottak. Tehát az, hogy a **PlayStation** miért nem adta ki soha a **Worms 2**-t, az élet nagy titkai közé tartozik – csakúgy, mint az, hogy mi is történik valójában egy női WC-ben, és hogy **Jim Davidson Big Break**-je miért létezik még mindig. Bármí is a valódi ok, a **Worms Armageddon** a második a **PlayStation Worms**-sorozatában.

Az első rész problémáit kiküszöbölendő (a normális egy játékos küldetések hiánya, a neveléses képességű el-

lenfelek és a túl apró grafikai objektumok) a **Team 17** meglepően jó folytatással rukkolt elő. A játék alapvető kezelése a régi maradt, a támadó és védekező mo-veleteket még mindig körökre oszva lehet elvégezni. De míg az eredeti játékban komoly korlátot jelentett a fegyverfajtakicsi és a játékoptions még kisebb száma, az **Armageddon** nem küzd ilyen gondokkal. Az egy-játékos mód egyedülállónak mondható, és bár nem tart olyan hosszú ideig, mint a **Final Fantasy VIII**, küldetés-sorozatokból (nagyrészt gyakorló küldetés-kekből) álló kellemes időtöltést biztosít. Gyakorolható ilyenkor az új fegyverek, mint például a lángszóró, a birkaotv vagy a bűzösborz használata, de kapunk feladatok is – általában meghatározott célpontok meghatározott fegyverrel történő elpusztítására. Az alapok megismerése után már rengeteg (valójában nagyon

nehéz) időre menő küldetés közül választhatunk. Az eredeti játékhoz hasonlóan az **Armageddon** ereje az egyszerű kezelhetőségben és a látványban rejlik. Ennek a kettőnek a kombinációja az, ami miatt a lövéses szőgen és eréjen alapuló játék többnek néz ki, mint ami valójában. Lehet, hogy az ellenfelek célkövető rakéták, repeszgránátok és aknavetők segítségével, körönként történő aprítása nem hangzik a 90-es évek videójáték-netovábbjának, de **Armageddon** hosszútávú sikere meghatározta az egyszerű megjelenést. Bár lehet, hogy nem fejlődött annyit, mint amennyit a rajongók szeretett volna, mégis elmondható, hogy a **Worms Armageddon** olyan szórakozást nyújt, amely egyszerűen, de hatatosan elégti ki játékgényünket. ■

Matthew Pierce

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

| | | | |
|-----------------|--|-------------|---|
| ■ GRAFIKA: | Egyszerű, de hatásos grafika – bár díjakat nyerni nem fog 7 | ■ ÖSSZEKÉP: | Az új Worms lényegesen kifinomultabb játék az előzőjénél, és akár egy játékos is élvezheti. A csapatjátékon alapuló stratégia terén pedig még mindig ő a király. |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | Könnyen játszható, és szinte veszedelmesen megfog 8 | | |
| ■ ÉLETTARTAM: | Az egy-játékos mód meglepően kemény, de ha többen játszsz, megtartja az igazi szelapadégit 9 | | |

8
A TÍZBŐL



31 Grant Fuhr

| GP | MIN | RECORD | GAA | SV% | SO |
|----|------|---------|------|------|----|
| 39 | 2193 | 16-11-8 | 2.43 | 90.2 | 7 |

Az NHL Championship 2000 nemcsak jól néz ki és jó a hangja, de még játszható is.

31 Grant Fuhr

| GP | MIN | RECORD | GAA | SV% | SO |
|----|------|---------|------|------|----|
| 39 | 2193 | 16-11-8 | 2.43 | 90.2 | 7 |



| | |
|----------------------|-------|
| PP (3RD IN NHL) | 20.2% |
| NGS@ PK (3RD IN NHL) | 87.3% |



Special Teams
 (BLUES@ PP, CRD IN NHL)
 (RED WINGS@ PK, CRD IN NHL)

Az Activision új játéka
 végre kiérkezett az EA NHL-jét a nyeregbe!

VÉGRE MÉLTÓ ELLENFELE AKADT AZ EA NHL ICE HOCKEY GAMES-JÉNEK



NHL Championship 2000

„Jégen játszott Destruction Derby a korongért”

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|------------|
| ■ KIADÓ: | Activision |
| ■ FEJLESZTŐ: | In-house |
| ■ MEGJELENÉS: | November |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ AR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-8 |

Az NHL Face Off '99 és az NHL Powerplay Hockey sikertelensége után az Activision NHL Championship 2000-e a legújabb kísérlet az EA jégkoris egységuralmának megtörésére. Kemény feladat ez, hiszen az NHL '99 a 9/10-es magasságokba tette fel a léceket. A folytatás, az NHL 2000 azonban simább és gyorsabb mozgásúnak tűnik, bármely riválisánál. Lássuk tehát, miről is van szó...

Megvan benne a csak a valódi hokira jellemző bulihangulat? Megtalálható mind a 28 NHL csapat, mérőhozzá olyan kidolgozásban, hogy még a játékosok ronda képét is látni lehet játék közben! A válasz mindkét kérdésre „igen”. Az Activision olyan játékokat csinált, amely sikeresen veti fel a versenyt az EA NHL-jével, ugyan-

úgy, mint ahogy a Konami ISS-e szokott keresztbe tenni a FIFA sorozatnak, ha a bíró éppen másfele néz.

Az NHL Championship 2000 annyira hasonlít az NHL '99-hez, hogy még megkülönböztetni is nehéz őket. A néha arcbetöréssel végződő akciókat is felmutató játék színvonalas tévés közvetítés formáját kapta. Annyira eredetinek tűnnek a különböző szögű kamerailleskés és a valós idejű kommentárok, hogy valóban egy sportközvetítés közepén érezhetjük magunkat.

A gyönyörűen kidolgozott játékosok életűen korcsolyáznak, és még a mezek is szépen sikerültek. Ennek ellenére a játék alapjai egyszerűek. Egy égen, csapatok által játszott Destruction Derby-ről van ugyanis szó, amelynek az egyetlen célja, hogy belepofozzanak egy VVC-frissítő egy alumínretetizet kapuba.

A legtöbb jégkoris-játéknak nincsenek problémái az alapvető mozgások ábrázolá-

sával. Amivel igazából el lehet bűvölni a nagydéműt, az a villámgyors grafika és a részeredmények hasonló sebességű kimutatása. Becsülteleg legyen mondván, az Activision itt is jól teljesített. Az eredmény egy „Sportal Kombart” típusú játék, olyan extrákkal, mint a lassított visszajátzások, az edzői utasítások és a lehetőség, hogy az egyedi meccsektől kezdve a teljes bajnokságig szinte bármint játszhatunk.

Az áthágható szabályok és a három nehezebb szint biztosítja, hogy mind az öreg mind a fiatal, mind a képzett, mind a fákész hokirajongók egyaránt tudnak az NHL Championship 2000-rei játszani. A színvonalas kidolgozás és a jó játszhatóság biztosítja hogy az Activision legújabb játéka akkor is megállja a helyét, ha az ellenfelek megröbörbálnak a palánkon keresztül az ünnepelőmögé közé lökni. ■

Dean Evar

PlayStation Magazin
ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Gyönyörű 3D-s részletezés, kiváló TV-közvetítéshez hasonló megjelenítés
- JÁTSHATÓSÁG: Egyedi meccsek, bunyók, bajnokságok
- ÉLETTARTAM: Csak akkor lehet megenni, ha már a jégkoris is meguntuk
- ÖSSZEKÉP: Az EA hokisorozatának egy szinte hibátlan alternatívája. A játék gyors, sima pályáégs szinte követethetetlen, de amikor a korong a kapuba talál, mégis úgy érezzük, megérté.

8
 A TÍZBŐ

SZEMLE



A csodabogyók bárhatatlanná tesznek, a gyümölcsök megevésével pedig bonuszpontokhoz juthatunk.



Az eredeti labirintusok mellett 3D-s területek is vannak, a Quest Mode-ban pedig Pac vízre száll.

ÚJ FORMÁBAN TÉRT VISSZA A PAC-MAN. ISMÉT RÁ LEHET SZOKNI...



Pac-Man World

„Vaka-vaka-vaka-vaka-vaka-vaka...”

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-----------|
| ■ KIADÓ: | SCEE |
| ■ FEJLESZTŐ: | Namco |
| ■ MEGJELENÉS: | November |
| ■ KORHATÁR: | 12 év |
| ■ ÁR: | 13 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?

SPYRO 2
Remekül kezelhető, és nagyon srányos – mégis pokolian nehéz.

A Pac-Man „Vaka-vaka-vaka” hangása olyan volt régen, mint ma Duke Nukem „Seggbe rúgjak, miközben rágózik” beszólása, vagy Lara Croft „Ungh!” nyögése. Azóta sok idő telt el, de tény, hogy a Pac-Man volt az egyik első valóban játszható játék. Az eredeti verziót folytatások és különféle változatok tömkelege követte, amelyek azonban a játszhatóság terén ugyanazt nyújtották.

Mivel a Pac-Man figura eredetileg nem látszott sokkal többnek egy sárga kördiagramma emlékeztető korongnál, az évek során a Namco vagyoniakat költött rá, hogy személyiséggel ruházza fel. Így jött létre a platformokon játszódó Pac Land, a Ms. Pac-Man, a Pac

Man Jr., majd végül, kegyelemdöfésként egy alacsony költségvetésű szombat délelőtti rajzfilmsorozat. A 20-adik születésnapját megünneplendő, a Pac-Man újra visszatért, és ezúttal egy olyan játékkal állt elő, ami keven az eredeti labirintusalapú játékokat a Pac Land platformművelével. Minderre az az ürügy, hogy Pac-Man családját elrabolta egy gonosz Pac-Man-hasonmás. Persze ez a cselekmény nem sokkal több, mint jó ok arra, hogy Pac-Man sivatagos szigeteken és hi-tech építményeken keresztülverekedve magát eljuttassa a fanatikus hős szerepét. A Pac-Man World alapvetően 3D-s platformjáték, olyan szögből nézve, amely a háttérbe is némi betekintést enged. Vannak szellemek, leomló platformok, kapcsológombok, amikre rá kell ugrani, és persze van még rengeteg féle csodabogyó, amiket ha

megeszünk, különleges képességekhez juthatunk. A látvány a szokásos 16 bites platformos dolog, némi 32 bites grafikkával fűszerezve.

A régi játékhöz hasonlóan itt is vannak bonusz-pályák, amik az eredeti Pac-Man hangulatot hozzák vissza a régi szép időkől. Főleg ez az, ami megkülönbözteti a Pac-Man World-öt a vetélytársától. A játék változatos, és igen könnyű rászokni, az az opció pedig, hogy sima 2D-s labirintusokban is játszhassunk, kellemes emlékeket idézhet fel. A világot nem fogja megváltoítani ez a játék, főleg olyan riválisok mellett nem, mint a Spyro the Dragon vagy a Crash Bandicoot, de bárki életében meghatározó tényezővé válhat – mondjuk úgy egy hétig. ■

Paul Rose

PlayStation
Magazin

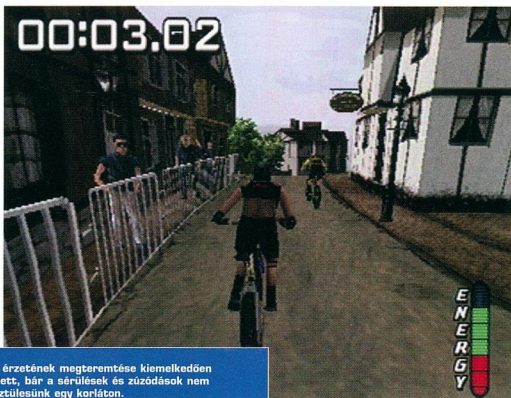
ÉRTÉKELÉS

| | | | |
|-----------------|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | Akad néhány jó ötlet. 7 | ■ ÖSSZKÉP: | 7 |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | Meglepően változatos. 7 | Pac-Man az ezredfordulónál Az eredmény egy rendes retro-platformer ami rengeteg új és veterán játékos fog visszahódítani. Vaka-vaka-vaka... | |
| ■ ÉLETTARTAM: | A bonusz-pályák eltarthatnak egy darabig. 7 | | |

7
A TÍZBŐL



A bringázás érzetének megteremtése kiemelkedően valóságos sikeredett, bár a sérülések és zúzódások nem látszanak, ha keresztülszünk egy korláton.



Kulcsfontosságú, hogy egyik szemünket mindig az energiánk állapotát jelző sávon tartassuk. A tankönyvi lényege, hogy meg kell tanulnunk jól időzíteni, vagyis azt, hogy mikor tekerjük bőszen a pedálokat és mikor guruljunk szabadonfutóval.

BICIKLISNADRÁG? MEGVAN. GYAPJÚFELSŐ? MEGVAN. PLAYSTATION? JA PERSZE...

No Fear Downhill Mountain Biking

„Csak szorítsd a hüvelykujjad az X gombra és pedálozz...”

KARTOTÉK

| | |
|--------------------|-------------|
| ■ KIADÓ: | Codemasters |
| ■ FEJLESZTŐ: | UDS |
| ■ MEGJELENÉS: | Már kapható |
| ■ KORHATÁR: | Nincs |
| ■ ÁR: | 14 990 Ft |
| ■ JÁTÉKOSOK SZÁMA: | 1-4 |

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COURIER CRISIS
Olcsó „lédobiciklizés” program, ideális gyors sikerek eléréséhez.
COOL BOARDERS 3
Az extrém sportok kedvelőinek.

A hegyről való lebiciklizés nagyon jó szórakozás, ha sebességnámias vagy, nem törődés életed és végtagjaid épségének kockázatásával és imádsz koszos lenni. De vajon át lehet ületni ezeket a dolgokat egy impozáns videojátékba? Ha szemügyre vesszük a PlayStation-re írt versenyjátékok lenyűgöző katalógusát a *Gran Turismo*-tól a *Wip3out*-ig, megállapíthatjuk, hogy a hegyi biciklizés játék egy kicsit, nos, lassúnak tűnik.

A *No Fear Downhill Mountain Biking* meglehetősen furcsa szerzet, de ennek megfelelően egyedülálló darab, legalábbis első ránézésre. Lehetőseink van az összes szokásos egykörös verseny, bajnokság, többjátékos opciók beállítására, de kiábrándító, hogy a versenyfajtaik között semmi különbség sincsen: elindulunk egy nagyon meredek hegy tetejéről, és úgyelve a pályán lévő néhány akadályra lepedál-

ozunk a hegy aljág, ezzel vagy azzal a bringással versenyezve. Maga az egyszerűség. A legfőbb újítás egy „taposómérő” formájában jelenik meg, melynek használatán múlik a legtöbb verseny sorsa. Nincs lehetőségünk arra, hogy ujjunkat rászorítsa az X gombra a starttól a célig eszevesztetten pedálozzunk. Pedálozás közben az energiánk állapotát jelző sáv gyorsan csökken. A „feltöltődés” egyetlen módja az, hogy felengedjük az X gombot, és szabadonfutóval guruljunk lefelé, ezéért döntő fontosságú azon döntésünk, hogy mikor pedáloljunk és mikor nem. Lehet, hogy már a célegyenésen vagy, de ha a versenytársad szorosan mögötted van és több energiát gyűjtött, mint te, ne érjen meglepetésésként, ha előtéd fut be a célba. Összesen 25 pályát áll rendelkezősünkre, melyek között olyan egzotikus helyek is vannak, mint Marokkó, San Francisco, és hn... Yorkshire. Sajnálatos módon egyik pályára sem túl hosszú, és néhány kivételtől eltekintve (például szökőkutak vagy autók feletti átjárás)

nem is túl változatosak. Főleg arra kell ügyelnünk, hogy ne vegyük túl gyorsan a kanyarokat, mert kifacsarodott végtag és biciklilánc halmok alatt végezhetjük. Lehetőseink van különböző mutatóvonalakat is végrehajtani – „nyusziugrási” egy keréken való bringázás és hasonlók –, de ezekért annyira kevés pontot kapunk, hogy inkább csak a saját szórakozásunk kedvéért érdemes csinálni. Végössze a *No Fear Downhill Mountain Biking* nem túl látványos. Mivel mindig csak egy ellenfelünk van, nem éljük át a verseny zökönből álló bolyon való átverekedés izgalmát. Az egyetlen adrenalinizáló-emelő dolog – és egyben az egyetlen pont, amikor igazán érzékeljük a sebességet – a lejtőről való leszáguldas közben előzés, ami különösen a meredek részekre igaz. A *No Fear* egyszerűen csak azért tetszik, mert más, mint a többi, de a sportját korlátozt és képzeltelenségű áttütelésével önmagát értékelte le. ■

Oliver Hurft

PlayStation Magazin
ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Megfelelő, ha egy kicsit csökkentjük a megjelenési távolságot (pop-up) **6**
- JÁTSZHATÓSÁG: Szórakoztató, de nem eléggé kidolgozott **7**
- ÉLETTARTAM: Multiplayer-nél játszva hosszabb életű **6**

- ÖSSZEKÉP: A *No Fear Downhill Mountain Biking* elég úszertlen ötleten alapuló játék, melynek mincsenek nagyobb hibái, de nem leszünk állandó „visszatérő vendégek” nála. Valószínű, hogy a játékosok elsősorban a sportját rajongói lesznek.

6
A TÍZBŐ

SZÖVEG: Justin Calvert/Mike Goldsmith/Dan Meyers/Andrew Collins

WEBFIGYELŐ

MÉDIA

CD/DVD/NET/JÁTEKTERMI JÁTÉKOK

SZEMLE

A PSM ISMERTETI AZ E HÓNAPBAN MEGJELENT LEGJOBB KIADVÁNYOKAT

A HÓNAP CD-I

>>>A So... How's Your Girl? Már kapható a boltokban.>>>

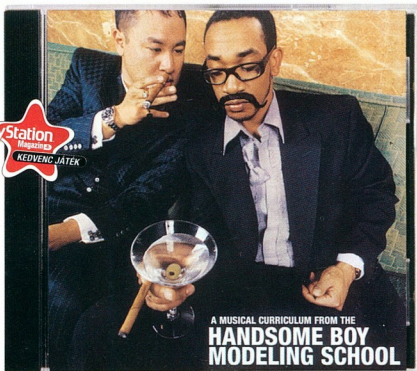
HANDSOME BOY MODELLING SCHOOL

So... How's Your Girl? (Tommy Boy)

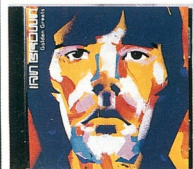
A Ez a hőbortosan hangzó egütésnév jellemző a hőbortos Prince Paul-ra, a nagy hatást gyakorló Steatsoson egykori tagjára, aki a De La Soul és a Beasties munkálataiban is közreműködött.

A So...How's Your Girl a régi stílusú bulizós zene és az új stílusközértekek elegye, melyet a „hip-hop” stílus másik mesterével a The Automator-ral összeállva hozott létre. A régi stílusú olyan „rap-esek” képviselik, mint Del The Funkie Homosapien és De La Soul's Trugoy, a 90-es „hip-ese” Ace Empire és DJ Shadow felvételeit fogják előnyben részesíteni, míg a soul-t Money Mark az édeskes Sunshine című felvételével fémjelzi. Az CD utolsó felvételén elhangzik, hogy „A Handsome Boy Modelling School-ra költött 60 dollár életem legjobb befektetése”. Az árat ugyan nem adták meg helyesen, de a lényeg benne van. **MG**

ÉRTÉKELÉS: A régi stílus utánérezése új izekkel vegyítve 8/10



A MUSICAL CURRICULUM FROM THE HANDSOME BOY MODELING SCHOOL



>>>Már kapható a boltokban.>>>

IAN BROWN

Golden Groats (Polydor)

A nyilvánosság előtt zárt kollektívus számadásai szeretnénk megállapítani, hogy ez volt a mind évi befolygató hűvöskezdés (Lynf-nedek Monkey Business) befolygató. Brown második CD-jén inkább a zenére koncentrált, mint a John Squire-nél való együttműködésre. Az első albumban kiköszörvett zenét hanghathatásra építkezve, a Golden Groats egyfajta keverése az Acid House cuppogó hangzatarának, a Big Beat dobogásának, Nick Drake akusztikus gitárjátékának a fémhangzóval, zenei frázisokból és mindenféle tetszőleges elemekből. Elég jónak mondható. Brown kiváló alkalmazhatóságát az alkotás következtetésére ellenőrzéséig ugyan, de nem tudja helyrebillenteni a szöveg zagyva mivoltát. Ha nem figyeljük a szöveget, a Golden Groats melórá nevezhetjük. A figyelmünk a szövegre, az idegenekre megy... **MG**

ÉRTÉKELÉS: Örült hűvöskezdés 7/10



>>>Már kapható a boltokban.>>>

FAITHLESS

Sunday 8pm - Saturday 3am Bonus Remix (XIII BIS)

Ügyes húzás volt ezt így pacra dobni... A két CD tartalmazó csomagban a Saturday 3am remix-alkotásait az eredeti Sunday 8pm albummal adják együtt. De ha már megpeddett az első albumot, miért dobni ki pénzt még egy ugyanolyanra? Ha meg nem vetted még, valószínűleg úgy szeretted a Faithless-t. Zseniális! Hogy s-e? Igen, óriási. Paul Van Dyk a Bring My Family Back pompás díszletével, a Nightmares on Wax a Killer's Lullaby (krakerezéssel) járni hozta az albumhoz. Azon hitelesnek megértenék, akiket nem győzött meg teljesen ez a felkapott vallásos jellegű klubkultúra, a God is a DJ? (kerverték újra három (szent) részről). **DM**

ÉRTÉKELÉS: Valami kis zene hévességére 7/10



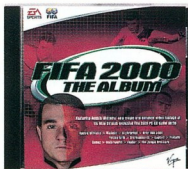
>>>Már kapható a boltokban.>>>

LARA CROFT

Female Icon: Rhona Mitri As Lara Croft (Naked Records)

Nemcsak megállásom zavarba ejtő, hanem határozottan helyrekerítő is. Rhona Mitri a „Dis-lás” sátor – aki arról híres (hírhedt), hogy időnkénti Lara Croft-nak öltözik be – Lara nevűben egy albumnyi zenét hozott össze Raze Wood-dal és Dave Stewart-tal. Így együtt költöztek pár zenei rést a játékából, valami doppöltözött kerverték hozzá és csodákra képesek voltak eldobjegetni, ami valószínűleg holtotem. „Itt jász újrálábad nagy cizma.” Hm! Ha meghallgatjuk a CD „Jelenleg” dalát a stúdióban Raiders nevű nyilatkozati kocsiba a nevelésig című Feel Myself dalig melyben Rhona Lara erősen „japod” (olyan bizalmi hangzik, mint Ian Dury) neve, megállíthatjuk, hogy az albumnak nincsen semmely néven nevezhető zenei értéke. Bravó! **DM**

ÉRTÉKELÉS: Silány zagyvaság 0/10



>>>Már kapható a boltokban.>>>

VARIOUS ARTISTS

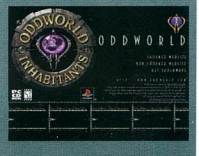
FIFA 2000: The Album (Virgin)

A világ legnagyobb videójáték-kiadója fogott egy nagy zskú pozénét, és kiadott egy negyven számot tartalmazó FIFA albumot. Az összeállításoknál fontos dolog, hogy mindegyik felvétel teljesen a két keverés, mellette egy másik, az előzőhöz stílusában illeszkedő felvétel következik. Hogyan is gondolhatók a szerkesztők, hogy a rendkívül légy hangzóban Bom Slepny után rögtön a dűbörgő Vindolot-keverékkel Vagy Gay Dad Joy után illesk-e Morcheeba Part Of The Process? Nagyon érdekes, hogy nem. Ha már zeneből nosztálgát megvan neked néhány, nem hiszünk, hogy szükséges lenne az albumon található többi felvételre, bár Norman Cook kénytelenkedik. Akkor már inkább jöjjön vissza a New Radicals csemperegője. Az albumhoz ajándékként meg a FIFA 2000 demója! Kapjuk. **DM**

ÉRTÉKELÉS: Kieglégi a tömeggyenyeket 6/10

A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL ÉS SZTORIKÓRÓL SZÓLÓ WEBOLDALAK

„Hát léssek nem kell többé játszom azon az elzöttött játékkal...” sóhajtott fel a Florida állambeli Fort Lauderdale lakó Billy Mitchell. Milyen játékkal? Mindenki kedvenc „szellemfalójával”, a Pac-Man-nel. A megkönnyebbülés oka? Billy, aki munkaidőben csipős szoszokat készít, egy neve hamshire-i jätéktéremben elérte a maximálisan elérhető legmagasabb 3 333 360-as pontszámot. Kemény hat órájában került, hogy átjusson a 256 szintre, de – amint azt nagyon helyesen mondták – elsőnek kellett lenni. Igazad van Bill. A teljes történetet a következő helyen olvashatod el: www.twingalaxi-es.com/pr-pac-man_world_record.html. A hónap talán leginformatívabb játékokról szóló weboldala a www.oddworld.com címen található. Az Oddworld kvintettjében az Abe's Odyssey volt az első játék, és míg a PS2-re írt utód megjelenik, Lorne Lanning és társa egy teljesen felépített mitológiai varázslat élénk. Az alkotók megpróbálták elképzelni a földnél tiszább nagyob Oddworld fejlődését. Olvasd el a Mudokans-

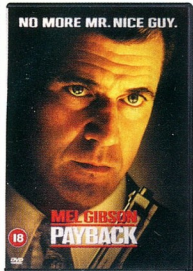


ok lerövidített történetét, akiknek megalkotását valószínűleg a 12. században élt tibeti szerzetesek ihlették. Igazán elbűvölő és egyben nyugtalanító olvasmány. Ha az ünnepi előkészületekhez szerelnéd ötleteket kapni, keressd fel a www.claus.us című honlapot. Itt látogathatsz bevezetés Mikulás falujába, és megduhadhat, hogy hoz-e neked valamit az öregúr ebben az évben. Hohohóóó...



A www.psonline.co.uk felületén szerkesztője Dan Meyers.

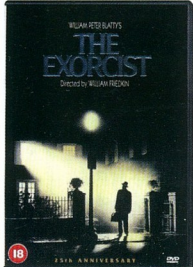
A HÓNAP DVDI



»»A Payback már kapható a boltokban.»»

PAYBACK

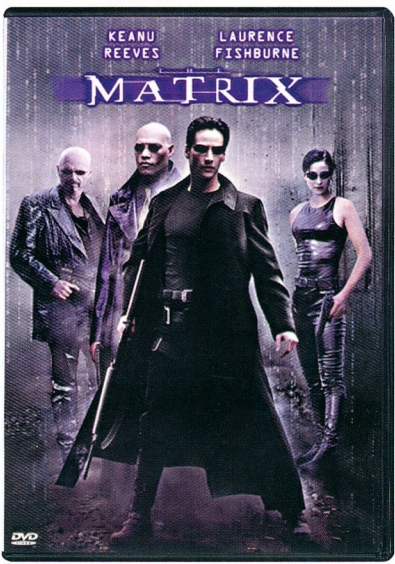
Richard Stark. The Hunter című regényének adaptációjában az elpusztíthatatlan Mel Gibson egy Porter nevű kemény bűnözőt figurálttálta. Hogy pontosabban legyünk, a Payback tulajdonképpen John Wooman Point Blank című klasszikusának átdolgozott változata. A Gibson által alakított figurát bűnösre a lelvi, majd sonára hagyja. A film ezután Porter előzetes bosszúját, és csalámföldi való részeseidre kérék megzenésítendő szö. Az erdők akciókésztetel, mikor Gibson a pénz utáni hajszában átközi magát a kína mallo és a megvesztettség zsanok hűdésére. A film rengeteg érdekes figurát közli Gibson megismerkedik az ő egyetlen Lucy Liu-juval, aki egy szado-mazo stílusú művelő utóvalát alak. Tetszet a kiváló funny-blues felvétel is. Bár a Payback nem egy klasszikus alkotás, azért jóbb, mint a Lethal Weapon V, vagy V, vagy V. **JC ÉRTÉKELÉS: Néhány borzalmas interjú-részlet**
ÉRTÉKELÉS: Gibson már nem az az rendes gyerek...6/10



»»A The Exorcist már kapható a boltokban.»»

THE EXORCIST

A The Exorcist a hangtákoslatok keresztlő mű-szabta és a közönségre, a horror, az igaz níműlet világát. Ma már elég elavultnak tűnik, de azért még mindig érdemes leporolni. Annak idején a tőzrőn pörgő fejek és a ráközdő ágak a mozoból emléklőre készítettek a közönség nagy részét, de aki kitartott, tanács lehetett a bafés Linda Blair démoni erővel való küzde-mének, miközben a katolikus pap (Max Von Sydow) lelkiismereti segítséget nyújtott. A vallási alapelvek megkérdőjelezése és a gonosz létezés bizonyítása, hogy a filmek még mindig van helye a Sifán DVD-lejtésében... **DMC EXTRÁK: Színhelyek bemutatása, dokumentumfilm, előzetések, TV-s fellépések, interjúk, az eredeti befizetés, kommentárok, vizuális és forgatósi tervek**
ÉRTÉKELÉS: Linda Blair boszorkányos vállalkozása 9/10



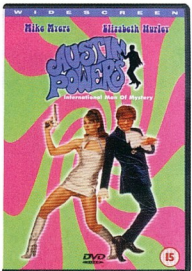
»»A The Matrix már kapható a boltokban.»»

THE MATRIX



Milyen a The Matrix? Egyszerű, divatos film, mely egy kicsit sötét színben vizsgálja fel a föld jövőjét, mind-emellett fenomenálisan megalkotott különleges effektekkel is díszkedhet. Keanu Reeves egy számítógépes kalóz szerepét játssza, aki fellelő-z, hogy a XX. századi világ, melyben él nem más, mint egy gépek által létrehozott szimuláció, melyet azért hoztak létre, hogy emberi erőforrással biztosítsák a XXII. század energiaellátását. Reeves annak rendje és módja szerint csatlakozik a lázadók csoportjához, akik megpróbálják visszazserezni a földet. A számítógép által generált „ügyműkö-kkel” való harc közben megtanulja, ho-gyan kell egyetlen szökkeléssel magas épületeket átugrani, vagy a golyók elől hatásvadász módon elugrani. A már kö-ltezőknek számító szélesvásznú kép mellett, a The Matrix a kiegészítő anyag-ok gazdag tárházat is felvonultatja. Be-leértve egy teljes grányi interjúszorozat-tal, melyben a The Matrix? Kérdés! **JC EXTRÁK: Dokumentumfilmek, speciális effektek, titkok és még sok más... ÉRTÉKELÉS: „Srácok!” ez elősrendű! 9/10**

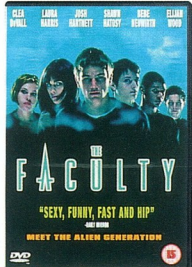
„A XX. századi világ egy gépek által létrehozott szimuláció, melyet azért alkottak, hogy emberi erőforrással biztosítsák a XXII. század energiaellátását.”



»»Mr kapható a boltokban.»»

AUSTIN POWERS INTERNATIONAL MAN OF MYSTERY

Mióta Roger Moore átvette James Bond szerepét, a műfaj kézen állt arra, hogy paródiát csináljanak belőle. Erre 20 évet kellett várniuk, de megérté a városlakos. A csellelemény – ha az annak nevezhető – éppen elég arra, hogy Austin Powers királyon a mélyhőzből és szereztes-lemégek egész sorának legyen okozója az idő-utazó balesetével. Dr. Evil-el együtt. Látszik, hogy az összes szereplő élve a saját szerepét, melyet szándékosan félpályázásnak érztek. Ez Mike Myers fantasztika. Ez Hurley tündököl. Egyetlen pont sem hagynak ki, kezdve a vizuális jelenetektől a kiegészítő videó anyagokig. **EXTRÁK: Kihagyott jelenetek, több-fajta befejezés, kommentár, biográ-fia, rövid jelenetek, előzetes**
ÉRTÉKELÉS: Komikuszenit láthatunk 7/10



»»A The Faculty már kapható a boltokban.»»

THE FACULTY

A tözvelemének szóla filmi hőslővel feltámasz-sít job a múlt ébren megjelent The Faculty, ami az egyik leggyengébb alkotásnak bizonyult. Ebben a sci-fi horizont a történet szerint egy állagos amerikai gimnázium, ahol egy csapat deháns egy-egy főtörténet, amibe belezavarták a fiktívalkókat. Úgy tűnik, hogy Roberto Rodriguez rendezés és Ke-ven Williamson forgatókönyvíró egy új kultúrát akartak teremteni azért az alkotással. Ez nem sikerült, csak egy újabb hülye horrorrelváltó jött létre, ami valami klasszik próbálja magát átközni. Kudarcot váltott, de csak éppen hogy... **EXTRÁK: Válogatott jelenetek, interaktív menük, bemutató**
ÉRTÉKELÉS: Eszemert szórakozás 6/10

DOBD BE A ZSETONOKAT

Legfrissebb hírek az arcade-világból

Namco mostanságban tért bejelentésé vel, mely szerint csökkent az arca-jelegű játékmunk kiadásait, megrá-z-kódzatát okozott az egész arcade vilá-gban. Ez nem feltétlenül rossz hír a PlayStation tulajdonosoké. Az ita-lianos közvéleményedés szerint a vállalat sokkal jövedelmezőbbnek találta a portmáncok kiadását, mint azt, hogy sorvadó arcade világot árrassa el jé-tekkel. Ennek ellenére a Namco Crisis Zone-ja, melyet az októberi London's Preview kiállításban mutat-ka be, hamarosan megjelenik a já-tektermekben. A világ másik részé-ben a Capcom kiadta a Strider Hiryu 2-t, a tíz év előlőtt nagy népszerűségnek örvendő platform játéket feltúrtított változattal.



A legújabb verzió egyenlő a 2D-s és a polygonizált grafikai elemeket. A főszereplő népszerűsége miatt valószínűleg sikerre számíthat Japán-ban, de a PS-re kiadott változatról még nincsenek bővebb informá-ciók. A counter-top-ot és touch-screen-t igénylő játékmunk nincs nagy piaca Nagy-Britanniában, ennek ellenére a Midway reménykedik, hogy a játékhöz mellékként Playboy „erotikus tartalmaim” legyőzi az ellenállást. Kapjuk kezünkbe a joystick-ot, sráco!k!

Eközben még ebben a hónapban is forró a helyzet a játékkermekben... Namco: Tekken Tag Tournament az ősszeacsapások a játék minden részé-sokkal hevesebbek lehetnek, mint a TV (kepernyőre folyó akciók), SPT: Harley Davidson és Korami: Silent Scope (egyikbe be a fűves dombot, és engedjük szabad utat az antiter-rorista zűrzavarnak).



Az arcade világ legújabb pénzbe-dobás játéka: a rovat szerkesz-toje Alex Tanner.

Astérix & Obélix

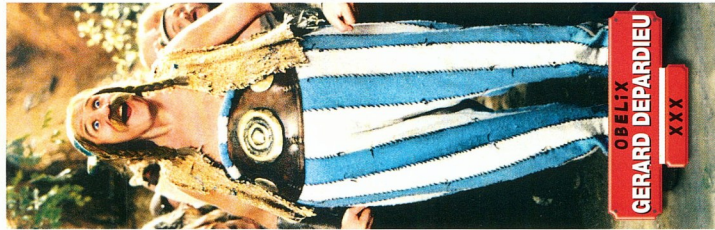
A KILENCVENES ÉVEK LEGNAGYOBB
 EURÓPAI FILMSIKERE
 DECEMBER 23-TÓL A MOZIKBANI!



**ASTÉRIX
 CHRISTIAN CLAVIER**
 XXX



**FALBALA
 LAETITIA CASTA**
 XXX



**OBÉLIX
 GERARD DEPARDIEU**
 XXX



**FURUNKULUS
 ROBERTO BENIGNI**
 XXX



**CAESAR
 GOTTFRIED JOHN**
 XXX

A FLAMEX forgalmazásában a RENN PRODUCTIONS a RENAULT HUNGARY támogatásával bemutatja CLAUDE BERRI filmjét CHRISTIAN CLAVIER GERARD DEPARDIEU ROBERTO BENIGNI ASTÉRIX & OBÉLIX veszte CASAR® A forgatókönyvet írta és a filmet rendezte CLAUDE ZIDJ ALBERT UBERZO és RENÉ GOSCINNY handbeleni felkészítésével Budapeston GÉRAUD LAUZIER Toulouse-i szereplőivel MICHEL GALABRU CLAUDE PÉREU DANIEL PRÉVOST PIERRE PALMADRE LAETITIA CASTA ARIELLE DOMBRASIE SIM MARIANNE SACERBERTOT GOTTFRIED JOHN JEAN-PIERRE CASTALDI JEAN-ROGER MILO JEAN-JACQUES VEVAUX Zsuzsa JEAN-JACQUES GOLDMAN és ROLAND ROMANELLI Csatkó, IRC és RENN PRODUCTIONS Fővágója TONY PIERCE-ROBERTS Dicsőítő JEAN BALASSE Jeanne SYLVIE CAUTRELET Vízleltaló effekteket PITOFF VEGA NICOLE SALVIER, HENRI DE LIZE Hug HENRI MORELLE/FREDÉRIC DUBOIS VINCENT ANARON/THÉRESE LERON Produkciós vezető LEONARD GUILÉ (MÜNCHEN) PATRICK BORDIER (ÁMBZ) Executive producer PIERRE GRUNSTEIN Associate producer THOMAS LANGMANN FAUCHEMBERT-OLASC kooperáció a CANAL+ valamint a CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE támogatásával



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



LETÖLTÉS

FEL, LE, UGORJ, TÜZELJ, VÁRJ ARRGGHHH... LÉGY ÜDVÖZÖLVE AZ EHAVI CD-MELLÉKLET OLDALAIN



Válhat-e a legjobb PS-s versenyték még jobbat? Nézd csak meg...



SZERKESZTETTE:

Catherine Channon

Disc@psmonline.co.uk

Azt mondják, a jól is megárt a sok. Nos, ha a demók fánkok volnának – és egy bizonyos fokig azok is –, a PSM állkapcsa már görcsben állna a *Gran Turismo 2* és a *Crash Team Racing* nyújtotta örömek után, amik több négykerékű szórakozást nyújtanak, mint egy Ferrarikkal teli garázs. *FIFA 2000*, *This Is Football*, *NBA 2000*... E hónapban a sportra is rákattanunk, sőt, még a tisztelremelő *Pong* is befért a focik közé. A többről csak annyit, hogy résen kell lenned a *Rainbow Six*-ben és a *Jade Cocoon*-ban egyaránt. Ahogy az egyszerű ember is mondta egykoron: „Ezzel a lemezzel tönkreteszünk”. Na jó, valójában senki sem mondott ilyet, de azért értitek...
Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA:

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a ústékok listáján. A kívánt demo elindításához a ⊗-t használhatod – némelyik demo után resetelned kell.

Gran Turismo 2

| | |
|------------------|------------------|
| ■ KIADÓ: | SCEE |
| ■ MŰFAJ: | Autószi emulátor |
| ■ VERZIÓ: | Jétszhető demo |

| | |
|---------------------|---|
| ■ Irányítás: | ↑ ↓ ← → : kormányzás |
| ■ Analóg: | ↻ : kormányzás (bal kar) |
| | ⊗ : gyorsítás |
| | ⊙ : kézifék |
| | △ : tolatás |
| | □ : fék |
| | ⊞ : hátsó nézet |
| | ⊠ : nézetváltás |
| | ⊡ : sebességváltás le (csak kézi váltónál) |
| | ⊢ : sebességváltás fel (csak kézi váltónál) |
| | ▶ : pause |

■ Egyéb jellemzők:

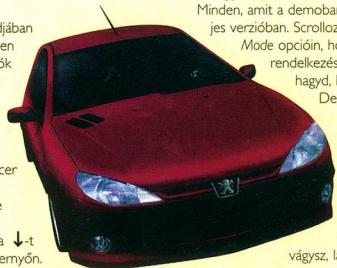
Minden, amit a demóban láttál, elérhető lesz a teljes lejátszásban. Scrolloz keressz át a *Gran Turismo* Mode opcióin, hogy lásd, mi minden áll rendelkezésre, vagy dőlj hátra, és ha gy, hogy magától játsszon a Demo mód.

■ További info:

A következő számban teljes leírás lesz majd, úgyhogy ne felejt elrobogni (hehe) a legközelebbi újságoshoz. Ha még több *GT2* infóra vágysz, lapozz a 20. oldalra.

A CD-nket megtisztelő legjobb autós játék végre visszatért. Meglepő módon annak ellenére, hogy többet beszéltek róla, mint a *Paulo* és *Paulina* eseményeiről valaha, kevés részlet került napvilágra a múlt havi számbig. Mindenki nyugodt lehet, a Polyphony elvégezte a munkáját – a grafika simább, mint az aludtjé, és az ellenállhatatlan GT játékmennyiség még mindig ugyanolyan vonzó. Hogy mennyire voltunk izgatottak, amikor ez az aranyos megérkezett hozzánk?

Csak egy kicsit...
A demo Arcade módjában egy országúti versenyen vehetsz részt. Az autók kiválasztása a verseny típusától függ – a B osztályban a Fiat Coupe, az A osztályban a Mustang GT vagy a Mitsubishi Lancer érhető el. Ha a kocsiszínét hozzád illőbbre szeretnéd változtatni, használ a ↑-t vagy a ↓-t az autókiválasztó-képernyőn.



CD-MELLÉKLET



Hihetetlen animáció, csúcás kommentár és a tömeg reakciója teszik teljessé a futball-élményt a FIFA 2000-ben.

FIFA 2000

- **KIADÓ:** Electronic Arts
- **MŰFAJ:** Futballszimulátor
- **VERZIÓ:** Játsható demo

Az EA eddig folyamatosan a karácsonyi listák élén állt, és úgy tűnik, most ez újból sikerülni fog a FIFA 2000 segítségével. Exkluzív demonban Motty kalauzál végig az évszázad visszavágóján

a Bayern Műnchent legyőző Manchester United színeiben indulhatsz majd; ebben a verzióban az első félidő játszható végig – ahhoz, hogy a mozgalmas második félidőn is részt vehess, el kell zárandokolni a legközelebbi PS-szaküzlet játékrészlegébe...

- Írányítás:**
- ⊙ sprint
 - ⊙ lövés/szerelés
 - ⊗ passz/játékosváltás
 - Ⓜ emelés/becsúszás szerelés
 - Ⓜ védekezés



■ **Egyéb jellemzők:**

A teljes verzióban 450 csapat áll rendelkezésre, ebben benne van 40 örök kedvenc. Játshatsz még egy Bajnokok Ligája-szerű évadot is, amiben benne vannak a főbb – európai, EA, liga – kupák.

■ **További info:**

A PlayStation Tipp Magazin egy teljes leírását tartalmaz.



Crash és barátai újból szembeszállnak a gonosz Neo Cortex-szel. A pálya most a gyors és dühös versenye...



Crash Team Racing

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** gokart-verseny
- **VERZIÓ:** Játsható demo

Miután egy több hetes, Speed Freaks-szel eltöltött szünet után végre újból sikerült volna munkába állnunk, megint munkabeszűntetésre kényszerülünk, hiszen megérkezett a Crash Team Racing. A kritikusok által is elismert és szeretett Bandicoot készítői ki- tértek a megszokott kerékvágásból, hogy egy más, gyorsabb területre kalandozzanak el – természetesen nem felejtették el magukkal vinni kedvenc narancssárga sző- rű hősüket sem. Miután megszoktát platformvilágából, dr. Neo Cortex ördögi ter- vegéssel a világ leigázására, és csak a leg- gyorsabb versenyző állhatja meg... Crash és autómániás barátai.

A GT2-nél jóval emberbarátabb megol- dás, hogy a demóban nem csak egy- vagy kétjátékos, hanem négyjátékos mód is szerepel. A power-up-ok és a fegyve- rek segítségével legalulhatod ellenfelei-

det a pályáról; pörgesd fel a lóerőket, csatold be az öved – induljon a verseny!

■ **Írányítás:**

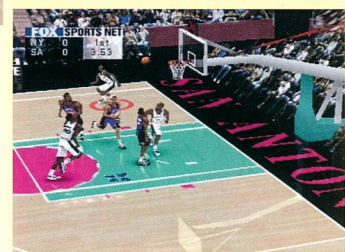
- ⊙ gyorsítás
- ⬅ / ➡ : kormányzás
- ⬇ : hátramenet
- ⊙ fék
- Ⓜ power-up/fegyver használata
- Ⓜ térkép/sebességmérő közti váltás
- Ⓜ nézetváltás
- Ⓜ hátsó nézet
- Ⓜ ugrás
- ⬅ / ➡ : csúszás

■ **Egyéb jellemzők:**

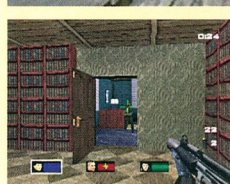
A teljes verzióba annyi mindent sűrítet- tek bele, hogy kevés volna a hely- forrolni, mindenesetre tartalmaz 20 új pályát, a járgányok fejlesztési lehetőségét, és egy forradalmi négyfokozatú gyorsítást.

■ **További info:**

A teljes leírásához lapozz vissza a 34. oldalra!



Cselezz, passzold, küzdj a győzelemért ebben a TV-közvetítésre ihlette játékban.



Tom Clancy bestsellerének PS-átírata. A feladatot rajtaírtai Ramon Calderon-on, a dél-amerikai kábítószerkereskedőn.

NBA 2000

- **KIADÓ:** Activision
- **MŰFAJ:** Kosárlabda szimulátor
- **VERZIÓ:** Játészható demo

Mivel az olyan óriások, mint az EA és az Acclaim már régóta foglalkoznak kosárlabdás játékokkal, a Fox Sports (a Sky Sports államokbeli megfelelője) mellett az Activision is új trükköt dobott be: ideértve a kosárlabdák padlón való csikorgását is – visszaadó programot készítettek. Demonkban a San Antonio Spurs-szel vagy a neves New York Knicks-szel játszhat. A játékban bármikor végigscrollozhatsz a játékosaid adatain, hogy megtekinthesd erősségeiket, gyengéiket, vagy akár pillanatnyi fánadrágukat. Hogy valószínű-e? Ő, igen...

- **Iránýtárs:**
 - ☐: játékos kiválasztása
 - ☐: ugrás a játékosra
 - ☐: játékos nevének kijelzése
 - ☐: passz-ikonok

- **Támadás:**
 - ☉: A dobáshoz lenyomva kell tartani; az ugrás ívének tetején elengedve lesz a legoptimálisabb.
 - ☒: passz. ↑ ↓ ← → -lal irányítható.
 - ☐: bejlesztés
 - ☐: futás közben: rövid sprint

- **Védekezés:**
 - ☉: ugrás. Ezután levegőben lenyomva blokkolás
 - ☒: labdához legközelebb álló játékos kiválasztása
 - ☐: labda elvétele
 - ☐: futás közben: rövid sprint

- **Egyéb jellemzők:**
 - A teljes verzióban mind a 33 NBA csapat (összesen 340 játékos) játszható.

- **További info:**
 - Leírás a következő számban és előzetes az előzőben (06) 49. oldal.

Rainbow Six

- **KIADÓ:** Take 2 Interactive
- **MŰFAJ:** Akció/kaland
- **VERZIÓ:** Játészható demo

Ebben a – Tom Clancy regényén alapuló – első-személyű lövöldözés stratégiában a feladatot a Sun Devil kódú hadművelet végrehajtása. Amerikai és brazil állampolgárok raboltak el egy Amazon-menti építési területet; a közelben tartják őket fogva. Ramon Calderon, az ismert kábítószerkereskedő erődjében – őket kell kiszabadítani minimális civil veszteséggel. A két fő cél a túsok megmentése és Calderon eliminálása. Megjegyzés: a hírszerzés jelentése szerint Calderon erődjét jól őrzik. Automata fegyveres őrök ellenőrzik a ház belső és külső területét. A túsok a pincében lesznek, Calderon hálózobájá a második emeleten van.

- **Iránýtárs:**
 - ☐: térkép

- ☉: ugrás
- ☐: tűz
- ☒: guggolás
- ☐: újratöltés
- ☐: váltás
- ☐: automata futás ki/be (lövész módban)
- ☐: nézés fel (infra nézet)
- ☐: nézés le (nézőpont középre)

- **Egyéb jellemzők:**
 - A teljes verzióban egy háromtagú kommandócsapatot irányíthatsz, akik az amerikai kormányoknak végeznek más egységek által megoldhatatlan feladatokat (például az amerikai elnökön tartani a nadrágját). 15 küldetést kell befejezned ahhoz, hogy megdughasd az egész történetet, és rájöhess, miért ez a csapat a világ utolsó reménye.

- **További info:**
 - Leírása egy későbbi számban.

Jade Cocoon

| | |
|------------------|---------------------|
| ■ KIADÓ: | Crave Entertainment |
| ■ MŰFAJ: | RPG |
| ■ VERZIÓ: | Játszható demo |

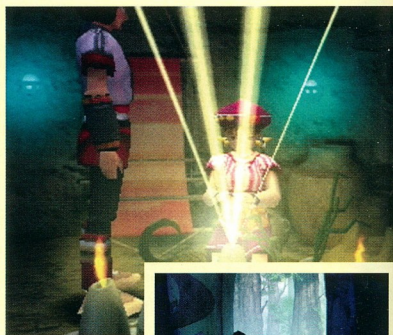
A demot érdemes azzal kezdeni, hogy beszélsz a falu összes lakójával. Mire a fecséges végére érsz, remélhetőleg megismered a Jade Cocoon történetét, és tudod, mit kell tenned. Ezután le kell feküdni aludni. Felkelés után szerezd meg a kulcsot a kilátóranyból, aztán irány az erdő. Itt számos szörny támad majd meg; a többire neked kell rájőnnöd...

- **Irányítás:**
 ↑ ↓ ← →: mozgás a képernyőn látható opciók között
 ○: részletes információ
 □: üzenet küldés
 ⊗: kiválasztás
 △: kilépés

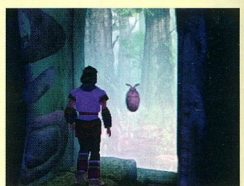
- : felszerelés újrendezése
 □+□: oldalak közti váltás

- **Az erdőben vagy épületekben:**
 ↑: előre
 ↓: hátra
 ←: fordulás balra
 →: fordulás jobbra
 ○: állapotképernyő megjelenítése
 △: futás
 □: futás
 ⊗: beszélgetés, tárgyak felvétele, ajtók kinyitása
 ↑+□: futás

- **Egyéb jellemzők:**
 A demo csak egy töredéke az eredeti játéknak, és így időbörényi szórakozást biztosít.



171 szörny vár rád a teljes verzióban – kapd el őket, fejleszd őket, barátokoz össze velük, vagy idezz egy párat, hogy melletted harcoljanak. Kinek kell a Pokémon?



Pong

| | |
|------------------|----------------|
| ■ KIADÓ: | Hasbro |
| ■ MŰFAJ: | Retro game |
| ■ VERZIÓ: | Játszható demo |

E ármely játék, amely megváltoztatja a történelmet úgy, hogy két háromszög és egy kör van a képernyőn, megér egy misét. A Hasbro most ezt nyújtja – a videójátékok nagyjairól van szó, egy kis jelenkori varázslással. A demóban kettő játszható a számtalan új szint közül: az egyik egy jégvilágban játszódik, ahol pingvinek zaklatják az embert, a másik pedig egy futballpályára; mindkettőt max. négy

játékosal lehet játszani. A cél: a ↑ és ↓ gombok használatával megakadályozni, hogy a labdák kimenjen a képernyőről; power-up-ok teszik a játékot még izgalmasabbá.

- **Irányítás:**
 ⊗: power-up használata

- **Egyéb jellemzők:**
 A teljes verzióban számtalan pálya található még.

- **További info:**
 A Pong leírását a következő számban olvashatjátok.



Éld újra a korai videójátékok idejét a Pong felújított változatában; egyszerre négyen versenyezhetek majd fúvón és jégen!

This Is Football

| | |
|------------------|----------------|
| ■ KIADÓ: | SCEE |
| ■ MŰFAJ: | Football sim |
| ■ VERZIÓ: | Játszható demo |

A Egy másik nagyszerű focijáték is kipróbálható ebben a hónapban; az SCEE régóta várt szimulátoráról van szó.

- **Irányítás:**
Támadó
 ⊗: rövid/közepes passz (duplán: egy-kettő)
 ○: gáncs/hosszú passz
 ○: lövés
 △: sprint (nyomva tartva labda előrepöccintése)
 ⊕+↑: keresztátadás

- Védekező**
 ⊗: szerelés – blokk
 ○: szerelés – rúgás
 ○: becsúszás
 □: védőjátékos váltása

Minimális számú gombbal el lehet irányítani a TIF-et, de természetesen van egy csomó plusz mozdulat – próbálkozz dupla gombnyomással, gombnyomás+nyomva tartással, vagy sima nyomva tartással.

- **Egyéb jellemzők:**
 Sok egyéb mellett a teljes verzióban 8-játékos mód is lesz...

- **További info:**
 Passzold vissza a 36. oldalra a leírásért.



A videojelenetek közben (mint a gol, vagy a bedobás) a ⊗ vagy ○ gombokkal hozzáférheted játéknak a labdáit. A SCEE egy-nyarú játéknak nem csak a külseje szép.

Videó Galéria

VESS EGY RÖVIDKE PILLANTÁST ARRA, HOGY MIT TARTOGAT A JÖVŐ A PS SZÁMÁRA – A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.

Atariland compilation

- KIADÓ: Hasbro
- MÚFAJ: Retro
- VERZIÓ: Videó

A Hasbro összevont videója a játékkorszak színe-játékát fogja össze. Megtalálható itt a *The Next Tetris*, egy klasszikus logikai játék, amely garantáltan odaszógez majd a képernyő elé. A *Q-Bert* egy furcsa arcade kedvenc a '80-as évekből, amely a négyzetek színezésének egyszerű, de hatásos koncepcióján alapszik. A *Missile Command* egy lövöldözős, amelyet egyetlen magára valamennyire is adó gamernek sem szabad kihagynia. És végül, de semmi esetre sem utolsó sorban a *Glover*, ahol egy nagy dolgokra hivatott varázskesztyű játssza a főszerepet. Rendben van...

■ Egyéb jellemzők:

A játékok Karácsony környékén jönnek majd ki.

■ További info:

A leírásokat a PSM elkövetkező számaiban olvashatod!



Az Atari's klasszikusok újra itt: *Glover* (fent), *Q-Bert* (balra), *Missile Command* (fent)

SZÓRD BE

A legújabb pénzbedobós játékautomaták

Az ősz másról sem szól, mint üzletről – a fő videojáték-gyártók világszerte ekkor mutatják be termékeiket a szakkonferenciákon. Hagyományosan a legfontosabb ezek közül a tekiit 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 pedálfirányítású fegyverkonstrukciója, de most géppuskát kell használnunk pisztoly helyett. Hogy ez azt jelenti-e, hogy a konzoltulaj-



donosoknak új kiegészítőre kell beruháznunk, még nem nyilvánvaló. Konzolmegjelenésről még nem tudni, de a program bizonyosan befutó lenne a PlayStation 2-re. A Namco két másik játékkal is kijött. Az egyik a *Quick & Crash*, amely lövöldözős játék, s egy robotra bízott kezelő megvilágítású. Bár igen adiktív program, nincs meg benne az a mélyesség, amely az otthoni felhasználót is vonzaná. A *World Kicks* a legnépszerűbb sport, a foci öt öt elleni változata, a játékosoknak pedig egy igazi, bár szekrényhez rögzített futball-labdát kell rúgniuk a passzok és a lövések kivételésekor. Nem az előszobába való eszköz. A Capcom a *Spawn: In the*



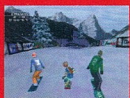
Demon's Hand-del jött ki. A játékot játszhatja egy, illetve két személy. Death match mód is rendelkezésre áll. A *Spawn* alkotója, Todd McFarlane pedig bejelentette, hogy a *Spawn* 2001-ig a PS2-re is megjelenik majd. Figyeljétek rovatunkat...

Colin Operative a szerkesztőség tükös arcade-szakelemere

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

JÁTSZHATSZ A BUZZ BEMUTAKOZÓ VERZIÓJÁVAL!

- TOY STORY 2
 - SLED STORM
 - MTV SNOWBOARDING
- PLUSZ: NHL 2000, V-RALLY 2
GRAN TURISMO 2 (EXKLUZÍV HANGANYAG-VIDEO), WORMS ARMAGEDDON, ÉS MÉG SOK MÁSI!



A következő havi CD-nk a végtelenbe repit – sőt tovább. A *Toy Story 2* demóval van szó...

A fejlesztői pokol

Szöveg: **Nick Ellis**
 Illusztráció: **Stuart Harrison**



A TÖRTÉNET EGYRE KOMOLYABBÁ VÁLIK, AHOGY NICK ELVESZTI A JEGYZETEIT, ÉS PHIL KIRÚGJA A „SCHWING” NEVŰ MAJMOT

te büdös jegyzeteidet?” Most kérdeztem először – kissé túlszárította a dogot.

Október 20. szerda
 Phil, a producer, behívott meghallgatásra néhány játékesztőt, és megkért, hogy üljék be én is. Szükségtelen mondani, hogy kapva kaptam a lehetőségen. Meglepett, hogy jött egy

Erica nevű, feltűnően csinos lány (20 körül, rövid, fekete haj). Kezdem reménykedni. Azzal nyitott, hogy rengeteget játszik a barátja PS-én... Phil elmagyarázta, hogy a tesztelés nem csupán játékból áll (egy csomót kell jegyzetelni, és megszállott pizzazóvá kell válni). Erica azt válaszolta, hogy a főiskolai filozófiáórákon nagy gyakorlatot szerzett jegyzetelésből, vagy pizzazóvá, már nem emlékszik pontosan. Jó válasz volt, de végül Phil egy 17 éves srácnak adta az állást, aki egy nálaítt kábé ötször nagyobb nadrágnak jelent meg, sok pattanással.

Október 21. csütörtök
 Megtaláltam a jegyzeteim az egyik polcon a konyhában! Bizonyos, hogy már néztem ott előzőleg is, ez egyre különösebb...

Október 22. péntek
 Végre sikerült összeülni egy komolyabb megbeszélésre. Na jó, inkább csak egy találkozóra, ahol eldöntöttük, mikor lesznek a megbeszélések. Egy játék fejlesztése több alapvető fontosságú lépésből áll, mielőtt még a tulajdonképpeni fejlesztői megbeszélésekre kerülne a sor. Az egyik művész hozott néhány főszereplő-vázlatot. Volt egy rendkívül eredeti Schwing nevű majom, baseballsapkában. A másíku egy pimasz külsejű macska, Hajbunda. Phil véleménye az volt, hogy a majom már kicsit lejárt dolog, a macskákat pedig szerinte inkább szőrondúttá viselnek haj helyett, viszont mindkét állatfaj már 1978-ban kiment a divatból, mint játék-főhős. Phil rátapintott a lényegre. Megmutattam a saját verziómot, egy Lothar elnevezésű faragatán, sörnöv, gyorsrétemi kaján élő kutyát. Phil legyintett. Phil egy bunkó, akinek lövése sincs az egészről.

Este
 A törzshelyünkön, a Szomjas Tevében a három köder, én és Ant (a lakásból) komoly ivászatot rendezünk, miközben a szereplőről beszélgetünk. Ant azt mondja, neki Lothar tetszik a legjobban; ekkor eszembe jutott, hogy meg sem mutattam neki. „Nem vagyok egy Charlie Chen, de most lebuk-tál!” – mondom. Azt válaszolja, hogy látta a jegyzeteket a polcon, de nem hiszek neki. A lemezautomatán túl sokszor teszi fel a Leftfield-et, és részegen veszekszünk egy kicsit; a lakásba érve a vita elcsendesül.

Október 23. szombat
 Abszolút rémálom! Ed későn jött haza, és szétverte a szobáját – összetörte a lemezját-szóját, meg minden: valami a barátjával kapcsolatban. A főberlönk bejött a lakásba, és meglátta a romokat. Senki sem akarta be-mártani a másikat, márhogy aki a szoba, egy mindannyiunkat kirúgott. Még el se kezdtek a játékot, és máris az utcára kerülök...

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN: Megszületik *A játék* főszereplője és egy technikai demo! Az életem és a munkám egybefolyik, ahogy időlegesen az irodámba költözöm.

S rációk! A múlt hónapban már írtam a cégeimről, az Exodusról, és a Játék munkacímű program terveiről: nos, leendő játékesztők, olvassatok tovább!

Október 19. kedd
 Még mindig rágódom az előzetes tervekrol készített jegyzetek hollétén. Amikor megkérdeztem szellemes szobátársamat, Ed-et, hirtelen visszaökte a kezében tartott doboz a konyhaszekrénybe, és azt mondta: „Mit zaklatsz ezzel állandóan?! Eszem én a

Image © Disney/Pixar

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

TOY STORY 2

A BUZZ LIGHTYEAR ELREPÍTI A PLAYSTATION-T A VÉGTELENBE, ÉS MÉG ONNAN IS TOVÁBB

PLUSZ! *Tomorrow Never Dies* • Exkluzív interjú a *Resi 3* terroristáival, a *Capcom*-mal • *Cool Boarders 4* • 2000-s előzetes • *Fighting Force 2* • *Die Hard Trilogy 2* • PS2 hírek • *Messiah...* és még sok más!

A KÖVETKEZŐ SZÁMOT KERESD JANUÁRBAN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



VILÁGON EGYEDÜL CSAK ITT!
 JÁTSZHATÓ DEMÓ ÉS TELJES LEÍRÁS.



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 versenyt.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat tesztpályáján, a világhírű Motegin.



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



www.thq.co

JÁTSZANI IS ENGED... JÁTSZANI IS ENGED...

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA
ÚJ FÉRFIA!
Hivatalos Magyar
Arp. 1990 Ft.
06 SZÁM
PlayStation

1999. DECEMBER
TOMB RAIDER • GTA 2 • PES UDVAROSKÖR • DDT IN HIGH RALLY 2 • CRASH TEAM RACING

PlayStation

Magazin

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ:
LARA!

A BOMBANÓ VISSZATÉRT – ÚJRA. ÚGY TÚNIK, 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 videojátékai – de komolyan.

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

GRAN TURISMO 2
Keréknyomás rendben, tank feltöltve, tuning a helyén... Rajt! (Újra.)

SZIGORÚAN TITKOS
16 oldal agykímélő megoldásokkal, tippekkel, és titkokkal

5... Ésatöbbi... egy játéksnowra.

BARBARA MCRAE RALLY 2 • GRAN TURISMO VIDEO • WU-TANG HÍREK • WAR OF THE WORLDS • TOMORROW NEVER DIES - A KÉMREGÉNY



9
EXKLUZÍV DEMÓ

PlayStation
PAL

VELEGRÉHETŐ ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ

TOMB RAIDER

THE LAST REVELATION

A SÁRKÁNY KÖZELÉBÉ

SPYRO 2

THE DRAGON

AZ ELSŐ KÉPEK - VIDEÓCÍRÓ!

GRAN 2
TURISMO

JÁTSZHATÓ MEGÍ

MISSION: IMPOSSIBLE / FISHING FORCE 2 / DESTREGA / HALLER LOOP / MILLÉNÁM SOLDIER / KINGSELY / CHAMPIONSHIP MOTOCROSS / JIMMY WHITE'S CUEBALL EXKLUZÍV VIDEO

PlayStation

