



Ára: 1990 Ft

14. SZÁM

Hivatalos Magyar

PlayStation Magazin

ALIEN RESURRECTION

A FALAKBÓL TÖRNEK ELŐ, HOGY A FRÁSZT HOZZÁK MINDENKIRE! VEDD FEL A HARCOT!

VÉGE, LARA?

VAGY MÉGSEM? ÉL VAGY MEGHALT A CYBER-HŰSNŐ, AKI FELRÁZTA A JÁTÉKIPART? TOMB RAIDER: CHRONICLES!

„JOGOSÍTVÁNYT, FORGALMIT!”

NÉZZÜNK CSAK RÁ A DRIVER 2-RE EGY KICSIT! A NYÁR A NOTÓRIUS GYORSHAJTÓKÉ LESZ



KICSI – DE ERŐS (ÉS TELJESEN FELÚJÍTOTT)

KICSI, MODERN ÉS JOFOPA, MÉG A MOBILT IS BELEDUGHATOD A PS EGY TÉGED IS BEHÁLÓZ!

SZEMLE ÓRÜLET!

- FRONT MISSION 3
- WIPEOUT SE
- ALUNDRA 2
- ETERNAL EYES
- DISNEY RACING
- DRACULA
- ASTERIX & OBELIX

- MOHO
- DRAGON VALOUR
- RESCUE SHOT
- TRON BONNE
- ALL STAR TENNIS 2000
- NIGHTMARE CREATURES II
- ÉS MÉG NÉHÁNY!



MORTAL KOMBAT ■ VIB RIBBON ■ GRIND SESSION ■ SILENT SCOPE ■ READY 2 RUMBLE 2 ■ TITAN AE A TERVEZETBEN ■ DIGIMON WORLD ■ TONY HAWK ■ FIFA A PS2-ÖN ■ MÉDIAINTERJÚ BASS FACE SASCHÁVAL ■ DVD ÚJDONSÁGOK



Sokféleképpen próbálhatsz hazüzeni...

Praktikum Roaming

Külföldön is elérhetnek a mobilodon, és kedvedre SMS-ezhatsz!

Nem egyszerűbb, ha biztosra mész? Hiszen Praktikum Roaming előfizetést* már bruttó 4990 forintért vásárolhatsz, amiből bruttó 2500 Ft-ot lebeszélhatsz! *A Praktikum Roaming előfizetéssel mobiltelefonodon hívásokat fogadhatsz, rövid szöveges üzenetet pedig egyaránt küldhetsz és kaphatsz. A részletekről érdeklődj bemutató-termeinkben, területi képviselőinkben vagy hivatalos viszonteladóinknál országszerte! Az árak az áfát tartalmazzák. Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 06 20 920 0200. www.pannongsm.hu

PANNON GSM
Az élvonal.

Előszó



A nyár legfőbb problémája egy videojáték-megszámlott számára az, hogy hogyan is lehetne összehozni a vakáció két fő elemét: a vízpartot és a PlayStationt. Edig ez elég nehéznek bizonyult, hiszen magát a konzolt csak ki lehet rángatni a vízpartra, és valahogy még áramhoz is juthat az ember, azonban a TV-vel már több baj van.

Felismertek azt a problémát a Sonynál is, (alig öt év alatt ugyan) és megtették az első lépéseket a mobil játékgép felé. A PlayStation Egy már minden tekintetben hordozható, hiszen kicsi és könnyű, valamint LCD képernyő is kapható majd hozzá. Az egyetlen szépséghiba, az akkumulátor ugyan még megoldásra vár, de az autók szívargyújtója nyilván jó kiindulási pont lesz... idén őszől. Ekkor kerül ugyanis forgalomba, és ezzel egy időben leállítják az eddigi legsikeresebb konzol, a régi PSX gyártását.

Nézünk a nyárközépi játékhireit. Rémületes borítónkon már ott is van egy alien, a lassan három éve fejlesztés alatt álló játékból. Nem kapkodták el, az biztos – és reméljük, megerte ennyit várni. A képernyőfókusz mindenestre biztatóak.

Kedvenc cyber-hölgyményünk, akit már majdnem elfelejtettünk, s akire már csak az ismételen követelt cheat-kódokon keresztül utalhattunk, úgy látszik ismét az életünk része lesz. Lara Croft - ha nem ugrott be eddig –, feltámadni látszik, a legfrissebb infókat mindig elolvashatjátok a 11. oldalon.

Szerintem mindenki szívesebben menne hazafelé a 7-es busz helyett egy három emelet magas robotruhában, amin belül nincs tömeg, se ellenőr, viszont annál gazdagabb fegyverkinálat. Ha ezt ti is így gondoljátok, olvassatok bele a *Front Mission 3* előzetesébe, amiből kiderül, hogy az efféle robotöltönyt Wanzernek nevezik, és a Square gyártja méret alapján.

Mi maradt ki? Például a *Driver 2*. Vagy a demó CD-n található szenzációs *Moho* játszható változat, amiben három pályán át robotkodhatsz, vagy a Menő Manóra emlékeztető *Vibri*, a *Vib Ribbon* kissé idétlen főhőse, akinek élete egy dróton függ – aminek a vége a te kezében van!

Jancsina Attila – főszerkesztő

PÖRGESDFEL

PSM
EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK

Játszd újra, Sam! 008

Íme a PS One... a WAP, az LCD-képernyő és a felújított PlayStation világá

Lara – Nyugodjék Békében? 011

Utoljára évek óta sírkamrában látták a betemetve. Mi történt Lara Crofttal?

...és szálljon ki az autóból! 022

Bill Tanner újabb szenzációs kereket kaptak el a bűnözők utáni hajszái és a *Driver 2* kéréses közben. Vissz a Vegas!

Alien Resurrection 028

Né, az voltának a szörnyek. A csúnya, nyúlószöglegyeknek már jönnék, és a te dögöd viszonylag egyszerűen nyírd ki mindet – és gyorsan csinálj...

Front Mission 3 042

Robotháború! Az Activision már házhoz szállítja a nehézüzű harci gépeket, mi pedig a teljes leírást!

Jedi Powers 067

A szintek megoldása térképekkel



A SZÁM TELJES TARTALMÁHOZ **LAPOZZ MÁR MOST!**



Pedált a padlóig!

A Diver visszatért, egy kellemes kis meglepetéssel: KISZÁLLHATSZ AZ AUTÓBÓL!



022. oldal



LMA Manager 2001

A Codemasters menedzserképző játékának újabb epizódja



016. oldal

TERVEZET

LMA Manager 2001 016

A Codemasters megvédte világjármű címét a PlayStation futballmenedzser játékaiknak legújában

Who Wants To Be A Millionaire 018

Hallgasd Mr. Tarrant hangját, és nézd meg a székét: az Eidos konverziójában

Titan AE 020

Harmadik személyű akció/kaland gyors lövöldözés/ropkódós részekkel megújítva a nem-sokára bemutatásra kerülő animációs filmből



20 TITAN AE



44

ELŐZETES

Dave Mirra's BMX Biking 074
Igenne! A BMX trükkök is megkapják a PlayStationos Tony Hawk's kezését.

Grind Session 075
Újabb gördeszkás darab a kis szürke konzolba

X-Men: Mutant Academy .. 077
Egy-egy elleni küzdelem a képregényhősökkel plusz egy gyakorlóresznék hívott mutatóból...

Mille Miglia 078
Klasszikus autók, félegyestelítő olasz tájak – ez a versenyjáték mindent tud!

Rayman 2 079
Az Ubisoft kedves kis platformjátéka nagygénrel után

74 DAVE MIRRA'S BMX BIKING



Mortal Kombat: Special Forces 080
Jax visszatért, és most hozta néhány kedves barátját is: bombákat, rakétákat, géppuskákat...

Sydney 2000 082
Az idei nyár másik nagy sporteseményének licence az Eidos bemutatásában. Na mi lehet a másik...



75 GRIND SESSION



SZÍNES

Pedált a padlóig 022

A PSM meglátogja a Reflections brigád stúdiójának műgusait, hogy mintát vehessen a Driver 2 névre keresztelt csodából

Vib Ribbon 26
A videójátékok történelmének legbizarrabb és legeredetibb játéka – mind a 2 dimenzióban

Szörnyek! Szörnyek! 028
Nem valami hétérdő delutáni filmsorozat, hanem egy exkluzív betekintés az Agronaut Software fejlesztő Alien Resurrection-jébe

Milyen Ellenálló A Fejed?... 26
Válaszolj egy néhány kérdésre, és kiderül, hogy mennyire károsította az agyadat a napi 6-7 órás PlayStationozás. Az Úr legyen velünk...



„Felmásznak a falakra, csoportokba verődnek, és az árnyak között lopakodnak!”



Tény! A hivatalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb eladású videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a legújabb videójátékot tartalmazza CD-vel ajándékba. A PSMA legjobban megvett és legutóbbi kiadásában nemcsak megvett, mely az utóbbiak közt. Az új kiadások mindig tartalmaznak új játékokat, hogy a játékosok mindig a legújabb játékokkal találkozhassanak. Az új kiadások mindig tartalmaznak új játékokat, hogy a játékosok mindig a legújabb játékokkal találkozhassanak.

tervezés vagy betöltés. A PSMA az egyetlen olyan magazin, melynek igazán sok van a PlayStation világban. Az új kiadások mindig tartalmaznak új játékokat, hogy a játékosok mindig a legújabb játékokkal találkozhassanak.

mentés a technika tárgyról. De a PSMA minden kiadásában kevesebb ábrákban csak egy képernyő. Az új kiadások mindig tartalmaznak új játékokat, hogy a játékosok mindig a legújabb játékokkal találkozhassanak.



028. oldal

Szörnyek! Szörnyek!
Túl hosszú idő telt el a legutóbbi Aliens játék óta, hát most íme, egy újabb gyöngyszem...

SZEMLE

- Front Mission 3**042
Meches stratégia, tele tárnádó wanzerekkel. Vajon mekkorát üt a Square új játéka?
- Asterix & Obelix**046
Itt a lehetőséget, hogy nagyotru franciákként halakot bírthess el. Csak a szokásos mindennapos program...
- Disney World Magical Racing Tour**047
Villámgyors rajzfilmek cucc
- Dracula: The Resurrection**048
Kedvenc öreg vészvönk most visszatért
- Dragon Valour**049
RPG, valós idejű csatákkal. Hmm, érdekes...
- Nightmare Creatures II**050
A folytatásban várható többek között: vér, izadás, és még több vér
- Eternal Eyes**052
A PlayStation válasza a Pokémonra, vagy csak egy gárdányi lógós Muppet? A leírásból kiderül!
- All Star Tennis 2000**053
Tennis az Ubisoft eladásában, de hova lettek a sztárok?

- WipOut: Special Edition**054
A nagyszerű versenyritória legszebb pillanatai
- Moho**055
Egy biztos: ilyen még nem volt PlayStationon
- Alundra 2**056
Az Activision folytatása a bonyolult akció/alandhoz. Csak egy pár dolgot változott...
- Rescue Shot**058
Porolt csak le az öreg G-Con 45-öst, és készülő fel egy csomó nagy pok és gengszter le- vadászására. Jöjj!
- The Misadventures Of Tron Bonne**059
Kicsit RPG, kicsit rejtély, kicsit 3D lovoldozás, de kicsit sem éri meg megvenni



RENDSZERES

- Jövőkép**006
Vess egy pillantást az EA új székházára – a kreatívitás katedrális, ahol tanács lehet az videójátékok jövőjének
- Loading**008
A PlayStation világának hírei, Tomb Raider V?
- PS2 Felderítés**034
A legérsebb infók arról a gyönyörű fekete dobozról
- Szigorúan Titkos**064
Hogyan rúghatók fenébe a sötét oldalt: a Jedi Power Battles-ben? Meg még egy csomó más
- Médiakörkép**084
A világ szeme a CD-ken, és a DVD-ken
- Médiainterjú**086
Bass Face Sascha kedvencei és egy kis Quake-zés
- Visszhang**088
Nyavalyoghat, lelkesezhetsz, szidalmazhatsz – ez a rovat csak neked szól. Ki nem maradaj belőle!
- CD-melléklet**089
Hogyan löj, üss, ess, gyorsíts... meg illesim. Magyarul a lemez kezelési útmutatója...
- A-Z Adatházis**094
Ebben a számban a legjobb játékok győzelményét tallóld
- A fejlesztői pokol**098
Megjelenik egy új szponzor, és a firkások ingyen pótot akarnak

CD-melléklet

Egészséges diétaként rágd át magad a legérsebb játékokon

PlayStation.

DESTRUCTION DERBY RAW *Játszható*
Lány te is részese a lélegzetelállító sebességnek és a hatalmas löközéseknek a diemó két, halálmegvételéző házarságot igénylő szimulátorban

STAR TREK: INVASION! *Játszható*
A Romulának megtámadtak egy szövetségi hajót. Kicsit gyávabba kéne őket rázni...

SILENT BOMBER *Játszható*
Vidd végig a Studio 3 kirobanó új sikerének taligs tanu- lo módját és első pályát

MOHO *Játszható*
Rongyolj át a zseniális akció/fejtrud/mindemmás játék három arányán

V.I.B. RIBBON *Játszható*
Egy kis évszázagregeszto a RaRappa The Rapper kagylójának bizam, ám feneketés új játékból

GRIND SESSION *Videó*
Csodáld meg a világ legjobb deskáinak ezsbontó muztványait, az ehavi deskák felvételének eme gyöngyszemében

TENCHU 2 *Videó*
Az Activision nindzsás játékaik folytatása mőködő lőpók és élváigia a torokad, mielőtt annyit meghalhatnál, hogy Ten...

GALERIANS *Videó*
Élőzetes a Crave túlélő-horror ajánlatból

VANISHING POINT *Videó*
Egy kis izellő a következő hónapban megjelenő játszható diemó előtt. Az új titkok alapján valami egészen szökeletes tempóra számíthatunk...

TITAN AE *Videó*
Egy filmfésztes, ami biztos felkelti az érdeklődésed (remélhetőleg) megjelenő játék iránti érdeklődésed

CHEAT LETŐLTÉSEK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOKHOZ...

- TOY STORY 2
- COLONY WARS: RED SUN
- FEAR EFFECT
- WARZONE 2100
- SYPHON FILTER 2

MOST LAPOZZ A 84. OLDALRA!

ÓVATOS BÉPILLANTÁS A JÖVŐ
SZENZÁCIÓIBA

AZ EA FŐHADISZÁLLÁSA

- ⊙ Játssz a megélhetésért
- ⊙ Egy 8 milliárd forintos Játsszótéren
- ⊙ Amelynek egy bér is része
- ⊙ Többé nem kell öltöny és nyakkendő

Egy nyomós, 8 milliárd milli forintos ok arra, hogy a videójáték-
iparban helyezkedj el

Miért is bámulunk egy olyan tájképre, amely úgy néz ki, mint egy tó közelében épült repülőtér-terminál? Nos, azért, mert ha valaha is érdekelt téged, hogy milyen lenne a videójáték-iparban dolgozni, akkor itt a nagy lehetőség, hogy bepillantást nyerj az Electronic Arts, az ipar legsikeresebb kiadójának mindennapjaiba. Persze a videójátékok esetében nem is olyan szigorú a munkaidő. A médiavállalatok mindenek előtt a rugalmasságra helyezik a hangsúlyt, így gyakran csakis az a lényeg, hogy az adott munka meglegyen. A végeredmény pedig az, hogy az Electronic Arts és a hasonló cégek olyan megélhetést kínálnak, amelyhez képest a nyomulós, öltönyös-pókerarcú bankárok élete olyan, mint a zsákvarrás a börtönben.

Az EA-nél minden arról szól, hogy a maximumot hozzák ki az emberekből, és ez az elhivatottság az angliai Surrey-ben épült, 8 milliárd forintos, acél-üveg szerkezetű főhadiszállásukon is meglatászik. Ez egy nem mindennapi irodaépület. A „mezei” irodaépületek ablakai általában nem ligetek által határolt, hatályuk által lakott tavakra néznek. Az üzleti élet szereplőinek központjaiban legtöbbször nincsenek nagy, hajlított üvegfalak, amelyek nyáron visszacsúsznak, hogy beengedjék a napfényt és a frissítő szellőt a cég éttermébe, amelynek még saját sushi-szakácsa is van. Még fontosabb, hogy kevés munkahely működött saját italbárt a szomsjas alkalmazottak legnagyobb meglepődésére. Az emberiség odáig megy, hogy a házban masször, edzőterem, kispályás foci, közért (sokféle csoki van, leteszteltük) és játéktértem is található (bár utóbbiban az asztalfocin és a Sega Rally gépen kívül lehetne más is, az igyekezet mindenképp tiszteletre méltó). Ha pedig az EA alkalmazottak szeretnének reggel fél órát spórolni, s délután még egy órát nyerni, elég ráklikkelniük a Waitrose on-line-ra, amely házhoz szállítja a rendelt élelmiszert. Pedig ez is csak egy munkahely. Két hattüveccézetés, gyúrás, vagy kávészünet között az alkalmazottaknak ugyanúgy el kell végezniük a feladatukat. De a munka is élvezetesebb ugyebár, ha egy kellemes, ösztönző helyen dolgozunk, amely jó tágas, és a környezete is vonzó és változatos.

Bár a videójátékok világában nem minden munkakör csupa élvezet, a munka a gyakorlatban rendszerint nyugalmasabb, közvetlenebb, kreatívabb és izgalmasabb, mint más, hagyományosabb ipari szférákban. Sőt, mi több, a videójáték-ipar újabb munkatársakra vadászik. A több százmilliárd forintos ágazat elkepesztő iramban fejlődik, lassan már a filmpar babérjaira pályázik, így bőven vannak még benne munkalehetőségek.

Az EA Europe a friss munkalehetőségeket a www.ea-europe.com/jobs/html oldalra teszi fel, a www.datascope.co.uk is egy igényesség, amelynek szakterülete a videójáték-iparba való toborzás, s az Edge magazin is dugig van „munkatársat keressünk” jellegű hirdetésekkel. Ami a PSM-et illeti, épp egy olyan anyagot dolgozunk, amelynek segítségével könnyebben elhelyezkedhettek majd a videójáték-iparban. Készül-
gess, lassan főnököd szemébe mondhatod, hogy mit gondolsz róla... ■

Mark Donald



Fotók: James Compney

Az összes EA alkalmazottat

fellegyveztek egy olyan azonosító kártyával, amely lehetővé teszi biztonságosan levonni a pénzt, amelyet a cég boltjaiban költenek el. Tiszára, mint a hetvenes évek sci-fi-jében



LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

JÖNNEK A DIGITÁLIS SZÖRNYEK

A Pokémon európai verziója a PSX-en és az öreg kontinensen is bemutatkozik.

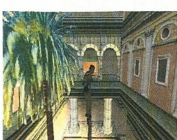
010. oldal



LARA - NYUGOD- JON BÉKÉBEN

Az mindannyian tudtuk, hogy lesz Tomb Raider V, arra viszont senki sem számított, hogy Lara nem szerepel benne. Vagy majdnem... Mindjárt megmagyarázzuk...

011. oldal



**PSM
EXKLUZÍV!**

A BOKSZ VISSZA- TÉRÉSE

A Midway 2 részt is megjelentet a Rody 2 Rumble után.

011. oldal



EGY CSILLAG ÚJJÁSZÜLETIK

Az EA máris a következő szezonra gondolt, itt az FA Premier Manager Stars 2001.

012. oldal

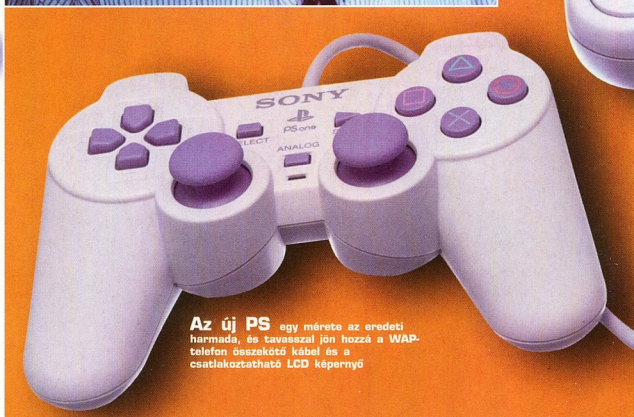


PLUS!

BEJELENTETT DUCATI LICENC...ÚJ CRICKET A LÁTHATÁRON...MÉDIEVIL2 FILMEN?



Chris Deering,
a Sony Europe elnöke:
„Akármennyibe is kerül
PlayStation, annyi lesz
a PS egy ára is.”



Az új PS egy méretre az eredeti harmada, és tavasszal jön hozzá a WAP-telefon összekötő kábel és a csatlakoztatható LCD képernyő

A PLAYSTATION ÚJ KÜNTÖSBEN

PS EGY: AZ ÚJ GENERÁCIÓ

ONLINE JÁTÉKOK TÖMEGE VÁRHATÓ A VADONATÚJ PS EGYRE

Asok találgatás után a Sony végre nyilvánosságra hozta az újratervezett PS1-gyel kapcsolatos részleteket. A neve PS egy lesz, szeptemberben kerül a boltokba, és nagyon kedves egy masina...

A bejelentésből kiderült, hogy a konzol kisebb lesz, az eredeti gép méretének mintegy harmada. A változások azonban nem csak ennyiből állnak: ez csak a kezdet. Várható még egy csatlakoztatható LCD-képernyő is, valamint egy adapter-kábel, amivel az Internetes játékokat kedvelők WAP mobiltelefonjaikat csatlakoztathatják a géphez. PocketStation a mobiltelefonon?

Technikai értelemben véve a PS egy pontosan ugyanaz a gép, csak a modern technológia áldásainak köszönhetően a Sony egy jóval hordozhatóbb méretre tudta szabni. Az új gép ára egyelőre még ismeretlen, de Chris Deering, a Sony Europe elnöke így nyilatkozott: „A PS egy egy PlayStation. Akármennyibe kerül is a PlayStation, a PS egy ára is annyi lesz.”

A Sony az új konzol megjelenését szeptemberre tervezi, a

PlayStation2 európai megjelenése előtt; ezzel a dátummal egyébként befejeződik az eredeti PlayStation gyártása is. A Sony talán támadást intéz a GameBoy uralta hordozható játékek frontjára?

„Nyilvánvaló, hogy a hordozhatóságban hatalmas piaci lehetőségek rejlenek, elég csak arra gondolni, hogy a Walkman mennyire kiterjesztette a zenehallgatói vévőkort.” – magyarázza Chris – „Úgy vélem, hogy – már csak a hordoz-

„A PlayStation játékokban lesz WAP technológián alapuló kapcsolódási lehetőség”

MARGÓ SZÉLEN

JOLIE FELKÉSZÜLT

Angelina Jolie, a most készülő Tomb Raider film főszereplője a felkészüléséről nyilatkozva a következőket árulta el: „Illetlan-iskolába küldtek majd. Lara vérbli brit.” – Mondta Jolie – „És már balettoztam, voltam fegyveres kiképzésen, és a Külügyes Erők osztályával is gyakoroltam már” – teszi hozzá a színésznő. Emellett még azt is megemlítette, hogy mit várhatnak Lara rajongói a mozvászonon: „Lesz repülőgépből ugrás, motoros üldözés, és ússza több száz angolnyelvű. A forgatósk helyszíne Kambodzsa, és Anglia lesz.”



Angelina Jolie, a TR film főszereplője – angol modorral

HUSSEIN LETT AZ EMPIRE ÚJÓTJE

Az Empire Interactive leszerződte Nassar Husseiné nemskára megjelölt krikett játékokhoz, amelyek címe International Cricket Captain 2000. Az ICC2000 az 1998-as 150.000-es példányszámában elkelt játék folytatása. A játékban szerepel a 2000-es évadban részt vevő összes nevesebb nemzetközi játékos, és a kommentárt a BBC-s Jonathan „Aggers” Agnew szolgáltatja.

LÁBSUK CSAK AZÉKAK AZ ÚJJAKAT...

A BBC Manchester egy új játékosoknak szóló műsort dolgozt, amelynek címe Bleeding Thumbs (vérző hüvelykujjak). A formátum meg fejlesztés alatt áll, de az eddig leforgatott három előzetes részben láthatuk játékmagazinok újságíróinak előzetesét, egy kvíz-részt, és egy videójáték engine-t alkalmazó párharcot. A show a tervek szerint a kirobbanó sikertű PC-s Unreal Tournament engine-t is használja majd, és így az, hogy a szerzők egymással megközhessenek a virtuális környezetben, körülbelül félmillió dollárba kerül majd.

LEGYÉL TE A FŐNÖK – MÉG KARÁCSONY ELŐTT

A Player Manager sorozat idéi része, a Player Manager 2001 novemberben kerül a polcokra, épít főben a Karácsonyi játéktárház polcra. A játék kiadója várhatóan az Anco lesz, bár a fejlesztést elkészítő homályfidei, és azonos, a PSM-ben bármilyen felépítésű, a PSM-ben gondolt olvashatózrol.



A WAP

mobiltelefonok (balra) csatlakoztatottak lesznek a PS egyhez, hasonlóképpen a PocketStationhoz (jobbra), csak ita Internets kapcsolati lehetőséggel

ELJÖTT AZ IDŐ

HOGY MIT IS JELENT MAJD SZÁMODRA A DRÓTNÉLKÜLI KAPCSOLAT?

Milyen módon használhatják ki a játékosok a drótnélküli kapcsolatot? És ez lesz az új PocketStation? Nos, az al-játék kód, amelyek segítségével a teljes verziójú PSX játékok képesek kapcsolatot létesíteni a PocketStationnel, már megtalálható az európai kiadásokban. A Ridge 4-ben benne van, a Final Fantasy VII-en szintén, sőt, a most készülő játékok közül nem kevés az a lehetőséggel is



rendelkezik, hogy menüből választhad ki a kívánt opciót. Ez eddig csak Japánban volt így – mostanáig. Lehet, hogy a jelenleg fejlesztés alatt álló játékok al-játékait újból elődeltet, ha WAP-kompatibilis telefonról akarsz játszani. Ennek segítségével felgyűrthatsz egy karaktert a Final Fantasy VII egyik mini-játékában, hogy azután a Sony szerverre feltöltve majdújz a többiekkel. Itt az online Chocobo...

tott el Európába és az Államokban. Ennek ellenére minden bizonylan lesznek online lehetőségek az új PS egyre megjelenő játékokban.

A Sony Japán már most fejleszt az online játékokat a telefonokra, és a kiszolgáló számítógépeket, amelyek megbirkóznak majd az előrelátott forgalommal. Európában is kezd beindulni a WAP játékok fejlesztése, hiszen az Eidos egy, a Nokia mobiltelefon-társasággal létrehozandó megállapodáson dolgozik.

Az online telefonos kapcsolat technológiája már nálunk is hasonló szintű, mint Japánban, és az Internet hozzáférés még mindig túl drága ahhoz, hogy az emberek a mobiltelefonjukról szórózkodjanak a Neten. A magyarországi mobilszolgáltatók előfizetői csúcsidején kívül jóval kedvezőbb percdíjjakkal kommunikálhatnak ugyan, de még így is valószínűleg inguk-gatyájuk rámenne egy jó kis Quake-rezésre. Angliában azonban a British

Telecom egyéb telefontársaságok számára is megnyitotta a hálózatát, így tekintve az olcsó mobiltelefonokat (legalábbis külföldön, nálunk sajnos nem...) a jövő a drótnélküli készülékek.

Jövő tavasszal a PS egyéi horozhatóvá válik, hiszen a

A PS egy a mini LCD-képernyővel (és WAP) telefonnal, amitől hordozhatóvá válik majd...



boltkba kerül a csatlakoztatható mini-LCD képernyő. Ennek a kedves kis csúcának a mérete megegyezik a CD-játék fedelének méretével, és kihajtható lesz. Mivel a PS egy szivargyújtóról üzemel, felvárthatja az unaloműző televízyvetűk szerepét utazás közben. Legalábbis

az autók esetében... Jelenleg a PS egy hálózati kábellel üzemel, ami az autóra, vagy a 220-as hálózatra korlátozza a hordozhatóságot. A Sony hi-tech hátterét tekintve (például a digitális camcorderek vagy a Vaio laptop), csak idő kérdése, hogy a PS egyhez tartozó akkumulátorok is megjelenjenek a boltok polcain. „Rengeteg energiát emész fel egy CD-ROM és egy LCD képernyő üzemeltetése.” – mondja Deering – „és ha létekesek lesznek létrehozni olyan telepeket, ami megengedhető áron tudja ezt az energiát biztosítani, természetesen megteszik.”

Tehát valahol a Sony hadsergényi fehérlőpönyes alkalmazottja dolgozik azon, hogy állomér érjen el az újratöltött lítium-elemek területén. Ezután a PS egy felszál a vonatra, és a Budapest-Siófok útvonal már soha sem lesz a régi... DM ■



„117 különféle szörny a maga különleges erejével és csata-statisztikájával”



MARGÓ SZELEN

BOLONDOS FOLYTATÁS

Az SCE nyilvánosságra hozta, hogy télen megjelenteti a *Speed Freaks 2-t* a PlayStationon. Az első játékhöz hasonlóan a folytatás fejlesztése is az ír Funsoft cég nevéhez fűződik. Az eredeti (PSM2 9/10) rajongói még több gyors, színes és vicces versenyre számíthatnak Karácsony körül.

KÜLDETÉS A MARSON TÚRA

Az Ubi Soft kiadó közölte, hogy új, járműves harci játékok dob piacra *Inferation* címen. A játéknak rejtvenyszerű elemei lesznek az idegenek leállításához fűződő feladatok mellett. A játék abban az időben játszódik, amikor már felfedezték az „ugrókapukat”, amelyek segítségével gyorsan lehet haladni az űrben. Mindez azt jelenti, hogy a 22 küldetés alatt 24 helyszínen kell szombatolni tudásunkról. Az Ubi Soft előzetes multiplayer módot is beépít. A játékok következő számunkban részletesebben is szemléljük majd.



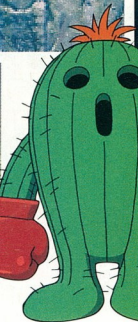
A Codie-k új nevet adnak a TOCA-iencen alapján készülő programnak

TOCA ÉL

A Codemasters meggondolta magát az új autóversenyes játékok illetően, amelynek eredetileg *World Touring Cars* lett volna a címe. A játék mostantól a TOCA előtagot hordozza, így a játékosorozat trilógiájának utolsó része lesz. A döntést azt követően hozták, hogy megegyezést jutottak arról, hogy a TOCA már a BTCC (British Touring Cars Championship) névvel függetlenül is használható legyen. A Codemasters alapítója, Richard Darling a „legizgalmasabb PlayStation 1-es autóverseny”-ként jellemi a játékot. A játékosok döntve a következők szám felmérésükkel letérhetnének majd.

PRÓMÉTHEUZ KÉTSZÉRES NEMZETI ÉRKESE

A Promethean Designs két új játékot hoz majd ki az év második felében. A két játék, a *Speed Demons II* (a PC-s csata-/versenyes játék folytatása) és a *Fortis* (kacsa/puzzle játék) jelenleg a fejlesztési szakaszban van. A cég svéd és angol nyelvű a *Born A Fighter* is dolgozik, amely modern fizikai modellezéssel készülő harci játék lesz. A Promethean Designs ügyvezetője, Russell Ritchie a következőket mondta: “A hatszemesleges csapat öt embere egy olyan szinten dolgozik majd, amelyet még sosem láthattunk kereskedelmi játékokban.” Azt még nem közölték, hogy melyik rendezőre jelentették meg a *Born A Fighter*-t.



Kapd el a megszokott Digimonokat és szabaddá meg Digimon Világot a gonoszról. Ha befogod a szökevényeket, edzésre foghatod és szembeállíthatod őket

DIGIMONOK A PLAYSTATIONÖN

RESZKESS! JÖNNEK A DIGITÁLIS SZÖRNYEK...

A POKÉMON-RIVÁLIS EURÓPÁBAN IS BEMUTATKOZIK

A csúskiadók csak úgy könyökölnék azért, hogy megszerezze a jogot a japán játékosriasi Bandai *Digimon World* című játéknak PlayStation-jogáért. A játék nagy siker volt Japánban, ahol először megjelent, s most Európa piacait próbálja meghódítani.

A *Digimon* alapvetően a Bandai válassza a *Pokémon*ra, s a PlayStation játékosai számára kínál alternatívát a *Game Boy*-jal szemben.

Míg Amerika már a *Digimon World* folytatását várja, kontinensünk játékosai az ideje év őszére várhatják a videojáték első részét. A *Digimon World 117* különféle szörnyből álló környezetet jelent, s ezek mindenyekén megvan a maga különleges ereje és csata-statisztikája. Ugyanúgy, mint nagy ellenfele, a

Digimon is egy szerepjáték, ahol a játékosok kis lényeket – digitális szörnyeket, nonnan is jöhetett a név – választanak ki és etjének fog-sága, majd a csatáknak összezeresztik őket. A *Digimonok* egyre erősebbé válnak és külön-külön is edzhetjük őket.

A játék cselekménye a *Digimon* tévésorozatot idézi. El kell kapnunk az összes megszokott szörnyet, és vissza kell küldenünk őket File City-be. A főhős, Greymon és edzője File City újajépüléséből merítet erőt arra, hogy szembe szálljon a gonosszal. A *Digimon World* szeptemberben jelenik meg Európában, a kiadó nevét még nem közölték. ■



Fantasztikus! Ezek a kedves, csúszós kis fickók néha igen kemények tudnak lenni

LAPZÁRTA UTÁN

MÉGIS LESZ ÖTÖDIK...

LARA MÉG A SÍRBÓL IS FELEMELKEDIK, HOGY ELHOZZA A TOMB RAIDER: CHRONICLEST. UHH...

Lara él és virul, ráadásul idén a téli hónapok folyamán visszatér PlayStationre. Lehet, hogy ez csak a Core Design rossz tréfája. Ez év novemberén a *Tomb Raider: Chronicles* dacolni fog Lara halálával, ugyanis hősnőnk eltávozott az élek közül a most már nem túl aktuális címmel ellátott *Last Revelation*-ben.

A PSM-nek adott exkluzív interjú a Core operációs menedzser, Adrian Smith. „A *Tomb Raider IV*-et a legizgalmasabb résznél fejeztük be, amikor Larát rabul ejtette egy sirkamra. Mi ezt a cselekményt szeretnénk végigvezetni a *Tomb Raider V*-ben. Visszatekintést nyerhetünk olyan emberekhez, akikkel már régebben is találkoztunk, mint Jean-Paul és Pierre.”

Négy új küldetésre számíthatunk, négy új helyen, új ruhákkal, fegyverekkel és ellenfelekkel, és a 16 éves Lara Croft-ról nem is beszélve. „Az egész történet Rómában fog kezdődni, majd később Írorszába tevődik át a cselekmény, ahol a fiatal Lara belekeveredik valami misztikus kalandba. Lesz egy kikötői komplexum Oroszországban, majd egy későbbi pályán egy gyárépületen kell átverekedni magad. Minden egyes pálya olyan, mintha külön egy egyedülálló játék lenne.” Nos, akkor Lara él, vagy már halott? És ha elpatkolt, akkor ki

lesz a főszereplő a PS2-n jövő húsévkor? Smith bevallása szerint a PS2-s *Tomb Raider* még mindig fejlesztés alatt áll, de: „Nagy meglepetéset fog majd okozni az, hogy nem csak Larával kell a templomokban és a sírokban futkározni. Ez nagyon más lesz. Minden, ami a *Next Generation*-ben (a munkalában lévő játék címe) lesz, abból fog fakadni, ami a *Chronicles*-ben majd történni fog.” Sokkal több hírrel szolgálunk majd a közeljövőben Lara terveiről, a filmről, és a Core Design vadonatúj PS2-s fejlesztéseiről a következő számban. ■



Szóval: a legelső fotó a *Tomb Raider: Chronicles*-ről. Igen, rengeteg munka vár a fejlesztőkre, és igen, ez egy kép amint Lara épp egy kötélen egyensúlyoz.

„Lara még él, vagy már halott? És ha meghalt, akkor ki lesz a főhős PS2-n?”

A BOX VISSZATÉRÉSE

WHACKO JACKO TELIBE TRAFÁLJA A KONZOLODAT

READY 2 RUMBLE: A PLAYSTATION ÉS A PS2 MÁSODIK MENETE

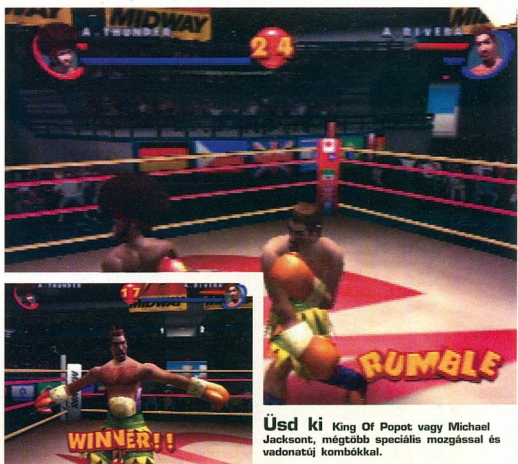
A *Ready 2 Rumble 1999* karácsonyi megjelenését követően a Midway kijelentette, hogy két részt is megjelentet, ugyanis a játék PlayStationre és PS2-re is elkészült.

Az ügyről a Midway-es Phil Robinson-t kérdezte a PSM. „Ezzel a játékkal nagyon jó játszani, de igazán csak azok fogják élvezni, akik legalább egy kicsit szeretik a bokszt. Rengeteg boks legendát vonultatunk fel, gyönyörű és apróleos grafikával, és speciális mozgásokkal.”

Az eddigi karakterek mellett még választható 12 új harcos, beleértve King Of Pop, Michael Jackson és a híres kosaras, Shaquille O'Neal. Személyesen jött el Jackson a Midway stúdiójába (ugyanis a producer régi cim-

borája) hogy megörökítsék a hangját és a mozdulatait, hogy minél élet hűbb legyen a játékban. A hírek minden irányból arra mutatnak, hogy a PS2-s változat sokkal nagyobb újításokon ment keresztül a gyönyörű grafikával, a bokszmeccsekből már jól ismert gyönyörű lányokkal, edzőkkel és újságírókkal. Sőt, lesz benne edzés, egy új bajnokság, kötekedés, bemutatkozások és győzelmi táncok. A Midway azzal fokozza a játék mélységét, hogy új, speciális mozgásokkal és újabb útés-kombinációkkal tehetősebb ki ellenfeled. A *Ready 2 Rumble: Round 2* november elején száll be a ringbe PlayStationon és PS2-n. ■

„Gyönyörű grafika, a bokszmeccsekről már jól ismert gyönyörű lányok, edzők és újságírók”



Üsd ki King Of Popot vagy Michael Jackson-t, még több speciális mozgással a vadonatúj kombókkal.

FOCIFOLYTATÁS

EGY CSILLAG ÚJJÁSZÜLETIK

AZ EA FA PREMIER LEAGUE STARS 2001-E A NYÁR VÉGÉRE VÁRHATÓ

A lig töröltük le az Euro 2000 könyveit, az EA máris a következő szezonra készül az **FA Premier League Stars 2001-el**, amely augusztus 18. körül kerül majd az üzletek polcaira.

Múlt évben a Stars játéq vesvyszhangokat váltott ki, a passz-rendszer különösen gyakran vált kritika tárgya. Ez azonban csak egy a sok terület közül, amelyen a fejlesztői csapatnak fel kellett javítania az új részre. A játék megtartja viszont a Stars saját valóságát: ez egyúgy kis pontrendszer nehezen megkeserett csillagaimk elkötésére, játékosaink képességfejlesztésekor, vagy új focisták vásárlása esetén.

A program jobban is néz ki, sok figyelmet fordítottak a stadionok tervezésére és az angolok örök munácsára – az időjárásra. Érdekesnek találtuk a látott animációk közül azokat, amelyek a közönség szabálytalanságok utáni felbőrdülését, vagy a szép cseleket kísérik. Mindez még egy árnyalattal emberibb-piacos, amely körülbelül annyira barátságos hely, mint egy csapamence felette egy ketrecnyí croszstallal, nehéz labdába rúgni, s a Stars team ezt nagyon jól tudja. Ha az EA ki tudja küszöbölni az eredeti problémáit, és elég egyéni módon dolgozza ki a játékok, megvan az esély arra, hogy a FIFA példáját követve ez a játék is helyet talál majd magának a vetélytársak között. ■



Az EA 16, de vajon be is talál a kapu-ba? Egy új kinézet és passz-rendszer hátába jutathatja a labdát



Figyeld az időjárást. Az FA Stars 2001 részletesebb, mint a 2000 változat, s most már szezon közepén is nagyobb a sansz a becsúszó szerelésekre

DR. HOLLYWOOD KOPOGTA AZ AJTÓN. BEENGEDNÉ VALAKI?

10. MediEvil 2

„A holtak életre keltek. És meglehetősen házsártosak”
Rendezte: Tim Burton

A CSELEKMÉNY:

A 19. százabeli Londonban járunk. A zavart elméjű varázsló, Lord Paalethorn megtalált néhány portlepet oldalt egy ősi varázskönyvből. Az örök oportunistát sereget toboroz az élőholtak között, amellyel el akarja foglalni Londont és végül az egész világot. A főgonosz azonban nem számol azzal, hogy bátor, koponyacurú hősiünk, Sir Daniel Fortesque is felébredt álmából. Paalethornnak örögi terve végrehajtásához szüksége van a varázskönyv többi lapjára is, és Sir Dan az egyetlen emberszabású, aki megállíthatja.

AZ ALAPHANGULAT:

Amolyan angolos *Karácsonyi Lidércnyomás*, egy csipet *Beetlejuice*-szal

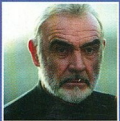
SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?

Hát persze, hogy zöld út. Burton a legjobban a gyermekies és a háborzongató elemek ötvözesében. ő biztos újra tudna verbuzálni *Karácsonyi Lidércnyomás*-nál használt animációs csapat, s a sötét, sejtelmes stílust a Viktória-korabeli London képeire szabná. Egy halott fickó főhősként mindig jó húzás, a topszárók szinkronja pedig soha nem mennek ki a divatból. Sőt, akár mérli ne kevernenk az animációt az élőfelvételekkel? A helyszín legyen London, szereplőjenek angolok és angolbarátok (mint Depp), és – most komolyan – a végtérnek nagy pofon lehet a brit filmpár hőbortos pófáján. Nosza, munkára fel. Csapó! A ■

A SZEREPOSZTÁS



▲ Sir David Fortesque - Johnny Depp



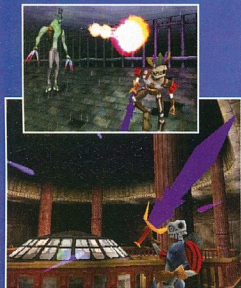
▲ Lord Paalethorn, az elvetemült varázsló - Sean Connery



▲ Hamilton Kilt professor (a narrátor) - Kenneth Branagh



▲ Kiya hercegnő - Liz Hurley



Vajon Johnny Depp el tudna játszani egy csontész azzal angol, aki اسپرناوونالو oltozokodik? Ha eltalálná az akcentust...

Photography: AUSAZ



FOCIHEDNEZSMENT

EGY KÖNNYED MOZGÁSÚ CSATÁR

A FOOTBALL MANAGER 2001 ELDOBJA RÉGI RUHÁJÁT

A teveször kabát és a vaskos aranyékszer már a múlté, mostanában inkább gyögytő kristályokat és borpólo szereket látni egy menedzser íróasztalán. Viszont akármennyire is megváltozott a menedzselés felszínes trapper-jellege, a nehéz döntések mennyisége és a hosszú távú gondolkodás jelentősége nem csökkent.

Az EA Sports *Football Manager 2001*-e is hasonló megújuláson esik át elődjéhez, a (hosszú létező) *FA Premier League Football Manager 2000*-hez képest. Még mindig az EA kezében vannak a csapatokkal és játékosokkal kapcsolatos döntések, az igazi probléma azonban onnan eredt, hogy az előző változat csupán egy PC-s játék átirása volt. Ez alkalommal az EA az alapoktól kezdett mindent, s külön, konzolos célokra tervezte a programot. A memóriakártya hozzáérése könnyedebb, az egyszerűsített controller na-

vigáció is könnyebb és gyorsabb lett. A PS2M kipróbálta a játékok, és az egyszerűsítések nagyon praktikusnak tűnnek. Nagyobb hangsúly van a meccsek nézhetőségén, így több minden látható amolyan sportbíráds stílusban.

Nagy a riválisok nyomása, főleg a jelenlegi bajnok LMA és a második helyezett *Player Manager* kerete erős, de az *FM2001* is a tabellel élére törhet majd, ha augusztusban megjelenik. ■



A tájékozódás sokkal könnyebb (és gördülékenyebb) lett



Tony Heft a világ egyik legnépszerűbb játékafejlesztőjének, az Edge-nek a szerkesztője.

A JÖVŐ PRÓBÁJA

MIÉRT LESZ JÓ JÁTÉK KIVÁLÓ FILMRÉSZLETEKBŐL

Mi tudjuk, hogy egy videojáték akkor jó, hogyha úgy tudsz beszélni róla, mint egy filmről. Ha mondjuk egy kocsmában ülsz, és azt mondom: „És amikor a *Metal Gear Solid*-ban Psycho Mantis a memória kártyádról olvas a gondolataidban? Ez milyen lúzr?” A videojátékok még nagyon távol állnak a művészettől, de még így van egyfajta kiölhetetlen benne, ahol olyan benyomások érnek, amikre még évig vissza tudsz emlékezni.

A *Metal Gear 2* nagyon magasra emelte a mércét a játékiparban, és persze tagadhatatlanul bebizonyította a készítőik mozifilmek iránti érzéseit. A játék pozitív irányba gyűjtötte magába a filmelemeket (el sem tudnád képzelni, hogy egy hozzáértő szem hány hasonlóságot vesz észre). Ez az iparág abszolút, de nem tévesztendő össze a zeneiparral. Kétség sincs afelől, hogy miközben a *Matrix*-ot nézed, olyan érzéled támad, mintha valójában egy videojátékot néznél. Az sem titok hogy a Reflections csapata, mikor a *Driver*-t csinálták, rengeteg autós üldözéssel jelenet hatott rájuk, ugyanúgy, mint a Bullit-ra mielőtt még elkészült volna legsikeresebb játékuk alapjainak le rakását.

A Playstation 2 hatalmas kapacitása valószínűleg csodákat fog művelni a *Metal Gear Solid 2*-vel, ami be fogja bizonyítani, hogy a film és a játék világa abszolút nem áll távol egymástól. Az egyik ismerősöm egyszer azt mondta, hogy a legjobb tanács, amit az életben kapott: „Koppinthatz, az irodalomban is kalózkodhatsz, csak mindig figyelj oda a részletekre!” Ez egy cinikus kis mondas, de ha ez a *Metal Gear 2*-re is igaz, akkor több fejlesztő is elgondolkozhatna rajta. ■



HISZTEK EZZEN A JÁTÉKON?

Vethettünk egy pillantást a *Ducati*-ra, és bátran mondhatjuk hogy sebességfóbiánk lett, bonyolig olyan hihetetlenül gyors. Egyszerűen gyönyöri.



HISZTEK EZZEN A JÁTÉKON?



ÚJABB MOTORVERSENY

ÓRIÁSI FAROLÁSOK

PLAYSTATIONÖN OLASZ MÓDRÁ

AZ ACCLAIM ÖRÖMMEL TUDATJA A DUCATI SZEREPLÉSÉT

Az olaszok legendás Ducatija már egyet jelent az azzal a luxussal és a gyorsasággal, amivel nemcsak a Playstation rajongók is megismerkedhetnek. Az Acclaim kiadó mindenképp bele akarja csempészni a játékba a híres „Ducati érzést”, felajánlva hogy végigszágulhatunk a legrebbi Cucciolo, vagy a legmodernebb MH900E modell.

Az ÁTD fejlesztői gárdája (*RollCage, Sydney 2000*) együtt dolgozik a Ducatival, hogy a lehető legteljesítményesebb játékkal rukkoljanak elő. Ennek érdekében az ÁTD megpróbálja ötvözni az arcade módot, a Ducati Life móddal fokozatosan nehezéd kihívással és

hihetetlen motorokkal. A Life mód szinte olyan, mint a *Gran Turismo*. Vehetünk új és használt motorokat, jogosítványokat szerezhettek, amik újabb pályákat nyitnak meg. A játék élvezetét tovább fokozza a token nyemerenyék rendszere. Bármilyen tuningot vehetsz, még mielőtt beneveznél a 24 pálya bármelyikére. Mindegyik pálya ugyanúgy versenyezhető visszafelé, mint az eredeti irányba. De a játékban szerepleni fognak a gyorsasági játékok alapvető motívumai, mint az osztott képernyő, a két játékos mód és az időfutam. A játék novemberre várható.



RETRO LIMBO

JÁTÉKTERMI ÁLDÁS, VAGY PÉNZBEDOBÓS ÁTOK? ELDÖNTJÜK. EBBEN A HÓNAPBAN: *BOOT HILL*

MIÉRT SZERETEM A *BOOT HILL*-T

Dum-dum-da-dum da-da-da-dum...Bocs, csak eldőltem magamban a Hét mesterlovás betétdalát, mert ez a klasszikus western inspirált az 1977-ben megjelent *Midway* játékon. A *Boot Hill*-ben vannak fegyverek és vannak cowboyok. A *Boot Hill*-ben van még egy nagy lovas kocsik aminek fel-alszágulása tesz ezt a játékot egy feljelhetetlenné. Az igen csak feltehető előződjé, a *Gun Fight*-hoz képest a *Boot Hill*-ben végre egy egyszerűes arcade mód, amiben egy góppocsás animáltfóval kellett vívni. Lehet hogy én csak bonyolítottam magamnak, de éreztem valami vadnyugatit az ellenfél kicsit piceles szemében, miközben négyzet alakú lövedékek cikáznak a képen fel, és alá. Vigyázz, ott egy kaltszós...Hiii hááát Azok után, hogy papírkalapot, játék pisztolyokkal bujjhatunk a parkokban a fák mögött, végre volt egy játék, amiben már szabadon bandukolhatunk, mint cowboy. Szeretem!

Pete Wilton



MIÉRT UTÁLOM A *BOOT HILL*-T

Négyzet alakú lövedékek? Mi ez? A *Boot Hill* visszamenőlegesen arra az időre, amikor még a fejlesztők nem tudták megvalósítani ötleteiket a még korszerűtlen technológia miatt. Mindenesetre a játék készítői biztosan valami *Doom*-os lövedékos játékokat akartak csinálni. De nekem valahogy még így is egy kicsit fura. Olyan látszik amit idő-oda rohangász megállás nélkül lövedéke, abban reménykedve, hogy ellenfeled biztosan belefut valamelyik kőszá-lóvadászba. Itt az a lövedék viszont egy gyorsan halad, de ez csak azért van, mert nincs semmi cselékemény a képernyőn, mint mondják a *Space Invaders*-ben. Olyan kevés történés van benne, hogy az már fasz. A tűz-erő is csekély, és semmi, de semmi nem fokozza tovább a játék mélységét. A *Boot Hill* csak egy gyenge kezdeményezés volt a jóvo lövedékos játékoknak. Hihihi!

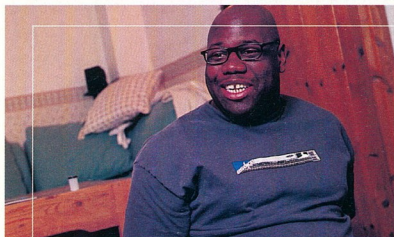
Dan Meyers

Értékelés: Az hiszed gyors vagy? Gyertek, ezek csak cowboyok. Ok, Pete győzött

PSM CHARTS

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

1.	Colin Mcrae Rally 2.0	Codemasters
2.	Star Wars: Jedi Power Battles	LucasArts
3.	Euro 2000	EA
4.	Resident Evil 3.	Eidos
5.	F1 2000	EA Sports
6.	Star Wars: The Phantom Menace	LucasArts
7.	Tomb Raider III.	Eidos/Platinum
8.	No Fear Downhill Mountain Biking	Codemasters
9.	Forma One '99 World Grand Prix	Eidos
10.	Micro Maniacs	Codemasters
11.	Toy Story 2	Activision
12.	Mortal Kombat Trilogy	GT/Platinum
13.	Alundra 2.	Psygnosis
14.	Die Hard Trilogy 2	Fox
15.	Alien Trilogy	Acclaim/Platinum
16.	Resident Evil	Virgin
17.	Metal Gear Solid	Konami
18.	Fear Effect	Eidos
19.	Gran Turismo	SCEE/Platinum
20.	Quake 2	Activision
21.	Fifa 2000	EA
22.	Croc: The Legend Of Gobbos	EA/Platinum
23.	Driver	GTI
24.	Tomb Raider: The Last Revelation	Eidos
25.	Toca Touring Cars Championship	Codemasters/Platinum
26.	Gran Turismo 2.	SCEE
27.	Doom	GTI/Platinum
28.	ISS Pro Evolution	Konami
29.	Toca 2: Touring Cars	Codemasters
30.	Teachu: Stealth Assassins	Activision
31.	Silent Hill	Konami
32.	Carmageddon	SCI
33.	Resident Evil 2	Virgin/Platinum
34.	Oddworld Abe's Exodus	GTI/Platinum
35.	Legend of Karta	Konami
36.	Tal Fu: Wrath Of The Tiger	Activision
37.	Urban Chaos	Eidos
38.	Formula 1 '97	Psygnosis/Platinum
39.	Crime Killer	Interplay
40.	Pitfall	Activision



A világ leghíresebb DJ-e, Carl Cox

1. RIDGE RACER TYPE 4 Száguldás felső fokon
2. GRAN TURISMO Rakd össze a járművedet
3. CRASH BANDICOOT 3 Pörögj végig
4. DRIVER Kapaszkodj a kormányba
5. COLIN MCRAE RALLY Sár, törés, zúzás

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell külddenek. Havonta egy szerencsés olvasó listájá megjelenik ezen az oldalon.

Ide küldjétek a fotót és a listát:
Levél > Budapest 35, Pf. 141. 1306
E-mail > info@tofproductions.hu



MI JÁTSZUNK

Sinka Zoltán Gábor, a PSM médiaügynökségének vezetője örökös kedvenceivel

1. Wipeout 2097
2. Rallycross
3. Gran Turismo
4. Twisted Metal 2.
5. Die Hard Trilogy



ŐK JÁTSZUNK

Adrian Smith, a Core Design főnöke, azaz Mr. Tomb Raider

1. RIDGE RACER V
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. FANTAVISION
5. CIRCUIT BREAKERS



TI JÁTSZOTOK

Papp Beáta, Kapasvár. A képen az utolsó képcélel látható.

1. Tomb Raider: The Last Revelation
2. Resident Evil 3
3. Medevil 2
4. Echo Night
5. Tomb Raider

5 MŰVESZÉK

ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN >
ALEXI DELANO > AMORF GRÖGÖK >
ANDREW RICHLÉY > ATOM > BASSFACE SASCHA >
BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBIG >
COMMANDER TOM > CORES > DANNY TENAGLIA >
DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ > DEUTSCH GABOR >
FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY >
GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER >
HOMEGROWN > IAN POOLEY > JARK PRONGO >
JUSTIN BERKÓVI > LEMONGRASS > LEXICON >
MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE >
NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA >
STEVE STOLL > TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER >
TIO DJESTO > TIMO MAAS > YONDERBOI ...

5 CMIXEK

AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MÖLE >
MONIDO > NOOM > PLANETARY CONCIIOUSNESS >
PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM >
TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA >
TOUCHTONE > UGAR ...

VÁLOGATÁSSOROZATOK

AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES >
BREAKING THE ICE > CLUB HITS >
DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES >
GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA >
HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID >
LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE >
MIX UNLIMITED >
MÖLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ >
TERRY'S CAFE >
THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL >
TRANSFORMATION > MAGYAR UGAR ...

>>>

ENDELJ MEG
POSTÁN!

>KÜLDJÉTEK A DEMÓKAT!

UCMG MAGYARORSZÁG KFT.
Cím: 1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

UCMG/Hungary



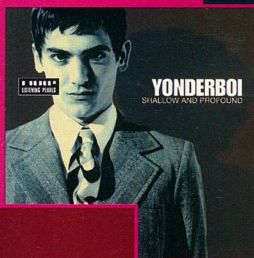
MARCEL >
CIRRUS MAXIMUS
NAGYLEMEZ

... AZ ÚJ ALBUMA, EGYSZERŰEN HIPNOTIKUS, JÁTSZOM ÚJRA ÉS ÚJRA, SZERETEM, ELKEZDTEM BEPROMÓGNOZNI TÖBB MŰSORUNKBA IS. AZT HISZEM, EZ LESZ JÖVŐ HETEN NÁLUNK A HÉT LEKBE IS. AMI AZT IS JELENTI, HOGY SOKAT FOGJUK JÁTSZANI. " UJZ PORAT, ZENEI PROGRAMIGAZGÁTO, NEMZETI RÁDIO 1-ES PROGRAM, ISRAELI

... EZT A LEMEZT KELLENE A HANNOVERI VILÁGKIÁLLÍTÁS MAGYAR PAVILLONJÁBAN ISMÉTLESRÉ ÁLLÍTVÁ FOLYTATN JÁTSZANI. " (FRANKFURTER RUNDSCHAU, 2000. JÚNIUS 6.)

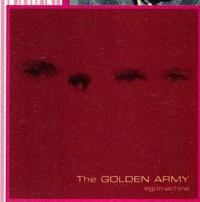
NAN-D >
the sound expedition
MIXALBUM

...NANDI MINDEN STÍLUSOK KIVITESSZENCIAJÁRA, A MINIMÁLIS TALÁLT RÁ, VISSZA A GYÖKEKBEHEZ, A LEGSZIKÁRABB SZERKEZETHEZ, CSELEKMÉNY NÉLKÜLI TÖRTÉNESEKHEZ, SZAVAK NÉLKÜLI MÁGIÁHOZ. " KÖMÖDI FERENC, MÉDIASZÉPÍTŐ, BUDAPEST 2000. JÚNIUSI)



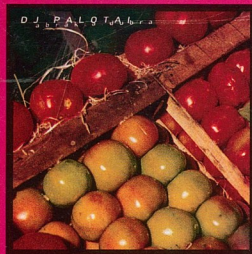
YONDERBOI >
SHALLOW AND DEEP
NAGYLEMEZ

... KÜLFÖLDI SIKERÉNT MAGYAR EMBERKÉNT LÁTVA NAGYON BÜSZKE VAGYOK RÁ. " (DJ STERBINSZKY, Z+ TV, 2000. JÚNIUS 19.)



THE GOLDEN ARMY >
EGOMACHINE
NAGYLEMEZ

... KIFEJEZETTEN POZITÍV ALKOTÁS. " A GOLDEN ARMY A KEVES, VILÁGCIK-KOMPATIBILIS MAGYAR PROJECT KÖZE FOG TARTOZNI - EN BIZOM BENNÜNK. SÓT. " (CHESNOV.PARDEY.ORG)



DJ PALOTAI >
abrak a dubra
MIXALBUM

...PALOTAI PÁR HÓNAPJA MÁR JÁRT NÁLUNK ÉS LETETTE FENNÁLLÁSUNK TÖRTÉNETÉNEK LEGSZEBB ÉS LEGTÖBBET EMLEGETETT SZETTJÉT. ... IZGALOMMAL VÁRJUK VISSZA HOZZÁNK A HALCYONBA. PALOTAI NEVET NEW YORK CITYBEN AKIK MEG NEM HALLOTTÁK VOLNA, AZOKNAK MONDJUK, HOGY AZ HOGY Ő HOZZÁNK IDE ELJÖN, KELETÉROPA AZON RESZÉN, AHONNAN Ő JÖTT, OLYASMINT JELENT, MINTHA MI ITT AZT MÖNDANÁNK, HOGY MADONNA AD MAGÁNKONCERTET A HÁLÓSZOBÁBAN. " (ISHAWN SCHWARTZ, HALCYON, NEW YORK, 2000. JÚNIUS 4.)

NÉV:

LMA MANAGER 2001

SZÉLJEGYZET:

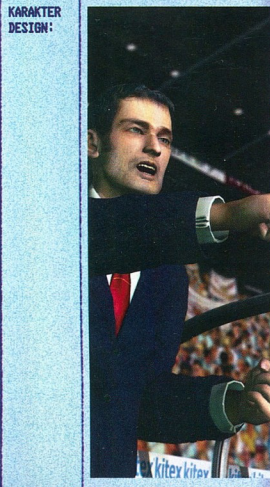
A CODEMASTERS LEFEKTETTE A KÖVETKEZŐ IDÉNY, FOCI MENEDZSMENTJÉNEK ALAPJAIT.



A Rejig Stamford-i hid? Miért nem lehet látni, ha fel tudod emelni, és le is tudod rakni Turin-ban?

TERMÉKLEÍRÁS:

MŰFAJ:	Futball menedzser
KIADÓ:	Codemasters
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	ősszel
DISC INFO:	



ÁLLAPOT: 65%

IDÉZET:



Vissza a magasztos Sheffield-hez, ami honvégyat kelt bennünk, de csak akkor, ha első helyezett.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az igen hosszú foci idény, a csapatok újabb kihívásai variálják a végtelenségig. Simon Prytherch, a játékok producere, elmondta nekünk a legjobb benyomásait. „Kezdesnek ott van a Fantázia Csapat. A játékok elején kap az bizonyos összeteg, amiből játékosok kell venni. Vintson a bajnokságok ideje alatt nem cserélheted le az embereidet. Csak egy versenyt kell megnyerned, a Premiership-et.” A legújabb mo-

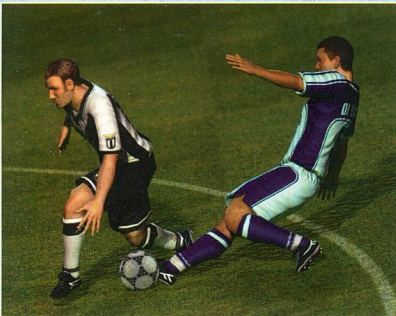
tívum, a lesérülési krízismód (Injury Crisis Mode). „Képzeld el, hogy a második helyen állsz az összesítésben, hat embered lesérült, és két hét múlva jön csak az utánpótlás. És összesen három hónapod van arra, hogy megnyerjed a bajnokságot.” A másik kulcsmotívum, a taktikák kidolgozása, és alkalmazása. „Ha már túlságosan nyakatekertnek tartod a külön beállított taktikákat, választhatod az ideiglenes beváltak közül.

Például az 1970-es Liverpool-it vagy Brazíliát, vagy az 1967-es Celtic stratégiáját. Persze még így is beállíthatod mindent saját magadnak úgy, ahogy neked tetszik. A kedvenc opció az interaktív real-time módosítási lehetőség, amihez a joystick felső gombjait kell használnod. Ezekkel tudod a megfelelő taktikákat meccs közben is állítani, így olyan érzéssel támad, mintha menedzserként üvöltöznél a játékosoknak a kispadról.”

Az LMA Manager hírtelen nagy sikere olyan, mintha a Leicester vagy a Coventry nyernék meg a Premiership-et. A játék a semmiből jött, és még az első lendülettel felérszörpölte maga előtt az EA, az Eidos vagy az Infogrames próbálkozásait, és olyan nagy szelet kavart, mint az 1988-as Wimbledon-i kupa döntőjén a látszólag verhetetlen Liverpool szereplése. A Codemasters úgy döntött, hogy megtartja vezető pozícióját, és továbbviszi a győzelmi zászlót idén ősszel is, meghozza a LMA Manager 2001-es kiadásával.

Ugyanúgy, ahogy Alex Ferguson minden évben újabb játékosokat szerződtet le a csapatába, Simon Prytherch újabbnál újabb opciókat csempész bele játékaiba. „Nem akarunk megint kiadni azt, amit egyszer már kiadtunk, úgyhogy elolrol építettük fel a játékot. Szinte az elejétől a végéig. A legszembetűnőbb változtatás a modern kulcs. Egy újabb, jobban átlátható formába bújtattuk a játékot. A felső gombok nyomva tartásával lesz elérhető egy akció képernyő, ami úgy fog funkcionálni, mint egy interaktív TV-adó. Ezeknek a változtatásoknak köszönhetően a játék irányítása érthetőbb és egyszerűbb lett. Az MI (Mesterséges Intelligencia) is rögtön reagál, bármilyen mértékben változtatás a taktikádon, a közvetítés alatt teljes szimulációban fut, és kimagaslóbb teljesítményt nyújt, mint bármelyik játék, amit valaha is láttunk. A 3D-s animációk is sokkal összetettebbek és valóságosabbak. A különbség szemmel látható.” Persze ez mind semmi, ha az összes játékos Carlton Palmer tehetségét örökölte. Sőt.

„Egy újabb, jobban átlátható formába bújtattuk a játékot, ami most már



Dolgozd ki a legjobb taktikát, és gyakorold a szögleteket (úgyis a bró nyakába szakad az összes teher)

Squad Tactics 15:23 - Mon 17th Oct '00

Chelsea N.Fisher
£19,340,000

Team Tactics

Pre-set Tactics:
 Formation:
 Counter Attack:

Defence:
 Focus:
 Passing:
 Attacking:
 Distribution:

csapatodat mindig elviheted újabb edzésekre. Az *LMA Manager*-ben inkább a játékosok fokozatos fejlődési szintjére fektettek nagyobb hangsúlyt, de a 2007-es kiadásban összesítve tudod mindent hasznosítani, beleértve a fejlődési, és erőnléti szintet, a szögleteket és az ötoszosszjátékok, ami segít megtanulni a cselezéseket és a passzolás. És ha feldühítenek a leszerződtesek, a könyvelések, akkor egy kiadás edzés le fogja hűteni a kedélyeket.

Az *LMA 2001* Sofa menedzsment egyesületében több mint háromszáz klub, és nyolcezer játékos közül választhatsz. A játék színvonalát emeli a Skót csapatok bejegyzése, ráadásul az összes hazai és Európa kupa is megtalálható, ami igenis helyen való. És azért hogy biztosítsák, hogy mindig, ami a játékban megtalálható, pontos és valóságú legyen Simon és csapata a League Manager egyesülethez fordult segítségért. „A legfontosabb kérdésben volt szükségünk a Management kapcsolatainkra, mégpedig a taktikai irányítás kidolgozásában. Az új taktikákban beállíthatod a tetszőleges formációkat, állíthatod a támadás, vagy a védekezés erősségének szintjét, és a támadási irány és a csapatok szétosztásának lehetősége. Vajon skatulyát kap-e a játék a változtatások miatt? Biztos, hogy nem! „Az *LMA 2007*-et olyan pontossággal terveztük, amitől még a PC-sek állá is le fog esni. Úgy érzem, hogy megalkottuk a legkérelmeztebb futball menedzsmentet az összes platform közül.” Nos, a végeredmény: 2-0 a Codemasters-nek ■

Steve Merrett

Transfer Market 15:23 - Mon 17th Oct '00

Chelsea S.Prytherch
£20,230,320

Position:
 Side:
 Division:
 Age:
 Search:
 Min Rating:
 Max Value:

Players Found:

- F.Redondo
- R.Bivelds
- E.Davids
- A.Shevchenko
- D.Beckham

Age: 28
 Played: 13
 Scored: 7

Overall Rating:

Club: Barcelona
 Valuation: £30,000,000
 Contract Expiry: 2 Years

Squad 15:23 - Mon 17th Oct '00

Chelsea N.Fisher
£19,340,000

Player	Overall	Age	Played	Scored
1 E.De Goey	12	27	13	8
2 F.Leboucq	11	23	13	8
3 A.Ferre	11	23	13	8
4 G.Sauer	11	23	13	8
5 D.Donnelly	11	23	13	8
6 D.Deschamps	11	23	13	8
7 E.Royet	11	23	13	8
8 D.West	11	23	13	8
9 C.Mubiyaro	11	23	13	8
10 P.Traoré	11	23	13	8
11 S.Maspallank	11	23	13	8
12 H.Welch	11	23	13	8
13 D.Morris	11	23	13	8
14 D.Paterson	11	23	13	8
15 E.Thomson	11	23	13	8
16 M.Hutchcock	11	23	13	8

Team Rating: Swap Player

Az egész játék újra lett tervezve, sőt, egy író és egy akció képernyős is segíti a munkádat.

NÉVJEGY:	
LOGO:	
NÉV:	Simon Prytherch
BEOSZTÁS:	Producer/Műszaki vezető
SZAKHAI MŰLT:	Mielőtt az <i>LMA Manager</i> producere lett volna a Microsoft cégnél volt programozó, majd a Codemasters felfigyelt a Pete Sampras Tennis című játékára.
RÁHATÁS:	Semmilyen menedzsment játék sem volt rá hatással, csak mepróbálták kihasználni a Playstation végső határait. A játékban felismerhetőek a web site-okra, és az interaktív TV-akokra jellemző felépítés.
TOVÁBBI INFÓK:	
HONLAP:	www.codemasters.com

olyan, mintha egy interaktív TV adó lenne.”

NÉV:

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?

SZÉLJEGYZET:

EZ ÉV ŐSZÉN CHRIS TARRANT FELTŰNIK A PLAYSTATION-ÖN. GYORS ÉSZJÁRÁS HELYETT GYORSABB UJJAK?

TERMÉKLEÍRÁS:

NÉV:	Kvíz show
KIADÓ:	Eidos Interactive
FEJLESZTŐ:	Hothouse Creations
MEGJELÉNÉS:	Szeptember
ÁLLAPOT:	60%



Ahhoz képest, hogy a közkeletelt Tarrant úr nincs is benne a játékban (csak a hangja), a műsorában elég durva közéletet mutatnak róla.

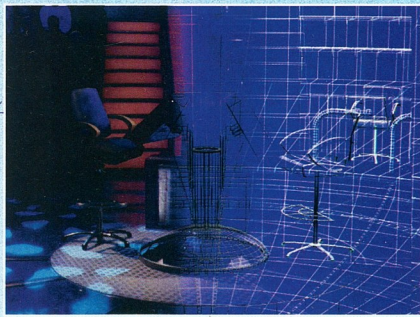
Az a titka a játéknak, hogy a feszültség egyre csak emelkedik”, taglalja nekünk Rob Davies, a Hothouse Creations igazgatója, aki a *Who Wants To Be A Millionaire* (nálunk *Legyen Ön is milliomos!*-ként fut) fejlesztéséért is felelős. A show, aminek Chris Tarrant a házigazdája, már meghódította szinte az egész világot. Nagyobb népszerűsége tett szert a műsor, mint a 70-es években a *Morecombe And Wise*, ugyanis itt a játékosok dönthetik el, hogy mekkora összeget akarnak nyerni.

„A show-ban kiderül, ki hogyan viselkedik igazán nagy nyomás alatt, és az ember kapzsizágát is próbára teszi. Nem akartuk hogy a játék különbözzön az igaztól. A kérdések aktuálisak, és Chris is feltűnik a játékban. Tarrant arról híres, hogy a versenyzőknek a választás előtt mindig földig rombolja a magabiztosságát, ebben talán különböznek Vágo Istvánnal. A Hothouse megírta a forgatókönyvet, ami ezután Tarranthoz és a show forgatókönyvíróihoz fog kerülni. Hmm... milyen nehéz lehet eljátszani egy rövidke kis hatásvetítést?”

A játék középpontjában a (már jól ismert) három mentőv van. Elsőre mindig az

50:50 százalékot érdemes elhasználni, csak utasítandó kell a gépet, hogy vegyen el két rossz választ. De a másik két lehetőség már egy kicsit komplikáltabb. A telefon: „Előre felvettük tíz embernek a kérdéseket, ezek közül egyet kell kiválasztandó, így ő lesz a te segítő partnered. Lesznek, akik azonnal tudni fogják a választ, lesznek, akik nem lesznek túl magabiztosak, és lesznek olyanok is, akiknek halvány lila fogalmuk sincs a kérdésről.” A közönség: „Kiválasztottunk száz embert, hogy ők is válaszoljanak a kérdéseinkre, tehát a válasz, amit majd kapsz, az mind a száz embernek az összesített véleménye lesz! Ugyanúgy, mint az eredeti show-ban.” A PSM nem tudta visszautasítani a lehetőséget, hogy mi is szerepelhessünk a játékban, úgyhogy amikor játszol vele, lehet, hogy épp a mi választainkat fogod választani. Csak gondold bele, hogy a mi rossz választás miatt vesztes el 800.000-et... Van többjátékos funkció is, ami kicsit gyorsabban megy annál, mintha egyedül játszánál. Ilyen módon többféleképpen tudsz a milliókért küzdeni. Egyedül, vagy akár egyszerre többen is. De felváltva, kérdésenként is (Hotseat Mode). Na szóval, ki akar milliomos lenni? Mert mi igen! ■

Dan Meyers



Rögtön a tizesre startoloz? Bocs, az egy másik műsor.

NÉVJEGY:

COMPANY:	Hothouse Creations
NÉV:	Rob Davies
BESZTÁS:	Igazgató
SZAKMAI MŰLT:	Rob fejlesztőként dolgozott a MicroProse-nál. A későbbiekben három stratégiai játéka is megjelent PC-re, a Hothouse-nál.
RÁHATÁS:	„Csakis a TV show-k, az érzés hogy a versenyzők nem tudják a megfelelő választ, és amikor kiderül a megfeleltetés, rájössz, hogy a te választásod sem volt jó”

IDÉZET: **„A show-ban kiderül, ki hogyan viselkedik igazán nagy nyomás alatt”**



PlayBlack

electronics

Több, mint 99 Playstation termék,



brutálisan jó árakon!

SONY Dual Shock Joystick
SONY 1MB memória kártya

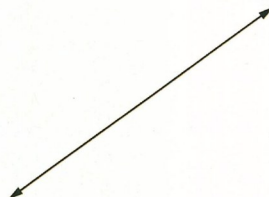
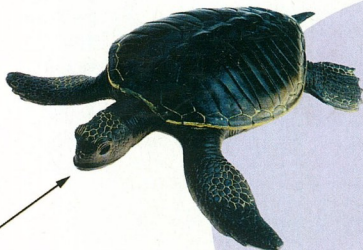
**SPECIÁLIS KIEGÉSZÍTŐK
CSAK NÁLUNK:**

CUT THE RUG
(Táncjáték irányító egység)

CAN'T STOP THE ROD
(Horgászbot)

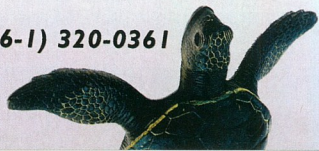
LICK MY AXE
(Gitár)

SPACE VEST
(Lövés érzékelős mellény)



**Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk.
Teljeskörű Playstation szervíz.**

1139 Budapest, Teve u.41. Teve Center Tel./fax: (06-1) 320-0361



NÉV:

TITAN AE



SZÉLJEGYZET:

A STAR WARS ÉS A MANGA TALÁLKOZIK, A FÖLD PEDIG FELROBBAN. CSAK EGY SZÜRKE HÉTFŐ REGGEL A TITAN AE-BEN

TERMEKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Az akció/kaland és a lövöldözős keveréke
KTADÓ:	Fox Interactive
FEJLESZTŐ:	Blitz Games
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	72%



A filmhez Matt Damon és Drew Barrymore kölcsönöztek hangjukat, de a játék szinkronjairól még semmit sem tudni

Nos, hogy mit jelent az AE? After Earth (a Föld Után), mivel kedvenc zöldséggyököt felrobbantotta egy idegen faj, a Drej. Ezután az emberiség mint a világűr hajléktalanjai járják majd a bolygókat, hogy lelepleljék a vastag turistákat egypár fillérre, vagy mondjuk egy cigire? De, ahogy az emberiség éps pohara mélyére nézne, megjelenik egy hős (már vártuk...). Cale. Csak ő ismeri az elveszett űrhajót, a Titan titkát, amely megmentheti az emberiséget.

Micsoda egyedi történet, de jobb nemigen juttott, mivel a 20th Century Fox által készített, hasonló című film alapján íródott a játék is; a rajzfilmet egyébként augusztusban elején mutatják be hazánkban. Philip Oliver-t, a Blitz Games igazgatóját kérdeztük, hogy mennyire fontos a játék szempontjából a film története.

„A film cselekménye nagyszerűen felhasználható a játékhoz. A történetben (mármint a filmben) a hős számos űrhajót vezet, és rengeteg érdekes helyet látogat meg. Ahhoz, hogy ezt visszaadhassuk, két játéktípus szerepel a programban. Az egyik egy harmadik személyű akció/kaland, ami felfedezésre való területeket, rejtvényeket, fegyveres és fegyvertelen harcokat tartogat a játékosoknak. Ezeket a részeket egy 3D lövöldözős mód köti össze, ahol a játékosnak lehetősége van jónéhány különböző kezelé-

sel és fegyverzettel rendelkező űrhajó pilótáulkéjébe beülni.”

Izgalmos. Azok a játékok azonban, amelyeknek több arcuk van, általában két szék között a földön találják magukat; mindegy, hiszen a sci-fi sikere általában a felszereléseken múlik. A szó ismét Oliverre: „Különböző fegyvereket lehet felszedni a játék folyamán: franciulcsokot, aknákat, lézereket, sokkolókat, és idegen energiafegyvereket. Az egyik pályán még egy elhullott idegen állkapcsát is felhasználhatod ellenfeleid sorainak ritkítására.” Nem rossz.

Ott vannak még a rendelkezésre álló űrhajók: fúrge harci gépek, hatalmas cirkalók, és még valami, ami Oliver elmondása alapján „inkább nevezhető idegen lénynek, mint hajónak”. A lövöldözős/roplódós részek ilyen változatos megközelítése jellemzi a küldetéseket is. „Az, hogy milyen jól teljesítesz egy adott küldetésben, kihatással lesz a következő lövöldözős rész hajójának kezelésére is. Az egyik jelenetben például a játékos egy sérült cirkálással lép be egy bolygó atmoszférájába, és itt bizony az irányítás is rászósabba válik.”

Nos, reméljük, a Blitz-nek sikerül piacra dobnia a játékot, mielőtt még a film emléke véggépp feledésbe merülne. ■

Mark Donald



Játszhatós a kéme-ny Cale-lal, vagy Akima-val, aki viszont jobb pilóta

NÉVJEGY

CÉG:	Blitz Games
NÉV:	Philip Oliver
BECSZTÁS:	Igazgató
SZAKMAI MŰLT:	Philip (bátyjával, Andrewval együtt) már 1981 óta készít játékokat. A testvérpár 1991-ben alapította meg a Blitz Games-t.
RÁHATÁSOK:	A harmadik személyű részt leginkább a Tomb Raider-hoz lehetne hasonlítani, a Blitz a lineáris lövöldözős részekhez pedig olyan környezetet akart, mint az Omega Boost vagy a Starfox.

„Az egyik pályán egy elhullott idegen állkapcsát is felhasználhatod ellenfeleid ritkítására.”



Sniper

A GONOSZ BENNED ÉL.
ENGEDD SZABADON!



FORGALMAZZA:

N-TEC

TEL.: 261-1219

KAPHATÓ A *Media Markt* ÁRUHÁZAKBAN

Media Markt Westend City Center

Media Markt Europark Újpest

Media Markt Fehér Palota Bevásárlóközpont - Szekesfehervar

A DEKORÁCIÓ
NEM MATRICA



SZÍNES



„Ha pálmafák, akkor ez biztos Cheltenham...”. A *Driver 2*-ben bejárhatsz a napos Las Vegas utcáit

A PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Infogrames

Fejlesztő: Reflections

Játékosok száma: Egy vagy kettő

Megjelenés: November

Platform: PlayStation1

Clyan biztos, ahogy a nappalt az éjzel, és az éjszakait bulikat iszonyatos macskajaj követi, hogy a videójátékoknak is megvannak a maguk szabályai – a FIFA mindig is király marad, Lara mellőzése minden részben csak nő, és a folytatások, nos, egyre gyengébbek lesznek. Ahogy a Sikeres Játék 1-et követi a Sikeres Játék 2, majd elkerülhetetlen módon a Sikeres Játék 3 is, az utolsó részek szinte kivétel nélkül csapnivalók. Most nem arról van szó, hogy a *Gran Turismo*, a *Tom Raider*, a *Colin McRae* semmit sem fejtődött az évek folyamán, de – annak ellenére, hogy a játék tagadhatatlanul jobb lett – ki meri azt mondani, hogy jobban érdekelte a *Gran Turismo 2*, mint a Polyphony első mesterműve? Tehát senki.

Ezzel el is érkeztünk a *Driver 2*-höz. Hogy mit is lehet róla tudni? Kérdezzük csak a Reflections-t – vagy inkább azt az ürömbert, aki a bal oldalunkon csiszolgatja éppen egy bizonyos autós játék motorját... azaz Martin Edmondson igazgatót. „Megpróbáltunk valódi okot adni az embereknek arra, hogy beszerzzék a folytatást.” – kezdi el magyarázatát a négymillió példányszámban elkelt első rész

PEDÁLT A PADLÓIG

A TAVALYI ÉVBEN A *DRIVER* A SEMMIBŐL ROBBANT BE, HOGY AZTÁN 1999 LEGJOBB JÁTÉKA LEGYEN. 12 HÓNAPPAL KÉSŐBB A REFLECTIONS VAJON KÉPES LESZ A FOLYTATÁST IS HASONLÓ SZINTRE EMELNI? A PSM VISSZAZAR A TETT SZÍNHELYERE

mögött álló ember – „és nem csak az extra pályákkal akartunk variálni.” Edmondson nincs igazán kibékülve a folytatásokkal, és bár legutóbbi munkája pontosan az, elhatározta magát, hogy a *Driver 2* több lesz, mint egy kis plusz bevétel a PlayStation2-es játékok megjelenése előtt. A karakter-animációktól az utak terveiig, a Reflections-re eddig nem jellemző valóságosságra való törekvéstől addig a tényig, hogy KISZÁLLHATSZ ABBÓL A ROHADT AUTÓBÓL!, a *Driver 2* kétségtelenül úgy fest, hogy nem szenved majd a folytatások szokásos betegségtől a novemberi megjelenéskor. Akkor most jönnek a tények...

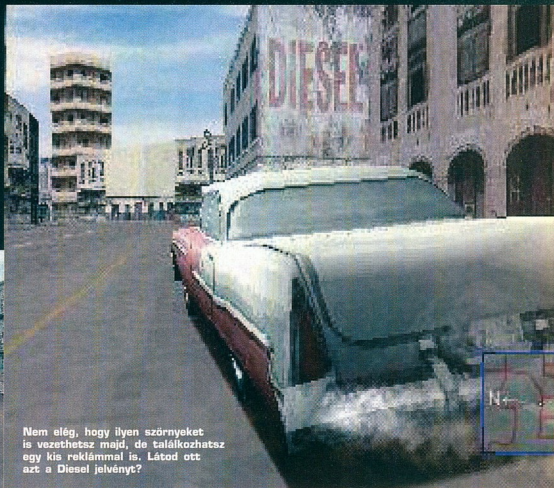
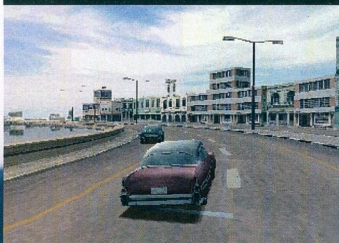
A TÖRTÉNET

A lényeg a *Driver 2* történetével kapcsolatban, ahogy azt Edmondson eladta, az, hogy „sokkal érdelesebb és jobban magával ragadja az embert.” Ez új szereplőket, új történetet, és

új izgalmat jelent a *Driver* főhőse, Tanner számára. A játék Chicagóban kezdődik, ahol az alvilág erőinek egyensúlya kezd megdőlni. Pink Lenny, az elvetemült keresztapa, Solomon Caine könyvelője, átáll egy titokzatos brazil gengszterhez, akinek nevét egyelőre fedje jótékony homály. Tanner és társa, Tobias Jones feladata, hogy Solomon Caine oldalára állva megkeressék Pink Lenny-t, és keresztülhúzzák szármait – közben eljutnak Havannába, Kubába, és végül Rióba. Hol rejtezik Pink Lenny? Rájön-e Caine Tanner cselekedeteinek valódi mozgatórugójára? Mi a fene lehet ez a titokzatos brazil gengszterfőnök? A Reflections csak egy dolgot ígér biztosra – hogy a játék sokkal több lesz, mint hogy a **C**-t nyomkodva továbbugrasz a következő küldetésre (az eredeti verzió elismert hibája). Amellett, hogy ez a *Francia Kapcsolat* típusú történet jóval lebilincselőbb, mint az első rész vázlatos cselekménye,

„Új szereplők, új történet, és legelső-sorban új izgalmat a *Driver* főhőse, Tanner számára”

„A *Driver 2* kiterjesztette tevékenységét a nemzetközi bűnözés helyszíneire is...”



Nem elég, hogy ilyen szörnyeket is vezethetsz majd, de találkozhatasz egy kis reklámmal is. Látod ott azt a Diesel jelvényt?



a filmjeleneteket is teljesen átdolgozták, és már teljes arc-mimikával és ajakszinkronnal kápráztatnak el minket, míg a szereplők hangja hallható is lesz, csak hogy jobb legyen a hangulat. „Hozzám beszélsz? HOZZÁM BESZÉLSZ!?”

A VÁROSOK

Míg az eredeti játék kizárólag egy helyhez volt kötve, a *Driver 2*-ben már szerepel a nemzetközi bűnözés összes kellemesebb poligon-színhelye. Tannert Pink Lenny után való kutatása Chicagótól Vegas-on és Havannán keresztül a Rioban történő nagy leszámolásig viszi. Ahol a legtöbb fejlesztő Párizsra vagy Londonra voksolt volna, ott Edmondson inkább egy „kis változatoságra” törekedett. Az összes városban körülbelül húsz mérföldnyi út, 150,000 épület, és évezekben különböző tereptárgyak találhatóak (így a területek jóval nagyobbak, mint a *Driver*-ben). Nem csak a mennyiség, a minőség is komoly fejlesztésen esett át. „A környezet most körülbelül 20%-nyival több poligonból épül föl” – árulja el a Mester. Ez összhangban áll a Reflections realizmusra való törekvésével, és így a játék megszabadulhat az októl a bosszantó ▶

AUTÓK? VAN EGY PÁR!

SZÁLLJ BE A KOCSIBA! VAGY ISKOLABUSZBA! VAGY MENTŐAUTÓBA, TÚZLŐTÁUTÓBA, VAGY...

Míg az első rész ragaszkodott a 70-es évek komolyabb autóihoz, a *Driver 2*-ben több is megtalálható, mint a szokásos amerikai verdék. Nem elég, hogy Havannában olyan szörnyetegek volnának mögé ülhetsz, mint a Chevy Bell Airs („Ott még mindig használják ezeket a dögöket” – lelkesedik Edmondson), Tanner most képes lesz bármelyik autót meglovasítani. 18 kerékű óriások, tüzelőautók, buszok, teherautók volánjához vezethetsz be. A Reflections még mindig dolgozik a modellek fizikai valóságosán, de amíg elárulhatunk, hogy páratlan érzés lesz végigszárgulni Chicago kulvárosán egy mentővel. Óó... hova is tettük azt a biztosítási csekket?...



A DIVER 2 ÜLDÖZŐI ÉS ÜLDÖZÖTTEI

A történet persze önmagában epetákat sem ér, ha nem jön r hozzá a gondosan kiválogatott szereplőgárda is. Az első rész karakterei inkább karikatúráknak tűntek ez alkalommal inkább a *Francia Kapcs* és a *Starsky és Hutch* juthat az eszembe; a szereplők kidolgozottak, é valóságosak. Arról, hogy odafegyverű pedig a Reflections gondoskodik...

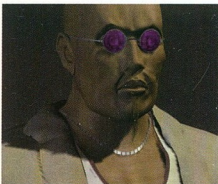
NÉV: TANNER
Leírás: A sofőr, a hős, amerikai, harminchalhányas, jóképű, kemény fickó, kondiban, legyőzhetetlenül.
Mint például: Egy csipetnyi Robert Redford rengeteg Clint Eastwood-dal keverve.

NÉV: TOBIAS JONES
Leírás: Tanner társa, harminchalhányas, amerikai, megbízható.
Mint például: Eddie Murphy és Will Smith keveréke (csak kedvesebb)



NÉV: PINK LENNY
Leírás: amerikai, sunyi, kigyőzserű, 40-es éveinek közepén, túlsúlyos, ideges, izadt.
Mint például: Az *Erinhez* teneked adós figurája, csak kövér kiadésában.

NÉV: SOLOMON CAINE
Leírás: a főnök, a legnagyobb hatalmú ember Chicagóban és Vegasban, amerikai, kigyörg, kopasz, kecskeszakállas, hatalmas.
Mint például: Samuel L. Jackson és Al Capone keverése.



NÉV: JERICO
Leírás: CCaine verőembere, amerikai, intelligens, kegyetlen, vadászpuskával, erős duhós.
Mint például: Christopher Walken.

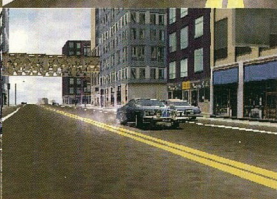


NÉV: ALVARO VASQUEZ
Leírás: az beszélők, hogy ő a titoktartó brazil gengszter...
Mint például: Ki tudná - vagy akarná - azt megmondani?

„Rengetek kanyaron és mellékutcán kell áthaladnod, hogy eljuss Pink Lenny-hez”



Az autók és a környezet változásaitól a fejlesztőket főleg a vizuális fejlődés – a poligonok száma szépen megnőtt (az autók esetében ez 30 százalék), és ringbe lépett a valós idejű megvilágítás is.



► grafikai hibáktól, amelyek az első rész kerékötői voltak.

Újabb jellemző, – Edmondson mantrája a „finomítás, finomítás, finomítás” lehet – hogy a térképek a haladási irányhoz igazodva formognak. Ez egy újabb példa a Reflections tökéletes részletekre törekvő munkájára, de nem ok nélkül került a játékba. Hogy miért? Edmondson így fogalmazott – „A leggyorsabb út nem mindig a legnyilvánvalóbb a térképen”. Rengetek forduló kanyar, és mellékutca visz el Pink Lenny-hez felesleányi idő alatt. El is érkeztünk tehát a játék egy másik kellemes témájához: ime,

AZ UTAK

Na, kezeket fel, aki észrevette, hogy a *Driver* első részében az utak nem kanyarogtak! Senki? Nos, mi sem figyelünk fel erre a hiányosságra – valószínűleg inkább a 90 fokos

„Várhatunk üldözéseket, ellenőrző-pontok rendszerén alapuló időre menő versenyeket, és emellett még egy Destruction módot is”

kézfékes fordulóra koncentráltunk. Nos, a *Driver 2* környezetében már lesznek korrekt módon kanyargó utak. Nem csak ezzel válik a városok bejárása sokkal érdekesebbé, hanem egy csomó plusz autó bevezetésével is, amit Edmondson is „*Gran Turismo-feeling*” leírással illetett. Azért egyelőre senki se várjon szaguldást Tokió utcáin japán csodakocsikkban, de ahogy Edmondson elmondta, „ha csak A pontból mérsz B pontba, már az is sokkal élvezetesebb, mint előtte.” Ehhez hozzá kell tenni, hogy Edmondson gondolatai az élvezetesség körül kisse mások, mint ahogy azt a jámbor játékos gondolná. Ahol mi hatalmas ugratásokra és 180 fokban kézzel fordulóra gondolunk, ott ő bekötőutakra és kijáratokra gondol. A *Driver 2*-ben a játék autójainak és országútjainak elérése (le- és felhajtás) egy életlenül felépített kijárat/bekötőt rendszeren keresztül történik. Ha le akarsz kanyarodni egy országútról,

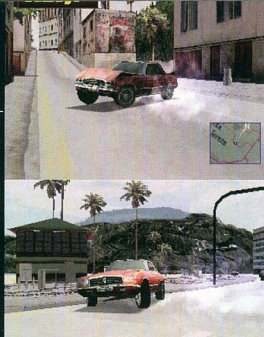
a megfelelő kiállósávba kell hajtandó, hogy ezt megtehesd. Ha ehhez még hozzáesszük az extra autót (és az esetleges torlóadásokat...) már nem is olyan egyszerű meglőni a rendőrök elől.

A JÁTÉK

Míg a játékmenet nagy vonalakban ugyanolyan maradt, (az első rész kódjának mintegy ötven százalékát egy az egyben átültették a másodikba, és néhány levelet, mint a Director mód, megmaradt), a Reflections azért beültette még egy osztott képernyős Kétjátékos módot is. Annak ellenére, hogy ebben a módban nem játszhatóak a Küldetés mód részeit, a Reflections megfelelő mennyiségű mini-játékok pakolt ide is, hogy senki se unatkozzon; üldözéseket, ellenőrző-pontok rendszerén alapuló időre menő versenyeket, egy Destruction módot, ahol a második rész hatalmas méretű auto-arszenálja a játékos szeme láttára amortizálódik le az egész programot átható valóságssággal.

A *Driver 2* koral verziója, amibe betekintést nyertünk, még semmilyen módon nem számíthat befejezettnek, de annyi már most is kiderült, hogy a poligonok megnövelt számával és az autók valós idejű megvilágításának kiszámításával együtt is megőrizte a játék a sebességét.

„A Director-módban visszanézve a küldetések mini-mozifilmnek tűnnek”



Tény, hogy Martin Edmondson lottásgá az autók összetörésénél a paczta-dobozokkal és a Zúgó Of rajongással kezdődött. Némileg több óvetkező hónapban...”



„Tanner kiszállhat az autóból, végigrohanhat az utcán, és elrabolhat egy másikat”

A „KISZÁLLHATSZ ABÓL A RÓHADT AUTÓBÓL” RESZ

Tévedés ne essék, a *Driver 2* egy vezetgetős játék – ez az, amihez a Reflections a legjobban ért, és az autók kezelése valóban visszahozza az első rész nagyszerű hangulatát. Azzal, hogy a PlayStation2-nek, érthető lenne, ha a Reflections egyszerűen csak lemásolta volna az eredeti játékokat, a fejlesztésre saját energiát és időt a 2001/2002 környékén megjelenő PS2-s verzióra tartalékolva. Nem erről van szó. Az „Ez csak egy 3D-s GTA” vádakra válaszul a HADT KOCISBÓL! Azért senki se várjon Tomb Raider-t autóban – Tanner képességei a

FEDEZD FEL A KÜLÖNBΣÉGEKET

FOTÓ ÉS POLIGON KÖZÖTT! A HELYSZÍNI KUTATÁSOKNAK KÖSZÖNHETŐEN, HA OTT A VÁROSBAN, OTT VAN A JÁTEKBAN IS...

Nem könnyű a játéklejlesztők élete – a rendeltetést, a kódolást, a hosszú éjszakákat, a kódolást, a határidőket, a kódolást, a... – de néha mindez megéri. Mint az első rész esetében, a Reflections most is kikü-

dött néhány embert, hogy térképezék fel a város nagyobb jellegzetességeit és jellemzőit. Az eredmény itt látható, a Vegas-i kaszinótól kezdve a kubai temetőig mindent hihetetlen részletességgel modelleztek, a kutatócsapat által felhalmo-

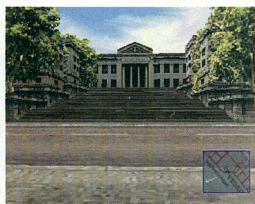
zott videóanyagoknak és fotó-rendszereknek köszönhetően. Épp ezért, ha a kutyákon kívül, nem valószínű, hogy a *Driver 3*-ban szerepeljen majd Bronx legdurvább környékei...



A baloldalt egy Vegas-i kaszinó hátulja. A jobboldalt ugyanaz...



A baloldalt egy szép kultúrasi épület Havannán. A jobboldalt... na vajon mi lehet az...



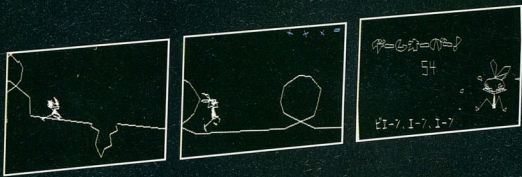
kapcsolók aktiválására korlátozódnak, azonban jó tudni, hogy a Reflections valóban sok energiát fektet a fejlesztésbe. Az akció 15%-a ezen túl gyalogosan játszódik majd: Tanner kiszállhat a kocsijából, hogy berohanjon egy mellékutóba, és egy másik kocsit elraboljon elhúzóan a vérbe. Edmondson még egy példával is szolgál arról, hogy ez a jellemző milyen kihatással van a játékmotornak: „Tegyük fel, hogy egy mellékutóból meglátod, ahogy az egyik szereplő begurik egy kocsiba, és elhajl. Mit csinálsz? Bepattansz az előtől álló lomhább teherautóba, vagy inkább kirohansz az utcára, hogy valami gyorsabbat talájj?” Az itt hozott döntéseken értékes másodpercek múlnak, és ez azt jelenti, hogy a *Driver 2* végigjátszásához gyors gondolkodásra is szükség lesz. Bár Tanner cselekedetei határtalanul egyszerűek lesznek

(garázsajtók becsukása, bombák elhelyezése stb.), ez a jellemző sokkal filmszerűbb minőségű kölcsönöz a játéknak. A küldetések elején és végén Tanner gyalog közeledik, és éppen ezért a Director módban minden olyan lesz, mintha egy kis mozifilmet néznél. Ez persze egyebé extrákat is jelent, és bár a gyalogosoknál még mindig nem lehet áthajtani (igen, a PSM megpróbálta), több lesz a szereplő, mint az ücsörgés és a gyaloglás. Ha a kocsiból kiszállva már Tanner is melléjük ülhet, a valószínűség pedig nem látott szintre léphet.

Nos, körülbelül ennyi – ezt tudtuk összehozni a *Driver 2*-ról. A megnövekedett csapatlétszámtól kezdve a poligonok nagyobb számaig minden arra utal, hogy a Reflections nem ült a babérjain, és nem csupán egy unalmas, kifogyott folytatást dobott piacra, ahogyan azt nyugodtan meglehetne volna. „Megpróbáltunk valódi okot adni az emberekné arra, hogy beszeressék a folytatást?” – jelentette ki Edmondson még az első bekezdésben, és a november elkezeltével meglátjuk, hogy a Reflections állja-e a szavát. Nos, mi a jobb oldalon ücsörgő ürümbere szavunk, aki éppen poligonfústkártyákat ereget Havanna egyik fűtőjének álló autójának kipufogocsövéből... ■

A PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: SCEE
 Fejlesztő: nanaOn Sha
 Megjelenés: Szeptember
 Játékok száma: Egy
 Platform: PlayStation 1



VIB RIBBON

KÉTDIMENZIÓS NYÚL EGYENSÚLYOZIK EGY KÖTÉLEN, BRITNEY SPEARS-RE UGRÁLVA ÁT AZ AKADÁLYOKON. MI A FENE FOLYIK ITT?

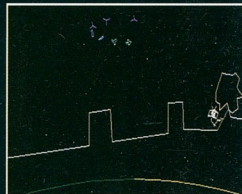
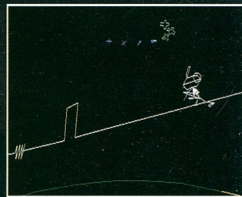
A készítőjének, Masaya Matsuura-nak elméjéből pattant ki a valaha készített legbizarrabb és legeredetibb videojáték. A történet egyszerű: Guide Vibri – a játék lapátfüllű hőse – egy fehér kötélén, gombnyomások, amire akadályokat ugrik át, hurkokon vetődik keresztül, és méretes végtajjai segítségével félelmetes szakadékkal küzd meg. És ennyi az egész.

Nos, egy kicsivel azért több, de a kérdés csak annyi, hogyan lehet ilyen egyszerű ötletből korrekt videojátékot készíteni? Amikor Vibrirel játszol, egészen a szívedhez nő a kis tapsifüles. Egy valódi szereplővé válik, akinek biztonságáért te vagy a felelős a kötélt viszontagságai közepette. Tulajdonképpen azért harcolsz, hogy a mennybe juttasd, hiszen ha elég akadályt ugrasz át, Vibri szárnyakat növeszt, egy korona jelenik meg a feje fölött, és egy új síkra emelkedik; röviden angyal lesz belőle, aki átlépi kötele korlátait. Ha azonban túl sokat hibázol, az egész képernyő elkezd remegni, és homályossá válik. Ha ezután sem szeded össze magad, Vibri kukacá alakul át. Röviddel ezután a koc-

katejű Halál jön el érte, és Vibri eltűnik a semmiben. Van valami egészen filozofikus a *Vib Ribbon*-ban, és a *PSM* gyanítja, hogy ez nem véletlen.

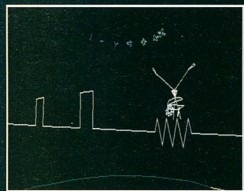
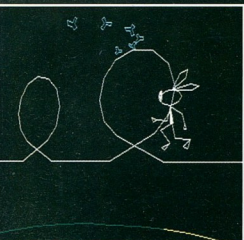
De térjünk vissza a játékhoz. Az irányítás nagyon egyszerű: négy gomb felelős Vibri mozgásáért, amelyek a következők: szakadék átugrása, kocka megmászása, hurok megmászása, és a bukkánókon való átszökkenés. Ha egy kicsit továbbjutsz a játékban, az irányítást már kombinálni kell, így két gomb lenyomásával juthatsz át egy bukkánókkal megtűzdelt kockán. Természetesen az összes szinten való továbbjutáshoz tízedmásodperces pontosság szükséges, és ahogy a zene üteme egyre gyorsul, vele együtt nő az akadályok felbukkanásának sebessége is; ezzel igen csak megnehezítve Vibri életét...

Ami azonban igazán kiemelkedővé teszi a *Vib Ribbon*-t, az a zene ereje. Vibri nincs egyedül ebben a kötéltrengetésben: hangok kavalkádjá veszi őt körül. A játék-lemezen már most megtalálható egy válogatás a japán Laughs and Beats-től, akiknek sikerült fülbemászó módon kombinálni a különböző zajokat. Vagy ha máásra vágysz, berakthatsz a saját CD-det, és figyelheted, ahogy Vibri a kedvenc



A nyúl és féreg közötti állapot között Vibri kissé hasonlít ahhoz, amit egy hároméves rajzoló, ha nyuszira gondol. Komolyan...

számaidra ugrál tovább – ez ugye annyi jelent, hogy a *Vib Ribbon* végtelen sok szinttel rendelkezik. A kötélt akadályai ugyanis a CD-n található zene ritmusára

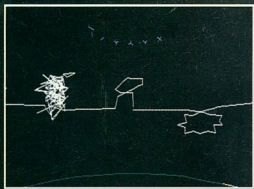
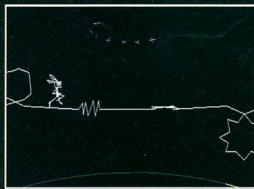
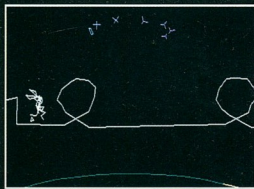


A kockákkal Vibri könnyedén megküzd. A bukkánó némi problémát okozhat, de a kockákra való ugrás után az akadályok...



...elennek meg. Ha jobban meggondolod, hogy a Picasso Branch lemeze is (majdnem) élvezhetővé válnak, főleg, ha megfélelő nézősereg kísérli az örület kibontakozását. Ganxta perzselő hangjaira küzde azonban Vibri hamar alászáll a sötétség birodalmába. Hüpp-hüpp...

Kedzetrnek kiválaszthatod kedvence egyttessed legjobb számaít, hogy a tap-sífüles küzdelméít még jobban élvezd – ez különösen jól működik, ha többen játszó-zok, mivel a játék rendelkezik egy beépített pontszámlálóval, így meg lehet határozni, hogy egy adott pályán ki a király...



A hurkok leküzdése még Vibri könnyebb feladatai közé tartozik; tudd csak azonban a hurkot egy kocka tetejére – ez már egy másik történet...

A *Vib Ribbon* azonban akkor is jó szórakozást nyújt, ha már mindenki hazament. Az egyjátékos körök is eltarthatnak addig, amíg végig nem játszol egy egész albumot. Akarja valaki hallani Lou

Reed *Meta Machine Music* lemezét? (na azt azért talán mégsem...) Az ötlet, hogy a saját CD-ídre játszhatsz, egyszerűen zseniális. Órákig szédelegsz majd poros lemezboltokban, azon gondolkodván, hogy

melyik durvább darabban lehetne a legjobbat kihozni a játékból. És akkor még ott van Britney Spears is. Ki ne hagyj! ■

Dan Meyers

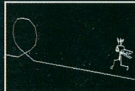
EDZÉSTERV LÁBIZMOKRA

A *PSM* még stílusalt tette próbára Vibri – és a saját – képességeit. Sorrendben: A Fúzenekar, a Metálos, a Zajos, és a Tehetségtelen...

BOYZONE: A DIFFERENT BEAT

Vibri szerette az öt kedves aranyos satöbbi ír srác nyugali hangját és szintén nagyon csodálható hármondiát. Molt egyszerű kockák, könnyen leküzdhető hurkok – nem okozott problémát elérni a pálya végét, és angvallá változni. Nagyszerű teljesítmény a fiúktól és Vibri-től egyaránt – mindenkinék ajánlott kipróbálni...

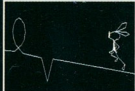
Pontszám: 1503



KORN: FALLING AWAY FROM ME

Az Egyesült Államok harmadik kedvenc metálzenekara sem kímélte a fehér nyulat. Legnagyobb meglepetésünkre a pálya elég könnyűnek bizonyult, talán megszavarta a kötelet a háttérben megállás nélkül reszelő gitárok kakofóniája. Attól az apróságától eltekintve, hogy le kellett vennünk a hangerőt a játékhöz (nem nagyon hívták a zenét), Vibri kiválóan érzi magát. A mennyországot ugyan nem érte el, de nem volt rossz.

Ponts: 485



AND YOU WILL KNOW US BY THE TRAIL OF THE DEAD: A PERFECT TEENHOOD

A Dead fog egy láncfűrészt, telepokolja pengéitől, majd azt tartja az elektromos gitár hat húrjához; felesandul a zaj, és Vibri ezt nem igazán díjazza. A felbukkanó akadályok elég durvák, de a tuskék hiányának köszönhetően szerencsére végig elég bírja, de a szám csúspontját képző hangorkán által okozott sokk miatt már ő is kénytelen feladni, és idő előtt kerül a föld alá...

Ponts: 187



ALL SAINTS: PURE SHORES

Huhh... Sose hittük volna. Kedvenc nyuszink másodperceken belül kockafejű kukacra változik, és álduhalú a mélységbe. Talán Shaznay hangja tasta ezt vele? Vagy az Appleton testvérek éneke? Akadályok ugranak elő minden tízedmásodpercben, tuskés karikákkal, és akkora szakadók-kokkal, amelyek kizárnak mindenféle esélyt a túlélésre. Szentek, m? Ki hitte volna...

Ponts: 32 [szokadi próbálkozásra]



SZÖRNYEK SZÖRNYEK!

A PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Fox Interactive

Fejlesztő: Argonaut Software

Játékosok száma: Egy

Megjelenés: November

Formátum: PlayStation 1

HÁROM ÉV ÉS EGY TELJES ENGINE NAGYGENERÁL UTÁN ÚGY TÚNT, HOGY A JÁTÉK A FEJLESZTŐI POKOL MARTALÉKA LESZ. AZ AGRONAUT SOFTWARE ALIEN RESURRECTION-JE AZONBAN NEMSKÓRÁ KÉSZ, ÉS NAGYON ÚGY NÉZ KI, HOGY EGY KLASZ-SZIKUSSAL LESZ DOLGUNK. A PSM VETTE A BÁTORSÁGOT, HOGY EGY PILLANTÁST VESSEN ERRE A NAGYVADRA...

Egy komoly felszereltségű stúdióban vagyunk – ez az Argonauts Londoni központja – és éppen az *Alien Resurrection* egy nyugodt és eseménytelen pályáján haladunk keresztül. A falon található kapcsolóhoz vezető utat eltorlaszolja egy székben heverő megcsócsált holttest. Probléma egy szál se. Belepumpálunk néhány shotgun patront a korpuszba, és már szabad is az út. Mi a fene ez a nyálkás sziszegő hang? Forduljunk csak meg... ÁÁÁÁÁÁÁ! EGY ARCTA-MADÓ! (Game over)

„Nem volt fair. Nem láttuk, ahogy jön.”
„Nem.” – ismeri el Paul Crocker tervező – „de hallottátok...”

Ha csak nem vagy megszállott Alien-rajongó, akkor a kedvenc részed vagy a Ridley Scott által rendezett első rész (nyil-

kos, feszült, és jól megtervezett időpontokban véres), vagy James Cameron folytatása (nyakig felfegyverzett űrtengerészek kapnak egy pár seggberúgást, miközben megismerjük az idegenek életciklusát, és ott az a rész az androiddal meg a késsel...)

„Nekem a kettő stílusának keveréke tetszik” – mondja Erik Larsson társproducer – „remélem, hogy az *Alien Resurrection* hangulatában megtaláltuk az egyensúlyt az atmoszféra és az akció között. Szerintem az emberek kezdenek befáradni a teljesen agyatlan lövöldöző-fesztiválokba, és most már valami intelligensebbre vágnak.”

Mikor először az Argonaut megszerezte a *Resurrection* licencét (történt ez több, mint három éve), az Acclaim elég jó *Alien Trilogia*-ja éppen megjelent. Ijesztő, első személyű, intelligens idegenekkel... csak az a

szégyenletes pályatervezés.

Nos, ebbe az irányba nem volt érdemes elindulni. Az eredeti terv szerint a játék egy harmadik személyű akció /kaland lett volna. Bedobták a fura első személyű küszást a sötét alagutakon keresztül, visszavettek a tempóból néhány jól elhelyezett feltörővel...

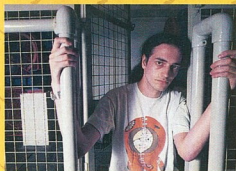
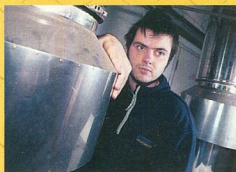
„Nem volt ijesztő” – mondja Crocker – „Nagszerűen nézett ki, de sosem kellett amiatt agógnodnod, hogy mi vár rád a következő sarkon. Inkább egy síma lövöldözős játékra hasonlított – mindent tisztán lehetett látni. Végül arra a megállapításra jutottunk, hogy kár volna elpazarolni az *Alien* licencét úgy, hogy még csak meg se ijessze a játékosokat.”

Alien Resurrection





Ne ejts foglyokat, mert ezek az idegenek nem sokat váccakolnak. Hogy mi a megoldás? Oda kell rájuk figyelni... [Jobbra]



(fent) Az *Alien Resurrection* fejlesztői az Agronaut Software csapata. Lejjebb: a brigád legjezsztób idegenei...

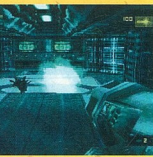
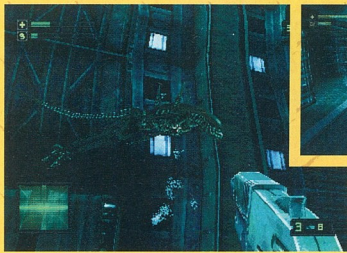
Ha még valaki képes visszaemlékezni az *Alien Resurrection* filmre, a rendező úgy oldotta meg Ripley a harmadik rész végén elkövetett öngyilkosságának problémáját, hogy a katonai tudósok klónozzák idegen-nel fertőzött sejtjeit, hogy aztán biofegyverként használhassák a kifejlesztett, megszelídített idegeneket. A keltető-állomás egy hatalmas űrhajó, tele sötét folyosókkal, és egy Apa elnevezésű biztonsági rendszerrel (aki egyébként egy beszélő számítógép). Az idegenek persze elszabadulnak, és gyorsan bepotolják az eltelt időben elmulasztott mérszálás-adagjukat, és a Föld felé haladó űrhajón csak az ijedzően idegen-szerű Ripley tehet valamit azért, hogy megmentsse az emberi fajt a kipusztulástól.

Vegyes eredményekkel. Csak a Giger-rajongók tagadhatják, hogy a sorozat ötleteinek nagy hányadát előlódózték már a második rész végére – ez azonban nem jelenti azt, hogy nem lehetne belőle nagyszerű játékot csinálni. Mivel az Agronaut-nak teljes hozzáférése volt az előzetes forgatókönyvekhez és a „daily”-khez (ezek a nap végén készülnek, összedobott vágások a napi munkáról), lehetőségük nyílt a film ke-

szésével párhuzamosan fejleszteni (ellentétben a szokásos licencekkel, amikor is a már elkészült film alapján fejlesztik a játékot). A Fox-szal való szoros kapcsolatnak köszönhetően a fejlesztőgárda még a színésszel is dolgozathatott a forgatás szüneteiben, és így rögzítették az alkalmankénti felkiáltásokat és halálhörgéseket. Ez pedig nem csak kozmetikai szempontból volt lényeges; Shven Gilborn (Apa) tulajdonképpen a játék hangja, és mivel ez a hang egy nyugodt profié (és nem, mondjuk, a titkár-

nó barátjéé), különleges mozszerű módot ad a játéknak.

Az eredeti *Tomb Raider*-szerű verzióban öt szereplő közül választhatott a játékos, 13 egymással összekötött pályát nyomhatott végig, és megvolt az a fura lehetősége, hogy a hátrához szíjazza a toloszékes zsoldost; Vreiss-t, ezáltal lehetővé téve az előre és hátrafele való tüzelést egyaránt. Tavaly szeptemberben, mikor a játék már 85%-ban kész volt, az Agronaut végül belátta, hogy nem hagyhatja figyel-



A pályák helyszíne az emberklónozó/idegen-tenyésztő hajó, az USM Auriga. Ha azok a tudósok tudnák, mire vágták a fejlesztőjüket...

AZ AZ INTRO...

FOGADD MEG AZ AGRONAUT SOFTWARE TANÁCSÁT. SZOBÁT ELSŐTÉTITENI, HANGERŐT FELNYOMNI... ÉS DÖLJ HÁTRA, HOGY VÉGIGNÉZHESD A LEGGONDOSABBAN KIDOLGOZOTT INTRÓT, MONDJUK, A *TEKZEN 3* ÓTA



1. Egy hatásos kép az USM Auriga-ról, ahogy az űrben száguld.



2. Egy tökéletesen klónozott Ripley fekszik a padlón.



3. A Betty zsoldoshajó rődökkel az USM Auriga-ra.

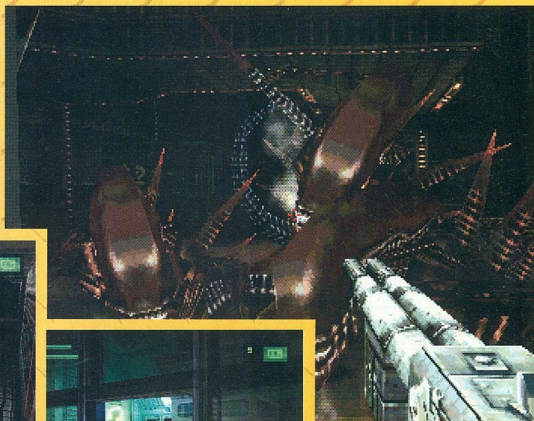
És igen, feláldozták a többjátékos módot a történet, és a hangulat kedvéért.”

en kívül a kritikákat. Egy kisebb tervezői ta után a 20th Century Fox-szal vissza- rtek az első személyű nézethez. Kihaj- ittak egy csomó akció/kaland elemet, és ek helyett egy sokkal hatásosabb, ijesztő iust vezettek be, aminek a története la- n kapcsolódik a filméhez, és odaillő sze- plőváltásokat vezettek be a pályák végén. pley kemény és a legáltalánosabban sználható karakter, Call android gyors, képes hozzáférni a számítógépekhez, a logotott ürkalózok pedig lassúak, de sokkal több sérülést bírnak el. És, bizony, áldozták a többjátékos módot a történet, a legfontosabb módon, a hangulat ér- kében.

A játék teljes egészének színlhelye a övetéses, ember-klónozó/idegen-tenyésztő nny, az USM Aurigan játszódik. A tiz- talmas szint 79 al-pályára oszlik, amek- nek Doom-os stílusban készültek, és mind- nyiket megfűszereztek még néhány fejte- rő is. Az Agronaut elismerte, hogy a leg- gyobb kihívás az egyensúly létrehozása it a negyedik rész jellemzői és az első tő ijesztő, akciódús hangulata között (a rmadiki rész börtönbolygóját ez alkalom- al kihagyták a számításból). Problémák lódtak még az első személyű nézet meg- okott voltával is. Paul Crocker erről így lékedik: „Sokat dolgoztunk a játékos zozásban. Sok első személyű lövöldöz- sekkel az a probléma, hogy a mozgás- zet olyan, mintha síneken közlekedne a



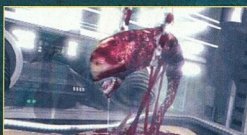
játékos, a fizika valódi törvényeinek fittyet hány- va. A Resurrection-ben a mozgás sokkal természetese- sseben lett megoldva, és ha hátrálni kezdesz egy idegen elől, ez lassan megy, és a szörny elkap. Sok kapcsolós rejtvény szerepel a játék- ban, de megpróbáltunk a Resurrection- nek hosszabb élettartamot adni a nehézségi szintek változtatásával. A Könnyű fokozaton az újratöltés zök- mömentesen, gyorsan megy. A Nehéz szinten már nem csak azzal kell törődnöd, hogy becélozd és lelődd a rohamozó ide- gent, hanem még a tölténytárad állapotát is szemmel kell tartanod. Más különben jön az üres csattanás, és akkor ugyebár... A kézi utántöltést eredetileg minden fokozat- ba be akartuk vezetni, de ez eljlesztette volna a kezdőket.”



„Az istenverte falakból jönnek elő!” Amikor ezek a csókok az arcodba másznak, csak egyet tehetsz: megölnöd mindet. És gyorsan



1. A válogatott zsoldosok a fedélzetre menekülnek.



5. Az idegenek királynőjét kioperálják emberi anyjából.



6. A hajó egy másik részén megözik az idegenek. Foketeség...



7. Egy arctámadó ugrik elő és kezdődik a mulatság...



Ha nem szereted a meglepetéseket, ez a játék nem igazán neked való. A legjobb elcsúsztatott szobában, maximálisan felkudított hangrővel játszani...



„Megpróbáltuk elkerülni a megjósolhatóságot; az idegenek tehát nem jelennek meg ugyanazon a helyen, ha újakezded a pályát.”

Larson elismerte, hogy nagyban hatott rá a PC-s *Half-Life*, az erős cselekményvonalal és a hatalmas, kisebb részekre bontott bejárható terepillettel. A küldetések között szerepel a félresikerült Ripley-klónok felkutatása és elpusztítása; van óvatos lopakodás idegenek által megfertőzött területen a hajó energiájának visszakapcsolásához; a tereptárgyak kerülgetése, ahogy a hajó elkezd tönkremenni; és persze a vízalatti, üszög idegeneket szerepeltető színt



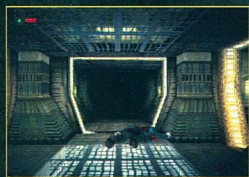
után jön az elvárható végső leszámolás az újszülött, mutáns idegennel.

Az idegenek maguk is sokat fejlődtek az első rész óta. Falra másznak, csoportokba verődnek, rád ugranak a plafonról, és az árnyékban lopakodnak. Crocker erről így nyilatko-

zott: „Néhány pályán csak egy kézifékláda van arra, hogy megvilágítsd a környezetet. Előfordulhat, hogy körbevilantasz, és nem látsz semmit. Ezután visszafordulsz észreveszel valamit. Amikor legközelebb odafigyelsz, vagy rád ugrik valami, vagy nem. És még a mozgásérzékelőben sem biztats száz százalékosan. Néhány idegen egyszerűen egy helyben marad, és csak akkor vészed a mozgásukat észre, mikor már a nyakadon vannak. Nem jelennek meg ugyanazon a helyen, ha még egyszer elkezded a pályát, és csak azért, mert egyszer láttad az egyiket a egyik falról a másikra ugrani, nem biztos, hogy a következő alkalommal is ezt csinálja majd; azt akartuk, hogy igazi fenyegetést jelentsenek. Leginkább az

"MINDENÜTT OTT VANNAK!"

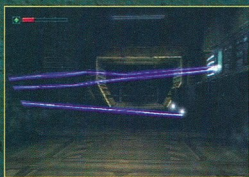
AZ ELSŐ PÁLYA RIPLEY SZÖKÉSÉRE ÖSSZPONTOSÍT ÚR-CELLÁJÁBÓL – SZŰKÖS, SÖTÉT, NYIRKOS, IJESZTŐ FOLYOSÓK RENDSZERÉN KERESZTŰL; ÉS MINDEZT AZ ELŐZŐLEG ÖNMAGUKAT KISZABADÍTÓ IDEGENEK TOMBOLÁSÁNAK IDEJE ALATT...



1. Kifelé a cellából. A jobboldali ajtó mögött egy megrágtott biztonsági őr mellett találsz egy kódkártyát. Használd a panelon, és kifelé az ajtón is.



2. Menj végig a folyosón, és aztán ki az ajtón – itt tanúja lehetsz az első idegen-támadásodnak, számzóra szerencsésen azonban nem rajtad, hanem egy csapatnyi esaklyálan tengerész-gyolgoson.



3. Rohanj át a szikrázó részen, és mássz le a létrán, hogy győgyirt találj a téged körbevelő sötétségbe – és tied a fékláda.



4. Távolodj el a tengerészről, akit éppen feldarabol az idegen, és ceusszanj le a létrán. Ha a sarokba világítasz, észrevehetsz egy pisztolyt. Elég könnöd és darab, de lössz nem kell bűle. Visszafutás körbe a következő kódkártyáért.

grásokra és az ijesztőségre koncentráltunk; a játék azoknak íródott, akik elsőtételtében, nagy hangerőn játszanak.”

Elvárható módon kedvenc őrleány-vadászaid nyakig fel vannak fegyverezve pisztyolyokkal, lefűrészelt csőv vadászpuskával, pulzárfegyverekkel, és egy abszolút elégitő módon működő lézeres műszerrel, ami az energiellak feltöltöttségétől függően több-kevésbé egy lövéssel öl. Akarany fegyvert és gyógyszeres csomagot is illesztél fel azonban, ne aggódj: a játék szűz... Minden tökéletesen stimmel egy szűz tempójú ijesztgetéshez, amit rejtvérek, és az erdszak hírtelen fellángolásai árthatnak. De várjunk csak egy kicsit... ez nem olyan, mint a... Aha. Ahogy azt Larn is készségesen elismeri: „Ez egy túlélétporror játék, csak első személyű nézetben.”, mint ahogy ahhoz a Resident Evil-ben összehasonlíthatunk, az ijesztő részek a lehető leghidegebbek a mozi hagyományokhoz. Például éppen óvatosan onoszn végig egy tétet folyosón, amikor megszólal a mozgásérzékelő – MÖGÖTTED! Semmi, de a következő egyre közelebből érkezik... FÖLÖT-ED! Túl késő. Vagy éppen egy szellőzőcsőn mászol végig, miközben próbálsz elkerülni, honnan jönnek a hangok... A –

Nem ölhetsz úgy arctámadót (jobbra), hogy előtte ne törnél fel néhány tojáston (lent). Bizonyosodj meg róla, hogy



néhány tőltény a vadászpuskába. Nyugi. Itt jön a következő kanyar... IDEGEN! Az egész játékot áthatja az Alien-filmekre jellemző feszült hangulat. Az idegborzó hangoktól kezdve (ventillátorok suhogása, zümmögő generátorok, különös csattanások, távoli síkolyok – egyenesen a film hang-részleteitől!) a kihetetlen részletességű grafikáig (egy nemrég megölt idegen savas vereinek füstölő töcsája, a feldarabolt legénység elszórt darabkái...) minden páratlan hangulatot kölcsönöz a játéknak.



Na, vissza az arctámadóhoz. Megtámadt. Most, akarunk ellenére már a mellkasunkban vigyorgó a kis mellkas-robbantó szépség, így a játék egyébként is feszes tempójú küldetésé mellé, most beugrik egy al-történet is, Találd Meg A Műtőegységet, Mielőtt Mr. Mellkaszuónak Elege Lesz Ketrecéből, És Inkább Kikukkant A Nagyvilágba címmel. Ez az arctámadó/mellkasban fejlődő idegen ciklus sok álmatlan éjszakát okozott az Agronauts gondolkodóinak. „Alapesetben” – magyarázza Croaker – „mikor az arctámadó már beled petéztet, egy letlé az idegenek közül, és éppen ezért a többi idegen már békén hagy. Jézus a probléma csak annyi volt, hogy a játékos szándékosan elkapatja magát, és utána biztonságban végigrohan a szinteri em-

beri-idegen állapota miatt. Úgyhogy most az idegenek csak addig maradnak nyugton, amíg nem lösz, márdig ezt párszor meg kell tenned.”

Vagy esetleg teljesen elkerülheted az arctámadókat?

„Nem. Ha egyszer már kikelték a tojásból, már nem hagyhatod őket élve. Le-vadászunk – az egész pályán keresztül üldözni fognak, ha ez szükséges. Ez elég kemény dolog, de méltó a film szelleméhez. Ja, és ha kilösz egyet, bizonyosodj meg róla, hogy rendesen megölted. Az okosabb halottak tettetik magukat, aztán – meglepetés! – rád ugranak, mikor már nem figyelsz rájuk!”

Tényleg tiszta Resident Evil... ■

Ha egy arctámadót kinyírsz, nyírd ki laposan. Az okosabbak halottak tetteik magukat, és utána mennek...”



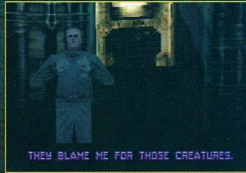
6. Vissza a létrán, és balra tőled találás mentési pontot. Most a kártya gigaéveivel ugorj be a létrébe. Nyírd ki a ingerészeket, és kapsold ki a riasztót.



6. A harmadik kódkártya használata után átmehetsz a jobboldali ajtón – de csak óvatosan. Nemcsakára meghallod az ismerős sziszegést, és szemtől-szemben találod meg az első idegenedd. Hátrálj, és lödd pozíciójára.



7. Le a lémpa melletti létrán, és állisd vissza a nyomást a kerék használatával.



8. A létrán visszafelé ugrás találkozás még néhány tengerészal, akiknek lelése után irány a laboratóriumi terület. Engedd szabadon Dr. Wrent, hallgadd meg a nyavalygását, aztán rohanni be a szobába az újabb kártyáért. Már mádnem ott vagy... mi baj történhetne most? Folytatjuk...

PS2 FELDERÍTÉS



HÍREK A PLAYSTATION 2 VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

EZT KAPD KI

Friss információk a FIFA átigazolósáról a PS2-re, és hírek más érkező EA játékokról **034. oldal**



ÖLDÖKLÉS ZOE-VAL

Kojima nem elégedett meg azzal, hogy elhozta nekünk a Metal Gear 2-t. Más is van a mester tarsolyában. Bepillantás... **036. oldal**



EZ MÁR A MENNYORSZÁG

A Core Design Project Eden-je a hírek szerint a PS2-n is megjelenik. Ime a bizonyíték **037. oldal**



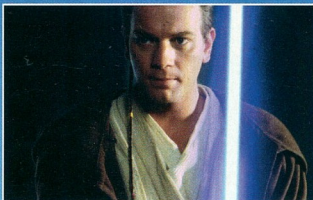
ADATTÁROLÁS MASHOGYAN

Újabb hírek a PS2 menüvezeletről, valamint arról, hogy egyszer majd a TV-vel játszunk a játékokat **038. oldal**



PLUSZ!

A SILENT SCOPE CÉLBA VESZI A PS2-T... STAR WARS ONLINE... JOHN WOO PIACRA DOBJA A METAL GEAR 2 DVD-T ... COMMANDOS 2... AZ ÖSSZES FRISS PS2 HÍR ...



STAR WARS ONLINE

A Sony átvetta a Verantót, amely az Everquest online RPG játék kifejlesztésével vált híressé. A lépés jelzi a Sony szándékát arra, hogy betérjen a online játékok piacára. A társaság leigazolta Kelly Flockot is, aki régebben a LucasArts munkatársa volt, ő a Sony Online Entertainment vezetője lesz. A megegyezés azt jelenti, hogy a PS2 tulajdonosa igazgatottan várhatják majd 2001-ben egy online Star Wars RPG megjelenését. A játékosok elmerülnek majd a Star Wars univerzumban, harcokba keverednek, különleges küldetéseket hajtanak végre, és izgalmas nyomozásokat vezetnek. A plotyák szerint az Everquest is játszható lesz a PS2-vel.

29:08

Inter 1 - 0 R. Madrid



FIFA JÖVŐ

A FIFA GYAKORLATIAS FÓKUSZBAN

AZ A HELY, Ahol a FIFA ÉS a PS2 ÖSSZEJÖN, AZ CSAK JÓ LEHE

Bár alig egy hónapja dobták piacra, az EA FIFA Soccer World Championship névre hallgató PS2 focijátéka már mintegy 160 ezer eladott példánnyal büszkélkedhet Japánban.

Ez az első olyan játék, amelyet az EA előbb hoz ki Japánban, mint az USA-ban és Európában (a snowboardos SSX és az első személyű lövedőzős X-Fire következnek majd a sorban), s a program rögtön ismerős lesz azok számára, akik figyelemmel követték a franchise sorsát

az eredeti PlayStationön. Az irányítás ugyanolyan, a kameraszögek is azonosak, de – ne feledjük, a FIFA-ról van szó – a hivatalos licencknek köszönhetően a játékosok, a ligák és a stadionok is nagyon rendben vannak, sőt, még jobban néznek ki, mint valaha. Ezúttal az olasz, spanyol, angol és német bajnokság csapatai közül választhat, de irányíthat 23 éves aluli és felnőtt nemzeti válogatottakat is. Bemutató meccsre is lehetőséget nyitlik, ahol különböző ligák csapatai is összemérhetik erejüket (például

játszhat a Liverpoolal a francia válogatott ellen), az edző játékmód (Training Mode) pedig a kezdőket segíti – meg az olyanokat, akik nemigen értik a japán kézikönyvet. Grafikai szempontból a játék remélhetőleg az előrelépés a korábbi verziókhöz képest; a játékosok jól néznek ki, gyorsan mozognak és azonnal felismerhetőek – Carbone az Aston Villából azonnal szembeötlő, de Petit Iofarka is szinte az utolsó hajtagyáig élethű. Sajnos a nézők egy kissé „Japosak”, de azért eleget lengetik a zászlókat



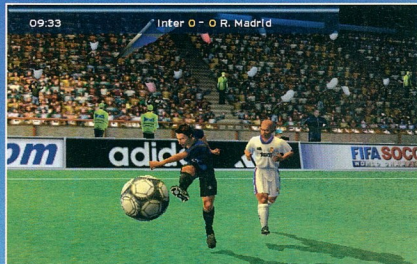
HONG KONG KIRÁLYA MÁR NEM KING KONG

John Woo, az ünneplélt rendező, aki a *Mission Impossible 2* rendezője, és számos hongkongi harcművészeti akciófilmet is forgatott, elkészítet dolgozott egy PS2 RPG-n, a főszereplőt olyan karakterekre építi, akiket Chow Yun-Fat (számos Woo film főszereplője) játszott el. Arról még nem érkeztek hírek, hogy Yun-Fatot esetleg boszorkányok-e digitálisan eszközökkel, vagy esetleg felhasználják-e hangját a játékban. Woo hatása a videójátékok világára jól dokumentálható, de a rajongóknak 2002-ig kell várniuk arra, hogy láthassák első „sajátkezi” termékét.

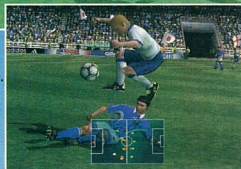


BOSZORKÁNYOS BLAIR WITCH

A Take Two újabb adatokat hozott nyilvánosságra a *Blair Witch* franchise-ról, s a playtájk szerint mindhárom rész megjelenik majd PS2-n. Mindegyik játék önálló lesz, a maga külön főszereplővel és beállításával, de a történetükben lesznek közös elemek. A *Blair Witch Volume One* 1981-ben játszódik, amikor Rustin Parrt öltetik hétréndbeli gyilkossággá, bár ő azt állítja, hogy egy nőnémi sziliditására cselekedt. A második rész 1988-ba visz vissza minket, amikor is egy keréscsoport tagjainak testére megcsónkítva lennek rá, a harmadik rész pedig 1788-cs eseményeken alapul, amikor Eily Kedarwot boszorkányság miatt bűnösnek találják.



Foci Keegan módra – gyorsan, lelkesen, sok gölabl. A FIFA PS2 változatán azonban van még mit finomítani, ha a kifinomult európai piacra is sikerüket akar elérni



Átátható az előrelépés – a játékosok még jobban néznek ki, gyorsabban mozognak és azonnal felismerhetőek”

...z, hogy elfeledkezzünk arról. ...dezel együtt a játék jó gyorsan ... a lövések és beadások ...ában csak úgy záporoznak –, ...mindez nem kárpótol azokrét a ...ülásokért, amelyek egyes ...zokhoz és lövésekhez társulnak. ...nyelveink szerint a készítőknék ...duk lesz erre, amikor a FIFA ...ter World Championship-et az ...papi piacra szabják. Az egyéb, ...rományos FIFA jellemvonások is ...atják. Egyes TV-zások miatt ...a legutolsó percben láthatjuk a ...és a Visszajátzás mód (Replay ...je) most már rendelkezik egy ...os 360 fokos opcióval is, amely ...törvé teszi a meccs pillanatainak ...átható befagyaszttását (a la ...rix). A kommentár megfelelően

változtatásnak tünik (már amennyire ...ét tapasztalhattuk), és követve a FIFA hagyományokat idén is kiválasztottak egy popsztárt, ezúttal Jamiroquait-t. Na szóval, mi is ez? A FIFA a PS2-n. Az összes módot, opcióit, az irányítás minden elemét sikeresen átírták, és néhány kisebb gicszertől eltekintve a FIFA az új konzolon is történelmet írhat – sőt, az az igazság, hogy ez jobb, mint az ISS PS2-es demója, és mindez már elmond valamit. Az EA azt igéri, hogy a játékok átírja majd kissé a valamelyest igényesebb európai piacra; minderről egy későbbi PSM-ben olvashattok, amikor leülünk egy beszélgetésre a FIFA készítőivel, hogy kiderítsük, mi is jár a fejükben. ■

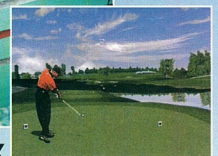


IZOM, AGY, SEBESSÉG, EREDMÉNYEK TUDDOD, NEM A FOCI AZ EGYETLEN SPORT...

Bár nyilvánvalóan a FIFA a legfényesebb ékkő az EA Sports európai koronáján, a cég keményen dolgozik más, milliós eladási programjainak PS2 változatán is. A múlt sában már sokat beszéltünk a Madden NFL 2001-ről, de emellett az EA még olyan PS2 sportjátékokat is fejleszt, mint a NASCAR 2001, a Knockout Kings 2001, az NBA LIVE 2001, a Tiger Woods PGA Tour 2001, az NHL 2001, és az SSX.

[Snowboard SuperCross], plusz egy Formula-1 játékot, amely most vár a licencre. Ugyanolyan remek licencre számíthatunk, mint eddig, de olyan következő generációs extrák is lesznek, mint a továbbfejlesztett fizikai tulajdonságok, a nagyobb sebesség, a modern animációk, vagy épp a jobb MI. Nem is beszélve a Knockout Kings-ról, amelyben női bokszolók is megjelennek. Már alig várjuk.

Még több EA ékkő csiszolódik: a Knockout Kings 2001 (balra), a Tiger Woods PGA Tour 2001 (fent), és az NBA Live2001 (lent)





HÓDÍTSD VISSZA AZ UTCÁKAT

A Critarion, amelynek nevéhez fűződik a *Trick Style* a *Dreamcast*-on, most egy PS2 programon dolgozik, amelyet a *Back To The Future Part II* lebegődeszkás jelenete inspirált. A *Stunt Squad* című játékban két karakter közül választhatunk, a célunk az, hogy megmentünk városunkat az ingatlanfejlesztőktől. Mind a hét szint a hét egy-egy napján játszódik, és sok romboló jellegű küldetést tartalmaz. Craig Sullivan tervezte azt mondja, hogy a lebegődeszkás beállítás „érdekesebb lesz, mint egy hagyományos gördeszkás arena”. A *Stunt Squad 2001* nyarán röppen be a boltokba.



VAD VERSENYEK

A RAGE Software bejelentette, hogy a PS2-re megjeleníteni a *Wild Wild Racing* játékokat. A *WWPR*, amely alapvetően egy off-road versenyjáték, lehetővé teszi, hogy a játékos kilenc alapvető járműben ülvé versengessenek egymással. A verdákat természetesen fel lehet fejtetni. Az öt kontinensen játszható, alapvetően versenyjátékmodon (Racing Mode) kívül a játékban lesz kihívás mód (Challenge Mode) is. Különböző feladatokkal kell majd végrehajtani, például egy-egy sző betűt kell össze-gyűjtenünk és kaszkadőrmutatókat is vég kell hajtatnunk. A RAGE a PS2 európai megjelenéséhez június az év második felében fogja kihozni a játékot.

ZOE - ÚJABB INFÓK

ROBO TOP

A LEGFRISSEBB HÍREK HIDEO KOJIMA MECH-KALANDJÁTÉKÁRÓL, A ZOE-RÓL

Míg az idei E3-on Hideo Kojimat interjútolt a *Metal Gear Z-2*-vel kapcsolatban, a PSM-nek sikerült szót ejtenie a ZOE-ről (teljes nevén: *Zone Of The Enders*) is, amely a második, a *Metal Gear* installóbol eredő PS2 játék. Nemcsak Kojima-szan (az általános rendező és producer) az ismerős azonos, hanem a *Metal Gear* tervezőjét, Yoji Shinkawát is üdvözölhetjük a fedélzeten. Az ő dolga a mechek tervezése lesz az új akció/kaland játékok projektjében. A jóval mangásabb tervezési mechek meglehetősen sokban különböznek az egységesebbnek tűnő *Metal Gear*-ektől.

„A *Metal Gear* szerkezetei inkább fegyverek mint robotok” – mondja Shinkawa-szan – „Megko-

téseket kapunk, és ezeknek megfelelően kell megterveznünk őket – ezért néznek ki úgy, ahogy. A ZOE esete azonban más, itt 100%-os szabadságot kaptam, és szinte bármit rajzolhattam. Bármit, amit megrajzoltam, betehettünk a ZOE-ba, így azt csinálhattam, amit igazán akartam és megteremttem ezeket a robotokat.” Meg kell adni, nem akaróhogy néznek ki – hatalmas, de mégis stílusos bestiak, amelyek állítólag Shinkawa iskolai vázlatából erednek. Bár a ZOE egy akció / kaland játék, nagy szerepe van a robotoknak és a játékelői irányításuknak – gondoljunk csak az *Omega Boost* analóg irányítására – sőt, ez a szerep olyannyira jelentős, hogy a Konami szerint egy egészen újszerű robot-animációs szimulátor születik. A történet a 22. században játszó-

dik, amikor a földi kolonizálók egész serege galaxis végéig utaznak – emiatt hívják őket a Vegieknek (Enders). Hirtelen kitor a háború, mert egy fanatikus csoport a Marsról (nevük ZOE) megtarnadja az Antilla őrökönél, amely egy fiatal Végi srác, Leo Stenbuck otthona. A megszállás megállója egy Jehuty nevű gigantikus robot lehet, amely talán az emberi faj megmentője is lesz. A ZOE a Kojima csapat egye oszlopjainak a tudását is felhasználja, így Nobuyoshi Nishimurát (ex-*Gundam/Pat Labor* illusztrátor és az eredeti *Metal Gear Solid* mozgástervező csapatának tagja) és Noriaki Okamuraét (ő a *Policenaut* főprogramozója volt és a japán *Tomiki* drámasorozatot is ő rendezte). A ZOE-ről rövidesen bővebb információval is szolgálunk. ■



Shinkawa-szan elegáns mech-designjai

ORVLÖVÉSZ-JÁTÉK

FEJBELÖVÉS

A KONAMI SILENT SCOPE-JA A PS2 CÉLKERESZTJÉBEN

A Konami *Silent Scope*-ja szinte a semmiből jön, mint egy mesterlövész puska golyója, s a játék szépen formálódik a PS2 megjelenésére készülve.

Az első személyi lövöldözősben egy orvlövész szerepét kapjuk, akinek egy elnöki családot kell megmentenie a terroristáktól. A *Silent Scope* demója a PSM júniusában kapott helyet, és már közelebb jár a megjelenéshez, mint eredetileg gondoltuk. Az első szint most már teljesen játszó-

ható, itt egy ablakból kell levasdásnunk egy csapat terroristát. A játékban a célkeresztet körbe-körbe kell mozgatni a képernyőn az analóg joystick segítségével, az **[L]**-gombbal, ki-be zoomolva tudunk célozni, aztán az **[R]** megnyomásával tüzelhetünk. A történet a háztetőkön folytatódik, majd pedig a levegőbe emelkedünk – követünk, aztán lelovunk egy felhőkarcolók között cikázó repülőgépet, amugy *True Lies*-stílusban. Grafikai szempontból tokeletesen visszaadja az arcade játék hangulatát, a zoom

képesség pedig lehetővé teszi, hogy a terroristák testének bármelyik részét célba vegyük. Bár az irányítási rendszer nem teljesen váltja fel az arcade orvlövész-puskákat, a ki/be zoomoló szerkezet hihetetlenül jól működik; segítségével gyorsan mozoghatunk és hajszálpontossággal löhetünk. Míg a játék alapvetően az arcade eredeti újragyúrása, a hírek szerint vadonatúj mini-játékokat és játékmódokat is találhatunk majd benne, amelyekkel – bár ez sokba került anno a játé-



Már a játékmorkben is klassz volt, de ez a puska még ahhoz képest is remek

termekben – hosszabb ideig, nagyobb élvezetben lesz részünk. Ha szerzett terroristákat fejelődözni, ez a játék neked készül. ■



HÜLYÉK PARADICSOMA



AGYATLAN APARTMAN



www.guesthouseparadiso.co.uk

UNIVERSAL PICTURES Presents A Phil McIntyre Production

STARRING RIK MAYALL & ADRIAN EDMONDSON VINCENT CASSEL HELENE MAHEU BILL NIGHY SIMON PEGG FENELLA FIELDING LISA PALFREY

Costume Design by PAM DOWNE

Music Composed and Conducted by COLIN TOWNS LUCY BOUTLING

Costume Designer TOM BROWN

Production Designer SEAN BARTON

Film Editor ALAN ALMOND BSC Director of Photography

Executive Producers HELEN PARKER MARC SAMUELSON PETER SAMUELSON

Written by ADRIAN EDMONDSON & RIK MAYALL

Produced by PHIL MCINTYRE

Directed by ADRIAN EDMONDSON

Gazdagítsd eszköztárad a legújabb kiegészítőkkel! Nézd meg alaposan az oldalainkon található eszközöket! Némelyiket magazinunk korábbi számaiban már bemutatottuk. Akkor, mint kizárólag külföldön beszerezhető különlegességet említettük őket, de most te is bármelyikhez hozzájuthatsz! A termékek neve mellett egy piros sorszámot találsz. Postai megrendelés esetén ezt kell a mellékelt kupon PSM-DEPO rovatába beírni. A kiegészítők csomagolási és postázási díja 400 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel.



2. GAMEMARK

Kódtároló eszköz, amelynek segítségével lezúghatod a legrosszabb szörnyeket, megkaphatod a legizmosabb fegyvereket és feltuningolhatod a kocsidat. Több száz beprogramozott kóddal kapod meg, de te is beírhatod az újdonságok kódjait. Praktikus eszköz, amelynek segítségével könnyedén nyered a legnehezebb játékokat is.

9.100 FT



1. GAMEBLAK SUPER JOYPAD

Különleges joypad, amellyel az összes PS és PS2 játék játszható. Hanyattgérként is bevethető, egykezes eszköz.

10.150 FT



3. CRAZY ROCK GUITAR

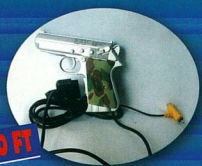
Egyszerű használhatóságú speciális gitár, amelynek segítségével percek alatt Jimmy Hendrix-szé válhatsz.

12.900 FT

4. INNOVATION EXTREME JOLT GUNS

Playstation és Saturn kompatibilis fénypisztoly. Programozható újratöltési lehetőség és valószerű visszarugás jellemzi. Kompatibilis a Namco GunCon-jával, a pedál pedig játéktermi érzést kölcsönöz neki.

16.700 FT



7.900 FT

5. TIME CRISIS

Kompatibilis a Namco GunCon-jával, pedált is kapsz hozzá. Egylövéses és turbó-tüzelés üzemmódban is kinyírhatod a lányt fogva tartót.

6. SPACE VEST

Mellény, amelynek segítségével szó szerint bőrödön érezheted a centrifugális erőt, a gravitációt, a földrengéseket és a robbanásokat. Masszázs üzemmódja annyira profi, hogy ezentúl nem lesz szükséged barátnőre.



17.100 FT



7./A VT GAME SMC

2 MB, vagyis 30 blokk kapacitású.
Egyszerűen kezelhető, precíz eszköz.



7./B PANTHER OMEGA MEMORY CARD

Hordozható, gyors, 8 MB kapacitású. 12 szín közül választhatsz, és kulcstartót is kapsz hozzá.

9. SPINT KEMP:



6.240 FT

Vibrációs analóg controller háromféle üzemmóddal. Babarózsaszín és peluskék színben is kapható.

12. ULTRACRACER:



8.500 FT

Mini, kézben tartható kormány-eszköz autós játékokhoz. 10 programozható tűzgomb, analóg kormányzás, LED-kijelző. Annyira új, hogy még Mr. McRae-nek sincs belőle.

13. WIRELESS DUAL ANALOGUE:

Vezeték nélküli Dual analóg eszköz, számtalan üzemmóddal. Legalább annyit tud, mint a standard controller, de most már akár a budin ülve is irányíthatod a gonoszokat.



11.800 FT



1.100 FT

8. RF SWITCH:

Automatikusan átvált a tévéről a játékra, extra hosszú kábelt kapsz hozzá, így nem vagy a tévéhez kötve.

10. SUPER DANCE:

Playstation táncszőnyeg, amelyen riszálhatod feneked mint Demi Moore, vagy pogózhatsz mint Johnny Rotten.



12.000 FT

11. THUNDERBOLT DOUBLE REMOTE-SENSOR

Haveroddal egyszerre ketten is használhatjátok. Strapabíró, Dual-Schock-os szerkó sokféle lehetőséggel, turbóüzéssel és lassított film opcióval.



22.000 FT

A termékek mellett megadott árak az ÁFÁ-t tartalmazzák! Rendelésedet - amennyiben nem a postai utánvétet választod - leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel nappal a rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467-6720 Fax: 457-1125

Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mail az alábbi címre küldhetsz: depo@cmk.hu

PSM-Depo



Megtévesztő módon a tévkép-képernyő azt sugallja, hogy a valóságban több választási lehetőség van. A küldetések rendje azonban előre meghatározott.



Hoppá! Akár már egy jól eltalált lövésnek is utólagos következményei lehetnek a Wanzerok számára. A pilótafülkében sem más a helyzet: a hamutartó felborul, az airmálé kiömlik, a csoki pedig elővadászbedben...

MECHANIKUS ERŐMŰVÉSZET EGY KIS SZEREPJÁTÉKOS BALHÉVAL. Ó IGEN



Front Mission 3

„Ahányszor megparancsolod egy wanzernak, hogy támadjon, a kamera ráközelít.

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Square Europe
■ FEJLESZTŐ	Squaresoft
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	11 felett
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Gyerünk már, te is tudod, hogy akarsz egy ilyen. 12 méteres mech-ruha hipermodern fegyverzettel? Nem lenne semmi. Amikor pedig végzettél a zúzással, sosem lesz gond a parkolás – valóból tüzelve csinálsz magadnak helyet.

Még mielőtt csodálkoznál: nem sok korábbi *Front Mission* játékot találsz. Az első *FM* a Super Famicom (SNES) jelent meg, még mielőtt áttér volna a PlayStationre, de a sorozat csak most mutatkozik be Japánon kívül. A Square új, európai fordítóirodájának köszönhetően a kontinens játékosai most beleszólhatnak a sziéria bemutató szintjének megfelelő játékba.

A játékmenet azonnal ismerős lesz majd a Konami's *Vandal Hearts* sorozat játékosai számára, a videó-mániásokat pedig a *Lazer Squad*-ra és a régebbi *X-Com* játékokra emlékezteti majd a program. A 3D táj rácsra van osztva, a wanzerek pedig minden körben korlátozott számú mozgó és tüzelő lépéssel bírnak. Ha te végrehajtottad már lépéseidet, az ellenség sem marad rest, és rögtön reagál. Ez a rendszer

nem újdonság, és sokkal egyszerűbb, mint amilyennek hangzik, de ettől még igen könnyen függőséget okozhat. A lényeg az, hogy minden körből kihozzuk a lehető legtöbbet, felismerjük és semlegesítsük a legnagyobb ellenséges fegyverzeteket, majd végrehajtsuk a végső csapást. Ha jól csináltad, a végére szilánkokra zúzódsz a többi mech-et, míg a saját csapatod veszteségei elenyészők lesznek. Itt nincs szó farasztó, statisztikákon alapuló, *Risk*-stílusú harcra. Ahányszor megparancsolod egy wanzernak, hogy támadjon, a kamera ráközelít és közvetlen közelből szemlélheted az animált erőpróbát, amelyben két wanzertépdí egymás izületeit, őrít tölténytartait és csinál egymásból



HOGY KELL...

LENYŰLNI A LEGJOBB SZERKŐT

Adott esetben a masszív játékdó majd egyháradatás fogycerek és egyéb felszerelések képpényvntőtd. A mech územeltetése falja a pénz, így ime néhány tipp arra, miként jöhetcs ki a szűkösk keretből.



Az első módszer az, ha vásárolni mész a feketepiacon. Ha a megfelelő helyeken barátokra teszel szert, a kivételek ajánlatokról a BBS hirdetőtáblán át értesítenek partnereid.



Egy másik, rendelkezésedre álló trükk az, ha megadóra kényezítesd az ellenséget, így a mech a hadizsákmányod része lesz. A történelmet a győztesek írják, a veszteseknek pedig csak az alárús jut.



A leghatékonyabb módszer azonban a mehek elkommunizálása. Kijesztetted az ellenséges mech pilótáját a szerkesztőből, ha felbontod a masinát. Ekkor beleszempésztetted saját embe- redet, még mielőtt kiderülne a turpis- ság. Az igazi para akkor jön majd rájuk, ha megtudják, mi történt...



Jól megy ez a kuci az alakomhoz?
A képpeseket úgy használják ki a pilóták, hogy használják a ruha egyes részeit, emiatt minden vezetők érdekes bevetni.



Bejártságokkal kezdődnek és fejlődnek be a csatajelenetek, így érezhetjük, hogy előre haladunk. A párbeszédnek nem a legmelyebk, de a különféle hírszók és rejtkehojok elég kkvást adnak

s közvetlen közelből szemlélheted az erőpróbát

krázó roncsot. Ehhez képzelj hozzá nény nyencséget, például a rongálható környezetet, az orlvölcsök zoom nézetét, gy az eltévedt lövedékeket, amelyek az tenfél mellett elsívtve a földbe trafal- k és ott robbannak fel – mindez annyijól kivételezt, hogy sokkal nehezebb megenni a dolgot, mint hinnéd.

A látvány szempontjából az FM3 szí- nalmas, és még akkor is igaz, ha a grant Story szédítő magasságaiba nem fel. A közeli képpéknél előforduló pixe- des és az egyszerű színsémák miatt onban nem a legszebb a játék, az irány- tó fegyverek pedig hajlamosak szilárd egygikon is áthaladni. Mindezzel együtt is megfelelő a hadászati hiperrealizmus és a dennapi részletek megjelenítése. Nyán apróságok, mint a forgalmi terelők- ják és a vészvillogók is képesek egy ztotpályás úttestet városi csatateret- kítani. A Front Mission bázisra szem- ntől stratégia-RPG is, amely lehetővé- zzi, hogy két párhuzamos (és 95 %-ban- eárús) történetet játsz végi.

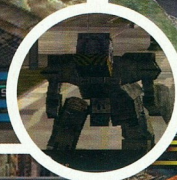
A küldetések között pilótát más- akterekkel társalognak, s információ-

kat szerezhetnek még a következő drámai- eseményeket felvezető filmbejártságok- előtt. A játék cselekményét egyesek ma- gasztallják, de nagy a minőségbeli külö- nőség az intelligens alapötlet és a forgató- könyv között. A sztori 100 év múlva ját- szódik, amikor a politikai instabilitás át- rajzolja a Föld térképét és öt szövetségi szu- perállamra osztja azt. Történetünk elsősor- ban a Csendes-óceáni Perem- nemzetivel foglalkozik, ame- lyeket csak nemrég egyesítettek annak érdekében, hogy elkerüljék az egyéb globális hatalmak- tulkápsáit. Az ellenséges erők egy része kis szoldos-csoportokból áll, amelyeket a különböző kormányok béretek fel. Az igazlás és szövvényes bevezetés – amelyhez hozzáadódik az jjesztő részletességű, de opcionális hálózat- történelmi adatsor is – után azonban a sztori hajlamos ellaposodni, vagy nevéts- gessé válni.

Az egyetemista tesztpilóta, Kazuki Takemura lepartant, a hetvenes évekből visszamaradt haverja, Ryogo társaságában épp wanzereket szállít egy katonai bázisra, amikor egy titokzatos robbanást követően lezárják a terepet. Amikor visszamennek dolgozni, Kazumi igencsak megdöbben, mert talál egy e-mail, amelyben feltes- tveré azt írja, hogy a bázisra szállították, s szeretne vele talál- kozni. Vajon hívják a zsarukat, vagy a firkászokat, amikor a katonaság sem- mit sem hajlandó elárulni? Természetesen nem. Diákok elvégre is. Egy bárba mennek, ahol felcsipi őket egy titokzatos, de- csnos tudóshölgy (aki még azt is elmondja nekik, hogy egy külföldi ügynökségnek dolgozik), s ok az ismeretlenel együtt a bázisra mennek – bár ekkor már belebúj- nak 12 méteres fémruhájukba (hátha nem veszik észre őket). Épp, amikor kezdte volna elhinni, hogy egy mehek lakta jó- vöbéli világ létezhét, jön a közömbös

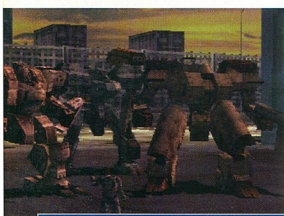


Nézd meg jól ezeket a képernyőket, ezekről derül ki ugyanis, hogy milyen a „valódi” játék. A kék kockák a mozgási lehetőségeket mutatják, a narancssárgák pedig a fegyverek hatótávolságát. Még nincs késő kilépni...



Kévs egységet irányítasz, és nem sok ellenséget vadászol le a

küldetésekből



„Mindenkit legyőzők fél kézzel. Tégés és a pöffedt barátaitat is. Hukk”

karakerek ostoba viselkedése, s illúzióid szertefoszlanak.

Az FM3 designjának egyik alapvető húzása az, hogy a csaták rövidek és csatánosak. Kévs egységet irányítasz és nem sok ellenséget vadászol le a küldetésekből, így a csaták hossza fél óra alatt marad. Bizonyos szempontból ez kiábrándító, mert a korlátozott lehetőségek sosem adnak lehetőséget olyan, kétórás harcokra, amelyeket a *Vagrant Hearts*-ban már megszokhattál.

A tempó azonban sosem lankad; mindig valami más elemet dobnak be a harcba, így érdeklődésed mégis megmarad. Néhány küldetésben hirtelen azt látod, hogy a kör végén egy szövetséges tenger-alattjáró nagy hatótávolságú lovedeké segítségével nekik, más esetekben pedig egyetlen tudósnak kell fedezned menekülés közben, vagy egy gát felrobbantásával kell felmosnod az ellenség erősítéseit. Az igazi gond a *Front Mission*nel az, hogy bőven akadnak benne olyan idegesítő hibák, amelyek még a dalai látást is kibővíti a sodrából. Minden két dologra, ami rendben van a programban, van egy hiba,

amely jócskán levon a srapel-parti élvezeti értékéből. Például, a kézipuskás emberek túl kemény ellenfélnek bizonyulnak, s gyakran le tudnak győzni egy mechet, mert nehéz őket eltalálni. A mesterséges intelligencia korlátozott, sok ellenség egyesével támad ahelyett, hogy csapatban és hatékonyan nyomulnának előre. Az olés rendszere sem teljesen logikus – ahelyett, hogy kihasználhatnád a pilóta különleges képességeit taktikai fölényed tudatosítására, a fickó legalább annyira esetlegesen használja egyéni vonásait, mint amennyire rendszeretlenül fejleszti azokat.

A nehézségi szint már jelent valamennyi kihívást, de ha a virtuális edzőpályán próbálgatod mechedet, rögtön túl könnyű lesz a rákövetkező küldetés. Az osztályozási rendszer a



tapasztaltabb stratégák számára nyújt némi élvezetet, így ha platinamedált akarasz szerezni minden csatában, alapfel kell kötödnöd a gatyá-

A harcrendszer leegyszerűsítése a korábbi FM játékokhoz képest azt jelenti, hogy a játékosnak kevesebb a kombinációs lehetősége, így a csetepaték egy idő után egyhangúvá válhatnak. Az első pár kör után már tudni mi a palya, így nem sok új meglepetést, vagy trükköt hoznak a küldetésekből.

Ha egy cég komolyan gondolja, hogy a tömegpiac számára készíthet stratégiai játékokat, alap dolog, hogy az interjúfész olyan egyszerű és praktikus legyen, hogy minden játékos számára lehetővé tegye a játékmenet kihívásával való megbirkózást. Nos, a *Front*

HOGY KELL...

MEGCSINÁLNI A LEG- JOB B NÉGY DOLGOT EGY 12 MÉTERES MECHBEN

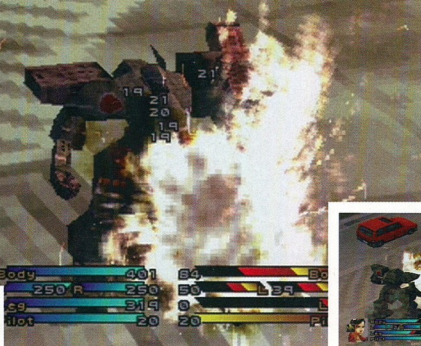
- 1) Látogasd meg a bankárodat, és finoman kérdezz rá, hogy melyek a legkedvezőbb kamatok, amelyekkel nagy, meghatározatlan lejáratú kölcsönt vehetnél fel.
- 2) Kiabáld ezt fémes hangon: „20 másodperc van, hogy átadd a pénzt!”, majd add furcsa hangokat, mintha hibás lenne a mech, és szömj vissza kettesével.
- 3) Figyeld az irányítást: Mindig kövesd a merev geometriai mintákat, ha egy kukoricaföldön haladsz át, de előtte szólj egy amatőr főtornásknak (lásd lentebb).
- 4) Mielőtt leparkolnád a mechedet a ház előtt, állítsd be Neighbourhood Watch (Szomszédfigyelés) módra a rakétavetőt és vess egy tucat rovátkát az etetőbe.



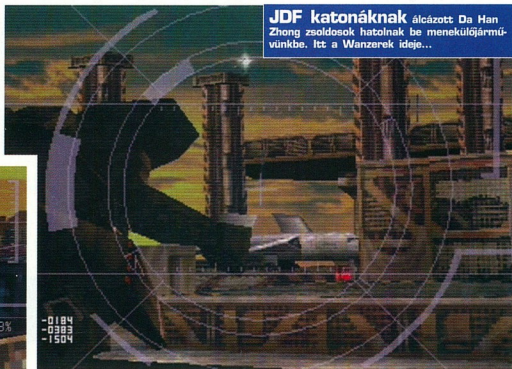
A szomszédokra leleskelni csak gyerekkorban jön be. Nameg, Wanzenben úlé

**HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?**
VANDAL HEARTS II
(PSM09 B/10)
konzolstratégia 8893 színtben

A lehető legjobb tapasztalatot akkor gyűjtheted, ha minél több ellenséges végtagot megromlász, mielőtt szétcsuszamázod a testét. Erdemes céltámassal és sortírással operálni



JDF katonáknak álcázott Da Han Zhong zsoldosok hatolnak be menekülőjárművünkbe. Itt a Wanzenek ideje...



y a csaták hossza fél óra alatt marad

mission 3 esetében megvan annak a veszélye, hogy a játék elijeszti a kevésbé ivavottakat, ugyanis túl sok benne a tisztika és a villogó szám.

Bár nem az FM sorozat fénypontja, a játék mégis figyelemreméltó. A beállítás, a technikai eszközök, a háttér, a kidolgozottság, az animált csaták és a hosszú járdó mindenképp pozitív oldala a programnak. Az interfész, a sztori, a közép-alapny nehézségi szint és az MI furcsaságai azonban kritikát érdemelnek, de szeretni tud mecheidet és a stratégiát, amellyel irányítod majd őket. Sok estéd rá fog menni erre a játékra. ■

Zy Nicholson



„Kérem, uram...” Ha több napot akarsz egy Wanzen kabinjában tölteni, jobb, ha nem ottod ki a kólát már az első percben. Lehat, hogy ráfaragsz

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA

Nagyrészt rendben van **8**

■ ÖSSZEKÉP

Az év egyik legújtszhatóbb stratégiai játéka, amelyben a pirotechnika is hozzáad az állíthatósághoz. Valószínűleg nem sok új rajongót vonz majd, de a régiék jól meglesznek vele

■ JÁTSZHATÓSÁG

Mély és élvezetes, különféle küldetésekkel **8**

■ ÉLETTARTAM

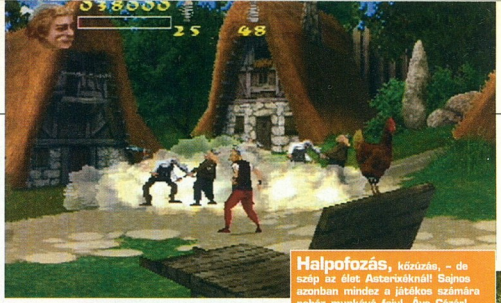
Végre egyszer az „50 óra játékidő” nem csak marketingfogás **8**

8

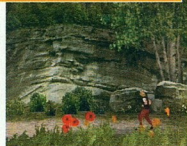
TÍZBŐL



Nézd meg a kizárólag grafikai modellezést! Csodás. Vagy talán mégsem...



Halpofozás, kőzúdás, - de szép az élet Autarkóknál! Sajnos azonban mindez a játékos számára néhez munkává fajul. Áno Cézár!



A GALL BETLIZIK A TETRIS-SZERŰ JÁTÉKBAN



Asterix & Obelix Take On Caesar

„Tíz perc múlva ásítózni fogunk, és ez állandósul...”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Cryo
■ FEJLESZTŐ	Tek 5
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?
ASTERIX (PSM 3/10)
 Biztos bejött neked ez a reaktivitelen platform/stratégia keverék. Te reaktivitelen perverz

A ráncosabb olvasók még emlékezhetnek a kvarcjátékokra, amelyek minden tanárt az örületbe kergettek a nyolcvanas években. A *Climbert*, az *Egget* és egyéb klasszikusokat felvonultató pittyes, villogó masinák könnyen elértek az iskolakönyve zsebében, vagy a hátizsákban. Primitív, digitálisóra-szerű grafikájukhoz hasonlóan egyszerű játékmotor társult; rendszert jobbra-balra kellett mozdulnunk, hogy elkaphassunk vagy visszaverjünk valamit. Az LCD-s élvezetek azonban minden farszort oroszlárt feldobtak. Na ja, azok voltak a szép napok. Könnyek szöknek az ember szemébe.

Azóta viszont jó pár év eltelt. Nézzük csak például az *Asterix & Obelix Take On Caesar*-t. A játék a PlayStation poligonerejét teljes egészében kihasználva gyönyörűen élénk tárja a rómaiak által meghódított Franciaországot. Centúriók és gallok duhajkodnak az erdei tisztásokon, s falusi dárúdokon szópósmalaccal ünnepelnek. Igazán szép látvány, ideális terep arra, hogy... na... szóval hogy jobbra-balra mozgjunk, és elkapjunk, illetve visszaverjünk valamit. Akármilyen meglepő és hihetetlen, összesen ennyi a dolgunk a játékban. Minden szinten valami újjal dobunk meg, kövöktől pókokon át vaddisznókig, de minden esetben csak jobbra-balra mozgunk és elkapjuk őket. Vagy visszaverjük.

Mindig van egy kvóta, amelyet teljesítenünk kell, például verjünk vissza 100 halból 90-et, és ilyesmi. Ha nem sikerül a kvóta elérése, újra kell próbálnunk. Ha azonban sikerül a dolog, egy klipet láthatunk a névadó filmből, Asterix és Obelix (Gerard Depardieu) főszereplésével, akik angola szinkronizáltan (t)raccolnak a ró-

maiakkal, satöbbi. Aztán jön a következő szint, itt is elkapunk, vagy visszaverünk valamit. Ott per után a használati utasítás fogjuk böngészni, nézve, hátha kihagy valamit. Tíz perc múlva ásítózni fogunk unalomtól, tizenöt perc múlva pedig felkötjük magunkat a controller vezetékek.

De várjunk csak! Mi ez itt? Nehézen iszinten a jobbra-balra mozgás mellett ugorhatunk is! De... Óh. Ez is farszort. Újában, őszintén szólva, a legújabb Asterix játékkal játszani körülbelül annyira élvezetes, mint nem játszani vele, és az ureképernyőt nézni helyette. Most tényleg hogyan töltened az estédet? Összetör egy Mitsubishi Evo VI-ot a *Gran Turismo*-ban? Zombikat boncolnál *Resi-stilusban*? Angliát vezetnéd győzelemre a *Fritzek* az EB-n? Vagy száz hal elől ugrálnál fél-

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Cinias és hangulatos. Ezzel semmi baj	■ ÖSSZKÉP	Talán a legkevésbé élvezet nyújtó program a PlayStation mai világában. Az <i>Asterix & Obelix</i> keserü pirula lesz a gall dő rajongóink. Leppjük meg vele ellenségeinket.
■ JÁTSZHATÓSÁG	Mint egy IQ-teszt egereknél	1	
■ ÉLETTARTAM	Már a celofánban is klinikai állapotban van	2	

Jonathan D...





Talán kedves a játék kínzatos, de a kezelési a komolyabb játékosoknak is tetszeni fog. Fent Dale (igen, a Chip 'n' hazugszól) épp akkorát akar farolni, hogy elérje a kanyarban a turbót.



A grafikai részletesség hiányosságai talán még a legközelebbi generáció játékaik az összetett kárpapergés médiában. De hol a többi versenyző? Elég egyedül vagyunk itt...

ÉG EGY KIS DALOLÁSZÁS, ÉS HÍVJUK A MENTŐKET



Disney World Magical Racing Tour

Az első pár órában visítózni fogunk, mint a hatévesek

ARTOTÉK	
ADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Crystal Dynamics
REGULÁCIÓS	Már kapható
DRHATÁR	Nincs
ARTOTÉKOSOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

Van valami természetellenes abban, ha Beatrice dalokat tanítunk hat év alatti kisgyerekeknek, de ha vannak unokaöccsöd vagy unokahúgaid, biztos tudod, melkora erény van a Disney névnek a játékboltokban.

Első kukkantásra a *Magical Racing Tour* nagyon hiteles alternatívának tűnik a gokartjátékok piacán, különösen a fiatalabb közönség számára. A kezelhetősége jó, és az összes régi jó trükk – startvonal-turbók, faroló-bonuszok – megvan benne az inyenecbekek számára.

A *Magical Racing Tour* egy új módot talált a Disney licenc felhasználására. A pályák nem csak amolyan akadálypályák, hanem vídamparkj attrakcióira épülnek. Vannak benne mutatványosok és egyéb műsorszámok is, amelyeket azért terveztek, hogy menet közben, nagy sebességnél rájuk is vessünk egy pillantást. Ennek megfelelően a kartok is

váltakoznak; havas lejtőkön síléc lesz belőlük, a neandervölgyi időkben terepjáróba ülhetünk, míg a dzsungel folyóin kishajóval mehetünk végig. Sok pályalevegást fedezhetünk fel, és az első pár órában visítózni fogunk, mint hatévesek.

De mindennek megvan a maga ára. Ezt a játékot csak egy vagy két játékos élvezheti, míg a rivális programok alapban támogatják a Multi Tap négy játékos számára nyújtott előnyeiket. Ami még rosszabb: az osztott képernyős módban nincsenek CPU kartok, így a fejfejt melletti versenyzés azonnal unalmassá válik annak aki az élre tör.

A szülői játék hosszú távú vonzereje is kérdéses, mert a legtöbb power-up bonuszt más játékokból másolták, ahol viszont eredetileg a multiplayer módhoz készültek. Elég a „zapper” bonuszra gondolni, amely a többi kartot lassú, összetaposható békává változtatja. Egy egyszemélyes játékban elég rossz takti-

ka kitenni a játékoszt olyan veszélynek, amelyet nem kerülhet el. Nem, ez nem paranoia, ezek a kartok igazán el akarnak gázolni minket. Vidáman a farkunkra lépnek, s bezsebelik a bonuszokat anélkül, hogy egymást is szabotálnak.

Őh, és lehet, hogy néhány karaktert el kell majd magyarázni a kis rokonoknak. Sajnos Mickey és Donald ma nem tud itt lenni velünk, ehelyett olyasvalakit kapunk, aki a gonosz második csatlósja lehetett a *Kacsamesék* 87. epizódjában...

Ettől függetlenül vannak a játékban jó dolgok, amelyeket a játékos a korlátai függetlenül élvez, de igazán a kis rokonokat, hogy utána más gokartjátékokat, hogy közben nem mutatja meg, mitől is jók az eredetiek.

Ja, és áldjátok a szerencséteket, hogy nincs már helyünk a dalokról is imi... ■

Zy Nicholson

PlayStation Magazin

■ GRAFIKA	Megfelelő mélység, bőséges részletek	8	■ ÖSSZEKÉP	Vannak benne szórakoztató pályák, sok levágással. De az a néhány design-probléma kétségessé teszi a <i>Magical Racing Tour</i> hosszú távú értékét. Maradjunk inkább a <i>Crash Team Racing</i> nél	7
■ JÁTSZHATÓSÁG	Alapvetően ígértes, jó kezelhetőséggel párosulva	7	■ ÉLETTARTAM	Hiányzik a négyesemélyes mód	5

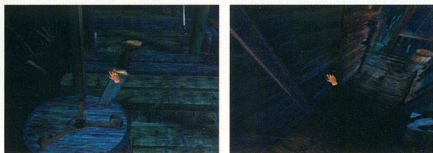
ÉRTÉKELÉS

6 TÍZBŐL

A renderelt elemek sem dobják fel a kalandozásainkat, és semmi nem segít abban, hogy rájussunk, merre is kell mennünk



A karakterek csak töltés, filmbejátszós választ tudnak adni kérdéseinkre. Pokolian unalmas



TÚLÉLÉSI HORROR KÉPESLAPOKON? ILYET MÉG VLAD SEM LÁTOTT...



Dracula: The Resurrection

Egy ember keressél jobbra-balra, minden különösebb értelem nélkül...

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Microïds
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSK SZÁMA	Egy

Élvezed a fák égyvüriének ezretét számolni? Kedvenc időtöltésed a hópehelyk csillogásának bámulása? Ha nem, a *Dracula: The Resurrection* cirka öt percen belül az örületbe kerget meg majd. A mutass-rá-és-kattints jellegű PC-kalandjáték átirása elvileg Jonathan Harker Transzilvániába való visszatéréséről kellene szólni, s a főhősnek hön szeretett Nináját kellene keresnie, ehelyett azonban egy ember csak keressél jobbra-balra, különösebb értelem nélkül.

A fő probléma a játékban maga a haladás. Egy kis, ékszer-szerű ikonk kell mozgatniuk a képernyőn, amíg az egy mutatóvá nem alakul – ez azt jelenti, hogy továbbmehetünk. Sok forgolódban, ikonrángatásban, és angolszász káromkodásban lesz részünk, amikor rájövünk, hogy bármilyen kis eltérés feléle

vely lefelé eltüntetheti a mutatót. De mindez csak kinyitja a kezdete. Drakula gonosz erői arról is gondoskodtak, hogy úgy elrejtsek a megkeresni való tárgyakat, hogy ha csak nem tudjuk egészen pontosan, merre is kell keressélnünk, semmi esélyünk se legyen megtalálni őket. Ha bele is botlunk a kilincsgombba, a csúzliba, vagy a kulcsba, a magyarázatok és bármilyen más segítség hiánya azt jelenti, hogy már a tárgyak használata is maga a kín lesz.

Nincs semmi különösebb baj az ilyen-féle kalandjátékokkal (reméljük, a *Secret Of Monkey Island* hamarosan megjelenik a PS2-n), de amikor nem dolgozzák ki őket rendszeren, nincsenek minijátékok, nincsenek kicsi autók és nagy robbanások, csak a fejfájást okozzák. A Microïds azzal próbálta meg feldobni a dolgokat, hogy bevezette a 360 fokos forgás lehetőséget (a képernyőről képernyőre való ugrás helyett), és

teljesen renderelt karaktereket használt a kik filmbejátszós párbeszédekkel rohannak le minket. Hát, ha ez a gyógy-mód, mi inkább a betegséget választanánk – a forgás arra jó, hogy eltévődünk és elfelejtjük, hol is jártunk, a karakterektől meg herója támad az embernek.

Nem akarunk még egyet beleírni egy olyan játékba, amely amúgy is halálos agóniában rángatózik a földön, de az egyetlen dolog, amelynek mindenképp is kellene lennie a *Dracula*-ban, a hangulat. legjésztőbb dolog az egész játékban azo-ban kétségtelenül az az időtelniül hangos retesz a fogadó ajtaján, amely figyelmeztet arra, hogy nem sikerült újraelészteni Bran Stoker krimi-klasszikusát. Maga a horror a játék, de azért, mert nincs benne semmi horror, vagy igazi történet. ■

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?...
DISCWORLD NOIR (PS07 8/10)
 Jófejta PlayStation kaland-játék, hangulatos látvány-elemekkel

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Szintelen képeslapok az unalmas sötétség világából	5	■ ÖSSZEKÉP	Az emberek évekig emlegették a Myster-hírhedt unalmasságot, de ehhez a játékhoz képest: a korai előid egy remekbeszabott, izgalmasban bővelkedő kalandjáték. Bárcsak ne lett volna ki a dobozból Drak
■ JÁTSZHATÓSÁG	Vándoroljunk céltalanul álcázott tárgyak között	2		
■ ÉLETTARTAM	Ha megalszik a tej a szádban, ez a te játékod	2		





A sárkányok és más szörnyesek vezetnek el a győzelemhez. És a játszhatóság és a grafika is, más, hogy is mondjam...óóó, kicsit old-school.

Y SZEREPJÁTÉK, AMINEK NINCSEN MEGFELEŐ ELŐDE



Dragon Valour

Felidézi a 16-bites verekedős játékok sötét fénykorát...

RTOTÉK

MO:	SCEE
ESZTŐ:	Namco
MELEENÉS:	Már kapható
HATÁR:	11 év felett
ÁRÉKOSK SZÁMA:	1

EZ TETSZETT, SZÓLJ SZ ENHEZ?
VAL FANTASY VIII
 (2005. 10. 10.)
 Látta megírni legjobban PlayStation játékok

Attól eltekintve, hogy ebben a magazinban mindig magas pontszámokat kaptak, a *Final Fantasy* játékok még messze nem tökéletesek. Vannak olyan játékosok, akik inkább kikapcsolnák a párbeszéd buborékokat és a felváltva variálható küzdelmeket. Attól függetlenül, hogy a *Dragon Valour* a *Final Fantasy*-ből merített jó pár ötletet, a Namco mégis felváltotta a hosszú harci procedurát valós idejű harcra. Van egy másik újítás is, ami sokkal jobban funkcionál, mint ahogy azt már a *Final Fantasy* sorozatban már megszoktuk, ez pedig nem más, mint amolyan aprólékosra való karakterválasztási lehetőség, amivel kikerültek a túlkomplikált harci procedurák.

Az egyetlen hasonlóság, ami a játékokban a *Final Fantasy*-re emlékeztet, a navigálható világtérkép. Az egész játék felidézi a 16-bites verekedős játékok sötét fénykorát. A cselekmény is

megvan annyira rendezve, hogy meglegyen az igazi kaland érzése, de az egyszerű alapokra felépített vázráslási rendszer is annyira földhözragadt, hogy az egészséghelyreállító varázslaton kívül a többi szinte teljesen felesleges. A játék abszolút nem nevezhető igazi RPG-nek, inkább platform játékok elemeinek tömkegével van tele, nem beszélve arról, hogy a karakterek között mondhatni semmilyen közös dolog sincsen. Nagyon ki akarták faragni a személyiségüket, de így sem lettek többek egy gyenge karikatúránál. Sőt, az elamerikanizált kísérlet az Erzsébet-kori párbeszédekkel igazán idegesítő. Példának oлдást Lodonya olyan beszélősokkal tarkítja mondanivalóját, hogy: „Thou’it a vulgar one, it’s adieu for now.” [Minek léven te túlonult vulgárisnak találtattál, zsek

folytán istenhozzádót mondok néked). A legrosszabb kijelentései úgy hangzanak, mintha Shakespeare-t hallgatnánk egy rossz tolmács-géppel. A harcban fel lehet fedezni néhány variációt, de a környezetben annyi interaktivitást sem fogsz észlelni, mint egy villamoszékben. Nehány résznel be fogsz látni a nyitott ajtókon, de nem tudod majd a

ellenfeleidet megsebezni, mert amíg át nem mész a másik szobába, addig ők is a 2D-s háttér részeit alkotják. És ami a magaslattokba emeli a 16-bit érzést, az a korszerűtlenség. Ha éppen denevérekkel csatazol, akkor kis aranytállekokat hagynak maguk után, ami nem másból esik ki, mint az icipici denevérszékükből. Na, köszí szépen. ■



ayStation
Magazin

RTÉKELÉS

- GRAFIKA: Semmi extra, és semmi ami inspirálná **4**
- JÁTSZHATÓSÁG: Old-school helyett inkább kötegedett **4**
- ÉLETTARTAM: Rengeteg tennivaló, bárcsak ne lenne **5**

■ ÖSSZEKÉP
 Még ha lenne is a játékban kreativitás és eredetiség, akkor is csak egy átlagos játék lenne. A *Dragon Valour*-ban nincsen modern grafika és a játszhatósága is gyatra. Nagyon gyenge munka.

Lee Hall
4
 TÍZBŐL



Még a hatalmas szörnyeket is lecsaphatod a fejeződdel, ha használod az ezredet és egyéb speciális segédeszközöket. Az eredmény egy nagy rakás vörös húscsapat



ÖLD, CSONKÍTSD, KASZABOLD ÁT MAGAD A SZÖRNYEK HORDÁIN



Nightmare Creatures II

„Képernyőd egyfolytában vörös lesz a kiontott vértől...”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Konami
■ FEJLESZTŐ	Kalisto
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	18 év felett
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Atülélesi horror határmezsgyéi jócskán eltolódtak, mióta a *Nightmare Creatures* első része megjelent. A *Resident Evil 3: Nemesis*, a *Silent Hill* (PSM02 10/10) és társai fémjelzik az új irányzatot, de – becsléletre legyen szóva – a Kalisto újdonsága sem csupán a kissé felszínes eredeti változat átdolgozása.

Újra csak az a cél, hogy leállítsd Adam Crowley, a sebészből lett testbábráló tömegpusztító machinációt. A gonosz tudós rémálombka illő teremtményei genetikailag módosított, félig emberi gyilkosok, amelyek vérszomja és pusztításvágya határtalan. Egy csinos kis fejszével és egy nagy rakat fegyverrel indulsz útnak, s esélyeid nem is rosszak az ellenfelekkel szemben. Érdemes felkészülnöd arra, hogy borzongató kalandjaid során képernyőd vörös lesz a kiontott vértől.

A *Nightmare Creatures II*-nek, amely 1934-ben, Londonban és Párizsban játszódik, kétségtelenül megvan a maga hangulata. A két város, különösen Párizs, igen élethűen idéződik fel, a francia főváros temetője a Père Lachaise, Oscar Wilde és

Jim Morrison nyughelyének hasonmása.

A megfelelő világítás és az időjárás-effektek, amelyekhez a *Silent Hill*re emlékeztető zene is társul, felváltottabbé és elvezetesebbé teszik a programot, mint az eredetit, de a játékmenet már-már túlzottan is a vérontásra épül. A legtöbb titokra, sőt még az előre vezetők útra is, a háttérrendellenes, vagy szokatlan részletei utalnak, s ez sokkal inkább az irányítottág, mint a felfedezés érzetét kelti. Idegesítő, amikor az akadályokhoz közeledve azon gondolkodsz: „Erre most fel kell másznom?”, ahelyett, hogy azt mondanád: „Éltem vajon azt a peremet?”

A PlayStation ugrásszerűen fejlődő világában a fejlesztőknek már ahhoz is futniuk kell, hogy megálljanak a lábukon a versenyben, de a Kalisto most kifejezetten nagyot lépett előre. Új elem az úszó játékmód (Swimming Mode), viszont eltűnt az időmérő, amely miatt az eredeti játékban az idővel versenyt való préda után.

A Kalisto túllépett az első játék vacak harcrendszerén is, és bevezette az Engagement (Csata) módot, ahol egy el-

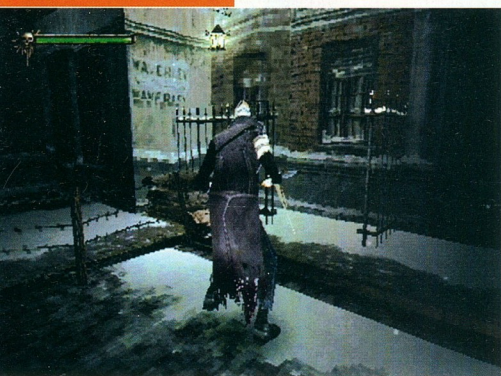
lenféllel addig kell harcolnod, amíg le nem győzöd (vagy ő téged). Ezáltal a véredek abszolút rendben vannak, de mindez egyúttal a játék okozta lineáris érzethez is hozzájárul, hiszen egyik balhéból a másikba keveredsz, amelyekben a másodlagos ellenfelek sérülései csak akkor nőnek, ha ives fegyvered oldalvágásai érte őket. Szintén zavaró az is, hogy akármilyen fantáziadúsak is a felszedhető cuccok, a fejse marad az elsődleges fegyvered.

A szörnyeket jól és ijesztően rajzolt meg, és bár a mozgáskombinációk hatékonyak a gyengébbek ellen, a játékban előrehaladva egyre meggondoltabban kell cselekedned. Minden ellenfél legyőzhető egy úgynevezett „vegzetes mozgással”, amely eleinte kielégítő élményt nyújt, később azonban már közhelyesrűvé válhat.





A múltat idéző hangulat és az idősebbel való interakció lehetősége a Nightmare Creatures II-e szép (de nagyon óvót hangulatú) játékká teszi. (Bal oldalt) Műsünk kiereszt egy kőzífekét, hogy döbb tohasson egy teherkocsit!



Új roszszfűk jelennek meg, ahogy haladunk előre a játékban – itt a kőtarombokban, rémálomszerű kastélyokban, valamint Párizs és London utcáin

HOGY KELL...

LEFEJEZNI ÉS MEGCSONKÍTANI A SZÖRNYEKET...



Amikor egy szörny a hátsó lábain áll, a „fatality” (végzet) szó jelenik meg a képernyő jobb felső sarkában. Nyomd meg a **@**-t és a **Q**-t, aztán nézd, ahogy a főrmedvény térdre roskad!



Ekkor az utolsó, véres mozdulattal megszabadított a testét a fejtől...



... majd tovább kaszabolod a hullát, leszeltelev egy-egy végtagot. Ez még Freddy-nek is sok lenne...

A Nightmare Creatures II grafikai szempontból jól kivitelezett játék, amelyet élvezet játszani, de hiányzik belőle az az alaposság, amely alapvető más túlélési horrorjátékokban. A hiányzó „oldallépés” „átvizsgálás” utasításoknál még nagyobb entősegűek a cselekményfejlődés és a látványer hiányosságai. A Silent Hill kítűben alkalmazta a moztéchnikát a karakterek ábrázolására és a kényelmetlenségzet visszaadására. A Nightmare creatures II-nek nem sikerül követnie ezt a jól bevált csapást, hiszen ritkán tűnnek benne a filmbejátszások és hosszú az őket megelőző betöltési idő. Az új járáseket egyszerű, látványos, vérszomszaj előnyekben lehet részünk, amelyeket bizony sokkal jobban is kivitelezhettek volna. ■

Lee Hall



Vérontás és lefejezés a két fő foglalatosság, miközben Rachel megmentésére indulás, s mag akarod menteni a világot Adam Crowley torzszüleményeitől

HA EZ JETTSZETT, MIT SZÓLSZ ENHEZ?
RESIDENT EVIL 3
 (PS2/98 10/10)
 Egyszerűen kirililans darab. Hiteles körvezet, örödi rejtélyek

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Szép és hangulatos, de az előtér nem elég kidolgozott	8
JÁTSZHATÓSÁG	Végés és nyisszantás határtalanul, kis pengéhibákkal	7
ÉLETTARTAM	Nem bővelkedik titkokban és a cselekmény mellékzálaiban	7

ÖSSZKÉP
 A Kalisto dicséretes igyekezete és a fejlődés az eredethez tiszteletreméltó, azonban a sok kis gikszer miatt a Nightmare Creatures II mégiscsak ott a topon. Kis mennyiségben élvezetes

7
 TÍZBŐL

SZEMLE

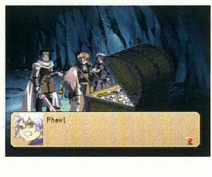


Ha vonzódnak is találod szokatlan lényeket, öröme akkor sincs igazán okod. Az *Eternal Eyes* igencsak átlagos



Noooo...

A Muppeteknek körülbelül annyi közük van a párbeszédhez, mint a játékmenezhez



Phel



Hey, Mucca. Is van rajongók hat város?



There's a map here.

A MAPPET-SHOW A PLAYSTATION VILÁGÁBAN IS LETESZI NÉVJEGYÉT



Eternal Eyes

„Kicsit hasonlít a kakasviadalhoz, de emiatt nem fognak letartóztatni”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Sunsoft
■ FEJLESZTŐ	TAMM
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHÉZ?...
FINAL FANTASY VIII
(PSH05 10/10)
Az RPG-k királya. Ennyi elég is róla

Ha még nem vetted észre, hogy bolygónk kisseracainak nagy részét ezek a furcsa kis lények tartják izgalomban, nyilván egy frizsiderben, vagy egy sötét veremben éltél az elmúlt két évben. Igen, a *Pokémon* fajról van szó, akik mindenható befértek. Nem valószínű, hogy átsiklottál volna a moziörületen, vagy a Pikachu kártyák és babák játékboltokat salkban tartó tömegén. A *Pokémon*-láz Japánban sokakat megfertőzött az elmúlt öt évben, nemrég Angliában is felütötte a fejét, így várható megjelenése a környékünkön is. PlayStationünk sincs biztonságban, itt az első program, amelynek főszereplői ezek a fura kis izék.

A *Final Fantasy Tactics*-hez hasonlóan az *Eternal Eyes* is egy stratégia-RPG, amely lehetővé teszi a játékosok számára, hogy saját kis Muppet-lényeket kreáljanak

és neveljenek, amelyek majd főnökük színeiben kelnek birokra. Az egész egy kicsit hasonlít a kakasviadalhoz, de emiatt senkit nem fognak letartóztatni.

A mágius Durung Királyságban (eredeti nevén: Gross Kingdom) a gonosz katonai vezető, Vorless azt tervezi, hogy leselejtezi az összes Muppetet és azok kiképzőt. Hogyan akarja ezt elérni? Természetesen egy nagy karddal, amelyet egy Luna nevezetű ördög istennőtől kapott. Csak egy csapat kiskölyök állhat megalománias fondorlatai útjába, akiket Shirlay, a legendás alkimista (mellesleg a Muppetek megteremtője) gyűjtött össze... A Sunsoft számára tehát ez az eredeti és megkapó alaptörténet.

A forgatható, izometrikus nézet, a 2D karakterek, a szokásos eszköztár és menürendszerek, az egyhangú városok és városalakok azonban csatlódat okoznak. Az *Eternal Eyes* olyan játéknak tűnik, amelyet Franken-

stein-módra a többi PlayStation RPG úszkástárgyiból szabtak össze.

Ennek ellenére a játék által generált tömlöcökben és járatokban játszódó Muppet-harcok meglepően érdekesek. Ahhoz, létrehozod és az útközben talált ékkövek felhasználva edzed kis lényeidet, közel 150 különféle szörnyességet képezhetsz, s mindnek megvannak a maguk támadásai és erősei. A körökre bontott csaták, amelyekben igencsak össze kell szedned magad, hogy förra tehess szert, egyeseket idegesíteni, másokat foglalkoztatni fognak.

Mindent egybevetve azonban egyáltalán nem tudunk azonosulni a karakterekkel, és történet nem túlzottan lélekbevonó. Azokori területeken, ahol a *Final Fantasy* szemrevélt számítógépes grafikákat alkalmaz, az *Eternal Eyes*-ban statikus képek mesélik a történetet. Nem egészen úgy, ahogyan szeretnénk.

PlayStation Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Hat éve korszerű lett volna ez a látványvilág	4
■ JÁTSZHATÓSÁG	Unalmas városok, poén harcok	5
■ ÉLETTARTAM	Elmegy, de nem köt le túlzottan	5

■ ÖSSZKÉP
A kiszámítható és sablonos történet ezt a *Pokémon*-beütésű RPG-t nem sok ember számára teszi vonzóvá. A körökre bontott csaták viszont meglepő módon élvezetesek.

C. MARTINEZ 0
S. OSHEA 0

34 MPH



SZEMLE



A tornák a grand elem teniszhez hasonlóan itt is különböző pályákon zajlanak le. Sajnos azonban nincs sok különbség közöttük, a kihívás mindenhol ugyanolyan



Nem igazán all-star tenisz; csak egy pár igaz játékos körül vészeszünk, a többi mind csak kitalált figura. A helyezkedésnek pedig nem sok legköre van



BIZONYOSODIK, HOGY MENNYIRE ÉRDEKES IDE-ODA ÜTNI A LABDÁT EGY HÁLÓ MÖGÖTT



All Star Tennis 2000

A grafika, a becsapódások és a játékmenet rettentően egyhangúak

ARTOTÉK	Ubi Soft
ADÓ	Aqua Pacific
ÜLESZTŐ	Már kapható
EGYELÉNÉS	Nincs
PRHATÁR	Egyzől nyolcig
TEKOSZAK SZÁMA	

EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EMHEZ?
ANNA KOURNIKOVA'S MASH COURT (PSM 8/10)
 és más újítás játéka. Retro kinézet, kitűnő játszhatóság, Renek darsab

A mikor a *Pong*, a videojátékok nagypapája megjelent a hetvenes években, megismerkedhettünk az első sport-szimulátorral, amelyben el kellett ütnünk a labdát az ellenfél mellett. Bár azóta fényévek teltek el, az *All Star Tennis 2000* megmutatja egy könnyen másolható, de nehezen sikerre viheto műfaj határait – a teniszjátékokét. Bár a program megfelelően imitálja a sportágat, vannak benne végzetes hibák is.

A játékosok különféle mozgásokat hajthatnak végre, de a grafika, s legfőképpen a becsapódások és a játékmenet rettentően egyhangúak. A teniszjáték nem nyújtózkodnak, kigyóznak, vagy improvizálnak eleget a nehéz ütések végrehajtásakor, és a labdával való interakciójuk is csak kétféle. Vagy eltalálják a játékszert, vagy nem. A legjobb sport-szimulátorok-

ban (az *ISS Pro Revolution* ugrik be) előfordulhat az is, hogy a játékos ugyan eltalálja a labdát, de rossz helyre üti, vagy – a közönség nagy derüjére – föld körül pályára állítja azt. Az *All Star Tennis 2000* esetében erről nincs szó.

A tervezők elég keveset tettek azért, hogy kárpótolják a játékosokat ezeket a hibákért, a játékban kevés a vonzerő és feltűnően hiányzik egy licenc. Ahogyan Angliában (miért nem lehetne Wimbledon a neve?), vagy más neves sporteseményeken versenyzünk, észrevehetjük, hogy szinte meg sem próbáltak visszaadni a pályák atmoszféráját. Valójában mindegyik verseny csak egy másik, névtelen pályát jelent, s még a talajnak sincs észrevehető hatása a játékra, kivéve a hanghatásokat.

Ezenkívül a programot nem neveznénk „all star” tenisznek, hiszen alig vannak valós játékosok, a sztárok pedig egy

az egyben hiányoznak a mezőnyből – az Aussie Queen Club nyertes, Lleyton Hewitt a borítón szereplő „csillag”, s az ellenfelek többsége számítógépes beugró. Ez aztán teljesen eljcsíti a valámireáló teniszrajongókat, akik amúgy túlélték volna a játék általános felületességét. Vannak nyomai az emelkedő nehézségi fokozatnak (a valós játékosok valamivel ügyesebbek, mint képzeletbeli társaik), de a kulcszó itt az egyhangúság. Elég a skizofrén birókra gondolni, akik akkor is csendet kérnek („Quiet please!”), amikor a közönség kuka módjára ücsörög.

Az fő jellemzője az elnagyolt design és az unalmas, lélektelő játékmenet. Abszolút nem sikerül visszaadni a centerpálya hangulatát, és a legkevesbé sem használja ki a PlayStation kapacitását. A játék sehol nem jutna főtáblára. ■

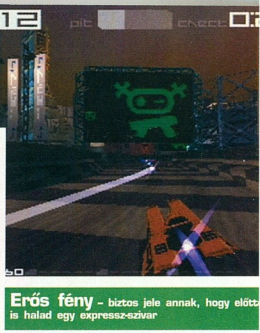
PlayStation Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Tökéletesen átlagos	■ ÖSSZEKÉP
■ JÁTSZHATÓSÁG	Nehézes és unalmas	Jól bemutatja a tenisz, amely nagyon nehezen ültethető át a modern videójátékok világába. Az <i>All Star Tennis 2000</i> nem elég csiszolt ahhoz, hogy több pontot kapjon
■ ÉLETTARTAM	nem leszel a tenisz szerelmese	6

Lee Hall
6
 TÍZBÖL



Újra átélheted a klasszikus pályák örömeit, persze vadlój járművekkel. Akár a prototípussal is mehetsz egy kört



Erős fény - biztos jele annak, hogy előtérbe halad egy expresszszárv



A SONY BEBIZONYÍTTA, HOGY LEHETSÉGES HÁROM JÓ DOLGOT EGY MÉG JOBBÁ ÖTVÖZNI



Wipeout 3: Special Edition

Az előző három *Wipeout* egy CD-re mixelve

KARTOTÉK



■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Psygnosis
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

A mikor betöltjük a *Wipeout 3: Special Edition*-t, olyan érzésünk támad, mint amilyen Jimmy Stewartnak lehetett az *It's A Wonderful Life* egyik jelenetében, ahol meglátta, milyen lett volna a világ, ha ő sosem születik meg. Ugyanígy nehéz elképzelni, hogy milyen lenne a PlayStation világa, ha a *Wipeout* sosem jelent volna meg. A Sony így is, úgy is dominálna, a szürke doboz is mindenképp sikeres lenne, de vajon ugyanannyira élveznénk vele játszani, vajon a többi játék ugyanannyira élvezetes és látványos lenne?

Ha mindez erőltetettnek tűnik számodra, akkor érdemes venned egy leckét a *Wipeout 3: Special Edition*-ből. Mintha a rendezői változatot övözték volna a játékokkal, s az előző három *Wipeout*-ot egy CD-re mixelve látnánk viszont. Azoknak, akik sosem próbálták ezeket a programokat, elmondjuk: olyan ez a világ,

mintha a *Gran Turismo* renderelt krómja és a *Colin McRae* csúszós realizmusa eltűnne egy 21. századi fűnyírójogi mozgalmat ünneplőben, s kicserélődne szupergyors, lebegő szánkókra. Gépedet neon hullámvastak rémisztó ugratón és gyorsítóin át kell irányítanod, a küzdelemhez pedig örült fegyverek állnak rendelkezésedre.

Azt gondolhatná az ember, hogy három rész után megvan annak a veszélye, hogy a játékok választás-szertofoszlék. Nos, ha egy klasszikus pályát választasz, például az *Arriados*-t, vagy a *Gare D'Europa*-t, s a belső nézetre váltasz, kételyeid azonnal megcáfolódnak majd. A *Wipeout* továbbra is kimereszti az ember szemét és megizzasztja a tenyerét, ahogy a játékos a kanyarokon és ugratokon át megpróbál a pályán maradni. A *Special Edition*-ben összesen 16 pálya van: a *Wipeout 3* nyolc pályája, valamint öt a *Wipeout 2097*-ből és három a *Wipeout*-ból. Azonban ahelyett, hogy a

régi pályákat csak úgy hagyták volna, a *Wipeout 3* power-up bonuszaival és irányít rendszerével fűszerezték őket. A kezdőknel nem okoz nagy problémákat egy-egy útköz: de a tapasztaltabbak élvezhetik az *Altima* 1. okozta rengekéseket is.

Visszatér a *Link* játékmód, újak a család: a régi pályák át vannak dolgozva, emiatt az tán ugyanolyan klassz minden, mint ahogy emlékeztünk (nem pedig ahogy volt). A *Wipeout* gyűjtemény azonban mégsem olyan mihamelgyen várnánk. A kiválasztó képernyő unalmasak, és hiányoznak a *Prodigy*, a *Cher* al Brothers és az *Underworld* ritmusai. A *Special Edition* azonban felülemelkedik az ilyesféle gáncoskodáson: a *Wipeout* soroz jellemzője az az egyszerű húzás, hogy a sebességet és az élvezetet mestersen ötvöztálal felejtethetetlen élményt nyújt. ■

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	A jól étalított ételgölgözásban gyorsak és színesek a pályák	9	■ ÖSSZÉP	Minden gyűjtő polcán ott figyel majd ez a darab, hiszen jelentős mérföldkő a PlayStation történetében. A <i>Special Edition</i> pedig meg kell venni, ha még nincsenek meg a <i>Wipeout</i> játékok; ha pedig már megvannak, érdemes újra átélni az élményt.	9
■ JÁTSZHATÓSÁG	Élvezd, ahogy a szemed és a kezed megpróbál szinkronban maradni	9			
■ ÉLETTARTAM	Phantom Class: valószínűleg a világ legkeményebb versenye	10			



A sokféle játék a színes arénákban a *MoHo*-t meglepően hosszú élettartamú játékká teszi. Ez örökösen nehéz szintekkel keveredik, ahol már-már lehetetlennek tűnő eredményeket próbálnak elérni

háros pofonok: a kétszemélyes játék a nehezebb a rossz látásviszonyok miatt

JÁTÓS VONZERŐ: EGY CSAPAT LÁBATLAN BÖRTÖNLAKÓ TOMBOLNI KEZD



MoHo

Az arénák hullámzanak és eltorzulnak a fegyverek robbanásaitól

ARTOTÉK



ADÓ	Take 2
LESZTŐ	Lost Toys
EGYJELÉNÉS	Július
ORHATÁR	Nincs
TÉKÉKOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

Fogvatartók, akik egy Alpha Prime-ra számítottak szintetikus, bűnöző faj tagjai, laposra vernek, majd nekiesztenak az öröknek és rabtársainak. Az **összegzedet és erődet** próbára tévő játékban a győzelem az egyetlen módszer arra, hogy kivívd a szabadságot. Mindez persze kicsit durván hangzik.

Ergőlyő (Powerball), Vesszőfutás (Gauntlet), Hajza (Pursuit) és Fogócska (Tag) stílusban versenyzel, s próbára teszed sokféle képességedet a skateboard-szerű eszközök navigálásától kezdve a süppedős ingoványon való járkálásig. Semmi kétség, mindenkinek meglesz a maga kedvence, de a *MoHo* legizgalmasabb eleme mindenképp a versenyzet, amelynek köszönhetően kanyarlevágásokat kell keresned, és ki kell használnod az arénák minden pontját ahhoz, hogy csuszliszerűen kilöhesz ellenfeleid mellett. Az egyes karakterek persze

más és más pályákon teljesítenek jobban, amely még tovább növeli a játék élettartamát. Az időfutamok emellett folyamatosan arra sarkallnak, hogy lehetetlennek tűnő eredményeket megdöntve rekordokat állíts fel.

A versenyek során grafikaiag kitűnően kidolgozott területen mozogsz; az arénák hullámzanak és eltorzulnak a fegyverek robbanásaitól, egyszóval remekül szemléltetik a program egyébként is szuper fizikai tulajdonságait. A *MoHo* nem a *Marble Madness* rejtélyneik irányvonalaát követi, de lendületesen kombinálja a kihívásokat; másodpercekkel azután, hogy idegességedben kivágtad a kerthe a joy-padot, már hozod is vissza, hogy mehess egy újabb kört.

Is izgalom, a frusztráció végig jelen van, de ez a kihívásoktól hemzsező játémenetnek nem pedig a gagyi irányításnak köszönhető. A szín-tek nehézségi foka lehetővé teszi, hogy mindegyik sikerünkért meg kelljen küzdenünk,

de még tudjunk örülni is nekik, s mindig átme-hetünk az aréna egy másik játékára, mielőtt visszatérnénk a keményebb kihívásokhoz. A túl egyszerű harci rendszerrel kapcsolatos korai aggodalmakat eloszlatják az új támadási lehetőségek, amelyek segítségével a szűk sarkokkal is ki tudjuk küzdeni magunkat. A kétszemélyes játékmód viszont kiábrándító – a látás-viszonyok romlanak egy olyan játékban, ahol alapvető az aréna lehető legjobban ismerete (egy radar eleve jól jönne mindegyik módban).

Azt, hogy a Lost Toys a környezetre és a játszhatóságra összpontosított, nem érheti kritika. Azonban még egy kis mélység, például az eszközök arénán kívüli feltüperozásának lehető-sége, a karakterek továbbfejlesztése, vagy a versenyeken túli világ kidolgozottsága egy a jó-játékok kitűnővé tette volna. Érdemes meg-lenni az ellentéteztelviszafojtva várni a Lost Toys következő próbálkozását. ■

Lee Hall

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Nagyon interaktív, kisebb hibákkal	■ ÖSSZKÉP	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Kitűnően irányítható. A kétszemélyes mód kicsit nehezebb	■ EREDETI, GYORS, KÖVETHETŐ, SOKSZOR ÚJRÁJÁTSZHATÓ. A nehezebb szinteken is túl tudsz jutni, ha elég gyakorlatot szerzel. Még egy kis mélység jól jött volna, de így is meglepően addiktív játék	8
■ ÉLETTARTAM	Szép! A joypad hozzávalód a kezemhez!		9

8
TÍZBŐL



Miután eltöltesz egy kis időt a kamera kezelésnek a megismerésével, rájössz, hogy ezzel már találkozott valahol



ÉLESÍTSD A KARDOD, FÉNYESÍTSD A PAJZSOD ÉS MENTSD MEG ÚJRA A VILÁGOT...



Alundra 2

„Maglehet, a játék eleje még könnyű, ám a nehézség fokozatos

KARTOTÉK

■ KIIDÓ	Activision
■ FEJLESZTŐ	Contrail
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?...

ALUNDRÁ (PSN 9710)
Hasonlóan intelligens felépítés, de egy sokkal jobb megtervezett elbeszélő stílusban.

Különös módon Alundra nem kapott szerepet az Alundra 2-ben. Igaz, hogy a szerény sikerű előző akció/RPG rész nevével viseli magát, ám hősnök valószínűleg öntelt fizetésemelési követelődésbe kezdhetett a folytatásban, úgyhogy lecserezték egy olcsóbb kardforgatóra, akinek a neve: Flint.

És csakugyan, nem csak az Alundra névadó hőse hiányzik az Alundra 2-ből, hanem szinte minden, ami az előző részre emlékeztetne. A felépítése is egészen más, az első rész térbeli tárgyainak síkban való, de a térbeliség látszatát keltő ábrázolási módját felcserezték polygon alapú 3D-s grafikára, és a sötét, rémálomszerű történet helyett egy humoros forgatókönyvet állítottak össze, hogy a nagyobb (és egyben a fiatalabb) közönséggel is megszereztesse a játékot. Miközben az egekig magasztalták az Alundra-t az ötletes szereposztása és a lenyűgöző elbeszélő módjáért, ez a rész csak egy földrészen játszódnak, aminek a lakosságát „szegől-végről” összeszedett emberek silány gyűlékezete és bennszülöttek egy csoportja al-

kotja. Nos, az eredeti játék hívei ebben a részben biztosan csalódní fognak. Bárhogy is nézzük az Alundra 2 egy élvezetes játék, tele lenyűgöző akcióval, rejtvényekkel és szerep-játékszerű motívumokkal. Az intelligensen felépített szerekezte és változatos-sága biztosan ígér egy igazán hosszú, és jól megtervezett kalandot. Az előre megszabott fegyvereket, pajzsokat és megszerzhető extra tárgyakat meg is veheted, a kincses ládákól és a szörnyektől szerzett aranyakból, és mindig tanulhatsz újabb és újabb harci mozdulatokat, vagy varázslatokat. Csak egyetlenegy parányi elbátázott rész van. Amikor Flint-el éppen Kingdom of Varuna-ban vagy, nincsen előre meghatározott feladatod, azzal a céllal, hogy bármikor beleszaladhatsz egy újabb rejtvénybe... Bárcsak előtte lehetne látni. Maglehet, a játék eleje még könnyű, de a nehézség fokozatos emelkedése igazi kihívás-sa teszi, bár még így sem lehetetlen megcsinálni. Persze lesznek frusztráló pillanatok, de az ultra-durva nagyfőnököket is lehet győzni a kellő taktikával, aminek a kitalálása természetesen rád vár (a csata így is lehetelhet legalább 15 percben). Flint

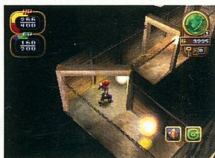
partnere egy igen heves természetű hó Princess Alexia, akinek nincs túl nagy je-tősége a játékban, ugyanis mindig azt mondja hogy: „Menjünk külön”, ha épp nem raboltak el, vagy nem tűnt el. Az Alundra 2 egy igazán egyszerűes játék. Mielőtt belelélnéd magad a „van-egy-tá-sam-aki-segít-a-bajban” komplexusba, és reveresz, hogy mindig egyedül kell meg-danod az összes adandó problémát, pe-sze segítség nélkül. Miután eltöltesz eg-kis időt a kamera kezelésének a megis-résével, rájössz, hogy ezzel már találko-valahol. És ezzel elérkeztünk az Alundr-fő problémájához, ami az, hogy semmi eredetiség nincs benne. Minden, ami be-nen van, jó, hogy benne van, csak az em-nem tudja magából kiölni az „ezt-már-l-tam-valahol” érzést. Például az akadály-átugrálása, állatszerű főellenségek, guru óriás fém lábak, és a bányában a csillk-verseny. Nyilvánvaló a hasonlóság a Ni-tendo Zelda című játékával - ahogy Flir-lekaszabolja a növényeket az aranytálle-kért, ahogy gyertyákat dob a bombákra ahogy egészségénövelő növényeket vesz barátságos bolti eladóktól. Egy szóval a

HOGY KELL...

MEGGYÚJTANI A TÜZET?



A játék eleje teljesen egyértelmű. Ez a rejtvény viszont felhívja a figyelmet arra, hogy a későbbiekben keményebb megpróbáltatások várnak rád: léj rá háromszor a tűzkapu szoborra, hogy elforduljon a feje...



...után csalogasd le a célkövető tűzgolyót a hosszú folyosóra. De vigyázz, mert ha neked megy, vagy ha beleütközik a falba, akkor kezetheted az egészét előlről.



Oda kell csalogatnod a folyosó végén álló gyertyatartóhoz, és ha meggyúlad, megjelenik egy platform, amiről már könnyedén fel tudsz ugrani a kapcsolóhoz, hogy kinyisd a következő pályához vezető ajtót.

Zeppo

Most people who cōss swords with Belgar don't live to talk about it...

A támadási taktikák elsajátítása a kulcs az ellenfelek legyőzéséhez



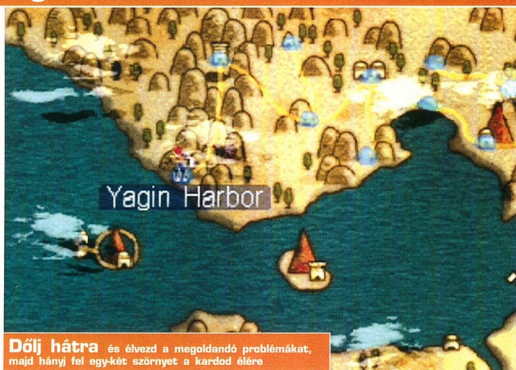
Ahm tryin' to talk toda lady. ea'me alone!

Miközben az Alundra 2-vel játszol, valami folytán egy ismerős örzösed támad

„melkedése teszi igazi kihívássá”

ből hiányzik az-az extra, ami változatosabbá tenné. A varázslatok a végére nagyon erősek és figyelemfelkeltőek lesznek, jó rejtvényhez elvezetnek, de nem levezetváslasztani őket az átláthatóság érdekében. Az Alundra 2-ből hiányzik az atmoszféra, annak ellenére, hogy az amerikai játékosok minden erejüket belefektették abba, hogy minél moziszerűbb szinkronnal hozzanak elő. Például ilyeneket: „hi?!?!” vagy „What the...?!”.

De még így is tud semmi újat felmutatni a játék, például néhány meglepetést, igazi kalandhantot, és a feledhetetlen „na-még-egy-öröcskát” érzést, amikor tudod, hogy minden sarkon egy újabb bosszuság vár rád.



Jon Smith

Dőlj hátra és élvezd a megoldandó problémákat, majd hányj fel egy-két szörnyet a kardod élére

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

- **GRAFIKA** Nem túl látványos, csak néhány egyszerű speciális effekt van benne. **6**
- **JÁTSZHATÓSÁG** Nagyon komplikált, de még tűrhető. **8**
- **ÉLETTARTAM** Rengeteg látni, és tennivaló. **8**

■ ÖSSZEKÉP

A fiatalabb korosztályból újabb rajongókat fog szerezni, viszont a régi hívek biztos el fognak fordulni tőle. De az biztos, hogy egy nagyon elegendően kivitelezett játékban találod magad, ahol rengeteg újabb kihívás vár rád.

7
A TÍZBŐL

SZEMLE



Rajzfilmszerű bejátszások színesítik ugrándozásunkat a mesészerű, veszellyekkel (és időnként egy vakonddal) tarkított környezetben



A fénypisztoly rejtelmel. Lődd le a rosszfiúkat, aztán puffantsd segged Bo-t is, nehogy elfelejtse átugrani az akadályokat



A NAMCO ÚJ SZÍNT HOZ A LEGÖRDÜLŐS SHOOT 'EM UP-OK VILÁGÁBA



Rescue Shot

„A G-Con 45 kezelésének mindig megvan a maga öröme...”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Namco
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

A mikor Harold Bishop a Tazyról a tengerbe esett, a Ramsey Street lakói fellelegzhettek. Nem kétséges, Bo ismét legújabb fénypisztolyos kalandjékában. Bo, a kedves kis nyúl/macska hibrid, akinek két fő tulajdonsága az együgyűség és a naivitás, leesik egy szikláról és elveszti az identitásával kapcsolatos emlékezetét. Az amnésziás főhős ezt követően kalandozni kezd egy veszedelmes mesevilágban, amelyben komikus fegyverekkel bíró rajzfilmfigura-ellenesgek laknak. Feladatunk a játékban az, hogy vigyázzunk az állatkára, lojók szét a veszelyes ellenfeleket, és találjuk el a bonusz-célpontokat.

A fő gond az, hogy a játékban mi csak amolyan láthatatlan védelmezők vagyunk, s emiatt nem igazán tudunk azonosulni az

eseményekkel. Szétlőjük a mérges gyümölcsöket, mielőtt még hősünk megenné őket, fenéken találjuk, hogy átugorja az akadályokat, de ez nem segít a távolság érzetén, amelyet tovább erősít a szintek közötti múlt idejű kommentár.

Bár többféle kameraszög és irányítás áll rendelkezésünkre, a játék bugyutának és monotonnak tűnik egyszerűes játékmódban. A „kemény” módban (Hard Mode) vannak extra dolgok, amelynél javítják a fő kihívás unalmát, más útvonalat is választ-hatunk, de a játékosok nemigen fognak visszatérni egy olyan játékhoz, amelyből ennyire hiányzik a hosszú távú vonzerő.

Ezt a hátrányt tovább erősíti a kétszemélyes játékmód, ahol ugyanazon a területen küzdjük végig magunkat, de a harc dupla tüzerönröknek köszönhetően kétszer olyan könnyű. Mielőtt még észrevennénk, felvisznek minket a nagy égi robotra, ahol a küz-

delmünk egyetlen célja az marad, hogy abba hagyhassuk a tükölködést Bo iskolájában. A játék valójában csak a későbbi szinteken indul be igazán, amikor egy mozgó vonato genszterekkel mérjük össze erőnket. Úgy tűnik, minél ambiciózusabbak voltak a szinttervezők, annál jobb lett a játék – kár hogy a fejlesztők ennyivel is megelégedtek.

A játék – akárhogy is vesszük – a PlayStation közönségének fiatalabbik végét célozza meg. Az alcselvevények különösen rajzfilmszerűek és lankadtak, így a nagyobb kolykóknak érdekesebb más kedvtelésre költenük a pénzüket. A G-Con 45 haszná-lata azonban mindig feldob egy programot és a Rescue Shot kalandos 3D környezete újdonság a rajzfilmes játékok világában. Az élmény persze rögtön nem olyan nagy, ha standard kontrollert használjuk. Vagy ha már elmúltunk tíz évesek. ■

PlayStation
Magazin

■ GRAFIKA

Szemrevaló és fantáziadús 8

■ ÖSSZÉP

A fiatalabbak számára kellemes bekukkantás a fénypisztolyos játékok világába, de nem elég kidolgozott. Legfőbb hibéje az, hogy nem igazán tudunk azonosulni Bo-val és az eseményekkel

■ JÁTSZHATÓSÁG

Gyors, de nem elég kalandos 5

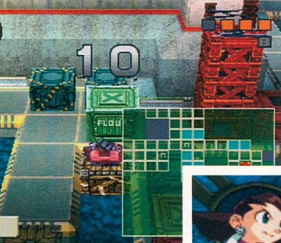
■ ÉLETTARTAM

A szint-választó talán visszacsall majd néha 4

ÉRTÉKELÉS

Lee H

5
A TÍZŐ



tt játék leggyorsabb része, de megpó módon ez a fejtörős aljáték a legérdeesebb és legnagyobb kihívást jelentő rész. Aligad fel az összes ládat, legfeljebb a megoldást számolom ki. Vagy haál meg



Húha. Éjén.
Egy kulcs. Boos, hogy nem vagyunk túl felkészültek, de közepesny képsége után az elég soványka jutalom...



A STREET FIGHTER KÉSZÍTŐJÉNEK LEBUÍTOTT JÁTÉKA



The Misadventures Of Tron Bonne

A kalandozás a játékban alig több, mint tárgyvadászat az útvesztőben

KARTOTÉK

KIADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Capcom
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	11 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1

A EZ TETSZETT, IT SZOLSZ ENHEZ?
MEGAMAN LEGENDS (PS2/10)

3D-s akció, a szerepjáték, és a kislányok ötvözet

Fobotok táncolnak a szemünk előtt. Nem, nem verték fejbe egy feszítővassal, csak az anime alapokra készült csodával, a *Tron Bonne*-nal játszunk. A gazdagság utáni vágytól fűtte, és hogy elég pénz szerezzen össze bátyja váltságdíjára, a lányzení, *Tron Bonne* büntényre készül, kedves segítői, a servbot-ok társaságában. Játékszínten ez egy olyan kalandjátékot eredményezett, amely részben RPG, részben fejtörő, és részben 3D-lövöldözős, viszont száz százalékosan eszemert.

Ha a játék csak egy kicsit is régebbi stílusú lenne, valószínűleg a képernyőn csupán egy piros kocka kergetné a feketét. Az akciórészek közben ahhoz, hogy elléphess oldalra, először helyben meg kell fordulnod, emellett ügyetlenül körözve kerülgeted az ellenséges feyvertvett. Ami még ennél is rosszabb, a kaland

dozás alig több, mint tárgyvadászat az útvesztőben. Mint a hasonló stílusú *MegaMan Legends*, amelynek az engine-jét és nem egy jellemzőjét ez a program is osztja, a *Tron Bonne* is a zsenébb korosztály számára készült. A kedvesaranyos robotsegítők vidáman szökdecselnek, tancolnak, a szinten kedves és persze imádnivaló rajzfilmzserelők énekelnek és táncolnak, mi alatt rendőrautók robbannak gyöngyöket rabolnak el, és robotok harcolnak.

Furcsa módon a játék legérdekesebb része az, amelyet sajnos igazán nem lehet kihasználni benne: fémsegítők, a servbot-ok fejlődése. Ha kiviszed őket egy küldetésre, vagy a megfelelő tárgyat szállítod le nekik, szellemi és fizikai képességeik erősödnék, így megtöltvén üres kis fejüket. Egy kis stratégia bevezetésével ez a jellemző is csupán érdekes helyett zseniális is lehetett volna; szomorú módon nincs lehetőséged arra, hogy az „elfáradt” robotokat megjavítsd, és anélkül, hogy *LMA Manager*-szintű

statistikai rendszerrel lenne, lehetetlen megmondani, hogy ki milyen állapotban van. A *Capcom* a legtöbb energiát a játék harci és kaland részének kifejlesztésébe fektette, de annak ellenére, hogy ez sok kellemes pillanatot szerez, egy idő után dögunalmassá válik. Mivel a játékban még a *MegaMan* párbeszédeinek és cselekményeinek mélysége is hiányzik, végül csak sződelegsz majd fel-alá, rendőrokkal vagy droidokkal harcolva, ezután kiküldöd apró segítőtársaidat, hogy hozzanak el mindent, ami csak mozdítható. Az egyedüli kibírtást rész a *Puzzle* mód fejtörői szolgáltatják, ahol ládákat rendezel át saját verziójú *Gustaff* mech-öltözetbe bújva.

A *Tron Bonne* szóvaldval elmegy, de ettől az al-játékok még teljesen átlagosak maradnak. A legjobb esetben kellemes délutáni szórakozás a kicsiknek, a legrosszabb esetben pedig pohárlátétnak használd majd a CD-t.

Pete Wilton

PlayStation Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Mintha egy ötvenes időkupán eszett volna a jövőbe	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Váltakozatosság, az van, mélység sajnos már kevésbé	5
■ ÉLETTARTAM	Nem túl hosszú, és ismétlődő. Sok-sok tükrelem kell hozzá	5

■ ÖSSZKÉP
Az, hogy három műaj ötvözödi egy játékban, nagyon jó ötlet, de ahhoz, hogy ténylegesen működjön is, legalább az egyik szórakoztató kell legyen. A *Tron Bonne* jöjjele a butasága miatt, de hiányzik belőle valami ahhoz, hogy igazán élvezetessé válhasson.

5
A TÍZBŐL

TESZT

HA EGYSZER A PLAYSTATION HATÁSA ALÁ KERÜLSZ, TÖBBÉ NEM TE IRÁNYÍTOD TETTEIDET. VIZSGÁLD MEG ELME-ÁLLAPOTODAT 100%-IG TUDOMÁNYOS TESZTÜNK SEGÍTSÉGÉVEL, S NÉZD MEG, MENNYIRE TUDTÁL ELLENÁLLNI A JÁTÉKOK TUDATÁLLAPOT-MÓDOSÍTÓ HATÁSÁNAK...

MENNYIRE



KAPASZLOVÉS

LODDI LE A FICKÓT

SZÍVROHAM

REKORD PONTSZÁM

GAMER OVER

PAUSE

UGRÁS

FEJLÖVÉS

SZINTÁTUGRÁS

KÓDOK

SYBEN

TÖBB JÁTÉKOS

ROBBANTÁS

KÉZIFÉKES KANYAR

HARG

GYÓGYSZEREK

TURBÓ

FEGYVER

HELP

ANYA

ÖLD MEG!!!

BIZTONSÁGOS AZ AGYAD?

Atéved alatt helyet foglaló szürke örömdoboz sokkal több, mint egy érzelmeidet befolyásoló játékszer. Ez egy an gépezet, amely hosszú távra is képes megváltoztatni gondolataidat és érzéseidet – s mindez úgy, hogy észre nem veszed! Éjt nappalál téve arra edz, hogy a lehető leggyorsabban és megfelelő módon reagálj az ingerekre. Hétvégéid folyamán szerény PlayStationőd agyi lebenyeidet bábárlja – an játékokkal szembebesít téged, amelyek hosszú távú hatása még nem bizonyított. **MOST AZONBAN FÉNYRŐL MINDENRE!**

Tény: bárki, aki autót vezet, átélte már *Gran Turismo*-jellegű pillanatokat – az utcasarkot padlógázzal vette be, s csak aztán döbönt rá, hogy a kocsmába vezető úton nemigen fog nemzetközi licenccel szerezni. És ki nem álmodott még olyan kutyáról, amely a *Bust-A-Move* buborékjából épült fel?

Vajon meddig megy el ez az agyvakarás? A tudatmódosulás mely szintje lehet még „biztonságos” és mely szintje tehet minket időzített bombává? A *PSM* a társadalom érdekeit szem előtt tartva úgy éreztet, olvasóit görcső alá dugva tudományos személyiségvizsgálatot kell végeznie. Ezért íme néhány teszt, amelynek segítségével megtudhatod, a PlayStation mennyiben befolyásolja gondolataidat... **ÉS A LELKEDET!**

Mit látsz a képen?



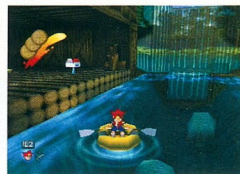
- a) Egy pillangót.....
- b) Egy arcot.....
- c) Egy groteszk, végtagok nélküli, rémálomba illő szörnyeteget, amelynek véresek a zemei, orra nagyobb, mint a teste, és... Jesszus Maris, ez a rohadék Rayman!
- d) Lássz már le rólam, bakker!.....

Erőszak a videojátékokban: a nagy vita



Miután a *Quake II*-t játszottad, mit érzel?

- a) Megjött a kedved ahhoz, hogy egy rakétával durjulj.....
- b) Elment a kedved attól, hogy egy rakétával durjulj.....
- c) Achtung! Szörny a láthatáron! Rakétás arcpakolást neki!.....



Miután az *Ape Escape-et* játszottad, mit érzel?

- a) Megjött a kedved ahhoz, hogy egy hálóval majmokat fogj be.....
- b) Elment a kedved attól, hogy egy hálóval majmokat fogj be.....
- c) Hálót a pofájukba! Mit ugrálnak itt ezek, mint fing a gatyában?.....

Képzeld el...

1. Az utcát járva észreveszel egy unalmas régi ismerőst, aki feléd szellő – olyasféle, mint az a tag az *Idétlen idők*ből, akit Bill Murray megbámolt. Szerencsére még nem vett észre téged. Mit teszel?

- a) Erőltetetten vigyorogsz, és kijérszél az szádon egy udvarias köszönést.....
- b) Lehajtod a fejed, behúzod a nyakad, a járdát bámulod, és megpróbálsz elosonni mellette anélkül, hogy felismerne.....
- c) Hátadat a falnak támasztva megbújsz az árnyékban, amíg el nem megy melletted, aztán kiugorva a földre rántod, majd egy laza mozdulattal kitérőd a nyakát!.....

2. Találkoznod kell egy üzleti kapcsolattal egy bárban, a város túsó végén. Oda kell érned minél gyorsabban; mit teszel?

- a) Buszra szállsz.....
- b) Taxizól.....
- c) A legközelebbi úthoz futsz, megállásra kényszerítesz egy járművet, kirángatod a vezetőt a helyéről, aztán padlógázzal végigszólsz az utcákon, nem törődve azzal, hogy hány gyalogost tesz nyomorékká kis kéjtúzadó.....

3. Egzotikus nyaralásra akarsz menni. Milyen alapon választasz a brosúrák ajánlatai közül?

- a) Milyen a tengerpart.....
- b) Milyenek a buli lehetőségek.....
- c) Hány ősi kizáratot lehet találni a kalandozások közben.....

4. Húspéppé vertek egy közelharcban. Mit teszel?

- a) Mozdulatlanul fekszel, úgy teszel, mintha halott lennél és remeled, hogy az ellenfél mielőbb továbbáll.....
- b) Felkelsz, s bocsánatkérő mosollyal a legközelebbi elsősegélyhely felé indulsz.....
- c) Azt kiáltod: „Még két kört, nagy jó uram!”.....

5. A győzsértáros azt mondja, elfogyott a lábspray. Mit teszel?

- a) Elmész egy másik boltba.....
- b) Vállat vonsz, és dezodort veszel helyette.....
- c) Felajánlod, hogy megszerzed neki a hozzávalókat, és ellopod B'Koch kristálykincseit. Vagy imádkozol Műiün erotikus szentélyében. Vagy elmész Caléndrixa furcsa szagú jégvilágába.....

TESZT

6. Egy segítőkész rendőrkocsi láttán mit teszel?

- a) Ránézel a sebességmérőre és lelassítasz
- b) Ártatlan képet vágasz, és nyugodtan továbbhajtasz

c) **Nekizúzol Misztér Zsernyáknak, aztán a kartondobozokon áthajtva vigyorogsz, mint egy ISTÉN**

Mit teszel, ha...

7. Nyomozás közben furcsa zajokat hallasz a pincében, majd észreveszed egy feléd rohánó patkány fényesen csillogó hátát. Mit teszel?

- a) Gyorsan elmész onnan, majd hídval a közegészségügyi hatóságod, hogy megszűntesse a rágcslóveszélyt!
- b) Pár tapsikoló mozdulattal és egy jól irányzott rúgással elijeszted az állatot. Elvégre is, csak egy patkány
- c) Elmosolyodsz, majd szétlyuggatod két automata pisztollyal. Vagy esetleg egy szerény duplacsőví puskával

8. Bár kicsi volt az esélye, mégis lebebotolasz egy hatalmas, tűzokádó, embereket eltaposó, lézerszemű robot-bestiába. Hatszor akkora, mint te, akkora az ereje, mint 200 emberé, fegyverzetével pedig akár kontinenseket is romba donthatna. Mit teszel?

- a) Eltűzöl, mint Gyalogkakuk
- b) A nagy ijedelemben térdre esel!
- c) Megbújsz egy faág alatt, és megpróbáld kitalálni, méretes ellenfeled hogyan fog támadni

9. Sokáig nem voltál magadnál. Egy ismeretlen vityillóban ébredsz fel, amelyet egy furcsa nőszemély tart rendben. Azt mondja, faluját megtámadták a helyi önkényúr csatlói. Mit mondasz?

- a) „Ó, igazán? És menni az idő? Bocsanát, de nekem most mennem kell, kezitscokolom!”
- b) „Köszönöm a szíves vendéglátást, de nem értem, nekem mi közöm ehhez. Értésíteni kellene a hatóságokat!”
- c) „Megfogadom, hogy két kezem erejével megküzdök a gonoszok seregével, és megmentem ezt a földet a fenyegető veszedelemtől!”

10. Be vagy zárva egy sötét szobába egy vérszomjas zombihorda társaságában. Mit teszel?



Csináltad már?

Emlegetted már hátításkádát eszköztár/inventory néven? ...**Igen/Nem**
 Kerested már főnököd gyenge pontjait? ...**Igen/Nem**
 Kaptál már pisztoly után egy biztonsági kamera láttán? ...**Igen/Nem**
 Próbáltál már fényes nappal kombókat végrehajtani? ...**Igen/Nem**
 Faroltál már bevásárlókoscsival? **Igen/Nem**
 Csatangoltál már éjszakán át a városban egy összepisált kartondoboz társaságában? **Igen/Nem**

- a) Vínnyogó hűsgömböccá gömbbolyódsz össze
- b) Nekik rontasz csupasz kézzel, és hósi halált halsz
- c) Életed hátralévő másodperceiben azon gondolkodsz, itt miért nincs Paus gomb

PONTTÁBLAZAT

ITT AZ IDEJE ÉRTÉKELNI A VÁLASZAJDÁT ÉS RÁJÖNNÖD, MEKKORA A SZELLEMI INTEGRITÁS ARÁNYOD (SZIA). VAJON MENNYIRE MÓDOSULT AGYMŰKÖDÉSED A JÁTÉKOKNAK KÖSZÖNHETŐEN?

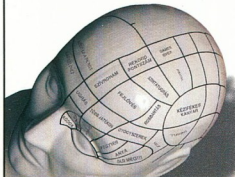
Minden „C” válasz, és a „Csináltad már?” részre adott „Igen” válasz egy-egy pontot ér.

Pontszám	SZIA	Értékelés
Nulla	Magas	Képességei teljes tudatában vagy, PlayStation élményeid nem befolyásolnak számottevő mértékben. Talán túl keveset játszol!
Nullától négyig	Közepes	Valamelyest megvan a hajlamod arra, hogy a játékok által sugallt dolgok hatása alá kerülj – de mindez még az egészséges mértékben belül marad.
Négy fölött	Alacsony	Vigyázat! Játékkörült lettél, nagy a veszélye annak, hogy elveszíted a szellemi integritásod. Azonnal menj el a legközelebbi agybeállító központba, ahol polgónos elmédet erős, de nagyon is legális agydrógok segítségével szakszerű kezelésben részesítek majd. De aztán ne gyere hozzánk!

Akármiyen is lett az értékelésed, ne aggódj. A PSM nagy tudású agyszerelei úgy vélik, a PlayStation hosszas használata okosabbá, leleményesebbé, kreatívabbá tesz. De ha négy pontnál többet kaptál, légszi! akkor se gyere hozzánk.

Agyritmus-mérés

Szóval főleg a „C” válaszokat jelölted be? Mi is. A válasz igen, a videójátékok mániákusa vagy. Mondd el 25 szóban, hogy mennyire váltak mániáddá a játékok, s a legsúlyosabb eset leírását a legfőbb pszichológiai tesz, egy teljes verziós játék postázásával díjazzuk. A pályázatokat „Hé, ti örültek” jellegre a PSM címére kérjük beküldeni, s aztán ne lepdj meg, ha a levelezési rovatban látod viszont!



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

Egyéves előfizetés esetén, teljes verziós játékot küldünk ajándékba.



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásaként, egyéves előfizetés esetén, megajándékozunk egy teljes verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-25

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

előfizetőinknek ajánlott!
és új előfizetőink
számára mostantól
ajándékba küldjük
memóriaként

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre

15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

Fél évre

8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

KÍVÁNJ EGYET

TOP TIPP

Demolition Racer

MAKE LOVE, NOT WAR! HA MÉGIS HÁBORÚZNI VAN KEDVED, DÜHÖNG BENNE A BÜNZÖZÉSI HAJLAM, RONCCSA AKAROD VERSENYEZNI A KOCSIDAT, VAGY CSAK A HAVEROD VERNÉD PÉPPÉ, MERT MÁR AGYADRA MENT A NYÁR - MI EBBEN IS SEGÍTÜNK PÁR KÓDDAL. A GYENÉBB IDEGZETŰEK PEDIG LARÁHOZ MENEKÜLHETNEK...



KÉRTE: VÁRKONYI SZILÁRD KECSKEMÉTRŐL

HOGYAN... TEGYÜK VÉGRE TÚL MAGUNKAT LARÁN TOMB RAIDER I

Szint átugrása

Játék közben nyomd meg a Select gombot és lépj be az Inventory-ba (eszközök). Azután az NTSC verzióban nyomkodd végig: **□, △, ○, □, △, ○**. Ezután a Select gombbal ugorhatsz a következő szintre. A PAL verzióban pedig a következőt kell bepötyögnöd: **□, △, ○, □, △, ○**. (Ezekhez a kódokhoz az eredeti gomb-beállításnak kell lenned.)

Az összes fegyver és a munió újratöltése
Játék közben nyomd meg a Select gombot és lépj be az Inventory-ba (eszközök). Azután az NTSC verzióban nyomkodd végig: **□, △, ○, □, △, ○**. A PAL verzióban pedig a következőt kell bepötyögnöd: **□, △, ○, □, △, ○**.

○, □. Ha sikeres volt a manőver, Lara sóhajt egyet. (Ezekhez a kódokhoz az eredeti gomb-beállításnak kell lenned.)



Az összes fegyver és kifogyhatatlan munió
Játszd végig a játékot, majd töltsd be bármelyik elmentett szintet - elérhető lesz az összes fegyver, kifogyhatatlan löszer és új ellenségek fognak felbukkanni. ■

KÉRTE: KAZI MARCELL HERENDRŐL

HOGYAN... BOKSZOLJUNK SZUPERŰL KNOCKOUT KINGS

Bokszoló medve

A főmenüben nyomkodd végig: **→ + ⊕, → + ⊕, → + ⊕, → + ⊕**. Ha jól irtad be a kódot, egy hangot fogsz hallani. Ezután bármelyik kiválasztott bokszolóval mevedéket játszhasz.

Nagy fej mód

A főmenüben, nyomkodd végig: **← + ⊕, ← + ⊕, ← + ⊕, ← + ⊕**. Ha jól irtad be a kódot, egy hangot fogsz hallani.

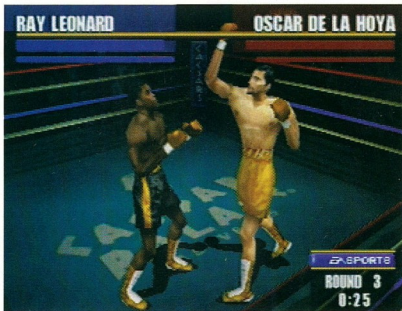
Szuper bokszoló

Válassz a karrier módot, készíts egy bokszolót, és névnek azt ird be: „PSIRULES”. Mentsd el frissen kreált bokszolód, és szálj ki a karrier módból. Ezután lépj be újra a karrier módba, és töltsd be a bokszolót, akinek már min-

den tulajdonsága a maximumon lesz és egyéb speciális dolgokkal is rendelkezik.

Energiafeltöltés

Ha két meccs között lehetőség nyílik ütögetni a homokzsákokat, vagy azt a kis pergős labdát, tartsd le nyomva az **□ + □ + □ + □**, és 2-8 ponttal növelheted az energiádat, attól függően, hogy milyen hosszán tartod nyomva a gombokat.



Az ellenfél csúfolása

Meccs közben nyomd le: **□ + □ + ⊕**. ■

Kérte: Novák Frigyes Győrből

A játék elindításához először az „Options” menü „Controller configuration” pontja alatt állítsd be a kedved legjobban tetsző gombkombinációt, majd menj vissza a főmenübe és válassz a „Single Race” (egy menetes verseny) vagy a „Demolition League” (bajnokság) menüpontot, ahol szétan kiválaszthatod az autót és a pályát. A „Load / Save Game” menüpontban a megkezdett bajnokságot tudod elmenteni, majd később újra behívni és folytatni. Kezdetben persze nem lesz minden pálya és minden kocsi választható, de ezen is könnyen segíthetünk!

Csalás mód

A főmenüben nyomkodd végig: **○, ⊕, ○, ⊕, ○, ⊕, ○, ⊕, ○, ⊕, ○, ⊕**. A játék eközben különböző jelneket fog mutatni: nekied. Ha jól irtad be a kódot, motorzajot fogsz hallani. Ezután az összes játékmód, az összes pálya és az összes kocsi elérhető lesz.



TOP TIPP

Tomb Raider IV

Kérte: Molnár Márk

Füzesabonyból

Szintugrás
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lép be az „Inventory”-be (eszközök). Jelöld ki a „Load Game” (játék betöltése) opciót és nyomogasd végig! **(B, B, B, B, B)**, fel, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a H+E+P gombokat), majd lép ki az „Inventory”-ből. Megjegyzés: Úgy a legközelebbi Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyanon lóg vagy áll, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a „Select” gombot és így belépsz az „Inventory”-ba, az iránytű átlátszó lesz - igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel.

Az összes fegyver, kifoghatatlan lőszer és egészségcsomag Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lép be az „Inventory”-be (eszközök). Jelöld ki a „Small Medipeck” (kis egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig! **(B, B, B, B, B)**, fel, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a G+H+H+gombokat), majd lép ki az „Inventory”-ből.

Az összes eszköz Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lép be az „Inventory”-be (eszközök). Jelöld ki a „Large Medipeck” (nagy egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig! **(B, B, B, B, B)**, le, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a W+E+H+P+O+H+H+gombokat), majd lép ki az „Inventory”-ből.

KÉRTE: SZÁSZ GYÖNGYI KECSKEMÉTRŐL

HOGYAN... HÁBORÚZZUNK KEDVENC HELYEINKEN

WAR GAMES: DEFCON 1

Sérthetatlenség

A kód: **(B, B, B, B, B, B, B, B, B, B)**

W.O.P.R. szint kiválasztása

Válaszd ki a kétjátékos „W.O.P.R. cooperation” módot, majd jelöld ki a második szintet és ptyögd be a kódot: **(B, B, B, B, B, B, B, B, B, B)**

☉. Most menj vissza a főmenübe, és válaszd az egyszemélyes „W.O.P.R.” módot.

Mozizás

Mielőtt megjelenne a nyitó képernyő, tartsd lenyomva az **(B)**-t, és közben folyamatosan nyomogasd a „Start” gombot.

Demo szint

A kód: **(B, B, A, A, B, B, B, B, B, B)**

A küldetések kódjai

Küldetés	Helye	Kód	Küldetés	Helye	Kód
NORAD Küldetések			W.O.P.R. Küldetések		
2	Cseh Köztársaság	(B, B, B, B, B, B, B, B)	2	Florida Keys	(B, B, B, B, B, B, B, B)
3	Orosz Ural hegység	(B, B, B, B, B, B, B, B)	3	Irian Jaya	(B, B, B, B, B, B, B, B)
4	Kairó, Egyiptom	(B, B, B, B, B, B, B, B)	4	New England	(A, A, B, B, B, B, B, B)
5	Kambodzsa	(A, B, B, B, B, B, B, B)	5	Oroszország	(B, B, B, B, B, B, B, B)
6	Svájc Alpok	(B, B, B, B, B, B, B, B)	6	Briszsel	(B, B, B, B, B, B, B, B)
7	Libia	(B, B, B, B, B, B, B, B)	7	Dél-Afrika	(A, A, B, B, B, B, B, B)
8	Csatorna szigetek	(B, B, B, B, B, B, B, B)	8	Hong Kong	(A, A, B, B, B, B, B, B)
9	Granada	(B, B, B, A, A, B, B, B)	9	Mexikó	(B, B, B, A, A, B, B, B)
10	Louisiana Bayou	(A, A, B, B, B, B, B, B)	10	Bering szoros	(B, B, B, B, B, B, B, B)
11	Kína, Peking mellett	(B, B, A, A, B, B, B, B)	11	Kremlin	(B, B, B, B, B, B, B, B)
12	Szaud-Arábia	(A, A, B, B, B, B, B, B)	12	Polinézia	(B, B, B, B, B, B, B, B)
13	Észak-sarkkör	(B, B, B, B, B, B, B, B)	13	Kongó	(B, B, B, B, B, B, B, B)
14	New York City	(B, B, B, A, A, B, B, B)	14	Washington D.C.	(B, B, B, A, A, B, B, B)
15	Omaha sivatag	(B, B, B, B, B, B, B, B)	15	Tokió	(A, A, B, B, B, B, B, B)

KÉRTE: LOJ ZOLTÁN SZEGEDRŐL

HOGYAN... KÖSSÜK EL KÖNNYEN A KOCSIKAT

GRAND THEFT AUTO

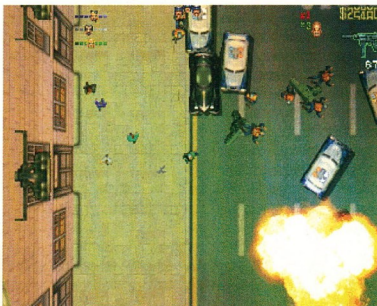
A következő kódokat a játékos nevéhez kell beírod. A kódokat átnevezéssel („Rename”) halmozhatod is.

BSTARD – az összes szint, kifoghatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, koordináták kiírása, maximális időzés, ötszörös szorzó.

THESHIT – az összes szint, az összes fegyver, kifoghatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, ötszörös szorzó.

MADEMAN – az összes szint, az összes fegyver, kifoghatatlan lőszer, páncél,

ingyenes kilépőkártya a börtönökből. GROOVY – az összes fegyver, kifoghatatlan lőszer, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.



PECKINPAH – az összes fegyver, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből. HANGTHEDJ – az összes szint, az összes fegyver, pénz. SKYBABIES, TURF, INGLORIOUS – szintek kiválasztása. SATANLIVES – 99 élet. WEYHEY – 9,999,990 pont. EXCREMENT – ötszörös szorzó. EATTISH – maximális időzés (wanted level 4). BLOWME – koordináták kiírása. CHUFF – nincs rendőrség. ■

PlayStation®

ERŐVONAL

TARZAN

ERŐVONAL

A következő kóddal megállíthatod az időt, végtelen számú életre és rengeteg gyümölcsre tehetsz szert. A nyitó képernyőn, ahol a „Start Game” van kírva, felülre pötyögöd be: ←, →, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Miután beírtad a jelszót, menj végig az opciókon – egy új menüpontot fogsz találni. Ha ezt kiválasztod, a szintugrás menübe jutsz. Jelöld ki a szintet, amelyiken játszani akarsz, és nyomogasd végig:

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙ Ezután nyomd meg az ⊙-et a szint kiválasztásához. Ha ezek után a nagy szaladgálás közben megállítod a játékot, egy újabb menüpontot fogsz találni „Cheat Menu” néven. Ezen belül különböző családokat kapcsolhatsz be és ki a jobbra és balra gombok segítségével.



Ne felejtse el megnyomni az ⊙ gombot, miután bekapcsolgattad az általános kívánt családokat!

MORTAL KOMBAT 4

ERŐVONAL

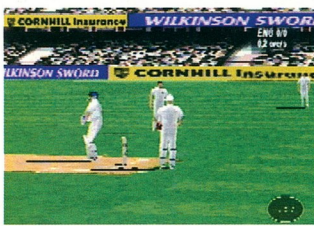
A következő kódok mindegyike kétjátékos „Kombat Mode”-ra érvényes. A családokat a harc betöltése képernyő megjelenésekor kell bepötyögnödtek, miután kiválasztottátok mind a két szereplőt. Mindkét játékosnak három kockája van a képernyő alján. A kockába irandó szám kiválasztásához a következő gombok használatosak (balról jobbra): az ⊙-szel választhatjátok ki az első kockát, az ⊙-el a másodikat, és a ⊙-rel a harmadikat.

Egy ütéses győzelem: mindketten írjátok be: 1, 2, 3 „Noob Saibot Mode”: mindketten írjátok be: 0, 1, 2 Vörös eső: mindketten írjátok be: 0, 2, 0 „Explosive Kombat”: mindketten írjátok be: 0, 5, 0 Korlátlan fegyverhasználat: mindketten írjátok be: 0, 0, 2 Dobások leltitása: mindketten írjátok be: 1, 0, 0 Maximális sérülés leltitása: mindketten írjátok be: 0, 1, 0 Dobások és maximális sérülés leltitása: mindketten írjátok be: 1, 1, 0

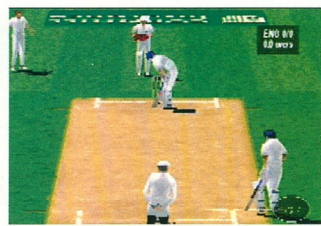
BRIAN LARA CRICKET

ERŐVONAL

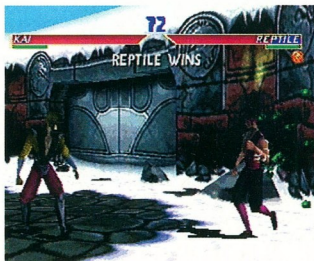
A következő kódok segítségével klasszikus meccseket játszhatok újra.
 2. meccs, Zimbabwe — Anglia 1996, írd be: 0, V, E, R, T, I, M, E
 3. meccs, Nyugat India — India 1983, írd be: S, A, U, S, A, G, E, S
 4. meccs, Ausztrália — Nyugat India 1960, írd be: D, I, L, L, B, E, R, T



5. meccs, Ausztrália — Anglia 1987, írd be: B, A, T, K, I, N, G, S
 6. meccs, Anglia — Ausztrália 1997, írd be: P, A, N, C, A, K, E, S
 7. meccs, Anglia — Ausztrália 1948, írd be: F, R, I, E, D, E, G, G
 8. meccs, Nyugat India — Pakisztán, írd be: P, L, A, C, E, B, O, 1
 9. meccs, Anglia — Ausztrália 1981, írd be: C, L, U, E, L, E, S, S
 10. meccs, Pakisztán — Sri Lanka 1996, írd be: N, O, W, A, Y, E, A, S



Találomra kiválasztott fegyverek: mindketten írjátok be: 1, 1, 1
 Kezdes találomra kiválasztott fegyverrel: mindketten írjátok be: 2, 2, 2
 Kezdes fegyverrel a kézben: mindketten írjátok be: 4, 4, 4



Nagy fejek: mindketten írjátok be: 3, 2, 1
 A következő családokat bármelyik kétjátékos játékmódban használhatjátok a szint kiválasztásához. A kódokat közvetlenül a két szereplő kiválasztása után kell bepötyögnödtek, a harc betöltése képernyő alatt. Mindkét játékosnak három kockája van a képernyő alján. A kockába irandó szám kiválasztásához a következő gombok használatosak (balról jobbra): az ⊙-szel választhatjátok ki az első kockát, az ⊙-el a másodikat, és a ⊙-rel a harmadikat.

Goros Lair: mindketten írjátok be: 0, 1, 1
 The Well: mindketten írjátok be: 0, 2, 2
 Elder God: mindketten írjátok be: 0, 3, 3
 The Tomb: mindketten írjátok be: 0, 4, 4
 The Rain: mindketten írjátok be: 0, 5, 5
 The Snake: mindketten írjátok be: 0, 6, 6
 Shaolin Temple: mindketten írjátok be: 1, 0, 1
 Living Forest: mindketten írjátok be: 2, 0, 2
 The Prison: mindketten írjátok be: 3, 0, 3
 The Ice Pit: mindketten írjátok be: 3, 1, 3

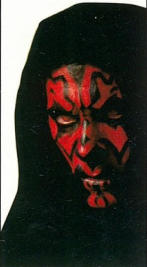
EGYESEKET MÁR EGY MŰANYAG FÉNYKARD VISELÉSE ÉS SUHOGÓ HANGOK HALLATÁSA IS ELÉGEDETTÉ TESZ, DE ÍME, ÚTMUTATÓNK AZOKNAK, AKIK IGAZÁN KASZÁLNI AKARNAK

HIVATALOS
MEGOLDÁS

Jedi Power Battles

KULCS A TÉRKÉPEKHEZ

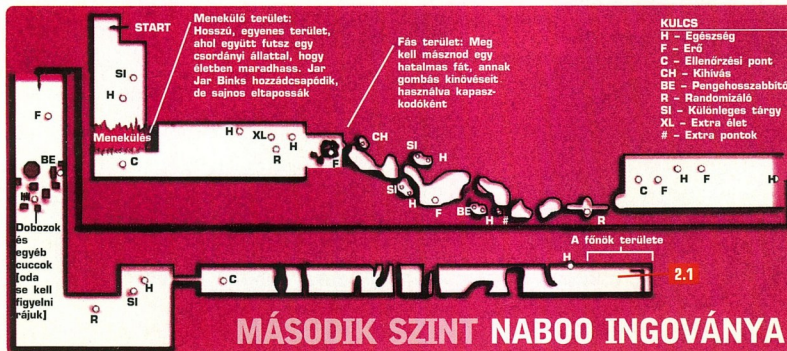
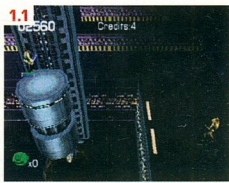
- Erő-bonusz (lásd a külön kulcsokat is)
- Erő-bonusz
- A rab-pilóta
- Találkozás Darth Maulfal
- ⊗ Lift
- Csapda
- ⊕ Jármű
- ⊕ Droideka roszfiúk
- Kézilány



ELSŐ SZINT SZÖVETSÉGI CSATAHAJO



Valahol a világűr bugyraiban, egy szövetségi csatahajó fedélzetén kezdte a nyomozást. A cél egyszerű – gyűjtsd össze a lehető legtöbb erő-bonuszt és harcold át magad a droidok hordáin, hogy végül szembekerülhess a Sith Sötét Urával, a gonosz Darth Maulfal.



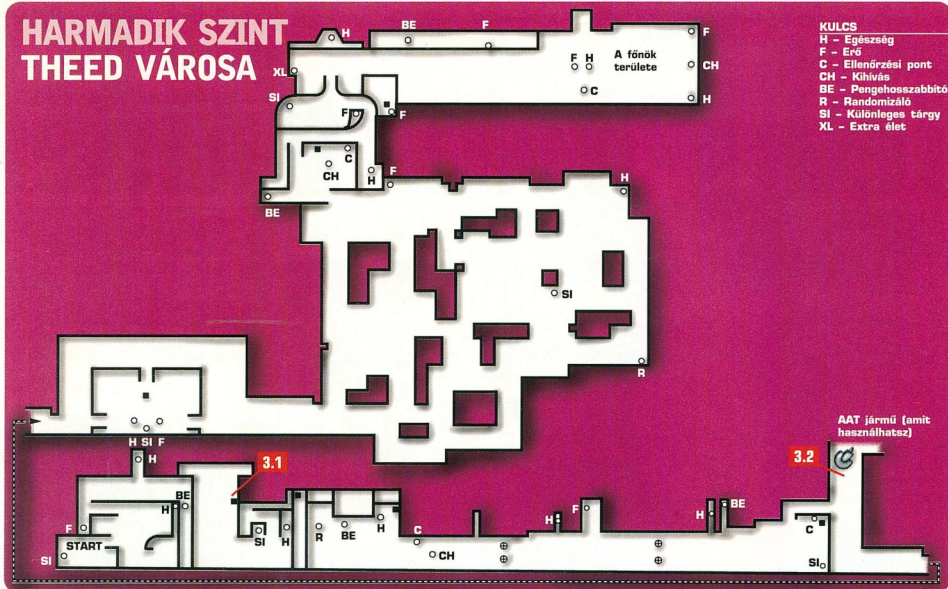
A túlbujrázott ingóványban Jar Jar Binks-szel találkozol, s akár tetszik, akár nem, életben kell maradnia. Így ellenőrizd a kísértésnek és átküzdöd magad Naboo borongós rengetegén, dühödöt pedig a hici gnóm helyett a harci droidokon vezeted le.



SZIGORÚAN TITKOS

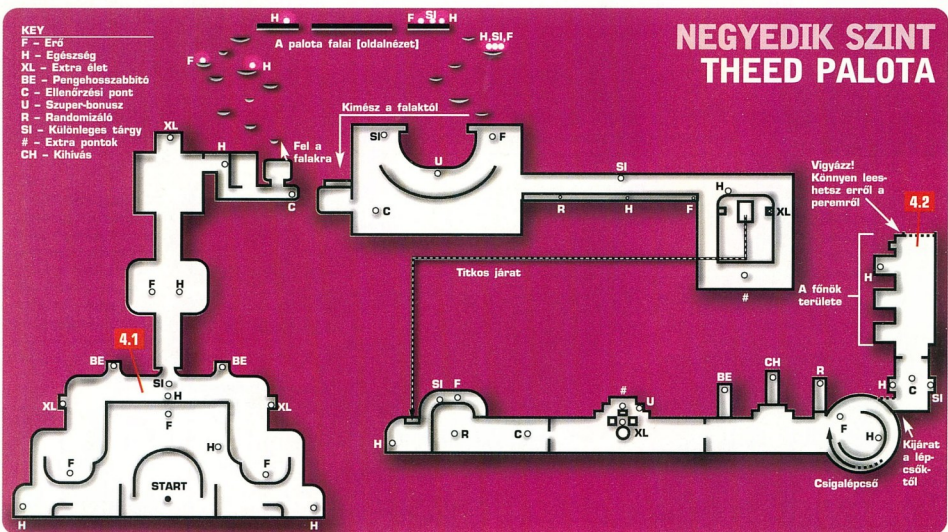
JEDI POWER BATTLES

HARMADIK SZINT THEED VÁROSA



KEY
 F - Erő
 H - Egészség
 XL - Extra élet
 BE - Pengehosszabbító
 C - Ellenőrzési pont
 U - Szepea-bonusz
 R - Randomizáló
 SI - Különleges tárgy
 # - Extra pontok
 CH - Kihívás

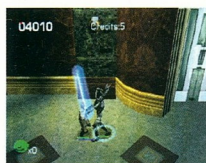
NEGYEDIK SZINT THEED PALOTA



A város forgataga a következő utcédold, Theed utcáin haladsz most. Magas épületek és burjánzó növények képezik a háttérét városnézésedhez, miközben megküzdesz a droidokkal és ártatlan szüzeket mentesz meg útközben.



A királynő otthonát harci droidok szállták meg, ezért át kell verekedned magad a palotán és megtalálnod Királyi Önagságra rejtékelyét. A legrás a falakról kicsit frusztráló, de a droid-szelelésel mindenért kárpótol.



ÖTÖDIK SZINT TATOOINE

A szint kezdetétől jobbra haladva [5.1], a Tusken foszogatók után, egészség-bonuszt találsz a felső falon. Ha kicsit tovább mész, Jawa-kkal találkozol, itt a képernyő tetején egy kis járatot találsz a falban, amelyet követve egy különleges tárgyat és egy erő-bonuszt találsz. A járat bejáratától jobbra szintén egy egészség-bonuszt van. Párhuzamosan ezzel a bonuszsal egy sátor van, ennek tetején pedig egy különleges tárgy leledzik. Ha továbbhaladsz, egy újabb faljára lélsz, amely egy randomizáltót tartogat. Miután Anakin lép [5.2], pengehosszabbított találsz, fent pedig egy peremen, a két Tusken rablónál egészség-bonuszt szedhetsz fel. A kis sziklaperelem nem jelent igazi veszélyt, mert ha óvatosan haladsz lefelé, jobbra egy kunyhót találsz, ebben pedig egészség- és erő-bonuszt. A tetőn megint egy pengehosszabbított vár arra, hogy magadévá tedd. A szikla tetején ekkor egy rakéta alakú tárgyat látsz, jobb kéz felé pedig egy ugyanilyen vár. Emellett két különleges tárgy van. Egy rövid kis mászás után a képernyő



tetején egészség-bonuszt találsz. A lépcső után egy kihívás-bonuszt szedhetsz fel, a járat vége előtt pedig egy ellenőrzési ponton haladsz át, majd erő-bonuszt vehetsz fel. Az első fennsíkot két Tusken rabló őrzi, itt egy különleges tárgyat szedhetsz fel. A második fennsíkon egészség-bonuszt találsz, a harmadikon egy randomizálót, míg a negyediket semmit. Az ötödik és az utolsó fennsíkot Tuskenek őrzik, itt egészség-bonuszt lehet zsákmányod. A szilárd talajra érve ellenőrzési ponton lélsz, a képernyő tetején pedig – négy rabló után – ott egy pengehosszabbított. Ha leugrottál, jobbra, egy jókora oszlop mögött egészség-bonuszt vehetsz fel. Ha lejjebb mész két lépcsőfokot, balra a peremen egy randomizálót vehetsz birtokba. Most újra csak jobbra indulsz, ekkor leesik egy szikla, majd felúton, baloldalt, egészség-bonuszt találsz. Az ellenkező oldalon egy extra élet van. Van egy másik randomizáló is a sziklán túli perem mellett. Kövesd ezt a peremet balra a Sarlaac verem tetejéig, itt egészség-bonuszt és egy még inga-tagabb peremen egy különleges tárgyat találsz. Ha átmentél a lyuk másik oldalára, menj le, így extra pontokat kapsz. Most indulj jobbra, nemsokára egy ellenőrzőponton haladsz át. A domb tetején erő-bonusz van, a képernyő tetején pedig egészség-bonusz. Három irányváltás után, amelyeket a függőleges sziklán hajtottál végre, menj balra és szedd fel az erő- és egészség-bonuszokat, majd menj jobbra. Fent egy ellenőrzőpont és a főnök van. A főnöki területtől balra egészség-bonuszt és zsákmány [5.3], a másik oldalon meg egy különleges tárgy van. Ha legyőzted a fickót, és átkeltél a nagy falon, a rámpa alján fordulj balra és szedd fel a randomizálót. Aztán az első keresztveződesnél menj balra, szedd fel az egészség- és erő-bonuszt, valamint a Hyperdrive turbó-bonuszt, aztán menj jobbra, s Darth Maullal találkozol [5.4, 5.5]. A képernyő tetején, a nagy oszlop mögött egészség-bonusz vár.



HATODIK SZINT A CSILLOGÁS

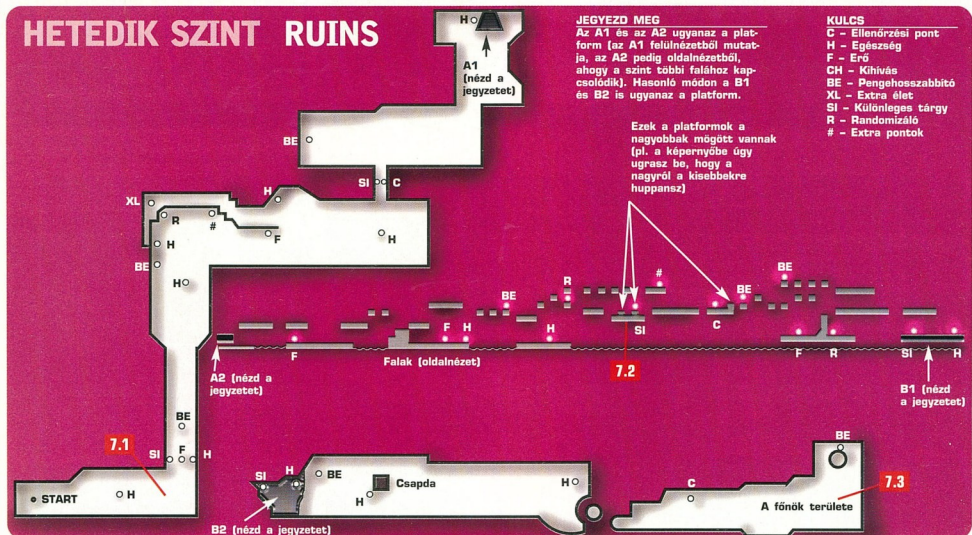
Amint belépsz az első szobába, már ott is van az első különleges tárgy a képernyő tetején. Az autós utazás után [6.1, 6.2] egy keresztzetdéshez érsz. Kövöd az utat körbe, egészség- és erő-bonuszt kapsz, aztán menj vissza és ugorj fel a jobb kéz felőli falra. Az épület homlokzatánál egy pengehosszabbító van, fentről pedig elérned a következő járatot. Menj át ezen, fel a következő tetőre, s egy randomizálót kapsz. Ha visszatérsz a járat tetejére, erő-bonuszt szerezhetsz, amelyet három szoldos őriz, jobbra pedig befoly egy egészség-bonusz is. Kövöd a járatot a következő szobába, itt balra egészség-bonuszt szedhetsz fel, kívül pedig egy ellenőrzőpont van. Ugorj át a külső falat balra, ekkor erő-bonuszt kapsz. A második autókázás után a lépcsőn szerezd meg az egészség-bonuszokat, a lépcső tetején balra pedig tedd magadévá a különleges tárgyat. Ugorj le a járdáról balra, landolj a tetőn, itt extra pontokat



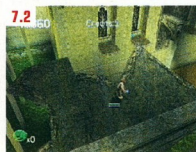
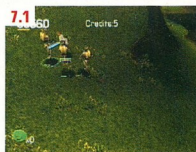
találsz. Amikor visszamentél a járdára, menj fel a hosszabbik lépcsőn, a képernyő tetején egy randomizáló vár rád. Haladj át a hídon, majd a képernyő elején vedd fel a kihívást. Az első lépcsősor alatt, és a bal oldali fainál extra életet kaphatsz, míg a következő lépcsősor egy különleges tárgyat rejt. A harmadik tetőre ugrás után egészség-bonuszt találsz a bal kéz felőli peremen. Ha az első ventilátor helyett a tetőre ugrasz, erő-bonuszt kapsz, és kihagyhatod az első és második

ventilátoros ugrást. Balra, a harmadik ventilátoros ugrás után még több egészség-bonusz a jutalmad. Ha a következő ventilátoros ugrással a legközelebbi tetőn landolsz [6.3], és nem a soron következő ventilátorra, a tető alsó pereménél megkaphatod super-bonuszt. A következő épületen egy kihívás-bonuszt találsz, az utolsó ugrással pedig egy ellenőrzőpontra jutsz. Ugorj le a nagy droid-autóról [6.4] jobbra, vedd fel az egészség-bonuszt, aztán ugrálj át az épületeken a peremhez, amelyen egy

HETEDIK SZINT RUINS



Az ingoványban ekközben még mindig a fák vannak többségben, de majdnem ugyanennyien vannak a Föderáció csatahajói is, amelyek hemzsegnak az aljnövényzet között. Néhányukkal meg is kell vívnod, ahogy árkon-bokron át haladsz a romok felé. A templom közelében Gunga örök veszik át a veredős robotok helyét, je ne örülj: az, hogy fából vannak, nem feltétlenül jelenti az, hogy gyengék is.



zsdolos terpeszkedik. Mögötte egy különleges tárgy van. Balra fent egészség-bonuszt találsz, míg a következő peremen erő-bonusz a zsákmányod. Ha elég messzire ugrasz le az első tolotétőről, egy pengehosszabbítót találsz a második tolotétő túoldalán. Menj át a keresztetződésen, s egészség-bonuszt találsz a következő kamnyarban. Kihívás-bonuszt vehetsz fel a következő két épület közötti résnél. E két épület tetején van egy újabb ellenőrzőpont. Ha kikerülted a következő pár ventilátort, menj balra, itt is jól jön az egészség-bonusz, míg a következő, jobb kéz felőli ventilátornál erőre kapsz. A kocsi fedezékként használva ugorj fel a jobb oldali lépcsőre, s vedd fel az egészség-bonuszt, aztán a következő a kocsi ugrás után zsebed be a lent található extra életet. Ha átzuhanál a tetőn, menj a következő épületbe az egészség-bonuszért. Menj fel a

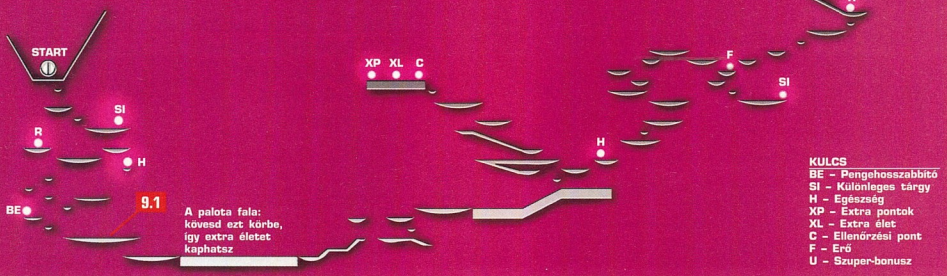
lépcsőn a következő épületbe, itt a képernyő alján egy pengehosszabbítót a zsákmányod, a következő, lenti épületben kihívás-bonuszt találsz a bal felső sarokban. Szállj ki a taxiból egy erő-bonuszért, a következő taxival pedig menj a különleges tárgyért és látogasd meg az ellenőrzési pontot. Az autókázás után menj a keresztetződéshez, itt egy szuper-bonusz vár. Menj vissza a keresztetződéshez és menj le. Ahogy távol a járat, baloldalt rátalálsz egy pengehosszabbítóra, jobb oldalt alul pedig egészségfejlesztést végezhetsz. A harmadik ugrás után menj a képernyő aljára, itt újabb egészség-bonusz vár. A következő ugrás előtt a járat végéről szedd fel a randomizálót. Mielőtt talajt fognál, haladj át az ellenőrzőpontot. A főnök területére érve a jobb kéz felőli lépcsőnél egészség-bonuszt kapsz, baloldalt pedig erő-bonusz vár.

NYOLCADIK SZINT THEED UTCÁI

Talán lassnak tűnhet a dolgok menete, de gyorsan kell reagálnod mindenre, ha végig akarsz menni ezen a szinten. Szereps történet, mint azt észre is veheted: a környezet meglehetősen barátságatlan lett, míg a droidok kisebb problémát jelentenek. A szint fő veszélye a nagy kapukban (ezeken lövöldözve haladhatsz át) és a végén a szennycsatorna oszlopaiiban rejlik (8.11. Mindig maradj az egyik oldalon, ha ezekhez közeledsz, máskülönben egyenesen nekizúzol a középső falnak, és már kezdetben is előlről a műveletet. Nincsenek ellenőrzési pontok, nincsenek bonuszok, nincsenek egyéb célkitűzések. Csak tartsd az egyik újjadat a tűzgombon, a szemeidet meg az úton (még véletlenül se cseréld össze a kettőt!)



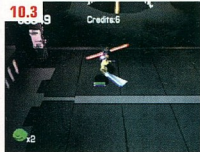
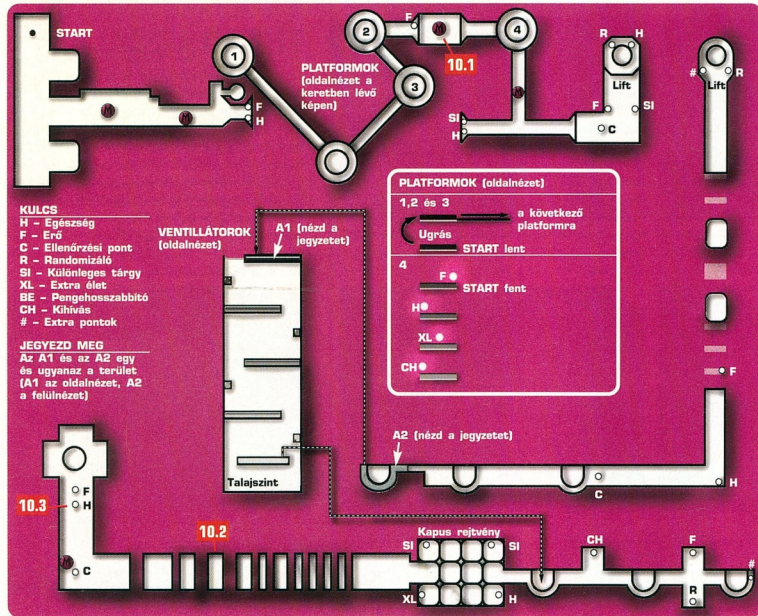
KILENCEDIK SZINT A PALOTA SZIKLÁI



Amikor a palota sziklái megjelennek a látótérben, az eseményeknek kicsit függőlegesebb jellege lesz. Fogságba esett pilóták megmentéséről van most szó. Már a fel-le ugrálás a platformokon is épp elég élményítő, de ha tériszonyod van, akkor kifejezetten nehéz pillanatokat élsz majd át...



TIZEDIK SZINT A VÉGSŐ CSATA



A végső leszámolás Maulal kötéldegzetet és hóálló ruhát követel meg. Miután átutaztad az univerzumot, végre találkozhatsz vele, ő pedig szeretné fénykardjával kivásárolni a ruhádat – a gond csak az, hogy mind rajtad van. Sok szerencsét...

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SZIGORÚAN TITKOS

• SZIGORÚAN TITKOS TANÁCSOK...

HOGYAN VEGYÜNK SÁRPFÜRDŐT A COLIN MCRAE RALLY 2.0-VAL ÉS HOGYAN IGÁZZUK LE EURÓPÁT AZ EURO 2000-REL

• PLUSZ! MÉG TÖBB TIPP ÉS CSINÁLD-MAGAD ÖTLET...

HOGYAN ÖVJUK MEG DAN FORTESQUE ÉLETÉT A MEDIEVIL 2-BEN, HOGYAN ÉPÍTEZZÜNK A LEGAGYAFÜRTEBB MÓDON A LANDMAKERBEN, HOGYAN OKOZZUK A LEGTÖBB KÁRT A DESTRUCTION DERBY RAW-BAN

HA TÖBB SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED A LEGÚJABB JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATBAN, FIGYELMEDBE AJÁNLJUK A RÖVIDESEN A BOLTOKBA KERÜLŐ HIVATALOS PLAYSTATION TIPP MAGAZINT!



HÁZIMOZI

II. ÉVFOLYAM 3. SZÁM

2000. MÁJUS - ÁRA: 595 FORINT

Az otthoni szórakoztatás magazinja

TÉRHANGÉPÍTÉSZEK

VIDEOMAGNÓK,
MÉLYSUGÁRZÓK
ÉS HANGFAL-
RENDSZEREK
ÖSSZEHASONLÍTÓ
TESZTJE

DVD FILMEK
16 OLDALON



595 Ft

Megjelenik kéthavonta,
minden **páratlan**
hónapban!

A májusi szám tartalmából:
Samsung WS32W6DT,
Thomson 28WF64US televíziók,
Yamaha RX-V795aRDS AV
rádióerősítő, Sony DVP-F11 DVD-
játsszó tesztje, házimozsi hangfal-
rendszerek, mélysugárzók, video-
magnók összehasonlító tesztje,
legújabb DVD filmek ismertetője
13 oldalon keresztül,
DVD film rendelési lehetőség!

Megjelenik kéthavonta
minden **páros**
hónapban!

A júniusi szám tartalmából:
Chord DSC1500E high-end
digitális processzor,
B&W Nautilus 804
hangsugárzó,
és tizenegy
CD-játsszó tesztje,
Csúcsvételek
1999/II.

795 Ft

HI-FI CHOICE

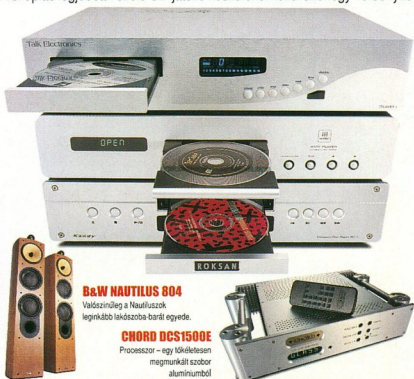
2000. JÚNIUS

A VILÁG EGYIK LEGJOBB HIFI MAGAZINJA

795 Ft

CD-JÁTSSZÓ KARNEVÁL

A brit piac legjobban szóló CD-játsszó készülékei közül tizenegy versenyző!



B&W NAUTILUS 804

Választásig a Nautilusok
legjobb lávdobozos baráti egyede.

CHORD DCS1500E

Processzor - egy 10-keletesen
magnumkál szobor
alumnumból

CSÚCSVÉTELEK II. RÉSZ



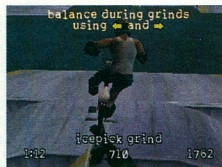
5 95000

Dave Mirra Freestyle BMX

ÖRÖMMEL JELENTHETJÜK BE, HOGY A HUSZONÉVES MUNKAKERÜLŐ EGY NAGY AAAAARRRGH! KÖZEPETTE TÖRT BE A PLAYSTATION JÁTÉKPIACRA



A srácok kaszkadőrök megszágyonítón csúsznak végig a félcső szélén. Persze csak akkor, ha az tükánmből van. Mirra biciklijével bejárja a zárt stadionokat, félcsőveket és a sáros domboldalakat.



A matematikusok csak bolyterápiának hívják. Ez a teória bizonyítja be azt, hogy ha megjelenik egy bizonyos műfajú játék, akkor furcsa módon miért érkezik rögtön még három ugyanolyan. Először elsodort minket a snowboard zuhatag, utána rögtön *Tony Hawk* adott esélyt a deszkásoknak. Most az Acclaim bemutatja a **BMX** játékok első részét. **BMX-esz?** Motocross a kissrácoknak? Felejtsd el...

Régóta folyik már a vita arról, hogy mi a divatosabb: a deszka, vagy a BMX? A legtöbb srác szerint a deszkának sokkal nagyobb jövője van, ugyanis már a hetvenes éveken is létezett, közel áll a szörfözéshez és mostanában a bú róha a divat. Ez mind nagyon szép, de akkor sem szabad eltekinteni attól, amit a BMX-es srácok napjainkban művelnek. A huszonhat éves Dave Mirra, aki világbajnoki posztra pályázik, a kétkerekes légi zsonglőrök mestere, aki a trükkjeit nézve komplett elmebajos. A *Trasher Skate & Destroy* engine-jét használva, Mirra játékában tíz profi bringás, és tizenkét teljesen eltérő környezetben, három fő részre osztott versenyen indulhatunk: salak-

pályán, utcaín vagy erdőin. Könnyen lehet, hogy még sosem hallottál Ryan Nyquist-ról vagy Dave Mirra-ról, de halltál Tony Hawk-ról vagy Chas Muska-ról mielőtt a deszkások játékok betörték volna a piacra? Ezek az úriemberek olyanok, mint a...

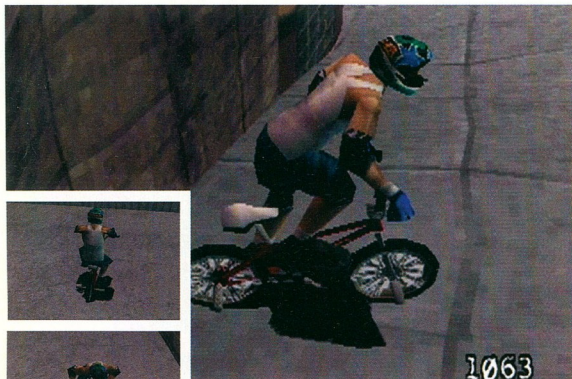
„A kétkerekes légi zsonglőrök mestere...”

trükkökkel rukkolnak elő, mi ha a gravitáció nem is létezik. A kaszkadőr srácoknak körülhatárolt területen kell működni, és bármin végig tudsz csúszni, amin csak akarsz. Úmint a *Trasher*-ben, itt is először csak a házmögötti saját célra kialakított kis sárdomboktól kell eljutnod, egészen Woodward-ig, Dave saját pályáig. Teljesíts egy pályát, és olyan módosítottakat kapsz, ah elfelejtethed a régi variációk inkább figyelj a 360 fokra, az asztaltokra (Table Top) és lenyűgöző Superman-re. Lehogy a BMX lesz az új gördeszka? Ebből a szemszögből a válaszom: igen. ■

Dan May

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A FORGÓ FÉMKEREKEK



Figyeld a gyönyörű animációt, amikor háttal érsz földet, és gyorsan megfordulsz. A kamera szembe kerül a biciklissel, amint éppen hátrafelé pedálol, és ha a nyolc gomb közül bármelyiket lenyomjuk, csak azt látjuk, hogy egyetlen mozdulattal átfordít a biciklit, hogy a kamera megint a hátát mutassa. Ezek után persze rögtön jöhet a többi trükk. Gyönyörű látvány.

PSM VÉLEMÉNY

➕ POINTS

- Gördürlékény animáció
- Rengeteg trükk
- Többjátékos funkció

➖ POINTS

- Újabb extrém sport
- Sívőrésletpályák
- Szédülés

! MIELŐTT MEGVENNÉ!

A *Dave Mirra Freestyle BMX* már első ránézésre is sokka játszhatóbbnak tűnik, mint a *Trasher*. Az irányíthatóság is könnyebb, és a trükkök szebbek. A *PSM*-nél úgy éreztük, hogy a *BMX* nagy visszaterése ne lehet más-hol, csakis a PlayStationon.

Grind Session



HA EZ NEM CSAL KÖNNYEKET A SZEMEDRE,
AKKOR NEM IS PRÓBÁLKOZOL IGAZÁN

Tony Hawk elindított egy hullámot, és most valahogy mindenki ezt akarja meglovagolni. Viszont a listán Grind Session az első, ugyanis annyira Tony Hawk kar lenni, hogy szinte már meg is előzi. Olyan deszkások észereplésével, mint Pigpen, Willy Santos vagy Cara-Beth Burnside, akikre valószínűleg nagy pszichikai hadviselést ért Tony Hawk.

A játszhatóság szempontjából is túltöltött hasonlít a Tony Hawk-ra. Ugyanaz a próbálj-isméld-több-pontot-összegyűjtés-és-te-vagy-a-sztrá séma. Adag trükközhet, amíg bele nem ilül a fejed. Ha tudod azonosítani a nagyokat, akkor színpontokat is kapsz. A lenyomód az **U**-et, akkor átlútnak egy átlátszó vonal, ami megmutatja, hogy hol tudsz extra pontokat begyűjteni, hol az idő plusz időre szert tenni, és hol tudsz megnyitni nehezebb pályákat. Az a legnagyobb baj, hogy a Grind Session annyira hasonlít a Tony Hawk-ra, hogy már nem is nyújt semmi újat. De később vala-

hogy mégis minden elkezd egy kicsit megváltozni. Csak akkor kapsz észbe, amikor már ész nélkül trükközgetsz, hmmm... mintha az irányítás is ugyanaz lenne. Viszont bizonyos manőverekhez ide is nagyon pontos időzítés kell. Nyolc alapvető

„Óriási pontszámokra tehetsz szert...”

pálya van. Néhány ezek közül: Slam City, Bart Station és a legendás Burnside. Tanuld meg a pályákat, és akkor sikerülni fog mind a 67 trükk. Nyerd meg a fotó bajnokságot és kapsz egy speciális bonusz pályát (ez a Dream House). De ami a legfontosabb, az a játék zenéje: Sonic Youth, Black Flag, Dr Octogon és Zen Guerrilla. Tiszteletes. ■

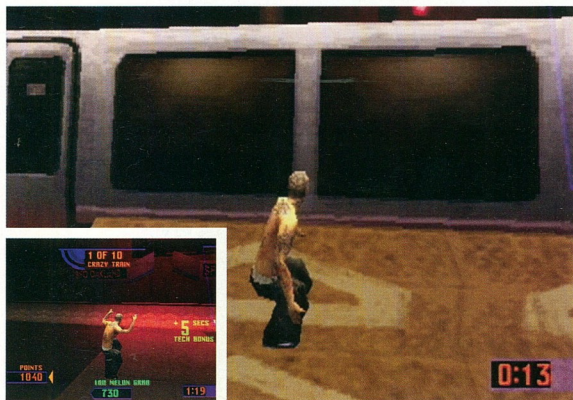
Pete Wilton



Attól függetlenül, hogy a Grind Session-ben nincs benne a Hawkstar, könnyen szerezhettek magunknak maradandó sérüléseket. A haladók öröme, még a kamera is a trükkökre összpontosul.

AMIRE ÉRDemes ODAFIGYELNI...

AMINT IDIÓTA GYORSASÁGGAL ÁTHAJTASZ EGY VASÚTI KOCSIN



A hosszú múltra visszatekintő hagyományt követve, hogy mázli hogy a játékok engednek hülyébbnél hülyébb dolgokat megcsinálni. (Vakáció Zombie City-ben, menj a falnak egy TVR Cerberá-val 120 km/h-val) A Grind Session megengedi, hogy felugorj egy metróra a Bart Station-nél. Trükköz, ugorj, és még az alsógatyádnak is búcsút inthetsz.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Rengeteg trükk
- Jól kivitelezett pályák
- Segítség a kezdőknek

- PONTOK

- Nagyon hasonlít a Tony Hawk-ra
- A grafika nem túl meggyőző
- A két játékos mód elég lapos lett

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A Grind Session ötvenévi a Trash-t és a Street Skater-t, még akkor is, ha ilyen közel áll a Tony Hawk-hoz. Nagyon miniatális sz. mi új, vagy eredeti. De a pályák izgalmasak, és a grafika is

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



2 CD-MELLÉKLETEN, TELJES VERZIÓS
PROGRAMOKKAL, JÁTÉKDEMÓKKAL!



Multimédia PC-k



Komplett multimédia rendszerek – három
hazai PC-t teszteltünk.

Hangkártyajárás

PCFormat
Szuper
Teszt



Leosztunk neked tizenötöt a legújabb
hangkártyák közül, és elmondjuk, melyik
az adu szá, a tök király, no meg a szív alós.

Álmodj szépeket!



A Macromedia Dreamweaver UltraDevel
állítótól még könnyebb profi weboldalt
készíteni. Hadd lássuk!

Kapható az újságárusoknál!

*Megrendelhető 1990 Ft-os áron a kiadótól tel.: (1) 467 6720

kiadó: Activision
cíjlesztő: Paradox Development
áttekintők száma: Egy vagy kettő
megjelenés: Augusztus

cyclops/wolverine/storm/rogue/derek

ELŐZETES

X-Men Mutant Academy

A KÉPREGÉNY, A RAJZFILMSOROZAT, A MOST MEGJELENT MOZIFILM,
ÉS A JÁTÉK – EZ MIND CSAK AZ ÖVÉK. A MUTÁNSOK MEGÉRKEZTEK...

Azok kedvéért, akik még nem tudnák, az X-Men már régóta a Marvel Comics legelvőbb szereplőgárdája. A művészekkel született lényeket, így különböző emberfeletti képességekre tették szert (repülőmágia, telekinézis). Charles Xavier professzor edzi őket, hogy emberiség segítségére legyenek különleges erejükkel.

Visszatérve a való világba, elég szűz idő telt el azóta, hogy Wolverine és csapata megtisztelték a játékosokkal a PlayStationon. Harcolt már a Street Fighter brigád (X-Men VS Street Fighter) és a Street Fighter klón (X-Men VS Street Fighter 2). Mostanában még mindig a legkedves játékok földjét taposnak, már kikerültek a CapCom taposógárdából a harmadik dimenzióba.

Rögtön szembetűnik, hogy a játék a Paradox fejlesztette: a Mutant Academy hála Istennek nem a Street Fighter klón. Paradox gárda maga mögött tudta a PSM kedvenc Wu Tang: Taste of Pain sikerét már nem kezdő a legkedves játékok műfajában. Tíz évvel ezelőtt játszhatnánk, akik a képre nézve hűen mind saját képességeikkel, ruháikkal, és különleges képességekkel rendelkeznek.

Az egyes karakterek mozdulatai megismerése sok időbe kerül, és az az ésszerű, hogy a gombok révén a való püffölésével jussál a játékba, már az első csatában is nulla. Ettől a Mutant Academy iszonyú nehéz lett, de re-

mélthetőleg a kész verzióban ezt kiegyensúlyozzák a nehézségi szintek bevezetésével.

A Gyakorlás mód nem hasonlít a többi verziós játékéhoz: ahelyett, hogy kapnál egy mozdulatlant ellenfelet, akit kedvedre püffölhetsz,

„Arra képezték ki őket, hogy az emberiség segítségére legyenek különleges erejükkel.”

Xavier professzor minden egyes karakter mozdulatait lépésről-lépésre mutatja be. Ha itt rendszeres odafigyelés, már lehetséges épkezláb módon játszani.

Szerpel még a programban Párharc, Türelő, Akadémia, és egy Cerebro (egyfajta arcképcsarnok) mód is. Az új fejlesztőgárda szerencsésen friss vért pumpált a játékba azzal, hogy fásarózt 2D-s módszer helyett inkább 3D-ben dolgoztak. Ha az Activision valahog kezelni tudja azt a bosszantó ténytet, hogy ha túl akarsz jutni az első ellenfeledre, be kell vágnod az egész kézikönyvet, a Mutant Academy nyergő játék lesz. ■

Catherine Channon



A Mutant Academy különleges kombóit mélták a képregény által felállított szinvalhoz, és hihetetlenül sok van belőlük

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

X PROFESSZOR GYAKORLÓTERME



X professzor elmagyarázza az összes mutáns képesség használatát, az egyszerű ütésekkel és mozgásokkal kezdve a legbonyolultabb kombókkal és extra támadásokkal.

PSM VÉLEMÉNY

POINTS

MIELŐTT MEGVÉNNÉ

Végre 3D-ben az X-Men Nagyszerű gyakorló mód „Nem hivatalos” filalicen

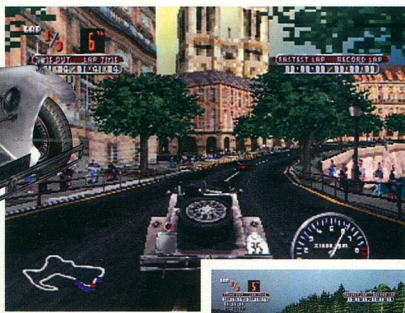
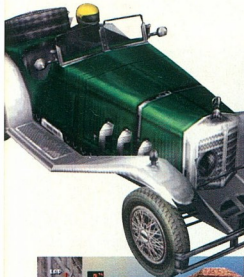
POINTS

Nincsenek nehézségi szintek 25-eleű bók Nagyon nehéz

A verziós játékok fanatikus rajongóinak igazi kihívás lesz a lényeken nehézségi szinten való közönséges eljáratás, azonban arra is kéne kívánni egy lehetőséget, hogy ezt vissza lehessen venni, ha a játék új rajongókat is el akar csábítani. A Gyakorló mód sokat segít, de a több nehézségi szint bevezetése lenne az igazi megoldás.

Mille Miglia

AZ SCI ELHOZTA AZ EDDIG KÉSZÜLT LEGSZEBB AUTÓVERSENYT PLAYSTATIONRE. RENDES TŐLÜK, NEM?



Tíz Olasz pályán száguldozhatunk a verseny aranykorának három részre osztott korszakainak bármelyikén.



1 1927-től - amíg be nem tiltották -, 1957-ig, a sofőrök és egyben a legtöbb néző elhalálozásának volt az okozója a *Mille Miglia* (ezer mérföld). Sok ideig ez volt az autóversenyzők egyik legnagyobb kihívása, beleértve a sok lelkes amatőrt is. A Kung Fu fejlesztői elhozták PlayStationre ezt az itáliai verseny-karnevét, méghozzá az egykori győztes és az autózóvilág hajdani legendájának, Stirling Moss-nak a hozzájárulásával.

A verseny, ami Bresciától Rómáig, majd onnan vissza ismét Bresciáig tart, még napjainkban is meg szokták rendezni. De már többről van itt szó, minthogy az elmúlt idők győzelmét hozták ismét a felszínre, ez az antik csodaautóknak a versenye. Tehát a Kung Fu összeállt Moss-szal, hogy egy olyan játékot csináljanak, ami kombinálja azt az érzést, amikor Tuscany-n nyomulunk iszonyatos robajjal, beleszöve a veterán autók irányításának a nehézségével. És ahhoz képest, hogy a játék visszatérés a múltba, elég modern. Aprólékos háttér, gyönyörűen megrajzolt autók, és a manuális sebességváltás miatt egy olyan történelmi érzés karrt, a hatalmába, ami idáig még biztos, hogy nem. A Kung Fu egy olyan gyors engine-t rakott a játékba, ami visszaadja az autók legfontosabb tulajdonságait. Sőt, még a demo verzió is nagyon gyors volt, szóval biztosak vagyunk benne, hogy az autók túlerősen irányíthatóságára is oda fognak figyelni,

majd a fejlesztés egy későbbi stádiumában. Huszonegy autó közül választhatás, három részre tagolt időszakok közül: 1927-30, 1931-45 és 1946-57-ig. És még azon kívül, hogy minden autótól versenyezhet a Fiatnál Ferrarilig, titkárságokat is megszerezhet, és

„A Kung Fu olyan gyors engine-t rakott a játékba, ami visszaadja az autók legfontosabb tulajdonságait”

bármilyen szabadon választott autóból is indulhat a kétszemélyes pályán. Az nem lett volna túl praktikus ötlet, ha az 1,000 mérföldes eredeti pályán kéne száguldoznunk, úgyhogy a Kung Fu új döntött, hogy hurok alakú pályákat tervezzen. De még mielőtt bármifajta jóslásba kezdenénk, hagyjuk, hogy elvesszen ez a veterán érzés, ami átjárja ezt az igazán játszható játékot. ■

Lee I

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

STIRLING 300 SLR-ES MERCEDES-E



Moss 1955-ben megnyerte a *Mille Miglia*-t a Mercedes-ével. Az autó, ami még napjainkban is elindul a versenyen, a 722-es számot kapta, és reggel 7:22 perckor indult el a startvonalról. A *Mille Miglia*-ban újraélheted azt, mint amit Stirling is élt.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Helyeserő ötlet
- Visszatérés a múltból
- Gyönyörű háttér

- PONTOK

- Túlerősen irányítható
- A verseny elvetési a hangulatát
- Kicsit összetettebbnek kéne lennie

! MIELŐTT MEGVENNÉ

Lehet hogy a leggyorsabb játék idáig a PS2-re, de néha mégis túlszofizt, de a *Mille Miglia* is csak egy érdekes darab lesz, ahelyett hogy azonnal a csúcspontban lenne.

Rayman 2: The Great Escape

LÁBATLAN, KÓKADTFÜLŰ GALL CSODA VISSZALIBEG EGY CSILLAGKÖZI MENTŐAKCIÓN EREJÉIG

Van valami vonzó a **Rayman 2** intergalaktikus gályájában. Na ne gondolj valami **Star Trek**-szerű, fura sci-fi szövegre, ez szó szerint egy nagy űrkalózhajó árbockárral és minden mással együtt kell. A kapitány Razorrd (Borotvaszakáll), aki gyveres gonosztevékből álló lényiségével elrabolta Rayman cimboráit, és lenyúlta a LUM-ot is, amelyek valóban Rayman otthonának életét jelentik.

Lábatlan cimborákat tehát kocost mentőakcióra indul, ezúttal kalózhajó nyírák gyomrába. A játékban helyenként nem is annyira kós a környezet. A 20. gyönyörű textúrázott 3D világ némelyikén zseni békés; láthatunk itt zöldelő szilvafákot, gyönyörű vízesekeket és ódó pillangókat is. Ahh...

Raymant eposzí útja során barátok és támogatók, akik bonuszok segítségével erőfeszítést adnak főhősünknek és néleges képességeket is a rendelkezésére bocsátják. Itt van Ly, a szörny, Rayman nagy szerelme; a nagy kék varangy, aki a képességgel van megáldva, és össze tudja hívni az esőfelhős és Carmen, a bánya, aki a víz szinteken segít be. A jó öreg csak a légbuborékokat fúj, így Rayman a vízben is tud lélegezni, ha hamarabb elkapja a buborékat, mint a piránihák.

Természetesen Rayman propeller-

füléinek is hasznát veszi, amelynek segítségével nagy magasságokból is szépen le tud ereszkedni. De nem csak ez a szállítási lehetőség áll a posztmodern kockásfülű nyúl rendelkezésére: Rodeo rakétái is vannak, amelyekre felpattanva messzi

„Sötétebb, mint az első játék, néhány ügyes újítással”

helyekre is eljut, és územanyaggal teli hordókat talál, amelyeket begyűjtve odébb löki magát. Itt van még Sam, a kígyó is, aki Raymant hátán viszi át a mocsárrán.

Míndez akkor a gyerekek számára készült? Nos, végül is, az alapötlet szerint igen, de ez a rész sötétebb hangulatú, mint az eredeti, több benne a variációs lehetőség és bőven találhatunk szép újításokat. Gondoljunk csak a célbefogó rendszerre, amelynek segítségével Rayman agyútűz alá veheti az ellen-séget, s tüzgyölyöket küldhet rájuk, ahogy oldalról oldalra pattog. Míndez magával ragadó, s több, mint ami a kölyköket boldoggá teszi. A következő számban bővebben is olvasható az űrkalóz trükkökről. ■

Dan Mayers

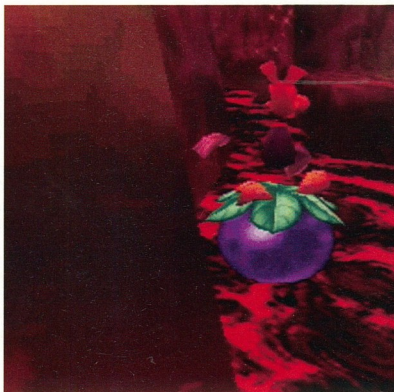


Mini küldetéseket gondoskodnak arról, hogy ne laposodjon el a cselekmény

Hála Ly-nek, a jó tündérnek, Rayman különleges erők birtokába jut: tüzgyölyöket lövhet ki, és Pétkember módjára mászhat át az akadályokon

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...?

A REPÜLŐ SZILVÁK



Rayman felmászik az óriás szilvák fedélzetére, amelyek kicsit úgy működnek, mint az űrkalók. Ha lávák egy a legközelebbi fal felé, a robbanás ereje az ellenkező irányba hajt minket. Így olyan helyekre is eljuthatunk, ahova egyébként lehetetlen felmászni. A szilvák tűzállóságának pedig a lávafolyamoknál veheted hasznát.

PSM VÉLEMÉNY

PONTOK

MIELŐTT MEGVENNÉD

Myvan a kísértés, hogy a Rayman 2-t a kedves kis gyerekeletrokok kategóriájába soroljuk, de valójában nem rossz program, minden jól elgondoltan készült. A játék, hogy tartalmasabb, mint várjuk. Űzser és érdekes, el lehet röhöcsélni rajta.

Myvan a kísértés, hogy a Rayman 2-t a kedves kis gyerekeletrokok kategóriájába soroljuk, de valójában nem rossz program, minden jól elgondoltan készült. A játék, hogy tartalmasabb, mint várjuk. Űzser és érdekes, el lehet röhöcsélni rajta.

Talán kicsit könnyebb a kellelőnél a kamera lehetne jobb is. Razorrd nem is olyan ijesztő.

Mortal Kombat: Special Forces

A MORTAL KOMBAT ÜTÉSEKTŐL KÁBÁN TÁNTOROG, DE TALPRAÁLL. VAJON NEM TÚLZOTTAN VÉDTELEN ÍGY



Hat évvel ezelőtt a **Mortal Kombat** bombasláger volt, a több millió példányban adott második rész pedig a szkeptikusok összes kételyét eloszlatta. Azóta a véres verekedőjáték karrierje úgy haladt, mint számos más, egykor híres harcosé (itt van például, Steve Robison); így a program most megpróbálja visszazerezni régi hírnevét és méltó helyét a rivaldáiban.

A rosszul elsült 3D-re váltás az MK4-gyel nem tudta elhódítani a Tekken bagázs rajongóit, míg az arcade/kaland irányzatban próbálkozó *Legend Of Sub-Zero* már rég Feledésfalvára költözött. A Midway most a *Fighting Force* területére merészkedik, s Jaxot – a fémkezü fazon – egy 3D szaladgálás csatáiba helyezi.

A titániumpedzű hősön kívül nem sok hasonlóság van a *Special Forces* és a *Mortal Kombat* univerzum többi lakója között.

A vér, amely fontos tényező volt a sorozat sikerében, most enyhébb körítésben jelenik meg, a verekedés pedig háttérbe szorul a küldetésekhez képest. Ezúttal már a különböző kulcsok és biztonsági kártyák megkeresése is a feladatok között szerepel.

Bar Jax a legtöbb helyen ütésekkal és rúgásokkal is meg tudja magát védeni, és ujjnyomított kom-

binációkat is végrehajthatunk, a *Special Forces*-ban a hangulys fegyverek felé fordítók, amelyek zott találhatunk rakétákat és gnatvetőket, robbanászerkeket és fegyvereket.

Mind ezt egy felülnézeti állás világában élhetjük át, ahol Jax a műfaj legjellemzőbb helyszínein botladozik végig – garázsokon,

„A vér enyhébb körítésben jelenik meg, a verekedés pedig háttérbe szorul a küldetésekhez képest

dákon, szennyvíz-csatornákon és kanyonokon – miközben leveri, szétrúgja, agyonlövi a gonoszabb gonoszabb ellenségeket. Mindengőt, mindegyik kétszintes részle végén egy főnök-fazon áll lesbe játék befejezésekor pedig visszavissza rünk a *MK Outland-I* helyszínre. A Midway azonban megpróbálkozott azzal is, hogy valami újat hozzon a műfajba, ezért van néhány elsőszemélyű szint is, ahol Jax sikátorban, vagy egy csatornában szembent baktat. Az orvlövés nézvéstén a játék fegyverarzenálójá helyezi előtérbe, hiszen az érke ellenfeleket már egész távolról fejbőrhatjuk a megfelelő harc eszközök bevetésével.

A Midway valóban eleget tesz a kőborlás/lövöldözés műfaj alapú elvárásainak. A *Special Forces*-talán hiányzik az Eidos-os *Fighting Force* pazar látványvilága, de a nincsenkünk panaszkodni. A tárdáskombinációk hatásosak, és renyvények teszik változatosabbá a f



Verd le a főnököt a szint végén. Ismerős a felállítás?



A régi já verekedések és gerintörések helyett a *Special Forces*-ban lövöldözés teheted el több aól az ellenfeleket.



Mortal Kombat: Special Forces



Még mindig a vérontás a lényeg, de kisebb hangúlyt fektettek a közvetlen küzdelemre, mint eddig



...arózásból és lövöldözésből álló kimenetet. Ezekből a pillanatokból azonban nincs túl sok, és a Special Forces jelenleg igencsak a kényes tárgyak keresésére és a végeredmény az, hogy igazi kényes tárgyak csak szóróanyagok formájában jelennek meg, míg a fegyverek használata és a muníció mennyisége már komikus szintre emelkedett. A csatározások azonban hiszen az ellenfelek nagy valószínűséggel így is, úgy is elhullanak majd bocsátott golyózáporban.

A Midway azt hangoztatja, hogy a Special Forces befut, hasonló

játékok is születnek majd, természetesen a Mortal Kombat család egy-egy tagjának főszerkesztésével. A dolgok jelenlegi állása szerint azonban sajnos előfordulhat, hogy Jax árván marad, s a megmaradt Mortal Kombat rajongók sem fogják lélegzetvisszafojtva várni a folytatást. Szomorú lenne, ha a klasszikus sorozat így érne véget, így ha a Special Forces meg is bukik, talán jön majd a Mortal Kombat Tennis és pár puzzle-játék is. Húsvétra meglátjuk. ■

Steve Merrett

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

ORVADÁSZAT AZ ELLENSÉGRE



Jax félig ember, félig pedig bionikus gépezet, aki mindenféle hasznos fegyver birtokosa. A legjobb a gránátosz és az orvadás-puska. Ezeket egy heves csatában is bevethetjük, de segítségülk akár távolról is likvidálhatjuk az ellenéges csapatokat, ha nem akarunk intim kapcsolatba kerülni velük.

PSM VÉLEMÉNY

PONTOK **MIELŐTT MEGVENNÉD**

Különleges mozgáskombinációk
A reutvények ügyes beépítése
Kiterjedt szintek

PONTOK

Sötét helyszínek
Túl sok a szaladgálás
Kiszámítható Játékmenet

A kőborlós/lövöldözés műfaj alapvetően gázos, de a Special Forces függősége a tárgykereséstől és a fegyverzetől még tovább korlátozza a lehetőségeket. A híres harci modulokat helyettesítése puskákkal és roketákkal bizonytalan érzetet ad

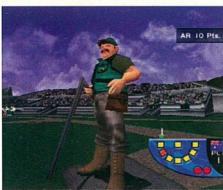
VAGRANT STORY OLYAN, MINT EGY LÉLEGZETNYI TISZTA KIGÉN – FRISS, ÉLETRE KELTŐ, FELPEZSDÍTŐ, DE NAGY ENNYISÉGBEN HALÁLÓS A TÁRSADALMI ÉLETÜNKRE...
HIHETETLEN” 9/10

A FINAL FANTASY ALKOTÓITÓL
EZEN A NYÁRON

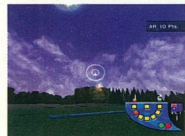
VAGRANT STORY™

Sydney 2000

SYDNEY-É A HELYSZÍN, AZ OLIMPIA, AZ ESEMÉNY, ÉS AZ EIDOS-É A JÁTÉK. CSAVAROGJ AZ OPERÁNÁL...



AR 10 Pts.



AR 10 Pts.

A céllövészet a legújabb események közé tartozik. Összpontosíts, hogy eltaláld az egygömböket.



AR 11.50 Secs.

00:05



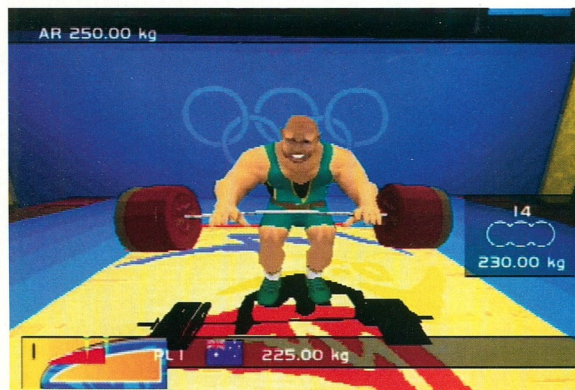
Lev 2

00:24.27

A gombok szakszerű nyomkodása a kulcs a sikerhez. Tanuld meg az összes kombinációt.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KIDAGADÓ VÉREREKRE



AR 250.00 kg

1.4
230.00 kg

225.00 kg

Csodálatos élmény, amint látod a súlyemelőt megpróbálni a nagy súly alatt. Szakadatlanul nyomd a gombokat és nézd, amint atlétád feje szépen elvörösödik.

Koala maci jelmezbe bújt ember fognak föl-le masírozni az idén nyáron megrendezett sydney-i olimpia nyitó ceremóniáján. Semmi kétség afelől, hogy az angol nyár lassan eltelik, mi meg még mindig a hús szobában fogunk nyomulni az Eidos új szimulációs progján. Király!

A Konami Track And Field-jétől eltérően, a Sydney 2000-ben sokkal jobban összekomponált gombfigurációk vannak, aminek nagy hasznát vehetjük, mondjuk a száz méteres gátfutáson, vagy az úszóversenyen. Az ATD fejlesztői gárdája széleskörűen tükrözi az olimpia eseményeit. Például: magasugrással, kalapácsvetéssel, biciklizéssel és még 12 féle sporttal. Az atléták is valóságshűbbek, nem is beszélve a perszelő Ausztrál napsütésről. A női versenyzők még mindig egy kicsit esetlenek, na mindegy... A legizaszatöbb esemény a súlyemelés, az ujjaid itt biztosan be fognak görcsölni. Ráadásul a súlyemelők mind akkorák, mint King Kong. A céllövészet is na-

gyon izgalmas, és pontosan kidolgozott. Ami a különbözőt ezt a játékot a Track And Field-től, a gyakorlás és az előző tréning lehetősége. Miről többet edzel, annál izgalmasabb lesz az atlétád, és persze annál jobb eredményeket fog produkálni. Versenye a kluboktól indulnak, egészen az olimpiáig. Ha eléred a megfelelő felkészülési szintet, nagy az esély hogy egy siker-

„Minnél többet edzel, annál izmosabb leszel”

olimpikon váljon belőle. Csak nem támadt kedved benevezni az olimpiára? Ok, majd ha elélt az e-

Dan Ma



VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Gyakorlási lehetőség
- Jól kihasznált gombkombinációk
- Növekvő izomzat

! MIELŐTT MEGVENNÉ

A versenyek nagyon hasonlítanak arra, mint ami a Track And Field-ben láthatunk. Ami még nem is olyan nagy baj, mert a játék még így is élvezhető. Sőt, gyakorlási lehetőség és a tréning a kezdőknek egy igen hasznos beépített elem.

- PONTOK

- Nagyon lassan tölt
- Az atléták olyanok, mint a téglák
- Track And Field, ki kéri?

LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?

MOST MAJD
MEGLÁTOD!

...alsz egy karosszékben, nézed, a külföldi versenypályán száguldo autókat. Úgy tűnik
re is köztük vagy. Érezel minden kis bukkanót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a
világos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan fekez
akakkinén. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kitérnek Frantzen.

...supán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyi pénzöd nincs.

...ingilis részvény...
© 1999 PlayStation Ltd. Developed by Studio 39 Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.



FORMULA ONE 99

www.playstation-europe.com/f1-99



PSYGNOSIS



MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

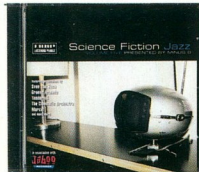
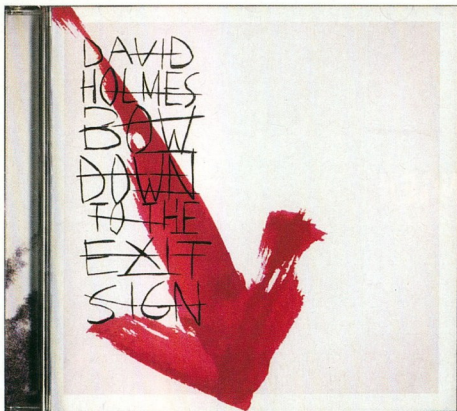
A HÓNAP CD-I

>>>Hír megjelent>>>

DAVID HOLMES DOWN TO THE EXIT SIGN (Universal)

Ö az az ember, aki mindig pozitív meglepetéssel tud szolgálni. Teljesen mindegy, hogy mint zenész, vagy mint DJ-t vesszük számításba. Mr. Eklektika, alias David Holmes kellemesen elvárásolta tavaly őszrel a budapesti közönséget is, mellesleg a hagyományos dance DJ sablont két lábbal tiporva, azt játszott, aminek kedve volt. Stílusos, ritmusra keverés, semmi nem számított. A fanyalgó mindentudóké ez a sok ezer megvadult partiarcal együtt nyomultak égés este. Valahol ilyen az új album, a *Down To The Exit Sign* is. Punkrock-tánczene, falrengő ritmusokkal és sokkáló lassú darabokkal. A Primal Scream énekese és Tricky énekesnője, Martina is felbukkan egy-egy dalban, de itt csak egy valaki számít. Maga David Holmes. Ez pedig most sem kevés. KSZK+SZG

Értékelés: Az albumból áradó energia szétzúzza a berendezést 8/10



>>>Hír megjelent>>>

SCIENCE FICTION JAZZ / Volume Five

Válogatás (Mole/UMCJG)
A svájci Mole Listening Pearls egyik legnagyobbsikerű válogatássorozata az örökös részhez érkezett. Ez már önmagában is elismerésre okot adó tény, de az igazi érték az, az hogy a Science Fiction Jazz lemezeire jellemző magas műnövési színvonal nem csökken, sőt. Az örökös rész húzóereje a Groove Armada mellett, a két magyar ifjú títán Marcel és Yonderboi. Persze ez, ha gúnyosak alunk lenni, már nem is akkora szerencsés, hiszen ez a két művész már rengeteg rangos nemzetközi válogatás szereplő. De mégis büszke lehet a magyar szív, hiszen van valaminek, amivel Európa szerke csalogatókat a vevőket. Hajrá magyarok! KSZK+SZG

Értékelés: Inkább fantasztikus, mint tudományos 8/10

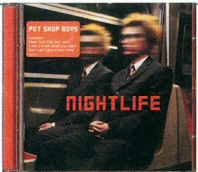


>>>Hír megjelent>>>

ST GERMAIN Tourist (EMI)

St Germain azaz Ludovic Navarre, a francia house úttörője. Új lemeze a jazz-élet legedzsi kiadójának a Blue Note-nak gondozásában jelent meg. Mindez nem is akkora meglepetés, mint elsőre gondoltuk. Sem az előzményeket tekintve, mindkét fél korábbi tevékenysége alapján, sem magát a *Tourist*-c albumot hallgatva. Az egész inkább jazz, mint house vagy modern dance, de kit érdekelt? Mi a magunk részéről bátran kijelenthetjük, hogy ez az egyik legfinomabb, legmuzikálisabb nagylemez ami az idén a CD játszóknak közelébe került. Szeretnénk valami rosszat is írni, de nem jut eszébe semmi. Hallgattuk a zenét.))) KSZK+SZG

Értékelés: Eiffel torony, Louvre, St Germain 9/10



>>>Hír megjelent>>>

PET SHOP BOYS Nightlife (EMI)

Nem lehet manapság úgy írni a Pet Shop Boys-ról, hogy a július eljövetele budapesti fellépésüket ne említsük meg. Mindenki ismeri, ha nem is szereti ezt a két brit urat. A cikk szerzője pedig a titkos PSB rajongók közé számított. Csak azt az este tudnánk felírni! Akik egy kis nosztalgikus diszkofesztivára készültek, azok velünk együtt, enyhé csalódással vették tudomásul az idők szavát. A régi dalok is új hangszerelemben kiejelenthettek fel. Ami nem baj, sőt! Így tökéletesen visszaadták az új album hangulatát, de mi, és még egy pár ezren, egy kicsit csalódottak maradtunk. Mindez a *Nightlife* esetében is így igaz. Olyan mintha, nagy tényleg az? KSZK+SZG

Értékelés: A régi PSB érzés, új kontosban 6/10



>>>Hír megjelent>>>

PEARL JAM Binarural (Sony Music)

Soha nem tudtam mit kezdeni ezzel a bandával. A slágerek és az alapinformációkon túl, sok minden nem jutott el hozzám. Bár Eddie Wedder hargyában van valami, nem hozott lába a Pearl Jam úgy. A végül is elmaradt budapesti koncert korúli kalvária idején már kezdett emi a kíváncsi, hogy ma merre is jár zenelag a csapat. Pont ezért is jött kapóra a *Binarural*. Egy pentek este, éppen naplementekor, bűnös utakra indultam. Egedül, autoval, bele a nagyváros sűrűjébe. Mindenki egyszerre headbangelt, amerre csak jártam, a város nanciracsiga fényben úszott, én meg csontlótam a hangfalakat. Ne tudj meg... SZG

Értékelés: A Driver-hez mindenképpen ajánlott 7/10

CYPRESS HILL T-SHIRT

A nyári kalandok és kalamajkák teljes hátterét? A következő megmozdítás normalis ruhadarab, nem? Egy kopogó Cypress Hill polo kelőben kifüggetés. Nos, mint eddig is bármikor, örülünkünk. Az alábbi kérdésre kell csak hűvös és ha szerencse melléd szegődik, a három T-shirt egyike rajta feszül.



Mi a Cypress Hill aktuális nagylemezének a címe?

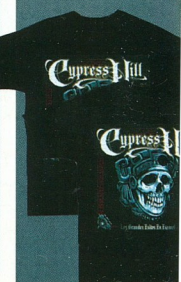
1. Insane In The B
2. Skull & Bones
3. Taste The Pain

A választásokat, a neveddel címezveled augusztus 20-ig az alábbi helyek valamelyikén:
• Levél: Budapest, Pf. 141.
• SMS: 06 20 / 991-9979
• E-mail: info@tofproduct

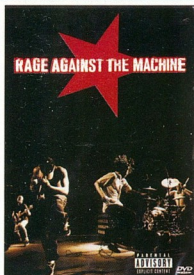
A júliusi játék nyertesei:

- Kun Sándor, Taksony
- Salzman Orsi, Nyiregyh
- Gutási Gábor, Szege-Dorozsom
- Sárdi Bence, Üröm
- Szalai László, Rácalmás

A helyes válasz a 2. volt. A következő: Nekem a Bal Riviera.... Gratulálunk!



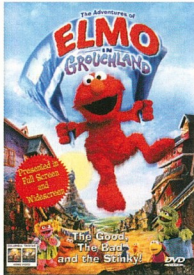
A HÓNAP DVD-I



RAGE AGAINST THE MACHINE
(Choice Disc/Gong Express)

Valahogy így kell kinéznie egy magára valamit is adó zenekar lemezének. Korrekt hang, szövegek, koncertfelvételek, klipgyűjtemény és bonusz audio track. Ha a zenekart is bírod, nem ehetesz tovább nélküle. A koncert meglett becsát, a csapattal most ismerkedni könnyű bevezetést kapni a világ végéig. Zack és kis barátai alapos összeállítást mondtak a magukénak, szinte minden fontosságot át szerepel tőlük a DVD-n. A Rage Against The Machine csaknem egy évtizedes pályafutása 78 percbe szűrve. Nem unatkoztak a srácok. SZG

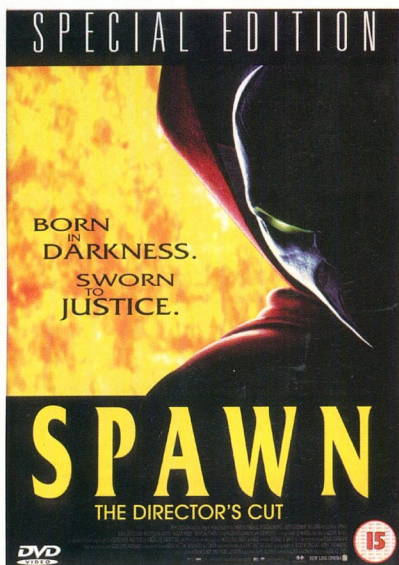
Extrák: **Pl. az előbb felsoroltak és még a szokásos DVD lehetőségek.**
Értékelés: **Tanulságos 8/10**



ELMO KALANDJAI MEGORVOSZÁGBAN
(InterCom)

Ha a Szezem utca lakóinak kalandjai még kimaradnak az életéből, az már onmagában is mulasztásnak számít. A legközelebbi lehetőség az azonnali felvilágosítás az Elmo kalandjai Megorvoszágbán. A történet a lehető legegyszerűbben, bármelykikkel megeshet. Példáse mese mindenkinél a barátságáról a barátságáról, és az orvostól. A film és a DVD kivételével is nagyon fontos. Szándékosan nem a bonyolultok a történet részleteibe, ezt látni kell Elmo azonnal a legjobb haveróddá válik, az élet minden zúros kérdésében bátran megbízható: a véleményében! KSZK-SZG

Extrák: **Animált menü, Elmo kedves köszöntője, Elmo kérészt Alapmű minden korban. Be is keress kifogásokat 10/10**

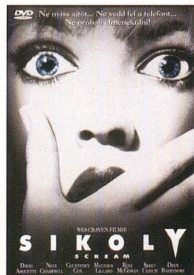


SPAWN
(Gong Express)

A jó öreg Irvadék. Az biztos, hogy a magyar név kellően rohejes, de ez a verzió szövegszerűsége megkíméli minket a félrefordítottok bonyolalmaitól. Ez alkalommal Todd McFarlane klasszikus képregényhősének kalandjait állandó különleges effektakkal lealáza, teljes rendezői változatban találjuk nekünk. A Spawn könnyed nyári estéken is dermedt hangulatot tud produkálni. Az apró részleteket tokeletesen kidolgozott környezetet csak a sokadik megnézés után lehet teljesen felderíteni. Hálás darab, csak ne vedd túl magrad, csak ne vedd túl magrad, csak ne vedd túl magrad, csak ne vedd túl magrad. KSZK-SZG

Extrák: **Hogyan készült, Todd McFarlane interjú és kommentár, Chyster Method & Filter klip**
Értékelés: **A maga nemében páratlan élmény 9/10**

Az augusztusi DVD ajánlat kis híján szétrobban az energiától. Talán a hőség az oka. Őrület, düh, reszketés és rémület. A sokkoló képet az egyik legzseniálisabb szőrös, piros srác hozza rendbe. Elmo, a hónap hőse, a szomszédos Szezem utcából!



SIKOLY
(MIRAMAX/Gong Express)

A sztori átlagos, amerikai kisváros vs. brutális sorozatgyilkos, aki kedvenc horror filmjéből merít ihletet. Rádásul a főszereplő lány anyja és barátja is a forgatókönyvíró áldozata lesz. Elegendő strapás tehát az alap helyzet. Mi a magunk részéről nem igazán vagyunk jártaak a horror-kultúrában, és nem is vagyunk a műfaj elkötelezett hívei. Ha azok lennének biztosan jól szórakoznánk, mert az állandó para, szítottás és idegtépés garantált. Az amerikai fiatalok heteknapjai már csak ilyenek. KSZK-SZG

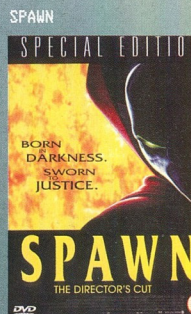
Extrák: **Magyar szinkron, a többi a szokásos**
Értékelés: **Idegtépés fészfókón 6/10**



SHALL A KAKUKK FÉSZKÉRE
(InterCom)

Miles Forman és Jack Nicholson klasszikus 1975-ben 5 Oscar-t nyert filmjének DVD-n. A szó is eladok. A mondanivaló ma sem vesztett semmit az aktualitásából. A történet hatalmas tanulságos allegória az életéről. Egy pite bűnöző, Jack Nicholson, a börtön helyett inkább az elmegyógyintézetben húzza meg magát. Azt nem is sejtje, hogy mennyire rosszul számított ezzel az akcióval. A dialógusban a film történelmi legfelismeretőbb negatív híve. Ratched névvel íess az életéről. Parádés alánítások, lebilincselés most! KSZK-SZG

Extrák: **Magyar feliratok és a többi szokásos lehetőség**
Értékelés: **Ha egyszer láttad, soha nem felejtjed el 9/10**



A kellemes kis ismerősünk és kedvenc koponye hozzá is ellátogathat, ha nem vagy elég figyelmes és jól választasz az alábbi kérdésre: Ha pedig a sorolásolón is a te neved került elő, akkor már semmi nem tud megmenteni attól, hogy a Spawn örökre befészkelje magát hozzád! Vigyazz mit választasz, most még van esélyed megúszni az Irvadék nélkül!

A tét tehát 3 Spawn DVD, a kérdés pedig:

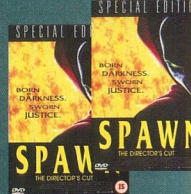
- Ki találta ki a Spawn-t?**
1. Tod McFarlane
 2. Rob Zombie
 3. Senki, csak úgy előkerült magától

A választokat, a neveddel és címeddel augusztus 20-ig küld el az alábbi helyek valamelyikére

- Levél: Budapest, Pf. 141. 1306
- SMS: 06 20 / 991-9979
- E-mail: info@tofproductions.hu

- A MÚLT HÓNAP NYRTESEI:**
- Lugossi Ferenc, Miskolc
 - Új Zoltán, Budapest
 - Keresztes Éva, Budapest

Az **A nagy zabálás** nem a Coen testvérek filmje. Gratulálunk!



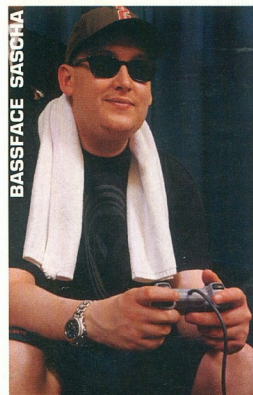
PSM VERSUS...

BASSFACE SASCHA

MURÁNYI

>Helyszín: Murányi Kereskedőház
Mammút Üzletközpont
1024 Budapest, Lövöká-
>>Cím: tel: 345-9200
kasz@szg@tot.production.hu
>>Produktó: info@totproductions.hu
>>E-mail: Kósa Szabolc Krisztina
>>Szöveg: Sinka Zoltán Gábor
>Fotó: Mar Andras

A NÉMET DRUM AND BASS FÉLISTEN ÉVRŐL ÉVRE ELLÁTOGAT HOZZÁNK. BASSFACE AZONBAN NEM CSAK AZ ULTRA NÉHEZSÚLYÚ ÜTEMEIRŐL KÖZISMERT, HANEM A SZTÁRA LŐRŐKTŐL MENTES, IGAZÁN ROKONSZENYES VISELKEDÉSÉRŐL IS. AZT AZONBAN EDIG MÉG KEVESEN TUDTÁK, HOGY A VIDEOJÁTÉKOKNAK IS ELKÖTELEZETT HÍVÉ.



BASSFACE SASCHA

Június végén, a Volt Fesztivál vendége volt Bassface Sascha, sem a fellépésre, sem a PSM játékszeánszára nem egyedül érkezett, hanem DJ Sebel és MC Killah Bee társaságában. Az esti buli előtt találkozunk velük és a srácok már akkor is ezerral pörögtek. Minden érdekelte őket, a TV áraktól a speciális irányítókig. De leginkább a lányok és a pezsgővásárlási lehetőségek. Persze azért játékokat favorizáltak: *Micro Maniacs*, *No Fear Mountain Biking*, *Muppet Racemanía*, *Quake*.

PLAYER 1
BASSFACE SASCHA. Az egyik leghíresebb német DJ. Talán hét éves lehetett, amikor már az összes meselemezét szét-szkeccselte. A mamája, rendkívüli peda-

góiái érzékek, elvitte egy DJ ismerőséhez, aki látva a fiúcska tehetségét a lemezjátszóhoz engedte az egyik legmenőbb frankfurti klubban. Élete első profi DJ szettje után rohamosan beindultak a dolgok, így Saschának már több mint 20 éves DJ pályafutás áll a háta mögött. Ő az egyetlen nem angol drum & bass DJ, akit a legkeményebb londoni mag is elismer. Pedig nem is fekete.

A házában egy egész szoba van berendezve a megfelelő játékkörülmenyekhez, a létező összes konzol, kiegészítő és program megtalálható itt. Az időbeosztása azonban nem igazán teszi lehetővé azt hogy hódolhasson játékszenvedélyének. Ezért is volt különösen halás dolog ilyen kivételes alkalom, játékok, haverok és semmi más, a pár szabad budapesti órájában.

PLAYER 2

DJ Sebel. A berlini drum & bass életté kulcsfigurája, az Ikon nevű klub resident DJ-e és nem utolsósorban Bassface producer-társa. Sebel, a szabalya, szinten nem mozog idegenként a PlayStation világába sem, megszállott *Driver* rajongó.

PLAYER 3

MC Killah Bee. A DJ egyik legfontosabb társa, az MC, azaz a ceremóniamester, hangulatfelelős. Annak ellenére, hogy egyszerűnek tűnik a feladat, valójában az egyik legnehezebb dolgot az övék. Ami DJ-k rákaják fel a lemezeket és kevernek az MC-k csak a hangjuk és a mikrofonji segítségével kergetik örületbe a közönséget. Killah Bee a legjobb német MC. Saschával együtt hihetetlen dolgokra képesek, a lehangoló ritmusok, a kővé basszusok, Killah Bee hangja és szavai felérnek egy kivégzőosztaggal. A játékszeáns alatt végig csendesen figyelt, csak annyit árult el, hogy a *Tony Hawk's Skateboarding* a kedvence, mert realisztikus, és nagyon jó az irányíthatósága. De amikor a *Quake* került sorra, hihetetlen aktivitásról tett tanúbizonyságot. Ismer minden sarkot és mosolyogva teljesen lealázza a barátait.

MICRO MANIACS

Az igazán jó játékok mindig is mindig előkerülnek, bármilyen koru és nemű jákosnál sikerik aratnak. A *Micro Maniacs* már számtalan alkalommal megörövendtetett minket, most sem volt ez máské. A srácok ösztinte lelkesedéssel vetették bele magukat a küzdelembe, bár jó néhányszor nekifutottak az első szinteknek a végére tökéletesen elsajátították az irányítás és a pályák trükkjeit is. A furd szabós és a buli utáni medencés helyszínből a legnépszerűbbnek, de ez ne csoda veterán party-harcosknál. A legeredményesebb játékos Sascha volt, aki egyébként is nagy barátja az aranyos máshálós játékoknak.

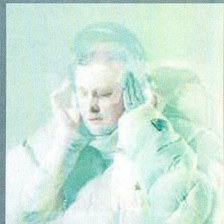
NO FEAR MOUNTAIN BIKING

Sebel, már az intro alatt elárulta, hogy



JÁTEK

BASSFACE SASCHA >
DIFFERENT FACES



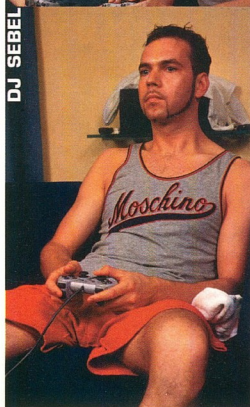
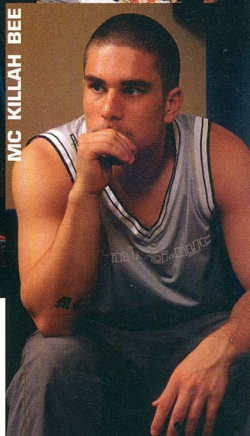
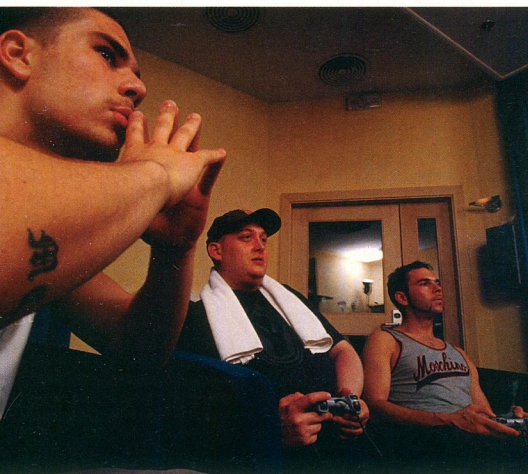
Azoknak, akik eléggé el nem ítélték a módont, még nem hallották BassFace zenéjét, itt a vissza nem térő lehetőség! Csak helyesen kell választolni és három szerencsés máris egy-egy dedikált Bassface Sascha CD-t mondhat a magáénak!

Hány éves DJ pályafutás van Bassface Sascha háta mögött?

1. kb. fél éve látott először lemezjatszó
2. van az már talán tíz év is
3. több mint húsz éve profi DJ

A választokat a neveddel és címeddel augusztus 20-ig küld el az alábbi helyek valamelyikére

- Levél: Budapest, Pf. 141. 1306
- SMS: 06 20 / 991-9979
- E-mail: info@topproductions.hu



valamikor még megszállott bringásnak számított, de akkoriban még Hamburgban próbálgatta szárnyait, ahol közudomásúlag nem sok hegy van, így nem tudja, hogy itt a játékban mire lesz képes. A magyar lányok szépségének adózva, mindannyian női karakterekkel vágtak neki a lejtőknek. Sebel félelmei beigazolódtak, inkább az esések és a borulások remekül kivitelezett variációit mutatta be, míg Sascha ismét, bár egy kicsit nehezebben mint az előbb, de győzedelmeskedett.

Sebel a választott karaktere rossz étkezési szokásait esztelte, míg Bassface a győztestől nem megszokott módon nem igazán lelkesedett a játékról.

- Olyan, mint az összes többi versenyjáték, az elején nem igazán érdekes, ha megismered akkor már nagy buli, de engem nem vonz ez az egész, mert a grafika szerintem nem az igazi. - vélekedett Sascha.

MUPPET RACEMANIA

A sorozat mindenkinek abszolút ismerős, sőt hatalmas kedvenc volt, így a program is igazán nagy érdeklődést váltott ki. Mindenkinek a kedvenc szereplőjével vágtak neki az első, a mocsaras pályának. De sem

Breki, sem Gonzo nem akart az irányításnak engedelmeskedni. A mulatság ennek ellenére hatalmas volt, az érzés csak fokozták a filmbejátszások. Bár abban mindenki egyetértett, hogy kár, hogy a két öreg bácsival nem lehet versenyezni. A játék tökéletes kőszoba fulladt, leginkább egy kabarára emlékeztetett. Az egész je-

lent nyugodtan megálta volna a helyét a Muppet Showban is. Sascha énekelte a zenét, Sebel lehetetlen helyekre kavardott és hangosan kommentálta az eredményeket. Az eredmény értékelhetetlen, de a *Muppet Racemania* mindenkinek beleszólt a szívébe.

QUAKE

Eljött Killah Bee ideje, bár már a játék elején elárulta, hogy szerinte ez program nem a gyerekeknek való, sőt. Sok felőltnél is komoly zavarokat okozhat, ha a *Quake*-ben szerzett tapasztalataikat az életben akarják kamatoztatni. Ezzel a *PSM* mindig is maximálisan egyetértett, de ma már azért ez világos minden olvasó számára is, nem? A mérkőzés természetesen Killah Bee elsőprő fölényt hozta, senki nem tudta megakadályozni abban, hogy azt csinálja a többiekkel, amit akart. Pedig ők is nagyon azon voltak, hogy nekik is jusson valami babér, de ezúttal nem így alakult.

THE END

A csapat a fellépés közeledtével szede- lözködni kezdett, egy kis pihenő és egy komoly magyaros vacsora után kíméletlenül meghajtották a Volt Fesztivál közön- ségét. A közönség lelkesen ünnepelte őket, talán nem is volt olyan ember, aki ne táncolta volna át az éjszakát. Ha lemaradtál volna a buliról, a *PSM* szokás szerint egy fantasztikus lehetőséget nyújt, hogy ne maradj ki Bassface Sascha zenei világából. Csaj! le a nyeremény CD-re, hidd el, nem fogsz csalódni! ■

MC KILLAH BEE

DJ SEBEL

LEVELEZÉS

Levélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZAHANG

IKERLEVÉL * EBEN A HÓNAPBAN ÉRKEZETT A LEGTÖBB RAJZ (92) * LARA HÍVÓK ISMÉT AKCIÓBAN * SZTÁRLEVÉL PÓKEMBER * KRITIKA?!



Aki a leveleket kibontja, átvállassa és megválaszolja: **KLAUSZ ANIKÓ**

Rengeteg levél jött, és azt kell válaszoljam azoknak, akik a második vagy harmadik levél után se találják itt magukat, hogy ne búsuljanak, mert minden sor elolvastok, vagy részleteket a teljes szerkesztőség minden sőt meghallunk, de megmutatni csak annyit tudunk, ami ide kéfer.

És most íme, levelezési rovatunk működésének eddigi legfurább levele:

„Kedves PSM!

Az újságokat szuper. Szeretném, ha ebben az évvezédben is örövezdettétek a számítástechnika imádatát. A kedvemem a Toy Story II. Ebben a levélben káldom a jókívánságaimat. Fogadjátok szeretettel a rajzomat is, amit a kedvenc játékról rajzoltam. Üdvözlettel!

Nagy Tibor, Nyírboát

Eddig nem túl izgalmas, ugye? De ha elanulom, hogy a rajzról és a levélről is két-két példányt kaptunk, meghozzak kevés eltérésekkel! Például a másik levélben Medi Evil-t is nagyon kedvelik. Az aláírás pedig István, és Mr. Potato Head kezűje fehér, nem szürke. A potató-t egyszébként egyik potatője a potatő formán is, talán ez lehet a magyarázat... Vagy az, hogy egy testvérpár jésztget té minket, vagy a posta is visszahangzik néha, nem csak a mobiltelefon... Ah! Igen, ajándékokat küldünk majd, ha megfejtettük a talányt.

Na most jön minden levőrcs, a kritika, így kezdődik:



Mr. Potato Head, Nagy Tibor vagy István, de mindenképpen Nyírboát

„Hello PSM,

Miközben olvastam a levelezési rovatot, azt vettem észre, hogy szinte egyetlen negatív kritika sincsen berakva. Jó lenne, ha ilyeneket is leköznéltek, hátha nem is hiányosság...”

Sulyán Ákos, Orosháza

Mielőtt továbbmennék, és ígérem, soha többet nem lovalogok szavakon, de a negatív kritikát az dicserét. A kritika már önmagában is negatív. De nézzük csak a lehetséges okokat:

1. Nem kapunk számottevő kritikát.
2. Mindet a szemébe dobjuk, de még előtte összetépjük cafatoka, meggyújtjuk, és visszafügurat készítnék a levélről nevével, és tükkel szurkáljuk (igazság szerint nem kapunk kritikát, de ha mégis kapnánk, külön alkalmazott gondoskodik arról, hogy az még a rovat készítése előtt idejében a szemébe vándoroljon, elégen, és a visszabúbi, stb., nehogy Anikó idegösszeroppanást kapjon-szerk)

De nézzük csak a levelet tovább:



Kingsley, a rókalovag, Takács Benedek munkája

„Az újság tetszik, viszont a leírásokban jobb lenne, ha több tippet imádkoz az adott játékhöz, nem pedig csak azt, hogy mennyire tetszett szed. [...]”

Takács Benedek, Pécs

És ezzel vége is. Nem strapálta magát a kedves Benedek. Akart ó kritizálni, de nemigen jutott az eszébe semmi savas, harapós. Különböző, rendszeres olvasók. Ezek mellett még azt is javasolja, hogy írjunk ki rajzpályázatot játékokkal kapcsolatban. Kedves Benedek, a levőrcs mindig szeretettel várja a rajzokat, és mind csodálkozva fogad tapasztalati, a Te műved is ide kerül. Jellemző módon Kingsley, amit éppen morcos pofát vég – de a kért számok közül valamelyiket elküldjük, csak a leírásokat tépedem ki belőle, hisz azok neked úgysem tetszenének...

„Kedves PSM szerkesztőség!

Az újság nagyszerű! A cikkek fenomenálisak. A kedvenc PSX újságom. (Aműgy is a kedvemem) Nagyon szeretem a Final Fantasy VII-VIII-at,



Más. Kedves olvasók! E-mailben rendelt lapját meglapta, ami mutatja, hogy milyen nagyszerű is a modern technika, mikor éppen működik, majd így folytatja:

[...] Pár hónapja, hogy befogadtunk a családba egy kóbor PSX-et, azóta dühög a komplett örök. 9 éves Gergő fiammal együtt, időt, energiát nem imerve (tán sajnálva – szerk) csak a Craft-lány körül legyekedünk. Gergely ugyan Dr. B-t üldözi, meg FFA-át, legj ráfázik, boc, de rossz volt – szerk) de az igaz isten[?] számunkra LARA! Olyannyira, hogy mivel figurát nem lehet beszerezni, még arra is rávet, hogy egy MK-s Kitano figurából plasztikázok át egy Lara-t [...]”

Gy. Szabó Ferenc, Érd

Legacy of Kain: Soul Raver-t és szerintem a Pókember is nagyon jó lesz. Erről készíttettem egy rajzot. A demo CD nagyon sokat segít! (gondolom, tudjátok miben) Remélem, ez az újság nem szűnik meg, mint egy másik kedvemem, a Spawn!”

Susa Dávid, Kiscső

Gratulálunk Kiseccs fiatal (10) lakójának, aki igé eredeti rajzával keltett érdeklődést a szerkesztőségben (nem is lehet vigyorogás nélkül megállni, igaz?) és nagyon bizom benne, hogy valami képzőművészeti pályát is érinteni fog élete során.

Ei kell érnem a Magazint!

– Susa Dávid Pókember a PSM-ért hajó

Időközben átrágtuk a májusi szám olvasói kérdőívét, am levőrcs a hasznos tapasztalatokat, arra jutottunk, hogy érdemes ilyen kérdőívet befűzünk, mert az többet elolvassák, és több szazan visszaküldi. Néhányuknak ajándékokat ígértünk ezért a csekélyköltség, s most követke a szerkesztés:

NYRTESEK

Léval Zoltán 1138 Budapest, Váci út 131. Esz./57 Szabó György 1204 Budapest, Közélműhelytelep u. 3. II./2 Burgán Benő 2254 Szentmártómláka, Rákóczi út 52 Szabó Tamás 9145 Bányagyszóvár, Fő u. 34 Bányász Sándor 3263 Domoszló, Adu 17 Bankó Tamás 2100 Gödöllő, Damjanich u. 12 Lullák Zoltán 8000 Székesfehérvár, Jászai Atilla út 2/C. VI. Csank János Tamás 7100 Szekszárd, Rákóczi utca 97. Orszag Zoltán 7636 Pécs, Tildy Z. u.39. V./16. Solymár László Róbert 1165 Budapest, Csipkés köz 9. L./4.

Kik azok a szerkesztők, akik egy teljes napot át nyitják a PSM-t?
Majoros Zoltán, Vác Horváth Atilla, Budapest Szendi Csaba, Budapest

Óket a részletekről levélben tájékoztatjuk.

Boszik Péter negyedik, hozzánk írott levele jön zászk

„Kedves Anikó, [...] Én egy tizenharom levő fü vagyok. Novemberben ma betöltöm a tizennyolcadik évetemet. Imádkozok, hogy a PSX játékokkal egy csaj sem veteledhet. Kedvenc újságom PSM...”

Boszik Péter,

Na vége jó, PSX mindenkinék

Klausz

LETÖLTÉS

MI AZ: KEREK, ÉS DUGIG VAN PAKOLVA JÁTÉKOKKAL? NOS, EZ VOLNA AZ EHAVI DEMÓLEMEZ...

**PSM
EXKLUZÍV!**



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

A *Star Trek világa...* Igen, mindannyian ismerjük, és azzal is tisztában vagyunk, hogy nagy a jövőde egy ilyen játék kézbe kapartásakor. Ezért is lehet, hogy az eHAVI demó-termés láttán az egész iroda a hasát fogta nevetésben: bombák robbannak, csócsk törnek szanaszét, nyulak ugrálnak kötélen, sőt, még a nindzsák is elyelt kaptak a korongon – mi lehetne ennél jobb? Talán egy kis gördeszkás túrót? Emberek, nagyon elkényeztetünk benneteket...

Catherine Channon

A 61. LEMEZ HASZNÁLATA

Letöltés után a ← és → Jobbra gombokkal scrollolhatod végig a játékok listáját. A kívánt demó letöltéséhez az ⊕-t használhatod - némielkül demótán resetelnie kell.

Problémáid vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba Mellékletjél part sora a hibajelenségről, hogy munkáidat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Letesztejük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek rakartori!



Krass, buum stb... ne felejtad el: nem te vagy az egyetlen a pályán, aki pusztítani akar

Destruction Derby Raw

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Versenyprogram
■ VERZIÓ	Játszható demó

A z autók tönkrezuzásának legnépszerűbb fóruma most visszatér az eHAVI demó CD-n. Részt vehetsz a pusztítás két formájában közül – a fanatikus 'Wreckin' Racin és a Destruction Derby – közül a neked szimpatikusabban. Az előbbiben egy Raven vagy egy rendőrautó kormányra mögött ülve száguldhatsz körbe három pályán. A cél, hogy első helyen és egy darabban érj a célba, miközben persze gyűjtheted az extra pontokat a többiek szétroncsolásáért. A névadó Destruction Derby egy totális háború a Dockland arénában. Két- vagy négyjátékos módban harcolhatsz, a Raw Van vagy a Cheetah volánjánál. Az autó színet a járműválasztásnál a ⊙ gombbal választhatod ki.

■ Irányítás

- ⊗ Gyorsítás
- ⊙ Tolás
- ⊕ Fék
- ⊖ Nézetváltás
- ⊗ Kiégetés
- ⊕ Visszatérés
- ⊖ Kézfék

■ Egyéb jellemzők

A *Destruction Derby* teljes verziója 31 pályát tartalmaz, ezek között található három aréna is, amelyekben a 24 autó egyikevel élhető ki minden agressziódat.

■ További infók

A *Destruction Derby* nagygenerálion esett át a PSM11 hasábján található leírásban.



Talán nincsenek leszedhető Klingonok, de a Romulan hajók is elég gondot okoznak majd...



A Studio 3 bombázódija minden mérték szerint elegendő robbanást kínál. Ha!



Star Trek: Invasion!

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Űrcsata
■ VERZIÓ	Jétszható demó

Egy örökévalóságának tűnő idő után a *Star Trek* végre megérkezett PlayStationre is. Az *Invasion!* Egy harmadik személyű lövöldözős, amiben a lézerfegyvereket kedvelők kiélthetik magukat. A demóban egyenesen az akció közepébe csöppensz. Egy Romulan csatahajó megtámadott egy szövetségi hajót a Xerian szektorban. Rúgd őket valagba.

- **Irányítás**
- ⊗ Elsődleges fegyver / lenyomva fegyvertöltés
 - ⊙ Fegyver üzemmód
 - ⊕ Mozgás-zár
 - ⊖ Másodlagos fegyver / lenyomva fegyvertöltés

- ⬆ Nézetváltás
- ⬆ Nézet lefele
- ⬆ Balra forgás / balra oldalazás
- ⬆ Jobbra forgás / jobbra oldalazás
- ⬆ Sebeség csökkentése / fék / gyors hátramenet
- ⬆ Erősítés
- ⬆ Elkerülő manőver
- ⬆ Hátsó nézet
- ⬆ Sebeség növelése / szokási sebeség

■ **Egyéb jellemzők**
A teljes verziós játékban több mint húsz akció, 8 hajó és 30 fegyver áll rendelkezésedre.

■ **További infók**
Tégy egy utazást a PSM 13. számában

Silent Bomber

■ KIADÓ	Studio 3
■ MŰFAJ	Bombázós
■ VERZIÓ	Jétszható demó

Ez lesz az idei év egyik legkirobbanóbb sikere. A *Silent Bomber* egyedül, és enyhén retrós megközelítésben adja elő a bombázást. A demóban szerepel a jól eltalált Tutorial (tanuló) mód, ahol álló és mozgó célpontok megsemmisítését sajátíthatod el, lépésről lépésre. Eleinte csak a legalapvetőbb bombákkal vagy felszerelve, de ahogy egyre tovább jutsz, egyre halálabb szerzőmókat gyűjtesz be. Ha át-bombáztad magad a gyakorló részen, elérkezel a teljes verzió első pályáihoz, ahol a játék percről percre mániakusabbá válik. A demó végén találkozhatsz a teljes verzió első főelleniségével, és nála minden TNT-tudásodra szükséged lesz...

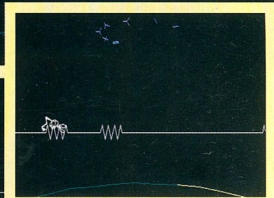
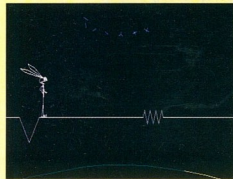
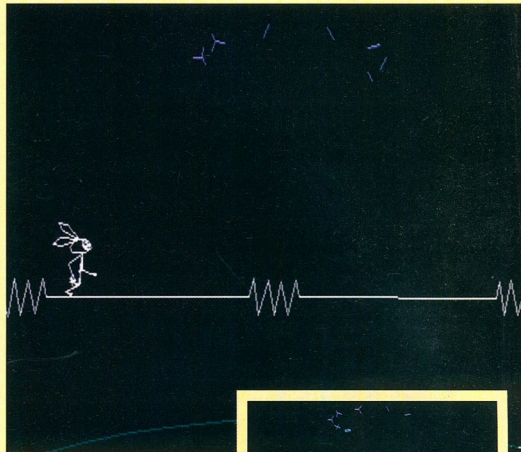
- **Irányítás**
- ⬆⬇⬅➡ Mozgás / bomba célzása
 - ⬆ Ugrás
 - ⊗ Extra ugrás
 - ⊕ Bomba felrobbantása
 - ⊖ Bomba telepítése
 - ⊕⊖ Dupla bomba telepítése
 - ⊖ Lenyomva tartva: célpont befogása
 - ⊖ Extra löser használata

■ **Egyéb jellemzők**
A teljes verzióban még egy kimerítően pusztító jellegű párharc mód is helyet kapott.

■ **További infók**
Robjanj vissza PSM 10-ben lévő leíráshoz.



Gyenge fickók a kiborgok, allergiások a lángszóróra, vízre, lézerre és szinte mindenre a játékban. Szerencsére válthatás a karakterek között (gyors, de gyenge - cammogó nehézsúlyú) a legjobb megoldás érdekében



Pontos időzítésre lesz szükséged, hogy a nyuszik elkerülhessek azt a sok cuccost

MoHo

KIADÓ	Take 2
MŰFAJ	Akción / arcade
VERZIÓ	Játszható demó

Ebben a szokatlan darabban egy lábatlan robot-bűnözőt alakítasz, akinek gladiátor-szerű küzdelmen kell átjutnia emberi fogvatartói muattatására. A demóban a teljes verzió folyamatosan változó pályái közül háromban próbálhatsz szerencsét. Az elsőben Carver's Delight) egy bizarr világban kell az ügyütést és akadályokat kerülgetve, és a kellelénél rosszindulatúbb robotokat észlelve átészálgalodnod. A második már ellemesebb környezetben játszódik, itt okenekeket kell időre begyűjtened, végül a Ground Zero egy Gauntlet-szerű verseny,

ahol a lehető legrövidebben kell célba érned. Minden pálya végénél kapsz egy kódot, ami a pályaidőből keletkezik.

■ Irányítás

- ⊙ Ugrás
- ⊗ Támadás
- ⊖ Fek
- ⊕ Blokk
- ↑ ↓ ← → Mozgatás

■ Egyéb jellemzők

A teljes játékban több, mint 70 pálya vár teljesítésre.

■ További infók

A PSM3-ban

KIADÓ	SCEE
MŰFAJ	Zenés animációs Játék
VERZIÓ	Játszható demó

Masaya Matsuura, a *PaRappa The Rapper* és az *Um Jammer Lammy* készítője újabb agyahagyott, egyszerűsített zseniális művel rendezette meg a nagyerőmű közönséget. Egyszerű, némileg szurreális, és igencsak inspirálja az embert a játékra. A főszereplő Vibri, egy fehér rajzolt nyúl, aki boldogan ugrál egy fehér kötélben a zenére. A te feladatod ott kezdődik, mikor elkezdnek megjelenni az akadályok, és ilyenkor meg kell találnod a megfelelő gombot (vagy gomb-kombinációt), hogy elkerülj öket. Ha nem sikerül győzelemre vinned a tapasztalást, Vibri egy apró, kukacszerű, kockafejű lényé válik... A demóban bele-

kóstolhatsz a teljes verzió kínálta izgalmaiba. Hajrá!

■ Irányítás

- ↓ V alakú lyuk
- ⊗ Háromszög hullám
- ⊕ Blokk
- ⊖ Hurok

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban Vibri-vel saját zenékre is gyakorolathatsz. Minél bonyolultabb a zene, annál nehezebben leküzdhetők az akadályok, úgyhogy nem ajánljuk a legkeményebb techno-kat...

■ További infók

További infók a 26. oldalon.

Grind Session

■ **KIADÓ** SCEE
 ■ **MŰFAJ** Gőrdeszka-szimulátor
 ■ **VERZIÓ** Videó

Készülj fel arra, hogy újra leporold a deszkákat és a kerekeket, mert a SCEE egy újabb körútra visz a deszkások mennyországába... Versenyezz akár a Street vagy a Competition kategóriában, a trükkökkel, amiket majd kihasználhatsz a deszkádból, biztosan az új-

ságok címlapjára kerülsz. Lesz nyolc akadályokkal teli freestyle aréna, ezeket egyszerre maximum hatan próbálhatjátok ki. És mivé lenne egy valamire is való deszkás játék a szokásosan szereplő profik nélkül? A *Grind Session* szereplő elég díszes társaság gyűlt össze: John Cardiel, Ed Templeton, Cara-Beth Burnside, Daewon Song, és Willy Santos.

Videó Galéria

A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.



Ez lenne a játék, amely odakéni még a Tony Hawk's Skateboarding-ot is! Az tuti, hogy nagyon frónkón néz ki. Ner sokára pedig érkez a játszható demó...

Tenchu 2

■ **KIADÓ** Activision
 ■ **MŰFAJ** Akció/Röplend
 ■ **VERZIÓ** Videó

Az Activision nyerő nindzsás játékaftogták, kipofozták, és egy komoly tuningoláson esett át, hogy egy igazán dobberetes folytatás kerekedjen belőle. És emellett még mindig tele van rejtvényfejtéssel, utcai küzdelmekkel, lopakodással, és magával ragadó játékm-

nettel, ami olyan sikeressé tette az első részt. Mivel mindkét karakter mozgástarát kibővítették az ősi harcművészetek elemeivel, a lopakodást és harcot kedvelők egyaránt megtalálják majd a kedvükre való stílust. Gondolkozz csak egy kicsit: egy játék, ahol pizzaszámban rohangálhatsz fel-alá, kirabolhatod a hullákat, és lehet nálad egy zsáknyi dobócillang, már csak jó lehet...



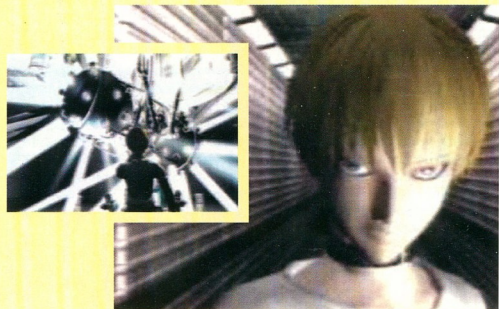
Csak erős idegzetűeknek a *Tenchu 2*-ben lesz néhány módszer a gyilkolásra...

Galerians

■ **KIADÓ** Crave
 ■ **MŰFAJ** Törtéle horror
 ■ **VERZIÓ** Videó

Ebben a pszichothriller darabban Rion, egy fiatal srác szerepét játszod. Elég szokatlan módon, Rion rádöbben, hogy telekinetikus képességekkel rendelkezik, és emellett még támadni is képes elméje használatával. A játékban Rion útját követjük végig, ahogy megpróbál elszökni titokzatos fogvatartói elől, és

szép lassan megtanul bánni szellemi erejével. Fejtörőket kell megoldania, öröklet kell legyőznie, és nem utolsósorban folyamatosan kutatnia kell egy gyógyszer után, amely a kivételes szellemi megerőtétést ellensúlyozva az örület itteni határán tartja őt – miközben egyetlen fegyvere az agya. A gyógyszererek nélkül ugyan minden elveszett, és a *Galerians* titkára soha sem derül fény.



Rion háziorvosa már akkor gyanakodott, hogy valami van abben e gyereken, mikor kiskorában előre megmondta, milyen gyógyszer fog felírni...

Vanishing Point

■ KIADÓ Acclaim
■ MŰFAJ Autó-szimulátor
■ VERZIÓ Videó

Ez az arcade racer egy totális sebesség-fesztivál. A hihetetlenül pergős akció, és a valószínű vetési élmény az elkövetkezendő idők egyik kötelező darabjává tehetik. Több, mint 30 autó közül választhatsz, mint például a BMW, a Lotus, vagy ha kissé különlegesebbre vágysz, ott van például az üzemanyag-szállító teherautó – a játék valószínűleg megzisszítja majd jelenlegi riválisait... Akármilyen játékstílust szeretsz is, jobb, ha becsatolod a biztonsági övedet, mert a következő havi PSM demólemezen már egy villámgyorsan szálgóldó játszható demó is helyet kap majd.



A grafika talán csiszolt és finom, de azért számíthat néhány rázós pillanatra a játékban...

HOGYAN HASZNÁLHATOD A LETÖLTETHETŐ CHEAT-ÉKET

Rakj egy memóriakártyát a PlayStation-odra és rázd be a demót. A főmenüből az **☉** használatával válaszd ki a **Memory Load**-ot; ezután a **↑** és **↓** használatával scrollozhatsz végig a játéklétsékon. Válaszd ki a kívánt mentést az **☉** használatával, és az eltárolódik az memóriakártyádon. Ezeket a cheateket ezután a játékok teljes verzióhoz felhasználhatod.

A kizárólag a PSM demólemezen megtalálható Letöltés segítségével hozzájárulhatsz a legújabb cheat-ekhez. Csak másold őket a memóriakártyádra, és nosza...

Colony Wars: Red Sun

A kétrészes cheat-ünk második fele. Most más elérésed lesz az utolsó két állomáshoz.



Titan AE

■ KIADÓ Fox Interactive
■ VERZIÓ Filemélőzetes-file

Itt az első lehetőség, hogy bepillanthass a Twentieth Century Fox animált sikerfilmjébe – a *Titan AE*-be. De mit keres ez a lemezen? Kérdezhetnél méltatlankodva. Nos, azok, akik figyelemmel kísérik a híreket, vagy a

Tervezet hasábjait, tudhatják, hogy nem sokára játék is készül belőle. A *Titan AE* elnevezésű külső nézetű lovoldozós / arcade játék nem csak a film címét viseli majd, hanem nagyjából a történetet is követni fogja. Ahhoz, hogy egy kicsit többet is megtudhass az év vége környékén megjelenő játékról, lapozz a 20. oldalra.



Ahhoz, hogy megtudd, miért is olyan fontos ez a gyűrű, meg kell nézned a filmet

Fear Effect

A játék egyből kezdése válik ezzel a letöltéssel, aminek a segítségével eljutsz az utolsó CD-ig, és a játék befejezéséig.



Gran Turismo

Szerelkezz fel álmaid autójával – segít ebben ez a kedves kis letöltés, ahol az összes licenctet megkapod.



Devil Dice

A cheat kinyit 100 fejtörős pályát, így lesz mivel foglalkozni a hajnali órákban...



A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

- A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...
- SZAGGASD FEL A FÖLDET A **TOCA WORLD TOURING CARS**-SZAL
 - PRÓBÁLD KI A VÉRFAGYASZTÓ **IN COLD BLOOD**-OT
 - LENGJ EGY KICSIT **SPIDERMAN**-NEL
 - PLUSZ A **RAYMAN2**, **REVOLT 2**, **X-MEN MUTANT ACADEMY**, **INFESTATION**, **TERRACON**, ÉS MÉG SOK MÁS!



TOCA World Touring Cars In Cold Blood Spider-Man Rayman 2

GAMES WORLD BT.

Alagúpek, tartozékok, programok vagy vállalatéka. Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64, SNES, SMD II., Game Boy, Dreamcast. 1193 Bp., Haynadi u. 10-14. Tel.: 280-9091

PREMIER CENTER

MINDEN EGY HELYEN AMIRE EGY PSX RAJONGÓNAK SZÜKSÉGE LEHET. 9400 SOPRON, TORNA U. 8.

GAME POINT

PSX N64,

Sega kis- és nagykereskedése,

értékesítése, cseréje.

2120 Dunakeszi, Barátság útja 23.

Tel.: 30/203-8646

KONZOL BARLANG

Sony, Sega, N64 gépek, játékok, kiegészítők. Bp., Thököly út 2. Arzenál Üzletház, alagsor 7. Tel.: 31-75-35/2907 melék

MEGACOMP

Minden Playstation játék 3990 és 5900 Ft-os egységáron kapható. Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS. BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 3415-007

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS. BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

KONZOL STÚDIO

Videójáték szakszervíz, és szaküzlet. Tel./Fax: 216-66-26, 06-209-888-337 Web-site: www.konzol-studio.hu

RIGGAC B.T.

PSX? Segtünk! Ránk számíthat! Részletfizesési lehetőséggel! Bp., VIII. Harminckettesek tere 4. Tel./Fax: 334-06-10; 06-20-9-555-770

JÁTÉKÁLLOMÁS

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK KELLÉKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE. GÖDÖLLI, SZILHÁI U. 4. TEL.: 06-28-421-988

NINTENDO SHOP-RON

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLETE 9400 Sopron, Újlelei u. 50. Tel.: 99-333-195

VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLET

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy, PC CD-ROM játékok fővárosi üzletében. 8200 Veszprém, Ady u. 79., Kosuth u. 6. Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEOÉTEKA

Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés. 9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4. Tel.: 06-209-565-322

MEGA TOP-X

PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel. Akciós szoftver és hardver. 9400 Sopron, Fűredi sétány 6.

PREDÁTOR VIDEOJÁTÉKOK

MINDEN, AMI VIDEOJÁTÉK, GÉPEK, PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJI! Tel.: 76/460-474; 06-20-9-682-899

FIGURA PLAYSTATION

Játékok, gépek, kiegészítők adásvétele, csere, kölcsönzés. A játékok kipróbálhatók. PSM magazin ka 1066 Bp., OKTÓGONY TÉR 3. TEL.: 06/1 343-1197 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szó 10-1

PSX SOPRON

Sopron legnagyobb videójáték-szaküzlete 9400 Sopron, Teleki u. 50. Telefon: 99-333-195

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLUB

PSX gépek, programok adásvétele, kölcsönzés, cseréje. Salgótarján, Kassai sor 12. Tel.: 209-770-709

NEW GAME

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSVÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 20/988-488 5000 Szolnok, Battyány u. 22.

GAME CITY

Konzol játékok kis- és nagykereskedése. Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, csere. 1139 Bp., Gómb u. 34. Tel.: 06-309-424

VIDEOJÁTÉKOK

Adás, vétel, csere. Bp., Szt. István krt. 10. Tel.: 349-2744, 06-302-596-976 Ny.: H-P: 10-18-ig, Szó: 10-13-ig

Há itt szeretne hirdetni,
kérjük,
lépjön kapcsolatba
Horváth Henrikkel
a (1) 457-1123
telefonszámon, vagy
E-MAIL: horvathh@dccd.hu
Hirdetőkinknek ingyenes
szövegírást
és grafikai kivitelezést
biztosítunk.

TOP DRIVE PLUS

kormány 3 féle rezgéstípussal (N64 kompatibilis) eladó. Érd.: Livich Gergő, 06-1-303-0042

DREAMCAST GÉPEM

(1 hónapig) olcsón eladó, vagy értékesítéssel PSX-re cserélném. Érd.:(30/93036-386

Elcserelénem eredeti Soviet Strike és Quake II játékomat Tomb Raider I-II

vagy autóversenyre. Érd.:06-30-262-9816

PSX GÉPEKHEZ HASZNÁLHATÓ V3 RACING WEAH

kormány eladó. Irányár: 16 000 Ft. Érd.: 06-30-2034-589

NINTENDO, SUPER NINTENDO N64, MEGA DRIVE II, DREAMCAST, SONY PLAYSTATION, GAME BOY

Játégekhez programok és kiegészítők árusítása. Játékgépek és tartozékaik kölcsönzése, cseréje, készpénzes felvásárlása, valamint bizományos értékesítése.
Tel.: 62/487-314, Mobil: 20/915-5960
Cím: Szeged, Lugas u. 2. (Csillag térnél)
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig: 10⁰⁰-18⁰⁰ szombaton: 10⁰⁰-18⁰⁰
Kívánságra a rendelt árut postai utánvétellel is elküldjük

MŰLT LAPOK

A PSM-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 063. oldalon.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, The Sims Is Football, LOK: Soul Reaver, Winks, Tárzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, AtariLand... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 1999, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollergate Stage II, Space Debris, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radical Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, UEFA: Champ League, Medieval 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, Colin McRae 2, Euro 2000, In Cold Blood, World Champ. Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.



A CD-n: Colin McRae 2, Jedi Power Battles, N-Cen Racing, Hogs of War, Street Fighter EX2, Tombi 2, Moho, Destruction Derby Raw... stb.

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

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

Név: _____
 Cím: _____
 E-mail: _____ Telefonszám: _____
 Aláírásom megengedte megrendelésem:
 a) PlayStation Magazine kariból számítva, illetve előfizetést:
 PSM 02 PSM 03 PSM 04 PSM 05 PSM 06 PSM 07
 PSM 08 PSM 09 PSM 10 PSM 11 PSM 12 PSM 13
 Előfizetési időtartam:
 fél évre 1 évre Ft

Computer Média Kiadói Kft.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink új számot mostantól ajánlott küldeményként kapják.

A FEJLESZTŐI POKOL

Szöveg: Nick Ellis
Illusztráció: Stuart Harrison

SZÍNRE LÉP KÉT ÚJSÁGÍRÓ AZ ABSOLUTE PLAYSTATION MAGAZINTÓL, HOGY ELŐZETEST ÍRJANAK A LOTHARRÓL – AZONBAN A DOLGOK NEM A TERV SZERINT ALAKULNAK...

Színre lép két újságíró az *Absolute PlayStation* magazintól, hogy előzetest írjanak a *Lothar*-ról – azonban a dolgok nem a terv szerint alakulnak...

Április 19., Szerda
Reggel

Nos, egy hosszú éjszák követően Eugene elárulja, hogy már „szinte 99,99 százalékosan” biztos benne, hogy az összes „betolakodó” képet eltüntetjük a *Lothar* programkjából. Teljesen nyilvánvaló, kinek köszönhették ezt a kedves meglepetést – a tettes Mike, ex-játék-tesztelő/producer, akit kirúgtak, miután egy képernyőfotokat tartalmazó lemezt eljuttatott egy Internetes játékmagazin. Biztos emlékeztek rá, vagy mégsem? A fejlesztőgárda néhány zordabb tagja megereszt néhány célzást arra vonatkozólag, hogy tudják Mike címét, de Eugene, aki már némileg lenyugodott, csak annyit mond: „Az Isten szerelmére... ez most egy profi fejlesztőcsapat, vagy a *Keresztapa 4?*”

Délután
Épp most fejeztük be a megbeszélést a pénzszakkal (ahogy mi a főnököket hívjuk).

Úgy tűnik, a *Lothar* új szponzora lett: a neve Éhes Kopó Kutyakex. Az égvilágon még senki sem hallott rólok, de amint az kiderült, jelenleg ők a legnépszerűbb kutyaeledel-gyártók! A játékek minden példányához jár majd egy Éhes Kopó nyereménykupon is, ami szerintem abszolút bővíti fogás, de Stuart Stiltzen, az egyik főmiller szerint most már nincs idő nyavalyogni. Ezek után csak annyit tudtam mondani, hogy „azért lehet, hogy egy CSOMÓ KÜTYAKAJÁT nyerünk majd ezzel a szerződéssel!”. Mit mondjak, nem tapsoltak meg...

Április 20., Csütörtök
Reggel

Nagyszerűen haladunk. A *Lothar* 85%-ban kész van, és várunk még két firkaszt is az *Absolute PlayStation* magazintól, akik előzetest írnak majd a játékról. Fel órával a velük megbeszéltd időpont előtt felszólílnak a recepcióról, hogy ez bizonyos Mr. Jones akar velem beszélni. Emlékszem a két nyolc éves arcra, akik a múlt hónapban tesztelték a játékot. Azt, aki a... hhm... nem kívánatos képeket látta, éppen Felix Jones-nak hívták! Éljen, éljen, ez egyre jobb lesz... Szerencsére Mr. Jones némileg megnyugodott, mikor elmagyaráztam neki, hogy a kép egy elszabadult e-mail vírus hatásának került a

játékba, és semmit sem tehetünk ellene. Csak annyit mondtok: „Ja, én is hallottam má' ezekről az I Love You - vírusokról...” Ekkor gyorsan a kezébe gyömöszöltem néhány játékot, amivel elégedett volt, és elment – épp mikor az újságírók megérkeztek...

Délután
Az *Absolute PlayStation* magazin emberei pont most mentek el, és nem mondatnám, hogy lenyűgözve. A dolgok már az elején kezdtek rosszul alakulni, mikor a sajtóanyag után kezdtek érdeklődni, és én csak annyit tudtam kinyögni: „Hát iáé, az még egy kicsit korai lenne...”. Eléggé kiábrándultnak tűntek az ingyen polók feltűnő hiányát észelve is, és amikor felajánlottam nekik egy doboznyi Éhes Kopó Kutyakex-et, röhögésben törtek ki, és az egyikük még egy óra múlva is a könnyeit törölte. Az idősebbik – ő volt a felelős szerkesztő – megígérte, hogy elküldi az előzetes egy példányát még a nyomdába kerülés előtt, de az arca meglehetősen piros volt a röhögéstől, és itt hagyta a cigarettáit.

Péntek Április 21.
Reggel nyugtalanító küldemény érkezett a



postán. Kaptunk egy képet a *Reservoir Dogs* stábjáról, csak az arcok helyére a fejlesztőcsapat tagjainak képét montírozták. Alatta jókora nyomtatott betűkkel a következő szöveg állt: MELLYIKUK A PATKÁNY? Joe, a postás fazon azt kérdezi: „Ez egy kódolt üzene. Hát nem láttátok a *Twin Peaks*-et? Hát nem láttuk.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN: A *Lothar* elkészült! (vagy legalábbis majdnem). A főprogramozó titkos szövegére, és... egy rendőrségi ügy.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SPIDER-MAN

AZ EZ LEGJOBB PLAYSTATION-ÓS JÁTÉKA VÉGRE KÉSZEN ÁLL, HOGY KIVESSE HÁLÓT. LENGJ TOVÁBB A KÖVETKEZŐ SZÁMBA, AHO L MEGTALÁLHATOD A JÁTÉK EXKLÜZÍV LEÍRÁSÁT ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓJÁT! (ÉS TALÁN EGY PÁR HÁLÓVETŐT...)

PLUSZ! *Alien Resurrection* leírás! • *Tomb Raider V: Project Eden* színtalpak mögött: ÉS LARA PS2-NI! • Leírás és exkluzív demó Code-ék *TOCA World Touring Cars*-áról! • Exkluzív térképek a *Colin McRee's Rally 2.0*-hoz • Elcsattan néhány keményebb öklöl a *SpeedBall 2100*-ban • A legújabb hírek a *The World Is Not Enough*-ról • A PSM és a *Monkey* (komolyan!) • *F1 2000* és *Medal Of Honour: Underground* frissítések • Futás! Itt: az *Ultimate Fighting Championship* • A legújabb hírek a *Final Fantasy* mozifilmről • A színtalpak mögött: *Tenchu 2* • Most: akkor említsük meg a *Vib Ribbon*-t is?



A 15. SZÁM SZEPTEMBER 1., PÉNTEKTŐL KAPHATÓ

www.computer-arts.hu

tervezés grafikai tervezés - 3D - multimedia - web design

computer arts

A kreatív számítógépes mag

Minden számban
Képfeliratos CD-ROM

Illusztráció - digitális video - új technológiák

Túl a négy színen

Törjön ki a CMYK színek börtönéből!
Direkt színek, lakk, fólia és sok egyéb hatás

Photoshop 6

Teleplezett új funkciók!

LiveMotion

Hogyan vizsgálott az Adobe új
webanimációs eszköze?

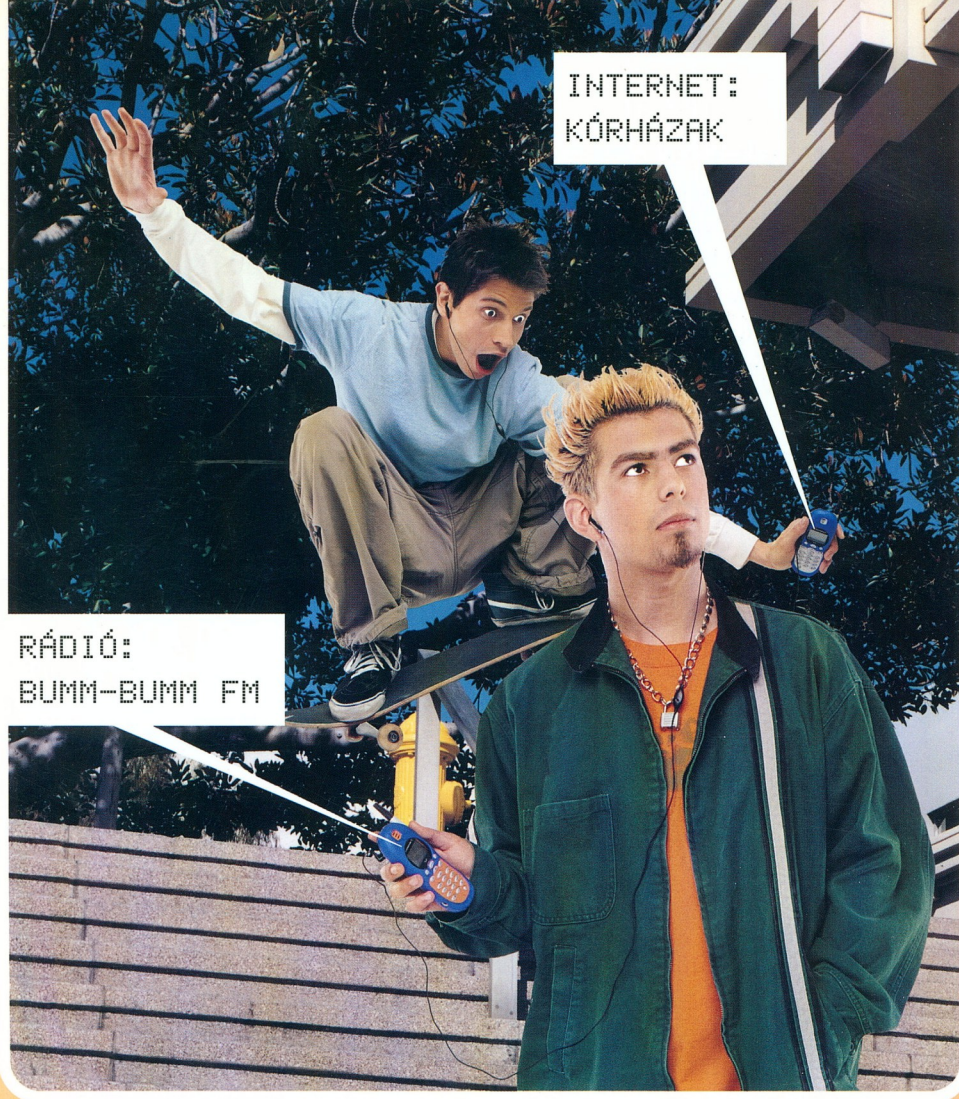
Chatroom építése Director 8-ban

Freeway 3 • InProduction

A mozi jövője

INTERNET:
KÓRHÁZAK

RÁDIÓ:
BUMM-BUMM FM



TELEFON / SZTEREÓ FM RÁDIÓ / INTERNET

(TÁRSASÁGI) ÉLETMENTŐ

V2208
sociallifesupport.com

