



Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft

15. SZÁM

# PlayStation

# Magazin

**- JÁTSZHATÓ DEMÓVAL!**

# SPIDER MAN

A PÓKPALI BEHÁLÓZZA A KONZOLT! ISMERKEDJ  
MEG PETER PARKERREL, A LÓGÁS KIRÁLYÁVAL

**KERESSÜK ÉLVE VAGY HALVA:**

## LARA CROFT?!

Cselekmény, szintek, és a temetés... Fellebben  
a fátyol a folytatás titkairól – még a PS2 felé  
is kacsingatunk

## STAR WARS RÁADÁS!

A PlayStation 2 és a Star Wars. Episode I  
találkozás. Exkluzív a Lucas Artstól

## ÚJDONSÁG: CHEAT-KÓDOK!

Ha elakadtál, vagy csak egyszerűen unod már...  
Drökeletek, pályaugrások, bonuszok

### SZEMLE CÍMEK:

- SPIDER-MAN
- TOCA: WORLD TOURING CARS
- ALIEN RESURRECTION
- TERRAQUON
- FA PREMIER LEAGUE STARS 2001
- VIB RIBBON
- RAYMAN 2
- SNO CROSS CHAMP' RACING
- STAR TREK: INVASION!
- PARASITE EVE II
- GRIND SESSION

## WWF 2 SMACKDOWN!

Az izomagyúák, a mozgások, az  
ütések... Csattanj rá a feszülős  
cuccokra bűjtatott folytatásra!

**CHICKEN RUN ■ ÚJABB METAL GEAR 2 KÉPEK ■ F1 2000 A PS 1 ÉS 2-HÖZ ■ TONY  
HAWK'S 2 ■ DUKE NUKEM VISSZATÉR, ÉS LAZÁBB MINT VALAHA ■ FIFA 2001 ■  
LEGÚJABB BOND HÍREK ■ MEDAL OF HONOUR 2 ■ DVD HÍREK ■ MÉDIAINTERJÚ**



# arts

A kreatív számítógépes magazin

# MoviePack

A DV szoftver  
részletes  
bemutatója

**Teljes  
szoftverek:**  
Painter 5.5  
Web edition

Dreamweaver  
Extension Manager  
továbbá 20 extension

Nagyfelbontású  
fotók

# Flash

Tippek és trükkök,  
továbbá az 5-ös  
verzió újdonságai

# Maya 3 -

A 3D szoftverek királya?

Photoshop iskola  
QikDrive • combustion\*  
Time-slice filmek

# Már kapható az újságárusoknál!

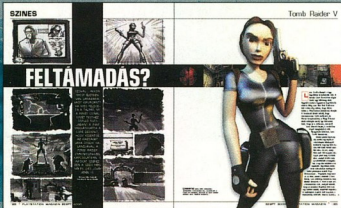




## TOCA WTC

Ujjb lehetőség a száguldás szerelmeseinek.

048. oldal



## Az ötödik elem?

Lara halott, emléke mégis tovább él a *Tomb Raider: Chronicles*-ben.

022. oldal

## TERVEZET

**Chicken Run** ..... 014  
Great Escape származás változata látható ebben az Aardman film-átiratban

**Luca's Life** ..... 016  
Ild meg, milyen a világ legkeresettebb motorin úlni – a *Rollcage* készítőinek segítségével

**Will Dead: fail To The King** ..... 018  
Iad el a tönkres jájót a kökemény Ash szerepében

**Mat Hoffman's Pro BMX** ..... 020  
A Acropolis nagy reményeket fűz M. Hoffmannhoz, no meg a feljavított: *Tony Hawk's* enginehez

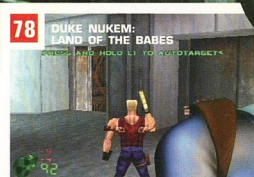
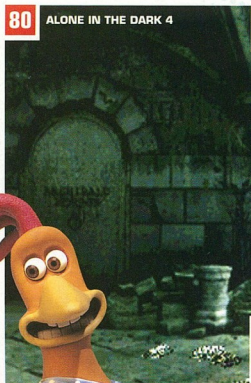
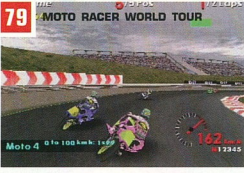
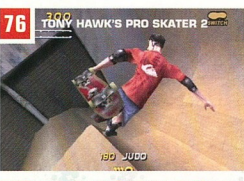
## ELŐZETES

**Tony Hawk's Pro Skater 2** ... 076  
Tiszteletteljes pillantás az extrém sportok klasszikusának folytatására

**Duke Nukem: Land Of The Babes** ..... 078  
Nem véletlen, hogy a nők nem kedvelik a videójátékokat...

**Moto Racer World Tour** ... 079  
Fröcskölő sár és motorverseny, mindez részben börtönháiban... nem egyszerű!

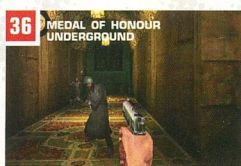
**Alone In The Dark 4** ..... 080  
Közös pénzüi mellékütcák szolgálnak a horror új szatnya színhelyét



## SZÍNES

**Az ötödik elem?** ..... 022  
A ciber szépség ismét közzünk. Feltámadás, vagy mi?

**Medal Of Honour Underground** ..... 36  
Földalatti mozgalomunk behatóan az EA stúdiójába, hogy megszerze az első személylő lövöldözés folytatásának dokumentumait



„Larát családjá és barátai helyezik nyugalomba”

TOMB RAIDER: CHRONICLES 022. OLDAL



14 CHICKEN RUN

**Tipp:** A hivatalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demóval együtt CD-melléklettel érkezik. A magazinban megtekintheted a legújabb játékokat, melyek az újságban jelennek meg. Ez a gyakorlatban pontos tájékoztató az új játékok, hogy a játékosok tudják, melyiket érdemes megvásárolni. A CD-mellékletben megtalálod az új játékokról szóló híreket, melyek megmutatják, hogy milyen új játékok kerülnek ki a közeljövőben.

személyes vagy becsületes. A PS4 az egyetlen olyan magazin, melynek gálán találva van a PlayStation szponzor. Ez annak az oka, hogy mi is a legújabb információk legelső forrása a játékosok számára. A PlayStation-magazinban bármikor megtalálod az új játékokról szóló híreket, melyek megmutatják, hogy milyen új játékok kerülnek ki a közeljövőben. A PS4 az egyetlen olyan magazin, melynek gálán találva van a PlayStation szponzor. Ez annak az oka, hogy mi is a legújabb információk legelső forrása a játékosok számára.

mentés a technika szponzorától. A PS4 az egyetlen olyan magazin, melynek gálán találva van a PlayStation szponzor. Ez annak az oka, hogy mi is a legújabb információk legelső forrása a játékosok számára. A PlayStation-magazinban bármikor megtalálod az új játékokról szóló híreket, melyek megmutatják, hogy milyen új játékok kerülnek ki a közeljövőben. A PS4 az egyetlen olyan magazin, melynek gálán találva van a PlayStation szponzor. Ez annak az oka, hogy mi is a legújabb információk legelső forrása a játékosok számára.



# Spider-Man

Mióta várunk már hálózódó barátunkra! Most szerencsére megérkezett.

**040.** oldal

## ELŐZETES

**Spider-Man** ..... 040  
Pókjék és barátai. Mi többet kívánhatoshatsz még?

**Rayman 2** ..... 044  
Kedves vásárlónk! Ez a Kinában fejlesztett termék csakis az Ön örömeire készült...

**Vib Ribbon** ..... 046  
A vonalnyi kalendarij?

**FA Premier League Stars 2001** ..... 047  
A FIFA's arcom tempóit változtak

**TOCA World Touring Cars** ..... 048  
A Codemasters nem tud hibázni a versenyautókkal...

**Parasite Eve 2** ..... 051  
Unod magad? Akkor kergess ezeket a mutáns szörnyeket (vagy csinálhatsz bármi mást...)

**Terracon** ..... 052  
A világ, szórakoztató platform-kalandoknak mindig lesz helye a játékok világában

**Sno Cross Championship Racing** ..... 054  
Csak egy kevés választja el a győzelmet a bukástól

**Grind Session** ..... 055  
A Sony ringbe lép a Tony Hawk's-szal. Vajon ki lesz a győztes...?

**Alien Resurrection** ..... 056  
Első személylől lovoldozás - még fényes nappal is ijesztő; sőtétben csak erős idegzetűeknek

**Ballistic** ..... 059  
Ez lenne a Bust-A-Move sorozat örököse?

**Star Trek: invasion!** ..... 060  
A Klingonok PlayStation-re - és nem is akár-hogy



## RENDSZERES

**Jövőkép** ..... 006  
Hogyan szerepelhetez Te is a jövő játékaiban? Csak megmutatja

**Loading** ..... 008  
A legnagyobb hírek a spanyolviasz óta, és még itt a WWF SmackDown 2 is!

**PS2 Felderítés** ..... 030  
Star Wars: Starfighter és a Konami kiadási listája

**Kislexikon 035** ..... 035  
Ez pontosan az, aminek látszik

**Szigorúan Titkos** 064  
Vajl te is a rally mesterévé a Colin McRae2-vel

**Visszhang** ..... 083  
Onds ki szivedet a PS4-nek, arról csak akard, majd fogod be bolcs szavainkat. Vagy valami ilyesmi...

**Médiakörkép** ..... 084  
Mindem információ a most megjelent CD-kről és DVD-kről

**Médiainterjú** ..... 086  
Sundortgünk egyet a Forza 1 körül

**CD melléklet** ..... 089  
Itz megduzhatod, mit csinálj azzal a kis fekete lemezzel, ami a tasakból esett ki olvasgatás közben

**Hardverteszt** ..... 096  
Kipróbálunk néhány kontrollert

**Fejlesztői pokol** ..... 098  
Az előzetes az utcán és valami büzik (nem Dániában, hanem a stúdióban) - szó szerint

# CD-melléklet

Nyisd meg az elméd, egy egész új világ tárul fel előtted: szépség, stílus, divat, ... ööö... meg néhány játék.

**SPIDER-MAN** ..... Játsható  
Egy kihagyhatatlan 3D akciókalend - ez biztos behatóz

**TENCHU 2** ..... Játsható  
A mai napiparancs: lopakodás. Irány a pizzaszektort...

**RAYMAN 2** ..... Játsható  
Szabadidő ki a Murfy-eket szörnyű kőrepedőből

**DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR** ..... Játsható  
Gókar-verseny és Disney

**TOCA WORLD TOURING CARS** ..... Játsható  
A trilógia teljes az ultra-realistikus autószmulatók harmadik részével

**X-MEN: MUTANT ACADEMY** ..... Videó  
Gyönyöröd és vad - figyelj, ahogy tombol a harc

**RE-VOLT 2** ..... Videó  
A Re-Volt visszatér, RC Revenge álmevet

**MILLE MIGLIA** ..... Videó  
Az autóverseny mótja és szemed előtt... az SC Raci versenyjátékaik jövőkép

**SYDNEY 2000** ..... Videó  
Egyelőre az újajrd meg híreinek - ez csak egy videó

**INFESTATION** ..... Videó  
Ott vannak mindenütt! Fuss! ÁÁÁÁ!

**CHEAT LETÖLTÉSEK**  
• ABE'S ODYSSEE  
• FINAL FANTASY VII AND VIII  
• SPYRO 2  
• ALIEN TRILLOGY  
• CASTLEVANIA  
• RESIDENT EVIL 2  
• SOUL REAVER

**MOST LAPOZZ**  
A **89.** OLDALRA!

EGY RÖPKE PILLANTÁS A PLAYSTATION  
JÖVŐJÉBE ÉS AZON TÚL...

# SZTÁRBŐRBE

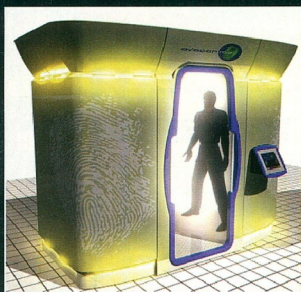
- Ⓐ Bőrátültetés
- Ⓑ Bújj sztárok bőrébe
- Ⓒ Indulj kalendokra
- Ⓓ Válj te is a játék részévé

Amikor már azt hittük, hogy a PS2 semmi újat sem hozhat a számunkra...

alán ti is ismeritek Mr. Bennt. A hetenes évek gyermek rajzfilmeinek kevénytalapos hőse ideje nagy részét azal töltötte, hogy a helyi menő ruhakolbba tért be egy kis szerepjátékra. Emberünk ott - a középkori lovagi páneléltől, az űrhajósruháig - mindent tartalmazó gyűjteményből választotta ki a tőzréket, majd az ajtón kisurranva a táborzongató és egyben csodálatos kalendokba bonyolódott. Az alapötlet jó. Érdekes lenne viszont látni mindezt egy ideojátékban. Képzeld csak el milyen varukó dolog lenne hirtelen Egyiptomba sötöppen, miközben Croft coltjait szongatod a kezvedbe, esetleg Barrattal s csapatával kekeckedsz a *Final Fantasy VIII* avagy *Solid Snake* szerejtészd az *Metal Gear Solid*-ban.

Hála az AvaterMe! cég igzalmas technikai újításainak, ez ma már egyszerűen nem elképzelhetetlen, ahogy ezt Cat balliéhá végeredése a *Quake III* -ban is bizonyítja. De hogyan is került ő az arenába? Leugrunk a Millennium Dome-ba, ott pár percet eltöltünk a British Telecom speciális fotófülkéjében, és a orradalmian új programcsomag segítségével meg is van az úgynevezett "avator" (képmás) ájál. Ez nem más, mint a mi saját 3 dimenziós épünk, mely készen áll egy számítógépes játékba való bevetésre.

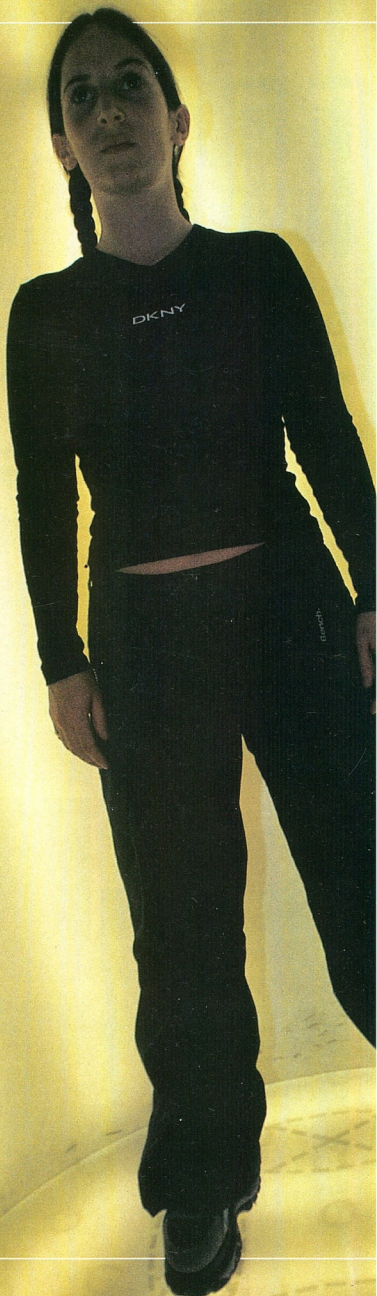
A fotófülkében két eltérő típusú felvételt készült rölünk négy különböző szögből. Az egyik a taja felvételt hátulról van megvilágítva, és az árnyék elkészítésére szolgál, a másikat színesben hívják elő. A teljes alakos felvételeket egy általános sablonhoz illesztik, majd ezután ezt a estűnk körvonalra szerint alakítják. A színes felvételt arra szolgál, hogy a textúrákat a sablonhoz igazítsák. A végeredmény? Testünk 3D-fotópontoságú, játékra alkalmas modelljezése. Ez azt jelenti, hogy Míster Benn barátunkhoz hasonlóan, mi is képesek leszünk arra, hogy valaki más bőrébe bújva kalandra induljunk. Vegyünk például egy krikett játékot: felkeredsz, fehér mezbe bújsz, és már ütheted is a labdát Anglia színeiben (ennél nagyobb baromágra már úgysem vállalkozhatnál...). Vagy esetleg magadra öltheted az angol csapat heveszszámú mezét és játszatsz Beckham helyett a *FIFA*-ban. Még akár le is kaszabolhatod a ábaidat és a kezidet és elfoglalhatod Rayman helyét. Na jó talán ezt azért mégsem.



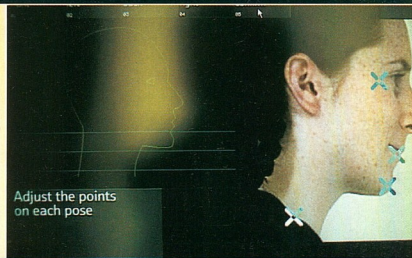
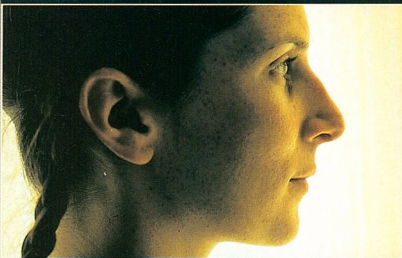
**Nemsokára** valószínűleg minden játékteremben lesz egy képmás fülké, már amennyiben akkor még léteznek majd játéktermek...

Ebben a pillanatban az „avator” fájlokat egyelőre még csak a PC használók alkalmazhatják egyes játékokban, mint a *Quake III* és a *The Sims*. Annak ismeretében, hogy a PC-s játékok milyen gyorsan írónak át a PS2-re csak idő kérdése, hogy mikor tűnik le a képmásokat a PS2 memóriakártyákra. Csak annyit kell majd tenned, hogy belépsz egy honlapra, letöltöd a kívánt képmást, majd azt betöltöd egy játékba. Tekintettel a PlayStation 2 kitűnő hálózati teljesítményeire, nagyon is elképzelhető például, hogy végül egy csapat zombi, mely történetesen a legeslegjobb barátaid képmásából áll, üldöz majd Téged keresztül-kasul Raccoon Cityben. Ennél már csak az lenne rosszabb, ha esetleg ők irányítanák a hajtóvadászatot.

Jelenleg csak a Millennium Dome fülkéi alkalmasak egyedül új bőrdő elkészítésére, de AvatorMe!, egy olyan hordozható fülké fejlesztésén is dolgozik, mely 30 darab képmást készít el óránként. Ezeknek a fülkéknek a mérete egy normál igazolványkép - készítő masina nagyságával egyezik majd meg. Szóval nemsokára csak lezúzol a helyi játékterembe a PS2 PDA -del (Personal Digital Assistant - Digitális Személyi Titkár), elkészíted a képmásodat, majd betöltöd egy játékba. Ezután már szabad játszatsz, elmentheted a legjobb eredményedet, majd mielőtt hazamennél és folytatnád a játékot az Interneten, áthelyezheted az összes információt: képmásodat, mindenedet együtt - a PDA-dra. A következő állomás a Star Trek holoszerkő borzongató csodái... ■ Dan Meyers



**Channon felkészül**  
a szkennelésre. Sugároz fel, Scotty!



Adjust the points  
on each pose



Shotgun  
10 100



## A Comm.link aktív

Az írott szöveget beszédre átalakító szoftvereknek köszönhetően az „ávarat” hasonmások egy egész új világot, a beszélő e-matrick világát nyitják meg. A következőképpen működik majd a dolog: ha új üzenet érkezik, számítógépéd pityyten egyet; ekkor rákattintasz, megnyitod, tápiószesűl haverod fizetékje megjelenik, és elmondja neked az üzenetét. Majdnem olyan, mint Leia hercegnő a Csillagok háborúja elején. Vannak tervek az arc-hasonmások WAP-telefonokra való átírására is. Képez egy szöveges üzenetet, megnyitod a postafiókad, és az üzenetor küldő személy arca megjelenik a képernyőn, majd a pofa felolvassa a szöveget.

## MARGÓ SZÉLEN

## KISS VAGY NAGY?

Ha megemlítjük neked a Kiss zenekar nevét, egész biztos (már ha vagy elég idős) eszedbe jut a feszülő cicanadrág a fekete-fehér smink, és a jó méretes nyelvek, amelyek jobban mutatnának egy hentesüzlet transzparensenként; egyzóval minden, a flipperen kívül. Nos, a zenekar fémjelzete a 70-es évek legendás flipper-asztalának némelyikét, és most a Kiss Pinball elnevezésű műretek között konzolunk partjai felé. Két asztal szerepel a játékban: a Netherworld a banda természetfeletti aspektusát mutatja meg, míg a Last Stop: Hell inkább a színpalak mögötti koncert-előkészletre és magára az élő fellépésre koncentrál (hisz, amikor még nem volt play-back, minden zenész tudott zenélni...). Persze ez még csak a játékok váza; mindenki nyugodtan számíthat tehát a több-tablós, pörgős, rámpás Video módos csodákra. Az egész tulajdonképpen egy rockzene-kar alapján készült flipper alapján készült videójáték. Ki mondta, hogy a post-modern halott?



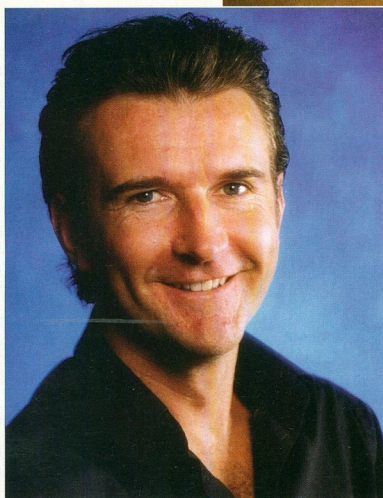
**A Rogue Spear:** a Rainbow Six folytatása már jóval okosabb lépezet átjártánál

## KOMMANDÓSOK ÚJ GÁTYÁBAN

A Red Storm készíti a *Rogue Spear*, a *Rainbow Six* folytatásának Play-Station-ös változatát, és ígérték szerint a felújított változat szerencsétlen Máté, valamint a játék magyabó részét teljesen újratárolt. Igégyjárték küldetés szerepel a játékban – együkük a Metropolitan Operaházban, egy másik egy eltitort repülőn játszódnak – és két küldetés kizárólag a többjátékos csatának szenteltek. Az antiterroista alakulat létszáma háromról négyre bővült; és jelenleg 46 karaktertől kezdve tisztelettel – te találhatod például a Cseh Köztársaság Elnöke is... Ami a legjobb, hogy a *Rogue Spear* hatalmas gyögyer- és felszerelés-arzenálit rendelkezik, úgyhogy lesz mivel megalkotni a katonáidat.

## PIRÓS TUDADRESSZ ÉS EGY MÁREK KRIPTONIT

A Titus neomsókara szabadja engedni mindenki számára a játékot, és a játékosok között, koponyes hűsét – a *Supernatural* a következő hónapban jelenik meg PlayStation-re. Mindenki izgatottan várhatja azt a teljesen 3D-ben játszódó akció *Atlantis*, amiben az Arch-luther is elszabadul (várható volt...), hogy az-ellenesség egy kriptonit-cel-lalás börtönözze be. A nyolc cselekményből álló *Supernatural* kértben *Supernatural* nem fog unatkozni...



**Valószínűleg** Martin Edmondson ronsderbit-nézésével és anyja fogpasztaínak kinyomkodásával a *Driver*-t és a *Driver 2*-t



## FEJLESZTŐI INTERJÚ

## MARTIN EDMONDSON

SZEMTŐL-SZEMBEN A *DRIVER 2* VOLÁNJA MÖGÖTT ÜLŐ EMBERREL

**M**artin Edmondson boldog ember. Mint a *Reflections* igazgatója, még hozzá sem szokhatott a

*Driver* eladási statisztikáinak csodálásához, mikor a folytatás (amely napról-napra szebb) iránti érdeklődés már az egzekbe csap. A *PSM* a *Reflections* Newcastle-i fődahadizálásán ült le vele – egy kis üzleti megbeszélésre...

**PSM:** Honnan az autók szétlétésának szenevedély?

**ME:** (nevet) Amikor olyan hét éves lehettem, apámmal és a bátyámmal rengeteg ronsderbit néztem meg. A nap végére a kocsi szanaszét törték,

és csak álltak ott a pályán füstölögve; én meg csak ütem és figyeltem őket.

**PSM:** Mit akartál megfigyelni?

**ME:** Azt, hogyan deformálódik a fém, és hogy miként erőltetik a motorokat a tűróképességük határáig. Ezek után jött a TV: ott volt a *Bullit*, a *A gengszter sofőrje*, a *Smokeo* And *The Bandit*, és persze a *Hazard* meg *Lordja*; ez utóbbit minden egyes héten megnéztem – egy részt sem hagytam ki! Mikor a VHS videók elkezdtek elterjedni, az összes felvettem, és azt a jelenetet, mikor Lee Generális hatalmas csattanással leérkezik a földre, min-nap százszor visszaporgettem és visszaneztem. Mikor ennél is fiatalabb

voltam, és a fogpaszta tubusokat még fémből készítették, a mamám a szokásos havi bevásárlásokkor legalább 20 dobozyi fogkrémet hozott, én meg leperestem ráuk a csomagolást, és saját ronsderbit játszottam velük.

**PSM:** Van valami különleges élvezet a deformálódó fém látványában?

**ME:** Jó látni, hogy valami reagál az

ót erő hatására, és hogy ezután egyszerűen helyyvaló, ahogy kinéz. Ha ezeket a filmeket újra és újra megnézed, szép lassan kialakul benned egyfajta megerzés, hogy ezek a dolgok milyenek a valóságban. A számítógépes játékok, főleg az arcade műfajban, gyakran képtelenek ezt az érzést nyújtani. Az emberek értékelik a véletleg még rossz részletességet; erre egy jó példa az, hogy a *Driver*-ben leessenek a disztársák a kocsiokról. Hogy miért kizsákdótnak ezzel két hete? Mert ezután mindenki észrevette, hogy a disztársák egy komolyabb utközöskor leessenek, pont mint a *Starsky* és *Hutch*-ban.

**PSM:** Milyen más játék kínálja még ezt a részletességet?

**ME:** Volt egy pár, amelyik kidolgo-

„Néztem, hogyan deformálódik a fém, és hogy miként erőltetik a motorokat a tűróképességük határáig”



## FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT.  
ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

## In Cold Blood

„Újra a nyakunkon a hidegáporú.  
És most vesztesre állunk...”

## A CSELEKMÉNY:

John Cord, az M16 különleges ügynöke Volgiába, egy Szovjetunió utódállamba utazik, hogy kiderítse egy eltűnt amerikai ügynök hollétét, akinek egy kizárólag Volgiában bányászható új, még az urániummal is hatékonyabb energiahordozó utáni nyomozás közben vesztett nyoma. Egy barátságos orosz fazon, és egy olg dolgozó tudós segítségével ráakad egy kínai ügynökre, aki ugyanazon okból tartózkodik ott... azonban Volgiá gonosz diktátora elfogatja Cord-ot, és elkezdődnek a kínzások...

## A LÉNYEG:

James Bond film – csak James Bond nélkül.

ZÖLD UTAT NEKI,  
VAGY A POKOLBA VELE?

Filmre vele! Bond az egyetlen olyan tiszteséges film, amely a béna és öntudatos angol filmpár terméke (hmm... ez azért nem igaz, hiszen a Bond filmeket nem angol cégek készítik, és van ugye a Ravasz, az Ágy... című zsenialis kult-film is). Nekünk azonban valami sötétebb, eredetibb, intelligensebb kémfilm kell, valamivel meribb hőssel; kevesebb hihetetlen hősködés, több történet, amelyet az éppen kínzás alatt álló Cord emlékeiből ismerünk meg szép lassan (akár a játékban). Ha a hollywood szivarrágók nem hasonlathatnak rá, még mindig ott áll a lehetőség a BBC sorozatgyárosai előtt... Na? Légysz... AL ■



Kültséges? Bendorogva? In Cold Blood? Hím film? Ismerősen hangzik...



▲ John Cord – Christopher Eccleston



▲ Dimitri Nagarov, a gonosz diktátor – Steven Berkoff



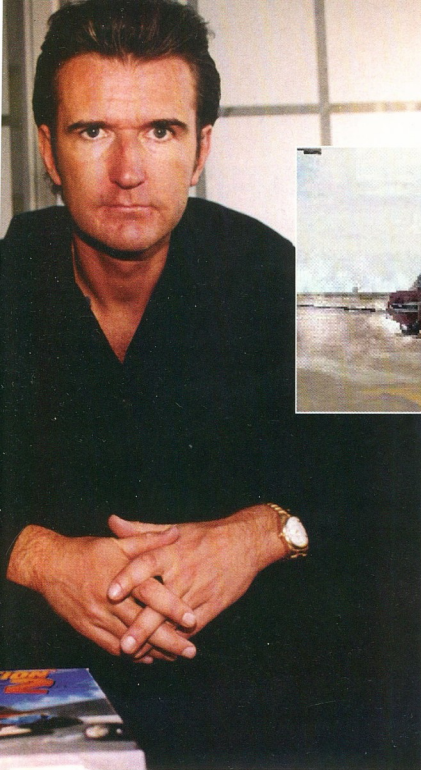
▲ Az ideges tudós, beépített ember – John Hurt



▲ A ravasz kínai ügynök, Chi-King Cheung – Michelle Yeo



▲ A barátságos orosz fazon – Brian Blessed



## „Az emberek értékelik a végletekig menő részletességet”

zott és profi kezelhetőséggel rendelkezett, mint a *Colin McRae Rally*. Néhány nemskóra megjelenő program fizikai modellezése is figyelemre méltó, de ilyen mértékű fanatizmus-al még egyiknél sem találkoztam. Persze más fejlesztők más és más részleteket próbálnak kiemelni, nálam ez az autók mozgásának és sérülésének tökéletes megvalósítása.

**PSM:** A *Driver 2* esetében a játék mekkora része lineáris és történetvezérelt, és mekkora szabadon bejárható?

**ME:** Itt meg kellett húzni a határt, hiszen minden időbe kerül. Minél szabadabb, nyitottabb, annál hosszabb ideig tart leprogramozni, és annál nehezebb a tesztelése. Valószínűleg egy rakás olyan hiba maradt a *Driver*-ben, amelyet soha senki nem vett észre, és biztosan a *Driver 2* sem tökéletes ebből a szempontból, mivel sokkal nyitottabb. Például a járókelők – a *Driver 2*-ben ezek semmilyen különleges célt nem szolgálnak, mégis el kellett velük tölteni egy kis időt.

**PSM:** Az olyan játékokat, mint a *Driver* és a *Metal Gear* azért érte kritika, mert túl könnyen be lehetett őket fejezni.

**ME:** Ilyenkor még mindig ott az újjáértékelési érték. Bizonyos játékok nem rendelkeznek ilyesmivel – egyszerűen nem raknák be újra végigjátszani. Egy olyan programnál, mint a *Driver*, én nemém azt mondanám, hogy ez nem igaz, mivel repesztani ezerral, miközben a zsaruk üldöznek, mindig is jó szórakozás. Persze ez sem olyan élvezetes, mint az első pár óra, de azért lesz újjáértékelési érték. Ha a film-megvilágítás akarnék példátk hozni, ott ez az érték csak egy bizonyos szintű lehet. Megnézned egyszer-kétszer, de azután kell egy komolyabb szünet, mielőtt újra képes lenni rá. Sokan azt gondolják, hogy ha egy program nem rendelkezik 50 vagy 100 óra tiszta játékidővel, azt pénzüdobás megvásárlónál: szerintem egy játékot teljesen fel kell fedezni. Inkább játszom 12 órát a *Metal Gear*-rel, mint 100 órát egy csomó másossal.

**PSM:** Lépjünk tovább a PlayStation2-

re. Rengeteg mindent megvalósítanak majd veled, például az online többjátékos játékokat, stb.

**ME:** Bizonyos játékoknál ezt könnyebb elképzelni, mint esetleg másoknál – és ezt a fejlesztésnél mindenképp észben kell tartani. Vannak olyan ötletek, amelyek egyszerűen nem képzelhetők el többjátékos modban. Gondolj csak bele, milyen lenne egy többjátékos *Driver* – azt mondani egy csomó embernek, hogy csak vezetgessenek szabályosan körbe-körbe, amíg egy pár meg jól érzi magát, és száguldozik kedvére? Szerintem az online mód fénykorában is lesznek majd egyjátékos programok, az Internet rengeteg lehetőséget kínál, de nem az olyanoknak, mint a *Driver*.

**PSM:** Mit tervez a *Reflections* a következő 5 évről?

**ME:** Remélhetőleg csúcshangszóróval konzolos termékeket készítünk majd, kicsit másképp, mint a többiek, azáltal, hogy kicsit többet hozunk ki a gépből, mint a többiek. **MG ■**

007 INFO

## BOND ÚJRA HÓDÍT

"THE WORLD IS NOT ENOUGH": A PLAYSTATION 1 CSÚCSPONTJA

**E**ár az Electronic Arts *The World Is Not Enough* játéka meglepetése a PlayStation 1-n csak ez év novemberére várható, már most nagy szenzációkat ígérkezik. Árafiak szempontból ez a játék őrületesen olcsó az összes hasonló átekon, felidézvén a film legismeretesebb jelenetét, beleértve a katonai helikopteres jelenetet a járvár járműveit és az üzemeltetőket. Ez a mesterialdolgok között a játék az eddigieknél is jobbat hoz majd ki a PlayStation-ról. Bár ezt a játékot is a Black Ops cég neve fémjelzi, csakúgy, mint a meglehetősen kusza

sikeredett *Tomorrow Never Dies* (PSM07 5/10), a tervező csapat ezúttal tanulni kíván múltbéli hibáiból, és saját bevallása szerint több időt szán majd új játékaának befejezésére. A következő számban találkozhatunk egy részletes, színes cikkkel a *TWINE*-ről valamint, további információkat kaphatunk az Electronic Arts másik Bondos játékaáról a *007 Racing*-ről. Más szegényes gókart változtatott eltérően ez a *Need for Speed* sorozat szerzőitől származó, autós játéka egy vadul Bond sztorin alapul. Többet mindezekről a PSM következő havi számában tudhatunk meg.



**Azáltal, hogy az új játék a film legjobb részét tartalmazza, a fejlesztés Black Ops biztosítani kívánja, hogy a *TWINE*, Bond úr számára, a nevéhez méltó, visszatérést jelentsen a PlayStationön.**

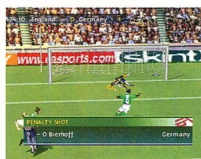
ÚJ FIFA VÁLTOZAT

## KÖZELEG A VÉG

AZ EA SZTÁRJÁTÉKOSA SZÖGRE AKASZTJA A STOPLIST

**L**ezárlt egy korszak. A FIFA 2001 a PlayStation egyik legjobb eladási számával rendelkező, ötvenes múltira visszatekintő játékosorozatának utolsóként illő labdája. Mint bármelyik érbeli játékosnak, a FIFA-nak is meg voltak a maga a rossz és jó évei, de az EA is azt sugallja, hogy mint minden nagy sztár, az *PlayStation* "játékos" is a csúcsponton zárja le karrierjét.

"A FIFA 2001 sorozatunk legjobbja a PlayStationön," lelkesedik újságíró Abramovics, a játék tervező-sapátának frontembera. Amikor érkezik, hogy ennek a kritériumnak játék teljesen megfeleljen, az EA



**Azt gondolják** elérkezett a meccs vége, és a sipszó valóban elhangzott. A *FIFA PlayStation 1* változata hamarosan az égi foci pályákra költözik. Ez az esemény azonban, még 2001-ig várhat magára, ugyanis a legújabb változattól is azt várják tervezőik, hogy a karácsonyi bevásárlások sláger ajándékává váljék majd (tent).

tovább fejlesztette a mesterséges intelligenciáját, ami a sebesség növekedését eredményezte, valamint tökéletesítette a játszhatóságot. A mezeiken a megszokott grafikai megjelenítésén túl, ezúttal a pólo-

kon felismerhetőek a szponzorok nevei is. Ami Andy szerint még ennél is fontosabb, hogy az EA a pontutárgások és a passzok fejlesztésén dolgozott.

Az eddigi FIFA játékokra jel-

lemző szünetes cselekedeteket, itt az ellenfél megmozdulásai nehezítik, mellyel az EA a Two-Player Mode (Kétszemélyes Játék Mód) versenyképességét kívánja fellendíteni. ■

## MARGÓ SZELEN

BESZÁLLÁS! A JÁRAT INDUL!

A repülő-szmulatórok specialistája, Papa Tango bejelentette, hogy a Virgin, Go, a British Airways illetve American Atlantic légitársaságok is szerepelnek majd a hamarosan megjelenő játékokban. A *Fly British Airways* lesz az elsőként megjelenő program PlayStationön, melyet hamarosan követ majd a *Fly Virgin* (ami jelenleg az olcsóbb járat lesz: érdekesebb ajánlatokról). Vegyük pedig a *Fly Go* (ami az ár szempontjából a legkedvezőbb járatnak számít majd, viszont az ékezes nem biztosított rá). A Papa Tango minden ideiglenes ellátásban: nem egy időre még ismeretlen útdíjakat kereszta után kapta a nevet, hanem feltehetően a nemzetközi rádiós abc-ből jön.

DÖRÖG EZ A NŐ

A *102 Dalmatians: Puppies To The Rescue* a legújabb játék, ami legördült a Disney futószalagjáról. A hamarosan piacra kerülő film történetét követve, Cruella De Vil (Stornyelva DeFrász) kiszabadul a börtönből, és ott folytatja ahol abbahagyta: elrabolja a 101 kutyákat és Alexander McQueen parancsára újabb, különleges küldetésre indul. Ti a 102. dalmata bőröbe bújva húsz különböző szinten elhettek át a szörmeresztő kalandok egész sorozatát. A *Big Ben* a De Vil birtok, a *Picadilly Circus* illetve az Ice Festival helyszínét magába foglaló útvonalat követve assziszt magokat, útszék egyre előbbre a cselekménysorozatban. A 102 dalmata az év végén indult májusban megkezdjük keresésére. Ne felejtsetek el, hogy a kutyafaragás egy életre szól, de nem csak a karácsonyi ünnepek idejére!



A Gamesrechap-nél ki hinné - oleso játékokhoz juthatsz.

HOGY NE MENJEN RÁ A PENZÉD ÉS A GATYÁD

Most indult be Nagy Britanniában a *Gamesrechap* (magyar neve: Játékok Olcsón, címe: [www.gamesrechap.co.uk](http://www.gamesrechap.co.uk)) nevezetű honlap, ahol a játékok kevesebb, mint 15 fontért kerülnek eladásra. A *Gamesrechap.co.uk* azon emberek igényeit hivatott kielégíteni, akik szeretnék játszani de nem szívesen hagynák ott a gatyájukat egy-egy program megvételé során. Olcsóbban beszerezhetik itt a régi játékok, valamint a klasszikus platina, illetve a kedvezményes árú már megjelent és újraindított programok. Például *Metal Gear Solid* 11 fontért (kb. 4500 Ft), míg a *PGA 96* 9 fontért (kb. 3000 Ft) kínálják

## WRESTLING JÁTÉK

## A LYCRA SZERELMESEI

WWE SMACKDOWN! 2 KNOW YOUR ROLE RINGBE SZÁLL

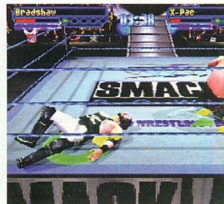
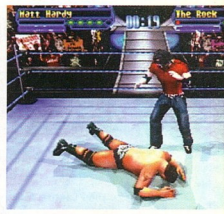
**A**THQ *WWE Smack Down*-ja a létező legsikeresebb wrestling játék, és ez már hivatalos eredmény. Az eladási szám már meghaladta a 250.000 darabot, ez is bizonyítja, hogy mennyire népszerű port a wrestling. Mindig is tudtuk, hogy csak idő kérdése és löb-utóbb megérkezik a olytatás: a hírek szerint már készül a *WWE SmackDown! 2 Know Your Role* és még az lözönél is pofásabbnak nérekezik.

Az új játék 50 birkózóval és játékosági módokkal rendelkezik, mint például a omado Tag Team (Tornado sapat Fogócska) és az tdlagzott Create-A-Wrestler opció (Hozd ttre a Birkózót). A ttek tartalmazza a írheht Ladder Match-et (Létra Csata), mely során versenyzők egy létrát sheknek igénybe a ring fölé casztott díj eléréséhez, vagy setenként ezt asználhatják fel egymás pahalóshoz. A *Know*



*Your Role*-ban egy csomó ringen kívüli helyszínen is birkózhatunk. Bonyolozhatunk a WWF Szórakoztató komplexum színpala mögött, riptyára törhetjük a VIP városát, felesleges energiáinkat levezethetjük egy parkolói dulakodás során, avagy egy kajacsatát provokálhatunk egy New York-i étteremben. A mozgáskombinációk szerelmesei örömmel hallják majd, hogy az új játék rengeteg, vadul mozdulatot és dobást tartalmaz, beleértve a kettő - egy elleni figurák szélesebb skáláját, ahol két birkózó egy ellen szövetkezhet. Szintén figyelemre méltóak a kézfogások szupergyors új változatai, amelyek már az eredeti *Smack Down*-ban is élvezetessé tették a játékot. A *Know Your Role* olyan kemény riválisokkal néz majd szembe, mint a WCW és az ECW, melyek szintén helyre pályáznak a PlayStationödben. Az eredeti program sikerét és az új elemeket figyelembe véve azonban, minden bizonyllyal ennek a játéknak is nagy esélye van a befutásra. ■

„Vezesd le felesleges energiáidat egy parkolós bunyóban vagy egy New York-i étteremben!”



Az eredeti *Smack Down* (fent) 250.000 darabban kelt el eddig és hamarosan eléri a Platina státust. Türeljénalhatja-e vajon ezt a folytatást?

## MONSTER BATTLING JÁTÉK

## A FA ALÁ VELE

MONSTER RANCHER BATTLECARD: KARÁCSONYI MEGLEPETÉS

**Y**Manapság minden sarkon szörnyes játékba botlik az ember. Idén karácsonykor, a *Sony*-nak is megjelenik a saját szörnyes programja, a *Monster Rancher Battlecard*.

Ez a játék több lényeges pontban különbözik a *Pokémon*-tól, valamint a *Bandai* hárarosan megjelenő *Digimon* nevű játékától. Összr is ez egy kártyajáték. A harci kellek-irad egy halom szörnyes, támadó, védekező akciók kártyából áll. A játék egy szerepjátszeru kaland sorozat, ami során bejáród a lágot, miközben szörnyes kártyákat gyűj-

tesz, és ellenük hadakozol. Az elem, mely leginkább kiemeli ezt a játékot a hasonozóru programok tömegéből, az a lehetőség, hogy saját magunk hozhatjuk létre szörnyeinket. Lökd be a CD-t, hadd szöljön a zene, és ad-dig a különböző dallamok hatására szörny-születés is világra jön. Viszont nem kezesek-hetünk azért, hogy a *Coco-Jumbo* avagy a *Gyere, örül* dallamaira milyen szörnyek büjnek majd elő a masinádból. Ha a legutó-bi közleményeket vesszük figyelembe, me-lyek szerint a WAP telefonok összeköthet-ök lesznek PlayStation 1-gyel, akkor a játék-

ban rejllő lehetőségek száma végtelen. Ahe-lyett, hogy a memóriakártyádat cipelnél el a haverodhoz, a szörnyek cseréberelése és legyőzése érdekében, miért is ne lehetne egyszerűen csak letölteni, majd betölteni a kis pasokat a *Monster Rancher* honlapjáról. Meglehetősen izgi kis cucc. ■



A *Monster Rancher Battlecard*, mely a *Pokémon* ötletének továbbfejlesztése lehetővé teszi, hogy ti magatok hozzátok létre saját kis gózdaitokat különböző CD-k lejtészsával a PlayStationödben.

Bejáród a világot szörnyes kártyákat gyűjtve, és azokkal megküzdve utad során”

# PSM CHARTS

## MURÁNYI

MAGYAR PLAYSTATION  
JÁTÉKELADÁSI LISTA

1.	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
2.	Toy Story 2	Activision
3.	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos
4.	Star Wars: Jedi Power Battles	Lucasarts
5.	Resident Evil: Survivor	Eidos
6.	Euro 2000	Electronic Arts
7.	Star Wars: The Phantom Menace	Lucasarts
8.	FI 2000	Electronic Arts
9.	Formula One '99 World Grand Prix	Eidos
10.	Mortal Combat Trilogia	GTI/Platinum
11.	Allen Trilogia	Acclaim/Platinum
12.	Toca 2 Touring Cars	Codemasters/Platinum
13.	Oddworld: Abe's Oddysee	GTI/Platinum
14.	Gran Turismo 2	SCEE
15.	James Bond: Tomorrow Never Dies	Electronic Arts
16.	Oddworld Abe's Exoduss	GTI/Platinum
17.	Driver	GTI
18.	Quake 2	Activision
19.	Apocalypse	Activision
20.	Colin Mcrae Rally	Codemasters/Platinum
21.	Fear Effect - Eidos	
22.	Iss Pro Evolution	Konami
23.	Tomb Raider: The Last Revelation	Eidos
24.	Silent Hill	Konami
25.	Doom	GTI/Platinum
26.	Micro Maniacs	Codemasters
27.	Resident Evil 2	Virgin/Platinum
28.	Alundra 2	Psygnosis
29.	Metal Gear Solid	Konami
30.	Die Hard Trilogia II	Fox
31.	V-Rally	Infogrames/Platinum
32.	Ronin Blade	Konami
33.	Helnight	Konami
34.	Gran Turismo	SCEE/Platinum
35.	Die Hard Trilogia	Electronic Arts/Platinum
36.	No Fear Downhill Mountain Biking	Codemasters
37.	Croc: Legend Of The Gobbos	Electronic Arts/Platinum
38.	Crash Bandicoot 2	SCEE/Platinum
39.	Actua Soccer 3	Gremlin
40.	Crime Killer	Interplay



## AMIVÉL A HÍRESSÉGEK JÁT SZANAK

Mark Williams biliárdjátékos

1. WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
2. EVERYBODY'S GOLF 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. ISS PRO EVOLUTION
5. LMA MANAGER



## AMIVÉL MI JÁT SZUNK

Sínka Tamás, a PSM médiaügynökségének játékszakértője

1. Gran Turismo 1-2
2. Soul Blade
3. Vib Ribbon
4. Jumping Flash 1-2
5. Fear Effect



## AMIVÉL ŐK JÁT SZANAK

Daniel Matray, az Infogamestől

1. DRIVER 2
2. COLIN MCRAE RALLY 2.0
3. HOCS OF WAR
4. ISS PRO EVOLUTION
5. ALONE IN THE DARK 4

## NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk?  
A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékából álló listát és egy fotót fell küldened. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

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



## AMIVÉL TI JÁT SZOTOK

Váradai Csaba, Sarkad

1. Gran Turismo 2
2. Syphon Filter
3. Tekken 3
4. Resident Evil 3: Nemesis
5. Driver

**UCMG MŰVESZEK**

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

**UCMG CÍMKÉK**

AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE > MONOD > NOOM > PLANETARY CONSCIOUSNESS > PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM > TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA > TOUCHTONE > UGAR ...

**UCMG VÁLOGATÁSSOROZATOK**

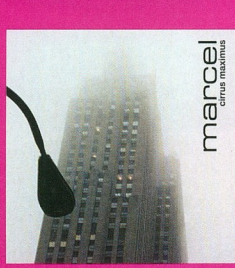
AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES > BREAKING THE ICE > CLUB HITS > DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES > GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA > HOUSELATION > LEGENDS ON ACID > LYING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE > MIX UNLIMITED > MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ > TERRY'S CAFÉ > THE SOUND OF A DECADE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

>> KÖZELI BUVÁGOK >>  
 >> IASZATOK BÁTIBAN >>  
 >> MAGYAR RÁDIO >>

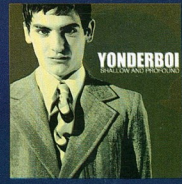


**NAN-D**  
 the sound expedition  
 MIXALBUM+KAZETTA > UGAR014

„NÁNDI MINDEN STÍLUSOK KIVITESSZENCÁJÁRA, A MINIMALRA TALÁLT RÁ. VISSZA A GYÖKEREKHEZ, A LECSUPASZTOTT HANGOK, LESSZONKÁKBÓ SZERKEZETHEZ. CSELEKMÉNY NÉLKÜLI TÖRTÉNESEKHEZ. SZAVAK NÉLKÜLI MÁGIÁHOZ.” KOMLÓDI FERENC, MEDIAESZTÉTA, BUDAPEST 2000. JÚNIUS



**YONDERBOI**  
 SHALLOW AND DEEP  
 NAGYLEMEZ

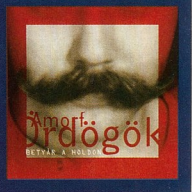


**YONDERBOI ALBUMA AZ EGYIK LEGMÉRLETREBŐB ZENEI ÉRMIYALANNA HALLOTTAM. TELJES ÉRZÉSEZEN LÉNYKÖRÖS ZENÉVEL, KAPCSOLATBAN ÖL YET MÁR REGGELA NEM ÉRZEM ANYAK ELLENÉRE. HOBY PROFIKENT REGGELA A ZENEIPARBAN (PALOTAI) PÁR HÓNAPJA MÁR JÁRT NÁLUNK ÉS PÖLÖZÖM. EZ AZ ALBUM LEVITTE A FEJEMET. MINDEN EGYHÉ FENNALLÁSUNK TÖRTÉNETENÉK LESSZEBB ÉS BARAB MARGA EGY MESTERNEK. TELJES MELLÉREKESSEK A KÖTA LEGYŐRÖST ÉMLEGETTI SZETTLET TÁMOGATOM MINDEN MÜSORUNKBAN JÁTSZÓTTA. IZGALOMMAL VÁRJUK VISSZA (MARK JOHN, ZENEI PROGRAMBAZÁGÓ, STREET FM) HOZZÁNK A HALCYONBA. AZ, HOGY Ó ELŐN MELBOURNE ÉS SIDNEY AUSZTRÁLIÁBAN HOZZÁNK, FELEJUK KELET-EURÓPÁBAN OLYASMIT JELENT MINTVA MI ITT AZT MÖNDÖNKÉNK, HOBY MADONNA NA MINDENK ELŐTT ÉRZEL ÉMOGÁZDAR MI ALKOTOM MAGANCKONCERTET A HÁLÓZÓADÁBAN.” EGY 19 ÉVES FIATALEMBER. SHAWN SCHWARTZ, HALCYON, NEW YORK (GEMETRI KECHADGAS, RADIO DIVA FM, KÖZSÁN, 2000. JÚNIUS 14.)**



**AMORF ÖRDÖGÖK**  
 BETYAR A HOLDON  
 MEGJELENIK SZEPTEMBERBEN

**MIRAOUE I MIRO EDEN ZOO**  
 MEGJELENIK OKTOBERBEN

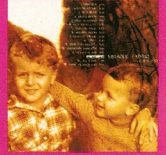


UCMG MAGYARORSZÁG KFT.  
 dömér u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary  
 tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076  
 www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

UCMG/Hungary



ORRÓ VONAL: 06.30.9705235



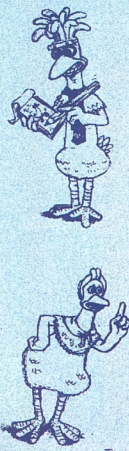
NÉV:

# CHICKEN RUN

SZÉLJEGYZET:

A BLITZ GAMES MÁR KOTLIK AZ AARDMAN FILM NYOMÁN KÉSZÜLŐ KOTKODÁCSÓLÓS JÁTÉKON

## PRODUCT SPECIFICATION

MŰFAJ:	Akcio/kaland
KIADÓ:	Eidos
FEJLESZTŐ:	Blitz Games
MEGJELENÉS:	November
KARAKTER-DESIGN:	
ÁLLAPOT:	85%
IDÉZET:	



## TARTSD RAJTUK A (TYÚK)SZEMED

Ha esetleg nem ismeréd még az Aardman legújabb animált epizódját, akkor a Blitz játéka megismerteti majd veled Gingert, Rocky-t és az egész csapatot. Ginger az idealista főpípi, akinek az egyetlen célja az, hogy sikeres szökési tervet eszeljen ki. Rocky (Mel Gibson az eredeti hangja) egy laza amerikai kakas, aki véletlenül repül be a farma és azonnal a tyúkok figyelmének középpontjába kerül – de vajon el tud



szakadni elég időre a túrkörtl ahhoz, hogy segítse a szökevényeket? Aztán itt van Nick és Fletcher, a két városi patkány, a bolondos Babs, a megfontolt Mac és a feleszü Fowler is. Mindannyian meg akar-

ják találni a módját annak, hogy elkerüljék a gonosz Mrs Tweedy-t, semmivel sem külön férjét, valamint örku-tyáikat. Érthető az igyekezet, hiszen egyikük sem akarja a sütböven végezni.

Olyan, mint a *Metal Gear* csirkékkel. Ginger és társai tyúkketrecükben próbálják elkerülni Tweedy-ék gonosz örku-tyáit. Vigyázz a fenyőzörkőkall!

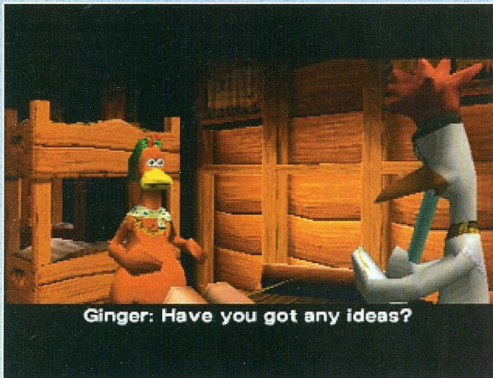


Az Aardman Animations cégnek egy szempillantásnyi idő alatt sikerült névtelen hirdetés-készítőtől Oscar-díjas hollywoodi firmává avasztatnia. Sikerük egyik jele az, hogy elkészítettek első egészestés filmjüket, a *Chicken Run*-t, amelyet a Blitz Games modellez újra a PlayStationös megjelenésre. Ginger, Rocky, Bunty és Fowler a négy baromi baromfi, aki látványos szökést akar végrehajtani, mert megelégette Tweedy-ék csirkefarmját. Nekünk pedig az a feladatunk, hogy átszegtük őket a villanypáston.

„Megpróbáltuk a maga teljességében visszaadni a farmot” – mondja nekünk Dave Flynn – „A film összes beállítása és jelenete megjelenik a játékban, sőt, extra területek is lesznek.” Az ingerlékeny tyúk, Ginger szerepében kezdjük kalandjainkat, de három másik játszható karakter is van: Rocky, Amerika kedvenc kakasa, és a két körmönfont patkány, Nick és Fletcher. A események több szintre bontása helyett a Blitz a *Chicken Run*-t inkább három felvonásba szelte. Dave elmagyarázza, miért: „Mindegyik felvonásban több menükülési tervet is kipróbálhatunk, s ezek egy-egy gyors minijátékként működnek.” Rocky például a második felvonásban lepottyan a földre, s „Amikor Ginger beszélni kezd vele, karakert váltva Rocky szerepébe bújunk. Bár Rocky közel sem olyan agilis, mint Ginger, sokkal könnyebben emelgeti és mozgatja a nehéz tárgyakat” – mondja Dave. Nick és Fletcher, a két városi rágszó a harmadik felvonásig meg sem jelenik. Dave hozzátesszi: „Minden karakternek megvannak a maga képességei – például a patkányok elég ügyesek ahhoz, hogy észrevétlenül bejusssanak Tweedy-ék házába, a csirkeknél erre esélyük sem lenne!”

A leegyszerűsített licenccet figyelmen kívül hagytták. Dave a *Metal Gear Solid*-ot említi az ihletes forrásként. „A játék túlnyomórésze egy 3D környezetben játszódik, ahol a játékosnak körbe-

„Az alapötlet az, hogy a lehető legtöbb csirkét jutassuk át a szabadságot jelentő



Ginger: Have you got any ideas?

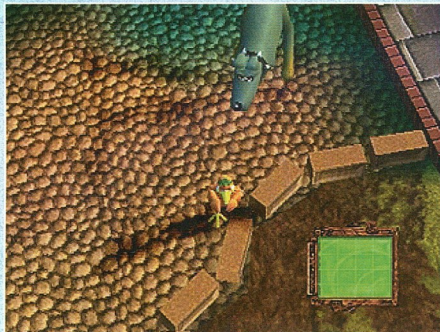


kell szajglálnia a farmon, s el kell kerülnie a reflektorokat és őrzőartozó kuttyákat. A cél az, hogy tárgyakat összegyűjtve, RPG-stílusban megszerkessz azokat a fura szerkenyűket, amelyeket a szármások a meneküléshez felhasználhatnak." A lapakodó részeket maguk a menekülési jelenetek kotik össze, amelyeket al-játékok formájában elhelytünk át. "Az egyikben a csirkék megpróbálják fellöni egymást egy mérleginta segítségével, majd egy matracról ugranak fel, amelyet a súly alatt meggyönyvedve tart két másik csirke." Dave tovább magyaráz: "Az alapötlet az, hogy a lehető legtöbb csirkét jutassuk át a szabadságot jelentő kerítésen. Egyes csirkék azonban nehezebbek, mint társaik, így nem könnyű eltalálni a megfelelő erőt és szöglet, amikor a mérlegintát bevetik."

Természetesen a legnagyobb kihívás az Aardman-látványvilág megvalósítása volt. "A játékkarakterek kidolgozásának a legnehezebb oldala az volt, hogy miként ábrázoljuk a műanyag színészek személységét megfelelően kevés poligonnal. A látvány megteremtésének feladata ezután a textúratervezőké lett, akik kifinomult és részletes bittérképeket készítettek. Ezeket aztán a fényrutinokkal kellett összekombinálni, hogy végül megkapjuk a karakterek jól kidolgozott változatát" – magyarázza Dave – "Kiseb húzások, például a gyertyalángok, a víz-csepegés a kényényből hompálygó füst és a szunnyadó szármások is hozzájárulnak ahhoz, hogy a különleges Aardman atmosféra megmaradjon."

Az Aardman munkájában a cég karrierjének kezdetétől fogva (a beszélő pingvinek és telonsók főszereplésével készült reklámok óta) fontosak a hangok, pontosabban szólva a szereplők hangjai. "Van egy nagy hangkönyvtárunk, amelyben megvannak a film hanghatásai, a szereplők hangja, a különleges effektek és a háttérhangok." Dave azonban hozzáté- szti: "Új hangokat is veszünk fel az eredeti színészek közreműködésével." Felvétel, Mr. Gibson ■

Pete Wilton



Az óriási emberek méreteiből is látható, hogy a szármások kicsi és srülékeny lények, akik csak akkor menekülhetnek meg, ha hasznáják tyűkeszüket

**A bolondos bigysokk főszerepet kapnak a Chicken Run szokási kísérleteiben. Ahhoz, hogy megépíthessük őket, végig kell lépőznünk a farmon, hogy megszerezzük a szükséges tárgyakat. Veszélyes feladat!**

NÉVJEGY	
LOGÓ:	
NÉV:	Dave Flynn
BEOSZTÁS:	Team vezető
SAKMAI MŰLT:	Sok PlayStation játékon dolgozott a Blitz Games (régebbi nevén az Interactive Studios) cégnél, ezek közé tartozik a War-games, az Action Man és a Glover.
RÁHATÁSOK:	Az Aardman Chicken Run és Wallace & Gromit filmjei voltak a fő ráhatások, bár a csapat bevallja, hogy a Metal Gear Solid és a Resident Evil is adott némi íhletet. Na de kinek nem?

## EGYÉB INFORMÁCIÓ

HONLAP:	<a href="http://www.blitzgames.com">www.blitzgames.com</a>
FILMLÓGÓ:	

**kerítésen. Egyes csirkék azonban nehezebbek, mint társaik..."**

NÉV:

# DUCATI LIFE

SZÉLJEGYZET:

**A DUCATI LIFE NEM CSUPÁN EGY MOTOROS JÁTÉK – SZÉLSEBES SZÁGULDÁS EZ, OLASZOS STÍLUSBAN**

## TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Motorverseny
KIADÓ:	Acclaim
FEJLESZTŐ:	Attention To Detail
MEGJELENÉS:	Karácsony

KARAKTER-  
DESIGN:



**Magányosan rohansz** az alagútba. Remélhetőleg nem az alagút falába. Ajajj...

## SIR DUKE

A Ducati motorok hírneve vitathatatlan, hiszen a világ legvonzóbb vasparipái közé tartoznak. A 996-os (jobbra) pár éve még az *Antiques Roadshow* jövőnéző számában is megjelent, és kitűnő befektetésnek tartották. Hát igen, ha az embernek van felesleges 12 ezer fontja...

Velük motorozni egyszerű érzés, mint egy Mazerati, vagy

egy Lamborghinivel volánja mögött ülni. A pályán parkoló időmben zúznak végig, Carl Fogarty is

egy ilyen géppel lett a Superbike világ bajnokja győztese. Míg a legtöbb japán motorbiciklit standard négyhengeres erőforrással szerelik, a Ducatit vadul morajló V-twin motorral rendelkeznek,



amelyek úgy morognak, mint egy fogfájós medve, s olyan nyomatékkel indulnak el, hogy majd leszakad rólunk a gatyá. Hát igen, az olaszok ezt is stílusosan csinálják.



**A térded** az úttesten, a gravitáció lefelé húz, a kanyarok élesek – erről szól ez a játék.

**A** sebesség maga az élvezet. Akárhonnan is nézzük a kérdést, ez az állítás mindenképp és feltétel nélkül igaz. Ha egyszer a motorok ennyi élvezetet nyújtanak, vajon miért nem jött ki eddig egyetlen motoros játék sem, amely elérné a *Grand Turismo* szintjét? A PlayStationre mostanában két motoros játék (*Castrol Honda Superbike* és *Superbikes 2000*) is kijött, de a konzol világon valóan valami jobbat érdemel.

Épp ez, amelyre az Acclaim szármái alatt megalkalt Attention to Detail is rájött. David Perryman, a *Ducati Life* producere magyaráz: „A *Ducati Life* nem csupán egy újabb *Superbike* játék, amelyben pontokat szerezhet, hogy a következő pályán még több pontot szerezhes, és így tovább.” A játék kizárólag a Ducati motorokról szól, semmi másról. A hangzatos japán nevek most szóba sem jönnek. „A *Ducati Life* a Ducati történelmének az ünnepe, az ötvenes évektől napjainkig” – folytatja David – „A legújabb M900E-től a Cucciolo-ig az összes motor nyergébe beülhetünk.” Utóbbi a Ducati első motorja volt, amely David szerint gyakorlatilag egy „bicklire szerelt motor” volt: „Ijesztő cucc lehetett...”

A motorversenyzés a látvány szempontjából egy igen dinamikus sport. A versenyzőnek saját testületét is figyelembe véve kell ellenkormányoznia a szédítő kanyarokban; ez egy olyan vonás, amelyet meglehetősen nehéz visszaadni egy videójátékban. A megdöntött horizont élethű hatásának megteremtése az egyik olyan feladat, amelyre az ATD nagy energiát fordít. „Sokat dolgoztunk a versenyzőképek viselkedésén, hogy eltaláljuk a dőlést. Nincs jobb, mint az az adrenalin-bő érzés, amikor a kanyarba dőlve bukósikánunk fél méterre van a be-toppályától.” A járművek irányítása természetesen minden verseny-játékban alapvető fontosságú. Ezek közül szinte minden, s ez az, amely a TOCA WTC

ÁLLAPOT: 70%

IDÉZET:

„Nincs jobb, mint az az adrenalin-bő érzés, amikor a kanyarba dőlve





**Versenyvezetés** olyan Superbike-műveket ellen is, mint maga Foggy

ilyen élvezetes játékká teszi. David biztos abban, hogy az ATD is alapos munkát végzett. „Kombináltuk a dőlést és a kormányzást, így létrehoztunk egy különleges versenyző-motor-interface-t, amely külön is visszaadja a motorozás élményét, hogy kék-féle irányítással kellene egyszerű vacakolnunk.”

Néhány versenyzős játékkal az a baj, hogy túlzottan is realisztikus. Egy játék végül is csak egy játék, s az élvezetesség érdekében engedélyeznünk kell lennie David szerint „ha túlságosa viszik a szimulációt, unalmas lesz; ha viszont túlzottan arcade-szerű, akkor meg nincs benne kihívás. Egyensúlyt kell találni, ez a dolog kulcsa.” Melyik kategóriába esik akkor a *Ducati Life*? „Egy élvezetes játék szeretnénk létrehozni, nem pedig egy edzés-szimulátor” – válaszol David. Jo ezt hallani.

Éz persze nem azt jelenti, hogy a játék készítői nem törődtek a fizikai és technikai pontossággal. „A motorok fizikai modelljei hihetetlenül pontos. Többek között a motorikus tulajdonságokat, az légtel-lenlenség-tényezőket, a felfüggesztést, a gumikat és a váltóműveket is szimuláltuk. De ha ezek bármelyike a játszhatóság útjába áll, módosítunk rajta és élvezetesebbé tesszük. Az összes alapvető dolog a helyen van, és azok, akik szívesen összelejtőzik a kezüket, nem lesznek csalódottak.”

Hogyan tudjuk feljavítani motorunkat egy új ki-pufogóval, hengerfejekkel, vagy dugattyúkkal? „A leghozzaértőbbekhez mentünk el ez ügyben, és a Ducati Corse csapat technikai vezetőjétől kértünk javaslatokat az átépítési és tuning opciókkal kap-csolatban.” Ez egy újszerű lépés, s talán épp ez te-szi majd a programot a *Gran Turismo*-hoz hasonlóan hosszú életűvé.

Természetesen a puding próbjája az evés, de a hozzávalók már most is élvezetesnek tűnnek. A részletes előzetest az elkövetkező hónapokban olvashatjátok. ■

Al Bickham



**Sokféle pályán** haladunk végig, s ez még színesebbé teszi a verseny-élményt



**Reméljük, hogy a legközelebb olyan képeket is láthatunk majd, amelyeken a versenytársak is megjelennek. Az Acclaim azt ígéri, nem feledkeznek el arról sem**

## DESIGN PROFILE

LOGÓ:



NÉV:

David Perryman

BESZTÁS:

Producer

SZAKMAI MŰLT:

David első munkáját a Rollcage tervezőjeként végezte, aztán tapasztalatait a Rollcage 2-ben kasztóztatta

RÁHATÁSOK:

A motorok, valamint a Rollcage életstílusú és mitosza mellett a *Gran Turismo* volt nagy hatással a játékra. Természetesen a Ducati-szakértőkkel és szerelőkkel tartott napi kapcsolat is sokat segített

## EGYÉB INFORMÁCIÓ

HONLAP:

www.atd.co.uk

JÁTÉKLOGÓ:



**bukósisakunk fél méterre van a betonpályától”**

NÉV:

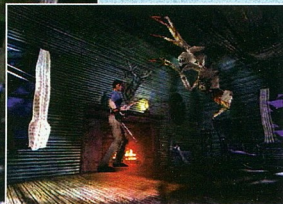
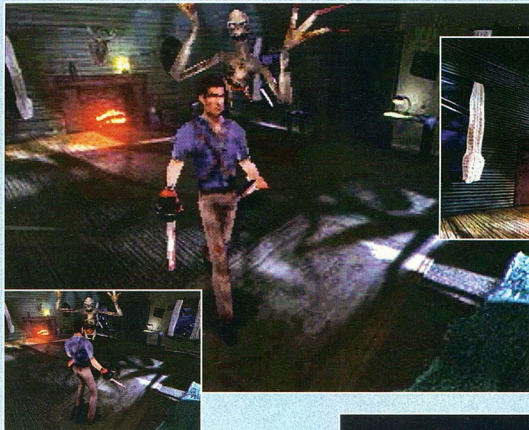
# EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

SZÉLJEGYZET:

**ÉMÉLYÍTŐ VÉRFRÜDŐ ZOMBIK ÉS EGY ASH NEVŰ FICKÓ FŐSZE-REPLÉSÉVEL – JÖN AZ EVIL DEAD**

## TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Akció/túlélési horror
KIADÓ:	THQ
EJLESZTŐ:	Heavy Iron Studios
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	65%



**Ash szereti a láncfűrészét, a láncfűrész szereti a zombikat.** De nem az az egyetlen eszköz, hiszen itt a balta, s a pisztolyok, géppisztolyok és pusák perze tovább is fejleszhetjük, hogy még jobb hatásfokkal (és még véresebb módon) gyilkolhassuk a zombikat.

**B**emutatjuk Ash-t, az *Evil Dead: Hail To The King* sztárját. Bal kezében egy láncfűrész, jobb kezében egy géppisztoly van, s előszereettel sűt el egysoros vicceket. Ezen kívül utálja a zombikat – de nagyon.

Az azonos névre hallgató filmek alapján készült *Evil Dead*-ben Ash csizmába bújsz, s megpróbálod keresztülhúzni a zombik (más néven: Deadite-k) terveit. Scott Krager, a játék produceré mesél nekünk a programról: „A sztori tovább érvel az *Army Of Darkness* (a legutóbbi *Evil Dead* film) után játszódik. Ash visszatér erdei kunyhójába, hogy szembenézhessen félelmeivel és megszabaduljon rémsálmaitól. Ha már ott van, megküzd a zombikkal és egyéb gonosz erőkkel is.” Ez a *Necronomicon: The Book Of The Dead* filmre vezethető vissza – a zombik visszatértek, s Ash feladata az, hogy különféle rejtélyeket felderítve megtalálja és kiirtsa őket.

„Az *Evil Dead* leginkább talán a tobbi túlélési horror játékra hasonlít; például a *Resident Evil* sorozatra, amelyet néhány szempontból megpróbáltunk felülmúlni” – mondja Scott. Ezek szerint rengeteg levágandó végtagra és szétverendő agyra számíthatunk? „Nem lenne *Evil Dead* a neve, ha nem lenne tele vérrel” – mondja – „Egy másik érdekesség az, hogy mozgás szabadsága is kiemeli

a versenytársak közül. Ash nem fog egy helyben forgolódni azért, hogy használhasson egy fegyvert. Ehelyett futkározás közben is bevetheti harci eszközeit.” Ezek szerint akkor kicsit még a *Resident Evil*-nél is izgalmasabb lesz az új játék.

**A cselekmény** legnagyobb része csataköböl áll, s természetesen nem lesz hiján a penészes húscafatok transzcirozó eszközöknek. „A balta mellett” – magyarázza Scott – „a játékosnak egyéb, különféle fegyverei is lesznek, mint például pisztolyok, géppisztolyok, pusák, satöbbi. Ahogy előbbre jutunk a játékban, fegyvereinket tovább is fejleszhetjük.” Van vajon valami igazán különleges is a megszokott fegyverezéssel? „Hát persze. A láncfűrész főszerepet játszik Ash fegyvertárában. Sőt, el sem lehet képzelni a főszereplőt e nélkül az eszköz nélkül.”

Mivel jó licenc áll mögötte, s elég jó cselekményt ígérnek, az *Evil Dead* nagy sikernek ígérkezik. És ne feleddünk meg Bruce Campbellről sem, aki Ash-t játszotta a filmekben – az ő nevéhez fűződik a játék legtöbb hangalmondása. Ha az új játék egysorosa legalább olyan jók lesznek, mint a filmekben látottak, a *Duke Nukem* már kezdhet is csomagolni, s költözhet az öregék otthonába. ■

Al Bickham



**Valami oknál fogva Ash úgy döntött, hogy szembeszáll ezekkel a főmedvényekkel.**



## NÉVJEGY

CÉB:	THQ
NÉV:	Scott Krager
BEOSZTÁS:	Produkción vezető
SAKNAI MŰLT:	Öt évig az Activision tervezője és producere volt, mielőtt 1998-ban csatlakozott volna a THQ-hoz.
RÁHATÁSOK:	Hagyon az <i>Evil Dead</i> filmekben kívül a játék sok ihletet kapott a <i>Resident Evil</i> sorozattól is

IDÉZET: **„Nem lenne *Evil Dead* a neve, ha nem lenne tele vérrel”**



# PlayBlack

e l e c t r o n i c s

Több, mint **99** Playstation termék,



**brutálisan jó áron!**

SONY Dual Shock Joystick  
SONY IMB memória kártya

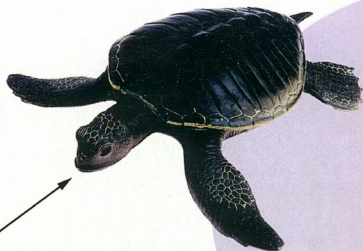
**SPECIÁLIS KIEGÉSZÍTŐK  
CSAK NÁLUNK:**

**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:

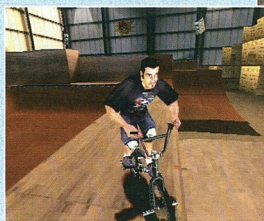
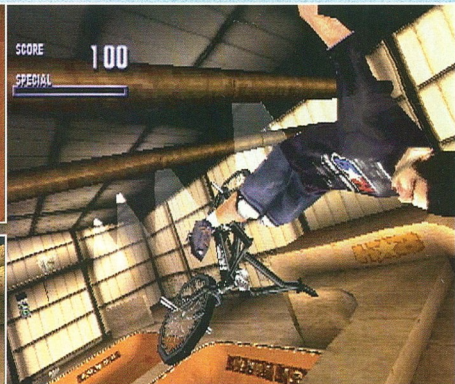
# MAT HOFFMAN'S PRO BMX

SZÉLJEGYZET:

**AZ ACTIVISION A TONY HAWK ENGINE-JÉRE ÉPÍTI A VAKMERŐ BMX-JÁTÉKOT**

## TERMÉKLEÍRÁS

HŰFAJ:	Arcade sportjáték
KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Rune Craft
MEGJELENÉS:	Ősz
ÁLLAPOT:	85%



**Őrület** feszület: ez a vakmerő mutatvány vállalási jellegét kapott (fent). Akárcsak a Tony Hawk's-ban, itt is nagy ugrások és káprázatos kombók várnak ránk

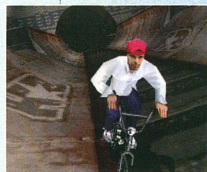
**A** BMX-ezés, a nyolcvanas évek egyik legnagyobb divatja, az extrém sportok fokozódó népszerűségének köszönhetően feltámadását éli. Az ilyesféle sportok vonzereje a PlayStation világot sem hagyta hidegen, az eddigi legnagyobb siker kétségkívül a *Tony Hawk's Skateboarding* volt. Az *Activision* most újra nyomod, s a megbüykölt *Tony Hawk's engine*, valamint *Mat Hoffman világ bajnok jóváhagyásának* birtokában egy *BMX-bombasiker* kiadására készül.

A játékban három fő mód közül választhatunk – Street módban városi akadályokat kell leküzdenünk, Vert módban félcsövezhetünk, Dirt módban pedig egymás után ugrás és trükkök sorozata a feladatunk. Career módban az a cél, hogy arcunk megjelenjen a magazinok címlapján, s elérjük a legnagyobb dícső-segét az Örül Bringásbajnok (Crazy Freakin' Bikers Champion) címet.

A producer, Brian Bright szerint Mat Hoffman nagy szerepet játszott a játék fejlesztésében. „Mat nagyon segítőkész volt, videófelvételeket adott egyes trükkökről, és segített kiválasztani a bringásokat. Eddig nem igazán volt otthon a videójáték világában, de most már javában gyakorolja a kombókat, amelyeket talán a valódi versenyeken is kipróbál majd”. Hoffman együtműködésének köszönhetően más

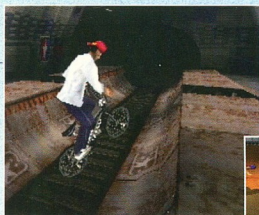
nagy nevek is beszéltek a játékba, így hét másik profival is találkozhatunk majd. Mindegyik versenyzőnek három-négy különleges mozgása van. Például Simon Tabron 900°-ost hajt végre, Mat Hoffman pedig a dupla tailwhippel villog. Van 50 alapmozgás is, amelyeket összekötve gyakorlatilag korlátlan számú kombinációt találhatunk ki. Brian szerint a legjobb trükk, amelyet a tesztelés közben végrehajtottak, egy 720°-os hátrabukfenc-megállás-grind volt. „Azért ezt még talán Mat sem tudná megcsinálni” – teszi hozzá a producer.

Ahogy előrehaladunk a játékban, jó pár új bicajt kaphatunk; ezek közül hat Hoffman garázsából való. Kétkerekűnkert tovább is fejleszthetjük új láncok, fekek és egybek segítségével. Mintegy tíz különböző pályán tehetjük próbára képességeinket, s egy szint-editor is kapunk, amely még érdekesebbet teszi a játékot. A Rune Craft többféle multiplayer opció is dolgozik, ezek közé tartozik a Time Attack (Időtámadás), a Graffiti és a Destruction Derby (Ronscderb) is. „Titkos karakterek, biciklik és titkos területek is lesznek a programban” – ajánlja el Brian – „Old School elemek is bekerülnek a játékba, de ezeket nem mondhatom el, mert a fejlesztőcsapat megölne”. Bővebb híreinket még a játék őszi megjelenése előtt elolvashatod. ■



Lee Hall

**A trükkök a Mat Hoffman-ban** egészen hátrabrongatók is lehetnek. A képen profi bringásunk épp egy hajmeresztő fordulattal bizonyítja, hogy van vér a pucájában



## NÉVJEGY

CÉG:	Rune Craft
NÉV:	Brian Bright
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKHAI MŰLT:	Brian egyéb PC-játékok mellett a <i>Space Invaders</i> -en, a <i>Tony Hawk's Pro Skater</i> N64-en és a <i>Spider-Man</i> GBC-n dolgozott
RÁHATÁS:	A <i>Tony Hawk's</i> neacsak az eredeti játékgengnét adta, hanem ihletést is, mind a technika, mind a hangulat szempontjából.

IDÉZET: „Mat javában gyakorolja a kombókat, amelyeket talán a valódi versenyeken is kipróbál majd”



# Sniper

## A GONOSZ BENNED ÉL. ENGEDD SZABADON!



FORGALMAZZA: **NETEC** TEL.: 261-1219

KAPHATÓ A **Media Markt** ÁRUHÁZAKBA

Media Markt Westend City Center

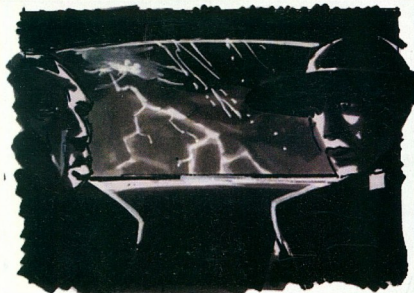
Media Markt Europark Miskolc

Media Markt Fényes Pálota Bevásárlóközpont - Szekesfehervar

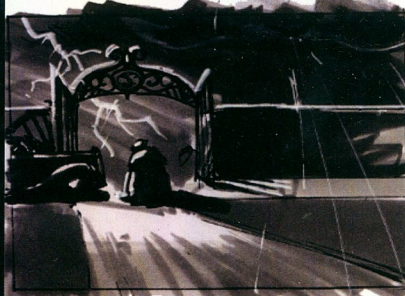




# FELTÁMADÁS?



SZÓVAL... AKKOR MOST ÉLETBEN VAN LARA-BABA, VAGY KIPURCANT? HA MEG FELDOBTA A TALPÁT, MI A FENÉT CSINÁL ISMÉT TESTHEZ SIMULÓ RUCIJÁBAN? A PSM MEGLÁTOGATTA A CORE DESIGN-T, HOGY KIDERÍTSE AZ IGAZSÁGOT LARA ÖTÖDIK KALANDJÁVAL, A *TOMB RAIDER: CHRONICLES*-SEL KAPCSOLATBAN, S INFÓKAT SZEREZZEN A SZEKI HŐSNŐ PS 2-ES JÖVŐJÉRŐL IS.



Szöveg: Mike Goldsmith  
Fényképek: James Cheadle



**L**ara Croft elhunyt – vagy legalábbis tetszhalottá vált. A tavalyi *Last Revelation* végén Larát egy kötőmeg alatt hagyták sorsára Egyiptom legsötétebb részén. Még ezer liter Red Bull sem lett volna elég ahhoz, hogy életre kelte a PlayStation elsőszámú ikonját. A bombanő útnak indult, hogy visszaszerezze Seth szellemét, de Horus templomában, a Nagy Piramis alatt rabságba esett, így biztosnak tűnt, hogy az a sírkamra, amelyről Lara álnévét kapta, a családány végső nyughelyévé vált. Nyugodjék békében, Lara Croft kisasszony...

Mindez persze úgy hangzik, mintha egy izgalmas rész közepén félbehagytott kislemezből, vagy egy eleve halálra ítélt üzleti tervből szedtük volna. Az arc, amely több mint 300 magazin címlapján jelent meg. Az üzleti siker, amelyet követve még Lara-törölközők is megjelenek, s egy film készítése is elkezdődött. Egy kiténő, különböző változataiban mintegy 14 millió példányban eladott PlayStation-sláger... Fogadjunk, hogy nincs az az Isten, akinek a kedvéért a Core Design, Lara szülőatyja lemondana megélhetési forrásáról. A PSM is csak arra a telefonhívásra várt, amelyből kiderült, hogy az annéziás állapotban lévő Lara egy csontból készült, megkövült fogpiszkáló segítségével alagutat ásott magának, s Chelmsfordba költözött. Deus ex machina,

**[Jobbra]** Lara, akit exkluzívan, cikkünkhez rendelkeztek ide, modelle áll a lapakodó ruhában, amelyet az ipari raktár szinten visel. Halális szépség...

## FILMEK, JÁTÉKOK, VIDEÓK

**IGEN, IGEN, TUDJUK, HOGY EZ ITT ANGELINA JOLIE. DE MI MÁS TÖRTÉNIK A TOMB RAIDER: THE MOVIE HÁZA TÁJÁN?**

„Töltesen beindult.” Adrian Smith a Core-iul tarmészetesen Angelina Jolie-ról beszél, aki Oscar díjat nyert a *Girl, Interrupted*-ben játszott szerepéért. Nemrég jelentették be, hogy a színésznő lesz a *Tomb Raider: The Movie* főszereplője és abból, amit Smith elmond, egyértelműnek látzuk, hogy a helyig alaposan felkészült a szerepre.

„Jó formában van” – folytatja a cég szakembere – „Az elmúlt hat hétben intenzív edzett – bungee jumping, tengerészgyalogos- és lövészképzés is szerepelt a programjában.” Miután Jolie szereplését nyilvánosságra hozták, Simon West rendező irónysával most már teljes gőzzel folynak a munkálatok.

„Jelenleg Pinewoodban forgatnak, a régi Bond stúdióban” – árulja el Smith. „Ugy tudom, az utóbbi tíz év legnagyobb, mozi szőlőkre kibérelt területéről van szó. Több száz ember építette a Craft birtokot az elmúlt négy hétben, így most már kezdődhet a forgatás.”

„A forgatókönyv már magában is nagyon jó. Lara egyik kalandjára épül a cselekmény, hamisítatlan *Indiana Jones* stílusban. A főhős sokféle kihívás során ad tanulszignyságot a leleményességéről.”

Nem csak Smith szíve hölgyéhez van sok köze a filmnek, hanem a Core céghez is, amellyel szorosan együttműködtek a Larával kapcsolatos döntéseiken.

„Sokat megmutattak nekünk a kezdeti fázis rajzai és tervei közül” – folytatja Smith – „A forgatókönyv fő elemét tárgyaltuk meg, emellett voltak olyan dolgok is, amelyek nem igazán tetszettek nekünk; utóbbiak megváltoztatása érdekében mindent megtett a cég. A forgatókönyv egyes részeit igen ambiciózusak, van egy nagy üldözési jelenet, amely London közelében játszódik, és egyéb legalmas részek, amelyek szerintem tetszeni fognak az embereknek.”



**„Felébredhetett volna, majd a zuhany alá tartva fejét rádöbbenhetett volna, hogy az egész csak egy rossz álom volt...”**

Adrian Smith

► s már készül is az ideai *Tomb Raider* játék, amelynek előző változatairól 1996. az első játék megjelenése óta minden évben irhatunk.

A várva várt telefonhívás végül befutott, bár nem egészen azt mondták, amit vártunk. Igen, lesz ötödik *Tomb Raider* a PlayStationön, de a Core most nem kereste annyira a publicitást, mint az előző részek

esetében. Az új Lara-modell, Lucy Clarkson lebilincselte a tömegeket a májusi E3 találkozó, de az új játékot nem mutatták be, és bizony nem sok részlet került nyilvánosságra azt a néhány nagyfelbontású vázlatot kivéve, amelyek egy bonusz-lemezen kiadott régebbi szinteket ábrázoltak. Valami azonban léggott a levegőben, s ezt már nekünk kellett kiszagolnunk. Ugye, életben van a



bőgős főhős? Igen is, meg nem is. Mint már előző számunk hírei között is megjelent, a novemberben érkező, ötödik *Tomb Raider: Chronicles*-ben – nem lesz olyan látványos megmenekülés, mint amilyet a Lara-fanatikusok szerettek volna. Igen, hősünk újra színré lép, de csak flashback-szerűen. Hogyan máshogy is jelenhetne meg, ha egyszer az egész játék a temetéséről szól...

„Felébredhetett volna, majd a zuhany alá tartva fejét rádöbbenhetett volna, hogy az egész csak egy rossz álom volt...”

Adrian Smith arra a legendásan giccses *Dallas*-részre utal, amelyben Pamela Ewing felébred, s a zuhany alatt rátalál

## „HÁT, NEM VOLTUNK TÚL BOLDOGOK...”

**HA ESETLEG MEGLEPÖDTE AZON A HÍREN, HOGY LARA ÖTÖDSZORRE IS MEGJELENIK A PLAYSTATION VILÁGBAN, AZ MÉG SEMMI AHHOZ KÉPST, AHOGY A LEENDŐ KÉSZÍTŐK REAGÁLTAK. A PSM ELSŐRŐZGET A CHRONICLES TEAMMEL ÉS KÖZBEN ÉRDEKES PLETYKÁKAT TUD MEG...**



**ANDREA CORDELLO**

„Térképek, szint-grafikák, meg lyesmik”



**MARTIN GIBBINS**

„Főprogramozó, szupérik, regények, Lara emléklók”



**RICHARD MORTON**

„Térképtervező, tanácsadók – bárhol is hívják ezeket a *Tomb Raider*-ben.”



**ANDREW SANDHAM**

„A forgatókönyvért és a színpadvektort felelős”



**DEL GLICHRIST**

„Programozó, engine és technikai dolgok”



**PHIL CHAPMAN**

„Animátor, rosszfiúk és más csodák animátora”



**ALEX DAVIS**

„A PC és Dreamcast verziók programozója, csak az ingyen sör miatt log it”



**PETE CONINOLLY**

„Profi zenész és nagypályás sörívó”



**TOM SCUTT**

„Mesterséges intelligencia, valamint a programozók programozása”



**JOBY WOOD**

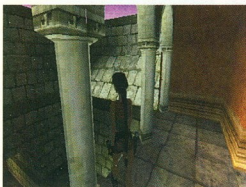
„En építtem és terveztem a szinteket”





# BÁRCSAK ITT LEHETNÉNK

LARA EMLÉKÉRE NÉGY HELYRE LÁTOGATUNK EL: RÓMÁBA, OROSZORSZÁGBA, ÍRORSZÁGBA ÉS EGY IPARI TORONYÉPÜLETBE. ÍME, EGY KIS ÍZELTŐ...



Lara az első szintben a római Operaháza tart

Bolyhosfejű Bobbyra – férjeura nem halt meg, az álomvilág nem omlott össze, a dolgok alajozottan mennek tovább. Igen, az utolsó sorozat csupán egy álomról szól.

A Core operációs igazgatója, Lara minden mozdulatának tudója viccelődve körülnéz, szeretné elkerülni, hogy utálkozó levezlőn lépje el az asztaltól, amelyben a Lara-rajongók reklámlánia („Megöltétek Lara Croftot! Nem hiszem el, hogy ezt tettétek!” – nevével Smith), de most már nem visszakohtat. Akkor Lara halott, ugye?

„A Tomb Raider: The Last Revelation az izgalmak tetőfokán ért véget, hiszen Lara-t bezárták egy sírboltba és senki nem tudta, hogy élve, vagy halva kerül elő belőle” – magyarázza Smith – „Ezt az alapötletet visszkéz a Tomb Raider: Chronicles-be is. A Chronicles valóban krónikászerű; olyan kalandok vannak benne, amelyekről az emberek eddig nem igazán

## Első szint: Róma

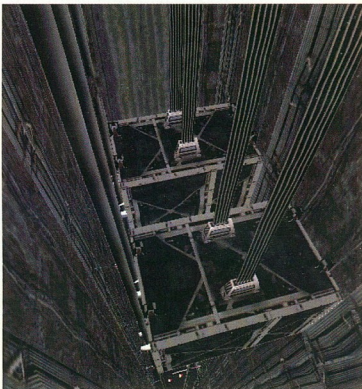
A temetés után a gyászolók egy csoportja visszameg a Croft ház könyvtárába – név szerint Winston (Lara főkomornyikja), Jean-Yves (Lara francia archeológus barátja) és Dunstan utána, a család ír papja, aki a gyászmisét tartotta. A három vendég emlékeiről mereng, s a szobában régi leleteket nézeget. Winston a Filozófusok Kövét (Philosopher's Stone) veszi kezébe, s elmondja, hogy ezt Lara egyik korai utjáról, Rómából hozta. A szint (amelyben edzési lehetőség is van) a római operaházban kezdődik, ahol a dögös dresszot viselő Lara Larssonal és Pierre-rel (az első Tomb Raider tőkefejével) találkozik és megveszi tőlük a követ. Miután megvotta a nagy átvétel, az első főváros utcáin folytatódik a cselekmény.

## Második szint: Oroszország

A beszélgetésben ezután egy második világháborús német tengereljáró káptalanról esik szó, amely a kalandtól mellett van. Jean-Yves elmondja, hogy a hajó a Végzet Dárdáját (Spear of Destiny) szállította volna Németországba; azt a dardát, amelyet állítólag Jézus oldalába dőfték, s melynek varázserőt tulajdonítanak. A víz alatti jármű azonban egy rejtélyes robbanás miatt sosem érte el úti célját. Ez a rész olyan, mint egy flashback Jean-Yves és Lara szereplésével, akik sarkvidéki koszművekbe öltöznek, s Oroszországba, Murmanskz megyébe utaznak a dárda nyomában.

## Harmadik szint: Írország

Becsap egy villám, s a gyertyák elalulnak. Pokoli egy éjszaka: Winston arra az időre emlékezteti, amelyet Conusie-ban, a komornyik régi, írországi otthonában töltöttek. A tinédzser Lara egyszer, Winston és Dunstan társaságában furcsa kísérleteket látott az egyik szigeten. A kés ir nem fejt ki bővebben, mik is ezek a rejtélyes lények, így a fiatal hősnő ellóg egy hajóval, és körüzelmatat a szigeten.



## Negyedik szint: Toronyépület

Újra csak Winstonhoz, Jean-Yves-hoz és Dunstanhoz csatlakozunk Lara trófésszobájának egyik titkos sarkában. Winston felvesz egy poros papírralabát, s megtalálja az Iris-t. Ahogy az ékköböl sugárzó fény megvilágítja a szobát, visszamelelészünk egy toronyra, ahol a Von Croy család logója fénylik ki a sötétből. Egy vágás után Lara jelenik meg dresszében, s használma kell összes, frissen felszereltet logakodó képességét (olyan, mint ha a Metal Gear-t kereszteneznék az Entrapment-el) ahhoz, hogy behatoljon az épületbe, kikérje a lézerkadályokat, s megszerze a titkos díjat. Aztán...

**M**ilyen volt, amikor behittak titeket az irodába és megmondták, hogy még egy Tomb Raider kidolgozás vár rátok?

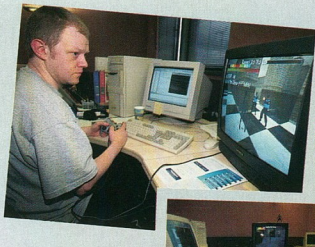
**RM:** Hát, nem voltunk túl boldogok. **MG:** Nagyon beragutunk már attól a tudattól is, hogy lesz még egy Tomb Raider. Az előző csapat csinálta az első két változatot, és már kik is azt mondták, hogy képtelenség még egyet elkészíteni. Kettőzt is csináltak, majd belefeszültek, így némiképpen ért minket, hogy még egy ilyen feladat vár ránk.

**AK:** Ami is az idők, meg kell emlékeznünk, megkérdezzük még megsebesített szinten. Mit lehet még kitalálni, ha már az előző változatot is az utolsó felépítésnek szántátok? **MG:** A szonóra helyeződik a hangsúly. Technikai szempontból nem sok mindent tehetünk. Del az első három hónapot a kód átírásával töltöttük, így minden gyorsabb lesz majd, mint valaha. **RM:** Sokkal nagyobb figyelmet fordítunk a részletekre. Minden gyorsabban fut majd, és több minden fér majd a képernyőre.

**AD:** Technikaiag nagyon ott lesz a játék, de sok olyan dolgot is fejlesztünk, amelyet a nép nem láthat – sok minden van a kalapban. A kritika egy része a legkevésbé sem jogos – páran az mondják, minden maradt a régiben, pedig teljesen újraírtuk a programot.

**RM:** Az egyetlen mód az átfogó változtatásra az lett volna, ha átészük a programot például a Soul Reaver engine-re, ahol minden gürdülékeny, a falak beörvesznek az embert és a rendszer szerves részéik képzők. De az lehetetlen lett volna a Tomb Raider esetében, mert több mint egy év ráment volna. **JW:** Lehet, hogy nincsenek alapvető változások a rendszerben, vagy az engine-ben, de új effektek szazai lesznek láthatók.

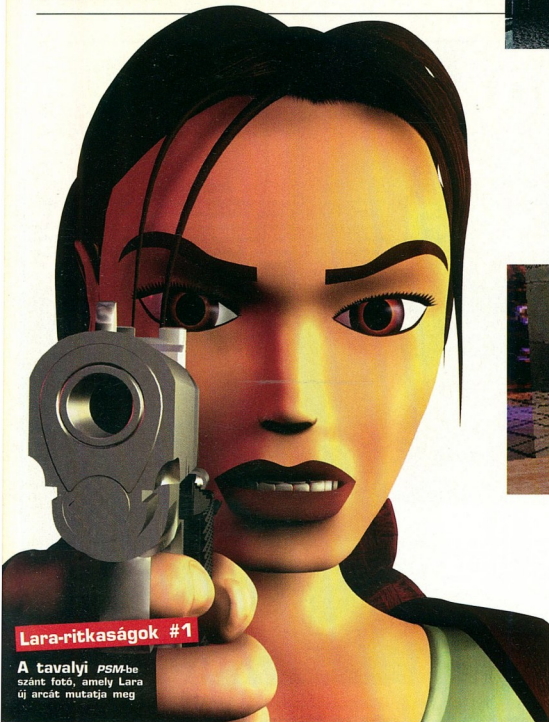
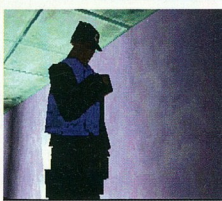
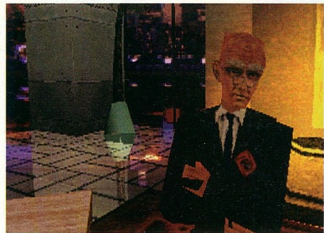
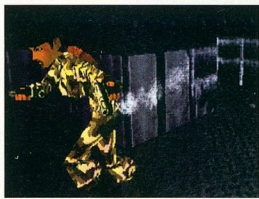
**A Chronicles mozierősbő műfaj lesz? A flashback-szerű történet erre utal.**



## Kocsma után...

A csapat a munkába feledezik; itt épp a Chronicles animálása és térképrajzolása folyik





## Lara-ritkaságok #1

A tavalyi ESM-ben színes fény, amely Lara új arcát mutatja meg



► tudtak, és az egész azt a hangulatot adja, hogy Lara sokáig volt köztünk.”

„Elmúlt némi idő, most öt nappal a *The Last Revelation* vége után vagyunk” – folytatja – „Lara testét nem találták meg, az emberek el sem tudják képzelni, hogy a sírbolt rabságában halhatott meg. Az egész hatás, amelyet itt el akarunk érni, a Croft birtokon lezajlott temetés mozizerű bemutatására épül. Ez Lara családja otthona, amelyet rejtelmy övez. Az emberek már jó párszor láthatták a környéket, de van egy vadonatúj terület is – a családi temető. Lara barátai és szerettei jelennek most meg, hogy örök nyugalomra kísérjék a szomorú sorsú amazont. Persze a világmedia sem marad rest, kapva kap az alkalmon.

Nagy alkalom ez valóban – olyan, amelyhez egy kitünő sztori kell társítani annak érdekében, hogy Lara rajongóitáborá-

**Csatára fel!** Lara felölti áruhá- és útnak indul Von Croy toronyépítész

sorba álljon a boltokban idén november A Core antológia-szerű szerkezetben ép fel a történetet, a korábbi játékok karárei visszatérnek a majorságha, hogy a rával átélt kalandokra emlékezzenek. „Barátok és kollégák visszaemlékezése – Jean-Yves és Pierre a korábbi részekből például a korai napok Larával közös kalandjairól és felfedezéseiről elmélkedik, a legjobb mód arra, hogy befejezzük a „Lara Croft és a *Tomb Raider*” című szízet.”

Merre vezet végül is utunk? A világ különböző részeibe – lásd a „Bárcsak lehetnének” című kereset cikket. „Mindkalandot majdhogynem külön-külön játékként kezelünk. Különböző időpontok eze-

## „HÁT, NEM VOLTUNK TÚL BOLDOGOK...” folyt...

**AS:** Mióta befejeztük az előző játékot, sok idő telcszünk azzal, hogy kitaláljuk a megfelelő karaktereket. Sok párbészd is található az új részben. Megpróbáltuk ezt a minimumon tartani, hogy ne legyen unalmas, de olyan karaktereket akartunk létrehozni a játékosok számára, akik már ismerősek a korábbi játékokból. Sok régi karaktert is visszahoztunk, ezeknek mind megvan a maguk személyisége. Négy játékon át építettük a karaktereket, most itt az idő, hogy megvalósítsuk őket.

**Milyenek voltak a kezdetek?**  
**MG:** Az első hónapokban kábé ilyen jelleg volt. „Nézd már, itt egy hiba, ami a *II*-ben, a *III*-ban és a *IV*-ben is benne volt, *Riemek*, most már ki-szedték.

**RM:** Sok visszajelzést kaptunk a *Tomb Raider III*-mal kapcsolatban; az emberek szerették az *Árnia 51* szintet és a lopakodást, így ezt tovább

fejlesztettük. Lara rejtekéből is végre-hajthat halékos támadásokat egyes ellenfelekkel szemben. Ha például az ellenfél őriz valamit, fűhdűsünk a kloroform és a rongydarab kombinálásával odalopázkhat mögé, és környédén külteth.

**AS:** A *Tomb Raider II* a csapatunk első közös próbálkozása volt, így megpróbáltunk mindent belepérsélni, amit csak tudunk. Most már végletekig-bak vagyunk; ahelyett, hogy minden lehetséges dolgot betennénk a játékba, kiválasztjuk azokat a dolgokat, amelyek tetszenek a játékosoknak.

**PC:** Mozifilmek is hatással voltak ránk, nem csak játékok. Ha lenne mozi-licenccünk, vajon mit tennénk? Mindannyian olyasmit csinálnánk, mint a *Matrix*, a *Die Hard* vagy a *Sleepy Hollow*, így ezek hatása felismerhetők lesznek a különböző szinteken.

### Milyenek voltak az első ötletek a *Chronicles*-szel kapcsolatban?

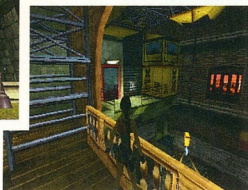
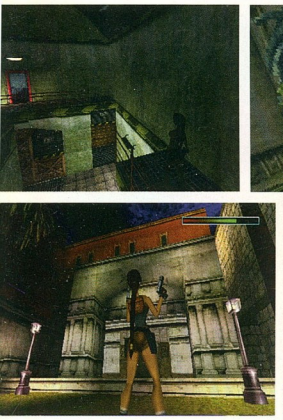
**PC:** Rengtegyszer átbeszéltek a dolgokat. Az alapötlet hasonlított a *Tomb Raider II*-hoz. Lara trófeaszobájában négy, a múltban szerzett tárgy lett volna, és az ikonok kiválasztása után kiderült volna, hogy Lara miként jutott az adott tárgy

## „Sok régi karaktert is visszahozunk, ezeknek mind megvan a maguk személyisége”



**Hogyan lehet kiszűrni a titkokat a fejlesztőkből? Ime, a módszer!**

# Tomb Raider V



Lara életében, így mindegyikben más és más tulajdonságokkal rendelkezik” – árulja el Smith. „Sok új dolgot beteszünk és összemossuk őket a korábbi kalandok elemeivel. Például, amikor visszatértünk a *Tomb Raider III*-ra, láttuk, hogy sok mindent nem vittünk át a *The Last Revelation*-be. Így ezeket most visszatettük.”

**Akkor végül is, cinikusan szólva, a *Tomb Raider: Chronicles* csak annyiban lenne új, hogy néhány új mozgást és textúrát dobhat a *Last Revelation engine*-jére? Smith ellenkezik.**

„A technológia alapvető részeit megtartottuk, azonban alaposan megváltoztattuk az ehhez kapcsolódó elemeket – míg a technológia lehetőségeit megpróbáltuk a lehető legjobbban kihasználni, mindent újra és újra átvettünk. A *Chronicles*-ben nagy hangsúlyt fektettünk arra, hogy fejlesszük az

## A Core a játék háttérét sokkal részletesebbé tette

olyan elemeket, mint a kamerarendszer és az irányítás rendszere; utóbbit mindig is tovább akartuk javítani. Larának új mozgással is lesznek, és ezek kulcs szerepet kapnak egy-egy küldetés céljának elérésében – a kötéltáncos séta az egyik ilyen, és elmondhatom, remek látvány, ahogy Lara jobbra-bra billegve átnag egy helyről a másikra.”

„Több interakció van a főszereplő és környezete között!” – folytatja Smith – „Ha Lara a szekrényekben és az irattartókban kutat, kivetheti belőlük a tárgyakat. Vannak tárgyak, amelyeket meg is kell keresnie, nem talál meg mindent a padlón heverve. Ajtókat nyit ki, benéz rajtuk, és különböző



„Ha Lara a szekrényekben és az irattartókban kutat, kivetheti belőlük a tárgyakat”

## Lara-ritkaságok #2

A Face századik számához készült ez a felvétel Miss Croft egyik ritka, pisztolymentes pillanatában

## „HÁT, NEM VOLTUNK TÚL BOLDOGOK...” folyt...

irtókába. Aztán volt olyan ólet is, amilyen hősünk egy szigeten ragadt volna.

**AS:** Kijött volna a piramisból, ráteleáltak volna, kicsit tántorgott volna, hiszen épp összezsúzódt [nevetés]. Két hónap múlva meggyógyult volna, majd észállították volna egy szigetre, ahol hajóvadászokat indították volna utána.

**AG:** Egyikünknek sem tetszett ez. Túl sok munka lett volna a rendelkezésünkre álló kilenc hónapra. Annyi munka maga lenne a rémálom, ezért úgy döntöttünk, visszazemélyünk az eredeti ötlethez és minden szintet külön kezelünk.

**RM:** Az ötlet csak úgy jött. Egy órán át gondolkodtunk más ötleteken. Aztán Tom felhozta az ötletet: egy kocsmában ücsörögve, és ez mindannyiunknak bejött.

**TS:** Tényleg én voltam?  
**AS:** A *Last Revelation*-ben Lara meghalt, és meghökentünk, amikor

azt hallottuk, hogy furamód mégis vissza kell térnie. A lány halott a *Tomb Raider: Chronicles* során, mindenképp jobban hangzik.

**AG:** Igen, ez már a következő generáció fejlesztőinek a gondja lesz.

**Van valami, amit még beleíratok volna a játékba, de nem tudtátok megvalósítani?**

**TS:** Csomó minden, de ez leginkább a PlayStation-játékok technikai korlátjainak köszönhető. Ismered a gép sebességét, és a memóriát sem kor-

látlan – egyes dolgokat azonban még mindig beleíratok volna, ha lett volna még öt évünk. Számomra nem gond a *Tomb Raider*-ben dolgozni, de a programnak mindenképp tovább kell lépnie egy új platformra, ha radikális változásokat akarnak vele.

**Ez a PlayStation 2-t jelenti. Vannak már terveitek?**

**AS:** A *Chronicles* csapat egy kis része már ezen dolgozik, a mostani projekt után mi is csatlakozunk hozzájuk.

„Tom felhozta az ötletet egy kocsmában ücsörögve, és ez mindannyiunknak bejött.” „Tényleg én voltam?”

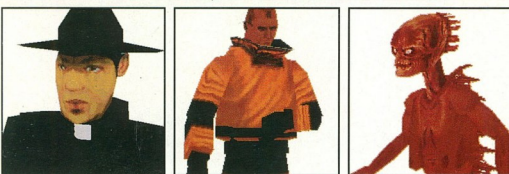


**Egy halomban!**  
A *Chronicles* csapat a *Lara*-sorozat dilemmáit a következő generációs teamre hagyja...



## Lara-ritkaságok #3

**Eredetileg az FHM-ben** jelent meg ez a kép, amelyet mi most egy kicsit kiperapartunk...



**A Tomb Raider: Chronicles** – Dunston atya, a bio-ruhás Jean-Yves és a Swampy nevű lény az lr sztről

dolgokat talál. Alapjában véve az egész játékot letöröltük egy porronggyal.” Igen, ez határozott állításnak tűnik, s az alapján, amit a PSM a játékból láthatott e korai stádiumban, úgy tűnik, a fejlesztők elérik céljukat. Azért a bütykölések, babrálások, átalakítások ellenére, ez is egy igaz *Tomb Raider* játék, nem? Hát persze – ugyanúgy, mint a *Gran Turismo 2*, a *Resident Evil 3*, vagy a *Colin McRae 2.0* is csak egy folytató. Az új autókért, mozgásokért, pályáért és fegyverekért pedig végülis mindig a játékosok pengetik le az ezreseket. A PSM irodájába beérkezett telefonhívásokból egyértelműen kiderül, hogy a játékosok az új részek keretén belül új kihívásokat és – a pokolba is – új értékeket akarnak kapni pénzükért. A telefonhívásokról nyilván a Core is értesült, hiszen egy második, bonusz lemezt is kiad a *Chronicles* mellé.

„Valami különlegest akarunk nyújtani, de erről nem beszélhetek, mert még mindig vannak bizonyos logisztikai kérdések” – árulja el Smith az ilyenkor elvárható sejtelmek hangon – „Ez valami olyan lesz, amelyet a közönség már sok-sok ideje kért tőlünk, és most örömmel megadhatjuk nekik.” „Ktűnök az új kapcsoló árak is. Itt a *Tomb Raider* film, amelyet beszélgetésünk alatt is forgatnak, így talán ebből, vagy akár a hirdetésekéből is áttekinthető dolgokat. Átvettünk egyes régi térképeket és színeket, s az új technológiával ötvöztük őket – a villámásosok jobbak és szebbek, a játékok gyorsabban fut, Larát pedig új ruhákba ölt-

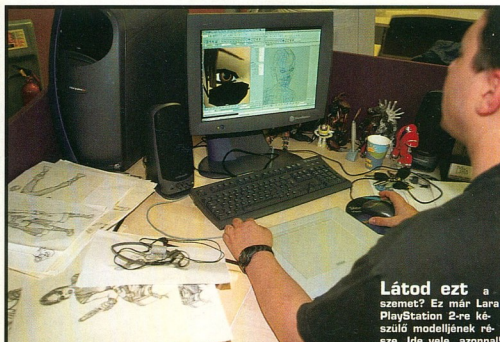
tőztettük. A régi szintek új változatait játszhatják végig a rajongók, ezek között van például a rendszer-szint, vagy az első *Tomb Raider* játék St Francis’ Folly-ban játszódó epizódja.”

A PSM megemeli a kalapját a csapat előtt.

**Ennyit a *Chronicles*-ről** – de ez most már tényleg Lara Croft végét jelenti? Novemberig, pontosabban a játék legvégéig kell várnod, hogy rájohass a válaszra a Core porfede kalandjával kapcsolatban. Ne érj azonban meglepetésésként, hogy a fejlesztő egy jó ideje Lara PlayStation 2-es megjelenését készíti elő. Sőt, a PSM már 1999 tavaszán látott egy korai Lara-modell egy PlayStation 2-es tervezőasztalon. Akkor most mégis életben marad Lara-baba?

„Az hiszem, az emberek örömmel fogadják, hogy már dolgozunk a *Next Generation*-ön (ez a *Tomb Raider: PlayStation 2* változatának projektje). Mindenképp valami újat kell adnunk, és Lara Croftot kell szerepeltetnünk – az emberek ót akarják, de új cslekménnyel. Új játékok kell kihozunk. A *Chronicles*-nek egy fejezet végét kell jelentenie, de a sztori folytatódik a PlayStation 2-n. A *Tomb Raider: Chronicles* persze azért jócskán utat majd arra az irányra, amelybe a *Tomb Raider: Next Generation*-nel el szeretnénk indulni...”

Vajon meghat Lara Croft? Azért még ne küldjétek gyászátviratot...



**Látod ezt?** A szemét? Ez már Lara PlayStation 2-re készülő modelljének része. Ide vele, azonnal!

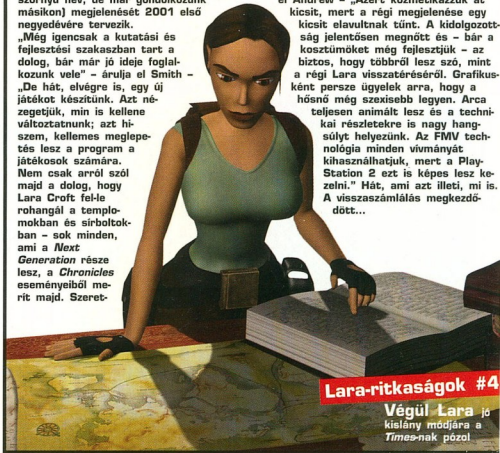
# TOMB RAIDER: GENERATION NEXT

**HÁ EGYSZER HALOTT, HOGY KERÜL A PLAYSTATION 2-RE? OLVASD CSAK...**

**[S]**zeretnék beszélni róla, de nem akarok elárulni titkokat.” Szület. „Nem.” Még hosszabb szünet. „Nem beszélhetnék mégis másról?” Adrian Smith hezitálni látszik. A mögötte lévő tévén Lara korai PlayStation 2-es változata fut, és a képek igazán jól néznek ki. Igen, az csak egy demó, hogy mindenki lássa, a Core már dolgozik a *Tomb Raider PS2* változatán, de Adrian láthatóan ég a végtyől, hogy elárulja a részleteket: Lara új konzolra való áttéréséről. Nincs is olyan messze a nagy időpont, a *Tomb Raider: Next Generation* (valahogy ráragadt ez a szörnyű név, de már gondolkozunk másikon) megjelenését 2001 első negyedévére tervezik.

„Még igencsak a kutatási és fejlesztési szakaszban tart a dolog, bár már jó ideje foglalkozunk vele” – árulja el Smith – „De hát, elvégre is, egy új játékok készítése. Azt nézzük meg, min is kellene változtatnunk; azt hiszem, kellemes meglepés lesz a program a játékosok számára. Nem csak arról szól majd a dolog, hogy Lara Croft felre rohangál a templomokban és sírholtakban – sok minden, ami a *Next Generation* része lesz, a *Chronicles* eseményiből merit majd. Szeret-

nénk, ha az emberek végigjártasának a *Chronicles*-t, s amikor elkezdünk a *Next Generation*-t, rögtön megértenék, miért úgy alakítottuk a dolgokat, ahogy.” Most jó lesz zavarávartó? Mi is, és bár nem sokat tudunk a *Next Generation* témájáról, azt már most elmondhatjuk, hogy a játék nagyon szex lesz. Smith nem csak a PS2-es demót mutatta be nekünk (amelyben Lara jól nézett ki hagyományos ruhájában, s egy kiszáradt vízszűrővel övezett, elhagyott kastélyban szaladgált), hanem Andrew Thompson is, aki Lara PS2-re szánt modelljén dolgozik. „Larát teljesen újramodelleztük” – árulja el Andrew – „Azsre’ kozmetikázuk át kicsit, mert a régi megjelenése egy kicsit elavultnak tűnt. A kidolgozottság jelentősen megnőtt és – bár a kozmetikákat még fejlesztjük – az biztos, hogy többször lesz sző, mint a régi Lara visszatéréséről. Grafikusok persze ügyelek arra, hogy a hánón még szebbek legyenek. Arca teljesen animált lesz és a technikai részletekre is nagy hangsúlyt helyezünk. Az FMV technológia minden vívumát kihasználhatjuk, mert a PlayStation 2 ez is képes lesz kezelni.” Hát, ami azt illeti, mi is. A visszaszámítás megkezdődött...



## Lara-ritkaságok #4

Végül Lara is a játékok módjára a *Times*-nak pózol

Hivatalos Magyar

2000 AUGUSZTUS 990 FT

# PlayStation *Tipp*

A PlayStation Magazin alkotóitól

## AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

**ELŐSZÖR A VILÁGON!**

# NIGHTMARE CREATURES 2

Masszív leírás a teljes játékhoz!

**ISMERD MEG A PÁLYA TITKAIT!**

# DESTRUCTION DERBY RAW

Törj össze minden autót, és nyerj!

**LÉGY ELSŐ A LIGÁBAN!**

# NHL: ROCK THE RINK

Az összes csapat, az összes nyerő tipp!

**TIPPEK A GYORS VERSENYZŐKNEK!**

# WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION

Dönts meg minden rekordot!

**6 OLDAL  
FRISSETETT  
A-Z-IG**

**TELJES LEÍRÁS A 66. OLDALTÓL!**

# HOGS OF WAR

**PLUSZ! THRASHER: SKATE & DESTROY ÉS VAGRANT STORY**

## PLUSZ!

További tippek, trükkök, nyerő taktikák!

**RAYMAN KÓDOK!**



**SPEED FREAKS**



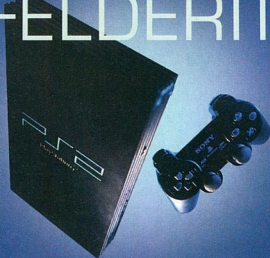
**HOGS KÓDOK**



**COLIN CHEATEK**



# PS2 FELDERÍTÉS



## HÍREK A PLAYSTATION 2 VILÁGÁBÓL

### EBBEN A HÓNAPBAN...

#### NEMSOKÁRA MEGJELENIK...

A PSM jelentése a Konami PS2 Kick Off rendezvényéről (a PS2 megjelenésének megünneplése) – hírek az európai tervekről

30. oldal



#### VADIÚJ METAL

Új hírek Solid Snake következő megtévesztéséről, ezek között ott a kétjátékos mód is...

31. oldal



#### MINDEN OTT A JÁTÉKBAN

Az EA Sports némi licenc-kezelésnek veti alá a száguldo kocsisok sportját, és úgy tűnik, jó munkát végeznek

31. oldal



#### MEREVEN

A legújabb hírek a PS2 merevlemezről – hogy mit tárolsz majd rajta, és hogyan lettek a játékok még gyorsabbak

32. oldal



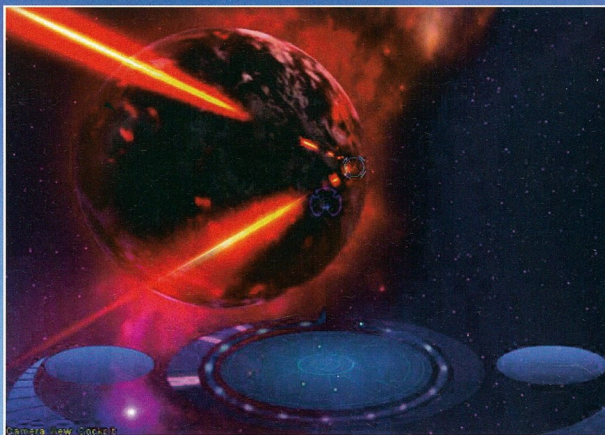
#### PLUSZ!

ROBOCOP... ALIENS VS PREDATOR... STAR WARS: STARFIGHTER... PLETYKÁK A TENCHU 3-RÓL... MAX PAYNE A PC-RŐL ÁTNYERVEL PS2-RE... A LEGÚJABB PS2-HÍREK



#### MÁR KÖZEDELIK A RAGADOZÓ

Köszövényes hírek röpögték fel arról, hogy a hatalmas PC-játék, az *Aliens vs. Predator* folytatása PS2-n jelenik meg. A Monolith fejlesztőcsapat, akik a Lizardtech grafikus motorra építik (amely olyan PC játékok alapjául szolgált, mint például a kémes *NoOne Lives Forever*) átirták az engine-t, úgy, hogy PS2-n is fel lehessen használni. Még egyelőre nem ismert, hogy milyen gépre készült el a második rész, de maga a tény, hogy az engine létezik az új generációs Sony konzolon, arra enged következtetni, hogy a PS2 a legvalószínűbb választás. A folytatás nem követi az első rész hagyományait, amely egy idegfejtető első személyű lövöldözős játék volt, rengeteg rejtvényt és feszült hangulatú cselekménnyel.



#### STAR WARS JÁTÉK

# A HATÁR A CSILLAGOS ÉG...

## JÁRD BE A PHANTOM MENACE UNIVERZUMOT

**A** Star Wars űrhajó-szimulátorok ismerős terep a Lucas Arts-nak, de a PS2-n új irányt vettek. A *Star Wars: Starfighter* a történetet követő kuldétek és a PC-klasszikus *X-Wing* hadjáratának keveréke lesz, a kissé egyszerűbb kategóriába tartozó N64-es *Rogue Squadron* rögtön elsajátítható kezelésével; a cselekmény egyben a *The Phantom Menace* film menetéit követi majd.

„A *Star Wars: Starfighter*-t

űrhajós akció/kalandnak nevezzük, mivel a kidolgozott, szereplőkön alapuló történetet gyors, akció-alapú játékmennel vegyítjük” – magyarázta a LucasArts produkciós menedzser, Reeve S. Thompson – „Meg akartuk tartani azt a *Rogue Squadron*-os hangulatot, mikor csak beugrasz a gépbe, és már ott is vagy a csata közepében, emellett szeretnénk volna a játékba beágyazni az *X-Wing* sorozat összetettségét.”

„A játék ugyanakkor játszódik, mint a film.” – folytatta Thompson

– „de három különböző szereplő: Rhys Dallowa, Vana Sage, és Nym – útját követi. Egy vagy több módon mindhárom története kapcsolódik Naboo inváziójához, de lényeg az, hogy hogyan ismerkednek meg, és válnak egy csapattá.”

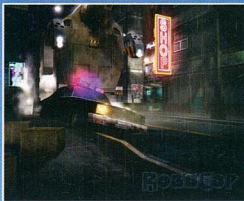
Annak alapján, hogy a *Starfighter* egy űrhajós játék, talán nem meglepő, hogy mindhárom karakter pilóta. A játék története a három hős útját követi, ahogy egyesülnek a Kereskedelmi Szövetség ellen, a segítenek feloldani Naboo blokádját.

Star Wars: Starfighter: © Lucasfilm Ltd. & ™. All Rights Reserved.



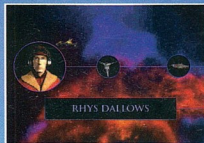
### CSAPATJÁTÉK

Az Electronic Arts bejelentette az *X-Squad* újsí megjelenését (a régi címe *X-Fire* volt). Egy akció/aland játékról van szó, ahol 3D környezetben irányíthatod a férfi és női zsoldosokból álló osztagokat. Az EA külön Masterséges Intelligenciát fejlesztett ki arra, hogy az általa irányított, Ash névre hallgató fiktív vezette csapat viselkedését modellezze. Ki kell használnod a gárda tagjainak egyéni képességeit, hogy épségben átjuss a tomboló háborús zónán, ahol még egy csomó dühingó barrovisztával is meg kell küzdened. Hangulatos időjárás-effektak is várhatók, mint például köd, füst, pára, vagy eső.



### MÁR CSAK NÉHÁNY HÓNAP

A Titus fejlesztőgárda az idei év végére ígéri a PS2-s *Robocop* megjelenését, amely a PS1 eddigi benyomásai alapján egy tartózkodó-pontú lövöldözés játék lesz. Te Murphy/Robocop szerepét alakítod, és a cselekmény színvonalát a bűnözők (és néhány mech) által elfoglalt 3D-ban modellezett város lesz. Az első benyomásaink jók voltak – a játék grafika kidolgozott, és nagyon hangulatos. A megjelenés egybeesik az új *Robocop* filmverzió bejelentésével, úgyhogy várhatók a jövő törvénykezésem visszatérte.



**Három harcos** összefog, hogy rajtaüссen a Kereskedelmi Szövetségen, a Lucas Arts moziismerő úrhajós játékában

## „A játék története a három hős útját követi, ahogy egyesülnek, hogy feloldhassák Naboo blokádját”

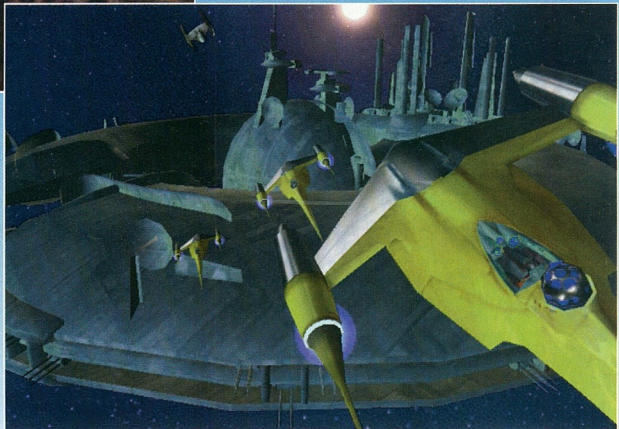
„Rhys Dalloway egy újonc Naboo pilóta, aki elszakad a Naboo erők többi részétől a Kereskedelmi Szövetség blokádja alatt. Vana Sage már tapasztalt harcos, aki azért hagyta el Naboo-t, hogy zsoldossá váljon. Ennek a hőlgynek akkor gyűlik meg a baja a Kereskedelmi Szövetséggel, mikor felbereklik, hogy teszteljen néhány új Droid Starfighter-t. Nym egy kalózkán vezetője, akinek a Szövetség szintén szálka a szemében, mivel meg-támadják a bázisát. Ezek a szereplők találkoznak, és összefognak a Kereskedelmi Szövetség iránt érzett közös gyűlöletből, és azért, hogy felszabadítsák Naboo bebörtönzött népét.”

A történettől eltekintve a Star

*Wars: Starfighter* csatajelenetei egyaránt játszódnak az űrben és a Naboo felszíne fölött, végül a Droid irányítóhajó mellett teljesednek ki, magasan a bolygó fölött.

„A küldetések magját az eszelős párharcos képzik” – magyarázza Thompson – „Ennek ellenére valamiféle elképzeléssel azért kell rendelkezned, hogy sikeresen befejezhess a küldetések mindegyikét. Azért senki nem gondolja, hogy ez egy stratégiai játék lesz!” – igyekszik hangsúlyozni – „Nem kell majd csapatokat felszerelni, vagy a kísérőgépeknek parancsokat adni.”

Dalloway, Sage és Nym a Star Wars univerzumban eddig ismeretlen, új hajókat vezet, és a játék több, mint 20 új hajót és fegyvert



szerepeltet a *The Phantom Menace*-ben megismert eszközök mellett.

A *The Phantom Menace* nem használja ki a PS2 online lehetőségeit, mivel a fejlesztés már túl előrehaladtott szakaszban járt el Sony bejelentésekor. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel a LucasArts

vadul dolgozik egy nemes egyszerűséggel *Star Wars Online* névre keresztelt darabon.

„A *Star Wars Online* már bejelentésre került, és jelenleg is dolgozunk rajta” – árulta el Thompson – „Egyelőre csak annyit mondhatok, hogy a tervek szerint egy PC-s játékról van szó.

Természetesen a LucasArts is befejtették a PlayStation2-be, úgyhogy sosem lehet tudni, mi várható a jövőben.”

Jöhírek most és mindörökké, ámen. A *Star Wars: Starfighter*-ről még többet megtudhattok, ahogy közelednek a 2000 karácsonyi megjelenéshez. ■



## TENCHU TRILÓGIA

Ahogy egyre közebb surran a *Tenchu 2* megjelenése, kezdnek feloppanni a pletykák a *PS2-s Tenchu 3*-ról is. Mikor a *PSM* legutóbb Japánban utazott, hogy az *Acquire*-rel (a *Tenchu 2* fejlesztőgárdájá) készítsen interjú, rákérdezett ezekre a híresztelésekre. Takuma Endo, az *Acquire Corporation* elnöke nem erősítette meg információinkat, annyit azonban elárult, hogy a harmadik részben szerencse megvalósítani azokat az elképzeléseket, amelyek a most megjelenő folytatásba már nem kerülhettek be; ezek között említette az irányítók hiányát is, amelyre nagyobb hangsúlyt kíván fordítani a következő részekben.



## REJTŐZKÖDIK, VESZÉLYES ÉS MÁR PS2-RE IS JÖN.

Lesz *PS2*-es verziója a feszült hangulatú *PG* darabnak, a *And Dangerous*-nek. Azt még előre nem tudni, hogy a konzoloz verzió az átldozás lesz, avagy egy teljesen új folyó. A *PC-s* eredeti első vagy harmadik személyjátszható stratégiai akciójútk, ahol egy csnyi kommandózt irányítasz, akik a Második háború ideje alatt a németek vonalát möggyé válnak. A *PC-s* verzióban hídakat robbantattál, csatahajókat süllyesztettél el, keteket vezethetél, csatázhattál Panzer-ekkel, egyéb hasonló mulatságokban vehettél részt.



Balról jobbra: *ISS*, *ESPN International Track And Field*, *ESPN X Games*, *SilentScope*, *Gradius III* és *IV*.

## KONAMI MEGJELENÉSI LISTA

# „AZ ÚJ CÉLPONT: EURÓPA”

A KONAMI MÁR CÉLRA TART – KÖZELEDIK A PS 2 MEGJELENÉSE

**„A”** z új célpont: Európa.” Legalábbis Kunio Neo, a Konami Europe elnöke szerint, mivel Japán legnagyobb független játékforgalmazója bejelentette, hogy kiterjeszti Európai érdekltségét.

A Konami a *PS2* megjelenésére öt játékkal készült: *International Superstar Soccer*, *ESPN International Track And Field*, *ESPN X Games - Snowboarding*, *Silent Scope* és a *Gradius III & IV*. Mivel az *ISS* sajnos az *N64* verzió alapján készült, grafikai feljavították ugyan, ám a játszhatóságon még van csiszolnivaló. Sokkal pozitívabban élményt nyújtott az *ESPN* jegyzete licenccel készült *Track And Field*. Az erősen gombgyilkos játék most gyönyörű motion capture mozgásrögzítéssel készült animációkkal vált gazdagabbá. A többi játékról szólva a *Silent Scope* hű maradt játéktémái elődjéhez, míg az *ESPN X Games Snowboarding* hiperszeletes grafikájával próbál lennivaló a lábáról; a

*Gradius III & IV* az eredeti lövöldözős játék felfejlesztett változata. A kiadó többi fejlesztés alatt álló játékról annyit tudni, hogy lesz közöttük nindzsaszás, mech csaták, és persze az elmaradhatatlan túlélel-horror.

### Z.O.E.

A *Zone Of The Enders* rövidített címet viselő játék, mely a *Metal Gear*-t készítő zseninek, Hideo Kojimanak legújabb játéka, egy sci-fi akció/kaland. Az, hogy a játékhoz szerződtek a *Gundam* látványtervezőit, Nobuyuki Nishimurat, arra enged következtetni, hogy a játék világa, és az azt benépesítő meg robotok lélegzetelállítók lesznek...

### RED

A *Ring Of Red*-ről *Red*-re átnevezett, *RPG-s* és akció elemeket ötvöző katonai stratégia 3D-s környezetben játszódik majd. A tempója igencsak pergő lesz, mivel a körök osztott támadások kivételével valószínűleg az időben történik.

**Íme a *PSM* zsebkészlet-műveinek legjobb darabja – a *7 Blades* hőse meglengeti íróasztal méretű gyűjteményt**

### EPHEMERAL FANTASIA

A manga grafikát,



tradicionalis *RPG*-t, és zeneközponti játékrendszer (ez mind? nem gyenge...) egy játékba sűrít *Ephemeral Fantasia* történetének középpontjában egy, a lánya esküvőjét ünneplő király áll. A 2001-re várható darab a *Guitar Freaks* kontrollereivel lesz játszható.

### 7 BLADES

A középkori Japánban játszódó akció/kaland *7 Blades*-ben az akció keveredik a mozifilm-szerű történettel. A játékot leginkább a *Tenchu*-hoz lehetne hasonlítani, a középkori fegyvertár, a hangulatos környezetek, és a rejtvények

alján. A Dejima sziget titkait 2001-ben kezdheted el felfedezni.

### SHADOW OF MEMORIES

A *Gojo Kiato* (*Silent Hill*) rendezésében készülő *Shadow Of Memories* a főhős, Eike halálával kezdődik. Titokzatos erők felajánlják, hogy visszautazva az időben megváltoztatassza az események menetét – ennek azonban ára van. A játék 2001 elejére várható.

### ESPN LICENCK

A Konaminak 2001 elejére két újabb *ESPN* játéka is lesz – az *ESPN NBA 2Night*, amely egy

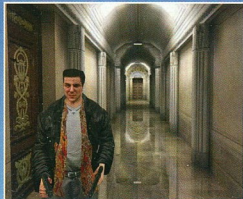


**Az óramutatás** járása szerint (a bal felső sarokból látható): *Z.O.E.*, *Ephemeral Fantasia*, *Red*, *ESPN National Hockey Night*, *Shadow Of Memories* és a *7 Blades*.

kosárballás darab, és az önmagáért beszélő nevű *ESPN National Hockey Night*. Mindkét játék már most lenyűgöző mozgásrögzítéssel szerepelhet.

A többi kiadásra váró játékból az *Age Of Empires II* csak pár pillanatra jelent meg, a *Silent Hill 2* megjelenéséről szóló szöveges beszédés is maradt, míg a *Night-Labour* munkamiacimú akció/kaland fejlesztését lefújták. Természetesen a Konami ekcsége a *Metal Gear Solid 2* lesz, de ha a dolgok jól alakulnak, nem csak *Solid Snake* miatt rohamozod meg a polcokat jövőre... ■





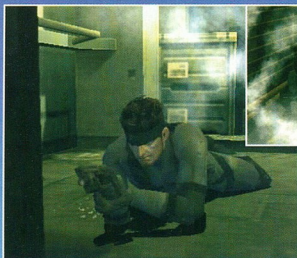
## AMIRE ELMEGY MAJD A ZSEBPAYNEZED...

Mintegy háromévi fejlesztés után végre láthatóan belül van a PC-s első személyi lövöldözős játék, a *Max Payne PS2-s* megjelenése. A program utáni érdeklődés forráspontra volt az idei E3 show-n, ahol a játékosok először lehettek tanúi a játékeszterpök kidolgozottságának és a grafika hihetetlen részletességének. A 3D Realms (a *Duke Nukem* csapata) fejlesztésében készült *Max Payne* játékmotorra nagy hatással volt a John Woo-féle akciófilmek pergő tempója, és az RPN játékok. A hivatalos weboldal a [www.maxpayne.com](http://www.maxpayne.com) címen található.



## MAJOMKODÁS

Hírek ropogtak fel arról, hogy a Sony méltatlanul elhanyagolt, kizárólag analóg kontrollerelel játszható darabkákat, az *Ape Escape* nak a játékosok még a PS2-s felületen dolgoznak. A részletek még a homályban vesznek, de annyit azért lehet tudni, hogy a játék a fiatalabb korosztályt célozza majd meg, legyszerűsített játékmotéval és irányítással. Ami elég szomorú, tekintve, hogy az első rész legkiemelkedőbb jellemzője a fordáradalmi új irányítási rendszer volt - persze a majomtól elképzelve.



Lehet, hogy a kétjátékos mód is benne van a pakliban? Kíváncsiak vagyunk a Konami lapokdó sikereinek folytatását - *Metal Gear Solid 2: The Sons Of Liberty*

pel majd. Online mód szintén szerepel a tervei között, és „érdekes dolgokat... tervez „a periferiákkal” (mint a memóriakártyákkal való ügyes trükkök az első részben). Mostanáig Kojima-san az ellenfelek MI-jére („A zsoldosok változtatni fogják a harci taktikákat, a környezettel és Snake fegyverétől függően”) és a történetre koncentrált. A Kick Off-on végre felfedte, hogy szerepel „néhány nő szereplő, akik elengedhetetlenül fontosak a játék személeti aspektusához”. Bár Kojima-sanból még inkvizíciók kínzószékkel sem lehetett volna semmit kizárni az esetleges megismert női bérlygikkal kapcsolatban („Sajnálom, ez bizalmas információ”), a PSM szerint Meryl-nek riválisa akad a jövő évi megjelenéskor. ■

## METAL GEAR FRISSÍTÉS

# A METAL GURU KINYILATKOZTATÁSA

## KOJIMA A KÉTJÁTÉKOS MÓDRÓL ÉS EGYEBEKRŐL

**B**ár nem kaptunk új előzetest a *Metal Gear Solid 2*-ről a Konami Kick Off rendezvényen, Hideo Kojima rendíthetetlenül állta az információra éhes firkászorda kérdésrohamát...  
Annak ellenére, hogy kevés

olyat tudtunk meg, amiről nek is lett volna szó az idei E3 show-n (lásd a PSM 13-t a teljes leírásához), Kojima-san azért egy pár információ-morszázt elhintett, amikből az is kiderült, hogy átdolgozta a MGS2-t az E3-n kapott visszajelzések alapján. „Megtudtuk, mi tetszett az embereknek, és mi

nem.” – kezdte Kojima-san – „Ezt mind visszavittük a stúdióba, és megbeszéléseket tartottunk arról, mit akarunk továbbfejlesztani, és mit elhagyni.”  
Kojima-san azt is bejelentette, hogy nem lesznek VR-küldetések a MGS2-ben, de reményei szerint egy kétjátékos mód szere-

## F1 LICENCE

# AZ EA ÁLLOMCSPAPATA

## F1, 2000-ES SZEZON KARÁCSONYRA

**A**z Electronic Arts fejlesztőbrigád maga elé tűzte a célt: elkészíteni minden idők leghelettebb Forma-1-szimulátorát – ez lesz a PS2-s *F1 Championship Season 2000*. Az F1 2000 csapata rendelkezik olyan tudással, hogy az utolsó cseppet is kisajtolja a következő generációs konzolból (ahányszor ezt már hallottuk... meg még néhány-szor hallani is fogjuk...)  
A valóságúséget sem előzt tart-

va az EA konzultált az Orange Arrows Forma-1-es csapattal, és motion capture-olte a Benetton csapat mind a 22 technikusát. Ahogy azt már megszokhattuk, a játék minden licenccel rendelkezik ahhoz, hogy sztereopetesen minden pályát, sofórt és autót a 2000-s évadból; természetesen a kommentárt sem bízák amatőrök: Jim Rosenthal a kiválasztott. Az EA felvevte egy volt Forma-1-es tervezőt, hogy megazolja az autokat, és alkalmazza Keith Mackenzie-t (6 nyerte az 1999-

es legjobb közvetítésért járó FIA díjat), hogy elrendezze a pályán található kameraállásokat. Nem meglepő, hogy az EA féltéglával döngött a mellét a játék grafikájával kapcsolatban, noha a leginkább kidolgozott jellemző az út-kozásek és kicsúszások modellezése – ezeket olyan valóságúséggel készítették el, hogy még az autókroló lepatogzó festekdarabkák is láthatóak. Az *F1 Championship Season 2000* Karácsonyra várható. ■



**Újra munkában az EA; és újra ultra-realistikus effektet csodálhatunk majd az összes licenccautón és pályán**

## BECSAPÓDÁS!

### A LEGÚJABB DATUMOK AZ EURÓPAI PS-RAJON-GÓKNAK

MÁR MEGJELENT	
F1 2000	(SCEE)
Tekken Tag Tournament	(SCEPE)
Ridge Racer V	(SCEPE)
Fantavision	(SCEPE)
FIFA 2001	(EA)
Templetopper	(SCEPE)
F1 Racing Championship	(Ubi Soft)
Rayman 2: Revolution	(Ubi Soft)
Donald Duck: Quack Attack	(Ubi Soft)
Disney's Dinosaur	(Ubi Soft)

### HAMAROSAN MEGJELENIK

Dead Or Alive: Hardcore	(SCEPE) November
Ready 2 Rumble Round 2	(Midway) November
Star Wars: Starfighter	(LucasArts) Christmas

### JÖVŐ ÉV ELEJÉN

Street Lethal (working title)	(Activision)
Gonster	(Activision)
F1 Pole Position	(Activision)
V.P.D.	(Ubi Soft)
Pacemakers	(Ubi Soft)
Evil Twin	(Ubi Soft)

### 2001 VÉGÉN

Jacques Villeneuve Racing	(Ubi Soft)
Rayman 3	(Ubi Soft)
Real To Real Eldorado	(Ubi Soft)

### A LEGÚJABB AMERIKAI DATUMOK. MÉG VAN REMÉNY...

## MÁR MEGJELENT

Fusion GT	(Orbit)
Street Fighter EX3	(Capcom)
SSX	(Electronic Arts)
Gradius III and IV	(Konami)
Summer	(THQ)
ESPN International Track & Field	(Konami)
Ninja Gaiden	(Tecmo)
Age of Empires II	(Konami)
Armored Core 2	(From Software)
Dynasty Warriors 2	(Koei)
Silent Scope 2	(Konami)
NHL 2001	(EA Sports)
Banquet Dark Legacy	(Midway)
Everdrift	(Apogee)
Shadow of Destiny	(Konami)
Tiger Woods PGA Tour 2001	(EA Sports)
Odoroku: Minch's Odyssey	(Infogrames)

### HAMAROSAN MEGJELENIK

NHL 2001 (EA Sports)	2000 November
NBA Live 2001 (EA Sports)	2000 November
NBA Live 2001 (EA Sports)	2000 November
V.P.D. (Ubi Soft)	2000 November
ESPN NBA 2K11 (Konami)	2000 November
Top Gun: Battle Damage (Konami)	2000 November
ESPN NFL Prime Time (Konami)	2000 November

# FELDERÍTÉS



## HARDCORE HÍRÖZŐN

Az a hír, hogy a Sony kiadja a remek **DOA2: Hardcore**-t, megelőzte a cég másik bejelentését, miszerint Angliában megjelent a **Dead Or Alive 2** pneumatikus beas 'em up játéka. A **Hardcore**, amelyet nemrég dobtak piacra Japánban, új grafikai engine-nal, verekedős szintekkel, kosztümmekkel és tikkok bannkelegével rendelkezik majd, emellett a **Mozi játékmódban (Cinema Mode)** új karaktermozgások is megjelennek. A **DOA2: Hardcore** angliai megjelenése november 24-re várható.



## A SONY IS BESZÁLL A RINGBE

A legjobb PS2-es Forma-1 játék elkészítésévé folyó harcot tovább folytatja, hogy a Sony bejelentette: a konzol megjelenésének napján kihúzza a **Formula One 2004**-t. Rivala a kétféle frissítési sebesség 60 fps fölött lesz, és Sony megszerezte a licenccel az idei 11. pat, 22 pilóta és 17 pályás szerepeltetésébe a verseny kommentárjait is igénybe veszi. Hallhatunk még kettős kommentárt, és ott van a 17 box-sebesség, a kétrányú rádiós rendezés és az analóg irányítás. A valószínűleg hang kedvéért a Sony fotorealisztikus textúrákú és változatható időjárású fűzerezeti az amúgy is izgalmasnak ígérkő játékot.

## BECsapódás!

FOLYTATÁS...

Spy Hunter (Midway)	.....	2000	Té
Wipeout Fusion (SCEE)	.....	2000	Ősz
Die! (Rockstar)	.....	2000	Ősz
Read to El Dorado (Ubisoft Soft)	.....	2000	Ősz
Dinosaur (Ubisoft Soft)	.....	2000	Ősz
Carrier (Atari)	.....	2000	December
Smuggler's Run (Rockstar)	.....	2000	Ősz
Ready 2 Rumble 2 (Midway)	.....	2000	Ősz
F1 World Grand Prix 2000 (Konami)	.....	2000	Té
Fox Sports Football 2001 (Fox)	.....	2000	Té
WCW Mayhem (EA)	.....	2000	Té
NBA Wild Racing (Imagineer)	.....	2000	Té
Okinawa Warlords (Capcom)	.....	2000	Té
The World Is Not Enough (EA)	.....	2000	Té

Star Wars: Super Bombast Racing (LucasArts)	.....	2000	Té
Starfighter (LucasArts)	.....	2000	Té
NBA Showtime: NBA on NBC 2001 (Midway)	.....	2000	Ősz
Ridge Racer 4 (Namco)	.....	2000	Ősz
The Ringer (Square Soft)	.....	2000	Ősz
F1 Championship Season 2000 (EA Sports)	.....	2000	Té
DOA2: Hardcore (Tecmo)	.....	2000	Té
Sim Theme Park (EA)	.....	2000	Ősz
External Ring (Apogee)	.....	2000	Ősz
World Destruction League: Thunder Tanks (3DO)	.....	2000	Ősz
Army Men: Air Attack 2 (3DO)	.....	2000	Té
MK Armageddon (Interplay)	.....	2000	Té

<b>JÖVŐRE</b>			
ASOJ Surfing (TEA)	.....	2001	Február
Red Faction (THQ)	.....	2001	Március
Spin-Spirit Car Racing (SCEE)	.....	2001	Május
Soil Racer 2 (Eidos)	.....	2001	Május
Heavy Seals (Atari)	.....	2001	Május
Motor Mayhem (Infogrames)	.....	2001	Február
Orphan (Activision)	.....	2001	Február
Rain Like Hell (Interplay)	.....	2001	Február
Ferrari 360 Challenge (Accolite)	.....	2001	Február

<b>MAJD</b>			
The Lost (Crave)	.....	2001	Ősz
Star Wars: Obi Wan (LucasArts)	.....	2001	Ősz
Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)	.....	2001	Ősz
Silent Hill 2 (Konami)	.....	2001	Ősz
Ray Hawk's 2 (Activision)	.....	2001	Ősz
Kneekout Kings 2001 (EA Sports)	.....	2001	Ősz
Projekt Eden (Eidos)	.....	2001	Ősz

<b>CSAK MEGJELENIK VALAMIKOR...</b>			
This is Football 2001 (SCEE)	.....		
Formula One 2001 (SCEE)	.....		
The Getaway (SCEE)	.....		
Pirates of Skull Cove (EA)	.....		
Star Trek: Online (Activision)	.....		
Resident Evil 4 (Capcom)	.....		
Dino Crisis 3 (Capcom)	.....		
Out of Red (Konami)	.....		
Kessen (EA)	.....		
Final Fantasy X (Square)	.....		
Final Fantasy XI (Square)	.....		
Unreal Tournament (Infogrames)	.....		
Soil Racer 2 (TEA)	.....		
Rain Turismo 2000 (SCEE)	.....		
MotoGP (Namco)	.....		
Dark Cloud (SCEE)	.....		
RebelCop (THQ)	.....		
Top Gun (THQ)	.....		

## PS2 PERIFÉRIÁK

# PAKOLJUK CSAK TELE...

## A SONY EGY KAZALNYI ÚJDONSÁGGAL JELENTKEZIK

**A** Sony bejelentette, hogy kiad egy hivatalos modemet, Internet-bánszögöt, és nyomtatót a PlayStation2-höz, ezzel a PS2 versenyek lesz a PC-vel, mint Internet terminál (hmm, hát azért ugye ez mégsem egészen igaz...).

Bár még ezokról az eszközökről nincsenek konkrét adatok, valószínű, hogy a modem a PS2-s merevlemezhez csatlakozik majd (amely 20 vagy 40 Gbyte-os lesz). A cég azt is bejelentette, hogy a PS2 támogatja majd a 3D Sound Middleware elevező szoftvert, amelynek segítségével két hangszóró is képes lesz 3D hang produkálására; ez utóbbi információ egyébként akkor érkezett, amikor felröppent a hír, hogy a Sony szerződésre lépett a Toky Corp nevű kábel-tévé-társasággal, hogy szélesávu

szolgáltatást nyújthassanak. Hogy ez mit jelent? Nos, csupán annyit, hogy a Sony egyedülálló pozícióban lesz, hogy letölthető játékokat, zenét, és filmeket kínáljon a japán PS2-tulajdonosoknak. Amellett, hogy alkalmas lesz DVD-k és játékok lejátszására, a PS2 képes lesz kezelni az olyan interaktív TV-, mozi-, film-, és vásárlási szolgáltatásokat, amelyeket a kábel-tévé-társaságok már nagyon szeretnének beizzítani... Az elkövetkeztelen európai megjelenésről szólt híreket a következő számban olvashatjátok. ■



## TURBÓ PLETYKÁK

Hírek röppentek fel arról, hogy a Sony szerette a PS2 programokat 60 mHz-en futtatni a normál 50 mHz helyett az európai PAL rendszerű TV-k-n. A Sony a híreszteléseket nem kommentálta, de annyit elismert, hogy mindent megtesz az új programok legyőzhetőségének érdekében. Már az 50 mHz-es sebességen is csúcsminimális grafika és sebesség érhető el, de a 60mHz-es játékok még gyorsabban és tökéletesebben futnak. Előzőleg néhány játéknál lassulás volt megfigyelhető az NTSC-ről PAL-ra való konverzió után. A 60mHz-es sebességgel ez kiküszöbölhető volna, és bizonyos játékoknál, mint például a vereségi programok, határozott javulás lenne megfigyelhető. A Sony szerint láthatólag nagy energiát fektet a sebességfejlesztésbe bár nem biztos, hogy a megjelenő programok első hullámnál már használják ezt a technikát, már ha egyáltalán megvalósítják. A PS2 felderítés hasábján még többet meg tudhat az a következő hónapokban.

**Huh. Már nem sok van hátra.** Nemsokára meg is megkaparinthat az egyik ilyen bűbös, és elkezdhet a letöltés.

## ARCADE HÍREK

# MEGINDUL A JÁTÉKTERMI ÁRADAT

## A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS DARABOK KONVERZIÓS IDEJÉT LECSÖKKENTETTÉK

**A** szokásos átírási idő, amely eddig a játéktérmi játékok és a PlayStation konverziók megjelenése között volt jellemző, most eltűnik: a Sony megjelentette egy új arcade-alapot, amely PS2-kompatibilis, tehát a nagyobb fejlesztői, mint a Namco és a Konami ezután egyszerűen fejleszthetnek mindkét platformra.

Eddig a konverálás hosszadalmas eljárás volt, de az új platform felépítése, és az Emotion Engine képességei miatt a konzol a legtöbb létező játéktérmi automatánál jobban teljesít. A Sony új pénzbedobós gépeiben több a V-RAM, mint a PS2-ben, ami több és szebb textúrázást tesz lehetővé, de akkor is kellemes, ha a játéktérmi játékokat megjelenésükkor már kedvec konzonkonkú is játszhatjuk, és vice versa. ■



**Végre,** hosszú várakozás után elkészült a MotoGPas PlayStation-2s verziója, a Namco-nak köszönhetően. A játékban a konverziós szerencsés összeahonított atlantú gyorsan bannak.

# KISLEXIKON

**MOSTAN SZÍNES PLAYSTATION-RÓL ÁLMODOM... EGY ÓCEÁNYI TÁVOLSÁG A KÉPERNYŐN CSAK 50 SOR...**

A CSANVÁRHÚZÓT ÉS SZAKSZÓTÁRT SCHJERIE FORGATJA.

**Egy rovat, hogy ne kelljen a haveróktól megkérdezni, hogy egy szakkifejezés mit jelent.**

Megpróbálunk a PSM aktuális tartalmához igazodni, kapcsolódni hardver hírekhez, de mindenek előtt megválaszolni a töletek érkező kérdésekre. Szóval ne kíméljete, ha technikai kérdések van, vagy egy fogalmat kéne megmagyarázni.

## SZÍNES PSX-EK

Jelen esetben nem arra kell gondolni, hogy a különféle matrica készletekkel, esetleg festékkel megváltoztatjuk a konzol színet, hanem arra, hogy a megszokott szürkétől való eltérések mit jelentenek. PlayStationnel ugyanis ötféle színben lehet találkozni, csak egyes randevúkhöz esetleg kissé messze kell utazni.

Az ismerős galambszürke az alapégszín, bár újabban előfordul ilyen körtöbe bújtatott hibakereső PSX is. A szürke alapszínen belül azonban voltak apróbb-nagyobb különbségek a gépek között. Ezek a sorozatszámokhoz kötődnek és egy, talán két korai esettől eltekintve nem érintették a gép belsejét, leginkább költség és így árcsökkentő intézkedéseket jelentenek. Gyakorlatilag ez annyit tesz, hogy a legkorábbi PSX-hez képest számos csatlakozó hiányzik a legújabb modellekről, ezek a ritkábban használt csatlakozások azonban többségükben elérhetők a külön megvásárolható átalakító segítségével. Nem egy szép dolog, de annyiban igaz, hogy miért kéne megfizetni valakivel egy külön hangkimenetet, ha csak a TV-re köti rá a konzolját.

Angliában igen népszerűnek számítottak, számíthatnak a fekete „Net Yaroze” beceneven is ismert PlayStationök. Különlegességük, hogy egy

PC-s programmal, speciális memória-kártyával és CD-vel együtt érkeznek, és az otthon játékot barkácsolni vá-



gyók igényeit hivatottak kielégíteni. A PC-n fejlesztett és lefordított játékok egy soros kábelen keresztül lehet a fekete szepségbe tölteni, futtatásához pedig a speciális CD és memóriakártya szükséges. A szigetországban azonban nem csak emiatt kedvelik nagyon a Net Yaroze gépeket, azon mellékes tulajdonságuk is hozzájárult, hogy egyaránt képesek a PAL és NTSC lemezek lekezelésére.

Húvós kék színben pompázik a talán legismertebb PlayStation változat, amit tévesen sokan „fejlesztői” gépként emlegetnek. Igazság szerint a hivatalos debugger elnevezés fordítása valójában hibakereső. Ezek a gépek csak annyival képesek többre szürke társaiknál, hogy nem tagadják meg az írott (arany) lemezek elolvasását, hogy a fejlesztők már korai stádiumban kiadhassák programjaikat a tesztelőknél, illetve a különféle médiák-nál lehesen teszt és előzetes készítésére alkalmas másolatokat küldeni. Rádásul újabban leszottak a kék színű, és az európai debugStationök csak belülről különböznek, amerikai verziójuk pedig zöldre váltott. A valódi fejlesztői PSX nem más, mint egy PC-be szerelhető kártya; és szemben a vastos összegért és megfelelő in-

dokálással ugyan, de megvásárolható kék PlayStationnel, csak a Sony-nak benyújtott mindenféle iratokkal és igazolásokkal lehet hozzájutni.

Léteznek még egy fehér verzió is kedvenc masinánkból, de elég valószínűtlen, hogy itthon sikerülne egyel is kapcsolatba kerülni, ezek a darabok ugyanis kizárólag az ázsiai területeken kerültek forgalomba. Az eltérés talán itt a legjelentősebb, hiszen a fehér PSX önmagában is képes VCD (videó CD) lejátszásra, ami kiváltképp Kínában igen népszerű. A világ egyéb területein azonban nem találhat kedvező fogadtatásra a házi mozi ezen médiája, így itt meg sem jelent a fehér PSX. Rádasképpen ebben a modellben egy további áramkör is felel a kalózkodás kitűszőbőléért, mivel Ázsia a jelenlegi kalózparadicsom.

## PAL VS. NTSC

Szép kerek földgolyóknak rengeteg szempont szerint megosztott, nincs ez másképp a TV képkalkatási szabványokkal sem. A jó öreg Európában a PAL név hallgató szabvány terjedt el, míg egy óceánnal távolabb az NTSC rendszert használják, bár ha kelet felé indulunk, akkor nem kell átmenni az óceánon hogy NTSC rendszert használhassunk. Japánban is NTSC szabványának megfelelő a TV adás, és így minden azzal kapcsolatos eszköz is. Nyíre persze nem egyse-



ges a kép, vannak másol is NTSC területek, ráadásul Franciországban létezik egy harmadik, SECAM névre hallgató szabvány is. Ezzel szerencsére nem kell foglalkoznunk, hisz PlayStation csak a két fő szabványhoz igazított verzióban létezik.

Nagyon nehéz lenne győztest hirdetni, egyáltalán versenyeztetni a két lehetőséget, hiszen a legalapvetőbb jellemzőik is eltérnek. A PAL szabványban a képernyő 312 sorot különböztet meg, és másodpercenként 50 képet jelenít meg. NTSC esetében a sorok száma kevesebb, csak 262, de itt másodpercenként 60 kép kerül a képernyőre. Emiatt sajnos tényleg igaz az a kijelentés, hogy a PAL játékok valamivel lassabbak NTSC társaiknál, hiszen másodpercenként kevesebb alkalom nyílik újrarajzolni a képernyőt. Ezen azonban az átírásnál lehet segíteni - sajnos a zökkenőmentes működéshez igen komolyan be kell avatkozni a kódba, ami gyakran a teljes program újírását is jelentheti. Amennyiben a képernyő nem teljesen a mozgásukból következő sebességgel, hanem gyorsabban haladnak szereplőtárgyak (úsznak a háttér előtt), akkor erősen valószínű, hogy az átírás egyszerűbb módját választották, a minden hatodik kép elhagyását. Hasonló ok miatt van, hogy számos játék körül vastag fekete keretet láthatunk, ezeknél nem használják ki az összes rendelkezésre álló sort, marad az NTSC 262 soros képe.

Korábban meg kellett különböztetni a PAL-on belül két különböző verziót, a keleti és nyugati rendszerek ugyanis eltérő frekvencián viszik át a hangot, régi TV készüléknel még most is elképedhet, hogy ha antenáról (márpedig más azokon nem nagyon van) kötjük be a PSX-et, akkor nem lesz hangja. ■

SZÍNES

# MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

## PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: Dreamworks

Játékosok száma: Egy, illetve kettő

Megjelenés: November

Formátum: PlayStation 1

VANNAK NAPOK, AMIKOR NEHÉZ A NŐKNEK. FŐLEG, HA A FRANCIA ELLENÁLLÁS TAGJAKÉNT AZ EGÉSZ NÉMET HADSEREGGEL KELL MEGKÜZDENIÜK

**A** fantasztikus helyszíneken való futkosás és a rövid életű szörnyek kiirtása manapság már az átlag játékosok szerény diétájának része. A hab a tortán a náci lövés. A Dreamworks fejlesztőcég tavaly tört be a náci-irtó játékok piacára a kítűnően megvalósított *Medal Of Honour*-ral. A játék történelmi alapokra épült, de a frittek száma megnégyszereződött, s az átlaghősnél tiszter több lövedéket tudtunk elnyelni. A *Medal Of Honour* a háború dicsőséges átirása, és egyben egy szűk látókörű óda is volt. Ezzel együtt valóságossága alternatívát kínált az amorf idegenek felvőldözésével szemben.





**Ezek a fickók** most épp szemből támadnak, de a gyávák többsége fedezékből vadászik rád

Várakozásaink szerint (és szerencsére), az újonnan érkező *Medal Of Honour*-nak köszönhetően újabb adag náci-ölés az étlap fő pontja. Most már nem Jimmy Patterson, a keménylegény, hanem Manon, a francia ellenállás női ruhás, kemény dohányos karakterébe bújsz. (két bonuszpont, ha eszedbe jutott, hogy Manon Patterson irányítója volt az eredeti játékban.)

Ez a program nem csupán egy kísérlet Lara Croft lefőzésére, hanem a történelem egy új fejezetét is vizsgálja. Míg a franciák a konyhájukról híresek, és főzés után jól hasba vágják őket a megszálló német erők, az igazság az, hogy az Ellenállás, pontosabban a hatékonyabb OSS (Office of Strategic Services – Stratégiai Szolgálatok Irodája) főszerepet játszott az európai hadszíntér visszaszerzésében és a Harmadik Birodalom összeomlásában. A *Medal Of Honour*



## „A FRANCIA ELLENÁLLÁS NŐI RUHÁS, KEMÉNY DOHÁNYOS KARAKTERÉBE BÚJSZ”

fejlesztői az ellenállás egykori női katonái közül is meginterjúváltak néhányat. Jó látni azt is, hogy a Dreamworks, Steven Spielberg egyik cége történelmileg még helytállóbbá akarja tenni játékát, mint a *Schindler listája*, vagy a *Ryan közlegény megmentése* című filmeket.

A hét különböző küldetést végrehajtó Manon háborús szerepét is elmeséli a játék; az egészen szerény kezdetektől a testvéreinek nyújtott segítségén át az OSS-be való belépéséig, vagy 24 szinttel később Párizs felszabadításáig. Minden egy szint kétszer akkora, mint az ere-

deti változat tékélpé – feladatközpontúak, így egyes követelményeknek meg kell felelnünk, járműveket kell lerombolnunk, s embereket kell megtalálnunk, vagy életben hagynunk ahhoz, hogy továbbmehessünk a történetben.

A segítség továbbfejlesztett fegyverarszenálad formájában érkezik. Összesen nyolc újdonságot találhatsz; köztük olyanokat, mint a lenyűgöző anti-tank gránát, a nagyot ütő Big Joe, a Sten puska, az orlvészpuska, vagy az egyre népszerűbb Molotov kocktél. Az utóbbit – ki hinné – óvatosan kell kezelned. Az áldozat lába jó célpontot kell képezzen, máskülönben elkopja, és visszaküldi a feladónak a cuccot.

A nagyobb fegyverek bevetésének az az oka, hogy a nagy járművek, így tankok, hernyótalpasok, és motorbiciklik is az ellenfél birtokában vannak. Míg a koktél-gránát ▶

### HÁBORÚS JÁTÉKOK

Amikor már felszabadítottad Franciaországot és Hitler-t a szőnyegteljes ügytelenségre kitéved, feles energiádat megpróbálhatod berátárolni is levezetni. Szórencságra a *Medal Of Honour: Underground* szettés létegettsé multiplayan móddal is rendelkezik, a helyesnek pedig a különlegesen a célra épített csataarénák. Ez már nem a történelem része.

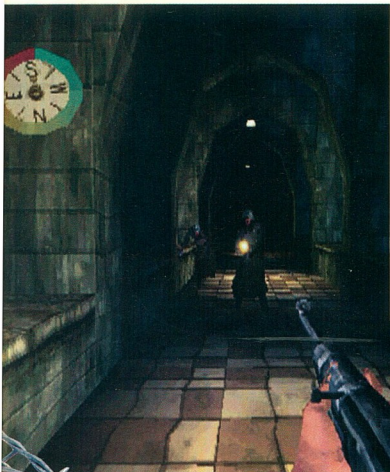


**Nem ajánlatos farkasszem nézni egy tankkal**



**A járművek** megjelenése tovább növeli a *Medal Of Honour* izgalmit, és – gondolhatod – ölni is lehet velük





**Hát, ezek itt** nem csak ideértlen rohamillós nációk. Nagyon jól tartják magukat

► kombó remekül bevethető a fémszörnyetek ellen, a lövéseket alkalmanként meg is szerezhetjük és felhasználhatjuk egykori tulajdonosuk ellenében. Valamivel talán kifinomultabbak a programozók által interaktív helyszíneknek nevezett elemek. A pusztá élvezet kedvéért átláthatjuk a kandelaberek vezetőit, ekkor a lámpák egy részei az ellenség fejére esnek. A történelmi kémkedések témáját megtartó *Medal Of Honour Underground* hemzseg a második világháborús eseményektől.

A történet újabb és újabb elemét hangulatos videó-

teherkocsiba, hogy löszereket kommunizáljon el. A küldetés céljai között szerepel fővárad védelme, de a többi ellenállásbeli harcoknak nem sok jelentősége van. Emiatt is könnyű őket leszedni a keresztútban.



## EGYEDÜL NEM MEGY

Mindenkinek szüksége van barátokra, és ez különösen igaz arra, amikor nációkat irtasz a Második Világháborúban. A *Medal Of Honour* egyik remek újítása a társak hozzáadása.

A küldetések felében az ellenállás, vagy az OSS egyéb tagjai is szerepelnek. Sok esetben követnek téged a szinten, elvonják az ellenség figyelmét, vagy épp helyetted is kinyírják a rosszfiúkat.

Ami még fontosabb: a szintek egy része különleges karaktereket is felvonultat – az első küldetésben például az Eiffel-toronynál, mag kell védened őt, amíg bemászik egy

## REPÜL A KISMADAR

Manon az ellenállás rettenthetően harcos, aki mesterséren ért az átá- záshoz is. A csalások gyakorlására megvannak a lehetőségek, ezek közé a görögországi küldetés a legszórakoztatóbb. A bevetés egy német fegyverszállító repülővel kezdődik, és a felszállásnak ellopásával folytatódik. Manon úgy tesz, mintha ő lenne a híres propagandista, s ráadásban, hogy korlátozott hozzáféréssel a náci helyszínekhez. Ha sikerrel jár, mindig pózolhat egy jót a kamera előtt.

A hivatalmoktól némelyike igen gyámkodó, de a vaku villantása kisse átvakítja őket, s közben el tudod tenni a pisztolyodat, még mielőtt megszólalna a vészjelző.

Az egyéb akciók között található pékárulányjelmez, és Florencia Nigtingale-stílusú mentőautó-vezető hucuká is. A felvehető munició és az egésszámológép hiánya miatt az a csúszó a legmegfelelőbb módszer, de *Medal Of Honour*-ban akár halomra leheted az ellenséget, ha elég jó a szíved vagy.

## „A LŐÁLLÁSOKAT ALKALMAN- KÉNT MEG IS SZEREZHETJÜK ÉS FELHASZNÁLHATJUK”

bejátszásokon át ismerhetjük meg, míg a küldetés előtti eligazításokat a pékség alatti titkos rejtékhelyünkön kapjuk. Medáljaid mellé a fritekkel való találkozó-s memóriát is beteheted.

Ezeket a medálokat azonban nem olyan könnyű megszerezni, mint az eredeti játékban. Az ellenség sok kiképzésen vett részt az elmúlt 12 hónapban; amikor meglátunk, szegényérzet nélkül bebújnak az oszlopok, ládák és falak mögé, odahívják társaikat és rejtékhelyük mögül ők maguk is tüzelgetnek ránk. A katonák bukfencznek, ugranak, guggolnak és lefekszenek, sőt, a támogató manőverek

keretében alternatív útvonalat is keresni hozzád. A csendes támadás az egyetlen módja annak, hogy ne hívjanak erősítést.

Amikor megnéztük a majdnem kész programot, szinte frissítően hatott a támadások sokfélesége. Az ellenfél nyomászto főlénye mellett bizony megfordult a fejünkben a félelem, hogy a Harmadi Birodalom vajon ellenőrzése alá vonja Európát. Már ha Steven Spielberg báton amerikai csapatai nem nyerik meg újratámadást csupasz fél kezükkel. ■



**A fiatal arják hordáit** egy ügyesen elhajtott gránáttal semlegesíthetjük. Ha azonban elkájkák, már reptik is vissza.

# ONKYO®

*Megérkezett  
az Onkyo legújabb  
DVD-játszója!*

*Keresse boltjainkban!*



**119 990 Ft**

*DV S535 (fekete és ezüst színben)*

**annex®**

*A házimozsi specialista*

**Märkabolttaink:** Budapest XIII., Hegedűs Gyula u. 2.  
(Szent István körút sarok) • Telefon: 236-0665, 236-0666  
VII., Dohány u. 1/C • Telefon: 269-6861,  
V., Szabadság tér 5-7. (Bank Center) • Telefon: 302-9027

# SZEMLE



**Banki melő.** A kaland egy bankban kezdődik, és egy mutáns génbankban végződik. Nos, ennyit a bankokról, bankrajongók...



**STAY ON THE SUBWAY**

Figyeld csak a nyomokat. A pókaszóznód azt sugallja, hogy aszörföz egyet a vonat tetőjén.

PÓKEMBER LEGÚJABB KALANDJÁTÓL A FALRA FOGSZ MÁSZNI. PERSZE JÓ ÉRTELEMBEN



# Spider-Man

„A legélvezetesebb része a játéknak az, amikor a szupererődet

## KARTOTÉK



■ KIADÓ	Activision
■ FEJLESZTŐ	Neversoft
■ MEGJELÉNÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

„**K**öszöntjük az új és a régi rajongókat!” A Pókember legendás alkotója, Stan Lee örömmel mutatja be a félig ember, félig pók Peter Parker legújabb kalandjait. „Készülj fel arra, hogy átéljed egy igazi szuperhős mindennapjait, telis tele hálöhintázással és falmászással.” És rá fogsz jönni, hogy még mindig nem felejtetted el a nyolcvanas évek összes Marvel alkototta szuperhősét. Akció? Kaland? Ó, igen!

Rengeteg olyan játék jelent már meg a videójátékok rövidke történetében, aminek a főhőse egy kivételes képességekkel megáldott figura volt, ám az igazat megvallva ezek a játékok csak arra voltak jók, hogy elszórakozhass a szupererőddel. De az a cég, ami a *Tony Hawk's Skateboarding* mögött is áll, a Neversoft, úgy döntött, hogy megpróbál valami igazán újat alkotni ebben a műfajban. Így a *Tony Hawk* engine-jét felhasználva felépítették New York

háromdimenziós városképét, ahol hősnök kedvére hálöhintázhat, szaltózhathat és végigkúszhat a lakóházak falain, miközben elbánnak a rossz fiúkkal, a gyengék és az igazság védelmében. Pókiánk egy alattomosan kitervelt csapda közébe csöppens. Említenem sem kell, a büntényt nem ő követte el. Valaki Pókember alruhában ellopta Dr. Otto Octavius legújabb technikai fejlesztéseit, és emiatt Pókemberünkre terelődik a gyanú. A játék elején hősnök épp egy nagyszabású bankrablást készül meghűsíteni, ám így csak a vérszomjas rendőrök keresztútjába keveredik, akik különböző lövedékekkel és rakétákkal próbálják megakadályozni szökésünket. A hirtelen még mit sem sejtő Parker szembetalálkozik régi ellenségével, Venommal és rájön, hogy egy sátni lángész áll az egész piszkos ügy mögött, aki nem más, mint Dr. Otto Octavianus gonosz alteregója, Dr. Octopus. Nyomozásunk során rózsaszín nyálkás savkopó mutánsokkal (szimbiótákkal) kell majd megküzdenuk, amik a Daily Bugle

szerkesztőségének alsági generátorraiból rajzanak elő. A nyálkát követően Pókemberünk felfedezi Dr. Octopus titkos víz alatti generátorát, ahonnan teremtményeit küldi New York város lakosaira, hogy mutáns hadseregévé változtassa őket. Viszont az események felgyorsulnak, és a Doki terve sem úgy sül el, mint ahogy azt eredetileg megálmodta, ugyanis a szimbióták kezelhetetlenné válnak. Utad során rengeteg híres Marvel hőssel fogsz találkozni, mint Human Torch, Fantastic Four-ból, Daredevil, Black Cat, Rhino, Mysterio, Lizard, Scorpion és még sorolhatnám... A másik örök hír az, hogy a Neversoft és a Marvel közös erőfeszítéseinek eredményeképpen egy olyan játékkal rukkolta elő, amiben minden szereplő, és minden egyes adat tökéletesen megfelel a képregényben ismerthet. Ugyanis képregény rajongók mindig nagyon odafigyelnek még a legapróbb részletekre is, és mi nem akartunk nekik csalódást okozni. Persze a játék nem csak Marvel fanatistáknak készült,



## SZEREPOSZTÁS

A *Spider-man*-ben sok más superhőssel is találkozhatsz. Nos, közülük néhány...

### DAREDEVIL

A legtehetségesebb vak ember a földön (Stevie Wonder után). Szuperképességgel ki tudja fűrkézni a kisebb hazugságokat.

Még hogy Poki hazudna? Soha!

### HUMAN TORCH

Igazán kedves. Baráti jó tanácsokkal lát el, és pont akkor, amikor dilemmába esnél. De vigyázz, ne menj hozzá túl közel. Iszonyú büdös tud lenni az égett pókháló.

### BLACK CAT

Megmutatja, hogyan használod a pókhálót a magad, kissé mármár erotikus modorával. Legalábbis addig, míg el nem rabolják, és bele nem dobják a Symbiote generátorba.

### MYSTERIO

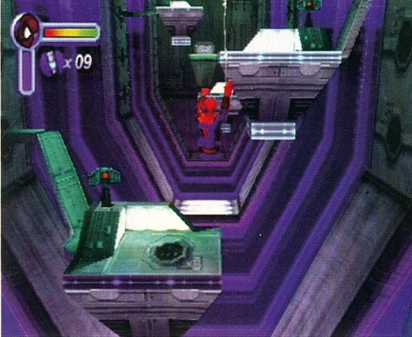
Túl okosnak tartja magát: ezért hősünk életét különböző trükkökkel és csapdákkal próbálja kioltani. Egy nagy zöld robotban bujálk, egy világitó gubóval a fején.

### J JONAH JAMESON

A *Daily Bugle* nagyszéfje főnöke. Peter Parker életének megkeserítője, és egyben munkaadója. Ráadásul újságában mindig Pókember ellenes cikkeket akar megjelentetni. Talán valami rossz gyermekori élmény lehet az oka?



**Próbáld ki** az Easy Mode-ot. Verekedd át magad a lézersugarakat lővő tornyokon keresztül, nehézek tűnhet, de csak egy ösvényt kell követned. A nehezebb fokozaton azonban útmutatás nélkül kell hálópótlózkodnod.



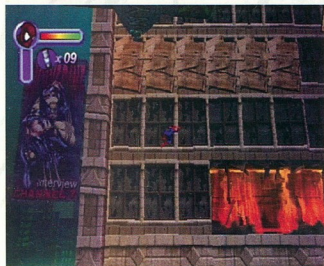
## használható

az biztos, hogy ez egy akció/kaland játék, és az is, hogy a legjobbak közül. A legelvezetesebb része a játéknak az, amikor a szupererődet használhatod. Amikor átugrasz az egyik felhőkarcolóról a másikra, vagy amikor a hálóindával libbensz át a hihetetlen magasságokba, és mindez olyan kameraállásokból, mint a már jól ismert rajzfilmsorozatban. Ugorj le egy háztetőről, nyomd meg az R2-t és hősünk kiló a kezéből egy hálófonalat, majd a jól ismert „Pókember-pózzal” repülj tovább. Ugorj rá a falra, mássz fel az épület tetjére, és ha egy őrral találod szemben magad, kábitd el egy hálólabdával, vagy üsd le. Hmm... Kicsit furcsa ez egy szuperhőstől, nem? Hát igen, ugyanis a Marvel véleménye szerint a Pókember sosem olne meg senkit, tehát a legjobb, ha leütöd. Sőt, ha a tetőn leléksz valakit, az egy alsó kis parkányra esik, hogy nyugodt szívvel folytathasd utadat. Ez egy kicsit furán hangzik, de ezek a szabályok, ha egy igazán erkölcsös szuperhős szerepébe



büjsz, és ez egy jó ürügy arra, hogy ne keljen a játéknak korhatárt szabni... Az az egy biztos, hogy Pókember legelvezetesebb képessége a falmászás, gondolj csak bele. A mennyezetről cserkészheted be a rosszfiúkat, miközben ök nem is sejtik, hogy felülről les le rájuk a végzet. Szép megoldás, hogy ilyenkor mögöttünk a texturák átlátszóvá válnak, így könnyebb azt is észrevenni, hogy merre van a kivezető út. A legtöbb elemetmód küldetéseid során ennek nagy hasznát fogod venni. Szerencsére a *Spider-man*-nek az irányítása igen könnyen elsajátítható, sem-

milyen különösebb ördögösség nincs benne. Minden olyan egyszerű, mint amilyennek lennie kell. Felkapod a joypadet és már le sem tudod majd rakni. Tehát a játék egyszerű, a zene fantasztikus és az irányítása is minden eddig létező akciójátéknál jobb. És hol maradt a rossz kritika? Minden jó, attól a tényleg eltekintve, hogy a cselekmény egy kicsit nyakatekerre sikeredett, és nem igazán áll össze a kép még játék közben sem. Néha az átvezető filmből sem lehet semmire sem következtetni, hogy mi és miért történik. De a leglelombozóbb az, hogy a játék túl rövid. Ezt ne úgy vegyétek, hogy a *Metal Gear* tizenkét óras játékejére azt mondom, hogy szükre szabott, de ez annak alig a fele. Persze a Neversoft erre is gondolt: A kezdők négy különböző nehézségi szint közül választhatnak: a Kid Mode, Easy, Normal és a Hard. A Hard fokozatban általa-

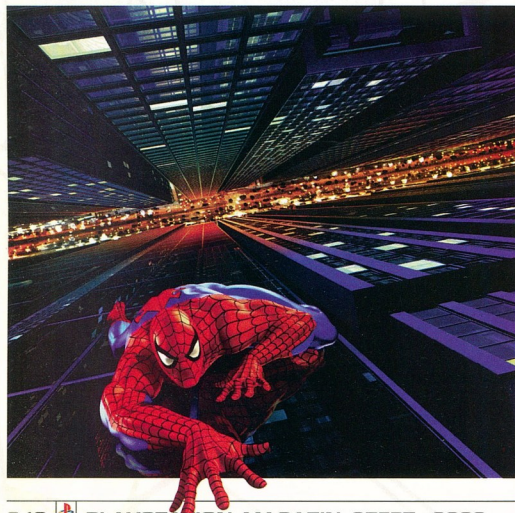


**Rivaldafényben**, amit épp egy felhőkarcolón próbálja az igazság mérleget a helyére billenteni. A törvénynek van egy rakétás helikoptere. És ez nem vicces...



**A hálvétő csoda** Dr. Octopus mutáns farmjának közepén találja magát. Egy kis hiba és mutánsabak lesz belőle.

## „Mássz végig a plafonon, lesd ki a rosszfiúkat, majd ugorj le,



ban több rosszfiú és kevesebb egész-ségügyi csomag van. Nos, a *Spider-Man*-ben meg a pályák felépítése is változik ilyenkor. Van egy rész a játékban, amikor Venomot kell üldöz-nünk egy csatornarendszerben. Nos, ez Kid Mode-ban igen egyszerű, ámde ugyanez Hardban nehezebb, sokkal összetettebb lesz a pálya felépítése, tele akadályokkal. Ha egyszer végigvi-szed a játékot, akkor hasznos dolgok-hoz juthatsz. Ha másodsorra is végigviszed, rengeteg komikus hang-anyagból válogathatsz, és sok oda nem illő dolog fog történni a játék folyamán. Például Black Cat elkezd táncolni egy kretreben, vagy Silver Surfer egy jót dumcsizik veled. Sőt, pókember ruhatárába is betekintési nyerhetsz. Minden egyes kosztum, amit megszerzel, újabb speciális ké-pességgel ruház fel, mint a sérthetet-lenség vagy a kifogyhatatlan háló. A fanatisták nagy öröme minden ruha szerepelt már a képregényben. A Ben Reilly, a Symbiote ruha, és a már Peter Parker-ról leszedhetetlen far-

merruha. De a legjobb extra a játék-ban a képregény kollekció, amiből a klasszikus *Spider-Man* borító van el-rejtve a játék folyamán. Beleértve a első számot is, a *The Amazing Spid-man* 1-et, ahol ragados barátunk épp a Fantastic Four legendás csapatába akart bekerülni. Vagy találd meg a 400-ik számot, ahol May néni végre bevágja a zaciba a klumpját. Nos, mind a harminckét borító megtalálá-sok fejfájást fog okozni.

A játék egyetlen hibája a cselek-mény sebessége. A játék elején egy terroristák által fogva tartott banká megmentésére sietünk, majd a plafon kúszva kimentjük a segítségre szoruló alkalmazottakat. Ez ragyogó! Igen, ez egy gyakorló pálya, hogy megtanulj az alapvető képességeid-de meg van fűszerezve egy kis akció-val és izgalommal. Csak az a baj, hogy ez az egyetlen alkalom, ahol e-még megtehetjük, ugyanis a későbbi-ekben már embereket kell üldözni-és más lélegetelátlító üldözeteket kell véghezvinnünk. Persze, ez így

HOGY KELL...

## LETÖRNI RHINO SZARVÁT?



Minden egyes fő-ellenfélnek van egy bizonyos gyenge pontja. A játék nem csak arról szól, hogy piti bűnözőket kapjunk el. Az agyongépelőzött Rhino, csak egy a főellenfélék közül. Szerencsére nem túl gyors és nem túl okos.



Amikor Rhinoval találkozol a felhőkarcoló tetején, az első dolog amit észreveszel, egy kör alakú elektromos mező. Ne is próbálkozz azonnal, hogy ököllel megbesebítsd Rhino-t. A megoldás az, hogy addig kell gúnyolnod, amíg fel nem hergeli magát, hogy megrohmozzon. Fontos, hogy még idejében ugorj el előle, ha nem akarsz palacsinta lenni.



Ezután állj meg az elektromos mezőn kívül, úgy, hogy az egyik oldaladon Rhino, a másikon pedig a tövezetek-eközlop legyen. Várd meg, amíg megindul feléd, és az utolsó pillanatban, elő- felélepsz! És így nekiszalad a szikrázó csőpánc. Ezt egy párszor megismételd, és kész is. Ennyi.

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?**

**METAL GEAR SOLID** (PSN 10/10)  
Klasszikus ti-bőlös-lopász-be-s-főhadiszállásra játék, Solid Snake-kel, és egy csapatnyi terroristával.



AMAZING SPIDER-MAN #200

DOUBLE-SIZED ISSUE!  
MIDWINTER DINNER AUNT MAY'S DEATH, THE TRUTH BEHIND UNCLE BEN'S MURDER IS REVEALED, AND PETER FACES THE BURGALAR WITHOUT HIS POWERS! THE BURGALAR, WHO KILLS PARKER'S UNCLE BEN, DIES FIGHTING SPIDER-MAN IN THIS ISSUE!

2 OF 32

BACK



Egy rejtejt játék a játékon belül. Gyűjtsd össze mind a 32 klasszikus Spider-man képregénnek a borítóját. Így te is szívesebben viszed végig többször a játékot, nem is beszéve az igazi Marvel rajongókról.



**Nézz bele** mélyen a Mutant Ock szájába, ahogyan Black Cat. Ideje hogy kimosassz ezt a porfát egy kis pókcsappanál. Na gyertek...



## és terítsd le őket egy pókcsapással

nagyon izgi, csak a feladatoknak olyan hamar vége szakad, és kéne utának egy kis szünet, hogy fellelgezhessünk, vagy hogy azt tegyük...óóó...amit ilyenkor egy pók a legszívesebben tenne.

A Spider-man a Neversoft legmonumentálisabb alkotása. A Tony Hawk hamaivól megformázni a Spider-Man-t, az egy dolog. De azt elérni, hogy az első pillanatótól az utolsóig élvezd a játékot, az nem semmi. Ez egy igazán csodálatos remekmű, ami után Peter Parker-t nyugodt szívvel beírhatjuk a halhatatlanok közé. ■

Dan Myers

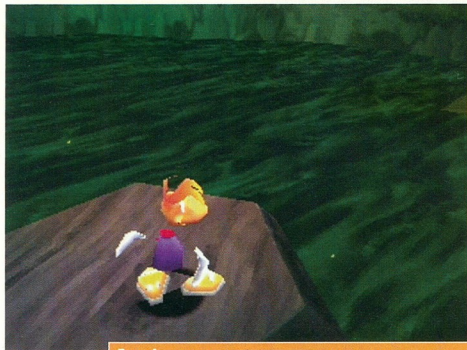


**Hősünk** ragadós végtagjaival olyan trükkökre képes, amiket még nem látott a világ. Csak egy rossz modulat és lipos pók lesz belőle.

**PlayStation**  
Magazin  
**ÉRTÉKELÉS**

■ <b>GRAFIKA</b>	Káprázatos animációk, és atmoszférius környezet	9	■ <b>ÖSSZEKÉP</b>	Egy igazán jól sikerült játék. A játék közben olyan érzés kerit a hatalmába, mintha tényleg te lennél a Pókember, és valóban ott halálnádánál a felhőkarcolók árnyékában. Miközben a haviarjad egy ferde mosoly közepette próbálják beléd verni, hogy már feléledtél.
■ <b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	Rengeteg izgalom, és egy világnyi háló	9		
■ <b>ÉLETTARTAM</b>	Többször is végigvihető, csak az aktuális feladat lehetne hosszabb	8		

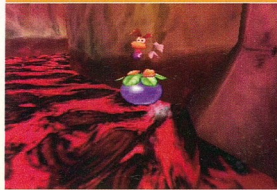
**9**  
A TÍZBŐL



**A** mi sokoldalú barátunk megold minden problémát. A legjobb módszer, hogy átjuss a szakadékon, ha átlépsz egy kötelet a pielőg karikákon és átlibbenz rajtuk.



**A tűzön** átvágni elég könnyűnek bizonyult, a hibás legújabb felújítás pillanatokban feltűnő po-cáknak köszönhetően. Ugraj! tovább...



CSATLAKOZZ A HIÁNYOS VÉGTAGOKKAL RENDELKEZŐ CSODÁHOZ, EGY HOSSZÚ VADÁSZAT EREJÉIG



# Rayman 2: The Great Escape

„Könnyen belejössz, de eléggé a képzelet szüleménye ahhoz, hogy valaha is

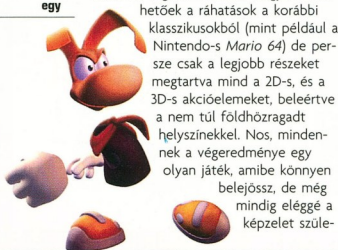
## KARTOTÉK



■ KIADÓ	Ubi Soft
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	szeptember
■ KORHATÁR	nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	egy

**A** z első *Rayman* tökéletesen irányítható volt, ha kissé már konyítottunk valamelyik hasonló platform játékhoz. De ez a teljesen 3D-s folytatás egy nagyon élvezhető, elődjétől eltérő hihetetlen lendülettel, szuper intenzív platform/akció játékra sikeredett.

Megkönnyebbülésünkre a *Rayman 2* teljesen más, mint amilyen elődje volt, ugyanis a hagyományos mázskálós és ugrálás részeket megfűszereztek egy kis akció és logikai töltettel. Nagyon érez-



hetők a ráhatások a korábbi klasszikusokból (mint például a Nintendo-s *Mario 64*) de persze csak a legjobb részeket megtartva mind a 2D-s, és a 3D-s akcióelemeket, beleértve a nem túl földhözragadt helyszínekkel. Nos, mindennek a végeredménye egy olyan játék, amibe könnyen belejössz, de még mindig eléggé a képzelet szü-

ménye ahhoz, hogy valaha is megszokd a hirtelen fordulatokat és meglepéseket. Igaz hogy *Rayman* nem a világ legkarizmatikusabb videojátéköse, a furcsa frizurájával, a hiányzó végtagjaival és a fejénél is nagyobb orrával, de ezeket az „aprócska” hibákat elfeledtetni velünk a gyönyörű grafika és a tökéletes irányítás. *Rayman*-ünk hihetetlen mozgáskombinációkat fog produkálni a játék folyamán, de nem kell félned, mert mindent úgy teszi, hogy igazán csak két gombra kell majd figyelned. És szinte ösztönösen fogsz vele játszani.

Nos, mamutorrú hősnök tud patogott energialabdákat löni, küszni, pafelonon csüngen, üzni, ugrani és a rojtjait olyan gyorsan tudja forgatni, hogy ha nagy magasságból esünk le, akkor le tudja lassítani a zuhanásunkat. A játék közepe felé már kötelei is ki tudunk vele löni, majd átlibbeni a túoldalra egy dobhártyaszagató Tarzan üvöltés közepette. Sőt, a későbbiekben még vizisielhetünk egy túlpörgött vizisikló hátán, vagy rakétákat szelidíthetünk meg, akár egy nagyorrú cowboy. Már csak az az egy kérdés igazat, hogy vajon mindket kiért, vagy miért teszi meg hibákat? Ez egy fontos kérdés, nem igaz?

Akkor kezdjük a legelején. Robot kalózok igázták le a bolygódat, és bla...bla...bla... Ennél nem is kell több, nem? Jól van, oké! ...és csak *Rayman* tudja megszabadítani bolygóját a gonosztól. El kell pusztítanod a szörnyeket és összegyűjtened a kincseket. A történetnek vége. Komolyan! De várjunk csak! Az egész úgy végződik, hogy a bolygó 800 kis sárgán világító földdarabkára robban szét. Mondjuk ez így elég hihetetlennek hangzik, de ez egy kulcsmotívum a *Rayman 2*-ben. Ugyar a 800 paca 20 különböző világban szóródott szét, amiket neked persze össze kell gyűjtened, egy bizonyos mennyiségben, hogy továbbléphess a következő pályákra. Szerintem említenem sem kell, hogy nem egy leányalom az összes begyűjtés. Szóval lehet, hogy néhány korábbi pályát újra kell majd játszandod. És már ismerhetünk magunkat, ugyanis ha már húszadszorra mes-

## HOGY KELL...

### MEGSZELÍDÍTENI A RAKÉTÁT



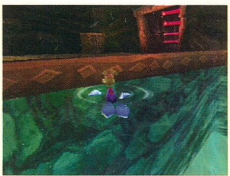
Amint odaérsz a kis viskóhoz, egy két lábon járó rakéta elkezd üldözni. Fuss el előle, amíg ki nem fárad...



...és ekkor ugorj rá a hátra, és a rakétával végigszáguldhatsz az egész pályán. Sajnos nem tudod megállítani, úgyhogy használd ki, mert ha elhalsz egy másik rakéta mellett, az elkezd üldözni.



De néhány jól kivitelezett kanyarral ki lehet eszelelni, és így az a falnak csapódik. Így már nyugodtan végigszáguldhatsz a Menhir Hills nevű pályán.



Ki a szabadba a sötét barlangok mélyéről, Pirata Razorbeard úr egy különleges világba csöppent Rayman-t, de szerencsére ő mindenre eshetőség felkészült.

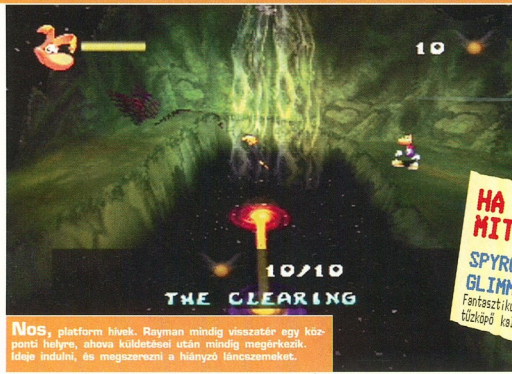


**Öbetszágdagok** a pályák a Rayman 2-ben. Pókhaló a folyó és a fák törzséből kifolyik a gyanta. Söt, rózsaszín koponyák kísértik a folyót.



## megszokd a hirtelen fordulatokat és a meglepetéseket.

át ugyanazon a pályán, akkor huszonegyszerre is átkutatsz mindent, hogy megtaláld az egyetlen hiányzó kis pacát. Ez persze már ismerősen cseng a híres Mario 64-ből. Teljes 3D-s segítséggel kereshetjük kincseinket, állítható kameraállásokkal, amik persze csak összezavarhatnak. Az a gond, hogy minden pálya végén egy megoldandó rejtvény áll előttünk, és annyira bele lehet bonyolódni, hogy észre sem vesszük hogy a megoldás szinte kiszúrta a szemünket. A nagyfőnökök is okosak és nagyon változatosak, a versenyek pedig nevetésgesek. A zene a szokványos, és néhány karakter már-már röhejes. De az biztos, hogy egy gyönyörűen megálmodott kalandjáték ez, ami nem okoz csalódást senkinek. Kell ennél több? **Jon Smith**



**Nos,** platform hívek. Rayman mindig visszatér egy központi helyre, ahova küldetési után mindig megérkezik. Ideje indulni, és megszerezni a hiányzó láncszemeket.

**HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ ENHEZ?**  
**SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER**  
 Fantasztikus, élvezhető folytatása a bíborszínű tűzközpő kalandjainknak. (PSM 10/10)

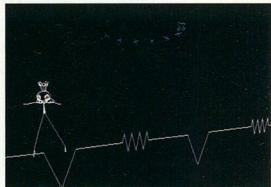
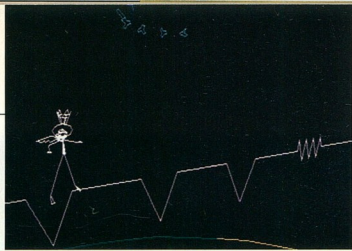
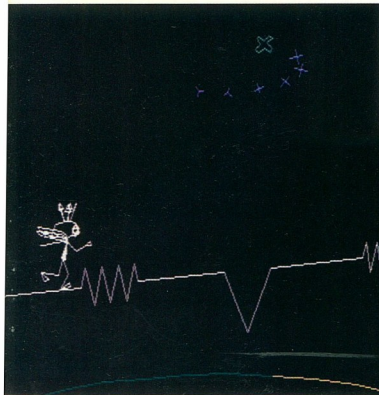
## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

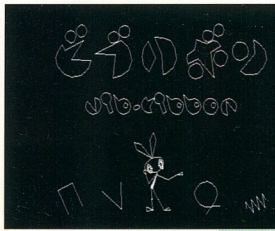
- **GRAFIKA** Pompás színek, átlátható pályák és rengeteg karakter. **8**
- **JÁTSZHATÓSÁG** Részletesen megszerkesztett és könnyen irányítható. **9**
- **ÉLETTARTAM** Eleinte nem túl nehéz, de a vége felé megváltozik majd a véleményed. **8**

■ **ÖSSZEKÉP**  
 A Rayman 2 egy egészen és okosan megszerkesztett és kivitelezett játék, rengeteg újdonsággal. Szerencsére érezi a klasszikus platform játékok hatását ezen az élvezhető és játszható (!!!) programon.

**8**  
 A TÍZBŐL



**Minden egyes akadályt** a zene generált. Ez épp a 2 Unlimited stílere, a No Limits. Nem túl komplikált szám, egyetlen könnyű pálya. Khmm, szótlan mondjuk egy kis Prodigy...



**Vibri-nek** három nehéz fázisban kell átverekednie megint. Tedd próbára az otthoni CD gyűjteményeddel.

CSUSSZANJ ÁT A HURKON ÉS LÉPD ÁT A SZAKADÉKOT. MERT ITT VAN VIBRI



# Vib Ribbon



Az emberek csak ámulni fognak, ez az egész annyira szokatlan...

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Nana On Sha
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?**  
PARAPPA THE RAPPER

(PSM B/10)  
Minden ezzel kezdődött. Matsuragon Japán zenei vénájának újjászületése.

**D** smeritek azt a „karika és fonal” nevű, vidéken szinte már bálványozott eszközt? Azt, amikor ha hozzáérsz a kifeszített zsinórhoz, megszólal valahol egy hang? Pedig ez a találmány áll a *Vib Ribbon* mögött, amit a *PaRappa The Rapper* mesteri alkotója, Matsura Matsuya agyalt ki.

Hősünk egy lógófülű nyúl, a neve Vibri, aki végigvezet minket egy igazán bizarr kiruccanásan. Az ő világában ugyanis semmi más nincs, csak a fekete háttér előtt egy vékony fehér kótel, ahol át kell segítened öt minden akadályon, amiket a kötélen megjelenő különböző akadályok alkotnak az éppen aktuális háttérzene. Mindenképp el kell kerülnöd azt, hogy megrázd a fonalat. A nem túlzottan nehéz gombkombinációkkal kell Vibri-t átsegítened az akadályokon. Ha elrontod, Vibri átváltokzik nyusziból békává, majd kukacává és a

legvégén...óó...halottá. De ha jól csinálsz mindent, hirtelen anyukáa lesz belőled, aki csak könnyedén átkel az akadályok sokaságán. Ha az egész ilyen egyszerű, akkor mitől jó? A válasz: az őszhang. Ugyanis az akadályok a zene ritmusára keletkeznek. Attól függetlenül, hogy a zene amolyan „japán szintű printyi-prüntyi”, eléggé felpörög a játék. De szerencsére nem kell végigverekednünk magunkat az összes szintű pop slágeren (ami szinte már egy tortúra), hanem saját kedvenc CD-inkre is tud generálni pályát a játék. Akár Sub Bass Szabi, vagy Zambó Jimmy slágerével is megnehezítheted Vibri kalandjait. Sőt, még nagyobb muri, ha többen játszottok. Az emberek csak ámulni fognak ez az egész annyira szokatlan.

Mindenesetre azt tanácsolom, hogy néhány korszó sőr után már ne álljunk le a *Vib Ribbon*-nal játszani, mert kiguvadt szemek elég nehéz követni az akadályokat. A

*Vib Ribbon* élettartama egyenesen arány az otthon tartott CD-íd számával. Az az igazság, hogy a játék határait még így se lehet igazán jellemezni. Mondjuk, el sem tudom képzelni, hogy keso este valaki otúljon a foteleben és arra gondoljon hogy: „Hü, már csak a Rebeka punk verziója van hátra, és még egy kis gyakorlással végigjárom az egész Uhrin Benedek albumot... és kész. Tehát a lehetőségek korlátlan és ugyanúgy, mint a legtöbb elvont játék *Vib Ribbon* is csak kisebb mennyiségben élvezhető igazán. Viszont attól függetlenül hogy nem egy drága darab, nagyon szórakoztató, főleg a cimborákkal együtt, és már kiröhögtekétek magatokat, leugorhattok egy kocsimba egy korszó sőre. Az igaz, hogy ez nem egy *Final Fantasy VII*, de mindig jobb, mint egy elrontott randi.

Dan May

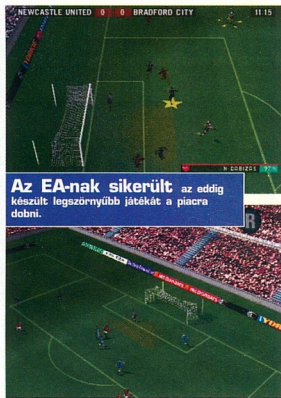
PlayStation Magazin

## ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Mindegy, hogy fekete vagy fehér	5	■ ÖSSZKÉP	Ez egy pompás játék. A fejlesztők kihasználta a PlayStation kapacitásának 100%-át, úgyhogy a játék minden elismerést tökéletesen megérdemel. Ráadásul olcsó...
■ JÁTSZHATÓSÁG	Eleg dilis ahhoz, hogy fennmaradj éjszaka, így aztán fennmarad	7		
■ ÉLETTARTAM	Tökéletes hetvégi program, tiniknek	7		



**Szembesülj a tényekkel.**  
Ezek a polygon tömbök a játékosok. Ismerkedj meg velük.



**Az EA-nak sikerült** az eddig készült legszörnyűbb játékát a piacra dobni.

RÚGHATJUK? AZT HISZEM IGEN...



# FA Premier League Stars 2001

Egy alapvetően egyszerű meccs is a legrosszabbak közé sorolható...

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	EA
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELLENÉS	Augusztus
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?**  
ISS PRO EVOLUTION  
(PS2/08 9/10)  
A mai napig ehhez a játékhöz mérik a többi facijátékokat

**H**a az EA-nak az a célja, hogy az *FA Premier League Stars 2001*-gyel bemutassa a 2000/2001-es szezon magas és mélypontjait, akkor már felütönnék a megoldás felé. Ahogy ezek fognak szórkolni a csapatuknak, úgy fognak visítani a PlayStation tulajdonosok a játékban ért atrocitások miatt.

Az, hogy a *Stars 2001*-et durvának és primitívnek tituláljam, az nem fair. A *Stars 2001* szemét. Még egy alapvetően egyszerű meccs is a legrosszabbak közé sorolható, gyenge, kaotikus irányítással, embertelenül lassú reakcióidővel, csúnya, összedobott grafikával, és egy abszolút nem esztétikus környezetben.

Alapjaiban véve, a *Stars 2001* a *Fifa* antitézise. A túl precíz passzokról és a meglepetésektől mentes játékmeneről mentes *Fifa* is kenterbe veri ezt a szörnyűséget. Igaz, a passzokat nagyon intelligensen kezeli, ám a rengeteg elhalszott göhlyezet és a védekezési, támadási formációk beállításának lehetetlensége ezt lerontja. Furcsa számomra, hogy a hátvédek óriási helyeket hagynak szabadon, ahol az ellenfél nyugodt szívvel betörhet, másrésztől a középpályások nem értem, hogy miért tömörülnek mindig egy nagy csoportba, mint a birkák. A játékosok grafikai kivitelezése is nevetéssé, mint egy csapat rakás szerencsétlenség. Bár messziről még valamennyire él-

vezhető, de a visszajátzásoknál, és a közeliknél, hát az maga a horror-show. Megformálható a saját csapatodat a lövőátlaguk, az állóképességük, vagy éppen a gyorsaságuk szerint. A kétjátékos mód sem dob semmit a játékban. Összesen szó profi válogatott közül választhatunk. Az utolsó dolog, amit megemlítenék, az a játékosoknak a feje. Nem tudom ki látta az Elefántembert, de ő biztosan jól érezné magát ezeknek az embereknek a társaságában. És erre még rájön az is, hogy minimális hozzázárlásunk van csapatunk szereplési értékeinek beállításában. Szörnyű. Végeztül, vedjük meg az ártatlanokat. ■

Steve Merrett

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Mintha be sem fejezték volna	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Egyszerű és primitív	4
■ ÉLETTARTAM	Könnyű elkezdni, könnyebb abbahagyni	4

■ ÖSSZEKÉP  
Ez az anti-FIFA. Gyenge grafika, gyenge játszhatóság. Kicsit furcsa, amikor futunk a labdával és hirtelen eltűnik a stadion fele. Borzasztó.

**4**  
A TÍZBŐL

# SZEMLE



Egy rendkívüli kép a startról és a kocsiról. Figyeljétek csak a szpoilereket.



**Irány a pálya!**  
Uhh, ez a kanyart egy kicsit rontottam. (balra) Ez az idő előttem meg nekiment a fal! (balra lent) Ugyhogy inkább kerülöm. Újra, az ikont! Bármilyen történjen, ne lépj a



NA, MÁR ITT IS VANNAK AZ AMERIKAIKAK. ŐK VAJON HOGY EJTİK - TOKA?



# TOCA World Touring Cars

Igazi kaotikus rombolás alakul ki az első kanyarokban, amiknek (természetesen)

## KARTOTÉK



■ KIADÓ:	Codemasters
■ FEJLESZTŐ:	In-house
■ MEGJELÉNÉS:	Augusztus 25-e
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	Egytől négyig

**A**z első dolog, amit a játékleírásokat Tanulmányozó Akadémián megtanítanak az, hogy az olvasók kifejezetten utálják, amikor egy jellemző a mondattal kezdődik, hogy: „Ha szeretted az ilyen kabrió játékokat, akkor ez az a játék, ami neked kell.” Ezért nem fogsz ebben a leírásban olyan mondattal találkozni hogy: ha szeretted a versenyautós játékokat, akkor a *TOCA World Touring Cars*-t biztosan szeretni fogod. Nos, ez még csak egy ok. Viszont a másik az, hogy biztos vagyok benne, hogy még az is, aki kifeje-

zetten utálja a versenyautós szimulátorokat, a Codemasters legújabb játékába biztosan beleszeret.

Az uti, hogy ez a touring car versenyek tökéletes szimulációja, ami általában csak a „harciternesszal” felszerelt, szakálás egyéneket érdekli. De ha már mentél vele egy-két kört, 12 másik autót összehozt, harcolva az első helyért, egy olyan széles úton, amin még egyedül is alig férsz el, az érzés még a betegesen versenyfóbiás játékosok szájára is széles mosolyt fog csalni. És ez a szép ezekben a versenyekben - ha két forma 1-es autó egymásnak megy oldalról egy rossz előzést követően, a kerekek lerepülnek, majd beelcsúszol a sővénybe a kocsid irányíthatatlansága miatt. De ezek az autók bírják a strapát. Vegül is kit érdekel egy lokhárító? Két első tükör van az autókban. Ennek az előnye, hogy még nyakatekertebb kaszkadurmatványokkal is próbálkozhatsz. Például beszágulandi egy nagyon keskeny sávba, hárman egymás mellett megrohmozhatjátok a kanyarokat, és finoman oldalba lökheted ellenfeledet,

pont bele a kavicsokba. Az biztos, hogy éjszaka alatt sem tudják majd eltakarítani roncokat a pályáról, de ez téged sose i gasson. És ez a vakmerőség az, amitől Codemasters alkotta TOCA sorozat annyira sikeres. Amikor egyszerre megindul a startvonalról mind a 12 autó, és igazi kaotikus rombolás alakul ki az első kanyarban, aminek (természetesen) te tökéletesen a középpontjában kerülsz. A győzelemért nem csak előzöttnünk kell, inkább minden mezzoldulásunkat előre ki kell gondolnunk.

Visszatérve az Akadémiára. A második szabály, amit megtanítottak: ha a cikken már ezen a részen tartottak, akkor az ók már kezd nyugtalan lenni. „Igen! Igen!” - mondjátok most ti. Oké, akkor folytatódjon. „Mi már tudjuk, kiprobáltuk a TOCA 2-t. Az, amit ti tudni akartok (mélylevegő) hi mik az újítások, és hogy miért is dobnaál x-tízzer forintot a TOCA-ért.” Nos, az igazság az, hogy a TOCA kettővel jötték be a Volvó-k a TOCA WTC-be. Ha idáig azt kerested, hogy a motorháztető mögött leszakad, sipítva suhanjon el a fejed fele, akkor ne keresséj tovább. Mindez itt van a WTC-ben. Vagy szeretnérd azt, hogy ami





CHAMPIONSHIP  
**MEDITERRANEAN**

LEVEL: **NATIONAL**

TEST DRIVE REQUEST

TEST DRIVE REQUIREMENTS  
You must complete 1 lap in 10.00 seconds or less in 10.00 for 100% approval.

CHAMPIONSHIP MEDITERRANEAN

LEVEL: NATIONAL

TEST DRIVE REQUEST

TEST DRIVE REQUIREMENTS

CHAMPIONSHIP MEDITERRANEAN

LEVEL: NATIONAL

TEST DRIVE REQUEST

TEST DRIVE REQUIREMENTS

**A kezdet:**  
Itt indul a karriered. És még hátravan egy tizedad.

SETUP  
QUIT

**FREE RACE**

100 Miles  
CATEGORY: PISTON, NO. 1  
WINDSCREEN  
WEATHER: NIGHT, TIME

LAP RECORD: 1:07.890  
SET BY: NICK PHILLIPS  
CAR: Monkey 1 team - Vauxhall Vectra

**TOCA World Touring Cars**

**RACE RESULTS**

1	SAWERS 00:07	Vauxhall Vectra Monkey Tools
2	MELSON 00:08.35	Renault Laguna Sotek
3	BIGLEY 00:08.53	Nissan Primera Frezzer
4	STOCKLEY 00:08.82	Vauxhall Vectra Monkey Tools
5	JULIE 00:11.91	Nissan Primera Frezzer

CONTINUE

**HOGY KELL...**

**MÉGNYITNI A TITKOS AUTÓKAT ÉS PÁLYÁKAT**

**TOCA World Touring Cars**

**CAREER**

6 INTERNATIONAL TOURING CARS

66 CARS

66 TRACKS

66 WEATHERS

66 TIMES

66 DIFFICULTIES

66 DIFFICULTIES

66 DIFFICULTIES

66 DIFFICULTIES

**A TOCS WTC középpontjában a te karriered áll. Sok teszten meg kell felelned az elvárásoknak, majd csak utána és kell váltanod a nemzeti bajnokságotól a nemzetközi versenyekre, amikkel pontokat szerezhetsz. De mire jök a pontok?**

**TOCA World Touring Cars**

**PLAYER 1 OPTIONS**

RENTALY CARROLLERS

MONKEY 1 TEAM

MONKEY 1 TEAM

MONKEY 1 TEAM

MONKEY 1 TEAM

**A felhívított pontokkal automatikusan új autókra tehetesz szert. Nem hiszem hogy visszaútsáitánál egy TVR Speed 12-est, vagy egy Dodge Viper-t. Pedig mind a kettő a tied lehet. Viszont 545 pontot már elvihetted a Bentley Hunaudieres-t.**



**Az biztos,** hogy még a leg-odratobbi játékosoknak is le kell majd ünniuk egy kicsit pihenőt, egy pár kör után. Főleg ha a WTC csodálatosan kihozzák belső nézetben versenyzétek.



**te mindig tökéletesen a középpontjában vagy.**

megebesül a motor, iszonyatos füstöt ökládjon ki magából? Vagy hogy pattogva leszakadjanak a kerekeid, összegyürödjon a kaszni, netán amikor nekiütközöl valaminek, akkor a kocsid szikrákat ontson ki magából? Azt akard, hogy a kipufogó tüzet köpködjön, vagy hogy az elindulásnál a gumik olyan nyomot hagyjanak maguk után, mint a radír? Ez a *TOCA World Touring Cars*-ban mind megtalálható. De a WTC több mint egy egébké magasztalt autóbontó verseny. Egy igazi touring car verseny, tele élethű autókkal és nagyon aprókeosan kidolgozott pályákkal. A fejlesztők nagy hangsúlyt helyeztek az autó élethű irányítására, például a sebességváltás olyan érzést kell mintha igazi autóban ülnek, a domboldalakon lelassulnak, és ha hátulról meglok egy versenytársunk, akkor a kellő manőverrel elkerülhetjük a kisorodást. A WTC-ben nyugodtan nekiszállhatsz a biztonságj szegélynek úgy, hogy nem kell attól tartanod, hogy túlpörög a motor, ellenkezően a *Gran Turismo*-val meg, akkor sem, ha a többi 11 auto (amit a gép irányít) nekjön minden oldalról. A gépet is nyugodtan hívhatjuk embernek, ugyanis ók is

kipördülnek azoknál a kanyaroknál, amik neked is csak nagy odafigyeléssel sikerülnek. Ezt öröm nézni. Az új opció, a World felajánlja, hogy ne csak egy előre meghatározott pályán száguldhass, hanem a világ bármely táján versenyzhatsz, a nemzeti bajnokságokban. Mehetesz például Hokkenheim-ben vagy a híres Suzuka-n, Vancouver utcáin, Mexikóban, vagy az Ausztrál parton vagy a Laguna Secá-n, amivel utoljára a *Gran Turismo* 2-ben találkozhattál. Minden pálya tökéletes, és még helikoptereket és vasukat is beépítettek a háttérlemezbe, hogy a pályák megteljenek élettel.

Az autók választéka is bővült: Most már választhatod a német BMW-t és Audi-t, az olasz Alfa Romeo-t és Fiat-ot, az ausztrál Holden-t és a Falcon-t vagy az amerikai Mercurie-t vagy a Cadillac-et. Az amerikai touring car versenyek teljesen mások, mint az Európában megszerveztettek. A beguruló starttal, a közkedvelt V8-sokkal és a teljesen más irányítási taktikát követő hátsókerék meghajtással. Huszonegy alapvető kocsi közül választhatunk, természetesen az összes forgalomban van és mindegyik tökéletesen hiteles, még a műszerfaluk elrendezé-

se is. Ez a sok dolog könnyen kaotikussá válhatott volna, ha a Codemasters nem gyűjti a futamokat külön bajnokságokba, ha nem teszi bele a játékba a karrierlehetőséget. A program letelején meg kell felelned egy feladatnak, hogy bekerülhess a nemzeti csapatba, azután ha megnyered a futamokat, elmehetsz különböző bajnokságokra, aztán ha eljött az ideje a Világbajnokságra. És amolyan már megszokott Codemasters féle töltelek a játékban, a rengeteg megszerzhető plusz a kitaróbb játékosok legnagyobb öröme. Ha Free-Race módban megnyered a versenyeket, akkor kinyithatsz extra pályákat, miközben a felügyelői versenyeken szerzett pontjaid automatikusan elérhetővé teszik a tizenhat rejtett autót megszerzését. Ráadásul a játékot olyan autók fémjelzik, mint a PlayStationön még sosem láttott Lotus 340R, az AC Superblower és a Bentley Hunaudieres-e. Sőt, ha legalább háromszor felkerül az dobogóra olyan kódot kapsz, amikkel sosem állhat meg a száguldozás. Ja, és jobb ha nem feletem a harmadik szabályt: Találj a játékban hibákat is, ugyanis még a végén azt hiszik, hogy rosszul végzem a munká-

**TOCA World Touring Cars**

**VENUE 1 OPTIONS**

REPLAY

REPLAY

REPLAY

REPLAY

**Ha csak egy sima versenypályát vagy egy kétjátékos arénát akarsz választani, látni fogod hogy egy csomó hiányzik. Ahhoz hogy csakozh hozzá tudj férni meg kell nyerned a megfelelő bajnokságokat.**

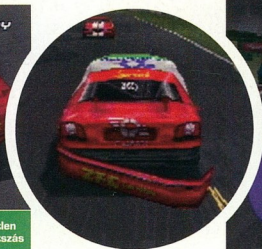


**És ez még nem minden. Minden egyes versenyen a csapatod által fog egy küldetést, mondjuk hogy háromszor kell első helyeztetek lenned. Ha teljesítetted a feladatot kapni fogsz egy titkos kódot, amivel további titkos csúccokat szerezhetsz meg.**

# SZEMLE



REPLAY



**Na menjünk** csak még egy kört! A hihetetlen eseménydús jelenetek kötelezővé teszik a visszajátzást és megtekintését.



LEAD 1/2  
POS 71  
TIME 00:16:25  
GEAR 3  
MPH 068



LEAD 2  
POS 2  
TIME 00:35:98  
GEAR 3  
MPH 083



LEAD 1/2  
POS 6  
TIME 00:34:57  
GEAR 3  
MPH 075

**Vancouver éjszaka.** A fali karcolókból kiszűrődő fények segítik a kelő városi atmoszféra megberendezését.

## A TOCA 2 egy legókokszivontató Volvo a WTC-hez képest

mat. Szóval, akkor kezdjük a... Vagy inkább a... Nem! Bocs srácok, de ebben a játékban nem találmás hibát, csak egy elég bémára sikeredett segédet a pit-ben. Tehát a World Touring Cars tényleg egy nagyon jó játék. Akinek ez sem elég, annak ott van a kétjátékos mód, amihez a gép még hozzáad két általa irányított vetélytársat is. És van egy négyjátékos opció is, persze csak akkor, ha van Multi Tap-ed. És végezetül a negyedik szabály: írj valami szellemeset és marandót a végére. Rendben. Tehát nyugodt szívvel állíthatom, hogy a TOCA World Touring Cars az eddig létező legjobb és a legelvezetesebb PlayStationre írt autós szimulátor. De lehet hogy mégsem a legelvezetesebb, mert ő tudja hogy mi tudjuk hogy ő...hat ez ma nagyon nem megy nekem. Van ilyen. Remélem elnéztek ezt nekem. ■

**Jonathan Davies**



LEAD 3  
POS 3  
TIME 00:05:37  
LAPID 02:00:37  
GEAR 5  
MPH 110

**Az első kör** után megjelenik a szellemképed, hogy utána a saját rekordjaidat is megdönthesd.

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHKEZ**

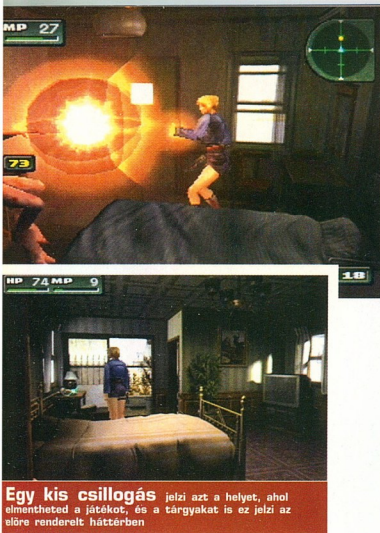
TOCA 2 (PS1 7/10)  
Az autós szimulátor, amit még az is szeret, aki kifejezetten utálja ezt a műfajt. Ráadásul most már olcsóbb.

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Aprórkés, dobozgermes és csodálatosak a speciális effektek. Tökéletes. 10
- JÁTSZHATÓSÁG: Ideális keverke a vezetésnek, az útközésemnek és a kamierlehetőségnek. 10
- ÉLETTARTAM: Sosem unod meg, és rengeteg rejtett dolog vár rád. 9

■ ÖSSZEKÉP: Emlékszel még, hogy mennyi örömet okozott a TOCA 2? Dupláz meg, és addig hozzá még négyet. Egy végzetlenül igazságos játék, amivel ha meg is tud játszani az ember. Sőt, akkor még a tölcés autókát, és a pályákat még bele sem számoltam.



**Egy kis csillogás** jelzi az a helyet, ahol elmenthető a játékok, és a tárgyakat is ez jelzi az előre rendelt háttérben



**Nagyon** szépek az effektek, de a bejátszások elég egyhangúak és maradoak. És úgy, mint a *Vagrant Story*-ban, itt sincsenek digi szövegek



PARASITE EVIL? RESIDENT FANTASY? A SQUARE ELKÉSZÍTETTE AZ EGVELEGET A JÁTKVENCEKBŐL



# Parasite Eve 2

A keresztezett játékmenezből született meg az elgondolkodtató remekmű

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	Square Europe
■ FEJLESZTŐ	Squaresoft
■ MEGJELÉNÉS	Szeptember
■ ÉLETKOR	15 év felett
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

**HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHÉZH?**  
**RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**  
 (PSH08 10/10)  
 Egyszerűen csodálatos. Remek rejtvényekkel.

**E**gy profi szörnyvadász program játéknak, napjainkban már megvan a maga kiforrt trendje. Főleg Amerikában. De vajlik be, hogy sokkal izgalmasabb lenne, ha egy csapdába ejtve vagy számúve lennének egy játékban. Az *Eve 2* egy szívesen megszerkesztett, napjaink moziifjére támaszkodó kalandjáték, és a keresztezett játékmenezből született meg az elgondolkodtató remekmű, ami jóval több kihívást jelent annál, mint hogy szimpla szörnyeket vadászunk le hétköznapi körülmények között.

Miközben a játék elődje (Európában nem adták ki) egy film alapú RPG volt, az *Eve 2* inkább a *Resident Evil*-ből merített ötletet. Ungaris Aya Brea úgynék csoszogó mutánsokat üldöz, természetesen a lehető legelhanyagotabb helyeken. Nem is beszélve a véres FMV-krol, ahol legfeljemetesre a szörnyek sikerült, ugyanis a lehető legkevésbé emberi tulajdonságok maradtak csak meg. A *Parasite Eve 2*-nek

nagyon szép a technikai megvalósítása, átlátható a térképrendszere és a fegyverzenál is nagyon megnyugtató, azonban még mindig vannak olyan hiányok a játékban, amiket bőven ki lehetne pótolni. Például a vásárlás lehetőségét, ahol a szörnyek megöléséből származó pontokból (Bounty Points) tudsz újabb felszereléseket vásárolni.

A leleményesség és a fortély, két elengedhetetlen motívum egy játék játszhatóságát tekintve. De lassuk, hogy mi az, ami miatt veszített a játék kulcsfontosságú atmoszférájából. Nos, a hiányzó gyors löszradagolás, ám nélkülözhetetlen egy ilyen jellegű játéknál, na és persze a mentésnél sem elhanyagolható, vagy hogy nekad arra lesz ott a legnagyobb szükséged. A *Resident Evil* sikere mögött még az állt, hogy a Capcom megpróbálta megszüntetni azt, hogy a képernyő túlszűfolt legyen, így csak egy pár félelmetes kameraállás, kevés löszér és sötét sarkok maradtak eszközöként.

Na meg egy könnyen beazonosítható, egyedülálló, és nem túl erős főszereplő. Voltak helyzetek, amikor ők a játékban még „csak” meglepődtek valamilyen jelenségétől, de te már biztos, hogy rég beástad volna magad a földre a felelmetől. Hát, az *Eve 2* visszahozta magával a már elfeledett sérákat, telerakta a képernyőt HP/MP mérővel, löszszámlálóval, mozgásdetektorral és még sok minnennel. Amint feltűnik egy ellenfél, elkezdének a képernyőn porogni a számok, hogy emlékeztess a játékok arra, most elérkezett a küzdelem ideje, messziről elkerülve ezzel a meglepetést és az igazi horror.

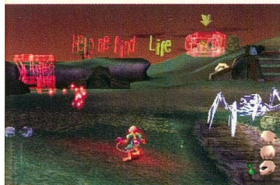
Várásolj...óóó...bocsánat, használnd a parazita energiáidat, és akár a harcos is pauszálhatod, hogy jobban szemügyre vehesd az ellenfeleidet. A fértértesek elkerülése végett a *Parasite Eve 2* egy nagyon igazmas RPG, csak nem kellett volna beolnania magát a „túlélési horror” szürrealm. Lájtátok, ez lesz belőle, ha kikézztek a természet erejével.

Zy Nicholson

- GRAFIKA Gyönyörű effektek és renderelés, de az ávzetékok nagyon merevek 8
- ÖSSZEKÉP Nos, az első sorban azt kéne olvasnunk, hogy „túlélési horror-RPG remek”. A játékok furcsa keveredése teszi érdekessé, de még így sem lesz a *Parasite Eve 2* egy maradandó program. 6
- JÁTSZHATÓSÁG Nem túl rémisztő, és nincs túl sok stratégiai elem benne 6
- ÉLETTARTAM Csak a szuper-kemény újrásztás jó, viszont a játék hiper-rövid 4

**PlayStation**  
Magazin  
**ÉRTÉKELÉS**

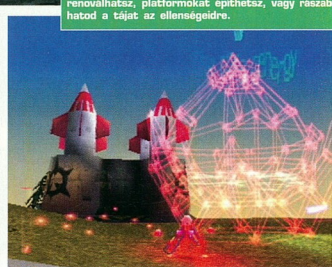
**7**  
A TÍZBŐL



**Groteszk színek, fura nadrágok** – ez csak az idegenek bolygója lehet. Vagy egy buli a 70-es évekből.



**A szikrázó anyag** segítségével épületek renoválhatók, platformokat építhetsz, vagy részben hatod a tájat az ellenségedre.



JÁTSSZ NAGYFEJŰ IDEGENESDIT AZ SCEE ENERGIADÚS AKCIÓ-PLATFORM JÁTÉKÁBAN



# Terracon

A szürkék által épített robot, a névadó Terracon, felszívta magát, isten-komplexus

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Picture House
■ MEGJELÉNÉS	Augusztus
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

**A** Szürkék egy olyan civilizáció tagjai, amely régebbi, mint a miénk, kinézetük pedig a Roswell-dokumentumfilmek kis lényekre emlékeztet (akárcsak az összes idegen). De most összekuszálódott minden. A nagy robot, amelyet azért építettek, hogy megváltoztassa a lakhatatlan bolygók légkörét, s így megoldja a túlnépesedési gondokat, most ellenük fordult. Minden áron meg kell állítani. Az alapötlet ismerős lehet, de a Terracon-ban vannak olyan elemek is, amelyek meglepően eredetiek teszik a játékot.

A szürkék által épített robot, a névadó Terracon, felszívta magát, isten-komplexusa lett, és lerombolta a nekik otthont adó bolygót. A gép most áthalad a galaxison, és minden, útjába kerülő bolygót felrobbant. Te Xed szerepébe bújsz; ő az egyetlen szürke, aki megmenekült a masina támadása elől, most pedig az a nagy feladata, hogy a bolygók védelmét aktiválja a Terracon legyőzése érdekében. Érted? Bár te vagy a magányos hős, azért akad némi segítség. A háttartályos energiapuska-szerűségek mel-

lett ugyanis itt van Doc, a helyi Obi-Wan számítógéppel generált bölcs szelleme.

Ebben a 3D platform játékban bolygók között vándorolsz, generációt (Genergy) gyűjtesz, kiirtod a rosszfiúkat, megmented a világot, és kettéhasítod a gyanútlan gépszörnyet. Különböző rejtvény- és akcióelemek is felbukkannak, a Picture House sok egyéb klassz ötletet is bevetett annak érdekében, hogy még nagyobb élményt nyújtson – a legfigyelemreméltóbb ezek közül maga a genergia. Ez egy olyan energiaforma, amely sokféle színben tündököl, s arra használható, hogy a hasznos tárgyakat hozzon létre, győzze az ellenfeleket, vagy épületeket romboljon le. A puzzle-szerű elemek nagyrészt a genergia köré csoportosulnak, de vannak retro fegyver-bonuszok is, amelyek tested mellett orvnylenek, s megduplázzák támadásaid erejét, illetve sebességét. Később mindegyik, a szinteken felszedhető bonuszt megduplázzad a hajód felédzetén. Elcsérelhetsz bármit, amit egy küldetésen gyűjtöttél olyan fegyverekre, amelyekre a következő felszíni misszió szükséged lehet.

A készítőket mindent megtettek, hogy a menüképernyők megjelenését a lehető leg-

jobbá tegyék, és kezelhetősek is me-  
lő legyen. A háromdimenziós szintivá-  
képernyő egyszerűen csodálatos, a fej-  
hihetetlenül eltalálta ezt is. Itt sosem  
összevissza váltogatnod a menük köz-  
közli interfész összekötése témaszerűek és  
letesen hozzájárulnak a játék atmoszfé-  
hoz. Még a játék közbeni szinttérkép-  
tési idő is érdekessé válik, mert „folyik  
hajóadatbázis feltöltése”, amíg te lelék-  
felkészülsz a következő akcióra.

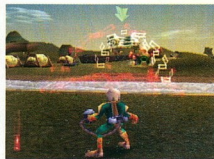
A grafikai elemek színesek, néhány  
járás-effekt is akad, a különféle nézete-  
sincs hiány. Viszont jó lenne egy-két tu-  
részen változtatni, a Skimmer jármű-  
vezése például lehetne precízebb, mert  
lenleg még gyakran megtérálja az emb-  
De még a furcsa hibák, Xed esetenként  
tűnése és a kezeltarban kevésbé jól  
kódó célzás sem rontja el az élményt.

Amúgy a játék akár még többet is  
vonulathatna sajátos humorából, hogy  
csak a legjobb gyermekfilmek és platf-  
játékok rajongóit kossa le, hanem min-  
őregbebetek is.

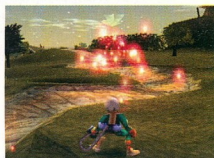
A Terracon helyenként elveszti kor-  
ságot, bár a grafika és az alaplétra kid-

## HOGY KELL...

### RENDBEHOZNI AZ ÉPÍTMÉNYEKET



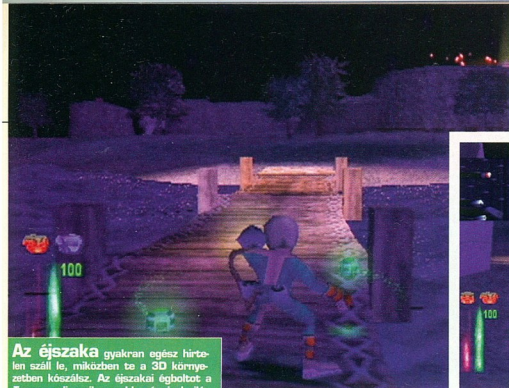
Gyakran találkozol majd olyan platformokkal és hidakkal, amelyek renoválásra szorulnak. Ez a nagy, szíkröző diagram is ezt bizonyítja.



Lőj bele a diagramba; ekkor egy jelző mutatója majd, hogy mennyi „generációra” (Generary) van szükséged. Aztán elindulhatsz összegyűjteni a szükséges mennyiséget.



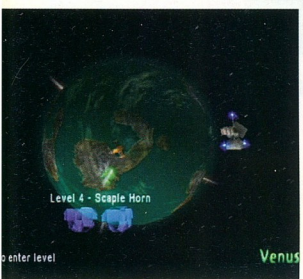
Lőj bele többször is a tárgyba, amíg az rendbe jön. Igazán nem nehéz.



**Az éjszaka** gyakran egész hízelően szól le, miközben te a 3D környezetben kószolsz. Az éjszakai égboltot a Terracon dinamikus robbanásaival világíthatod meg.



**Tágas** menüképernyők és filmbejátszások várnak rád a Terracon világában – nem semmi egy platformhoz. Képezz!



## lett, és lerombolta a nekik otthont adó bolygót...

zottsága végig igen jó. Ahogy megmenekülsz az ellenség karmaiból, cimboráid véres holttesteit ott lebegnek a világűrben, s bár nem túl ijesztőek, emlékeztetnek az alapsztorira. Veszélyek leselkednek rád, nem csak a cucc összeszedettségéből áll a küldetésed – itt életelekről van szó.

A Terracon remekül kiválasztott főszereplőt és briliáns, TARDIS-szerű szint-designt tudhat magáénak – ha azt hiszed, hogy befejeztél egy szintet, hirtelen kiderül, hogy a titkainak csak 16 %-át fedezted fel. Az élettartam egy árnyalatnyit romlik azzal, hogy a végrehajtásra váró feladatok bizony hasonlítanak, de a Terracon-nal mégis élvezet játszani, mert játékmotívumát nem egyszerűsítették le a gyermeki rajongók kedvéért.

Lee Hall



**Doc (a néhai)** is besegít a világmegváltásban, az ő segítségével könnyebben megszabadíthatod a világot az ember alkotói atóktól.

**HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?**  
**APE ESCAPE** (PS3/01 9/10)  
 Addiktív platformer, szelvény a csunoké a főszerep. Mi nérsz veyhatnduk?

## PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Jól kidolgozott, idegenes színvilág kevés hibával	9	■ ÖSSZEKÉP	Ettől a játéktól ne várd el, hogy ultra-realista legyen. Ettől függetlenül szíves és érdekes, vannak benne egészen egyéni húzások is. A jellegzetlen kezdes ellenére nagyon eredeti, pofás és élvezetes platformer.
■ JÁTSZHATÓSÁG	Egyhangú feladatok, időnként nehézkes irányítás	7		
■ ÉLETTARTAM	Kitűnő a hangulata, sokszor újrajátszható	8		

**8**  
A TÍZBŐL

# SZEMLE



**Kövessd** a sávot, hogy leelőzd a vetélytársaidat, és óvát meg a motoros szánodat a sérülésektől, hogy elég pénzed legyen a javításra.



**Szerkessz** pályákat, tuningold fel a gépedet és kockáztass ebben az igazán izgalmas és fordulatos játékbán.

### CHAMPIONSHIP

PLAYER 1  
SELECT SLED

TAMARA PHAZER 500  
DISK/CS...  
COOLING...  
FRONT SUSP...  
REAR SUSP...  
WEIGHT

450  
450  
450  
450  
450  
450

AXIAL FAN  
INDEPENDENT TRAILING ARM  
PROTECTION ALU  
211 KG

CHANGE  
SELECT PREVIOUS

00 · VENTURE 500 · PHAZER

IGAZ, HOGY NEM A LEGJOBB IDŐPONTRA ÉRKEZIK, DE ÍGY IS NAGYON ÉLVEZETES...



# Sno Cross Championship Racing

Te döntesz! Kapaszkodsz, vagy inkább lesiklasz?

**KARTOTÉK**

■ KIADÓ	Crave
■ FEJLESZTŐ	UDS Sports
■ MEGJELENTÉS	már kapható
■ KORHATÁR	nincs
■ JÁTEKOSK SZÁMA	egy vagy kettő

**S**nowcross! Ez olyami, mint a motorcross... Csak éppen hóban. És a receptje nagyon egyszerű: vegyél egy pár siléct, szereld rá egy lánctalpas kisgépre és tuningold fel, mondjuk úgy 500 köbcentisre. Ezután találj hozzá egy agyament pilótát is, aki bizonyosan sebességgel száguld át a sűrű havon, na és persze jégen. Hmm, jól hangzik!

A legtöbb motorsportban minden benne van, ami igazán dögös videójátékhoz kell. A *Sno Cross Championship*-ben kiélvezheted a szinte már tapintható sebesség és a hihetetlenül könnyed irányíthatóság adta lehetőségeket. Általában pont ez a két fontos tényező hiányzik az ilyen kaliberű játékokból, és ezért olyan mással érzésként. Csak berakod a játékot, és rögtön érzed a különbséget. Nem kell hosszasan tanulmányozni az irányítást

sem, sőt még gyakorolnod sem kell különösebben. Attól eltekintve, hogy a program alapja a hó, megmaradt a rally jellege. Te döntesz! Kapaszkodsz, vagy lesiklasz? Szerencsére a pályák elég zselesek, úgyhogy a kanyarodásoknál sem lesz különösebben gond. Az ember arra számítana, hogy a gép fura kicsúszáson néhány túlszártó fékezés után.

Tehát a játék igazán játszható, és az irányítás is abszolút kézben tartható. De persze vannak igazi nehézségek is. Ugyanis nagyon nehéz a különböző versenyeken igazán jó eredményeket elérni. Tökéletesen kell teljesítened a pályákat, és sajnos a nehézségi fokozatot ebben az opcióban nem veheted könnyebbre. Rádásul rengeteg a hepehupa, úgyhogy az ugratások sem kizártak egy verseny alatt. Ha megnyomod a „trükk” gombot és valamelyik irányt hozzá, különböző mutatóványokat fog versenyzé-  
nk

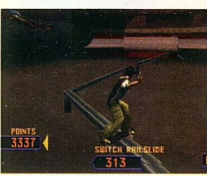
a levegőben produkálni, amivel extra pontokra tehetünk szert. Persze pontosan látni is egy külön történet. Ha úgy érsem a földre, hogy pont egy trükk közepén tasz, elesel, és az összes lehagyott mellől led (akik sosem merészkednek el mellőtől messzire) simán átgázolnak rajtad. A nem is beszélve, hogy az utolsó helyre szor vissza. Nagyon rossz így a kritika vele felé lehúzni egy játékot, de hogyha valaki nem is beszélve, az egész verseny utolsó feljavitatható a motoros szánodat, csak az egy bökkenő, hogy a helyezésesidőért csajtyé összeget kapsz, amiből maximum javításokra futja, specizésre már nem igaz. És a versenyeket folytatnod kell, amik általában sosem túl könnyűek. Összítve a *Sno Cross* egy nagyon jó játék, hiányzik belőle valami igazán elsőpré-  
nk

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÖLSZ EHEZ?**

**SLED STORM** (PS2OS 8/10)  
Gyors motoros szán verseny, tele izgalmaival és nagyobbánál nagyobb hűbuccakkal.

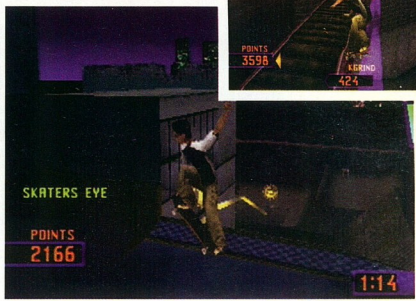
**PlayStation Magazin**

■ GRAFIKA	Gyönyörű, éles grafika. Lélegzetelállító pályák.	8	■ ÖSSZÉP	Egy gyönyörűen kivitelezett játék, ami bárhol megállja a helyét, csak az egyetlen hibája hogy egy kicsit nehéz sikarajtot. Elvezetés végigcsinálni, csak kizártas kell hozzá. De mihez nem kell mostanában?	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Tökletes, csak az esések ne lennének...	8			
■ ÉLETTARTAM	Nagyon belefáradsz, mire végigviszed.	7			



**Száguldás?** Majdnem betörtam a fejem, amikor nagyon gyorsan száguldoztam egy fadesszékben, és még a dezodorom se segített...

**En nem látok** semmi rosszat egy kis hepphughson és egy kis száguldásban. Ti láttok valami kivételről a deszkás paradicsomban?



ÚJABB DESZKÁSOK PRÓBÁLJÁK ELFOGLALNI TONY HELYÉT...



# Grind Session

**Az összetett pörgéseket és fogásokat elég egyszerű megcsinálni...**

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Shaba Games
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

**HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?**  
**TONY HAWK'S SKATEBOARDING**  
 (PSM04 9/10)  
 Teljesen játszhatóság és nagyon szórakoztató

**M**indenki ezt a tudást szeretné. Ez az a színvonal, amit elérni lehet, de megvenni nem, na, pont ez az alapja a legújabb deszkás *Grind Session*-nek. Nos, a játék lényegét és a felépítését tekintve még mindig a *Tony Hawk* nyomában jár, de beleraktak valami mást is, bonuszpontokat, amiket csak igazán nyakatekert manőverekért kap a játékos. Ezen pontok nélkül képtelenség újabb pályákat megnyitni, vagy éppen újabb trükköket megtanulni.

Ahogy bekapcsolod a gépet, már szinte azt hiszed, hogy ez a *Tony Hawk*, sőt, annyira hasonlít, hogy Tony-nak fel kéne keresnie az ügyvédjét. Mondhatnánk, hogy ez egy bók, ugyanis ha nem úgy

nézel ki, és nem úgy játszol, mint a mester, akkor ne is vesztegesd az idődet a deszkával. A *Grind Session*-t átjárja *Tony Hawk* szelleme, de valamivel mégis többet nyújt, ugyanis itt elfelejthetjük a rossz foldet-éréseket, a kombók is sokkal könnyebbek, és a Super Mode-ban bármit megtehetünk. (pl.: 900 fokos forgásokat, stb..)

A legszebb a játékban a pályák kivitelezése. Az utcák tele vannak rámpákkal, poolokkal, lépcsőkkel és rengeteg mással, amiken szanaszét vandálizálhatod drága deszkádat. Tehát a pályák teljesen eltérnek a *Tony Hawk*-ban megszokottaktól, szerencsére nem jellemző az a túlságosan bezárt érzés. Persze a lényeg még mindig ugyanaz, mint a *Tony Hawk*-ban. Megcsinálsz egy jó

trükköt, és a trükkökért pontokat kapsz. De itt, ha jól szerepelsz, még egy újság címlapjára is felkerülhetsz. Csak az a baj hogy néha már túl egyszerű pontokhoz jutni, és ez nagyon lerontja a játék élvezhetőségét. Semmilyen kétség nem fér ahhoz, hogy a *Grind Session* egy szolid, kellemes kis vasárnap esti játék, rengeteg kihívással, élvezetes játékmennettel, csak a játék ugyanúgy az elődei árnyékában jár, mint a játékban szereplő összes sztárjelölt (Willy Santos, Cara-Beth Burn-side és Pigpen) Ez már lerá-gott csont. *Tony Hawk* rulez!

Pete Wilton

**PlayStation**  
Magazin

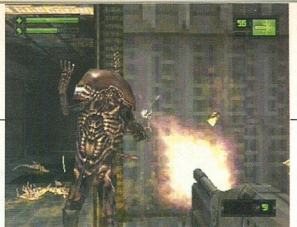
**ÉRTÉKELÉS**

■ GRAFIKA	Divatos és megbízható	7	■ ÖSSZEKÉP	Attól nem kell félni, hogy ez valami világrengető játék, a <i>Grind Session</i> -ben van egy-két újítás és néhány élvezetes pálya. Viszont <i>Tony</i> olyan közel van, de valahogy mégsem tudja átvenni a <i>Hawk</i> varázsát.
■ JÁTSZHATÓSÁG	Több trükk, mint egy Rodolfo dobóban	8		
■ ÉLETTARTAM	A nagydíj egy igazi kihívás	8		

**8**

A TÍZBŐL

# SZEMLE



Egy ritka pillanat a hajó titján: se folyóscs, se idegenek (legálábbis látóvetelváson belül)

Csak semmi pánik... hoppá... fogy a lőszer? ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ...



ROVÁROK ÉS KALÓZOK. LEHET EGY ROSSZ FILMBŐL JÓ JÁTÉKOT CSINÁLNI? HÁT PERSZE...



# Alien Resurrection

„Ez nem agyatlan gyilkolászás; az Argonaut tovább növelte a feszültségeit”

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	Fox Interactive
■ FEJLESZTŐ	Argonaut
■ MEGJELLENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	15 év
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

**A** film videojátékká válása már akkor eldőlt, mikor a leszál-lóhajó lezuhant, és Hudson kinyilvánította egyéni véleményét („Game Over”). Jobb receptet már álmodni sem lehetne: nagy űrhajók, gyilkos szörnyek, és a berendezést felaprító fegyverzet; azonban az *Alien*-filmek sötét hangulatát nehéz volt a konzolképernyőn visszaadni. Leginkább arról szóltak a játékok, hogy legyilkoltad az első utadba kerülő idegent, aztán a többi szerencsétlen rovaron tovább finomítottad a technikát. Magyarán szóva közönséges lövedézős programokról volt szó, ahol a szörnyek véletlenül épp Alien-formájúra sikeredtek. Egészen mostanáig...

Minden tiszteltünk az Argonauté, akik, bár a játékok az átlagos

negyedik részen alapul, sikeresen vegyítették a James Cameron-rendezte második rész akciófilm-hangulatát az első sötét, ijesztő atmoszférájával. A fejlesztők azt állítják, hogy a játékra a legerősebb hatást a PC-s *Half-Life* gyakorolta, de az *Alien Resurrection* inkább a Capcom módszerrel él – klauszrofóbiás ijesztgetés, hirtelen erőszakító résekkel. Korlátozott számú lőszerrel.



Láthatunk még egy intro-képernyőt is, ahol felkéri a játékost, hogy sötétben játsszon, és van egy opció, amely a TV fényerejét állítja be a maximális félelem hatás eléréséhez. Ez egyébként nem csak humburg – ahhoz elég lenne egy figyelmzettő szöveg a gyenge idegzetiénelk... Mindezen rések helyszínétől ped a USS Auriga *Doom*-os fémfolyóscs szolgálnak, ahol az ostoba katonai tudóscs klónozták halott hősöncökét, küsdét belőle kedves kis parazitájt, majd DNS-ének segítségével kitenyésztettek egy csapatnyi nagy, gonosz idegent; katonai célokra. Egy csapatnyi rosszfűü érkezik e friss szállítmány áldozattal, akik az idegenek táptalajul szolgálnak majd. Ripley magához tér, és rájön, hogy nem teljesen ember. Az idegenek megcsóknak, és a Föld felé tartó hajóscs elszabadul a kaóscs...

A küldetéscs lazán követik a mozifilmcselekményvonalt, és az események határozzák meg a karakterváltásokot is. Előszór Ripley szerepét alakított, aki csak a tőrekszik, hogy kijusson a cellájából, és épségben elérjen a zsoldosáig; aztán te





**Rántotta** rendelt! Egyből löd szét a még ki nem feltárt csöveket, mert az arctámadókat sokkal nehezebb megolni



**A vizalatti** részek, ha lehet, még ijesztőbbek. A rossz látási viszonyokkal és a tompított hangokkal a reflexoidnek még jobban kell működni



## HOGY KELL...

### IDEGENEKET ÖLNI?

Menjünk csak végig...



**PISZTOLY**  
Állandó társad. Végtelen lőszer, azaz a nem elhanyagolható rossz tulajdonsággal, hogy alig karcolja meg az idegeneket...



**SHOTGUN**  
Már izmosabb, csak itt is van egy kis bibi... ahhoz, hogy bármilyen sérülést okozhas, intim közelségbe kell kerülnöd



**PULSE RIFLE**  
Bármilyen távolságra hatásos, de sajnos rettentően tempóban zabálja a lőszer.



**FLAME THROWER**  
Nem túl hatásos nagy területre, de sajnos rettentően alkalmas az arctámadók elpusztítására, és a kis helyeken való gyors tisztogatásra.



**LASER**  
Elméletileg egy lövéssel öl. Ez persze attól is függ, milyen pontosan célozt felült helyzetben.



**ELECTRIC GUN**  
Végtelen lőszer, de ha felületlenül löv, csak egy hatástalan nyikoklásra képes. Tartozd az űrszűrőt való utolsó összecsapásra.

## azzal, hogy a lőszer ritka kincsékként kezeli.

vagy Cell andriod, akinek a küldetése – az energiaszolgáltatás visszaállítása és az ajtók kinyitása – már jóval veszélyesebb; később az irányítás az egyik keményvonalasabb Alien-vadászó, akinek egyszerűen le kell gyilkolni a lehető legtöbb idegent úgy, hogy – jó esetben – őt ne gyilkolják le. A pánik sújtotta alsó, vízi szintektől eltérően a környezet ritkán változik: folyó folyosó után, fel a létrán, le a létrán, keresztül a szellőzőaknán a kicsapó gőz-sugarak, elektromos kisülések, miegymás között. Nincs havas pálya, sem kinti részek, sem kis pihenő. A rejtvények nagyrészt kar-húzóasztal és gombnyomogatásból, valamint (valljuk be őszintén) a Resident Evil-ből lopott kombinációs zárakból és neveléses logikai feladványokból állnak. Az, hogy a játékos sosem jut az űrhajó falán kívülre, azt a hatást kelti, hogy nem egy játékot játszol, hanem valójában ott vagy a klauszrofóbiás folyosón.

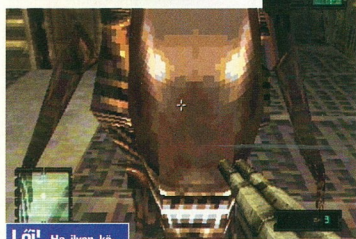
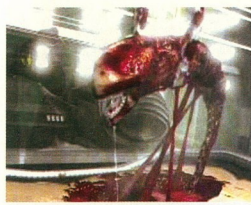
És ez nem agyatlan gyilkolászás; az Argonaut tovább növelte a feszültséget azzal, hogy a lőszer ritka kincsékként kezeli. A lőszerláda nem hevernek ott csak

úgy a szobák közepén – kutatni kell utá-nuk ládákban, sötét beugrásokban. Az idegenek támadásai majdnem mindig meglepőek, gyorsak, és ami a legfontosabb, intelligensek. Lehet, hogy meghallasz egy közeli sziszegést, és a mozgásérzékelő csipogását, és a falnak veted a hátad; azonban mikor az öreg savas-szájú végül megjelenik, nem rohan bele ongyilkos módon egy golyózámba: a kifejelett idegenek falról-falra ugrálnak, csoportokban, vagy hátulról támadnak. Az arctámadók még rosszabbak, mert a tojásból való kikelés után összeviszva ugrálva haladnak, de a fő irányuk mégis te leszel. Vagy gyorsan lekapod őket, vagy eltöltés egy kellemetlen perccel azzal, hogy megpróbálsz találni egy hordozható orvosi egységet, amely kioperálja mellkasod hivatlan lakóját.

Bár a játékok csak kétfajta idegen szerepel, a változatosságot a támadások intelligenciája és moizszerűsége biztosítja. Például egy későbbi szinten Ripley-nek le-resztül kell küsznia egy kacskaringós szel-lőzrendszeren, persze a viláldzó fények-kei. Egyszer csak beindul a mozgásérzé-

kelt, két helyen jelezve – egy előtted, és egy mögötted... hát igen; a falakból jönnek ki.

Az irányítás nagyon PC-szerű (a fel-le nézés elengedhetetlen a célzásához), és ahhoz, hogy normálisan használhads, egy tisztességes analóg joystickra lesz szükséged. A grafikanál az esetvonások elég elnagyoltak, így amikor közelebb érsz, az összesostból pixeles és darabos lesz. A Fox Interactive rendelkezésére álló hang-stábort tekintve szegény, hogy nincs több interaktív a szereplők között; beszédet kizárólag az átvezető jelenetek között hallani. És, ami a legbosszantóbb, hogy bár a lőszer általában eléggé bizonyul a fel-adatokhoz, a játék nehéz. Nagyon nehéz. Még könnyű fontozni is nehéz. És itt érkezünk el a mentési pontok problémájához – szintenként kettő vagy három mentési pont. Miért nem lehetett több mentési pontot beletenni, csak nehezen felszedhető tárgyak képében? Akkor leg-alább ügyesnek kellett volna lenni a megtalálásukhoz, hogy az aután meg-halsz, a legközelebbi alkalommal finom-hangolhads a mozdulataidat, ahelyett,



**Lőj!** Ha ilyen közel engedsz magadhoz egy idegent, valószínűleg ezt látsz utoljára. [a vad, kétségbeesett kontrollergűrűseiről most nem közlünk képet]



**Kér még** valaki tüzet? Az idegenek nem ijednek meg a lángok látványától, de azért megsúlni ők is megsúlnak.



## HOGY KELL...

### KISZEDNI MAGADBÓL A HÍVATLAN LÁTOGATÓT

Ha elázórod az arctamádó leszedését...



Az Idegen/emberi mennyországba jutás ahol az idegenek ugyan nem támadnak, de a sebészen csökkendő vörös sávból rajóhatsz: fogytán az idő.



Kutasd át a területet, és egy sötét sarokban rá is lelez majd egy hordozható sebészeti csomagra



Vedd föl és használd, de gyorsan. Egy kis belsőleges vizsgálat, kiderül hol az idegen benned, és már kis is azedna a sebészüktyű. Jó hír: újra ember vagy. Rossz hír: ez az idegenek is tudják...

## „Nagyon, nagyon nehéz. Még könnyű fokozaton is nehéz.”

► hogy a pálya közepétől a végéig el kellene magadat küzdeni egy csipetnyi energiával.

Ezek a bosszantó jellemzők azonban legtöbbször a háttérbe szorulnak a kidolgozottság és az igényesség mögött. A játékhoz (az Apa elnevezésű fedélzeti számítógéphez) a film Apa-hangját is szolgáltató Steven Gilborn adta a tehetséget, és a profizmus érződik rajta; a szétlőtt idegenek savat fröcskölve vergődnek a földön; és ami a legfontosabb, a játékos mozgása élethű futás és séta, nem pedig a szokásos vízszintes csuszás.

Az apró hibáktól eltekintve a PlayStation tulajdonosok végre a kezük közé kaparinthatják az igazi Alien-játékok, amire eddig nem volt lehetőségük. ■

Andy Lowe



**Állj! Állj!** Ha az Argonaut tanácsa alapján a sötétben járszol, egy híton belül idegenreccsa válsz.

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA A háttérké jók, még ha darabosok is. Világítás, idegenek: korrekt **8**
- JÁTSZHATÓSÁG Nincs sok rejtély – csak hangulat. Picit egyhangú **7**
- ÉLETTARTAM Nehéz a kevés mentési hely miatt. Kitart egy ideig **8**

### ÖSSZEKÉP

Az eddigi legsikeresebb kísérlet az Alien filmek játék-konverziójára. A rejtély-fanatikusoknak nincs elég fejtörő, az eszement lovóldozást kívánóknak túl kevés a löszér, de az összkép kellemes.

**HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHE**

MEAL OF HONOUR (PSM 07 9/10)  
Költséts-alapú első személyű lovóldozás, bár inkább Achtung, mint Alien

A THQ LABDÁKKAL PRÓBÁLKOZIK, TALÁN VALAMI KÜLÖNÖS REJTVÉNYJÁTÉK KÉSZÜL?



# Ballistic

## KARTOTÉK

KIADÓ	THQ
FEJLESZŐ	Mitchell Corporation
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

**M**ár egy ideje az Acclaim lerakta a puzzle játékok alapjait a *Bust-A-Move* sorozattal. A legutóbb PlayStation rajongó játékaik között biztosan találni elvéve egy-két fejtrő puzzle játékot, ám a THQ most úgy döntött, hogy nehéz munkával, de belekóstol abba a híres nevezetes nagy habos tortába.

Nos, a THQ nem a hagyományos *Bust-A-Move* sorozat újabb részét készítette el, hanem valami teljesen mást. A *Ballistic* lényege az, hogy ne engedjük az állandóan fogyatkozó labdákat a kép közepébe keveredni. Úgy tudod ezt elkerülni, hogy három vagy több golyót tömörítsz egy színi csoportba, de ezt is gondosan előre meg kell ter-

vezni. A nemkívánatos labdákat általában el lehet tüntetni a képernyőről, ami egy kicsit megkönnyíti a helyzetünket, de egy stratégiai elem elmozdítása na, ehhez kell nagy koponya. Háromféleképpen lehet játszani, van a Panic Mode: ahol egyre jobban nő a labdák sebessége, van a Stage Mode: ahol minden egyes labdát el kell tüntetni a képernyőről, és van a Two-Player Mode, ahol ketten tudjátok összemérni az erőteket. Főleg a kellems kis dub muzsikája a játéknak az, ami tovább fokozza az hangulatot. Most már itt lenne az ideje annak, hogy valamelyik játék kiérdemelje a puzzle-ör királya címet, de az egyszer biztos, hogy nem ez a játék lesz. ■

Catherine Channon



A hagyományos puzzle játékoknak is sok formáját ismerjük már PlayStationon, de a THQ most megszokta a sorozatot.

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Nem túl inspiráló, és sokkal összetettebb is lehetne	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Sajnos, hiányzik belőle az egyéniség	5
■ ÉLETTARTAM	Ez egy puzzle játék	6

■ ÖSSZEKÉP  
Nagyon kevés dolog van a *Ballistic*-ban, ami másra is hasonlít, de még így sem az igazi. Úgy, mint a többi ilyen játék, egyetlen frusztráló és egyetlen szórakoztató jellegű is.

# 6

A TÍZBŐL

# COMPFAIR 2000

## 13. Nemzetközi információtechnikai szakkiállítás és szakvásár

Budapesti Vásárcsopont

2000. október 31. - november 4.

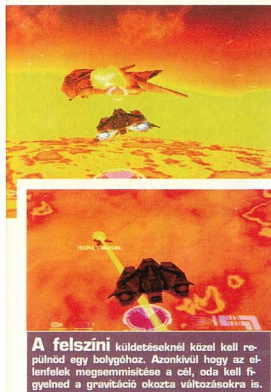
A kísérő programokból:

- Konferencia az internetes kereskedelem biztonságáról -
- Nemzetközi CATV és satelitte szakkiállítás és konferencia -
- Internetes alaptanfolyam -
- Karrier centrum -

További információ:



COMPEXPO Kft., 1053 Budapest, Kálvin tér 5.  
Tel.: 317-6760, Fax: 317-0436



**A felszíni** küldetéseknél közel kell repülnöd egy bolygóhoz. Azonkívül hogy az ellenfelek megsemmisítése a cél, oda kell figyelned a gravitáció okozta változásokra is.



**Ha rálősz** az ellenség energiapajzsára, akkor az világitani fog. (balra) Viszont, ha egy barátoságos űrhajó mellé repülsz, belekerülsz a pajzs fedésébe. Így nem lőhetsz, viszont attól sem kell félned, hogy téged talál el valaki.



NE KERESS BENNE LOGIKÁT HEGYES FÜLŰ BARÁTOM. MA UGYANIS HÁBORÚBA INDULUNK.



# Star Trek: Invasion

Ennek a játéknak van eddig a leglátványosabb és a legpompásabban

**KARTOTÉK:**



■ KIADÓ:	Activision
■ FEJLESZTŐ:	Warthog
■ MEGJELENÉS:	Szeptember
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy vagy kettő

**A** Star Trek sorozat rengeteget változott azóta, mióta Gene Roddenbury először megálmodta a szűk ruhás, univerzumokat bejáró és enyhe filozófiai töltettel megáldott rejteketek megfajtozott űrhajókat. Régen még hült helye sem volt ennek az intergalaktikus fontoskodásnak, vagy a mára már rendhagyóvá vált dimenziók közötti ingázásnak. Csak a radaron megjelenő, furcsán mozgó nagy tárgyakra figyelt fel a legénység. Jean-Luc Picard csak nagy óvatossággal közelítette volna meg, pontos leírást szerezve a tárgyról mielőtt meghozta volna fontos döntését, viszont ha Kirk-ön múltna, gúnyolódva felhúzná nyakig a cipzárját és szó nélkül rájuk löne két fotonatorpedót.

Így romlott és javult a *Star Trek* filozófia. Szerencsére a *Star Trek: Invasion!* Tökéletesen otvózi a két világot, a mára hagyományossá vált fantasztikus űrhajókkal, és a régi sorozat először-lőj-az-tán-kérdesz hozzáállásával. Sajnos a játékban nem mi hozzuk meg a nagy döntéseket, hanem a Starfleet Command-tól kap-

juk a parancsokat. Nekünk csak az a dolgom hogy mindent elpusztítsunk, amit csak kell. Viszont azt a legjobb tudásunk szerint kell tennünk. Felhatalmaznak téged, mint fiatal zászlóst, Cooper, hogy vezessed a Valkyrie-t, a Starfleet egy kisebb de annál gyorsabb űrhajóját. Alapvetően ez egy rövid lőtávolságú harci gép, de ha szükséges, akkor alkalmas nagyobb súlyú rakományok szállítására.

A legtöbb küldetésnél a Typhon-nal, a Starfleet egyik cirkálójával kell a galaktikus problémákat orvosolnod. Ha megcsodálsz a fenti képeket, lassan rájössz hogy idáig a *Star Trek: Invasion!* a legszebben kivitelezett játék, amit valaha is láttál. Minden egyes űrhajó, az egyszerű vadászgéptől kezdve a legnagyobb csillagközi cirkálóig tökéletesen van kidolgozva, csak repülsz hozzá közel, és máris láthatod teljes pompájában. A legtöbb hajó már ismerős lesz a filmsorozatból, mondjuk a Klingon Warbird, a Borg Cube vagy az Enterprise űrhajó maga. Ugyanis ezekkel a cirkálókkal sűrűn fogsz találkozni a játék folyamán





**Ismerős** lehet már a Starfleet számszámjegének az összerakós felülete. (Bent) Emellett Worf és Picard szereplése hízelgeti igazán a játékot.



**Sokszor** kell majd szembeszélned a Dávid és Góliát elmélettel. Mondjuk ha egy miniatűrjével mász csatlós egy hatalmas csikálával szembe, és csak egy felületes pilóta a bajtársad. Hát, nem túl báztató...

## kivitelezett háttére, amit valaha is láttál.

Patrick Stewart, azz Monsieur Picard kommentárjával kísérve. A tüzéroi igazi színfolt, és ha meglátod a pályákat, szabályosan kivirágzol. Bármí is történjen a képernyőn, az események sosem szakadnak meg. És a legképrázatosabb, a legvalóságosabb háttérrel megáldott játékok csak szerethetőek. Egyszerűen az elképesztő vizuális megvalósítás a fotelbe fog szegzeni. Csak a gyakorló pályákon repkedhetünk kedvünkre egy kicsit, a már a repülés időskorban jól ismert repülő-át-akarónk módszerrel. Ha a hajo orrát túlságosan előre döntöd a kaja szélének, akkor úgy elkezded pörögni tőle, hogy szinte leessik a gép páncélbevonata. Ettől a kis frusztrációtól eltekintve, a játék ezek után zökkenőmentes. Minden értelemben. Ha már befejeztél a gyakorlást, rögtön tűzhetsz az úrbé egy kis kitüntetésigyjűtésre. Az első küldetések még nagyon egyszerűek. Eleinte a Romulan-okkal kell harcolnod, akik a teherszállító-hajókat akarják megkaparintani, de ermlitenem sem kell, hogy te ezt meg fogod akadályozni. A Valkyrie űrhajók vadonatúj, még sehol nem

találkozhattál velük, ugyanis a Paramount cég kifejezetten az *Invasion*-re tervezte őket, a már jól bevált Borg technikai felépítésére támaszkodva. Nos, a gonosz gumifejű kiborgok ismét feltűntek a színen. És vajon merre tartanak? Hát, természetesen a Föld felé. Tehát azt már biztosra állíthatjuk, hogy ők állnak a kozmikus összeküvés mögött. A Borg-ok pedig már fegyverkeznek a Starfleet felügyelete alatt. De ez még nem minden, ugyanis egy ősi faj, a Kam'jahtae-k is elkezdnek körülötte az alkalmatlankodni. Néhány kezdetleges csatát kell majd megvívnod a bogaras Kam'jahtae katonákkal, akik hihetetlenül arctalan harcmorodurkól, és a könyveden elpusztítható űrhajókról híresek szerte a galaxisban.

Eltérően a már megszokott *Star Trek* univerzumi gépezetektől, ezek a bogarak nem nagy hajókkal, hanem temérdek kicsivel vannak felfegyverkezve, ami viszont néha talán még hasznosabb is. Leginkább az Attack Marshall-októl kell felhúnni, ugyanis azoknak a páncélzata olyan erős, hogy a nagyobb űrhajókat lazán tönkre tehetik, úgyhogy hasznos őket elsőként

levadászni. Egy Valkyrie-t harcban irányítani nem egy leányalom, de a küldetések alatt belejössz és a későbbiekben űrhajó rejtett kapacitásába is betekintést nyersz. Sok dolog vár rád aheylt. Csak a hajtó irányítandó. Például szemből egy másik űrhajó megtámad, oldalról hirtelen megkerülheted és hátbatámadhatod, vagy ha pont a tűzvonal közepébe kerülsz szuperssebességre kapcsolva elmenekülsz a nem éppen barátságos helyszínről. Tehát minden a léleményességeden és a hajtó irányításából szerzett rutinodtól függ. Ha szaktasz egy kis időt az összes manőverre, meglepőde fogod tapasztalni hajó sokszínűségét. A taktika az, amivel könnyen nyersz a csatákban. Viszont vannak igazán meglepő fordulatok is a játékban. Ahogy a Borg űrhajók módosítják a pajzsukat, hatástalanítva az ellenük használt lövedékeket, hogy csak közélharcban tudj őket megsebesíteni. Vagy a pompás effekték, amint betörsz egy ellenes űrhajó energiapajzsába, majd ha lelőtted még egy ideig irányíthatatlan póróg az űrben mielőtt még atomjaira robbanna.

## HOGY KELL...

### GYŐZNI A KÖZÉLHARCBAN.



A közelharc művészete nagyon cseles tud lenni. Csak azt az egy dolgot tartd az eszedben, hogy egy nagyon jól manőverezhető kis űrhajót irányítsz, amivel könnyűszerrel tudsz körket írni a levegőben.



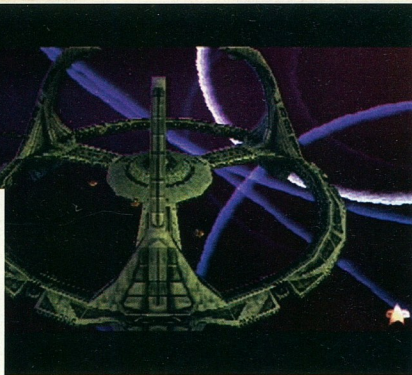
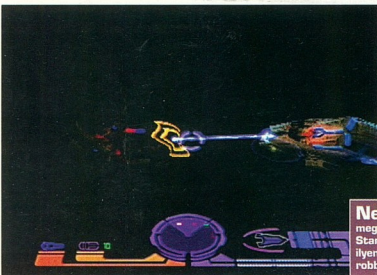
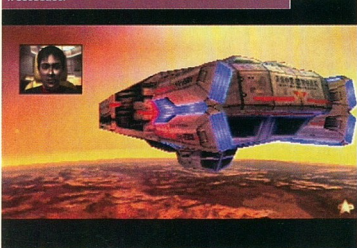
Az ellenséges gépek mindig szemébe fognak támadni, aztán ha a rázdulótól golyózápor után elmentek lelett, gyorsan megfordulnak. De ha te előzéken nyomva tartod a lövés-gombot, akkor a célkeresztben marad az ellenség, miatt te a hajtó mögé kerülhetsz.



És ekkor jön el a te idő, amikor megprovoztad egy pár fotontörpédóval. Viszont szembe kell nézned azzal a ténnyel, hogy minden egyes űrhajónak meglesz a maga támadási taktikája, de idővel mindeket kismérlheted és könnyűszerrel legyőzheted.

# SZEMLE

**Minden** egyes küldetés elején a hajó kapitánytól tudod meg a feladatot, vagy hallgatsz meg a sikertelen feladat miatt kiérdemelt lelki fröcsöcsöt.



**Nem kell** fontos döntéseket meghoznod, azt hagyd csak a Starfleet-re. Te csak robbantgass, ilyen grafika mellett, ugyanis a robbanások képrázatainak.

## HOGY KELL...

### ELPUZTÍTANI A BORG CUBE-OT.



A Borg, amit meglehetősen gyűlöttegű fasizta idióták irányítanak - bizonyítja ezt az a tény, hogy óriási kocka alakú űrhajókkal pésztazzák át a galaxist. Az *Invasion*-ben lehetőséget kapsz arra, hogy te döntsd el, melyik eszmédra a legkézenfekvőbb támadási taktika.



Miután levadéztad az összes kísérőhajót, repülj be a szellőzőnyíláson, hogy megkeresd a főgenerátort. Belül a kivésző csöveket űrtoronyokkal védik, úgyhogy tökéletesen kell navigálnod, hogy elpusztíthasd a generátort.

## „Ez egy kitűnő 3D-s űrbéli lövöldözős játék”

► Ha cinikusak akarunk lenni, mondhatjuk, hogy az *Invasion* nagyon hasonlít a *Colony Wars*-ra. De ez mégsem teljesen igaz, ugyanis a sokszínűsége vetekszik minden eddigi játékkal. Tehát rövid jellemzésel: ez egy csodálatos 3D-s űrbéli lövöldözős játék, hihetetlen grafikai, lebilincselő sztorival és a részletekre tökéletesen ügyelő pontossággal megtervezett kivitelezéssel. Ez azért mindenkinek szöveget ut a fejébe. Ez a legjobb *Star Trek* játék bármelyik létező konzolon megjelent részközl. Ellenállni felesleges. Egy ilyen inváziótól még a földlakók is oromtáncot járnának. ■

Al Bickham



**Könnyű** irányban tartani magadat, mert a hatalmas játékvilágban sok a jelzőpont.

**HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?**  
**COLONY WARS: RED SUN**  
(PS3/10 8/10)

Colony Wars, fémvesz csiszolva. Több svájcor.

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Gyönyörű. Nem hittünk a szemünknek. <b>10</b>
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Gyorsabb, szebb, de mégis egy kicsit <i>Colony Wars</i> . <b>9</b>
■ ÉLETTARTAM:	Rengeteg küldetés és két játékos mód. <b>8</b>

■ ÖSSZEKÉP:  
Mi történt most hirtelen? A *Star Trek* játékok sosem voltak még ilyen izgalmasak. Az *Invasion* az eddig létező legszebb 3D-s lövöldözős játék a Playstation történetében. A legszebb eddig elkészült *Trek* rész.

# ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

Egyéves előfizetés  
esetén, teljes verziós  
játékot küldünk aján-  
dékba.

# AKÁR

# 33%-KAL KEVESEBB

**FIZESS** elő a PlayStation Magazinra és  
a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jut-  
nak el legelőször. Ráadásásként, egyéves elő-  
fizetés 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

## A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre 15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

Fél évre 8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

**Előfizetőinknek ajánlott!**  
Régel és új előfizetőink  
ezt újságot mostantól  
ment kiutazásmentesen  
kapják.

# Kívánj EGYET

**SZÍNES KRISTÁLYOKRÓL ÁLMODSZ? VAGY EMBEREVŐ DINÓKRÓL? ESETLEG VONATOKRÓL ÉS MOTOROKRÓL? AKKOR JÓ HELYEN JÁRSZ. TÜNDÉRKÉNK VALÓRA VÁLTJA ÁLMAIDAT...**

KÉRTE: VARGA ATTILA RÁCKERESZTÚRRÓL

## HOGYAN... VÍVJUK MEG JÁTÉKHÁBORÚNKAT

### TOY STORY 2

Szint kiválasztása

Az „Options” képernyőn pötyögj be: →, ←, ⊕, ⊗, ⊙. Így az összes szint elérhető lesz. (De a „Pizza Planet Token”-eket így is össze kell gyűjtened!)

Elemek

A „Bombs Away” szinten menj végig balra, ott lesz az első elem. Ezután menj végig jobbra, ott találod a másodikot.

Zöld lézerek

A zöld lézer egy lövéssel megöli az ellenséget. Találsz egyet Andy házában (Andy's House) a garázsban. Mász fel a kisbusz tetelére és meglátod a lézert. Egy másikat Andy házában szomszédságában találsz (Andy's Neighborhood). Keressz meg az összetört kocsi, a lézerek ott kell lennie az orrod előtt. A harmadik lézert az „Alleys and Gullies” szinten találod. Fordulj jobbra, amint meglátod az első repülőbe dobot.

Fáramszás

Az „Andy's Neighborhood” szinten mász fel a hintára, onnan a másik hintára, onnan pedig tovább a kerékre. Mász fel a kötélen, és ugorj a fa tetelére. (Találsz legfelül egy papírsárkány-főnököt, továbbá, amikor először mászol fel, megjelenik Hamm. Ha hozzá neki 50 érmét (coins), kapsz tőle egy „Pizza Planet Token”-t.)

Zöld katonák

Az „Andy's Neighborhood” szinten üldözőbe vesz téged egy traktor, de te nem menekülj ki az udvarból, hanem fordulj meg, és meglátod az első zöld katonát. Menj fel a lépcsőn és közelíts meg. Fel fog ajánlani neked egy „Pizza Planet Token”-t, ha megtalálod mind az öt társát. Öket már nem nehéz megléni, csak figyelj a lángokat.

Krumpli úr szeme

Mász mindig felfelé az építkezésen és meg fogod találni Mr. Potato Head szemét. A jutalmad nem marad el.

A felhűzős robot legyőzése

Akkor lódd a lézerezlel, amikor éppen felhűzza magát.

A légkalapács legyőzése

Szerezd meg Mr. Potato Headtól (a szeme megtalálásáért) a „korongvetőt”. Lódd a légkalapácsot, és ne engedj túl közel magadhoz, mert ő akkor visszalőd. (Ugyan csak 10 korongot kapsz, de ezeket újra meg újra felhasználhatod.)

Az utolsó szint főnökeinek legyőzése

A következő sorrendben győzd le őket: Gunslinger, Blacksmith, Old Prospector. Az elsőhöz használj lézert, a másik kettőhöz pörgettyűt (spin).

## TOP TIPP

Xena

Kérte: Petőfi Gábor

Székesfehérvárról

Sérthetetlenég

A főmenüben nyomkodd végig: ↑, ↑, ↑, ⊕, ⊗, ⊙, ↑, ↑, →, ←. Ha jól csinálod, a játékt kis hanggal jelzi.

Teljes pajzs és ténegés

A főmenüben nyomkodd végig: ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ↑, ↑, ↑, ↑. Ha jól csinálod, a játékt kis hanggal jelzi.

KÉRTE: SEBENI DÁNIEL CSÜMÖRRŐL ÉS SZILÁGYI ZSOLT

## HOGYAN... ÉLJÜK TÚL A DÍNÓK TÁMADÁSÁT

### THE LOST WORLD

Szint kiválasztása és moizás

Írd be háromszor a következő kódot:

⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙. (Ügyet se vess rá, ha közben a gép kiírja: „invalid password.”)

59 élet

A „Press Start” képernyőn nyomkodd végig: ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙. Ezek után hangeffekték nélkül kezdődik el a játék. Szállj ki, menj az „Options” menübe, állítsd „On”-ra a „Sound Effects” menüpontot, és írd be a kódot még egyszer.

Szabad mozgás

Kezdj új játékok „Human Prey” vagy „Hunter” szinten. Tartsd lenyomva az ⊕+↑ gombokat és nyomd le az ⊕+⊗ gombokat. Így a szereplőd szabadon mozoghat az egész szinten, és gyorsítózó fegyvert kap, ráadásul tüzelés közben sérthetetlen is lesz.

A szintek kódjai

Írd be a megfelelő kódot, és máris 99 étellel kezdheted a kívánt szintet.

Szint

Kód

Cmpy

⊗, ⊕, ⊙, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙

Human Hunter

⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙

Velociraptor

⊗, ⊕, ⊙, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙

T. Rex

⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙

Human Prey

⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙, ⊕, ⊗, ⊙





KÉRTE: KAZI MARCELL HERENDRŐL

## HOGYAN... SZEREZZÜK MEG A KRISTÁLYOKAT

### CRASH BANDICOOT

Bokslövő medve

Ha teljesítesz egy szintet, valamilyen kristályt kapsz jutalmul. A legtöbb szinten ez fehér színű – ezekre csak a játék utolsó szintjéhez lesz szükséged. A színes kristályok megszerzése azonban elengedhetetlen feltétele bizonyos szintek teljesítésének. Ezeket a következő szintekért kaphatod meg:

**Zöld Kristály: 10. SZINT -- The Lost City (2. Sziget)**

**Tipp 1:** Az első két láda elpusztításához a szint bejáratánál csak le kell ugranod a párkányról. Majd úgy térhetsz vissza a rendes játékmezőre, hogy átugrod a fém gerendát.

**Tipp 2:** Van egy felkiáltójeles láda a negyedik kamrában ezen a szinten. Ugorj a jelöletlen láda tetejére és nyomd meg még egyszer az ugrás gombot.

**Tipp 3:** Amikor elkezdész leereszkedni a szint tetejéről, jól figyelj a bal oldalt. Egy második felkiáltójeles ládát fogsz találni. Aktiváld, és 6 doboz fog megjelenni a szint felső részének kezdetén.

**Arany Kristály: 17. SZINT -- Generator Room (3. Sziget)**

**Tipp:** Először a párkányon található ládákkal végezd, de ne időzz ott túl sokáig, mert leomlik az egész. Ezután menj vissza és pusztítsd el az ösvérvény található ládákat. A többi nem okozhat gondot.

**Kék Kristály: 19. SZINT -- The High Road (3. Sziget)**

**Tipp:** A szint elején menj hátrafelé a lebegő mangóig. Ugorj át föléte és két deszka fog megjelenni, hogy le ne zuhanj. Ugorj nagyokat a képernyő felé, egy idő után eléred a szilárd talajt, ahol 4 rejtett láda vár rád.

**Vörös Kristály: 20. SZINT -- Slippery Climb (3. Sziget)**

**Tipp:** A szint megoldásának titka a pontos ugrások és a Crash képességeinek határáig való eljutás. És türelem...

**Bibor Kristály: 21. SZINT -- Lights Out (3. Sziget)**

Szükséges hozzá a Sárga Kristály!

**Tipp 1:** Miután aktiváltad a Sárga Kristályt, a szint másféle végződése válik lehetővé. Így tudod elnyerni a „Fumbling in the Dark” szint kulcsát. (A Sárga Kristály átjárót a szint felénel taláod.)

**Tipp 2:** Törd össze az összes ládát „Fumbling in the Dark”-ban és megkapod „Lights Out” Bibor Kristályát.

**Sárga Kristály: 24. SZINT -- The Lab (3. Sziget)**

**Tipp:** Időzítés, időzítés, időzítés... Ha túléled a szintet, tiéd a Sárga Kristály.

Ha lusta vagy végigugrabugnálni a fenti szinteket, letezik egy SZUPERKÓD is a játékhöz:

a „password” menüpontba kell bepytógolni, és elérhető lesz mind a 32 szint, az összes kristály és mind a két kulcs. (Az első sor beírása után fog csak megjelenni a másik két sor, ahol folytathatod a kód beírását.) Ez pedig a következő:

@ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @  
 @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @

## TOP TIPP

### Chase The Express

Kérte: Sipos Attila  
Budapestről

„Helló PSM Tündér! Elküldtem a Chase The Express c. játékban. A lézérhálószoba utáni folyosón vagyok, ahol nem lehet rálelni a padlóra, de egy lift felvisz az emeletre. Az emeletről lőbunk egy csövet, mire rá lehet dobni a kamrák körtelet. A kamrá meg a biztosíték megvan hozzá, de a kötelet nem találom. Szeretném meglátni, hogy hol van. Előre is köszönöm.”  
Sipos Attila  
Budapestről

A kétél a gázkamrában van az ötös kocsiban (cart 5). Ide a számítógépes szobából kinyitott szilipen át juthatsz le (a kód A, C, B, C, ha a gép billentyűit A-B-C-nek nevezzük el). A gázkamrában bedd fel az infra-szenveveget, és menj lassan a szoba másik végébe. Keresd meg a kocsit, és nyomd meg, majd menj vissza a bejáratához. A padlón felelős kötelet ne vedd el magadhoz venni!

KÉRTE: SZABÓ ATTILA TAKSONYBÓL ÉS PETŐFI GÁBOR SZÉKESFEHÉRVÁRRÓL

## HOGYAN... SZÁGULDOZZUNK KÖNNYEDÉN

### ROAD RASH 3D

Potyautazás

Verseny közben egykerekezéshez nyomd le a kényszer az **☉**-et, majd addig nyomogasd az **☉**-et, amíg rá nem hajt egyik kocsira a másikkra. Ekkor fékezz **☉**-t. Ha jól csinálod, a motorod „ráakaszkozik” a kocsira, és az húzza tovább.

Frontális ütközések elkerülése

Verseny közben, éppen mielőtt nekimenél egy szembejövő kocsinak, egykerekezéshez nyomd le a kényszer az **☉**-et. Ehelyett, hogy nekimenne, a motorosod ugratónak fogja használni a kocsit.

Speciális ütés

Verseny közben tartsd lenyomva a **↑** gombot és nyomd meg a **☉**-t. A motorosod addig tartja a rúgó pozíciót, amíg nyomva tartod a **☉**-t. Ezt a taktikát mindenféle más ütéssel is használhatod.

Speciális rúgás

Verseny közben tartsd lenyomva a **Le** gombot és nyomd meg a **☉**-t. A motorosod addig tartja a rúgó pozíciót, amíg nyomva tartod a **☉**-t.

Dupla károsodás előre nézve

Verseny közben tartsd lenyomva az **↑** + **☉** gombokat, miközben előre nézel „messzi” nézőpontban.

Büntetés elkerülése

Azonnal szállj ki a játékból és kezdj újra az adott versenyt, miután leállítottak a rendőrök.

Felfedezőút

Lassíts, amíg a sebesség el nem éri a nullát, és állj meg. Ezután nyomd le a **↑** + **R1** + **↑** gombokat. A versenyző le fog szállni a motororról, és körülnézhetsz vele egy kicsit a környéken.







# PlayStation

**ERŐVONAL**

## MUPPET RACEMANIA

**ERŐVONAL**

Ezeket a kódokat a nyitó képernyő alatt kell bepötyögnöd, még mielőtt megnyomná a „Start” gombot. Mind a 24 fő pálya eléréséhez nyomkodd végig a következőket: (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A). Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik a „Main Courses” felirat. A bonusz stúdió pálya eléréséhez a következő kódot írd be: (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A). Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik a „Studio” felirat. A bonusz „Archers” pálya eléréséhez a következő kódot írd be: (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A). Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik az „Archers” felirat. A bonusz „Fraggle Rock” pálya eléréséhez a



következő kódot írd be: (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A). Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik a „Fraggle Rock” felirat. A játék vége és a bonusz játék eléréséhez a következő kódot írd be: (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A). Ha helyesen írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik az „End Course” felirat.

## WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION

**ERŐVONAL**

A következő kódokat a „Set-up” menüben a játékos nevéhez kell beírni (player default name). A fantom osztály eléréséhez írd be: **P, H, A, N, T, O, M**  
A sérthetlenség és kifogyhatatlan hipermeghajtás eléréséhez írd be: **N, O, F, E, A, R**  
Az automata fegyver eléréséhez – amely mindig új fegyvert ad neked, ahányszor csak lösz egyet, vagy megszabadulsz egy fegyvertől – írd be: **U, N, L, I, M, I, T**  
Ha a droid-mentőhőjékkal akarsz játszani, írd be: **D, R, O, I, D, S**  
A videók megtekintéséhez írd be: **H, I, T, O, M, I**  
A bonusz prototípus-pályák eléréséhez írd be: **P, R, O, T, O**



Az összes prototípus-pálya eléréséhez írd be: **A, L, L, T, R, A, C, K**  
Fehér szupergyorsító minden pályán: **A, X, C, E, L**  
Pályák tükrözése (új menüpont a „Set-up” menin belül): **M, I, R, R, O, R**  
Az összes csapat eléréséhez írd be: **C, R, A, F, T, S**  
Az összes bajnokság eléréséhez írd be: **A, L, L, T, N, T**  
Az összes kihívás eléréséhez írd be: **A, L, L, C, N, G**

## MEDIEVIL 2

**ERŐVONAL**

A halál többnyire akadályoz a mozgásban – de nem Dan Fortesque-t, aki minden zúrból képes kivágni magát. Ha mégis gondjaid lennének holmi zombikkal, és a kardod már nem olyan éles, mint hajdanán – próbáld ki ezt a kódot: játék közben tartsd lenyomva az (A)-t és nyomogasd végig: (←, ↑, (A), →, (A), ↑, (A)). Ezután állítsd meg a játékot, és addig nyomkodd a (↓) gombot, amíg meg nem jelenik egy új menüpont. Ebben a Csalás menüben remek egészségre, az összes fegyverre, szintugráásra és sok-sok pénzre tehetsz szert. Most próbáljanak megállítani!



HA LE AKAROD GYŐZNI COLIN LEGNAGYOBB UGRATÓIT ÉS LEGHAJMERESZTŐBB HAJTÚKANYARAIT, SAJÁT KÖTÉLIDEGZETED MELLETT HASZNÁT VEHETED MAJD TÉRKÉPEINKNEK, VEZETÉSI STRATÉGIÁINKNAK ÉS TIPPJEINKNEK.

HIVATALOS  
MEGOLDÁS

# Colin McRae Rally 2.0

## KULCS

-  Épület
-  Terelőbója
-  Veszély
-  Kerítés
-  Murva
-  Szénakazal
-  Sár
-  Csővezeték
-  Szikla
-  Jeltűcábla
-  Hó
-  Aszfalt
-  Ellenőrző pont
-  Fa
-  Fal

## AZ AUTÓK

A *Colin McRae 2.0*-ban egész flottányi autó volánja mögé ülhetsz. Az, hogy melyiket érdemes választanod, leginkább csak izlés kérdése, de a részletes statisztikák azért támpontot nyújthatnak (lásd a táblázatot jobb oldalt, alul). Általában minél több lőerős egy autó, annál gyorsabban száguldsz. Persze ennek is megvan az árnyoldala: az erősebb autókat valamivel nehezebb irányítani. Emiatt érdemes hanyagolni az 500 lőerős modelleket addig, amíg nem teszel szert némi gyakorlatra. A négykerék-meghajtású (4WD) autókát könnyebb vezetni, mert kedvező erőelosztásuk miatt könnyebb a kormányzásuk. A Seat Cordoba azért ideális első autónak, mert az átlagnál kicsit erősebb, de ugyanolyan jól kezelhető, mint a szelídebb darabok. Nem érdemes azonban a Mini Cooper erejét sem alábecsülni. Bár csak 120 lőerős, de remek az erő-súly aránya. Szó szerint repül. Főleg, ha elnézel egy hajtókanyart.



## FÉKEZÉS

A *Colin McRae* mindig is olyan játék volt, amely leginkább annyira alapult a fékezésen, mint a sebességen, így most is leginkább a kanyarok precíz bevételére, az ahol időt nyerhetsz. Háromféle kanyar van, amelyre érdemes odafigyelni, ezért most leírjuk, milyen stratégiával kell bevenni őket ahhoz, hogy ne veszíts értékes ezredmásodperceket (vagy akár percekét).

**NORMÁL KANYAR** – Fékezz rá kicsit a kanyar előtt, majd a gázra lépve hajts be a kanyarba.

**ÉLES KANYAR** – Fékezz rá jól a kanyar előtt, fordulj be külső ívről, majd az utolsó másodpercben egy kis kézifékkel alkalmazza kezdj farolni.

**HAJTÚ KANYAR** – Fékezz rá alaposan a kanyar előtt, húzd be a kéziféket, és a lehető legkésőbbi pillanatban fordulj be.



## A RENDELKEZÉSEDRÉ ÁLLÓ AUTÓK (STANDARD)

Autó neve	Erő	Súly	Meghajtás
Ford Focus	300LE	1230 kg	4WD
Mitsubishi Lancer	300LE	1260 kg	4WD
Toyota Corolla	299LE	1230 kg	4WD
Subaru Impreza	300LE	1230 kg	4WD
Peugeot 206	300LE	1230 kg	4WD
Seat Cordoba	315LE	1230 kg	4WD

## EGYÉB, RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ AUTÓK (BONUSZ)

Autó neve	Erő	Súly	Meghajtás
Ford Focus 1999	300LE	1230 kg	4WD
Ford Focus Alternat 1	300LE	1230 kg	4WD
Ford Focus Alternat 2	300LE	1230 kg	4WD
Mitsubishi Lancer 1. vált	300LE	1260 kg	4WD
Mitsubishi Lancer 2. vált	300LE	1260 kg	4WD
Mitsubishi Lancer Road Car	300LE	1260 kg	4WD
Lancia Integrale	345LE	1149 kg	4WD
Lancia Integrale 1. vált.	345LE	1149 kg	4WD
Lancia Integrale 2. vált.	345LE	1149 kg	4WD
Ford Sierra Cosworth	320LE	1190 kg	H. KERÉK
Mini Cooper S	120LE	550 kg	E. KERÉK
MG Metro 6R4	410LE	1030 kg	4WD
Lancia Stratos	500LE	900 kg	H. KERÉK
Peugeot 205 Turbo 16	500LE	940 kg	4WD
Ford Racing Puma	300LE	1040 kg	4WD



# A TÉRKÉPEK

**MINDEGYIK ORSZÁGBÓL A LEGNEHEZEBB PÁLYÁT VÁLASZTOTTUK KI. A KÉSŐBBI SZAKASZOK KERÜLTEK TERÍTÉKRE, HISZEN LEGINKÁBB EZEK KÖVETELIK MEG A PONTOS KANYARBEVÉTELT ÉS A KOCSI ÁLLAPOTÁNAK MEGÓVÁSÁT. VEZESS ELŐVIGYÁZatosan!**

## BEÁLLÍTÁS

Az autó megfelelő beállításai alapvető fontosságúak mindegyik rally esetében. Minden országra kidolgoztunk egy-egy olyan beállítást, amely az ottani összes szakaszon jól használható. Ha ezeket belőltöd, már indulhatsz is. Figyelned kell azonban az útmenti fákra is, mert a kaszni olyan sérüléseket szenvedhet, amelyeket szervizidő hiányában rendbe sem tudsz hozni. Fontos: A sebességváltó (Gearbox) beállításait eltolhatod egy fokozattal a rövid (Short) felé, ugyanis a későbbi szakaszokon általában szűkebbek a kanyarok.

## FINNORSZÁG – NYOLCADIK SZAKASZ (ÉJSZAKA)

Ezt a rallyt, amely a versenysorozatban az egyik leggyorsabb, murvás és saras, széles utak jellemzik. Érdemes azonban odafigyelni a bukkanókra, mert megrongálhatják a kasznit; hasznos kicsit lelassítani előltük, és egyes kerekkel átugratni őket, így elkerülheted azt, hogy megpördülj, és szétzúzd az alvázad. Sok gyors kanyar van, ezért érdemes a megfelelő beállításokat választani, hiszen így suhanhatsz végig leggyorsabban a pályán.

### 1. RALLY: FINNORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Murva
Váltómű	Egy fokozat a hosszú felé
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Három fokozat a kocsí fara felé
Fékerfelerősítés	Két fokozat a kocsí eleje felé
Fékerő	Három fokozat a gyenge felé
Kormány	Két fokozat a magas felé



[1] Figyelj jól a 90°-os, éles balkanyarnál – ha túlfutsz rajta, szétzúrod a kocsí elejét lámpástul, és innentől nemigen fogod látni a pályát.

[2] Mégint csak jól nyisd ki a szemed – éles balkanyar jön, amelyet lámpázó kerítés óvez.

[3] A kis ugrató után újra csak egy balkanyar jön, ahol közvetlenül az út mellett fák állnak.

[4] Miután felértél az emelkedő tetejére, az út váratlanul beszűkül, és vigyáznod kell, nehogy felkend a verdét egy útmenti fára.



## GÖRÖGORSZÁG – NYOLCADIK SZAKASZ

Száraz, poros, hepehupákkal tarkított murvaútak, néhány ritka gonosz hajtűkanyarral tarkítva. A pályákat túlnyomórészt csúszós murva fedi, így számíthatsz arra, hogy az autód jobban csúszkál majd, mint gondolnád. A megoldás? Fékezz keményen és kicsit hamarabb fordulj be a kanyarokba, mint a jobb tapadású pályákon.

### 2. RALLY: GÖRÖGORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Murva
Váltómű	Nincs változás
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsí fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsí eleje felé
Fékerő	Négy fokozat a gyenge felé
Kormány	Három fokozat a magas felé



- [1] Beláthatatlan, balkezes hajtűkanyar. Elég széles, de az útpadka eltűnik, ezért ne csúszsz ki.
- [2] Beláthatatlan, balos hajtűkanyar; olyan, mint az előző.
- [3] Éles balkanyar, az útpadka megint csak eltögy.
- [4] Éles balkanyar, elég hosszú, az útpadka eltűnik. Ne gyorsíts túl hamar, különben túlságosan kisodródsz.
- [5] Beláthatatlan balos, ugyanaz, mint a [3].
- [6] Beláthatatlan, jobbos hajtűkanyar – fák övezik, így ha nem vigyázol, jól összetörheted a kocsit.



## FRANCIAORSZÁG – NYOLCADIK SZAKASZ

Ez a rally szinte mindenben különbözik az előző kettőtől. Az útborítás ezúttal aszfalt, amely nem sok lehetőséget ad farolásra. Az út elképesztően kanyargós, így gyors reakciókra és a sűrű irányváltásokra alkalmas beállításokra van szükség. Ez a szakasz különösen macerás, hiszen este morajlanak fel a motorok. Bár látható az út, s nincs szükség a lámpák használatára, az árnyékos részekre érve minden elsötétül. Tartsd nyitva a szemed!

### 3. RALLY: FRANCIAORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Slick
Váltómű	Nincs változás
Felfüggesztés	A legkeményebb
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsí fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsí eleje felé
Fékerő	A legerősebb
Kormány	Három fokozat a magas felé



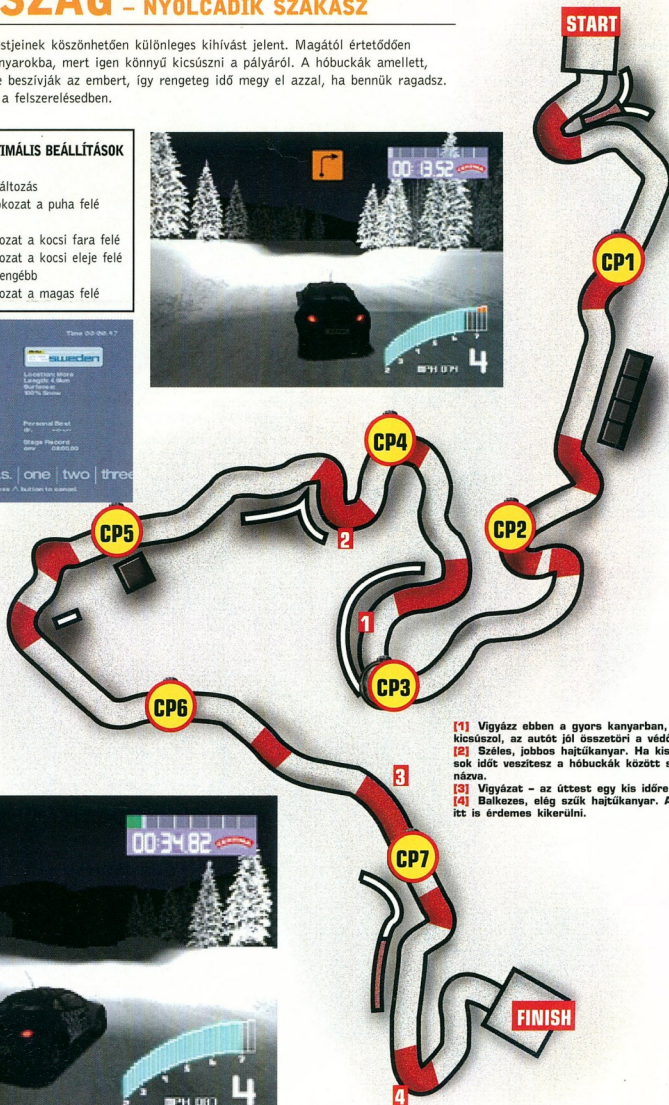
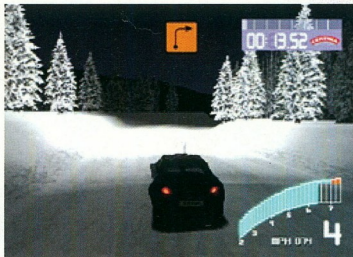
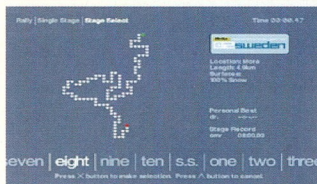
- [1] Jobbos hajtűkanyar, az út mentén éles szikladarabokkal.

## SVÉDORSZÁG – NYOLCADIK SZAKASZ

A skandináv rally hőföjte üttesjének köszönhetően különleges kihívást jelent. Magától értetődően óvatosan kell behajtand a kanyarokba, mert igen könnyű kicsúszni a pályáról. A hóbuckák amellet, hogy rongálják a kocsit, szinte beszívják az embert, így rengeteg idő megy el azzal, ha bennük ragadsz. Sajnos a hőlánc nem szerepel a felszerelésedben.

## 4. RALLY: SVÉDORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Hő
Váltómű	Nincs változás
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsí fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsí eleje felé
Fékerő	A leggyengébb
Kormány	Két fokozat a magas felé



- [1] Vigyázz ebben a gyors kanyarban, mert ha kicsúszol, az autót jól összetöri a védőkorlát.  
 [2] Széles, jobbos hájtűkanyar. Ha kisodródsz, sok időt veszítesz a hóbuckák között svédornáznva.  
 [3] Vigyázat – az úttest egy kis időre eltűnik.  
 [4] Balkezes, elég szűk hájtűkanyar. A buckákat itt is érdemes kikerülni.



## AUSZTRÁLIA - 8. SZAKASZ

Újra csak a murva és a pálya. Ez azonban finom szemcsésű (sőt, valójában homok), és nem tapad olyan jól, mint más murvás pályák, így érdemes óvatosnak lenni a kanyarokban. Ez a rally elég gyors, erdőkön és síkságokon át vezet, az útpálya pedig elég széles. Nagy ugratók is utadba kerülnek, ezeknek egyenesbe fordított kerekekkel kell nekifutnod.

### 5. RALLY: AUSZTRÁLIA - OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Murva
Váltómű	Egy fokozat a hosszú felé
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Egy fokozat a kocsí fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsí eleje felé
Fékerő	Négy fokozat a gyenge felé
Kormány	Két fokozat a magas felé



- [1] Beláthatatlan, jobbkezes hajtáskanyar.  
 [2] Ez az éles balkany könnyen kellemetlen meglepetést okozhat, hiszen nem látod a végét.  
 [3] Két éles jobbanyar egymás után, az első az aszfaltra visz, a második vissza a murvára.  
 [4] Fekessz nagyot a hosszú egyenes után, mert az út balra kanyarodik és megvan a sansz arra, hogy belerohanj a hídvetőtáblákba.

## KENYA - 7. SZAKASZ

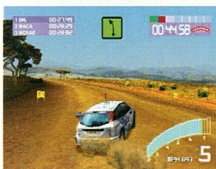
Ez a rally afrikai síkságokon átszelő, sárral és porral borított útra visz el. Az úttset szélesnek tűnik, de maradj távol a padkától, amely elég magas, így nemcsak lelassít, hanem fokozatosan meg is rongálja a kocsidat. A szakaszok általában elég gyorsak, de sokszor várattan, szűk kanyarokkal is meg kell küzdened, így tartsd a lábad a fékpedálon és jól figyelj.

### 6. RALLY: KENYA - OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Murva
Váltómű	Két fokozat a hosszú felé
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsí fara felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsí eleje felé
Fékerő	Két fokozat a gyenge felé
Kormány	Két fokozat a magas felé



[1] Lépj a fékre az S-kanyar előtt.

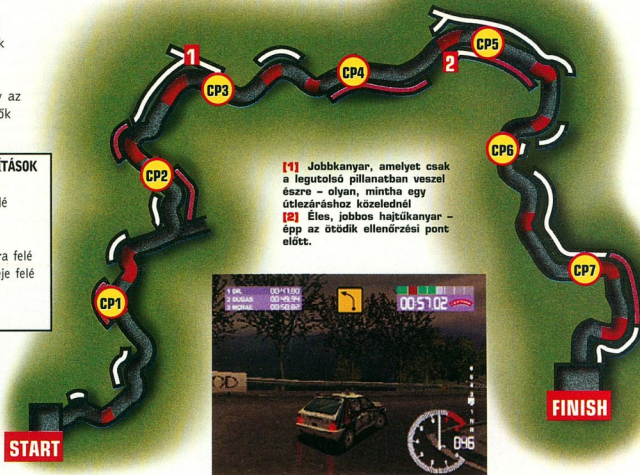


### OLASZORSZÁG – 8. SZAKASZ

Az olasz rally nagyon hasonlít a francia futamhoz, jó tapadású aszfaltúttal az alpesi hegyvonulatok közé visznek fel. A szakaszok nagyon kanyarogósak, ezért sok kézfékes kanyarra és rövid padlógázás részekre számíthat. Légy figyelmes arra is, hogy az utak a hegyek között kanyarognak – a felhők zavarják a kilátást.

#### 7. RALLY: OLASZORSZÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Slick
Váltómű	Egy fokozat a rövid felé
Felfüggesztés	A legkeményebb
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Két fokozat a kocsira felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	A legerősebb
Kormány	A legmagasabb

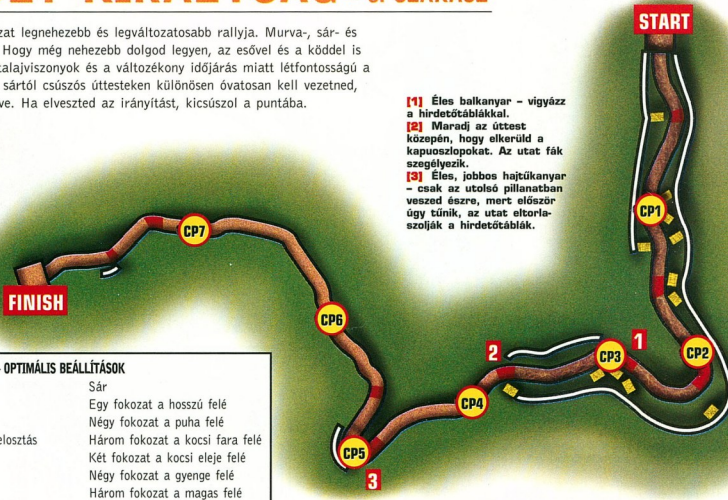


- [1] Jobbkanyar, amelyet csak a legutolsó pillanatban veszel észre – olyan, mintha egy útezeráráshor közelélnél.
- [2] Éles, jobbos hájtűkanyar – épp az ötödik ellenőrzési pont előtt.



### EGYESÜLT KIRÁLYSÁG – 8. SZAKASZ

Kétéveskivül ez a versenysorozat legnehezebb és legváltozatosabb rallyja. Murva-, sár- és aszfaltutakon száguld autód. Hogy még nehezebb dolgod legyen, az esővel és a köddel is számolnod kell. A különféle talajviszonyok és a változókéony időjárás miatt létfontosságú a kocsira megfelelő beállítás. A sártól csúszós úttesteken különösen óvatosan kell vezetned, legfőképpen a kanyarokban érve. Ha elveszted az irányítást, kicsúszol a ponttábla.



- [1] Éles balkanyar – vigyázz a hirdetőtáblákkal.
- [2] Maradj az útcaet közepén, hogy elkerüld a kapuzslopot. Az utat fák szegélyezik.
- [3] Éles, jobbos hájtűkanyar – csak az utolsó pillanatban veszed észre, mert először úgy tűnik, az utat eltöröljék a hirdetőtáblák.

#### 8. RALLY: EGYESÜLT KIRÁLYSÁG – OPTIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

Gumik	Sár
Váltómű	Egy fokozat a hosszú felé
Felfüggesztés	Négy fokozat a puha felé
Tengelyek közötti teljesítményelosztás	Három fokozat a kocsira felé
Fékerőelosztás	Két fokozat a kocsi eleje felé
Fékerő	Négy fokozat a gyenge felé
Kormány	Három fokozat a magas felé

250 Ft Az érthető PC magazin 2000/10  
**computer aktív** augusztus 14.  
 www.computeraktiv.hu

**NYERJE MEG!**  
 5 Siemens telefon keres új gazdát

**Internet**  
 Csak nőknek!

**Játékvilág**  
 Game Boy mindenkinek - az új csodák

**Műhelytitkok:**  
 Olvasóink kérésére gyűjthető formában!  
 4 lépésről lépésre segítő útmutató

- Az e-mail alapjai
- Mentsé másékelt...
- Szinesítse ablakait!
- Készítsen grafikon fitnesz-programjához
- Tipppek és ötletek



**Az Internet kalózái**

Hogyan védekezzünk ellenük?

**A DOBOZBA ZÁRT HERCEG**

SONY LAPTOP IGÉNYESEKNEK

**MS KORMÁNY**  
 CSODALATOS ÉLMÉNY

# PC-ben profi (a)lap!



**Kéthetente hétfőn az újságárusoknál!**



- Miért jó a Computer Aktív?**
- MERT EZ A LEGFRISSEBB SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN!**
- Gyűjthető és lefizhető sorozat van benne **Műhelytitkok** címmel, melyből Lépésről lépésre megismerheti a számítógép titkait, a leggyakrabban használt szoftverek kezelésének fortélyait.
  - A **zsebszargon** segít mindent megérteni
  - Hasznos tippek és tanácsok kezdőknek és középhaladóknak
  - Ha bármi probléma felmerül a számítógéppel kapcsolatban, a Computer Aktív Szakija 0-24 óráig segít!
  - Internetes honlapja mindig friss
  - **Családi PC magazin** - minden korosztály megtalálja a számára szükséges olvasnivalót.
- MEGÉRI, MERT MEGÉRTI!**

# Tony Hawk's Pro Skater 2

TONY. ÉS HAWK. KÉT SZÓ, AMELY EGYÜTT ANNYIT JELENT, MINT FÁJDALOM, ÉLVEZET, ÉS KOMOLY MEGSZÁLLOTTSA



**Megcsináltuk** ezt a frankk trükköt, és csak egy Gyenge értékelés a hála? És még azt hitük, az egy igazságos játék!...



**H**a az átlagos emberi testet felhobod 7 méter magasba, várható, hogy elég csúnya lesz a leérkezése. A *Tony Hawk's Skateboarding*-ban mindig is fájdalmas látvány volt az arc és a beton elkerülhetetlen találkozása. Ha azonban az első részről a sebtapasz és a gipsz juttottak eszedbe, a *Tony Hawk's Pro Skater 2* olyan, mint a Vészlyezet egy része, egy árvalázi bombarobbanás után...

Manapság már nem csak egyszerűen leesel a földre; ha elrontasz egy akciót, várható a könnyfakasztóan fájdalmas zuhanás. Haj. Ha a rámpára még a szokásnál is furább szögben érkezel, tisztán hallani a recsenést, ahogy kedvenc deszkáod, miközben azt sem tudja, merre menni, egy pár bordájával fizet ügyetlenségéért. Huhh...

Nem az ütőközrendszer a *Tony Hawk's Pro Skater* egyetlen olyan része, amelyet teljesen felújítottak; a legnagyobb lehetőség a trükkök összefűzése, és ennek a módszernek a segítségével szemtellenül magas pontszámok érhetők el. Van ugyanis egy új lehetőség, és ez képezi a különbséget – ez pedig a Manual. Ez tulajdonképpen egy új mozdulat – (a szakértőknek: ha a deszka elejével csinálod, olyan endo-szerűség) – amivel összekötheted a kombóidat a rámpák között. Csak képzelj el: kiválasztasz néhány pontot a felsővön, átugratsz rajta, Manual-lal végig az oldalán, majd lecsúsztaszt a szélén. Ennek a használatával az új pályák megtanulása önmagában már élvezetessé válik, mivel azon kezdés majd gondolkodni, hogyan kötheted össze a trükk-zónákat, hogy minél nagyobb pontszámokat érj el.

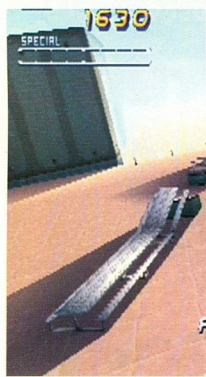
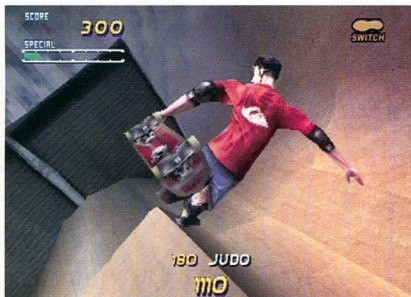
Már a korai stádiumban lévő programkód is megmutatja, milyen simán és gyorsan fut a játék, még az újonnan kibővített grafi-

kával is. A Neversoft valahogy elhessegette azt a ködtakarót, amely elhomályosította az első részt, és így a folytatás sokkal élénkebb, mint elődje. A pályák gyönyörűek – ennek a marseillei deszkás park ragyogó példája.

**„Az egész sokkal élénkebb, mint az első Tony Hawk's – szinte vibrál!”**

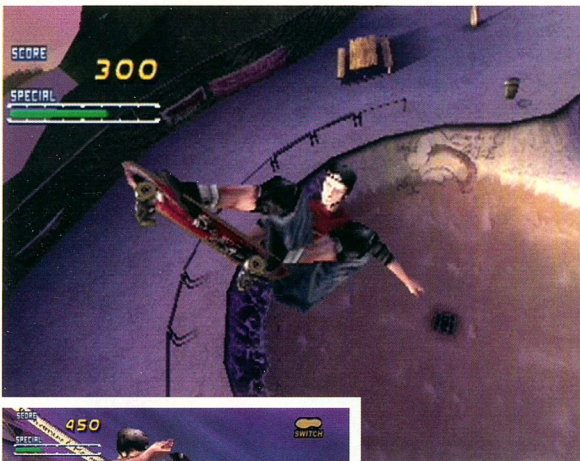
Ragyogó napsütésben haladsz, és még mélykék, az egész park arasz színben ragyog. Hmmmmmmm. Maguk a deszkások is sokkal kidolgozottabbak, és a saját versenyző tesztelészabásánál szinte minden részletet módosíthatsz, ideértve az arcot, a nadrágot, a cipőt; ha tetszik, ad rá egy pár koszos-rözsaszin Reebok-ot – ehhez vajon mit szólna Tony?

Egy másik zseniális újítás a *Tony Hawk's 2*-ben a pályaszerkesztő bevezetése. Itt gyakorlatilag minden deszkás berendezés, amivel a játék során találkozhatasz, a rendelkezésedre áll. A használatá gyerekláték, és bármikor 3D-ba vizsgálhatod meg pályád aktuális állapotát, sőt, a tervezést időle sen megszakítva ki is próbálhat a tesztelni kívánt részeket. Ez szinte végtelen lehetőségeket ad arra, hogy hatalmas trükk-zónákat építhess föl, miközben a tervezés alatti tesztelés segítségével abban is biztos lehetsz, hogy a pályák végigjátszhatók. Az, hogy felépíthetsz egy parkot kizárólag bizonyos képességekre szabva, az is lehetővé teszi számodra, hogy saját versenyződ erősségeinek fi-

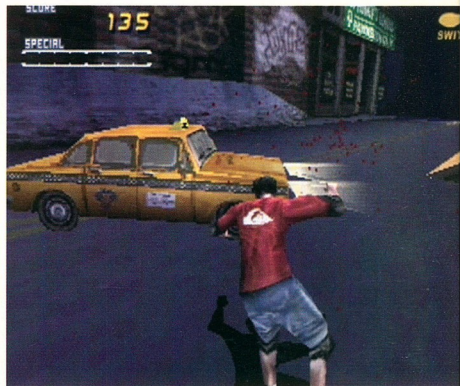


**A korlátokon, felsővöken, és falakon való csúsztatás még mindig nagyon fontos, csak éppen most már sokkal nehezebb egyensúlyban maradni**

# Tony Hawk's Pro Skater 2



Egy klasszissal jobb a hangulat, most, miután az előző részre telepedett ködpára eltűnt.



A fájdalom és a szenvedés még mindig benne van a pakliban, főleg, ha egy olyan veszélyes (és teljesen agyament) mutatványra vállalkozol, mint a szembejövő taxi átugratása

gyelmebevételével készíthess el egy pályát – nem rossz, mikor a címborítón átjönnek hozzád, hogy megnézzék, milyen trükköket tanulnál az elmúlt héten.

A levert térdű veteránok szintén örömmel hallják majd, hogy egy teljesen felújított karrier mód is helyet kapott a játékban. Hasonló az előzőhöz, rengeteg titkos tokenell és videóval, és bizony ott vannak a ropogós százások is, amit a komolyabb trükkök elzörrentésével lehet megkeresni. Eleinte ez a legjobb módja annak,

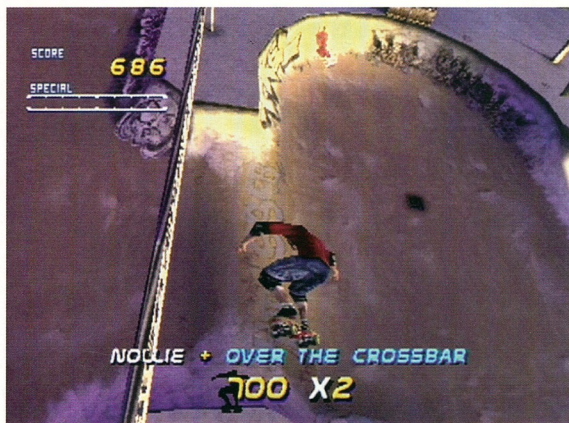
hogy tisztességes deszkát szedjél össze – fejest ugrasz egy pályába, elnyomsz néhány komolyabb trükköt, leszded a pénzt, aztán rohansz elkölteni; hiszen jobb deszkával könnyebb nyerni.

Egyszóval csúcsmínőség. Az öreg Hawk úgy tűnik, csak javult az eltelt időben. Ha a teljes verzió csak közel olyan jó lesz, mint amit most a PSM vizsgálgat (és majdnem bizonyos, hogy inkább jobb lesz ennél), akkor komoly játékoként nézünk elébe. Szóval elő a ragtapaszokkal... ■

Al Bickham

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

### A MÉRETES TRÜKK-ZÓNÁK



Bizonyos helyeket úgy terveztek, hogy hatalmas trükköket lehet rajtuk lezavarni, és ezért eszelős mennyiségű pontot zsebre vágni. Az egyik ilyen hely a marseille-i deszkás park – csak figyeld a kis kék nyilat, köss össze egy pár trükköt, és a tied a dicsőség és a hírnév. Nem rossz.

## PSM VELEMÉNY

### + PONTOK

- Új trükkök
- Felújított grafika
- Pályaszerkesztő

### - PONTOK

- Egy kicsit hasonlít az elsőre
- Ööö...
- Hát ennyi

### ! MIELŐTT MEGVENNÉD

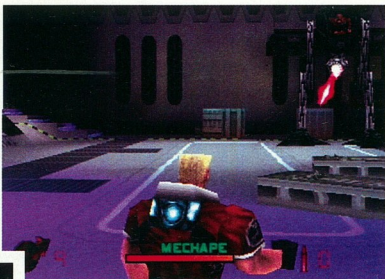
Rendben, biztos nehéz elhinni, de a Tony Hawk's Pro Skater 2 minden jel szerint jobb lesz, mint az első rész. A számos új opcióval, a fejlettebb grafikával, és a még nyaktörőbb trükkökkel biztos nyertesre számíthatasz.

# Duke Nukem: Land Of The Babes

KÉT NAGYSIKERŰ RÉSZ UTÁN DUKE VISSZATÉRT A SZOKÁSOS NAGY ROBBANÁSOK ÉS HIÁNYOS ÖLTÖZETŰ HÖLGYEK KÍSÉRETÉBEN



**Hölgyválasz** (na, legalább egy kicsit hasonlítanak a hölgyekre) – íme a disznó-robbantó trilógia harmadik epizódja



**Bebörtönözni ezeket a cicákat? Ez a világ teljesen megváltozott; valaki tegyen már rendet...**



**S**ok játék jelentős változásokon esik át a fejlesztés legutolsó szakaszában. Reméljük, a *Duke Nukem: Land Of The Babes* is ennek a sornak néz elébe; a kód, amit a PSM tesztelt, grafikai és játszhatósági téren hagyott még kívánnivalót maga után, amiket remélhetőleg kiküszöbölnek a megjelenés előtt.

A cselekmény időpontja a távoli jövő, amikor is egy idegen faj letámadja a földet, kiirtva a férfiakat, és rabszolgává téve a nőket, hogy egy hibrid fajt hozzanak létre. A néhány nő menekült létrehozza a „Cicusok Egyesült Ellenállását”, de még így is segítségre szorulnak, mikor az idegenek egy új, pusztító fegyvert fejlesztenek ki. Persze férfigésztől van szó, hiszen ők mégiscsak lányok. Hogy harcolhatnak hatékonyan, mikor állandóan arra koncentrálnak, hogyan domborítsák a mellüket? Értitek, nem?

Színre lép Duke Nukem, az igazi izomguy macho, aki fegyverimádáta. Duke fegyverét forgatva 23, hatalmas sertésekkel, és elvetté gorillákkal telepelt pályán kell magadat végigküzdened, ahol a fegyverek között a hajlítókéstől a gránátvetőtől minden szerepel. Még vizalatti szinteket is láttunk, bár szomorúan jelentjük, hogy egyelőre az előzetes kód lefagy, mikor Duke feje a víz alá merül, úgyhogy reméljük, a teljes verzióra ez az apró hiba már eltűnik.

A játék természetesen a szokásos Duke-sémákra épül, a jól ismert pusztító erejű fegyverekkel, vérről, fémz-

**„Egy idegen faj letámadta a földet, kiirtva a férfiakat...”**

telen nőkel, és Duke kimerítettet szexista megjegyzés-tárházával. Ez képlet már jól működött az előző részben is (a 8/10-es és 9/10-es po számok önmagukért beszélnek), így Infogrames a voksát a már meglevő engine-re és grafikára tette le.

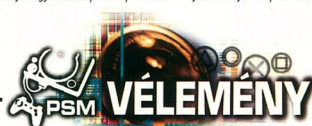
Sajnos a játékmenet és az irányítás bőven túl még el kell keltetnünk, mégpedig gyorsan, ha a trilógia befejező része szeretné az elődök szírvonalát produkálni, hiszen még legalapvetőbb grafikai megoldások is bűbák. Az ütközéserővel kód fonyadt működése miatt elég, ha ellenséges rőfik közelébe pörkölts párat, és már meg is sebezted őket, és persze, a konzolon megjelenített vetkző nőkel csupán annyit a pro léma, hogy leginkább elhíztott tran vesztitákra hasonlítanak, félrecsús műmellekkel. Maga Duke Nukem sem változott sokat, bár a rajongó bizonyára örömmel kaparinjták ma a kezük közl a kötelező sugárhajt hátságokat, meg persze a röntgen-műveket. Mikor a kész kód megérzik, garantáljuk, hogy ti is azt látjátok majd vele, mint mi... ■ Lee F.

## AMIRE ÉRDMES ODAFIGYELNI...

### A FEGYVERES PATKÁNYOK



**A jövőben** ezek a koszos repülőgépek képesek lesznek fegyvereket tartani, és ami még rosszabb, ezeket a fegyverekkel mozgó célpontokra is tüzelni – sajnos kedvenc férfi-szövetség Mr. Nukem-ünk is ide tartozik. A patkányok két lábra állva egyenként két méter magasak, ami rossz hír a cicusoknak és a patkányirtó szakembereknek egyaránt...



### PONTOK

- DeathMatch mód
- Nagy fegyverek
- Cicusok

### PONTOK

- Szerencsétlen irányítás
- Darabos grafika
- Trágikus mértékű szexizmus

### MIELŐTT MEGVENNÉ

A játék igencsak a sorozat vonzerejére alapoz, tehát az elődökhöz hasonló grafika és játékmenetre számíthat. Ha a végső verzió programködje nem változik szignifikánsan a mostani, előzeteshez képest, akkor a játék a megjelenéskor már túlságosan idejétmúlt lesz.

# Moto Racer World Tour

ADJ EGY KIS KAKAÓT A SCEE SÁRVERŐ, KÉT KERÉKEN SZAGGATÓ MOTORBICIKLI ÖRÜLETÉNEK

**D**sten hozott a lehetetlenül magas ugrások és a nyaktörő sebesség világában! Hozz magadnak egy székelt, és igrálj az izgalmak, vakmerőség, és az ördögi mutatványok poharából, mivel eljötték a... OK, talán a motorozás nem képezi mindenmapajd szerves részét, de még nem született olyan ember, aki ne bámult volna döbbenten az ilyen fedett pályás sportversenyek, a sáros arénák, és eszős versenyzők láttán...

A SCEE megpróbálta a lehető legtöbb akciót és sportágat beépíteni a *Moto Racer World Tour*-ba. A 250cm<sup>3</sup>-s Villágbajnokság még szabadtéren játszódik, de ha a 125cm<sup>3</sup>-es motorerévé akarsz válni, fedett pályás versenyeken is indulhatsz; ezek után megpróbálhatod mindkettőt a kétjátékos osztott képernyős módban. Ülthsz még 500-as motorokon, vezethetsz forgalomban, játszatsz párharcot a

Dragster módban, vagy jöhetnek a magas oktánszámú mutatványok a Freestyle keretén belül. Sajnálatos módon az az előzetes verzió, amelyre sikerült rátennünk a kezünket, nem rendelkezett még ezekkel a módokkal.

Hagyományosan a motorszimulátorok legnagyobb buktatója a motorok fizikai viselkedésének modellezése. A Delphine védelmére legyen mondvá, ők mindent megtektek azért, hogy a mozgásokat a le-

hető legelőhűbbre csiszolják; ez nem egyszerű, mivel ezeket a gépeket egyenként is nehéz egyensúlyban tartani. Egy olyan motorszimulátort, amely a TOCA ultra-realistikus megközelítését próbálja megvalósítani (ahol a legkésebb kontaktus a fűvel már a kicsúszáshoz – és így az utolsó helyhez – vezet-

„Megpróbálja eltalálni a játszhatatlanság és az élethűség közötti utat.”

rett), kinszenvedés játszani. Reménykedjünk, hogy az MRWT bátor próbálkozása megpróbálja eltalálni a játszhatatlanság és az élethűség közötti utat.

A 250-es verseny valóban nagyon gyors, és az igazat megvallva, a játékos motorja tuningoltnak tűnik a gépi ellenfelek pontosan manőverező, de lomha bringáihoz képest. Ennyi lögrővel maga alatt a *Moto World Raging Tour* komoly lehetőségeket rejt – érdekes azonban, hogy a pályák és járművek változatossága hogyan áll össze egy szélesebb, csonttörő, jajistenem-zmstom meghaltvagynem motorcross-játékká. ■

Lee Hall



A szabadtéri és fedett pályás versenyeken viellthatsz bármit, csak borból legyen. Még csinos rózsaszín cuccokat is magadra rántatsz – ez tetszik is majd Cat(herine Channon)-nek és, öö, Lee-nek...

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A FURA ÜTKÖZÉSEK



Ha egy átlagos motorverseny-szimulátorban 200 kilométeres sebességgel behajtasz egy falba, azt Várnád, hogy két másodperc múlva már megint talpon légy. Az MCWT-ben az sokkal elegánsabb módon lett megoldva: íme a korláton keresztülesés mutatványa...

**PSM VÉLEMÉNY**

**+ PONTOK**

- Licenccsapatok
- Rengeteg opció
- Látványos események

**- PONTOK**

- Nem túl szép
- A kezelési talán túl bonyolult
- Több bónusz kéne

**MIELŐTT MEGVENNÉD**

A gyorsabb szabadtéri versenyeken a hatalmas lögrősszámú svenge kezelhetőséggel párosul. Remélhetőleg a teljes verzióban ezt a hibát kiküszöböljük, hogy a *Moto Racer* olyan nagy kihívást jelentsen, mint amilyen gyors.

# Alone In The Dark 4

VALAHOL EGY PÁRIZSI MELLÉKUTCÁBAN HATALMAS GONOSZ FEJLŐDIK. FRANCIAORSZÁGBAN ELVESZTŐ KŐSZÁLÓ PSM-TUDÓSÍTÓNK ÓVATOSAN LÉPDEL (ÉS EGY MÉRETES FURKÓSBOTOT SZORONGAT)



**Edward** kellemes társaság, és legálátod, mikor közeledik



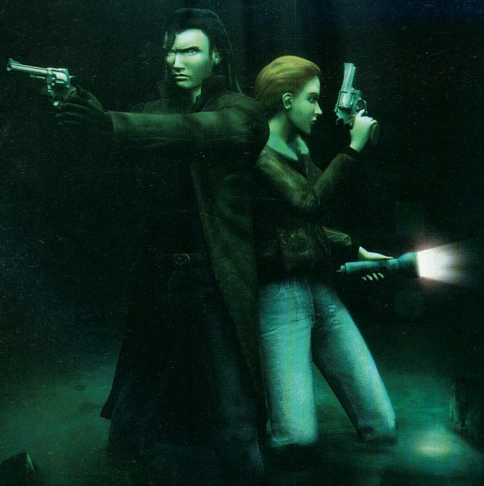
**A** keresőfáklya fénye egy pillanatra megvilágítja a viktorianus stílusban díszített, sötét előszobát, ahol poros könyvek egész sora áll. Ahogy a reszketeg fény körbejár a szobában, egy magányos alak lép a szőnyegre, hogy érdekes tárgyakat keressen. A mozgó fénysugár vonzását követve egy formátlan teremtmény jelenik meg, rátámadva fáklyát tartó hősünkre, nem hagyván neki védekezési lehetőséget. Ahogy a kamera elfordul, érzékeljük a fősze-replő balvégzetét, és nyilvánvalóvá válik, hogy a legnagyobb horror-projecttel van dolgunk azóta, hogy a *Resident Evil* zombijai elkezdtek terrorizálni Raccoon City-t.

Bár első pillantásra az *Alone in The Dark 4* csak egy összedobott *Silent Hill* - és *Resident Evil* másolat, ha tovább figyeljük, bebizonyosodik, hogy sokkal többről van szó. Bár a játék még csak 60%-osan kész, máris elmondható, hogy a párizsi DarkWorks valószínűleg új mérföldkővet mondhat magáénak a túlélő-horror műfajában. A

játékmenet hagyományos: a szereplő egyikével kell bejárni egy kastélyt, hogy aztán tárgyakat gyűjtögetve és szörny-lecsapva megoldjad a rejtélyt. Van azonban valami különleges az *AITD4*-ben – és a fények

**„Van valami különleges az *AITD*-ben, ami megkülönbözteti a horror-műfaj szokásos képviselőitől”**

valamint a világítás okos használata csak erősíti ezt az őrszorongást. A nevéhez híven (Egyedül a sötétben) az *Alone in The Dark 4* jónéhány gyengén megvilágított helysége szerepelt. A szokatlan fegyver-arszállal felszerelt játékos annyit tehet, hogy a gyér fényben keresgéli a tárgyakat és dősi a szörnyeket, vagy ott v





## The New Nightmare



**Képzeld el, hogy egy rovar mászik végig szép lassan a gerincénedre – ne, már majdnem tudod, milyen a hangulata...**

még az alkalmankénti villanykapcsoló. Ez a hatás olyanná teszi a játékot, mintha az X-Akták egy epizódját néznéd, ahol a sötét szobák mélyén elmondhatatlan szörnyűségek rejlenek. Bár ez tipikus képlet a bukáshoz, a hatás végül igencsak meggyőző, ahol a valóságú világlátáséffektek és a hihetetlenül részletesen kidolgozott helyszínek az egyik jelenleg legkidolgozottabb PlayStation játékok eredményezik.

A sötétség használata központi szerepet játszik még a fokozatosan egyre érthetőbbé váló történetben és a harci részekben is. Bár a cselekményről először még nem sokat tudni, annyi biztos, hogy Edward Carnby és az újonnan felfedezett hősnő, Aline, kellemes sétának nézhet elébe a kastély mintegy 140 helyszínén. Az is valószínű, hogy az egész alapja a sötétség erőinek inváziója lesz, akiket csak a fényvel lehet visszatartani. Így a műfaj szokásos tárgyvádaszatához még hozzájön az olyan speciális fegyverek felkutatása is, amelyek képesek fénysugarakat kilőni, ezzel megsemmisítve az ijesztő dögöket. A szörnyek eredetisége és intelligenciája tovább erősíti az eltávolodást a túlélő-horror mű-

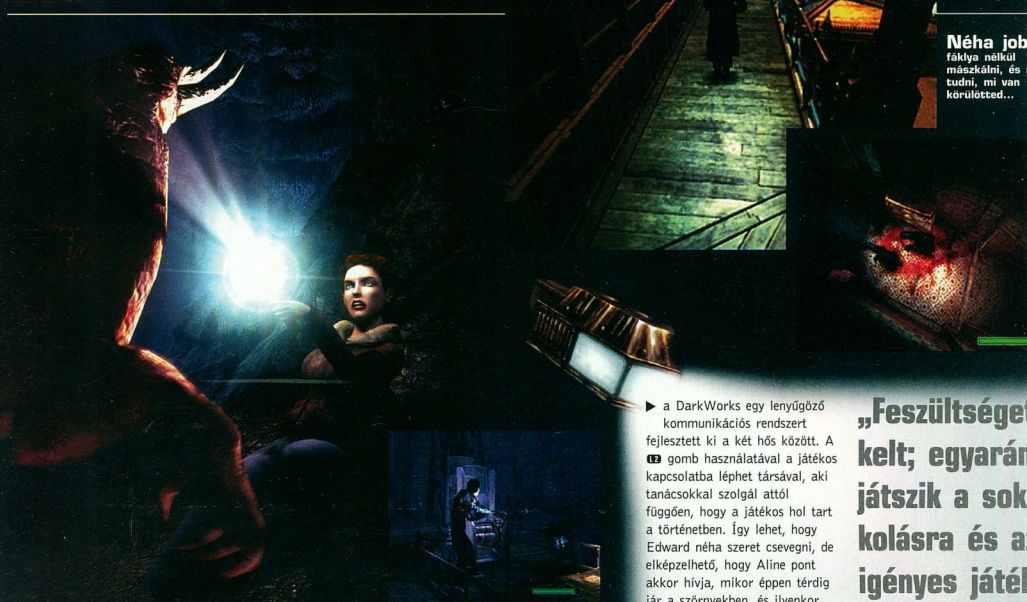
fajban annyira jellemző felkutatni-elpusztítani sémától.

A DarkWorks kiaknázza, hogy lelkünk mélyén sokféle félelem létezik – az egyedülléttől, a sötétől, csak hogy a legnyilvánvalóbbakat említsük – és ezeket a játék során maximálisan felhasználja. Az örökös felhomály a legnyilvánvalóbb példa, de ott van még a szörnyek eltérő viselkedése és intelligenciája, amely különösen sokkólo lehet, és amelyhez egy kis taktikai hozzáállás is szükségeltetik. Például néhány teremtmény vak, de nagyon éles a hallása, így reagál bármilyen kis, általad okozott zajra. Van, amelyik fél a fénytől, és nem mer közelíteni, ha fátyla van nálad. Ez tovább színesíti az akcióit, ahelyett, hogy a játékosnak mindenkiel meg kéne küzdenie.

Ami még különlegességné számít, az a két karakter különböző – története. Bár nem jelent semmilyen előnyt a férfi ill. a női karakter kiválasztása, Edward a főbejáratnál indul, míg Aline a tetőre érkezik. Ennek eredményeképpen a rejtvények különbözők lesznek, és egy második cselekményszál is jelen van a játékban, amellyel, hogy ▶



**Mi az, anyus?! Nem látod, hogy éppen eszek? Az Alone In The Dark népei nem éppen szociális érzékűkről híresek el**

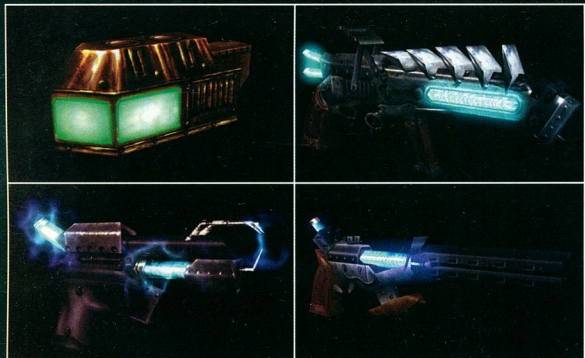


Néha jobbaknál nélkülözhetetlen, és tudni, mi van körülöttem...

Még a hétköznapi tárgyak is jésztőnek tűnnek az ilyen környezetben

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

CSÚNYA DOLGOK A SÖTÉTBEN (MEGLEPŐ, MI?)



Ahogy azt a címe is mutatja, az *Alone in The Dark* az emberek sötétségtől való félelmére játszik. Edward és Aline is rendelkezik egy fáklyával, aminek segítségével a kulcsfontosságú tárgyakat megtalálhatják a kastély szobáiban. Bár néhány szoba tökéletesen sötét, akadnak olyanok is, amelyek félig, vagy akár egészen ki vannak világítva; a játék második részében pedig egy organikus alvilágba szállhatunk alá. Az alapvető szabály egyébként az, hogy ha sötét a hely, akkor ott csúnya meglepetés várható. A sötétség egyébként orvosolható olyan fegyverekkel, amelyek nemcsak fényt adnak a sötét helyeknek, de meg is ölik a legtöbb demont.

► a DarkWorks egy lenyűgöző kommunikációs rendszert fejlesztett ki a két hős között. A **T** gomb használatával a játékos kapcsolatba léphet társával, aki tanácsokkal szolgál attól függően, hogy a játékos hol tart a történetben. Így lehet, hogy Edward néha szeret csevegni, de elképzelhető, hogy Aline pont akkor hívja, mikor éppen térdig jár a szörnyekben, és ilyenkor nem lesz beszélés kedvében.

A nyolc szereplő, akik körül olyan szövevényes történet bontakozik ki, hogy még Columbo mester sem igazodna ki rajta, és a különleges zene segítségével az *AITD4* képes lehet elfoglalni az öt megillető helyet elődei, az első horror-videójátékok után. Bár néhol kétségtelenül kölcsönöztek ötleteket (mint a megvilágító hasznos tárgyak a la *Resident Evil*) a játékhoz, az *AITD4* feszült hangulatú, és a sokkolással és okos játékmenettel egyaránt megfoghatja a játékosokat. Ami még fontos, hogy bár felhasználja a túlélt horror műfaj jónéhány elemét, szakít is egy pár hagyományal. A szereplők a *Resident Evil*-ből

„Feszültséget kelt; egyaránt játszik a sokkolásra és az igényes játékmenetre”

megismert, kissé idegesítő rendszerrel itt is szabadon járhatnak, míg az ellenfelek nyilvánvaló MI-je kellemes újdonság.

Az még nem derült ki, hogy vajon a DarkWorks képes lesz-e a játék különböző ötleteit egy egységes egészévé kovacsolni, elég valószínűnek tűnik, hogy igen. Az *Alone In The Dark* talán nem egy hatalmas lépés előre, de az igényes történet, a jó és rossz közötti klasszikus harcral, és a sokkoló hangulattal együtt lehet, hogy megint itt idő félni a sötétben. ■

Steve Mer



## VÉLEMÉNY

### + POINTS

- Hihetetlen grafika
- Eszrevehető a szörnyek MI-je
- Két külön küldetés

### - POINTS

- Ez a *Resident Evil* társtulajdonos
- A sötétség túl egyszerűek
- Túl sok sötét

### ! MIELŐTT MEGVENNÉD

Megvan benne a lehetőség, hogy az év egyik legstílusosabb túlélt horror-játékja legyen. Alapvetően egy hagyományos akció/kaland, de a lélektelitalító kiételezés, valamint a hangok igyes használata kiemeli a többi hasonló program közül.

# VISSZAHANG

EGY OLVASÓNK A HUNGARORINGEN AVAGY MILYEN ÉRZÉS NYERNI? \* MIÉRT PSX A PS \* LEVELEK ÉS RAJZOK MINDEN MENNYISÉGBEN



**Aki a leveleket kibontja, átváltsa és megválaszolja: KLAUZ ANIKÓ**

...a Istenek és a szündefőnök, minden nyári számban hirdokot dönt a beérkező levelek mennyisége. A csarajzok még ennél is bővebben érkezik, mert miniki legalább egy, de gyakran több, néha tíz rajzot is létekel. Ezzel csak az a baj, hogy nem tudjuk az összes épet megjelentetni, csak a valamilyen szempontból elemre meltoakat – nem feltétlenül a legjobbakat, en a művészetet nehéz megítélni. Ahogy megígyak-lytek, ebben a hónapban igen magas a színvonal.

...djuk egy gyors kérdésre:

**A PlayStation rövidítése miért PSX? Miért nem PS?**

...gezte nekünk Lénárt András, Pécsről, de valljátok nektek is megfordult már a Fejetekeben a kérdés, on valásznuk is van:  
...a hárombetűs rövidítések a leggyakoribbak, és a népszerűbbek. Az első kettő, a PS jól ismerhetően a PlayStationből jött át (meglepő – nek) az X az meg csak úgy ott van. Disznak. Bizonyos magazinok szerkesztőségében találhatta alakai, és azóta is betegesen ragaszkodnak hozzá rajgálkban. Úgy érzik, nagyon frappáns és jópofa, és szlog így maradt.  
...sak úgy.



**Bolyky Tamás** alkotása, amit PSM szűlnapjára küldött

**„Hello PSM!**

*Az újság szuper. Olyan amilyennek lenni kell. Az ára ugyan kicsit borsos, de megéri. A demo CD-vel soha nem volt gondom. Ugyan mostanában elég kevés rajgto a demo. Régen 8 most meg 5. De végül is ez nem olyan nagy baj, a T2 számot mindenhol kerestem, de éppen nyaraltam, és nem tudtam hol beszerezni. Örülök, ha elküldenek. A PST-t is szoktam venni, jó dolgok vannak benne. Kérdéseim: Amikor megjelenik majd a PS 2 az újság fog testelni még PS 1 játékokat is? Az előző számban az ár miért maradt le a táblázatról? Még egy kérdés: A Szigorion Titkosban nem lehetne egy olyan rész, ahol régi játékok kódjai vannak?...”*

Hiller Gábor, Budapest

A PSM mindenképpen a régi PSX-hez kapcsolódó újság marad. Ennek több oka is van. Egyrészt az új konzol még évek múlva lesz majd csak elterjedt, és csak akkor lesz kialakult kultúrája, játékaiknak múltja, igazi közönsége. Másrészt a PSX tovább él az új formatervezésű PS Egy alakjában. Mindig olcsóbb lesz, mint a nagy testvér, és a már eladott hatalmas példányszám még sokáig jó alapot biztosít a fejlesztőknek, és például nekünk, a PSM Magazinnak is. Ennek ellenére, természetesen lesznek PS2 cikkek is, mint ahogy már most is van PS2 Felderítés. Következő kérdésszere válaszol, azért nem írunk árakat, mert ezek a termékek szabadárúak, itt ennyibe, ott annyiba kerülnek. Ahogy „öröszik” egy program, úgy lesz egyre olcsóbb, és ha eléri az eladott példányszáma a Platinum (platiná) fokozatot, még olcsóbbá



**Bankó Tamás:** Zidane. Leírását küldünk érte Tipp Magazin formájában

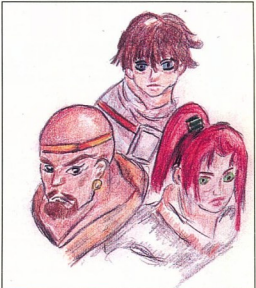
**SZTÁR LEVÉL**

**„Kedves PSM**

*Szeretnék köszönetet mondani a sok ímeretetőrt és a játszható demóért. Nagyon szeretem az újságokat, a demók és a tippek nagyon jók. A kedvenc játékom a Lego Racers és a Metal Gear Solid. Az újságoknak előzetesje vagyok. Remélem a jövőben is ilyen színvonalon lesz az újságok. További jó munkát kíván!”*

*Szeiter László, Győr*

*Köszönjük a dicsőretet és a jókívánásokat. A gyönyörű rajzot szerbe teljes verzős játékok küldünk, még nem tudom mit, de remélem tetszeni fog!*



válík. Végeztük: nyisd ki a Szigorion Titkos oldalait! A rajzokat közzé!

**„Tisztelt PSM!**

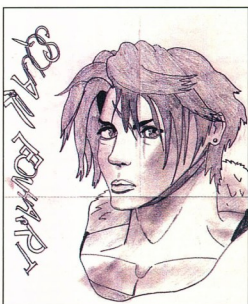
Kicsit megcsúszva, de így utólag is köszönöm azt a lehetőséget, hogy most először kijutottam a Hungaroringre a Ti segítségével. A GT Világ bajnokság szuper volt. Fejlethetetlen élmény volt számomra. Még soha semmin, és semmilyen nem nyertem, és tessék, ez bejött. Köszül Csak egy SMS. A csúcs az volt ráadásul, hogy verseny alatt is voltam a boxutamban, pedig nem szólt oda a jegy, de egy-két rendes embert mindig meg lehet dumálni. A kép is elkészült. Még egyszer köszönöm! Ezentúl is folyamatosan fogom venni az újságot, mert nagyon jó, és megint csak csodálom benne. Mindenki panasz-

kodik, hogy drága. És? Mi nem az? Akkor ne vegye meg (De jövőre sokat ne emeljétek rajglat) További jó munkát! Nyomulás játsznait!”

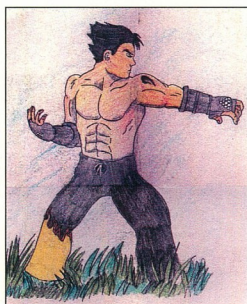
Németh Gergely, Mosonmagyaróvár

Kedves Gergő, közi a fotót, ami sajnos nem fért be a rovatba. Igazán boldog vagyok, hogy sikerült valakinek ilyen örömet okoznunk! Ráadásul nagyon tetszett, hogy nálunk nyertél először, mert még én se nyertem soha... A PSM-ben azonban sokan nyerne ezt-azt, és kíváncsi lennék, hogyan is éli ezt meg a szerencsés? Hát így, ahogy Te. Köszönöm a visszajelzést, és megyek üdítőcsukpakokat beküldözgetni...

A következő számg: geráppáál!



**Kovács Bertalan,** Pécs: Squall, a FFVII-ből megér egy Karácsonyi különzámot



**Ifj. Kovács József,** Budapest: Jin. Művésznk szintén újságot kért

# MÉDIA

CD/DVD

# KÖRKÉP

A PSY ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIROL

## A HÓNAP CD-I

>>>Már megjelent!>>>

### SOUTH PARK: BETTER, LONGER & UNCUT - FILMZENE

(Warner)

**V**égül is, gyönyörű hallgatónak ez egy feleltébb idegesítő lemez. Sőt, kifejezetten az. Bárkit ki lehet vele kergetni a világból. Ha azonban Kenny és társai ártatlan hétköznapjait egyszer is lekövetted már, akkor sokkal rózsásabb a kép. A muzikán már mindenki megszerezheti az alapvető jártasságot a South Park világában. Azonban a TV sorozat az igazán nem is beszélve az autóversenyek és/vagy videójátékoknál-cázott merényleteiről. Hidd el, ez nem a világos, az átlagos amerikai kisvárosok élete még a South Parknál is sokkal farsztabb és bizarrabb. Fel tehát Kanada ellen, valakinek ugyanis laknia kell ezért a sok marhasággért! **KSZK-SZG**

Értékelés: Kenny maradj életben! 9/10



>>>Már megjelent!>>>

### SHIRLEY BASSEY Diamonds Are Forever / The Remix Album (2x11)

Komolyan mi tartott ennyi ideig? Már a Propellerheads és Shirley közös megalárlása után is, igazán elfért volna egy ilyen válogatás. Az ötlet adja magát, nem is kell hozzá egy teherautós selyem nyakdíssal marketing ágazás. De mégis eltelték három év. Vagy talán jobb is így. A szövelek felejtethetetlen divaja még nem is lenyűgöz, a jelen hangvételű pedig nem hoznak ségyent a produkcióra. A lista igen meggöngy, persze a Propellerheads sem marad ki a remixelés sorából. Mi inkább mégis a Mantronix és Kenny Dope daljegyzatát emlektünk ki. Sokat nem is kell filozofálni a lemeztőlban, ez a lemez része a klasszikus műveltségnek, ja és jó is. Nagyon **KSZK-SZG**

Értékelés: Lehet hogy Shirley Bassey nélkül te sem élnél most. Kérdézd meg a szüleid! 7/10



>>>Már megjelent!>>>

### BENTLEY RHYTHM ACE / For Your Ears Only (2x11)

Végre! Már magunk is kezdünk elfelejteni ezt a remek csapatot, pedig igazán maradóan nyomokat hagytak eddig is a tánczene történetében. Zajos, zaklatott, vicces zenei világ az övék, ha egyszer megkedvelted őket örökre a kedvenceid maradnak. A srákok most sem csináltak felejthető muzsikát. Nekünk végig az az érzésünk volt a lemezt hallgatva, hogy minden létező eszköz hangot ad ki a kezek alatt. Bármi megtörténhet ezen az albumon, és egy idő után már várod is, hogy mi jöhet még. Még egy korábbi nagy slágereken remix verzióit is feldobták zarányok, hogy teljes legyen a kép. Igazán galáns lemez. **KSZK-SZG**

Értékelés: Nem csak a fülednek 7/10



>>>Már megjelent!>>>

### MORCHEEBA Fragments of Freedom (Warner)

Most igazán szemétkritikus leszek. Egyszerűen, kegyetlenül. Amire megbarátkoztam volna a Morcheeba-val, addigra megjelent ez a lemez. Tudom, hogy már régóta vannak, de nekem még soha nem sikerült teljesen, minden fennfartás nélkül a szívbemzárni őket. Pedig illik szeretni ezt a zenekart modern tánczene körében, de nemek mindig túl könnyen emészthető és kiszámított volt. Ezzel az albummal pedig jól éltázmolták magukat: Unálmás, rockslapsi popjáté, kutyulék, elég volt egy életre. A lemezeladások majd megmutatják, mit szólnak a hardcore rajongók. **KSZK-SZG**

Értékelés: Zsákutas, sőtébb mint eddig bármikor 3/10



>>>Már megjelent!>>>

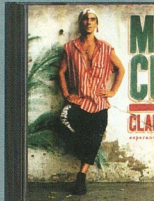
### IRMA UNLIMITED Spring / Summer House Collection (IRMA/Gong Express)

Igen, tudjuk nem hagyott minket cserben az időérzékünk. Most nem tavasz és nem is nyár, ősz van. Éppen ezért jó ez a lemez. Tudja azt az érzést, amit a cine klímák. Kulcs az örök mediterrán hangulatához, kellemes nyári nosztalgia, most ősszel. Az IRMA az olasz zenei élet egyik alapja, lemezeik kifogástalan tartalmánál, csak a borítók színvonalon magasabb. Elég csak egy katalógust kézbe venni. Ez a lemez pedig az újdonsült rajongóknak is méltóan mutatja be az IRMA világot. Igazi kellemes mediterrán house, jazzes, énekes, vidám **KSZK-SZG**

Értékelés: Tartalom és forma, IRMA színvonalon 8/10

## MANU CHAO

Ezt a lemezt nem kell bemutatni senkinek. Az olasz agitáló popzenei arénában tapasztalatát sürítettte fel a lemez két éve jelent meg és nem is kérték elődei, egészen addig, amíg Manu Chao nem akadt és fel nem használta a felfedezés eredményeinek ismeretét. Ha még nincs a birtokodon egy Manu Chao album, az a lehetőség!



Manu Chao zenekarának

1. Mano Negra
2. Mado Naa
3. Manu Nano

A válaszokat, a neveddel megdelt szeptember 20-ig el az alábbi helyek valamelyikén:  
• Levél: 1306 Budapest 35,  
• SMS: 06 20 / 991-9979  
• E-mail: info@tofproduct

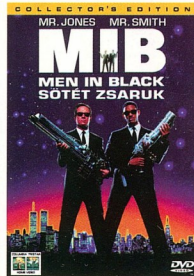
Az augusztusi játék nyertesei:

- Makkai Ákos Budapest
- Antoni István Budapest
- Szeitner László Győr,

A helyes válasz az 2. volt. A Cypress Hill az lemezének a címe Skull & Bones Gratulálunk!



# A HÓNAP DVD-I



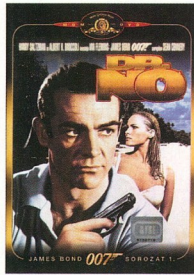
»Hír megjelent»

## MEN IN BLACK (InterCom)

Hár ez az. Így kell egy DVD-nek kinélnie manapság. Minden olyan lehetőséget kihasznál, amit a DVD technika kínál. Anya apró extra és figyelmesen ill. profum van a dobozban, hogy a film maga már nem is számít. Az animát menő az egyik kezdeti színpadon amit ebben a műfajban látunk, bármelyik játékban megállni a helyét ez a grafika. A filmet már mindenki kívülről fűji, a zenét már alumból levelek is eldőlő, de mégis sikerült meg egy lapattól ráteríteni a MB csapatra. Csak ez a Willy gyerek... De ez a személyesség. KSZK+SZG

Extrák: Magyar feliratok, animált menük, több fejezetes hogyan készült menü, videoklip, filmográfia, Barry Sonnenfeld, a rendező és Tommy Lee Jones kommentárja Will Smith miatt csak 7/10

Értékelés:



»Hír megjelent»

## DR. NO (InterCom)

Az első James Bond film. Minket először a DVD-n találhatók két dokumentumfilm mellett el. A sorozat születésének története meg variálatosabb, mint a csak nem 30 éves dadamre. Ennyi kreativitás és tehetség nagyon kevés filmben találkozik ilyen szerencsén. A stábornak is megunk bele, ma is ugyanolyan élvezhető, mint a hatvanas évek elején volt. Sőt valahogy szimpatikusabb az egész, mint a mai, megállománási részek. A DVD pedig az összes technikai lehetőséget kihasználja, hogy minden létező információt megadjon 007 legyőzi KSZK+SZG

Extrák: Animált menük, filmográfia, dokumentumfilmek, rendezői kommentár, korabeli rádió és TV reklámok, plakát és fotogalleria James Bond Jamaica. Nem is mondunk többet. 10/10

Értékelés:

# 50 years of FERRARI

## RACING, SPORTS AND SUPERCARS FROM 1947 - 1997

Interactive fact file featuring over 100 Ferrari models  
Superior picture quality  
**DUKE**

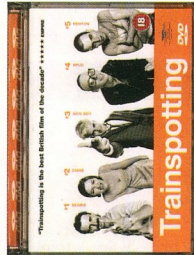
»Hír megjelent»

## 50 YEARS OF FERRARI (Gong Express)

**V**an olyan ember, aki még soha nem hallott ezekről az autókról? Szerintünk nincs. Azonban olyan ember is kevés van, aki ennyi Ferrarit látott volna egyszerre. Mostanáig. Ez a DVD a Ferrari összes fontos modelljét bemutatja, az archív felvételek, a korabeli versenyrejelvények és az olasz autógyár bemutatón készült hihetetlen képsorok komoly nyálcsorgatást képesek kiváltani. Mi tátozt szájjal nézünk végig a filmet, de bármibe lefogadjuk, hogy te sem tesszél majd mást. Schumacher rajongóknak köztölt is illik venni ebből a DVD-ből. Biztos, ari biztos. KSZK+SZG

Extrák: Nincsenek

Értékelés: Jobb, mint egy lexikon 10/10

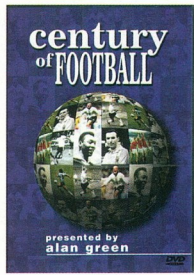


»Hír megjelent»

## TRAINSPOTTING (Gong Express)

Ez a film bármelyikről szólhatna, akár hírnemőket, lehetnek mindannyiunknak. Persze vannak határok és kultúrbségek, de a lényeg nem változik. Aki ezt megérti a filmből, az már nem kerül abba a csapdába, hogy egy hatalmas drogkellékkel véli ezt a mozi. A Trainspotting minden idők egyik legjobb brit filmje, fix helye kell hogy legyen a gyűjteményekben. KSZK+SZG

Extrák: Filmográfia  
Értékelés: Választ az életet 8/10



»Hír megjelent»

## CENTURY OF FOOTBALL (Gong Express)

A Föld egyik legnépszerűbb sportja a foci. Ez persze nem volt egy nagy tudományos felfedezés a részükről. Ez csak azért lehet fontos, mert ez a DVD végigjárja a játék száz éves történetét, megannyi híres gól és csél vir a részükről. Szakértői kommentár, vagy komoly adománygyűjtés táblázatba szedve egyaránt található a lemezen. Azonban színtartak a legjelentesebb és egyben legszórakoztatóbb pillanatok az Aranycsapat 1953-as londoni győzelméről összefoglalója okozta. Az a 63 bontony nem ma volt: Látunk a képmintáiban is. KSZK+SZG

Extrák: Adatok és táblázatok

Értékelés: A labda körül forog a világ 7/10

# JÁTÉK

## TRAINSPOTTING



Ismét egy magas labda filmrajongóknak! A DVD gyűjtemény teljessége érdekében törd a fejed az alábbi kérdéseken! A PSM három szerencsés fardozását hála! meg egy-egy Trainspotting DVD-t.

### Mit jelent a Trainspotting?

1. Az elmebetegség egy formája, mintha csak vonzódás a vonatokhoz. A betegek minden (de)járt állomáson akarják toltatni a vonatok megfigyelésével. Jegyetekért készítenek, vagy fejből tudják menetetrendet. A szlogenek között a másolásra, a kóppintásra hajlamos egyéneket ragasztott jelző.
2. A vasúti feljárókról a magafeszültségű vezetékek pisílni. Bár ez halálos, van aki ezt komoly hűtőtetek hiszi.
3. Egy gyerekorban kialakuló pszichés zavar. Egyorban a beteg más gyerekek modellvasútiára koplód. Nem csak komoly lelki zavarokra utal, de kimondottan gustustalan is. Pláne ha karácsony környékén rendezünk zsúrt.

A választások, a nevéddel és címeddel szeptember 20-ig küld el az alábbi h-lyek valamelyikére

- Levél: 1306 Budapest 35. Pf. 141.
- SMS: 06 20 / 991-9979
- E-mail: info@topproductions.hu

### A MŰLT HÓNAP NYERTESEI:

- Robert Katalin, Szeged
- Balázs Ferenc, Pécs
- Gajdó Lajosné, Budapest

A Spawm Todd McFarlane szellemében Gratulálunk!



## PSM VERSUS...

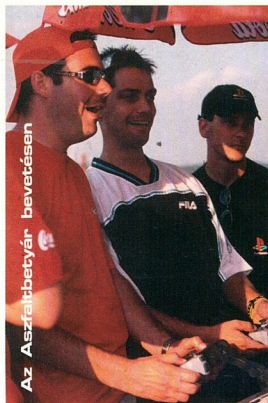
# FORMULA 1

MI LEHET JOBB, MINT ÉLŐBEN VÉGIGNÉZNI AHOGY KEDVENC PILÓTÁJ MEGNYERI A VERSENYT, MAJD NEKED IS RAJTHOZ ÁLLNI UGYANAZON A PÁLYÁN? MEGDÖNTENI A LEGJOBB KÖRIDŐT, VAGY CSAK KIPRÓBÁLNI MILYEN IS LEHET EGY F1-ES GÉPEL A HUNGARORINGEN SZÁGULDOZNI?

>Helyszín: Coca-Cola Fun Park, Hungaroring  
2000. aug. 11.-12.-13.  
>Együttműködő partnerek: Coca-Cola Magyarország  
www.coca-cola.com  
Sony Hungária  
www.sony.hu  
>Internet: Extreme Rendezvényügynökség  
www.xtrm.hu  
>Internet: Magnew PlayStation Nagykereskedés  
info@magnew.hu  
>E-mail: blond\_hostess@freemail.hu  
>E-mail: kszk-szg@tof.productions.mediaügynökség  
>E-mail: info@trpproductions.hu  
>Szöveg: Kősa Szabó Krisztina  
Sinka Zoltán Gábor  
Bognár József

**K**éves ilyen lehetőség van az életben. Aki ellátogatott augusztusban a Magyar Nagydíjra és benézett a Coca-Cola Fun Parkba, annak lehetősége volt meg tapasztalni az előbb emlegetett érzést. A völgyben a Hungaroring, körülötted több tízezer F1 fanatikus, te ott állsz a kedvenc PlayStation-öd előtt, és neki-vágsz a pályának. A PSM és a Sony jóvoltából bárki beleugorhatott az igazi F1-es kalandba. A Coca-Cola Fun Park a pályát körülélő dombok egyikén helyezkedett el, a cégeyes mögött. Már a panoráma és a hely energiája is kellemes bizsergést okozott, nem is beszélve a számtalan Coca-Colás játékehetőségről és vidám programról. A PlayStation játéköháza a színpad mellett került kialakításra. Három napon keresztül zajlott az F1 bajnokság, a selejtezők három gépen futottak igen nagy érdeklődés közepette, a legjobbak pedig óránként léphettek a színpadra, bizonyítani a tudásukat. Naponta egy bajnokot avattunk. Azt, aki mindössze egy kör teljesítésével a legjobb időt futtatta a Hungaroringen a **Formula 1** 1999-ben. A nap bajnoka mindig egy 50 000 Ft értékű PlayStation ajándéksomagot kapott, benne a **Wipeout3 Special Edition**-nel, félévés PSM előfizetéssel és egyéb PlayStation ajándékokkal.

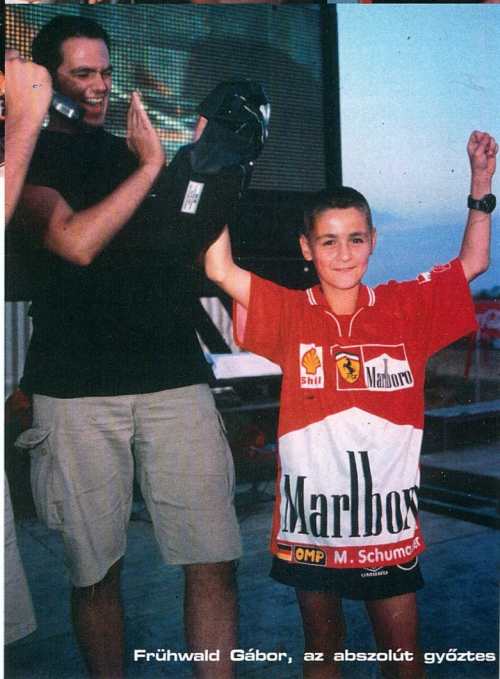
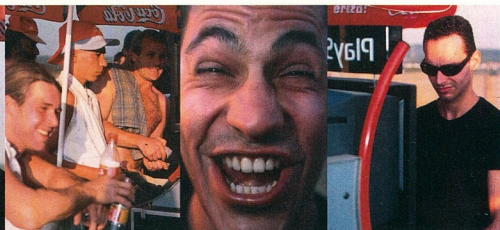
**PÉNTEK**  
Már az első nap is igen komoly pezsgést hozott, a környező kempingekben táborozó külföldiek és a hazai F1 rajongó közösség érdeklődve vette birtokba a parkot. Kisgyerekektől kezdve, a családapákon át, a komoly PlayStation szakértőig mindenki versenyzett. Igen dinamikus faragtak le a legjobb köridőt a versenyzők, egy ideig. Ugyanis egy nagydarab német úr, tetőtől talpig pirosban, nem meglepő, hiszen Schumacher rajongó, egy hihetetlen időt állított fel. Sokáig nem is tudta senki megdönteni. Lassan kialakult egy kemény mag, akik folyamatosan a PlayStation-ök közöletben tanyáztak és csak rótták a köröket. Egy kék sapkás hol-



Az Aszfaltbetyár bevetésén

land kislíú, aki három napig minden percben jelen volt az ajándék PSM-el rögtön körbeszaladta a parkot, pedig nem is csinált jó köridőt. A nap végén lassan közeledett az eredményhirdetés, mindenki biztosra vette, hogy a német úr rekordját már senki nem tudja megdönteni. Ekkor tűnt fel egy kis srác, szintén német, Josef Wild, Engoldsbach-ból, aki az utolsó színpadi alkalommal 1:10:303 alatt levartotta az egy kör t Hungaroringen, így övé lett a pénteki fődíj.

**SZOMBAT**  
Szinte hihetetlen volt, de a nyitás után azonnal megjelentek a tegnapi ismerős arcok, akik elszántan azonnal körözni kezdtek. A kis holland srác egyszerre két gépen is próbálkozott, hangosan kommentálta saját teljesítményét és egyszerűen nem lehetett leszerelni. A tegnapi német úr ismét futott egy nagyon jó kört, megint úgy nézett ki, senki nem veheti el tőle a babért. Érdekes, hogy nagy általában nem a gyerekek, hanem a felnőttek szerepeltek jól a színpadon, egy magyar apuka, aki a fia gépen szokott néha ott-



Frühwald Gábor, az abszolút győztes

**A Bassface Sascha játék nyertesei:**

- Vida Anikó Taksony
- Ifj. Viczián Sándor Kiskörös
- Uray Márton Miskolc

Bassface Sascha háta mögött már több mint 20 éves DJ pályafutás áll.

A nyerteseknek gratulálunk!



Tapasztalatszere



Kupaktanács

valaki, akkor ő biztosan megérdemelte a győzelmet, hiszen a három napi összesítésben is Gábor futotta a legjobb időt.

**VASÁRNAP**

A verseny napján az volt a legérdekesebb, hogy a futam alatt is akad néhány érdeklődő, aki inkább a virtuális F1-et választotta, amíg mindenki más a Magyar Nagydíjat nézte. Ez az igazi elzántság, nem? A verseny után igazán sűrű percek következtek, a Schumacher rajongók PlayStation-ön próbáltak meg azt, ami kedvencüknek nem sikerült az életben, a Häkkinen drukkerek pedig örömmel jártak fel és alá. Az utolsó színpadi futamra maradt ismét az izgalom, akárcsak két napon keresztül, most is ekkor dőlt el

a bajnoki cím sorsa. Szabó Gábor, Szege-dről futotta a nap idejét és boldogan zsebelte be az ajándékokat.

A három nap alatt rengeteg ember játszott és boldogan zsebelte be az ajándékokat.

A három nap alatt rengeteg ember játszott és boldogan zsebelte be az ajándékokat.

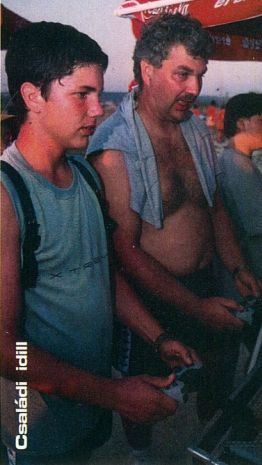
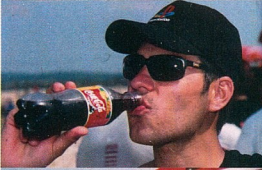


A három nap alatt rengeteg ember játszott és boldogan zsebelte be az ajándékokat.

A három nap alatt rengeteg ember játszott és boldogan zsebelte be az ajándékokat.

A három nap alatt rengeteg ember játszott és boldogan zsebelte be az ajándékokat.

nak, Szabó Gábornak például nincs is gépe otthon, mégis a legjobb tudott lenni. A Formula 1 99-en kívül még jó néhány versenyzővel lehetett játszani egy másik gépen, ott volt a GT2 vagy a Wipeout3 is, de a legnagyobb sikert mégis a Vib Ribbon aratta. Komolyan. Ha a játékosok elzántságán és kedvén múlt volna, még most is ott lennének, de sajnos vasárnap este bezárt a Coca-Cola Fun Park. Aki nem volt ott, az magára vessen, kárpótolhatja magát a fotókkal. ■



Családi idilli

hon játszani, komolyan ostromolta a rekordot. Általában akik lent a selejtezőben jól szerepeltek a színpadon nem tudták hozni a jó eredményeket, a lámpázás lehetett az oka, mert mindenhol ugyanaz a program és ugyanazok a beállítások voltak érvényesek. Estére ismét eljött az eredményhirdetés ideje, de még hátra volt az utolsó forduló. Ekkor indult Fröhwald Gábor is, aki Szlovákiából érkezett a papájával. Eleinte sehogyan sem ment neki a selejtezőkben, még a környei is elindult annyira el volt keseredve. Azonban az apukája és egy ajándék PSM anyyira megvigasztalta, hogy a színpadon minden különösebb teketória nélkül, összerörzött fogakkal 1:08:625-öt ment. A nagydíjdarab német úr azonnal javítani próbált, de pár másodperccel alulmaradt, így egy sportszerű kézfogás után Gábor léphetett bajnokként a színpadra. Hatalmas ovációval fogadta mindenki, ha

# 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: 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 cheatok... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Man 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Kollage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatok... stb.



A CD-n: Syphon Filter 2, 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-Gen Racing, Hogs of War, Street Fighter EX2, Tombi 2, Moho, Destruction Derby Raw... stb.



A CD-n: Destruction Derby Raw, StarFusion, Vib Ribbon, Moho, Titan AE, Silent Bomber, Tenchu 2, Galarians... 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:  
 Előfizetés:  
 Telefonszám:  
 Aláírásom meggyőzően igazolja, hogy a PlayStation Magazin karbantartásánál, illetve előfizetéseimnél a következő címre kell küldeni a lapokat:  
 PSM 01    PSM 02    PSM 03    PSM 04    PSM 05    PSM 06  
 PSM 07    PSM 08    PSM 09    PSM 10  
 Hirdetési információk:  
 14 nap    30 nap    Egy évre   15 000 Ft  
 dátum: \_\_\_\_\_

Computer Média Kiadói KFT.  
BUDAPEST 35  
Pf.: 141  
1306

**Előfizetőinknek ajánlunk**  
Régi és új üzletünk az újságot most ajánlott kiadások



# LETÖLTÉS

A 62-ES LEMEZEN OTT VAN EGY RÓKA RAVASZSÁGA, TÍZ EMBER EREJE, NO MEG NÉHÁNY DEMÓ...

**PSM  
EXKLUZÍV!**



**U**gy mozog, ahogyan arra csak egy pók képes... hálóarcú barátunk ebben a hónapban debütált PlayStation-ön. Jól társaságban van, a Marvel Comics X-Men-jével, a TOCA World Touring Cars-szal, és a minden sötét sarokban ott kapuló Tenchu 2-vel. De ha az erőszak nem kenyered, még mindig ott van számodra a Disney World Magical Racing vagy a ábatlantankodó Rayman 2. Bármi is legyen a szájad szerint való, a PSM CD-jén biztosan megtalálod...

Catherine Channon

## A 62. LEMEZ HASZNÁLATA

Letöltés után a ← és → Jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó letöltéséhez az ⊗-t használhatod - némielők demó után resetelned kell.

## Problémák vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelt párt sor a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Letesztejük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



**Szia, cica, mi a helyzet?**  
Fekete Macska segítő kezét nyújt Pókembernek, miközben az megpróbálja összeragfogani a Central Bank-et megszálló rosszszárúkat. Talán jól néz ki, de a mondanivalójával nem segít ki a bajból...

# Spider-Man

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Akcció/Kaland
■ VERZIÓ	Jétszható demó

**P**ókembert, mindenki kedvenc hőseit, végre utolérte a modern technika áldása, és szerzett magának egy saját PlayStation videojátékokat. A játék akkor kezdődik, mikor egy banda tagjai elfoglalnak egy bankot New York-ban. Tűzszokat is szedtek, és senki sem képes megállítani őket. A pókoszton segítségével észlelheted a veszélyt, míg az iránytűvel talán a helyes utat is megtalálod. Most már csak te, a háló, és a megfelelő billentyűkombinációk menthetik meg a tűzszokat...

## ■ Irányítás

- ⊙ Utás
- ⊙ Hálóval befonás
- ⊙ Rúgás
- ⊙ Ugrás

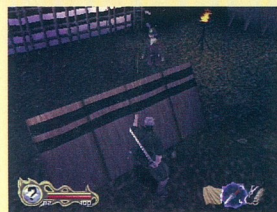
- ⊙ Kilépés a demóból
- ← → Pokarcú mozgatása
- ⊙ Körbenézés
- ⊙ Lengés a hálón
- ⊙ Háló kilövése
- ↑ + ⊙ Háló megrántása
- ↓ + ⊙ Háló megrántása
- + ⊙ Hálósapka
- ← + ⊙ Háló tászkák
- ⊙ + ⊙ Megragadás

## ■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban négy mód, szövevényes történet, és Pókember legrettegettebb ellenségei is szerepelnek, a szokásos segítőtársak mellett.

## ■ További infók

Lapozz a 040.ooldalra az exkluzív leíráshoz.



**Ha nem sikerül a lopakodás, szemtől-szembe találod magad egy handzsáros ürimberrel. Próbáld meg ököllel lobozélni rossz szándékairól, de ha összeesett is, csak akkor fordíts hátat, ha már nincs energiája...**

## Tenchu 2

■ **KIADÓ** Activision  
 ■ **MŰFAJ** Lopakodós  
 ■ **VERZIÓ** Játészható demó

▶ Szűnet  
 ← → ↓ Mozgatás. Dupla gombnyomásra oldallépés, vagy előre/hátra vetődés  
 Támadás  
 Ugrás  
 Lopakodó mód  
 Célzás / kiválasztott tárgy használata

### ■ Egyéb jellemzők

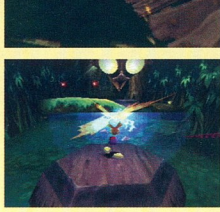
A teljes játékban teljesen illegális fegyverekre, utolsó lehetőleg menő harcokra, és 15 éves korhatárra számíthat.

### ■ További infók

Oszoj vissza a múlt szombatnál található előzeteshez, hogy még többet megtudhass.

### ■ Irányítás

- Ⓜ Tárgy kiválasztása
- Ⓜ Körbenézés
- Ⓜ Tárgy kiválasztása
- Ⓜ Lopakodó mód



**Csak néhány ugrás, és Rayman már kint is van a mocsársóly zokra, akik el akarnak kapni, valamint azokra a járólapokra, amelyek összeroskadnak alattad.**

## Rayman 2

■ **KIADÓ** Ubi Soft  
 ■ **MŰFAJ** Platformer  
 ■ **VERZIÓ** Játészható demó

Ⓜ Lövés  
 Ⓜ Információ kijelzése  
 Ⓜ / Ⓜ Kamerák irányítása  
 Ⓜ Ellenfél célba vétele  
 Ⓜ Séta  
 ← → ↓ Irányok

**A** hhoz képest, hogy a végtagjai látványosan nem kapcsolódnak a testéhez, kis barátunk viszonylag jól érzi magát. A játék a mocsár közepén kezdődik; a gonosz kalózok üldözik Raymant, neked pedig végig kell öt vetetgetned a pályán, utközben kiszabadítva a Murfy-eket a ketrecekből. A demóban összesen két-tőt találhatsz; a legyeket folszedve felfrissítheted az egészségedet. Vigyázz a kalózzok bombáira – lödd le őket, mielőtt még élelmenek, különben kezdedhet az egészét előlről. A zöld legyek begyűjtésével mentheted el a pozíciódat.

■ **Irányítás**  
 Ⓜ Ugrás / helikopter

### ■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban rodeó-rakétákon és kigyókon lovagolhatsz, és hordókba kapaszkodva röpdöshetsz körbe.

### ■ További infók

Repülj egyenesen a 044.oldalon található leíráshoz.

**Vigyázz** az akadékoskodó ellenfelekre, mert nem elég, hogy belédroharnak, és felülről a pályáról, hanem tizes lövedékekkel bombáznak, az autótát pedig a lehető legrosszabb pillanatban becsúszószerűvé változtatják.



**Vigyázz** a pálya alsó részén található hajtókanyarra, vagy a kocsidat a szalma közül majd kőnőd

# Disney World Magical Racing Tour

■ <b>KIADÓ</b>	Eidos
■ <b>MŰFAJ</b>	Ökört-erseny
■ <b>VERZIÓ</b>	Jétszhető deó

**A** gokart verseny örömeit most Disney kőntosben is megcsodálhatod. Két módban próbálkozhatasz – Time Trial és Adventure – a tíz kipróbálható karakterrel. A Time Trial-ban időre kell száguldoznod, míg az Adventure mód jóval összetettebb, egy csomó ellenféllel, fegyverrel, cuccal, és élvezettel.

■ <b>Irányítás</b>	Gyorsítás
⊗	Fék
⊙	Kürt
Ⓐ	Nézetváltás

Ⓐ	Ugrás / csúszás
Ⓐ	Nézetváltás
Ⓐ	Speciális power-up aktiválása
Ⓐ	Sebességmérő / térkép
←/→/↵/↶	Balra/jobbra/hátra

## ■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban 13 Disney szereplő közül választhatasz, és a Walt Disney World alapján készült pályákon versenyezhet, akár az osztott képernyős kétjátékos módban.

## ■ További infók

A Disney WMRT leírását megtalálhatod a PSM14-ben.

# TOCA World Touring Cars

■ <b>KIADÓ</b>	Codeasters
■ <b>MŰFAJ</b>	Autóverseny
■ <b>VERZIÓ</b>	Jétszhető deó

**A** legérdekesebb autós sport, a túrakocsi-verseny nagyszerű alapot szolgáltat egy játékhöz. A demóban két versenybe szállhatasz be: az első egy Hockenheim-i verseny, ahol kipróbálhatod autód képességeit, amelyeket a beállítások ügyes módosításával a végéskig tuningoltál; a második egy időre menő verseny a katalóniai pályán. Ha mindkét mód meghaladná az erődöt, még mindig megcsodálhatod a játék grafikáját a Demo opcióval élvé.

■ <b>Irányítás</b>	Gyorsítás
⊗	

⊙	Fék
⊙	Kézifék
Ⓐ	Kameraváltás
Ⓐ	Hátsó nézet
Ⓐ/Ⓐ	Sebességváltás fel / le
Ⓐ	Sérülés-érzékő
Ⓐ	Szünet

## ■ Egyéb jellemzők

Karrier mód több, mint 11 nemzetközi bajnoksággal, 40 autóban, 23 pályán.

## ■ További infók

A leírás a 048. oldalon található meg.

# X-Men

# Videó Galéria

A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.

## Mutant Academy

■ **KIADÓ** Activision  
 ■ **MŰFAJ** Verekedős  
 ■ **VERZIÓ** Rolling demo

**A** Marvel Comics kevésbé bizalmgerjesztő mutáns gárdája újból megröhozza a PlayStation bástyáit. Ez alkalommal azonban Wolverine, Cyclops, és a csapat többi tagja jótékony változásokon esett át a Paradox fejlesztőbrigádnak köszönhetően.

En. Először is beléptek a harmadik dimenzióba, ami miatt a természetfeletti képességek még látványosabbak lettek; persze nem kell félni, azért hűek maradtak a képregény-eredetiekhez. A demóban a gyakorló módot szemlélheted, amiben Xavier professzor egyengeti az edzés módszereket, hogy a brigád összes tagja teljes értékű X-Men-né válhasson. A demó megtekintése minden Marvel rajongó számára kötelező!



**Nézd meg több-támadásos kombókat és a beteszenes jó kulleges támadásokat! Minden karakter megvan a saját lusa, amely nem csak a képernyő mutat jól, de a regénybeli eredet is hű marad**

## Re-Volt 2

■ **KIADÓ** Acclaim  
 ■ **MŰFAJ** Bókart-verseny  
 ■ **VERZIÓ** Videó

**A** azoknak, akik voltak elég szerencsések kihagyni a kiábrándító első részt, ez a játék ajánlott. Akik nem voltak ilyen szerencsések, kellemes meglepetésnek nézhetnek elébe, mivel az Acclaim teljesen átdolgozta a programot; még el is nevezték RC Revenge-nek, sajnos csak a demó CD elkészülte után. Ez alkalommal ahelyett,

hogy a vezetőülésben szorongánál, távirányítással kell az autótad 20 különböző környezetben végigzörgetni; és az autók mellett kamionok, sőt, még motorcsónakok is várnak rád. Figyeld a következő szám fekete korongját a játszható demó miatt.



**A Re-Volt 2 szinte teljesen különbözik az előző résztől – ami kész szerencse, tekintve, hogy milyen csapnivaló a Re-Volt...**

## Mille Miglia

■ **KIADÓ** SCI  
 ■ **MŰFAJ** Verseny-szimulátor  
 ■ **VERZIÓ** Videó

**M**inden idők egyik leghíresebb versenye sajnos az átlag versenyrájonjók számára ismeretlen, annak ellenére, hogy annak idején a legrangosabb versenyek közé tartozott. Mostanában már csak egy 1000 mérföldes út a klasszikus autók tulajdonosainak, azonban 1957 előtt a Mille Miglia olyan versenynek számított,

amely még a legjobb pilótákat is (mint Stirling Moss) a végsőökig igénybevevett – és néhányuk ezt nem is élte túl. Mind ezeket tekintetbe véve nem csoda tehát, hogy a Sci megvásárolta a licenctét, és ha úgy gondold, hogy ezek a régi autók nem ütnek meg a jelenlegi versenyprogramok autói által felállított mércét, készül föl – meg fogsz lepődni...



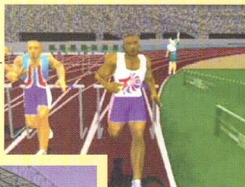
**Egy verseny, amely semmi másra nem számít – a Mille Miglia az autók és pilótáikat érdeklő, akik a végsőökig igénybe veszi. A játékosok**

# Sydney 2000

■ **KIADÓ** Eidos  
 ■ **MŰFAJ** Sport-szimulátor  
 ■ **VERZIÓ** Játészható deó

Mivel az Európa Bajnokság már csak egy távoli (és van akinek fájdalmas) emlék, a sportrajongók az Olimpiára koncentrálnak; előtte a lehetőség, hogy dicsőséget szerez országodnak a fotel mélyéről. Készítsd fel az újaidat az elkerülhetetlen kinra, ami a Sydney 2000 nyitónépszerűsége után vár rájuk. Egyebként ez az egyetlen játék, amelyet a nemzetközi Olimpiai

bizottság is hivatalosan támogat, ez pedig profi kivitelezést eredményez.



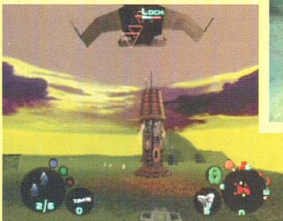
**Ha úgy véled, hogy ez jól néz ki, akkor ki ne hagyd a jövő havi demó CD-n figyelt játszható csodát.**

# Infestation

■ **KIADÓ** Ubi Soft  
 ■ **MŰFAJ** Lövélidőzős  
 ■ **VERZIÓ** Videó

Az Infestation egy rettenthetetlen intergalaktikus pilóta szerepében rántja be a játékost. A Földet idegenek támadják, a feladatok pedig felkutatni és elpusztítani a nyomorultakat. Összesen 22 küldetés lesz, 24 különböző helyszínen, a Sivatagi Táboroktól a Jégborítónak. 15 NASA-stílusú fegyver és hat járműfejlesztési lehetőség áll rendelkezésedre; mindez és még öt többjátékos mód, közöttük a Capture The Flag, az

Arena, és a Vehicular Football (Közúti Foci) – mi kellhet még?



**Intergalaktikus háború** – mint még soha. Mégül is az ember nem minden nap menti meg a Földet. Vagy mégis?...

**SZIGORÚAN TITKOS!**

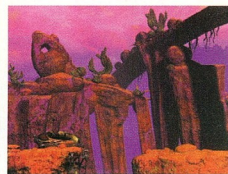
# EXTRA

**HOGYAN HASZNÁLHATOD A LETÖLTETHETŐ CHEAT-EKET**  
 Ráki be egy memóriakártyát a PlayStation-be, és indítsd el a demót. A **⊗** segítségével válaszd ki a Download (Letöltés) menüpontot; a Játékközlések között a **↑** és a **↓** gombokkal scrollozhatsz. A kívánt mentést a **⊗** gombbal válaszd ki, és az egérrel rákerül a memóriakártyára. Ezután a cheat-eket a teljes verziónál használhatod.

**A** kizárólag a PSM demó CD-n megtalálható Letöltés segítségével hozzáfuthatsz a legújabb cheat-elhez. Csak ráki be a memóriakártyát, és játsz...

## Abe's Oddysee

A befejezés és az utolsó pálya már csak karnyújtásnyira van tőled...



## Final Fantasy VII

Ez a mentés az akció közepébe dob le, mielőtt még belépnél a kráterbe az utolsó lemezén.



## Final Fantasy VIII

Egyenesen az utolsó lemezhez...

## Castlevania

98%-ban kész – mit akarsz még?

## Resident Evil 3

Bocsikaj: bár a lemezen Resident Evil 2 szerepel, ez a mentés a Resident Evil 3: Nemesis-hez való. Gatling és két ruha.

## Spyro 2

Ha a kis lila fickó állandóan elbukik, ezzel a mentéssel bárhova mehetsz, és bármint tehetesz.



# A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

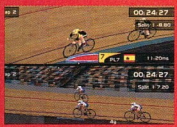
- ÖSSZETÖRHEHETED MAGAD A DESZKÁS GRIND SESSION-BEN
- SZÁGULDOZHATSZ A F1 2000-REL
- NEKIRUGASZKODHATSZ A SYDNEY 2000-BEN
- PLUS DAVE MIRRA'S BMX, LMA MANAGER, KOUEDELKA, ÉS EGY KELLEMES KIS VIDEÓ. MÉGHOZZÁ A DRIVER 2-RŐL



Grind Session



F1 2000



Sydney 2000



Dave Mirra's BMX

Gazdagítsd eszköztárad a legújabb kiegészítőkkel! Nézd meg alaposan az oldalainkon található eszközöket! Némelyiket magazinunk korábbi számaiban már bemutattuk. 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.

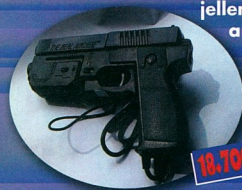


### 2. GAMESHARK:

Kódroló eszköz, amelynek segítségével lezúzhatod a legrosszabb szörnyeket, megkaparintod 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.

### 4. INNOVATION EXTREME JOLT GUN:

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



### 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 eszentül nem lesz szükséged barátnőre.

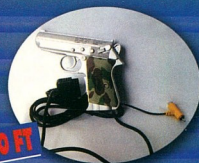


### 1. GAMEPAK SUPER JOYPAD:

Különleges joystick, amelyre az összes PS és PS2 játék játszható. Hanyattgérként is bevezethető, egykezes eszköz.

### 3. CRAZY ROCK GUITAR:

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



### 5. TIME CRISIS

Kompatibilis a Namco GunCon-jával, pedált is kapsz hozzá. Egylővéseles üzemmódban is kinyírhatod a lányt fogva tartót.



4.600 FT

5.600 FT

### 7./A VT GAME 2MS

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

### 7./B PANTHER SMEGA MEMORY CARD:

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



1.100 FT

### 8. RF SWITCH:

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

### 9. SPINT KEMP:



6.240 FT

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

### 10. SUPER DANCE:

Playstation táncszőnyeg, amelyen riszálhatsz fenekeket mint Demi Moore, vagy pogózhatsz mint Johnny Rotten.



12.900 FT

### 12. ULTRARACER:



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.

### 11. THUNDERBOLT DOUBLE REMOTELY-SENIOR

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



22.600 FT

### 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 írhatod a gonoszokat.



21.900 FT

A termékek mellett megadott árak az ÁFÁ-t tartalmazzák! Rendelésedet - amennyiben nem a postai utánvételt 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-mailt az alábbi címre küldhetsz: depo@cmk.hu

# PSM-Depo

# HARDVER TESZT

AZ ORVLÓVÉSZ FEGYVERTÁRA

## HÁROM IRÁNYÍTÓ A SNIPER KOLLEKCIÓBÓL

DUAL SHOCK... BIZZAR MINTA... BEATEM UP-HOZ ENNYI KELL... EGYÉNISÉG  
A VÁLASZTÁSBAN... PEDÁL ÉS AUTOFIRE... CSAK LÖVÖM A KÉPERNYŐT

**A** lább három nem a Sony által tervezett, és hivatalosan el nem ismert PSX

periféria bemutatója következik. A két irányító és a fénypisztoly attól, hogy nem hivatalos kiegészítő, persze nagyon is a PlayStationhoz készültek. Velük és sorozatszám-mal szintén nem rendelkező társaikkal a boltok polcai is szép számmal találkoznak, egyedi kiegészítő, vagy olcsóbb árú sok vásárlót elgondolkodásra készítet. Nem árt tehát kicsit megnézni, hogy mit is tudnak valójában.

sze nyugatcát különböző festés közül válogathat a vásárló, aztán az egyéni irányítóval a hőnunk alatt máris vágatathatunk egy jó kis beat'emp utot végigjárszani, vagy megriszálni magunkat a Bust-a-Move-ban, a baráti kör szórakoztatására.

### SNIPER ELECTROSHOCK

Találó név, több szempontból is. Nem csak az válik nyilvánvalóvá, hogy az analóg irányítási mód mellett még a gép által küldött rezgéseket is képes visszazadni, hanem az is, amit a kipróbálás során

### SNIPER RELOAD GUN

Ez már valóban egy fegyver neve, ami kellemesen brutális külsejét tekintve akár egy orgyilkos fegyvere is lehetne, bár azok nem fénypisztollyal szoktak lövöldözni. A Reload Gun azonban egy igen tisztességes meretű és szolgáltatókat kínáló fénypisztoly. Működéséhez természetesen nem csak a PlayStation-be, hanem a TV-be



Csak D-packként funkcionál a SNIPER joypad

**„A nem hivatalos perifériák-nak valami egyedít kell nyújtaniuk”**

menő videó kábelre is csatlakoztatni kell, és mint minden fénypisztoly, ez sem viseli el a 100Hz-es készülékeket, vagy a számítógép monitorra TV kártyával, házilagos megoldással átvitt képet. Pontosabban elviselni elviseli, de működni azt nem igazán fog. Magán a

a játék típusától meghatározott funkciót ellátó, egyébként az automatikus töltést és tüzelést kapcsoló gomb foglal helyet. Váltókapcsolóra azért van szükség, mert a pisztoly mind a Namco GunCon, mind Konami LightGun uzemmodját ismeri, gyakorlatilag minden pisztolyos játékot használható vele ezzel.

Hatásos érzékelési távolságnak megközelítőleg a 2.5m bizonyult. Arra számítottam, hogy egy eredeti Gcon-45 pontosságát nem fogja elerni, de első nekifutásra valami borzalmasat produkált. A képernyő al-

összetapogatja. Ebből okuk mindenkinek csak tanácsolni tudom, mielőtt még elindítanád a játékot és kalibrálni kezded bármilyen fénypisztolyt, adjó egy Frontos vagy egyéb tisztoszeres kezelést a TV képernyőjének. Tökéletesen pontos ettől ugyan nem lett a fegyver messze az elviselhető tőrésen belül horodott mellé, csarra kell egy kis figyelmet fordítani, hogy a képernyőre le tölög merőlegesen tartjuk. Éne nagyon imbolyogni elől hátra. ■



### SNIPER JOYPAD

Teljesen hagyományos digitális irányító, vagyis csak D-packként képes üzemelni, minden gomb megtalálható rajta, amit a PSX használ, ráadásul mind formai kialakításában, mind a gombok helyzetében megegyezik az eredeti kontrollerekkel. Talán valamivel nagyobb, de lehet, hogy csak más tapintású műanyag kelti bennem ezt az érzést. Gombjai viszont jól eltalált keménységűek, és megfelelő érzékenységet mutatnak a játék során, kábele pedig 1.8 m hosszú. Igazán nagy eltérést a megszokott szürke irányítótól csak a külsejében tapasztalhatunk, a nálunk járt darab éppen egy világos zöld árnyalatban pompázó, a D-pad-on és gomboknál egy autó műszerfalát imitáló matricával ellátott példány volt. A Sniper kínálatában per-

egyetlen komolyabb eltérést tapasztaltam a DualShock-hoz viszonyítva. A D-pad iránybillentyűvel, az egyéb gombokkal itt sem volt problémám, az analóg vezérlés természetesen itt is ki-be kapcsolható, és maguk a kis műanya gombcskak is helyesen értelmezik a mozdulatokat. Különbséget számomra, a már említett méret mellett, az jelentett, hogy az Electroshock a legfinomabb rezgéseket nem adta vissza olyan jól mint a DualShock verzió, persze lehet, hogy ez is csak képzelgés, mert mindenképpen akartam valamilyen eltérést tapasztalni. Ez a kicsit hársányabb működés azonban messze az alatt a szint alatt maradt, amit zavarónak kéne mondani, mintázta viszont már éppen nem volt ilyen kellemes. Ez azonban a teszt sajátsága, hiszen a polcról biztosan nem a tenyerembe ronda pókot varázsoló darabot vettem volna le, hiszen létezik számos más kép-pel festett darab.

fegyveren három gomb és egy váltókapcsolót lelünk, valamint egy pedált is csatlakoztatunk hozzá, de erre csak akkor van szükség, ha a játék igényli az újratöltést, az autó reload funkciót viszont letiltja. Az elsütő billentyű szerepe elég egyértelmű, a valódi fegyvereknél a biztosító helyét elfoglaló (a markolatot felett bal oldalon), hüvelykujjal jól elérhető gomb, a start szerepét tölti be, míg elől

só harmadára célozva nem egyszerűen mellehorodott, hanem mintha direkt a másik sarokba tette volna a lövedéket, mint ahogy valójában céloztam... Szerencsére rövid úton meg lehetett oldani a problémát. Az extrém félrehordásnak ugyanis a képernyő, pontosabban kismifam volt az oka, ő ugyanis azt a részt gondos alaposággal mindig



Igazán

készreálló darab töltés,

cél és tűz



**GAMES WORLD BT.**

Alagépek, tartozékok, programok nagy választéka. Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64, SNES, SMD II., Game Boy, Dreamcast. 1191 Bp., Hunyadi 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. Arzenai Üzletház, alagsor 7. Tel.: 31-75-35/2907 melékk

**MEGACOMP**

Minden Playstation játék 3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható. Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

**TOP GAME**

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS. Bp. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-107

**TOP GAME**

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS. Bp. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

**KONZOL STÚDIO**

Videójáték szakszerviz, és szaküzlet. Tel./Fax: 216-66-26, 06-209-888-337 Web-site: www.konzol-studio.hu

**RIGGAME BT.**

PSX! Segítünk! Ránk számíthat! Részletfizesési lehetőség! Bp., VIII. Harmincetesek tere 4. Tel./Fax: 334-06-10; 06-20-9-555-770

**JÁTEKÁLLOMÁS**

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK KELLEK, ADÁSVÉTEL, CSERE. Gödöllő, Sziláth u. 4., Tel.: 06-28-421-988

**NINTENDO SHOP-RON**

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLETE 9400 Sopron, Újteleki u. 50. Tel.: 99-333-195

**VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLET**

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy, PC CD-ROM játékok bő választékban. 8200 Veszprém, Ády u. 79., Kossuth u. 6. Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

**PÁZMÁNY VIDEOTÉKA**

Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés. 9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4. Tel.: 06-20-9-565-322

**MEGA TOP-X**

PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel. Akciós szoftver és hardver. 9400 Sopron, Fűreai sétány 6.

**PREDÁTOR VIDEOJÁTEKOK**

MINDEN AMI VIDEOJÁTEK, GÉPEK, PROGRAMOK, TARTOZÉKOK ÉRDEKLŐDJI! Tel.: 76/460-474; 06-20-9-682-899

**FIGURA PLAYSTATION**

Játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, cseréje. A játékok kipróbálhatók. PSM magazin kapható. 1066 Bp., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-5895 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szo 10-14.

**PSX SOPRON**

Sopron legnagyobb videójáték-szaküzlete. 9400 Sopron, Teledi u. 15. Telefon: 99-333-195

**PSX Szaküzlet és Klub**

PSX gépek, programok adás-vétele, kölcsönzése. Salgotarján Alba üzletház II. emelet Tel.: 20/9-770-709

**NEW GAME**

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA, VÉTELE, CSEREJE. TEL.: 20/988-4883 5000 Szolnok, Bathányi u. 22.

**GAME CITY**

Konzol játékok kis- és nagykereskedése. Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, cseréje. 1139 Bp., Gomb u. 34. Tel.: 06-309-424-650

**VIDEOJÁTEKOK**

Adás, vétel, csere. Bp., Szt. István krt. 10. (udvar) Tel.: 349-2744, 06-302-596-976 Ny.: H-P: 10-18-ig, Szo: 10-13-ig

**Ha itt szeretne hirdetni, kérjük, lépjen kapcsolatba Horváth Henrikkel a (1) 457-1123 telefonszámon, vagy E-MAIL: horvathh@dccd.hu**

**Magánhirdetőknek ingyenes szövegrírást és grafikai kivitelezést biztosítunk.**

**TOP DRIVE PLUS**

kormány 3 féle rezgéstípussal ( N64 kompatibilis) eladó. Érd.: Livich Gergő, 06-1-303-0042

**N64 KÉT JOY-JAL**

5 kazettával, rezgetővel és memóriakártyával eladó. Tel.: 06-23-339-444, Timár Norbert

**Eladó egy PSX gép 2 dualos joystickkal,**

memóriakártyával és Predator 2-es pizisztollal. Érd.:06-20-9924-089

**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. Játégek és tartozékaik kölcsönzése, cseréje, készpénzes felvásárlása, valamint bizonyos értékesítése.**

**Tel.: 62/487-314, Mobil: 20/915-5960**

**Cím: Szeged, Lugas u. 2. (Csillag térenél)**

**Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup> szombaton: 10<sup>00</sup>-16<sup>00</sup>**

**Kívánságra a rendelt árut postai utánvétellel is elküldjük.**

## A fejlesztői pokol...

Szöveg: Nick Ellis  
 Illusztráció: Stuart Harrison

**A LOTHAR ELŐZETESE MEGJELENIK, EGY PATKÁNY LANDOL NICK ASZTALÁN, A CSAPAT PEDIG A PIRÍTÓS MIATT ÜLÉSEZIK...**

**A** fejlesztői pokol előző részéből: PR baki, új szponzor, egy ingerült apuka, és sötét fenyegetés hátulról. Vagy valami ilyesmi.

### 12., Kedd reggel

Rossz reggelen volt. Megjött az *Absolute PlayStation* legújabb száma, és a *Lothar Wonderdog!* előzetese még a vártnál is rosszabb. A legsúlyosabb rész az, amikor Steve Surton, a cikk írója ezt mondja: „Lehet, hogy egy kutya a játék sztárja, de olyan vele játszani, mint egy háromlábú agárral, amely guggolva erőködik.” Eugene, a főprogramozó megkérdezte, hogy vajon mire gondolhatott a cikkíró, mire Kieron, az egyik zenés kővek közötté, hogy „Arra, hogy szar az egész, te segg.” Aztán Steve Chiltern, az ügyvezető összehívott egy ülést déle. Hát, biztos nem tesz majd jót a gyomoridegnek.

### Delután

Steve közölt némi meglepetést. Azt mondja, hogy a csendes fickó, aki a hátukban cserélgette a vizet az elmúlt néhány hétben, valójában Harvey Witherspoon, az Elite vezetői tanácsadó cég

embere volt. Harvey egy hibaelemző jelentést írt a játék készítéséről, s ezt a holnapai összejövetelen mutatja be. Gyának, de a feszített menetrendnek (kevesebb, mint két hónapunk van befejezni) köszönhetően azt hiszem, megállhatom, mi okozta a gondot.

### 13., Szerda reggel

Újabb rossz reggel. Nagyon meleg volt, a postás pedig egy csomagot hozott, s azt mondta: „Itt valami büzlík, haver.” Amikor kinyitottam a csomagot, egy doglótt patkányt találtam benne! Csak egyetlen magyarázata lehet, képtelen vagyok elhinni, hogy Mike (a kirúgott producerünk) még mindig ilyen dühös.

### Delután

A találkozóknak Harvey Witherspoonnal... nos, furcsa volt. Lehordott minket a „kommunikáció hiánya miatt”, mondván: „Ha ez a csapat egy focicsapat lenne, akkor a Chester City színeiben indulna.” Egyikoderünk, Gaz a Chesternek drukkol, és megkérdezte Witherspoon urat, hogy ő kinek szurkol. A Southampton mondta, Gaz pedig visszavágot:

„Na tessék, mit ért maga a futballhoz?” Mindenki röhögött, de ekkor Witherspoon úr megkomolyodott és azt mondta: „De ez itt nem csak egy játék. A saját munkahelyük ingatagságán nevetnek. Több találkozóra lenne szükség. Mindenki munkáját értekelni kell. Próbáljanak meg a legkisebb döntések miatt is összeülni. Akkor jobb csapat lesznek. És vegyenek egy kenyéripirtót is. Bármilyen, ami otthonra emlékeztet az irodában, például a pirítós szaga az irodában, kellemesebbé teszi a légkört és gyümölcösözbbe a munkát.”

### 16:30

Team-találkozó. Ülésvezető: én. Napirend:  
**1.** Az *Absolute PlayStation* előzetes korrekt volt? Ha igen, mit tanulhatunk belőle?  
**2.** Milyen kenyéripirtóknak legyen?

### 18:30

A találkozó jó volt. Izgalmas új ötleteket találtunk ki a játékkal kapcsolatban, ezekről majd legközelebb írrok. Jez (az egyik grafikusunk) elmondta, hogy van egy régi pirítója, amit úgysem használ. Egy rendőr jött a patkány miatt, de



amikor meglátta a PlayStation-ötmet a nagy rakás játékkal, csak ezekkel kezdett foglalkozni, és megkérdezte: „Van köztük jó?” Végül közölte, hogy a veszélyes anyagok postán küldése szabálysértésnek minősül. Megmondtam neki Mike nevét és címét. Azt mondta „utánajár” és lehet, hogy majd kölcsönjök tőlem a *Jonah Lomu Rugby*-t.

**KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN:** Az izgalmas ötletek az első szint leírása, az új PR-urunk, és a patkány-rejtély megoldása.

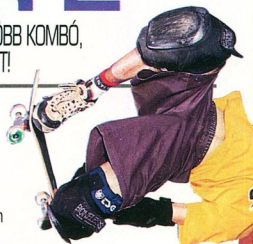
# KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

MINDENKI KEDVENC DESZKÁS SZIMULÁTORA VISSZATÉR – MÉG TÖBB SZÉDÜLETES MOZGÁS, MÉG TÖBB KOMBÓ, MÉG TÖBB SZINT, ÉS SAJÁT, KÜLÖNBÉJÁRATÚ DESZKÁSPÁLYA-EDITOR. TOLD CSAK FÉLRE A KOCSKAT!

### PLUSZ!

Jön a *FIFA 2001!* A mozgás-leképezés rejtelméi és a játék legfrissebb hírei • Bond a PlayStation-ön – újdonságok a *007 Racing*-el és a *The World Is Not Enough*-al kapcsolatban • A *Sydney 2000* előzetese és exkluzív, játszható demója • *Alien Resurrection* - feltérképezve • Ne lapulj ott az asztal alatt, itt a *Tenchu 2* előzetese... • Írások a *Duke Nukem: Land Of The Babes*-ről és az *X-Men Mutant Academy*-ről, valamint a *Football Manager 2001*-ről • A *Dino Crisis 2* legfrissebb hírei • Már csak egy hónap! – PS2 infók korlátlan mennyiségben • A tőkös gatyatépők visszatérnek – a *WWF SmackDown! 2* • És még sok minden, ami már nem fért ide...



**A 16. SZÁM SZEPTEMBER 29-ÉN, PÉNTEKEN JELENIK MEG**



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

MOST MAJDE  
MEGLÁTOD

Ülsz egy karosszékben, nézed, a külföldi versenypályán száguldó autókat. Ugy tűnik  
Te is köztük vagy. Érezel minden kis bukkanót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a  
súlyos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan felekez  
Hakkinen. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kávézik Frontzen.

Csupán egy mótija van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hiú el, amny pénzod nincs.



NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION ÉREJÉT!

All rights reserved. © 1999 PlayStation, a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.  
1999 Polytechnic Ltd. Developed by Sikaio 333 Ltd. Polytechnic and the Polytechnic logo are trademarks of Polytechnic Ltd. An official product of the FIA  
\*Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.



POLYTECHNIC

