



Ára: 1990 Ft

16. SZÁM

Hivatalos Magyar

# PlayStation Magazin

## DINO CRISIS 2

DINÓINVÁZIÓ – ÓRIÁSGYÍKOK MINDEN MENNYISÉG-  
N! EXKLUZÍV ÍRÁS A SZÖRNYEK BIRODALMÁRÓL

### MR. BONDNAK A VILÁG SEM ELÉG

odka Martini (felrázva, nem keverve), kabrió,  
nyörű nő, és egy Walter PPK – a 007 személyisége

### TONY HAWK'S 2

horzolt térdekkel becsúszott a nagymenő  
asad el a csonttörő folytatás részleteit!

### MIKACHU VAJON MI?

Pokémon után itt a Digimon-láz  
új digiszörnyek világa elérte a PSX-et

### IFA 2001, A VÉGSŐ RANGADÓ

óvített csapatok, még több stadion  
elcsatárok, diványhatvedek felkészülni!

### HOGY MIRŐL OLVASHATSZ?

- DINO CRISIS 2
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2
- SYDNEY 2000
- TENCHU 2
- X-MEN MUTANT ACADEMY
- CHASE THE EXPRESS
- FOOTBALL MANAGER 2001

- MR DRILLER
- STRIDER 2
- TEAM BUDDIES
- KOUDÉLKA
- WILD RAPIDS
- STREET SCOOTER

9 000 000



# Mit szeretne tudni? PannonW@P!



MCCANN ERICSSON

## szabadidő

utazás

menetrend

Pannon.plusz

szótár

PannonW@P. Amivel Ön könnyedén böngészhet a WAP-szolgáltatás igénybevételére alkalmas mobiltelefonján a hírek, aktuális tőzsdei jelentések és árfolyamok, a mozi-koncert- és egyéb kulturális programok, az utazási és menetrend-információk között, valamint csengőhangokat, operátorlogókat és képzőanyagokat tölthet le mobiltelefonjára. Mert mindez és még rengeteg más információ pillanatok alatt megjelenik mobiltelefonja kijelzőjén. Pannon Praktikum előfizetőnek is! Sőt, különlegességként kétirányú adatforgalom\* és Internet-hozzáférés szolgáltatásainkat is havidíj-mentesen veheti igénybe. Információinkat az MTI, a Fornax Rt., a Pesti Est, a Malév és a MÁV szolgáltatja. Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 1220, amely kizárólag belföldön, helyi tarifával, kedvezményesen hívható. [www.pannongsm.hu](http://www.pannongsm.hu)

## Mobil internet, 14 400 bit/s

**PANNON** GSM  
Az élvonal.

\*A kézirányú adatforgalom szolgáltatás csak ISDN jellegű (mobil, ISDN) végberendezések között érhető el.

# Előszó



Lassan már megszokottá válik, hogy egy-egy ismertebb nevű játékok aktuális folytatása kerül a borítónkra, ahogyan

most is. A *Dino Crisis 2* rendkívül látványos megoldásaival és filmszerű, pergő játékmenetével mindenképpen megérdemelten díszleg a címlapon, nem megelőlegezett, alaptalan reklámról van szó.

A dinók jönnek, dübörögnek, csúznak-másznak, és nyugodtan elmondhatok egy új, méltó megelőzően félelmetes is, nem úgy, mint az előző, kicsit halványabban sikerült részben. Az őskori szörnyetegek tobzódásán felül, viszont-látjuk régi kedves haverunkat, Mr. Tannert is, a *Driver 2*-ben. Alaposan megnéztük a játékok, és átvilágítottuk az alkotókat, hiszen nem kisebb a tét, mint a legnagyobb példányszámban eladott kultuszjáték folytatásáról... Azt hiszem, a Demo CD-n látható videó mindenki a *Demo CD*-n látható videó mindenki a meggyőző majd arról, hogy a Reflections csapata ismét jó nyomon jár. Bár Tanner járása mintha kissé félszeregre sikerült volna...

James Bond is tiszteletét teszi ebben a számban, hogy a nagyvilági kémes élet-érzés is átjárhasson mindenkit, valamint hogy egy-két halk lövés után jót kortyolhassunk Vodka-Martinijéből. Rengeteg játékot várunk még az idén, mert a PS Egy játékvilága végre elérte azt a színvonalat, amiről a gép elkészítések még senki sem álmodozhatott, nézzétek csak meg Tony Hawk deszkázását, vagy a *Terracon* hihetetlen látványelemeit...

## lőfizetés

306 Budapest 35 Pf.: 141  
telefon: 457-1123

P bankkártyával: (06-1) 266-0000  
arTicard Kft.  
188 Budapest, Szentkirályi u. 8.

## layStation Stáb

vezetési stáb:  
szerkesztő: Mike Goldsraith  
összerkesztő: Mark Donald  
ásvai szerkesztő: Milford Coppock  
mestervezető: Liv Kvello  
átvevő (tipp): Dan Meyers  
átvevő (leszt): Catherine Channon  
dúrókösös asszisztens: Andrew Toal and Richard Keith

ő: James Owsley, Katherine Lane-Sias, Piers  
eer

katársai: Andy Lowe, Al Bickham, Nick Ellis,  
is Burton, Pete Wilton, Paul Rose, Lee Tang,  
ve Merrett, Zy Nicholson, Sam Toogood, Maria  
ers, Steve Owen, John Billington, Nick Howle, Guy  
dward, Anne Cahabard, Stuart Harrison

red stáb:  
igazgató: Szabó Zsolt  
szerkesztő: Jancsina Áttila  
szerkesztő-helyettes: Horváth Henrik  
"hasztalósi" titkár: Kapuvári Marietta  
gépkezelő: Fülöp Judit, Kösa Szabó Irizsztina,  
usts Ura, Simón Zoltán György, Szadléczy  
ba, Béres Endre, Drapos Gyergely, Bozán-  
sef, Palkó Lajos, Abdel Rahman Dávid

kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

aj Haldun Kék Studio  
i Óbudai-Sziget 131, Tel.: 457-1155

60: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.

letévesztés:

IBENTS PRODUCTIONS Kft.

i Budapest Florán tér 4-5.

i 387-8219, 387-8614

/fax: 387-8249

etting és média kapcsolatok:

F. Productions Média Ügynökség

ii: info@fotoproductions.hu

dai munkák:

IT: Produkció Irodá

Sp. Haulgyőr-i-sziget 134, Tel.: 437-9065

esztás: MÉDIA TRADE Bt.

i: 352-0662

El Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.

i Budapest, Dózsa György út 80, 1-2A

i: 322-44-03

asztó: Nemzeti Hírlapkiadásért Rt.

egyműltés részvényeskedési k.

cesti Hírlapkiadásért Rt.

Kiadó

i anyagait egy nem-inközve nemzeti licensz szerződés  
en beszámoló, amely felajánlta a cikket közlésé-  
re, a szerzői jogok megőrzésére és az elosztásra. A  
sios Magyar PlayStation magazin azonos minden szerzői jogot  
díjaztat. Felhívjuk a szerzői jogok tulajdonosait,  
zárban ezt a kiadványt. Ha van valakinek kapcsolata,  
váltást névén és címen a Sony Computer Entertainment Inc.  
re.

1585-3454

# PÖRGESDFEL



## CÍMLAPSZTORIK



### Dino Crisis 2

142

A szörnyek visszatértek. Shinji Mikame végre lerántja a leplet vadonatúj verférgyászati játékaról. Hatalmas gy-  
kok lennek, el egy már régen elfeledett szagot, kell  
ennél több?



### FIFA 2001

128

Titkolozás az EA-nél. Vajon milyen összefüggés  
lehet egy csomag pingponglaszt és Edgar Da-  
vids között?



### Driver 2

180

Tannernél már úton vannak a folytatás felé, a Play-  
Stationon már szinte klasszakká vált Driverrel. Kéz-  
lektet ki, és padlógáz...



### James Bond

122

A híres titkos ügynök Bond meghódítja a Play-  
Station megújított színt. Megszereztük a teljes  
titkos dossziét a PS1-re készülő TWINERől és  
a 007 Racingről.



### Tony Hawk's

162

Tony most jobb mint valaha. Több trükk, számtalan  
megszereztés deszka és még több helyszín. Az esze-  
köl nem is beszélve...



### Alien Resurrection Tippet

072

Pusztítsd el a nyálkás arctámadókat. Ripley-  
vel, és szabadulj ki részletes térképünk  
segítségével.

A TELJES TARTALOMHOZ **LAPOZZ MOST!**

Jancsina Áttila – főszerkesztő



**028.** oldal



**022.** oldal

## FIFA 2001

Fedezd fel a mozgásrögzítés csodáit az EA csúcs focijátékában!

## Már vártuk, Mr. Bond

*The World Is Not Enough*: egy Bondhoz méltó PlayStation játék

## TERVEZET

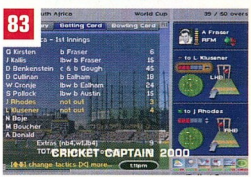
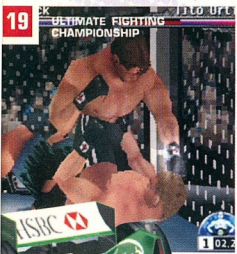
- F1 World Grand Prix 2000** ..... 014
- The Mummy** ..... 016
- Buzz Lightyear IF Star Command** ..... 018
- Ultimate Fighting Championship** ..... 019
- Digimon World** ..... 020

## ELŐZETES

- Driver 2** ..... 078
- Muppet Monster Adventure** ..... 081
- Incredible Crisis** ..... 082
- International Cricket Captain 2000** ..... 083

## SZÍNES

- Már vártuk, Mr. Bond** ..... 022
- FIFA 2001** ..... 028

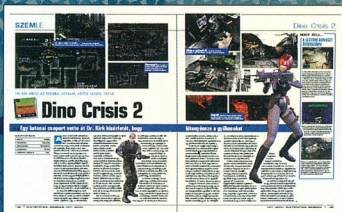


**„Mindenki Bond akar lenni. Még a lányok is”**

Tény: A havi 1000 UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, amely minden hónapban a havi 1000 leírású videójátékot tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PlayStation magazin az a leglátványosabb töltetű magazin, mely az utolsóban leghaliból. Ez a példányszám pontosan megfelel az igénynek, hogy a játékosok időre legyenek tájékozottak, és az utolsóban leírású videójátékot tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PlayStation magazin az egyetlen olyan magazin, melynek gaján sálya is a PlayStation játékban.

és ennek az az oka, hogy mi az igaz történetek a LEGO-nál, az a játékosok, akik az igaz történetek a PlayStation-nél kapcsolatos témákban. A LEGO-nál az igaz történetek a LEGO-nál, az a játékosok, akik az igaz történetek a PlayStation-nél kapcsolatos témákban. A LEGO-nál az igaz történetek a LEGO-nál, az a játékosok, akik az igaz történetek a PlayStation-nél kapcsolatos témákban.

kor által érhető pozíciók és infórák humortól. Ezeket megtehetjük csak annyit szórakozni meg szórakozni, hogy minden PlayStation játékosnak legyen egy példány. Az utolsó a leglátványosabb töltetű magazin, amely az utolsóban leghaliból. Ez a példányszám pontosan megfelel az igénynek, hogy a játékosok időre legyenek tájékozottak, és az utolsóban leírású videójátékot tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PlayStation magazin az egyetlen olyan magazin, melynek gaján sálya is a PlayStation játékban.



## Dino Crisis 2

A dinoszauruszok visszatértek, és most még ijesztőek is...

042. oldal

## SZEMLE

- Dino Crisis 2** .....042  
Még több dinoszaurusz, még több rejtvény, még több izgalmat. Lágy üdözlőve a Dino Crisis 2 világában
- Mr. Driller** .....046  
„AAAmrrghhhhh... tünj már el az agyamból!” Függségeit okozó logikai játékok, egy kis Black&Decker fúrógéppel
- Koudelka** .....047  
A Final Fantasy-s tagok új szereplőitől
- Strider 2** .....048  
Két játékos egynek az aránt? Egyből kettőz vegyet!
- Chase The Express** .....049  
A SCE nagyréményű thrillere. Vajon az expressz jó úton halad, vagy már ki is siklott?
- Sydney 2000** .....050  
Olimpiai gólok és ujjalikus játékok. Évezd (és vegyél meg) expressz!
- ATV Quad Power Racing** .....052  
Versenyessz, und meg, hogy abba a versenyzés. Ebben a sorrendben. És körülbelül ilyen gyorsan
- Street Scooter** .....052  
Quadrophonia vagy a Road Rash kéztáskákkal?
- Wild Rapids** .....053  
Kébe olyan vad, mint egy darab kavics a parkból; és fele olyan jó az ize
- RC De Go** .....053  
A Talo megpróbál kicsit előmozdítani a logikai műfajokat. Vajon megy nekik?...
- Tenchu 2 Birth Of The Stealth Assassins** .....054  
Újabb csodás mesészerű Rikmanu és barátai jóvöltából
- Team Buddies** .....056  
Érdekes és trükkös stratégiai darab, de nagyon csúnya a szája
- X-Men Mutant Academy** .....058  
Ha megpróbát a filmet, már játszhatod is a játékok. Sajnos fele olyan jó mino...
- Evo's Space Adventures** .....059  
Széll meg szörös állatkák, és ugrálj velük körbe. Fura, és egy kicsit eszement
- Football Manager 2001** .....060  
Foomeenedeser Sports Spirts hangulattal
- Tony Hawk's Pro Skater 2** .....062  
Hawk úr bemutatja, hogy még mindig gond nélkül urálja a felcsövek világát

## RENDSZERES

- Jövőkép** .....066  
Ez egy játék? Vagy mozifilm? A PS2-n a PlayStation jövőjét kutatója, és bemutatkozik a GSzube...
- Loading** .....068  
A legfrissebb himorzások - vajon melyik az igazság és melyik a szoboszéd?
- PS2 Felderítés** .....034  
A PS2-Mikulás szája újabb minőségi darabokkal telek meg, íme a Timesplittern és a Music 3
- Kislexikon** .....040
- Hardver teszt** .....041
- Szigorúan Titkos** .....066  
Ebben a hónapban: Alien Resurrection a végéig
- Műt lapok** .....084  
Mától győztesen hányzó darabjait!
- MédiaKörkép** .....086  
Lászlósok, halljátok! Hogy mit? A CD-DVD oldalon kedről
- MédiaIntéző** .....088  
Chicken Run, Bochkor Gábor; PlayStation? Hogy is van ez?
- Visszhang** .....092  
Panaszok, örömök, szerelmek, megnyém, fekete-fehérben
- CD-melléklet** .....093  
Úmztatás: melyik gomb mire való? Évezd az ehavi demókat
- Fejlesztői pokol** .....098  
A Lothar: Wondar! elkészült! Vajon a közönség mit szól majd hozzá??



## CD-melléklet

Ne megvedd, és kipróbáld, hanem fordítva! Ebben a segítségédre lesznek az ehavi zsenális demók

### SYDNEY 2000

Az Eldos megadja a lehetőséget, hogy lúthass a pénzéd után

### FORMULA ONE 2000

Kösd be megad, állj a rajthoz. Lójj ki!

### GRIND SESSION

Hogy abba a gyakorlat Mr. Hawk-ki-itt az új kitérés

### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Csontörő akrobacias gyakorlatok kerékpárra

### TERRACON

Xed nem halt meg irákib bosszút áll. Kellmes két ünfény, sugárnyégyes szobozszenet

### MR DRILLER

Kicsit pörgés fel a szirtólármányod teljesítményét ezzel a logikai csodabogárral

### DRIVER 2

A VB-es motor felpörgés, a kerekék vízstárok. Ána, ez csak a Driver 2 lehet!

### SUPERMAN

Figyeld meg, hogyan tesz rendbe piros nadrágos Aedlemben barátkoz a bűntözlök!

### LMA MANAGER 2001

A legjobb futballmenedzser játékok folytatása. Vajon tényleg kellett? Szemintdri igen!

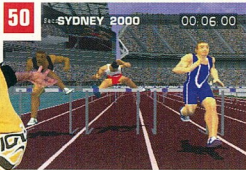
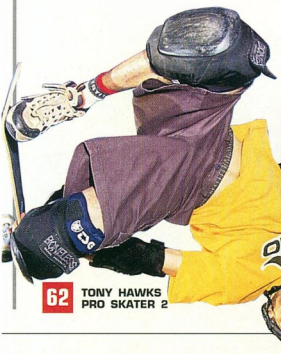
### DUCATI LIFE

Vass egy pillantást a motorok királyának dedikált versenyzésére

### CHEAT LETÖLTÉSEK

- STRIDER 2
- IN COLD BLOOD
- DESTRUCTION DERBY RAMP
- VAGRANT STORY
- METAL GEAR SOLID
- MEDIUM 2
- GTAZ
- JEDI POWER BATTLES

**MOST LAPOZZ**  
**93.** OLDALRA!



62 TONY HAWKS PRO SKATER 2

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

# MI IS AZ A GSCUBE?

- ⊗ 16 PS2 teljesítőképessége egyetlen dobozban
- ⊗ Real-time CGI grafikák
- ⊗ E-mozi a lóthatáron
- ⊗ Játékfilm helyett játékok

Ha a *Final Fantasy VIII* lenyűgöző képei nézése közben leesett az átlak, akkor a CGI (Computer Generated Images - magyarul: komputerrel generált grafika) játékok láttán már minden valószínűség szerint padlóra fogtok majd.

Manapság egyre elcsépelebb dolognak számít a játékvilág jövőjéről értekezéseket tartani. Ezúttal azonban kivételt kell tennünk, hiszen a Sony legújabb találmánya, a GScube jelentőségéről, csakis annak esetleges jövőbeli hatásait megemlítve beszélhetünk. A GScube, amit lelkes játékosoknak mutatták be New Orleans-ban, 16 darab engine-t tartalmaz, és 16 PS2 teljesítményével rendelkezik. Ez az újdonság az első biztos jele annak, hogy a már megcsóolt összekapcsolás a videójátékok és a filmek között hamarosan bekövetkezhét.

A guilfordi Criterion Studios által fejlesztett GScube, a RenderWare 3D technika felhasználásával képes a játékfilmek „real-time”, (valós idejű megjelenítés) fotó-realistikus grafikává alakítására. A GScube mintaként szolgálhat a jövő szuperkonjokjai számára, amelyek képesek lesznek a film/játék

híbridek létrehozására. Addig is, amíg ilyen gépek nem jelennek meg a piacon, a GScube kiválóan alkalmazható grafikák továbbfejlesztési eszközeként.

Criterion Studios a *Z*, a *hangya* animációs film bájrelegetének reprodukcióján, valamint a *Mátrix* sci-fi csoda egy részének megjelenítésén keresztül bizonyította a GScube képességeit. A *Z*, a *hangya* átalakított változatában 140 darab, mozgó hangya szerepel, melynek mindegyike 7000 darab térbeli sokszögből van összerakva, egy igen összetett környezetben, ahol a film grafikáivá való alakítása „real-time”-ban történik. Ez azt jelenti, hogy a GScube 65 millió térbeli sokszög koordinátái számaja ki másodpercenként. Ha hiszünk a Criterion szakembereinek, akkor a GScube tízszer ennyi műveletet képes végrehajtani.

A valódi bombasiker azonban a *Mátrix* interpretáció aratta. A Sony a film kezdő jelenetét, a bekerítési akciót reprodukálta, kitüntetett figyelmet fordítva a tetőfőn végig rohánó figurára. Egy újabb valódi idejű bemutatott láthatunk, ahol a kamerazállás kedvünk szerint állíthatjuk be, és a grafikák kísértetiesen hasonlítanak a filmből ismert képekre. Nem valószínű, hogy ez az eljárás PS2 programokon is alkalmazásra kerül a jövőben, abban viszont majdnem biztosan lehetünk, hogy segítségével

öt éven belül fotó-realistikus grafikákat tartalmazó programokkal játszhatunk majd. Késza hírek szerint a PlayStation3 szintén öt éven belül kerül a piacra. Lehetséges, hogy a GScube nem más, mint a PlayStation? Hát nagyon úgy néz ki...

A hozzáértők a GScube-ot, az e-cinema alapköveként emlegetik, amely lehetővé teszi majd, hogy a kamerákat a nézők irányítsák. A játékok szereplőinek számára ez egy forradalmi változást jelentene. Ken Kutaragi, a SCEI elnöke szerint, a *Mátrix* virtuális világa már nincs messze. „Bármikor bekapcsolódhatok majd a kibévarosba” - jelentette ki

nemrég - „Egy ideális otthoni számítógégnél ez már természetes lesz. Láttatok a *Mátrix*-ot?

Ugyanaz a rendszer. Ugyanaz az alapötlet. Csak idő kérdése és egy ugrással a *Mátrix*-ba találhatod magad”. A japán fejlesztő Square, ezalatt, egy, a *Final Fantasy* játékok epizódi filmen dolgozik. A

*Tomb Raider* filmmel ellentétbe, az

FF projekt igazi színek helyett CGI-t használ fel.

Komputergrafikákkal dolgozni nem kis feladat, ennek megkönnyítése érdekében a Square 150 grafikus alkalmazott. Hollywood, valamint az új japán technológia képviselői közti párbeszéd megteremtésének érdekében alakult meg a Square USA, a cég egy új részlege. Egy óperces jelenet elkészítése egy hónapig tart, és egy hollywoodi kasszasiker összes költségét felemészti. Ezek a kiadások jelentősen csökkenthetők a GScube segítségével, melynek teljesítménye már létező technikák felhasználásával a jelenlegi százszorosát is elérheti. A Square és a Sony határozott lépéssel halad a kijelölt úton: új programokat fejlesztenek az időközben felmerülő problémák leküzdése érdekében, és egy olyan technikai újítást támogatnak, mely nagyban megváltoztatja majd a játékvilág arculatát. A mesterséges intelligenciának a fotó-realistikus grafikáival való egyidejű fejlesztése elősegítheti, hogy a játékok idővel helyettesítsék a filmeket, egy szélesebb körű közönségnek szóljanak, speciális megjelenítéseket és egyedülálló, az eseményekbe való beavatkozási lehetőségeket tartalmazzanak. További részleteket a GScube-ról a [www.csl.com](http://www.csl.com) címen találhatok. ■

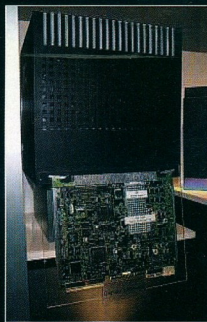
Lee Hall



7000 darab mtyur lendü mozgásba egyszerre a képernyőn. A lehetőségek száma végtelen...

## AZ E-MOZI MEGSZÜLETÉSE

Ez is korunk egyik olyan összeeskábált divatos frázisa, amely minden valószínűség szerint az elkövetkezendő tíz év során a szemetesbe kerül. Azonban a millenniumot oly erősen jellemző „e” divat ezen újabb megjelenési formája nagyon fontos jelenség, mely meghatározhatja a jövő szórakoztató iparát. A GScube-on fejlesztett program és a szélessávú Internet technológia segítségével saját kezűleg irányíthatod majd a kamerákat egy adott játék, vagy film nézése közben, és így akár te magad is részesevé válhatsz a legújabb hollywoodi kasszasikernek. Képzeld csak el Hugh Grant-et amint szotylik köpködvé káromkodik néhány, a délutáni szappanoperákból ismert színésszel, miközben a háttérben egy bohóc táncol eszevesztetten. Várjunk csak egy pillanatot... Hoppá! De hisz ez nem is egy bohóc, hanem a te fotó-realistikus változatod és te magad irányítod ennek a szereplőnek az összes mozdulatát.



## A GSCUBE TECHNIKAI ADATAI

CPU 128Bit Emotion Engine x 16, 2GB Memória , 1.04G térbeli sokszög/sec, Órajelfrekvencia 147.456MHz, Színmélység 32bit, VRAM 512MB, Pixel megjelenítési ráta 37.7GB/s, Sávszélesség 50.3GB/s, Méretek : 424mm x 424mm x 424mm(Szélesség x Mélység x Magasság)

## MARGÓ SZELEN

### VISSZAHOZZUK

Az Eidos bejelentette, hogy öt játékot kíván megjelentetni a hihetetlen 4300 Ft-os akciós áron.

Ezek a következők lesznek: az első Tomb Raider, az FA Manager, az Gex Deep Cover, a Gexko és a Warzone 2100, és a



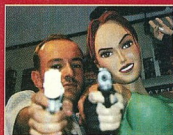
Firestorm Thunderhawk II. Bár ezek közül néhányat már lehetett leértékelve kapni, a Tomb Raider (PSM ÉRTÉKELÉS 10/10) és a Warzone 2100 (PSM 9/10) mindenképp zseniálisak.

### RAJTA A VILÁG SZÉNE

Állítólag nálunk is kapható lesz a K1 GP2000, a népszerű japán bokszijáték folytatása. A program, amely szerepelt egy Promotio módot is, amiben a saját bokszioldatod edzhető, lealkaloztatva tulajdonságait, saját stílusát és speciális mozdulatait. Karácsony környékén érkezik a boltokba. Az eddigi bokszi-programtól eltérően a K1 GP2000-ban lehetőség van ellentámaszkodás indítására, amikor is, mikor az ellenfél üt, vagy akár blokkolás közben.

### A BELVÉGŐ HOLLANDI

Egy megszállott holland játékos elképzelésként Hollandiából egészen Darnby-ba, hogy találkozhasson a Tomb Raider-t készítő Core Design fejlesztőcsapattal és a hivatalos Lara Croft moddellel, Lucy Clarkson-nal, Niels Berns - aki elkezdett síelni, búvárkodni, és löni a Tomb Raider játékok hatására - azt nyilatkozta, hogy „Lara nagyon sokat jelent nekem. Meggyőződés az életem. Olyasmiket csinálak most, ami az eszembe sem jutott volna ezelőtt, mint az összes extrém dolog, amit Lara is.” Jeremy Heath-Smith, a Core igazgatója elmondta, hogy „Niels hetente informál bennünket Larával kapcsolatos új gondolatairól.” Az eszembe Holland megzenét is írt a játékok hatására, sőt, készítet otthoni videófelvételeket honosítással kapcsolatos megszállottságáról is. Anyám...



**Állj!** Mondj, hogy Lara igaz, vagy kapsz egy kis ömöt az árcédulán!



### FEJLESZTŐI INTERJÚ

# RICHARD DARLING

## A PSM MEGKERSI A LEGJOBB UTAT A CODEMASTERS FŐNÖKÉVEL

**A** PSM öt percet kapott, hogy Richard Darlinggal, a Codemasters istenével tárgyaljon. Ebe beleférték a folytatások, a megjelenési dátumok, és a tanácsok a Darling sikerére áhítózo fejlesztőknek

**PSM:** Vannak cégek, akik időelőre megjelentetnek folytatásokat arra való tekintet nélkül, hogy az előrelépést jelent-e; a TOCA WTC és a Colin McRae Rally 2.0 azonban magasa emelte a léct. Mitől lesz jó egy folytatás?

**RD:** Mi azt valljuk, hogy egy folytatásnál minden erőnket az előző részhez képest elérhető komoly előrelépés kell fektetni. Egy olyan sikeres versenyjátéknál, mint a TOCA2, ez jóval többet jelent, mint csinálni pár extra autót és pályát: úgy éreztük, olyan plusz dolgokat kell a játékosoknak készítenünk, mint a Karrier mód, és a Nemzeti-, Nemzetközi-, valamint a Világbajnokság. A

TOCA WTC megjelenését eredetileg '99 novemberére (a TOCA 2 megjelenésének évfordulója) terveztük. Ennek ellenére még kellett egy kis idő (olyan kilenc hónap...) hogy a program megfeleljen az elvárásainknak.

**PSM:** Valóban, a Codemasters arról híres, hogy addig fejleszt egy adott játékot, amíg az teljesen „elkészül”. Mikor dönt úgy, hogy egy program már „elkészült”?

**RD:** Szerintem ez a filozófia már mélyen a cégben gyökerezik. Minden fejlesztőgárdára eljut arra a pontra, ahol azt kell mondania: „A játéknak X-kor meg kell jelennie, de ha akkor jelentetjük meg, kimarad belőle egy csomó minden, és még finomhangolni sem tudjuk.” Mindig van „még egy kicsi”, amit hozzáadhat az játékhöz, de valahol meg kell húzni a határt, különben sosem készülne el. Véleményem szerint a Codemasters inkább kitolja a megjelenését a játékm-

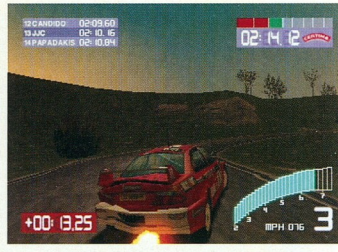
nőség javításának érdekében, minthogy ragaszkodjon a határidőkhöz.

**PSM:** Beleveszik-e a játékokba a játékosok ötleteit? Volt már olyan játékos, aki olyan ötlettel állt elő, amire Önök nem gondoltak?

**RD:** Mikor tervezünk egy folytatást, rengeteg vásárlót megkérdezzük a véleményéről. Néha ebből új ötletek kerekednek ki, de a már ismert javaslatok is hasznosak, hiszen ezek szavazattal számitanak. Tudjuk, hogy több energiát kell abba a munkába fektetni, amire több szavazat érkezett.

**PSM:** Mik a Codemasters tervei a jövőre nézve?

**„A már ismert javaslatok is hasznosak, hiszen ezeket szavazatként vesszük számításba”**



**A Colin 2.0-t** (fent) és a tökéletességhez közelítő TOCA WTC-t nézve úgy látjuk, hogy a Codemasters-es Richard tud valamit...





BLADE MEGÉRKEZETT

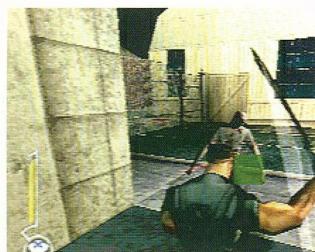
# VÁMPÍR-VADÁSZ

## AZ ACTIVISION FELDOLGOZZA A KULTUSZFILMET

**A** Hammerhead fejlesztőgárda felelős a játékról (akik többek között a *Quake II*-ért is felelősek), amely a *Blade* című akciófilm alapjaként.

A játék, melynek címe nemes egyszerűséggel csak *Blade*, egy harmadik személyű akció-kaland, amely a film eseményeit követi. A programban szereplő helyszínek nagy része ismerős lesz a sötét hangulatú mozifilm rajongóinak, és a fejlesztők az atmoszferikus kivitelezésen kívül még a verszomjas akciójelenetekre is nagy hangsúlyt fektettek.

*Blade* félig ember, félig vérszívó, és jóval meggyőzőbb, mint Sarah Michelle Geller. A játékban 21 pályán kell magadat keresztülharcolnod - ezek között lesz a Gótius Városi Múzeum, és a csatornarendszer -, amíg el nem éred a vámpírhordák központját - Erebus házat.



34 különböző teremtménnyel harcolhatsz majd, a kővér áruló rendőrtől kezdve a Night Beast-ig, amelyek egy különösen kemény vámpírfajta.

A fegyvereknek egy igen csinos gyűjteményét szedheted majd össze és használhatod, például kardokat, mindenféle lőfegyvereket, és egy csomó gránátot. A célzást egy automatikus célkereső rendszer teszi könnyebbé.

*Blade*, akiről egyébként Marvel képregény is készült, emellett testetere a harcművészeteknek, és minden mozdulatát el kell sajátítanod, hogy megmenedhes legjobb barátját, Whistler-t a vámpírok fogságából.

A *Blade* novemberre várható. ■

Csak kéme-nyen: Mr. Blade [aki véletlenül nagyon hasonlít Mr. Wesley Snipes-ra] kész, hogy rajtasson a vámpírcsordán

**Mészáros:** *Blade* szerepében te leszel a leggonoszabb vámpírvadász a környéken, beleértve a köklör Bufy-t is

LARA FILM INFO

# „HELLLLOÓÓÓ LARA”

## A BEJELENTETT STÁBLISTA

**A** finom modorú Leslie Phillips lesz Angelina Jolie mellett a készülő *Tomb Raider* film sztárja, Phillips Wilson-t, Lara apjának egy volt rajongóját alakítja majd, aki állít a másik oldalra, hogy segítse ősszelését, Powell-t - akit egyébként az angol színész, Iain Glen alakít (*Gorillák a ködben*). Lara mellett még várható lesz Daniel Craig (*Elizabeth II*) megjelenése.

Simon West rendező szerinte a film - aminek előzetes jelenetét

már elkezdtek felvenni - után még két folytatás várható. West, aki a forgatókönyv-író is egyben, azt nyilatkozta, hogy a film megtartja majd a játék szellemét, és egy „kalandos küldetés”-ről szól majd, amiben Lara egy ősi műtárgy részeit kutatja fel, miközben megtudunk egy pár dolgot a múltjából is.

Egy másik hír, hogy Correy Yuen, aki az *X-Men* filmet forgatta, most egy újabbat kezdett el, amely a *Tekken*-en alapul. A film 2050-ben játszódik majd. ■



**Ding Dong:** Leslie Phillips majd megmutatja Larának

# FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGAT.  
ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

## 12. Metal Gear Solid

„Ismerkedj meg Solid Snake-vel. Érdeklődési területei: népszerű fegyverzet, anti-terrorizmus, világ-megmentés.”  
Rendezte: Brian De Palma

### A CSELEKMÉNY:

A mindkét játékot felőlelő filmre tényleg igaz lenne, hogy egyet fizetsz, kettőt kapsz - az első ígázán epizósi méretű akciófilm. Az első harmadban megismered a szereplőket, és a történet eljut az első rész végéig, ezután New York következik, pár évvel később, ahol is Liquid Snake sorsa jobban alakult, mint az első rész végén, és Foxhound egy komoly városi terrorakcióra készülődik.

### A LÉNYEG:

Ez a film a *Die Hard*, a *Mission: Impossible*, az *Al/Ar*c és az *Üsző erőd* együttléte...

### SZABAD UTAT NEKI, VAGY A KÖPOLBA VELE?

Nem kérdés - filmre vele! A valaha készült legnagyobb sikerű videójáték és a mozifilm együttes megjelenése - na, nem kell valakinek? Az előzetes még a moziban is lehetne játszani - sőt, össze lehetne vegyíteni a játék és a mozifilm trailer-ét. Ezzel a csomó zseniális „rossz” szereplővel (néhányuk enyhé természetfeletti beállítás) Brian De Palma lenyűgöző akciófilm tudna csinálni (*Mission: Impossible*) zseniális kameramunkával (Snake Eyes), míg Crowe lenne az új „intelligens” akcióhős - művelt, karizmatikus, és kökémény. A filmekben egyébként is jól mutatnak az emberiség természetét taglaló, háborúellenes betétek. Végy egy kis magánod, keverd össze mindazzal, amit a jó akciófilmekről tudni kell, és ha ez még mindig nem elég jó, hát legyen belőle inkább DVD. Hogy csak a lemez kelljen kicserélni...  
AL ■



Valószínűleg csak idő kérdése, hogy a *Metal Gear Solid*-ból film legyen.

### SZEREPOSZTÁS:



▲ Solid Snake - Russell Crowe



▲ Mei Ling - Angelina Jolie



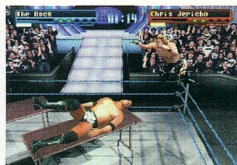
▲ Liquid Snake - Nicolas Cage



▲ Revolver Ocelot - Sean Penn



▲ Sniper Wolf - Drew Barrymore



**Hajrá!** Mi várhat még a spandexes fiúkra? Egymás fejbe csapkodása vasúti sinekkel, például.



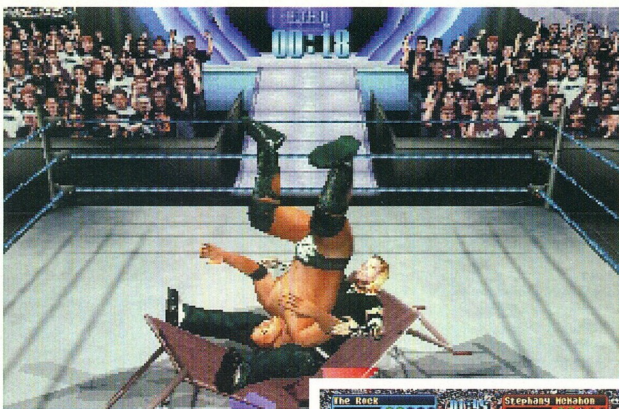
## PANKRÁCIÓ

# TE IS KÉRSZ EGYET?

AZ ELSŐ SZÁMÚ PANKRÁCIÓS JÁTÉK ELSŐ BENYOMÁSAI

**F**ejbe verni egy nagydarab embert egy asztal felállva igyekszik eljenni a ring közepe fölé belógatott díjat (miközben persze egymásnak is odaszóknak a létrával), de a második részben az utégleles céljára már egy asztalvan is egy koporós belsejében is megoldozható ellenfeledet. Az új módok mind a THW által Elkepesztő versenyeknek nevezett csoda részei; ezekben nehéz tárgyakat dobálhatsz, vagy akár az ellenfeledet is, a ringen belül és kívül.

A jó hír az, hogy amíg a mozgások sebessége és folytonossága az eredetihé méltó marad, a Smackdown 2 útvesztő, rugásai és fogásai még korrektebbek és szebbek lettek – és a játékok fejlesztésnek még csak egy korai Alfa szakaszában tart! A feljavított karakteranimációk egyből nyilvánvalóvá valnak: a karakterek megtáncolodnak az ütésektől, és leszorítások sokkal szélesebb skáláján használhatják a földre vitt ellenfelet. Az, hogy belegörgetheted az ellenfeledet egy kosárba, különösen jó móka, még akkor is, ha ezek után nem lehet őket *Buffy*-stílusban kinyírni. A rajongók örömmel veszik majd tudomásul, hogy a készterméyes csapatmozdulatok szintén sokat fejlődtek: nincs is jobb, mint az, amikor te lefogod az ellenfelet, a



társad pedig ezerral rugdossa a fejét. A Smackdown 2 azt is bebizonyítja, hogy a pankráció nem csak olajos testű férfiaknak való: Miss Kitty és Stephanie McMahon ahelyett, hogy akis tábláskákát hozdoznak körbe az eredményel, inkább maguk is beszálnak a játékba. ■



**Galtyákat fel!** A „próbáld ki, meddig bírod egy létrán állva, míg egy követ ember rázza azt” verseny talán nem a legjobb ötlet a spangolyozás óta, de a tömegnek ugyanis mind-egy

# MARGÓ SZELEN

## A TITAN AET LE-FUJTÁK

A 20th Century Fox animációs filmje alapján készülő játék fejlesztését törölték. A Fox Interactiv azért döntött így, mert a rajzfilm világszere bukás volt.



## TÁRCSÁZD A JÁTÉKOT

Az i-Mode: ami egy gyorsabb módja a mobiltelefonok Internethez való kapcsolásának, nemcsakára elérhető lesz már PlayStationon is. A WAP halott dolog (hmm, pár hónapja mintha még az lett volna a jövő), így a Sony az NTT DoCoMo-val szerződött egy i-Mode kompatibilis szoftver kifejlesztésére. Japánban idén télen jelenik meg egy i-Mode adapter a PS Egyhez és a PlayStation 2-hez, és az európai megjelenés estéig hónapokig követi majd. A kábeles kapcsolat segítségével tölthető lesz egy telefonkompatibilis PlayStation játék, az i-Mode De Icsu, ami a kizárólag PocketStation-re megjelenő *Dokko Demo Icsu* folytatása.



**A WAP** máris halott, itt van helyette az i-Mode

## AZ ANCO ÚJABB KIHÍVÁSA

Újra az Anco lesz az idei *Player Manager 2001*-t fejlesztő brigád. A *Player Manager 2001* emelkivül még a következőket ígéri: új játékosmodellek, *Match Of The Day*-stílusú nézet, és statisztikák, statisztikák, statisztikák. A következő hónapban még többet megtudhat az játékról.

AZ ISS VISSZATÉR

# A KONAMI LICENC ÚJBÓL KÖZTÜNK

## AZ N64 FEJLESZTŐK AZ ISS MILLENNIUMON DOLGOZNAK

**E**gy olyan húzással, amely a PlayStation-ös ISS rajongókat borzalommal töltheti el, a Konami bejelentette, hogy az ISS Pro Evolution folytatásának fejlesztését, amely előreláthatóan az ISS Millennium nevet viseli majd, a sorozat N64-es verzióért felelős fejlesztőcsapatra bizza.

Ahogy a Nintendo verzió is, az ISS Millennium futball-szimulátor helyett egy arcade-stílusú, leegyszerűsített kezelési rendszerű játék lesz; azonban a sorozat előző tagjaitól eltérően most már valódi futballisták neveit is viselhetik a játékosok. A Konami jelenleg tárgyalásokat folytat a játékosok világszövetségével (FIFPro) a licenccért – Alan Shearer és Graham Le Shaw írják majd alá a szerződést.

A Pro Evolution-től való eltávolodást az is jellemzi, hogy szerepel majd egy Karrier mód, ahol te edzhetsz egy játékost az ifi csapattól a profivá válásig – és te irányítod majd kedvenced posztjairól való szerelmi kapcsolatait, egy fura japán randizós aljátékban. Ahhoz, hogy előreléphess, keményen kell edzened, és barátságos mérkőzéseken kell részt vened, hogy feljebb léphess a 23 év alatti rangsorban.

Egy dolog megmarad az Evolution-ból, az pedig angol exsztár, Terry Butcher százrető kommentárja. Körülbelül 100 nemzetközi csapatra számíthatás, és indul-

hatsz a Világbajnokságon, a Nemzetközi bajnokságon, az Európa Kupán, és lesz még Tizenegyes lövés illetve Gyakorló mód is.

Lehetőség lesz a múlt klasszikus meccseinek újrajrítására is, így megváltoztatható a futball-történelmet.

A Konami a mozgásokat teljesen a motion capture mozgásrögzítésre bizza az élethűség kedvéért, és természetesen most is lehet egy adott játékos minden tulajdonságát szerkeszteni. Az, hogy ez a folytatás eléri vagy meghaladja-e az előző rész színvonalát, ami valószínűleg a legjobb futball-játék, még kiderül.

Az ISS Millennium alapozó időszaka valamikor Karácsony táján ér véget – a nagy bevásárlási őrület már kint lesz a boltok polcain.



**Megpróbálták** az ISS: FIFA-vá változtatni? Reméljük, nem, bár ezek a japán képernyőfotók elég aggasztónak tűnnek...



AKCIÓ-KALAND

# KIROBBANÓAN ÚJSZERŰ KALANDJÁTÉK

## A C-12 A CAMBRIDGE STUDIOS LEGUTOLSÓ JÁTÉKA PLAYSTATION-RE.

**A** Sony Cambridge Studios fejlesztőcsapata bejelentette utolsó PlayStation-i és játékát. A C-12 egy akció/kaland lesz, amely a közeli jövőben játszódik.

Mivel a Földet idegenek hordái ostromolják, a te feladatod megakadályozni a behatolókat abban, hogy bázisogorba hajtsanak egész nem-

zeteket. Ha az emberek elkápiak, akkor vagy kibogort csinálnak belőlük, hogy a többi emberi ellenállással harcoljanak, vagy agyatlan rabslóként dolgoztatják őket az ellenséges munkatáborokban (hm, érted...)

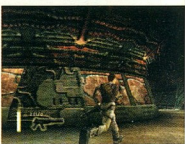
A fejlesztő a Medevil-ben használt technológiát használja fel egy magával ragadó környezet létrehozására, ahol te irányítod a főhóst, az

ellenállás vezetőjét, aki egyébként egy női tudós.

A játék küldetésekre oszlik, és ezekben különböző feladatokat kapsz majd, a katonák biztonságos helyre való vezetésétl kezdve az ellenséges csapatokkal való harcig és az idegen bázisokba való beszivárgásig. Az erőteljes akció- és rejtvényelemek mellett futurisztikus elektro-

mos hangeffekteket emelik a hangulatot. Szokás hoz híven a Cambridge Studios a jeleneteket; játék motorján keresztül játszsa le, a CGI-s meoldás helyett. Ettől a játék sokkal egységesebb és magával ragadóbb lesz, a játékos tényleg úgy éri majd, hogy részt vesz a történetben.

■ A C-12 várhatóan 2001 márciusában jelenik meg.



**A semmiből** megjelenő C-12 meglepetésként érkezik. A Metal Gear-és külső biztosítja, hogy ez a meglepetés kellemes legyen. Több info a következő hónapban

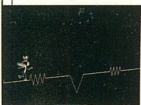
# PSM CHARTS

## MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

- 1 *Colin McRae Rally 2.0* .....CODEMASTERS
- 2 *X – Men Mutant Academy* .....ACTIVISION
- 3 *Driver* .....INFOGRADES
- 4 *Colin McRae Rally/Platinum* .....CODEMASTERS
- 5 *Toca Touring Cars/Platinum* .....CODEMASTERS
- 6 *F1 2000* .....EA SPORTS
- 7 *Tomb Raider 3/Platinum* .....EIDOS
- 8 *Medal of Honour* .....EA
- 9 *Die Hard Trilogy II* .....FOX
- 10 *FIFA 2000* .....EA
- 11 *Crash Bandicoot 3/Platinum* .....SCEE
- 12 *Toy Story 2* .....ACTIVISION
- 13 *Alundra 2* .....PSYGNOSIS
- 14 *Micro Maniacs* .....CODEMASTERS
- 15 *EURO 2000* .....EA
- 16 *Urban Chaos* .....EIDOS
- 17 *Need for Speed Porsche* .....EA
- 18 *Silent Hill* .....KONAMI
- 19 *Bust-A-Move 2* .....ACCLAIM
- 20 *Quake II* .....ACTIVISION

### A HÁROM LEGJOBE

A listák csak listák. Ha ebben a hónapban játékok akarsz venni, akkor íme a három legjobb ajánlat.



**TOCA WTC** .....CODEMASTERS  
Autóverseny szimulátor PSM15 10/10  
A TOCA WTC minden eddigi versenytársra jótékony rávett egy- két kört. Még a GT2 is vereséget szenvedett. Az élethűség, a hihetetlen játszhatóság és az autók torhátossága garantálják a valódi élvezetet. Még azoknak is akik utálják az autóversenyeket.

**SPIDER-MAN** .....ACTIVISION  
Akció/kaland PSM15 9/10  
A piros-kék jelmezes pokhálózt dobáló fickó igazán nagystílusú belepöje a PlayStation világába. Akció és kaland felteőfokon, ráadásul más Marvel szuperhősökkel is találkozhatsz. Igazán minőségi videojáték. Ne hagyj ki.

**VIB RIBBON.** .....SCEE  
Zenes ügyességi PSM15 7/10  
Fekete-fehér és primitív grafika, ugyan miért kellene pénzt adni ezért a játéknak? Talán azért mert a videojáték történelem egyik legeredetibb darabjáról van szó. Vibri akár a Te kedvenc CD-re generált pályákon is indulhat. Igazi, őszinte vidámság és kemoly kihívás.



### A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

Az aszfalt és telefonbetyár Harsányi Levente.

1. *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* .....2000
2. *FIFA 2000* .....2000
3. *Crash Bandicoot 2* .....2000
4. *NBA Basketball 2000* .....2000
5. *Gran Turismo 2* .....2000



### MI JÁT SZUNK

Tóth Antal, a PSM egyik autóverseny megszállottja

1. *TOCA: World Touring Cars*
2. *Gran Turismo 2*
3. *Colin McRae Rally 2.0*
4. *Metal Gear Solid*
5. *Driver*



### ŐK JÁT SZUNK

Neil Casini, a Clockwork Games igazgatója, hűt igen

1. *METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS*
2. *WIPEOUT SPECIAL EDITION*
3. *SILENT HILL*
4. *CAPCOM GENERATIONS*
5. *VAGRANT STORY*

## NEKED VANNAK KEDVENCEID?

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

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



### TI JÁT SZOTOK

Benyő László, Budapest

1. *Final Fantasy VIII.*
2. *Silent Hill*
3. *Gran Turismo 2.*
4. *FIFA 2000*
5. *Metal Gear Solid*



NÉV:

# F1 WORLD GRAND PRIX 2000

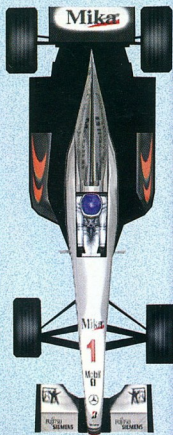
SZÉLJEGYZET:

HA CAROL VORDERMAN CSUPÁN EGYETLEN FORMA 1 JÁTÉKOT VÁSÁROL EBBEN AZ ÉVBEN, AZ BIZTOSAN AZ F1 WORLD GP 2000 LESZ

## TERHÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	autóverseny szimulátor
KTADÓ:	Video System
FEJLESZTŐ:	Eutechnyx
MEGJELENÉS:	December
LEMEZ INFÓ:	

AUTÓ DESIGN:



**Szabad a pálya!** Ha elegend van a motor állíthatóságából és az R&D-ből, átválthatás arcade-módba, ahol nem kell a sérülésekkel, a beállításokkal vagy a taktikával foglalkozni

## VERSENY-TAKTIKÁK

Az F1 World GP 2000 készítői a fejlesztés során a valóságúh taktikák és vizualitás visszaadására helyezték a hangsúlyt. Az Eutechnyx egyik vezetőjét, Kev Shaw-t idézve: „A gyakorló és az időmérő futamokon minden játékosnak szabad bejárása van a CADCAM Garázsba, ahol a

motor finom-beállításával hihetetlen teljesítményt hozhat ki a gépből. Összesen harminc paramétert lehet a járgányokon változtatni, kezdve a kerekektől

egészen a lengéscsillapítókig.” A Grand Prix versenyeken nem csak az autó épségére kell vigyázni (bár, kétségkívül ez befolyásolja legnagyobban mértékben a teljesítményt), hanem az olyan apróságokra is, mint a felfüggesztés, a kémlelés gazdás, illetve fékezés.



**F** 1? Inkább, melyik? Az SCEE féle Formula One, az EA féle F1 2000 vagy az F1 World Grand Prix 2000? A Forma 1 szimulátorok tömegeiből a F1 World GP 2000 azzal tűnik ki, hogy fejlesztői, a La Mans 24 Hours és a felelés-homályba vesző Total Drivin' programokat is jegyző Eutechnyx gardája olyan játékok dobott piacra, ami a legfrissebb pilótáknak is elcsavarja a fejét.

A Forma 1 meghatározó csapatai és legjobb pilótái mind helyet kaptak a F1 World GP 2000-ben, de a győzelmet nem Shumi vagy Mika bőrebe bújva kell elérned: „A győzteseket saját képességei juttatták a dobogóra tetjére, nem a példaképeit” – veli Kev Shaw. „Úgy gondoltuk, hogy ha mindenki a saját nevével áll rajthoz, és a nagyokkal kell versenyeznie, a bajnokság sokkal izgalmasabb lesz”. „Ennek a radikális lépésnek a hátterét a Grand Prix-mód mérőföldkének számító változása adja meg” – mondja Shaw. „Az autók teljesítménye 30 paraméter segítségével állítható be: „Öt terület (motor, sebességváltó, aerodinamika jellemzők, fekek, R&D és depo-személyzet) a játék elején még jelentős fejlesztésre szorult, és ezt a játékosoknak kell elvégezniük.”

„Ha valamelyik terület fejlesztése mellett döntesz, a csapatod egy része kivonul a versenyből, majd körülbelül egy hét múlva visszatér, és vezetőjük jelentést tesz a kutatások eredményéről.” – mondta Shaw. „Például, a motorteljesítmény javítása érdekében a kutatók felhívták a figyelméd egy, a surlódest csökkentő újfajta olajra, vagy a motor feletlétsében eszokozható átalakításokra.”

„A koncepció eljaja az, hogy a játékosok éreznek az autó valójában nem a csapaté, hanem az övé. A pilóta vezetési képességeinek javulásával párhuzamosan a járgány teljesítményét is állítani kell, így a versenyző és a gép idővel összehangolódnak, és elválaszthatatlan parázis válik.”

ÁLLAPOT: 80%

IDÉZET: „Azt akartuk, hogy a játékosoknak a depóban is megfelelő döntéseket kelljen



**Bár nem** versenyezhetez Shumacherként, Coulthardként vagy Hakinnenként, de az összes nagy pilótát legyőzheted, ha a megfelelő döntéseket hozol a pályán és a pályán kívül

Hasonlóan a focinhoz, itt is kaphatsz ajánlatokat más csapatoktól, ha jól szerepelsz a versenyeken. A vezetési-ajánlat (drive offer) keretében meghívást kapsz a csapat tesztpályájára, ahol a megadott időt jól kell teljesítened. Ha sikerül, meghívhatnak a csapatba. Ekkor el kell döntened, hogy új autóval, vagy a régi, feljavított géppel versenyzés-e tovább. „Azt akartuk elérni, hogy a játékosoknak ne csak a volán mögött, hanem a pályán kívül is döntéseket kelljen hozniuk.” – tudtuk meg Shawtól.

A játék elején lezár pályákat és csapatokat a futamon elért egyre jobb eredményekkel nyithatód meg. Így még bajnokság végeire is maradnak ismeretlen pályák és csapatok. Ezzel a trükkkel a versenyök érdekfeszítést és a játék izgalmát akartuk a végéskig fenntartani.” – mesélte az Eutechnix vezetője.

Ha az előbbieket megremítetted, valószínűleg örömmel veszed majd, hogy az arcade-mód sem hiányzik a programból. A többi Grand Prix játékéhoz hasonlóan, az *F1 GP 2000* arcade-módjában sem kell az autó sérüléseivel, beállításával és a stratégiákkal bajlódnod, csak a gázt kell a padlógó nyomnod. A két-játékos módban pedig orszolt képernyőn mérheted össze képességed a barátaiddal.

A játék legnagyobb erőssége a realitásában, illetve a taktikai elemekben rejlik. Az Eutechnix ebben látta biztosítva a játék sikerét. „Az autók mind-azon által nem csak mechanikai, hanem „jelki” értelemben is sérülhetnek: ha túlpörgeted a motort, az felhevülhet, és kigyulladhat. Ha az aszfalton pörgeted a kerekeket, azok szintén lángra kaphatnak. „Az igazi Formula 1-es versenyzéshez sokkal többre van szükség, mint az auto pályán tartása, és ezt mind be is építettük az *F1 GP 2000*-be.” – buszkékedett Shaw. Minden F1 pilótának szüksége van egy mentorra, aki segíti előrelépését. „Mögöttünk is áll egy unnepeit F1-es személyiség, de hogy ki, azt nem árulhatom el. Még egy ideig várni kell a nagy leleplezésre.” – mondta Shaw. ■

Pete Wilton



**Nyomás! Figyelj,** és tanulj a sztároktól, aztán mosd le őket a pályáról!



**Careful!** Miss a corner and go on to the gravel too often in Grand Prix Mode and you could blow a tyre

## NÉVJEGY

LOGÓ:



NÉV:

Kev Shaw

BEOZTÁS:

Menedzser

SZAKMAI

MŰLT:

Számos PlayStation játék fejlesztésében vett részt az elmúlt négy évben. Dolgozott a *Total Driving-on*, a *Max Power Racing-en* és a *Le Mans 24 Hours-on* is

RÁHATÁS:

Eltekintve a rengeteg autóversenyből, melyek kidolgozásában részt vett, a játék kidolgozásához a legfőbb inspirációt a valódi Formula 1, illetve a sebesség és a kifinomult technika ötvözése jelentette

## TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

WEB LAP:

[www.eutechnix.com](http://www.eutechnix.com)

**hozniuk, ne csak a pályán”**

NÉV:

# THE MUMMY

SZÉLJEBYZET:

**HÁLA A KONAMINAK  
A JÁTEKOK IMMÁR A  
SÍRKAMRÁK VILGÁBA  
IS BETÖRTEK**

## TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ: 3D akció / kaland

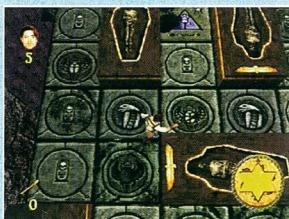
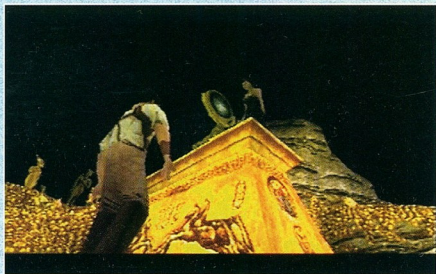
KIADÓ: Konami

FEJLESZTŐ: Rebellion

MEGJELENÉS: November

LENEZINFÓ:

SZEREPLŐ  
DESIGN:



**Gyere a mamához!** Under-itó zombik és pokoli feladványok nehezítik a mama karjába vezető utat.

**A** nagyszerű Hoolywood-i filmen alapuló *The Mummy* követi a kalandfilmek minden apró mozzanatát. Kiegészítve ezt a pontosságot a *Tomb Raider*-ével vetekedő grafikával a siker nem lehet kétséges. A túlvilági lényekkel teli játékot a PC játékok klasszikusának számító *Alien Vs Predator* fejlesztői gárdája követte el.

Megkerestük a Rebellion gyártási vezetőjét, Greame Williams-et, és megkértük, avasson be a játék kulisszáitalkiba. Hamarosan ki is derült, hogy melyik a kedvence része: „Azok a hűszabáló skarabeusok felülmúlhatatlanok, de természetesen nem feledkezünk meg a tucatnyi előhalotról, a rabszolga-zombikról és a főpapról sem.”

A játék során Rick O'Connell bérére bújva kell a küldetést teljesíteni, kivéve a jutalom-módban, ahol a hiper-cool fekete ruhas Ardeth Bay-ként léphetsz színe. Az egyes helyszíneken három felvonásban megoldandó feladatok teljes mértékben megegyeznek a filmbeliekkel. A Williams szerint 90 százalékban akciót tartalmazó játék során tizenhárom főszínter, három főelleniség-szinten és hat arcade-szinten kell magad végigküzdened.

Az akció-szakaszban egy sor csapatát kell kijátékozni, amiket a kifosztott sírkamra lakója, Imhotep álmodott meg. Ahogy Williams elmondta, a csapatok rendkívül aljasak. Az egyik alkalommal például, halálos csípősi moszkítókkal telj kamrából kell kimenekülnöd. Ne felejt el szünyögirtót magaddal vinni a The Plague of Gadflies szakaszban! Ha mégisincs nálad spray, ki kell dolgoznod egy menekülési útvonalat a földrengések következtében állandóan változó helyszínre!

Williams szerint a *Mummy*-t nem lehet egy kalap alá venni a *Tomb Raider* nyomdokai ban

## FILM ÉS JÁTÉK

A filmadaptációk a *Star Wars* sikere óta jelen vannak a játékipiacon. Az első filmeknek már az arcade-játékok hőskorában megjelentek. Anglia legnagyobb játékfejlesztője, a Rebellion cégvezetője azonban bizak benne, hogy a *Mummy*-val sikerült újat alkotniuk az adaptációk terén.

A fejlesztés során az egyik legfontosabb szempont a mozi-minőségű 3D-s grafika elérése volt. A filmben szereplő helyszí-

nek, főhősök és ellenségek mellett, az eredeti színesnek hangját is kölcsönvették. „Mind a vizuális, mind a hanghatások terén ragaszkodtunk az eredeti beállításokhoz a film rettenetének és félelmetes hangulatának minél valószínűbb visszaadása érdekében.” – mondja Williams.

A hanghatások kifejlesztését egy BAFTA jelöltre bíztuk, aki a feszültséggel teli *Alien Vs Predator*-ról már bi-

zonyította rátermettségét. Greame biztosított afelől, hogy a *The Mummy*-val túltett korábbi mesterművén is.

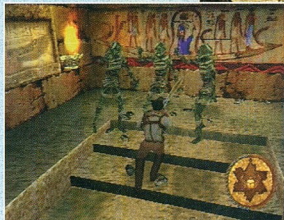
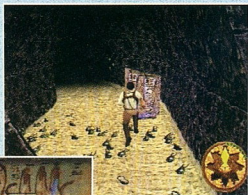
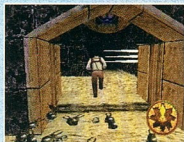
A filmszerű képi hatások kulcsa a jelenetek megfelelő vágásában rejlik. „Sok energiát fektettünk a vágások tökéletesítésébe, hogy játék képi világa minél közelebb álljon a filméhez.” – magyarázza Williams. A játék tartalmazza a film folytatásának, a *The Mummy Returns*-nek előzetését is.

ÁLLAPOT: 80%

IDÉZET:

„Könnyen a kömlő sósav, vagy a fortyogó láva martalékává válhatsz, ha





**Scarabeusz-támadás!** A filmbeli hűszabálók megjelenése nem ígér sok jót.

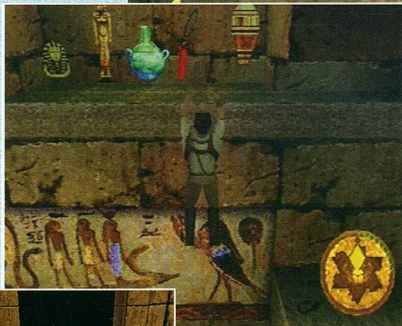


járó sirkamra-fosztogató játékokkal: „Az akció korántsem hasonlítanak annyira az *Indiana Jones*, vagy a *Tomb Raider* sorozatra, mint arra a legelőbbsen számítottak. A *Mummy* sokkal könyörtelenebb és nyomasztóbb elődeinél.” Új játékában a *Rebellion* a versenytársainál valószínűbb és hihetőbb környezetet teremtett a PlayStation rajongó kalandoroknak. „Fontos eszközöket alkalmazunk a játékban, különben nem sikerült volna hihető formában ötvözni a fantáziát és a realitást világát.” – magyarázza Williams, hozzátéve: „Néhány irányítóeszköz ismerősnek tűnhet, de csak azért tettük be őket a játékba, mert ezek bizonyultak a legmegfelelőbbnek a szereplők mozgatásához.”

Persze a játszhatóság kedvéért alkalmanként háttérbe szorul a realitás, mint a példaul abban a szakaszban, ahol egy surf-deszkán kell Ricket átjuttatnod a Nilus alatt. Egy kalandjátékban szerepet kell, hogy kapjanak a hihetetlen akciók, az ütérés, a menekülés és persze rengeteg csapda is.

**Az erők és a halál fuvalata**  
minden játékost megcsap, amint a duplacsövé pistollyal vagy a Lewis-puskával utat robbant az élőholtak sorfalában. A hihetetlen elemek a mágikus amulettek felkutatásával és későbbi felhasználásával folytatódnak. Ha zsákutcába érsz, vagy valószínűséggel befejeződik világi pályafutásod is. Könnyen a kiömlő sósav vagy egy fortyogó lávafolyam martalékává válhatsz, ha eltévesztesz egy fordulót, vagy ha belebotlasz egy különösen éhes zombiba. Az ötlességet ezúttal nem pótolhatod jóindulatú varázslatokkal, mert a csillag-kulcs is csupán egyszerű menti meg az életed, ráadásul minden szint végén eltűnik. ■

Lee Hall



**Ez aztán a forró kaland!** A forró iszó szerint értendő, hiszen ebben a szakaszban a kiömlő láván kell hullámvagolnod.

## NÉVJEGY

LOGÓ:



NÉV:

Graeme Williams

BECSZTÁS:

Produktions igazgató

SZAKMAI

MŰLT:

Évekig dolgozott stúdióvezetőként a Psygnosis-nál, majd átment a Rebellionhoz, hogy olyan műveket alkothasson, mint például az *Alien Vs Predator*.

RÁHATÁS:

Az alapötlet természetesen a filmből származik, de az *Alien Vs Predator* és *Lara Croft* hatása is érezhető a játékban.

## TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

WEB LAP:

[www.rebellion.co.uk](http://www.rebellion.co.uk)

**elvétesz egy fordulót!''**

# TERVEZET

CÍM:

## BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

SZÉLJEGYZET:

**BUZZ MEGSZORÍTTJA  
A CSIZMÁJÁNAK  
CSATJÁT, ÉS A  
CSILLAGOK FELÉ  
VESZI AZ IRÁNYT.  
KÖVESD TE IS!**

### TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Akción-kaland
KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Disney/Pixar
MEGJELENÉS:	2001 eleje
ÁLLAPOT:	90%



**Állati!** Szokj hozzá a vakító fogan látványához: a *Buzz Lightyear of Star Command* a nemrég bemutatott új Disney film méltó rokona.

**S**zegény Buzz! Emlékszel, mennyire összetört, mikor a *Toy Story* első részének végén rájött, hogy ő valójában nem úrcowboy, csupán egy játékbábú? Szerencsére Woody nem törte össze teljesen az acélos tekintetű kalandor önbizalmát, és eltrikolta, hogy minden bizonnyal egy taiwani gyerekmunkásokat alkalmazó gyárban látta meg a napvilágot.

A *Buzz Lightyear of Star Command*-ban visszatér a világegyetem leghősebb úrcowbója, hogy tovább öregbítse legendás hírnevét. Felkerestük Tom Heath-et az Activisionnél, és megkérdeztük, milyen vesztékkel fog hősünk ezúttal szembeleni.

„Meg kell szabadítanod a galaxist Zurg-tól, undorító talpnyalóitól és fenyegető hadseregétől” – És ki lesz a segítőtársa ebben a küldetésben? „Természetesen hű úrcowboy barátai mellett lesznek, hiszen még ő sem képes egyedül végülgüldözni a kozmoszon a gonosz rémeket, küzdi a készülő tévésorozatból a befurakodott szörnyeket, és végül legyőzni Zurgot.” Heath mondott néhány szót a Buzz oldalán harcoló szereplőkről is. „Tangean hercegnője, Mira, telepatisuk képességeivel segíti Buzzt a heroikus küzdelemben, és itt van a Jo-Ad boldogról származó hatalmas farmerfű, Booster is.” Ekkora

segítséggel a háta mögött, elbukhat egy Buzz-féle hős? Alighat!

Heath lelkesen mesélte, hogy a játék alapvetően az akcióról szól. „A játék tele van pergő akcióval és sokkal több tűzharccal lesz résznünk, mint a *Toy Story* előző részében.” Szóval, Buzz újra bevetheti hőféherre sikált fogsorát?

„Pontosan! A legújabb fegyverekkel és transzportáló egységgel láttuk el: lézer és plazma puskák, géppágyú és rakéták vannak a tarsolyában.” Hát így, nem valószínű, hogy sorba kell állnia majd a fegyverraktár előtt. És mi újság a járművekkel? „Kapott lebegődeszákát, motort, repülődeszketet és teleportot, úgyhogy nem lesz gondja az utazással.” Kell ennél több egy akcióhősnek?

A legizgalmasabb újítás, hogy a játékban bármilyen irányban befolyásolható Buzz-t. „A játékosok többféle stratégiával is próbálkoznak: gyűjthetnek muniókat a fegyverekbe, de ráhajthatnak a teleportáláshoz szükséges bonuszokra. A választási lehetőségek száma szinte végtelen.” mondta Heath. Ml, PlayStation rajongók pedig pontosan erre vágyunk sokáig játszható, izgalmas kalandokra. ■

Al Bickham



**Csak úgy repszelt a parancsnok a fúrge kis járgányon.**

### NÉVJEGY

MUNKAHELY:	Activision
NÉV:	Tom Heath
BEOZTÁS:	Senior producer
SZAKMAI MŰLT:	Mielőtt csatlakozott az Activision gárdájához, Tom a Sony-nál volt programozó, és két és fél évig dolgozott az EA-nál.
RÁHATÁSOK:	A készülő TV sorozat megalapozása mellett, a játékban Tom fő célja egy különleges kaland megalkotása volt.

IDÉZET:

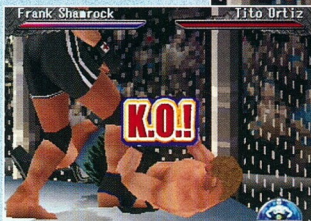
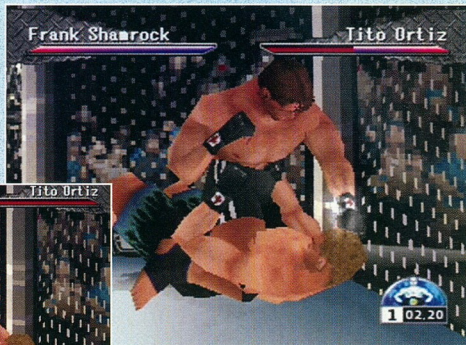
**„Meg kell szabadítanod a galaxist Zurg-tól, és gonosz hadseregétől!”**

NÉV:

# ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

SZÉLJEBYZET:

ÜSS ÉS RÚGJ, DE CSAK A FEJRE! HA SIKERÜL, NYERŐ LESZEL A LEGKEMÉNYEBB KÜZDŐSPORTBAN IS



**Képes vagy megrúgni? Igen, meg tudod, ráadásul nem is egyszer**

## TERMÉKLEÍRÁS

HÍJAJ:	verekedős
KIADÓ:	Crave
FEJLESZTŐ:	Opus
MEGJELÉNÉS:	November
ÁLLAPOT:	55%

**M**inha összegyűrték volna a *Harcosok Klubját* és a *Sárkány közelepét*. Az *Ultimate Fighting Championship* zabolátlansága hatalmába kerítette az egész

Egyesült Államokat. Az UFC-nél vadabb sport nem létezik a földön, hiszen az ellenfél legyőzése érdekében itt minden megengedett. Mostantól te is kipróbálhatod képességeid a képernyőn.

Jeff Barnhart producer azonban felhívta a figyelmet rá, hogy a játék nem csak feltélen erőszakról szól. „Career-módban létrehozhatod saját versenyződ, akivel 29 ellenfelet kell átverekedned magad, miközben begyűjtöd a győzelmekért járó képesség-pontokat. A képesség-pontokkal vásárolhatsz új mozdulatokat, nagyobb rúgó illetve ütőerőt, növelheted állóképességed és kitartásod.” A Career-mód mellett, természetesen beépítettek a játékba Tournament, Exhibition és a felkészülést segítő Practice-mód is.

A véres sportok rajongói kétségkívül imádni fogják a szereplőket. „A három legerősebb harcos a földbe döngölő Tito Ortiz, a birkózásban és ütőerőben verhetetlen Kevin Randleman, illetve a hihetetlenül gyors Pat Millich” – mondta Barnhart. A harcosok által választható küzdőstílusokat az Opus tesztelői közt népszerű jiu-jitsu, boksz és birkózás eleméből állították össze. „Ez mi a helyzet az állóképességgel?” – kérdeztük Barnhartot. „Ez egy nagyon játékos-függő jellemző”, – felelte – „amennyire lehetett megpróbáltuk a szereplők

stílusához és teljesítményéhez igazítani azt.”

Minden harcos 30 alapmozdulattal rendelkezik a játék elején, de ez az eredményességüknek megfelelően 40 speciális mozdulattal egészíthető ki a továbbiakban. Vajon hogy tudja a program nyomron követni és észkelni az rengeteg csapást, ütést, rúgást és dobást? Barnhart elmondta, hogy a fejlesztés során ez volt a legnagyobb nehézség, amit meg kellett oldaniuk. Az átírástott hosszú éjszakák után végül sikerül egy kiválóan működő utókezelő-erőtelket kialakítaniuk, ami bármilyen versenytársával szemben megállja a helyét.

Szemben az ECW-vel az UFC mérkőzéseit nem torkollanak nevesítéses kintő-jelenetekbe, mivel nem építettek be szembiztosítás-szerű mozdulatokat. Az ellenfél rohamai, ennek ellenére élvezetesebbek lehetnek. „Nem verődötök akartunk nyitni, hanem egy küzdőteret tökök legényeknek” – mondta Barnhart. Vannak könyvi ellenfelek, de a bajnok címhez hosszú és faradtságos út vezet. „Miután elnyered az ezüst övét UFC-módban, meg kell védened azt 12 egymást követő ellenfelel szemben, hogy a magasabb emelhesd az arany övet.” – tudtuk meg Barnhart-tól. Persze a korábbi apolás költségeit még ez sem fedezi teljes mértékben. ■

Dan Meyers



**Grrr...!** Igazi harcosok, igazi mozdulatokkal

## NÉVJEGY

VÁLLALAT:	Opus
NÉV:	Jeff Barnhart
BEOZTÁS:	Producer
SAKMAI:	Rengőreg játék fejlesztésében vett részt; kezdve a <i>Tony Hawk's Skateboard</i> -tól, a <i>Galearians</i> -on át, a <i>Descent</i> -ig.
RÁHATÁSOK:	Heghatározók voltak a valódi UFC versenyek, de sokat merítettünk a <i>Tekken</i> , <i>Toba! No 1</i> -ből és a <i>Street Fighter</i> -ből is.

IDÉZET:

**„Nem vérfürdőt akartunk nyitni, hanem küzdőteret tökök legényeknek”**

## NÉV: DIGIMON WORLD

### SZÉLJEGYZET:

**A SIKERES TV – SOROZATON ALAPULÓ JÁTÉK, A POKÉMON FÉLELMETES RIVÁLISA.**

### TERMKÉLEÍRÁS

MŰFAJ:	RPG / kaland / szörnýtényező
KIADÓ:	Bandai UK
FEJLESZTŐ:	Bandai
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	80%



**Pikachu halott?** Ha a Bandai terve szerint alakul a jövő, az év végére senki nem fog emlékezni a Pokémon-ra

**V**ége a hosszú várakozásnak. A saját szörnycálok követelő PlayStation tulajdonosok imái meghallgatásra találtak. Hamarosan elkezdődhet a szörnycá tenyésztése és elvezése: a Bandai kiadásában megjelent a közkedvelt TV sorozaton alapuló *Digimon World*.

A játék elején kapsz egy véletlenszerűen kiválasztott Digimon-t, amivel a keresztlő után elérhetődig Digimon-szigetnek bebarangolását, és a lakosok összegyűjtését. Sok problémát le kell küzdened, mivel némelyikük rejtélyes módon elvesztette beszéd-képességét. A végső cél felkutatni és legyőzni a gonosz, aki elpusztította a sziget egykoron virágzó társadalmát.

„Rengeteg RPG-vel és kalanddal van teletűzdelve a játék”- tudtuk meg Darrell Jones-tól. „A játék során fel kell deríteni az egész szigetet, és fel kell keresni minden Digimon-t. Feladványokat kell megoldani, információkat kell szerezni a lakosoktól, és különböző dolgokat kell begyűjteni.”

Az akciók nagy része az ellenség által elfoglalt fővárosban, File City-n kívül történik. A siker érdekében gondoskodnod kell a szörnycádról. Étetned, itatnod és a viselkedésének megfelelően dicséred, illetve büntetned kell, hogy mire felnő tisztességes rém váljon belőle. Ahogy nő, egyre önállóbb lesz, és be-be ugrik az erdőbe egy kis kajáért, ha megehézik.

A szörnycá képességeit javíthatod sokféle

passzív módszerrel is. Például, erőstehet izmait, ha időnként elnápángolod a hatalmas bokszkesztyűvel, vagy ha szétrugatod vele a Zöld Erdő-teremben lévő farönköket.

„A sziget felfedezése közben jöszandékú és gonosz szörnycákkal is találkozni fogsz”- mondta Jones. „Rajta múlik, hogy elfutsz vagy szembeszállsz velük. Miután legyőzted valamelyiket, összebarátkozhatsz vele, de előfordulhat, hogy újdonsült ismerősed mindenét hátrahagyva elmenekül az első adandó alkalommal.”

„Az én Digimonjaim mind kőkemény legények” – büszkélkedik Jones. „Először mindig ütök, és csak utána kérdezek!” Bár az információkat és a kulcsok fellelhetőségét verekedéssel nem tudod meg.

Jones elragadtatva mesél a játék grafikájáról is: „A Digimon 3D-s figurái a *Final Fantasy*-hez hasonló háttér előtt mozognak, ami megkönnyíti a helyzetet, ha például sürgősen WC-re kell vinned a kis szörnycá. A forgó kamerák képe ugyanis nagyon zavaró lehet.” A fejlesztők az idő múlásának érzékeltetésére is figyeltek: az éjszaka közeledteval a kép fokozatosan esztétül, és a szörnycá életritmusa is rendszeresen etetés, itatás és alvás igényel.

A *Digimon World* megjelenését novemberre tervezik, úgyhogy lassan elkezdhetitek napirendetek átszervezését. ■

Lee Hall



### NÉVJEGY

CÉG:	Bandai UK
NÉV:	Darrell Jones
BEOSTYÁS:	Menedzser
SAKAIHAI	Jones rengeteg játék fejlesztésében vett részt a <i>Digimon</i> mellett, többek közt a <i>Power Ranger</i> -ben is
MŰLT:	
RÁHATÁSOK:	A <i>Digimon World</i> alapötlete az azonos című, jelenleg is futó közkedvelt TV sorozatból származik.

### IDÉZET:

**„Az én Digimonjaim mind kőkemény legények... először ütök, aztán kérdezek”**

# Sniper

A GONOSZ BENNED ÉL.  
ENGEDD SZABADON!



FORGALMAZZA: **N-TEC** TEL.: 261-1219

KAPHATÓ A **Media Markt** ÁRUHÁZAKBAN

Media Markt Westend City Center

Media Markt Európa Park Miskolc

Media Markt Fényes Palota Bányászati központ - Székesfehérvár

A DEKORÁCIÓ  
NEM MATRICA



# ZINES

## A PUSZTA TÉNYEK

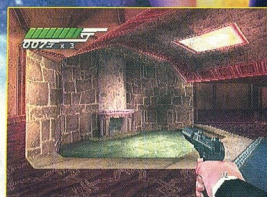
**Kiadó:** Electronic Arts

**Fejlesztő:** Black Ops

**Játékosok száma:** Egy

**Release:** Karácsony

**Platform:** PlayStation 1



The World Is Not Enough

Szöveg: Steve Owen Fotók: Piers Hamner

# OTT VOLTUNK, MR. BOND

*GYÖNYÖRŰ NŐK, HI-TECH FELSZERELÉS, ÉS MEGALOMÁNIÁSOK. NEM, EZ NEM A PSM IRODÁJA, HANEM MR. BOND VISSZATÉRÉSE A PS1-RE: EZ A THE WORLD IS NOT ENOUGH*

**J**ames Bondnál nincs jobb; és bárki, aki nem így gondolja, téved. Vitának nincs helye. És ez a videojátékokra is igaz. Nem véletlen, hogy az egyik legnagyobb szórakoztató számítógépes játék, a *Goldeneye*, sokkal jobb, mint a folytatása, a *Perfect Dark*. Hogy miért? Mert a főszereplője Bond. Tudjátok, mélyen legbelül mindenki Bond akar lenni. Még a lányok is. Éppen ezért PlayStation tulajdonosként kissé kínos elismerni, hogy a kis szürke dobozka egyetlen próbálkozása a Bond licenc szerepeltetésére – a *Tomorrow Never Dies* – kábé olyan izgalmas, mint egy tál spenót.

És itt jön a képe a *The World Is Not Enough*. Újra zavarba ejtően sok idővel a mozifilm bemutatója után, és újra a ▶



**Vajon ki lehet ez?** Egy nyakig felfegyverzett harcos, vagy csak a postás? A mihetértás végett azért hátra löjük...

# SZÍNES



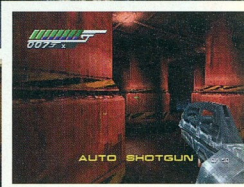
**Aha!** Egy vidám fickó barátságos korszakkal. Ha te lennél Albert Penello, a *The World Is Not Enough* producere, te is biztos örülnél

► BlackOps fejlesztésében. Ez alkalommal az Electronic Arts-szal való megállapodás alapján a gráda jóval több időt kapott a fejlesztésre.

„Tiszában vagyunk vele, hogy a *Tomorrow Never Dies* nem volt valami zseniális” – ismerte el Albert Penello, a *The World Is Not Enough* PlayStation-verziójának producere – „de a Black Ops mellett legyen mondvá, hogy az idő is ellenük dolgozott.” És az igazat megvallva, a társzerződéses licenc az MGM-től nem biztosított az EA-nak teljes beleszólást a játék készítésébe. A *The World Is Not Enough*-hoz azonban teljes licenyszerződést kötöttek az MGM-mel, illetve Danjaq-al, a Bond-produccerrel, így sokkal nagyobb szabadságot élvezhetnek.

A két játék közötti legszembetűnőbb különbség a harmadikból első személyű nézetre való váltás. Ez alkalommal tényleg úgy érzed majd, hogy te vagy Bond, és nem a mögötte osonó operátor. Te vagy az, aki lelövi a rosszfiúkat, aki hatástalanítja a bombákat, és te fogod lefektetni a nőket (azért ezt az utolsó kijelentést nem kell túl szó szerint venni...)

Természetesen a *The World Is Not Enough*-ban Bond hatalmas fegyvertárral rendelkezik. Míg a Walther PPK nyilvánvalóan szerepel itt, kódos üzleti megállapodás



**A nyakig felfegyverzett és kelet-eurápai gengsztereket irtó Bond bőrére kellemes belebújni...**

**„Érzed, hogy te vagy Bond. Te vagy az, aki lelövi a rossz fiúkat, te hatástalanítod a bombákat, és te döntöd ágynak a nőket”**

## NOS, ÚJRA EGYÜTT

A *The World Is Not Enough* szorosan követi a film történetét, amelynek címe meglepő módon *The World Is Not Enough*. A játék összes pályája valamilyen módon kapcsolódik egy-egy filmjelenethez, de legtöbbször a történet által szabott határokat kitöltik, hogy így adjanak a játéknak nagyobb változatosságot. Az EA szabad kezet kapott a tervezésben (egész addig, amíg Mr. Bond szereti a második pályán található nőket...), a Black Ops pedig tiszta lappal indulva a saját elképzeléseire támaszkodhat

tott a szereplők és a film eseményeinek játékba való átültetésében. Igazi *Goldeneye* stílusban az összes küldetés magyarozatával kezdődik, ezután kapod meg a fegyvereket és a többi műtyűrt: Végül Miss MoneyPenny „Csak így tovább...” kommentárját meghallgatva már csak néhány filmjelenet választását a küldetés megkezdésétől – a végére tisztára úgy érzed majd magad, mint Pierce Brosnan.

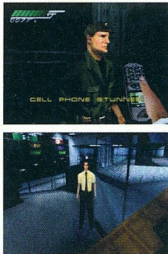
Az első szint - Courier (hírívó) - egy spanyol bankban játszódik, a második pedig (King's Ransom - királyi váltásig) az M16 főhadiszállásán, azonban mindkettőben láthatunk jó pár jelenetet a filmből.



A Cold Reception (hideg fogadtatás) egy síelő rész, míg a Russian Roulette (rossz rulett) Bond és Zukovsky újólt találkozásának pillanatát örökíti meg. A Night Watch (éjféli őrség) Elektra King házában játszódik, ahol minden lopakodási képességedet latba kell vetned a terhelő bizonyítékok felkutatására, míg Elektra alszik.



A Masquerade (álarcosbál) pályán Bond úgy tesz, mintha ő lenne Renard egyik embere, egészen addig, amíg el nem jön a Flashpoint jelenet, ahol bemutatkozik a szemrevélt Dr. Christmas Jones.



A City Of Walkways (járdaváros) szintet az EA egy ideje már reklámozta: ez egyébként Zukovsky rakettárházában játszódik. Le kell löni két helikoptert, amelyek aljáról hatalmas körűrészek lögnak lefele - erről bővebben a Keményítés be hasábon olvashatsz.



A Turncoat-ban (kópányegforgató) Elektra túsuli ejti M-et, és a Falling Angel-ben (Zuhanó angyal) Bond kedves francia útján kalpt. Végül elérünk a Melt-down-hoz, ahol - már amennyiben meg akad rozenteni a világot - le kell nyomnod a rosszat, hatástalanítanod kell a bombát, ideális esetben egy másodperccel a robbanás előtt.





## AUTÓK ÉS MISS MONEYPENNY

**A** filmcenzorok félretéve Bond önmagában is csúszó címa. A szerződésre éhes EA végre megkapta a lehetőséget, hogy saját történetet keressenek, ez pedig a sokatmondó címmel bíró *007 Racing* megalkotásához vezetett. Stábunk gyors címváltoztatást ajánl, mer mindenki, akivel beszélünk a játékról, a név alapján egy *Crash Team Racing*-stílusú gokartversenyt képzelt mag elé, hatalmas luffeji Bonddal a törpe méretű Lotus volánja mögött.

Szerencsére a *007 Racing* inkább olyan, mintha összeköveztünk a *Need For Speed*-et, a *Spy Hunter*-t és a *Vigilante 8*-t. A játék elkészítésével az Eutechnyx, a *Need For Speed* új fejlesztőjévé lett megbíva.

„Már egy jó ideje meg akarjuk csinálni ezt a játékot” – kezdte Peter Royea, producer és James Bond-fanatikus – „Nem akarjuk, hogy az emberek úgy gondolják, csak azért készült el, mert a miénk a licenc. Már vagy öt éve el akarom készíteni, csak arra vártam, hogy az EA-nak lehetősége nyíljon erre.”

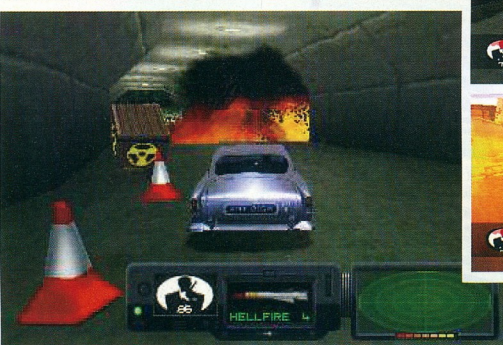
Ez lesz az első olyan Bond-játék, amely nem kapcsolódik szorosan egyetlen filmhez sem. Royea-nak így lehetősége van egy saját történet kialakítására, ami talán egy kicsit *Driver*-es, de sebak. Természetesen, mivel a kormány Bond kezében van, kell valaki, aki a világot akarja uralni/elpusztítani/stb – ez alkalommal egy holland üzletemberre esett a választás, aki a benzine kevert, kipufogósodón keresztül kiáradó mérgegel akar mindenkit megmérgezni.

„A lényeg természetesen az autózás,” – mondta Royea – „de a küldetésnek úgy kapcsolódnak egymáshoz, hogy egy történetet mondjanak el, beszélgéssel, lopakodással, egyéb, nem-autós elemekkel.”

A *007 Racing* szintén az akciós. Az EA idegesítően szűkszavú a részletekkel kapcsolatban, de annyit azért lehet tudni, hogy a '99 filmből nem egy autó szerepel majd, mint az Aston Martin DB5, vagy a BMW Z3, és persze a villámgyors Lotus Elise. Minden járműhoz egy-egy verék és eszközök széles skálája tartozik, például Stinger rakéták és helikopterek ellen, vagy a fémzörök mellett elhelyezkedő páncélok, amikkel gyönyörűen közlekedők kocsiját tethetjük tönkre...

Intelligens módon ezeket természetesen a játék folyamán, egy más után lehet majd megkapni, és örökes megoldani, hogy nem mindig egyszerű rájönni, melyiket hol használjuk. Szerencsére R (a Titkoszolgálat új embere, aki Q helyettese) mindig készen áll, hogy tanácsot adjon.

Bár a *Need For Speed* egyre inkább szimulációhoz hasonlít, a *007 Racing*-et a *PS2* nem találta különösen valóságosnak (no nem mintha a Bond filmek azok lennének). A játék négy szintjét tudjuk kipróbálni, és legtovábbra a nagy sebesség, a szűk kanyarok, csomó ukozás, és persze rengeteg felkapni való noszafú volt a jellemző. Tekintve, hogy a történet nem olyan egetverő, ez biztos jól működik majd. Természetesen az Eutechnyx-re hatással volt néhány Bond film-beli ötletesség jelenet, úgyhogy reméljük, lesz alkalmunk egy folyó fölött átugratni egy 3800kos fordulat közben, mint ahogy azt az egyik részben láthatuk. Az azonban még mindig nem eldöntött, hogy a novemberi megjelenéskor mi derül ki a játékról: valóban az Aranyuj, vagy csak egy gyors fiúr Miss MoneyPenny-vel.



**A fejlesztők ígérete** szerint jöpar gyönyörű autóba beülhetsz – a mi kedvencünk azonban az Aston Martin a *Goldfinger*-ből

# The World Is Not Enough

## NEM TALÁLKOZTUNK MÁR VALAHOZ?

A *The World Is Not Enough* szereplőgárdája teljesen olyan, mint egy nemrég bemutatott mozifilm: Ez vajon hogy lehet?...

### JAMES BOND

Elegáns, kifinomult, elbűvölő, a nők kedvence. Rólam elég ennyi; Bond jó banik a fegyverekkel, autókkal, az egyéb eszközökkel, és még nyakendőt kötni is tud.

### MISS MONEYPENNY

A szeretetre méltó állandó szereplő M „Ditkárnöje”. Mindenféle playbók terjengtek rólok, amíg M férfi volt. Most még több terjed...

**R** Q visszavonulása után ő vette át a robbanó, növekvő, iránykereső eszközök irányítását. Épp hozott egy papagájt. Nem mozdul.

### ELEKTRA KING

„Nekem egy férfi sem tud ellenállni.” – jelentette ki, és ő mindig csak a legjobbakkal kezd, de valami gyanús korlötte. Nézzük meg csak közelebbről, hátha kiderül...

### CHRISTMAS JONES

Dr. Jones a játék nagy részében utálni látszik Mr. Bond-ot, végül aztán persze lefelezik vele. Ezek a nők!

### REINHARD

Nukleáris fegyvereket rabol el, csúszdészeket robbant fel, elrabolja Elektrát, és a skót felföld egyik rendőre. Ijesztő alak.

### M

Bár egyszer Anglia Királynője volt, most az MIB igazgatói szerepét vállalta magára. Az irodája elég rendetlen.

### CIGARETTÁS LÁNY

Ha Monica Lewinsky úgy nézne ki, mint ez a kis bombázó, mindenki megértené Bill Clintont. De nem néz ki úgy. Sajnos ez a szerepét csak az első két jelenetben szerepel. Szígyen és gyálat.

### VALENTIN ZUKOVSKY

Ez a kedves orosz néhezölgy a *Goldeneye*-ban még rosszítót alakított, most azonban segít Bondnak. Ő ezte meg az összes sütt.



podás alapján kiderül, hogy az ideális hangtompított kézfegyver a Wolfram P2K. Mikor a pontoság helyett inkább a lögyorsaságra van szükség, a P2K helyett ideje előkapni a Meyer Taktikai Géppisztolyt. A Koffler & Stock KS5 már kissé pontosabb fegyver, míg az ütös Munitions Belgique PS100-tól semmilyen golyóálló mellény nem véd meg. A játékban persze szerepel egy csomó olyan fegyver is, amit a filmben nem láthattunk, például gránátok, gázbombák, és egy kellemes rakétavető (erről bővebben a Keménylits be hasábon olvashatsz).

Danjaq egyik licenc-feltétele az volt, hogy a játék kökemenyén büntesse az ártatlanok lemezárslását. Ha valakinél nincs fegyver, és te mégis puskavégre kapod, már kezdhetsz is az egész pályát előlör. Szerencsére R Q helyettese, akit a filmben Jonh Cleese alakít – épp időben, tekintve, hogy Desmond Llewelyn elhunyt egy tragikus motorbalesetben) mindig a segítségére lesz. Alapvető kémfelszereléseként nálad van egy mobiltelefon, ami tartalmaz egy nagy energiájú kabitőfegyvert, ezzel elkerülhetők a felesleges gyilkosságok.

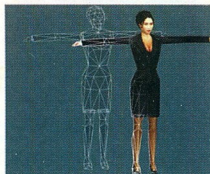
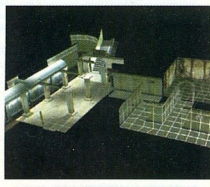
A *The World Is Not Enough* egyik legizgalmasabb jellemzője az, hogy a grafikája lélegzetelállító. „Nem hiszem, hogy valaha is lesz ennél jobb grafikus motor PlayStation1-re” –



jelentette ki szerényen Penello, és nem túlozt. A Black Ops komyonan átdolgozta a *Tomorrow Never Dies* engine-jét, biztosítva, hogy a *The World Is Not Enough* a tetszetős külső mögött komoly belsőt takar, és idegesztítő akciókkal várja a játékosokat. „A PlayStation1-es játékok CD formátumának köszönhetően ▶



Ne feledd, nekik is van kedvesük. Talán gyerekeik is. Te mégis megölöd őket? Hát, ha muszáj...



**Csak hogy lássátok,** a *The World Is Not Enough* nemcsak a karakterkészítés és a kezdetek a befejezésig

„A játékban szerepelnek olyan fegyverek is, amit nem látható a filmben”

KEMÉNYÍTS  
BE

**F**olyosón rohangászni körbe, miközben a rosszfiúkat lovolgatózod, lehet, hogy jó dolog, de minden átkösztyűnk elcsúszban ejön az az idő, amikor melózni is kell egy kicsit...

Itt van például ez a City Of Walthamsz ólmozási szánt, ahol Bondot gépfegyverekkel felszerelt helikopterek hajkurászák, amelyeknek az áfára valóki még egy bazi nagy körfűrészt is odalágtatták. Még mindig lesznek lovolgatózni való rosszfiúk, de most már meg kell találnod azt a bizonyos R-rel kezdődő nevi finom hangszert.

Talán úgy néz ki, akár egy sima videokamera, de ez egy olyan kamera, aminek nem szívesen állnál a rosszabbik végén: egy rakétavetőről van szó, és ha elég jó célzó, a helikopterben ülő fazonokból pikáppak sült hús lesz.



**Ezek az ügyes fickók még le is buknak, mikor rájuk lösz. Disznóság...**

► lehetőségünk volt rengeteg nagyfelbontású textúra felhasználására." – folytatta Penello – „Az összes szereplő sokkal kidolgozottabb az eddigieknél, és a helyszínek és a látótávolság jelentősen megnőtt. Van egy rész, ahol egy csigalépcső alatt álva felele nézel – itt görbített felszíneket alkalmaztunk; szerintem ennél tovább nem lehet eljutni egy PS1-es játék grafikájának fejlesztésekor. A pátyavetőnk részére beépítettünk egy frame rate (képférfisítési

sebesség - nem a TV-é, hanem a játéké; kocka / másodperc - minél alacsonyabb, annál „dara-bosabb” és lassabb az animáció) számlálót, így addig rakhattak a pályákra újabb és újabb részleteket, amíg el nem érték az általunk meghatározott alsó sebességkorlátot.

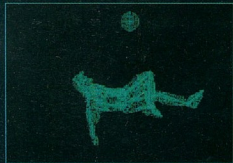
Újabb dithatra ad okot a színészek mozgásrögzítése (tisztára Keanu Reeves a *Mátrix*-ból – bosci, Keanu Reeves kaszkadőr a *Mátrix*-ból...). A szereplők életerő-pontjai szétosztottak a test különböző részére, így ha valakit lábán lösz, az elesik; ha a karját találod el, a másik kezével megmarkolja a sebesültet; a fejlövés hatása elég egyértelmű...

Az első személyi játék másik fő jellemzője az ellenfelek intelligenciája. „A katonák most már sokkal okosabbak, mikor megpróbálnak

letámadni.” – lelkesedik Penello – „Segítségül hívják egymást, és rájönnek, a térkép mely részét mégé rejthetőnek el.”

Természetesen a *The World Is Not Enough* döbbenetesen jól néz ki, és az a pár színt, amit kipróbálhattunk, még vázlatosságában is felkész állapotában is örülen szórakoztató volt. Egyetlen dolog hiányzik ebből a Karácsonyra tervezett megjelenésű csodából: a többjátékos mód. Úgy tűnik, a grafikai részletesség miatt a PlayStation) processzora már képtelen lenne egy osztott képernyő kezelésére. „Megpróbálkozhattunk volna egy többjátékos móddal, de mindannyian arra a véleményre jutottunk, hogy ennek az egyjátékos mód látná karát. Inkább a jelenlegi verzió grafikus motorjának fejlesztésével foglalkoztunk, és mindnyian elégedettek vagyunk az eredménnyel.” Szerintünk te is elégedett leszel. Keszűfűl egy komoly a/a Bond kalandra... ■

**„Döbbenetesen jól néz ki, és az a néhány pálya, amivel játszottunk, élvezetes volt és ijesztő”**

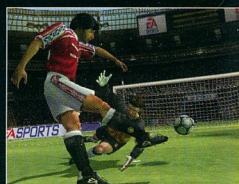


# EA 2001

ARNHEM, HOLLANDIA. AZ EA A VILÁG HAT LEHÍRESEBB FUTBALLISTÁJÁT ÁLLÍTJA PRÓBA ELÉ, MIKÖZBEN A FIFA 2001 KIDÁSÁRA KÉSZÜLÖDIK...

**A**zt hihetnéd, hogy ez csak egy Nike reklámban válhat valóra; Edgar Davids, a holland középpályás a jobb lábára gurítja a labdát, és védjegynek számító mozdulata után átpasszolja Paul Scholes-nak. Scholes, azon kevés angol játékos egyike, akik valamiféle megbecsülést szereztek maguknak a 2000-s Európa Bajnokságon, leszedi, és balra söpri, egyenesen a francia csatár, Thierry Henry útjába – innen a labda pedig könnyedén a hálóba kerül. Ahogy a Valencia spanyol játékosa, Mendieta is megszál a rögtönzött játékba, és őt követi még a Kaiserslautens-ből Pavel Kula és az izraeli védő Shimon Gershwin, több mint 70 millió fontnyi tehetség gyűlik össze az EA FIFA 2001-ére.

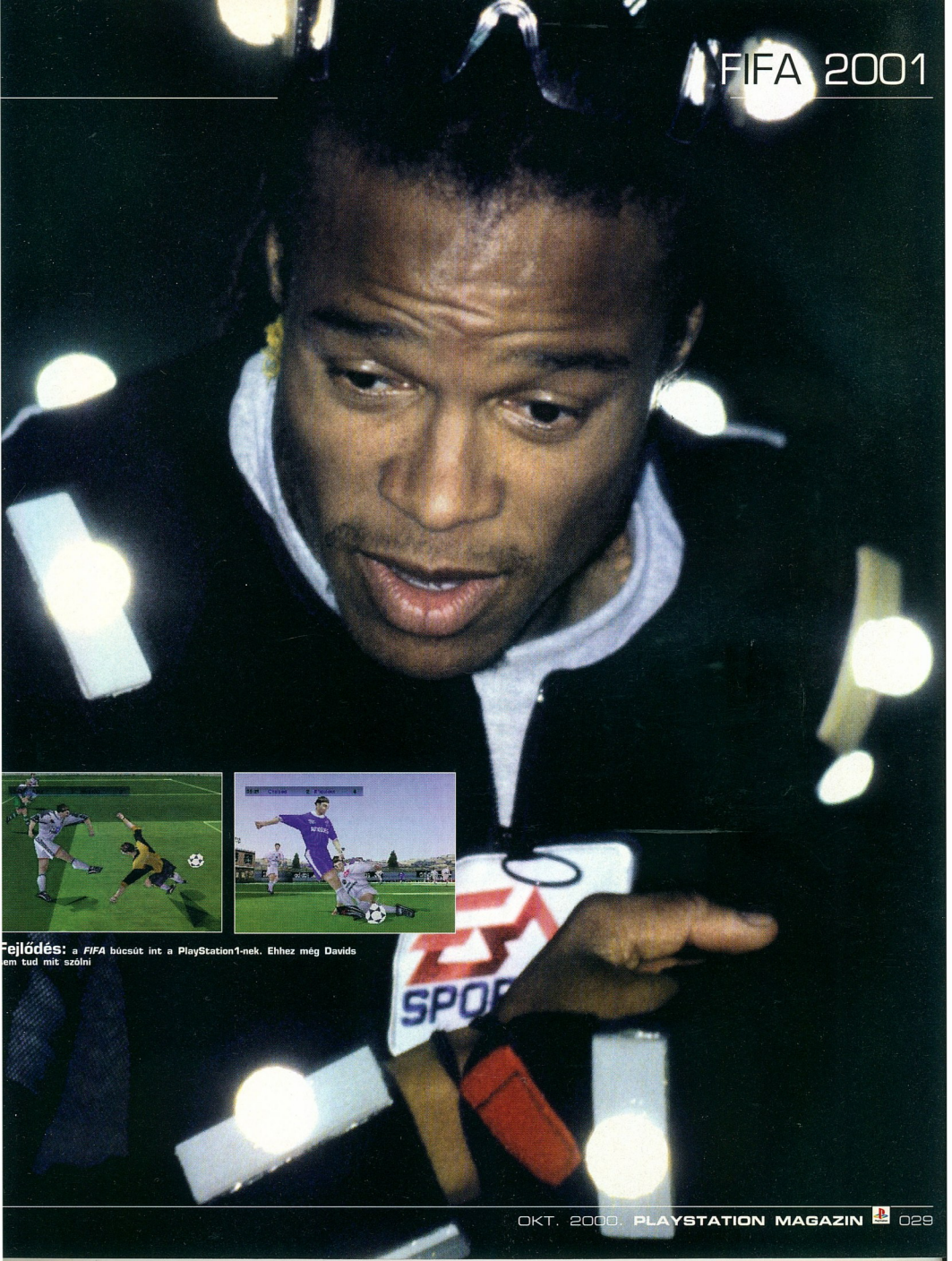
Az egész itt eladott show, a trükkök megvillantása mind-mind az EA mozgásrögzítési folyamatának kedvéért készülttek el, amit a FIFA 2001 PlayStation1-es és PlayStation2-es verziójában fognak felhasználni. A sztárok nem csak a borítóra kerülnek majd rá, hanem a passzok, cselek, védések nagy ré-



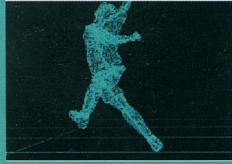
**Új szerződés:** A FIFA PS2-re - ez több memóriát jelent, ami pedig sokkal gyorsabb grafikát eredményez

szé is az ő mozdulataik pontos mása lesz. Az EA számára az ilyen tehetségek költséges szerződésébe fektetett minden fillér megtérül, hiszen a valóságújságra törekszenek. A FIFA Soccer 1996-ban még a Vancouver-i csapat szerepelt, és a játék lassú volta ellenére a játékosok mozgása kiemelkedően sikerült, és ez a minőség egyre csak javult minden egyes folytatás megjelenésével. A mozgásrögzítésről még annyit, hogy az EA meglehetősen sokszor, hogy szakemberek által mozgott figurákat filmez, de mivel ez a hibalehetőség ebben az esetben túl nagy, és nem is biztos, hogy a

**Akár a lepke:** az ilyen és hasonló rögzítéseket valóságújsághú módon lehet modellezni, hiszen a mozgásrögzítéskor profi játékos mozdulatait viszik számítógépre



**Fejlődés:** a FIFA búcsút int a PlayStation 1-nek. Ehhez még Davids  
nem tud mit szólni



**Az animátoroknak a mozgásrögzítés nélkül nehéz dolguk lenne az emberi mozdulatok folyamatosságának modellezésével**



**Emmá döfi!** A poz és a remekbe szabott ruh alapján a futball-szár aká egy digitárbemutatón is réshvethető

► nagy befektetés megtérül, érthető, hogy az EA miért választotta a jelenlegi megoldást. Mivel a PlayStation2 lesz az európai PS2 első licenccs futballjátéka, a fejlesztőgárda örömmel használja a mozgásrögzítés eredményeit az új konzolon – a tökéletesen animált játékosok látványa lélegzetelállító lesz. Az EA számára az igazi tehetség rendkívül fontos dolog: „Mindig azt mondtam, hogy bárki el tudná játszani III. Richárdot,“ – magyarázza a FIFA producere, Andi Abravomski – „de ha választanom kéne, mindannyiszor Sir Laurence Olivier eladását nézném meg.“ Az EA FIFA 2001 sztárjainak mozgását a motion capture mágusa, Stefan Van Niekker irányítja.

**A mozgásrögzítés a következőképpen folyik:**

**1. fázis**  
Paul Scholes, Edgar Davids és a többiek egy tíz kamera által megvilágított, kör alakú helységben áldogálnak. Mödösított ruha van raj-

tuk, amelyekre a főbb ízületeknél fényvisszaverő labdákat varrtak. A fényérzékeny kamerák a labdák mozgásán kívül semmit sem észlelnek majd, és az így felvett adatokat egy PC-re küldik ki. A PlayStation2-s FIFA 2001 40-50 labdával dolgozik, ez a szám a PlayStation1 verzió esetében 30-40. „A kamerák távolságát attól függően állítjuk be, hogy milyen mozgást veszünk éppen.“ – kezdi magyarázatát Van Niekker – „Ha a sprintre vagyunk kíváncsiak, egy hosszú téglalap alakú területet használunk, a trükkökhöz elég egy kis kör alakú pályá. A terület általában 25x15-ös méretű.“

**2. fázis**

Egy sornyi számítógép a golyókat rögzített mozgását egy csomó bináris fájlba menti. A tíz kamera mindig a színpad közepére irányul, így biztosítva van, hogy bármit is csinál a játékos, mindig lesz róla 3D-s mozgásorrá alakítható felvétel. Az egész eseményt videokamerákkal is veszik, hogy a fejlesztők megbecsülhessék az ellőtt labdák ívét. A labdát nem vetik alá motion capture feldolgozásnak (bár fényérzék-

keny anyagba van csavarva, így a kamerák felveszik), mivel lehetetlen a pörgést megbeszűlni a központi helyről.

**3. fázis**

Mikor minden elmentésre kerül, meg kell mondani a számítógépnek, melyik pont a teszt melyik részének felel meg. A PS2 verzió esetében különleges figyelmet fordítottak a gerincére. „Minden játékos hátán négy jelzőpontunk van“ – magyarázza a holland főnök – „A test mozgásának nagy része innen indul, hiszen a bordáktól felfelé már nem nagyon hajlunk el. Az eddigi FIFA játékokban a fociták kicsit mindig mereven mozogtak – ez a módoszer megoldást jelent e problémára.“

**4. fázis**

A jelzőpontokat tehát már hozzárendelték a számítógépen egy pálcikaemberke egyes részeihez. A mozgását most újra és újra lejátszák, hogy kiderüljenek az esetleges hibák – például a végtagok nem az ízületeknél hajlanak be, vagy az egyik végtag elvállik a törzstől mozdulkozás közben stb. A módosításokat azonban a lehe-

## „A mozgásrögzítést végző csapat tagjai elégedettek, hogy kihasználhatják az új konzol képességeit...“

### AZ A SCHOLES GYEREK

Nyugodtan kijelenthetjük, hogy Paul Scholes a Manchester United és az angol válogatott középpályájának motorja. A 25 éves játékos mindkét csapat megbízható tagja, akiről Keegan a következő jellemzést adta: „A legjobb általános képességekkel rendelkező játékos egész Angliában.“ Miközben kifújta magát az Edgar Davids-nek adott passz után (amit persze az EA árgus szemű kamerái figyeltek mindenszögöl), a PSM besurrant a kispadra, hogy egy pár szót váltsón az ifjúval.

**Az angol kollégádát, Sol Campbell-t az EA a tavalyi évben kérte fel. Kérdetted arról, mire számíthatsz?**

Ige, beszélgettünk róla, elmondta, milyen volt. Ó jól érezte magát, így ez volt az egyik fő oka annak, hogy elvállaltam a megbízást.

**Az EA melyik mozgást akarta rólad modellezni?**

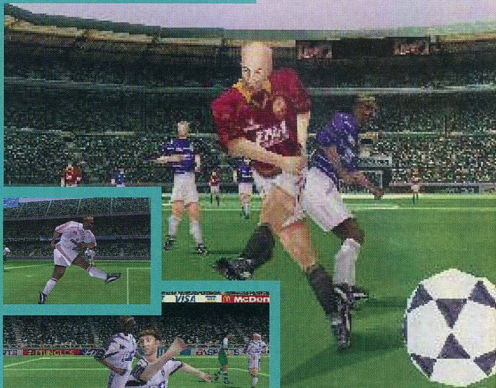
Szerintem a lövést, de igazából az összes játékos ugyanazokat a mozdulatokat csinálta. Nem hinném, hogy kiválasztották volna egy

külön területet mindenkinek. Nem csináltunk cseleket, viszont leküldtek! Az idén először...

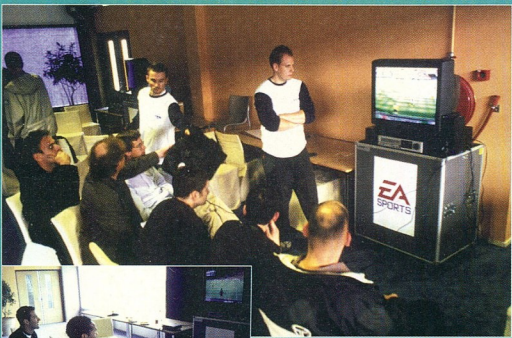
**Milyen érzés a többi motion capture sztár játékos felmérés közben?**

Nagyszerű. Az, hogy együtt játszom Mendietával, Davids-szel és Thierry Henry-vel, egyszerűen elmondhatatlan. Mindezek ellenére nem próbáltam őket lemasolni, különben biztos elhasaltam volna...





**Ellencselek:** Ie, hogy a kis szurke doboz már nem találkozik többet a FIFA-val, de úgy tűnik, a jövőre megjelenő utolsó PS1-es darab határozottan jól sikerült...



**„Milyen pofás”** Henry is megpasztalhatta, mennyivel könnyebb futóleben tívve gombokkal gölt löni



legjobban korlátozni kell, nehogy elveszsen az elégtelű mozgás. „Esetleg módosíthatjuk egy rögmóndulat magasságát, de a legjobban, ha egyáltalán nem módosítunk semmit.” – folytatja Van Niekkerk – „Persze mindig lesz egy kis trükközés, de éppen egy olyan technikán dolgozunk, ami ezt szükségtelemé teszi”.

**6. fázis**  
Miután a test elkészült, különböző kozmetikai változtatások következnek; a játékra már rendelert arcokat és valóságú izomatot kapnak, míg a többi becsles alapján kerül rájuk. Az arcok, az elkészült testek és a később kialakuló részletek párosításáért egy azonosító-szoftver felelős.

## „Egy azonosító-programot használnak az arcok összerakásához...”

**5. fázis**  
Miután a csontváz már képes az alapvető mozgásokra, rákerül a játékos teste. Ezután a figura már hasonlít egy emberi testhez, de még mindig csak kevéssé részletes. A FIFA 2001-ben különböző testfelépítésű játékosok szerepelnek majd, ezekhez a modelleket Mendieta és Henry szolgáltatta. Az így felépített test mozgása pedig úgy történik, hogy a csontváz rögzítési pontjait hozzákötik a test egyes pontjaihoz.

**7. fázis**  
Végeztül egy nyolcfős csapat pár heti munkával a modelleket átalakítja azokká a játékosokká, akiket a FIFA-ban láthatás a pályán. „Ez komly feladat és a számunkra” – ismerte el a holland producer – „a motion capture azonban segít, hogy belevigyük a játékoska a futball spontaneitását, és mivel a PS2 esetében sokkal több memória áll a rendelkezésünkre az adatok és a grafika tárolására, bizom benne, hogy sikerül egy pergő tempójú, intelligens játékot készíteni.” ■

## FIFA 2001 A PS1-EN

Az idén megjelenő PlayStation1-es FIFA legkomlyabb jellemzője a cselek kivédésének lehetősége. Képzelt el, hogy Tony Adams próbálkozik az átlad irányított Ryan Giggs-en egy becúszó-szereléssel. Ha az érdekes frizurájú Wales-i elég ügyes (márpedig legtöbbször az), cselek lesz kiparótlni a szerelés elől, és tovább száguldan a labdával a kapu felé. A FIFA 2001-ben ez mindössze egy jól időzített gombnyomásra kerül a jopyad-en.

Mivel a kétjátékos mód a FIFA játékok sava-borsa, érdemes megjegyezni, hogy mindkét oldal ugyanakkorak a mozgásokkal rendelkezik.

„A kivédés-stratégia (tehát a cselek, szerelések kivédésének

lehetősége) külön mélységet ad az egy-egy elleni játékoknak.” – magyarázza a FIFA producere, Andy Arbamoviski – „A játékoson millik majd, hogy menet közben eldöntse, melyik taktikát kell választania ahhoz, hogy az ellenfél hálójába küldhesse a labdát.”

„Az összes játékos mozgását rögzítették, hiszen ez az ellen-mozdulatokhoz elengedhetetlen volt. Henry és Davids védők mellett szerepel még Shimon Gershin is. Abramoviski ez utóbbi nagyon szótarta: „Hallunk meg róla, valamelyik Európai kupán sztárrá válik!” – volt a producer véleménye.

Persze, a kivédés-stratégia lényege az lesz, hogy rájónétnék, a kistermetű Sholes hogy feltartóztathatatlanul átfor a védelmen, és ezután a következ pillanatban a hálóba juttatja a labdát.

**Mi a kulcsa a középpályás játéknak?**  
Az első és legfontosabb az állóképesség. Az, hogy valaki gólpaszokat adjon és gólokat löjjon, csak ezután következnek.

**Mindig középpályás voltál?**  
Fiatalabb koromban inkább középcsatár, de azután az edző háttrébe rakott.

**Hol jobb gólokat löni: klubszinten, vagy a nemzetközi mezőnyben?**  
Számomra ezek egy szinten vannak. Imádom



gólt löni – lényegtelen, hogy milyen a környezet. A legemlékezetesebb gólom valószínűleg a Bradford vagy a Middlesbrough elleni volt, még a tavalyi évben. Az első egy kapáslövés volt, de mindkettőre brávké emlékezní fogok – akár azokra, amit Skócia ellen löttém még az angol válogatottban.

**Kik voltak a példaképeid, mikor még csak tanultál játszani?**  
Az olyanok, mint Bryan Robson. Ja, és

Oldham rajongó voltam, és kijártam a meccsreikre – amikor még jó csapatnak számítottak – úgyhogy itt meg kell még említenem Andy Ritchie-t, és Denis Irwin-t.

**A Premiership-ben ki az, akit nagyra becsülsz?**  
Az egyikük Harry Kewell a Leeds-ből, de rengeteg nagyon jó játékos van a bajnokságban. Dennis Bergkamp-ot szintén meg kell itt említenem.



**Lőj!** A PS1 legnépszerűbb futballtéma a következő generációba lép, de benne senki jó grafikáért, és tisztán játékmennet



## EGY TELJESEN ÚJ JÁTÉK

**AZ EA ODÉBBRAKTA A KAPUFÁKAT AZ ELSŐ EURÓPAI PS2-S SZABADRÚGÁSHOZ IGAZODVA**

**A**z EA számára a PS2-s *FIFA 2001* egy új alakító az ott folytatódnak sorozat szerkezetében. A PS2 novemberi megjelenésekor kiadandó játék fejlesztésére az EA egy kisebb vagyont költött, hogy gyakran kritizált programját világaink színterébe emelje. A japán verziót (*FIFA World Championship*) alapként felhasználó EA úgy döntött, ahelyett, hogy az NTSC-verzió átírtá dobja piacra, inkább fejleszti a játékot, és átszabja az európai ízlések megfelelően.

„Épphogy kész lettünk a *FIFA World Championship*vel, de az igazat megvallva, a japánok jól fogadták” – magyarázta Andi Abramovics producer – „Őrülünk, hogy ebből is tudunk tanulni, de a *FIFA 2001* hatalmas előnyre tesz majd szert a többi játékkal szemben, hiszen egy igazi második generációs programról van szó.”

A *FIFA 2001* PlayStation2-s verzióját már majdnem egy éve fejlesztik, és kulcsak szempontjából máris hatalmas lépés előre a

szorozat többi tagjával összehasonlítva. Abramovics már 1996 óta a *FIFA* csapat része, és központi szerepet játszott a mozgásgörzítéses játékok bevezetésében. A 2001-es kiadásra azonban még ennél is komolyabb feladatot állított a csapatot.

„A *FIFA 2001* alapvető koncepciója az, hogy életközeli élménnyel szolgáljon” – fejtette ki Abramovics – „Az egész arról szól,

illúziót készíteni. Ez nem érhető el csak anynyival, hogy mindenből többet pakolsz a játékba. Itt életre kell kelteni a játékosokat, hiszen tulajdonképpen ők állnak a játék központjában.” El kell ismerni, hogy a *FIFA 2001* játékosai és középpályásai sokkal részletesebbek, mint 32 bites társaik – az arcanimációk, test-animációk (ideértve a csukló, könyök és kézmozdulatok) mellett a játéko-

zéresi az izére. Minek neheztünk meg a gukat?”

„Kevésbé szinkronizált mozgáskor és a játékosok is különböző sebességgel lépnek a pályán. Ha náluk van a labda, gyorsabban futnak majd, mint azok, akik hátramaradnak energiát gyűjten. Ez egy ryves jellemző, hiszen nagyon fontos, hogy elkerüljük azt a berymat, hogy robotfutballjátékosokkal van dolgunk; a játékosok úgy kell éreznie, hogy az általa irányított futballisták valóságosak.”

Még a fejlesztés korai szakaszában járunk, a *FIFA 2001* érdekes elemek gazdagítja a sorozatot. A kontrollerek an lóg gombjain segítségével különböző erővel löhető el a labdát, és tudod befolyásolni a játékos haladási sebességét is. Ahogy azt Abramovicsi összefoglalja: „Lesznek új játékosok, több, mint 16 nemzetközi csapat a játékmennet pontosan olyan jó lesz, min amilyet a *FIFA 2001*-es kiadásától várnánk. A futballszereken novemberben kezdődik

## „Sokan szeretik benne, hogy hamar rá lehetett érezni az izére...”

hogy megpróbálunk élethű játékosokat és környezetet generálni, és ebből szeretnénk egy utóéletetlenséget főmónt kikérteni.” „A PS2 segítségével életszerű grafikát és hangokat leszünk képesek bemutatni – ez az, amit a PlayStation1-en képtelenség volt megvalósítani; hogy szinte te is ott érezt magad a pályán. Szeretnénk egy élő, lélegző

sok mezei is modellezve lettek (lebegnek a pólók, sőt, még a játékosok haja is!)

Némileg nyugtatandó, hogy a *FIFA 2001* játékmennet ugyanazonok az alapokon nyugszik, ami az előző részeket úgy lekorlátozza. Abramovicsi hajhatalán: „Nekünk tetszik az a játékmennet. Napszerűnek bizonyult, és sokan szeretik benne, hogy hamar rá lehetett

► **Milyen terveid vannak a jövőre nézve?**  
Szeretnék játszani a Bajnokok Ligája döntőjében, mert tavaly lemaradtam arról. Ez a törekvésem még mindig megvan, és szem előtt tartom – azt is remélem, hogy Angliának nyerhetek valamit.

### Még mindig tanulod a focit?

Szerintem olyan 35 éves korodig folyamatosan tanulsz. Jól esik ilyen játékosokat nézni (ezzel rámutat Mendieta-ra és Davids-re), és

jó tudni, hogy a mozdulataikat a játékosok is láthatják majd.

**Az ifjúéagi csapatból kerülteél be ide. Mi a véleményed a mostani utánpótlás-játékosokról?**

Rengeteg jó játékos van közöttük, de még sok idő kell ahhoz, hogy kiderüljön, melyikük elég jó ahhoz, hogy feljusson.

**A 2000-s Európa Bajnokság nagy csalódást okozott mindenkinek. Nézted a meccs-**

**cseket azután is, hogy Anglia kiesett?**  
Nem nagyon. Megnéztem az elődöntőket, meg a döntőt, de másra nem voltam kíváncsi.

**Minden évben különböző célokat tűzöl ki magad elé?**

Nem, szerintem ez hiba volna. Mindig úgy csinálom végig az adott évszót, hogy megpróbálom a lehető legtöbbet nyújtani. Ez minden... ■







# PlayBlack

e l e c t r o n i c s

az elsőszámú PlayStation nagykereskedés

Több, mint **99** Playstation termék,



**brutálisan jó áron!**

SONY Dual Shock Joystick  
SONY 1MB memória kártya

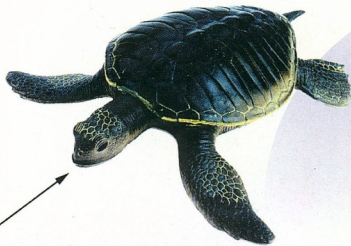
**SPECIÁLIS KIEGÉSZÍTŐK  
CSAK NÁLUNK:**

**CUT THE RUG**  
(Táncjáték irányító egység)

**CAN'T STOP THE ROD**  
(Horgászbot)

**LICK MY AXE**  
(Gitár)

**SPACE VEST**  
(Lövés érzékelős mellény)

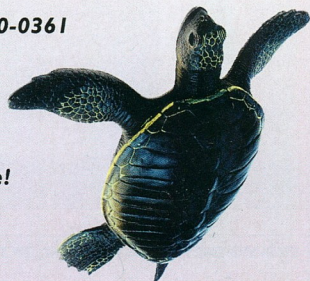


**Teljeskörű Playstation szervíz. Szervízellékek árusítása.**

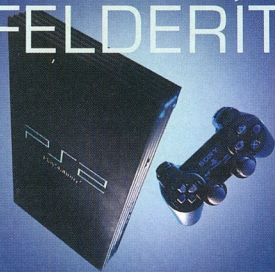
1139 **Budapest**, Teve u.41. Teve Center **Tel./fax: (06-1) 320-0361**  
Nyitva: H-P: 10-16

5000 **Szolnok**, Aradi út 2. **Tel./fax: (06-56) 413-975**  
Nyitva: H-P: 10-16, Sz: 10-13

**Várjuk viszonteladó partnerek jelentkezését országszerte!**



# PS2 FELDERÍTÉS



## HÍREK A PLAYSTATION 2 VILÁGÁBÓL

### EBBEN A HÓNAPBAN...

#### TIMESPLITTERS

Az Eidos a topra akar kerülni PlayStation2-s bemutatkozó játékaival. És a konzol megjelenésével egyidőben adják ki! **34. oldal**



#### ORSZÁGÚTI TÚRA

A Contraband és a Rockstar közös darabjában, a Smuggler's Run-ban szó szerint oda mész az autódal, ahová csak akarsz **36. oldal**



#### GYEREK CSAK...

Lara Croft készítői, a Core Design bemutatja mellék-projektjét, a Herdy Gerdyt. Ez egy terepeltetés játék, és nagyon furcsa... **37. oldal**



#### GET DOWN ON IT

Az első képek a CodeMasters-es Music 3-ból. Még több hangminta, még több loop, még több beat. **39. oldal**



#### PLUSZ!

ROBOCOP... THE BOUNCER... PROJECT EDEN... TONY HAWK'S 3... MOTO GP... ÉS A LEGYÁJBAB PS2 HÍREK



## AUGUSZTUS 20 PLAYSTATION MÓDRA

A Fantavision (egy kizárólag PlayStation 2-re készült) hatalmas siker arányát eljuttatva, és most készül az európai közönség számára átdolgozott változat. A korábbiaktól eltérően ebben a verzióban szerepel majd egy kétjátékos mód is, amire az óceán itteni oldalán elől biztos rákattantunk. A Fantavision az egyik legeredetibb japán játék, és - bár pontosan meghatározni nehéz - leginkább a Tetris és a Missile Command kereszteszeként lehetne leírni; készültek...



### ELSŐ SZEMÉLYŰ LÖVŐLDŐZŐS

# TÁRSULJ, HOGY PUSZTÍTHASS

A GOLDENEYE KÉSZÍTŐINEK ELSŐ PS2-S JÁTÉKA: **TIMESPLITTERS**

**A** széles körben elismert Nintendo 64-es Goldeneye készítői utolsó simításait végzik az Eidos első személyű lövöldözős játéka, a Timesplitters-en. A program a Sony következő generációs konzoljával egy időben, november 24-én kerül a boltokba.

A játékban számos játékmód szerepel, és mindegyikük a gyors, kirobbanó hangulatú lövöldözésre összpontosít. Zsenialis ötlet, hogy egy barátoddal összeállva ketten, egymást támogató haladhathok végig a játék csapatmunkára szabott Történet módján. Ez a játék-

menet terén forradalmian új lehetőségeket teremt, és a PSM örömmel látva ezen lehetőségek jövőbeli kihasználását még több játékban. Fedezheted a társadat, amíg ő egy nyitott téren rohan keresztül, vagy elvonhatod róla az ellenfelet tüzet, amíg ő a hátsó lopakodik, ezután keresztül alá vehettek.

Egyedül vagy számítógépes társakkal is játszhat, hogy kicsit kuldjete a Timesplitters-t. Ez a semmire sem jó, dimenziók között utazgató idegen-horda beteges igényeinek kielégítésére arra kényszerít téged, hogy harcolj; a Fold történelmének különböző karaktereit

ragadták ki saját idejükből (bár különböző módon csak az 1935-2035 közötti időszakra összpontosítottak, így számíthatnak ismerős és ismeretlen arcokra egyaránt), hogy egy arénában küzdj meg velük. A történet egyébként úgy tolmindgy, ha az első személyű lövöldözős örökre kerül a sor; emellett a Free Radical Design azt állítja, hogy a egyes többjátékos módok 60 fps sebességgel futnak majd, így akár négy is egymásnak eshetnek anélkül, hogy a játék lelassulna.

A Death Match szimula oldkölés, ahol az nyeri a játékok, aki a legtöbb

## DARKWORKS

GAME DEVELOPMENT STUDIO

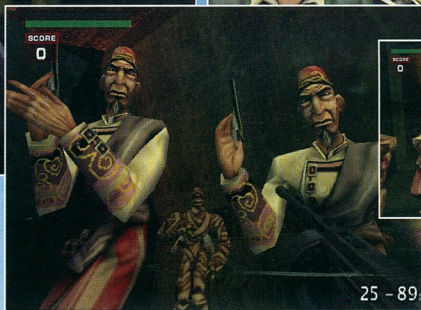
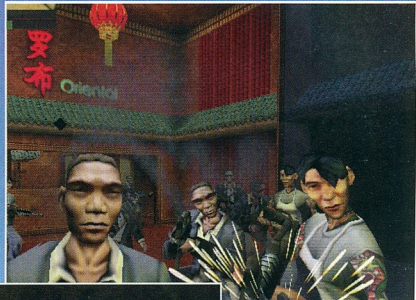
### HÜVÖS KÉNYELEM

A Darkworks Studio, mely jelenleg az *Alone In The Dark 4* befejezésével foglalkozik, bejelentette terveit első PS2-s játékára. A sokatmondóan elnevezett *1906: An Arctic Odyssey* címet viselő játék Verne Gyula regényéből készült (és írta többek között: *Az utazás Holdba* c. regény ír), úgyhogy bizvást számíthatunk a korabeli stílusnak megfelelő viktoriánus hangulatú környezetre.



### A PANCSOLÓ KISLÁNY

Felröppent a szóbeszéd, hogy a *Weirix 2* PS2 verziója már fejlesztés alatt áll. Az eredeti játékot a Zed Two fejlesztette, és a nevéhez híven egy Tetris-szerű logikai játék volt, ahol a játékos falak építésével akadályozta meg, hogy a víz elöntse a játékteret. Tekintve a PS2 szeniális víz-moddellő képességét, az új verzió valószínűleg grafikailag lenyűgöző lesz.



**Kézeket föl!** Irtsd az ellenfeleidet, amíg kegyelemért nem könyörögnek; ha pedig a barátjaidal harcolsz, öld meg őket újra és újra méretes fegyverekkel, aztán pedig taposs rá testükre, és érez beléjük pár golyót

ellenfelet küldte át a másvilágra. A Last Stand (utolsó emberig) nem ad időkorlátot, itt az ellenfeleket csak egyszer kell lelőnöd – a mód elnevezéséből adódóan az győz, aki a legtovább marad talpon. A *Timesplitters* szerepelt még Capture The Flag és Escort (védkíséret) módokat is.

Az Eidos azt ígéri, hogy a játék hangulata visszanyarodik majd azokhoz a totális örülethez, amelyet a Doom óta csak kevés játék kipróbálásával tapasztalhattunk.

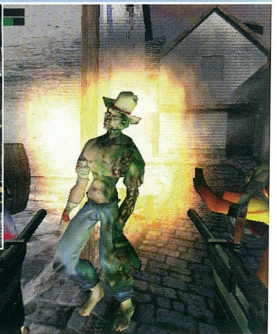
Több, mint 60 játszható karakter lesz, és a helyszíneket mintha egy az egyben B-kategóriás filmekből szedték volna (a kevésbé tájékozottak kedvéért ezek alacsony költségvetésűek, általában tehetségtelen és olcsó színészekkel, gyenge forgatókönyv alapján előállított tucattípek, azonban tagadhatatlanul sajtós a hangulatjuk).

„Léhet, hogy a *Timesplitters* lesz az első igazi PlayStation 2-s lövöldözés já-

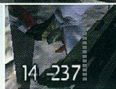
tékok egyike!” – lelkesedett az Eidos igazgatója, Mike McCarvey a PSM-nek.

A Free Radical Design nagylelkűen még egy pályaszerkesztőt is ígér, aminek segítségével a folyosókat, szobákat, és a külső helyszíneket összeépítve egyedri pályákat szerkeszthetsz.

A Free Radical Design a GoldenEye-t (amelyet nemrég megválasztották a videójátékok történetének egyik legjobb játékává) programozó Rare fejlesztőgárda volt tagjaiból állt össze. A *Timesplitters*-től hasonló minőséget várhatunk, hiszen már a korai verziók is késznek tűnnek, a többjátékos módok pedig örülten jók. Ami azonban igazán izgalmas, az a csapatjáték mód. A támadások koordinálása és a csapatattitak alkalmazása (amire már a PC-s Quake3-ban lehetőség volt – sőt, számos parancsot kiadhattál a gépi játékosoknak is) az első személyi lövöldözés játékok egészen új ágát teremtheti meg PlayStationön. ■



**A gyomorba vágó, pár perc tempójú eszelős lövöldözés a Sony új többjátékos messzjárás-fesztiváljának az alapvető hozzáállása – ilyen elküvető nélkül neki se áll!...**



# FELDERÍTÉS



## .. ÉS IGAZSÁGOT MINDENKINEK

A képregényekből máj jól ismert *Justice League Of America* (a superhősök szövetsége) már megindult a PS2-s videojátéka valódi útján. Azt mondják róla, hogy a játékosnak lehetősége lesz a hősök irányítására, mint például Superman, vagy a Wonder Woman, természetesen használva az adott szuperhős különleges képességeit is; persze szerepelnek majd a legvetemeltűbb képregénygonoszok is. Már várjuk.



## DESKÁRA FEL!

A *Cool Boarders* sorozat rajongói ismét orulhatnak – a *Cool Boarders 2001* már elkezdtek irni PS2-re. A rendkívül népszerű snowboard-os sorozat ötödik részére az eddigi kölcsön teljes átdolgozást ígérték, úgyhogy lesz mit csodálni játék közben. Ivel a *Syphon Filter* fejlesztői dolgoznak a játékon (a gárda neve: 989 Studio), elkészültétől zalan, hogy már kész a *Syphon Filter 3*? Megtudjuk...



## ÚJ ROCKSTAR JÁTÉKOK

# MIDNIGHT COWBOYS

## A GTA KÉSZÍTŐI BEJELENTETTÉK PS2-S JÁTÉKAIK LISTÁJÁT

**A** Rockstar, amely többek között a *Grand Theft Auto 2* és a *Thrasher* játékokért felelős, nagyon megindult a PS2-s fronton. Az első két megjelenő darab – a *Midnight Club* és a *Smuggler's Run* – versenyjátékok, a hasonlóan gyors engine-t azonban más más célra használják. Összeültünk Rob-bal és Jeromino-val, a Rockstar szölvívővel és a játék producerével, hogy megtudjuk, miről is van szó.

„A *Midnight Club* az illegális japán utcai versenyek alapján készült

– kezdte Rob – „Alapvetően egy csoportnyi fazonról szól, – ók a *Midnight Club* – akik éjszaka a város utcáin feltuningolt kocsikkal versenyeznek. Keményen lesz.” Ez elég távol esik Peckham neonfényes utcáitól, nem igaz? „Nos, a játékban a világ minden tájáról szerepelnek városok; száguldozhatsz New Yorkban, Londonban, meg még egy rakás más helyen.”

A játék hangulata fantasztikus. Természetesen jópár koci áll a rendelkezésedre, és a Történet mód-ban többet kinyithatsz; itt a szakadt ronccsal érkező névtelen

versenyzőből lehetőség nyílik a *Midnight Club* saját Steve McQueen-jévé válnod. Grafikailag a program lenyűgöző, láttunk néhány hihetetlen tüközödes-effektet, és a részletesség is lélegzetelállító.

A *Midnight Club* fegyvertársa, a *Smuggler's Run* is hasonlóan lenyűgöző, sőt. A névből szereplő csempészként az amerikai határvidéken kell illegális árukat felszedned és rendeltetési helyén kipakolnod. „Eről szól a Rockstar.” – mondta Jeronimo. „Olyasmint akartunk, ami szórakoztató, és, tudod, egy kicsit rossz is.” A játék látvány szempont-



**Szabad** játékmenetű csoda. A *Smuggler's Run* szeszépe abban rejlik, hogy nincsenek korlátjai. Csoda, hogy egyáltalán a játékmenet befért a programba; mi szívesen elfurikáznánk akár egész álló nap is.

jából már most hihetetlen, pedig még hónapok vannak hátra a befejezésig. A játékmenet meglehetősen szabados, nincs előre meghatározva, melyik úton kell melyik célhoz elerened. Hegyeken bukdácsolsz, völgyeken száguldasz végig, és persze a mexikói határvarosokon is keresztül-

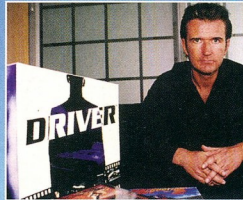
repszthatsz. Használhatod az országtartakat is, de ezzel csak a rendszerig vonzod majd, akik minden tőlük telhető megtesznek a megállásodért.

Mindkét játék a konzollal egy időben, november 24-én jelenik meg Európában. ■



### SOFTVERKALÓZOK

A PlayStation2-re készülő, *Galléon* című hazajogatos játékról már jó ideje keringenek a mendemondák, most azonban végre megerősítésre került a hír. A játék hat szigetecsoport körüli zajlik majd, és lesz benne kereskedelmi kalózok, és persze a szokásos szemreli háromszög.



### KASZKADÓRÓK, FIGYELEM!

*Driver* rajongók, indítsátok a motorokat! A Tanner eddigi kalandjaiért is felelős Reflections egy új PlayStation 2-s versenyjátékot fejleszt, amelynek a neve *Stuntman* (kaszkadőr). A részletek még homályosak, de annyi bizonyos, hogy a *Stuntman* fő ihletője a Hollywoodi filmekben is látható rengeteg nyakrotoró autós mutatvány. Egy merész fickó szerepében kell majd megtervezned, kiültetned, és lefelfedned az emberiség legvadabb mutatványait – persze csak miután a boltok polcaira került a játék 2001 nyarán.

### ÚJ PÁSZTORJÁTÉK

## GYERTEK A BÁCSIHOZ...!

### A HERDY GERDY EMBERE BESZÉL

**N**os, ha a *Tomb Raider*-t és a *Project Eden*-t vesszük alapul, kiderül, hogy a *Core Design* nem is tud mást, mint akció / kaland játékokat írni, ugye? Tévedés. Olyat, mint a *Herdy Gerdy*, még sosem láthattál. A játékot PS2-re ígérik, egyelőre azonban még csak 10%-osan kész. A játékot kicsit hasonlít a N64-es *Zelda*-ra, csak van benne terelgetés, meg

egy pár hangszer... Nos, magyarázza el inkább ezt Chris Long, a *Gerdy* főprogramozója.

„Ez egy kalandjáték” – kezdi Long – „A játékmenet a terelgetés kőre épült. A főszereplő Gerdy, egy fiatal pásztor, a helyszín pedig a sziget, ahol él – itt rendezik évente a történet alapjait szolgáló terelgetési versenyt. A sziget társadalmi berendezkedése gyökeresen különbözik a valóságtól. Minden

évben megrendezik a pásztorversenyt, hogy kiderüljön, ki a legjobb; a győztes jutalma egy ősi varázsbott. Minden évben ugyanaz az ember nyeri, persze nem tisztességes eszközökkel – tulajdonképpen egy csaló. A játék elején Gerdy papája a favorit, de a verseny reggelén a csaló elvarázsolja; Gerdy az apja segítségére indul, és rájön, hogy neki kell beneveznie a versenyre.” A szívetek láko teremtmények terel-

getése – a játék alapja – hangszerrel történik, amelyeket Gerdy aziktól a szereplőktől kaphat meg, akiket út közben találkozik.

„Az egyiknél egy varázsfufluya van.” – magyarázza Long – „a másiknál varázskürt. Ahogy Gerdy egyre tovább jut, legyőzi ezeket az embereket, de össze is barátkozik velük, és megtanulja használni az eszközeiket. Felszerelkezik, és bár a játék elején elég gyatra a külseje, a végére igen jól néz ki.”

A Disney külseje és igazán eredeti, ötletes játékmeneტი *Herdy Gerdy* a jövő év egyik nagy reménye. Na ide azzal a varázskürttel! ■



# COMPF AIR 2000

## 13. Nemzetközi információtechnikai szakkiállítás és szakkvászár

Budapesti Vásárcsözpont  
2000. október 31. - november 4.

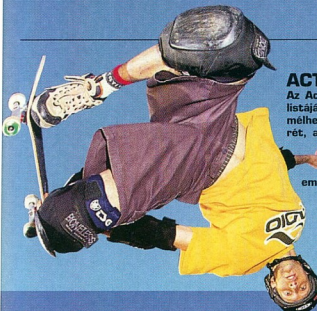
A kísérő programokból:

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

További információ:



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



## ACTIVISION JÁTÉKÖZŰ

Az Activision bejelentette eddigi PS2-s játéklisztájának kiegészítését. A *Tony Hawk's 3* remélhetőleg követi majd az eddigi részek sikerét, a *Matz Hoffmann's Pro BMX 2*, a *Kelly Slater's Pro Surfer*, és a *Shawn Plamer's Pro Boarder Cross* fejlesztésének megkezdésével pedig 12-re emelkedett a megjelenő játékok száma.



## A VIRGIN ÉS A VERSENY

A versenyzés csak versenyzés marad – azonban nem, ha a *Virgin*-ről van szó. A *Stunt GP*-ben, amely egy izgalmasabb bűbező, kaszkadőr-trükkökkel telepakolt játékparkoláshozak, japán kertekhez, és egyáltalán helyszíneknek kell végigtrükközni magad. 16 autó közül választhatsz majd mindegyikre a felismerhetetlenségig tuningható. Egyébként az csapirajlik a madaraknak hogy a PlayStation2 megjelenés napjára várható...

## BECSAPÓDÁS!

A LEGJÓBB MEGJELENÉSI IDŐPONTOK AZ EURÓPAI PS2-RAJONGÓK SZÁMÁRA

### A KONZOL MEGJELENÉSEKOR



Tekken Tag Tournament.....	(SCEE)
Ridge Racer V.....	(SCEE)
Fantavision.....	(SCEE)
FIFA 2001.....	(EA)
Timesplitters.....	(Eidos)
F1 Racing Championship.....	(Ubi Soft)
Rayman 2: Revolution.....	(Ubi Soft)
Donald Duck: Quack Attack.....	(Ubi Soft)
Disney's Dinosaur.....	(Ubi Soft)
SSX.....	(Electronic Arts)
Summer.....	(THQ)
ESPN International Track & Field.....	(Konami)
International Superstar Soccer.....	(Konami)
Smuggler's Run.....	(Rockstar)
Midnight Club.....	(Rockstar)
Kessen.....	(Electronic Arts)
X-Men.....	(Electronic Arts)
Wetrix.....	(SCEE)
Wild Wild Racing.....	(Rage)

### A KONZOL MEGJELENÉSE UTÁN

F1 2000.....	(SCEE)
Ready 2 Rumble Round 2.....	(Midway)
Star Wars: Starfighter.....	(LucasArts)
Fusion GT.....	(Crave)
Silent Scope 2.....	(Konami)
Street Fighter EX3.....	(Virgin)
Ninja Gaiden.....	(Tecmo)
The World Is Not Enough.....	(Konami)
Theme Park World.....	(Electronic Arts)
F1 Championship Season 2000.....	(Electronic Arts)
Ultural Tournament.....	(Infogrames)
World Destruction League: Thunder Tanks.....	(3DO)
Driving Emotion Type S.....	(Square)
Swing Away.....	(Electronic Arts)
Evergrace.....	(Agetec)
Armoured Core 2.....	(Agetec)
Stratos Ring.....	(SCEE)
GT 2000.....	(SCEE)
Dranak.....	(SCEE)
Droshib.....	(SCEE)
WCW 2000.....	(Electronic Arts)
Oni.....	(Rockstar)
Matz GP.....	(SCEE)
ESPN X Board Snowboarding.....	(Konami)
Revelled.....	(Konami)

## ÚJ SQUARE JÁTÉK

# MIKOR AZ AJTÓNÁLLÓK HŐSÖKKÉ LESZNEK...

## A SQUARE ELSŐ PS2-S AJÁNLATA A THE BOUNCER

A Square bejelentette, hogy első PS2-s játéka, amely a *The Bouncer* névre hallgat, Európában a jövő év elején jelenik meg. A játék főszereplője három kido-bó, akik a Fate Bar-ban dolgoznak, amely közvetlenül a Mikado Building – a gonosz Mikado arisztocrácia főépülete – mellett áll.

A kido-bó-trió, Sion, Kou, és Volt, összerabotkóznak egy tizenöt éves lányral, Dominique-kal, miután segít Sion-nak egy, a báról történő zuhanás után. A különös lány a hely kabalájává válik, de a Mikado Group ügynokei elrabolják, így a három izomember feladata lesz őt kiszabadítani. Ahogy egyre tovább jutnak, újabb és újabb információkat derítenek ki a lány, illetve a Mikado Group sötét múltjáról.

A játék a kiadó szériás akció / RPG, és DVD-n jelenik meg, ami azt



is mutatja, mennyire elszánt a Square, hogy filmszerű játékok készítsen.

A harci részeket a Dream Factory (a Tóbal fejlesztő) a felelős, így rengeteg akciórész várható; az RPG aspektus pedig annyit jelenthet, hogy a Square kissé visszavész a tempóból, hogy az leginkább a *Final Fantasy* sorozatéhoz hasonlítson.

A játék kizárólag egyjátékos módban játszható, kézenlenti állapotba körülbelül ötven százelek. ■



**Szöke szépség...**  
Square legújabb RPG-jének nyugtázástól főhősei most már a sötétben is láthatóak lesznek

## ÚJ ZENET JÁTÉK

# KOMPONÁLÁSI ÖRÜLET PS2-RE IS

## AZ EGYELŐRE NÉVTELEN HARMADIK RÉSZT 2001 ELEJÉRE ÍGÉRIK

A Codemasters zene „készítő” szoftverének harmadik részét már bejelentette PS2-re, de a még nem tudott címet mondani. A *Music 1* és a *Music 2000* Európában megfelelő példányszámban kelt el, azonban a második rész MTV-s támogatása Amerikában nem várt sikerhez vezetett.

A játékok a Jester Interactive fejlesztői, akik egyébként az előző részeket is felelősek. A *Music 3*

Európába 2001 elejére várható. A Codemasters szerente elkészíteni az eddigi leginkább felhasználóbarát verziót: a képernyőfokton PC-stílusú kezelőfelületet láttunk. Lehetővé lesz ennek testre szabására is, hogy még inkább megfeleljen az adott játékos igényeinek.

A Codemasters szeretne több hangmintát, hangszert, és még több opciót, mint az eddigiekben; várjuk tehát az újabb „oh, baby!” és „yeh, yeh” felkiáltásokat. ■



**A kezelőfelületre rápillantva úgy tűnik, hogy előrelépés várható a konzol zeneszoftvarjának területén**



## JET-VERSENY

A Crave kiadó bejelentette következő generációs jet-verseny játékát PS2-re, melynek címe *Fusion GT*. A játék megjelenését Karacsony előzt tervezik, így könnyen indíto (a PS2 botka kerülésével egy időben megjelenő) darab lehet belőle. Az Egyjátékos, Bajnokság, vagy Időre módú versenyekben nyolc gép, nyolc pálya, és tíz stratégiai fegyver közül választhatasz; az utóbbiak sokat segítenek majd a győzelemben... A fejlesztő szerint a látványosság megnő az eddigiekhez képest, és a játék tartalmaz majd rejtejt pályákat és gépeket, amit csak a legjobbak érhetnek el.



## MINIHÁBORÚ

A 3DD három újabb játékemet árult el a megjelenési listáról: *Army Men Sarge's Heroes 2*, *Army Men Air Attack 2*, és *World Destruction League: Thundertrucks*; a csk várhatóan újabb három bejelentést tartogat év végéig. Az *Army Men Air Attack 2*-ben létezőkoptereket lehet irányítani a baráta és a zöld seregek közötti háborúban. Itt Blade kapitány szerepét játszód majd, aki a gonosz Plastro tábornok ellen küzd – ez utóbbi hatalmas minnyag-utánpótlással rendelkezik a fegyverek gyártásához. A játékban 25 új kildetés és 10 új szereplős kapott helyet. Miért kellett...?

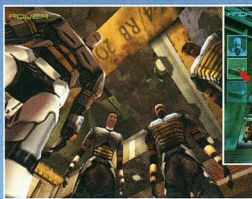
ÚJ LÖVŐLŐDŐZŐS

# JÖVŐKÉP

ÍME A PROJECT EDEN, A LEGÚJABB TOBBJÁTÉKOS SCI-FI LÖVŐLŐDŐZŐS

Mit tehetsz, miután befejeztél a *Tomb Raider* első két részének készítését? Gyorsan átállszolod másnak a folytatást, és egy gyökeresen különböző projectbe fogsz. Nos, itt a *Project Eden*. A jövőre PlayStation2-n megjelenő játék sci-fi lövöldözős kaland, és Gavin Rummyer az utolsó két és fél évben ennek fejlesztésébe fektették minden energiájukat.

A *Project Eden* a jövőben játszódik – kezdte Rummyer, a játék koordinátora – egy újabb városban, amely felfelé növekedett. Az emberek minél magasabban szeretnének élni, mert ott a legszebb, de ahogy egyre lejjebb haladsz, a helyzet egyre rosszabb. [úgy tünik a játéktervezés is olvastát William G. Ditz. A testőr című könyvet, ahonnan ez az ötlet jön.] A vá-



**Csapatmunka.** Játssz a négy rendfenntartóval, akik a Core ígértes futurisztikus akciójátékának főszereplői

roshatár a 100. emeletnél található, lejjebb pedig már csak a bűnözők – és végül egy olyan hely, ahol már senki sem tudja, mi történik. Az egyedüliek, akik ide lelatogattak, a technikusok, akik néha megértesítik az épület szerkezetét, hogy tovább lehessen építeni felfele.

A játékos négy jövőbeli zsrut irányít. Ők természetesen az épület legtegyén indulnak, és behívják

őket egy rutin-kildetésre. Egy húsgyönkremet valahol, és azok az emberek, akiknek ki kéne javítani a hibát, elsöktek; ebből a teljesen értelmetlen, opterces kildetésből, ami valóban ritumunka, azonban végül olyasmibe botlanak, ami miatt a város legalós részéig le kell hatolnuk."

A játék fejlesztőinek elég sok munkája lesz, ha a jövő év elejére be akarják fejezni a lezúllott köz-

jövő bemutató játékot; számíthatunk ugyanis irányítható robotokra, többjátékos módra (itt fel kell osztani egymás között a szereplőket), és a harmadik személyű nézőpontra is egy osztott képernyűre, négyjátékos egyes elleni őrületre is. (Amit hatalmas lesz – jelentette ki Rummyer). Ha a *Project Eden* be is tartja, amit ígér, akkor érdemes várni rá. További hírek később. ■

MOTOROS JÁTÉK

# MOTO-MANIACS?

A MOTO GP A PS2 MEGJELENÉSE UTÁN VÁRHATÓ

Megtevé a játéktérmi gépek és a konzol közötti távolságot, a Namco *Moto GP*-jének PS2-s verziója az új gép megjelenése után kerül a boltokba, és már most is nagyon komoly...

A kisebb motoros versenyek fejlettek sajnos sokszor elhomályosítja a *World Superbikes* népszerűsége, így a *Moto GP* inkább erre a területre koncentrált. A 125, 250 és 500 köbcentis moto-

rokat szerepeltető játékot telepakolták a legjobb gépekkel, az eredeti pályák pedig hihetetlen részletességgel lettek modellezve.

Egy rakás tulajdonságot pakoltak a konzolos verzióba, amely nagyobb mélységet biztosít majd, mint amelyet a játéktérmi verzióban tapasztalhattál; és mivel a PS2 vizuális megjelenítési képességei meghaladják a játéktérmi gépekét, a grafika gyorsabb és gördülékenyebb lesz. A játék ta-

lán nem egy *Ridge Racer*, de annyi bizonyos, hogy megéri az árát. Őt játékmódra számíthat a motorrajongó játékosok, ahol az egyikben a verseny minél gyorsabb teljesítésé helyett különböző feladatok elvégzése a cél; a helyszínek pedig gyönyörűek, mint például a Donington Park, vagy a hírhedt Suzuka. Elmondhatjuk, hogy a kenterbe veri az összes eddigi motoros játékot, tehát érdemes lesz november 24-nél tovább várni rá. ■



**Az ex-játéktérmi klasszikus PS2-s változata**



# BECSAPÓDÁS!

FOLYTATÁS...

## JÖVŐRE

Dead Or Alive 2: Hardcore.....(SCEE)	Gunslinger.....(Activision)	Orphan.....(Activision)	Tony Hawk's Pro Skater 3.....(Activision)
Final Fantasy X.....(Square)	Final Fantasy XI.....(Square)	V.I.P.....(Ubi Soft)	Dark Cloud.....(SCEE)
Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty.....(Konami)	Red.....(Konami)	Wipeout Fusion.....(SCEE)	Star Wars: Super Bombad Racing.....(LucasArts)
Soul Reaver 2.....(Eidos)	Gradus III and IV.....(Konami)	The Bouncer.....(Square)	Army Men: Air Attack 2.....(3DO)
ASoT: Surfing.....(Acclaim)	Red Faction.....(THQ)	Spin: Sprint Car Racing.....(SCEE)	Navy Seals.....(Ubisoft)
Moto Mayhem.....(Infogrames)	Ferrari 360 Challenge.....(Acclaim)	MDK Armsurrection.....(Interplay)	The Getaway.....(SCEE)
Dino Crisis 3.....(Capcom)	Mat Hoffman's BMX 2.....(Activision)	Tenchu 3.....(Activision)	Kelly Slater's Surfing.....(Activision)
Street Legal.....(Activision)	Titanium Angels.....(Activision)	Thunderbirds.....(SCE)	High Heat.....(3DO)
No One Lives Forever.....(Fox)	Aliens Colonial Marines.....(Fox)	Dynasty Warriors 2.....(Koei)	Warriors Of Might And Magic.....(3DO)
Army Men: Sarge's Heroes 2.....(3DO)	Shadow Of Memories.....(Konami)	Seven Blades.....(Konami)	Ephemeral.....(Konami)
Hidden And Dangerous 2.....(Take 2)	This Is Football 2001.....(SCEE)	Pirates Of Skull Cove.....(Electronic Arts)	Star Trek Online.....(Activision)
Resident Evil 4.....(Capcom)	Z.O.....(Konami)	Go Paradise.....(T&E Software)	RoboCop.....(THQ)
Top Gun.....(THQ)	The Lost.....(Crave)	Star Wars: Obi Wan.....(LucasArts)	Silent Hill 2.....(Konami)
Knockout Kings 2001.....(Electronic Arts)	Project Eden.....(Eidos)	Rain Like Hell.....(Interplay)	Disney's Dinosaur.....(Ubi Soft)
Carrie.....(Konami)	F1 World Grand Prix 2000.....(Konami)	WCW Mayhem.....(EA)	Onimusha: Warriors.....(Capcom)
Age Of Empires II.....(Konami)	Gauntlet: Dark Legacy.....(Midway)	Shadow Of Destiny.....(Konami)	Oddworld: Munch's Oddysee.....(Infogrames)

## KISLEXIKON

ALSÓ, FELSŐ, KIRÁLY, ÁSZ... VASKOS KÁRTYÁK...  
LÉPD ÁT AZ ELSŐ TRACK-ET... CHEATOS CODEOS A GÖRÖG...



**E**gy rovat, hogy ne kelljen a haveróktól megkérdezní, hogy egy szakkifejezés mit jelent.

Remélem már ismerésékt kószöntök rá a jövő (egyre inkább közelelvő) kék színelen pompázó oldalunkra. A kislexikon még mindig az a rovat, ahol mindent megtudhatsz a PlayStationról, a vele és a játékokkal kapcsolatos, a PSM cikkeiben fogalomként használt szakkifejezésekről. Szeretnénk, ha itt megtalálnád az olyan kérdéseidre is a választ, hogy a játékokban miért pont úgy jelennek meg az egyes képelemek, ahogy és miért azt csinálják a szereplők, amit tesznek.

### MEMÓRIA KÁRTYA

Azok számára, akik nem memóriakártyát is rejtő kiszérelésben vásárolják meg a PSX-et,

nál oldható meg. Elágazó történet, tetszés szerint bejárható pályák, vagy a játékos teljesítményétől vagy választásától változó körülmények esetén az egyedül üdvözítő megoldás az egyedül aktuális állapotát jellemző adatok elmentése. Erre a célra egy hatékony, könnyen kezelhető és a lehetőségekhez képest olcsó, mégis megbízható megoldást kínál a memóriakártya.

A hivatalos memóriakártya egy 128Kbyte-os memória chip, egy a fizikai behatásoktól viszontzonylag jól védett tokban. Ez a memória mennyiséget 15 blokkra osztották fel, valamint egy címzési részre, a mentések ezeket a blokkokat foglalják le maguknak, sajnos megosztani nem tudják őket még akkor sem, ha akár több is efferne egyetlen helyen. A felosztásra nem csak a kezelésszabványosítása miatt van szükség, de azért is, mert így már a vásárláskor egyértelműen fel lehet tüntetni egy játékban, hogy mennyi helyre lesz szüksége. Hogy nem hivatalos memóriában mit kínálnak a gyártók, arról a következő szócikkben olvashatók.

Működése gyors és egyszerű, de azt hiszem, ezt nem nagyon kell bemutatni. Egy dologra érdemes odafigyelni, a kártyáról való írás, vagy olvasás közben nem szabad azt kihúzni, mert ez adatvesztést okozhat. Ez sajnos igaz arra is, ha a játszani kívánt program az indítás után ellen-

zi, hogy van-e kártya a gépben és azon van-e mentett állás, vagy időben dugjuk be a bekapcsolás után, vagy várjuk ki a végét a folyamatnak, a türelmetlenkedésnek egy kártyára való mentésbe került. Élettartama hivatalos adat szerint 100000 írás, és mivel nem kell külön áramellátás az adatok megőrzéséhez, azokat igen hosszú ideig biztos tárolja a fiók mélyén is.

### EGYÉB KÁRTYÁK

A hivatalos Sony memóriakártya mellett létezik számtalan egyéb PSX memóriakártya is. Vannak az alapmodelllel megegyező kapacitású (15 blokk) kártyák, amik vagy olcsóbbak, vagy külalakjukban kínálnak valamit különlegesen, hogy könnyebben legyen rendszerezni mentéseinket.

Létezik azonban számos memóriakártya is, amely az eredeti kapacitásnak a többszörösét kínálja, egy annál alig nagyobb kártyán. Közös jellemzőjük egyedül az, hogy ezt a kapacitást növelést nem úgy oldják meg, hogy 15 helyett több blokkot kínálnak egyszerre. Ilyen kártyát használna is csak 15 blokkot fél a gép, de a kártyán valamilyen módszerrel váltogatni lehet, hogy melyik 15 legyen az. Létezik olyan darab is, amely önmagában 96 memóriakártyát helyettesít, vagyis 96-szor 15 blokkos kártya. Persze ezeknél az extra nagy daraboknál érdemes azért azt is végig gondolni, hogy ha minden mentésünk egyetlen kártyán csúcsul, akkor annak hibája esetén hosszú éveket jellemezhet az órák tűnének el nyomtalanul.

Egyes gyártók arra is kínálnak lehetőséget, hogy ne csak memóriakártyán lehessen tárolni mentéseinket. Egy érhetetlen módon ma már nem igazán támogatott megoldás egy DD-s kislemez meghajtót csatlakoztatott közvetlenül a memóriakártya helyére, és floppyra lehetett kiírni, vagy átmásolni a játékállásokat, mindenféle egyéb berendezés igénybevétele nélkül. Ma viszont a DexDrive látszik hódítani, ami egy PC-re kapcsolható memóriakártya író-olvasó eszköz. A PSX

## „DD-s kislemez-meghajtót is csatlakoztat-hatsz”

memóriakártyáinak tartalmát lehet a segítségével a merevlemezre menteni, netán CD-re kiírni, vagy Interneten keresztül átküldeni a haveróknak, illetve ugyanígy visszairni.

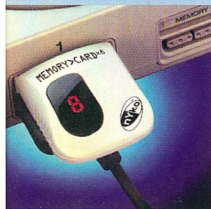
### GAMESHARK

Nagyon sok játékban vannak beépített csalási lehetőségek, ezek

azok, amit külön menüpontban, vagy egy adott helyen alkalmazott billentyűkombinációval vihetisz be. Ezek azok a kódok, amiket most is megtalálisz, ha egy kicsit hátrébb, a 068. oldalra lapozol. Sok játék azonban egyáltalán nem rendelkezik ilyen lehetőséggel, vagy éppen hiányzik valami olyan csalás, ami nagyon jól jönne. Erre kínáló megoldást ad a PSX hátsó paralel portjába illeszthető kártya.

Bekapcsolat állapotában részlegesen átveszi az uralmat a gép felett, ami nem szokásos bejelentkező képernyőjével, hanem a GameShark vérmes csapájával köszönt ránk. A következő könnyen áttekinthető menüben pedig igen egyszerűen kiválasztható a behelyezett játék és azok a kódok amit használni kívánunk a játék során.

Ködből egy híján tízezer tud tárolni a kártya, ami már eleve elég szép mennyiséggel feltöltve érkezik. Persze ez korántsem lenne elég, hiszen mindig a legújabb játékok kódjaira van szükségünk, szerencsére van lehetőségünk kódok saját bevitelére is, és szükség esetén a régiók törlésére is. Arra, pedig hogy honnan szerezhetsz be a legfrissebbek, az egyre inkább sztereotípiának számító „az Internetről” a válasz. Egy nemzetközi keresőbe beírva a GameShark Codes szavakat, több ezer hivatkozást kapunk válaszul. Arra azért itt sem árt figyelni, hogy a különféle verziók (PAL-NTSC) közötti lehetnek eltérések, ha viszont működik akkor meg arra, hogy a túlzásba vitt csalás tökréteszi a játékelményt.



szinte biztos, hogy első beszerzésük között szerepel. Nélküle ugyanis félkarú óriás a kútyú, kivéve azt a helyzetet, ha kizárólag olyan játékokat választunk, amelyek jelszavakat adnak egyes pályák között. Ez azonban csak a teljesen lineáris (egyesen vonalú) játékelmenre épített programok-



ELŐTÉRBE A KÉNYELEM

# JÁTÉKVEZÉRLŐK KÉNYELMESEKNEK.

FOTELSOFŐRÖK ELŐNYBEN, AVAGY MUTATÓUJJ A GÁZPEDÁLON... AZ IGAZI STRATÉGÁK FEGYVERE, A FÉLELMETES HARCÍ EGÉR...

**A** most bemutatásra kerülő irányítóeszközök nagyon különböző feladatok ellátására alkalmas, közös vonásuk azonban, hogy sokkal kényelmesebb teszik a játékokat. Ami nem hátrány különösen akkor, ha valamilyen kedvencünkéről van szó, amit hosszú órákon keresztül nyújtólunk.

## ULTRARACER

Igen extrém fazonja miatt ezt a kutyút vettem ki elsőként a dobozból. Meg sem próbálom szavakba oltani a kinézetét, arra találtak ki a fotót, viszont azt elmondhatom, hogy kellemesen kezbelik a darab, jól elérhetőek összes gombjai lát-szolgálatos kaotikus elrendezésük ellenére. Sajnos ez csak bizonyos területmért felett igaz, részletesebb korosztályának kissé túlméretes.

Az ötlet maga nem teljesen új, de mindenképpen díjazásra érdemes, ez ugyanis egy marokra kapható analóg kormány a különféle verseny programok szerelmesei számára. Nem kell asztalt húzni a fotel elé, mert kormány szerepét egy megközelítőleg öt cm átmérőjű nagy gomb tölti be. Ráadásul nyugodtan lehet törökülésben kuporgni, hiszen a pedált is ujjal kezelhetjük, mint ha egy pisztoly ravaszát húznánk meg, csak ez azt is érzékeli, hogy mennyire, lévén szintén analóg.

Természetesen nem hiányzik a négy tűz és funkciógomb sem. Sőt egy elég huszáros megoldással a négy iránygombot is rázsífolták a lapra. A játékos szabadságát nagyban növeli, hogy a gombok kiosztása szabadon átrendezhető, legalább is majdnem szabadon, az elsődleges és másodlagos tűz, valamint az analóg irányító kivételével igen egyszerűen felcserélhetők a különböző gombokhoz rendelt jelentsékek. Ráadásul a beállításokat a PSX kikap-

csolása után is „fejen tartja”, csak egy billentyű kombináció beadására áll vissza a kiinduló helyzetbe.

Távol álma a valóságtól, ha azt mondanám, hogy teljesen ugyanazt az élményt nyújtja, mint egy két kézzel megmarkolható, pedálokkal

**„Egy kormány eleganciája és egy joypad kényelme egyszerre”**

kiegészített kormány. Az viszont biztos, hogy egy pár perces ráérzés után teljesen triviális lesz a használata és a relatív kis kitérítési

lehetőség ellenére finomabban lehet vele kanyarot venni és gázt adagolni, mint az analóg kontrollerral.

## SUPER JOYPAD

A GameMak terméke finommal találó, hogy egér üzemmodjára mellett két joypad üzemmodja is van. A három lehetőség közül az első egy igen speciális, kissé nyakatekernék tün-

Több stratégiai program is napvilágot látott már kedvenc konzolunkra, a könnyedebb és Hardcore kategóriából egyaránt.

Van körökre osztott és valós idejű, szóval mindenki megtalálhatja a számára igazán megfelelőt, és miután megtalálja gyors ütemben rongálni kezdi jopyadját a képernyő sarkai közötti rohángalás a sokszintű menüben való lépkedésnek köszönhetően. Nem véletlen, hogy már elég régen van egér a PSX-hez, és az ilyen programok örömmel támogatják is, ha összeakadnak vele.

A Super Joypad neve annyibban viszont

mindenképpen találó, hogy egér üzemmodjára mellett két joypad üzemmodja is van. A három lehetőség közül az első egy igen speciális, kissé nyakatekernék tün-



mód. Ezt kiválasztva a mozgást oly módon lehet szabályozni, hogy a kívánt irányba kell legalább két centimétert elmozdítani az egert, ami mindaddig adja a mozgás jelet, amíg vissza nem húzzuk legalább két centit. Nekem nem csak első hallásra tűnt kicsit bonyolultnak, sehog-

fakészüsemnek tudható be. Második, még szintén joypad üzemmódba már kevésbé bizarr, itt arra is addig jelzi a mozgást, amíg a felhasználó tiszta szájatgatja. Egész használathoz némely játéktípusoknál, de autóversenyezni ne próbáljunk meg így. Harmadik üzemmódba az igazi egér mód, aminek már bekapcsolása is elég érdekes. Míg az előző kettő között szabadon váltogathatunk az egéren lévő kapcsolóval, a harmadik üzemmód eléréséhez először át kell kapcsolni, aztán kihúzni és visszadugni az irányítót, mindezt bekapcsolt PSX mellett.

Gombok tekintetében nem lehet panasznunk minden rajta van, aminek egy irányítón rajta kell lennie, így a kisujj kivételével mind-egyiknek kettő jutott. Kialakítása kellemes, „tenyerémbemáso”, ráadásul szimmetrikus, így jobb és balkezesek egyaránt használhatják. Bárhoggyegek is használható a Super Joypadot, nem sima felületre mindenképpen szükségünk lesz, amire nem árt egy egérpodot is beszerezni. Ezen nem csak könyveben fut, és jobban érzekeli a mozgást az egér, de azt könyveb tisztán tartani a házi port is, ami minden elkoszolásos oka.

sem sikerült vele megbarátkoznom, bár lehet, hogy ez csak az én





**A dzsungel mélyén...** Csak egy pár lopakodó dinoszaurusz. Semmiéig csupán, biztos könnyű lesz őket lelőni...



**Dzsungel-tornász** – kommandó térkép lesz legjobb barátja a katonai bázisok és a dzsungel felderítése közben.

HA MA MÉSZ AZ ERDŐBE SÉTÁLNI, KETTÉ LESZEL TÉPVE



# Dino Crisis 2

„Egy katonai csoport vette át Dr. Kirk kísérletét, hogy

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	Virgin
■ FEJLESZTŐ	Capcom
■ MEGJELENÉS	November
■ KORHATÁR	15 év
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

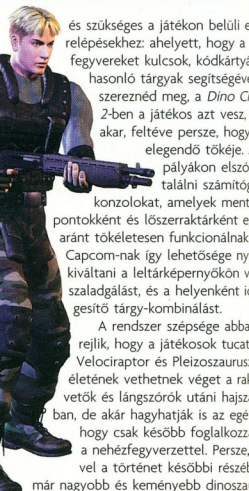
**A** *Dino Crisis 2* bővelkedik az ellentmondásokban, amelyek leginkább a régi „jó hír, rossz hír” vicekhez hasonlítanak.

A jó hír az, hogy a folytatások minden követelményének eleget tesz: mindenből több lett – dinoszauruszokból főleg. A rossz hír az, hogy sajnos a *Dino Crisis 2* már nem a Capcom favorit túlélő-horror stílusában készült. Shinji Mikame, a játék készítője megelőzte a stílus egyhangúságát taglalo kritikákat (míserint a *Resident Evil* és a *Dino Crisis* szerkezetének már minden lehetőségét kimerítették); egy sokkal akció-orientáltabb (sőt, helyenként már-már arcade egyszerűségű) játékot készített, amely egyszer megőrzi azokat az elemeket, amelyek az eredeti olyan izgalmassá tették. Újabb jó hír, hogy ez egy hatalmas lépés a megjósolható folytatástól – és jól működik.

Az alapvető különbségek az első résztől már a játék kezdeténél nyilvánvalóvá válnak, és ennél a pontnál a túlélő-horror rajongói vagy utálkozva hajtják odább a játékot, vagy a változásokra

nyitottan örömmel fogadják az újabb epizódot. Míg a *Dino Crisis* egy összefüggő és nagszerűen eladott történettel rendelkezett, a folytatás cselekménye inkább epizóddokra bomlik. A játékot apróbb jelenetekre bontották; a történet szép lassan bontakozik ki egy sornyi mellék-cselekményszálon, amelyek öt nagyobb helyszínre bonthatók. Ahogy ezeket felfedezted, és jönnek az elengedhetetlen dinoszauruszok, a képernyőn megjelenik egy pontozó-rendszer, amiben minden egyes kiirtott hullóért bonuszt kapsz. Ezek a pontszámok hozzáadódnak az öt képernyőn elért eredményekhez, persze a program külön jutalmazza, ha sérülés nélkül jutsz át, és ha egy lövéssel több dinót is lekapasz.

Bár ez a rendszer könnyen lehetne elmozdulás az igénytelenség felé, mégis jól működik,

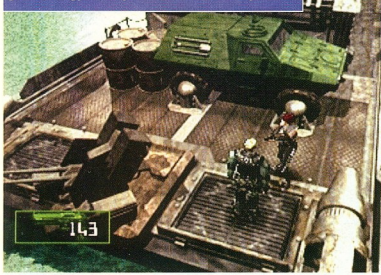


és szükséges a játékon belüli elrelépésekhez: ahelyett, hogy a fegyvereket kulcsok, kódok vagy hasonló tárgyak segítségével megszerezned meg, a *Dino Crisis 2*-ben a játékos azt veszi, akárcsak a fegyver, hogy a megfelelő tökéje. A pályákon elsőszorra találni számított konzolokat, amelyek mentőpontként és löszerraktárként egyaránt tökéletesen funkcionálnak. Capcom-nak így lehetősége nyílik kiváltani a leltárképernyőkon való sztaladgálást, és a helyenként idegesítő tárgy-kombinálást.

A rendszer szépsége abban rejlik, hogy a játékosok tucatnyi Velociraptor és Pleiozaurusz életének vehetnek véget a rakéták és lángszórók utáni hajszában, de akár hagyhatják is az egész játékot, hogy csak később foglalkozzanak a nehézfegyverzettel. Persze, ha a történet keddesábi részét már nagyobb és keményebb dinoszau-



**Milyen gyönyörű.** A *Dino Crisis 2* grafika nagy előrelépés az első részéhez képest



**Hajrá!** Kísé le fogsz lizadni abbéli igyekedeztetben, hogy elkapd a leggonoszabb gyilkot, ami valaha is a Földön járt



## HOGY KELL...

### A LEGTÖBB BÓNUSZT ÖSSZESZEDNI



A *Dino Crisis 2* szakit az első rész korlátozott foggyverhasználatával, és ehelyett a játékosok pénzügyimutakat kapnak a levadásztott dinókért, valamint bonusz összegeket a különösen ügyes lövésekért. Eppen ezért nem kell a játék végig vinned, hogy megkapd azokat az aranyos rakétaszettvet és lángszórókat. Az alapvető szabály csak annyi, hogy semmi pánik. Mikor elhagysz egy képernyőt, az ott található dinoszauruszok száma visszaáll az eredetire. Mindig hármas csoportokban támadnak, de egy közeli lövés egyszerre kettővel is elbánhat. Az így nyert bonuszokat a képernyő tetején szemléltetheted meg.



Mikor a zsebed már dagadozik a kökényény munkálkod megkeresett pénzről, irányulj egy felra szereltek számítógépterminálhoz: Válszed ki a Vásárlás lehetőséget (Shop), és fosztd le a gépet. Egészségsegmákok és plusz löser szintén kapható.



Érdemes odafigyelni arra, hogy bizonyos fegyvernek nagyobbak sebeznek egyik-másik fajtán. A Pterodaktilusok például nem szeretik a lángszórót, míg a rakétavetővelk barlanglakó barátaidat kímálhatod meg. A lángszóró segítségével a rosszindulátú növényzet is leaphatható.

## kitenyessze a gyilkosokat

szokkal kerülsz szembe, néhány súlyosabb eszköz érdemes beszerezni. A Capcom előző játékaiból egyébként nem egy jó ötletet kölcsönvett a játék.

A rejtvények magját még mindig a kódokártyák és az alkalmankénti logikai tesztek képzik, míg a tagadhatatlanul szórakoztató párbeszédekkel tüzeldt filmjelenetek még mindig mosolyt csalnak a játékosok arcára – és persze nem hiányozhatnak a megszokott ajtó-animációk sem. Mivel az akció nagy része a párás esőerdőkben játszódik, a szabadabb tér beigazolza Mikame pergőbb cselekményre vonatkozó elképzeléseit; az egyszerű, mégis hatékony irányítási rendszer segítségével pedig könnyedén fogadhatod akár három dinoszaurusz egyidejű támadását is. Ő, azok a dinoszauruszok...

A nagyobb terek és a *Dino Crisis 2* akcióra helyezett hangsúlyja még egy áldást hozott magával: a fejlesztők teljesen átoldozhatták a grafikat. A két hős, Regina és Dylan jóval nagyobb és kidolgozottabb, mint az eddigi Capcom-tulók, emellett a futás, oldalazás, fegyverkezelés animációja gyors és valóshű.

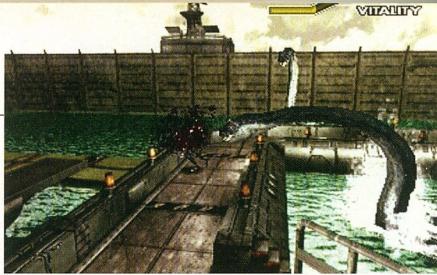
Az est sztárjai azonban mindenképpen a dinoszauruszok. Az első rész egyik legyengőbb jellemzője az volt, hogy a dinoszauruszok csak korlátozott számú támadással rendelkeztek. Ugyan jól néztek ki, de összehasonlítva Spielberg Elvesztett Világ-ának hírnemes Raptor-támadásaiban bizony hiányolták mozi-film-beli társaik ravasz taktikáját; ez azonban most megváltozott.

A *Dino Crisis 2* dinoszauruszai ugyanis minden tekintetben olyan okosak, mint amelyek darabokra szedtek az öreg Bob Peck-et a *Jurassic Park*-ban. Kezdjük ott, hogy hármas csoportokban támadnak, és általában úgy tűnik, hogy a semmiből ugranak elő. A raptorok megpróbálják bekeríteni a játékos különböző támadási formákkal, és ez a szintű taktikázás az egész játékra jellemző. A Triceratops azért támad majd, hogy megvédje a gyermekét, a Peizoszauruszok lesznek a víz, míg a Pterodaktilusok a levegő urai. Annyit még elmondhatunk, hogy a show sztárja a ha-

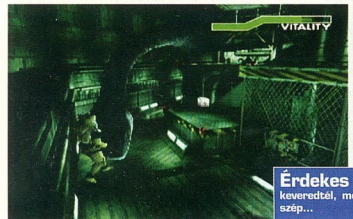
talmas Gargantoszaurusz, amelyet az intróban szemléltethetsz meg, és amelynek a szerepe hasonló lesz a t *Evil 3 Nemesis*-ének feladatahoz, végigkísérve a játékot. A *Dino Crisis 2* világát jelenleg 12 faj népesíti be; a Capcom ezt a nagyobb számot egy időutazást szerepeltető jelenettel magyarázza.

Az első rész befejezését követően egy katonai alakulat meglehetősen ósdon módra átvette Dr. Kirk kíséretét, hogy kitenyesszék a történelem előtti ragadozókat. Ahogy azt már megszokhattuk, valami mindig elromlik, és egy időutazási kísérlet visszahozza az egész telepet a Kréta korbá. A *Dino Crisis*-es tapasztalatának köszönhetően kiválaszt-

## SZEMLLE



**Két hónapig** az abéd kinyújtás tesz némi tudatát, miután sikerül szétzedned azt a mérletes rondaságot és cimboráit a kézfegyverekkel!



**Érdekes** helyre keverednél, még ha nem is szép...

## Ragyogóan kidolgozott ügyes apróságok teszik egyedülállóan

**HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?**  
**RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**  
 Kalendárjáték zseniális történettel és nem kevés sokkoló pillanattal

(PS08 10/10)  
 pillanattal

ják Reginát (és társát, Dylan-t), hogy csapatnyi zöldos segítségével visszamenve az időben kutassák fel és mentsek meg a túlélőket. Ennek köszönhetően pedig – ahogy Ripley is visszatért az idegenekhez az *Alien*-ben – Regina újból szembekerül a dinoszauruszokkal. A játék rendkívüli introját nézve – ami egy katonai tábor darabokra szedi egy Gigantosaurusz és párszáz Velociraptor – fény derül arra, hogy Mikame mozi-imádatának köszönhetően a látványvilágra nagy hatással volt a *Predator*. A szakasz, és persze a két *Jurassic Park* film.

A Kréta korbá való visszatérés nagyszerű eszköz a játékos idegek borzolására is. A játék egyaránt folyik a komplexumban, és az azt körülvevő renetegben; az első részhez hasonlóan a bázis bizonyos részeit csak akkor érheted el, ha megtalalod a megfelelő kódgyártót, de ahogy egyre előrébb jutsz a játékban, rájössz, hogy a *Dino Crisis 2* több, mint versenyképes a Capcom eddigi játékaikhoz viszonyítva, a sokkolás és hangulat szempontjából. A környezet nagyobb

változtatossága is dob még egy kicsit egészen; a CGI jelenetekbe átvezető mellék-színhelyek szintén lenyűgözők.

Itt kell még megemlíteni azokat a vizalatti részeket, ahol Dylan búváruhát ölt, hogy átkutasson egy elszűlylyedt bázist. Amellett, hogy ezzel megjelenik még egy pár új, vízben élő faj, a víz csillogása és az itt használható ugró mozdulat az az érzést kelti, hogy egy egészen új játékkal van dolgod. Ugyanez emondható az első személyű aljátékról is, amelyek újabb kellemesen sokkoló és ijesztő pillanatokkal szolgálnak. Az egyikben például Regina próbál elmenekülni dzszipjében egy rohamozó Triceratops elől, miközben a játékos a rakétavetőt kezelő Dylan-t irányítva pörköltet oda párat a bestiának. Ez ugyan csak egy apróság, de az összhatás

abszolút korrekt. Mindent összevetve a *Dino Crisis 2* jó hírei elnyomják a rosszakat. Rengeteg ügyes apróságot pakoltak bele, amelyek csak

hosszabb játék után derülnek ki, mégis egyedülállóan okosak és játszhatóak teszik a programot. A kamerák látószöge például folyamatosan olyanok, mintha üldözni kéne; persze nem követ senki, mégis, ez a jellemző sokat hozzátesz a feszültséghez. A játékvilág szinten rendkívül kidolgozott, a dinoszauruszok a háttérben szentkednek, a horizonton pedig egy történelem előtti világ korvonalai vehetők ki; kivételesen jól oldották meg a színhelyváltásokat is.

A rossz hír csak annyi, hogy a játék az akció stílus-irányba elmozdulás miatt némileg kiszámíthatóvá vált. Tudni lehet, hogy a kameraváltásnál három szörny jelenik meg, és sajnos az irányi-





**A félelemfaktort** igencsak megdobták azóta, hogy a történelem legkétebébe íesztő dinoszauruszai szisztematikus bettek az első részben.



## HOGY KELL...

### UTAT VÁGNI



Mivel a *Dino Crisis 2* inkább az akciózásra helyezi a hangsúlyt, az első rész kódjarkútait egyéb megközelítési módszerek váltják fel.



Az elektromos zárakhoz például nem mindig kell megtalálni a megfelelő kártyát. Mindket, szerapló elsődleges és másodlagos fegyverekkel van felszerelve. Regninál a másodlagos fegyver egy elektromos kés, ami a segítségére van az elektromos zárak kinyitkésében. Másolnó módon Dylan is tart magánál egy jó méteres machetet, ami jól jön, ha el kell takarítani az ajtó elborító növényzetet; ez egyébként használható a rosszindulatú rovarok eltávolítására is.



**Csinos darab.** Annak ellenére, hogy ez a bestia legalább akkora, mint egy kertés ház, valahogy sikerült hűsüket észrevétlenül megközelítenie

## okossá a játékot...

tás nem rendelkezik a szükséges érzékenységgel ahhoz, hogy pontosan el lehetne kerülni a támadásokat. Shinji Mikame és a Capcom mindezek ellenére is megérdemli a tapaszt, hiszen a játék nagy lépés előre. A *Dino Crisis 2* távolról sem tökéletes, de egy szórakoztató és remekül játszható darab, amely a sok okos ötlet segítségével felülemelkedik az alapvetően egyszerű stíluson.

A *Dino Crisis 2* ugyan nem mutatja meg, merre vezet a túlélő-horror műfaj útja, de jóval közérthetőbb, mint az elődje, és nem áldozza föl a mélységet a kevésbé bonyolult játékmenet érdekében. Ez pedig jó hír... ■

Steve Merrett



**Ugró gyíkok!** Ezek a mozgékony fiúkak ahelyett, hogy a lépésön jönnének, inkább a felülről való megközelítést vállalják



Ez az eljárás egyébként nagyobb akadályok esetében szintén működik. Nem tudsz keresztüljárni azon a nagy sziklán? Ne kínozd a fejorókkal, csak ragadj meg egy rakétavetőt, és adj neki!

**PlayStation**  
Magazin

**ÉRTÉKELÉS**

■ GRAFIKA

Változatos, de egy biztos: a dínk a sztárak 9

■ ÖSSZEKÉP

Egy bátor lépés az arcade játékok irányába. A túlélő-horror műfajak közkedvelt tévő jellemzők megmaradtak, de a fegyveres akció pörgős tempója miatt a *Dino Crisis 2* lendületesebb, mint elődje

■ JÁTSZHATÓSÁG

Az arcade irányba való elmozdulás meglepően jól sikerült: 8

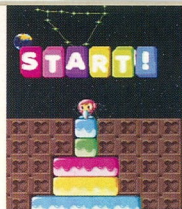
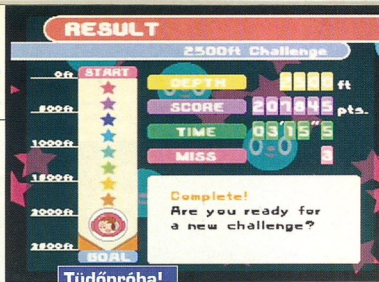
■ ÉLETTARTAM

Iszonyú nehéz, de néha egyhangú: 8

**8**

A TÍZBŐL

# SZEMLE



**Tüdőpróba!**  
A barna „X” elemeket ótázor kell megformálni, hogy elcsúszjanak és hozzáférhess a hön áhított levegőbuborékokhoz.



**Mélyfúró!** Irányított ezt a cuki rózsaszín Signor Driller a Föld középpontja felé, és éld ki féktelen fúrási vágyaid.

BÁR A TÉGLÁK EZÚTTAL IS ZÁPOROZNAK, MR. DRILLER TÖBB, MINT EGY TETRIS KLÓN!



# Mr Driller

„Élni és játszani csak egyféle képen érdemes: gyorsan!”

## KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Studio 3
■ FEJLESZŐ:	Bandai
■ MEGJELÉNÉS:	Szeptember
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	Egy

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?**  
BOMBERMAN (PS3 9/10)  
Ami még mindig legjobb két-játékos programok egyike.

**PlayStation**  
Magazin

- GRAFIKA: Telt színek és éles kontraszt, de a alakok hagynak némi kvetiváltól maguk után. **7**
- JÁTSZHATÓSÁG: Gyors, élvezhető arcade-játék eltekintve néhány apró hiányosságtól. **8**
- ÉLETTARTAM: A két-játékos mód hiányában a pontvádszát kevésbé élvezhető. **7**

■ ÖSSZEKÉP:  
Mr. Driller a régi iskola hagyományait követő nagyszerű arcade-játék, ami hibái ellenére könnyen felkerülhet a hírességek falára is. Bár a két-játékos mód hiánya dezhető, a program sok meglepetést tartogat a fanatikus kövécseknék.

**Az undorító** amerikai akcentus nem igazán illik a történelem előtti kelta világ misztikus hangulatához.



**És lón** szótárság. A koromfekete folyosón csak selyemszemekek találód meg, amit keresel.



**RESIDENT EVIL RPG-RAJONGÓKNAK? TÚL SZÉP, HOGY IGAZ LEGYEN.**



# Koudelka



**„És akkor szembe kell nézned a gonoszok gonoszával!”**

KARTOTÉK	
■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	Sacnoth
■ MEGJELÉNÉS	Szeptember
■ KORHATÁR:	15 év fölött
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	Egy

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHEZ?**  
**FINAL FANTASY VIII,**  
 ez egyik legjobb játék (PSM05 10/10)

**K**üzdöttél már elvárásost állással vagy karosszékekkel? Kaptál már pontfont olyan kértől, ami a csukló fölött véget ér? Eddig nekünk sem volt részünk efféle kalandokban, de a **Koudelka** segítségével bepótolhattuk ezt a szegényteljes lemaradást. A program egy bátor próbálkozás a harci játékok egyre unalmasam világának megújítására. A fejlesztők szándéka, a **Resident Evil** és a **Vandal Hearts** ötvözése dícséretes és ambíciózus terv, ám a kivitelezés elmaradt a várakozásoktól.

A **Koudelka** nem az RPG hatalmas hátterét használja a helyszínek kialakításához, hanem a **Resident**-hez hasonlóan termekre és szobákra osztja fel a játéktér. A szereplők épp úgy, mint a **Resident**-ben, itt is poligonokból felépített 3D-s alakok. A beszerkesztendő célpontok és eszközök, amiket össze kell szedned világosan kivethetők. A játékosok irányítása eltér a **Resident** forgó-módszerétől, ezért meglehetősen

körülményessé válhat eljutni az A helyszínről B-be, főleg, ha közben a kamerák is változnak.

Miután kiismered a játékos-irányítás csínját-bíját, szembe nézhetsz és megküzdhetsz a gonosz erőkkel. Az idővel meglehetősen idegesítővé való örvény eljuttat egy kiközvetített tábla-rácsra, aminek vajmi kevés köze lesz jelenlegi helyzettedhez. Kiábrándító, de a valós színfalak kimaradtak a játékból: nincsenek alsó és felső szintek, csak egy rács és rajta az ellenség. A csaták viszont nem fognak csalódást okozni egy RPG rajongónak sem: előre még, kiválasztasz egy fegyvert vagy varázslatot, lesújtasz, és máris készülhetsz az ellencsapásra. Legtöbbször sikeres stratégiának bizonyul, ha a legkeményebb kalandorodnál (Edward) megközelíted az ellenfelet és a közelharca kényszeríted, míg a puhányabb **Koudelkák** hátrahagyod, és távolról is hatásos varázslatokat, illetve fegyvereket adsz a kezébe. A bevethető taktikák száma azonban korlátozott, mivel az ellenség könnyen áttérhet a frontvonalon. A szük

támadó-repertoár a program legfőbb gyengyéje: az ellenséget csak véletlenül meglátott csatákkal semmisítheted meg, és így a harcok a végtelenségig elhúzódhatnak. Idővel a küzdelem izgalma is elenyésk, amin a bokádba harapó, majd gyorsan kinyírfonó fergék sem segítenek. A **Koudelka** minden bizonnyal a **Silent Hill** koronájára pályázik, de fantáziatáin csatáival kevés esélye van a trónfosztásra.

Bár nem közelebbi meg a **Final Fantasy** mélységét, van valami a **Koudelkában**, ami kiemeli a többi felszínű kóztól. Bonusz pontokat szerezhetsz a fizikumod, illetve varázserőd helyreállításáért, a túlélés kulcsa pedig a sebek begyógyítása miatt kritikusvá válnának, illetve megfelelő fegyverek és varázslatok bevetése. Összességében azonban mégis csak egy nagy polsozkavadászat a játék, némi RPG utánérzéssel fűszerezve. Helyezk belőle az eredetiség, ami napokig a képernyőre ültetné a PlayStation mániakusokat. ■

Pete Wilton

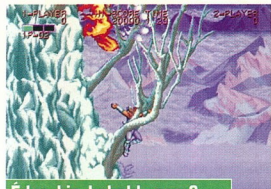
**PlayStation**  
Magazin

**ÉRTÉKELÉS**

■ GRAFIKA	Tűrhető, de nem kiemelkedő helyszínek és csatajelenetek	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Nehezen kiismerhető játék előre látható csatákkal	4
■ ÉLETTARTAM	Négy lemeznyi monoton harc:	6

■ **ÖSSZEKÉP**  
 EA **Koudelkában** két különböző programot, - egy RPG-t és egy 3D-s kalandjátékot - gyűrték össze a fejlesztők. A háttérrel valószínűleg kiállja az idők próbáját, de még mindig a **Vandal Hearts II** és a **Resident** tűnik a legjobb partnernak.





### Édes kis kobold, nem?

Szokdócsald keresztül a térbeli sokszögből álló hátrajárókat a már ismert régivágású figuráival!



Csodálnivaló törekvés. Hyru képeben mindenféle, az eredeti játék grafikáját idéző rosszfiúval kell megküzdened.



RAGADJ MEG EGY KARDOT ÉS LÁSS VILÁGOT: ÉLTETŐ SZLOGENEK... DE NEM ÖRÖKKÉVALÓK



# Strider 2

Meglehetősen izgi játék teli bonusszal: egy ideig mindenképpen lefoglal

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	Virgin
■ FEJLESZTŐ	Capcom
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSK SZÁMA	Egy

**HA EZ TETSZETT  
MIT SZÓLJ EHÉZ?**  
(PSH 8/10)  
**R-TYPES**  
A nyolcvanas évek hegymányos  
oldalról célzó hatóvetűje

**A** mikor a *Strider 2* berobbant az irodába (a hátsó hajóablakon) mulatságos eseménysorozat vette kezdetét. Csapatunk egy része megsejtette érkezését és indiánvöltéssel, oklukkuk az asztalt csapkodva rávetette magát a lemezre, hogy beteljesítse kardforgató álmait.

Utóljára ehhez hasonló hirtelen felindulást az eredeti *Strider* okozott, amely tavaly innepelte a 10. születésnapját. Akkoriban a *Strider* minden kis eldugott irodában ott volt, a Mega Drive-on, a Spectrumon és a Commodore 64-en, és klafa kis szórakozásnak bizonyult. Egy kardforgató titkos ügynök szerepét töltött be, aki méltóságát teljesen, a veszteségi statisztika állandó gazdagításával végtá keresztül magát az ellenségés bázisokon. Reggelire, ebédre és délutáni teára is főnökötlen foggyasztott. Ő azok a régi szép idők!!! De már nem kell tovább nostalgizálnunk, ugyanis megjelent a *Strider* második konzolos változata.

A folytatásra meglehetősen sokat kellett várunk, de ha eddig a *Strider*-hez hasonló játékra vágytunk, akkor a *Strider 2*-vel mindenképpen elégedettek lehetünk; kísértetiesen hasonlít az eredeti játékhoz. Titkos ügynökünknek már a *Strider*-ből ismert feladatokkal kell megbirkóznia. Ahhoz, hogy egyik szintről a másikra eljussunk le kell gyilkolnunk minden utójába kerülő élőlényt, és be kell kerítenie a tiszteket. Nem túl sok agymunkát igénylő teljesítmény, de legálabb pihenhető. Ráadásként a hagyományos, oldalról célzó japcsi hatóvetű is megtalálható benne.

A grafika különleges módon ötvözi a régi és új technikai elemeket. Mig az előttünk elhaladó háttérdiszletek 3D-sek és térbeli sokszögekben állnak össze, addig a szereplők kétdimenziós figurák. A játék során te magad is tanúja lehetsz annak, hogy ez a kombináció meglepően jól működik. A mélység hatások erna érdekes variációi felelősek a lenyűgöző

perspektíva változásokért, és a kis kétdimenziós figurák elterszerűvé tételéért. A főnökök az egész képernyőt betöltik, lelegettérelítő nagyságú figurák, akik halhalos erejű forró plazmát okádunk bűzös szájnyílásukból. Undorító.

Meglehetősen izgi játék teli bonusszal, egy ideig mindenképpen lefoglal. A *Strider 2* legnagyobb hibája azonban az, hogy a hossza nem éri el egy teljes értékű játékét. Mig magasabb szinteken meglehetősen nehéz, ha alacsonyabb szinten játszol egy óra alatt túl vagy rajta. A szereplők változathatók, de a játék menete nem, így nem sok minden bír rá arra, hogy sokáig nyúljost ezt a játékot. Bár az eredeti *Strider*-t annak idején mindnyájan imádtuk, ma fájó szívvel kijelenthetjük, hogy a mostani játékhoz képest, a *Strider 2* már elavult és túlságosan egyszerű. Amennyiben hosszú távú befektetésre vágysz, semmiképpen sem ajánljuk. ■

**PlayStation**  
Magazin  
**ÉRTÉKELÉS**

■ GRAFIKA	a 2D-s és 3D-s ábrázolás kitűnő kombinációja	7	■ OSSZKÉP	Dobd el az agyad, nem lesz rá szükséged a <i>Strider 2</i> közben – és ez nem feltétlenül baj. Nem rossz játék, amíg tart, egy gond van csak, hogy viszont nem tart: sokáig
■ JÁTSZHATÓSÁG	egy csipetnyi szórakoztató „old school” (hagyományos) brutalitás	7		
■ ÉLETTARTAM	Az izgi ünnepmórtó rész: egy pillanat alatt megundod	3		

Al Bickham

**6**  
A TÍZBŐL





**Jegyeket,** börtönöket, ellenőrzéseket felmutatni! Mászt fel a kocsit tetejére, ha feltűnik egy sínbódó, vagy egy terrorista.



**„Büntesd meg az ellened vétkezőket”, de a zárt kocsi térben csak rövid sorozatokat lőj!**



**Hosszú a szerelvény.** Idővel azon kapod magad, hogy kocsiról-kocsira járkálós kiegészíték után kutatva.



**NEM, NEM, HADD MENJEN! CSI-HU-HU-HU, CSI-HU-HU...**



# Chase The Express

**„Mióta számít az Under Siege 2 irányadónak a játékok terén?”**

**KARTOTÉK**

■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Sugar & Rockets
■ MEGJELENÉS:	Szeptember
■ KORHATÁR:	15 év fölött
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ? RESIDENT EVIL 3: NEMISZ (PSH 08/10/10)**  
Egyszerűen brilliáns, gondolatbódító rejtvényekkel!

**T**alán megfordult már a fejedben, hogy tovább üldözzöd a robogó vonatot, hátha Izgalmasabbá válik a játék. Am ne felejtés: „A temető tele van optimistákkal.” A gyengécske forgatókönyv egy katonai vonat, egy terrorista támadás és egy nukleáris robbanófej körül bonyolódik, és gyűsan hasonlít egy már jól ismert játékhoz. De mióta számít az *Under Siege 2* irányadónak a játékok terén?

Azt állítani, hogy a CTE a *Resident Evil* alapján készült, távolról sem helytálló. A programok valójában minden részletet lemásoltak az irányítópulttól kezdve a készlet-nyilvántartáshoz használt betűtípusokig. Sőt, még az enged-le-a-kádat-megtalalod-a-kulcsot trükköt is átvették. Amit elfelejtettek utánozni, az a feszültség, a játszhatóság és a mögöttes tar-

talom. Ezek után nem meglepő, hogy a csatajelenet kész katasztrófa. A kézi célzórendszer az ellenségre helyez egy keresztet, és apró nyilakkal jelzi a célzás pontosságát: épp, mint a *Syphon Filter*-ben. Hála a *Resident*-ben megszokott rögzített kamera-beállításoknak, a játék több mint 90 százeleában nincs az ellenség a képernyőn. Ha puskavégre akarod kapni őket, körbe-körbe kell rohagálnod, amíg be nem kerül egyikük a kamera látószögébe. Ha eddig nem lönek szívére, elkezdhetesz tüzelni. Ha takarékoskodni akarsz a municióddal, és inkább elbújsz a járórok elöl, csak ki kell kerülnöd a látószögből. A következő trükköt a kutyáknál kell betvetned: ha meg akarsz szabadulni tőlük, hajolj le, különben a gyökök elrepülnek az ebek fölött.

Ha játszottál a *Resident Evil*-tel, már tudod, milyen idegesítően hosszúak a pályák közti szünetek. Vajon kinek az ötlete

volt ezeket az üresjáratokat a vonat aktuális állomáshelyéről tájékoztató FMV filmekkel kitölteni?

A játék általános problémája, hogy az egész történet a vonat szűk zárt terebén játszódik, ahol előre-hátra rohagva kell a feladatot megoldandó. Keveseket kárpótol a nyegyel, kocsiiban található és a tizenötödikben felhasználandó kis kutyányért folytatott harc izgalma a játék összes hibájáért. A fejlesztők jóindulatát egyedül az bizonyítja, hogy legalább a programot tartalmazó két CD-t megkímélték a szennvedéstől, mivel négy-öt óra alatt a játék vége lehet émi. Persze, csak akkor, ha nem egy különleges befejezést választasz.

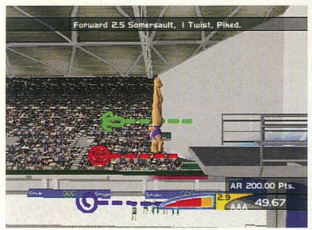
A Chase The Express pályafutása valószínűleg egy kamikázé-bombázó repüléséhez lesz hasonlatos: nagyon durran és nem túl hosszú életű. ■

Zy Nicholson

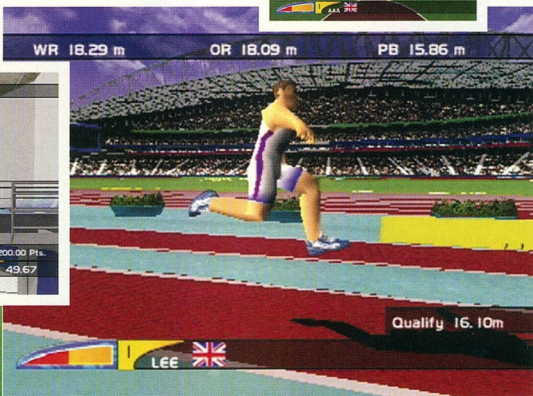
**PlayStation Magazin**  
**ÉRTÉKELÉS**

■ GRAFIKA:	Monoton, durva textúrával és zavaró FMV-ekkel.	5	■ ÖSSZEKÉP:	Egy egész könnyűtárra való hibát sikerül az alaponceptiőbe belezsúfolni, de más szempontból sem nyújt sok örömet a játék. Nem lesz könnyű kitörölni ezt a szegényfajtaított játékfejlesztés világából.
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Ha a harci-rendszer nem működik fairén, minék egyáltalán harcolni?	3		
■ ÉLETTARTAM:	A másfélóra befejezés lehetősége nem jelent erős késztést az újrajátszóra.	2		

**4**  
A 10-BŐL



**Ugrás, szökellés,** mi-egyéb – csak gyorsan azokkal az újakkal! Ahogy várható volt, a jop-pad eszrevessze püfölső a nap-sztárja, azonban emellett stratégiá-zásra is marad idő



MEGSZÁLLOTT, LÓGÓS, VAGY HÉTVÉGI SPORTOLÓ – TE MELYIK KATEGÓRIÁBA TARTOZOL?



# Sydney 2000

„Rengeteg és élvezetes a kétjátékos mód,

## KARTOTÉK



■ KIADÓ	Eidos
■ FEJLESZTŐ	ATD
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

**K**évesen merték versenyre hívni az atlétikai játékok királyát, az *International Track And Field*-et, egy okból: a játék úgy tűnt, hogy a lehető legmagasabb szinten valósította meg a gombpüfölest. Ekkor azonban megjelent az Eidos, hogy bemutassa a nyár másik fő sporteseményét, és még egy igényesen kidolgozott Egyjátékos mód-al is kecsegtet, hogy mélységet adjon a(z ujj)fájdalmas játékmotetnek.

Egy komoly probléma az atlétika-szimulátorok fejlesztőinél, hogy úgy ké-szítsék el az idegesítően fájdalmas játékmoteteket, hogy a játékosnak megérje az összes remegő ujj – tehát vagy kell valami, ami végig ében tartja az érdeklődését, vagy a játék végén kell bemutatni valmit, ami megérte a fáradságot. És bár a *Sydney 2000* hasonlít a *Track And Field*-re annyiban, hogy nagyon jó érzés vele legyőzni a barátaitad, nem mindig úti meg a mércét.

A játék maga 12 sportágat szerepeltet, a hagyományos kedvencektől – itt említendő a 100m-es futás és a gerely-

hajtás – az újabbakig, mint a kajak-szalom és a kerékpározás. Ami igaz, az igaz, az Eidos-nak sikerült megtalálnia az egyensúlyt az ügyességet és az agatlan gomb-gyilkolást igénylő versenyszámok között, mint például a 110m-es gátfutás, vagy a 100m-es úszás. A galambölvészet esetében például összpontosításra és precizításra van szükség.

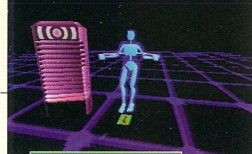
Sajnos, az a jellemző, hogy a gombokat püföelve megfelelően felgyúrhatod a játékosaidat, az élvezeti skála rossz oldalán helyezkedik el. És bár növeli az időt, ami a játék megnyeréséhez szükséges, egy verseny-alapú, otletesebb rendszer jobban működött volna.

Sajnos a töltési idők maratonik. Még a Gyakorló módban is, ahol pedig a versenyszámokat sokszor meg kell ismételn, állandóan várni kell a töltőtesre; ez pedig nagyon idegesítő tud lenni.

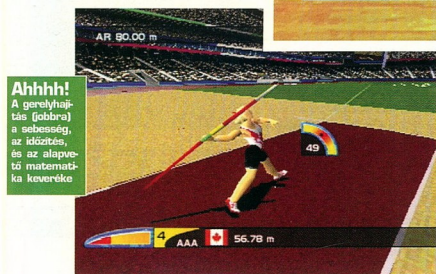
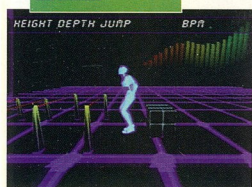
Van néhány olyan terület, ahol úgy látszik, hogy az ATD meg akarta magának spórolni a munkát. Például a sportolók mozgásrögzítése olyan, mintha

egy embertől származna. Az eredmény pedig egy szuper-nehezsúlyú sülyem, aki kecsesen rázza a csuklóit egy-egy sikeres bemutatott gyakorlat után. visszajátszási zögek is enyhén gyánú – ha olyan balszerencés vagy, hogy sprintnél a közelebbi oldalról szemléld, előfordul, hogy semmit sem látsz. Persze azért nem csak negatív tulajdonságai vannak a játéknak a kommentár, az arénák, és a sportolók felszerelése mind hivatalos licenccel rendelkezik, és ez valamennyire segít előteremteni az olimpiai hangulatot.

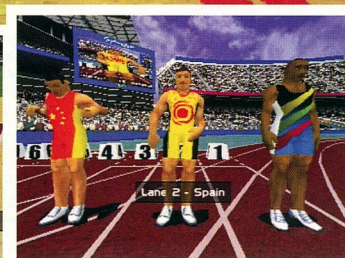
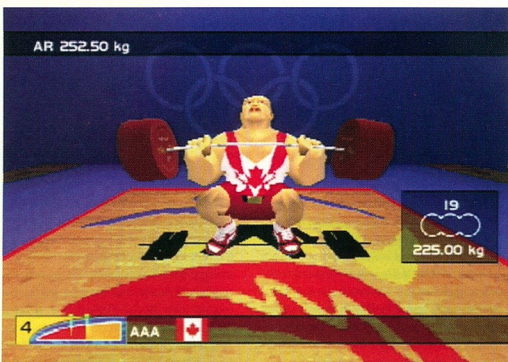
A *Sydney 2000* sok kellemes két-játékos pillanatot tartogat a számodra és az egyjátékos mód gyakorlatilag p-csek. A tornaméri gyakorlatok sokkal kevésbé szórakoztatók, mint a valódi verseny, és az Eidos jobban ténne, ha átgondolná a stratégiáját, amivel a játékot hosszán tartóvá akarja tenni. M lenne, ha beletennének még egy pár sportágat? Biztos nem lenne olyan nehéz odacsapni a megfáradt/höz a távcugrást, a 200m-es futást, a diszkoszvetést, és az új úszó-számokat, mivel



**A virtuális játék.**  
Puffold a gombokat, hogy minél jobb létesítményt a tornateremben, ahol az egyetlen ellenfeled az óra. Ez egyébként nem valami szórakoztató.



**Ahhhh!**  
A gerelyhajítás (jobbra) a sebesség, az időzés, és az alapvető matematikai konverzió.



## de végül is egyedül az igazi

mind a játékokban meglévőkön alapulnának. A Sydney 2000-n látszik, hogy sokat dolgoztak vele, de még így sincs meg benne az a plusz, ami az olimpiai aranyérem elhódításához kell. A készítő megpróbált a versenyszámok változatosságával és a játékosok olimpiai módban történő fejlesztésével elérni, hogy a játék magával ragadóbb legyen, mint az *International Track And Field*, sajnos ez nem sikerült: ugyanúgy a játékos mód dominál, mint a hasonló stílusú gombnyilkos programok esetében. Ahogy azt mindenki tudja: „Egyedül nem megy...”. A Sydney 2000-n ugyan látszik, hogy sokat dolgoztak vele, de még így sincs meg benne az a plusz, ami az olimpiai aranyérem elhódításához kell. ■

Lee Hall



**Már előre fáj az ujjunk**  
– íme a tizenkét kiválasztható olimpiai versenyszám

ARCADE  
Accept X Back

**PlayStation**  
Magazin  
**ÉRTÉKELÉS**

■ GRAFIKA Nagyon jó, de tulajdonképpen végig ugyanaz 8

■ JÁTSZHATÓSÁG Bátor – még ha nem is tökéletes – próbálkozás az egyjátékos fronton 7

■ ÉLETTARTAM A többjátékos mód örökké király marad; az olimpiai mód is kellemes 7

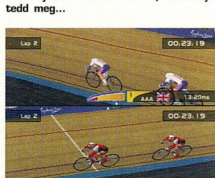
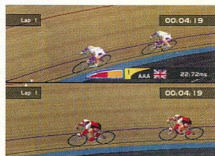
■ ÖSSZEKÉP

Sokkal élvezesebb, mintha egy sajrszelével dörögelnél az újakat, bár az eredmény végül ugyanaz. Körmeit, főrácit, és használatatlan kezét hetekig, jó próbálkozás, de sajnos az utolsó gótot nem sikerült vernie.

# Sydney 2000

**HOGY KELL....**

**NYOMNI A PEDÁLT AZ ARANYÉRT A SPRINT-VERSENYEKEN**



A második körben pihen egy kicsit, és készül fel a végső csatára...



Végül pedálóz örülten, mintha démonok szálltak volna meg, amíg elsőnek át nem érsz a célvonalon.

**HA EZ TETSZETT,  
MIT SZOLSZ EHHEZ?**  
INTERNATIONAL TRACK &  
FIELD 2 (PS2) 7/10  
Csak a grafikája hogy kíváncsi  
nivalót maga után.

**7**  
A 10-BŐL

AHOL BÉNA EMBERKÉK BÉNA JÁRMŰVEKEL SZÁGDOLDOZNAK



## ATV Quad Power Racing

### KARTOTÉK

■ KIADÓ	Acclaim
■ FEJLESZTŐ	Climax
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

**N**ormális körülmények között az ember azt hinné, hogy végigdöngölheti az összes pályát egy négykerékű motorral, ám el kell hogy szomorítsam a rajongókat. A játék elején a gyakorló pályákon furcsa módon még nem borulunk fel az első kanyarokban, pedig homokdűnék és jégén is szlalomozhatunk, viszont ha már jobban belemélyedünk, észrevevessük hogy a legkisebb kavicsok is könnyebb elcsúszni, mint egy banánhéj.

Nyugodtabb lenne a lelkiismeretünk, ha csak ennyi kivételt találnánk az ATV Quad Power Racing-ben. De sajnos a játék tele van kevésbé szembeütő és nagyon is szemetesítő hibákkal. A legidegesebb az, amikor egyszerre több jármű is feltűnik a képernyőn, mert ekkor olyan érzésed tá-

mad, mintha a processzor kiszálna a gépből, és káromkodva becspanná maga mögött az ajtót. Ugyanis a 80 km/h sebesség inkább húsznak tűnik az esetek többségében. Sajnos a grafika sem sikerült valami szemet gyönyörködtetőre. Vannak olyan grafika pályák, ahol a dombos részeknél a grafika hiányossága miatt látod az ellenfeleidet, amint épp egy sziklán hajtanak keresztül, és ez a tény azon felül, hogy idegesít, még könnyen meg is téveszt. A pályák felépítése is olyan sablonos sémákba áll, hogy az első kanyar után már tudni fogod mi vár rád a következőben. Nem is beszélve az útra belógó temérdek gazról. Szomorú, hogy ezt kell mondanom, de az ATV olyan béna lett, hogy ezt még tovább rontani már művészet lenne.

Al Bickham



**„Ami minket leloboz?” 1**  
Gyengén kivitelezett grafika, halálra tömött képernyő, izonyatos lassúság és nagyon ócska pályák. Akkor inkább költésd el az árát a Vidám Parkban...

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- JÁTSZHATÓSÁG
- ÉLETTARTAM

- Semmi említésre méltó... 4
- ...itt még annyi sem. 3
- Ahogy jött, úgy ment. 2

#### ■ ÖSSZEKÉP:

Ez a játék ideig sem hiányzott senkinek, de ezertul biztos, hogy nem is fog. Az ATV Quad Power Racing egy igen alulajárték szerényen genge grafikai, nem igazán konzisztens játékszerűség. Azt ajánlom mindenkinek, hogy messziről kerülje el!

## KÖZLEKEDÉSI SZABÁLYOK? MINEK?



## Street Scooters

### KARTOTÉK

■ KIADÓ	Eon
■ FEJLESZTŐ	TYO
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

**R**égebben a robogókról sajnos azok az emberek jutnak az eszünkbe, akik a motorról kapják le a mit sem sejtő járókelő válláról a tászkáját, és egy észvesztő kamikaze üvöltés kíséretében el is tűnik a tett színhelyéről. De szerencsére ez a tény egy pár év leforgása alatt „kiment a divatból”, és ma már örömmel száguldozunk a városban kisméretű járgányunkkal.

Azonkívül, hogy mindennapjaink szörnyű forgalmi dugót elkerülni kell kis sikátorokon át közlekednünk, még a Road Rash-ből már jól ismert küzdelem is a tenivalóink között szerepel. A számos választható karakter mindegyike fel tud kapni valami használható tárgyat menet közben, amit csekély odafigyeléssel hozzávaghathatunk riválisainkhoz. De ha ez

valamilyen okból kifolyólag túl komplikálnak tűnik, akkor csak rugi bele egyet és ellenfeled szépen felkenődik a falra. Hisztiek vagy sem, ebben a játékban minden olyan motivum szerepel, ami egy pompás játékhoz kell. Remekbeszabott pályákon, nélkülozhetetlen zett téren belüli és szabadban való üdözéseken, lépcsőfeljárókon, veszéséken és rengeteg bezárt ajtón kell átgázolnunk. Számos opció közül válogathatunk, beleértve a gyakorló-, és a bonuszpályát, ahol egy kissé hiperaktív macskát kell elkapnunk. Ez idáig mind nagyon dicséretes, de a Street Scooters sajnos olyan, mintha nem lenne igazán befejezve. A grafika hiányos, a pályák néha összefüggéstelenek, és a harc sem funkcionál úgy, mint ahogyan kéne. Ez ez igazán nagyon bosszantó.

Paul Rose



**„Ami minket leloboz?” 2**  
Az biztos, hogy ez nem London 1985-ben, de azért nem olyan rossz. Milyen már a Modern Talking?

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- JÁTSZHATÓSÁG
- ÉLETTARTAM

- Nagyon részletes, de csak a rossz értelemben. 5
- Játszható, csak egy kicsit hiányos. 6
- Biztos, hogy nem csak egyszer fogod végignézni. 6

#### ■ ÖSSZEKÉP:

Azaz, hogy csodálatosan kivitelezett pályákon arra mehetsz, amerre csak akarsz, a Street Scooters kérdéseit a megbosúsítunk. De annak is sajnos csak a felét, mert a grafika néha rémisztően hiányos.

AMITŐL A HAB CSAK A SZÁDBÓL FOG JÖNNI



# Wild Rapids

## KARTOTÉK

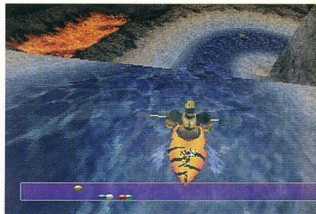
■ KIADÓ	Eon
■ FEJLESZTŐ	Fujimic
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

**E**z egy olyan játék, ahol a szabályokat nyugodtan elfelejtheted, mert nincsenek is, úgyhogy ellenfeleidet egy könnyed mozdulattal átfordíthatod a vízben, természetesen akaratkod ellenére. A lényeg, hogy minél extrémebben vezessz le az éppen aktuális folyón vagy vízesésen.

Nem is csodálkozik azon, ha ez már felkeltette az érdeklődésedet. De a *Wild Rapids* minden, csak nem izgalmas. Ugyanis a játék feleltetését valószínűleg egy olyan „hozzáért szakember” készítette, aki bizony, hogy még életében nem látott egy szimpla evezőt sem. Sőt, a víz grafikai kivitelezése is páratlanul gyenge, mert inkább hasonlít egy kékszínű aszfaltúra, mintsem egy folyóra, nem is beszélve a természet kiteremtendő sziklaról. Olyan dícta és irrális akadályokat kell kikerülnöd, amik egy igazi vadvízi kaja-

kozónak még a legrosszabb rémálmaiban sem fordulnak elő. Példának okáért jéghegyek, lava-folyamok és alligátorok próbálnak majd megakadályozni abban, hogy az első helyezést elerd. A *Wild Rapids* igen silány és összefüggéstelen opcióival csak még jobban összezavarja a játékost, ahelyett, hogy inkább egyszerűnek és átláthatóbbnak kéne lennie. Ráadásul a kétépítékes mód is olyan gyatra, hogy még az életkedve is elmegy az emberekből. Pedig ez lehetett volna a játék mentőmellénye a totális kudarcból. Ami nem is csoda, hiszen meglepve észleltük, hogy ugyanaz a fejlesztőgárda felelős ezért a játéknak, mint a szintén nem túl észszerű akadályokkal teletűzdelt *Cool Boarders*-ét. Oh, istenen, könyörögve kérek, hogy a továbbiakban neints meg a többi iszonytató extrém sportpottok! ■

Paul Rose



**Temérdek kajak.** Az extrém sportok csak addig maradnak érdekesek, amíg szökecskén szöb és minél veszélyesebb trükkökkel koprazsathatjuk el a nagyteremtőt.

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Hát, a feeling-ét jól etaltalíták.	3
■ JÁTSZHATÓSÁG	A WC lefolyóban biztosan szebben mutatna.	2
■ ÉLETTARTAM	Talán valamennyire még élvezhető is.	3

### ÖSSZKÉP

Az biztos, hogy úszógumi nélkül úgy elűlnyehre a játékosnagyzban, mint egy darab kő. Az öök nagyon jó, de egy kis erőteljeség is vltokt volna a *Wild Rapids*-ba, az napszakban már nagyon kevés, mert ennél a programnál gumicsőrével a Bátoran is sokat izgatneshoz.

3

A TÍZBŐL

SZÜLŐI FIGYELMEZTETÉS: EBBEN A JÁTÉKBAN NEM KELL ELEMET CSERÉLNI



# RC De Go

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	Acclaim
■ FEJLESZTŐ	Taito
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

**M**i nagyon kedveljük a *Taito*-t, azt a céget, aminek a *Bust-A-Move*-ot és a *Vadonatúj Landmaker*-t köszönhetjük. Éppen ezért nem is számítotunk az *RC De Go* megjelenésére. Ez körülbelül olyan, mintha Berényi Miklós elmenne közlekedési rendsznek – valahogy nem a műfaja. De ez nem csak szimplán egy *Taito* játék, ez inkább egy kifejezetten bna *Taito* játék.

Az ötlet egyszerűen csodálatos. Vegyél alapul néhány távirányítós kisautót, és versenyztesd őket kül-, és beltérben egyaránt az előre kialakított pályákon. Olyan, mintha a GT-é és a *Re-Volt*-ot ötvöznénk. Bárcsak így lenne... Mielőtt az autók a startvonalhoz kerülének olyan érzés kerit a hatalmába, mintha a *Taito* szándékosan összekeverte volna a kocsik irányítási

frövelenciát. Ráadásul a kamera is a lehető leghelyetlenebb állásokból mutatja az autókat, ugyanis össze-vissza forog. Ezt az autók szinte már betegenes érzékeny irányítása nehezíti meg, ráadásul az állandóan változó kameraállások miatt még az sem látod, hogy milyen dözsözögés kanyar van előtted. Emiatt biztos, hogy milyen sorozatosan vagy a falnak, vagy az ellenfeleid autójának fogsz ütközni. Ráadásul végig arra kell figyelni, hogy ki ne fuss az időből és ezért olyan minden egyes verseny, mintha sosen éme véget. Egyzóval legalább harminc-ötfele kamerailles váltakozik csak egy pálya leforgása alatt, ami miatt az adrenalin szinted biztos, hogy az egekig fog szökni, ahelyett hogy az legyen a legnagyobb gondod, hogy hogyan tudnád beteszolni a fejedet az aprócska motorháztetőbe. ■

Pete Wilton



**Egy kis RC.** Te és a játékos-társad tonkrezuhathatjátok egymást miniatűr autókban. Vigyázz, ha véletlenül utolsónak az utolsó körben az Escort XR3i-vel!



4

A TÍZBŐL

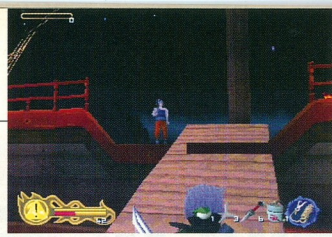
## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Pompás színek és tökéletesen aprólékos, de egyben zavaró	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Az időtka kameraillesékek és az irányítás is szörnyű	4
■ ÉLETTARTAM	Bizmos tennivaló, de valamért mégsem hoz lázba	4

### ÖSSZKÉP

Néhány eredeti ötlettel teljesen egyedivé lehetett volna tenni az *RC De Go*-t, de annyi fantasztikus autós játék jelent meg a riválisoként, hogy semmi értelme pont erre pocskoldni a pénzre.



**Nindzsa kebab**  
Szomorú módon a kamikaze támadások eredménye a hirtelen halál, és ennek eredményeképpen inkább azon kell gondolkodnod, hogy kapt-ei az ördök csandóson

VIGYÁZZ AZZAL A KARDDAL. MÉG MEGVÁGSZ VELE VALAKIT...



# Tenchu 2: Birth Of The Assassins

„Nem ez az a játék, ahol nekieshetsz minden ellenségnek, hogy

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	Activision
■ FEJLESZTŐ	SEJ
■ MEGJELÉNÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	18 év
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

**V**alamiért a legtöbb embernek az a meggyőződése, hogy a nindsák tisztelretémelő harcosok voltak. A valóságban hagy egy Daimó (a középkori Japán hadurai) őket alkalmazta bérgyilkosként, tolvajként, vagy kémként, a többi Daimó megbecsülése nagyban csökkent. Egy olyan társadalomban, amely a tisztességen és a becsületen nyugszik, egy ilyen tett a legösibb törvények ellen való véték volt.

Azonban mi jelenleg 2000-t írunk; kit érdekel a történelem? A Tenchu 2-t egész biztosan nem – itt keveredik a nindsák eszköztára és a Bushido becsületkódex, amelynek eredményeképpen egy teljesen tisztességes nindsák kap a játékos. Aggodalomra semmi ok – a játék még így is csúcs.

Az első rész rajongói ismerik már a lényegét. Lehetsz Rikimaru vagy Ayame, két igéretes nindzsa, és lopakodást, ravaszságot, és némi tervezést igénylő küldetéseket kell végrehajtanod. A munka elvégzéséhez rendelkezésedre áll a kardod, egy mászókarom, és egy rakás

más eszköz, mint például a sebkötöző csikok, vagy a puszkapor.

Az ellenséggel való nyílt harcot mindenképp kerülöd kell. Nem ez az a játék, ahol nekieshetsz minden ellenségnek, hogy aztán sértetlenül kerülj ki a küzdelemből. A harcosok örök, és egyéb ellenségek, akikkel a játék során találkozol, legalább annyi sérülést képesek neked okozni, mint amennyit te nekik, és ha véletlenül egy olyan nindzával akadsz össze, aki mérgezett pengével hadonászik, jobb, ha visszaküszöl a fák közé...

A rajongók azonban arra is emlékeznek majd, hogy erre is van megoldás. Tartsd lenyomva az **○**-t, és Lopakodó módba kerülsz, ami bár lassabb a normális mozgásnál, teljesen zajtalan. Amíg nem kerülsz az ellenség látóterébe, és oldalról, vagy hátulról

közelítesz, elintézheted a kardod egyetlen suhintásával. Ha nagyon pontosan dolgozol, még egy kis jelenetet is kapsz jutalomképpen, ahol nindzsák stilszerűen tesz pontot a delikvens eléletnek végre. Szükség esetén monddani, hogy nem a legvértelenebb játékok egyike – húsz perc és úgy érzed, megvadulsz a sok vöröstől...

A Tenchu 2 egyik erős sége a mód, ahogyan a terепet felhasználhatod a lopakodásra. Egy pár próbák között után rádöbbensz a nyílt harc reménytelenségére – túlságosan sok egészségpont-vesztés ahhoz, hogy tartós módszerként használj. A terепet támadásra és védekezésre is felhasználható: mi történne mondjuk, ha felküsznöl arra a fára? Talán felülről vethetnéd magadat a gyantátlanul elhaladó ellenségre, hogy aztán



## HOGY KELL...

### CSENDÉS ORV- GYILKOSSÁ VÁLNI



Az egész erre megy ki – a pusztá erő helyett a meglepetést felhasználni fegyverként. A trükk az, hogy fedezékek mögött kell bujkálni, amíg csak el nem éred az ellenfeledet.



Most oszoni fal a legközelebbi falra, és a Nézelés gomb (N) segítségével tartás a szemed az ellenségen. Ne mozdulj, amíg nem vagy benne biztos, hogy hátat fordított neked.



Jól csinálod, és a jutalmad egy jelenet, ahol Rikimaru megmutatja, mit tud a karddal – így kell stílusosan és hatékonyan megszabadulni az ellenségektől.

**HA EZ TETSZETT,  
MIT SZÓLSZ EHEZ?**

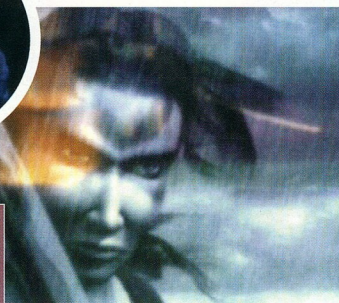
TENЧU  
Nem olyan kidolgozott, mint a folytatás, de így is teljesen Jó. (PSN 7/10)



**Nyűgözz le** mindenkit! A parkban való surranás közben nindzsáink azt se tudják, hol van, mikor valaki az égből ugrik rá



**Egy élő ember:** a maszkos fickóról van szó. Húzd vissza a szárválkánál fogva, majd tekerd ki a nyakát, ne zavarogd a köböt. Na, ez se megy már farsangra ebben a szerkóban...



## aztán sértetlenül kerülj ki a küzdelemből

csendesen végezhesz vele? Mindig találgatni kell, hogy felhasználsd a környezetet, akár erdőrdő, tengerparti városról, vagy hegyi településéről van szó.

A játék egyetlen rossz tulajdonsága, hogy nem sokban különbözik az eredetitől – nincsenek új mozgások, csak egy újabb csomó lopakodós küldetés. Ez azért nem sokat ront a hangulaton – még mindig hamisítatlan élvezetes, és ha egy küldetés esetleg legyőzne, egyből megjön a kedved, hogy újra játssz, és szembeszállj vele a győzelemért. Ennyi elég is történelmileg hűtlen nindzsa barátainkról – a Tenчу 2 kötelező azoknak, akik kihagyták az első részt, és megér egy pár kellemes órát azoknak is, akik nem.

Al Bickham



**Új küldetések** – a Tenчу 2-ben lehetőséged nyílik saját küldetések és karakterek létrehozására

**PlayStation**  
Magazin

**ÉRTÉKELÉS**

■ GRAFIKA	Kidolgozottabb és gyorsabb, mint az első részé	8	■ ÖSSZEKÉP	A Tenчу 2 egy vagy két pontot elvesztett ott, hogy nem sokkal több, mint egy küldetéslemez az első részhez. A küldetészerkesztő azért biztosítja, hogy ne und meg egyhamar.	8
■ JÁTSZÁZHOSZÁG	Kihívást jelent, de nagyon élvezetes	7			
■ ÉLETTARTAM	A Küldetészerkesztő használatával hatalmas	8			

**7**

A TÍZBŐL

# SZEMLE



Ezek a kiskrapekot jobban tennek, ha kismosnak a moskos szajukat. Mit szolna a mamujuk, ha hallana oket?



### Bombardiado

Epits fal varokat, majd rombolj le mindent, hogy nagyobb hateroju fegyverekhez juthass hozzá, de segitsegukkel könnyebben halogra tehess az ellensegis kihaverokat.



BARÁTOKRA MINDENKINEK SZÜKSÉGE VAN. MÉG AKKOR IS, HA ANNYIT KÁROMKODNAK, MINT A TEAM BUDDIES KIS TÖPSZLIJEI..

# Team Buddies

Minden megbízatás egyedi megoldást igényel

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Pygnosis
■ MEGJELÉSEN	September
■ KORHATÁR	15 év felett
■ JÁTEKOS SZÁMA	1 vagy 2

**HA EZ TETSZETT MIT SZOLSZ EHHEZ?**

**SYNDICATE WARS** (PS2 9/10)  
Pazar stratégiai játék. Tartsd szárazon a puskaport és tüzezl, amikor elérkezik a pillanat!

**J**ó néhány megdöbbentő játék jelent meg már a piacon. Volt már szerencsénk soklóló játékokhoz is. Az ismertebb programok némelyike még a „botányos” jelzőt is kiérdemelte. De a *Team Buddies*-nál durvább játékot még nem láttunk - jobban mondva hallott - a világ. Döbbenetes! Valahányszor egy kihaverodat lövés éri, lesiesik egy sziklafalról vagy bepanszol valakinek, éktelen káromkodásba kezd. Ne értesek félre, nem kívánunk erkölcsi prédikációt tartani nektek, de ami sok, az sok: a *Team Buddies* trágárkodási szintje már az elviselhetetlenség határát súrolja. A játék színvonalát egyértelműen lerontják a felesleges, legkevésbé sem szexuálpáris kifejezések. De hát akkor mi a játékban a vonzó? Ha túl tudunk lépni a szalonképesnek semmiképpen sem nevezhető nyelvezeten, megállapíthatjuk, hogy a *Team Buddies* kifejezeten szórakoztató játék. A feladatok egy csapat kihaver („*Team Buddies*”) - pottöm, kukaalku

krapek - elirányításából áll, akinek egyetlen céljuk az életben, hogy minden útjukba akadó ellensegis tepszlit felrobantsanak. A fegyverek természetesen nem az égből pottyannak le hozzád, magadnak kell létrehozni őket. Minden szint tartalmaz ledobási pontokat, ahonnan a felszerelési egységek építőernyő érkeznek el hozzád. Először el kell szállítanod ezeket az egységeket a bázisora, majd az egységek kombinálásával új, nagyobb hateroju fegyvereket kell létrehozni.

Az alsóbb szinteken, ahol egy vagy két egység felszereléshez juthatunk hozzá, vadászpuskákat, gránátokat és új kiskrapekokat kreálhatsz. A későbbi hadjáratok során már tankokhoz, sőt még a Nagy Lépegető Harci Löveghez is hozzájuthatsz. Ezek a nem mindennapi részletek nemcsak a játék különleges hangulatához járulnak hozzá, hanem egyben fontos stratégiai elemek is. Az összes megbízatás egyedi megoldást igényel, hogy megnyerjed a játszmat, az azon múlik, milyen fegyvereket állítasz elő. Néhány küldetésnél fontos a

gyorsaság és a fúrge gondolkodás, a feladatokat időre kell megoldani. Az ilyen kihívások esetében nem érdemes időt vesztegetned arra, hogy egy halom felszerelési egységből egyetlen ágút építs fel. Valószínűleg jobban jársz, ha összezsakbálsz egy pár extra kihaver és néhány vadászpuskát. Ezek a fejtörők különösen szórakoztatóvá teszik a játékot.

Az alpári kifejezések tárházán túl a játék másik hibája, hogy időnként pokolian nehéz. De ne keseredjetelek el, minden küldetés végrehajtható. Bár lehet, hogy több tucatszor neki kell rugaszkodnotok a játéknak, mire megtaláljátok a megoldást, végül mégis sikerülni fog. Klafa kis játék: kar azért a sok felesleges káromkodásért, nélkülük a játék minden bizonylan nagyobb sikernek örvendhetett volna. A sok moskos kifejezés egyetlen eredménye, hogy a fiatal felhasználók egy része valószínűleg nem játszat majd az armüj kitünö programmal. Szégyen, gyalázat. ■

Al Bickhar

**PlayStation Magazin**

**ÉRTÉKELÉS**

■ GRAFIKA	Lenyűgözden 3D-s, néhány kedves figura	8	■ ÖSSZEKÉP	Rendkívül eredeti, szórakoztató játék. Ha megbirkózl a nehézségi fokok rendszeretlen váltakozásával és az ismétlődő káromkodásokkal, akkor sok meglepetésgyöngyi való részlettel találkozhatsz majd a <i>Team Buddies</i> -ban.	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Helyenként túl nehéz, de magával ragadó intelligens játék	7	■ ÉLETTARTAM	Trükkös kis játék, jó ideig el leszel majd vele	8

7  
A TÍZBŐL



# ONKYO®

*Megérkezett  
az Onkyo legújabb  
DVD-játszója!*

*Keresse boltjainkban!*



**119 990 Ft**

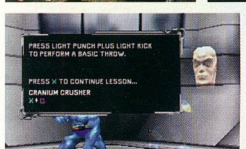
DV S535 (fekete és ezüst színben)

## **annex®**

*A házimozsi specialista*

**Márkaboltjaink:** 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



**Gyakorolj**  
az Akadémián, és  
gyűjtsd az erőt mielőtt  
éles harcra kever-  
redsz.



**Kérsz egy nyelvest?** Toad éles nyelve hatásos fegyver. Készül fel egy elhaló „Ahrrr...” kiáltásra.

## VAJON SIKERÜLT-E AZ ACTIVISIONNÁL AZ X-FAKTORT FELTUNINGOLNI?



# X-Men: Mutant Academy

„Mit tennél egy sarokba szorított, védekezésre képtelen ellenféllel?”

### KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Activision
■ FEJLESZTŐ:	Paradox
■ MEGJELÉNÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy vagy kettő

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHÉZ?**  
BLOODY ROAR 2 (PS2 B/10)  
Bloody Roar 2, ami gyors játszhatóságáért révén, még ma is az egyik legutóképebb bunyós játék.

**T**öbbé nem kell egyedül éreznünk magukat az X-Men rajongóknak, hiszen a világ összes tévécsatornája és utcája Wolverine illetve Storm arcképpel van teleaggatva. A filmforgalmazók valószínűleg bosszankodva szemlélik a 20<sup>th</sup> Century Fox idei slágerfilmjére épülő **X-Men: Mutant Academy** játék sikerét, mivel értesítőit remélk meglovagolják a mozi reklámját.

A Paradox fejlesztői a hagyományos 2D-s megjelenítés helyett egy 3D-s hangulatot próbáltak elérni a játékban, megfűszerezve azt néhány kamera-effektre épülő látványos mozdulattal. Ennek ellenére a program legfőbb hibái épp a divatja múlt 2D-s formátumhoz kapcsolódnak. Például a sarokba szorított ellenfél képtelen védekezni a rázüduló ütésekkal szemben, mert nem tud oldalra gurulni. Az ütőerős-érzékelés szintén hagy némi kívetni valót maga után: ha a játékosod önmagával har-

col, a találatok pontosan érezhetők, ám mikor más szereplőkkel kerül szembe, az ellenfél fejére mért csapások gyakran harminc centivel is a célpont mellett csapódnak be.

A támadó mozdulataid a legtöbb küzdelemben korlátozottak, de ellenfeleid mesterien alkalmazkodik a nehezen kivitelezhető speciális power-mozdulatokhoz is. Könnyen kényszeríthetnek közelharcba, ahol a védekezés rengeteg energiát ad fel fogja emésztieni. A számítógép által irányított ellenfelek védtelenül öklöcsapásokkal árasztanak el, és a roham után nem lesz könnyű egyenrangú ellenfélként továbbharcolnod.

A speciális mozdulatokat az ütés után több-ször megnyomott **X** gombbal aktiválhatod, melynek eredményeként rohamaid sajnos módon szálmasszá és fantáziatánná válnak. Például a ütés gomb többször megnyomásával csupán ugyanazt az ütést ismételtetheted: a várt összetett támadó mozdulatok, amiket a Tekken 3-ban megismerhetél elmaradnak.

A *Mutant Academy* szereplői sokkal inkább kartondobozból kivágott mesefigurákra, mint szuperhősökre hasonlítanak. Ráadásul, az erősebb játékosok kezdetben nem is hozzáférhető Kiegészítve mindezt egy kellemes kétjátékos móddal, olyan játékok kapunk, ami csak hosszafelkészülés és többszöri nekirugaszkodás után válik igazán élvezhetővé. Míg a legtöbb program kibővített Story- és Challenge-móddal próbálja az életertámat meggyújtani, a *Mutant Academy* az Academy-módot remél hosszú életet. Sajnos, azonban a serdülőkör is meglehetősen hosszúra nyúlik, és még a legalapvetőbb mozdulatok, - pl: a szúrás -, elsajátítása és alkalmazása is túlságosan körülményes sikerkedet.

Összességében a *Mutant Academy* egy nehez és meglehetősen frusztráló játék, ami megjelenésében a *Bloody Roar*-hoz hasonlatos, játszhatósága viszont hűz *Bloody Mary* felhajtásával vetekszik. ■

Lee Ha

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Ambiciózus, merész, kiváló 3D-s hangulattal	7	■ ÖSSZKÉP:	Sok pozitívum mondható a játékról, ám legfőbb erőnye, hogy mer újítani. Azonban bosszantó kezelhetlensége és felszínessége miatt nem jósolunk neki nagy jövőt.
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Néhány mozdulat komoly gyakorlást igényel	4		
■ ÉLETTARTAM:	Csak a lelkesesdedtől és türelmedtől függ	5		



A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA FELFEDEZI A FAJOK EREDETÉT...



# Evo's Space Adventures

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	Take 2
■ FEJLESZTŐ	Rune Craft
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	3 év felett
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

**C**harles Darwin ragaszkodott ahhoz az elméletéhez, hogy az evolúció fennmaradása érdekében csak a legerősebb maradhat életben amellet, hogy tökéletesen alkalmazkodnia kell az őt körülvevő környezeti tényezőkhöz. Vegyük például a kutyaikat, akik az értelmetlen ugatás koronázatlan királyai amellet, hogy az egereknek csak az elefántok ijesztgetése maradt hátra, mint elélet. Az Evo pont ezeket az állati szeszélyeket vette alapul ebben a hihetetlen eredeti platform játékban.

Evo nem más, mint egy kompjüter chip, aki bírtoakba tudja venni bármilyen teremtmény testét. Feladatot, hogy a különböz lények testi adottságainak segítségével old meg a rád váro rejtvényeket. Tehát, a kutyagatással terelheted a bárányokat, az egér

gyorsaságát khasználva pedig rohangálhatsz az egyik kapcsolótól a másikhoz. Az evolúció is nagy segítség jelent a számunkra, ugyanis a bírák növekedésével nagyobb magasságokba is képesek leszünk felugrani, a teknősök pedig különböz védekező testrészeket növesztettek, hogy megtéveszék vele a ragadozókat. Az Evo-t az teszi különlegessé, hogy mindig neked kell kiválasztani, hogy az éppen aktuális feladathoz melyik állat lenne a legmegfelelőbb. De sajnos a tökéletes alapötletet lerontja a borzasztó kameraállás, és a játék rettenetlő lassúsága. A kamera állíthatóságának a hiánya, és a cselekmény vontatott menetének az összhatása néha szinte már klauszrofóbiás élményt nyújt, emiatt csak a túrelmebb platform-rajogónknak ajánlom ezt a játékot. ■

Pete Wilton



**Egy kompjüter chip szerepében kell egy sergenyi bizarr élőlény testi adottságait kezelned az űrben.**

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Nagyon látványos, de a fixált kameraállás ezt lerontja.	5	■ ÖSSZKÉP	Szágen, hogy egy ilyen jó ötletet egy szimpla 3D-s platformjátékba próbáltak beleüritni. Ha a felépítése hasonlítana a Spyro-ra, vagy az Ape Escape-re, akkor az Evo's nagyon könnyen a táplélelanc csúcsára kerülhetett volna.	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Szellemes, de néha már nagyon irritáló.	6			
■ ÉLETTARTAM	Könnyen beleszerethetsz, de meg is utálhatsz.	6			

6

A TÍZBŐL

A RE-VOLT VISSZATÉRÉSE NEM CSAK EGY SZIMPLA KIJELENTÉS.



# RC Revenge

## KARTOTÉK

■ KIADÓ	Acclaim
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

**T**ávírányítós autóverseny játék. Ismerősen hangzik? Ez azért lehet, mert az RC Revenge a Re-Volt (PS/MIO 5/10) folytatása, csak a készítőik a játék címének a megváltoztatásával elkészítették, hogy összekeverhessük elődjével, így megelőzték a lehetőséget a félreértések kialakulására.

A Re-Volt körülbelül olyan volt, mintha karácsonykor a lerészegedett nagybácsid beesett volna két fotel közé. Miközben az R/C kocsik, a dzsipek és a játék környezete is megfelel az elvárásoknak, a rettenetes versenyszámok mégis lerontották a játékot az abszolút oda nem illő elemekkel. De az Acclaim most egy, a Crash Team Racing-hez hasonló játék elkészítésénél döntött, amit jól tett, mert emiatt a versenyek sokkal izgalmasabbak lettek. A kocsik, a dzsipek és a hajók

(meglepetésünkre) tökéletesen irányíthatók és még a mozgásuk is teljesen olyan, mintha igazi távirányítós autók lennének. Ez valódi élvezetet nyújt, amirel hogy legalább 20 pályra és ennél sokkal több autóra vár arra, hogy versenybe szálljon a győzelemért. Az Acclaim pluszként egy pályaszervező funkcióval is meglepte a játékosokat, aminek segítségével végre már a saját pályáidon is kipróbálhatod a képességeidet. De a versenyek még mindig túlságosan könnyűek, és a kivitelezésükben is van kivetnivaló. Viszont a főprobléma a Multiplayer opció, ami lassú, áttáthatatlan és emellet még hiányos is, emiatt már labdába sem rughat a vetélytársaival szemben. Azt hiszem, ennél még a homokosít készítés is sokkal élvezetesebb volt az ovban. ■

Richard Keith



**Versenyezz az szörnyű fagyban, vagy az osztott képernyős Multiplayer opcióban (aról) be a kanyarokban. (fent)**



## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Átlagos, de néhány pálya nagyon egyed.	6	■ ÖSSZKÉP	Találkozhatunk még újdonságokkal, ha egyedül játszunk a tökéletesen kivitelezett pályákon. De sajnos a Multiplayer opció totálisan lerontja a játék hangulatát, emiatt fog elveszni a süllyesztőben az RC Revenge.	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Jó, de a Multiplayer opció rettenetes.	5			
■ ÉLETTARTAM	Nagyon könnyű, de a pályaszervező feldobja.	4			

5

A TÍZBŐL

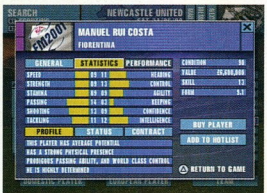
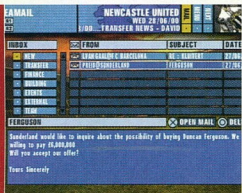
# SZEMLE



**Patrick Kluivert** épp akcióban a Newcastle-nél. A gyengébbek kedvéért megemlítendő, hogy Mr. Kluivert fekete bőrű a valóságban. Upuzsi...



**Sunderland** ajánlatot tesz Toon-ra, visszatartva Duncan Ferguson-t. (jobbra) Egy játék tevékeny felméréseivel, de egyben tele az európai csapatok statisztikai adatainak a hiányával. (felül jobbra) Állás be nem indult, mint minden pontosan, hogy a tied lehessen a nyer formáció.



EGY IGAZÁN INTERAKTÍV 3D ENGINE, DE VAJON MEGMARADT-E AZ FM 2001 HANGULATA



# Football Manager 2001

„Az interaktív meccs a játék igazi erőssége”

## KARTOTÉK

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

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?**  
**LMA MANAGER** (PSNOS 9/10)  
 Kétségtelenül, napjaink legjobb futball menedzser játéka.

**F**a már a focijátékok jötték szóba, azt muszáj megemlítenem, hogy a Konami **ISS Pro Evolution**-je lazán kentebe veri az Electronic Arts **összes FIFA** programját. Viszont egy dolog becsülendő az EA-nál, hogy minden focijátékuk pont úgy néz ki, ahogy annak ki is kéne néznie. Ez egy igazi mesterfogás, főleg mert maga gyártja az interaktív 3D engine-jét a saját gyönyörűen kivitelezett játékaiban.

Ahogy azt már az EA-tól megszokhattuk, minden egyes apró részlet tökéletesen ki van dolgozva, még a szponzorok is nagyon hitelesek. Sőt, feltehetően a saját futball-birodalmaikat is, amiben nagy segítségére lesznek az új helyszínek, az edzőtermek és a hotel. Hasznos, hogy betáplálhatod minden egyes játékosod adatait, úgyhogy ha valakit át akarsz igazolni, azt most pillanatok alatt megteheted. Mégis, az interaktív meccs a játék igazi erőssége. Szerencsére ez meglehetősen könnyen kezelhe-

tő, ráadásul most már egyenként is kiadható az utastájsáidat a játékosoknak, de pont ez az a rész, ahol igazán szükség van a 3D-s támogatásra. A grafika gyakorlatilag kevés számú polygonból áll, de a játékosok örömtánca a SkySports műsorának a hangulatát tökéletesen visszaadja, mérhető Martin Tyler és Andy Gray tolmácsolásával fűszerezve. A problémák igazából a statisztikai adatokkal merülnek fel. Részen az európai megjelölés is hiányos, nem is beszélve a még távolabba eső csapatokról. Tehát megeshet, hogy az aktuális ország leghíresebb klubja pont nem szerepel a listán, tehát velük már játszani sem tudunk. Nos, az a véleményünk hogy az európai játékosokat csak gyorsan, ellenőrzés nélkül beledobáltuk a játékba. Erre a legjobb példa, hogy a hollandok csatára, Patrick Kluivert, -óóó... hogy is mondjam. Egy kicsit fehére sikeredett. Ami azért nem kis hiba. Azt is észrevehettük a játékban, hogy Zinedine Zidane és Kluivert boldogan átigazolnak a Newcastle-be, és fogad-

nak el körülbelül 2.000.000 Ft-nak megfelelő sztárgazságit hente. Még ennél is rosszabb, ha az alapból bna játékosok nem tudnak fejlődni ráadásul minden játékos a testi adottságaikhoz mérten kapta meg az éppen aktuális „tehetségét”. Példaul mindenki, aki körülbelül hat láb magas, tökéletesen tud fejleni, még akkor is így egy kicsit szának tűnnek, mondjuk úgy a Tore Andre Flo esetében. Borzasztan pontos és hiányos a játékos keresése, ugyanis a fele derítők nem tudnak felkeresni egyetlenegyre a földi játékos sem, és még a szűrő is teljesen használhatatlan ilyen esetekben. Nos, ez a part legmelyebb pontja. Biztos vagyok benne hogy büszkek lehetnétek a **Football Manager 2001**-re ha kellő odafigyeléssel, pontosabb a tokkal, kissé összetettebb opciókkal, nagyobb statisztikai adatbázissal és jobban kidolgozott tabb menüpontokkal egy igazi világbajnok játékszerűt lehetett volna. ■

## PlayStation Magazin

- GRAFIKA: Szépen kidolgozott, aprótekos grafika, zavarba hozó menüpontokkal. **7**
- JÁTSZHATÓSÁG: A meccsek csodálatosak, de hol marad a hangulat? **6**
- ÉLETTARTAM: A famatászt tusti zszánera, de szinte csak az Angol liga szerepel benne. **6**

■ ÖSSZEKÉP  
 Igrások meggyötört, amire az interaktív engine képes, de az európai csapatok hiánya nagyon fustráló. Sőt: olyan, mintha abszolút nem is foglalkoztak volna vele. Egyezvél nem a legjobb futball menedzser játék a PlayStationon, de az biztos, hogy egy újabb lépést tesz az elvárások megjezi.



# Hogyan tovább?



## Segít a Computer akt!v!

Keresse kéthetente  
hétfőnként  
az újságárusoknál!

Benne:

**EasyPC Műhelytitkok**

– gyűjthető és lefűzhető  
sorozat, mellyel lépésről  
lépésre bővítheti  
az Easy PC-ben már  
megszerzett ismereteit.

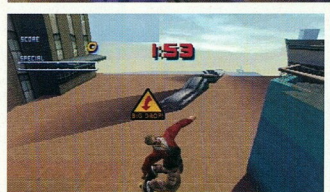


**Csak  
250 Ft!**

## Megéri, mert megéri!

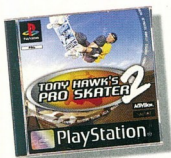
# SZEMLE

Emeld csak föl a kezed egy összetett mutatvány közben, és már jönnek is a bonusz pontok



**Veszély!** A tábla annyit jelent, hogy odább egy komoly szakadék következik – az lenyomásával biztonságosan landolhatsz

ÚJBÓL IRÁNY AZ UTCA? JOBB LESZ, HA VIGYÁZOL – A TONY HAWK'S 2-BEN AZ UTCA VISSZAÜT...



# Tony Hawk's Pro Skater 2

„Ahelyett, hogy az esés után a földön görcsölnének egy lábbal a levegőben,

## KARTOTÉK



- KIADÓ **Activision**
- FEJLESZTŐ **Neversoft**
- MEGJELÉNÉS **Szeptember**
- KORHATÁR **Három év**
- JÁTEKOSOK SZÁMA **Egy vagy kettő**

**M**indenki ismeri a szitot: a folytatások csak a bevétel miatt készülnek el. Valoszinűleg kapsz pár új pályát, talán még néhány eddig ismeretlen szereplő is megjelentik, de minden más tekintetben változatlan marad a játék. Ez mindig is így volt, mindig is így lesz. Ám ez az, amit senki sem mondott el a Neversoft felkesztőinek, mikor nekikálltak, hogy elkészítsék a *Tony Hawk's 2-t*.

Első látásra nem sok változás tapasztalható. A koszos utcák, az iskolák, és a deszkás parkok mind képviseltek magukat, félcsovokkal, korlátokkal, és egyéb akadályokkal telepakolva. Amikor azonban meglátod az esések animációit, egyből elláll a szavad – ahelyett, hogy a Tony és spanjai a földön görcsölnének, most egész fájdalom-ballettel mutatnak be, homlokukat bezúzza, bordáikat összetörve, és persze meglehetősen véresen.

Ha véletlenül sikerül a deszkán maradnod, észreveszed, hogy szép lassan lehetőség nyílik a mutatványok összekötésére, és ezáltal tényleg hatalmas kombókkal kápráztathatod el a közönséget. Nos, ez nem

ilyen nagy újítás, mondhatnád. Ha azonban elkezdted kinyitni az új pályákat, gyorsan tapasztalhatod, hogy elszáll a hidegvér. A nehezebb részekben lesz egy pár olyan rész, amely mintha túl magasan lenne – sőt, egy pár rámpa, amit egyszerűen lehetetlen elérni. Valamit elrontottak a fejlesztők? Talán annyira sietve akarták piacra dobni a játékot, hogy még tesztelni sem maradt idejük? Nem, az igazság odaát van, és az igazság igencsak prózai.

A *Tony Hawk's 2*-ben ugyanis – ahogy azt a valós életből már mindenki gyaníthatja – mindent a pénz mozgat. A pénzt pedig a versenyeken való részvétellel lehet megkeresni, sőt, néha arra is lesz lehetőség, hogy a levegőben lógó húsasok és orvensek közül markold fel a neked legszimpatikusabb bankjegyeket; az így megkeresett pénzből pedig a felszerelésedet és képességeidet fejlesztheted. Talán a képességefejlesztés a legmegdöbbentőbb újítás – még maga Tony Hawk sem tökéletes: ha az összes pályán nyerni akarsz, növelned kell a földterésben, csúsztatásban, és a mutatványok kivitelezésében való gyakorlatat. Ha ez a megoldás túl macerásnak tűnik, kivá-

laszthatz egyet a régi deszkás nemzedék képviselői közül – itt van például Steve „Cab” Caballero, aki egyformán nagy rutinnal kezeli a függőleges (félcsovok, rámpák stb.) és az utcai akadályok (korlátok, autók, miegymás) – így nem lesz gond nagy szösszöt felhalmozni, hogy mielőbb legyűrhesd az izmosabb pályákat. Ott vannak még a trükkök is. Az az igazság, hogy a játékos simán – és anélkül, hogy ráunna – végig lehet nyomni csupán az alap-mozdatlato használatával, ezért kellemesen meglepő az a valós életből már mindenki gyaníthatja – mint az Air Madonna? Jobb, ha most rögtön elhized. És zúzósbabak, mint egy Edge Grind? Ne röhögtesd... És ez az a pont, ahol a *TH2* megvalósítja a lehetetlent: összekapcsolni a stratégiázt egy 100%-osan az akcióra épülő játékkal. Az hogy mennyit költesz egy adott cuccra, attól függ majd, hogy mennyire hiszel saját képességeidben, és abban, hogy ezek a képességek ellensúlyozzák a gyengébb felszerelés okozta hátrányokat.

Ezen a ponton a többi játék lecsatlózná a sisakját, hóna alá csapná a deszkát



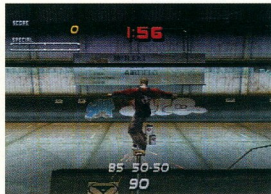
**Készítsd el** a saját parkot: a Pályaszerkesztő (Park Editor) módban az elemek kifoghatatlan készlete áll a rendelkezésedre, és még ki is próbálhatod az arénát, mielőtt elmentened a memóriakártyára.

**HOGY KELL...**

## ÉRMET NYERNI



Az első rész bajnokáig a mostan-akhoz képest kábe olyan kemények, mint a kilencvenes borsófőzők. Itt is hatalmas mennyiségű pontot kell felhalmoznod arra figyelve, nehogy leess, de mivel a trükkök ismétlésért pontlevonás jár, találegynyknak kell lenned.



**Uj csillag születik:** talán Vlado még nem rendelkezik Tony és Gab képességeivel, ezen azonban hamarosan változtattunk...



Egy aranyos kis fűcső? Na ne rábádog. A Marseille-i pályán meg kell dolgoznod a pontokért. Ezen a tászerű cuccon elég jó lendületet kaphatsz, de nincs helye a hibázásnak. Ha sikerül eltalálni a nyílát, a pontszám megduplázódik.



Hogy éremhez jussál, egy piruettet kell csinálnod a zászló fölött – egy rakás extra pontot kapsz majd. Ha még ez sem elég, csúsztasz le a zászlórúd, és utána csinálj egy trükköt. Nem könnyű, de hozzátartozik a pályá tökéletes teljesítéséhez – amellyel hihetetlen tökösen néz ki!

## a deszkások most egész fájdalom-ballettet mutatnak be

hogy meginduljon a jó előre kitaposott (és biztonságos) úton; a Tony Hawk's 2 azonban még csak most kezd belejónni. A pályákról, amelyek eddig az első rész színlethez hasonlóan tűntek, kiderül, mennyivel nagyobbak és összetettebbek azoknál. A titkos részek most már nem csupán üvefgalak vagy tetőablakok mögé bújtatott területek: néhány esetben (mint például New York) egész pályákról van szó, amelyek megduplázzhatják a szint területét a rengeteg félcsővel, rámpával, és eldugott szalaggal, amelyek rendszeren hozzák a pénzt. Épp mikor már azt gondolnád, hogy a Tony Hawk's 2 világában mindent megvehetsz, ugrik be az első meglepetés, az első a három bajnokság közül. Csodáld meg a nap-sütötte Marseille városát, ahol már komoly teljesítményt kell nyújtano ahhoz, hogy eredményt is elérj, és hozzád vágiának néhány arany, ezüst, vagy bronzérmét, valamint az ezzel járó pénzdíjat. Annak ellenére, hogy a pénz jól jön (mikor nem?), érmet is kell szerezned a továbbjutáshoz.

És mi van akkor, ha a cimboráid hozzád hasonlóan a deszka megszállottjai? Problé-

ma egy szál sem, hiszen ott a Kéjtájékos mód, ahol a trükköket cserélgetheted, vagy a Graffiti – ez utóbbian a képernyőelemek kerülnek az egyik játékostól a másikhoz, és márhára kell igyekezni, hogy le maradj, vagy hogy esetleg visszalophasd egy darabkát... Anyit azért el kell ismerni, hogy a különösen bonyolult trükkök elrobantása közben előfordulhat, hogy belassul a játék, de a játék dicséretére legyen mondvá, hogy az egyjátékos mód titkos részének nagy részét sikerült bepasszírozni ide.

Ha a verseny helyett inkább építeni szeretnél, a Tony Hawk's 2-n ezeken a téren is van mit nyújtania. Ha Tony vagy Steve Caballero nem elég jók, elkészítheted a saját deszkásokat, és persze olyan elvadult cuccoká bújthatod, amit csak nem szégyellsz. Kezdd el gyúrni az emberrel, miközben egyre több pénzt keresel, míg végül Mr. Névtelen lesz a szakma legjobbjá. Ott van még a zseniális Pályaszerkesztő mód, ahol felépítheted álmaid arénáját szögrol szögre. Elhelyezhetsz bármit, ahova akarod, például

egy sor korlátot, éppen átugorható lyukakkal, és körbeveheted, amelyek szinte vízszintesek. Nem elég, hogy bármit bárhogyan lepakolhatsz, az így készülő arénát még ki is próbálhatod bármilyen készenléti állapotban – talán túl messze



# SZEMLE

**Az arccal / könyökkel / térdel való földet fogásokhoz most már egy halomnyi új animáció is társul**



**A TC tetejénél** található res átugratása csak egy a tanulmány rész kihívásai közül. Ahhoz, hogy kinyithasd a későbbi pályákat, még számos hasonlót kell kivitelezned



## GRAFFITI-HARC

Messe a legjobb kétjátékos mód a Graffiti - itt a Karrier módban kinyitott pályákon hadakozhat az imbórvájjal. A lényeg az, hogy a legtöbb képerválmélet elcsend a másik játékos - ehhez egy trükköt kell rajta csinálni. Az ellenfél csak úgy szerzheti ezeket vissza, ha egy még veszélyesebb mutatványt zárogat el. Minden darab ellopásért pontot kapsz, és végül természetesen az nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik. Kezdődjen a harc...



A két játékos csoszátos taktikája jó ötlet; nem is lehet ellene mást csinálni, mint csoszátolni és emellé még egy trükköt is beszúrni.



Még a helikopter rotor-szárnyain is lecsoszátathatsz, ha akarsz - itt minden megtalálható az Egyjátékos módból.



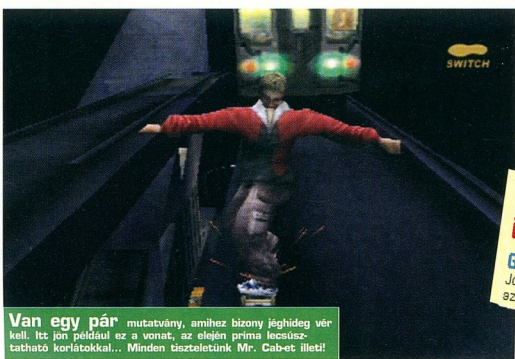
A vörös játékos már soha nem kapja vissza azt az akadályt Mimed szétebb a szín, annál jobbnak számít a mutatvány.

## „Az év egyik legcsábítóbb darabja...”

▶ vannak a korlátok? Csak lépj vissza a pályatervezőbe, és nyomd őket egy kicsit eddőbb. Nem ugorhatsz elég magasra a rámpákra? Cseréld ki őket nagyobbakra!

Egy dolog van, amit a *Tony Hawk's 2*-ben kritizálni lehet: azt, hogy a kezdők hihetetlenül nehéznek találják majd, és még a veteránoknak is jó néhányszor neki kell majd rugaszkodni egy-egy pálya teljesítéséhez. Ehhez a játékos bizony jó pár óra elszánt gyakorlás szükséges. Ha megrajzolnád a játék nehézségi grafikonját, a szépen és enyhén emelkedő vonal helyett egy sornyki kiugró részt kapnál: minden látszólag teljesíthetetlen pálya után egy még annál nehezebb következik. A játék ezzel együtt az év legcsábítóbb darabja, és még azok is folyton visszatérnek majd hozzá, akik egyébként hamarabb fojadjak. ■

Pete Wilton



**Van egy pár** mutatvány, amihez bizony jéghideg vér kell. Itt jön példánál ez a vonás; az előlén prima lecsoszátatható korlátokkal... Minden tiszteletünk Mr. Cabettééééé!

**HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ ENNEZ?**  
GRIND SESSION (PSN15 8/10)  
Jó ötletek és pályák; persze azért még ez sem *Tony Hawk's*

## PlayStation Magazin

### ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA GRAFIKA Dobbenetesen jó animáció és nagyszerűen kidolgozott, interaktív pályák **9**
- JÁTSZHATÓSÁG Megtanulható mutatványok - és taktikák - sokasága **10**
- ÉLETTARTAM Valaki talán idegesítőnek találja majd, szerencsére inkább csak nagy a kihívás **9**

■ ÖSSZEKÉP Nem is annyira játék, mint módszer arra, hogy egész hétvégeket töltsd egy-egy trükk betanulásával. Ha a nehézséget pontozzánk, 10-est kapna, de még így is kötelező darab.



# 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 jutnak el legelőször. Ráadásásként, egyéves előfizetés esetén, megajándékozunk egy teljes verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20  
FAX: 457-11-25  
E-MAIL: PSM@CMK.HU  
POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

**Előfizetőinknek ajánlott!**  
Régi és új előfizetőink  
újságot mostantól  
ajánlati árúként  
ajánlják.

## A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre 15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)  
Fél évre 8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

# Kívánj EGYET

MÁR ÁLMODBAN IS DRÁGAKÖVEKET GYŰJTESZ ÉS SÁRKÁNYOKAT MENTESZ? A LEGÖDBŐL CSAK VERSENYAUTÓT TUDSZ ÉPÍTENI? HA VITANÉ VAN A HAVERODDAL, EGY PSX BUNYÓVAL DÖNTITEK EL A KÉRDÉST? JÓ HELYEN JÁRSZ! KÖZÉNK TARTOZOL...

KÉRTE: BRABANTI ISTVÁN ÚJHARTYÁNBÓL

## HOGYAN... KÖNNYÍTSÜNK A KIS SÁRKÁNYON

### SPYRO THE DRAGON

99 élet: Pauzálj le a játékok, válaszd az „Inventory” menüt és nyomogasd be: **Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, ↑, Ⓢ, ←, Ⓢ, →, Ⓢ**. Folytasd a játékot, már 99 életed lesz.

Szint kiválasztás: Pauzálj le a játékok, válaszd az „Inventory” menüt és nyomogasd be: **Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, ←, →, ←, →, Ⓢ, ↑, →**, le. Folytasd a játékot, a ballonos ezek után bárhová elvisz.

Plusz 60 másodperc a harmadik világban a „Crystal Flight”-ban: Repülj át 2 karikán (ring), 3 kapun (arch) és lőj le 1 repülőt. Kapsz plusz 60 másodpercet, de repülésenként csak egyszer működik a dolog.

Titkos szint: Az első „home” világban menj a vízeselekhez és ugorj rá sorban minden körre, de csak egyszer. Megnyílik egy ajtó, amely egy repkedős szirtre visz.

Crash Bandicoot: Warped demo: A kezdő képernyőn (ahol a „Start Game” felirat van) nyomd le egyszerre az **Ⓢ + Ⓢ** kombinációt.

Bónusz szint: Gyűjtsd össze minden szinten az összes kincset, a jutalmad egy bónusz futás lesz.

Gyorsabb futás: Játék közben tartd egyszerre lenyomva a futásnak és ugrásnak megfelelő gombokat (**Ⓢ + Ⓢ**).

És még pár jó tanács:

- A „home” szintek kivételével mindenhol elkerülheted az életed elvesztését, ha lezuhanás közben gyorsan megállítod a játékot és kilépsz az adott szintről (Exit level).

- A „Peacekeepers” világban „Ice Caverns”-ben úgy juthatsz az oszlopok tetején levő kincsekhez, ha letamadod az oszlopot, azaz nekirohatsz.

- A legtöbb sárkánytojást úgy kaphatod el a legközelebbben, ha körbe-körbe gögöcska helyett keresel egy magasabb pontot, ahonnan pont rálétsz a beste tolvajára, és zuhanórepülésben felékölelsz.



## TOP TIPP

### Spyro The Dragon

Kérte: Székely Daniella

Budapestről

Világ Drágakövek Sárkányok

#### I. Artisans World

1. Home	100	4
2. Stone Hill	200	4
3. Dark Hollow	100	3
4. Town Square	200	4
5. Toasty	100	1
6. Sunny Flight	300	-

#### II. Peace Keepers

1. Home	200	3
2. Dry Canyon	400	4
3. Cliff Town	400	3
4. Ice Cavern	400	5
5. Doctor Sheep	300	1
6. Icy Flight	300	-

#### III. Magic Crafters

1. Home	300	3
2. Alpine Ridge	500	4
3. High Caves	500	3
4. Wizard Peak	500	3
5. Blowhard	400	1
6. Crystal Flight	300	-

#### IV. Beast Makers

1. Home	300	2
2. Terrace Village	400	2
3. Misty Bog	500	4
4. Tree Tops	500	3
5. Metalhead	500	1
6. Wild Flight	300	-

#### V. Dream Weavers

1. Home	300	3
2. Dark Passage	500	5
3. Lofly Castle	400	3
4. Haunted Towers	500	3
5. Jacques	500	2
6. Icy Flight	300	-

#### VI. Ghosty Gnorc

1. Home	200	2
2. Gnorc Cave	400	2
3. Twilight Harbor	400	2
4. Gnosty Gnorc	500	-
5. Gnosty's Loot	-	-

- bónusz pályra, ha legyűzöd az összes főellenfényt, begyűzöd az összes drágakövet, megmented az összes sárkányt és az összes sárkánytojást visszaszerezted, egyszerre 100%-ra teljesítetd a játékot, akkor nyílik meg (zöld sárkányfej)

KÉRTE: SCHMIDTMAYER GÁBOR ÉS KOCSIS GERGELY

## HOGYAN... JÁTSSZUNK REJTETT SZEREPLŐKKEL

### STREET FIGHTER EX 2 PLUS



Shadow Geist és Garuda

A főmenüben jelöld ki a „Versus” menüpontot és nyomkodd végig: **Ⓢ(3), ↓, Ⓢ(4), ↑, Ⓢ(3)**.

Kairi

A főmenüben jelöld ki az „Option” menüpontot és nyomkodd végig: **Ⓢ, Jobbra, Ⓢ(3), ↓, Ⓢ(2)**.

Hayate

A főmenüben jelöld ki a „Bonus” menüpontot és nyomkodd végig: **Ⓢ(2), ↑, Ⓢ(4), ↑, Ⓢ, ←, Ⓢ(5)**.

Áltarc nélküli Vega

Válaszd ki Vegát a szereplők közül, majd tartsd lenyomva az alacsony ütés + középső rúgás + magas ütés kombinációt (Low Punch + Medium Kick + High Punch), amíg el nem kezdődik a mérkőzés.

Mániákus mód

A főmenüben jelöld ki a „Practice” menüpontot és nyomkodd végig: **Ⓢ(5), ←, Ⓢ(5), ↓, Ⓢ(3), ↓, Ⓢ, →, Ⓢ, ↓, Ⓢ(4)**.

## PlayStation®

ERŐVONAL

JACKIE CHAN  
STUNTMASZTER

ERŐVONAL

A következő kódokat a kezdő képernyőn kell beírnod. A rejtett filmrészlet megtekintéséhez nyomogasd végig a következő gombokat: ←, →,

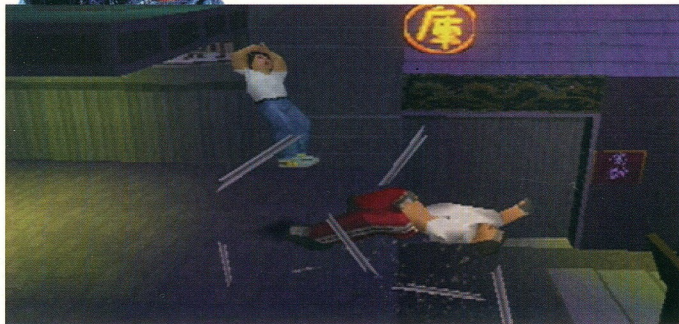
Ⓚ, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

Ha jól írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik egy felirat és hanggal is jelzi a gép.

Az összes szint eléréséhez írd be: ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Hanggal jelzi a gép, ha jól írtad be a kódot.

Az összes szint és az összes Sárkány (Dragon) eléréséhez írd be: ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Ismét hanggal jelzi a gép, ha jól írtad be a kódot.

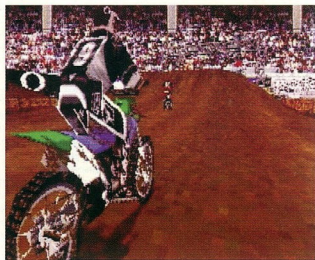
**Aú!** Nem vagy elég trükkös? Próbáld ki ezeket a kódokat...



## CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

ERŐVONAL

A THQ *Championship Motocross* című játékának csalásaihoz először válaszd ki a főmenüben a „Championship” menüpontot, majd azon belül a „Name Entry”-t (név beírása). Itt kell beírnod a kiválasztott kódot. Azután térj vissza a főmenübe – ekkor aktíválódik a család, amit Single Race, Head To Head, Time-Trial és Practice módokban is használhatsz, ha a kiválasztott család alkalmazható az adott játékmódban. A fejméretet megnöveléséhez a névhez írd be: GROSSE TETE (a hatodik és hetedik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes pálya eléréséhez írd be: DIRT TRACKS (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes moci eléréséhez írd be: DIRT BIKES (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie, és először az összes bajnokságot elérhetővé kell tenned!). A tükörmód eléréséhez írd be: OPPOSITE LOCK (a nyolcadik és kilencedik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes bajnokság eléréséhez pötyögd be: ALL EVENTS (a harmadik és negyedik betű között szóköznek kell lennie!). A Fox filmrészlet megtekintéséhez írd be: LIVE ACTION (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie!). Ha a kód beírása után az „Options” menüben kiválasztod az „Extras” menüpontot, moziázhatsz egyet.







HA TÚLSÁGOSAN IS MEGIJEDTÉL AZ ALIEN RESURRECTION-TŐL, TÉRKÉPEINK SEGÍTSÉGÉVEL KÖNYVENYEN ÁTJUTHATSZ A SZÖRNYEK RENGETEGÉN. AZ ELSŐ PÁLYÁK KÖNNYŰEK? TEHÁT EZEKNÉL CSAK MAGADBAN BÍZHATSZ. NE FÉLJ! A KÉSŐBBIEKBEN SEGÍTÜNK...

HIVATALOS  
MEGOLDÁS

# Alien Resurrection

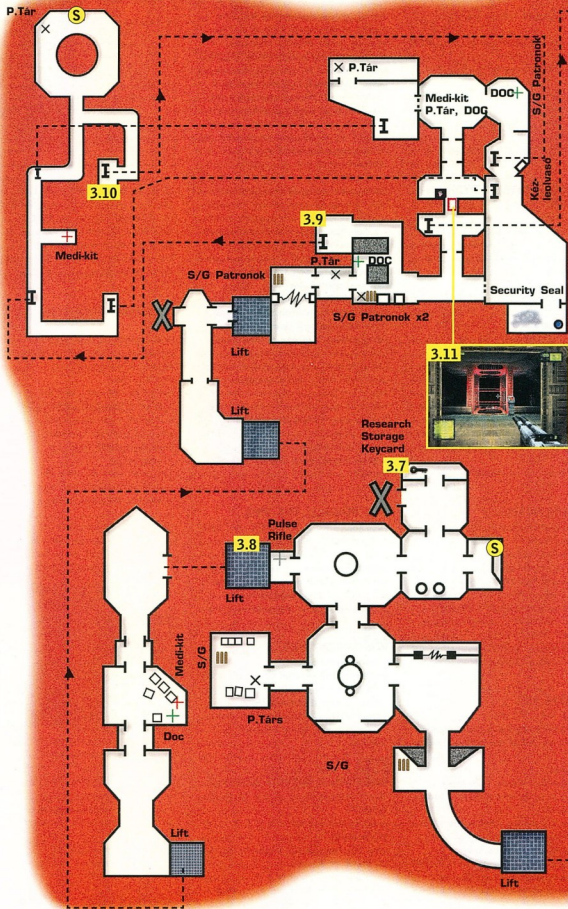
### JELMAGYARÁZAT

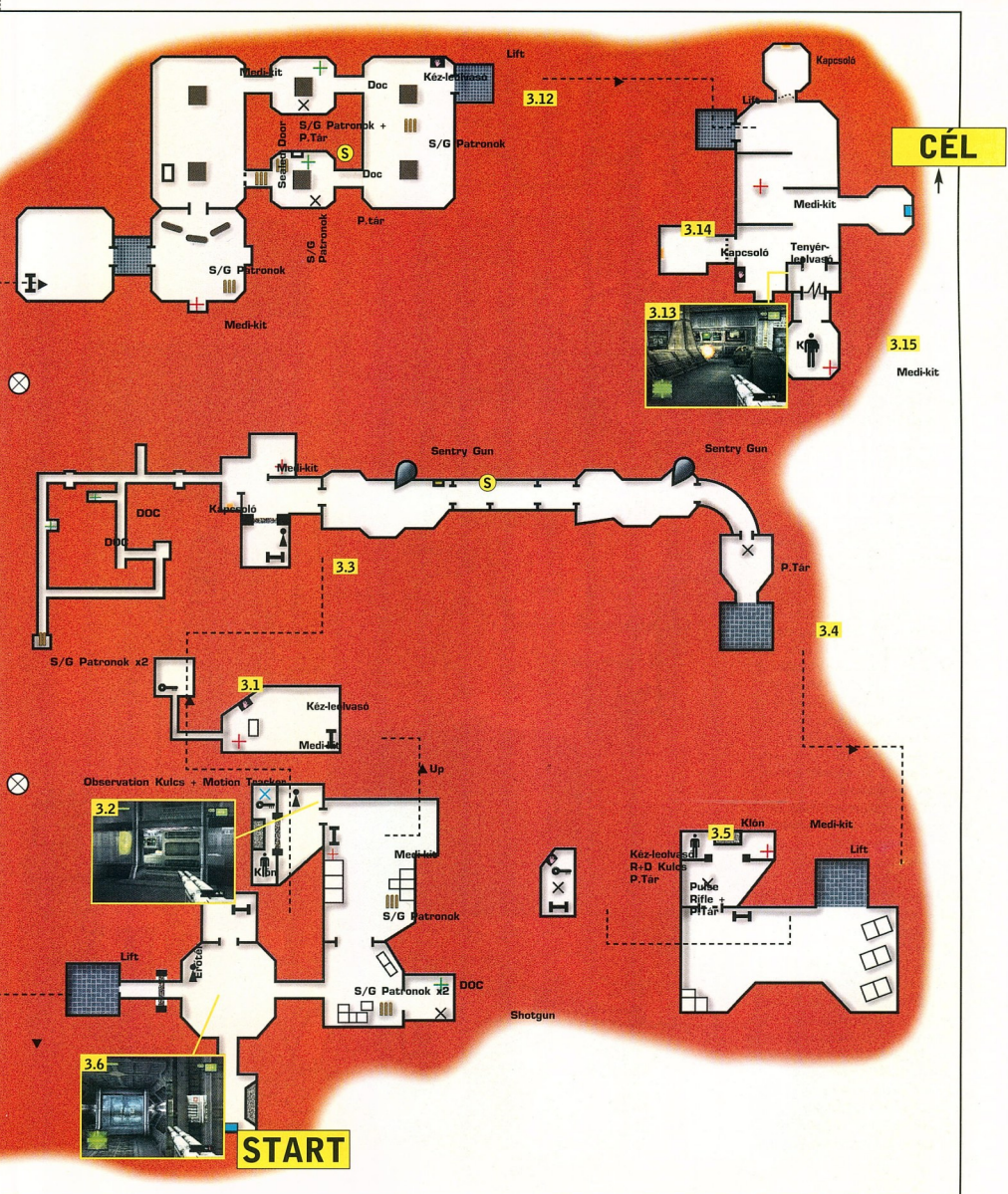
- Tenyérl-leolvasó
- Shotgun-patronok
- Pulse Rifle vagy Tár
- Flame Thrower vagy Doboz
- Gránátvető vagy Gránát
- Sav
- Lift
- Kapcsoló
- Klón
- Fertőzött ember
- Kommunikációs (Comms) konzol
- Sentry Gun
- Kulcs / Kódkártya
- Zár
- Erőter
- Erőter-generátor
- Elektromos szikrák
- Jármű
- Medi-kit
- DOC
- Cella

### 3. PÁLYA: RIPLEY – KLON STORAGE

A Kommunikációs (Comms) szobából kilépvé fordulj jobbra, vedd fel a klón Egyes biztonsági szintű kódkártyát (Security One Keycard) és nyomd meg a Kéz-leolvasót [3.1], ezután vissza a létrához, hogy megsemmisítsd az első klont és begyűjtsd a Megfigyelőtorony kulcskártyáját (Observation Balcony Keycard) [3.2]. Vissza a kezdőponthoz, és fel a megfigyelőtoronyba (Observation Balcony) [3.3] – szedd össze a készleteket a folyosókról, a konzol lenyomásával hozd alaphelyzetbe a biztonsági lézereket, és irány a lift [3.4]. A létra megmásítása után kapszold ki a biztonsági zárat, vedd fel a R+D kódkártyát, és lódd le a második klont [3.5], mielőtt visszatérnél a keresztedőzshez a kiindulási pontnál és kikapcsolnád a R+D erőteret.

Kövessd a számozott ajtókat, amíg el nem érsz a Kutatási részleg kódkártyájához (Research Storage Keycard) [3.7]. Ezt használva hozzáférhetsz a lifthez [3.8] – ezzel menj egészen a szerviz-folyosóig [3.9]. Innen az összes létra hasznos cuccokkal és csúnya szörnyekkel teli szobákba vezet felfelé. Vedd fel a [3.10]-t, használd a Kéz-leolvasót, és tovább. Amikor eléred a lézeres biztonsági szobát (Laser Security Room) [3.11], használd a kézleolvasót és vidd át, ahogy a lézerek kikapcsolnak, majd használd a jobboldali létrát, hogy eljuss a lifthez [3.12]. Szállj a liftből, szedd le a tojásokat, és figyelj a gödre, ahogy az utolsó szoba felé veszed az utad. Nyomj rá a Kéz-leolvasóra [3.13], hogy hatástalansítsd a biztonsági rendszert, nyomd meg az első gombot [3.14] majd a gőzön keresztül térj vissza a másodikhoz. Mégegyszer vissza, hogy elbájn az utolsó klónnal [3.15], majd a Kommunikációs szobában fejezd be a pályát.

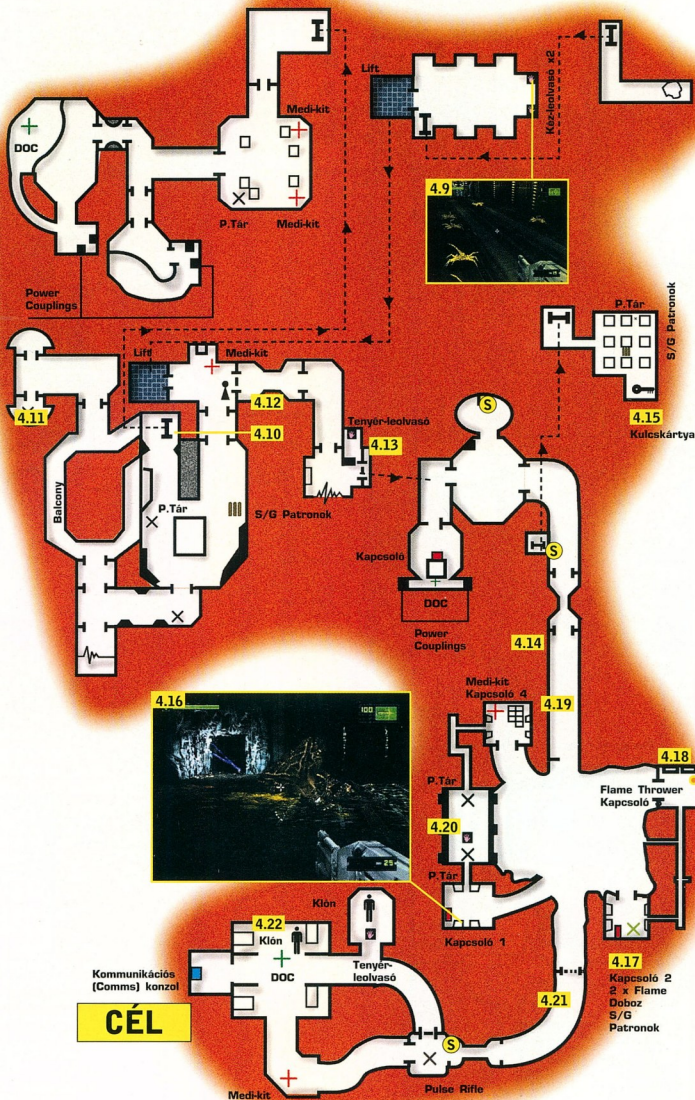




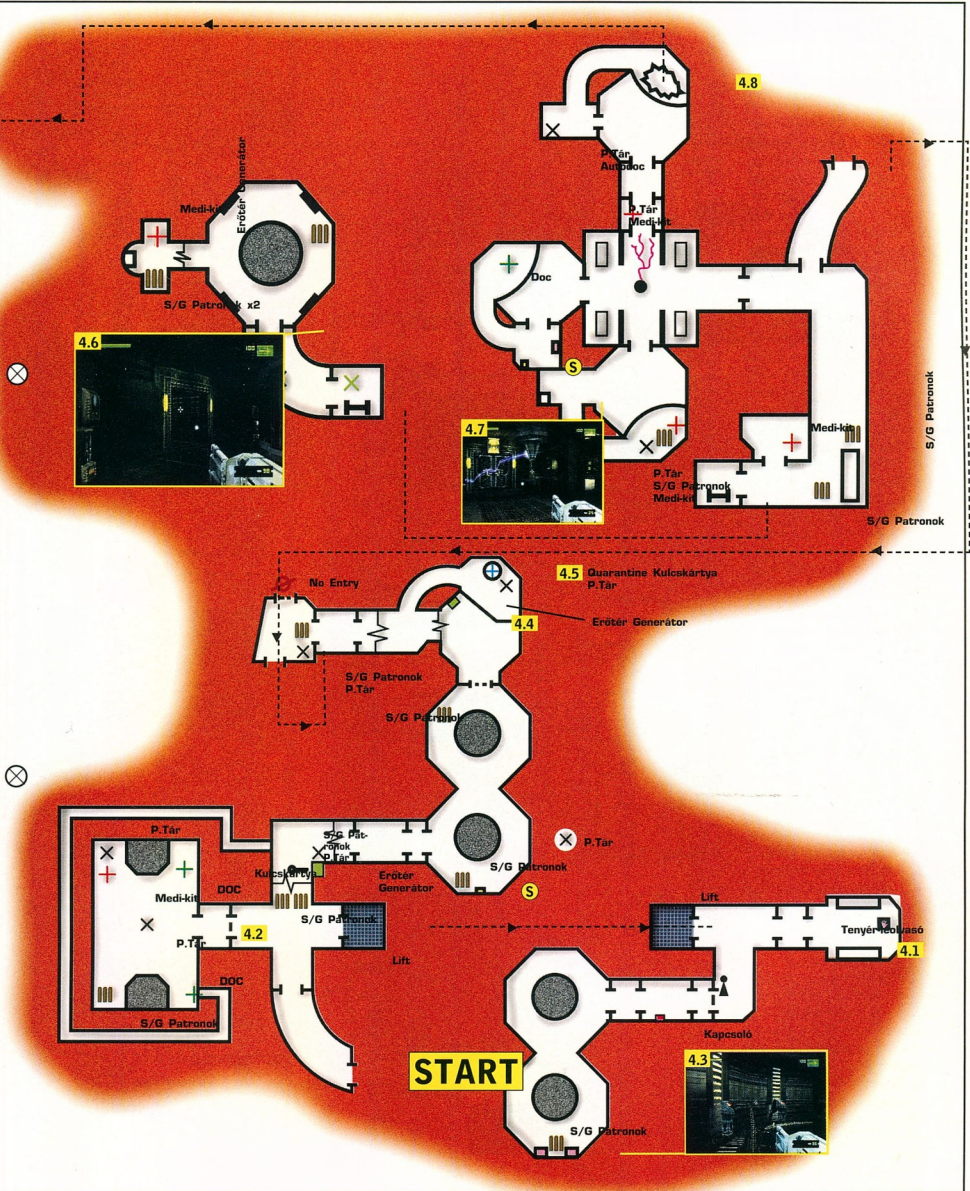
### 4. SZINT: RIPLEY – QUARANTINE

Fordulj jobbra, be a liftbe, majd kilépte használd a Kéz-leolvasót a megfigyelőfülkében [4.1], ezután vissza a raktrába [4.2]. Miután megszabadultál az arctámadóktól, irány az alsó baloldali folyosó, ezután a két erőter mögött bukkansz majd föl. Használd újból a liftet a Tároló-ketrec 32 Kódkártyájához (Holding Pen 32 Keycard), és aktiváld a két Kéz-leolvasót [4.3]. Vissza a lifttel, és addig menj át a szobákban, amíg el nem éröd az újabb erőteret [4.4]. Lódd szét a generátort, vedd fel a Karantén Kódkártyát (Quarantine Keycard) a cellából [4.5], és irány a reaktorszoba. Na, most következik egy csomó rohángzás. Menj el a nagy irányítóterem végéig, és mássz meg a hi-bász reaktorhoz vezető létrát [4.6]. Lódd szét az összes energia-csatolást, hogy átírányítsd a kakaót. Vissza a karantén területére, és a Kéz-leolvasók segítségével hatástalanítsd a bio-céllak biztonsági rendszerét. Fuss vissza a reaktorhoz, és lódd ki az utolsó csatolást. A karantén utolsó cellája most elérhetővé válik, és bevetned magad a szervizfolyosóra vezető lyukba [4.8].

Mássz meg a folyosó végén található létrát, érd el a két Kéz-leolvasót (egy csomó arctámadóval lesz dolgod) [4.9], majd lépj be a liftbe. Szállj ki az irányító-központ területén, és a létrán lemészva elérheted az utolsó két cellát [4.10]. Lódd szét az energia-csatolást mindkettőben, hogy hozzáférhess a balkonhoz, ahol az Egyes szintű biztonsági kártya lapul [4.11] – ezt a [4.12]-nél használd fel. Aktiváld a beugróban elrejtett Kéz-leolvasót [4.13], süss egy kis tojást (némelyik el van rejtve az árnyékok között), húzd meg a kapcsolót, és pusztítsd el a csatlakozásokat [4.14], mielőtt nekiindulnál a létrának, hogy begyűjtsd az LV427-es kódkártyát [4.15]. Vissza a létrához és készüld föl, itt az idő a királynővel való találkozásra! A legjobb, ha elkerülöd, ameddig csak tudod. Vigyél be néhány lövest egy keményebb fegyverrel, majd irány a szikrázó ajtó [4.6], itt a négy kapcsoló közül az elsőt rántsd meg, majd vissza az aréna. Most jön a második kapcsoló [4.17], majd irány a lángszóró és a harmadik [4.18]. Kapcsold át az utolsó is [4.19], és küszs az üveg mögötti Kéz-leolvasóhoz [4.20]. Most már eljuthatsz az utolsó tároló-ketrecig [4.21]. Ahol kipróbálhatod legújabb játékszeredet, mielőtt lekapnád a két klónt [4.22], és befejeznéd a szintet a Kommunikációs konzollal.



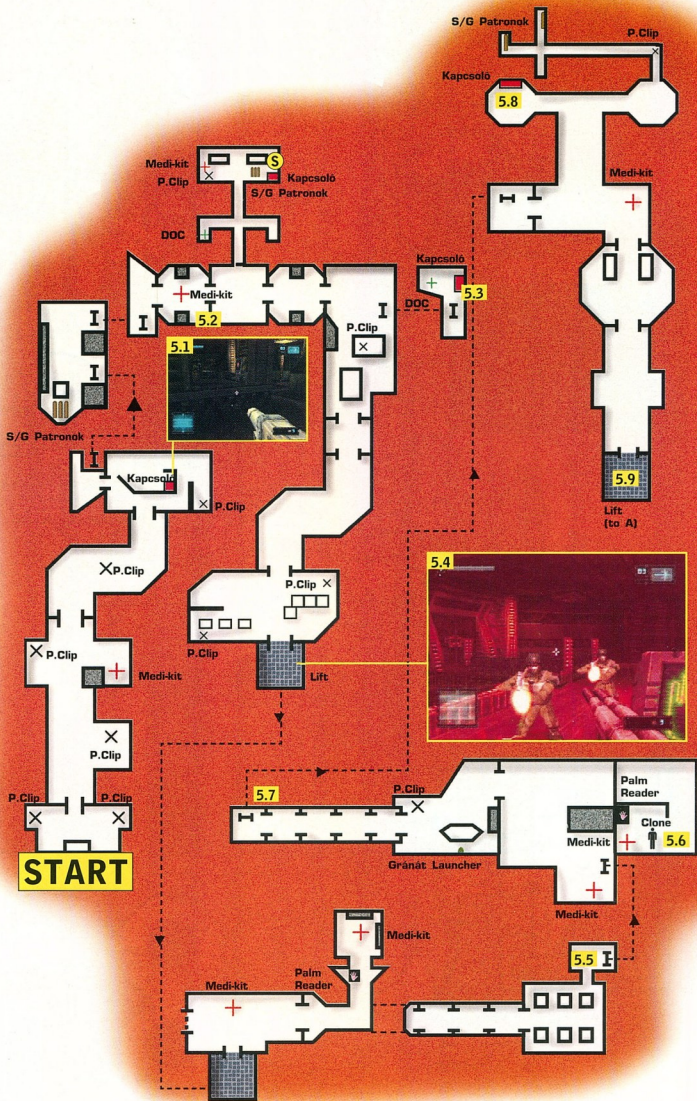




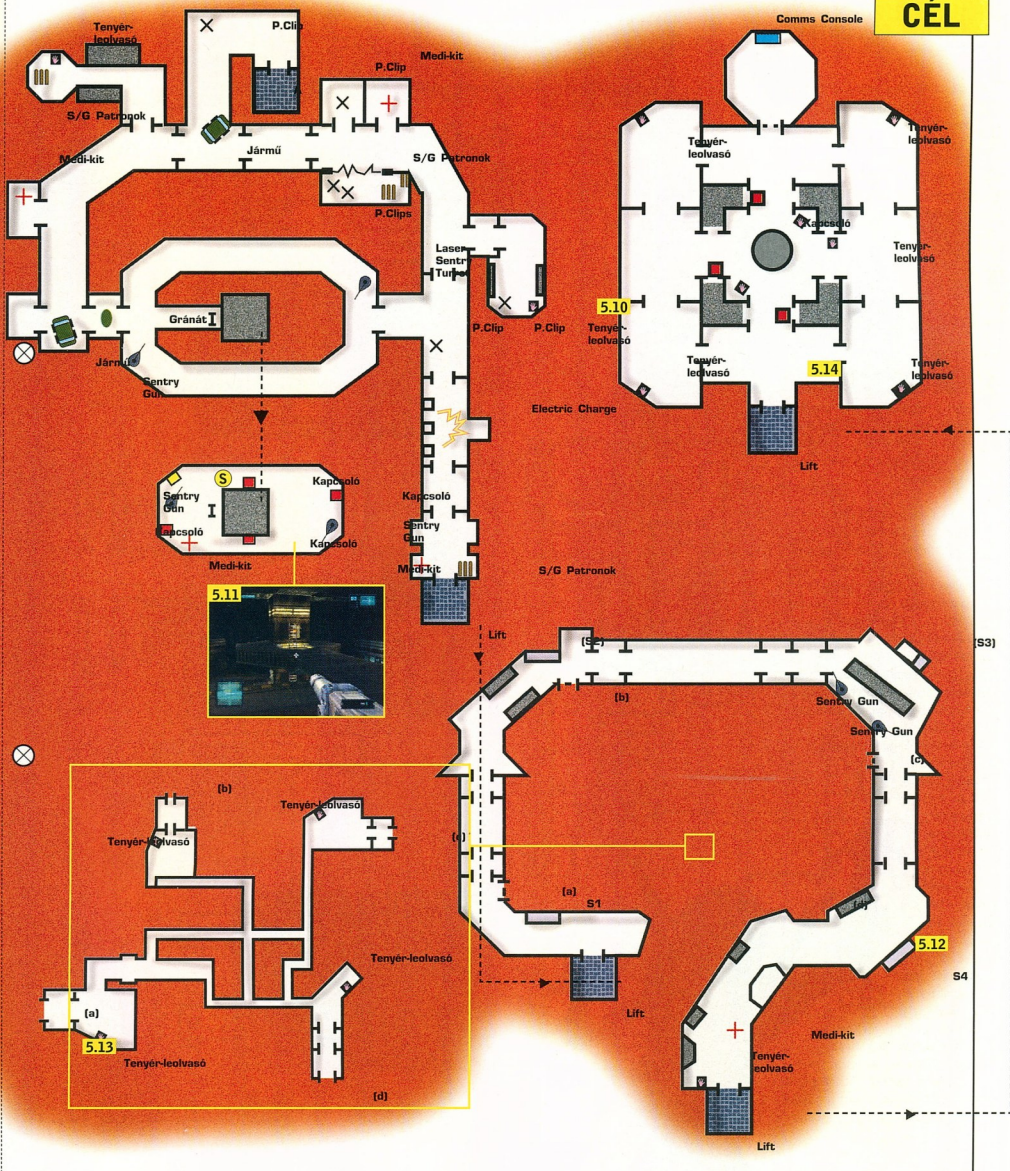
### 5. PÁLYA – DESTEFANO MILITARY SYSTEMS COMPLEX

Előre a széles folyosón, és egy rövidke harc után az örökkel nyomd le az irányítópulton található kapcsolót [5.1], majd keresztül az ajtón, és a lefelé vezető létrához. A szomszédos létrán felmászva a vörös lézer-szobában [5.2] találod magad. A harmadik sugár után használj a bal oldalon lévő kis folyosót, hogy begyűjts egy pár cuccot, és kikapcsold a lézereket. Tovább a raktárba [5.3], ahol a létra tetejénél találsz egy időzítő kapcsolót, amelyik a biztonsági rendszert kapcsolja ki. Irány a bal felső ajtó, keresztül az újabb tárolóhelyiségen, és fel a liften, hogy eljuss az állványokhoz [5.4]. A lift-platóform használatához a tenyér-leolvasót nyomd meg, ezután vigyázz a megjelenő katonákra. Apa ilyenkor már kicsit megkattan! Ez ne érdekeljen, inkább pattanj fel a leghosszabb létrára [5.5], hogy leszedhesd a Hetes klónt [5.6]. A fedélzet biztonsági rendszerét a Kéz-leolvasóval deaktiválhatod. Menj tovább, amíg el nem éred a következő magas létrát [5.7]. Ha a lemászás előtt lepillantasz, látni fogsz egy pár csatolást, és ezek megsemmisítése után nem sülsz meg lefelé. Ha leértél, menj ki a szobából, majd balra, hogy kikapcsold a raktár biztonsági rendszerét [4.8]; ezek után tovább a folyosókon, amíg el nem éred a liftet [5.9]. Innen kilépe kelemes lakomának lehetsz tanúja. Menj tovább, amíg el nem éred a T-elágazást, ezután fordulj jobbra. Gyűjtsd be az összes cuccot a szobákból, majd kifele, hogy most balra fordulhass. Hatástalanítsd a biztonsági rendszert [5.10] és találd meg a hatalmas biztonsági számítógépet [5.11]. Ha lenyomod mind a négy kapcsolót, ezzel már nem is lesz gond.

Lépj ki a számítógép-szobából (Computer Room), menj el a „szikrás” szoba előtt (itt oldalaznod kell majd), amíg el nem érsz egy liftet. Ennek a használatá után egy csomó számozott szobán keresztül vezet az utad, amíg el nem érsz egy olyan helyre, ahol nem mehetsz tovább a biztonsági rendszer miatt [5.12]. Fordulj vissza, és irány a mostanra szétzúzott ajtóhoz a négyes szobába. A biztonsági rendszer kikapcsolásához a csőrendszerben máskévala mind a négy Kéz-leolvasót aktiválnod kell [5.13]. Ezután meglátogathatod Apát [5.14]. A reszetléshez először hatástalanítsd az elsődleges erőteret a külső folyosórendszer sarkaiban található Kéz-leolvasók lenyomásával. Most elérhetővé válik a leolvasók második csoportja, és ezek kikapcsolják a másodlagos erőtereket. Az Apa körüli kapcsolók lenyomásával végre abahagyja a hülyeségeit. A rend visszaállt, befejezheted a pályát a Kommunikációs szobában.



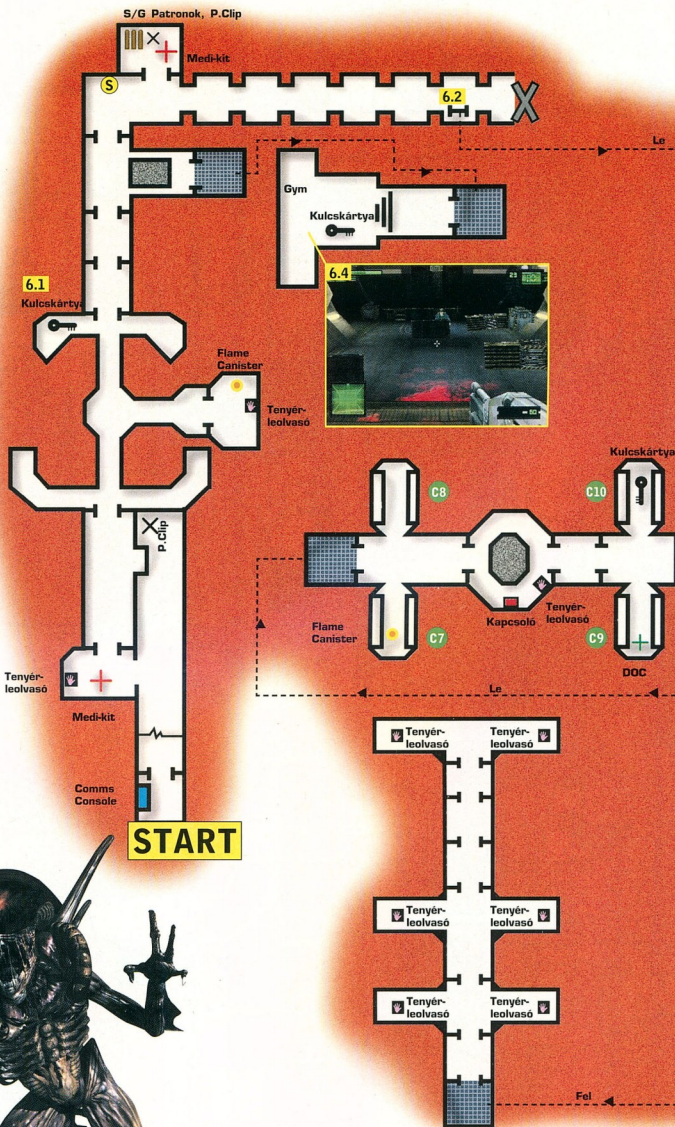
### CÉL

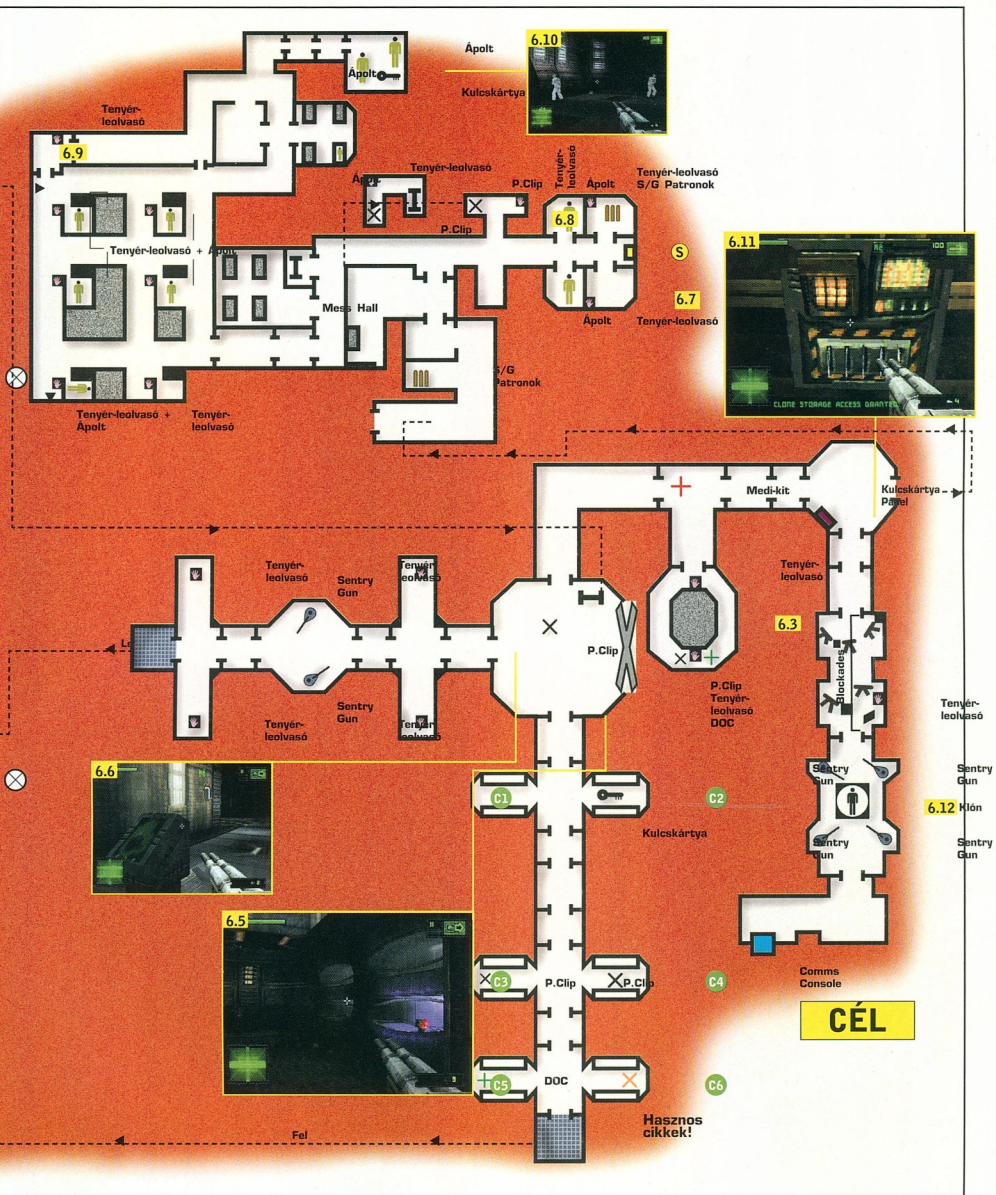


### 6. PÁLYA: RIPLEY – MAXIMUM SECURITY

Az idegenek hordája mostanra már aktívabbá válik, tehát figyelj oda! Külépve a kommunikációs szobából kapd fel az első HLC Kódkártyát [6.1], majd menj el a folyosó végéig (egy csomó őr is lesz ott), és lélel a létrán [6.2]. Az irányítóteremben található két Kéz-leolvasó lenyomásával feloldható a tornaterem és a cella-blokkok biztonsági zárait [6.3]. Vissza a létrán, majd nyomd le a keményíut a HCL Kódkártya 2-ért [6.4], ezután vissza az A és B cella-blokkokhoz. Először irány az A [6.5], menj el a folyosórendszer végéig, fel a lifttel, és itt hozzáférhetsz azokhoz a Kéz-leolvasókhöz, amelyek kinyitják a cellákat egytől hatig. Vissza a lifthe, gyűjtsd be a cuccokat, és a HCL Kódkártya 3-t a második cellából. Ugyanazt ismételd meg a B Cella-blokkal is [6.6], majd le a lifttel, hogy a kinyitott cellából felszedhesd a felszerelést és a HCL Kódkártya 4-et.

Az utolsó kódkártya megtalálása előtt az idegenek által megfertőzött szerencsétleneket kell megszabadítanod szenvedésüktől. Menj be a baloldali folyosón található megfigyelőhelyekre, mielőtt gondoskodnál az első két páciens kezeléséről [6.7]. Figyelj arra, nehogy effejelejsd megnyomni a melletted lévő szobában található Leolvasót [6.8], ezután a létrán felmászva kinézhetsz a gyülekezőbe, lenyomhatod a Leolvasót, majd felszedheted a gyülekezőben szét-szór cuccokat. Most a gyülekező bal oldalán található ajtón menj be, az itteni cellák között elég nehéz tájékozódni. Az egytől hatig számozott cellák lakóit intézd el, majd nyomd le a szobák előtti leolvasókat: ezzel ki-kapcsolod a biztonsági rendszert, és bejuthatsz az Adminisztrációs Szobába (Administration Room) [6.9]. Az itteni Leolvasót megnyomva felmárkölhatod az utolsó Kódkártyát a [6.10]-es cellából. Most vissza a kódkártya panelhoz [6.11], és itt befejezheted a küldetésedet, az elérést biztosítva a Klónhoz [6.12] – ez egyben a pálya vége is.





# Driver 2

A TÜKÖR, AZ INDEXEK, ÉS MINDEN EGYÉB KIREPÜL AZ ABLAKON, AHOGY TANNER ÉS TSA. ÚJBÓL ELMERÜLNEK A SZERVEZETT BŰNÖZÉS VILÁGÁBAN



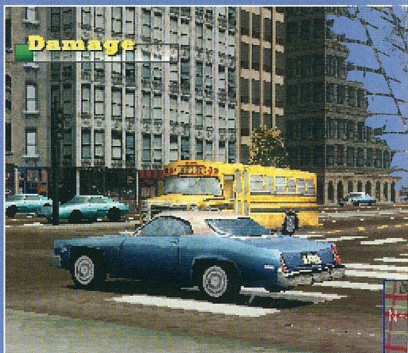
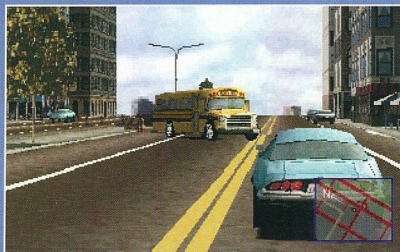
Íme a havannai nagyszárnyú Cadillac-ek

**A** lökhárítód éppen most roppant össze, a motorháztető behorpadt, és a bal hátsó kerék már teljesen önálló életet él. A sérülésjelző vörösén villog, neked pedig már csak 33,89 másodperced van, hogy találkozz az őszszekötőddel. Most mi lesz? MOST MI LESZ? Pánikolsz? Soha. Meghalsz? Hülyeség. A válasz: Kiszállsz az autóból.

Már ugyan elmondtuk egy párszor, és még el is fogjuk, hogy a *Driver 2* egyik legfontosabb tulajdonsága az, hogy Tanner bármikor kipattanhat a volán mögül. Csak gyorsan rácsapsz a ↑ és a ⊙ gombokra, és már kinn is van az utcán legjobbj Oswald Boetting irányában. Zseniális, azonban a játék legutóbbi verziójában kiderül, hogy mi mindenre is jó Tanner újonnan megszerzett képessége. Az autó esik darabokra? Csak lépj a fékre, vágódj ki a kocsiból, és kezdj el egy új darabra vadászni. A *Driver 2* sofőrijei szerencsére nagyon előzékenyek, így ahelyett hogy elütnének, megállnak téled pár méterre. Csak egy gyors gombnyomás a ⊙-re, és Tanner már újonnan szerzett autójának volánja mögül szemléli a világot, hogy aztán ezerrel száguldhasson tovább. Felteve, ha nem egy tízenkilenc éves tejeskocsi sikerült ellopnod...

Természetesen a játék közepén, mikor már a helikopterek is a nyakadban vannak, ez a módszer túlságosan időigényesnek bizonyulhat, úgyhogy a vezetési képességeidet sem szabad elhanyagolnod. Azok számára, akik nem játszottak az első

**Törés-suli.** A játék alapja ugyanaz, mint az első részben. Autókat vezetesz, kicsit egy érzed magad, mint a mozikban, és utközl. Egy csomót



## „A hosszú autópálya-szakaszok tökéletesek a rendőrök lerázására”

az irányba, amerre éppen nézel, ezáltal könnyebben rájöhetsz, hogy merre is kell majd fordulnod.

A *Driver* izgalmas és nem egyszer fordulatos történetét a második rész csak még tovább vitte. Tanner újból beépül, csak most partnerével, Tobias Jones-szal együtt, olyan tehetséggel, amit még a *Ponyvaregény*-es John Travolta és Samuel L. Jackson is megirigyelne. A Csálád könyvelője, Pink Lenny lepakolt valami brazil bünszövetkezet vezetőjével, és habort

indított az alvilágban. Az erőegyensúly megdőlt a Dél-Amerikaiak javára, és Chicago-t az a veszély fenyegeti, hogy a blues hazájából a szamba városává válik. Tanner és Jones azt a megbízást kapják, hogy épüljenek be a város szövetkezetébe, és állítsák vissza a város békéjét. Nem könnyű feladat. Pink Lenny viszont lelép, ezáltal hőseinkre marad az a hátatlan feladat, hogy megállítsák a Havannából a városba érkező szállítmányokat; irány Kuba. Miután sikeresen befejezték a



**Gyorshajtás:** Egy új, mint Keenu, és pattanj be egy autópályán száguldozól lakodalbuszba. Kébb olyan kecses, mint egy traktor

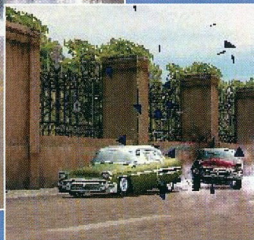
# ELŐZETES EXTRA



**Helyszínelés:** a Reflections tényleg ott járt a játékból szereplő helyszíneken, hogy kutatókat folytasson a *Driver 2*-hoz. Ugyhogy ha valaha Kolóniában jársz, és elkötsz egy taxit, tudod, merre a legrovidebb az út...



**Nehézsúlyban** – mivel rettenetesen nehéznek, a Cadillac-esei rendkívül nagy csúszású kerekeikkel, és a csúszású kerekeikkel való utazásuk során a kerekeik elmozdulnak az útról.



## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

**AZOK A GYÖNYÖRŰEN KANYARGÓ UTAK!**



**Fordulj be:** nem mintha a fejlesztők feltalálták volna a spangolvizszet, de a *Driver 2* új kanyarulatai sokat hozzáadnak a vezetés élményéhez. Az első rész, minden évtizedüsig ellenére sem tudta visszaadni a világ autós utódozása filmjeiben látható kacskaringós utakon való száguldozás élményét. Na majd most...

munkát, Las Vegas-ba indulnak, hogy Lenny nyomára akadjanak. Ami problémát okoz, hogy az első számú közellenség, Solomon Caline is meg akarja találni, így hőseinknek csak egy lehetősége van: összeállni az ősgonosszal, hogy segítsenek megkeresni a kis férget. Lenny meglöli, majd újból feltűnik, ezúttal Rióban, tehát irány a napsütés, a tenger, és a futball hazája. Megtalálják vajon? Vagy a maffia teszi rá a kezét előbb? Ez mind a te képességeiden múlik...

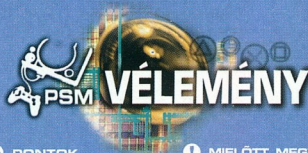
A történet egy sornyi filmjelenetben keresztül bontakozik ki, és olyan, mintha egyenesen a *Ravasz*, az *agy*, és *két füstölő puskás* című zseniális darabból léptek volna elő. Két ötvényös-bakancsos, shotgun-t lengető keményfiú beront egy bárba, ahol Pink Lenny éppen egy brazil taggal iszogot. Mondani sem kell, hogy a földig rombolják a helyet, és a brazil a földön fekszik, a vére a padlót áztatja, a keze még meg-megrándul. A hatás hihetetlen mozi-szerű, és a *Driver 2* nem is tagadja azt, hogy sokat merített

### „Két ötvényös-bakancsos, shotgun-t lengető keményfiú beront egy bárba...”

az olyan autós filmekből, mint a *Francia Kapcsolat* vagy a *Blues Brothers*.

A *Driver 2* minden ízében olyan izgalmas lesz, mint a tavalyi első rész. Az, hogy Tanner kiszállhat a kocsiából, sokkal rugalmasabbá teszi a küldetéseket, és kétségtelenül jó érzés szabadon mászkálni, amellet, hogy nagyszerűen né ki. A Reflectionsnek már csak annyi feladata van, hogy felfedje a küldetéseket. A PSM következő hónapban teljes leírást közöl, addig is tartások melegen a motorokat... ■

Dan Mayer



### ➕ PONTOK

- Sokkal élethűbb
- Hatással városok
- Autók nagy változék

### ➖ PONTOK

- Hasonlít az elsőhöz
- A kizárólagos és lehetne újítani
- A grafika néha szaggat

### ❗ MIELŐTT MEGVÉNNÉD

Egy igazi folytatás: tulajdonképpen ugyanez a játék, a kanyargós utcák szökeg, az autóból való kiszállás lehetősége izgalmasabbá teszi a küldetéseket; de hát a *Driver* olyan játék volt, hogy nekünk pont ez kell. Már alig várjuk...



# Muppet Monster Adventure

KI HÚZ KI A CSÁVÁBÓL, AMIKOR A GONOSZ HATALMÁBA KERÜL  
A MUPPET SHOW TAGJAIT? TERMÉSZETESEN EGY KIS BÉKA.

**E**áj. Tetszik, nem tetszik, a báj mindenképpen fontos szerepet játszik a videójátékok eladási számának növekedésében, és hozzásegíti az olyan játékokat, mint a *Spyro*, *Rayman*, vagy a *Nintendo Mario-ja*, a *Platina* szint eléréséhez. Szóval, amikor Robin, Breki unokaöccse a *Muppet Monster Adventure*-ből, keresztülugrul a képernyőn, ne lepdj meg, ha önkéntelenül is felkiáltasz „Óóó de cuki!” Mert még ez is megtörténhet...

„Még Breki is átváltozott egy több sebből vérző Frankensteiné”

Sajnos, a Muppetek sorsa rosszra fordult. Brekit és csapatát hatalmába kerítette a Gonosz; még Breki is átváltozott egy több sebből vérző Frankensteiné - akinek Ms. Röfi alakítja a mennyasszonyát. A gyerekek és a nosztalgia kedvelő felnőttek öröme azonban Breki unokaöccse, Robin

magára vállalta a feladatot, hogy rendet teremtson a világban, és megmentse a *Muppet Show* tagjait a kárhózzától. A játék baján túl, a legszembetűnőbb talán a játék engine szabályos, zökkenőmentes működése. Robin egy hatványos könnyedséggel szökken, úszik és küzdi keresztül magát az előtte álló akadályokon (nem kis teljesítmény egy épp, hogy csak pelyhedző álló kisbékatól). A játék minden működési és egyéb hibától mentes. Kivételzése bámulatos, ragyogó színeket és mulatságos szereplőket tartalmaz.

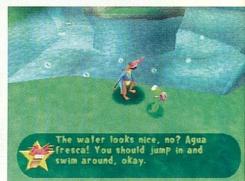
A fejlesztő Traveller's Tales arra is gondolt, hogy a játékot a kis vakarcsok célcsoportján kívül mások számára is vonzóvá tegye. E cél elérése érdekében a programot jó néhány humoros technikai bravúr gazdagítja. Vegyük például a hangeffekteket, nem kell más tened, mint rájeszteni egy kőborlópávrára és az, mielőtt megrettenne elhúzná a csikot, már-már emberi hangon rikolt fel. A játék tele van ilyen és ehhez hasonló kiegészítő kellekkel, melyek hozzájárulnak a felfedezőnő környezet, illetve a minijátékok életszerűvé tételéhez.

Már első hallásra is imádni való. Hogy valóban beleszeretünk-e a játékba, az azon múlik, hogy mit hoz majd a végső verzió. ■

Al Bickham

## Békazabálók!

Mivel Breki átállt a Gonosz oldalára, Robin, az unokaöccse nyakába szakadt az a feladat, hogy megmentse társait és visszaváltoztassa őket azokká, amilyeneknek megismertük és mindig is szeretjük őket.



## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...?

### A VARÁZSLATOS MINI-JÁTÉKOK



A minijátékok minden valamirevaló platform játékban megtalálhatók, és ez alól a *Muppet Monster Adventure* sem kivétel. Itt láthatjuk azt a részt, ahol a Robin a Pávával méri össze erejét. Hajrá kicsi béka, ugrál, ameddig csak a lábaid bírják!

## PSM VÉLEMÉNY

### ➕ PONTOK

- Pazar vizuális megjelenítés
- Egy végon power-up
- Bármilyen korú gyermek részére

### ➖ PONTOK

- A régi jól bevált platforma játék
- Egy kissé kiszámítható
- Bőjos, hám

### ⚠ MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Muppet Monster Adventure* a bájos, platforma típusú játékok egy újabb darabja és mint ilyen, első látásra nem tűnik. Persze majd meglátjuk, ait hoz a játék végső verziója, de a mindennapi drukkálóknak Robinról, hogy ne csúsz a *Muppet Show* tiszteletkérdésében érejen el a sikerüket, hanem a közölköző szívének meghódításában is.

# Incredible Crisis

GONDOLJ CSAK BELE, HOGY MÉSZ AZ UTCÁN ÉS EGY VONZÓ FIATAL NŐ HIRTELEN ELRÁNCIGÁL, ÉS KÖVETELI, HOGY MASSZÍROZD MEG. HMM, TÉNYLEG EZT HÍVJÁK VÁLSÁGHELYZETNEK?



**Mentők,** óriáskerék és bevásárlóközpont. Minden teljesen szokatlan, ami veled történik, de az *Incredible Crisis* mégis olyan pontosan bújtatja az eseményeket, hogy mégse tűnjön annak.

**E**gyre több furcsa játék jelenik meg napjainkban, Tokióban. Természetesen a szónak nem a rossz értelmében. Mihez is kezdenék az *Um Jammer Lammy*, a *Vib Ribbon* vagy a *Bishi Bashi Special* nélkül, amik egy kis szint varázsolnak sürte hétköznapiink gomolygó ködébe. És egy kicsit érdekesebbé teszik mindennapi létünket.

Az *Incredible Crisis*-ban letezelhetjük toleranciaszintünket, egy burleszkfilmből illő történet cselekményeként. Attól eltekintve, hogy egy alapvetően rejtvénymegoldó játékkal állunk szemben, mégis számos más stílusú játék elemét is könnyen felfedezhetjük benne. Egy hétköznapi japán család bőrébe bújhatunk bele, akikkel mindig valami furcsa történik. A kialakuló helyzeteket beépített mini játékokon keresztül kell megoldanunk, amiket mindig szorosan követ egy FMV áttevő jelenet. A családapát Taka Taneo-nak hívják, és pont az ő bőrébe kell belebújni. A napod egy gyors táncleívtel kezdődik, amit nem máshol, mint a munkahelyeden kell teljesítened. Amolyan *Dance Dance Revolution* stílusban. Mivel idáig még minden simán ment, reménykedve gondolsz bele, hogy a nap folyamán semmi más nem fog veled történni. De miután nagy nehezen elmenekülsz egy feléd guruló óriás gölydöcsapágytól, észreveszed, hogy beszurultál a liftbe, amit valami pszichopata gyilkos zárt rövidre nem sokkal azelőtt, hogy te bemenekeültél. Ezután kidobnak egy mozgó autóból, és egy hihetetlenül

„Egy hétköznapi család bőrébe kell belebújni, de akikkel mindig valami furcsa történik”

csinos hölgy karjai közé esel. Persze az utóbbi nem éppen úgy hangzik, mintha valami katasztrófa lenne, de is azért van, hogy tesztelje a játék tehetségét. Ezek után a hölgy felragyog egy óriáskerékre, egy masszázsjégre. Meg kell találnod a megfelelő helyeket a testen, ahol masszírozhatod és mindketten a lehető leghévesebben megtenned. Te még mindig nem is érted hogy mi folyik körülötled, úgy hogy figyelj azokra a fontos dolgokra, amikre a titokzatos hölgy hívja fel figyelméd. A beépített mini játékok egyszerű felépítések, de zseniálisan. Minden egyes mini játék egy videó-könyvtárba kerül, ahonnan bármikor előszedhetjük őket. Az egyetlen problémát az jelentette számunkra, hogy nincs két játékos opció, így ha többen játsznak vele, akkor a többségi része csak vizuálisan lehet a nézője a hihetetlen bonyodalomnak. *Incredible Crisis* annyira jóra sikerült, hogy a rejtvényfejtő játékok kategóriájában tökéletesen megállja a helyét: hátalad adunk az égnék hogy nem egy *Bust-A-Move* klont kapunk kézhez.

Catherine Cha

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ EGYSZERŰSÉG FONÓDÁSA A KOMPLEXITÁSHOZ.



**A biztonság**gi kamerák segítségével menekülj el a bankrablás helyszínéről. A képernyőn látod, hogy mikor tisztá a levegő. Tehát a feladat egyszerű, de a kivitelezése már sokkal bonyolultabb.



**+ PONTOK** **MIELŐTT MEGVENEK**

- Eredeti mini játékok.
- Ha egyszer elkezded, nem bírod abbahagyni.
- Tökéletes hangefekték.

**- PONTOK**

- Nincs kétjátékos opció.
- Túl rövid.
- Sok dolog ismétlődik.

Temérdek újdonságokat sorakoztattak fel a fejlesztők a játékban, de ahogy azt a megszokottá vált, „úgyis megundod”. A program végső verziója a népszerű közepén fog hívtetni az irrató elemek és a csodálatos ötletek között. Majd meglátjuk, hogy merre fog billenni.

# International Cricket Captain 2000

NEM GONDOLOD HOGY ITT AZ IDEJE ANNAK, HOGY VALAKI EGY KIS RÁTERMETT-SÉGGEL LEGYŐZZE A BRIT KRICKETT VÁLOGATOTTAT? MOST ITT VAN A LEHETŐSÉG...

**A**z, hogy egyáltalán nézünk, vagy netalántán játszunk is krikettet, rengeteg türelmet igényel. De már egy elszállított szent is megunta volna a várakozást, mire végre megjelent ez az első igazi krikett játék PlayStationre.

Öt év leforgása alatt csak egyetlen egy név fémjelzte a kis szürke dobognak ennek sportjának a valódi fogalmát, ami nem volt más, mint a Brian Lara Cricket. Az *International Cricket Captain 2000*-et nyugodtan nevezhetjük a folytatásának, bár sok mindenen különbözik. Ez alapvetően egy ügyességi játék, ám ha túlzottan precízen kéne fogalmaznunk, akkor nyugodtan nevezhetnénk még csapatkapitány-alapú játéknak. Ugyanúgy, mint ahogyan Nasser Hussein-nek, neked is irányítandó kell a csapatodat. A teljes játék egy nagy megyében játszódik, végigvezetve a számtalan versenyen. Ha kimagasló a teljesítményed, könnyen bajnok válhat belőled. Más opciókkal harcolhatsz a játékos megyei, városi, nemzeti, vagy akár '99-es világ-bajnoki címért is. Sőt, még akár a barátoddal is a kétjátékos módban. Ha megyei kapitányként indulsz, akkor csak korlátozott számú opciók közül választhatsz. Csak egy olyan játékos választhatsz, aki nem európai (és csak azért egyet, mert Európa más részén nem túl népszerű sport a krikett, éppen ezért nincsenek arra felkészítve igazán sikeres krikettjátékosok).

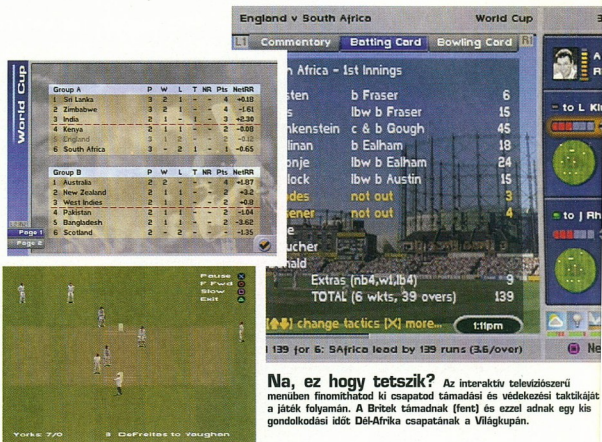
Mindig, még a szezon kezdete előtt meg kell újítanod a játékosok

szereződését, mert ha nem teszed, akkor könnyen búcsút inthetsz nekik. Ez a tranzakció körülbelül olyan megerőltető, mint egy futballme-nedzser-játékban. Említenék okéért rögtön itt van az *LMA Manager*. Viszont rengeteg tenivalód akad, még akkor is, ha csak nézed a meccset. Amikor görögtenek, neked kell beállítanod a játékosok agressziósztíkját, és azt is, hogy hol dobja el a golyót. Ilyenkor cserélnek a védőket, hogy rászaladjának a kapura, vagy épp elűssék a labdát. Azt is neked kell eldöntened, hogy ki és mikor dobjon vagy védekezzen. Egyszerű az irányítás tökéletesen a te kezében van. Ez mind nagyon szép, de sajnos itt is, mint megannyi

**„Ugyanúgy, mint ahogyan Nasser Hussein-nek, neked is irányítandó kell a csapatodat”**

más játékban, a grafika egyszerűen röhejes. De mindezt feledtetni velünk Jonathan „Aggers” Agnew, akinek a kommentárja olyannyira tökéletes, hogy az már szinte hihetetlen. Ezek után nyugodt szívvel állíthatom azt, hogy ez az a játék, amire már nagyon sokan, nagyon régóta vártak. ■

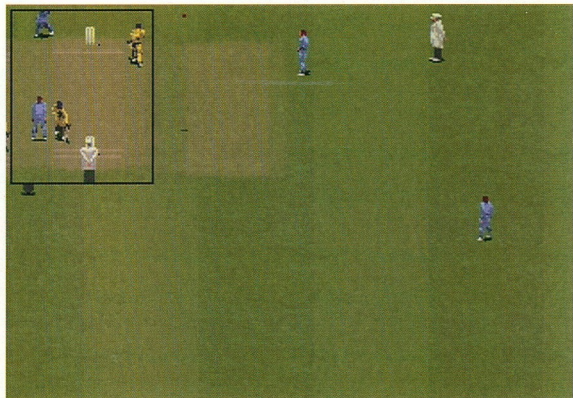
Richard Keith



**Na, ez hogy tetszik?** Az interaktív televíziószerű menüben finomították ki a csapatod támadási és védekezési taktikáját a játék folyamán. A Bvick támadnak (fent) és ezzel advak egy kis gondolkodási időt Dél-Afrika csapatának a Világbajnokságon.

## AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

KÉTSZEMÉLYES OPCIÓBAN MEGTALÁLNI A MEGFELELŐ TAKTIKÁT



**Ha már a kiélvezted** az összes választható versenyformát, akkor mindenképpen próbáld ki a kétszemélyes módot. Mert miközben a dobóval mozogsz, beállíthatod a dobás erejének a szintjét, és ha eltalálsz a kellő erősséget lazán kiütheted az ellenfeleidet.



## VÉLEMÉNY

### PONTOK

- Megvalósgadó
- Pontosság az adatok
- Kétszemélyes opció

### MIELŐTT MEGVENNÉD

- Gyenge grafika
- Meghatározott edzőiskolák
- A variációk hiánya

Igaz, hogy a krikett nem tartozik a világ legizgalmasabb sportjai közé, de mégis fel-szerelték benne a logika meli a legújabb stratégia kidolgozásához is nélkülözhetetlen. Ma hibát volt olyan regiszter az ICC a PC-sék körében. Itt volt már az ideje, hogy a PlayStation tulajdonosok is megismerjék ezt az elhárított még nem igazán felkészített sportot. Megéri vele játszani

# 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 065. oldalon.



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.



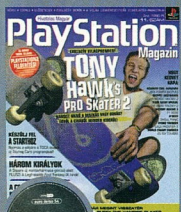
A CD-n: Music 2000, Action Man, FI '99, ace Combat 3, Eagle One (demó), Colony Wars, Micro Manics... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatok... stb.



A CD-n: Syphon Filter 2, Micro Manics, Player Mania, 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, UEFA: Champ League, Medievil 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Colin McRae 2, Euro 2000, in Cold Blood, World Champ. Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.



A CD-n: Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Hogs of War, Street Fighter EX2, Moho, Destruction Derby Raw... stb.



A CD-n: Destruction Derby Raw, StarTrek: Invasion, Vib Ribbon, MoHo, Titan AE, Silent Bomber, Tenchu2, Galerians... stb.



A CD-n: Spider-Man2, TOCA 3 Disney Racing Tour, X-men, Sydney 2000, Tenchu2, Mille Miglia... stb.

**MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL  
1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!**

Computer Média Kiadói Kft.  
BUDAPEST 55  
Psz. 141  
1306

PSM 01     PSM 02     PSM 03  
 PSM 04     PSM 05     PSM 06  
 PSM 07     PSM 08     PSM 09  
 PSM 10     PSM 11     PSM 12

1 év     3 év     5 év

1 790 Ft     5 370 Ft     9 950 Ft

Név: \_\_\_\_\_  
 Cím: \_\_\_\_\_  
 E-mail: \_\_\_\_\_  
 Tel./Fax: \_\_\_\_\_

Előfizetési mód:  egyenként megrendelve az újságban     havi előfizetéssel  
 a PlayStation Magazine korábbi számainak, illetve múltéves, illetve  
 a PlayStation Magazine korábbi számainak, illetve múltéves, illetve  
 a PlayStation Magazine korábbi számainak, illetve múltéves, illetve

Előfizetőimnek ajánlom  
 Régi és új előfizetőimnek  
 az újságot megajánlom  
 ajánlom

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

**PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.**  
 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.  
 Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

**GAMES WORLD BT.**

Alapítók, 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 nagyerkeskedése, értékesítése, cseréje.

2120 Dunakeszi, Barátság útja 23.  
 Tel.: 30/203-8646

**KONZOL BARLANG**

Sony, Sega, N64 gépek, játékok, kiegészítők. Bp., Thököly út 2. Arzenál Üzletbiz., alagsor 7. Tel.: 31-7532907 melék

**MEGACOMP**

Minden Playstation játék 3990 és 5990 Ft-os összegyűjtemény kapható. Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

**TOP GAME**

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS. BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

**TOP GAME**

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS. BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

**KONZOL STÚDIÓ**

Videojáték szakszerviz, és szaküzlet. Tel/Fax: 216-66-26, 06-209-888-337 Web-site: www.konzol-studio.hu

**RIGGANT BT.**

PSX? Segítünk! Ránk számíthat! Részletfizetési lehetőség! Bp. VIII. Harmincskertek tere 4. Tel/Fax:334-06-10; 06-20-9-555-770

**JÁTÉKÁLLOMÁS**

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK KELLEK, ADÁSVÉTEL, CSERE. Gödöllő, Szilahi u. 4., Tel.: 06-28-421-988

**NINTENDO SHOP-RON**

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLETE 9400 Sopron, Újteleki u. 50. Tel.: 99-333-195

**VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLET**

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy, PC CD-ROM játékok bő választékban. 8200 Veszprém, Ágy u. 79., Kosztuth u. 6. Tel.: 3096-17-4179; 3095-70-660

**PÁZMÁNY VIDEOTEKA**

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. Akciók szoftver és hardver. 9400 Sopron, Fülédy sétány 6.

**PREDÁTOR VIDEOJÁTÉKOK**

MINDEN AMI VIDEOJÁTÉK GÉPEK, PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJI! Tel.: 76/460-474; 06-20/9-682-899

**FIGURA PLAYSTATION**

Játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, cseréje. A játékok kipróbálhatók. PSM magazin kapható. 1066 Bp., OKTOGON TÉR 3. TEL: 06/1 343-8895 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szó 10-14.

**PSX SOPRON**

Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlete. 9400 Sopron, Telenki u. 50. Telefon: 99-333-195

**PSX Szaküzlet és Klub**

PSX gépek, programok adás-vétele, kölcsönzése. Salgótarján Alba üzletház II. emelet Tel.: 20/9-770-709

**NEW GAME**

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA, VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 06-20-78-77 5000 Szolnok, Bathányi u. 22.

**GAME CITY**

Konzol játékok kis- és nagyerkeskedése. Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, cseréje. 1139 Bp., Gómb u. 34. Tel.: 06-309-424-650

**VIDEOJÁTÉKOK**

Adás, vétel, csere. Bp., Szt. István krt. 10. (udvar) Tel.: 349-2744, 06-302-596-976 Ny: H-P: 10-18-ig, Szó: 10-13-ig

Há itt szeretne hirdetni,  
 kérjük,  
 lépjen kapcsolatba  
**Horváth Henrikkel**  
 a (1) 457-1123  
 telefonszámon, vagy  
**E-MAIL: horvathh@dccd.hu**  
 Magánhirdetőkünknek ingyenes  
 szövegírást  
 és grafikai kivitelezést  
 biztosítunk.

Elcserélném eredeti **HERCULES** (platinum), **TOMB RAIDER II** (ezemzet **RESIDENT EVIL 3**-ra, vagy **DRACULA RESURRECTIONE**. Tel:06-23-431-540

Olcson eladó **Sony PSX** gép 1db. eredeti játékkal. Tel.: 06-70-221-6589

Eredeti **SILENT HILL, METAL GEAR SOLID** és **Toxa 2** játékaimat elcserélném Tekken3, Forma 1 '99 vagy **Tomb Raider I-II**-re. Tel.: 06-30-262-9816, 16 óra után

Eredeti **G-Police 2** PSX játékomat eladnám vagy elcserélném. Tel.: 06-34-323-860; 06-60-361-037

**WESTEND MULTIMÉDIA**  
**WESTEND MULTIMÉDIA**  
**WESTEND MULTIMÉDIA**  
 WESTEND MULTIMÉDIA  
 PLAYSTATION SZAKÜZLET  
 Citycenter üzletközpont, Lechner Ödön körút 7.  
 1135. Budapest, Váci út 1-3; Tel.: 238 70 75  
 Nyitva: minden nap (szombaton és vasárnap is!) 10-21-ig

**Playstation kiegészítők és játékok**  
**óriási választékával várunk!**

**AKCIÓ!**  
 OKTÓBER 05-20 KÖZÖTT  
**1 MB MEMÓRIA KÁRTYA 1290,-**

**KONTROLLEREK 1790-től**  
**VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉST IS VÁLLALUNK!**

Üzletünkben PS2-es gép megtekinthető, megrendelhető!

Árank az Áfa-t tartalmazza! Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek!



Ez a kupon **6000 Ft** értékű vásárlásig érvényes!

# MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

## A HÓNAP CD-I

>>>Már megjelent!>>>

### AMORF ÖRDÖGÖK BETYÁR A HOLDON

(UCMG Magyarország)

**O**perett-tangó-pop-hop-zsodabizsó. Csak így, simán. A PSM júliusi számában, az első kislemezük kapcsán már az egekbe emelt Amorf Ördögök zenekar végre egy egész nagylemezzel örvendeztetni meg a nagyérdemít. A *Betyár a Holdon* az általunk valaha hallott egyik legkitűnőbb bemutatkozó album. A lemez hangulatára valami olyasmi érzés jellemző, mint amikor egy millió óvodás vízpisztolyokkal sikeres pucscsot hajt végre. Elfoglalják a fontos stratégiai pontokat, vidámparkot rendeznek be minden sarkon és senki nem ússza meg szárazon. Lehet igazodni, kibálni, sokáig fent maradni, sírni, vagy nevetni. Aki közömbös marad az menthetetlen, vagy süket. **KSZK-SZG**

Értékelés: Csak azért ennyi, hogy el ne bízzák magukat 9/10

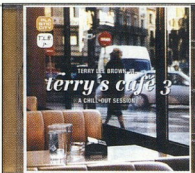


>>>Már megjelent!>>>

### MIRAQUE I MYRO Eden Zoo

**(UCMG Magyarország)**  
Miraque i myro, azaz Jászó Tibor és Gergely, egy szombathelyi testvérpár, akik még az első albumuk megjelenése előtt csodalköszöcs kéztettek a nemzetközi zeneipar jó néhány megmondóemberét. Rangos remix-felvételek, pozitív visszhangok a stílusukban iskolateremtő angol WARPP kiadótól, ezek a tények önmagukban is elismert érdemeknek. Az azóta megjelent *Eden Zoo* c. nagylemezük pedig még számos hasonló elismerést fog hozni nekik, ezt bármibe lefgadguk akár-ville. Végre egy olyan lemez, ami egyszerre kísérleti elektronika és egyszerre hallgatható, varázslatos néha már komolyzenebe hajló muzsika. Nyitott szívé és fül elengedhetetlen a teljes élvezet-hez. **KSZK-SZG**

Értékelés: Goldie, Aphex Twin, Miraque i Myro 8/10



>>>Már megjelent!>>>

### TERRY LEE BROWN JR. Terry's Cafe 3 / A Chill-Out Session (UCMG Magyarország)

A Chill Out igen tág asszociációs lehetőségeket kínál kifejezés. Nem is stílus, mint inkább érzés. Kikapcsolódás, egy végig pörgött éjszaka utáni ellazulás. Mindez csak azért érdekes, mert aki egy tipikus nyugtalan úszós agnovisszhangostortó chill lemezt keres, az messze kerülje el a *Terry's Cafe 3*-at. A sorozat legjobb része Terry Lee Brown Jr. DJ bosonák a legmélyebb kalauzói minket. A titkos favoritból álló kellelem minimal groove-gyűjtemény nem hagy cserben a leg-naggyobb pácban sem. Ha egyszer bejött, soha nem tudsz majd megenni nélküle. Jobb, ha egyből költöt is veszel. Biztos ami biztos. **KSZK-SZG**

Értékelés: Ragaszd bele a CD jászódba, és REPEAT 8/10



>>>Már megjelent!>>>

### STATO BRADO Fertilizer Sound For Planet Ears (IRMA/Gong Express)

Folytatjuk a legendás IRMA kiadó house válogatás után most a tört és szaggatott ritmusok kerülnék sorra. A *Stato Brado* a breakbeat, a funk világból ad egy kis íze-tiltot. A válogatás a legjobb olasz művészek ma már klasszikus darabjaiból áll. Ez a rész 1999-ben jelent meg, és nem kis sikert aratott világszerte. A legjobb pillanatokok számként a Hubble One Two, a Move Around, vagy a Black Hole c. dalok szereztek. Egzotikus, klasszikus, varázslatos. **KSZK-SZG**

Értékelés: Mint a csúcsforgalom Rómában, rajb eüt 7/10



>>>Már megjelent!>>>

### STATO BRADO VOL.2 When The Machine Runs Riot (IRMA/Gong Express)

Senki nem ér varatlanul az a tény hogy a sikeres dolognak folytatódnia kell. Nem volt ez másképp a *Stato Brado* esetében sem. Az IRMA az idén megjelentette a második részt. Ez már egy kicsit szélesebb stílus-határokat fejezget, am mégis rá tudott tenni egy lapáttal az első rész színvonalára. Olyan, mintha a *When The Machine Runs Riot* egy metropolisz hétköznapiját mutatná be hangbőve foglalkoz. Kontinus trükkök, meghökkentő részlettel, de ha az egészet nézed, gyönyörű és varázslatos. A legjobban nekünk a Jostofunk jött be, de a többi is meger egy komolyabb hangfal-contrólással. **KSZK-SZG**

Értékelés: ...aha, szóval a gépek felladtak, ... 8/10

## JÁTÉK

### AMORF ÖRDÖGÖK

A PSM hűen önmagához, ismét véletles lehetőséget kínál az csemegekre áhítószó szerencse-olnák. Ha jól válaszolod meg a trivialis kérdést, és a sorsolászó rencésed lesz, akkor a tied lehet Amorf Ördögök nagylemez egy



Ki a kakukktojás? Gondold a lemez címére!

1. Rözsa Sándor, mert a lovát ugratja
2. Sobri Józsa, mert olyan gyanús a ne
3. Hány János, mert hazudik

A válaszokat, a neveddel, meddel október 16-ig küldd az alábbi helyek valamelyikére. Csak azok a megfejtések nyesek, amelyek tartalma megfejtő nevé, címét és hogy melyik játékra küldd megfejtést!

> Levél: 1306 Budapest 35,  
> SMS: 06 20 / 991-9979  
> E-mail: info@tofproduct

A szeptemberi játék nyert

- Adám Róbert, Tatabánya
- Nyese Kázmér Orosháza
- Balogh Ferenc, Debrecen
- Jakab Piroska, Budapest
- Matolcsi József, Budapest

A helyes válasz a 1. volt. Míg zenekara a Mano Negra. Gratulálunk!





## PSM VERSUS...

# BOCHKOR GÁBOR

>Együttműködő partner: Murányi Kereskedőház, Mammut Üzletközpont.  
 >>cim: 1024 Budapest, Lovház u. 2-6.  
 >>telefon: 345-8200  
 >Helyszín: Sláger Rádió  
 >Produkció: lezky+szab@tal.productions.mediaügynökség  
 >>e-mail: info@tofproductions.hu  
 >Szöveg: Kósa Szabó Krisztina / Sinka Zoltán Gábor  
 >Fotó: Bogárné József

AKI MÉG NEM LÁTTA A CSIBEFUTAM CÍMŰ FILMET, LA ROHANJON A MOZIBA, HOGY AMIRE MEGÉRKEZIK A JÁTÉK MINDENKI KÉPBE LENGYEN, HOGY IS A HELYZET GINGER-EL, ROCKY-VAL ÉS A TÖBBIEKKEL. A PSM EBBEN A HÓNAPBAN BOCHKOR GÁBORT LÁTOGATTA MEG, AKI A FILM EGYIK MŰVHANGJA. FONTOS FELADATAI MELLETT RÁNK IS JUTOTT EGY KIS IDEJE, TALÁN AZÉRT MERT A PLAYSTATION AZ Ő SZÍVÉHEZ IS KÖZEL ÁLL.



**B**iztos Veled is előfordult már, hogy egy addig ismeretlen emberrel egy jót beszélgettel, miután kiderült, hogy számára sem idegen a PlayStation világa. A jó értelemben vett játékkörület sokkal erősebb kapcsol, mint bármilyen más, hiszen nem csak általában a kedvencekről van szó, hanem a játékokban szerzett csodálatos és zűrös kalandjaidat is megoszthatod a másikkal. Persze az az igazi, ha neki is vannak hasonló élményei.

Ez a rovat, mint már megszokhattátok, azokról a hírességekről szól, akik szerettek és szoktak is játszani a mindannyiunk által imádott kis zürke dobozzal. Hónapról hónapra igazi kaland számunkra, hogy olyan híres embereket mutassunk be nektek, akik ugyanígy imádják a játékokat, mint Ti vagy Mi.

Amikor először hallottuk ezt a szövegét, azonnal égető kíváncsiság lett úrrá rajtunk. Hogy ő is, aki Magyarország egyik legnagyobb médiasztárja? Ez biztos nem lehet igaz, vagy végül is miért is nem? Aztán amikor a Csibefutam kapcsán újból felmerült a neve, akkor már biztosak voltunk abban, hogy találkozunk kell vele. Bochkor Gábor a Sláger Rádióban fogadott minket, egy szerda reggeli a Bumérang után. Egy rádióstudióban nem sok

TV készülék akad, ezzel akkor szembesültünk, amikor Gábor vezetésével egy nyugodt helyet kerestünk a játékszéanszhoz. A tárgyaló már foglalt volt, így a legfőbb helyen a büfében táboroztunk le arra az egy-két órára, amíg a következő játékokat megmutattuk neki: *FI 2000*, *Colin McRae Rally 2.0*, *Driver*, *Vib Ribbon*.

### FI 2000

A játék és a téma is adta magát, hiszen Gábor azon szerencsések egyike volt, aki előben is kipróbálhatta az FI érzést, hiszen a kétüléses McLaren egyik magyar utasaként kiváló izzitót kapott a Rábaringen az autósversenyben magaskolajából.

**PSM:** - Tényleg, milyen volt? Fizikailag nagyon megviselt? -

**BG:** - Nem, egyáltalán nem. Viszont még soha nem tapasztaltam ilyen erejű gyorsulást vagy lassulást egy autóban sem. Teljesen ki vagy támasztva az ülés és a karosszéria által, de ha egy kicsit kinéztem a szélárnyékból azonnal megemelte a menetszél a sisakomat. Ugyanazt látni, mint most a játekbán. Fantasztikus volt. Ezt a programot azért is vettem meg, hogy átélhessem ugyanazt azt érzést, amit a McLarenben tapasztaltam. -

Hűen az élményhez, Gábor most is egy McLaren-t választott, és a San Marino-i pá-



lyán mutatta meg nekünk, hogy mire is képes a virtuális FI-ben. Rutinos játékosként állította be a saját paramétereit szerint a játékot és a korozás alatt nem csak a saját teljesítményét kommentálta, de a PlayStation-el való kapcsolatába is beavatott minket.

Márciusban lett géptulajdonos, egy barátitársasággal végigjártott este után. Akkor

a *Micro Machines 3* varázsolta el. Az egy legnagyobb kedvence az *Eagle One: Harc Attack*. Általában azokat a játékokat kedvelem, amelyek az életben általa már megélt s ációkat segítenek visszaélni, pld. a *Har* is egy régi taszári riportra emlékezteti. N kedvence még a *GT2* is, ezzel a játékkal még a kedvesével is szoktak egymás ell





PSM interjú Bochkor Gábor

versenyezni. Az agresszív verekedős játékok, vagy a kalandjátékok nem tartoznak a kedvencei közé. Az ilyen jellegű programok egyszerűen hidegen hagyják.

Általában egyfajta sajátos delutáni szieszta számára a PlayStation, egy-két kör a GT2-ben, vagy néhány sikeres bevetés a Harrier-ben neki is felér egy komolyabb relaxációval. Mi pedig lelkesen bólogatunk, hiszen ismerjük ezt az érzést. Ugye Te is kedves olvasó?

A beszélgetés hevében Gábor elszámlolta a köröket, így a vezető helyről lecsúszott, de egy szenzációs hajrával így is harmadikként zárta a futamot. Mi egy kicsit pironkodunk, amiért belezavartuk, de Ő igazán lazán fogja fel a dolgot, azonnal új babérokra tört a rally világbajnokságban.

#### COLIN MCRAE RALLY2.0

Egy Mitsubishi Lancer WRC volánja mögött, a finn pályán történt a megmérgetetés. Azonban a rallyjátékok királya most nem aratott nagy sikert. Gábornak tetszett az autók torhétősége, de az irányítástól már nem volt elragadtatva.

**BG:** - Nem igazán érzem a tapadást az autó és az út között. Olyan az egész mint ha lebegne a kocsis az út felett. Nincs kapcsolatot a talajjal. A GT2-ben próbáltam azt a rally részt, azt sokkal jobbnak találtam.

#### DRIVER

Ezt a játékot mindig is szeretnék volna egy olyan személynek megmutatni, aki már megfordult a programban szereplő városok valamelyikében. Persze az lett volna az igazi, ha a Driver2-t tudjuk tesztelni, hiszen Gábor

egyik kedvenc városa Havana is szerepel majd a folytatásban. Így Miami és San Francisco utcáin barangoltunk. A kezdeti ismerkedés után Gábor teljesen belemelegedett a játékba, tesztelte a rendőrök türeklenségét, vidáman száguldozott az utcákon és bőszen nyomta a dudát. A játékbeli Miami nem igazán volt neki ismerős, de San Francisco már annál inkább. Még arra is vállalkozott, hogy térkép nélkül eltalálja ide-oda. A visszajátzások filmszerkesztő opciója volt a kedvelemdofés, a Driver abszolút sikert aratott.

#### VIB RIBBON

Bevalljuk ezt a játékot mi erőltettük, hiszen egy kőszimert rádiós személyiség a kedvenc lemezeivel miert is ne próbálhatná ki a program által generált akadályokat. A számításkunk most nem vált be.

**BG:** - Ezt a kis figurát szívómból tudnám utálni. Egyszerűen idegesít hogy nem engedelmeskedik. Az ötlet zseniális, de ez a játék nem az én világom. -

Hát ez nem jött be, de amúgy is itt az idő, hogy egy másik animációs világba lépjünk, milyen is lenne a Csibefutam PlayStationra, ha Bochkor Gábor tervezné meg a játékot?

#### CSIBEFUTAM

**PSM:** - Te milyen játékot képzelnél el a filmből? -

**BG:** - Azt hiszem a sztori adja magát, az egész mozi tele van megoldandó feladatokkal, amelyekből remek küldetések lehet kialakítani. Megszerezni ezt-azt, összeszedni a szökhöz szükséges kelleket. Egy sikeres szökes kivitelezése lenne a játék főcélja. -

Hiába a tudás hatalom. Ha olvastad a szeptemberi PSM előzetesét a kivitelezés alatt álló játékról, tudhatod, hogy a fejlesztők is valahogy így képzélik el a játékot. Lehet, hogy Bochkor Gábornak a játéktervezésbe is bele kellene kóstolnia?

#### A JÁTÉKSZENVEDÉLYRŐL

**BG:** - A játékok sokszor tökéletes kikapcsolódást jelentenek számomra. Van olyan hogy még a fürdőszobában is játszom. Van egy kis TV a fürdőszobában is, rákötöm a PlayStationt, és csak ülök a habokban és élvezem a játékokat. Komoly relaxációs tevékenység. -

**PSM:** - Volt már olyan szituáció, hogy egy játékbeli élmény visszaköszött az életben is? -

**BG:** - Igen, pld. Eger felén van egy romos ház, teljesen úgy néz ki, mintha a Harrierben lőtték volna szét. Amikor arra járunk mindig mondom is a barátomnak, hogy milyen sikeres missziót hajtottam végre, ime itt is látszik az eredménye. Számomra a játékok segítenek sok felhalmozott feszültséget, agressziót levezetni, egy-egy játék komoly kikapcsolódást jelent nekem. Nem hiszem, hogy a videójátékok károsak lennének az egészséges lelkiállagú személyek számára. Sokkal jobb ha valaki egy autósversenyben éli ki az ilyen irányú szenvedélyeit, mintha ugyanezt a közutakat tenné, nem? -

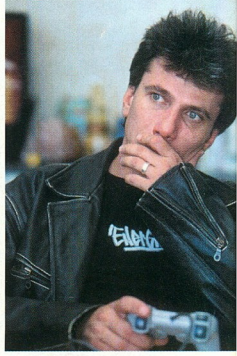
Mi csak szorgalmasan bólogatunk ismét, hiszen ezt már mi is ezerszer elmondtuk. Bár ezt minden igazi PlayStation fanatikus és PSM olvasó is tudja. Igaz?



Rally Finnországban? Hát, nem is tudom



Driver! Ennek már a címe is érdekes.



■ Vib Ribbon, van-e élet a nyolc után?

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. GAMEHARK:

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

9.100 FT



### 1. GAMEPAK SUPER JOYPAD:

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

10.150 FT

### 3. CRAZY ROCK GUITAR:



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

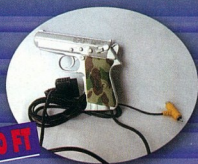
10.900 FT

### 4. INNOVATION EXTREME JOLT GUNS

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



10.700 FT



7.000 FT

### 5. TIME CRISIS

Kompatibilis a Namco GunCon-jával, pedálig kapsz hozzá. Egylovéses és turbó-tűzelés üzemmódban is kinyírhatod a lányt fogva tartót.

### 6. SPACE VEST:

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



17.100 FT



4.600 FT

### 7./A VT GAME SAMS

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



5.600 FT

### 7./B PANTHER SMEGA MEMORY CARD:

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



3.100 FT

### 9. SPIRY KEMPE:



6.240 FT

Vibrációs analóg controller háromféle üzemmóddal.

Babarózsaszín és pelusék színben is kapható.

### 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.

### 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 irtható a goszoktat.



11.900 FT

### 10. SUPER DANCE:

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



12.900 FT

### 11. THUNDERBOLT DOUBLE REMOTEY-SENSOR

Haveroddal egyszerre ketten is használhatjátok. Strapabíró, Dual-Schock-os szerkő sokféle lehetőséggel, turbó-tüzelés és lassított film opcióval.



12.000 FT

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

Tel.: 467-6720 Fax: 457-1125

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

# PSM-Depo

# LEVELEZÉS

Levelélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf. : 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

# VISSZAHANG

HOGS OF WAR EVOLÚCIÓ A SZTÁRLEVELEBEN \* SYPHON FILTER RAJONGÓ A FOLYTATÁSÉRT KIÁLT \* ÉS EGYEB



Aki a leveleket kibontja, átváltozva és megválaszolja: **KLAUZ ANIKÓ**

## „Kedves Anikó,

Ez a legjobb újság, amit valaha olvastam, nem csak mert van CD-melléklet és bombajó leírások, hanem ebből ismertem meg kedvenc játékom (mint a rajzokból már kiderült) a Syphon Filter 2-t. Már régóta próbálok megszerezni (kevés sikerrel) az 1. részét, hisz érdekelnek az előzmények, és szeretem Gabe lovódózós küldetéseit. Szeretnék tőletek kérdezni valamit. Tervezik-e már a Syphon Filter harmadik részét? Lehet, hogy ezért a kérdésért a lapnál lehu-

lyéznek, (nem! – szerk.) de tudjátok a rajongó az rajongó.”

Pogány Gábor

Sajnos azt megmondani előre, hogy megjelenik-e egy adott játék folytatása, nagyon nehéz. Az alsó biztos hírünk lesz erről, a Tervezet rovatban nyilván szerepeltetni fogjuk, hiszen rendkívül népszerű játékoszrólról van szó, aminek sokan várják a folytatást. Az első rész után hajtóvadászathoz sok szerencsét kívánok, és hogy legyen elég kitarásod, elküldjük a PlayStation Magazin első számát, amin játszható demó található. Ez a szám egyébként már szinte teljesen elfogyott, szóval felbecsülhetetlen értékről van szó!

## „Hello PSM

Az újság egyre csak jobb. A demo CD is javul. (Hát még ha a Terracott meglátod! – szerk.) Sajnos a 12-dik számot még mindig nem sikerült megszereznem. Az egész újság jó, de pl. túl szigorú a játékok osztályozása. A Szigorúan Titkos pedig nem nagyon foglalkozik régi játékokkal. Viszont az nagyon jó ötlet volt, hogy beraktatok egy játéklistát. Bár nem tudom, hogy az csak véletlen volt-e, vagy direkt történt, hogy már több száz óta nincs a játékok mellé írva az áruk?! A PST is nagyon tetszik, jók benne a leírások. Kérdésem, nem tudjátok, mikor fog megjelenni, és



**Horváth Ágnes** egész oldalas körképe



**Pogány Gábor**, Gabe Logan legnagyobb rajongója

STÁR LEVÉL

## „Kedves Anikó, tisztelt PSM!

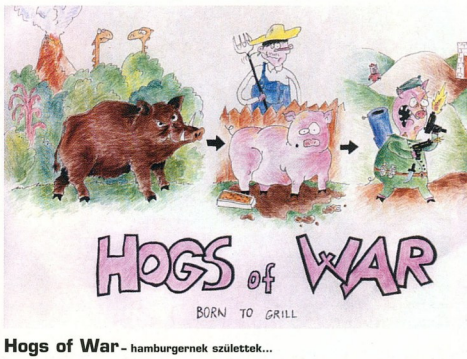
Nem akarom a drága időtöket elveszni, ezért rövid leszek. A B. számotok CD-mellékletén az egyik demo szinte függővé tett. Egyszerűen szerelmek lettem a Hogs of War-ba pedig én inkább autovesény- és sportjáték-párti vagyok. A játék animációja és humora elvarázsol. Mellékelt rajzomat is ez ihlette. Elgondolkoztam, hogy ezeket a malacokat hogyan néhet ki a törzsfeljődésük. Hát... erre jutottam, és gondoltam megosztom veletek az elméletemet.

Levelem végén gratulálni szeretnék az újság színvonalához, és további sok sikert kívánok a folytatáshoz.

Tisztelettel!”

Hj. Kiszele István

Hát, hogy a rajz önmagát beszél, és nem kell különben nélni, az bizonyos. Rendkívül művészi értékeléssel páratlan témaválasztása egyaránt érett, kiforrott alkotás következtében. Nem csodálkoznék, ha a következő Polgár-aukción a Kiszele szignóvá is találkoztatnánk olyan képen, amire vadul lincselnék a műtörténészek. Addig is, postázunk egy ajándékot, és küsi a malacok nagyok edesek.



Hogs of War - hamburgernek születtek...

menyibe fog kerülni a Chase the Express és a Tenchu 2? Nem tudnátok egy ugyanolyan játéklistát csinálni, mint amit csináltak, csak árakkal ellátva? Még egy utolsó kérdés: Hogyha beküldök egy levelet, és tegyék fel, belekerül a levelezési rovatba, az hány hónap múlva fog megjelenni? Sziasztok!

Hiller Gábor, Budapest

Nézzük sorban a kérdéseidet: Az árakkal kapcsolatosan az a helyzet, hogy a magyarországi terjesztésben a PSX játékok szabadárak. Ez azt eredményezi, hogy minden forgalmazó anynyért adja, anynyért akarja. Némelyikük kisebb haszonnal dolgozik, némelyikük nagyobbal. Néha hozzájutnak akciók áron egyegy termékhez, és maguk is akcióznak – vagy éppen a program eléri a Platinium minősítést, és ezért lesz olcsóbb... Így aztán, hiába írunk

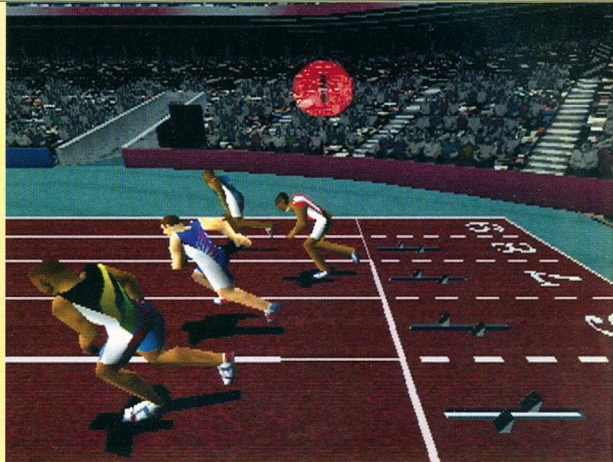
eddig is árákat, azok csak nagyon tájékoztató jellegűek voltak, nem adtak biztos támpontot a vásárláshoz. Hiszen ha lemesz a b és ott éppen leértékelve találsz valamit, mi nem tudhatunk, ugye? Ezért döntött az árak elhagyása mellett, hogy ne tényszerűen meg sehit se. A Chase the Express a Tenchu 2 ismertetésében a számban repel, mázli van. A leveled pedig most lent meg, nem tudom mikor küldted – igyekszünk mindig az adott hónap leveleit válaszolni, van ami itt maradt múlt napról, mert érdekes a tartalma. A 12. M. zsin pedig postázunk, hogy nagyvállalású ismét bebizonyosodjon...

Rengeteg levelet kapunk minden hónapban, és szeretnénk, ha ez így maradjon továbbra is!

Írjátok

# LETÖLTÉS

KERÉK, TELE JÁTÉKOKKAL, ÉS A NEVE 63-AS DEMÓ CD. TUDOD, MIRŐL VAN SZÓ, UGYE



Vigyázz, kész, rajt! Készítod fel az újjait - kemény 110 méternek nézel elébe...

## Sydney 2000

■ KIADÓ	Eidos
■ MŰFAJ	Sport-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

**F**itt vagy? Reméljük, ugyanis eljött az idő egy kis karoszek-olimpiához! A 110m-es gátfutás lesz a versenyszámod, úgyhogy bizonyosodj meg róla, hogy az újjaid kondíciója megfelelő. A kezdésnél megkapod a hivatalos jelzést: „Kész, rajt!” („Set, go!”) a „Go”-ra kezd el villámszerűen nyomogatni a jobb-bal gombokat! Ha túl hamar kezdted el, a rajt érvénytelen lesz (olimpiai módban a második ilyen alkalommal kizárnak a versenyből). Minél gyorsabban csepeled a gombokat, annál gyorsabban haladsz majd. A gátakat az Action gombbal ugorhatod át. A végén szintén az Action gombbal ugorhatsz be a célba.

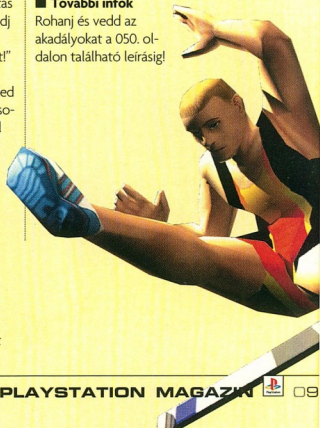
- Irányítás
- ⊗ / ⊙ Futás
- ⊖ vagy A Ugrás
- ⊕ vagy △ Mellbedobás

■ Egyéb jellemzők  
A teljes verzióban több versenyszám szerepel, mint

amennyit egy hét alatt végignézhetsz: 100m-es sprint, kalapácsvetés, gerelyhajítás, hármasugrás, magasugrás, 100m-es úszás, gyorskerékpár, lövészet, súlyemelés (nehézsúlyú), K1-es kajak szlalom, stb.

### ■ További infók

Rohanj és vedd az akadályokat a 050. oldalon található leírásig!



Catherine Channon

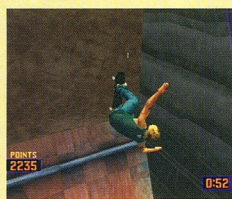
**E**s rajt! A Sydney 2000 olimpiai stílusban robban ki, világlángyorsan átgázolva az első akadályon. A belső ívben a Formula One 2000 közelelt, tökéletes mozgással. Dave Mirra és a Grind Session a második kanyarhoz érve fej-fej mellett haladnak. Már csak 70 méter, amikor a Terracon tör az élre, de csak addig, amíg Superman le nem előzi; a célvonalhoz közeledve pedig a Driver 2 magabiztosan veszi át a vezetést. Csak így tovább...

### A 63. LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az ⊗-t használhatod - némelyik demó után resetelned kell.

### Problémáid vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékletlél párt a hibajelenségéről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Letesztejtük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



**Teljesen frankó...** az extrém sportok világának legújabb megtestesülése egy- és kétjátékos módban



**Phat airt** csakúgy mint más trükkök, gyors pedálmozással könnyen elérhető. Csak paúza a játékok, és megnéheted a trükkök teljes listáját.

## Grind Session

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Gördeszka-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható deák

**M**egbocsátható, ha úgy gondolod, a Sony egyszerűen lekoppintotta a Tony Hawk's-t a sikerre áhítóva új, *Grind Session* elnevezésű deszkás játékával. De számít ez egyáltalán? Végül is, csak azért, mert Britney előbb lett ismert, nem dobnád ki az ágyadból Christina-t sem, ugye? Szedd össze a pontokat, mutasd be a trükköket, és egyszerűen csak érezd jól magad az ehavi exkluzív demót játszva.

- **Iránnyítás**
- ⊗ Ugrás (lenyomva tartva nagyobb ugrás)
  - ⊙ + ↑↓←→ Fogások
  - ⊙ Fek

- ⊙ · ↑↓←→ Rúgás és deszkaporgetés
- ⊙ · ↑↓←→ Korlátos trükkök / kézenállás
- ⊙ / ⊙ Gyors fordulat (a földön)
- ↑↓←→ Pörgés
- ↑ Másik akadály / kiugrás a felsőből
- ↑↓←→ Kombók

■ **Egyéb jellemzők**  
A teljes verzióban egy csomó deszkás sztráz szerepel – Willy Santos, Cara-Beth Burnside, és Pigpen.

■ **További infók**  
Hogy mindent megtudhass a *Grind Session* trükkjeiről, lapozd fel az előző számban található teljes leírást!

## Dave Mirra FreeStyle BMX

■ KIADÓ	Acclaim
■ GENRE	BMX-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható deák

**A**zok kedvéért, akik nincsenek otthon a BMX világában, elmondjuk, hogy Dave Mirra az igazi. A demóban a játék számtalan bringás parkjának egyikében (Woodward Camp-ben) rendetlenkedhetünk: A rengeteg felcső, rámpa, miegyéb használatával könnyedén leverheted a térded, amíg kipróbálsz mind a 36 trükköt. (ha szünetelted a játékok, megkapod a teljes listát)

- **Iránnyítás**
- ⊙ Csúsztatás, egykerék
  - ⊙ Módosító

- ⊙ Trükk
- ⊗ Ugrás
- ⊙ ⊙ Forgás jobbra
- ⊙ ⊙ Forgás balra
- ↑ Gyorostás
- ← Balra
- Jobbra
- ↓ Fek

■ **Egyéb jellemzők**  
A teljes verzióban tíz profi versenyző közül választhatsz, és nyomulhatsz földpálya, utcán, és a parkban

■ **További infók**  
Az előzeteshez irány a legutóbbi száml!

## Mr Driller

■ **KIADÓ** SCEE  
 ■ **MŰFAJ** Logikai Játék  
 ■ **VERZIÓ** Játsható demó

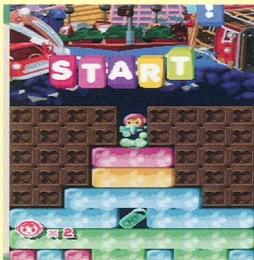
**V**an olyan játék, amelynek nincs szüksége csicás grafikára és Oscar-díjas történetre, hogy élvezetes legyen: a *Mr. Driller* pedig pontosan ilyen játék. A cél színes téglákon keresztüljárni, hogy elérd a rakás alját. Driller munkáját nehezíti a levegő hiánya, emiatt a pályán szétszórva heverő oxigénkapcsolók mőködik az élete. A bama téglákat nehezebb megsemmisíteni, és a levegőből is elvesznek

egy keveset, ezeket tehát érdemes elkerülni. Mindig figyelj a levegőtartalék kijelzőjét, ha túl alacsonyra esik, neked annyi.

■ **Irányítás**  
 ↑ ↓ ← → Mozgatás / ásás

■ **Egyéb jellemzők**  
 A teljes verzióban többféle mód is szerepel, mint a Time Attack (időre), vagy a Survival (Túlélés).

■ **További infók**  
 Lapozz a 046. oldalra a leíráshoz!



**A haláltól** mi csak egy perc választ, hogy a *Mr. Driller* föld alatt játszódik, folyamatos levegőutánpótlásra van szükség. Amikor csak a védő fel az oxigéntéglákat

## Terracon

■ **KIADÓ** SCEE  
 ■ **MŰFAJ** Akció / stratégia  
 ■ **VERZIÓ** Játsható demó

**A** Terracon-ban Xed, egy idegen szeprepet alakítod, akinek az egész népet kiirtotta egy szuper-robot. A te feladatod megállítani a Terracon-t, nehogy elpusztítsa az egész galaxist. A demóban egy vezélyeztetett bolygó felszínén találod magad, amit meg kell mentened a pusztulástól. Ebben a segítségére van egy különleges fegyver, ami nem csak az ellenséget pusztítja el, de a lerombolt épületeket is megjavítja.

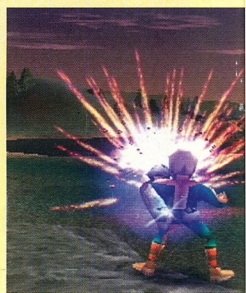
■ **Irányítás**  
 ↓ ↑ ← → Mozgatás (orvlövész módban célzás)

⊗ Tűz  
 ⊕ Ugrás

Ⓐ Kamera nézetváltás  
 ⊙ Gyors, 180 fokos fordulat  
 ⊖ Oldalazás balra (előre tüzelés közben balra futás)  
 ⊕ Oldalazás jobbra (előre tüzelés közben jobbra futás)  
 ⊕ / ⊖ Orvlövész mód  
 ⊕ + ⊕ Lenyomva tartva Orvlövész közléltetés  
 Szünet és menü megnyitása  
 Térkép-képernyő / landolóhajó adatbázis

■ **Egyéb jellemzők**  
 A teljes verzióban kilenc bolygó szorul rá Xed segítségére

■ **További infók**  
 Nézd meg a leírást a PSM15-ben!



**Mentsd meg a világot!**  
 A teljes pusztulástól úgy, hogy elpusztíts mindent - elég egyszerű, nem?  
 Rombolj, rombolj, rombolj!

## Formula One 2000

■ **KIADÓ** SCEE  
 ■ **MŰFAJ** F1-szimulátor  
 ■ **VERZIÓ** Játsható demó

**M**inha csak tegnap történt volna: a versenysportok rajongóit ledöbbentette a *Formula One '97*. És ahogy annak idején arról is írunk, büszkén adjuk a mancsaitok közé a nemskára megjelenő *Formula One 2000*-t. A demóban ellátogathatsz az olasz Grand Prix-re, és a 22 versenyző egyikével beülhetsz a 11 csapat egy autójába.

■ **Irányítás**  
 ⊗ Gyorsítás  
 ⊙ Fék  
 ⊖ Boxutca-sebesség  
 ⊕ Nézetváltás  
 ⊕ Hátó nézet

■ **Egyéb jellemzők**  
 A teljes verzióban szerepel a 2000-es évad mind a 17 pályája.

■ **További infók**  
 Irány a PSM11!



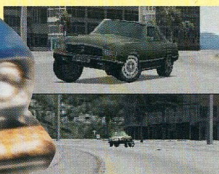
**A fiatal Jensen Button** korá meghazudtolva roppant körbe a pályán - egy pár körre akár az ő borbébe is beléjuthatsz *Formula One 2000*-ben

## Driver 2

■ KIADÓ Infogrames  
 ■ MŰFAJ Autóverseny  
 ■ VERZIÓ Videó

**A** Driver az eddigi legmagasabb példányszámban elkelt PlayStation játék. A humort, az éles helyzeteket, és veszélyeket kedvelő életet ötvöző játékstílus meglepettette mindazt, amit a játékosok újabb generációja csak elvárhatott a kis szürke doboztól. Ezzel a sikerrel a zsákjában a

Reflections fejlesztőcsapatnak keményen kell teljesítenie, ha hasonló színvonalas folytatást akar készíteni. Abból, amit eddig láttunk – az új pályák és városok, a valóság-hű kivitelezés, és az, hogy kiszállhatsz az autóból – úgy tűnik, hogy senkit nem ér majd csalódás. És ha úgy gondolod, hogy szép, amit most látsz, csak várj, amíg a kezzed köze nem kapod a jövő havi játszható demót...



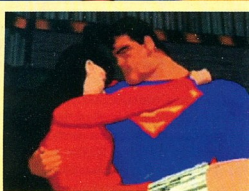
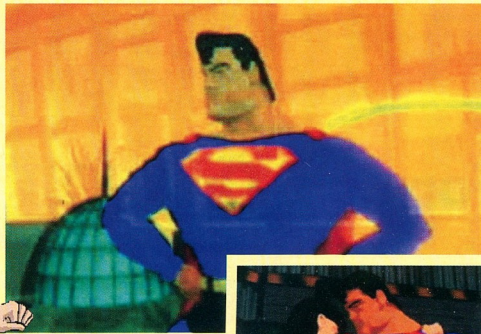
**Te is az éles helyzetekre vágysz?**  
 Ha kockázatmentesen szeretnéd a veszélyes életformát folytatni, jobb lesz, ha felkészülsz a jövő havi játszható demóra

## Superman

■ KIADÓ Virgin  
 ■ MŰFAJ Akció / Kaland  
 ■ VERZIÓ Videó

**M**indenki kedvenc szuperhőse végre köztünk a konzolon is! Igen, igen, Superman nemsokára megérkezik egy hozzá közeli PlayStationre, és a Metropolis jelenlegi bünyözi statisztikáit tekintve már ingencsak ideje volt. Az ördögi Lex Luthor újból károszt szít a város utcáin. A leomló gát, a tomboló tüzek és a hasonló katasztrófák

legyőzésére bizonyos szuper-erővel rendelkezel. Mint a Super Speed (szupersebesség), a Super Strength (szuper-erő), a Super Flight (szuper-repülés), a Heat Vision (hőlátás), a Freeze Breath (fagyasztó lehelet), az X-Ray Vision (rontgenlátás), és persze a piros-kék gatyja (ha más nem, a nőknek ezzel tetszeni fogsz). Fel, fel, magasra...



**Gyorsabb a fénynél, keményebb acélnál, mégis ártatlan, mint egy kisbárány... micsoda férfi...**



# Ducati Life

■ **KIADÓ** Acclaim  
 ■ **MŰFAJ** Motorverseny  
 ■ **VERZIÓ** Videó

**A** Ducati a motorbiciklik Lamborghinije, így nem meglepő, hogy az Acclaim egy egész motoros játékot csak nekik dedikált. Abbéli igyekezetükben, hogy elkészítsék a *Gran Turismo*-t két keréken, az Attention To Detail nem csak a Ducati történelmének jó részét préselte bele a programba – az ötvenes évek modelljeitől a mai supermotorokig -, hanem minden mást, ami

egy csúcshívonalú versenyprogramhoz szükséges. Van még két gyökeresen különböző mód is, a Ducati Quick Race (gyors-verseny) és a Ducati Life (a karrier mód). Az arcade-Quick Race módban a versenyek Acade-Styleként, és így veheted meg a jobb és jobb mocikat, miközben az alapvető pályákon száguldozol. A Ducati Life a Ducati gyűjtemény eleithő szimulációja, ahol a versenyeken nyert pénzüjtalomból vehetsz új bingákat, és persze eltolthatsz egy csomó időt a garázsban is, a motort btykólve a tokeletességig. Kellemes...



**Érezd a sebességet**, ahogy a térded 200 km/órás sebességgel szikrázhat a betonon

# LMA Manager 2001

■ **KIADÓ** Codemasters  
 ■ **MŰFAJ** Futball-menedzser szimulátor  
 ■ **VERZIÓ** Videó

**A** z *LMA Manager* hatalmas sikere után a Codemasters megvadult a folytatásban: még több stadion, még több csapat, játékos, statisztika, miegymás. Azoknak, akik nem tudnak várni az új szezon statisztikáinak megjelenéséig, az *LMA* lesz a JÁTÉK. Ez lesz az első olyan futball menedzser-szimulátor, ahol az összes részlet szerepel majd új csapatokról, játékosokról, ezzel tökéletesen pan-európai téve a hangulatot. A League

Managers Association hivatalos támogatásával és az RFPro licenccével (a világ játékosainak szövetsége) készült játék 32 ország több száz klubját, több mint 300 stadiont, és több, mint 8000 játékos tartalmaz. A megfelelő társasági élet kivételével mi más kívánhatna egy futball-menedzser szimulátor rajongója?



**Ha benne van a játékban**, biztos lehetesz, hogy benne van a *LMA Manager* 2001-ben is

# A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

- A **DRIVER 2** ROSSZFIÚI
- A LEVERT TÉRDŰ **MAT HOFFMAN'S PRO BMX**
- A VILLÁMKEZŰ **PRINCE NASEEM BOXING**
- PLUS **X-MEN: MUTANT ACADEMY**, **F1 RACING CHAMPIONSHIP** ÉS **VIDEO A THE WORLD IS NOT ENOUGH-RÓL!**



Driver 2



Mat Hoffman's Pro BMX



Prince Naseem Boxing



The World Is Not Enough

A PSM nemzetközi szerkesztősége ezúton szeretné megköszönni Mr. Paul Mulliner-nek a kreativitását és kemény munkáját a demó CD elkészítését, amit az 1. számtól is készített. Gratulálunk, Paul!

## SZIGORÚAN TITKOS EXTRA

**HOGYAN HASZNÁLHATOD A LETÖLTETHETŐ CHEAT-EKET**  
 Rakj be egy memóriakártyát a PlayStation-be, és indítsd el a demót. A **Ⓞ** segítségével válaszd ki a Download (letöltés) menüpontot; a Játékállítások között a **↑** és a **↓** gombokkal scrollolj lejjebb. A kívánt menüt a **Ⓞ** gombbal választhatod ki, és az rögtön rákéri a memóriakártyádra. Ezeket a cheat-eket teljes verziókkal használhatod.

**A** kizárólag a PSM demó CD-n megtalálható Letöltés segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheat-ekhez. Csak rakt be a memóriakártyát, és jössz... a letöltésnek csak a hivatalos memóriakártyákkal működnek!



## Strider 2

Ez a kis kedves kinyitja neked az egyébről elérhetetlen karaktert, Strider Hien-t

## In Cold Blood

Ha problémáid vannak, ennek a menünek a segítségével egyenesen az utolsó szinten találod magad

## Destruction Derby Raw

Extra autók, extra pályák – mi kell még?

## Vagrant Story

Oldd meg a *Vagrant Story* rejtélyeit az összes területhez hozzáférhetsz

## Metal Gear Solid

Majdnem a játék elején leszel, azonban Bond szmokingban, fejköztövel, lopakodó-ruhában

## MediEvil 2

Ha Sir Fortesque komoly bajba kerül, az a mentés az utolsó pályára röpit

## GTA2

Az utolsó szint, az összes bonusz-pályá nyitva. Végtelen egészségved, nincsenek zsaruk, és az oroszoknál maximális a megbecsülésed.

## Jedi Power Battles

Készülj a végzetelt való találkozásra - a játék utolsó pályáján magával Darth Maul-lal küzdhetsz.

# VÉGEZETÜL...

## A Fejlesztői Pokol

Szöveg: Nick Ellis  
ILLUSZTÁCIÓ: Stuart Harrison

**A LOTHAR! CSAPAT BESZEREZ EGY MARKETINGEST ÉS ELHÚZ LONDONBA EGY SAJTÓBEMUTATÓRA, HOGY LEVEGYE A LÁBÚRÓL AZ ÚJSÁGÍRÓKAT EGY KUTYABÓRBE ÖLTÖZÖTT KRAPEKKAL, AZ IDEÁLIS SZENDVICSEMBERREL.**

**A** következő hónapban: egy bemutató meggyalázása, kisebb hibaelhárítás, új pirtós és egy döglött patkány.

### Szeptember 18. Csütörtök

Azokat, akik az elmúlt egy évben hűséges olvasói voltak rovatunknak, nem kis meglepetésként éri majd, hogy ez itt az utolsó előtti rész. A *Lothar: Wonderdog!* elkészült, és így nem marad más hátra, minthogy elmondjam a sztori befejezését.

### Szeptember 19. Péntek

Reggel Holnap lesz a *Lothar: Wonderdog!* mindent leleplező bemutatója az EES keretében (English Electronics Expo Show-magyarul Angol Elektrotechnikai Bemutató) a Wembley stadionban. Bemutatjuk a játékokat az újságíróknak és egyben sajtópéldányokat is osztogatunk majd belőle. Erre az alkalomra külön reklámszakembert alkalmaztunk. Josh, egy bizonyos szakállú, fura, helyi akcentussal beszélő ürge személyében.

Este  
Este közösen elugrunk a Szonjas Tevébe és

legurítunk néhány korsó sört. Csak Josh nem tart velünk, ő még elbábrálgat a másnapi show előkészületeivel. Jó érzés, hogy végre rajtam kívül más is szíven viseli a *Lothar!* sorsát.

### Szeptember 20. Szombat

Reggel  
A bemutató színhelyén minden a legnagyobb rendben van: a standunk teljes pompájában tündököl. A két hostess és a színész, akiket a játék népszerűsítésére szerződöttünk, megérkezett. Komédiásunk feladata az, hogy lotharos szerelésben megközelítse az újságírókat, majd John Travolta. A *Szombati esti láz*-ból ismert modulátait utánozva bőszen üvöltse, hogy „Wonderdog!”. Ez a zseniális ötlet az én agyam szüleménye volt, színészbarátunk azonban valamilyen oknál fogva nem értékeli a kreativitásom, és meglehetősen zord arc kifejezéssel alakítja a rácszott szerepet. Hamarosan megegyük első találkánkat az *Absolute PlayStation* magazin embereivel (tudjátok ezek azok a firkások, akik olyan csapnivalóan mutatták be játékokunk egy pár oszloppal feljebb). Josh egész üzenetes leszereli őket, odaadja nekik a mintapéldányokat, majd elcipeli őket a bárba. Egy órával később látjuk viszont, eléggé illuminált állapotban (és akkor még minden voltam!).

Délután  
Egész jól haladunk a játékbemutatókkal és az újságírókkal, amikor beüt egy bombariadó. Joshnak nyoma veszett, úgyhogy ránk szakad a propagandamunka elvégzésének feladata. Josh végül előkerül valami őskori lelettel. Alan-nel, aki állítólag a *Your Dog* magazin képviselője. Alan (akire még a PlayStation bekapcsoló-gombjának megtalálását sem memém rabizni) közli, hogy sajnos nem tudnak mit kezdeni a bemutatókkal, náluk ugyanis nincs videójátékokkal foglalkozó rovat. Josh erre begurul és nyomdapapirt nem tűrő kifejezésekkel elküldi Alan-t melegebb éghajlatokra. Felreihívom Josh-t úgy bűzik az alkoholhot, hogy kénytelen vagyok hazatáncolni, mielőtt Steve-vel, az úgyvezető igazgatókkal összefutna.

Este  
Végre otthon vagyok. Leszámítva Josh magánjeleneit, a bemutató jól sült el, úgyhogy kíváncsian várom a sajtó reakcióit. Most pedig, ahogy azt a múlt héten megjegyeztem nektek, következő egy kis izelőt a játék első szintjéből (így, mire ebben a kiváló magazinban is megjelenik a játék leírása, már előnyre tehetek szert haverjaitokkal szemben). 1. Kapd fel a szemetest



és borítsd ki. Első akadály: a Szuper Erős Kutya-kia megtalálása. 2. Ha megtalálád, segítségével ugorj át a két épület felvezető csővére, majd onnan a sikátorba. 3. Második feladat: a szembejövő koldus szétépte... Egy pillanat, valami csöngettett...

[Szerkesztői megjegyzés: ebben a hónapban Nicktól nem érkezett még folytatás. Próbáltuk utolérni, a telefon nem vette fel, e-mailjeinkre pedig nem válaszolt]

# KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN... DRIVER 2

EXKLUZÍV BEMUTATÓ ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ! AZ AUTÓK, A SZEREPLŐK, A MEGBIZATÁSOK: MINDEN, AMIT TUDNOTOK KELL TANNER ÚJABB AUTÓS KALANDJAIÓRÓL

**PLUSZ!** Az ideai karácsonyi slágerlista: *Tomb Raider Chronicles*, *Speedball 2100*, *Medal Of Honour Underground*, *Blade*, *Mat Hoffman*, *Spyro 3*, *Crash Bash*, *Monster Rancher* • *Smackdown 2* – újabb infók a játékról • Közeleget a fociszezon, itt a *LMA Manager 2001* • *C12* – amilyen titkos csak lehetsz... • *Alien Resurrection* és *Spider-Man* hamarosan • *Evil Dead Hell To The King* a piacon! Lesz *Incredible Crisis* videó – ámulj - bámulj, • Megrendeltek már? – a legújabb PS2 játékok bemutatója • Harcra fel! *PSM* a *Robot Wars* ellen • És valószínűleg még sok minden más...!



**A KÖVETKEZŐ SZÁM OKTÓBER 27-ÉN JELENIK MEG**

Danny  
DeVITO

Neve  
CAMPBELL

Bette  
MIDLER

Jamie Lee  
CURTIS

Őt mindenki szerette  
*volna kinyírni*



# Döggölj meg! Drága Mona

A FLAMEX forgalmazásában a CAPITOL FILMS bemutatja a NEVERLAND FILMS/JERSEY SHORE produkcióját

NICK GOMEZ filmjét DANNY DEVITO BETTE MIDLER NEVE CAMPBELL JAMIE LEE CURTIS "DROWNING MONA" CASEY AFFLECK WILLIAM FICHTNER MARCUS THOMAS PETER DOBSON  
Szereposztás MONIKA MIKKELSEN Zenei rendező GWEN BETHEL Zene MICHAEL TAVERA Jelmeztervező TERRY DRESBACH Vágó RICHARD PEARSON Látványtervező RICHARD TOYON  
Fényképezte BRUCE DOUGLAS JOHNSON Produkciós tanácsadó JONATHAN DANA Executive producer DANNY DEVITO MICHAEL SHAMBERG STACEY SHER JONATHAN WEISGAL

Producer AL CORLEY BART ROSENBLATT és EUGENE MUSSO Írta PETER STENFELD

Rendezte NICK GOMEZ

# Mire vársz?

Itt az ideje, hogy Te is megnyisd a Trambulin bankszámlád! Lesz helye a pénzednek, és végre lesz egy Trambulin Nemzetközi Maestro Bankkártyád, amivel az egész világon vásárolhatsz és hozzájuthatsz a megtakarításaidhoz.

És mi van még? Az, hogy ha most nyitod meg a számlád, akkor jó áron lehet egy Praktikum Privát előfizetéses Nokia 3210-es mobilja! És így SMS-en is kaphatsz infót a bankszámládról!

Na, most mit nézel?



ugorj nagyot az Életbe!



Részt vehetsz az akcióban, ha elmúltál 14 és még nem vagy 18. Gyere be valamilyik bankfiókunkba szülővel, + 20000 Ft-tal! Ezért írd lehat egy Trambulin Nemzetközi Maestro Bankkártya és egy Praktikum Privát előfizetéses Nokia 3210-es telefonnal - mely csak Pannon GSM SIM-kártyával használható - bruttó 17500 Ft értékben, amiből bruttó 3600 forintot lebeszélhetsz. A maradék 2500 Ft-ot a bankszámládon bármikor elérheted! Ajánlatunk 2000. december 31-ig, illetve a készlet erejéig tart. A részletes részvételi feltételeket a bankfiókban kifüggesztett Tájékoztatóból tudhatod meg.



*Kereskedelmi és Hitelbank Rt.*  
**És Önnek minden segíthetünk!**

TeleCenter 3-000-000 [www.trambulin.hu](http://www.trambulin.hu)



**PANNON**  
Az élvonal.