

IX. ÉVFOLYAM 2. SZÁM  
2005. MARCHIUS

PS2 • XBOX • GBA • GCUBE • PSP • NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



799. FT

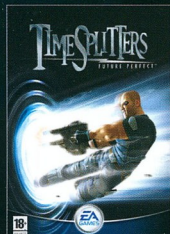


# KÖKEMÉNY!

TEKKEN 5 (PS2)

AVI TÉMÁK: A KÜLFÖLDI SZAKSAJTÓ • HARDVER: A HANDHELD PIAC • PLAYBOY: THE MANSION • TIMESPITTERS 3  
IGHT NIGHT 2 • SHADOW OF ROME • LEGEND OF KAY • NANO BREAKER • PROJECT SNOWBLIND • COLD FEAR • CONSTANTINE

# HÁT NEM ÓRIÁSI



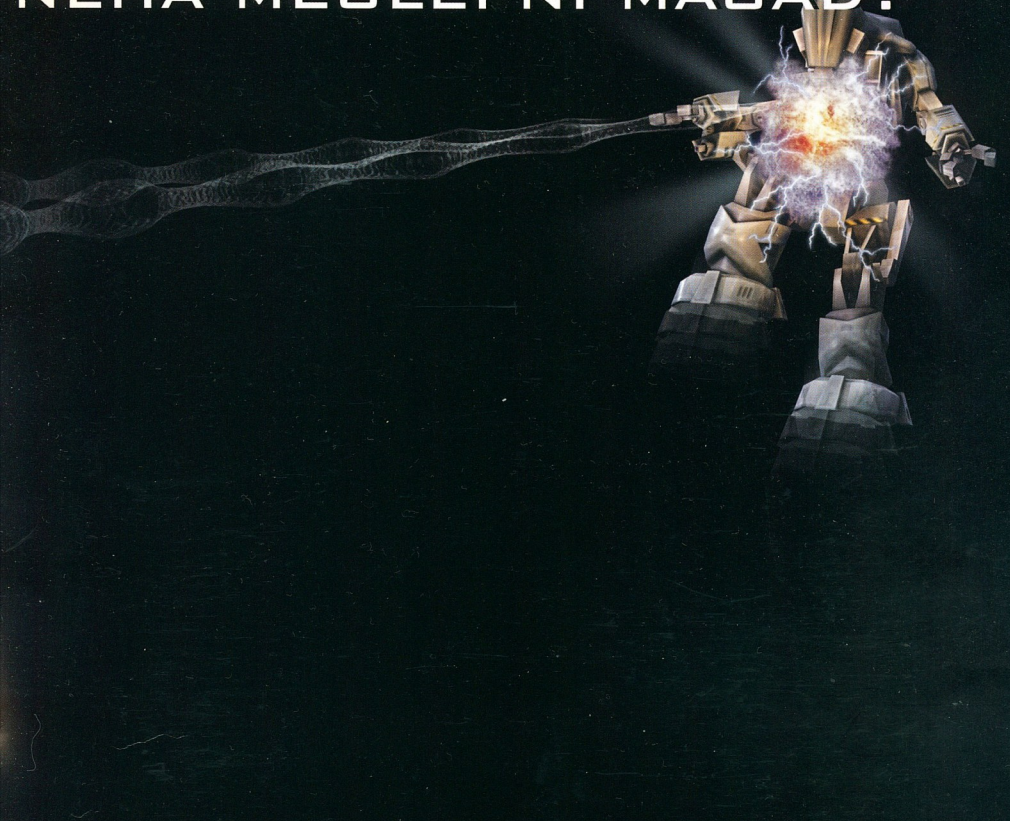
eagames.co.uk/timesplitters  
www.eagames.hu

## AZ IDŐ VÉGRE NEKED DOLGOZIK



Ötszáz év nem is tűnik hosszú időnek, ha ennyi vérszomjas, gonosz kreatúrát kell hidegre tenned. Ebben csak az a jelentős fegyver- és járműarzenál lesz segítségére, amelyre a fél évezred leforgása alatt szert tettél. Persze köszönet jár az időkapunak is, amelynek használatával a jövőben élő és a múltban lakó alakod egyaránt a segítségére siehet. Nehéz elképzelni, hogyan is éltél eddig nélkük...

# NÉHA MEGLEPNI MAGAD?



PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

XBOX LIVE

FREE RADICAL

18+  
www.pegi.info



EA GAMES, Challenge Everything™ EA GAMES embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/

Challenge Everything™

HÍREK .....	4
KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL: INTERNETES KERESKEDELEM .....	8
A HÓNAP TÉMÁJA: A KÜLFÖLDI SZAKSAJTÓ - OUT THERE .....	10
HARDVER ROVÁT: HANDHELD-PIACI KÖRSÉTA .....	12
ANTÁRU IN JAPAN .....	14
DEZSŐ MONDJA: „SZAKÉRTŐI” VELEMÉNYEK „AVAGY EGY VÉLETLENÜL ELKAPOTT BESZÉLGETÉS” ...	16

## MULTI TESZT

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 .....	18
PLAYBOY: THE MANSION .....	20
NBA STREET V3 .....	22
FIFA STREET .....	23

## PLAYSTATION 2

TEKKEN 5 .....	24
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT .....	28
FIGHT NIGHT ROUND 2 .....	30
HAUNTING GROUND .....	32
SHADOW OF ROME .....	34
ESPN NFL 2KS .....	36
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS .....	44
LEGEND OF KAY .....	46
NFL STREET 2 .....	48
MADDEN NFL 2005 .....	49
NANO BREAKER .....	50

## XBOX

PROJECT: SNOWBLIND .....	56
COLD FEAR .....	60
ROBOTS .....	64
DAI SENRYAKU VII .....	66
CONSTANTINE .....	68
SW REPUBLIC COMMANDO .....	70
GUNGRIFPON: ALLIED STRIKE .....	72

## GAMECUBE

DONKEY KONG JUNGLE BEAT .....	74
THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES .....	75

## GAMEBOY ADVANCE

DONKEY KONG: KING OF SWING .....	76
WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMBLY ADVENTURE .....	77

CSEVEGŐ .....	78
---------------	----

COOL-TÚRA .....	80
-----------------	----



## 2005 MÁRCIUS - A SPORTJÁTÉKOK HÓNAPJA (IS)

Oké, mi vagyunk a híres West Coast 576 Custom, és ezt ti is pontosan tudjátok srácok, ezért ültök most itt a kerekasztal körül. Ti vagytok a szakma legjobb, legdörzsöltebb, legtapasztaltabb és legközkezeletlenebb tuningmesterei, és itt vannak velünk az újoncok is, akiket azért választottunk be a cégbe, mert ők a jövő igazán nagy reménysegei.

Sok munkát megcsináltunk már együtt, de az a járgány, amit most betoltak a garázsunkba, különleges. Ez nem egy öreg lepukkant gép, amiből aszfaltszaggató csodát kell faragunk, és nem is egy új, csillogó-villogó, de mindenféle egyéniséget nélkülöző full gyári, full alap masina, aminek valami egyéniséget kéne adnunk.

Ez srácok egy nagyon bitang, egyedi sportgép, az utcák királya, a gyorsulási versenyek sztárja, amit a gazdája még tovább akar durvítani, a lehető legi kételesenbbre csiszolni. Halali szeretném, mik az ötleteitek.

Renáta, mint a fényező részleg vezetője, te mit mondasz?

En valami egészen különleges színvilágra gondoltam rá. Retro, de mégis újszerű, egyszerű, de mégis egyedi, könnyen fogyasztható, de mégis mellbevágóan erőszakos.

Dzson, mi lesz az elektronikával?

Csak a szokásost rakom bele: csúcsmínőségű vezetékek, csúcsmínőségű alkatrészek. Ez nem fog légnii, ez nem fog lerobbanni. Ez soha nem áll majd le, csak ha leveszed a gyújtást.

Krisztián, valami állapototurning?

Természetesen, főnök. Felpiszkálom a computert, átállítom a befecskendezőt, kalibrálom a grafikonokat, felnyomom a turbónyomást. Ez a gép ki fogja ütni a stopperórát, nekem elhíheted.

Dae, a te specialitásod a kerekék. Mit álmodtál meg rá?

Martin, ezt nem aprózom el. Horror nagyságú felnik gyilkosan peres gumikkal. Az ereit felvágja a gyönyörűségétől, aki csak ránéz.

Veres Miki, neked, mint a belső tér mesterének, mi jár a fejedben?

Egyszerre lesz luxus és sportos. Nemes fa és drága bőr. Bizd rám főnök, tudod, kifinomult az ízlésem.

Vega és HZX, a ti feladatokat a hi-tech audio és videó!

Az lesz benne. Ha bekapcsolod, úgy fogod érezni, hogy ott ülsz a koncertteremben, vagy a rock klubban – ahogy tetszik. Nagyot fog szólni. Látványra? A legjobb képernyőt, a legprofibb lájtárszt pakoljuk bele. Tiszta házimozsi...

Szollár Gergő, CD-k a CD tárbá, DVD-k a DVD tárbá?

Csak a legjobb, csak a legmenőbb. Izomból, de lazán. Gagyyit nem nyomunk, csak a Cool-Túrát!

Wilson, felfüggesztes?

Durva lesz, de nagyon. Csontig beültem, a low-rider kutya füle lesz ehhez képest. Kemény rugózás, stabil úttartás. Ezt bátran lehet majd csapadni, főnök. Ahogy kell...

Oké emberek, akkor kezdjük el, szorít az idő. A munkát én és Liquid fogjuk felügyelni. Amikor megvagyunk, még egy dolgnak van: prezentálni a munkát a nagyfőnöknek: az Istenek Felett Álló Csalódnélynak. Ha ő is rábólint, elmondhatja, készen vagyunk!

...azt azért mondja már meg valaki, hogy jött össze ennyi sportjáték egy számba...?

Martin



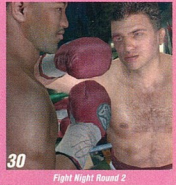
20 Playboy: The Mansion



24 Tekken 5



28 TimeSplitters: Future Perfect



30 Fight Night Round 2



34 Shadow of Rome



46 Legend of Kyr



50 Nano Breaker



56 Project: Snowblind



60 Cold Fear



64 Robots



68 Constantine



70 SW Republic Commando

### Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerezd be, de ne várj töle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőzo órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

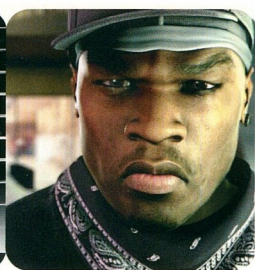
A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újr felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT  
(Falelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)  
Főszerkesztő: Martin  
Nyomda elöljáróság: Tita Ronzola  
Kiadó: Comgame Kft., 1042 Budapest,  
Árpád út 112. (Árpád Útteleház)  
Terjesztő: Hírker Rt., Mű Rt.  
és valamennyi terjesztők  
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Laptör: 576 Konzol Team  
Levélcíme: 1329 Budapest, Pf.: 24.  
Telefon: 06-1-369-26-86  
Előfizethető: Comgame 576 Kft.  
1329 Bp., Pf.: 24.  
Webside: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerrel teszteljük.

Címleap: Tekken 5 (PS2)



## 50 CENT: BULLETPROOF (PS2 / XBOX)

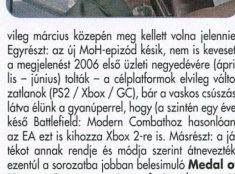
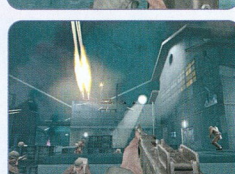
50 Cent hamarosan megkapja a maga videójátékát: a rapper tavaly visszalépett a GTA San Andreas-ban felkínált szerepeltetésétől, és inkább a Vivendi gondozásában készülő **Bulletproof**-ot favorizálta. A játékban egy, a New York-i éjszakai ténykedő ügynököt domborít majd, aki egy nemzet-



kázi összehesküvés nyomára bukkán – a rendszárlás feladata ezúttal természetesen rá hárul. A múltban az utcai lüzárakat élőben is kipróbáló, bőrövenstől, megéskelt, szótlanorszer kilyuggatót 50 Cent magabiztosan nyilatkozik a játékról: „Mindig is a konkurencia elpusztítására törekedtem, és ez így lesz a saját videójátékomban is. Pont úgy fog felomrázni a játékos világot, mint annak idején a rap világot!” (Nem kevés egy szorult a fűbe... – **Éz kess! Míi mondónj, hülye vagyok, ússetek? Marín!**) Sajnos lapzártáig nem érkezik anyag screnshot a játékból (a hír környéken szemrevételezhető képek nyilvánvalóan egyáltalán-egy promócós rendek), és a platformorientációról (Playstation 2 és Xbox) is csak az utolsó előtti pillanatok szereznek tudomást. Annak ellenére, hogy első blikkre erős „csinjalj egy rakás pántz Fifty-hínekedés!” saaga van a dolgoknak, talán még sem lesz lucizáltak a Bulletproofból: a játék sztoriját ugyanis az über-klasszis Soprano (halunk: Maffiozó, az egyik fizetés, és az egyik kereskedelmi csatorna kétszáz millió mősorában hetente csakalkoh, a neveket majd akkor írjuk le, ha fizetnek érte: ) producer és forgatókönyvírója, **Terri Winter** jegyzi. A Bulletproof zenéi anyagát természetesen maga 50 Cent szállítja, szoros együttműködésben Dr. Drevel és G-Unit tagjaival. Pontos megjelenési időpontot sajna nem szolgáltattunk, a hírek szerint a Bulletproof első komoly bemutatójára az idei E3-on kerül majd sor.

## MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT (PS2 / XBOX / GC)

Kiderült, hogy miért nem kaptunk eddig se screnshotot, se videót a *Medal of Honor: Dogs of War*-ból – annak ellenére sem, hogy a játéknak el-



vileg március közepén meg kellett volna jelennie. Egyrészt: az új MoH-epizód kész, nem is keveset: a megjelenést 2006 első feléi nyegvedőre (április – június) telték – a rájátszafomok elvileg változtattak (PS2 / Xbox / GC), bár a vasok csúszást láva élünk a gyönyörrel, hogy [a szinten egy évet kész Battlefield: Modern Combathoz hasonlóan] az EA ezt is kihozza Xbox 2-re is. Másrészt: a játéknak annál rendje és módja szerint átvették, ezennel a sorozatba jobban belesimul **Medal of Honor: European Assault** (rövidítve: MoH: EA – le sem tagadhatná a fejlesztése... ) című műve az anyag. A cím változik, a tartalom azonban változatlan: az új MoH-epizód 1942-ben játszódik: a német háborús gépezet letarolta Európát, az Egyesült Államok a Csendes-céceceán hadokozik – az ő (legálábbis a saját sztorij szerint) az Őreg

Kontinensen is képviselt magát. Az amerikai elnök William Bill főhadnagyot és kicsiny csapatát küldi Európába, hogy akciójuk megfordítsák a hadiszerencét – négy különösen veszélyes helyszínen koncentráva. A játékat autenzusáról a MoH játékoknál korábban is a tonantú szakértőként közreműködő Dale Dye-n kívül (az úriember a Szokasz óta osztottat vesztos tanácsokat a film és a játékparban) ezúttal a Congressional Medal of Honor Society tagjai is gondoskodnak.

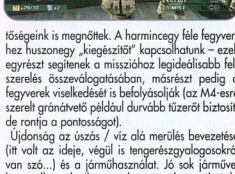
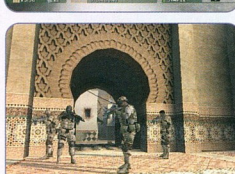
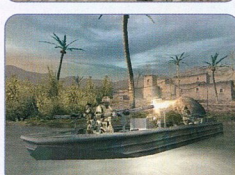
Maga a játékmunka nem nem követi ennyire a klasszikus Medal of Honor vonalat: a korábbi MoH játékokra két dolog volt nagyon jellemző – a lineáris pályák és az agyonscriptelt események. A fejlesztők most mindkét területen változtattak kíváncsnak. Az új koncepció neve „open battlefield”, ami pontosan azt jelenti, amit a neve is sejtet: az előre megszabott, a játékos egy viszonylag szűk ösvényen teremt szcenáriókat felváltották a teljesen nyitott pályák, melyek közelezen teljesítendő, plusz a misszió sikerehez ugyan nem szükséges, de bőséges bonuszokkal kecsegtető feladatok lesznek elszóva. A scriptelésnek is búcsút mondhatunk (nem teljesen, de az ígéretek szerint radikálisan csökken a fog az alkalmazás): a korábbi MoH-okban a második nekifutásnál mindig tudtuk, hogy mi fog történni („ha feledzettek hüszöök a ház jobb szélén, balról fog berohanni három német”), a MoH: EA ennél sokkal okosabb, minden szituációban másképp viselkedő ellenfeleket zúdít majd a nyakunkba. A küldetéseks izgalmainak felurbózza érdekében, minden pálya végén „föellelenek!” kapunk – nem hatalmas szörnyekre kell gondolni, inkább egy (vagy több) nehézszeben legyűrűt, jobban védezt / felszerelt ellenfelet.

A többjátékos hancurozás frontján már nem tudunk ennyi változásról beszámolni: játékmódból ugyan most is lesz bőven (kilenc darab), de az EA-nél valamilyen rejtélyes oknál fogva nem terveznek online multiplayer támogatást pakolni a játékba, marad a jó öreg osztott képernyős lövöldözés. A késés és civiltizáltatás bejelentésével párhuzamosan az EA végre némi kispányogot is a nyakunkba hajított a játékból – egyelőre nem mutatuk ki soke, de a kétségtelenül többre megyünk velük az eddigi nagy búdás semmivel.

## SOCOM: U.S. NAVY SEALS 3 (PLAYSTATION 2)

Egy korábbi Mészalózában pletyka szerint már írta a **SOCOM harmadik** részéről – most már nem pletyka többé. A Sony hivatalosan is bejelentette a legújabb PS2-es kommandós sorozat harmadik epizódját, mely továbbra is a *Zipper Interactive* beszállítókányhagyában készül. A hivatalos bejelentés párhuzamosan megartott sajtóközleményben a fejlesztők elárulták, hogy a harmadik részzel a SOCOM-élmény maximálálással való céljuk – a sorozat eddig elsősorban a multiplayer kompenzációval gyűjtött be hardcore rajongókat magának, most a single player módot is hasonló szintre kívánják emelni.

Változások lesznek bőven. A közelezt grafikai csinosítást (új, részletesebb karaktermodellek és animáció, látványosabb speciális effektek) alapon használták az irányítószék. A parancsnok most már a helyzet-érzékelés célkereszt segítségével is kiadhatjuk, azaz elég lesz egy X-et nyomni, nem kell mindig a menükben turkálnunk. A pályák ötszáz-hat száz nagyobbak, mint az előző részben: a „basszuskulcs, majom a végén való!” lenni, léleltek, most kezdehatem előlőt az egész „misszió!” szük akkrelése végül sove / checkpoint-rendszere került a játékba – a sove megmaradt a checkpointok azonban csak addig élnek, amíg be van kapcsolva a PS2, azaz a közelezt emelhető az utolsó mentési övünk. Ja a fegyvervezendél jelenítés bővült, és a idev kapcsolatos lehe-



tősegeink is megnöttek. A harcmezey féle fegyverhez huszonegy „kiegészítő?” kapcsolhatunk – ezek egyrészt segítenek a misszióhoz legedidősebb felkészülésre: összehangolják a mozgást, másrészt pedig a fegyverek viselkedését befolyásolják (az M4-esre szerelt gránátvető például durvább tüzéret biztosít, de rontja a pontosságát). Újdonság az úzás / víz alá merülés bevezetése (itt való ideje, végül is tengerészgyalogosoktól van szó...), és a fűrműhasználat. Jó sok fűrművet használhatunk (hűmevek, páncélozott hajók, többféle csapászállító fűrmű...), roadaus több pontozásból – választhatunk a sofer, vagy a fegyverrel kész levélz szerepe között, sőt, egyszerűen fűrműveinkkel a csapattársaink intelligens használatát a megmaradt helyszínek, és követnek / fedeznek minket. A missziók minőségét ezúttal Ma-



rókk, Banglades és Lengyelország [ott milyen háború zajlik, leszek mondani? :-), a pályák a valós lokációknak megfelelően lettek lemodellezve. Egyedül a multiplayer módokról nincs információ, a Sony / Zipper ezokról egyelőre mélyen hallgat, csak annyit mondott, hogy természetesen ismét játszhatunk online. Megjelentés 2005 őszen, továbbra is kizárólag PlayStation 2-re.

## TALES OF LEGENDIA (PLAYSTATION 2)

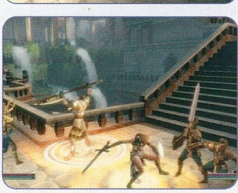
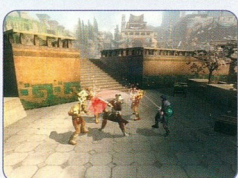
A Namco továbbá görögelt a Tales of... sorozatot: a széria legújabb epizódját febrár végén jelentették be hivatalosan, **Tales of Legendia** névre hallgat, és szerencsére kapásból képek & infók is érkeztek rá. Legendia Meséi egy hatalmas, "Ruin Boar" kődvény hajón játszódik. A hajó tényleg NAGY, kbé száz kilométer hosszú, és komplett településekkel ad otthon. A hajót benépesít emberek bonyolult szerkezetű építéssel vannak elfoglalva: a thokozás Meil-civilizáció által rájuk hagyott technológiát használják. A Mellek már nem segíthetnek nekik: hibás voltak nagyon fejlettek, el-

(ganyíthatóan kéőbb a csapatunka emelhető) karakterrel rántotta le a leplet: *Will Rayner* huszonnégy éves, az egyik helyi városka seriffje (mellekálásban a természet erőinek kihasználására oktatja az ifjúságot), és egy hatalmas kőlapáccsal harcol. *Chloe Valens* tizenhét éves kőművész, és nő létere már most a vidék egyik legelismertebb harcosa; *Norma Biaty* kincsvadász, aki a legendás Everlight felkutatására tette fel az életét; *Moses Sandor* (Sándor Mózes???) pedig egy antik banda tizenhét éves vezetője, kitűnő harci skillekkel meglátja.

A Tales of Legendia még idén megjelenik Japánban (Európára / amerikai megjelenési időpontra egyelőre nem szól a támo), meghozza PlayStation 2 exkluzívként.

## GAUNTLET: SEVEN SORROWS (PS2 / XBOX)

A Midway egy elegáns maadulattal támasztja fel harminhatós a klasszikus Gauntlet szériát: a hack & slash alapvetés eredeti játékművezi verzió kerék húsz évvel ezelőtt jelent meg, az új epizód, a **Gauntlet: Seven Sorrows** pedig új életet kíván lehelni az utóbbi években gyengélkedő sorozatra. Az alapfelállítás változatlan: négy hős (warrior, wizard, nyak, és elf – utóbbi természetesen a tolvajok feyverek mestere) versus Nagyon Gonosz Császár – a játékok és a rozsfű között pedig közt egymillió ellenfél. A sztori a kor elvárásainak megfelelően csavarodik egy kicsit: hősünk egyszer már megpróbált agyonverni a Legfőbb Gonoszt – akkor elbukott, és az utóbbi kétszáz évvel a föld mélyén, egy hatalmas fához lánccal kötöttek. Most kapnak egy második esélyt: a gonosz császár teljesen megzaklat (ok: az általa elküvetett rettenetes bűnök – innen a cím), itt a legfőbb ideje, hogy egy jól irányzott kardcsapásnak vagy írbőlbalak köszönhetően megszabaduljon a földi lét fájdalmatól.

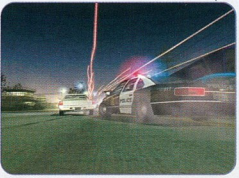


A Seven Sorrows ügyesen fejleszti tovább a klasszikus Gauntlet szériát, fejbe csapom, kincs és XP felmarkol! játékméletet: a karaktereket kívül a varázslatokat, feyvereket és speciális támadásokat is fejleszthetjük lesznek. A harcrendszert továbbra is változtatták, de kaptukból két kizsákméletet értezik: a kezdők számára koloklított irányítás kevés gombot használ, míg a profik a kontroll minden szegletét uralva hozhatnak össze komplex támadásokat. A játékok sava-borsát persze most is a multiplayer adja: az osztott képernyős kooperatív nyomulással kívül négyes csapatot alkotta küzdhetnek online – a Midway csinos netes közösséget óhajt kiépíteni az új Gauntlet köré, így például a küldetések során összehozhatók tárgyak / feyverek online cserberelést is támogatni fogják. A Seven Sorrows mögött a Midway San Diego stúdiója áll, ez pedig két veterán, John Romero (ex-id, ex-10n Storm), és John Sawyer (ex-black list) vezérik. Mindkét új keze vastagon benne van a játékban, Romero mondjuk le sem tagadhatja: a spekkó támadások rendszere (lesznek olyan támadások, amik a karakterek csak közösen tudnak kivitelezni) azt bizonyítja, hogy JR az új meg mindig szívesen merít ötleteket nagy kedvencéből, a Chrono Triggerből... :-)

A Gauntlet: Seven Sorrows idén októberben érkezik, PlayStation 2-re, Xbox-ra (és PC-re) pártuzásmosan.

## L.A. RUSH (PS2 / XBOX)

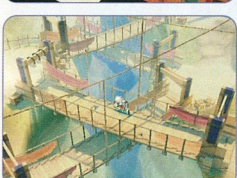
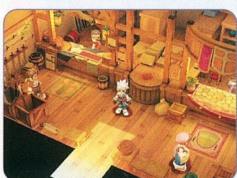
A Rush-széria legújabb darabja mi lenne más, mint az NFSU-t utánozó outerverseny: illegális utcai versengés, tuninggal felfűszerezve. Amikor először halottunk rá, elhúztuk a szánkat: ösztönlé szövega kezd kissé unalmasabb válni, hogy minden második autós játék ezt a vonalat követi manapság... Aranyzabozás: ne hidd a bőrre. Az L.A. Rush második bikkra már nem tűnik durva NFSU-ként, inkább a zónák ügyes továbbfejlesztésének. Az NFSU2-höz hasonlóan itt is szabad kezelt kapunk, azaz kedvünkre furikázhatunk egy hatalmas városban, csak ezúttal nem kitűlött helyszínen nyomhatjuk tövig a pedált, hanem a nagyon élethűen lemodellezett Los Angelesben. A Midway februári sajtó-összeröfetésben bemutatták videóban az L.A. Rush Los Angelesét a GTA. San Angeles Los Angeleséhez (paroln: Los Santos-hoz) és a True Crime városához hasonlították – a mozgásképes bemutatott alapján vizuális tekintetben eddig az L.A. Rush a gyötvés (és persze nagyon csodaka, ki tudja, hogy a végleges játékon mennyit kell bujtatni) a stabil frame / sec arányok megőrzése miatt). A városban kóborolva élnek misszióteljesít-



hetünk – ezeket a GTA-ban megszokott rendszerben tudjuk felvenni. A küldetések javarészt utcai versenyeket takarnak, de kapunk poanosabb bívós feladatokat is (például: törz sétét egy adott cég összes reklámbillióját a városban). A teljesített missziókat pénzt jót, a pártúzd pedig új utakat vehetünk magunkban, illetve alapozhat felhangolhatjuk a régiókat. Az L.A. Rush-nak ezen a téren igen kevés licenst sikerült megcsipnie: exkluzív West Coast Customs vizuális / teljesítmény tuning-konceptiók szerepelnek a játékokban – ez a cég behel a tragozakokat az MTV „Pimp My Ride”-jában. A tuning és az új járgányok beszerzése érdekes módon nem csak a „Gépjárműk”, hanem a buszok feladatok teljesítésénél is szerepet kap: a város kőnőbázis pontjain gyűrtéket találunk, ezeken áthajtva / átugratva pénzhez vagy – különösen szerencsés esetben – új autókhoz juthatunk. A gyűrték elhelyezése egy durvább, azaz a komolyabb darabokat csak egy olyan teljesítmésként jargányval tudjuk leadvadni. A missziók teljesítése közben általában egy csaváros sztorival is kibontakozik majd – erről azonban még nem voltak hajlandók beszélni a Midway-nél, mint ahogy a multiplayer szekcióit sem nagyon mutatták a jó népnék. Pedig lassan ideje volna: az L.A. Rush a tervezett zónák minájában fog megjelenni, PlayStation 2-re és Xbox-ra.

## SAMURAI WESTERN (PLAYSTATION 2)

A **Acquire Way of the Samurai** szerzőjének harmadik felvonása szokatlan helyen játszódik: a japán közpöler helyett a tizenkilencedik század Amerikájában forgatjuk majd a pengét. Hozz az ifjú Kurojo Goujiró elűnt lesújtást keres a vadnyugatra, és hamarosan ráébred, hogy itt nem karddal, hanem hatfővelével szokás érvélni – 6 ennek ellenére azért megmarad a jó bevált katonáknál. Kiváló akrobatisz, képeségeinek köszönhetően ügyesen védi a lövedékeket a pengével, sőt, még a feladóra is képes visszatűzni azokat. A harci reper-



küntek a föld színeről – az akokat senki nem ismeri. A technológián kívül egy claw-skills nevezetű harci technikát is hátrahagytak az három csoportba soroltak. A breath skill a mágiás támadásokért felelős, az art skill a kőzhelhar művészetét jelenti, míg a ghost skill segítségével tiltakoztak tud léte-rehozni a hánzóléga – mindenki csak egy skill (illetve: egy skill-csopórt) birtokolhat. A játékok főhőse egy tizenhét éves ifjanc, *Senel Colidge*, aki ifjú kora ellenére katonára, meghozza nem is akármilyen – az art skill, azaz a kőzhelhar mestere. Senelnek kétféle hűgőre: a fízertől éves *Shryll*-két vigyázzák. A kőzhelhar fűrcsú főbővővel kősz leza a víz látványától – az ilyesmi elég kellemetlen egy hajón :-). rendelkezik, és hamarosan kiderül, hogy kommunikálni tud az elvesztettnek hitt Mellekkel, és ennek köszönhetően titkosított erkő elpöntözött válik. A Namco négy további



tor alappillérei a villámgyors dash (telesen cikázunk az ellenféllel között) és a látványos, több rosszjú gyomorfolának szimulált megnyitására kihagyezett kombó-rendszer alkotják. Kinyú összesen tízféle harc alappólást tud felvenni, ezek mindegyikéhez több speciális támadás tartozik. Bejátszik a napjaink pörgősebb akciójátékban szinte kötelező szerepet kapó bullet-time mód is (létsünk beleszítva az időt, így nagyobb eséllyel indul a tömegben támadó lehetségeszörök ellen), csak itt Bushido Sensei-nek hívják. A Samurai Western bősége megnyitotta tartalommal kényezteti a játékos: huszonöt játszható karakterrel, heven speciális tárgyat és fűszereleket gyűjthetünk össze a kalandjaink során. Lesz multiplayer is, méghozzá kooperatív – itt két karaktertípus (Iszamuraji vagy pisztolyhős) közül választhat, párosban lehetünk rendelt a vadmánygaton. A játék Japánban már megjelent (márvai-dv-ig, Samurai Western: Katsugaki Samurai-dou címen), de hamarosan (június elején) jön az angolul kommunikáló verzió is – mielőtt egyszerűen **Samurai Western**-nek fogadjuk hívn.

## CONDEMNED (XBOX 2 / PS3)

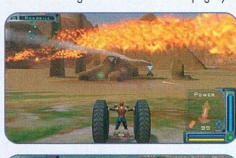
Az új zsebkonzolok mellett hamarosan a következő generációs konzolok is bekapcsolhatók a Hirvató címsorozatba: lassan, de biztosan érkeznek az információk a nagyobb fejlesztők / kiadók nextgen projektjeiről. Most a Segán a sor: a Dreamcast bucsújának sokkijából lassan, de biztosan ébredező japán ed (Tavaly egész jó évet zártak, több millió leltárt eladást produkáló játékok volt) egy újabb némielg alakított zsebkonzolban (és ráadásul nem „belesős” fejlesztéssel) indul az év végén startoló nextgen versengésben. A **Condemned** Xbox 2 nyitánc lesz, terveznek PS3 verziót is, de ennek megjelenése egyelőre még nincs pontosan belőve. A játék műfaját tekintve akcióelemekkel és horrorisztikus jelenetek bőségesen meglocsoló thriller, a **Monolith** ízelezi. Egy Ethan Thomas nevű FBI ügynököt



alakítunk majd benne, aki sorozatgyilkosok után nyomoz: több gonosztervől van szó (jó nevek vannak: The Torturer, The Bonecrusher...), és a hozzájárul, vezető út sem lesz egyszerű. A Monolith célja új rendkívül sötét, féltelműes és bizarr atmoszférát megteremtése, a játék elsőbbsorban a **Hetedikből** és a **Báranyok halgatókából** merít inspirációt. Az ellenfeleink nem szellemek, szörnyetegek, vagy zombik lesznek, hanem elborult elműje, és ennek megfelelően elkorcsosultak. A játék helyszíne is igazodnak a megélezett darok hangulathoz: elhagyottak épületekben, egy romos pályaudvaron, vagy használaton kívül álló bevásárlóközpontban bonyolultunk majd. A játék saját szemszögű perspektívát használ, létsz fegyvert vonultat fel, a fejlesztők szerint mégsem FPS – akciók lesznek, de nem ezen a hangsúlyon. Technológiai szempontból megpróbálják kihozni az új Xbox 2 nyitánc új lehetőségeit: szemét gyönyörűkedő (valós időben számol) fények és árnyékok, nagy felbontású textúrák, és különféle magging-állapotok (color / normal / specular mapping) kényeztetik a látóképeket. Az ellenfelek intelligenciája kimagasló: megpróbálnak capdába csalni minket, látható fegyvert használnak (akár a földön is felvehetnek valamit). A játék világának elsőkül házikőárú a Havok 3.0 fizikai motor gondoskodik. A fejlesztők szerint egyébként nem volt nehéz Xbox 2-re fejleszteni, az MS által biztosított eszközök roppant bőségesnek bizonyultak. Megjelenés év végén, a következő generációs Xbox premierjének karnyánc (azaz valamikor október / november magasságában)

## TWISTED METAL: HEAD-ON (PSP)

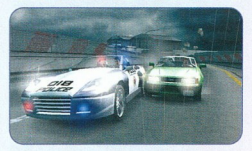
A Sony a **Twisted Metal: Head-On** a második szálját a rombolás: a négyesűrű car-combat stílusú handball felvételre minden felvontat, ami a sorozatot eddig bírassá tette. Ötvenen tízennegy járgány (írult nekik: Twister, Crisman, Mr. Grimm, Spectre, Outlaw 2, Roadkill, Grasshopper, Thumper, Shadow...) közül választhatunk majd, és különböző pusztító eszközökkel szerelhetjük fel őket: választhatunk az általános, szerelhethetjük számóra elérhető arzenállal (különféle automata fegyverek, gránát és rakéták...) valamint felpushathatunk a kizárólag az általunk favorizált járgányra



jellemző speciális fegyvereket is. A harcra tuningolt járműveinket a zeneiért változatos aréna valamelyikében hajlíthatjuk be a rombolás közepébe: a lokációk valós helyszínek (Los Angeles, Párizs, Egyiptom, Görögország, Csozarnozók Tokió utcai és háztel...) miniatúra. A single player küzdelmek (a sztori módok kívül) kapunk egy endurance versengési lehetőséget, valamint több módos mini-játék-út is után a vasok multiplayer módjában beleszerepelhetjük magunkat: Wi-Fi-n keresztül egy sztereó hant eshetünk majd egymással, többféle (Infrastructure / Ad-Hoc) közelebb közül választhat. A megjelenése a PSP amerikai premierjével egy időben – azaz március végén – lehet szomatni, gyánitható Európában is nyitánc lesz.

## PURSUIT FORCE (PSP)

A Sony európai divíziója alaposan kipróbálta a rézest a PSP fejlesztésüké: itt készült pl. a Wipeout Pure, a MediEvil vagy a Fired Up is. Itt van az édesen frissen bejelentett **Pursuit Force**, ami (a Zined Uphoz hasonlóan) az autós száguldozást elegyíti a látványos harcokkal. A Kézőjövő alternatív Amerikájában járunk, az országát börtönözt hullám szabdalja – a törvény elől az utakon járószerű speciális rendőri erők jelentek. Egy ilyen rendőri bűrtérre bújunk majd bele, hogy harminc missziót ke-



be, éppen ezért erősen károsok a fiataloknál nézék-re. A reklámok ennek szoros folyamánnyáért világlátványon leltitok a bírt képménykő, és csak akkor kerülhetnek újra adásba, ha a Rockstar megállapodik a csatornákkal egy új, este kilenc óra utáni sugározási időpontonl – az ASA szerint ugyanis akkor már nem tevének a gyerekek (Perze, persze – igazán). A San Andreas eldösi mutatóin nem látjuk meg a sok kovács: a Take-Two frissen megjelent negyedeves pályázatjait jelentésében 12 millió eladott példányról számol be – ezzel párhuzamosan pedig megértsíti (a várhatóan szintén szép örököt hull) Xbox-os verzió (június eleji premier).

## NINTENDO: KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS FÉLTÉLMÉK ÉS REMÉNYEK

*Satoru Iwata*, a Nintendo elnöke az angol MCV (játékpiaci / kereskedelmi publikációknak adott interjújában a következő generációval, és a Nintendo nextgen konzoljával a **Revolution** kapcsolatos féltelműiről és gondolatokról beszélt: látva roppant érdekes dolgokat mondott, lassunk pár lényeges kiemelés:

„Ha a többi nextgen konzol továbbra is a még szélesebb kintéző játékokkal, és a kiterjesztett funkcionális operál, és ezekkel sikeresebbé válnak a játékok piactól, akkor attól tartok, hogy a külsős fejlesztők (hír parties – a céhez semmilyen módon nem költözöd szék) egyáltalán nem fogják támogatni a Revolutiont.”

„Mi teljesen most szeretnénk elérni. Remélünk, hogy a Nintendo DS megmutatta mindenkinek, hogy a létező platformok nyújtotta lehetőségeken is túl lehet lépni. Ha az így van, akkor [az eddigiektől] több külsős fejlesztő is megfontolja a Nintendo új ötletét.”

„A kiadók már most félnek a következő generációs konzoloktól és a növekvő fejlesztési költségektől. Mindenki attól rettegh, hogy a következő generáció nem lesz képes elég új, eddig nem nagyon játszott fejlesztési tőborozni”

„Ha el tudjuk nyerni [a Revolutionnel] a partnereink bizalmát, kapunk támogatást a külsős fejlesztésről is. Ha ez nem sikerül, akkor nem kapunk. Vegyemendvényében nem magam a játékipar fog dönteni, hanem maguk a játékosok: azok, akik már most is játszanak, és azok, akik ma még nem keményvonalas gameerek. A játékosok reakciója az egész játékipar sorsát eldönti.”

## PETER JACKSON PEREL

A Gyűrűk Arca trilógia rendezője J. J. Abrams újat kíván előrelétni venni a New Line Cinema-tól, Jackson szerint ugyanis a filmárás több pontban is megszegte az 1998-ban szentesített szerződést. A probléma forrása a licenccelköltségek származó bevételek, illetve azok hiánya, mivel az NLC nem utalta át Jackson úr az EA játékokban használt Gyűrűk Arca tartalomtól származó jussát. A Wingnut Films ügyvédje, Peter Nelson szerint megsértődtek az újvet tárgyalással megkötött, ám a New Line Cinema többször is elzárkózott, ezért a peres eljárás maradt az egyetlen járható út. Az NLC egyelőre nem kívánt nyilatkozni.

## METAL GEAR SOLID 4: AZ ELSŐ ÉLETVÉLK

A Metal Gear Solid 3 európai megjelenése alkalmából a berlini Alien Heaven tartott sajtó-szörfőrennede Hideo Kojima és Yoji Shinkawa (a széria art-direktora) először beszéltek a Metal Gear Solid 4-ről.

## MAZSOLÁZÓ

### GTA: SAN ANDREAS & BETILTOTT TÉVÉREKLÁM

Únk szerencsésen **Grand Theft Auto: San Andreas**-t, ahol élénk: rosszszon könyökök csínytevésit meg gyilkosságokat próbálnak a játék nyakába varrni, most pedig az angol ASA (Advertising Standards Authority – Reklám szabályozó Hivatal) soruk ki tőle. A hivatalnál székelt hőlökök és utók bejelent a játék tévéműveit nyitl erőszakot mutatnak





Ezzel párhuzamosan a Microsoft megkezdte a következő generációs hídállások kiépítését Japánban. Tanulva a Xbox helyi sikertelenségeiből (rossz szó, ez Xbox Japánban nem sikerült volna, hanem teljesen elutasította közönség) az MS most megvárja a japán fizetősügéllyel (jártat, biztos kezű fejlesztőkkel) többször a megítélés megismerésére. Meg kell hagyni, elég jó helyen voltak azoknak: leírva végén érkezett a hír, hogy **Hironobu Sakaguchi**, a Final Fantasy sorozat (a Square-tól dezertált) apukája két darab nagyon exkluzív és nagyon epikus méretű RPG-t fejleszt – méghozzá a következő generációs Xbox-ra, bár hogy is hívják (majd) azt. Sakaguchi nem lesz azelőtt, pár nap múlva az is kiderül, hogy **Yoshiaki Okamoto** és **Tetsuya Mizuguchi** szintén letesz majd a négyvégű egy-egy exkluzív Xbox 2 játéka formájában. A többségnek gondolom nem kell bemutatnom a fenti két urat: Okamoto-san a Capcomtól lépett le tavaly (ott a Street Fighter és Resident Evil szeriék felett bábozkodott), Mizuguchi-san pedig a SEGA ez-elharcosa, a Rez (meg a Sega Rally, meg a Space Channel 5, meg még sok minden más...) megálta álló szent.

Azzaz: a Microsoft a jelek szerint komolyan gondolja a japán közönség meghódítását – kérdés, hogy a három (kétségjelenti impozáns múlttal rendelkező) úriember képes lesz-e kimosni a három év alatt sikeresen átszoktatott japán Xbox-lepedőt...

## NINTENDO DS SZÍNARÁCIÓK

A más színűre pingált Nintendo DS tulajdonképpen nem újítás; már eddig is számos cég kínálta különféle szín-variantákkal az eredetileg egyszínű (ezüst) NDS-hez – ezek azonban mind



„háziag festett” szerkezetűek voltak. Hamarosan a Nintendo is beindítja a maga színarácúciáit: kiindul a nagy N mindig is szívesen színezte a zsebkonzoljait (az idej TGS-en legelőször hűszíne GBA-t lehetett bevizsgálni, de még hozzánk, Európára is eljutott néhány érdekes darab), a jelek szerint a Nintendo DS sem marad ki a szórásból. Egyelőre csak Japán kap a jóból: ott a március végétől április végéig kerül a boltokba az első „hivatalosan színezett” NDS széria, egyelőre nagyjából kiszámlálhat: *Pure White* (fehér), *Graphite Black* (fekete), *Turquoise Blue* (kék), *Candy Pink* (az almaradhatatlan bugyriszínű... :-). A feleke színtínik nagyon dögös, érdekes gondolkodom rajta, hogy bevárom az európai forgalmazást, és egy ilyen „grahit-fekelet” veszek a színtínik fekete Kocka és GBA mellé...

## XBOX 2 PREMIER ÉS JAPÁN IGAZOLÁSOK

Újabb (most már meglehetősen biztosan) tudós információk láttak napvilágot az **Xbox 2** megjelenéséről illetően. Az általában igen megbízható angol játékiparri közzététel, az MCV UK értesítése szerint a következő generációs Microsoft konzol az idei karácsonyi szezon kezdetéig kerül a boltok polcára – mind az Egyesült Államokban, mind Európában. A Eurogamer emellett jobban lezárítja a kárt: információik szerint az Xbox 2 európai premierje **október végén / november elején**, míg az amerikai debüt pár héttel korábban várható.

## PHANTOM: KÉSZÜL AZ ARZENÁL! :-)

Újabb fejezet a **Phantom** könnyezve kacagós kalváriájában: az *Infimum Labs* director, **Tim Roberts** az MSNBC megkeresésére válaszolva kijelentette, hogy a gép igenis létezik, sőt, a gyártás is megkezdődött már: **eddig huszonöt** masinát sikerült összedobni, és további 1500 van tartva véve (ez pedig, akármennyi is nézzük, HATALMAS mennyiség... :-). A cég közben komoly gondoktól kiúszta a tavalyi szezonbanig kért nyolc millió dolláros veszteséggel sikerült összekapálniuk, több per szakadt a nyukukba (azek közül az SBI-USA LLC 30 millió dolláros követelése a legsúlyosabb), a legutóbbi infók szerint 2005 második felére tervezett premierhez pedig igen csinos összegre (nagyjából 12 millió dollár – az 10 ezer gép le-gyártását + marketinget jelentené) lenne szükségük.

## PSP ZENELŐTÉLTÉS – JAPÁNBAN

A **Sony** a **Yahoo**-val szoros együtt működésben hamarosan beindítja Japánban a **PSP**-ről (is) elérhető zenelöltési szolgáltatást. A rendező a Sony korábban már kiépített (hasonló funkció) *Mora* kódművet szolgáltatására alapoz, a tartalmat azonban jelentősen bővíti (eddig csak a Sony zenei divíziója által forgalmazott zenék voltak elérhetők). A PSP tulajok összesen 73 ezer zeneszám közül válogathatnak (ezt 39 japán kiadó kínálattalól állítják össze), a dalok a Sony saját, ATRAC3 formátumában lesznek letölthetők, és a zsebkonzolok kivül MiniDiscen és ATRAC CD Playeren is meg lehet őket hallgani. Megelőzve a kérdést: igen, a szolgáltatás természetesen fizetéses, a pontos árakról még nem érkezett információ. A tervek szerint a Sony a PSP európai / amerikai premier után máshol is elindítja majd a zenelöltést bizniszt.

## ION STORM: BEZÁR A BAZÁR

Pár napja még csak pletykáltak, ma már valóság: az Eidos lekapcsolta a villanyt a Ion Storm irodáiban, aztán hamarosan kulcsra zárták az ajtókat – a kacsakingszó előreléte rendelkező fejlesztőstudió szíves csendben kilehete a leléte.

Egy kis történelem: a Ion Stormot John Romero és Tom Hall alapították 1997-ben, Romero eddig ivedi exodusú után. Romerék nagyra törő terveik kudarcot vallottak: a korabeli szövebeszéd szerinti ezer húsz millió dollárt tapasztalt el az (később az Ionban tulajdonosként is szolgáló) Eidos pénzemből, és alig produkáltak valamit – a *Duikaton* posztk volt és megbukott, az *Anachronon* késze lett, de szintén megbukott, kizárólag az időközben a céghez szerződő Warren Spector játéka, az Ion austin stúdiójában fejlesztett *Deus Ex* teljesített jól a kasszáknál. Az Eidos bezárta a dallassi szelektiót, és szelnek eresztette Romerókat, Spectorék pedig elkezdtek dolgozni a második körön – sajnos sem a *Deus Ex: Invisible War*, sem a *Thief 3* nem váltotta be a hozzájuk fűzött reményeket (megyarogn: alapost bukkint mindkettő). Innenntől már csak lefele vezethetett az út: előbb a DX2 projekt director, Harvey „Witchboy” Smith lépett le, aztán tavoly novemberben maga Spector is szedte a szatórt. Az Ion alól kizárólag a gerendákat: az épület most omlott össze. RIP.

## AOU ÉRDEKESSEGEK ÉS LÁNYÁK

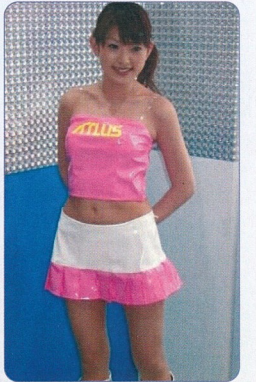
Idén is megrendezésre került a japán játékműködési üzletágé, az **AOU (Arcade Operators Union)**. A hírvát szűkös keretein belül lehetetlen lenne bemutatni az ideai feltevéket, ezért is került át a Mazzsoláozba a hír: egy döntöknök, hogy ki-emelünk egy (gyanútlanos) mindentől ártadalk, és remélhetőleg előbb-utóbb a hezsi árkdokból is eljut) játékok, aztán foglalkozunk egy kicsit a show „szines” részével, vagyis a különböző cégek standjai körül loflórló lánykákkal.

A „kiválasztott játékok” neve **Mario Kart Arcade GP**, ami – ahogy a nevéből is kilávikig – a klasszikus mórós gokart játékmekkebe ártelme-



zett verziója. A kiállításra már kipróbálható állapotban volt a gép: egyszerre négyen lehetett vele nyomulni, és a Namco új „Namco2” technológiájának (no meg a gépkebe épített kamerának) hála minden játékos ott virágolt a képernyőn. A végleges verzió idén ősszel debütál (ízenhat pályát tartalmaz majd) – mivel Triforce (azaz Cubatalap) alapulapon fut a játék, így esélyt látnak egy későbbi GC verzióra.

A csinos kislányok szintén szép számban képviseltek megokart: az AOU-t megjárni kollégáim elmondása szerint a Sega, a Namco és az Allus standokon volt a legjobban booth-babe feltehető – ha minden jól megy, a hír környékén képes szellett is kapok belőlük.



## INTERNETES KERESKEDELEM

- Halál Konzol-vulkan videójáték szociálét. Miben segíthetünk?
- Csókolami Nintendo GameCUBE-ra keresem az Animal Crossing játékok és Game Boy Advance-ra a Kururin Paradise-t.
- Ez vízbőlör nem is hallottam, az Animal Crossing pedig azt hiszem, nem jött ki PAL verzióban.
- De, most nézzem meg a honlapját, még tavasz szeptemberben kijött.
- Hm, sajnos nincs, nem is volt, és nem is hivzem, vagy lesz. Az ílyesimí olyan kevesen keresik, hogy nem is rendeljük meg.
- De akkor hogy juthatok hozzá mégis?
- Próbáld meg interneten keresni megrendelni.
- És az hogy kell?
- Nem tudom. A Visát hallórszt.

Ezre kis pörbészsd, bár a képzeltel műve, akár meg is történhetett volna: az Animal Crossing, az angol kiadás ellenére lényeg nem kapható az országban, a Kururin Paradise pedig, megújított, valóban nem jelent meg sem az Egyesült Államokban, sem Európában – hallat a GBA kezeltében nincs se PAL/NTSC közölszt különbség se régiókdolász, ami megakadályozza egy globális műlévezést.

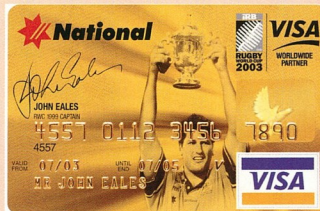
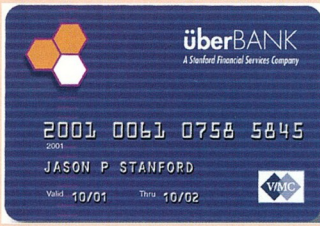
A magyar videójáték-piac azonban oly kicsiny, hogy nem éri meg a kockázatos behozást olyan címet, ami várhatóan nem fog majd legalább 50 (1) példányban – és a fenti címek jó eséllyel nem fogtak volna így. Hoppn maradt hát az a fizetőképes kereslet, akinek érdeklődési köre bünös módon nem alkot mészeltet a film-licenck és folytatások alkotta mainstream videójáték dörmpingjén. Marad a végig megadós: felidőzi a sorok üzletben vásárlás kényelmét és a merülni az internetes vásárlások szegélyében, reménykedésében és bizalmi viharában – a technológiák, a kereskedők és nem utolsá a Magyar Posta iránt, amely oly sokszor találtatott már könnyűnek a DVD-tok alakú küldemények kézbesítésének megmértetésében.

Élméletleg az online vásárlás nagyon kényelmes dolog: a vásárló először az általa hirtelgőrszt, kiválasztja az árt (melynek megtápostól és egyéb fizikai érzékelésztől a videójáték és DVD filmek kapcsán szerencsére nincs szükség), rákattint a kívánt termékre, melyet a fizetés után a másik fél postára ad / futóra bizt. Az egyetlen épitőköve nem bizonyultak – bönsgészje általában mindenekelőtt, a posta is előír minden megközelíthetetlen helyre a világban. A gyenge postai szabvány a párt – illene annak eljuttatása tőre egyik pontiról a másikra. Ennek áthidalására sok módszer létezik, bár a beföldön megszokott csekkes pénzküldés, a bankközi utalás vagy az utámvétel külföldre nem, vagy csak komolyabb nehézségekkel és költségvonatokkal működik.

A világhálós gyakorlatban a bankkártyás fizetés, a Western Union és a PayPal / Bidfly jelenti a legbiztonságosabb és legbiztonságosabb – mind olyan trükk, melyekről itthon keveset tudnak a reménybeli felhasználók.

### BANKKÁRTYA – AZ ÉLMÉLET

A bankkártya online vásárlás előfeltétele egy értelemszerűen egy kártya, lehetőség olyan, amit sok helyen elfogadnak. Sokakban él a tévhit, hogy mindenképpen dombornyomott kártyára van szükség: nos, nem minden esetben! Az viszont, hogy egy adott Electron kártya alkalmas-e az internetes fizetésre, csak a azután derül ki, ha kipróbáljuk. A Visa és a MasterCard kártyák a legelterjedtebbek, előbbi az Egyesült Államokban (dollár alapú), utóbbi pedig Európában (euró alapú). A dombornyomás általában mind a bank, mind a kereskedő felé nagyobb biztonságot garántál, ezért a bankok bizonyos feltételekhez kötik az ilyen kártyák kiadását (Magyarországon jellemzően: állandó kereset, pénztétel, stb.). Használatuk lényege: a fizetőkör meg kell adni a kártyatulajdonos nevé, a kártya száma (a hosszú 4-6 számjegyű számsor a kártya közepén), valamint némi esetben a kártya hátulján lévő névsóra nyomtatott (jellemzően) háromjegyű V-kódot. (Van olyan kártya, amin az nem szerepel, de gyakorlati tapasztalataink azt mutatják, hogy ilyen esetben néha a huszra ütés szerűen megadott 3 számot is elfogadják a legtöbb rendszer). A kereskedő csak alapján kéri a bankot, hogy a száma a veát számlájáról utalják ki a véletlenszerűen, melyet a bank, ha minden adott egyezik, és elég tőke is van a kártyán, azonnal jelték. A banki visszaigazolás megkezdésével a kereskedő már csomagolja is az árt és viszi a legközelebbi postahivatalba feladni. A bank a tranzakció pénzbeli vonatkozásait felhasznált váltókban banki közpénzforgalmon számlálja el. Ha a kártya elszámolási váltója nem az, amin a vásárlás történt, akkor többször is pénz vált: Visa kártyával azért drágább Európában vásárolni, mint az eurót a bank dollárrá váltja, majd ezt forintra.



A vásárlás több okta, mint láthatuk, a bizalmi elven alapul. A kártya számnak megadásával a kereskedő kívánt szabad kezel kap a számla felett. Ezért érdemes nagyon körültekintően lenni mind a bankszámla részleteinek, mind a vásárlás helyének kiválasztásában. Internetes vásárlásokhoz erősen javallott egy külön számla létrehozása, melyre minden tranzakció előtt csak a szükséges pénzmennyiséget kell átutálni. Ezen a számlán érdemes tiltani a hitelkártyát és eszerint napi limitet kell beállítani. A kártyára nagyon kell vigyázni, nehogy száma és V-kódja avatalkon kezbe kerülhessen. Mind a Visa, mind a MasterCard esetében léteznek további védelmi szolgáltatások (Verified by Visa és MasterCard SecureCode), azonban ezek magyarországi elérhetősége egyelőre nem biztosított. Néhány bank olyan SMS védelmet is biztosít, melyben a kereskedő pénztárcamelei kérelmére SMS-ben kell a számlatulajdonosnak megerősítenie. Ezzel felszerelve tökéletes biztonságban tudható a számlán tárolt pénz. Vannak bankok, ahol kártyánkhöz egy egyszerű telefonhívással egy automata rendszeren keresztül igényelhethünk „helyesir fantom kártyaszámot”, is, ami csak egy adott tranzakció erejéig él, így gyakorlatilag kézzel köléletes védelmet nyújt, hiszen kártyán valódi száma nem deríthető ki belőle.

A bizalmi élv miatt az online boltok gyakran auditálják magukat, hogy megmutassák: nem élnek vissza a vásárlók kárára. Ilyen auditáló szerek például az ISIS (isis.imrg.org), a ShopSafe (shop-safe.co.uk) vagy a TrustUK (www.trustuk.org.uk). Ha ezek a legok fellélelték az oldalon, illetve ezek honlapján megjelöltek a kiválasztott online boltot, jó eséllyel nem teszünk rossz rára. Minden esetben meg kell bizonyosodni meg arról, hogy az adott bolt lényeg szállít-e Magyarországra, hogy mennyi lesz a postaköltség, és hogy milyen további kúdsókra kell számlatulaj (ÁFA, vám, stb.). Tagjai lévén az Európai Uniónak, az EU országokból érkezett termékekre nem kell vámot fizetni, bár bizonyos kitélék esetében vámkezelési költség is jelenkezhethet. Az EU-n kívüli országokból rendelve az ottani nettó árhoz adódik a vám és a magyar ÁFA értéke is, ha a küldemény vámkezelésre kerül.

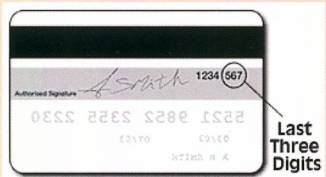
A tranzakcióbiztonságnak fontos eleme a kártya és a számítógépes környezet, melyhez és mellyel a személyes adatok tárolása és továbbítása kerülnek – az operációs rendszer és az internet böngésző. A pénzügyi műveletekhez használj gépet(ke)l mindig a legjobb állapotban kell tartani a biztonsági javítások telepítésével és a vírus- és a spyware-irtó adatbázisának gyakori frissítésével. Bár tökéletesen biztonságos számítógépes rendszer nem létezik,



adaféjlyéssel elérhető a biztonság egy elfogadható szintre. Csak olyan helyről szabad rendelni, amely a tranzakciók biztonságos kapcsolatban keresztül (https) tudja fogadni, és amely kapcsolat digitális aláírása megvizsgálható a cégül számszakkal.

### BANKKÁRTYA – A GYAKORLAT

Gyakorlati feladat – egy nika kiadvány biztonságos megrendelése. Böngészőnként a Mozilla / Firefox legújabb változata áll csatarendbe – a cikk írósnak idején ez a legmodernebb technológiákat használó, legmegbizhatóbb böngésző. A kiválasztott bolt a Gamesok.co.uk,

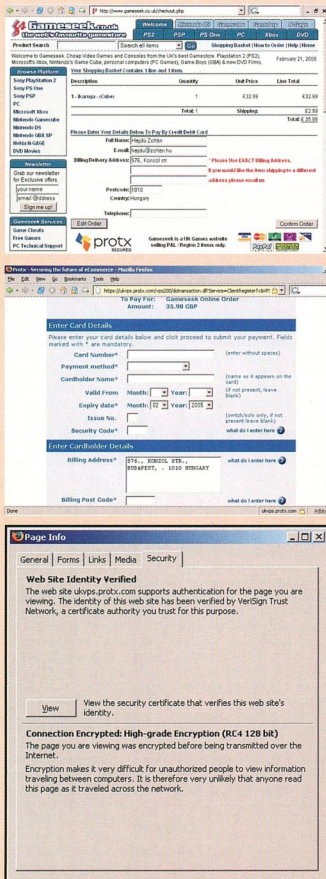
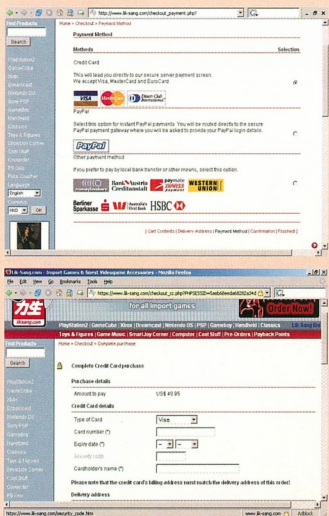


# KISHÍRÉK A NAGYVILÁGBÓL

egy nagy angol online videókiadó áruháza. Az angol bollok nagy előnye, hogy ott is PAL rendszerűek a játékok, hogy nincs vevő – lévénők is az EU tagjai, és nem utolsósorban, hogy közel vannak, azaz a postaköltségek elhanyagolhatóak. A kizemelt játék az klangja, Treasure bűvészi, cédolás shooter, melyet 32,99 fontért lehet felhívni és majdan birtokba venni. A kivásztott fizetés módszer a hitelkártya (Credit Card), a először pedig kis hozaként (Hungary), amiert is 3 font számmal fel a rendszer postaként. A postázási adatok megadását után következők a számladatok bevitelét, ill. a GameSeek (jól nevezett bolton) titkosított csatornája felé azt mutatja a http helyreírtí htps jelölés a srgcs szerveren váltott címmezőben és a jobb alsó sarokban megjelenő kis lakat ikonokra. Erre kattintva további részleteket tudhatunk meg: a 128 bites titkosított a ProX cég digitális aláírása biztosítja. A 128 bit elegendés védelem azt, bár egye inkább eljerednek a 256 bites változatok is. A honlap szerkesztésen azonosított magán a közte és a böngésző között lezajló kommunikációt illetlek telenek nem tudják lehallgatni. Személyes olvasók most az kérdéshet: miért kellene megbitni a ProX-ban? A titkosítás abbak további részletei megadják a választ: a digitális aláírás lánk a VeriSign-gyel veszi. Ez a cég biztositllo a ProX titkosítást, amely a GameSeeknek adta tovább az. A VeriSign a legfejlettebb szintű hitelesítésmóggal hitelesíti, és az ez hitelesítéssel az anyorszógg (a VeriSign esetében az Egyesült Államok) illetékes miniszterünya felügyelje. Lévn az egyik legnagyobb ilyen cég, a saját aláírása aláírás bekerülési má a Windows, mind a böngésző digitális aláírás-körába, így nem kellett külön letölteni azt. Ha a GameSeeket a magyar NetLock biztositllo, mint legfejlettebb szintű hitelesítésmóggal hitelesítésmóggal gondos felügyelgete a lánk a titkosítás felépítéséhez és ellenőrzéséhez le kellett kötni a NetLock saját aláírását és telepíteni azt a böngészőbe és az operációs rendszerbe. A bizonyosság megszerzése után meg kell adni a kártya számát, a tulajdonos nevét, a lejárat dátumát és a V-kódot. Ezzel jól lért az adatvétele, az áru pedig megkezdte nagy útját a kontinensen keresztül Magyarországra.

## HASZNÁLTÁRÚ

Minden olyan egyszerű, ha az embernek van pénze és a főlós waré-ért adog a szíve. A GameSeekről berendeli a rika G Show-eról az Amazon.com-ra a szoftvárlátás szeg Strategy Guide-ot, a UK-Songról pedig a mindentlém más egzotikus kanzolós kúv, plusz a kevésbé egzotikusokat is, melyek ittyn továbbra sem kaphatók (PS2 Network Adapter, klm...). De ha valaki egy MVS boardot két karcosnyura pár híresbő Neo-Geo rammal, annak a név nyélre kell ásnia, és más fizetés móddobban gondolkodnia. A használtárúknak, rátrá a profidák és egyéb megszokott gyjtők és rajongók néhezzi kiindulási pontja az eBay – annak amerikai, angol nyelvű német reinkarnációja. Az eBay az okosok site, ahová (jellemzően) magánüzemelték teszik fel hirdetésüket – magánüzemelték a világ minden tájáról. Következésképpen az eBay-n MINDEN van, aminek valaha is cédta ki a videó-és egy elektronikus játékokhoz. Egy gyors anekdota: a heveses évek végén a Philips velle meg a Magnavox céget és az az Odyssey-2 címmel, Európában Videopac néven. Nemrég egy srác a rotterdami (ahol a Philips szé-



kel) bolhapiacozt vevő par szánlt IC1, amiről ottan kiderült, hogy olyan Odyssey2 játék-profilozsok tartalmának, melyek soha nem jelentek meg. Nos, a 6 az eBay-en hirdette meg a cuccot. Szóval minden van.

Az eBay használatára hasonló minden más aukciós oldalléhoz: a regisztrált tagok feltezik (általában) fényképeket, melyekre más regisztrált tagok licitálhatnak (Place Bid), és a licit lejáratkora a legmagasabb licit tevő viszi el a cuccot. A licit egyben jogi kötelezettségvállalás is: aki licitál, vállalja, hogy ha az ővé marad az utolsó összeg, azaz az árcait, megveszi a terméket. A hiénák persze ott ülnek a gép előtt az határidők lejártáig figyelve, hogy a vége előtt fél másodpercél 10 fillérral magasabb ajánlatot tegyenek, mint az utolsó licit – nos, ez adja az aukciók bóját. Itt is van lehetőség az azonnali megvásárlásra (Buy It Now), ami a licitnál magasabb áron, de biztos hozzájárult a jótól a kívánt áruhoz. A fés információk (a logó részletlén ki, persze) a megvenni szándékosoktól árny felhő, hogy hová hajlandó postázni az eladó az eladó értékelése. Ám fontosnak tartani, hogy az eBay-en és társain nem (visszakérhes és számon kérhető) kereskedőkkel áll kapcsolatban az ember, hanem magánüzemeltékkel, akik rácsodál nekik magál interneteznek, akár honnan. A regisztráció (érvényben kapható számmal) és az értékelési rendszer megpróbálja kiszűrni a csalókat, de nem működik tökéletesen – számos így is elég sok a visszaélés, mind az eladói, mind a vásárlói oldalon. Az eladó és a vevő maguk egyeztetik a fizetés és az áru kitérésének módját, ez az aukciós kitérésnek némes beleszólása. (www.ebay.com | www.ebay.de | www.ebay.co.uk)

Ami a használt árak kapcsán külön ki kell emelni, az a PayPal / BidPay és a Western Union, mint a legeljerlebbebb c2c (consumer to consumer) pénztárszer megoldások.

## WESTERN UNION

A WU egy egyszerű, de sajnos drága pénzküldő szolgáltatás. Pénzt küldeni pénzküldő helyekről (Agent) lehet, és a címzett is ilyen helyeken lehet rendkívül hamar a név kitélő összegget. Magyarországon a postai hivatalok, illetve irodák és az OTP bankok kitélők is WU Agent helyek, így nem okozhat gondot elindítani a pénzt: a feladatoshoz egy „Pénzfeladás” formanyomtatványt kell kitölteni, majd bevitelni a küldeni szánt összegget, az utalási díjjal megjelölve. Ezután értesíteni kell a címzettel, aki lak helyén eldobog egy WU Agenthez, kitélő a felvevő nyomtatványt (bárme a feladó adataival és a speciális ellenőrző számmal, amit a feladók kap, a feladósok, és küld el a címzethez), igazolják magot, válassz az ellenőrző kérdésekre (melyeket a küldő határoz meg, ha akar), és ha sikeresen vett az akadályok, akár a küldésit számított percekben belül is kezébe kaphatja a küldött pénzt; az országok megjelölési számban. A küldés után a WU honlapján a pénz sorsja nyomon követhető: a név és a feladósok kapott Money Transfer Control Number (MTCN) megjelölés alapján látható lesz, mikor és hoz szelket fel a küldött összegget; illetleg ezekkel az adatokkal felszerelkezve a másik fél is láthatja, mikor indult útjánra a néki áru. A WU hálójátéja a drágaság: a Postánál 7.000 forintig 2.000 forint a díj, 30.000 forintnál pedig már 3.000. Itt az egy nap küldhető összeg maximum 1.000.000 forint lehet és csak nagykorú ügyfelektől fogad el WU utalást.

## PAYPAL / BIDPAY

A PP trükkösebb és okosabb szolgáltatás, sajnos nem is érhető el itthonról. A dolga lényege, hogy online regisztrálással egy olyan számlát lehet létrehozni, amiről pénzt lehet küldeni és amelyre pénzt lehet fogadni. Az alap, ingyenes számlák lehetőségei körülbelül ki is merülnek ennyiben, az üzleti, fizetés számlák azonban további extrákkal is rendelkeznek: például hogy kényelmes is lehet rájuk fizetni, ami elengedhetetlen, ha üzleti vevő sz a hálón az ember fia.

PP, plusz a nem más, mint egy virtuális online bankzámla, annak minden pozitív tulajdonságával. A tranzakciókat a jogosult vagy a kötelezett e-mail címének és a kívánt összegnek a megadásával leírhatjuk, a PP számla leírható a PayPal rendszerben Magyarországról nem lehet regisztrálni, ezért annak használatához külföldi lakóim és külföldi banki állított bankkártya szükséges (ez adja a PP számla háttérbiztosítást). A PayPalnak külön szerződése van az eBay-el, így az ottani fizetéseket lehet a PP számlán keresztül is



eszközlin, nem kell csekket, bank utalással vagy a hitelkártyázásom kiadásával bajlódni. A PayPal utáni további szolgáltatások is nyújt, mint például a Buyer Protection Programme, ami a vásárlókat biztosítja a csálások ellen – nem véletlenül a legkedveltebb online fizetési és pénzküldési forma. (www.paypal.com)

A PP-hoz hasonlóan működik és biztonságosabb a Bidpays, ami viszont szerencsére Magyarországra is igénybe vehető. Ez gyakorlatilag egy internetes Western Union pénzküldési forma. Az első felzetésünk alkalmasabban egy megtérítési a regisztráció is. Megadjuk az aukciót, az eladó és a vevő, majd a kártyánk adatait, a rendszerünkkel a kívánt összegget (a némi kezébe kitélő), majd egy Western Union Money Order nevű csekket küld az eladónak, amit 6-6 nap múlva postai útján kap kézhez, ami a tulajdonképpen bármelyik külföldi bankban kasszézni tud tenni (ha mi vagyunk az eladó, és BidPay csekket kapunk, figyeljünk rá, hogy Mo-n csak bizonyos bankok vehetik be azt). A BP lényege, hogy gyors, olcsó és biztonságos, keltehető, illetlően kézzel leírni csekk nem váltható be, és probléma esetén pótolható. (www.bidpay.com)

## DISCLAIMER & HAPPY END

A WU és a PayPal / BidPay csak a kitéréslogó után vállalknak felelősséget, hogy a pénzt az egyik helyről átjuttatják a másikra. Nem tehetnek róla, ha a másik fél nem vagy a megrendelt áru vagy az elvett üzletben, ezért felesleges is őket vagy a bankot zargatni. Az sem könnyíti meg a helyzetet, hogy a Postánál (hivatalosan) csak a feladó kerestetheti az elveszett feladványt, amire kitéréslogó boltona nélkül nem lehet azonosítani. Gondok vannak tehát bizonyos a jutalom körök: itthon elérhetően dolgozunk készlethez, olmszolgáltatások (WéW, wéw) válnak elérhetővé. A fogyasztói cikusz már nem ismer korlátokat: előre, harca és vásárlási lés!

# A HÓNAP TÉMÁJA

## A KÜLFÖLDI SZAKSAJTÓ - OUT THERE

### PILLANTÁS A KÜLFÖLDI JÁTEKSAJTÓRA

Van egy árnyoldala a játékszurmizmusnak, amiről ritkán szoktunk beszélni: kivész az életpéldéből az izgalom. Annak idején, az 576 Konzol kelles olvasójaként minden hónapban izgatottan emeltem le a mágius materiát az újságos standról. Vajon milyen újdonságokról írnak a srácok a hirrovatban? Mit a véleményem Martinnek a kettes számú Metal Gear Solidról? Veszik Mikl szerint van-e olyan jó az új Final Fantasy, mint a korábbi részek? No, EZ az izgalom veszik ki az életpéldéből.

A hirrovat egy ideje határozottan ismerős -, és a kollégák véleményét is tudom már jó előre, sőt több esetben a cikket is olvastam jóval a nyomdába kerülés előtt. A vérmókus megfelelően magas szinten tartása érdekében maradt a külföldi játéksajtó. Az a külföldi játéksajtó, ami - a közvélekedéssel ellentétben - szerintem nagy általánosságban egyáltalán nem jobb színvonalú, mint a magyar.

### EDGE

Az angol Future Publishing multiplatform (pécé, konzolok, handheld, árkád, retro) kiadványa fontos és kikerülhetetlen mérföldkő a játék-újságírás történelmében. Az Edge a kilencvenes évek második felében felirózta a műfajt, nyitott felváltva, hogy a nem a tényleg, hanem a „felöltözött közönség” célozta meg. Ez a mai napig megőrizte a lap nyelvezetét: egy átlagos angol / amerikai gamerlapok középszinű nyelvhasználással minden problémára nélkül meg lehet érteni - az Edge százszázalékos élvezetéhez ennél többre, választék angol szókincsre van szükség. A szerkesztési formabontaként számított: az Edge-nek nem voltak / nincsenek nevesített

„Mielőtt bárki is felhívna a személdékem: nem kizárólag az 576 Konzolról beszélnek (azaz: nem magunkat óhajtom fényezni - bár abban is lenne némi ráció...), hanem a magyar játéksajtósról általában. Kivágok viccek, de kellően sokféle színben és ízben érkezik az anyag, hogy a magyar játékos megtalálja a neki való stílust / tartalmi publikációt. Lehetnek SOKKAL nagyobbak is, de ennek ki-tárgyalása (talan, szelvény) egy másik cikk témája lesz. Alant a külföldi játék-publikisztika néhány jelentős képviselőjéről foglalkozom: nem kereskedelmi szempontok (pályázásnyit) alapján válogattam, egész egyszerűen ezért azok a magazinok, melyek rendszeresen megfordulnak a kezünk között, vagy elég érdekesnek / különlegesnek tartjuk ahhoz, hogy a nyitvas olvasó figyelmébe ajánljuk őket.

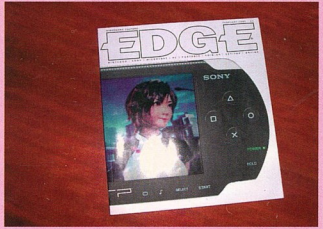
tesztet (maximum az impresszumban), a recenzátok az „Edge” írja, a fejlesztőkkel „az Edge” készíti interjúkat. Az írők neve csak néhány állandó rovathatónk felül a cikkek alatt. Ezek a rovatok megérnek egy külön műsört: felelőtlenségül megírja egyáltalán az egyes témákról, mint a Konzol „gondolatébresztő” (kitalálással), szakavatott, veterán szurmalistáktól. Ott van például RedEye, aki... maradjunk annyiban, hogy nagy nyígye vagyok az úrnak (illetve: valószínűleg úrnak, RedEye rovatja a playtek szerinti több ember műve), ha felle olyan jól írnék, mint sük), ami huszonegy évtizedben verem el a saját vállam.

Az Edge nem recenzó-központi újság, a lap sava-borsát az ötletes ficsorok adják: fejlesztői interjúk, izgalmas témák (játékfejlesztés fázisai, a játékapar kurrens kihívásai, cégbemutatók...) részletes boncolása és tartalma, új infókkal teleöltött előzetesek - ezeket szereljük az Edge-t.

A kritikák szakszavak a lap hátsó traktusában kap helyet: az Edge recenzói általában rövidke (egy oldalalant ritkán hosszabbak, és azon az egy oldalalant ritkán 3-4 karakternél több - ez a konzol egy oldalalant kb. a

fele), rppant tömörök, lényegre törők. A pontozás kökémény: a lap közel tíz éves pályafutása alatt öt (igen: öt) darab játék érdemelte ki a maximális tízeset (egyáltalán tízeset), fél pontok nincsenek), amire ok nyolcadik hozzat adak, az TÉNYLEG jó játékok.

A múlt idő hozzat nem vélelén. A 2005-ös Edge már nem ugyanaz, mint a 2001-es (vagy 1999-es) Edge volt - és ez nem csak az év vélelénymény. Tavaly kilépett a komplett szerkesztőség főszerkesztő-műhelyéből, és azóta a lap nem igazán találja önmagát. A megszokott rovatok tesztetek / átalakultak, és noha a ficsorok a mai napig nagyon magas színvonalúak, és a recenzátok is hozzáértő emberek írják, a pontozás már nem az igaz: Korábban ha az Edge valaminek azt mondta, hogy hat pont, akkor hat pont is kész, vitá levázna. Most pedig... egyre több a vitatott pontszám, a lap egyre többször kerülvekk ellentmondása a saját pontozási elveivel, az Edge egyre inkább a hardcore, kompromisszummentes játéksajtóigazságot illuziózát árulja az olvasóinak. Félreértés ne essék: az Edge továbbra is bitng jó újság, az insider infókat és a jól megírt cikkeket (a legutóbbi szám Pop! Sands of Time „szisztematikus” szentelési, tanítási való írásmű) a mai napig megéri beruházni rá - de (szereintünk) kézik elvezetni a kötelező alapvetés jellegű. A lap kis hazánkban is beszerezhető: a külföldi lapokkal foglalkozó szaküzletekben) háromzemer jó magyar forintra cserébe (az angol eredeti négy forintra mérük). (Magánvélelémény: a dizájnereket - a régiit is meg az újat is - a nevére íratnák legszive-szebben. Evetkek adnak az élettembél, ha olyan grafikai szín-és formaérzékeny lenne, mint nekik. Még nézgetni is mennye élvezet. Martin)



### GAMES TM

A (szintén) angol Paragon Publishing (szintén) multiplatform kiadványa, a Games TM első pillantásra az Edge pótlóikánál inkább tűnik - pedig nem az. A lap száználvalan oldalas (az egyik legnagyszobább nyugati gamer-publikáció) és ennek megfelelően egy kategóriájú terjedősége, mint az Edge. A hírszékciók hiányosságosabb (az Edge nem ír „Májúsdoban érkezik a FIFA Street 3” (teljesen) híreket), a ficsorok és interjúk kevésbé részletesek, de legalább olyan érdekesek, mint a konkurenciáknál. A Games TM két ponton különbözik a brutális méretű, és NAGYON információs elvezetés-kezőkiváló, és a retro-rovatáról. Az előzetesek laza óven oldalalant foglalkolnak el a száználvalan, terjedelműl egyáltalán négy oldalad terjed, ebben természetesen már benne vannak a gyorsan kizárólag (röviden kommentál) képpel feltöltött oldalak is. Mi a jó ezekben az előzetesekben? Az, hogy a Game TM-nél tudják, hogy miről kell szólnia egy preview-cikknek: tények, tények, tények, jól megírva, kevés mellékes dumával és személyes véleményével - utóbbira ott vannak a recenzók. A retro rovat hasonlóan gondosan van felépítve: húsz oldalas, fejlesztőktől kezdve a klasszikus bemutatásnál attól egy-egy régi játék részletes kivészségig minden felhatható itt. Szimpatikus az apárhirdetési rovat: itt kizárólag retro masinákat és játékokkal lehet veenni / eladni / cseréberélni.

A Games TM (az Edge-hez hasonlóan) a lap hátsó traktusában közli a játékbemutatóit. A pontozási rendszer hasonló (egyáltalán tízig, fél pontok nincsenek) és a platformokvalók is teljes: PC / PS2 / Xbox / GC /

handheldek / árkád - utóbbi különösen becslendő, nagyon kevés nyugati multiplatform lap foglalkozik játéktérmi cuccok direkt értékelésével. A Games TM írógárdája tapasztalt arccal áll, a pontszámok az esetek döntő többségében abszolút megbízhatóak, és persze itt is van néhány kiemelkedés tollal. Kiemelném most Tim Rogers urat emeltem ki: a játéksajtóírás egyik legutóbbi (és legújabb) online publikáció (jű tehetése a lap „japán rovatát”), a katalógusok Kongetu!-jezű (átalalant, nem mindig ő az elkészítő). A srác még így röviden, elnyomásból szintén is nyilvánvalóan jól bír, de az igaz székretok a hosszabb (nem ritkán 20-30 oldalas, ennek megfelelően online megjelenés) írásvárában.

A Games TM remek lap, és remek alternatíva: szintén a „feltehetőbb” játékosrofontok, sok a bődületes mennyiségű infóra vezegy, tégy vele egy próbát. Az ára eredetileg négy angol font, ami itthon (sajnos) szintén 3000 forinttal jelent. (Magánvélelémény: a Games TM olyan, amilyenén az 576 Konzol csinalni szeretném, ha hasonló nyíltságot, támogatást és megértést kapnék az olvasók többségétől - nem csak a rajongóktól -, mint ök. Multiplatform tema konzolhóbró NÉLKÜL: PC mellett az Xbox, retro mellett az arcade. Minden 20. oldalán két oldalas (l) hatalmas pixeles screenshot egy régi játéktérmi játékból. Gyönyörűség. Majd pár év múlva. Martin)



## GAMERZ

A Gamerz némileg kilóg a sorból: ezt a lapot nem olvassuk rendszeresen, viszont pont ez adta cikk ötletét – a Konzol februári számában megjelent, Dél-Koreáról szóló egy-ménisdeddlemmel meg röviden, és lettem hozzá bator mondó, hogy valamikor még beszélni fogok róla hosszabban is. No, most van az a valóm. A Gamerz koreai kiradvány, és már méreteiben is lenyűgöző: 450 oldalas, súlyos és kinézetes is olyan, mint egy magyar nagyváró telefonkönyve. A magyar játéksúgóiro lylenkor sóhaját egyet, leül, föl magának valamit, és képeleiben kacog a koreai kollégákkal – havi nyolcvan oldalt sem könnyű megfigyelni élvezetes, mindenki számára informatív tartalommal, négyzsidővetlen írt játékleírások pedig egyenesen maratoni teljesítmény. Az oldal-szám persze (nem is) csokló. A Gamerz nem pákol sok ezer karaktert egyetlen oldalra, a távol-keleti játéksúgóságnyomanyainak megfelelően RENGETEG képpel, és rengeteg egész oldalas (sőt, kétoldalas) hirdetéssel operálnak – utóbbiból mondjuk mi is szívesen operálnánk... :) Ebből következik, hogy a Gamerz helyenként úgy néz ki, mint egy jobbfejta képregény: kisebb-nagyobb képek, európai szem számára kaotikusan elrendezve, minden képhez három-négy sornyi magyarázat. Mivel nem beszélnek koreail, így kénytelen vagyok Kim, a koreai tölcsmóss (szakavatott a srác, mint kiderült, igen komoly játékos) véleményére hagyatkozni: a brutális mennyiségű kép és a viszonylag kevés szöveg ellenére a Gamerz teljesen korrektül megírt lap, ami maximálisan kiszolgálja a helyi játékos igényeit. A helyi játékos igényei pedig a jelek szerint teljesen mások, mint az európai vagy amerikai storszárséik. A Konzol olvasó-bőbóra valószínűleg egy emberként kapna gutaütést, ha a tíz oldalt szentelnek a Friss King of Fighters értékelésztöbb karaktereinek bemutatására. A bemutatást így tessék elképzelni, hogy egy karakter egy oldal (egész oldalas karakter-artworkok súlyosbít), mellette pedig minden info, ami csak elképzelhető. Születési évi, elektor, súly, kedvenc harci stílusok, speciális mozgások, háttértörténet, verscsoport, barátok-ellen-ségek listája – szóval MINDEN. A koreai játékos EZ érdekli, (többek között) ezért veszi meg a lapot. Elképesztő mennyiségű játékról írnak benne, a „előzetesek” általában három négy oldalasok, bőséges képanyaggal megtömögata. Magyar (újságíró) szemmel nézve maguk a képek is érdekesek: a legtöbb nyugati lap (így mi is) az elő-zeteseknél / híreknél kénytelen a kiadó részéről a sajtó számára biztosított képekből dolgozni. A nagyobb távol-keleti magazinok (így a Gamerz is) már csak földrajzilag is közelebb van a tőzhöz, ha japán játékról van szó – kikönyörgik maguknak az ex-klúz serehszökeket, a cikkekhöz mellékelt képeket garantonlan nem látját meg sehol, itt jelennek meg először és utoljára, online sem találját meg őket. Utóbbiból egyébként van már botrány is (nem is egy), tavaly például a Square-Enix zártazt / perelt be egy japán weboldalt, mert „átlaltuk nem jóváhagyott” serehszökeket pakoltak ki a netre a Final Fantasy XII-ből – az oldal tulajdonosa épphogy megúszta a bürtant. Durvo? Zert, de ez van, arrafelé kifejezetten védik az információt (meg a nyomtatott sajtó „szent-ségét”), nem szeretik, ha mindentéle online oldalak csak úgy mellesken kiszorják a gondosan leközölt egyedi képanyagot.

A vasok előzetesekhez képest konkrét kritikával (a terjedelemez képest) keveset foglalkozik a Gamerz, szerintem nekünk (érszt: az 576 Konzolnak) több játékbemutató-nak van. A játékbemutatók terjedelmese, átlagosan öt-hat oldalt foglalnak el, és jóval több nyomtatott szöveg olvasható bennük, mint az előzetesekben. Érdekesség: nincs pontszám. A cikk végén találás ugyan egy értékelődoboz-szerzést, benne egy rövid, a szokásos szempontok (grafika / játszhatóság / szavatosság...) alapján felosztott összefoglalóval, de konkrét, számszerűsített értékelést nem. A, de miért nincs ilyen, mi-kor szinte mindenhol ezt csinálják? kérdésre egy bizonytalan vállrándítás volt a válasz – ezek szerint nem hiányzik nekik.

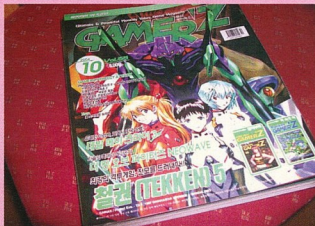
Még mindig csak az újság felélen tartunk. A közép-ső szeleció az olvasóé, többoldalas levezetésű rovatok, képregényvel (folytatásos, minden számban közölnek két oldalt), és egy nagyon cukli „leközöljök az átlalokt beklüdtöt rajzokot” összeállítással. A kétszáz-ötvenedik oldalon egy, a gyomortájkra mért öklöcsapás brutálisításával csap le a gyantúlan külföldi olvasóra a Perfect Attack rovat – vagyis a végjátékszások. Kétszáz oldal emberek, kétszáz bökemény oldal. Naivan azt hinné az ember, hogy minimum negyven játék végjátékszásit olvashatja kétszáz oldalon, pedig dehogyan – az általam meg vásárolt októberi számban hét (!) játékot (Sakura Taisen V – Episode Zero, egy Neon

Genesis Evangeikon szimulációs RPG, Viewtiful Joe 2, Smash Court Tennis 2, Kinnikuman Generations, Suikoden 4, Virtua Fighter: Cyber Generation) vesznek ki. A kivé-szés részletessége az oldal-számából kénytelen képpen elképzelhető: féleletes, lehen-gerlés, csontdurva. Az egyszer csak, hogy a Suikoden 4 kap egy negyven oldalas vég-játékszást, képpel (nem túl nagyokkall), de ha rettegve tisztelt főszerkesztőnk holnap azzal állna elő, hogy „Liki fiám, írját már nekem egy húsz oldalas végjátékszást a Smash Court Tennis 2-ről”, üvözölhet mosollyal akasztómán fel magam szerkesztőség szomszéd-ságában található nagykereskedelmi raktraktáron. Képtelenség? Itt a bizonyít-ék, hogy nem az, meg lehet csinálni. Statisztika minden teniszszőről. Háttérinformáció minden teniszszőről. Az összes bajnok-ság bemutatása. A pályák bemutatása. Háttér-információ a pályákról. Aprólékos stratégiai tanácsok, színes nyilatkozat egyértelmű-ve tett „ha ő ide szalad, akkor te oda szalad, aztán ha erre üti, akkor te arra üsd” ábrákkal. Szükséges ez? Szerintem nem. de Koreában a jelek szerint igen – a távol-keleti játékos maximalizálni akarja a drága pénzért megvásárolt játékból kicsikarható él-ményt, és ehhez minden segítséget szívesen vesz.

A Gamerhez a „újságosn” kívül jár még két, egyenként negyven oldalas melléklet is (Online Gamerz, Pocket Gamerz). A címükből leszűrhető, hogy az egyik az online, a másik pedig a mobil / handheld játékokkal foglalkozik részletesen. Mivel az újság ma-ga multiplatform (erős PS2 től-sülly) a mellékletek is azok: az októberi online mellék-letben a Dead or Alive: Ultimate bemutatja és stratégiai útmutatója olvasható, a ma-jal fizetetlen pedig egy számomra ismeretlen (gyanítatlanul helyi fejlesztésű) mobil-kös szerepjáték.

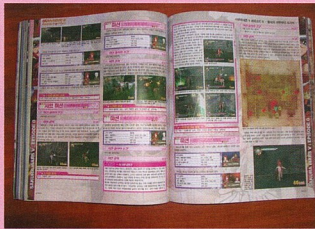
A Gamerz nem drága újság: nincs ugyan DVD melléklete (minek az, remek DVD-only játékmagazinok kaphatnak arrafelé), de így 8000 won-ban, azaz nagyjából 1500 forint-ba kerül – a két angol lappal ellentétben házakban gyakorlatilag beszerezhetetlen.

**(Magánvélemény: hányzser, de hányszor volt olyan, hogy egy-egy játékhöz kifejezetten különleges artwork CD-t kaptam, melyen olyan szép képek voltak, hogy egy teljes újságot meg lehetett volna állteni velük. Tíz címlapra, húsz poszterre is elég lett volna. Ki kellett dobni, nem volt hely, ahol el-süthető volna...-)**



Eredetileg a fenti mondat „remek DVD-only magazino-k” része vezette volna át a nyitást olvasóit a japán Famitsu Wave-ről szóló eszme-futtatóshoz – de itt az oldal alja, kifutottam a korlátul megszabott karakter-szám-ból. Ez van srácok, ha let-szettek a fentiek (és ennek mondjuk hangos is adtak a fórumunkon vagy mailben) folytatni fogjuk.

liquid  
liquid@576.hu



# HARDVER ROVAT

## HANDHELD-PIACI KÖRSÉTA

2005 a kézi konzolok éve lesz – egy rövid év, mielőtt a következő osztály generáció elhódítaná a figyelmet. Ezalatt az év egy év alatt kell megtalálni új helyüket a világban – és a hardver-fejlesztők mindent megtesznek azért, hogy a játékos Fiukon túl más korosztályok érdeklődését és vásárlási kedvét is felkeltse a mobil játékeszközök iránt.

A színpad legnagyobb részét természetesen a nagygyűk foglalják el, a Sony és a Nintendo, de mögöttük sem statiszták sorakoznak: a Tiger Telematics Gizmondja-ja vagy Tapwave Zodiac-ja sok mindenben túlmutat az NDS és a PSP lehetőségein, a 'Valahol Volt Legjobb Handheld' címet oly sokszor megvédő GP32 pedig csendben meghúzódik hátul – a Virgin évente megpróbálkozik az európai bevezetéssel, de az valahogy mindig elakad a nagy óceáni kikötőkben. És ez a cím nem véletlen: a GP32 „kézi konzol”, ahogyan a PSP már nem csak az. A GameCube, az utolsó igazi konzol elveszti a csótát a DVD-I lejátszó PlayStation 2 és a médiacenter Xbox ellenében, az NDS és a GP32 is lemarad a 21. század walkmanje mögött.

A hardveres fejlődés szinte hihetetlen. Teljes 3D grafikai gyorsítás, surround hangrendszer és GPS helymeghatározók kerültek tenyérnyi eszközökbe, alig 3 év alatt – a GP32 2001-es megjelenésétől a PSP 2004-es japán debütálásáig. Mindez viszont vajmi kevés a handheldek sikeréhez: az eladásokhoz játékok kellene, ahogyan a GBA példája is megmutatta. A 2005-es mezényben, úgy látszik, csak a Sony és a Nintendo lesznek elég erősek ahhoz, hogy masszív kínálatat grandoljanak össze a gépeikhez, a többiek a nagy kiadók kegyeire és irgalmára vannak bízva. Ez alól kivétel csak az N-Gage és a Zodi és lehet: az utóbbi Palm alapú, azaz túl rajta a sok száz Palm OS-ra fejlesztett kereskedelmi vagy homebrew játék, az N-Gage esetében pedig a Nokia nem adja fel: a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetéséül számolt tarított Pathway to Glory után most itt a giveaway trónkövetelő Snakes, ami ingyen letölthető az NG honlapjáról, N-Gage Arena bejelentkezés után. És végül a WonderSwan sem veletlen került a felsorolásba: gyengének tűnő felépítése ellenére sikeres kézi konzol egy olyan országban, ahol a PlayStation 1 eladások gyakran megelőzik a kurrens generáció egy-egy képviselőjének értékesítési számait.

### GAME BOY ADVANCE SP (GBA)



gyártó: Nintendo  
kiadás éve: 2003 (2001)  
származás: Japán

méreték: 8,3 cm hosszú / 8,2 cm széles / 2,4 cm vastag  
súly: 140 gramm

processzor: 32 bites ARM7 (16MHz)  
képernyő: 240x160 LCD, első megvilágítással  
színelbontás: 32 ezer szín  
hang: 16 bites sztereó (4 csatorna digitális + MIDI)  
memória: 32 Kbyte belső + 96 Kbyte külső + 256 Kbyte külső RAM  
hardveres grafika: spritekezelés  
tároló: cartridge  
wireless: külön adapterrel  
akkumulátor: beépített, kb. 10 óra világítással és 18 óra nélküle  
kompatibilitás: Game Boy Color és Game Boy  
további extrák: -

kiadott játékok száma: ezres nagyságrendű  
legsikeresebb címek: Pokémon, Mario Wars, Advance Wars, Kuru Kuru Kururin, Mario és Zelda címek, Castlevania sorozat, Metroid sorozat.

### NINTENDO DS (NDS)



gyártó: Nintendo  
kiadás éve: 2004  
származás: Japán

méreték: 14,8 cm széles / 8,4 cm hosszú / 2,8 cm vastag (zárt állapotban)  
súly: 270 gramm

processzor: ARM7 (33MHz) és ARM9 (67MHz) 32 bites processzorok  
képernyő: felső: 256x192 LCD  
alsó: 256x192 LCD, érintéssérzékeléssel  
színelbontás: 260 ezer szín  
hang: sztereó, szofveres virtual surround  
memória: 4Mb, 565 Kbyte videó memória  
hardveres grafika: spritekezelés  
tároló: memóriakártya + GBA cartridge  
wireless: IEEE 802.11 Wi-Fi  
akkumulátor: beépített, kb. 10 óra  
kompatibilitás: Game Boy Advance, Game Boy Color és Game Boy  
további extrák: beépített mikrofon, PicoChat program

kiadott játékok száma: kb. pár tucat  
legsikeresebb címek: Mario 64 DS, Project Rub, WarioWare Touché!, Zoo Keeper

### PLAYSTATION PORTABLE (PSP)



gyártó: Sony  
kiadás éve: 2004  
származás: Japán

méreték: 17 cm széles / 7,4 cm hosszú / 2,3 cm vastag  
súly: 260 gramm

processzor: MIPS R4000 processzor, 32 bites mag (333MHz)  
képernyő: 16:9 LCD 480x272 felbontással  
színelbontás: 16,7 millió szín (24 bites)  
hang: hardveres 7,1, AAC és MP3 kompatibilis  
memória: 32Mb (?), 2Mb videó memória, 2Mb média memória  
hardveres grafika: teljes 3D gyorsítás, 33 millió poligon másodpercenként, tömörített textúrák, hardveres clipping, morphing, bone, tessellation, bezier és B-spline  
tároló: 1,8Gb -os UMD lemez + Sony Memory Stick  
wireless: IEEE 802.11 Wi-Fi, IrDA  
akkumulátor: beépített, kb. 4-10 óra  
kompatibilitás: -  
további extrák: MPEG4 dekoder, USB 2.0, AV ki- és bemenet, analóg irányító

kiadott játékok száma: kb. pár tucat  
legsikeresebb címek: Ridge Racers, Lumines, Metal Gear Acid, Ape Escape, Mercury

### GAME PARK 32 (GP32)

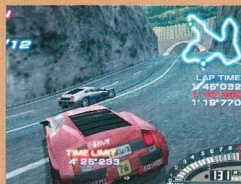
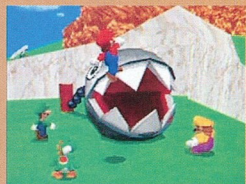
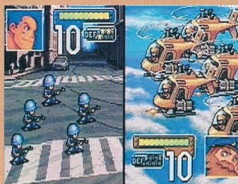


gyártó: Game Park  
kiadás éve: 2001  
származás: Korea

méreték: 14,7 cm széles / 8,8 cm hosszú / 3,4 cm vastag  
súly: 163 gramm

processzor: 32 bites Samsung S3C2400X01 (133MHz) (gyakran 166MHz-re túlhajtott)  
képernyő: 320x240 TFT, kapható hátsó világítású vagy világítás nélküli model is  
színelbontás: 16 bites (65 ezer szín)  
hang:  
memória: 8Mb (64Mb -ig bővíthető) RAM, 512Kb ROM  
hardveres grafika: -  
tároló: Smart Media Card  
wireless: külön RF modul  
akkumulátor: 2 db AA elem, kb. 12 óra időtartam  
kompatibilitás: -  
további extrák: USB, MP3 lejátszó, 16 bites és korábbi korszakok teljes emulációja

kiadott játékok száma: több tucat  
kereskedelmi, több száz homebrew  
legsikeresebb címek: Her Knights, Dungeon and Guarder, Tomak, Rally Pop, Princess Maker 2



# HARDVER ROVAT

## HANDHELD-PIACI KÖRSÉTA

### GIZMONDO (KORÁBBAN: GAMETRAC)



gyártó: Tiger Telematics / Gizmondo Europe  
kiadás éve: 2005. március 19.  
származás: USA/UK

méreték: 13,8 cm széles / 8,2 cm hosszú /  
3,2 cm vastag  
súly: 155 gramm

processzor: Samsung ARM9 (400MHz)  
képernyő: 320 x 240 TFT  
színelbontás: [?]  
hang: sztereó  
memória: 64MB  
hardveres grafika: Nvidia GeForce 3D 4500  
VPU teljes 3D gyorsítás OpenGL-ESM,  
D3D-Mobile, M3G kompatibilitás  
tároló: MMC/SD kártya  
wireless: bluetooth  
akkumulátor: beépített, 3-12 óra üzem  
kompatibilitás:  
további extrák: 3 sávú GSM, GPS, MP3,  
fényképező, MMS/SMS WAP, MP3,  
MPEG4, Win CE operációs rendszer, USB

kiadott játékok száma: -  
elérhető játékok: Stuntcar Extreme, Colors,  
Ricard Burns Rally, Chicane,  
Age of Empires, Conflict: Desert Storm,  
Tron 2.0



### ZODIAC



gyártó: Tapwave  
kiadás éve: 2003/2004  
származás: USA

méreték: 14,3 cm széles / 7,9 cm hosszú /  
1,4 cm vastag  
súly: 182 gramm

processzor: Motorola® i.MX1 ARM9  
(200 MHz)  
képernyő: 480 x 320 TFT  
színelbontás: 16 bites (65 ezer szín)  
hang: sztereó  
memória:  
Zodiac 1 = 32Mb  
Zodiac 2 = 128Mb  
hardveres grafika: ATI Imageon W4200,  
részleges 3D gyorsítás, 8 Mb videó memória  
tároló: MMC/SD kártya  
wireless: bluetooth, IrDA  
akkumulátor: beépített  
kompatibilitás:  
további extrák: rezgő funkció, USB, SDIO,  
Palm OS 5.2T operációs rendszer, MP3,  
MPEG4, analóg irányító

kiadott játékok száma: pár tucat +  
a letölthető Palm játékok  
legisikeresebb címek: Madden NFL 2005,  
AcidSultaire, Duke Nukem Mobile,  
Fish Tycoon, Warfare Incorporated



### WONDERSWAN CRYSTAL (SWANCRYSTAL)



gyártó: Bandai  
kiadás éve: 2002  
származás: Japán

méreték: 12,7 cm széles / 7,7 cm hosszú /  
1,7 cm vastag (akksival: 2,4cm)  
súly: 98 gramm

processzor: 16 bites V30MZ (3 Mhz)  
képernyő: 224x144, megvilágítás nélkül  
színelbontás: 4096 szín  
hang: sztereó, 4 hardveres csatorna  
memória: 512 Kbyte [?]  
hardveres grafika: spritekezelés  
tároló: cartridge  
wireless: külön IrDA adapter  
akkumulátor: 1 db AA elem vagy  
Wonderswan akkumulátor, 1,5 óra (játékidő)  
kompatibilitás: Wonderswan Color,  
Wonderswan  
további extrák: link play, WonderBorg  
(irányítható robotvar)

kiadott játékok száma: 1500-ban  
legisikeresebb címek: Final Fantasy sorozat,  
Guilty Gear Petit, Digimon sorozat, Gundam  
játékok



### N-GAGE (N-GAGE QD)



gyártó: Nokia  
kiadás éve: 2003  
származás: Finnország

méreték: 13,4 cm széles / 7 cm hosszú /  
2 cm vastag  
súly: 135 gramm

processzor: ARM9 (104MHz)  
képernyő: 176 x 208  
színelbontás: 4096 szín  
hang: sztereó  
memória: 3.4 Mb  
hardveres grafika: -  
tároló: MMC kártya  
wireless: bluetooth, GSM  
akkumulátor: beépített, kb. 4 óra üzemidő  
játék alatt  
kompatibilitás: -  
további extrák: 3 sávú GSM telefon,  
FM rádió (csak az első kiadásban), MP3,  
RealOne Player, Java, GPRS, USB,  
Series 60 operációs rendszer

kiadott játékok száma: kb. pár tucat  
legisikeresebb címek: Pathway to Glory,  
Pocket Kingdoms, KaF Extreme, Ashen,  
Super Monkey Ball, Sonic N



### WANNABE-K

A piac bővülése sok gyártót indít handheld megtervezésére. Egy ilyen gép megtervezése és összerakása viszonylag olcsóan kifejezhető mellett megoldható – nincs szükség high-end alkotásra és a játékok fejlesztés költsége is a földön marad. Az alábbi tervezési kézi konzolok vannak napirenden.

#### FREEON

Az NSIG GBA és a GP32 közé pozícionált ARM7 processzoros gépe álló képernyővel, bluetooth + USB csatlakozási felülettel és flash memóriával rendelkezik. A 2003-as E3-on került bemutatásra korlátozott kiadási tervekkel. Semmi információ azóta.



#### RED JADE

Az Ericsson cég N-Gage konkurense, a Sony akvizíció után jelleve. A 64 bites processzor és a 3D gyorsítás vezérelt volna PlayStation 1 szintjén 3D grafikát a 65 ezer színes TFT kijelzőre. Bluetooth és játékelő-állás – együtt alkotják el a projektet.

#### MOMA

A PC-s körökben ismert Via cég handheld koncepciójára a 2004-es E3 idejében, 533 Mhz CPU, 20 GB HDD, 128 MB memória, 802.11b WiFi, 640x480-as kijelző, rajta OpenGL-vel, illetve EAX hang: hihetetlen erő egy hihetetlenül bédra sikerült műanyagdarabban.

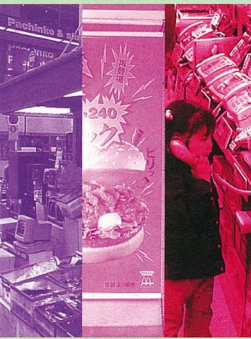
#### THE ROGUE

Tablet PC beépített kontrollerral, track ball-lal, 2 giga RAM-mal és egy hatalmas képernyővel. Elsődleges célja a PC-s játékok futtatása.

#### B'NGO

Egy újabb aspiráns a 2003-as E3-ról, mögötte a Novel és a TTPCom névvel. Funkcionáltságában az N-Gage-re hajaz (ez is telefon), de annak hibái nélkül. 176 x 220 pixels, 1,6 bites kijelző, MPEG4, MP3, midi és 3D hangok, 8 mega RAM és NWC kerrycheley.





ballitól. Csak néztem, mint a moziban ilyen pazarolt... Természetesen ezek csak közönséges érdekesek. A legjobb helyen arról írok, hogy milyen jó is a **Wario** vagy a **Ridge Racers**, de még kevés a játék. Azért akad még némi finanszírozás a japán neten a PSP-NDS versenyel kapcsolatban! Az általánosan gyerekesnek titulált Nintendoval szemben ugyanis a PSP-t már teljesen a felnőttek handheldjének tartják. Nem gyerektől! Ez persze vicc, de gyakran le van írva japán fórumokon.

Volt ugyanis némi botrányok egy PSP-screenshotra. A játék a **Dodecaemo** issho folytatása, ami amúgy is meg PS-re jelent meg és ha jól tudom, a géphez kiegészítők a saját mobilját használják az ember. A PSP verzió screenshotja az volt a baj, hogy az egyik sarkában, a tetejéről oldalon obszcn-venés felirat olvasható. Vagy a kis helyen scrollozódó mondat elejéve nem látszik, és így véletlenül is elég balszerencsésen a mondatotérdek egy nő nem szemel kezdődő és ingatlanban végződő új szót alkotott – vagy azt hiszem, hogy inkább volt hogy feltehetően a képfeljesztése közben. Erre ráharapott a közönség, és a nézőknek sokáig csak azon röhögtek, hogy a Sony képes volt nem észrevenni egy ilyen dolgot és berakni a hivatalos screenshot közel Tonnaszámra gyártották a kis képeket, amin **Toro**, a játék főszereplője maga a tetejéről oldalon. Na emiatt mondják azt, hogy a PSP tényleg felnőtteknek szánt hardver! D Természetesen a Sony már szinte minden oldalt törölte, ahol a kép megjelent, de azért még sikerült meg találni!

Én már csak azt várom, hogy a gép végre itt az újságom is legyen tesztelve, végző következtetést hi is csak abból vonjatok majd le!

## MOBILE SUIT GUNDAM ANIME (1978-2005 ÉS TOVÁB, AMIG VILÁG A VILÁG)

Gundam. A név maga a legtöbb embernek ismerősen cseng, mégsem tudja biztosan hova tenni, még akkor sem, ha megírja neki, hogy valami japán robotos ügyesség... Egy anime, mely lavinát indított el Japán-



...olyan szép a lány keze...  
 előszerttellet gyártanak homepage-eket, melyekre legtöbbször kedvenc anime, illetve játékszereplőkről készített rajzaikat, képregényeket, novellákat vagy csak egyszerűen a játékkal kapcsolatos véleményeket publikálják.  
 Az előző számban olvashattok egy jó kis bemutatót Liquidről, amiben én minden kérdésre megtalálom a választ a Nintendo dualképernyős masinájával kapcsolatban, kivéve egyet, ami leginkább felkeltette az érdeklődésemet... Ez a Pictochat kérdése volt, hogy mégis milyen is az? Persze Liquidnek elég nehéz lett volna kipróbálni ezt egyedül, egy géppel, de szerencsére a japán oldalakon már olvashatok erről és a géppel kapcsolatos egyéb tapasztalatokról is. Az oldal, amelynél kitétem igényes és rendezett, nem egy szemelencsés fiatal felindultságból írt marhaságot vannak rajta, mellesleg a profi rajzok és fanartok teljesen meggyőztek arról, hogy alapos ember munkájáról van szó. A géppel kapcsolatos tapasztalatokból belül leginkább a már fent is említett pictochat van kiemelve. Arról ír, hogy:  
 "A Nintendo egy dologban talán most mégis forradalmi alkotott! A Pictochatban köszönhetően a DS ugyanis futótütözt

kezdett el terjedni, de nem is annyira a gyerekek körében, hanem inkább a felnőttek között! A munkahelyeimen ugyanis a kis DS simán veszi az irradéptelent egy szintet feljebb és lejjebb lévő elemeken dolgozó csapattal beindult a rajzos üzemi, képekkel hatványozottan élvezetesebbé válik a chat, ami nem is olyan felület egy ilyen kis ezüst dobozban az irradástól is volt, a téma a legjobban esztelen az irányba indul el, amerre szokták: kuki, kuki, nuni, lava és rajzolja, mindez teljesen ingyen és a stylusnak köszönhetően gyorsan és egyszerűen! Most kiegészítjük el, hogy mit lehet művelni az iskolában, de még inkább nagy egyetemi előadásokban az unalmas órák alatt!"

Bizony, ebből még forradalom is lehet!:) Ja, nem terjedt el nálunk kellő mértékben, akkor sajnos pont ettől, az egyik legkellemesebb funkcióitól leszünk megfosztva, mert egyedül pictochatnál lehetetlen, sőt után szemlélő szembe találkozik a többi NDS-es hovárral még felesleges, már nem az így a világtanulmányok szinte soha nem hozza fel, hogy rossz fogja a gépet, mellesleg nem is valami szép, ezért szépen kidekorálta matricákkal. Eft, néhány szót a PSP-ről is az oldal tulajdonosa. Érezte, hogy Japánban a két gép egyelőre egyáltalán nem tűnik riválisnak, inkább merőben ellentétes. Ugyanerről ír egy másik játékos is az NDS-nek és PSP-nek szentelt internetes naplójában. A PSP megjelenésekor a sorban várakozók között sokan voltak akik NDS-szel váltották az oldat. A Sony handheldjét viszont erős támadócskák érik, ezeken az oldalakon. Objektív kritika olvasható a gépekről, de míg az NDS-nél egyszerűen a kézbe tartással és kullalokkal van gond, addig a gyönyörű és bikarós PSP-vel akadtak némi problémák a Négyzet és R gombok nyomogatása közben. Aggódik az író, hogy az analóg így hamar lötkök fog menni és nagyon lassúak az új világtanulmányok is rajta. És igen, ha az ember nagyon akarja, akkor ki tudja lánni az UMD-t! Tanács: függőlegesen tartva vegyük ki a lemezt. Egyéb családostól annyit hoz fel, hogy a töltési idő túl hosszú. A Lumines-szel jászott, de a játék elindulásig 10 percet kellett várjon és olyan is volt, hogy a játék közben simán 5 másodpercet állított a kicsike. Mindezt tetézi az, hogy időnként lökési hiba jelentkezik, retentív csikorgó hanggal és ahogy már a vásárlás előtt is sejtette, ha mozdított a gépet akkor nagy valószínűséggel elő is fordult ez! Lehet, hogy mozgó járművön már nem lesz az igaz? Csólas, ámitás vagy valószínű? Nem tudom, de az biztos, hogy nem teljesen népszerű az új PSP annak ellenére, hogy iszonyat jó formái vannak!

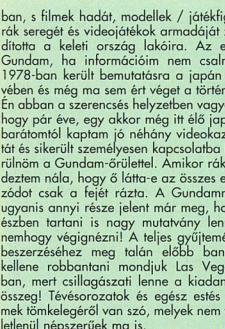
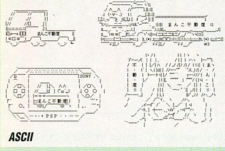
Az hiszem ez a handheld mecs még nem futott le teljesen. Minap Norby, az 576 online egyik szerkesztője lepett meg egy kis japán házi videóval, amin 3-4 négy srác kivégez egy PSP-t. Megtaposkák, földhöz vágják, átmennek rajta egy Mazda RX-8-sal, el- és agyonütik base-

## BIG IN JAPAN... ...HELYETT... ...ANTARU IN JAPAN NDS & PSP POZITÍV ÉS NEGATÍV INTERNET KRITIKÁK JAPÁNBO

Mi a jó abban, ha az ember beszél japánul? Hosszú lenne felsorolni, de az mindegyre feltűnően jó, hogy így hozzáférhetővé válnak azok az infók, amik a japán nyelvű internetes oldalakon vannak. Ma napsg már nálunk is dől a blogok, internetes naplók iránti mániája, s bizonyos szinten már én is rábujá váltam ennek a dolognak, sokkal, de sokkal élvezetesebb így, képekkel és linkekkel fűszerezve naplót írni, mint csak úgy egyszerűen papírra. Mások blogjaikat olvasva már kicsit kislányosabb, mert sokan nem tudják hol van a határ a megérlelődést felkeltő, és a már unalmas fultató leírások között. Időnként azért bele-belekedek egyes-ketbe a barátaim netes naplóján kívül is, így keveredtem el olyan japán videójátékosok blogjára, melyen többek között az NDS-szel, PSP-vel kapcsolatos tapasztalataikórnak. A japán fiatalok jellemző, hogy







Ez a magas minőségű persze el is várható a legtitesebb robotok rajzfilmjén. A realitásérzet elsőségi az is, hogy teljes történelmet írta a sztoriohoz és az, hogy ezek a filmek komolyak. Ha lennének valók, az meghal. Nem egyszerűen felrobban és már lép is tovább a történet, rendkívül jól éreztetik az emberről, hogy a háború nem játék, minden emberéletért kár.

A Gundam-vezermű két legtitesebb alakja, akiket feltétlenül ismerni kell: **Amuro Ray**, a fiatal srác, aki az első Gundam hősi pilótája lett, illetve a **Char Aznable**, a **Vörös Útörök**s kedvével félelmetes technikai zeoni harcos, aki bár végtelen alulmúrdat Amuro-val szemben, de a lánynevező szívet lassan elorozta előle. Ha valaki szeretné megismerni a sorozatot, annak nem az első részt ajánlanánk, hanem azt, hogy kezdje a **Gundam 0080**-al. Ehhez a részhez nem kell ismerni a Gundam-történelmet, de tökéletesen megérthető, hogy a megismerkedjenek kicsit a szembőlálló felekkel.

### BATSUGEUMU - BÜNTE-TÓJÁTÉK SZABADIDŐ

Most egy játékot ajánlok, amelyhez nem kell semmit sem megvenni és nyugodtan játszhatja együtt Xbox-os a PS2 vagy GC-nak. A japán fiatalok gyakran csinálnak vászarcos, vagy lélektáncos játékokat, ezeket mindkettőt is meg lehet csinálni otthonában. A buli beszélgetés, akkor viszont rendre előkerül a **batsugeumu** (bucagümu), vagyis büntetőjáték, hogy oldódjon a hangulat! A játékok kezdetekor mindenki kitölti egy vicces büntetést, egy feladatot, amit a vászarcra kell hajlítani. Ezeket felírják papírra, összehajlítják és be dobják egy kalapba. Innen indul a játék maga, ami lehet bármilyen, a lényeg, hogy sokan tudnak egyszerre és kiessz a kérdés rendszertől. Az első kérdés az, hogy a játékosok kártárgyát, s ki utoljára benmordad az veszít és hűzja le a kalapból egy büntetést! Nos, itt jön a japános fordulat. Egyik oldalról úgy, hogy valami elképzelhető baromságot tudnak kitölteni, másik oldalról meg úgy, hogy ugye alig van olyan japán, aki néhgy lényezőképző-gyűgy kamera. A vicces, kellemetlen helyzetek megoklására kerülnek, így nő a kérdés, mindenképpen kerüljön a bukást, de annak inkább akkor nyerni!

Végülk szünetgyere egy pár tipikus japán büntetést! Alapvető feladat: a vesztesnek innia kell! Ezt nem kell feltétlenül alkohollal végezni, a társaság közösen is kótyvaszthat valami gusztagustalan kóctököltséget. Gyakran előfordul még a különböző kompromittáló pózokban, illetve röhejes parókiában vagy simkeltés után fényképek készítése a hétköznapi büntetés készítését. Nem ritka az sem, hogy a játékosok rajzfilmet is megfogadják, **Kinniku** (szommodzs) vagyis fényképezés is. Ehhez nem kell semmi, de annál röhejesebb tud lenni! A vesztesnek ki kell állni a nyerteske elé hálát, ugyan bepusztítani, és mentsha a fenéke lenne az irószék, szépen le kell

írnia a nevét/betűket/betűket Kicsi perverzek hangzik, de nem az, nem meztelenül megy ez az ilyen normál buliban. A lányok gyakran elszégyellik magukat persze, ez is nevére ad okot, de amikor egy kifejezetten ideális csipmögésszel megáldott jó próbálkozik, akkor is rendre lefordulnak a nézők a székről! Hangsúlyozom ez a játék akkor jó, ha buli van otthon és legalább 4-5 személy jöttással!

### TINI TITÁNOK (TEEN TITANS) AMERIKAI ANIMÁCIÓS FILM IGAZSÁG - HŐSIÉSG - PIZZA - VIDEOJÁTÉK

Na, ezért a rajzfilmet senkinek sem kell nagy összegetek kicsengetni vagy neten berendelni! Külföldi, hiszen a Cartoon Network mindennap játsza, reggel 7 óra körül. Kik a Tini Titánok? A Teen Titans egy régi képregény sorozat, amit a Pókember, X-MEN, stb. kiadóknak, a **Marvel**nek az egyetlen igaz rivális, a **DC** adott ki. A DC futtatja a képregényhősök másik nagy családját, a Batman, Superman, és igen, a Titánokat is. Magyarországon összesen kétszer találkoztunk velük az ember eddig, de erre csak az idősöket emlékezhetünk közöltelek. Egyszer vendégszerepeltek a Superman képregényben, a másik alkalommal pedig a híres crossbenben, az **X-MEN** a Tini Titánok ellen-ven. (Ez utóbbi egy rendkívül igényes történet, a képregény rajongók mindenképp szeretik be valahonnan!)

Most azonban újból találkozhatunk velük rajzfilmből. De miért is voltogatam be ide a sok japán dolog közé ezt? Két oka van. 1. A sorozat rendezője, a karakterek újratervezője, **Glen Murakami** legálább félig japán, és a világon először sikerült neki anime elemeket átmenni, sikeressé tenni egy amerikai rajzfilmben. 2. Törédelmes bevallom: rákattantam. Annyma magával ragadó a sorozat,



hogy napközben sokszor azon veszem észre magam, hogy a főcímdalt dologtalan és egyszerű már a vállalati buszt is lékstem miatta reggel! Nyugodan, bértém időben taxival, ami kicsit drága volt, de ezekért a pénokért megértél! A TT ugyan is nem az egyszerű „megmenjünk/kezessetek/azszupergonoszok!” formula, ez egy brilliáns humorral fűzött szöveg! Rendkívül nagy hangsúlyt fektetnek benne a karakterek egyediéleteire, illetve arról, hogy könnyen megszerethetők legyenek. Emlékezők a sok maszlagozó a titánok személyiségekkel és hátteritörtenetekkel, az okció, a humor és az érzelmek dominálnak, így bármikor tökéletesen alkalmas 20 percnyi önéleleli szórakozásra. A megjelenítés el-



raguszkodik a szokásos realiztikus ábrázolásól és rengeteg anime effektet van fűszerezve. Mellesleg a főcímdalt az arralelé népszerű japán duó, a **Puffy AmiYumi** éneklék! A sikerhez az kell, hogy a szereplők igazán karakterek legyenek, végülk a szünetgyere őket!

**Robin**: A csapat vezetője és a győ. Ő az egyetlen akinek nincs semmiféle szünetgyere, de ő a legvágyabb is a csapatban. A küzdelem mestere és kombinált önből rengeteg trükköt fejtvert elő tud szelni, akárcsak Bruce: Batman. Tipikus Robin pillanat: Bruce Lee-t utánzózik fejével inni magához ellenfeleit.

**Kilgob**: Félig ember félig robot srác, hatalmas szívvel és még hatalmasabb erővel. Belsőitől szenzorok, sugárugyó, kiléhető kar. Tipikus Kilgob pillanat: Robinval meg Güzengúzúll nyomata a videojátékokat a Titánitörny hatalmas képernyőjén.

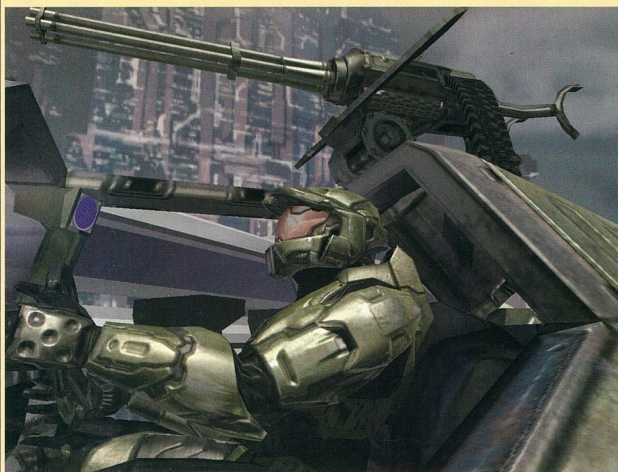
**Güzengúz**: A zöld srác, a csapat mókamestere. Különleges képessége, hogy bármilyen aludta át tud változni és bármikor meg tudja nevetetni az embereket. Több lát-hat az ember igazán kacifántos dolgokat, mint az „Itt a süli hoi a süli?” mutatóvány. Érzékelte bekapott egy kekszest, amit balra formájában kipróbált a fején lévő nyilvános főző elefántja változva beszippanthat az orrával és végül ember alakban kikapta. D. Güzengúz vegetáriánus. Számára a húsvés egyenlő lenne a kánnibalizmussal.

**Csilagfény**: A lány, aki egy másik bolygóról származik, s annak köszönhetően, hogy nem ismeri a földi szokásokat, kicsit naivan áll a dolgokhoz. Ez rengeteg okot adhat a nevére!r! Egyébként ő az, aki ha csak lehet kerül a harcot, mert nem akar senkinek sem ártani, annak ellenére, hogy ereji plazmát tud láni kezéből és szeméből is. Tipikus Csilagfény jelenet: szövészállt iszsa a mustárt mosolyogva és azt kérdezi, hogy mi a neve ennek a fenégszörgárszóló talnak... D.

**Raven**: A végére hagytam személyes kedvencemet, a mindig hüvös és kímért Raven. Hatalmas vorázserővel rendelkező lány, akinek körében kell tartania saját érzékelését, nehogy kárt legyen másokban vagy esetleg elpusztítsa a világot. Szinte sosem nevet és ő az aki elslényozza a többiek olitári nagy baromságait.

Ímdávnálva karakterek! Ha éppen nem bírodzénked, akkor vagy buliznak vagy videojátékozás közben zabálják a pizzát. Ne mondd, hogy ez távol áll tőled! Ennyi infó talán elég is ahhoz, hogy tegyetek egy próbát a sorozattal! En már kb. húsz részen vagyok túl, és eddig még nem csalódtam egyszerű sem! A videojáték-adaptáció jóga! már megvette egy fejlesztőcsapat, hitha most az egyszerű valakinek sikerül jót alkotni! Az alapanyag megvan hozzá.

Antaru  
antaru@neuromancer.hu

**(A POFONOKAT MA ICE DEDI ÉS CSIPI OSZTOGATJA)****„SZAKÉRTŐI” VÉLMÉNYEK  
...AVAGY EGY VÉLETLENEN ELKAPOTT  
BESZÉLGETÉS**

...de azt nem hagyhatjuk figyelmen kívül Dedi, hogy hibába dolgoznak a Nintendónál jámban híthú számarajónak, a hitű Közép Európa, Magyarország, közép-európai, magyarországi igényekkel. Tedd a szivedre a kezed: itt nálunk senkit nem fog meghagyni egy Dual Screen, és senki nem fog hasra esni egy érinthétképernyővel. A Bokszos Pityu nem kutyákat akar simogató, a Kukás Jani meg nem Yoshi-val akar köveket fúgatóni. Itt nálunk mindenki Gran Turismo 4-et, Tekken 5-t, vagy handheld Killzone-t akar, lehetőleg megbuherált PSP-n, a netről leszipkázást: 10 fejbőlből, memory stickre kímésolt warzre változtat. Az emberek a vonaton, a metrón zsebt akarnak majd a hallgatói és filmet akarnak bámulni. És ha már a témánál vagyunk: küzdött és mindenki tisztában van vele, hogy a Gamecube is megköszítható, van már írható mini-DVD. De mégsem érdekel senkit, mert Magyarországon egész egyszerűen nincs már ázsója a Nintendónak.

Ha híthú számarajónak akarnak dolgozni, maradjanak az ország határain belül: a franciák sem nyomják erőszakkal a képünkbe a csipapörköltet, nem nyitnak művészien elkészített békasülteket árusító étteremláncokat, és nem adnak ki „A meztelen csiga 666-féle elkészítési

modja” című gasztronómiai olvasmányt sem. Lehet tennie a Nintendónak az egész világra: csak akkor ne csodálkozzanak rajta, ha a világ is tessz rájuk. Ezzel csak arra akarok kiküldögni, hogy rossz irányban haladnak, és nagyon csodálom a Nintendóban, abban a cégben, akihez éveik elköteleztem magam (és nem én egyedül), hogy a te szavaddal éljek palack írtom mellettük, és amely cég ezzel a részvénygárdaikkal a felszorosozás Gomeno-ból halálra meg a hívőjénél. Pedig titkon legbelül egy erőtlő, energiatöltő duzzadó Nintendo után vágyodom, akinél tabozdom a minőség FPS-ekben, akinél válogatható a jobbnál jobb stratégiai játékok között, ahol elvárásznak a fantasztikus RPG-ekkel, és szemezgethettek végre kiemelkedő autós vagy verkedős játékok közül. De ezek egyelőre vágyaimnak csak.

...pontosan, Csipi májzsír, és szomorú, de a Nintendónak fel kéne már fognia, hogy a dicső 16 bites idők elmúltak. Felgyorsult világunkban nincs helye az „egyféle életnek”, a SONY '95-ben úgy berúgta az ajtót a konzolpiacon, hogy mind a mai napig ezretek az eredményét. Legalább ő figyelembe veszi - természetesen nem pusztán szereléstől -, mik azok az igények, amelyekkel tarolni lehet szélesebb körben.

Várható volt, hogy nem csak „nagyképernyőben” gondolkodik, hanem ki szeretné, és ki is fogja venni a kezébe az eddig koptatott handheldeket, és ad egy nagy passit a PSP-vel a gémekeknek, ezzel együtt egy bazingó jobbhogót a konkurenciának. Be kell látnunk, a nagy „N” már rég nem több, mint „rajongói klubtörő” szervezet és tuning cég”, és mint ilyen nem tudja felvenni már a harcot a bokáját két oldalról „lepislanó” konkurenciával. Erre mondják azt, hogy ember-embernek farkasai!

Biztosan láított már valamelyik lapban azt a hirdetést, amelynek a szlogenje így szól: Ne kockáztass, kockázz! Hát, mit mondjak, én halálra rémítem magam azon, meri mint kiderült, egy nagyon régi közös cimborásztól Nintendóval foglalkozó hirdetéséről van szó. Most azszintén - szerintem jelegleg inkább az a kockázat, ha Magyarországon ezt a konzolt tartjuk a tévénk alatt, mint elsőleges játékgépet, hiszen, már rég nem nekünk, európai szemléletű játékosoknak szólnak és készülnek (egy-két ritka kivétellel) ezek a fejlesztések.

...ebben is igazat adok nekem Dedi, és valóban, tényleg két oldalról pisantlank a Nintendót: a játékosok oldaláról és a cégek oldaláról! A meglatásom szerint Magyarországon három oldalról vésárolnak az emberek GC-t.

Az első, elég széles réteg a hardcore gémekek. És itt most nem kifejezetten a dellás műmájerekről beszélök, hanem az összes gép ott figyel a TV előt, de életemben egy gámtát nem nyomtam még végig. Akinak a valódi hardcore gamemekről (mi is ilyenek vagyunk ám Dezsöny) ), akik tök mindegy hogy miként élnek, meri ha úgy érzik, megéri nekik az évszékenti 1-2 kuriózum játék, akkor kerül, amiben körül (egyértelműen - vagy háromhavi spórolás után), de meg fogja venni a Cube-t. Ott (valószínűleg NDS-re is bízhetnek). A második réteg nem magának vette a Kockát: anyukától, apukától, nagymamától kapta karácsonyra, félelv bizonyítványért. Náluk az ár volt a döntő, mert mint tudjuk, a három konzol közül még mindig a Kocka a legolcsóbb alternatíva. A harmadik réteg a jellemetlen, laikus, saját hasznukat kereskedők által megvezetett emberek. Ők azok, akik tanácsatlanságukban rossz emberekhez fordultak (vagy nem olvassák a zseniális magazinunkat ), és félrevezették őket. Ők idővel vagy teljesen leszoknak a konzolozásról, vagy felnyitják a szemük és lecsérlik a gépeiket, esetleg vesznek mellé egy újat. Lehet persze a GC-vel foglalkozni / erőlködni, és kell is, de el kell ismerni, be kell látni, fel kell fogni, hogy a komolyan nagy nevéből egy leghatár küllőgő, harmadréteg konzollal degradálódtól, vegetáló, vagyató, hávégi bolhapiaconok árusított gép lett. És ez sajnos odáig fajult, hogy a fejlesztő cégek sem veszik igazán komolyan, jó példa erre a mostani számban tesztelt UEFA: egy és föld a különbség a PS2-es, az X-es és a GC verzió között, és nem a Nintendo-s verzió felé dől a mérleg nyelve! Vagy vegyük a Capcom példáját: az egyik legostobább és átgondolatlanabb üzleti lépés volt, amikor levozták a Resident sorozat újra kiadását, és az új részek exkluzivitását a Nintendo felé. A zseniálisan feljuttított Resident 1 is hatalmas bukás lett eladási szempontból, és ez nem a Capcom hibája volt, hanem egyértelműen a Nintendóé: akik képtelen voltak meggyőzni a vásárlókat (nagy szerepe volt ennek a szintén mostoha sorsa jutott N64 utánérzésnek, és a Sony érszokos mindenki és mindet felzabáló, maga alá gyűrő üzletpolitikának is), hogy érdemes Kockát venni. Kévs eladott gépre pedig kévs játékok értékesíteni.

A Cube nálam akkor bukkott meg igazán, amikor piacra dobták a Resident 2-t, ami szintén nem a Capcom hibája. Egyszerűen felmérték a piaci helyzetet és kikalkulálták: a felújítási munkálatokba feccolt idő, energia, és főleg pénz talán sosem térhet volna meg. És a pénz Nagy Úr, elég, ha megnézzük mi történt Shinji Mikami-val (gyengébbek kedvéért: ő az a zseni, aki az egész Resident szériát elindította az útjára), amikor egy meggondolatlan nyilatkozatában utalást tett arra, hogy előbb vájja le a szerszámát, mintsem, hogy a Resi 4-et ártírák PS2-re. Ennek azrtán meg is lett az eredménye: az emberek, aki az egész Resident E-t megcsúszta, megromlott, köcsöggyelá megalkotástul teremtette ezbe, elválogították a posztíráról és áthelyezték a sakk-táblán! A Capcom pedig próbál menekülni a Nintendótól! És hogy tovább gárdítsam a gondolatot: a Nintendo csak azért van/volt vezető pozícióban handhel téren, mert nem volt igazán komoly vetélytár-





sa. A Sony a PSP-vel simán leradírozta a palettáról, és nem azzal, hogy az agynokba sulykolják a PSP-t, hanem azzal, hogy elképzelték majd minket a játékokkal. Aztán majd kopkocshatnak a Nintendónál, adhatnak ki évente újradizájnolt GameBoy-t, és fejleszgethetnek minden évben egy – CSAK grafikájában megújuló – Zelda-t, Metroidot, Mario Kartát, végül a SEGA sorára fognak jutni. Akkor a nagy N-gép hiányában vagy a saját számúrájardájából deliróinként, vagy fülét-farkát behúzó odasúnyogva a Sony-hoz, hátha kiadhatják az új Mario játéka PS3-ra.

A nagy PSP vagy NDS handheld háború pedig aznap elődél, amikor PSP-re kiadják az első GTA játékokat, ezt így hídd el nekem. Mert a metron, az utcán, a suliban a srácok nem a játszhatatlan Metroidról beszélnek, hanem arról, hogy ki milyen verdat lapot a San Andreasban, és hogy milyen fukszokat aggatott a szanaszét gyúrt figurájára. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy ne zseressük a Nintendót, mert aki akarja, szeresse, szíve joga, hogy odalegyen érte, nálam is „időben” van, csak nehogy már bedumálja nekem akárhí is, hogy a GameCube a jó választás, meg a GameCube a játékosok választása, ahogy magát reklámozza a Nintendo, a négy és fél kiemelkedően jó játékkal. Na jó, ennyit a Nintendóról, Dedi mesél nekem inkább a Halo 2-ről, mi van a nagy linkpartikkal mostanában?

...hát arról nem lesz nehéz, hiszen te tudod a legjobban, hogy a mai napig szerelmes vagyok az első részbe, és még mindig azt linkeljük a legtöbbet négyesben.

A gerjedés 2003-nyarán indult be, mikor megkaptam a Halo-2 demonstrációs lemezét. Nyolc perc, szem- és fülzaggató agyonkarmolásával maradóanó nyomokat hagyott bennem, el sem tudtam képzelni, mit fogunk majd művelni ezzel az új részel a haverokkal. Naponta meglátogattam a Bungie honlapját, hogy minden egyes hírmozgástól első kézből értesülhessek. A megjelentetés végig arra gondoltam, hogy mennyire maximalista ez a fejlesztőségár, és mennyi mindent fog bele pakolni a végleges verzióba a látottak alapján. Teljesen naivan kezeltem a késéssel kapcsolatos információkat, azt gondoltam: a legfinomabb gyümölcsnek is be kell érnie. Akkor... most már egyértelmű, mi is volt ennek az igazi oka. A szándék megvolt és persze a háttér is, de megmondom a frakciót, mintha nem ugyanaz a kéziyán dolgozott volna a Halo 2 konyháján a szakácsok keze alól, mint a Halo-nál. Lelombozott teljesen, immel-ámni játszótámmá végig, egyszer (II), nem hogy többször. A linkelőssel meg annyit hogy mindig a Prisoner-pályán nálunk a szár, rakétafelettel, övönes meccselnek nyomunk négyesben vagy hatosban, vagyis HALO 1 RÚLEZ!

Persze ezzel párhuzamosan ott vágóltattam velem a „telivér csodőr”, az MG33 – egy igen jó pálda arra, hogy miként kell összehozgatni egy Oscar-díjas folytatást. Megkockázatom, hogy az MG33 trólerói a már teljesen kész játék (II) kidobott és nagyon sok számszámzóbbal feloldozott) jelenléteből készülték. 15, akár 25 perc in-game bemutatást arról, hogy ez a szereplő katonái gőncbe rejtőzhetnek, vagy hogy hányleve kigyót-vadallatot valóban fel te-le szájálj. Ilyen és ehhez hasonló, belyár módon kivételzett, a nagy átlag számára képtelen és teljesen felárlatlan lehetőségeket kínálunk egyszerűre. Vagyis, a féltel már rég kész volt a Konami konyháján, ok már csak a kárettel szöszöltek csak. (Nem úgy, mint a fentebb említett fejlesztőbanda, akik a vérpóri 8 perc szímfónta után, többszöri késéssel kiadtak egy szintelen-szagatlan tökölmányt. Ennél már az is jobb lett volna, ha Bungie-ék hagyják az egész innovációs rizsát, és csinálnak egy-két új pályát, és telezsztórt volna botokkal a multiplayer részt, vagy a beigért kooperatív linket. Persze, mint mindig, ennél a projektjélm is szűfígérték az arcunkat, mindenféle okosságokkal, és tessék, az eredmény önmagáért beszél.)

Ezek az MG33 előzetesek Kajima egyfajta „figyelemelterelési” voltak az igazi bombráról, ami akkorátt rábátt, hogy amikor elkezdtem az MG33-at, muszáj volt teljesen belefeledkezniem és végigtolnom többször is! Már menet közben is látszott, nem mindennapi minőségű acéllal készült ez a penge, és egy suhintással levágja a konkurenciát. Most már azt is be kell ismernünk (és most ne tamáskodjatok kedves konzolimóddok), hogy ő a zsáner HATTORI HANZO-ja, a pengék mestere!

De még hadd pofozkodjak egy kicsit Csipikém.

Már régóta lélegzetelviesszafajlva figyelem, milyen nagyra nőtt a Konzol hasábjain a már „céhatavónégyes” időkben is telegeseles vihart és torzalkodást kiváltó „KONZOLHABÓRÚ” nevű magocska, amely mára világszerte használaton gyomómérvényű fejlődést, és mint olyan, ki-ithatatlant fajtáért okoz az ellene küzdőknek. Halálra néhen magom (szerintem sokan mások is az olvasók közül) azon, hogy mivé fajultak az akkor még mosolygósan odavetett, mindenfajta rosszindulat nélkülöző megjegyzések a másik gépével kapcsolatosan.

Besz-rás! Milyen érzékeny terület (és azon belül mennyire kiszámíthatatlan és szeszélyes témakör lett) manapság a videojátékokról egyáltalán csak beszélni is, bármilyen ehhez kapcsolódó fórumon vagy egy másik játékos előtt, pláne, ha még ezt ráadásul megorbitod egy kis HOZZAÉRTÉSREL TÁNUKODÓ hangyével. Na, akkor az igen irgalmozom nekem, mert crosstotalat kaporajk szét az arcodat ilyenkor a „legokosabbak”, és géppuskasorozatkat ontják rád, hogy te mekkora lúzer és milyen puhacserka vagy, amiért nem az van ott-hon nekéd is, mint nekik... :-)

A gyors technikai fejlődésnek köszönhetően egymást váltották a platformok és a szavakkal kiosztott pofának, melyeket színel nélkül indítottak azok az egyének, akik két szaklap átnyalázása után felszapanak



PROFESSZOROKKÁ! Ők az inkvizícióhoz hasonlítható üldözöttesbe kezdenek a másképp gondolkodók ellen. Persze elég mindehhez az általa birtokolt géped márkája, vagy a stílusidentitásod, de tovább megyek – a magyára kerülésed már az is VIP-belépőt biztosít, ha kiszívárogtatod, hogy neked voltaképpen teljesen mindegy, ki szolgálja fel az ételt és mi a köret hozzá, csak karmoljon meg először annyira, hogy aztán ne is eresszen el mindaddig, amíg le nem szoptogattad az összes húst a csontjéről. Ergo te mindenevő vagy, csak finom legyen. Ilyenkor indul be igazán az igazti hitierés, és nem értem mi válhat ki ilyen ellenséges elfoogású, ennyi negatív szenvedéllyel átitátott érzést, mint ez az egész konzolizéria.

Mára már globális jelenségévé nőtte ki magát a „mindenkinék csipőből lezazom az arcát, ha kiszívárogtatod van szó” stílus, és az ehhez hasonló sugallatú felszólalások terjedése, amit valójuk be általában nem azok értenek, akik 10-20 pépen több ezer címet végigtölttek már. Természetesen lehetne folytatni a sort a végtelenségig, de nem teszsem, mert akkor már átmennek izdasszágú, filozófáló esztétába, aki arra használja a Konzol hasábjait, hogy unalmas zománsákkal szórja tele az olvasók fejét. Azt mondom, lépünk már túl ezen a „konzolháborúnak” nevezett fórum- és gameryikós víruson, mert már nagyon szánalmas, hogy lassan mindenki invezertérez arra, hogy ezzel patkánykodjon lépten-nyomon ...

Ice Dedi + Csipi









**HUGH HEFNER,  
A PLAYBOY**

**1926.** Chicagóban megszületik a világ első playboy-a, Hugh Mansford Hefer.

**1944-1946.** Csalatként a hadsereghez, valamint képregények rajzolásával szerez némi pénzt.

**1949.** Miután egy diplomát már szerzett, a Northwestern University-n barietalkai szociológiára, és egyik legfontosabb dolgozatában az amerikai férfienyek szex-elkapolatlanok vizsgálata. Még ebben az évben elvált dolgozni is fizic évi tőrt házősságot két.

**1953.** Miután több évig kereskedő fókázatoson lépkedett fellel a ranglétrán. Hef megcsinálja sora újságját, aminek a Playboy nevet adja. A nyitászó elűg ügés, ugyanis Marilyn Monroe van a címlapon, belül pedig az azola klasszussó váltó képeké.

**1954.** Az újabb számokon először jelenik meg a nyúlfi. Hef bevallása szerint azért választotta ezt a nyulit, aminek a Playboy nevet adja. A nyitászó elűg ügés, ugyanis Marilyn Monroe van a címlapon, belül pedig az azola klasszussó váltó képeké.

**1959.** A Playboy népszerűsége és ismertsége az egébköz szókák, a legenda szerint New Yorkban egy férfi csak nyuszi fejét rajzolt a szerkesztőségnek szánt boríték címlapjára, de a posta így is kézbesítette azt – ekkor nyitotta meg kapuit a Playboy Mansion (mely pontos elhelyezkedése az évék előtt renegeteszer változott). Hef a TV-ben is kapott műsort és rossz nyelvek szerint ebben az évben fektette le Bridget Bardot-t.

**1960.** Kezd követhetetlené válni, hogy Hefnek éppen ki az aktuális barotárné.

**1962.** Megjelenik Hef első iramélya a „playboy-filozófiáról”, majd három évvel később megkezd tevékenységét az alapítvány, mely 40 év alatt 14 millió dollárt költ jótékonyági és kulatási célra. Mit lehet ehhez hozzáfűzni? Van mielő.

**1972.** Ekkor jelenik meg az első Playboy szám az Egyesült Államokon kívül, Németországban.

**1976.** Hef nyugszik és telepedik Los Angelesben. Hef év után eladja a világot egyik legnyagyobb magánreplettel, amle díszkő, házösszó és mozi is üzemel, és amivel években keresztül ingózt Chicago és LA között.

**1982.** Hef látny lesz a cég igazgatója, s továbbra is marad főszerkesztő és hivatalos playboy.

**1994.** A Playboy az internet első igazán jelentős online magazinja, hamar népszerűvé is válik.

**1998.** Megjelenik a Viagra, Hef új érőre kap. Hét év után újra megnyitja a világot, a nyitó bulin olyan sztárok vesznek részt, mint Jack Nicholson, Jim Carrey, Cameron Diaz, Leo DiCaprio, Cuba Gooding Jr. és George Clooney.

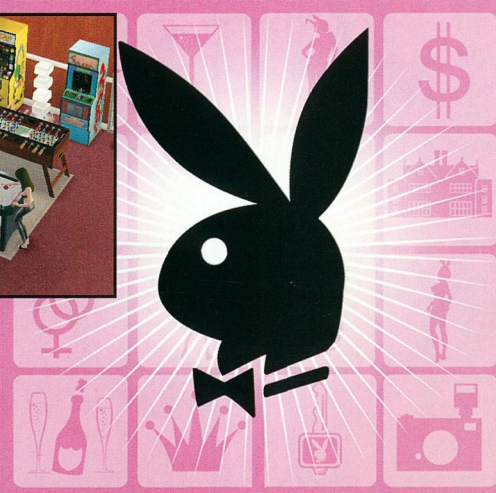
? – az egyik feltevések nyilván a „svyvilágos polutris henger” gyűjtőnév kapja, ezzel is tisztelge Hugh Hefnernek.

Hogy ezt megkaphassuk, két dolognak kell teljesülnie. Egyrészt értelemesen kellene ilyen lényű cikkre, az isztó sor. Másrészt – ez a nehezebb – szükségünk van olyan emberekre, akik ezeket a cikkeket szálítolják is tudják. Jó újságírók, jó fényképeszők, jó alanyok! Minél profibb a stáb, annál több igény fog kielegülni, magyarázati alán több vesznek majd a lapot, én pedig leszerelhetem a mendemémet. Leegyszerűsítve a kérdést: ki a dűs-keblű lány a címlapon, egy Playmate pedig belőle. Egy interjú és egy nagyszám azok számára, akiknek az élvezetkötöz szükségük van intellektuális tartalomra is. Természetesen egy nőt a hírem, úgy sikerült egyre jobk parnerkét találnom, ma már mosolygoya nézek vissza azokra az idők-

ci hatalom! Aki rendelkezik vele, az rendelkezik mindennel! Ezért van az, hogy a nők irányítják a világot, de persze csak addig, amíg a tulajdonjog át nem száll rám. Próbálók sok elkopintani az életművem, sikertelenség. Hugh Hefner csak egy van, de lenne több is belőlem! Ha mindenki tudna egy kicsit Hef-kezdni? Na persze nem élesem, hanem csak jászószól. A marketing csapatom azt mondta, hogy jó ötlet lenne kiadni egy jótékot, amiben mindenki lehetne velem. Nagyszám ötletnek tartom, hiszen így mindenki láthatja, hogy micoda császár is vagyok, másképp elég jelelézőt propagoználunk a szobakerem, annak ellenére, hogy egyszer megszültük, nem ragyog

**PLAYBOY**

**THE MANSION™**



re, amikor az a szódásüveg-szemüveges fényképesző srác a cídk helyett hűlyeségeket fényképezett, amikor a hónap interjújában egy z-film főseplejét sikerült megszólaltatni, illetve amikor megjelentek olyan sztárok, hogy a címlapjánról eltelejtették kérésűl a hómalykútját. Röviden tehát ennyi volt az életem, bizom benne, hogy mindenképp csak tanul belőle. Ne felejtétek, a

olyan fényesen az elkészült mű, mint amennyire megérdemeltem. Tulajdonképpen nem tudt, kérlek, megvételük meg, más kértsem minél! Lehet benne mindent csinálni, amit fenti leírtam. Azt nem gondol, hogy hogyan működik, mert én ezeket a modern masinákat már nem ismerem, csak a jótékotk szótartak néha meggrágnati, ha tüzeim kell.

Veiga

rendben legyen. Hasonlóan fontos emberek a fényképeszők, nem is nagyon nehéz rá ha a díkkelt észleltüksem fényképezni, rá is szokunk segíteni egy kis Photopodot, mindent a végéért, nem? Jobbkezem – gyökran a szó szoros értelmében – a sok helyük, aki hal nyuszis jelmezbe bújva, hogy csak simán felmeztelünk a lábakas, és ha valakinek szükége van rá, rendelkezésre áll. Rosszindulatú emberek lyóknak hívnák őket, de ez természetesen nem igaz, ő csak éppen elmondta azazt, amit a jősten és a plasztikus elmondta azok nekk.

Ezek után már igazán ráterhették a fontos emberekre! Ők azok, akik úgy gondolkodnak, hogy itt a helyük a társaságomban, vagy csak éppen vélelmeimre, de felevedtek. Híres énekesk, médiászemélyiségek, producerek ők. Apoink ők a lelkekük, ha pedig jól néznek ki, a testük is. Külön személyiségük van, más dolgokhoz értenek és más érdeklő őket. Van, aki a sport magam meg, míg mások a filmeket boldogulnak. Nagyon fontos a munkámuk, hogy tisztában legyen ezekkel, mert ha nem a jó szövegét nyomom valamelyik társaságomban, csakinnk fog a népszerűsége. Ez pedig nem történetem meg, hiszen belőle lesznek a nagyszámú címlapok, az interjúalanyok



egy éppen az adott hónap kihallgatásához posztere. Soha nem lehet tudni, hogy egy megfogalom, hogy az első személy, aki megérkezik a bulimra, a következő havi látózás főszerleple lesz. Szerencsém nem egy férfi jött be elsőként az ajtón, így ki is vtelezhettem a tervet, mire aínél többel jétek meg, már túl is voltunk a látózáson. A legfontosabb a kapcsolatiépítés, mindig is ezt vállaltam! Apróság, kapcsolatok. Alapvetően három formában lehet őket jál képleteni. Egyrészt kialakíthatunk jó barát viszonyt, ha viccelődünk, felkínálunk egy szívtart vagy éppen csak barátilag fogunk kezét az ismeretlekké, esélyünk lesz erre. Ha elkezdünk gazdasági látócsokat osztogatni, meghallgatjuk beszélgetőtársunk véleményét, vagy éppen az aktuális főszerleplezés iránt érdeklődünk, akkor nagyon jó üzleti kontaktusba kerülhetünk az emberekkel. Végül pedig a legfontosabb, az intim kapcsolatok építése. Ötletesség a látócsok, adjunk nekik pusztak, kérjük meg őket, hogy vegyék le a felsőjüket, mert olyan meleg van, és máris esélyünk van a meghádlításra. Aztán hogy lefóltózzuk, felesleg lesz, vagy csak letecszünk velük, az már a mi döntésünk.

**AZ ÉDES ÉLET**

Amnyira keményen dolgozom, hogy biztos vagyok benne, többen mostarra sajnálni kezdtek. Bizony nem könnyű egy playboy sorsa. A villa szépségétése, a személyzet felvétele, az állandó kapcsolatiépítés, a bulik – kemény, nem tagadom. Van azonban egy ennél is fontosabb dolog, ez pedig a magazin, tudjátok, az a nyuszis. Nos, az újság teljes mendezzeléséért én vagyok felölös, nézzük, hogy ez mit is jelent. Az emberek olyan lapot szeretnének, ami minden igényüket kielegíti, a filmkelt kezdve a humoron át egészen a szexig minden érdeklő őket.

**MARTIN BELESZÓ!**  
Ha van valaki, akinek csodálom az életét, az Hef... és nem CSAK azért, amiért gondolatok. Azért is, mert ennyi év után, ennyi elmonchatatlan gyönyörű nő között is sikerült felhírnem maradrnia. Sok híres embernek, sportolónak, énekesnek és zenészeknek ez nem menti – ők azt mondják, ha minden jó csajj megkaphatsz, egy idő után már másfél fordult az érdeklődésed... :)



**PLAYBOY: THE MANSION**

CYBERLORE STUDIOS / UBISOFT	
PS2, XBOX	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavathosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

**PS2** 1 játékos memóriakarttya 8mb (85K) analóg irányító ( Dual shock)

**XBOX** 1 játékos

✓ vannak benne látók, nem is kevesen / művészet ennyire nem kihalásznai a playboy-branden levő tehetségeket

**XBOX PS2**  
**6 pont**

**N**ó néz csak, úgy látszik az Electronic Arts-nál nem úlék a fiúk a babójárón, hanem belátták, hogy itélseküni kell, és felvették a kezzük a Sega's ESPN-nel szemben az ESPN 2K6s hivatalos (NBA, NFL, NBA) közül a (visszafog) leggyengébb lánccseré ménteré kinyitottak csapót a leg-újabb árkiált stílusú NBA Street V3-mal egyébként már létezik NFL Street is). Persze a hadművelet véleményem szerint nem volt olyan sikeres, de az új érzés látni, hogy az EA ezeket nemrég még csak a Naszar játékokban ké- ptes játékosok előírniuk, hanem kosár lé- mben is és ez szerezzen nem Martin kosár- olkú) labdában nyilvánult meg.]

**STREET CHALLENGE**

A szokásos gyorsmecsében és gyakorló- pályán kívül két fő játékmód áll a rendelkezé- sünkre.

Az első, hogy itt is felváltózatok, a NBA Live 2005-ös (77.7 Konzol) új timent szokásos ver- segyek. Ezek a legáltalós olyan látványosok, bár- kiak egyszerűbbek lehetnek. Az viszont teljesít, hogy sokkal több szabadság, és kreativitást enged nekünk a játék, mint a Live 2005-nél. Ez egyrészt szerepel a karriermódban is, de külön menüpontként is kipróbálhatjuk, amire szükség is lesz, mert nem is olyan egyszerű. A lényeg, hogy csak a levegőben járhatunk úgy, ahogy trükk- nek nem pedig a földön. Próbáljunk meg eljá- rítani egy mezbé, de látványos trükköt, a (az ut- ca mezből is alkalmas) sélpassz-t. Ennek több formája is van, de a leg- szépsé, amikor a labdát nek- hájtjuk a palánknak, annak visszapattanva, már a levegőbe ugrva elvárjuk, majd egy- két trükk után be- vágjuk a koszába. A játék szíve lelke a Street challenge. Ez egy 10 letes karrier- mód, ahol saját magunk alakítjuk ki csapatunkat, és a saját pályánkat (bővebb listát lejárt).

Sok-sok különböző, bár mégis nagyon hasonló játékmód közül választhatunk. Ezeknek mindegyike utcai kosár, bár néha becsúszik egy-egy zsolkosai verseny is. Az előbbieknél mindig más-más szabály érvényes. Van, hogy nem is a kosár, hanem a trükkökből szerezt pontok számítottak, vagy hogy ki szerez előbb „gameover- okat”. Kisebbszámú letesekhez így /any tarsunkat sokkal jobb játékosokra is.

Külön exotrikus említhető, hogy kreatívokat saját játé- kosok, illetve pályát, bár korántsem okoz szabadságot, mint ahogy azt más egyéb játékokban tapasztalhatuk. Az a szükséges felszerelésekhez (cipőkhöz, sérkőkhöz, ruhákhoz stb.), vagy a pályán a különböző licenccel jelle- gű, és egyéb objektumokhoz a karriermódban szere- ghet meg a szükséges SP pontok.

**GRAFIKA ÉS TRÜKKÖK**

„Hu, vazzaz ez jól néz ki!” – mondanám magamban, amikor először megpillantottam előben a játékot. Megjelené- se a Live 2005-öt mindenképpen veri, de még az ESPN 2K5-öt is túl teszi. De mint ahogy erre már Vago is nagy- szentem rámutatott, az elsőkorban arról fásánálunk, hogy a feltevéstik minden tartékét erjesztik ebbe a kevés játékos- ba bőlhetünk. Amint az X-es ESPN NBA 2K5-ön 24 játékos- rohangolt a pályán, több száz 3D-s rajongó őringt a látó- s, és a játéknak rengeteg fényeffektus kell megírniuk, addig így áll a játékos verseny egyszerű, és általában alig egy lucot nézünk és kommentálunk.

A hangoktól, a zenétől és a kiegészítőktől sincsen gond, valahogy minden olyan árkódos hangulatú. Az irányítász már szereztek külön titémi, mert a játé- k

**MARTIN BELESZÓ!**

Egyesítem nem értem, hogy a ha 9 pontos NBA Street össze lehet hozni, akkor a Fita Street miért lesz csak 6,5 pontos. ? Nem ugyanazonos a minőségi rotnak esik a megjelenés előtt?



**VÉGSŐ**

Az NBA Street V3 egy nagyszerű licenccel sportjáték. A pápoc grafikájánál, a látványos animációknál, és a kevésbé összeített irányításán elősorban az árkiált stílus dominál, amely gondból a meztelenség hang- yalokát. Mindenképpen forradalmi előrelépést jelent a Live sorozathoz képest, am nem vonyék teljesen elé- gedtet, és bár hasonló árkiált stílusú basketball stufok kétféleképp leljünk, nem tartom az egész kosár- bódapoc legelőgibbnik. Két fő okom is van, hogy ez ál- lissam. Egyrészt véleményem szerint nem áll elégező játékmód a rendelkezésünkre. Az egyébként igenes- terjedelmes karriermód, bármennyire is próbáljuk bő- vüztessé tenni a sok-sok-közvetlenemecsel (trükk- kódot, pályahozást stb.), mégis ugyanarról az ut- ca kosárosszról szól, csak kisebb változtatásokkal. Ezen- kívül egyetlen fő játékmódnak van a zsolkos ver- segyek, mely az újoncoknak biztossan lehet a figyel- mért, de a Live rájogónknak nem igazán lesz újdón- szok. Akárhogyan is nézzük, szerintem hosszú távon egyik játékmód sem érhet fel az akár millióban is- nyomatkozó ESPN-es Virtus Tennis / Top Spin jelle- gű 24/77 karriermóddal (77. Konzol), ahol egy kezdés- ből faraghatunk NBA sztárt. Azonkívül hiányoltam egy komolyabb csapatmenedzser játékmódot is. A minál fő problémám a játéknál az irányítással volt, és emiatt nem adhatok külön a játszhatóságra. A játé- kosok gyakran igen nehezen reagálnak a parancs- rónak. Néha csak több másodperces késéssel, vagy egyáltalán nem hajtják végre a kívánt mozdulatot. A pályán előtt tömörülnek a legrészesebbek, olyankor- keljen elválasztjuk a fonatot, így, hogy általában na- gyon könnyedén járhatunk végre igen látványos mozdulatokat, de ezek gyakorlatilag előre megirt algoritmusok, amelyek a játé- kosok másodpercnyi meg- kös holnapnak végre. Vagyis sokszor olyan érzésünk volt, mintha a játék csak arra várta volna, hogy lenyomjuk egy megfellelő gombot, ő pedig már le is játszotta az előre megirt összeírtet meg- gaskombináció „trailerét”. Elősorban az X-reselel játé- kban, így ezekkel az ir-ányításgombokkal is inkább- ből találkoztunk. A PS2-essen is velttem észre hasonló- t, de a jóval gyorsabb játékmódban miatt ezek a hibák nem tűntek fel annyira, bár mint azt fellebb említhettem, a PS2-es



nok egyrészt kiváló tutorial is- mertéteve van, másrészt alig 1-2 perc alatt elsajátítható minden. Az alapmozdulatokhoz alig né- hány gomb szükséges csupán, és a komolyabb trükközéséhez is csak a „trükk-karrai” (jobb ana- lóg karra) kell tudni bánni, de egy másik komolyabb előhoza- tunk véltérszerűen is trükköket. Ezekkel fel is szórhatjuk a turbó használatával. Mindezt hasonló- an kell elképzelni, mint mondjuk egy Tony Hawk játékbán, ugyanis is trükkökkel és a zsol- kos- lóst egy kombinációba fűzhetjük. Egyébként a zsolkosoknak is több módja. Az egyszerűen rádobás- sán az esz pontok, de természet- esen rengeteg formáció közül választhatunk. Az egyik zsolkosnál szembe- lélvünk jó 3 métere, majd miután bevágtuk a labdát, megkapozko- dunk a kosárban, amely úgy meglök, hogy csaknem ki- szakad az asztal. A kedvemem az oley oyy, melynek a lényege, hogy a palánk közepében megállunk, míg egy- tórsam fel nem ugrik a kosár elé, majd rögtön nek- lépünk a labdát, hogy a levegőből szorossághoz. Ha ezt még előzőleg meg is taládom néhány egyéb trükköt, akkor akár 20-30 ezer pontot is kasszálhatok. Mindez azért lesz érdekes, mert közben növekszik a gamebreaker csúskái is. Ha ez meglökik, akkor a végül olyan brutális – a zsolkosai versenyekhez hasonló – zsolkosok hajtunkak végre. Attól jöttek, hogy közben milyen trükköket hajtunk végre a levegőben, és azé a földön, rengeteg akár 100 ezer pontot is szerezhetünk.

**VERZIKÖZ KÖZÖTTI KÜLÖNBESÉGEK**

A két verzió között csak néhány lényeges különbség találm, melyek közül a legfontosabb, hogy míg az X-esnek normális sebessége van, addig a PS2-essen a



bolti verzióban remélhetőleg már ki lesz javítva ez a természetellenes sebesség.

Témakörben ezek csak kisebb szerkesztések, és ettől még vesztől sokkal a játék értékelés. Véleményem szerint az NBA Live 2005 újabb aduza (az ESPN-essel szemben) a zsolkosai verseny (alun dúm) játékmódot volt. De minek után ezt színtje egy az egyben elmenték az NBA Street V3-ba, már nem kell azon töprengni, hogy vajon melyik kiadó (leljesen hasonló stílusú) játéka (NBA Live Vs. ESPN NBA) választhat, hanem ha elfogadjuk tőlem egy jó tanácsot, akkor beharukozhat egy ESPN NBA 2K5 – NBA Street V3 dúcra, mert renkielőtől jól kiegészítik egymást. Ha így tesztek, baram! jól fogtok jámni később.

Krisztián rajkrisz@freemail.hu

**NBA STREET U3**

EA SPORTS BIG / EA CANADA	
SPORTS BIG, GC	
grafika:	Kiváló
játszhatóság:	Kiváló
szauvatoság:	Jó
zene / hang:	Jó
hangulat:	Kiváló
PS2	
1-6. átlékos, mellít tag memorizálható (már USBK) minitg rángató (buzi shock) 89.1. Bevezető, online	
8808	
1-6. átlékos, ds. 5.1. 16-9, abba live, bevezető	
v. útos grafika és hangulat, látványos trükkök, utcai kosár, zsolkosai versenyek x/lehetően tartalmazások, kisebb irángítási problémák	
8808	PS2
9 pont	
576 KONZOL	



**É**rdekes, hogy az utóbbi időben inkább is fordulnak hátrább a kétféle sportjátékban, pedig egyáltalán nem tartom megamit nagyobb sportzokorfenéknek (főleg a fociban), mint bárki más, még ha komolyabban is sportoltam egy ideig. Akkor már inkább Csipj illenél az újságnál ez a megisztele kiütéses...)

**KARRIERMÓD**

Egyszerű befutásom az igen jól sikerült NBA Street-e V3 teszteléséig, már neki is dillettam az EA-3 Street sorozat egy újabb legjának, a **FIFA Street**-nek. Ez is tipikusan olyan játék, ami valahogy szerelem első látásra, de ne felejtjük el, hogy a szerelem néha váz.

A játék licencai, így minden híresebb játékos bekerül a stúdióba. Egészen pontosan 16 ország 2-2 kapusa, és 141 felfedezhető közül valogatunk. Ez összesen 256 (!) játékos jelent.

Nagyon tetszett, hogy a gyorsmencserek / barátosság mérkőzésekre saját magam állítottam össze egy saját vegyes nemzetiségű csapatot. Én például egy Barthez, Ronaldinho, Beckham, Raul négyes mellett döntöttem.

A karriermódban összesen 10 országot látogathatunk meg világszerte. Minden országban megmérkőzünk az igyekelem helyi vagyoni értékűek. Országpontokat összesen 8 csapat ellen állhatunk ki, de ez nem előfeltétel. Itt 5 gólig megy a mérkőzés, ugyanígy minden országban találunk egy hét-mecsest, és egy bajnoksgot. Az előbbiekből, aszerint hogy mennyi pénzt áll-dozunk a mecsekre, ha nyevünk, megszereshetünk egy ritkább játékos. A bajnoksgok piramis rendszerűek, a továbbjutás feltétele pedig a kétszer három perez. felidőn belüli győzelem. Itt általában csak 3-4 mérkőzést kell megnyerni.

Kezelben csak nagyon végre játékosok közül állhatunk ki a csapatunkat. A képességeiket 5 tulajdonság jellemzi: Egy ikon mutatja, hogy a játékos melyik tulajdonsága a legfejlettebb, és egy körkés-kében leolvasható az adott játékos értéke, ami 10-10000 terjedhet. A levezető tulajdonságok a csapatunkat. A képességeiket 5 tulajdonság jellemzi: Egy ikon mutatja, hogy a játékos melyik tulajdonsága a legfejlettebb, és egy körkés-kében leolvasható az adott játékos értéke, ami 10-10000 terjedhet.

Kezelben csak nagyon végre játékosok közül állhatunk ki a csapatunkat. A képességeiket 5 tulajdonság jellemzi: Egy ikon mutatja, hogy a játékos melyik tulajdonsága a legfejlettebb, és egy körkés-kében leolvasható az adott játékos értéke, ami 10-10000 terjedhet. A levezető tulajdonságok a csapatunkat. A képességeiket 5 tulajdonság jellemzi: Egy ikon mutatja, hogy a játékos melyik tulajdonsága a legfejlettebb, és egy körkés-kében leolvasható az adott játékos értéke, ami 10-10000 terjedhet.

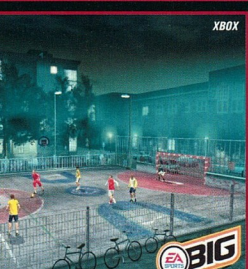
**ÉRTÉKELÉS**

Az NBA Street V3-mal ellentétben itt kezeldelem semmi sem ósztónizáló, hogy trükközök, de aztán tényleg kényelen volam a „gamebreaker” miatt, amit az ellenfél ki is használ. Mielőtt tovább-paszszolnánk a labdát, minélgyé hajoljunk végre leg-olabba néhány vélelenszerű trükköt a Háromszószóggal (Y+Enl). Emlékeztetlek a gamebreaker csúskák. Ha megletti, kapva lévszok a Kár / B mel-

**MARTIN BELESZÓLI!**

6.5 pont

Pedig olyan király a TV-s reklámja...!



Egyébként ez is tipikusan olyan arcúid jellegű játék, amin nem szokás korlátozni a vért. Ha csak úgy leli vele játszani az ember, akkor nagyszerűen szórakozik vele, de ha koncentrálni játszik, akkor csak felidegesíti magát. Itt a legkülönösebb helyzetek is előfordulhatnak. Valt, hogy olyan bána kamu pozícióból gólt lőttem néhány másodperc után, hogy magam sem értem, ez volt hogy 5 percet szenvedés után sem akart észrevenni az ellenfél. Itt még egy 0:3-os lemaradást is vissza lehet hozni, és mint azt megfogalmaztam, még a 4:0-es vezetéssel sem lehetek teljesen biztos a sikerben. Az egész játékmenet olyan volt, mintha valami furcsa arcúdos „catch up” rendszer működne, mint az autós játékoknál. Summa-summarum, meg lehet szokni, de korántsem tökéletes a játszhatóság.

Azt is szeretném hozzátenni, hogy egy barátfomatársam három napig (!) egyetlen korrallelrel játszottok felváltva a gép ellen karriermódban az X-es verzióban, és nagyszerűen szórakoztak, majd a végére már néha 5:0-eredményekkel is találtak a gépet. Ez is jó példának, hogy a sikerényém csak a köz-záróidőn belül, ha én lettem a FIFA Street csapatomban bulijáték, nem szabad értelem, mert különben csak felidegesíti magunkat.

**VÉGSŐ**

Jo játék lett ez a FIFA Street, de tény hogy valamit elrontottak benne. A karriermód sajnos rövid, és maga a játék is tartalmatlan, a legutóbbi rész viszonylatban és még az online mód is hiányzik. Az arcúid jelleg sajnos túlságosan is dominál, ezért a sajátos játékmenet és irányítás miatti farszót véle egyedül sokáig játszhat. Játshatóság és tartalom terén a kézzel szembe állítva a Pro Evo Soccer 4-nel. Viszony a grafika letetsző, és már magának a játéknak a téma is meghozza a kellő hangulatot.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a neten csupa vegyes 5-6 pontos értékelések találhatók a játéknak. Nem igazán értemet miért húzták le ennyire, ezért az órák szívesen írok az egészre, hiszen mit tudhatunk az órák az európai körben. Azonban be kellett látnom, hogy bizony mégis csak van igazságalapja a negatív kritikának, de azért nem olyan rossz a helyzet, mint ahogy azt a nyugati tesztelők állítják. Szóvaltán először érdekel senkit se, hogy dobok egy háttér a batonon. Persze ezt én is megtehetem az ellenféllel egy becsúszással, de csak akkor ér valamit, ha egy társam a közelében átvetheti a losz-t, mert egy ér mire felcsúszok.

Sajnos a játéknak eléggé sajátos arcúid irányítása van, ami leginkább a DC-s Virtua Striker 2-re emlékeztet a hibával együtt. A legnagyobb probléma, hogy akár 3-4 ütéselést is megenged-ele a gép, aztán meg csúszkázunk, hogy a gól-helyzetbe kerüljünk játékosunk rajtán hátra is passzol-gya a labdát. A profi játékosoknál nem volt óklóra problémám a gyorsmencsével, és a barátosság mérkőzéseknél, de a karrier módban az elején még rengeteget szenvedtem. Valahogy nem voltam ké-pes legyőzni a büvös pszichikai 5 gólos határt, pedig már vagy egy tucat focis játékos volt eddig dol-gom. Hibát vezettem akkor már 3:0-ra is, a játék abból mindig legalább egy 4:5-öt kezd megkapni. Aztán nem volt tenni, meg kellett szólnom a játékos stílusát. Persze az is hozzájárult, hogy közben folyamatosan feljövök a csapatom, de végül – úgy 6:8 szenvedés mérkőzés után – kiizzadtam egy 5:4-el, és onnantól már majdnem minden mecsest megnyertem. Meg kell szokni a furcsa irányítást na.

Krisztián rajkrisz@freemail.hu

**FIFA STREET**

EA SPORTS BIG

PS2, XBOX, GC

grafika: jó

játshatóság: közepes

szaufutóság: közepes

zene / hang: jó

hangulat: király!

PS2

BBR

6.5 pont

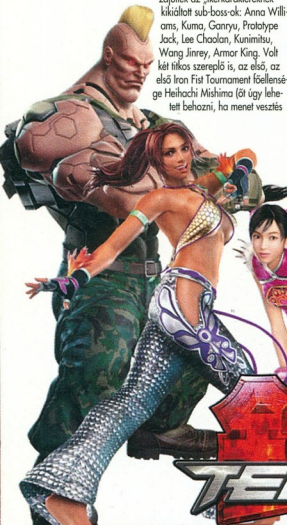
6.5 pont

6.5 pont

### TEKKEN 1

A Namco Tekken sorozata 1994 nyarán indult el a világot maga alá gyűrő, hódító útján; először perze csak a játékmunka, majd egy évvel rá 1995 márciusában követte a japán, majd novemberben az amerikai és európai PlayStation kiadásai is.

A Tekken 1 után kevés vereséget játszott csak tartozik (az eredeti arcade Killer Instinct mondható el még ugyanezt), ami azo nem szemmel is megjelöl a helyeket. Bár a karakterek többségét képtelen látni az arcok új 10 évvel később már karikatúráknak kinyilvánították, akkoriban az a játék volt az osztályfőnöki az akkor még szinte sehol nem látni kezdés és vége emlékek, és voltuk meg még mi szemmel is igen példásul. Az elképzelés hangulatos hűségével a játék (játék) a stadion, ahol a nagy kivételként látnak a küzdelemmel, a Namco lefelelt buffering technológián alapuló komponenszert, voltak fogások, lehet kombat, és ami a legfontosabb: a Tekken sorozat legmeghatározóbb figurái is mind ebben a játékban (11) debütáltak. Alapban választható volt Kazuya Mishima, Marshall Law, Nina Williams, King, Yoshimitsu, Paul Phoenix, Jack, Michelle Chang, és ehhez még hozzájutott az „Akerakarakterek” kizárólag sub-boss-ok: Anna Williams, Kuma, Ganryu, Prototype Jack, Lee Chaolan, Kunimitsu, Wang Jinying, Armer King. Volt két titkos szereplő is, az első, az első Iron Fist Tournament Kellensége Heihachi Mishima (ő új lehetett belőzni, ha ment vesztet).



a Tekken már nem is vereséget játszik, hanem szimulátor, és milyen idegesítő, hogy egyes fogásoknál kéviszi a gép az irányítást, és egy másik karakterrel átveszi a vezérlést. Na vajon is volt ez? (Ki volt ez a marha? Martin.)

### TEKKEN 2

A második része egy évvel később került az arcokból felhívható formába, majd el követte 1996 márciusában a japán, '96 augusztusában az amerikai, és végül ugyanezen év októberében az európai PlayStation-os port. Ha az előző felteggünk, a másodikját úgy pótolni kellett, hogy hónapokig nem tudtak magunkhoz térni. Az egész játék csúcsmomentjából hatalmas előrelépés volt az előzőhöz képest, és megváltoztatta a Tekken sorozat a második része már kibábel, látszák, személté, remlenél volt, egy nyers gyémánt, amiről mindenki tudta, hogy a végére mindenféle változások nélkül az aprók kell majd csiszolgatni. Ekköndi mennek rá, hogy játékkészlet animot annyira egy szem láttam, mint a Tekken 2-t. A grafikai felújítások, remek helyszínek, még több és hosszabb kombat, egy-egy másodperc karakter specifikus frissítések, visszavonások, és hátrás visszavonások, ezek voltak a lényegi újítások. Kapunk két új szereplőt is: az istent Jun Kazama-t, Boek Do Sant, Bruce Irwin, az imádváló Lee Wulongot, meg Roger/Alexet, és Devil/Angel. Itt volt világos az is, hogy a Tekken széria az, amiben soha nem lesznek erőltetett karakterek, az új embereket mindig egyedi karakterekkel választották az anyag is igen sokszínű kompozíció. Néhány embert egyáltalán lebeszéltek. Jack helyett Jack 2, Julia helyett pedig Jack 2 karaktert (a lány, Michelle lépett a szorításba. Jött egy kazzi új játékos Survival, Time Attack, a székfoglaló Team Battle, játékos lehetőségek, még több, még pontosabb CG videó megnyerések.

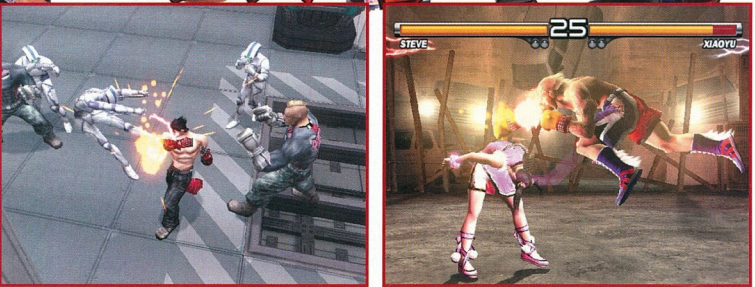
nunk időközben rengeteg mindent történt: egyre gazdag által megzavarta Kazuya-t legyőzte az apja, és egy vulkánba dobta, azonban sem ő, sem más, nem tudott a romlásáról, ami Kazuya-t és az őt megment barátát Jun kizárta kezdődött, és aminek eredményeként Jun herbe esett a férfilól. Ugy nagy általánosságban elmondható, hogy szereplők megjegyzések: Jun és Kazuya Jo, Jin Kazama is kelcsopendé, és az anyját minden megdölt a sólt múltjáról. Heihachi pedig folytatva világhírűvé vált, aminek leggyorsabb elterjedéséig egy újonnan felkeltet és lakóközeli érejtélemmel tartott. Igen kiálthatatlanok. Opre-t van szó, a Tekken 3 felhívásáról, aki első foglalkozási kísérlete után nem csak a Tekken sorozat kommandó, hanem Jun-t, Jin Kazama anyját is lelétszörölte. A fu lehet beállt a nagypapához és elkezdte a végfelhívást elvételét, hogy hosszú időn át idegenygyilkos legyen. Heihachi azért, biztos, ami biztos olyan, ha a kis angyalunk, meg hirderte a hármas kombat Iron Fist Bajnokságot is. A Tekken 3 a 32 bites konzolok vereséget játszóknak császara. Kevéslen videóval kezdődött, felhívások a grafikai, a karakterek élje jóval gömbölyöbbek lettek, és szabó szabványok kaptak. Néhány nem annyira kidővelő figurát elhelyeztek, kaptak viszont két új embert: Ling Xiaoyu-t, Eddie Gorodko-t, Dr. Bosconovich-et, Bryan Fury-t, Gont, és Mokujin, plusz választható a főellenfél Opre-t két formáját is. Újítás volt még, hogy Kuma helyett, akor egy Pandavát is lehetünk, vagy például, hogy egyes szereplők helyett tankonyak, lestramázható lépek a gyakorlati kiképzésükben ugyan.



### TEKKEN TAG TOURNAMENT

A TT 1999 nyarán került be a játéktárhelyre, és a szokásos időelérésiakkal együtt főszereplőben a japán, illetve 2002 szeptemberében az amerikai és az európai PS2-es változat. A széria egyre bővültebbé vált: Heihachi, miután megjelölt, jött jának az élelt végül csak az mentette meg, hogy ő a átváltozott Devilé, megpróbálta a székfoglaló Opre-t maradványait kivonni a Gonozs-géppel, az elszakított immága ültette egy magasabb léfomát hozzon létre. Mivel sorozatban kudarcba fulladt a kísérlet, megpróbálta Kazuya testének maradványait felkutatni, és az abban költözött gennelgélző zóban osztozni, ahol Japó-fő korlátozás ismét megpróbálta elkerülni. Itt lép be először a G Corporation is, egy másik mammutvállalat, aki szintén gémmunkálatokkal, biológiai legyőzésekkel, kizárólagos kísérletek, ráadásul az óvak, akik Heihachi előtt találták meg Kazuya testének maradványait. Pozitív kísérletként során végül sikerült a újratemetésére a síre keltet Kazuya-t, amit úgy tudt meg, hogy szétvárt a labát és megpróbálta. Néhány szereplő csak egy-egy korbán tűnt fel: Heihachi és a G Corporation emberei, de végül Heihachinként rá kell jönnie, hogy Kazuya csak egy újabb Iron Fist Tournament!-ba indulhat. Meghirdette tehát a következő fődöntőt pedig az egész Mishima Zabuato irányított tettei fel. Kazuya-t ezzel ugyan léteje csillag, de nem csak ő szál be a küzdelembe!

A négyéves felvéte figura kaptak csak szerepet: nem fogok utánaírni, de összesen ébren a második legutóbbi, ezhez hozzájött még Craig Marduk, Steve Fox, Combo, és Eddie



nékül végighatolva valakivel a játékok), illetve kevesen tudták, de ha maximuma párgéniük ki a játék élethe a Galago-t (ami egy régi Namco úrhórosz lovászolás automata volt), játszható volt Devil Kazuya is, ami már először jelezte a széri folytatásának irányát. Az első Iron Fist Tournament-ot egyáltalán a Mishima Zabuato mögött állt a sportesemények szervezését hirdette meg. Heihachi Mishima hatalmas pénzügyimát és hírnevet ígért annak, aki legyőzi őt, a harcosped pedig elkezdte önmaga is a világ minden tájáról.

Igazán hírből még mi szemmel sem látnál a játékban, hiszen csak a commando, és a játékokból, játékoskétségek számszerű korlátozottsága, illetve néhány ma már alap fogásnak számító beállítási lehetőség hiányát lehet felírni. Persze ne keressünk a kánon is csomót: inkább minden párhuzám, és hogy hamar néphétközre létebbe. Bár egyes szarkámpás megzavart konzi rovatban olyasmik is átváltoztak, hogy

Másodszorra már az opját legyőzte, és ugyanabba a szakadékból lebbab - óhová ötvösen őt lejegyezte a papa - Zabuato új vezetője, és egyre inkább az ekkorralgó gonozs énjét előlterbe helyezett Kazuya hirdette meg a tornát. Ezáltal azonban nem mindenki csak a hírnev és pénz csodája, és sokan közülük személyes érdeklődésük végett indultak a tornára: hiszen a Tekken történet igazából (ha Mishima család zűrés ügyét nem vesszük figyelembe) itt indult be. A játék tökéletes volt, mindenki erőf betélt, mindenki azt nyomta - a Dead or Alive-et ekkor még egy szem láttam, mint a Tekken 2-t.

### TEKKEN 3

Mivel az Iron Fist Tournament 2 egy valóbszemélyes harcú, megajósító volt, hogy hamarosan kiírniak a második tornát is, am végül a következő viciadó ház evet kellett vár-

megyeztek elődelékel, de mégis új szereplőket számítottak, ilyen volt például Forest, Low fio, és Hwoarang is, aki Boek-tanítvány volt.

Az új szereplők megint nagyon betárolták, mindegyiket sokáig mentesen egyáltalán. Mindenkinek bővült a mozgásterületük is, megjelentek a fázis kombok, külön opcióban lehetett őket gyakorolni, és kibővültek a játékokból is. Mivel a stand-up-földözési lévele itt láthatunk először a játékokban megjelölté: minijáték is a Tekken szériában: ez a Tekken Force. Sok figurának kizárólagos kiegészítő is bevezetettük. Végre volt Theater opció, ahol külön megtekinthető a bevezető CG animációkat, amik talán a legjobbak voltak sorozatban, és érdekesek, hogy nem mind komputeral generálta film volt, hanem például volt kézzel készült animáció is. Külön jó pont, hogy volt mentő állomás, az előző két Tekkenből, akkor csak CG filmjét is megtekinthetjük, ja és ez egyik megnyerés különbséget az euro-

mlben érezhető megmutat. Főleg a hátterekre csodálkoztunk rá, de a paráz a karakterek is nagyon azt voltak, igaz egyenértékű Tekken 3 figurák volt az egésznek. Asszem' egy év az első olyan év, ahol Ikerben is kiterítették a tornászok elől, a kettész lenyomott 'H' irányú. Szép és főleg gyors PS2-es kezdés volt a Namco!

### TEKKEN 4

A sorozat legutóbbabb része 2001 júliusában jelent meg az arcokból. Ezt követte 2002 márciusában a japán, illetve 2002 szeptemberében az amerikai és az európai PS2-es változat. A széria egyre bővültebbé vált: Heihachi, miután megjelölt, jött jának az élelt végül csak az mentette meg, hogy ő a átváltozott Devilé, megpróbálta a székfoglaló Opre-t maradványait kivonni a Gonozs-géppel, az elszakított immága ültette egy magasabb léfomát hozzon létre. Mivel sorozatban kudarcba fulladt a kísérlet, megpróbálta Kazuya testének maradványait felkutatni, és az abban költözött gennelgélző zóban osztozni, ahol Japó-fő korlátozás ismét megpróbálta elkerülni. Itt lép be először a G Corporation is, egy másik mammutvállalat, aki szintén gémmunkálatokkal, biológiai legyőzésekkel, kizárólagos kísérletek, ráadásul az óvak, akik Heihachi előtt találták meg Kazuya testének maradványait. Pozitív kísérletként során végül sikerült a újratemetésére a síre keltet Kazuya-t, amit úgy tudt meg, hogy szétvárt a labát és megpróbálta. Néhány szereplő csak egy-egy korbán tűnt fel: Heihachi és a G Corporation emberei, de végül Heihachinként rá kell jönnie, hogy Kazuya csak egy újabb Iron Fist Tournament!-ba indulhat. Meghirdette tehát a következő fődöntőt pedig az egész Mishima Zabuato irányított tettei fel. Kazuya-t ezzel ugyan léteje csillag, de nem csak ő szál be a küzdelembe!

A négyéves felvéte figura kaptak csak szerepet: nem fogok utánaírni, de összesen ébren a második legutóbbi, ezhez hozzájött még Craig Marduk, Steve Fox, Combo, és Eddie



Gorda „táncos”. Christie Monteiro. Lee kapott egy ikerkaraktert, Violetet, és Xiaoyu-t is választhattuk Mihara képeiben, igaz hogy mivel Christie Gorda illusztrátora csúpsa, Combat meg egy robot kőnébűs bójátott mindenki stílusát utánoz Mukojin volt, igazából csak két új karakterrel beszélhetünk, bár én nagyon bejártam, és új stílus hozták. Steve egy valódi bokszos, lehetett vele hajlogatni, kétnyi, rigni pedig szinte lehetetlen volt vele. Marduk pedig egy – meg King-nél is nagyobb ábráz és brutálisabb – pankrator, aki a Vale Tudo stílus gyakorlója. Egész érdekesen vezetődik a figurák történetét, szinte mindenkinél jól saját bejárati személyes felelőssége a küzdelem végén.

Ha az kérdéseinket mielőtt sikított ki a Tekken 4 a végnyel, hát emondom: azért nem a sok győzelem miatt! Túl sok kirólás érte a Tag Tournament, ezért a Namco-nál előzetesítanodnak, nem tudok eldönteni, hogy valójában mennyi indultunk: újból felváltók a régi Tekken karakterek, vagy mint a konkurenciát, elindulnak a teljesen új karakterek. Utóbbi választást, ezért aztán egy kicsit változott a Tekken 4 harcrendszere, bejárték a képe a teljesen új karakterek pályák, a szabványos új karakterek. Grafikai kétség tapasztalhatunk túl nagy előrelépést, néhány effektus és pályá brutális szép volt (dzsungel – vízfelület), mások meg nagyon óvatosan sikerlekedt (fűst, stb.). Megint volt Tekken Force mód, egyes karakterekkel pedig újra meg kellett tanulni járni, nem némileg megváltozott az irányításuk. Visszont a Tekken játékok történetében először online is regisztrálhatók a rekordjaikat a Namco honlapján. Lehet példázású



egyként kiemelték a konkurens veresései játékok, azért a Tekken 4 a magyarázat a helyét, még ha nagy előre lépés nem is történt benne. Az szemre azt a rósa, bár tény, hogy az európai verzió szinte jászhatatlanul létezik is volt.

**TEKKEN ADVANCE**

A GBA-ra kiadott Tekken Advance a Tekken 1 legkedveltebb figuráit felhasználva, ugyanakkor nem a sztori vonalzó illusztrációival, hanem szinte meglehetősen új karakterekkel. A klanc alapkarakterek túl a Harashi is behozták, mint fiktos szereplő. Európaiban hivatalosan is sem jacht: a 2001 decemberi japán premier után, 2002 februárjában nyomatották az amerikai ki, ez a kis képmény, lehatolt Tekken.

**TEKKEN 5**

Ainok volt PlayStation, az biztos, hogy változott a Tekken sztorió. Akki változott a Tekken sztorió, de az soha nem változott eljetté. Az azért nem tudja elfelejtetni, mert a Tekken ez a

játék, amiről mindenkinek van legalább ezer – ha nem több – sztorija. Jámogás is száza meg száz dolgot lád tudnak kézni a mai napig: Hwongon erős rúgósa, Boak nagy kőrángya (amiről az ellenfél hat méter magosra repül, és ha elég gyors voltunk, utána ugrathunk és még irányíthatunk egy harmas kombó). Kazuya nagy pörögte, Nina négyes törése, King nagy fűrszcsozása, annak a végén megfogta és elmozdította az ellenfelet (lásd KO volt), gonkszombináncok: amit álmodból felvette is tuduk, és hiba nélkül felmondunk, bemutatunk börtök, barhol. Kun Kazuma végélen kombója mekkora királygól volt! (Egyes pontból győzelmeiben 307-es háttér csináltam vele!) Yoshinori halokoztassa, vagy korábbiak Law Bruce Lee-s beállítását! Ezek olyan dolgok, amiket sosem felejtjük el.

Azok persze senki ne várja, hogy a Tekken 5 majd megismétli az azt fílinget, mert az lehetetlen. Meghagozzá azt, mert amikor, amikor kizuhart években a Tekken 2-át nyomtuk, vagy amikor 19 évében a Tekken 3-a volt a sztor, mindegyik egyes szemmel meccsre játszottunk. Ho nem bírtuk megvenni a Kiss Jászai perleket, akkor három héten végig néztük rajta a haverok, ha meg a Tányér Ódon minimal energiákkal kezdte Kazuya-val a nagy pörögést, és csinált egy Greatot, akkor kibujakoltak a világból is szegényekben. Egyszerűen akkor minden egyes küzdelem vére meg, minden meccs volt kellett nyerni! É s mára képményről kívül is elszakadunk az indulat. Soha nem fogjuk elfelejteti, amikor C Juhoveron (aki egyébként igen belemenne a Tekken), baromi rossz napot fogt ki, és Team Battle-ben a Boakok nyertek valamit le – perleket. Ezt a mai napig felemlegetjük, mert elég nagy közönység előtt csináltak be, de látom már a Tekken mint a kontrollert a földön szőz, és átváltamból sűrűsbe tartkáló idegromatnál kapott embert is.

Aki nem jászotta végig a 4-et, az pátolja a hányaszogát. Ami viszont számunkra érdekes belőle az a Heihachi – Kazuya – Jin trió végig küzdelme. Persze kiválasztást embertől független módon alakultak, az események a Tekken 4-ben, de a lényeg, hogy Jin a győztes után magára hagyta a földön heverő apját és nagypapját. A Tekken 5 sztorija pedig pontosan itt kezdődik: a leggyőzelet Heihachi, és Kazuya a Mishima Zaibatsu (később: Jinn Honmaru – a G Corporation megbízásából) – a Rowen (zöldös-bérgyilkos) jocke, Jack-5 robottereszter támogatja meg. Egy pillanatra úgy tűnik, apja és fia megtalálja a békét együtt megkötve béké a gyilkos küzdelemben, és felvették a harcot a Jocke-k. Kazuatazon most sem használja meg a szörnyét, és a döntő pillanaton, saját szabaddalás érdekében feladja apját. Kazuya Devikent növesztett szörnyével lelékel, Heihachi pedig maguk alá gyűri a Jocke-k, majd egyébként beindítja a helyben hagyott robotanyaggy detektorát. A robotok lemozdítják a földet, és mindenké megismennül, kivéve az epizódtémán a bizonyos színter dráma.

Rowen pedig jelenléti tesz a megzabolás. Heihachi Mishima... halott! A Mishima konzern egyébként a Tekken 5-ben a világban, ám a birodalom mégsem zuhan össze, úgy tűnik a hátterben megváltozó világ átvette a Zaibatsu irányítását. Egy hónapnál az apját a Mishima Zaibatsu finanszírozású kutatóintézet, ám a minden megindulhat a 5. Iron Fist Tournament.

A játék elején a CG animé legjellegzetesebb színt az agynak: láthatjuk az előbb említett küzdelemben, és a roboton is, az időközben szülőkébe jó „Heihachi Mishima... is doad” mondat, majd a régi és az új karakterek is bemutatkoznak nekünk. Készenlélen tény, hogy a Tekken 5-ös, lényegében a sztorija, pródi direktori munkálta készült megadja a játékos az alapghatolna.

Rögtön az első pillanaton, ahogy álmúli a játék, belül a régi tekkenes hangulat, hiszen mint a Tekken 1-ben, most is egy kis úrbíráj felvilágosított megjelölték be az újikat. A szokásos tekkenes menüben (lás: a Select a kámpus már az első rész óta!) pedig a következő játékmódok találhatók.

**Story Battles:** a sorozat minden adagjánál komplexebb és tartalmasabb történetes-bunyós része (a győztes meccsüket egyelőrekként arany (G) jór). A Tekken 5-ben ugyanis is a legelső legkorább részletéig ki van dolgozva az összes karakter története. Ezért a sztoriót, előbb a játékmódban ismerhetjük meg, jászhatók végig, és nem azt tudni, hogy mindenki más-más időből indult az 5. Iron Fist bajnokságot! Most már csak az első meccs, az epizódot van a végén CG animációval, hanem minden egyes karakternek van egy vagy két olyan ellenfele a Tornán, akhez történetileg is kapcsolódik a játékmódi egymást, vagy személyes sírrelmetel rendelkezik, esetleg valami igaz poénos jelenet segít ki látni, és ott készített extra párbajcskék, jelenet, néha még plusz CG animáció is történetek, közelvélet a meccs előtt és után. Akkorra is visszatér tehát végig a játékok, előre semmielőtt sem érdemes elnyomni a menük előtt dumi, hiszen ezekből a bonus játékokból ismerhetjük a sztorit, apját részleteit. Ami egyébként: az a rendszerben rákér, abszolút kénytelenül gőrgők a szempárlékkal történő események, és a meggyeresek is a új játék Tekken



Szávól ezt az érzést a Tekken 5 sem fogja visszaadni, viszont annyit már most leszögezhetek, hogy a Tekken ötödik részére a Namco annyira összpontosított meg, és annyira összpontosított a játékok, hogy nemcsak a sorozat és a világ legjobb veresései jászta le belőle, hanem szinte meglehetősen új fílinget hozza a játék, mint a hősköriben az előzők. A Namco és Tekken tehát visszatért, és az nem csak visszatért, hanem egy egyszerűen maadottat kiemelt a SoulCalibur kezsebb a jogan, és szírián a padóra küldött DOAJ fejtől a koronát, hogy aztan elfoglalja a jál megérdemelte helyét a trónon.

**MISHIMA ZAIBATSU**

A többesre emeltette Mishima Zaibatsu egyébként a Mishima család által alapított, mára már globális miveltet által pénztárgy birodalom. Most hogy azt tapasztaljuk, felcsúszk a egy kicsit a sztorija: ami közelvélet a 4. Iron Fist Tournament után kezdődik

3-od ideig. Humorosok, tróppások, pl.: Xiaoyu eddig megit csak kézzel rúgott anime. Azt, hogy ki méltó is indul a tornán, majd a szereplő bemutatásánál némi részletező hangot, bár lehet, erre csak egy képségre lehet kell az.

**Arcade Battle:** a Tekken 5 játékmere verzióját kátozóhatjuk meg a saját felkeltés kényelmével: meghagozzá igen egyedi módot, hiszen a Namco megpróbálta a valódi játékmere hangulatát átélőpárolni a TV-re. Akki. Miről is van szó? A új játék mindenki kiemelté Tekken nébírásról egy prótiti, ami alapján aztán itt az Arcade-ben regisztrálva lesz, ez az a nével is rangját kezdjük meg a játékok. Ha kezdő vagy, akkor bejinn nem jászta kéz a nevedet, aztán itt az Arcade módban 9-kyu-szteni kezdés, ha eleget nyersz, 8-kyu-s leszel és így tovább, aztan órámsz dan fokozator, aztan a győzelmekkel lépésköz felélek a rangjaidat. Az ellenfeleinket most megp-erleked, hanem szemük néckével használjuk, kifőrtök rangi, virtuális játékosok által irányított játékos. Olyan az egész,

mint amikor a japán játéktérlemben össze van kötve monduk harminc Tekken 5 automata, mindegyik elélünk, és a srácok nem a gép ellen játszanak, hanem egymás ellen párognak. Nem tudom, hogy a becenevek és a hozzájuk tartozó eredmények mennyire valószínűek, azaz valóban az árkielégítő lehet-e dicsőre az adott, de ha igen, hatalmas érzés lehet annak, aki rátárlal saját magára a játékokban. A kiadatokkal egybeként a legelcsúszottabban ragnak kezdjük, és úgy három-négy menetelent ki lehetünk felelő, a kiemelt meccsekkel külön jelzik is nekünk egy félórát. Nagyon érdekes és baromi jó, hogy a menetek után a D-paddal választhatunk magunknak a játékos virtuális srácok közül, igaz élel nem lehet, de az általuk irányított karakteret, és annak rangja fel van írva. A bunyókra soha nincs vége, nincs fölényesség, addig játszhatunk, ameddig akarunk, vagy amíg el nem fogyunk az ellenfelek, bár ennek a valószínűsége egyenlő a nullával. A menetek meccsüket egyként itt is Gy (orany) jár, mennyiség és az ellenfelekkel pedig nagyon függ a sorozatban létező ellenfelek nehézségétől. Nagy királyság ez a mód.

**Time Attack:** a gyorsaságon van a hangsúly, minél hamarabb le kell győzni az ellenfeleket. A különféle játékbölcsesek erre a játékmódnak nem érvényesek, nem lehet tehát könnyíteni a játékon.

**VS Battle:** két ember ellenfél játszhat egymás ellen, az utókat egymáshoz ellent, illetve a gép a döntélenként is számot tart. Senki nem jessen meg, hogy a pályák névvel elkészítve trambon párognak, a jobb-bal irányokkal lehet köztük váltogatni.

**Team Battle:** a szökös csapatbányó, amikor egytől nyolc szereplő játszhatunk ki. Nyomhatjuk a gép ellen, de egy embert ellenfél ellen is. Fozza kis mód ez, kulcsjáték a hővesek.

**Survival:** a Válasz az élel. Egyetlen energia cikkkel több gépi ellenfelet kell lezavarni. Ebben a módban szintén nem érvényes a game settings beállítások, azaz nem követhetünk a Survival módban. Vázzint minden menetet után, egy kicsit visszatartunk az elvezetett energiáktól.

**Practice:** a gyakorlás minden eddiggi próbák és összeszedettség. Beállíthatjuk az ellenfelek viselkedését, kereshetjük hát analízist, és még sorolhatunk, de itt minden opció annyira egyszerű, hogy nem igényel külön beállításokat.

**Tekken - Devil Within:** a jó hang Faza mód új kiadásban. Nagyon új kiadásban. Vázzint játékok. A szörjörj szörjörj Jinnel nyomoznak a múltja után. Ez hatalmas helyszín van (Mishima Zsoltosa, vagy G Corporation labort), és az Ogre bűvölyhöz kért szolgáló és romok), amik még külön alapokra is alapoztak. Az irányítás kicsit megváltozik, pl. tudunk ugorni és duplázni. Van egy röhlő Devil energia csúszkái is, ami segítségével átvál-

tozhatunk értekből egy pillát, másrészt bejött válaszható szereplőnk Jin, plusz második alkalommal egy csomó egybeként csak megvárosolható tárgy is összeszedhetünk.

**Arcade History:** azért is egy páros pont a Nemzöki Itt ugorni a három első Tekken játékműtől valószínűségi nyomatokból. Ah nem látta az őseket, most bejöttök: nagyon babos kis bonusz opció ez.

**Theater:** a behozott epizódokat, prólogokat, videókat nézhetjük meg, illetve a zené tröckei is visszajátszhatók.

**Customize:** itt tudunk profilt készíteni, és itt van az is, amit mindenki használ a Tekken játékokban, azaz a valószínűségi. A megnyert pénzért mindenkihez elvehető különféle tárgyak: zsebkönyveket, új frizurát, kiegészítőket, lábbelieket, kardot az oldalra, shogunt, kiegészítőket, szavó szövegműtől kiegészítőket. Valószínűsége a ruházat színén, és a legutóbbi karakternek extra kozmetikum is vehető az árak ugyan elég borzas, de pl.: Yoshimitsu avató csak simán megéri a pénzt. Egykellente minden karakternek vannak speciális kiegészítők, amik még lassabbá teszik a dolkákat, de árt óvat. Pl.: Law'sot a Bruce Lee's nuncsuk. De megemlíthetünk Jinnéket, a fehér szökös itemek is a glóriát, amittl fúzta Angel szék. Mondjuk, a fehér szökös itemek is: megnehezítjük, milyen lenne Heihachi öregpós avatószökösében, borzszökösét a hátán, vagy jókai ruháitól Devil Jinné, hosszú

kénti is globálisan a második legrobbantó játékszereplők tartom (ráadásul Guo Strike után J), de Devil Jinné még rá is pazarolják a szökös, ultra-mega-közzel le a fűlökökben. Az új szereplők, mint ez idáig mindenki, természetesen, különösen beállítottak a Tekken-virágzatban, szövegmenetek, feltevések, megelégedések, harc stílusokkal nem élveznek, hanem egy ellenfelel: hozzátesszük a játékok.

Másodszor minden szereplő újíthatóvá és újítható. Jock(5) még soha nem nézett ki ennyire brutálisan (a teresznai csúcson, mintha csak az egy McFarlane's egyből lepett volna ki valamelyik Spown képzőművész). A minden játékon átközlő Yashimitsu még soha nem volt annyira bonyolult (jó, de megjött a Tekken 4-ben, ahol már rovárszörjörj is volt). Book De San megajátja? Kozya már-már vampíro pározzó kinézetét? És még sorolhatunk a végtelenségig: mindenki új ruhát, ruhákat kapott, újíthatóvá az arcaikat, a frizuráikat. Paul Phoenix is végre visszajött a játékba (ezt látni jó), de kiengedhet jól látni a Tekken 4-ben a kétféle új arc harcaival mindenki egy koszos, hatalmas roncs volt). A karakterek nagyobbok, több polgárolt álnok, és feljavították az animációkat is. Egyrészt minden teljesen új: a bemutatkozás és a menetek végül pózálóssá elkezde, az odamondogatás az a teljes lecserelek, megújított minidienki. Végre Xbox minőségű részletesség és kidolgozottság!



tozhatunk Devil Jinné is. Egybeként a játékos nagyon komplex, komoly és összetett, a vége felé hosszú pályafutászatokkal megdolgozik, és több az ugrolás, mint a bunyó. Ezekkel még kapcsolókat is elvételek kell a helyesre játszhat nehézségekkel, hosszú objektumokkal, új-ékeket begyógyítani, és van még egy csomó más feladat is. A játékok elég hosszú, jó három és fél óra min végigjátszást, vannak fölényesség is (jóga Jack, Ogre kétszer, Heihachi Kinok, meg egy furcsa szerkezet, ahol leginkább az ügyességünkre lesz majd szükség). Amíg hosszú játékok elég unalmas a bunyó, meg a miközben, még szerencse, hogy lehet közben menteni, ki haverom egyhuzamban le-nyomtam, és a végre nagyon beakadtok. Egybeként számított, csak 14 lórást ellenfelekkel kell megküzdésnek, azt Jack-szer, robotok, hatalmas élelemények, egybörök, a testünkön márvány csokoládékat iszogatni. A végén már szinte felváltva kell a lórást ellenfelekkel kell megküzdésnek, azt Jack-szer, robotok, hatalmas élelemények, egybörök, a testünkön márvány csokoládékat iszogatni. A végén már szinte felváltva kell a lórást ellenfelekkel kell megküzdésnek, azt Jack-szer, robotok, hatalmas élelemények, egybörök, a testünkön márvány csokoládékat iszogatni.

hejlett szövegmozgató. Vagy vízszintesleg Kazuya-nak szörjörjök szövegeket, völsz farkat – és már kész Devil Kazuya. Ah, azt hányókatk idáig a Tekkenből, most ez is megkapták, egy szöveg le legyen!

**Options:** a szökös beállítások, amik köztük csak a progressív szöveg emelémnek külön ki. Egyre több játék használja ezt a módot, a Tekken 5 is csak létezik, és érdekes jó a japánok feltevéseket kiemelték, hogy anno már néhány japán Dreamcast játékokban is megkapták ezt az opcióit. (pl.: Rent A Hero-ban), amely játékok miatt döntömet végül a progresszív és a natural szöveg is tudó TV mellet. Ennek itt is jó használati vettem.

**KEZDŐDJÖN A KÜZDELEM!**

Nézünk, mitől élünk. Először is kapunk 30 + szereplőt itt van az összes aktuális kedvenc, a meghatározó játékok. Ez azért irók 20+T, mert néhány szereplőket megint van kiemeltük, pl.: Christie-nak Eddy Gordo, vagy Kumonak ott van Panda. Miveljöttünk a né megjelölés, akik nincsenek külön feltevése a karaktervezető képernyőn, viszont benne vannak a játékon. Ez a hominc plusz egybeként nagyon meglepő szám, itt van szinte mindenki, aki számít, csak a Tagon voltak többben. Mindégyik előző részű feltevést itt hoztatolt, de kapunk persze azért új szereplőket is választható az imedon labortban, van, aki mintha csak valamelyik Penge filmből ugrott volna elő (ez persze a válaszható ruháját is nagyon figyél), aztán itt Roger – az anyjó erszényéből bakozko – ha is: Roger Jr. A kínai Feng Wei is új beállít, nagyon bírósák, kiemeltet nem ismerő Roger, szörjörj mindenki hamar megismerjük. A szökös Kazuya-ról szörjörj a neve mindenki elénk a kiadással az alapján pedig akár egy tovább fejlesztett Jin Kazuya is lehetne. A végre hogyan a szövegbe legjelölésből Devil Jinné, Jinné egybörök

látunk PS2-én Baroni két a szörjörjökben is mindenki a PS2-vel játszani beszél kintul koraszól, japánul, vagy egy angolul. Meg Kuma (dörmög) és Makujin (szövegírő) is kapott hangot. Egyetlen hibárák közül csak jelentémi van: a menetek végén a padlóra kerülő figurák egytől-egyig mind ugyanazt a „végső-rángós” mozdulattal produkálják.

Kapunk ezen felül még minden fúzz teljes új, és szövegmozgató pályát is. Kizárhatjuk ajeit lelkétől ahol megjelöltünk innen, több szöveg és kizárhatjuk ajeit lelkétől, ahol minden mozdulatuink aranyképek rugdosnak le a szereplők. Verelhetünk játékban, ahol a hátterben pingvinok csúszkálnak a jégen, vagy bunyóztathatunk egy gyönyörű vízessé álló, esetleg egy (lha) vírángos kertben (ez csodaszép), egy lények templom udvarán, egy hatalmas szökösárnyaszobor egybeként, egy szökösben. Azt úgy mondandom sem kell, hogy minden pályánk zajlik az élel a hátterben. A kedvencem persze Devil Jinné koldorás pályája, ami azóta is, hogy brutálisan szép, meg a zenéjét is megborzong az ember: mintha csak a Paradise Eve fölényességében a muzsikailek kerentik volna újra. A pályák végezet, a szökösben vannak csökevények, ami látványosan tűnik, de ez nem csak látványelem, az ellet tölük szörjörj. A helyszínen a szövegek beszövegtünk, az ellenfeleket, illetve van egy olyan effektus is, hogy amikor felhőzök vögnék valakit, bármilyen is a tolat, feltűnik, hogy vögnék. Kivételként egybeként sem töltöm, nagyzerint és haragdosom mind, az élelben marok, és a ritkas keret a vízszökösökkel pedig zsevközök, nagyon a határán van a PS2 kiadásban minidienki.

A játékszökös, és az irányítás is hatalmas fejlődés a Tekken 4-hez képest, most újra a régi Tekken 3-as gyors folyamatos bunyók kapjuk kézzel. Minden szereplőket megmondhatók a mozgásuk. Kézzel jöhet még mindig megjelölhetők a nagy-kerent, de jöhet a legutóbb szereplő rugós feltevése kombináció is visszatértek, és nem is teljesen ugyanazok a feltevések, mint megakoztak, akik minimális változatosságot. Ugyanakkor bőví-

letti is a repertárt, van, aki szabvány-számaim magyára is képes. Mindenképp kapni új mozgásokat, counter ellenőrt, amelyek új frézise is vannak, és az új szereplők, új teljes egyedi stílusú kizárók (Asuko-t kivéve ugye), őket – mint a Tekken 4-ben Steve vagy Marдук siluszt – most is az alapokat kell betárolni. A buffering technológia még mindig über alles, ha megtanulni a kombinációkat, polon egyzáró meg a fő létes kombinált is bevinni, hiszen a gép megjárogja/letárolja a sorrendben leper-mottó okciókat.

Az is igaz együttélés még mindig, ami a Martin egyszer már leírt: hogy új minceken úbrázolják harcosok, mindenképp minden-képp meg lehet fogni, csak meg kell tanulni a figurákát játszani. Az „Jokerkarakter” problémája viszont eltűnt, jó példát erre az Anna-Nina páros, akik az idők során egyre jobban ki-külrőztek egymástól, mostorra pedig már szinte egészen más stílusban nyomulnak, de akár felhozhatunk a Boek-Hwarong dalt is, akik bár mindketten lassúak, de csak teljesen más formában játszóak és mozognak.

A Tekken 5 minden eddigi Tekken játéknál nehezebb: még kín-nyi fokozaton is képes megzavarni az embert, a főszeleppel pedig egy ritka nagy csúsról kezd.

Sajnos a szereplők, adatok, kizárások, műlök-jelenik, in-dokáció ismeretéhez kellene legalább még két oldal. Ha zóid

keddi, és óvatosa a Zabuho lélet az irányítást. Japochi visszavonul, ám amikor értesül, hogy a Zabuho-t kizárókat célközi is fel-karja használni, ímst szembesíteli vele. Hehachi másodszor is legyőzte, és Homaru-n egy földalatti börtönbe záratto, ahol évfőzedelet rohad. A Homaru-n kizáróban azonban megzavartatja béklyóit, és kizababóttá magát a langóba kufatkoz. Egyelőre rejély, hogy homaru az ember-félti és, az azt is homoly láti, hogy mi történt vele a börtönében ott, valami arra sincs magyarázat, hogy milyen feltározás szörny és gon-rosz az szállo meg ezt az egykoron nemes kélt embert. A magzást Japochi-nak egyetlen célja van csupán: minden ele-temért először.

Persze nem ilyen egyszerű a képlet: például Wang Jirei-t a maga hívó meg az 5. Iron Fat Bapokajug; emberi énjé még reménykedik, hogy az öreg barát majd megzavartatja a zsenit, mielőtt az szörny teljes-ten évszáz felett az uralmat, végezte vele. Többek között Wang Jirei meggyerése is no-

figgellellet. Engem személy szerint nem túlságosan érdekelt, hogy a SoulCaliber-ban Gonvaw Cszabiv hány kártyát lehet megváltani, mint ahogy az ez érdekel, hogy a csak a cső-csőrök elhíresült DOA Ultimate-ban, ha kikötök Jumbo Jolant az ablakon, akkor haharhánom mellet repül, és utána lehet ugrani. A **jelekészlet jätékben semmi más nem számít csak a multiplayer.** Mert valójuk is, egy rábó után elfogynak a veresétek meggyerések, a harmadik rópas már unalmas kártyakéti játszani, egy hét játék után pedig csak a figgellellet tudnak örülni annak, ha sikerült behatni Lupufi

Survival a Team Battle, a felhúzóható Devil Within, a vásárolási lehetőség, a féljait grafikai motor, a gyönyörű pályák, a har-minc plusz szereplő, a kibővíthető mozgásrepertárt, a gyönyörű és poénos meggyerések, a fantasztikus zenéi alkotások. És itt van az régi jó öreg „most hagyjál, nem érdekel, semmi másral nem tudok foglalkozni, mert szelvet az úgy, ha most se nyem” Tekken erítés, az a „legszépségteljesen beleverem a TV-be egy vesztés meccs után, ha viszont nyertem, a mennyekben érem magom” hangulat, amire régóta vártunk, itt Tekken ra-jongók.

Lehet persze vitározni azon, hogy vajon a Tekkenben látjuk-e a legzsebb börtönföldet, hogy más játékokban nem csillagok-e lét-hely a karakterek, egyes figurák mértéke mincekre kézőse-vo, mások izomzata nem lehetne-e realisztikusabb, de szerintem teljesen felesleges.

A Tekken 5 a PlayStation 2 határait fészegeti, alul-alozing nél-ki is (vagy netán hardverben vannak az élek ésimárvól) magy-ven a konkurenciát, progressve szorban pedig afelelősebbé látvány nyírt, nem hiszem, hogy lenne olyan Xbox, vagy Game-cube tulajdonos, aki ne lenne szőny, és ne rebegne hálai-mát, ha lenne Tekken 5 az ő gépükre is.

Hogy mi nyújt nekem a Tekken 5Ō Ony Erőzet, mintha egy évék óta nem látok gyermekkori barát kapcsolattal volna be hite-



lompát kapok a jövő hónapban szívesen foglalkoznék még vele, és meg az első Iron Fat Tournament előtti időket is összefoglal-nám (mint például Hehachi az egyetlenek nagyon fontosan már el-borcsosult – pl. „látok kínzó” – rit a szexológusok ötvényen, ki mi-lyen oldal változta be a Bapokajugokat, milyen kórház illate-ba-rikk kapcsolatok fűzék egymáshoz a szereplőket, esetleg mélt-nyait újgymást). Csak a Tekken 3-ról oldólatok lehetne imi: min-den egyes szereplő története meggy egy miszt, most mégis csak egyből-vel szerepeltek foglalkozni, a Tekken 5 előgymáztól. **Japochi Mishima**-val. Az öreg Japochi-nál keményebb ficókat él sem tudnék képzélni a Tekken 5 betétre, már maga a név is nagy csúszárog: Japochi, még kimondani is élvezet, pont olyan zseniális, mint a Devil Jin-Devil Gene szőrőrdókat, amit ugye az angolban pont ugyanúgy kell élni, mégis az egyik a kedve-re karakterem, a másik pedig a benne még gonosz gene jelétől. Japochi Mishima Hehachi Mishima apja, tanította is őt, ám gyer-mekkorában meg az unokáját Kazuya-t is. Főtalán barátai szállók fűztek. Wang Jirei-ház és Armer Kinghez. Japochi tudta a Mi-shima vívónál akármely, és megpróbált véget venni neki. Vegül a szőjar ha ádózatát eszt: összeapokák a Hehachi győzelembel-



gyon ütős, és igazán megható, ahogy a végén a két öreg barát beszélget (Devil Jin meggyerése meg aztán ultra brutál!) Japochi egyelőre a legzsebbébb főszeleppel, akivel idők találkoztunkok a Tekken sorozatban: drága nagyokat sebes. Kizáróggal levek ki magzából, visszatér az energiát, és pák-pókó kizárókat néhány ütőssel. Van a játékban néhány olyan karakter, akivel egésze-zen nehéz csak kivégezni a talát. Japochi-t egyébként nem siker-ült megnyágnom, pedig nagyon kíváncsi lennék az ő történetére is – lehet ezután, hogy nem is változtató karakter, bár gyanús ne-lem a játék elején az az állítólagos lovászás jétek, emlékeink csak vissza a Tekken 1-re...

## HEIHACHI MISHIMA HALOTT, DE A TEKKEN MÉG ÉL

Bár lehet, hogy Heihachi Mishima halott (egyébként nem ), a Tekken sorozatot viszont egyáltalán nem kellett volna tennetni a kicsit boldk sikerült meggyeké rész után. Nem szeretnék felesle-gesen visszaköszölni, de a Tekken 5 – a Tekken 10. korzós-les évfőrdőlőjén visszatérne – egyelőre mindent ver, platformál

Anna százelelvenharmadik ruháját. A jó multiplayerhez pedig a következő összevethető kellene: fantasztikus karakter-ek, követeles irányítás, izo-nyírt mennyiségű behatolható mozgás. Ezért évezetes egy Killer hisztéit játszani, és szimpotikus használható sze-replők hiányában eszt bukás nálom az omgja a Virtua

Fighter-féle harcrendszert koppolták DOA. A gyönyörű háttér-ek, a szuper realisztikus szereplők, csak hób a tartón, mint ahogy a történet háttér, a különböző játékmódok, a megvártóható eszték is felhőgatók egy-figa bonacsókat. A Tekken 5-ben mindezek meg vannak: a szereplők már a kezdetektől fogva imádnivaló gyilkosok, annyit öltel van bennük, hogy – akárcsak a GT4 vs. más autóversenyek közti konkurenciától nézzék – kár is belefogni egyéb veresétek jétekké helyettesítébe, mert karok-terek tenen egyszerűen lehetetlen kiűzőbenlenni azt a felhőzást. Minden szereplő kiképzésben elhaladó, egyedi fazon, oklálak ha-mor azonosulni kell az ember. Az irányítás zseniális, sikerül a teljesen eltérő harci stílusokat egyfajta irányítási metódusban te-őni alá hozni, mindentelre megalkuvás nélkül. Az embereink ráadásul nagyon kényelmeltek, mindenképp van ellenzere, és a mozgások végfelhőzatalon sora kizárólag melérik a tartalmas kizárózkodás: még lehet után is meg tudjuk egymást leg-egy-egy új mozdulattal, kármódszál. A bűnyök gyorsan folya-matosan ösztön szinten zojlanak, reflexből hátráthat és vissza-komáthozhat. Ha csak a VS Battle kért volna fel a korongra, már akkor 10 pontot érne a jétek, mert kettőn multiban meg-lyegetlen. De ezen kívül itt van az összesen szor módus: a ki-kepézetben megújul Arcade Battle, a jó öreg Time Attack a

len az ojtómén. És ez a gyermekkori jó barát jétecsok jó évjárt, jó pinácsolást, altnak az evék csak jót tehet, és ohajvny meggyerősdőit, csak tovább érlelődés. És így évekkel ké-zebb, értebbben, komolyabban is képes arra, hogy visszalé-zők, elmélyüljön gyermekkori emlékeinkben. Badarság lenne per-sze az hinni, hogy a Tekken 5 egy műltó révedés, ömögási is-melől, farkóba harmpó kigyó lenne, a Tekken 5 maga a jóv, zseniális megmaghatolható meletém, amit egy évizádon keresztül ezétekel a Namco kizárócsőrdőlőben.

**És hogy mi a Tekken 5 világjában? Minden veresé-tek jétekké legjobbika.**

Devil Japochi

## TEKKEN 5

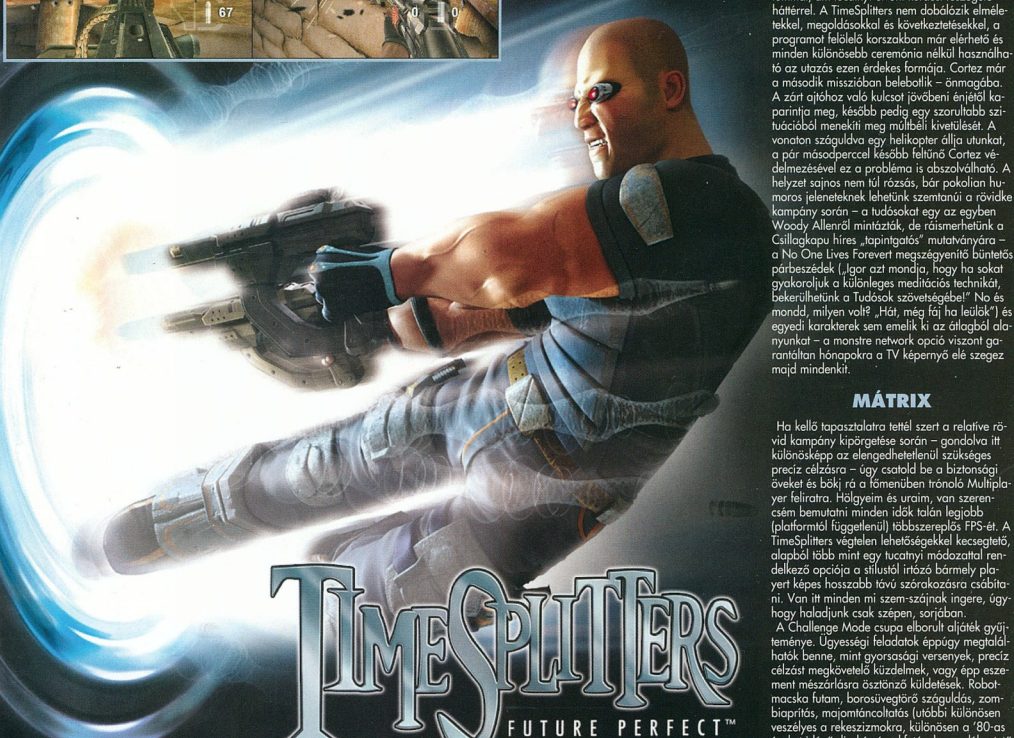
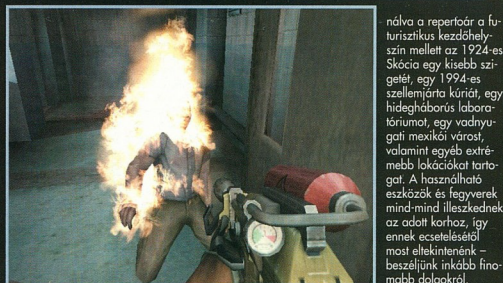
NAMCO

MÁS VERZŐ: JELENLEG NINCS	
grafika:	kiáló
játszhatóság:	kiáló
szaurotság:	kiáló
zene / hang:	kiáló
hangulat:	kiáló

1-2 játékos, 10-15 perc  
memória: 2GB  
a dalok iránlyú (dual shock)

✓ a világ legjobb veresétek jéteke  
x a mászkáló játékmódot ne egyszerre próbáljátok lenngemni

# 10 pont



# TimeSplitters

FUTURE PERFECT™

1998. Az év, amikor a játékipar fogaskerekei kiugrottak a helyükből, hogy egy még csak kialakulóban lévő gépezetbe illeszkedve egy új korszakot hozzanak el. Az átörésk a globális internetpenetráció és az otthonokba vándorló PC-k mennyiségének robbanásszerű növekedése hozta meg. A cybertér megnyitotta kapuit a kalandozó vagyó fiatal lányok/fiúk előtt, mindenki a még gyerekcipőben járó, a nagyüzemszerű számúra is emésztő World Wide Web kusza szatornátúrkézte. Bár már korábban is volt példák kizárólag multiplayerben található produktumokra – elég csak a grafikus elemeket mellőző MUD-okra, vagy a stilusretentív Ultima Online-ra gondolni – a németül-deszidás lépést az Everquest, majd az alig pár hónappal később érkező Quake 3 tette

meg. Utóbbi anyag az elmaradhatatlan id-techinika revolúció mellett az FPS-ek ridég szabályvilágát is szaktolta. Carmack és gárdiája nem volt rest en bloc mellőzni az elfogadható történettel rendelkező szingli opcióit, így a Dreamcaston is szép sikereket értett game a magányos farkasok számára mindössze egy botok elleni tornát tudott felmutatni, a házilági powerplayerek viszont a későbbi módifikáció áradatnak köszönhetően tengernyi módban apríthatták egymást napestig. A jósolt bukás helyett az alkotás bombasiker lett, halása mindmég érezhető. Számos követje akad az éltel évek során, de az Unreal Tournament leszámlát nem mellelő kihívóra, egyetlen projektet kivéve: **TimeSplitters**. Kétkeménylan vagy osztott képernyős móka, izléses körítések, könnyen kezelhető irányítással, kiforrott köddal. Kétség sem férhet hozzá, hogy a HALO mellett a konzolos szcena legnövösebb lovoldója a *Free Radical* gyermeke, mely egy

korrekt folytatás után elérkezett a harmadik epizódhoz, jó előre beharangozott egyszemélyes kampányról és immaron vasos online képességekkel.

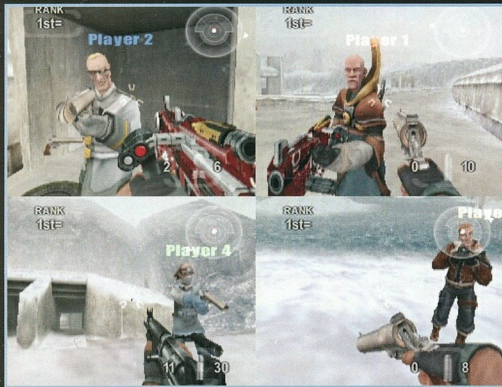
## BACK TO THE FUTURE III

A cselekmény ezúttal is az időkristályok körül bonyolódik. Az előző epizódból már ismerős Cortez épp hazafele tart úrhajóján, fedélzetén a kulcsfontosságú kövekkel, mikor baji éri: a TimeSplittersnek inváziót indítottak a földi bázis ellen, a sors pedig így hozta, hogy tar fajjú hősünk járműve egy kisebb technikai malomnak köszönhetően a központtól nem messze, a tervezettélt elérő megadással landoljon. Nincs idő felteszlni, az akció azonnal kezdetét veszi, s 11 kemény pályán át egy pillanatra sem hagy alább a puskaropogás. A változottságra nem lehet panasz: a temporális térháló réseit kitasz-

nálva a repartíció a futurisztikus kezdetélszín mellett az 1924-es Skócia egy kisebb szigetét, egy 1994-es szellemjárta kúriát, egy hidegháborús laboratóriumot, egy vadnyugati mexikói várost, valamint egyéb extrém helyeket látatgat. A használható eszközök és fegyverek mind-mind illeszkednek az adott korszak, így ennek eseteléseit most eltekintünk – beszéljünk inkább finomabb dolgokról: időparadoxon. Mesterkelt megfogalmazás, könnyen érthető tartalommal, ám túlcavat any kérdést feszegető háttérrel. A TimeSplitters nem dobálózik elemletekkel, megoldásokkal és következtetésekkel, a programot felélelt korszakban már elérhető és minden különösebb ceremónia nélkül használható az utazás ezen érdekes formája. Cortez már a második misszióban bevetett – immáron. A zárt ajtóhoz való kulcsot így szorultabb szituációból menekít meg múltbéli kivételést. A vonaton szágulda egy helikopter állja utunkat, a pár másodperccel később feltűnő Cortez védelmezésével az a probléma is abszolválható. A helyzet sajnos nem túl rozsás, bár pokolban humoros jeleneteket lehetett szematálni a rövidke kampány során – a ludásokat egy az egyben Woody Alanról mintázták, de ráismerhetünk a Csillagkapu híres „apátigatós” mutatóványára – a No One Lives Forever megszegettő büntetés párbeszédek („Jár az mondja, hogy ha sokat gyorogunk a különleges mediációs technikát, bekerülünk a Tudósok szövetségébe!” No és mond, milyen volt? Hát, még faj ha leülök”) és egyéb karakterek sem emeltek ki az előzőből annyit – a monstre network opció viszont garantáltan hónapokra a TV képernyő elé szegez majd mindenkit.

## MÁTRIX

Ha kellő tapasztalatra tettél szert a relative rövid kampány kipróbálása során – gondolván itt különösebb az alapvetően szükséges precíz célzásra – így csatlal be a biztonsági öveket és bók rá a főmenüben trónoló Multiplayer feliratra. Holégyen és uraim, van szerencsem bemutatni minden idők talán legjobb (platformtól függetlenül) többszemelés FPS-ét. A TimeSplitters végtelen lehetőségekkel kecsegtető, alapból több mint egy tucatnyi módzattal rendelkező opcióra a silvettű játékos bármely playert képes hirtelen bávi szórakoztatás esábitani. Van itt minden mi szem-szájnak ingere, úgy-hogy haladjunk csak szepen, sorjában. A Challenge Mode csupa elborult aljáték gyűjtemény. Ügyességi feladatok éppúgy megtalálhatók benne, mint gyorsasági versenyek, precíz célzást megkövetelő küzdelmek, vagy épp eszert megszállásra ösztönző küldetéses, robotmaszka futam, borostyánjáró szuszulés, zombiapírás, a reaktívintózatás (utóbbi különösen veszélyes a megmentéshez, különösen a '80-as éveket idéző diszkós álmoktűsokra emlékeztető alafestő zene miatt) – a repertóár eszméletlenül tágas és mint káthé, pokolian szórakoztató is. Az Arcade címke két almenüt rejt – a Liga névhez hűen egy globális tornát tartak, meghittározzon futópályát a játékosok által választott, az aranylókozatkoz, bebeszélésével nyitlik meg az ut rejteit karokért, tárgyak, fegyverek és szintek felé, így a foztál kipróbálása után érdemes előt az opció nyitjato lehetőségéig. Network adapter híján az online harcmezőre felcsalokozni nem tudó, vagy épp közeli PS2 tulajdonos ismerősédd nem rendelkező egyének számára maga lesz a Kánon az Arcade ág – stílusban – Arcade részben. A játékosok többé-kevésbé menüpontja tartalmazza a létező összes multiplayer módot, természetesen szabályos listázással. Pontosan 13 (!!) különböző szabályra épülő komplex rendszer csábítottak előldökére. A Deathmatch, Team Deathmatch, Elimination és Capture the Bag mód viszont különösebb magyarázatra, a maroknál nemcsak firtogtat meglepéseket. A Bagoly:ben egy táská cipőse a cél,



a lehető leghőbb ideig, a Shrink egy rang alapján összeállított kompetíció, a Vampire-ban a folyamatosan csökkenő előzetes pótlását kell megoldani az ellenfelek mozdulásai legyilkolásával. "Levegővétel". A Jozsefvárosi piac fészkesvendége próbálkozhatsz Thief álcával (tróféagyűjtés), az óviban kidobást kultiváló a Virus felíratra katintva élhatsz ki elfojtott vírgyújtást a BKV ellenőrk Zónákra foglalkozhatnak és feltehetően, a rómaiaknak a Gladiátorok küzdelme jutott, az überlámának a veszlest segítő Monkey Assistent jár. A végére hagyom a legfrissebb darabot. Assault. Adva vagyion egy hatalmas építmény-gyátelep, börtön, hotel – valamint két csapat. A grupp egyik fele a védő szerepet játsza el, a többiek pedig a támadók. A vör bevetel-ly biztonságosan tudása összehat, nagy csapatmunkát igénylő feladat. Példával illusztrálva:

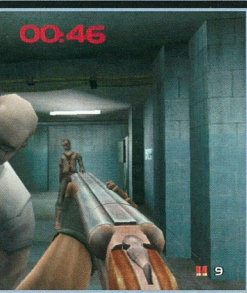


Adott egy hatalmas marsi kolónia, a bevezetés körülményes program-dúra. Előként az ágyúkkal teljességgel fal átírása a feladat, ezután jöhet két biztonsági konzol deaktiválása, majd a börtönkapukat védő mező leeresztése, végül pedig jöhet a megszöktető rab likvidálása. Jövőbeni klanok leendő favoritá, a koca-playerek viszont kerüljék, mert nagyon kemény erős kooperációt igényel.

Tessék vigyázni jól, még nincs vége: a pályaszerkesztő ezúttal is alapból kijár a program mellé, így a végletekig konvergáló szavatoság garantált. Ami maradt, a kormányzó elre beállított és felhasználható panel, többféle környezet. Ami változott: letisztultabb kezelőfelület, egyszerűsített irányítás, egyediségét szavató beállítási lehetőségek, foghíjas dokumentáció.

**MARTIN BELESZLI!**

Nem vagyok TimeSplitters rajongó, sőt, az előző részre látnyóvilágot kifejezetten taszított. Ebben az újon viszont olyan bitvan komoly multi van, ami előtt kötelesekem fejtejtani. Végtekem meg, találkoztunk a neten!



**VIRTUAL ENTITY**

A TimeSplitters első epizóda a PS2 hajtalan, a 2000-es esztendő végén jelent meg, így nem meglepő, hogy a végletekig felforgatót grafikus motor pokolban gyorsan dolgozik, sajnos olykor a minőség rovására. A faszereplők kidolgo-



zására egy szavunk sem lehet, mimikájuk és testmozgásuk kiváló, az ellenfelek viszont hagyának némi kívánnivalót maguk után – szigorúan csak a szingli részt tekintve. A mű a foga fehérjék a fentebb esettel multiplayer opcióban mutatja ki. Már kezdetben is majd felszart modell várja, hogy a börtönbe bújunk, a 100%-os állapot elérése után pontosan 149 karakterre nő a válaszható skinek száma. A változatoság garantált, egyenkéntől is van bőven, de olyan extrémbe árkok is felülkukkannak, mint egy katonás nindzsa vagy egy jobb karokban darth jedinek is beillő titokzatos rosztiú. A pályák változatosság, de a néhány igencsak olcsó nyelvtanús textúrák lorenjék az összképet, a virtuális szobok napjutelet arénája viszont minden gondot feleltet. Apróbb bugok akadnak – falon átúzó objektumok, hiányzó elemek, kisebb szaggatás – de ezeket rájuk fel a testet vezető klorozalanságának, lévén nem a ballókba kerülő, már csak a sokszorosításra váró példány fordult meg a kezem között. Rikán találkoztunk igazán letagoló, hibátlan zeneti kompozícióval (különösen Jasper Kydd

**PARADOXON**

Nehéz helyzetben vagyok az értékelésnél. Elősként itt van az apróbb technikai és tervezési hibákkal rendelkező, pokolban humoros, ám kis-sé monoton, kussa szingli opció: másrészt itt van egy olyan pokolban sok opcióval rendelkező, gyakorlatilag végtelen játékidőt szavató multiplayer mód, melyre nemhogy konzolon, de még PC-n sem volt példa – annak ellenére, hogy a jelen lévő dolgok döntő hányada már a korábbi epizódokban is szerepelt, lényeges újítás nem található. Egy dolog biztos: ha TimeSplitters rajongó vagy, fődél feli a malacperselyt és tedd megelégedni a korongon – amennyiben csak egy működő FPS fan bújik meg a börtön alatt, aki egy nivós produktumra vagyék a Kilzone ki-pörgetése után, így a TS megvásárlásával vá-gyó teljesülnek egy Net adapter birtoklásával pedig az élmény kiteljesedik, az addíció pedig elkerülhetetlen közelségbe kerül.

**WILSON**

**TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT**

EA GAMES / FREE RADICAL

MÁS VERZIÓ: X

grafika: közepes  
játshatóság: jó  
szavatoság: kiváló  
zene / hang: jó  
hangulat: közepes

1-16 játékos, online menetraktívus (201 KB)  
analog irányító (dual shock)

✓ döbbenetesen sokrétű, utólrhetőten multiplayer elemű  
× kopottas grafika, kevés újítás

**8 pont**

Nehéz fiúk (és lányok), lassan újra itt a tavasz. Megint lehet hajkurászni a csopokat, vagy a hop-pakist (igény szerint), de közben ne felejtjük el beirakolni egy konditerembe is, hogy nyárig leizzadjuk a télen felégett sérüléseket. Tudjátok, mint ahogy a San Andreas-ban gyakorlatok, csak most kicsit realisztikusabbban. Egyébként mások biztos jobban szeretik, de én igazság szerint mindig a pokolba kívántam a telet, és a hideget. A havazásban is csak egyetlen igazi pozitívumot lálok, leszámítva a fehérráncosnyong hangulatát az únnepelőknél, mégpedig hogy a párommal ki tudjuk vinni a parkba a kis husky kutyánkat (Snuky!). Utgye meséltem már, hogy évek óta van kezűgény? Mindenesetre nagyon szerel a hóban urgázdolni a kis vacok. Én mondjuk kevésbé lelkesedem a sportpárral, de ez a néhány hetet már csak kidilekkel valahogy egy drága bokszkesz nélkül is. (Most éppen úgy sincsen bő, de sosem lehet túrni.) Addig is ott a kis meleg otthonunk, ahol egy forró tea mellett bármikor elzuhantok a konzozók felé. Nézzük is gyorsan, hogy milyen a friss tavasz felhazatól.

**A BOKSZ ÉS A BOKSZJÁTEKOK**

Az általam tesztelt szűfők közül talán a **Fight Night Round 2** volt az egyik kedvencem. Nem véletlenül, hiszen a **Fight Night 2004** a tavalyi év egyik legjobb vitéi bokszjátéka volt. A róla készült review-kban leginkább a grafika, a hangulat, és a speciális jobb analóg karos „Jota punch control“-dícsérték. Mivel személyesen még nem volt szerencsém a játékok, a folytatás tesztelés előtt elvartam egy X-es példányt az 576 bázzárol. Valamilyen oknál fogva nem valam melegelegete a játékot. Már magától a grafikaik sem voltak eléjűve, de



nem is arra voltam igazán kíváncsi, hanem arra, hogy valóban képesek voltak-e az alkotók egy realisztikus, és emellett játszható bokszjáték létrehozni. Begyakoroltam néhány mozdulatot, majd lenyomtam néhány mecsét. Be kellett látnom, hogy a mozdulatok analóg karos végrehajtása tényleg valamivel élethűbbet tesz a játékok, de magától az irányítással egyáltalán nem voltam megelégedve. Azon kívül, hogy a mozdulatok és az irányítóság kölcsönösen is statusus-vel, sajnos egyáltalán nem vagy csak nehezen volt alkalom olyan kombinációkat hatékonyan végrehajtani, mint amiket a valós életben is jól használhatunk. Akárcsak a többi általam ismert bokszjáték, ennél is többnyire horgok és felületes sorozatokra kellett hagyatkoznom, ha el akarom érni magam. Nem nagyon tudtam mi tévő legyek, hiszen Csipi rendkívül meg volt elégedve a játékkal (?!). Konna, meg az egyik barátommal, és ugyebár másból is pozitív véleményeket halltam. Be kellett látnom, hogy ezek szerint nem nagyon lehet teljesen élethű bokszjátékok készíteni, de hát hogy is helyettesíthetné ezt az érzést egy oldaltévesített irányított kis figurá, akiknek gombokkal adunk parancsot. Persze ezzel nem azt mondom, hogy az ilyen játékoknak nincsen létezősültségük a konzolpiacon, hiszen a legutóbbi már számos prémios stíff gondoskodott, mint például a Ready 2 Rumble sorozat, amit nem szívesen hagytam volna ki. Am a Kincsvás, és főleg a nyomdákba lépi Fight Night sorozat már nem prémios oldalról készült meg a sportját, hanem afféle boksz-szimulátor szeretne lenni, és éppen ezért nézem ezt a játékok és is ilyen kritikus szemmel.

A legelőbb már biztosan sok-sok bokszmunkázó látottak a tévében, esetleg előben, de csak kevesen tudják, hogy milyen érzés is ez valójában. Magát a bokszot, mint sportot, tehát az egyesületeket, a híres bokszolók stb. nem ismerem jobban, mint más emberek, viszont azt telttem már benne némi tapasztalatom. Talán már meséltem, hogy bős két évig tanultam freestyle-t, ami egy a thaibox alapjaira épülő amerikai full-contact küzdősport. Mivel az egész világon az ökölvívás számít a legjobb technikának, mi az edzések 75%-án csak azt gyakoroltuk. Bár megpróbáltam, mi inkább szabadtársulsi bokszot tanultunk, ahol a bokszal szemben sokkal több utőtechnikát alkalmazhatunk. Mindenesetre

számos edzőmre kíváncsi után elmondhatom, hogy teljesen más élmény, mint azt sokan a tévé előtt hiszik. Nem is gondolnátok, hogy milyen kényelmes kandi kell hozzá, és mennyi gyakorlás, és még akár csak egyetlen hatékony horg, vagy bármilyen más útképe tud vinni az ember a mozgó ellenfélnek. Még jól emlékszem az érzésre, amikor még lennátok 1 egy perc van hátra a menet végéig, de már fűdököl, karjaim alig tudom lennátolni, az ellenfelem meg csak kiéneki, és csak az időmérő van hogy lejár. Ehhez semmi más nem használható. Illyenkor teljesen kikapcsol az ember agya, rendkívül lassan teltnek a másodpercek, és minden mozdulatra figyelnél ki. Higye-ték, hogy egy átlag ember már alig fél perc után fűdököl a ringben. Rendkívül nehéz kerülgetni az ellenfelet, folyamatosan lennátolni a kezét, és ügyes sorozatokat kiéneki, melyek legelőbb 90%-ra lútt. A sok-sok apró útképe sokkal brutálisabb mintárok, mint ahogy azt sokan gondolják. De már az sem kellemes, amikor vételekészként az ellenfél összecsapdózik. Az ilyen küzdőmeken rengeteg sérülés jöhet létre, még gyakorlati bokszolókra is.

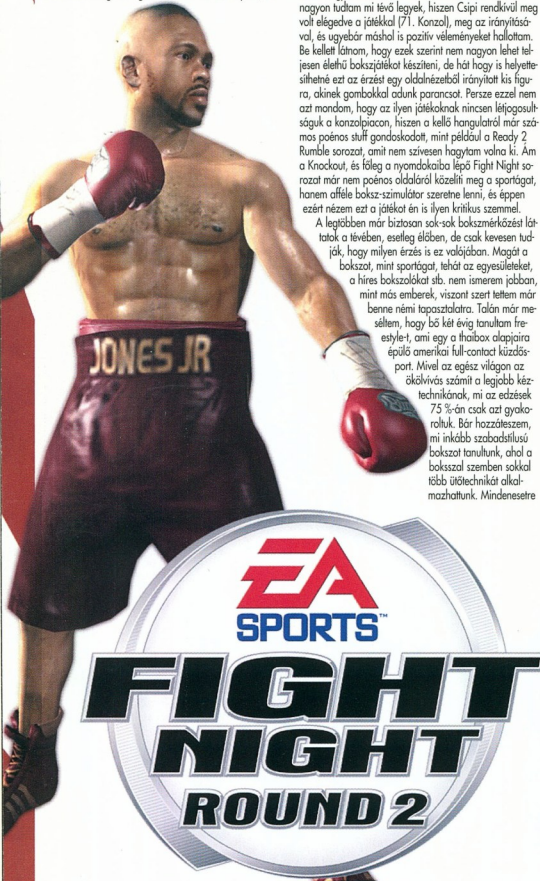
Visszatérve a **Fight Night 2004**-re, mint szimulátorban, számos hibát véltem fellezteni. Igazam volt a hosszas tesztelés után néhány perccel belekukantani a folytatásba, mert így frissen még minden változatosra állagyltem. Megnyugtató, ugyanis már rövid tesztelés után konstatoáltam, hogy a fejlesztők bizony pont azokra a problémákra rászámoltak, melyeket én néhány perccel meg kiküszöböltem.

**KARRIERMÓD**

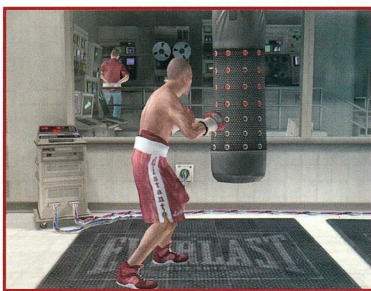
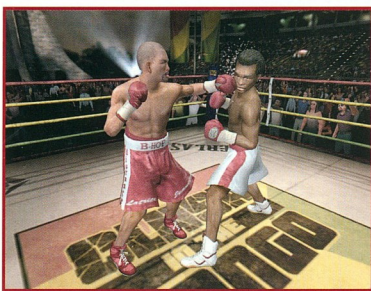
A játék szerkezte igazából nem sokat változott az előző rész óta. Itt is ugyanúgy egy létező, vagy custom bokszolóval küzdhetjük magunkat végig a ranglistán. Azt viszont megjegyeztém, hogy a custom bokszolónk kialakításánál valamivel több szabadságot kapunk, mint az előző részben, és a menü designja is sokkal dekoratívabb lett. Kezdetben amatőrök vagyunk, így semmilyen ranglistán nem szerepelhetünk még. Bármikor profivá válhatunk, de mégis érdemes lenyomni néhány amatőr küzdelemet, hiszen oda-otja is pénzt keressünk, és fejlődünk az edzésekkel. Mindig kell választani, hogy melyik ellenfelet szeretnénk megküzdeni, majd előbb részt vehetünk egy edzésben. Az amatőrök még csak gyakorló küzdelemek (sparring) vehetnek részt, de profiként már több edzésük is a rendelkezésünkre áll, bár ezeknek a mennyisége sem számottevő (pl. a Rocky Legends-höz képest): szokásos, kombinációs stb. De legelőbb viszonylag hamar eljuthatunk. Erdemes mindig részt venni rajtuk, de természetesen automatóra is állíthatjuk. Itt kiválaszthatjuk, hogy mely tulajdonságunkat fejlesztjük tovább, és hogy milyen módon edzünk: confident, focused, aggressive. Az agresszív edzés néha rendkívül hatékony, de itt a legnagyobb a sérülés veszélye is, ezért a fokozott edzés a legelőbbibb.



Profiként az ellenfél kiválasztása után, már saját mozgás változhatjuk ki a két edzőnk. Ez a megoldás tetszett, ugyanis valamennyire a K1 játékok karrier módjára emlékeztetett. Ezeknél kiválaszthatjuk a bevonuló dalunkat, saját logót a szorítóba, valamint a minket kísérő „ringgirl“-t. Ezek mindegyike (sok) pénzbe kerül (legelőbbi ingyenesebb választás esetén), de valamilyen úton módon feljavítjuk a tulajdonságainkat/harc stílusunkat. Pénzt a küzdelemtől kapunk, és nem árt spórolni vele. Profi pályafutásunk kezdetén rögtön 10 ezer dollár van kezünkben. A profi ranglistán általában csak max. 6-7 ranggal előrébb lévő ellenfelet választhatom. Az elején megrábotlam nagyokt vagyunk a rangoknál, de egy idő után hamar leardatjuk. És is teszett, hogy pl.







48-dikéttől hiába győztem le az 44-diket, csak a 46-dik helyre kerültem, hiszen nem lehet csak úgy kihagyni 3-letlenet a ranglistán.

WHAT'S NEW ?

Idé most a folytatás azon pontjait fogom felsorolni, melyek újításokat szánhatnak az előző részhez képest. Először is a grafika. A karakterek egyrészt sokkal kidolgozottabbnak lettek, másrészt a mozdulatok animációja is sokkal dinamikusabbá vált. Bár megjegyzem, hogy kb. most néz ki a stúf majdnem olyan jól, mint ahogyan azt az előző részről vártam volna el, legalábbis az előzetes screenshotok alapján. Eddig leggyakrabban mindenképpen díszeset, és süllyed belül a grafika egyértelműen kívánó nos számít. Egy különleges újítás a cutman control, amely csak a profi bokszmeccsek közben alkalmazható. A segítségével mi magunk építhetjük le egy váltóval, vagy vattapóciókkal a menetekben szerzett duzzanatokat, vagy egyéb sérüléseiket a szemünk körül. Érdekes opció, de az irányítás itt egy kicsit kényelmetlen, és én néhány meccs után meg is untam. Szencsére a helyezés szerint bármikor át lehet állítani automatára. Fontos újításnak tartom, hogy végre van online opció is, bár az én teszteléseimben az még nem volt jelen. Azonban úgy tudom, hogy a bolti verzióban már mindenképpen lesz. Csak apró érdekesség, hogy a karriermódban nem rögtön profiktól, hanem kezdetben amatőrökkel kezeshatunk. A szokványos meccsekben kívül néha megrendeznek bizonyos EA Sports Special Eventeket, melyekkel sokkal többet kasszálhatunk, de itt más szabályok érvényesek. A részletek sajnos megváltoztak. Rendkívül reaktívkusnak tartalom, ahogy az előző részben a ránk egyenesen szülődötlen ható bíró szellemképet kellett összerakni. A szellemképek ugyan megmaradtak a hát-

térben, de már nem közvetlen ezeket kell összerakunk, hanem három körösként, melyek közül kettő a bal és jobb analog karókkal jelképezi. Lehet, hogy ez egy játékosbarátabb megoldás, de így minden előző realizáltságok elvésznek a részmozgások, és sajnos még csak ki sem tapasztalható az a segítség. Hát ez bizony nem volt szép a fruktól az EA-nél. A legújabb fontos újítás az irányításban és a küzdelmekben eszközözként. Mivel a játékok az előző rész irányítását vette alapul, és mindössze kibővítette azt, most nem szeretnék rá külön kitérni, ezért mindenkit megkérek, hogy olvassa el Cuipei részletes ismertetését. Apró változtatás ugyan, de megemelték, hogy az életere/kondi kijelzőnk más designig került. Kapunk egy új lehetőséget rá, hogy sokkal jobban kihasználhassuk bokszolóink energiát, és bevigyük úgy egy teljes erőből kivételzett táját, elősegítve ezzel a gyorsabb kitérészek. Ezeket 'jhaymeker'-eknek nevezik, és mindgyökret (test-ülés/horog / felütés / felütés) úgy kell indítani, mint egy hagyományos üstét, de a helyett, hogy a jobb analog kart egy félkörös ívben tellel rotálnánk, vigyük feléle,

ezáltal hátrahúzzuk a karunkat felkészülve az ütésre, majd a kellő pillanatban húzzuk vissza. Egy másik érdekesség a KO momentum. Ha valakinek elfogy az életerege, nem dől rögtön össze, hanem csak hóglyán az erje, de még állógagyal valahogy a lábán. Ilyenkor használhatjuk a 'Clinch'-et (Háromszög), vagyis összekarolhatunk az ellenféllel. Ezáltal valamennyire regenerálódik az élet-erőnk, és megúszuk a KO-t. Ezzel a lehetőséggel sajnos az ellenfélnek is gyakran él.

Az irányítás sokkal dinamikusabb lett. Az egyik legfontosabb újítás, hogy végre mozaikként védekezés közben is. Ez egy előre lépést jelent, hiszen így végre gyakran araszalhatunk előre térdelésben, és közben bevethetünk néhány felütést. Ezt az előző részben nem tehettünk meg. Ugyanígy idegesített az is, hogy az ütéseink szegény bokszolóinknál gyorsíróknak meg kellett állnia. Itt végre nem így van, folyamatosan haladhatunk előre (kivéve a testületeknek), és odagöngyöljük az egyeneseket és a horgokat. A kombók bevétele is sokkal dinamikusabban történik, és végre sokkal bonyolultabb formációk is

képződhettek. Az is nagyon tetszett, hogy bár kezdetben végre rütemlen az ellenfelek, és horgokkal, meg fel-ütésekkel ostromolnak, a keményebb bokszolóknál már balesegyesekkel kellett szurkolódom, hogy bemérijem a kellő távot. A horgokat, vagy felütéseket elő kellett készíteni néhány kezdő egyenessel, mert alapból nagyon kénytelen kitérnek előle. Pont, mint az életben.

Persze még így sem kölelték az irányítás. A gyors kombókban könnyű mellénylenni, és a védekezést, a gyors elmozdulásokat, meg a gyors ellenátmozdulásokat nehéz dinamikususan öszhangba hozni. Igazán realizáltuk és könnyed irányítású talán csak akkor alakíthatnánk meg, ha a bal ütéseket a bal analog karra, a jobb ütéseket a jobb analog karra, a blokkokat pedig a hátsó gombokra tenénk ki, és a bokszolókat third-person kamerából irányíthatnánk. Persze így meg nem tudnánk megoldani, hogy egyszerre mozogjunk és üssünk. Talán egy speciális kontrollál...

Egyébként a játékban lehetőségek van a bokszstílus-fajlakhoz hasonlóan - a gombokra kitér az ütéseket, ha valaki nagyon nem jönne be az analog karos irányítás.

VÉGSŐ

Nagyon örülök, hogy az előző rész (hírnevéhez képest) nyaralásait nemcsak újra vesgél megújít, csak pozitívan nyaralhatokak érrel a folytatásról. A vizuális fejlődés mellett természetesen elsősorban a dinamikusabb irányítás tartom rendkívül csodálatos újításnak. Minden egyéb extra már csak külön díszes, de egyébként egyik sem nélkülözhetetlen. A játékmódok maradtak ugyanazok, mint az előző részben, így nem hiszem, hogy kellően többször (egy custom horcosal, és egy híres bokszolóval) végigvinnék a karriermódot. Maradt nekünk még egy multijoy lehetőség, ami létezésével jó szavotosságot biztosít, de én nem vagyok biztos benne, hogy az ártódos és pénszósabb Rocky Legends-nél jobb hangulatot biztosítanak, melyek zöngéket rengeteglet nyomulnak a hovevoknál, még ha rándzásra kevésbé igényes is, mint a Fight Night sorozat. A friss online opció persze már más tézisz, és ókinek van lehetősége a házszámára, és mindenképpen szerrebe be ezt a stílust. Aki már ismeri a Fight Night 2004-et, az jól gondolja meg, hogy érdemes-e erre a folytatásra betérni, hiszen hiába lett játékosbarátabb és igényesebb, ha magának a játéknak a szerkezete maradt a régi. Fight Night szűz persze ne Hélováz-zanak, nekik egy 9-es is megér.

Krisztián  
rajksiz@freemall.hu



FIGHT NIGHT ROUND 2

EA SPORTS	
MÁS VERZIÓ: X, GC	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavotosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiáru

1-2 játékos online  
memoriakártya Bmb (94Kb)  
analog irányító (dual shock)

✓ Jjobb grafika, dinamikusabb irányítás  
x a karriermód maradt ugyanolyan

8.5 pont

MARTIN BEJESZŐ!  
enge animációk

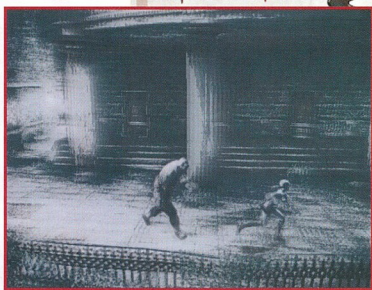


ÖRÜLET

Fiona, a szemrevélt fiatal lány hosszan tartó, mely álomból ébred. Fogalmazzunk úgy: árutalant állapot volt ez inkább, mintsem álom, nem vélelén hát, hogy miután felezmélt, arcának csodálatosan ivelő szépségét értelmességgel vegyes lélelem hullámai torították el. Nyugtalanító zajok, víz (?) fűlékükben visszhangzó csöppöge, egy hatalmas test közelségének érzete és meghatározhatatlanul megtestés volt árutalantára ébredésének kiváló oka. Ami ezután következett felgátlatlan volt számára... egy nyirkos pincehelyiség mélyén elrejtett ketrecben télt magához. Testét csupán egy selyemfátyol takarta el, amely csak megokszorozta a helyzetből adódó kiszolgáltatottság érzés nyomozható és felelőtlenség nyugtalanító mivoltát. Bár egy közlekedési baleset halvány emlékképei béklyózták meg testét és elméjét, de azért nem kellett félténi Fiona: adrenalinnal telepumpált vére szinte azonnal menekülésre ösztökölte, így minden bátorságot összegyűjtve csakhamar kimászott kényszerű fogságából. Lassú, bizonytalan lépésekkel, szívében gyanakvással tette meg első lépést, mikor is pár másodperc ellékeléssel bizonyítást nyert, hogy félelme nem volt alaplatlanok: egy mélyen hörögő árnyalok rontott ki a helyiségből és tűnt el szemvillanásnyi idő alatt a pincebél kivetető lépcsősorán. A nyárfafelelőtt reszkető lélek egy teremtmény által hátrahagyott tárgyhöz, egy nyokörvőhöz botorkált: Hewie, állt rajta a falra. Egy kutya lehetett az talán? Meglehet... mindenesetre nem ért rá sokkig gondolkodni, mert a fénytelenesség érzése csöpp sem csillapodott. Elindult feléle a lépésben...

RESIDENT ÉS CLOCK TOWER

Hágyeim és Uraim, ez itt nem más, mint a CAPCOM új tölülő horror kalandjátékát legfontosabb ismérve, hogy játékménét tekintve az elődök által már régen és jó mélyen kitapasztalt úton halad. És hogy melyek az utat mutató, inspiratív elődök? Természetesen a sikerzéria Resident Evil – az új, negyedik rész kivételével – tagjai, illetőleg a Clock Tower sorozat darabjai, sőt az alapját. A játékméchanikáinak szilárd alapját az egyes pályaszakaszon való továbbjutás feltételeinek teljesítése, azaz különféle kulcszárak, ún. special itemek megfelelő helyen és időben történő használatra képi. A harcrendszer a központi karaktertől nő mivoltának megfelelően került kialakításra. Ennek megfelelően nem



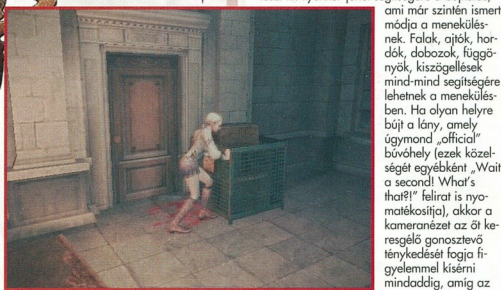
számolhatunk epikus pistolypárbajokkal, szerzetesgáz orszelláll, ami persze korántsem jelenti azt, hogy védtelenek vagyunk a ránk leselkedő veszélyekkel szemben. Többfelé újá-módja van a Fiandra nőst szörnyeszer elminálásának – melyeket alább ki is fogok vesézni –, melyek közül egyet mint a stílusos szereplő új feature-ek is titulálhatnánk... persze csak abban az esetben, ha fi-

gyelmetlenné lennénk. Arról van szó ugyanis, hogy világmevődés útjátaként került beállításra Hewie, a németjuhász szörnye, mindezzel szöges ellentétben én egy gondalom, hogy



analóg karroll, illetőleg a D-pad egyes gombjával irányíthatjuk a karakterünket, a jobb karroll pedig hű társulunk. Hewie-nek adhatunk ki különféle parancsokat. A Selectet egy ablakot hívhatunk elő, melyen a szokásosnak mondható tárgylísta, jegyzetek és kommentek, (már megszerzett) térképek mellett az opciók között is találhatunk. A Start nem más, mint a pause, vagy „pillanatot állí”, kinek hogy tetszik. Az X a konfirmálás, valamint a bal karroll egy használatra a futas, a Kör a keresés, elbujás és a cancel, a Háromszög a különféle támadásra alkalmas tárgyak elhajítása és kiadott parancsok, akciók megszakítása, a Négyzet pedig a rúgás és – rohanás közben használva – az ellökés. Letérelni, azaz elbujni az L1, az ellenség támadása elől hátraugorás, illetve szintén a menük között navigálni az R1 gombbal lehet. Körülbelül ennyit kell tudni az irányításról, azaz a mondhatni már bérözűlt CAPCOM-szabvány kiosztásán.

Szorosan az irányítási metódushoz kapcsolódó témakör a harcrendszer, ezzel együtt említendő pedig a speciális akciók. Nem véletlenül Haunting Ground a játék címe, hiszen végtelenül leegyszerűsítve nyugodtan kijelenthető, hogy a feladat egy kísérőtesttel való menekülés. Frónát, a törékeny alkati léleget a menet közben ért berzalkam előszörben lelkiileg viselik meg, amit a Clock Towerhez hasonlóan az ijedség kihatásainak vizuális formába öntésével érzékeltetik a fejlesztők. Ha egy ellenségés lényhez túl közel kerül a szemel szűrő mértékben, teljességgel elhúzott, de férfiszívet dobogató módon remegő málfülszón, akkor a pámbiba esik. Ilyenkor az őt ért behatás mértékének megfelelően változik meg a képi világ is, először csak elmosódón a látottak, később szinte negatíva válik az egész kép. Az irányítás pontos koordinálása ez esetben szinte lehetetlen: minden kiszögellésbe beakad, falál-falig csapódva fejezve menekül, el-esik. Harbász, de már amant megoldás. Fontos tudnivaló, hogy az őt ért negatív élményeknek költszínhetésn elérteje egy idő után rohamos fagyoktatásnak indul, mely helyzetben a fizikai behatások – le mere merem írni – egy esetében –, mint például a haramiók által rá mért ütések, harapások csak tovább rontanak. Nem feltétlenül kell egyébként támadásnak érnie a lányt ahhoz, hogy kifáradjon, túlzáson sok futás esetén például kifáradhat megzavara letessék. Ez gyakorló előfordul, mert idejének egy jelentős részét a teremtmények által való menekülés teszi ki. Ilyenkor jöhet segítségére a bujálkas, ami már szintén ismert módja a menekülésnek. Falok, ajtók, hordók, dobozok, függönyök, kiszögellések mind-mind segítségére lehetnek a menekülésben. Ha olyan helyre búj a lány, amely úgymond „official” búvóhely (ezek közeléget egyébként „What a second What's that?” falra is nyomtatósítják), akkor a kameranézet az őt keressélgő gonosztevő ténykedését fogja figyelemmel kíséni mindaddig, amíg az meg nem unja a hasz-



ilyet már a legelső Resident Evilben is láthatunk. Hogy pontosan mit is gondolom így, azt hamarosan megdthathatjuk.

LOST CONTROL...

Az irányítási finomságairól pár szó. Kellően ászeltelt, mégis felhasználóbarát módon kiosztott az alapértelmezett kontroller-beállítás. A bal

talán kutakodást. Ekkor még nem érdemes kapkodni, mins rá gyanúság, hogy pár pillanattal elbujtval nem gonddja meg magától és jón vissza keserő meglepetésüként az üldözött. Az elvesztetget energiát menet közben felszedhető gyógyóvnyével, például kamillával, leventulaváló potatohajuk, illetve pihenés nélkül tölthetjük újra. Szintén jó használatra vezetés, frissítő csapviznek.

A harcrendszer mint már említettünk Fiona női mivoltából eredendően eléggé lagymatag. A hályg alapvetően kétféle módon tud sebezni, rúgással és felléssel. Ez utóbbit azért nem árt gyakorolni, mert bár aktiválása nem túlzottan nehéz, de ügyelni kell arra, hogy csak pár másodperc után, kellő lendülettel megszerzése esetén váltható ki az az egyébként meglehetősen hatásos támadási mód. Nagyságrendileg hatosabb sebezés váltható ki azokkal a robbanó imekkel, melyeket a földre csapadtak elhelyezve (magnesia stone) vagy az ellenségekre dobva (powders) robbanásokat idézelhünk elő. Finel lássuk az utolsó, újítástként beállított, de szerintem inkább csak hangulatos támadást! Taladaddádoogal! Ó hűvér, vagy becsüvve Hewie, a némejlühász. A játék korai szakaszában szegődik körül a főhősző a nehezen fegyvermezhető kutya. Sok esetben feltétlen szükségesünk lesz a továbbjuttatás a segítségére, de a harcban is jeleskedik, sőt legtöbbször a csatákban vesszük hasznát. A különféle parancsokat a jobb karral osshajtuk ki a számró.

Először is nem árt tudni, hogy miként terthajuk kardában a rakoncátlan ebet. Ha megfelelő közelségben van, akkor a jobb karral lehet megdi-

csérni, megszeretgélni. Ilyenkor érdemes egyegy jutalomfalattal is megkínálni, például több helyen is fellelhető marhahúsok, vagy csirkecombbal... A kart balra tolvá lehet fegyelmezni, de fontos, hogy más módját, mint például a verést semmi esetre sem szabad alkalmazni! Akárcsak az életben... A kart fél irányba tolvá szimatol tárgyak után Hewie, amennyiben ellenfél van a közelében támad. Az R3 hátrására a kutya készenléti állapotba kerül, az ebből indított támadás nagyságrendileg hatosabbabb akármely másikkal. Joggal vonhatók kérdőre, hogy miért írtam a bevezetőben: ílyet már a legelső Resident Evilben is láthattunk. Hát csak azért, mert az így van. Ott is és a sorozat többi részében is fontos szerepet kapott a csapalmunk, több ember közötti váltógeppó kellett biztosítani az eléréshatádot. A Haunting Ground esetében is ez történik, csak itt kutyárol van szó és nem emberi társról. Jó, aláírni, hogy hangulatos, de nem világmevölő momentum...

A kastély egyes helyszínein központi karakterekre is felfutunk, bór számuk meglehetősen alacsony, mondjuk

szérü árnyéklyényeken át egészen a tábolyul lelkégek. Ijlesztétek minsemn telelélmések, de a lélektani hatási, a nyomozás érzet fokozását, a mindvégig feszült állapot fenntartását a karakter designnal jobban elérték a fejlesztők, mint azt előre gondolták volna. Kifejezetten parázató game a Haunting Ground. Tesztem hozzá azért karántsém annyira, mint a SIREN!

TIPPEK

Lássunk egy-két tanácsot, egyenesen a CAPCOM háza tájáról.

„Keress egy vázát és lörd össze!” Bizony, minden az utatökökhez kerül, feltűnő színben jászó ártójtétek izell-porrá, mert ha nem is mindnygyikben, de hasznos tárgyak-



ra, gyógynövényekre, powderekre és egyéb okosságokra találhatok!

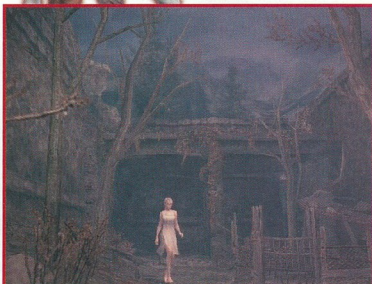
„Ne csapj zajt!” Két fontos oka van annak, hogy törekedni kell a hangulatos közlekedésre és a tárgyakkal való finom bánásmódra: az egyik az, hogy fegyelmetelkeltő, ha őriási csörömpöléssel futkorászol minden második tárgynak nekülvözve. Ilyenkor ne csodálkozzatok, ha észrevesznek a lények! A másik, hogy Fiona sikeresen a szívbaj hozhatja magára anélkül, hogy bárki is lenne a közelében.

pszaltal túlélő-horror rajongóknak ez szinte a beidegződése. Minden esetben ha elakadtok ha nem olvassátok végig az összes felszedett jegyzetet. Nagyon fontos információkra lehettek!

ZÁRSZÓ

Szándékosan nem tértem ki a recenzióban a prezentáció göröcs alá vételére. Minek is tértem volna ki, ez csak akkor éreztem volna tisztennek, ha valami nagyon elrontott volna a CAPCOM. Most is mint szinte mindig hozzák a tőlük elvárható nagyon-nagyon magas minőséget. Tökéletes átvészelt animációk (thnx for Naoto Takenaka), tökéletes három dimenziós világban kiteljesedő projekció, a kamera szintén a munkátokra jellemző egynehány rakoncátlanokkáa ellensére is. Védjegyként szolgáló kidolgozott karakterek, mindvégig izgalmas játékmenni, sok kisebb egyszerű lejtőre, verbéli horrorjáték, ez a Demento. Ennek ellenére azt mondom, hogy csak elsőként szolgált a meglátni P52-es Resident Evil 4 előtt, de nem azért, mert bármi baja lenne vele, hanem azért, mert érembe jütősokkal nem igazán lehet találkozni benne.

[ D a e ]  
suffocation@japan.co.jp



MARTIN BELESZŐL!

Érdekes, hogy az a játékot szinte alig reklámozták, így hallani sem nagyon lehetett róla. Remélem, Das cikke után sokan kedvet kapnak hozzá, mert simán érdemes beszerezni! Nekem bajjait ez a csinos kislány + aranyos kutya felállás...

egy Silent Hill 4-ben, vagy például a stílus királyában, a Forbádszen Siremben látatához képest. Dehátlanos, a gyermeki lelki, értelmi fogyatékos őriáson, Daniellán a furcsán gépies mozgású, de csodálatos házvészőnőn, Ricardón, a ballonkabát és napszemüveg mögé józsa ijeszthő férfin, a ház urán és a még nála is bejélyesebb figurán, a Fionán segítős öregúrón, Lorenzón kívül nem is nagyon található karakter a játékban. Ez azért is szemet szúr, mert lények azért szép számmal akadnak, kezdve a mindenféle bogaraktól, nyúvektől egészen a kutyá-

„Szólj Hewienek, hogy támadjani!” Ha csak lehetnekk kerüljétek az ellenségekkal való közvetlen kontaktust, törekények a főhősnő anélkül, minsem gondoljátok! Ha nincs más lehetőség bizony iszkoljátok el és helyezétek magotok fedezékbe, jötevény árnyék fedező leple vagy akár egy árú alá. Persze ha a némejlühász a közelétebben van, akkor utasítástok támadásról, majd dcserjétek meg sikeres akciójátérról! „Élőakadéji! Olvassátok a memóriárol!” Igen, erről még nem sok szó esett, de ta-

HAUNTING GROUND

CAPCOM	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	kióto
játszhatóság:	jo
szavaltóság:	jo
zene / hang:	kióto
hangulat:	jo

✓ Játékos, díjli memoriarakítgta Bnb (196K) analóg írangtali (dms) shokc

✓ szinte perfekt magvalítás x nem mutat túl sem a rcs, sem pedig a ct keretén

8 pont

Nahát, nahát! Egy római korban játszóda jókora helyi karrier, sőt egy kis hírnév is szerepléséig ember? Nincsenek ellátások, utók, szupercsapatok, vagy kevéssé ártatlan embérségek? Hogy fogadják ezt a játékok elbani a mai, vérforró játékokkal szemben, és az a feladatunk (bővebbül: a játékban), mint kedvenc nyelvi vizsgázó (játékos társadalomunk) Róma az idő tájt (Krisztus előtti kor, Julius Caesar uralkodásának vége) mondjuk nem volt túl békés, de ez főleg a bíróval történő színi, egyre terjedő és nyomatékos volt éreztetve, vagyis a háborúban. Persze a börtönlátogatás nem kellett odáig elmenie a lusta római polgárnak, hiszen erre voltak hivatottak a gladiátor küzdelmek és egyéb látványosságok a cirкусokban, többek között az (általában megdunogató) kocsisversenyek. Az elégedett nép ugyanis befojtja a szavát, és nem pótlhatja meg egyéb, hatalom ellenes dolgokat cselétséggel. A kor hangulatát jól érzékeltetheti például a Ben Hur című klasszikus is megyszáz élm. igaz, kisülé hollywoodiasan kiszínezve és előtérbe a mozközvetésnek a könnyebb emésztéshez kedvelt. A „Róma árnyékai” egészen pontosan a már említett eseményre épít, vagyis a szeretői istenyeké Julius megölésének, és az utódlás körüli bonyolódások a feldagozást elhajtjuk át két fő karakter szemszögéből. Ez picit szerialment szerializálja a játékok, mert azért jobb az, ha végig csak egy emberre kell figyelni, egy fiktív pályagógnak, mint két külön római hős börtöbe kénytelen magunkot, és azonosulni velük. Kalandjaink során egyébként még sok, valóban lenyűgöző szereplővel találkozhatunk, akiket rövidben is mutatok nektek, de bővebben is olvashattok róluk játékok közben.

**Agrippa:** igen fiatal és igen lehetséges hadvezér, kit Caesar maga nevezett ki. Jó barátja Octavianusnak, és az ő apját hozták összefüggésbe a császár halálával.

**Octavianus:** mivel fiatal korban elveszte az apját, Caesar vette magához és nevelte fel, így erős kötelek fűzik az uralkodóhoz. Ezért eléggé megrázta a halálhíre, ráadásul igen jó barátja Agrippának és a családjának, képtelen elhinni, hogy Vipsaniust, vagyis barátja apját gyűlölték ezzel.

**Caesar:** a római történelem leghíresebb politikai és katonai vezére volt. Persze, nem mindenki ráragadt érte, például Brutus sem, aki szintén jól megszerkeltta apját az összeesküvéshez együtt, és az ismert „Te is fiam, Brutus?” mondatból írta be magát a történelembe.

**Cicero:** nos, ő pedig a leghíresebb és legtehetősebb szónok volt egész Rómában, amit gyakovaról is, mint a Szendvic fejé. Ő vadalja Agrippa faterját is a kivégzéses bűnösével.

**Claudius:** népszerű római gladiátor, és Sextus húga, de Agrippához is lesz neki köze.

**Sextus:** ő afféle rabsláza kereskedő és szállító.

**Antonius:** Caesar utódja a trónon.

**Maeceas:** Antonius hítlára, és a szendvic legfontosabb embere.

**Barca:** germán vezér.

**Pansa:** ő a mai utagnókok és hírszerzők őse, dorzsoló fiktív, Octavianus segítője a küldetésben.

**Decius:** igen városias és szadista hadvezér, de az arénában is felléphető, mint vezér.

Egyéb szerepekben fellépnak még Marcus Brutus, Cassius és a két fura testvér, Iris és Chormian is, egész szép kis stábiástól alkotva a többiekkel.

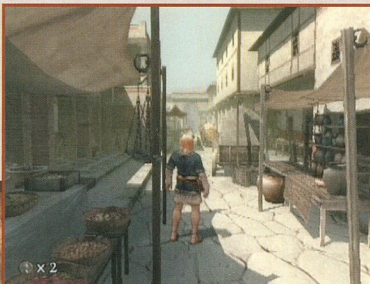
Ezek az emberek lesznek hát azok, akiket megismerve élénk tőrül a kegyetlen ókor. Olvastam egyébként régen egy könyvet arról, hogy miként függ össze a kegyelenség és a civilizáltság lehetséges foka, és abban meg volt említve a gladiátorharc, meg egyéb népszerű sportok, például a vedlőlen emelések, rabszolgák vagy bűnözők lemeszárítása az arénában is.

Mai szemmel elég borzasztó beledugni a fejedbe, hogy miket is láthattok a lelkötökön belül foglalk, bár az intro bemutat néhány igen látványosan reprodukált harcot, nem csak az arénában hanem a háborús csatákból is. Bizony, a játék elején látott figyelmeztető feliratok megfelelően brutális és véres képsorokat borzadhat el a gyenge gyomrú játékos, de jobb lesz, ha hozzászok, mert játék közben sem ritkák a levágott kezek és fejek és a szanaszét spricelő vérfolyamok. Ambar a szereplők gondolok azokra is, akik a vért nem felejtik, mint hangulati alafestő kellekkel, és ók az Options-ben kikapcsolhatóak a piros lecsúszással fröcsögésért. Itt esetleg fontos dolog lehet még a Dolby PLII hang, az automata ellenség kiválasztás, illetve a kijelölt ellenfél ikonra történő azonosítása is, ami némileg megkönnyíti a harc részeket

jesztését. Ezzel kezdődik maga a játék is, ahol Agrippa néz szembe az orrána három elkeltett részével, de ezek csupán afféle betetőző és gyakorló feladatok, amiben megtanuljuk szépen a gyengehasználatát és a harci technikákat. Sőt, figyvert sem kapunk, mert a gyengehasználat szerint a kérdő szendvic csak eszközök maguknak az aréna parancs, ő csak haladók szolgálat ki.

A kezelés szerencsére egyszerű, mivel ha valami felszedhető, machinálható, megvizsgálható, vagy ilyen, akkor csupán a Kört kell hozzáadni, mint univerzális akció gombot. Imgen az első helyszínen seussink is valamelyik karozok, kapjuk fel, és kezdetben is a csapadást. Tánodásból két felét tud embernénk. Az elsődleges csapás az X, lenyomva tartva erőt gyűjtve vele, aminek hatása könnyen lehet egy-egy lerepül két vagy lej – amit

szintén felvehetünk a homokból, és azzal üthetjük ellenfelünket ha nincs figyvertünk. Harci szerencsénknél ugyanis elhasználok és eltörnek egy idő után, beleírva a pozzókat és síkokokat is, ami kellemes ölet, mert ilyenkor gyorsan másik eszköz után kell néznünk. Az arénában általában könnyű a dolgunk, mert elszedhetjük az ellenfelét, ha az elejt – ez a lerohanós kombóval tudjuk néha elérni nálok, ami az X és előretérő kombináció. De van olyan, hogy megragadjuk a kezében a figyvert, és ilyenkor egy kis huzavona veszi a kezdetét, amit az





Az Amerikai Focú, a továbbá sokkal NFL, bár mielőtt nem annyira közismert, az amerikaiak első szülője nemzeti sportja, a nézettség jóval megelőzi a baseballt, a kosárlabdát, és a jégkorongot is. Éleig, ha csak a mostani döntőre gondolunk, ami halra a közel TV-nek jóval több, mint egy millárdat (ELŐBEN!) szerez a világon, és a kontingens még a július megkezdésű foglaltságot napjainkig is maga mögé utasította. A Superbowl döntő, ami egyben a lehesz szezon döntője, általában az egyik legnagyobb és legnagyobb, hanem a legnagyobb esemény Amerikában. Es bár Magyarországon nincs annyira nagy teret a közéletben, nem hinném, hogy lenne olyan ember, aki ne tudná, mi is tenis a NFL. Hasonló, ha más honon nem is, a filmelőállítások színpadon színpadon, az egyben a lehesz szezon döntője, általában az egyik legnagyobb és legnagyobb, hanem a legnagyobb esemény Amerikában. Es bár Magyarországon nincs annyira nagy teret a közéletben, nem hinném, hogy lenne olyan ember, aki ne tudná, mi is tenis a NFL. Hasonló, ha más honon nem is, a filmelőállítások színpadon színpadon, az egyben a lehesz szezon döntője, általában az egyik legnagyobb és legnagyobb, hanem a legnagyobb esemény Amerikában.

NFL játéka (a színtérn ebben a számban tesztelt Madden NFL '93-as részén van szó), és az általa megkezdett éven bizony az NFL játékok száma megkezdődött. Rengeteg egymástól független sorozat tv évek óta: NFL Blitz, NFL Gameday, ESPN NFL, Madden NFL, NFL Street, NFL Quarterback, NFL Fever, NFL Primetime, ESPN Sunday Night NFL Pro Football, NFL Quarterback Club, NFL Football, stb. Nem is beszélve az egyetemi bajnokságról (NCAA) felelősségi programokról: NCAA Football, NCAA Game Breaker, stb.

Szával, még ha ezek közül sok meg a színtérn időközben, azért van mielőtt választani, és az onnaniak között a jobban, az ami akarja, egy-kettő nálunk is beszerezhető sportban.

**AZ NFL MINT SPORT**

Bár már éledek a magyar amerikai futball is, egyelőre messze vannak még az NFL-lefordítások, ami leginkább arra vezetne vissza, hogy a legtöbb ember még mindig nem lát mást, csak egy csomó kgyűrt ember által szívesen megvilágított egymának esik, és helyére törni magát. Pedig az NFL egyáltalán nem érte szől. Az NFL ennél több, sokkal több. Az NFL egy elképzeltet komoly, az utolsó apró kis részletét kidolgozott, vértől, európai észlelést felhagytatott észlelést és bonyolult valódi sport, komoly szakmai, technikai és finans-

zállatosság segítségével és koordinátorokkal, ezáltal együtt egy csapat létező mára az ő színtérn is elérhető. A pályát egykoronként készítették fel, és a pályát szívesen és közösen minden egyes yard külön ki van mérve. Erre azért van szükség, mert a támadó csapatnak négy felállóval legelőbb a yardot előre kell haladnia a labdával. Érdekes, hogy ezekben a vértől, hirtelen technikai felhagytatott sport egykoronként egy irányban földön mérnek le a bíráló, hogy megegye-e az általuk támasztott előrehaladás.

Az egyik kezdőgáz (Kick Off) és a visszatérítés (Kick Off Return) után kezdődik, a valódi játékozás neve a Drive, ez konkrétan a First Downról az, első Leberítés, első Kiszérelés, kezdődik. Ez az az egy sokszor látott felállítás, amikor a labda a földet érintve pihen a támadó csapat egyik játékosának a kezében, a két csapat támadó sílve valószínűleg pedig feláll egymással szemben. Ha először sikerül a z yardot előrehaladni, megnyerjük a következő first down joga, ha nem, összesen még háromszor próbálkoznak, mielőtt automatikusan az ellenfélre száll a first down joga. Érdekes, hogy a nyektől kezdve az életben a legtöbb esetben Puntokig, azok megrögzötlen a lehető legmesszebb elvinni a labdát, ahogy az ellenfél kedvesebb helyzetbe kapja meg a first down joga. Ezt mi a játékosok nem vagyunk közelebb tartanak, tehát, ha úgy nézünk meg, hogy megegye kisérelte meg tudja csinálni a tíz yardot próbálkoznak hagyományosan három downal, azok nyektől kiséreltetik is. (Kár, hogy az Eagles a mostani döntőt teljesen érthetetlen módon nem a két nyektől kiséreltével, néhány yardra a célterületre, szemérem itt is ment el a meccs).

Az NFL színpadja a végleges sokféle támadási lehetőség és taktika odáig, azek két fő részre oszthatók a fűt jekták (Rushing Play) és a dobó-passzozás jekták (Passing Play). Az előbbiek a csapat egy legelőbb, ha nem a legelőbb, ha az irányító (Quarterback - QB) a futó (Running Back) kezdte nyomja a labdát, ami egy jóval közelebb a feláll valószínűleg próbál azomból, vagy valamelyik oldalsó irányban próbálkozik eljutással, miközben a támadókat megrögzötlen neki helyet csinálni. A dobójektákban az irányító az

Úgyhogy, ha valaki az mennyi, az NFL izomgyógyász baba sportja, az életben nem leheted meg elkenni. Nem elég a jó kondíció, át bizony teljes a kötelekkel az áll. Míg az érre csak a legnagyobbok képesek, akik is csak sok győrelmes. OK, nézzük a pontszámi teljesítményeket. A legtöbb pont a Touch Down ért, szám szerint határ. Ez akkor valósul meg, ha az bawoznak az ellenfélnek átellengetve a labdát, akár befutással, akár rövid vagy hosszú passzal, vagy beharjog; leveleldés, begurkolással, beugrással. A lényeg, hogy vagy a labda érintse a talajt, vagy a labda birtokló játékos mindkét labda érintse szintén a talajt. A touch down után két lehetőségen van, az általánosan az egy pontot érő extra pont, ami nem más, mint egy, a hártyázó vereséget a legelőbb számban elvezető Field Goal, azaz meztárgyal. Ebben az esetben nem a célterületre kell levinni a labdát, hanem egy speciális csapatvezető legelőbb bevessze egy próbát az ellen, aki a hártyázó passzal és ledőllet labda rugóval meg óriási az 'alok' kapu két 'szára' között. (Tudjátok, szigorúan kívülre kifelé, vagy kifelére egy íróval, mint a pal, az An Vantaron, ha ha). Ha nagyon kellene a pont, megrögzötlen touch down után két pont szerinti, vagy Two Point Attempt-el, ami olyan, mint egy szíves touch down, de mindössze egy kísérlet fel rendezőközönség a célterületre jutással, szíves helyzetben nagyon alkalmazkodik. Egykorin meg a harom pontot érő Field Goal, azaz a meztárgyal, ahol szintén a már említett rajtgólyák a lövészek. Meztárgyaló általánosan harom 35 yardra a szíves bevallók, de volt már több, hogy egyes esetekben több mint negyven yardra is betettek már (ami már majdnem lépővel) a szíves Y kapuba. Pontszámi lehatóság meg, ha a jóját célterületre a földre szállva a támadójekták, aki a labdát birtokolja.

Bár még időközben keresztül ismerethetünk a jekták (hiszen több száz oldalos maga a szabálykönyv is) igény néhány általános, nagyon használni lehetnek. Intercepceion: ez az eladott labdát jekták, amikor az irányító olyan szinten passzozta a labdát, hogy az simán bevadoztak az ellenfélre. Fumble: ez a szabad labda technika, azaz - rossz passz, vagy egyéb pl. szerelővel kifolygól, játékos által nem birtokló labda).



az egyik részben majdnem meg is döntöték, és ami rekord-döntőt végül az OagysZ könyv tudni kíván, de meg hisztük.

Az NFL német behatáiban egyébként is csak tavaly óta foglalkozunk, hiszen még az Sport 1 elkezdte volna közölni az NFL meccseit, igen nehéz volt követni az eseményeket. (Émlekszem, ritkán az M1 csak negyedórás össze-foglalókat láthatunk a döntőiről). Azt mondják mindenki kezdte nehez, úgyhogy idén még megbeszédés az S1-nek a kooztikus összeresze kapcsolatos Superbowl döntő közvetítést, ahol még nyilvánvaló kérdés-felelet jekták ment az újságírókban, az egyrészt voltam Amerikában NFL meccsen és máris szerető vagyok a lélemben" vendéglök...

**A KONZOLÓS VALÓSÁG**

Na, persze már csak nálunk ilyen moszta a helyzet", hiszen Amerikában már '93-ban létezet Super Nintendo's

cólis hátérrel, és egyben életforma is, ami odokant ugyanúgy hozzátartoztak az emberek életéhez, mint a levegővétel. Nem elég felidőzni lenni, a szellemi felkészülés, a stratégiai megvalósítás és be-megoldása sipp oly fontos, mint az erőteljes edzéses szokások.

Nem elég belakolni, hogy jobb hát-vonlatok lék, tudni is kell, hogy ez mit jelent, nem beszélve a különböző filozofikus jektákról. A szabójekták szinte nemzeti his státuszúak letteknek, persze mire elérek idáig, hosszú utat kell megjárni, hiszen a legelőbb már az óvodá-ban elkezd az embert próbáló edzéses szokásokat, és csak a legelőbb, és a legelőbb, amik pályafutásukra térhetnek kérik és a Nemzeti Ligába. Kévs dolog iránylik az amerikaiakról, de azek a hévígy négyedeként is beülte megkötés, ahová az egész család közösen látogok ki, igenis iránylok túr.

szerencsétlenek (sokan ugyanis idő előtti szenvedélyes végzetés sérülést, amik pályafutásukra térhetnek kérik és a Nemzeti Ligába. Kévs dolog iránylik az amerikaiakról, de azek a hévígy négyedeként is beülte megkötés, ahová az egész család közösen látogok ki, igenis iránylok túr.

**NFL: A VALÓSÁG**

Mielőtt nekikezdenének bármelyik NFL játéknak, nem árt, ha tisztában vagyunk a szabályokkal, a sport sajátosságával, az egyes szaktájakról, és a körülményekről. Az NFL egy az európai labdarúgólajhoz hasonló nagyságú, legelőbb akló pályán játszók két tizenegy fős csapat, a dőlés-lezerelésben és síkosban, még hiszén persze nagyon rendszeres kerület, egy igen furcsa, ovaliszerűen kisméretű, hagyományosan kopak nincsenek, a két félrel szíves találkozó célterületre kell bejutni a labdát, akár befutással, akár bepusztással. A pályán csapatokból csak 11-11 fő van, de mivel külön vannak védők és támadások, plusz speciális csapatok is, a



elkopo játékosoknak (Wide Receiver) próbálva át-passzozni a labdát, ez a fűt jektáként meg további részére is bonyolított, így, mint az yardon rögzítés, illetve z yard nál hosszabb passzok. Ez zöbök között azért is fontos, mert a Wide Receiver-ekt gyardon belül nem támaszkodhat az ellenfél védősora, jó jól tudom. Nem árt tudni, hogy csak egyik, vagy csak másik játékosuk nem lehet meccsen nyerni, mint ahogy az is egy igazság, hogy az irányító játékosok a Hátbó van ugyanis zsenális irányítók, ha a támadókat legelőbb fel-góly a védőket), és az NFL-től általában kezdőkkel (azaz még azért a földre száll a védőeket csapat valamelyik játékos, vagy a QB labdát a luda volna odra vagy passzolni), és hibba általánosan a támadókat, ha jólyuk kezdek az ellá-gó játékosok, szíves egy jólyuk a NFL csapatok mindenki-kei kisméretű fontos szerepe van. Van még egy olyan mozdulat is, hogy jólyuk védővel meccsetek lehet érezni, az szintén nagyon jólyuk, néhony irányító jekták után mindenki érezni fogja, hogy miért is! Mind védővezetésben, mint támadásban kisméretű variáció van, haladott olyan edzők, akik több mint kéztárgyalás variációját győrelmesek be a játékosok általános felállá-sa védők is a támadószórnak), és még így is, a legnagyobb mestek sokszor improvizáltak meccset közben.

amire akármelyik csapat lecsaphat és megszerzi. Timeout: időközben, mindkét csapatnak feloldódnak honon időközben lekeresés van. Ennek többi oka szempontból is ki-emelkedő szerepe van, hiszen az amerikai klubok általában egyfolytában meg az órá (még a negyven másópercet megbeszélési idő alatt is), és csak igen ritka esetekben állítható, aminek a vége lehet a játékosok szerepe van, hiszen az amerikai klubok általában egyfolytában meg az órá (még a negyven másópercet megbeszélési idő alatt is), és csak igen ritka esetekben állítható, aminek a vége lehet a játékosok szerepe van, hiszen az

deket is elcsalhat azzal, hogy nem áll az óra, és teljesen ki-haználni a megbeszélési időt. Egyébként, ha a labda az oldalsó irányból elhagyja a pályát, az azt megjelölték. Yellow Flag (sárga zászló): a bíróságról származó bejelentés jel-zik a klubonként szabálytalanságot. Szabálytalanságokból kisméretű létezik, szabálytalan lehet felállás, az elkopo jekták sok időt támaszkod, amiknél általában yardokkal büntetnek, súlyos esetekben pedig ötletők a first down joga az ellenfélre. Az NFL egyáltalán nem megkötés labdát, és némely játékosok a birtoklásból (mely ugyanis néhány igen szomorú an vezetőgátróktárisz - talákozások helyett játékosok meg használt), sok példát már a sáncokról (rángató), fejelni, gerincet támaszni, his Challenge: a vezetőedzők szíves jogly, hogy feloldódnak kétszer, egy az azokat feltezet megköve-ment, az az egy labdát piros zászlóval jelöltek. Penalties jekták, és a bírói feltezet időben, több kamatellátással, hasonló visszahetérek a kérdéses színtérn, és akár felől is kisméretű az eloldóság létezik. (Ezt két kérdő jelevezetési az európai footban is, mert a sok bíró, aki bejutott partetárisz baki mozdulatban nagyon sok meccset befolyásolt, vagy néhony is dönt). Az NFL ben ugyanis nem csak egy bírói feltezet-lek, hanem egy negy-zás csapatkapitány, akik megbeszélhetik a szitu-





Magyarország legnagyobb filmmagazinja  
**mozimagazin**<sup>®</sup>  
 www.vox.hu 2005. március

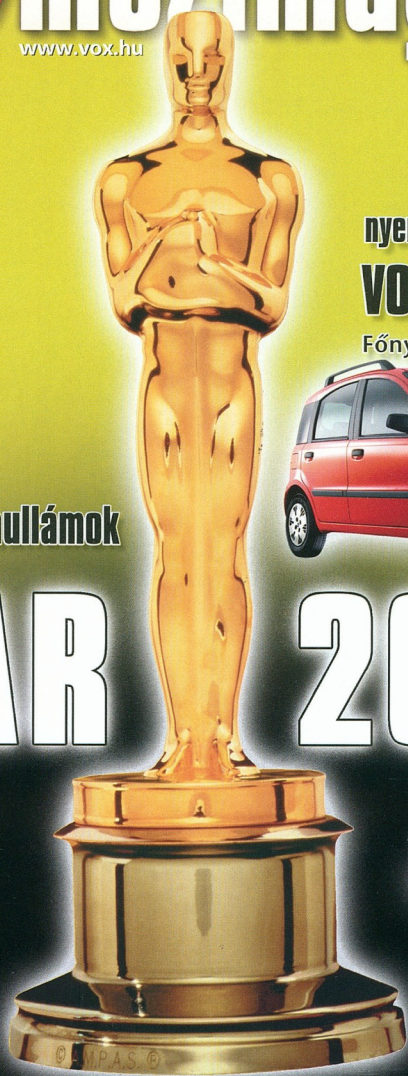
**4 MOZIJEGY**

**Annette Bening  
 Leonardo DiCaprio  
 Martin Scorsese  
 Clint Eastwood  
 Aviátor**

**Oscar és a filmes újhullámok**

# OSCAR 2005

**Top 25 Vámpírfilmek  
 A kör 2.  
 Lemony Snicket  
 Átok  
 Csak lazán!**



**Keress az Oscart,  
 nyerd meg a VOXCar™-t!**

**VOXCar™-játék**

Főnyeremény: FIAT PANDA



További nyeremények:



**SONY**



**automex**



**Btech**  
 INNOVATION TECHNOLOGIES



**576**  
 www.576.hu





# SZAVAZZ TE IS AZ ÉV KEDVENCÉRE!

Idén ismét a Te szavazatod alapján adjuk át az Év külföldi és magyar kedvencének a VOXCar™-díjat! Az év külföldi és magyar kedvence kategóriákban arra a külföldi színészre, színésze, filmkészítőre valamint arra a Magyarországon született és hazánkban dolgozó színészre, színésze, filmkészítőre szavazhatsz, aki a legemlékezetesebb pillanatokat szerezte Neked a 2004. májustól 2005. áprilisig terjedő időszakban bemutatott mozifilmekben.

A kedvenceidre szavazni a VOX-online®-on /[www.vox.hu/](http://www.vox.hu/), a VOX mozimazin™-on /06-30-30-30-869/ lehet. Minden szavazó sorsoláson vesz részt, ahol filmes ajándékesomagokat vagy belépőt nyerhet az ötödik VOXCar™-díjátadó gálára.

Beküldési határidő: 2005 április 15.



**FIAT**

**VOX** mozimazin

**06 (30) 30 30 VOX**  
06 (30) 30 30 869

**VOX** ONLINE



**VOXCar™**  
2005



**576**  
[www.576.hu](http://www.576.hu)

**Btech**  
INNOVATIVE TECHNOLOGY

**SONY**

**automex**  
MULTIMEDIA SYSTEMS



**O**lvastátok az alcímre? Azt hiszem, hogy egy kis magyarázatra szorul, mielőtt azt híthetné a magozni olvasgató nagydémán közönség, hogy valami új képességet kapnak Norrath bajnokai. Émlékeztet meg a Champions of Norrath-ra, ugye? Is sok karakter, fejlődés, online mód, gyönyörű helyszínek teljes animációs háttérrel, fantasy szörnyek és ellenfelek, és hűvellyűjgőz a nagy csapkodások miatt. Aki még alábbra akar tekinteni, azoknak felszólít a műlből a nagy elől, a Gauntlet – Dark legacy. Na, az nagyon élvezetes kis játék volt, lehetett akár kettő is nyomon (talán négyen maximum, de ilyen szinten már nem emlékszem vissza az agyam, meg én egyedül vittem végig). A bírótalan erőbe meg be kell passzizni a két darabot. Balról a Golei játékos, és az atomok határára az animálódott Fallaut. Brotherhood of Steel is, ami nagyon hangulatos mellékjáték volt, többeknek jobban bejött, mint az eredeti, fantasy koncepció.

Mint az említett játékokhoz nagy rajongója, ki-  
tepltem Marin csak közül a **Champions: Return to Arms**-t, és lohalom vele haza. Útközben már elképzelttem az új tájakat, monstereket, kalandokat és újításokat, amiket állásnak boldogban az előkeltezőndő pár szabad naponam. Majd

hogy mi itt a „balkánon” egyelőre el vagyok felejtve. Ennek politikai, gazdasági és egyéb aspektusaira nem térnek most ki, de a lényege, hogy hivatalosan nem vagyunk támogatva a SONY onlányban (sem). Pedig mennyire egyszerű lenne, ha az itthoni képviselőt is foglalkoztatna efféle dologgal. Nah, nézzük akkor, mi lehet kezdeni a termékkel offline, vagyis a hagyományos módon.

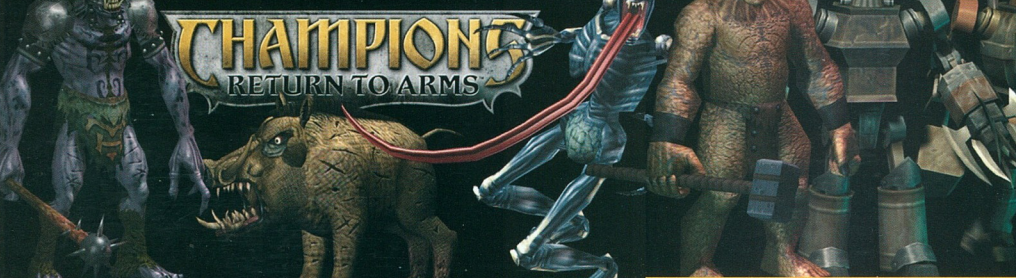
Egyénilleg kitéfelle módon lehet elszórakozni vele: a misztériókat, vagyis a történelmet játszva, és belépni a tapasztalt és idegkimerültséget előidázó arénókat, ahol folyamatosan termelődő ellenfelek ledőlésével jutunk előrelépező tapasztalati szintekre. Eről többet nem is nagyon lehet elmondani, lassuk inkább a sztori. Apena Norrath bajnokai elváltak a tanu-  
uk intemégét, amely határozta a Gyűlölet Szülőlkijét néven szórakodó szanaszót. Inarouk követelt és szövetségessé viszont ezt nem hagyják annyiban, és elindultak összegyűjtögetni ezen darabok, hogy újításezzeljen ki. Firiona Vie erre összehívta a bajnokokat újra, hogy elárólják tölég a gonoszokat. Ezen ügyködésre karakterenkénti 100 óra játékidő jár csak, csak kérdés, hogy kinek van kedve ennyi időt elszórakozni egy olyan játékban, aminek már három elődjét is végig illegette, nyilazt-  
to vagy varázslata. De biztosan lesznek olyan új-  
donsújt PS2 tulajok, akik mondjuk most váltottak

inkább a támódásra helyezi a hangsúlyt (vörös kék). Tigrisünk amúgy a dobblegyerekek közül a fej-  
szék kezelésében igen járatos, de az előbb leirt har-  
ci stílusa miatt sebezhető, mint a más karakter osz-  
tály. O is csak paszkant játszható, úgy látszik, Tigris-  
sékkel a gyűlöletet nem emekelték az emancipá-  
ció a mozgáslátó színya, mert a többi harcossal  
mindnek van női párja is.

**Barbarian Warrior:** O a hagyományos emberi lény. Bárbar mivolta miatt nagyon oszba a mághoz, viszont azt az összes fegyverpárhoz, ami nem sok fájórl mondható el. A mana (varázserő) értéke a többi ellenfelekkel töltök le, viszont azt magától nem teszi meg, és alábból varázslatokat sem tud használni.

**Wood Elf Ranger:** Nevezhetjük hagyományos, erdei elnek is, már sötét rokonait figyelembe véve. Mint azt minimum a Gyűrűk ura filmből is ismerhetik, nagyon szorban a bányák és a jétkéban is elég jó a haladás nyilazási technikákat tanulhatnak meg. De a közelharcban sem két ófelé lehet, csak-  
hogy azonban nem jellesek már annyira. Csapat-  
ban nagyon szorpot, vagy támogató karakterek,

Kiválóastól harcossunk szintlepkedése a szokásos módon meg, vagyis a lélel ellenfelek és szörnyeztek után kapnak valamennyi tapasztalati pontot, amivel a zöld szint tapasztalati csíkjá felülöve lépnek szintet. A szintlépek kellemes dolog, mert a nagy alap képessé fejlesztéseket kivül meg ráadó-  
sul a szörnyeztől tudáspontokat is kapunk, eleinte csak egyet, de a későbbi élevek egyre növekvő tendenciával (37. szintet elérve) akár ötöt is begyűjt-  
hetünk. Az alapképességeket sem árt, ha tudja a kezdő, hogy a *Strength* a nyers erő, a fegyveres harc módosítóját, és az határozza meg, hogy meny-  
nyi súlyt képes cipelni a harcossunk. A súly a páncé-  
lok meg fegyverek miatt fontos, ugyebár. Az *Intelli-  
gence* a mana mennyiségét és annak feltöltési gyorsaságát, a *Dexterity* a távolági fegyverekkel okozott sérülés nagyságát és a közelharc fegyverek-  
kel való bántás ügyességét – tehát hogy mennyire ut-  
júk meg a sebészi érték felső határát, a *Stamina* pedig az életeri mennyiségét és ennek a feltöltődés gyorsaságát határozza meg. A hűdospontok (skill



jött a család: a game a pályákon és a küldetésben kivül semiben sem különöbözött az előző változattól. Sőt, olyan szinten ügyes az alap, hogy simán be-  
importálhatóak a Norrath-ban feltáplott karaktereink. Azért eljártogattam vele egy darabig, de a lelkesé-  
désém már nem a régi. Tudom, hogy építeni kell a biztos vásárlóerőrege, a rajongótáborra, meg így elég kevés befektetés lehet újra elodni a régi grafika-  
k motor, de akkor is. Na, jó, azért van két plusz új, pár új skill, és új limit a maximum tapasztalásában, ami csak jeltani, hogy a kitarított már level 80-as felis-  
tenekkel nyomhatják az ipt az online mód szervez-  
ményén. Igen, bent maradt, illeveg megmaradt az el-  
leltetés is, ami még mindig olyan 2 embert érdekel, hogy 100-as létszámú minitábl. Vagyis lehetséges, hogy többeket is hozzá lehetne kötni a széles sávhoz,  
de emg azelőtt azok rekközött, hogy „a kútya ezennel majd kevésbébit sádtá”, nem valószínű a robbanászerei elterjedés. A másik dolog pedig az,

Xobozról, így nem mellázhátem a hősök gyors át-  
fúdtató ledekészletének (kiszáve a két új egyeddel),  
bármenyire is utólkam ismételné megamnt. Ha pedig  
ennél is több segítség kell, olvassd el a Champions of  
Norrath cikket a régebbi Konzoban.  
**Iksar Shaman:** Jápota gyűfelle, tükské hátál és  
gyakran kidőlegetti nyelvvel. Egyszerű sáman ké-  
pességekkel bír, amivel szemleket idézhet meg se-  
gíteni a harcot. Gyorsabban gyógyul, mint a többi.  
Éj, de a fizikai keménységben nem annyira járatos,  
mint a spirítuálisan – vagyis a fegyveres cseleplé-  
nem az erőssége. Csak jól választható beléle.  
**Vah Shir Berserker:** Tigrisember, vagy ember-  
tigris. Érdekes, hogy a Dzsungel könyvében is Shir  
Kán volt a tigris, szóval a shir valami idej nyelven  
biztosan ezt a nagymacskát jelöli. A másik jellegze-  
tessége a berserker, ami minden fantaszióvilágban  
azt a karaktert vagy állapotot jelöli, amikor a harc-  
os nem nagyon törődik a védekezéssel, hanem sokkal

**High Elf Cleric:** Magas tudású  
pár, szintén az előző faj-  
tájból, az előző részben  
volt az egyik legerősebb  
karakterem. Sajnos kizáró-  
lag a tempa szerző-  
mókta tudta kezelni,  
vagyis a varázslatok, buzo-  
gányok, kivessim (Látni  
típustok). Mondjunk  
egyedül nem ajánlok  
nyomulni vele, 6-nyelleg  
típulus csapattöltés, és  
mindig területhe ható  
gyógyító és egyéb va-  
rázslatokra is, ami jól jön  
egy fájóradt parit eszé-  
ben. Jól tud viselkedni és  
támódó trükkök is, és  
istenéhez kötődő viszo-  
nyra miatt hatékony a hal-  
hatatlan kreatúrák ellen.  
**Erdute Wizard:** A  
varázsló. Limitált fegyver,  
majdnem semmi fizikai  
védelem csak a életeri és  
területhe kiterjedő vará-  
zslatokkal operálgat,  
ezek viszont igen nagy  
távolságokból is sebez-  
nek. Fegyvereket is képes  
feltölteni energiákkal, vi-  
szont a közelharcra ha  
lehetősége, kerüljük vele.  
**Dark Elf Shadow  
Knight:** Ok az elfek  
barlangi népe. Sötét  
mágia, nőuralom, szó-  
val ok az igazán balhész fickók a fantasy-ben. Na-  
gyon jól bánnak a fegyverekkel, de emellett tartó-  
gatnak pár igen kellemetlen kóróság és egyéb  
szusztiálan amárványt is, például képesek felész-  
teni a hűdát – maximum ötöt, akik melléjük har-  
colnak. Sajnos a varázslatokra immúnis ellenfelek  
veszélyesek rájuk nézve, és a mágikát elég sok  
manát fogyasztanak.



points) által feltuningolható képességeket viszont  
nem írom le, mert annyit féle van, hogy az már in-  
kább valami mellékletbe kívánkozik.  
A játékok át nehézségi szinten lehet végigírni, de  
természetesen egy nagyobb létszámú csapat úgy vé-  
lezhető, ha már megvan az előle levő, a legutolsó  
Epic pedig az online játékra van fenntartva (ez in-  
formáció, mert bármenyire is ügyes vagyok, az

nap alatti örület, ha az alapfokban elcsekeregem valamédjéit). Egyelőreli mission módban a Norracki erdőben (Forest of Norrack) megnyitható a titkos pálya, ha a barlangokban a kacsögök szelvényezésével megjelölt az archeológus lapátját (shovel), majd a szint megcsinálása után a rémálom erdejében (Forest of Nightmares) a dungeonokban megkeresük a „spiritual incantations” nevű scrollt. Ezt a pályát is nyitjuk meg, majd irány vissza a Norracki erdőbe, és használjuk a barlangokban balra a rejtejt sírnál, és visszatérünk a barlangok ajtója, hogy találkozzunk a titkos „bomb robber” ellenőrzéssel.

En most amúgy nem a klerikét kértém fel hősiéim, hanem a barbárt (Canan, a kormanyzó), bár néha azért jól jöttek vala a spellék, különösen az aréna részeken, de gondoltam majd a sokféle teggverrel ellenszülőzom eme hiányosságát. Hát, később az azért is megbántam kissé, mert elég egyhangúvá tette az amúgy sem csavaros (főrértelől) vagy változatos játékmenetétl hirtelen lekötendősége. A barbárral lényeg csak ütségni lehet, meg néha dobálgatverezni, esetleg nyilazgatni. Az sem vizsgáztathó, hogy elég punkra sikerül a kinezélet alakítgathom, mivel a karaktergenerálásit is megmarcot a kulakot át-

varíálható lehetőséget (bőr, hajvisélet, szakáll) és barjuz, ami a noknál nincs vagy a fantyban is létezik gyanítással). Kazdások még végig kell halgathatni Firiona Vie szépirodalmi műve illő árodázást arról, hogy a jelenletim milyen jól tesz az istenek és emberek reményeinek egyaránt, de a lényeg az, hogy ide visszatérve a szokásos portálrendszerrel és scrollokkal tudunk eladni és venni cuccokat. Persze, mint tudjuk, a legjobb teggvereket és páncélokat (közben találni, ráadásul ingyen), de azért néha az áruvalhoz is be kell vinnünk pár miniótást áru. A csaj még az sem zavartja a kalnázókodásban, hogy már az első szinten áruval lettem, mert kapjáték, lehet íjlet illő Söt, az, hogy jól vagyunk vagy gonoszok, tehát vagy Natalska hívására átjárulhat a sötét oldalra vagy maradjunk Firiona mellett, az beszámít a körnétebe is valamennyire, és némleg más helyszínekre látunk, meg más lesz a végő ellenletünk. Ez picit emel a szavalatóságon is, mert a kíváncsiság végnyomatgát minióval választással, bár szívesen teljesen ugyanazokkal a helyszínekkel kell teljesen ugyanazokkal a lényekkel leoldósi.

A teggver és páncél, varázsgyógyok és módosítók, valamint a quest és egyéb képperyök is (Select



pointszert is. Is, hogy van más találati ki van kapcsolva ha jól emlékszem), jó, hogy minden eldobott tárgy és kivégzett hulló ott marad előző visszatöltéskor is, ahó hagyjuk, de nem is ezeket van a baj. Azzal is tisztában vagyok, hogy a hozk’ni’ slash nem arról szél, hogy elkáprázatosson minket egy olyan történettel, mint egy FF vagy Siukonden, de én személy szerint már némleg többre vágyom.

A grafika is egyébt jóvalutás dolgok kapozan nincs pontosra olom.

mint mondtam. Aprólékosan kidolgozati helyszínek, jó szörnyek, kellemes kezelhetőség, hangulatos hangok, elég hosszú élettartam annak, aki bírja, és átlátható, logikus és használható fejlődési rendszer. Plusz az, az online is azoknak, akik erre vannak rákényszerítve – mert a netes játéktérszentesen jó, én nem is ez ellen beszélek. Egy vagy több ember vezérelte ellenletlő vagy csapatossá nyomolni teljesítéssel más érzés, mint a gépi intelligencia ellen vagy mellet hadakozni. De amig ez a lehetőséget nem áll a többség rendelkezésére, addig olyan, mintha az miott lenne-deztek, hogy a game tud HDTV módot is – a felléllis, speckó megjelölétkön. Végzősként mit mondjak? Talán az egyszerűsége a pozitívuma is. Mai rohanó világunkba beleillik eme game, amikor hazamegy a fővárt ember, és nem akar semmit, csak intelligenciáson kikapcsolni. Itál a TV alsó nyomat 1:2 árdt, szintet lap, skillket tanul, az összes kezelést ott a kontrolleren, nem kell almanükhik meg egyebekkel vesződni, tehát adott a könnyű kikapcsolás. Vagy vegyük a mai fiatalokat, akiknek felesleges bonyolult egy komolyabb játék, a sok történeti csavarok és egyáltalán – sőt, néha nekem is csak gyarkó ingerem van, semmi más – nekik is kiváló a Norrack irányvonal.

De néktem most a Vagrant Story ját a fejében PS1-ről, hogy az milyen lenne ezzel a grafikával...

*Dazonon, a barbár*

**CHAMPIONS: RETURN TO ARMS**

SONY	
MÁS VERZIO: JELENLEG NINCS	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavalatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, online, headset memóriakartúra óra (3000), bitlettűzött analóg irányító (dual shock), multi tap

✓ minden pozitívuma a norrack-nak x kar, hogy több ugyanaz maradt

**8 pont**



gomb) a régiek, a gombközömbös sincs újdonóság, van combat camera, ami mégis peridul automatikusan ha harcokba szúval a gyarkorlót Norrack-csok majd azt árzik, amit én, hogy ahhoz a „régi” játékhöz kapjunk egy új küldetéslemezit. Ez igaz az teljes játékménetre és a grafika-ra, de szerencsére feltérnik pár új szörny, és mintha szavató szó lenne eme játékt. Mondjuk az elején meg

nem volt semmi gomb, hanem a barbárral és a buzdognyóval, ütlettem mentem mindenként, védekeztem, hátrágyóttam (R1 + L1), cuccot és aranyat kulaltam a harcok és ladikák szelvényezés, élveztem a szép grafikat, egyzóval élvoltam, mint karácsony! há a kedvem. De miután felengedtem pár kapcsolót és lementem az első aréna, megváltozhatott a helyzet. Itt ugyanis négy darab, elég zord páncéltól, páncéltól állózt gladiátor várt rám. Az első kizabolózatim levették pillanatok alatt, ami könnyű volt nekik, mivel mind a négyen varázslatgátok koponyalvadászeket meg tüzés-félet, ráadásul egyikük nekromanta

**MARTIN BELESZÓ!**

Az utóbbi pár hetem a PC-s World of Warcraft jegyében lett, ami nem egy játék, hanem egy ronda kábitörzés. Drog. Konkrétan minden egyes élütén elkészítem, azután éjtélly nyomon, és akkor is csak nagy anoralom éran tudom letenni. Ez is valami hasonló lehet. Próbáljátok ki, az online multiplayer RPG nagyon nagy királyság!

Mario 1981-es feltűnése a hatalmas evolúció ment végbe a platformjátékok világában. A Shigeru Miyamoto koponyájából kipattant, 8 bites masinának brilliározó bajnoks és Donkey Kongos debütálása után nem sokkal kinőtte kereteit, mára pedig a Nintendo vedgyevé és a cég legnagyobb fejőstestéjévé vált. A névvel fémjelzett produktaikat megjósolhatatlan hatással voltak az egész iparra nézve. Ki gondolta volna, hogy a gamer populáció teljes hanyatlának gyémánt korszakáig, addig a konzolok világában eddig nem látott népszerűségre telt szert. Jelen sorok íróját leginkább Jay & Dexter kalandjai fogták meg, emberfeletti nehézségi szintje és ideg-tépő küldetés ellenerő, „D” karizmatikus egyénisége és komédiába illő pillanatai, valamint a tökéletesre csiszolt játékmotívum elegye örök érvényű klasszikusban manifesztálódott.

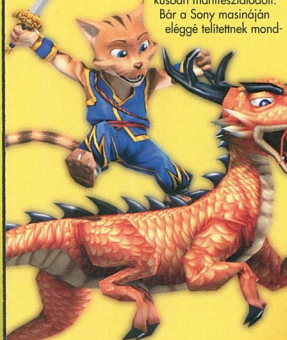
Bár a Sony masináján eléggé feltettek mond-



népét. A majmok nem elégedtek meg hatalmukkal a népcsoportok asszimilációjával: teljes eltörlesre törekedtek, melyben nagy segítségükre voltak az elsősorú erő hatására kezves bárányra válkozó, könnyen befolyásolható patkányok. „Az ellenállás hasztalan”. Egy alig pár lelket számláló kis település mélyén azonban egy hős van születte. Egy még tapasztalatlan, ám bátor harcos, aki a legendák szerint majd székesap az inváziós sereg tagjai között s visszahozza az idilli állapotot. (ha okos és jól képzett történeteszköz / filozófus lennénk, egy szép kövér bekezdést szentelnénk a változ alaphelyzet szimbolikájának – nem vagyunk azok, C64-en is a Lazy Jones-t kultiváltuk).

Kehtë: Kay a sztori kezdetén forróvérű, tapasztalatlan kalandor. Pontatlan, bajkeverő, viszont becsületes, sőt: verbális harcos. Kisse rézszes mentora józanabb perceiben próbálja átadni tudását tanítványának, erőfeszítését pedig siker koronázza. A játékos itt kapcsolódik bele a kalandba, s szépen lassan megismerkedik az alapokkal valamint a világot beépítő népcsoportokkal. Szőbarogás és szörzator túrállyalt a Big Ben az interaktív tanfolyam mellett tette le a voksát. Kihűtőként pillanatok alatt elszajítható az alapvető irányí-

gépzet, a fogaskerekek csikorognak, az alkotó pihen, a kontrollorforgató pedig elszenderedik. „Rejtett képességekkel bíró déli fiatal megmenti a világot (jelen esetben népet), a plebs újgát, a tette megörökíti aranyzóbar pedig csenabban készülget a háttérben.” Elősepeit kilésket egymás hegyén-hátán, formabontó csomagolásban. A pluszpunktit megszerzőlánd né az engine által rendelt, vagy épp előre elkészített ávvezető animációk gőrgéink előrébb a sztorit, hanem egyfajta mozgó kép-



## LEGEND OF KAY

ható a felhozattal, mindig akadnak újonok, akik megpróbálnak instánt módon bejutni a műfaj halhatatlanjai közé. A delikvens ezúttal Kay névre hallgat, származása szerint pedig nem más mint – kém – macka.

### ÁLLATFARM

Egy: Yenching hatalmas erőkkel, csodálatos tisztasággal és vízesésekkel tarkított szigete békés közösségnek adott otthont. A földnyitást területek évtizedeken át éltek békében egymás mellett a mackák, a nyulok, a békák – egy borús napon azonban minden a feje tetejére állt. A semmielőtt feltűnő garlaszer komolyabban ellenállás nélkül hajította rabigába az egykoron prosperáló falvak

Nem ez az első eset, hogy két lábon / mancon járó, beszélő állatsereglet alkotja a populációt. Utóljára a 2003-as esztendőben a Rayman sorozat kreatora, Michael Ancel által elküldött Beyond Good & Evil próbálkozott a dologgal, makulátlan formában. Peji és Jade makulátlanra sikeredett története bábjárványt, hogy ottadással és szível-lelkével áthidalható a generációk közötti különbség, a rétegtátek fogalma értelmellen. A BGE egyaránt magába szippantott, időseit, ifjoncot, fiút és lányt – a Legend of Kay esetében azonban más a helyzet.

tús: a bal analóg kar értelemsszerűen a mozgáshoz, míg a jobb oldali butyók a nagy általánosságban karreklit funkcionális kamera szabad állítgatására szolgál. Már az első lépések megtétele után belebotoltunk a nagyképi am félelmetesen buta patkányokba. Hősünk nem hazudolja magát, csipős megjegyzéseivel minden esetben felülkerekedik, ha pedig a diplomácia eszközeit nem jönnek be, jótisz könnyedséggel készíti egy kis tesztmozgásra az ellenfeleket. A műfaj irratlan szabályhoz igazodva a bannaszatúra feltett pályaciens az elvárható elemek mindegyikével rendelkezik. A színpad és a gárda adott, kell tette egy érdekesítő történet... de itt megáll a

kockákra bontott képregény látja el ezt a feladatot. Sziliszzer megoldás, mely puritánsága ellenére tökéletesen megfelel a célnek. Három: hangulat. Találhatlak. Raszafári békák (pszichedelikus szerek nélkül), sepiyós nyulok, mely orgánium és drabális görillák, tenyérbe moszó patkányok, egyszóval változatos és humoros kompánia. A szerző legnagyobb öröme a távol-leleti kulcra, azon belül is a buddhizmus is felülkéri Yenching főbb szegletében. Látszólagosan pázáló, monumentális macskaszobrok, ódráfutak, hatalmas kincset őrző vörös sárkány. Vagy megsejtenitő akrobaticájú leülnt harcos.

Négy: platformoid éleforma. Kicsiny, pulzózó gömböcske, teletöltve lucatnyai bionikus lényvel, abszolválandó akadályokkal, megszerzendő



lánccsal, hatalmas pályaszakaszokkal. Valami hibázik – nincsenek nagy, több emeletes szintek, vagy furmányos labirintusok. A középszerűség bugybra kap nyitó ultralétrais és rettenetén kicsiny, listázhatatlan méretű teretnek indult csődratok alkotják a legvégső kilométerek táptalaját. A csüggedésből kiutat nyújthat a könnyed nehézségi fok – a célközönség minden bizonnyal az újabb generáció – valamint az elmaradatlalan gyűjtögetés életmódra sarkalló pénzermék. Minden egyes levert szárnnyal eleji bizonyos mennyiségű részdarabot, valamint az olykor extrémbe helyekre csempészett ládák is teljes erőbedobással áldoznak a kapitalizmus oltárán. A begyűjtött pénzmag a fontosabb szakaszok elején sátrat vert kereskedőknél költethető el, többek között életérőitalra, mana pótlóra, bombákra, és számtalan egyéb tárgy várára, hogy ideiglenesen elfoglalja Kay hátzsekkjának valamely szegletét. Közismert, hogy a platformoid életforma úton-útfélen tudatosan bizonytalanságra kényszeríti a játékosát. A többszöri egyed nem hazudolja meg magát, kezdeiben csak apróbb ugrálást vár el, később óramű pontossággal kiszámított kerülgetést, időre menő versenyt (mely később a féménben található drabális extra felirat alatt külön is kipörget-



ra való, a Kőr gúglósra/gurulásra teremt, míg az R1 a meglepett delikvens el- illetve átadásában nyújt segítséget. A hab a tortán a kombo rendszer. Ha sikerül gyorsan karlelre hárítani a becélt szőrímókot, majd a következő áldozathoz sietni és újabb megfertőzés az océlárból a belső szarvvel, úgy Kay teljes szarvával aprítgatta tovább az egybegyűjtöket, ezzel pedig a nagyobb csoportok is villámgyorsan és elegánsan elintézhethők.

fűves menedékei, az akár szamurájok számára is komfortos mesés kis falvak, hatalmas ékkövekben gazdag kazaratok, mind mind képzeltelbeli keringőre csábítják a deli gamert a pléjátáció igába kényszerített vadovai által nyújtott táncparketten. Minusz: gyors szinkronhangok. Míg egy buddhista, taoista dallamok a vizuális manna szintjén mozognak (fulbemésző melódiák úton, útfélen), addig a tucatnyi

a csodaszép látványvilág, a remek álfestés zene és a mesés környezet jó hangulatot teremtenek a kalandozáshoz, azonban a gomorba vágó linearitás, a szűk és kicsi pályaszakaszok, a barzalmas szinkronok miatt nem nyújt semmi olyat a mű, ami kiemelne a többi közül. Középszerű – a stílus rajongójának kötelező vétele, a többieknek csak súlyos válság vagy dagadt pénztárca esetén ajánlott.

Wilson



hét) és olykor a szürkeállományt megmozgató logikai feladványokat is a dalolás hősé, a lehető legnagyobb mozdulattal.

Öt: küzdőtem. Plazmabugyrok, géppuskák – a gyvörök legyvere. Az igazán harcoslásokkal közelharcban jellemezik. Dynasty Warriors 1 megasztylemítő koreográfia. Tekkent név nagy és könnyed hadalhad. Mindössze 3+1 gomb elégéses az effektív állíratáshoz. A Négyzet a szürésnek felel meg, a Háromszög az ellenfél támadásainak blokkolása-

A kémiai folyamat véget ért, a lombikok elérték a kívánt hőfokot, a mixtura csak arra vár, hogy a Bunsen égő lángja kiolduljon, a végtermék dobozba kerüljön s megkapja a kötelező cukoradagot. Ugorjunk hát fejést a audiovizuális jéghegjedelmébe – csapó.

**NAPÓLEON LOVA**

A fentebb vázolt remek harcrendszer mellett a darab ékköve remek látványvilág. Bátorra kijelenthetjük, hogy a LoK minden bizonnyal a jelenlegi konzolgeneráció egyik legszebb platformjátéka. Nem technikai aspektusból: a szintek viszonylag alacsony felbontású textúráikkal állnak, az ellenfelek sem dúsaként a poligonokban, a fény-árnyék effektjek pedig meg sem közelítik az (grafikát tekintve) etalonnak számító Metal Gear Solid 3-at. Az abszolúte pozitív összehatas a sztorihoz és környezethez passzoló mesészerű és pokolian elalattí stílusnak köszönhetően. A tavál-keleti kultúra ihlette varázslatos tisztosk zöld színben pompázó, békét árasztó

szereplő mandarinválsájt digitális formába öntés mesterszemberek munkája szikre szabott költségvetéssél és gyatra színész képzéseggelk árulkoznak. Efelélen, a beállítás legapróbb szíkrájtát is biztos távolban tartó, a beállítás álmomádsók, melyek bátran versenyezhetnek a '80-as években hazánkban is népszerű álmomádsók, többnyire a titán Dolph Lindgren nevével fémjelzett B-kategóriás filmalkotások nyújtotta színvalal. Hibán no, alacsony az a padló, néhányan pedig a legjobbat reklámozói szuperbiztos pillanatragasztó erejével versenyező kelő erővel tapadnak arra a bizonyos léci alatti területre.

**KONKLÚZIÓ**

A Legend of Kay korrekttül öszserakott, átlagos platformjáték. Technikai hibák a néha rossz helyzetbe forduló kamerát leszámítva nincsenek,

**MARTIN BELESZLI**

Talán a játék különleges szépsége ellenpontozza a tartalom közepesszerűségét...

**LEWOD OF KAY**

**JOWOOD / BIG BEN**  
**MÁS VERZIÓ: JELELLOS NINCS**

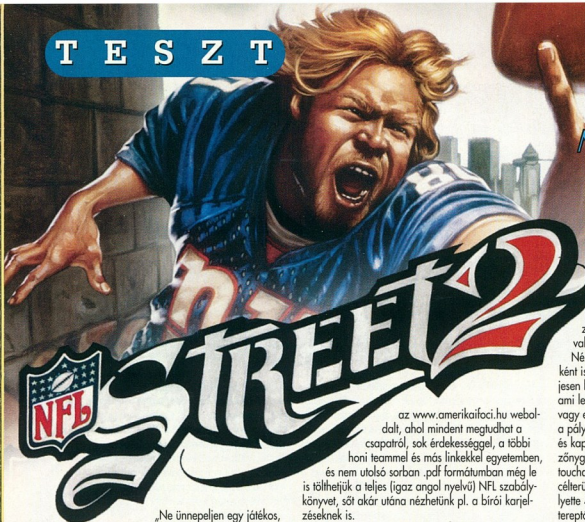
grafika: jó  
 játszhatóság: jó  
 szarvatosság: közepes  
 zene / hang: közepes  
 hangulat: közepes

1 Jatekos  
 memoriakartya 8mb (426KB)  
 analóg irángító (dual shock)

✓ etlalatt nehézségi fok, kellemes atmoszféra  
 × túlzott lineáritás, tucatjáték

**7 pont**

# KI AZ UTCÁRA, LE A TÉRRE! MINDENKIT LÖKJÜNK FÉLRE!



gásait. Rádásul a jól elvezetett gyakorlatokért még ponthegyek is járnak, ami ebben a játékban kiemelkedően fontos, hiszen a vásárlás, a tuningolás, a titkos dolgok, a bonuszok megnyitása, napi szinten lesz szerves része az életünknek. A csapatunkat persze személyre szabhatjuk, átvarrálhatjuk, és saját késztető emblemeinkkel is erősíthetjük. A szokások késztető emblemeinek és statisztikáit megteglőjük gaz, jóval egyszerűbb és áttekinthetőbb formában.

Nézzük a legszembetűnőbb különbségeket. Elsőként is felüljük el a megszokott NFL stadionoktól teljesen hétköznapi civil helyszínekre futballozhatunk, ami lehet egy park, egy félreeső néptelen parkoló, vagy egy forgalomtól lezárt utcán is. Ennél fogva a pályák mérete is jóval kisebb, mint a hivatalosaké, és kapukat sem találunk a két végükön, ergo a mezőnyöggel felüljük el, mint ahogy az extra pontért is touchdown-szerűen újra be kell jutni a labdát a célterületre. Nincs kezdőfogás, és pontosítás sincs, helyette 44 downt kell csinálni. A pályákat sokszor terepárgyak is színesítik – hirdók, szanaszét heverő kartondobozok, falodák stb. – amiket faldőlthetünk, de hasra is esethetünk benne, és természetesen, mint az introban is megfigyelhetjük, hogy a különböző fal-

felületek, kerítések is bevethetők a játékba, hiszen mint az akciófilmekben, felszalagholunk ezeken. Amit viszont mindenképp megemlítek, főleg mivel a másik két cikkben elfelejtettem, az a keresztben látható sárga és kék csík a gyepen. Ez a két csík igazán jól nécs felhívja azokat az NFL-közvetítők főszoárdnak kifejezetten nekünk a nézők kedvéért, hogy könnyen átláthatóság, honnan-honnan kell eljutni a labdához, hiszen a két csík a kezdési helyzet jelöli, míg a sárga a tiszardos áldomhatót. A pályák testettség grafikaiban, mindentelre erőlködést mentesen, lefeszülten lehet elkészítve, de talán a játék szépsége igazán a nappali megvilágításban teljesedik ki, az éjszakai-esti helyszínek nekem egy kicsit mattok, talán az NFL-játékosokból a fekete pályáig helyett csak heten állnak fel, ami ezeket a kisebb pályákra pont elégséges mennyiség. A hirdók nagyon változatosak, van látható daga dísznö, szanaszét gyep felmeztelvény vagy csapósítók foga, különböző szapsz negatív divatók világos fukuszos tréninggatyák, kapucnis póló giza csávó is. Nagyon kemény, ahogy felállások biztatók egymást, mennek a leka szövegök (vannak azért féltérő, de az is megvan, hogy jó megvan, hogy jó megvan, hogy jó megvan), azaz megvan a kamerák, gyzárók, produkciók magukat, fánok, van gyírgépek, ha elballagtunk valami. Hatolmas arca vannak mindenkinek! A játék technikai hátteret vetekszik a nagytelvékéivel, itt is ugyanúgy megtaláljuk a legkülönlegesebb támaszkodás, szétzedeve fú és passz játékok, és rengeteg védekezés közöl valógathatunk jófajta, barmmra ellátott kínésztés felüljük ragak. Vannak tróksa felüljük is. Ismeret a játék a szabályokat, van interception és interception recapture, fumble stb., viszont nincsenek bírák, és így nincs az a szabálytalanságot felüljük és megbüntesse.

A játék mozgásai is megemlíek egy vagy több misét, mert a sima hagyományos mozgásokon túl szinte bekerült minden, ami nem csinálhatunk, vagy nem csinálunk egy sima NFL meccsen (érdemes végignyitni a gyakorlati Darkon lapokat) az allentelre oda-csapathozók a földre, akciófilmekben illi háromterem akrobatikus ugrásokkal a lábunk közté kapjuk el a labdát, felülthetünk a falra, különféle labdaelmozdító mozgásokat produkálhatunk, ártul nagyon úgyküzte-telvédehetünk, turbózhathatunk, van gyzázó chicken run, és az ellenfelet idegesítő futás (a labdát kinyitott korral tarva inszellekünk), és még sorolhatom a speciális mozgásokat, hogy királysg az egész. És ne feledjük, minden mozgásodukunkért ponthegyek járnak, sőt, a különböző kombóknak még össze is adódhatnak és megtöbbszörözhetnek a pontok. Gyakorlati a Syle Move-ot, mert azért díjazták csak igazán! Van kétféle Gamebreaker csikunk is, amiket a sikeres akciókkal, mozgásokkal tölthetünk fel, és amivel elszabadíthatjuk a pokli. Nagykézűkzobra ereszkedett társunk hátáról tizenkét méterre elmozdító védelthetünk be a célterületre, szinte felgyógy a gyepet csak kálthetünk az ellenfél Quarterback.

Egy szű, mint szű, azért jóval elmozdítás, hangulatok, könnyen kezelhető, lefeszülthetjük, veretes válogott túl „zenei aláfestésű” rendezésű, délutáni NFL ez a Street 2, ami könnyed kikapcsolódást nyújt a hagyományos NFL-enek ezadáttól és megfaradt játékosok számára is. Ráadásként még azt is elmondhatjuk, hogy az EA Big a lehetőségekre képest szinte mindent beletett a játékba, amik, hogy továbbfejleszthető volna azt: egyvalóval élvezők fogják az NFL „szekértők” és az egyszerű játékosok is. És szerintem ez is a valódi célja a Street 2-nek.

*Az Istenek Feltá Áll Coodlány csipimlee@576.hu*

az www.amerikaioci.hu weboldalon, ahol mindent meg tudhat a csapatról, sok érdekességgel, a többi honi teammel és más linkekkel egyetemben, és nem utolsábról .pdf formátumban meg is tölthetjük a teljes (igaz angol nyelvű) NFL szabálykönyvet, sőt akár utána nézhetünk pl. a bírói kerülésekre is.

Az NFL Street 2, mint minden Street játékkal ellátott EA-s játék, az EA Big felindítésként az aktuális sportesemények egyfajta lázába, könnyedebb hangvételű utánerzései, amik könnyebb élményszerűségeikkel, köztelenebb játékműveléssel szlessebb körben is sikerrel érthetnek el, hiszen ez a fajta utcafutballozás nem kíván okos technikai és stratégia háttérrel, hanem egyszerű, zökönlő, zömört a nagytelvére.

**Lee Hlavka**  
*a Budapest Wolves vezetőedzője*

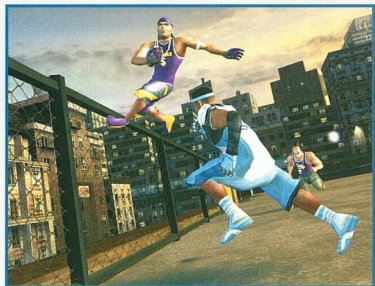
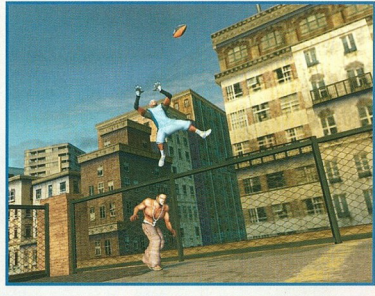
Ha ironizálni szeretnék, mondhatnám, hogy azért kerül ez az időzet ennek a tesztnek az elejére, mert a magyar amerikai futball egyelőre még azon a szinten lebeg, amit az **NFL Street 2**-ben láthatunk, legáltalában körülményei, háttérrel tekintve. Persze ironizálni sincs szű, egyszerűen csak helyhiány miatt ide írtam



csak be (a választásom pedig nem csak a névkoraság miatt esette erre a dumára.), hanem mert letszek ez a hozzáállás. És ha már meg lett említve a Budapest Wolves, szűlünk róluk néhány szű, hiszen Magyarországon legfelülük több és legteljesebben csapattal van szű, köztelenebb Airpo Atlának, amit nem ismernek, így véleményem szerint nagyon szeretnék formálni róla. (A filmet mondjuk érdekes, de a tavolyi év egyik legnagyobb incinélése volt, amikor az RTL Klubon lémenyterpezkedő, warez ARGO-t, majd vérdíjat tűzött ki a terjesztés kizikalozó fejére, mikor mindenki tudta, hogy az aranykópát, a megváltót, szinte teljesen kész filmet csakis valamelyik utánerzésként végző stűdóbaí lophatják ki.) AZ NFL és a magyar amerikai futball iránti elkötelezettségem miatt viszont mindenki szlesztelen az ővé, hajrá! Farokok, hozzuk haza az Eurobowlt, ha nem is idén, de a közeljövőben! Ájtánom tehát mindenki figyelembe

peldának okéért a cikkírás alatt a csajom is igen jól elszórakozott.

A lazakozó mögött azért komoly szakmai háttér található, hiszen a játékban ugyanúgy megtaláljuk az összes NFL csapat megfelelőjét a legnagyobb sztárjátékosokkal és teljes sorokkal egyetemben (peldának okéért mind a négy NFC és AFC All Star csapatot is behozhatjuk, de vannak speciális Team Xabít, vagy Team Reebok – csapatok is a játékban). Is rengeteg játékmodót találunk a gyors játékmód egészen az utcai bajnokságon át a különféle feladatokig, kihívásoktól addó játéklehetőségekig bezárólag. Itt is mindig figyelembe ajánlom a tutorialt, és a gyakorlatot, ami hasonlóságon a nagytelvére, nagyon egyszerűen és érthetően mutatja és gyakoroltatja be velünk a Street 2 újtonságait, és új mo-



**MARTIN BELESZŐ!**

... tehát ott hagytam abba, hogy kimentünk a Szaszókkal a gyepre, és holmezemben nyomtuk az amerikai focit hévígenként. Mondjuk leginkább az nyomat, mert én kaptam egy-két olyan lökést, hogy majdnem letettem a hajam, így inkább leültem a kispadra és dumálgattam az oldalvevő rajongó-csajokkal.

**NFL STREET 2**

EA SPORTS BIG

MAS VERZIÓ: X, GC

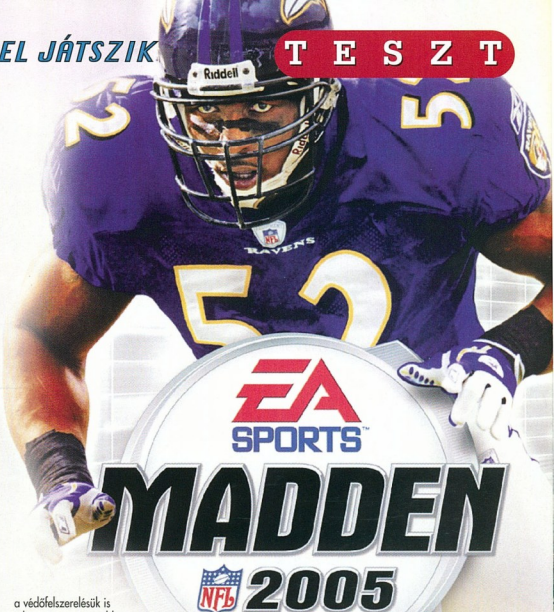
grafika:	10
játékosítás:	10
zajlatosság:	kiaváló
zene / hang /	kiaváló
hangulat:	kiaváló

1-4 játékos, online, dpi, ill, multi tap  
memóriakártya 8mb, headset  
analóg irányító (dual shock)

✓ laza, hangulatok, könnyed szórakozás  
× nincs különösebb probléma vele

**8.5 pont**

**576 KONZOL**



Az ellenére, hogy például a szintén EA Sports-ös FIFA-sorozat színvonalosa az évek alatt inkább csak romlott, érdekes módon az NFL játékok közül nekem mégis a szintén Electronic Arts-os Madden NFL 2005 jött be a legjobban a tesztelt játékok közül; sőt voltaképp az egész NFL teszthistoria azzal indul, hogy véletlenül szóba hoztam a szerkesztőségben, hogy milyen jókat is szoktam NFL-nel a Maddennel. Ezen aztán kapva kapott a Marlin és rögtön össze is állított nekem egy NFL szerkesztőségget. A Krisztian tehát, majd megjött leírja véleményük cikkkecskéjében, hogy jobb az ESPN NFL nekem még inkább eme több mint tíz éve futó sorozat legújabb darabja ragadt benn a gépemben, úgyhogy, ha rám hallgattok, ezt vesztitek meg. Nem mintha az ESPN játékok gondok lehet volnának, de majd megpróbálom érzékeltetni a nuószanyi a külsőséget a két játék között.

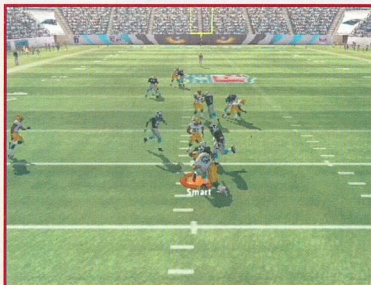
A szabályokat már kivesszük az ESPN-nél, úgy-ahogy nézzük most mit kapunk a Maddennel. Először is egy szokásos EA-s menü, ahol külön jót pontként

értelkeltem, hogy az új lehetőségek NEW felirattal lettek jelölve. Külön felhívom a figyelmet a Play All Cameo pontra, ahol az összes levetett videó lejátszást végignéphetjük egymás után: elég meleg szurkolóbandákban és az igen font pomponyájn vezetőkben (Cheerleadereken) túl, jó néhány brutális játékos bemutatkozást is láthatjuk, a végén egy olyan feliratos, amit csak igen ritkán láthatunk még az NFL közvetítés során is. Na, valahogy így kell a profi NFL-játékosni. Ja, és az Amerikában zajló Madden NFL-játékosoknál videó is van utolsó!

Kérdések közül a szokásos gyors játék, különféle rajtjátékok, kupakon kívül talánuk még online lehetőséget (ezt el is felejtetem megnevezni az ESPN-ben), minijátékokat, és hogy egy régebbi emuláreim válaszok, teljes szexont is találunk a Maddemben, az ESPN-hez hasonlóan itt is a Franchise elnevezést kapta.

Van persze kényágyjótéget is, í, meg EA Bios, a szokásos tornányi hivatalos név, eredménylisták, statisztikák, fényképes játékos bemutatások, egyszerűen a minden, ami benne van a sportban, ez benne van a játékokban is.

Természetesen itt is elvezethetjük a beállításokba, a különféle stratégi-



**MARTIN BELESZLÓ!**

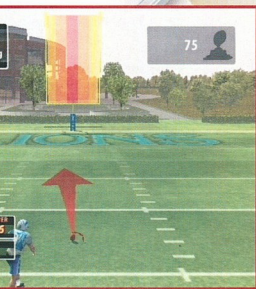
Még egy NFL-játékhoz kéne írnom beszámót, de nem jut ma az eszembe, csak az a régi löföltény, amikor a néhai Sex Actionos Szászovány, meg a Zana Zóvári kismatör a Pecska meg a rétre...

a védőfelszerelésük is talán méretarányosabbban lettek megtervezve. Azt persze hozzá kell tennem, hogy mind ebben a játékban, mind az ESPN NFL 2K5-ban az összes játékos pont úgy néz ki, mint az életben, legyen szó akár magasságról, testzsír- arányokról, jelkéről. Teszem azt, ha egy rugósjátékos az életben egy téher és egy fekete cipő párd, az a játékban is telems cipővel szerepel. A mozgások itt is külön-ek, az ütökések brutálisak, tornak a védőfelszerelés és a csapatok a reakcióik fanomóniák, a közvetítés és a mérkőzések pedig a megszokott útemben zajlanak, tehát egyáltalán nem mentesek, a látványos saquekészek, passzok, futójátékok után visszajátszószokások. Meccs közben szintén a menüből kérhetünk challenge-ot vagy időt, és itt is változathatunk az edzői stratégián is, viszont ezek a lehetőségek persze full magyosok európai szemnek, talán csak az a néhány Magyarországon dolgozó edző, vezetőedző, illetve támadó, vagy védő koordinátor igazodik el rajta. Híába no, európai ember nem erre született, nem ebben nőtt fel.

Mindkét játékban leginkább védekezésnél gamek kezdetben elvérezn, ezért mindkétnek tudom ajánlani, hogy ha védekezésre kényszerül, akkor, amíg nem látja át a pályát, mindenképp olyan felállásokat válasszon, ahol legalább két ember védje a hátsó területet. Mert egy rossz védekezés kivédéses utána a gép, ha nem sikerül rögtön megállítani, akár 80 yardos futással is bevissz a labba a célterületre, ami azért elég sajtó emberrel felalattal, elkerülve ezzel a súlyos pontok elszívését. Ettől figyelműn elég egyszerű és könnyű a Madden NFL kezelése, és emiattuk meg a fantasztikus hangokat is, amik igen jól eltaláltak, akár a közönségre, akár a mérkőzés hangjairól legyen szó.

A másik, ami miatt jobba tetszett a Madden, hogy a felállási kombinációk általánában vannak megszerkesztve, nagyobb ikonokkal van jelelve a sorok, és jobb elrendezést kaptak a felállási rajzok, valahogy könnyebben ráálátuk az agygyekerveimem erre a rajta megoldásra, ami nem sokban különbözik az ESPN-esből, mégis valahogy áttekinthetőbb, pedig a Maddemben is kapunk vagy nyolcszázszerefféle felállási lehetőséget. Ettől persze lehet, hogy rajtam kívül mindenki másnak az ESPN fog jobban bejőni, de sebei ebben az esetben, legalább ha lesz egyszer Madden NFL bajnokság Magyarországon, az toronymagas nyerni fogom.

Összegezve tehát a Madden NFL egy igencsak vépróli sorozat legújabb része, amiben szinte minden



benne van, ami megtalálunk a valódi játékokban is. Számoltam már, ha lehet még szebb grafikai kidolgozottság, mint az ESPN-ben, kismillió beállítás, csapat, adat, statisztika, játékosok eredményeinek táblázata, minijátékok, kényágyjótéget, hivatalos minden adat, név stb. persze, és van néhány olyan főleg kezdőknek hasznosítható újdonság, mint például a gyakorlati módok, ami miatt a Madden NFL-t szívesebben tudom ajánlani mindenkinek, aki érdeklik a téma után. Nagyon profi a játék, nagyon összeheszedt, és át tudja adni a játék szépségét, amivel talán mi európaiok is kicsit közelibb kerülünk az NFL-hez. Nálam ez a forviti. Szépen saquekban az ellenfél QB-ét, és rutinos irányítóknál nyomom az eles passzokat vagy löbölöm át a védelem felé a labdát, és azt hiszem nem emel nem is kell több!

Asz Istennel Felét Álls Csodálvány csipmlee@576.hu

**MADDEN NFL 2005**

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: X, GC, DS, GBA

grafika: kiálló

játszhatóság: kiálló

szauatosság: kiálló

zene / hang: kiálló

hangulat: kiálló

1-2 játékos, online, API 11

memóriakártya használható, multi tap

analog irányító (dual shock), billentyűzet

✓ profi, és tartalmas minijáték

× lehet, hogy ez senkit nem fog érdekelni

**9 pont**



**M**indig is csajtem azokat a programokat, ahol csak egyetlen cél volt előtűnik: minni-menni, és közben faj-vesztve, amilyen arcade-osan kaszabolni az ellenfeleket. Egy-egy nehezebb nap után, fáradtan haza érkezve, az ember ennél nem is vágyik többre. Olyankor nem jönnek be a kácfantás történetek, a bonyolult kezeslések, csak egy kis egyszerűségre vágyunk. Na, ilyenkor jó is a kézfél van például a **Nano Breaker**, ami egy ilyen kaszabolós stílus. Tulajdonképpen a program a régi haladás verekedés anyagokait juttatja az eszembe, bár azt hiszem megjelölés, ha a Devil May Cry-hoz hasonlítom az anyagot. Egy hasonlóan pörgős, gyors, ütmes és meglehetősen véres játékkal van dolgunk. A Kanami programozói kölcsönvették Dante kalandjainak jobb részét és saját ötleteikkel kiegészítve alkották meg a NB-et. Persze a játék korántsem hibátlan, mégis remek szórakozás lehet a kevésbé kritikus DMC rajongóknak.

## SZTORI

A bevezetőmben talán kicsit félreérthető, mivel a NB-nek van története, bár hozzátesszem, hogy nem valami ötletes. Sokat nem fogunk rajta filozofálni, mert annyira mély nyomokat nem hagy az emberben, sőt, kissé a lerágott csont képzetel is felébredni bennem.

A sztori 2001-ben indul az Egyesült Államokban. Az amerikai kormány láva a gazdasági és főleg technológiai fejlődést, így dönti léteit egy kutatóállomást, még hozzá egy laborum szigetben. Ide aztán összeverjük a legjobb tudósokat és az elérhető legmagasabb technológiát. Itt aztán óriási sebességgel lehet fejleszteni, és ennek eredményei világmórány technikai fejlődés formájában az egész világon megmutatkoznak. Fogalmazhatnák úgy is, hogy egyfajta második ipari forradalom zajlik le, főleg az orvostudományban, de más ágazatokban is. Ez főleg a nanotechnológia világának kiteljesedésének köszönhető.

20 évvel később már teljesen bevett gyakorlatnak számít a nanotechnológiával történő gyógyítás, és a kiborgok jelenléte sem egy nagy kunszt már. Persze a főfeladat bázis továbbra is a sziget marad, ahol azonban egy napon bár történik. A központi számítógép meghibásodik, így a szigeten lévő emberekben a nanogépek fellazadnak és ócsmány kiborg-szerű lényekké változtatják át a lakosokat, akik időközben benáposították a szigetet. A hadsereg tehetetlen az újfajta „zombijárvánnyal” szemben. Az egyetlen megoldás a főkomputer leállítás lenne, de az erre felállított egység eltűnik, de nyoma van a szigetre látogató kutatóknak is, akik megvárják létezőni a szeptet. Az akció irányító parancsnok úgy dönt, realitávia az éveket korábban egy lövegmezzársal elkövetése miatt kivégzésre ítélt kiborgot, Jake-et.

Őt fogjuk tehát irányítani a játékban.



Mindazt a sztorit egyébként egy meglehetősen, már-már gusztustalanul véres intróban élvezheted végig. Ez már sejteli, hogy maga a játék sem lesz egy kisebbeknek való szórakozás. Bizony, a nagyobb kaszabolások középete gyakran repülnek majd a végtagok és a paracsimlével sem spóroltak. Olyannyira nem, hogy a játék még méri is, hogy hány liter ottontott ki, és erre adja a bonuszokat.

A játékmelet egyébként feletőbb egyszerű. Jake-et irányítva kell általában a pályák végét megjutatni, amit a milliónyi rónk támadó ócsmány szörny fog lassítani. Plazmokardunkulakélt lesz mit itatni. A továbbjutás tehát nem valami bonyolult, nyoma sincs a DMC összetettségének, bár valójuk meg talán ez nem is baj. Az egyetlen komolyabb elünk tehát az összes ellenfél lekaszabolása lesz, ami két tényezőzt is magóval von. Az egyik, hogy a játékhoz nem szükségeseltik valami nagy agymunka, legfeljebb némi ügyesség. A másik kissé negatívabb dolog, hogy ez a rengeteg vadgal-közös, egy idő után meglehetősen monotonizáló csoda át. Csak megnyünk elmé, és közben folyamatosan vágjuk a felénk hordákban támadó szörnyeket. Kb. 20 perc után az ember elkezd fászküldni és vágni valami kis változatos-ság után. Úgy 40 perc után hatalmas unalom vesz rajtuk erőt, és ha még bírjuk, akkor 1 óra után már vesszük is a játékot, mert annyira egyhangú. Még az a szerencse, hogy van annyi motiváció a programban, hogy másnap újra be-tesszük, és megint nyomni fogjuk egy órát, így egészen a végéig. Nemi változatoságot egyébként az átvészeltő videók, egy-két pálya, no meg a főellenések fognak jelenteni. A történet folyamatosan zajlik, és bizony gyakran láthatunk látványos filmeket, melyeket később a főmenüben is vissza-zéhetünk.

A pályák esetében találkoztam néhány meglehetősen pozitív ötlettel. Ilyen, mikor egy óriási költömb akar minket összenyomni, és az előt kell menekülni, úgy mikor meg kell védeni valakit, kán hogy ilyen ötlettel nincs sokkal több. Ami a főnököket illeti, hatalmas monstereknek képzeltek el, melyek legyőzéséhez általában mindig van egy metódus, amit követni kell. Ha ezt megtalálod, és szisztematikusan alkalmazod, akkor könnyen elbánthatsz, a legdurvább daggal is.

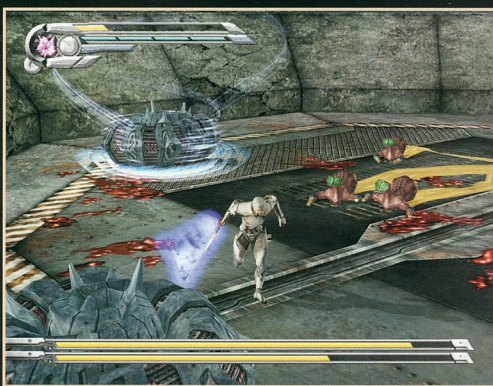
Visszatérve kicsit a síma ellenfelekre, elmondanám, hogy érdemes mindig mindenki elvenni, még akkor is, ha ez a továbbjutás szempontjából épp lényegtelennek tűnik. Mondjuk tébolyozó csak akkor nyílik ki egy útszél vagy fal, ha mindenkivel végzél. Mint említettem a kiontolt vér mennyiségére bonuszokat kapsz, egész pontosan fejlődés, pld. így növelhető az életerő. Ezzel egyfajta RPG-s elemet csem-pesztek a készítő a programba, csak itt a tapasztalati pont a vérrel egyenlő.

## LÉNYEGESEBB MENÜK

A Starttal léphetés be a menübe, ahol aztán jó sok mindent talál. Először is az Info részén megnézheted a legfontosabb statisztikákat, úgymint játékidő, mentések száma, megölt ellenfelek száma, élel energia nagysága, megszerzett vér sb. Itt lesz kiírva, hogy mennyi vér kell az újabb bonuszok szerzéséhez.

Az Info mellett találd a Mappet, azaz a térképet. Itt láthatod, hogy hány fő pályán kell végigmenni, igaz a kisebb szintek majd csak akkor lesznek jelölve, ha újítottunk oda. Érdemes egyébként néha nézni a térképet, mert segít eligazodni.

A legfontosabb menü a Combo, ahol különféle speciális kombinációkat nézheted át. A kombókat ugyanis meg kell tanulni, ehhez azonban Chipeket kell szerezni. Ezeket a pályákon fogsz találni, érdemes minden zugot mindjől jól átnezni, bár







# NANOBREAKER

könnyen észrevehetőek, sőt az hiszem még a térkép is jelöli őket. Összesen 6 szintű Chipet lehet találni, és mindegyikkel új mozgásokat lehet megnyitni a Combo képernyőn. Ha valami sikerül megnyitni, érdemes megnézni, hogy hogyan kell megcsinálni az új mozgást, és gyakorolni egy kicsit. Egyébként elég sok kombót lehet megnyitni, tehát a mozgások fárháza igen nagy.

Érrell jut eszembe, hogy az irányításról még nem szóltam, pede ide kapcsolódik az is. Nos, a Négyzet és Háromszög gombokkal lehet támadni. A Négyzettel vízszintesen, míg a Háromszöggel függőlegesen vágathatsz, ami nagyon fontos kör-kihagyókat találsz. A Négyzettel kisabban szebeled, de akár több ellenfelet is, míg a Háromszöggel általában csak egy valakit támadhatsz, de az teljes erővel. Ez azért fontos, mert gyakran kerülvesznek majd a játék során, és akkor nem mindegy, hogy melyiket használod, általában a kettő kombinációja a nyerő, főleg ha még az irány gombokat is variárod hozzá. Végezzeni az R1-gyel tudsz. A Kör szintén lényeges, mert ezzel magadhoz tudsz húzni távoli ellenfeleket, de ezzel mozgathatsz nagyobb objektumokat is. Ugyaní az X-szel lehet, míg a kamerát az R2-mal, illetve a jobb analog karral kalibrálhatod.

Nem szóltam még a menü és egyben az irányítás legfontosabb részéről a Booster. Miután ilyen szerzetét és feltöltőted néhány ellenfél likvidálásával, az R1-Kör kombinációval tudod aktiválni. Ekkor „bedurransz” és hatalmas pusztítást tudsz véghez vinni az ellenfél sorai között.

Egyes mozgásokat csak „bosteres” állapokban tudsz behozni. A feltöltések előtt például érdemes feltölteni a Boostert és úgy mekkanálni a dolgoknak. Természetesen a Booster is fejlesztéské, lehet találni majd újabbakat is a pályákon. Egyébként a feltöltést nem csak az ellenfelek leolvasásával lehet elérni, hanem a pályákon található bonuszokkal is.

hogy van a játékban motíváció a folytatáshoz, még a monotonitás ellenére is. Volt viszont néhány dolog, ami kifejezetten idegesített. Több cikkemben is kifejtettem már,

hogy milyen nagyon fontos, ha egy játék azonnal, az első perctől fogva sikerélményt nyújt. Sajnos azonban a tekintetben a NB nem teljesíti valami jól. Sokszor találkoztunk direkt szivatók részekkel, melyek nem nevezhetők játékos barátnak. Néha elég egy elrontott ugrás, ami gyakran előfordul, mert párszor kissé késve reagál a gombokra Jake. Ilyenkor rögtön meghalunk és többször hatalmas helyeket kell újra bejárni, ahol persze megint le kell verni mindenkit. Másodszor vagy harmadszor újra kezdve ez elképzelhető idegesítő és unalmas lesz. Ennek persze az is az oka, hogy menteni csak a kijelölt helyeken lehet. Mindig oda kerülünk vissza elhalálozásunk, ahol legutoljára menteltünk, vagy épp fordulópont volt a sztoriban. Talán mondanom sem kell, hogy ez mennyire bosszantó. Más KOMOLY baj nincs a programmal, bár ez is éppen elég.

Az audiovizuális részt vizsgálva viszonylag elégedettek lehetünk. Nem ez a játék faszarja ki grafikaig a maximumot a PS2-ből, de azért csúnyának sem nevezném a játékot. Mondjuk ha a DMC-t veszem alátalnak, akkor azért egy közepesen nem jobb, különben is kicsit rosszabb a káletétel. Zeneileg szintén hasonló a helyzetre, el tudtam volna képzelni kissé ad-rendeln pulzálóbb muzsikákat is, de amik vannak azok sem rosszak.

Végül is kikinek ajánlható elsősorban a Nano Breaker? Azt hiszem azon játékosoknak, akik kedvelik az ilyen kaszabolás, arcade jellegű játékokat, ám nem várnak tőlük megvalósítást. DMC rangjok is lehetnek vele egy próbát, fő is bemelegítés lesz a harmadik rész előtt.

Veres Miki  
veresmiki@576.hu

## PRO ÉS KONTRA

Gyakorlatilag a játék pozitív és negatív momentumaira is lehetett már említést. Előbbiek esetében mindenképpen felhozni,

### MARTIN BELESZLI

Nem szimpattikus, hogy a fejlesztőcégek mára már teljesen ledegradáltak az „arcade” játékszfűt. Valóban, egy arcade „játékterem” játékban az akción van a hangulata, de ez nem azt jelenti, hogy még nélküli pályákon nem csinálunk mást, mint a lövés / títés / vágás gombot nyomkodjuk addig, amíg le nem szakad az ujjunk. Legyen nehéz, de rövid, és szórakoztató. Ez a játék nehéz, baromi hosszú és unalmas. Nem szórakoztató.



## NANO BREAKER

KONAMI	
MÁS VERZIÓ: JELELEN NINCSEN	
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szaualtosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

- 1 játékos
- memóriakártya 8mb (68Kb)
- analog irányító (dual shock)
- ✓ néha talán kellemes kikapcsolódást jelent a kaszabolás
- × de hosszútávon monoton, sokszor szívat

5.5 pont

# 576 KONZOL AKCIÓ!

1998  
1998  
1998

+ + + + = 999 Ft

1999  
1999  
1999

+ + + + + = 999 Ft

2000  
2000  
2000

+ + + + + + = 999 Ft

2001  
2001  
2001

+ + + + + + + = 999 Ft

2002  
2002  
2002

+ + + + + + + + = 999 Ft

2003  
2003  
2003

+ + + + + + + + + = 999 Ft

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

**Levélben:**  
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)  
Comgame 576 Kft.  
1329 Budapest Pf.: 24

**Telefonon:**  
369-2686 vagy,

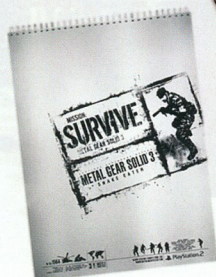
**internet áruházunkban:**  
<http://www.576.hu/kiadvany>  
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-Ft)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

**Figyelem!**  
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR SOLID 3**  
SNAKE EATER

# NYEREMÉNYJÁTÉK ELŐFIZETŐINKNEK



**Jegyzetömb**



**póló**



**toll**



**öngyújtó**

Ha meg szeretnéd nyerni a képen látható MGS 3 cuccok egyikét,  
nem kell mást tenned, csak helyesen felelni a következő kérdésre:

**Melyik a kakukktójas?**

- A – Colonel Volgin
- B – The Boss
- C – Psycho Mantis
- D – The Pain

Nyereményjátékunkon **KIZÁRÓLAG** előfizetőink vehetnek részt!  
A megfejtéseket levélben, levelezőlapon vagy emailben várjuk a jól ismert címre:  
COMGAME 576 Kft. 1139 Budapest Pf.: 24

Egy előfizetőtől csak egy megfejtést tudunk elfogadni!  
(Kérjük ne felejtsetd el megadni  
milyen méretű pólót szeretnél.)

Az ajándékokat az **ECOBIT** bocsátotta rendelkezésünkre

Az **576** tavaszi ajánlata!

NINTENDO DS™



NINTENDO DS™



DEMO  
METROID  
PRINCE OF DARKNESS  
HUNTERS

Keresd boltjainkban.

Westend City Center

Árkád Üzletház

Mammut II

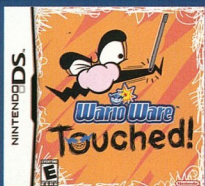
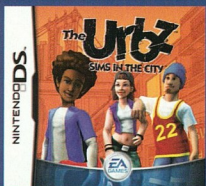
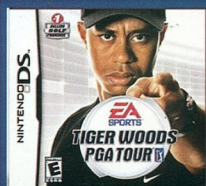
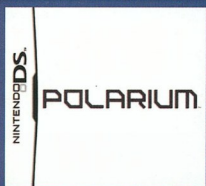
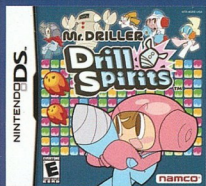
Pólus Center

Campona

Duna Plaza

... vagy internet áruházunkban





Már lassan öt éve annak, hogy leérett-szégietem, mégis van egy fránya visszatekintésem, melynek több típusa is van. Valamilyen oknál fogva álmaimban nem tudok megszabadulni a gimnáziumtól, vagyis általában a magyart tanító osztálytól (amintél és a történelemtől), akiknek általában nem voltam éppen a kedvence. Az első álom egy tipikus esetre mutat rá: kezdődik a magyar óra, mindjárt felel valaki, én pedig nem tanultam egy büdös kukkot sem. Vagy egy másik eset, hogy már év vége van, még egy nyavalós jegyem, egy óra kettesem sincsen tőrből, én pedig felkészületlenül rettegok a padok között, majd ki-mondják a nevemet. A harmadik sem rossz, érettségi előtt állok, és az osztályársaimtól meg tudom, hogy van egy rakós német-irodalmi tétel, amiről nem is tudom. Vagy még jobb, másnapra fel kell készülnöm egy komplett tárgyiból. Esküszöm nem viccellek, pont tegnap álmodtam róla, hogy nem tudom, hogy érettségi lesz, és végül is mindegy miből mi húzok, mert az ügyi karé lesz. Ez azt is megmutatja már az évek, igaz, egyre kisebb gyámsági szűrésrel. Hát mit mondjak baromni jó érzés ilyenkor feleledni, és kifújni magamat. Lassan kénytelen leszek elmenni egy pszichológushoz, mert úgy látom, ez a négy év rettegés a felelésekől nagyon mély nyomat hagyott bennem. **(Nekem olyan izelés álmaim szoktak lenni... Martin)**

Ez a soros második pont a Project Snowblind cikkírása közben jutott eszembe, ugyanis ha hihetünk Liquidnek (és hát miért ne tennénk), a játék eredetileg Deus Ex: Clan Wars néven jött volna ki, de mivel az DE: Invisible War nem bizonyult eléggé sikeres FPS-nek, gyorsan nevet változtattak. Na és most buktam le, ugyanis én még soha egyetlen Deus Ex játékkal sem játszottam, de még csak ki sem próbáltam egyet se. Hát igen, felkészületlen voltam, nagérdemlem az egyesét. Bár az is igaz, hogy még a témájában hasonlít is a Deus Ex játékokhoz, a PS játékmeneete úgy tudom mégis különbözik „elődjéitől”.

**HÁBORÚ A JÖVŐBEN**

Hong Kong, 2065. Egy „The Republic” nevű aktivista rezsim kiharcolja egy nemzet megőrzését, és a birodalmat egy civil háborúba sodorja. Harci helikopterek, vadászgépek, mehek, tankok, és egy egész gyalogos hadsereg vonul be a városba. Az agresszívok átlegnek globális káoszba, mely Londonból kiindulva egész Hong Kongra kiterjed. Megkezdődött a háború...

A világ egyetlen reménye egy koalíciója a bökkenőmentesnek. És egy kísérlet fog dönteni a háború sorsára felett...

**AZ ELSŐ PÁLYA: FULL JÁTEKTEREM**

Liberty koalíció védelmi előőrs. Kowloon, Hong Kong, 2065, augusztus 23. Megérkeznek helikopterek a friss újoncok, és Nathan Frost másolóhadnagy. Eppen folyamatban van az elgázítás, amikor ellenséges gépek érkeznek.

Az első pálya baromni jól kezdődik. Gyönyörű színes játékművel mi grafika, egy szép stúdióin templom (?)

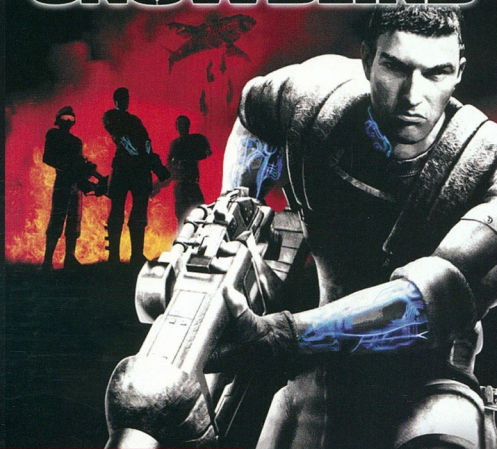
kertjében, egy tenyértínyi színes falt a minket körülölelő hongkongi metropolisz hatalmas felhőkarcolói között. Ellenséges katonák ugranak ki a helikopterből, majd teljes közzel lesz úrrá terepen. Mindenütt robbanások, mozgólodások, kiabálások, állati. A gépégyverem látványának és a vibráfunkció általi visszatekintésnek hatására szinte egy az egyben olyan érzésem támad, mintha egy játéktérben kezelnék egy árkdépgépégyvert (például a T2-ét).

Az ellenséges katonáknak olyan pofonokat osztok ki, hogy a fal adja másikat. Aztán megérkeznek az ellenséges harci robotok. A mieink a hatalmas veranda mögött keresnek fedezékét, míg az ellenség a téges kert felől nyomul. Ahveszem a bívoly földre szerelt gép-ágú irányítást, és szélygyagalom a robo-

kat, közben a saját fedezékemet is leamortizálom. Majd végül érkezik egy harci helikopter – újabb egyseg kísérletében – és nyomkövetés rakéta-fékkal szedi szétjelt fedezékünk falát. Fedszek egy health packot, majd újra átveszem a gép-ágút, és közben Ramba-nak érzem magam, ahogy riplyóra lövöm a helikoptert. Gyűzött!!! Azonban...

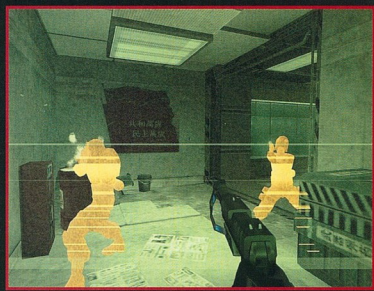
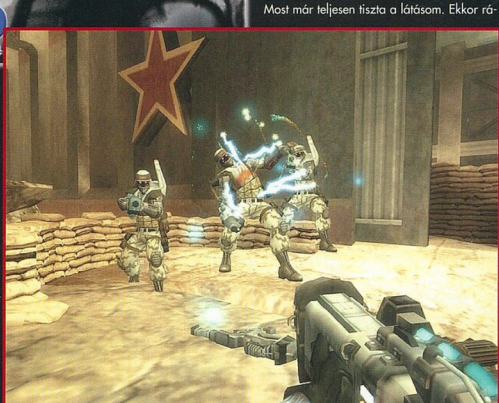


**PROJECT: SNOWBLIND**



vosiba, és mindenkit durván arbréb tessékellnek. Közben biztatják, hogy tartson ki, minden rendbe jön. Nathan kószáson emlékezik, vajon hogy jutott ide. Eszébe jutnak apja intés szavai a háború borzalmairól, és most neki is át kell ezt élnie. Sose hitte volna, hogy egyszer belép a hadseregbe. A bátyja négy évvel ezelőtt elesett kétélességletítés közben. Később Nathan is csatlakozott a Liberty koalícióhoz, hogy bátyja nyomdokaiba léphessen. Az A-blockban azután néhányan atemelik a műbásozatra, majd megpróbálják megmenteni az életét de már késő. „Minden megváltozott, a nap amikor meghaltam.” Ekkor elhomályosult a látásunk, majd kiszalnak a fények...

... Project: Snowblind  
... Statikus kép villan fel újra és újra, majd kiszalnik.  
... „Reflexpróba, rendben, ballisztikai pajzs...”  
... Kezd visszatekérni a látásunk, de még zavaros.  
... „Palást egység, palást egység, ENGEDD EL, ENGEDD EL...”  
... Megint teljes sötétség.  
... Elmelekképek gyötörnek, majd lassan magamhoz térek...  
... „Isen hozta hadnagyom... még be kell állítani a szemek fókuszát.”  
... Most már teljesen látsza a látásom. Ekkor rá-



**TÚL SZÉP VOLT, HOGY IGAZ LEGYEN**

Egy harci gép visszatekint, hogy ledobjon egy bombát, de egy sebesült bajtársunk a csatáren ragadt. Frost hadnagy megpróbál segíteni neki, de már késő, a robbanás hatására mindkettőjüket állati.

A következő képsorok nagyon jópofák. Frost hadnagy szemszögéből láthatjuk, amint egy hordágyon felve rohanunk velünk az or-

ébredék, egy kibernetikus organizmus lettem, afféle cyborgként ábradrom fel újra. Mindazt pont úgy kell elképzelni, mint ahogy azt Murphy rendőrtisztéim is láthattuk a Robotzsaruban.

**PROJECT: SNOWBLIND**

Cyborgként reagálok mindenen vagyunk kápek. Fogynak elénk három kategóriába sorolt hatjuk. A látóterem nagyon ütősek. Jól lehet velük célozni, hatékonyak, és átlétek. Van

között pisztoly, gépfegyver, rakétavető, sniper, falra, aknával, mely gombnyomásra rábomol, egy kimenetű kétker (melyekkel tárgyakat lehet eltaszítani), és végül egy iccepki, de arról majd később. A legszebb az egészből, hogy ezeknek mindegyike nálunk lehet, de be kell állítanunk, hogy a fehér gombbal alából melyik két fegyvert közül választhatunk akció közben. Az R-re a fegyver normal funkcióját használhatjuk, az L-lel azonban a másodlagos funkció aktiválható, például a gépfegyver így gránátot lő. Egyébként a jobb analog kar be nyomásával zoomolhatunk. A fekete gombbal hajlíthatjuk el gránátunkat, melyekből összesen három típusra találkoztunk. A szokványos frag gránát, az elektromos gépeket megbénító EMG gránát, és a gázgránát. Ugyanítt kapott helyet a nanoboost is, mely elhalasztás esetén képes az egész rendszerünket „jirabooistolni”.

Az Y-val aktiválhatjuk a speciális fegyvereket, melyek csak meghatározott ideig aktívak, és bioenergia szükséges hozzá (lék csik). Ezek a következők lehetnek:

- Az **infrared vision** egy hőérzékelő, melynek segítségével még a falon keresztül is látjuk az ellenséget.
- A **reflex boost**at lelassíthatjuk az időt, hogy mozoljaink határozottabban és precízebben legyenek.
- A **ballistic shield**del közel sérthetetlenek leszünk.

Hogy épp melyik gránátunk, speciális fegyverünk, vagy fegyvereink legyenek kiválasztva, azt a fehér gomb tartós lenyomására legördülő menüben állíthatjuk be.

A játék közben számos járgányt irányíthatunk, és bármilyen bészme gépjármű kezelését is megtehetjük. A feltehetően iccepki egy nagyon hasznos kis szerkenyű, de sajnos ritkán találunk hozzá muniációt. Segítségével meghackelhetjük az elektromos szerkezeteket. Ez néha a küldetés része, de szórakozásból is megtehetjük. Előfordult, hogy beleptem az idegen számítógépes rendszerbe, és az ellenséget a saját(!!) biztonsági gépjárműves karommal araktattam. A másik teljes huzatom az volt, amikor ugyanilyen módon elvettem az ellenséges mehek irányítását, és a katonák legnagyobb jövedelre megfordultam, majd játszottam egy kicsit...

ÉRTEKELÉS

Először csodálom az első (tisztázással) gyönyörű pálya után kiválasztott, futurisztikus városokban játszódó helyszíneket, de aztán megbékéltem, és végül azokat is megszereltem.

A játék technikailag lehet, hogy nem kimagasló, de ez a játéktérmi grafikusit nekem nagyon bejött. Arról nem is beszélve, hogy nagyobb főmenünél is végig folyamatos az akció.

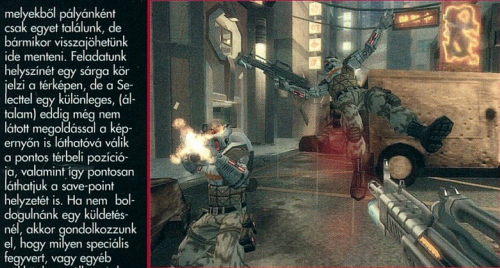
A zenében nem találom semmi kimagaslót, de a hangefekták ebben a játékban is nagyon tesztettek. Igaz D 5.1-es dűbörög és hangkiegészítés.

A játszhatóság nagyon jó. Az irányítás könnyed, tipikus játéktérmi. Jól lehet célozni, gyorsan „manőverezhetünk”, és könnyedén elbánnak az ellenséggel. Persze azért sérülünk is, úgyhogy kövessük társaink példáját, és húzódnunk vissza fedezékbe, ha szorult helyzetbe kerülünk.

Egyébként mindig figyeljünk! A fedezékeknek általában sok health-packet találnak. De a pályán is mindenütt akadnak szétterelő fadobozokban utánpótlások, melyeket egyébként – a fémdobozokkal és egyéb objektumokkal együtt – hozzá is vághatjuk az ellenség katonáéhoz a kimeneti kétkerrel, vagy akár saját kezűleg. Menteni az ellenségen elvezett save-point baugrókban lehet,

MARTIN BELESZÓL!

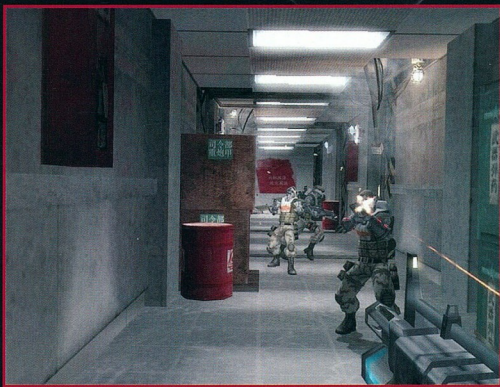
Nekem tetszik. Mondjuk én csak az elejét látom...



melyekből pályánként csak egyet találunk, de bármikor visszcélizhatunk ide meneni. Faladatunk helyszínét egy sárga kör jelzi a térképen, de a Selecttel egy különleges, (általában) eddig még nem látott megoldással a képernyőn is láthatóvá válik a pontos térbeli pozíciója, valamint így pontosan láthatjuk a save-point helyzetét is. Ha nem boldogulnánk egy küldetésnél, akkor gondolkodjunk el, hogy milyen speciális fegyvert, vagy egyéb trükköt használhatnánk.

MULTIPLAY

Ez kivételesen nagyon jól sikerült, de sajnos csak system linken és Xbox Live-on elérhetőek, és ott is csak gépként egy játékot követhet a játék, viszont akár 16-ot is enged. 9 tetszőleges pálya közül válogathatunk, melyek nagy része az első küldetésben látottakra hasonlít. Szép színesek, tágasak, tele vannak lehetőségekkel. A játékmódok az alap deathmatch, és a szokásos csapat jellegű játékmódok, ahol termé-



szelosen a történelben megismert két ellenségess fél csapatot össze. Sok fele katoná közül választhatunk, az azért fontos, mert ennek függvénye, hogy milyen fegyvereket kapunk, és milyen speciális tulajdonságaink lesznek. Ez utóbbiak így egymás ellen már koránt sem olyan hatásosak, mint az egyjátékos módban. A pályákon sok-sok tankba, mehekbe, vagy egyéb járgányba szállhatunk be, és szívesen bívaly gépjárműt kezelhetünk. Grafikailag is nagyon megjelö a helyét, és állítom, hogy hangulatlanság majdnem olyan jó, mint a HALO 2 multiját. Azt azonban



hözöz kell tennem, hogy a pályák általában túl nagyok bizonyultak keltőnknek, ezért a játék igazán haborús hangulatú csak három, vagy annál is több játékosnál kezdve kaphatjuk csak vissza igazán.

VÉGSŐ

A Project: Snowblindot először vegyes érzelmekkel fogadtam. Az első árkos küldetés majdnem megfogott. Aztán csalódnom kellett, mert cyborgos katonai karrieremet sötét (és

unalmas) futurisztikus városok romjai közt tengeltem. Bár a garázsos rész tetszett, olyan Splinter Cell-szerűleg volt. Később újra felcsillant a remény, hiszen ahogy egyre inkább felfedeztem mesterseges létem előnyeit, újra elképedt a hangulat. Fantasztikus, hogy mennyi mindentre vagyunk képesek, ezáltal változatos, és számmunkra rendkívül kreatívá tette a játékményt.

Az egyjátékos mód véleményem szerint nem túl hosszú. Talán 2-3 nap, de nem sokkal több idő,

amíg végjátéskozuk, ezért akármilyen hangulatos is a játék, 8 pontnál többet így nem ér.

Persze a multija nagyon jól sikerült, így ha lehetőségem van egy legalább három Xbox-oss system link partira, vagy még jobb: Xbox Live-ra, akkor ne tétovázz, mert abban az esetben egy majdnem HALO 2 hangulatú multiplayeres FPS-sel lesz dolgod, és így akár egy 9-es is megér. A végző pontszám így végül egy kompromisszum eredménye lett.

Krisztián rajkrisz@freemail.hu

PROJECT: SNOWBLIND

EOS / CRYSTAL DYNAMICS

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	Jó
játszhatóság:	Kiváló
szaualtosság:	Közepes
zene / hang:	Jó
hangulat:	Kiváló

116 játékos, becsült 65.1. system link, által. lue

Arkt. jellegű kimenet és látványos sci-fi fpa. változatos játékmény, nagyszerű multi mód x az egyjátékos mód nem túl hosszú, az első pálya után kevésbé hangulatos helyszínek

8 pont

# MOBILMATRIX

A mobilvilágja

WAP-os tartalmak (Polifonikus és Valódi csengés, Színes háttérkép, JAVA játék, (T) ARAI WAP-ot? (2) TESZTEL D) Küldd a KÉSZLÉKEK-et a 06-20-900-888-ra (alapküldés), a válasz WAP-cím, töltés lei (3) Ha szed, küldd a kódod a megadott számról (Java játékok 1x vagy 2x) (4) válasz WAP-cím, töltés lei a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!) Polifonikus és valódi csengések az azokat a tartalmakat támogató készülékekre tölthetőek! Ha nem vagy biztos benne, hogy a Te készülődöd ilyen, hívd hívó telefonszolgálatunkat a 06-1-422-3480-es számon!

- ### TOP 10
- KN28483 Despa 54 - Még egyszer
  - KN28561 Clubina - Opa-opa
  - KN28556 Gáspár Laci - Hagyd meg ...
  - KN28343 Jamaica - Superstar
  - KN28409 Megasztró - Csillagdal
  - KN28179 Makk mestser
  - KN28493 Naksi-Brunner - Bp. színi
  - KN28349 O-Zone - Dragostea din tei
  - KN28637 Papa Roach - Getting away...
  - KN28487 Rómé és Júlia

## MONO CSENGŐHANGOK! 06-90-62-62-62

- ### RAP R.N'B
- KN28010 50cent - 21 questions  
 KN28237 D12 - My band  
 KN28011 Eminem - Business  
 KN28891 Eminem - Like toy soldiers  
 KN28692 Jay-Z - Beyonce - Bonnie and Clyde  
 KN28301 Usher - Yeah

- ### POP
- KN28048 Black Eyed Peas - Shut up  
 KN28533 Groove Coverage - 7 years and 50...  
 KN28582 JoJo - Leave  
 KN28587 LL Junior - Vigyázz  
 KN28575 Malika - Tündi-büdi  
 KN28468 Mary - Jeges szív  
 KN28569 Noe - Szépséres ólel meg  
 KN28583 O-Zone - Deszpa tei  
 KN28710 Robbie Williams - Radio  
 KN28571 Romantic - A szerelem hajnalán  
 KN28499 R-Port - Ne félj, te kis bolond  
 KN28488 TNT és Szekeres A - Híd a folyót  
 KN28589 Dó Veronika - Nem baj, hogy ...  
 KN28453 Vech - Tündi-büdi szereztem  
 KN28264 Vech - Vele minden jó

- ### DANCE, TRANCE, TECHNO
- KN28543 Hoologans - Királylány  
 KN28497 Kispál és a Borz - Zsákmányállat  
 KN28351 Flim Bizkit - Behind blue eyes  
 KN28480 Linkin Park - Breaking the habit  
 KN28254 Linkin Park - In the end  
 KN28200 Metallica - Frantic  
 KN28633 Juice - Another bites the dust  
 KN28159 Red Hot Chili Peppers - On mercury  
 KN28345 Tankcsapda - Be vagyok rúgva  
 KN28527 Tankcsapda - Mennyröszög Tourist  
 KN28353 The Rasmus - First day of my life

- ### TRANCE, TECHNO
- KN28319 Freshrabir - Time to become  
 KN28884 Groove Coverage - Runaway  
 KN28681 Naksi-Brunner - Szivárny  
 KN28887 Scooter - One always hardco  
 KN28882 Scooter - Shake that  
 KN28190 Sterbinszky - Axtetazis  
 KN28358 Dracula  
 KN28121 Flashdance  
 KN28322 Gladiator  
 KN28162 Harry Potter - Diagon Alley  
 KN28124 James Bond  
 KN28147 Kerestida  
 KN28219 Knight Rider  
 KN28485 Kontroll (filmzene)  
 KN28144 Mission Impossible  
 KN28262 Nyöcker - Filmpöze  
 KN28145 Pink Panther  
 KN28309 Rem rendes család  
 KN28177 Star Wars - Opening  
 KN28547 X-Akták

Mono csengőhang letöltésénél ird a kód után a készüléket típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel PL; KN28007 AL. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetőek le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamok is letölthetőek: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

## POLI CSENGŐHANGOK! 06-90-635-545

- ### KÜLFÖLDI ROCK-METÁL
- KN37792 Black Sabbath - Paranoid  
 KN37470 Blink182 - Always  
 KN37247 Depeche M - Black celebration  
 KN37115 Depeche Mode - Freelove  
 KN37075 Depeche M - Here is the house  
 KN37169 Freshrabir - Lightening Flash  
 KN37474 Linkin Park - Breaking the habit  
 KN37324 Linkin Park - From the inside  
 KN37472 Madness - Our house  
 KN37724 Metallica - Enter Sandman  
 KN37453 Papa Roach - Getting away with...  
 KN37472 Prodigy - Girls  
 KN37297 Smoke-Living next door to Alice  
 KN37451 The Rasmus - Guilty

- ### MAGYAR DANCE, TRANCE, TECHNO
- KN37217 AndrewB - Valami véget ért  
 KN37218 DJ Szatmári - Jucos - Egység el  
 KN37637 Kispál és a Borz - Nem  
 KN37762 Naksi-Brunner - Szivárny száll  
 KN37172 Noe - Renard  
 KN37229 Pápai Ferenc - Itt a nyár  
 KN37349 SpY the ghost - Éjjel érkeztem  
 KN37194 Sterbinszky-Bruckmann - Club...  

### MAGYAR ROCK-METÁL

KN37169 Freshrabir - Lightening Flash  
 KN37289 Gamszter Neo Edmund - Route 66  
 KN37702 Hoologans - Királylány  
 KN37395 Hoologans - Legyen valami  
 KN37170 Hoologans - Szenczáció  
 KN37312 Kispál és a Borz - Csiga  
 KN37261 Ossian - Tűzkeresztység  
 KN37343 Republic - Mohikán  
 KN37931 Supernem - Hangosabban  
 KN37932 Supernem - Rendőrsztori  
 KN37933 Supernem - Surfunk  
 KN37314 Tankcsapda - Az élet a legjobb...  
 KN37083 Tankcsapda - Be vagyok rúgva  
 KN37637 Tankcsapda - Elni vagy égni  
 KN37186 Tankcsapda - Brókké tart

## SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545

KN665477 KN665471 KN665459 KN665457 KN665455  
 KN665439 KN665078 KN665069 KN665065 KN66221  
 KN660355 KN660342 KN660339 KN660338 KN660333  
 KN660331 KN660305 KN660303 KN660302 KN660293  
 KN660286 KN660226 KN660205 KN660204 KN66012

## VALÓDI CSENGÉSEK! 06-90-629-888

- KN16000 Danzel - Pump it up  
 KN16001 O-Zone - Dragostea din tei  
 KN16003 Hungária - Csavard fel a ...  
 KN16004 Irigy H.mirigy - Numerakirály  
 KN16005 Máté P. - Zene nélkül mit érek én  
 KN16006 Milk & Sugar - Love is in the air  
 KN16008 Vivaldi - 4 évszak  
 KN16009 Zalantay - Nem vagyok én apáca  
 KN16010 Edda - Éjjel érkeztem  
 KN16011 Hofi - Piál a földem  
 KN16012 Irigy Mirigy - Becsi-becsi-nalok  
 KN16013 Irigy Mirigy - Nem élhetek pia ...  
 KN16014 Irigy Mirigy - Száz utasnak 50 ...  
 KN16015 LL Junior - Fullon vagyok  
 KN16016 Omega - Petróleum lámpa  
 HANGEFFEKTEK  
 KN16017 Crossmotor - gázfóccsók  
 KN16018 Lányi-csoportos orgazmus  
 KN16019 Szellentes  
 KN16020 Web-obilis

## A reggeli 06-90-629-888

KÉSZLÉKEK: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250i, 7260, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30

Bobby Carrot 2 (2db sms) Kód: KNGAME 82777  
 Fruit Machine 2 (2db sms) Kód: KNGAME 79421  
 Tank Racer (2db sms) Kód: KNGAME 72641  
 Collision Course 2004 (2db sms) Kód: KNGAME 69085  
 RACK'EM UP (2db sms) Kód: KNGAME 37443  
 Santa Stuffin Monkey (2db sms) Kód: KNGAME 34766  
 Solitaire Classic (1db sms) Kód: KNGAME 27401  
 Space Taxi Pinball (2db sms) Kód: KNGAME 31519  
 Summer Games (2db sms) Kód: KNGAME 24219  
 Townsman (2db sms) Kód: KNGAME 40015  
 Scooter Lovers (2db sms) Kód: KNGAME 53819  
 Vegas POKER Deluxe (1db sms) Kód: KNGAME 33667  
 Yeti Sports (2db sms) Kód: KNGAME 5944

Mono csengés 380 Ft+ÁFA(95Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA/perc. Színes háttérkép, polifonikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék, valódi csengőhang 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. További csengőhangok, opciók, képenként a TV2 telefelet 61. oldalán. Telefon Kft. Közösségszolgálat: 061/422-3490 Felhasználói adatok a hatályos adatvédelmi szabályzatunk megőrzésére kerültek. Bővebb információk: www.mobilmatrix.hu. A szolgáltatás igénybevétele érdekében meg kell adni a szolgálati kódjaidat.





# GOLD FEAR



**A**z egyre igényesebb és megbizhatóbb – Ubi Soft kiadó által ígért Hala-horror játéka, a **Cold Fear** a meglepetés erejével süjtött le rám. Nem nagyon hallottam eddig arról a játékról, pedig utólag visszanevezve rengeteg hírműsorzat felhívtam róla az 5/6 online oldalon, plusz még néhány linket is egy-egy komolyabb trailerhez és a hivatalos weboldalhoz. A többi munkámmal még nem voltam teljesen kész, de én még aznap este nekidaltam végig játszani. Akkor még nem voltam benne biztosak, hogy 2 vagy 4 órállal fog lenni a játék, de én végig kibírtam a Marint az utóbbira, mert erről a stuffról nagyon jól lehet írni, és érdemes is.

Tudtam, hogy ennek a cikknek most valami különlegesnek kell lennie. Ehhez elsősorban az kellett, hogy nagyon jól informálgassak a játékkal kapcsolatban. Nem volt sok időm, hiszen alig 5 napom volt hátra lapoztatni, és még egy két oldalas FPS cikket is bevalótlam. Na, nem mintha panaszoznám szerencsét, hanem inkább hálás vagyok, és egyébként is szeretem a nagyobb kihívásokat. Szóval olyan igazán csúpsiben (vagy most már „csúszáron”) nekiltem a CF-nek, és többször is végigjátszottam. Akárcsak Csipi a Shemmu cikkénél, én is rendkívül hálás vagyok, hogy van nekem egy ilyen kulturális csajom (Beatrice), aki ezekben minden más számlás, vagy titkolt teendőit átvállalja tőlem, plusz még melóit is bejárta. A végjátékkal kapcsolatban még nem eldőltem meg, mert bár a negyedik részen kívül minden eddigi Resident Evil játékok alapján kévsztem, az úgyszólván Hala-horror stílus többi képviselőjével kapcsolatban még volt pártolói várom. Hala Martin letesztelés gyűjteményének, behoztam a lemaradásomat, és minden ki nem próbált híresebb horror játékot játékszám legalább 1-2 órát, no meg részletesen el is olvastam a róli, készült hosszú cikketek.

Nem itek, hogy nagyon beszélt Csipi bicárikám nyomdokaiba szerelnék lépni, még ha nekem kevésbé kritikus is a hangvételém, viszont a teljes játékipicára való rálatása mindenképpen becsülte melő. O valóban minden leteszt játékot kipróbált, hogy állandóan naprakész információk háttérrel rendelkezzen, még ha megfelelő anyagi körülmények, és kapcsolatok hiányában erre nem is lenne képes. Így egy azonban ne legyen, hiszen ahogy azt Martin is tudtam, meggyőzte egy oktatásban, írogatásigálógimétert a csokgyarban, marha sok leteszt és szövegrészt kell zabálni ahhoz, hogy néha megvárja az ember az édeséssel!

Testzetlöként tökéletesen átérzem ezt. Mintegy kb. 400 úgyszólván konzoljáték után már gyakran érzem, hogy kezdek a közöcsapúról írni, és még ha látom, és persze le is írom, hogy egy adott játék igényes, már csak kevés stuffnak fog még igazán a hangulata, mint például az eszméletlenül jól sikerült Cold Fear esetében is.

## ELŐTÖRTÉNET

Egy jelzés nélküli hatalmas orosz bánóvadászahajó hirtelen a sötét tómból viharban. Mivel valószínűleg emellett farságtérítésre tiszta, egy harci helikopterral érkezett kommandócsapat, egy szülő meg a fedélzeten, hogy kiderítse mi történt. Bár a hajó kihalt nekünk, rövid idő után tűzparábrába kerül sor, és megszokod a kapcsolót az egyseggel. A hadművelet vezetője a bázisról tehetetlenül nézi az eseményeket, majd segítséget kér egy közöcsapúról hajón (Ravenwood) tartózkodó mentő alakulattól (USCG), melynek egyik tagja főtűsznök, Tom Hansen.

## REALISZTIKUS JÁTEKELMÉNY

Olvasóként nagyon megfogtak engem annak idején a Primálhez hasonló életszerű elmerbenyszámolás cikkek, vagy amit a Silent Hill 3 „Marin bevezető” részében olvastam. Az ilyen cikkeknek köszönhetően teljesen más képet kaptam ezekről a játékokról, és én is pont ezt szerettem volna megérteni a Cold Fear esetében. Ezt már akkor rögzítettem aludtam, amikor először belepillantottam a játékba. Aludtam a pillanatok hiús a kapcsolót a gépet, és megpróbáltam egy tökéletes atmoszférát teremteni. Ebben nagy segítségemre volt, hogy majd január közepén vásároltam akciócsip egy 92 cm-es panós 36P133-s televíziót (Vizuális Mámor 2. rész, 73. Kancsó). Már iszonyatosan régebbi, de nagyon jó minőségű, és én is mindig büszke is azt hiszem, hogy nekem olyan jól megy anyagilag, elárulom, hogy nem így van. Oké, igaz, hogy állandóan befelesen gyűjtöm és bővítem az itthoni „technikai felszerelés”, de én ezt csak azért lehettem meg, mert rengeteg mindent megvettünk az egyik, egy dolgot, hogy általában Lukas gyatában és zoknijában járók-telek, és legalább fél évig afféle „csöves-style”-ban tisztelttem meg a szerkesztőségét, de a tele-



vízi vásárlása előtt például hetekig csak max. 2000 forintot voltam hajlandó hirtelen sájt magamra áldozni a közöcsipben (a pártól) és a kutyáimkal persze nem vartam meg semmit!) És már most is rengeteg tervem van, hogy a jövőben milyen hangrendszert, kábeleket, stb. vásárolok.

Szóval fogtam a konceptj, jó közel húztam a tészéhez, hogy pontosan vele szemben kb. 2-2,5 méterrel előtte helyezkedjek el. Letöröltem a port a képmérvéről, és beállítottam a kontrasztot/fényerőt (bár 120 Hz-en – az NTSC/PAL 60 Hz miatt – amúgy sem vibráló a kép). Marit beállítottam pontosan a hangfókuszpozíciót is, presztízsen magam felé fordítottam őket, a mélynyomó elé pedig elvettem minden zörgő dolgot (pl. zaccok) és kikikapcsoltam a telefont is. Direkt előttem elmentem retyözni, nehogy közben jöjjen rám valami, majd bekészítettem magam mellé egy itkát, és a szűkecskes tv-nyitáratok. Leallított minden világot, a felkészítést a hangrész(öt) B-a elburkolatunkat, de a másik szobában 5 fűtővel.) Majd végül be-

kaptam az Xbox-ot. Annyit eláruhátok, hogy hala a játék realisztikus grafikaikjának, hangzásának, irányításának és az általam megteremtett körülmények, közös nékkel állítottam, hogy a játék első komolyabb kipróbálószerkezőt egy **helyszínen érezttem magamat**. Eppen ezért pont úgy fogom első élményemem is írni, ahogyan azt akkor átéltem. Nem szeretek minden pontot leírni, ezért néhány eseményt egyszerűsen kipontoztam, és már itt az elején is jó pár részt kihagytam.

A kulást megfogynyomva kezdem meg a hajó baloldali. Tanság hidonagy rádióin kezdje az utasításokat, és róla lesz a vészvilágító kód is, mivel a Ravenwoodnak közben vissza kellett fordulnia az erős vihar miatt. Kisebb melléklatokból hallok a többiekkel, miszerint bűdös és kísérteties ez a hajó, de aztán tűzparábrába és szikkolódásra leszek figyelmes, majd megszűnik a vétel. Magamra maradtam. A vihar iszonyatosan tombol, mintha dézszából öntenék.

A korlátlan kinszeve majdnem elsőszűdök a hatalmas 10 méteres hullámok látán, melyek csak könnyedséggel emelik felre a hatalmas hajót. Alig bírok tartni, csak egyre letértek felre araszolni a korlát mentén. A sötétben nem látok látt, de még ott a fedélzeten néhány ép kárte, és a pisztolyomra erősített lámpával is tudok érzékeny világítani. Elarozok egészen a latig, majd felmászok a lépcsőn a fedélzetre. Elhaladok a robusztus vontatókötékek mellett, majd csaknem anyagorag egy vasláncban hímblóddó tornász felsőmből. Középen a fedélzetet egy része már megpillantom. A közöcsip látok egy kis bőrdő megpillantom elérni egy kasszi lépcsőn felmászva. A mentőcsónak kisebb hirtelkén hímblóddzik az orkán erősségű szél kényre kedvére.

A bódéhoz telve először körbemegyek. Egy hullát találok a falnak dőlv, van nála némi muníció. A bódében koromsötét van, nem látok semmit. Az egyik villamoslámpát egy kísérteties korálak jelenik meg az ablakban, majd eltűnik. A lámpával körbenéve a tele-

csatolt város közhalmait először majdnem szörnynek nézem. Visszamegyek egészen a tajgáig, majd jobbra a lépcsős lamészak a korláty. Ott vannak kall lennem, mert a hullások gyakran egészen a fedélzetig felszaporok. Az egyik csopát majdnem be is sodor a vízbe. Egészen előtől valószínűleg leszek figyelmes, sőt még rá is lépek. Egy újabb hullal találok a földön, de nincs nála semmi.

Élerek egy kisebb beugróig, ahol a két zárt ajtó közül az egyiket kinyitatom, ha szellőzővel a mellette lévő eltorlasztott létező. Bent két orosz katona orbáncos panikaszorban, és mikor bemutatkozom, vészremlő lávdák néznek rám. Kénytelen vagyok viszonzóba a tüzet. A házipártaiban ellalulok egy horától, amely felrobban, és a katonák a szemem előtt égnek szénre. Balra a folyosó végéig állok, ezért szemben problémám meg az egyik ajtó. Egy kisebb sötét rak-társzobába jutok. Baloldalt a falat sűrű olvadó vér fedi, alól pedig a mosogatóasztalra a lámpa fényében valami bizarr – felismerem nem ember lény – székaszobái testére bukkanok. Szinte érzem a ruhát szagot, melyre százával valószínűleg a legyek. Egy másik ajtót belepere, a szoba végében egy hullal pillantok meg, majd egyszer csak körbe a körte, én meg majdnem panikárokham kapok.

A folyosó végén a csapszeppel ellalulatom a tüzet, és balra is elnézhetek. A sejtetés rémisztó szene csaknem rám hozza a frászt. Itt le lehet menni egy szintre, de valahogy nem teszték a dolgot. A lentli folyosó majdnem a mellkasomig ellepte a koszos víz. A szivem (vibratorként) egyre hevesebben kezd el dobogni, ahogy a sötét folyosó végébe közeledek a vizen lebegő testhez...

Miután megszeretem a mágneskártyát, felmehetek a lépcsőn, és kinyitatom a folyosó végi elektromos ajtót. Az újabb folyosóra érve belépek a zuhanyzóba. Borzalmos látvány fogad. Minden csupa vér, a sorkabon pedig szántrancsított véres hullakár bukkanok, melyek még megzognak (!) (... [Kisebb ug-rás szorban]...)

A fedélközöl belépek egy sötét hosszú szobába, mely feltehetőleg a tengerészeti kabinja. Az ágyakon megint véres hullakár bukkanok, melyek közül az egyik mintha horkolna (!) is. Nem akarom felébrészn-i, ezért tovább oszok a végéig. Végre rátalálok Lam-sing hadnagyrá, de... borzalmos. A testét teljesen

megcsontolták! Amikor a ködhöz nyolok, egyszerűen lelélek (!) a fejem. Először furcsa csúszós hangra leszek figyelmes a fatém megáll. Megfordulok, és mebe-zavrolatom, hogy egy felteszt (!) mászik felém véres csíkok húzó maga után, és hörögve segítséget kér. Hirtelen egy bázis zombi-szerű lény ugrik elő, megkénytelen belétek felismerésére a széreszelenfés-be. Ezután valúto nekem ront, én meg jiedten megszo-rozom. Miután hanyatt vágódom, közelebből is meg-vizsgálom, de az felátatom és újra nekem ront. Újra megszorozom, mire az egyik lábujjával szétvározzom az egyik és a képmény (!) véres csatok börtökét el. A bizarr lény még "híj nékítű" is hadonászik a késével, jál meg is sebez, majd végleg szösszeik...

(APRÓBÉTES) TECHNICAL SAROK

Annak, hogy egy nagyobb televízió realizitkusabb élményt nyújt, tudományos alapja van. Minél nagyobb ugyanis a vízszintes látószög, annál jobban izgatja egy film, vagy egy videójáték a "periferikus" látásunkat, azaz annál realizitkusabban élethet-jük át az eseményeket. Meg valóban tehát, hogy pél-dául egészen más érzés egy moziat nézni egy filmet, mint otthon.

Sajnos a sugárzás és a vibrálás zavaró mértéke arányosan nő a képméretes televíziók képpároljának méretével. Ez utóbbira megoldás lehet egy digitális pásztázással (ABAB struktúrával) rendelkező jó minőségű 100 Hz-es leteleszt.

Azt is hozzá kell tennem, hogy más képmegjelölés (projektoros televízió, plazma, LCD) esetében sokkal kisebb a sugárzás mértéke, vagyis a képpárolhoz képest jóval közelebb ülhetnek a képményhoz, mint egy képméretes (CRT) televízió használatánál. De azt se felejtsek el, hogy a CRT-n kívül nincsen meg egy olyan képmeg-jelölés talá, amely annyira sok pozitívummal sorakoztat a fel egyszerre. Tökéletes képmegjelölés biztosít egyaránt filmhez, videójátékokhoz és tévésorozatokhoz.

Valamint nem kell félünk a tartós árak beégésétől sem (mint a plazmaknál) és egyes projektoros televízióknál, még rendszeres napnál is 12 óráig használat esetén is akár 10 évig bírják a strapát, és (képmegjelölés tekintetében) rendkívül olcsók. Egyetlen komolyabb hátrányuk a hatalmas hőszó kiáradásuk és súlyuk.



A szélesvásznú televíziókat kifejezetten a természetesebb realizitkusabb panoráma látásmódjával mint bevezették be, melyek nagyszűrűen alkalmazkodnak a moziélméhez, melyeket a kezdési 4:3-as képpárolnyal (1:1,30) az átvesszes részképi átméretezésre (1:2,35) szabványosították, pont az említett okok miatt. Újra-ban azonban – háló a DVD rohamos terjedésének – egyre több moziélmé (dabbány, komédiák, rajzfilmek, és egyéb családi filmek) készítenek a széles-vásznú képmegjelöléshez tökéletesen passzoló 16:9 képpárolnyal (1:1,85), amely valójában a két szélesség képpárolny közötti kompromisszum. A szabványos szélesvásznú PAL képméretes televíziók 0,924576 képpárolt rendelkeznek. De a DVD filmekkel ellentétben a videójátékok lényeges felbontása nem nő meg ilyen készülékekkel a 4:3-as típusokhoz képest, és a valós (müszerez mérhető) felbontása a játékoknak egyébként is csak ritkán haladja meg a 640/480-as felbontást. Az eredmény azonban mégis szebb lesz, mintha pont ennyi képpárolt volna a rendelkezésünkre, mert így a felbontásban a videóval teljes adatarányossá megjelölhetünk akár azelőtt is, mint az analóg képmegjelölésnél semmi képtelenség megoldani) hogy a pixelek pontosan illeszkedjenek a játékok tartozó képpároljaira), és finomabban használhatók, az élmények háló a kiegyenlített / haloptika módnak, az sem baj, ha egy játék csak a 4:3-as képet támogatja.

A 4:3-as tulajdonosok is megfogalmazhatják, hogy ha 16:9-esre állítanak egy játékot és a tévéjüket, akkor ha a kisebb sugárzás felbontás kihasználva közelebb ülnek a képményhez, teljesen más élményben lesz részek. De mint minden esetben, az utóbbiak még oldásnál is rendkívül fontos a jó minőségű jelátvitel (S-Video / RGB / komponens) használata, ugyanis a függőlegesen oszszemoyott képnél az alap kompozit kábelnél nagyon oszszemosodnak a pixelek.

AZ EXCELLEK

A Cold Fear egy újabb képleltésle a – lassan klasszikusá váló – népszerű horror stílusnak. A játék folyamán különböző dokumentumokból és séjtárolások által tud-hatjuk meg folyamatosan a háttérstörténetet. A történet valomikor napjainkban játszódik, és bár az előzmények véleményem szerint nem fájlandúak, a játék ebtől még jól meg is van a hangulatóból. Röviden és tömören az oroszok két hónappal ezelőtt

a Star of Sahalia fútorányreleltésiményen dolgoztak, de a munkálataid során egy különös jár került elő a tenger mélyéből. A kormány katonai csapatokat és két hadost rendel a helyszínre. Dr. Viktor Kamsky, és Dr. Pavlov, hogy különbözős kísérle-teket végezzenek a – az oroszok által elnevezett – Exocelletek. Dr. Kamsky azonban túllép a határokon, és saját célokra akar felhasználni a lényeket, és itt kezdődik a katasztrófa.

A játékok különböző segítőleltésleltékek fogsz talál-kozik, akik közül sajnos – önhitűjükon kívül – nem mindenki képes mégie védel maradni. Közük is a leg-fülosabb Dr. Kamsky lánya Anna, aki egy korán-csújt. Még a hajón találkozik vele, miután egy ka-binból kiszabadítottuk. Jason Bennit CIA egy-nélkül személyesen nem fogsz találkozik, de számos küldetés során jó neked segítséget, viszont az csak a végén derül ki, hogy jószámlalából, vagy csak saját cél-jai elérésének érdekében. Yusupov ezred és Dr. Pavlov is a segítségreleltésleltékek egy ideig.

A játék 30-40 %-ban a hajón, és 60-70 %-ban a fú-tórányreleltésiményen játszódik. A játékok 2 és fél-szer játéktartalom végi pontszámokban egyszer normál módban kb. 14 óra alatt, majd még egyszer egy módban kb. 5 óra alatt, de kibővírtélem a hard módot is. A játékleltékek által természetesen a hasznos játé-kidőt értem, amit saját magam igazytem, mivel a játé-kus semmilyen értékelést nem ad a végjátétszám után, sőt még mentési lehetőségeket sem.

Bonuszként egyedül a történet során folyamatosan megnyitja 13 min videó kapitjuk, melyekben különböző szereplők találhatók a játékokban szereplő karakter-ekről, szarmyekről, és a helyszínekről. A hard mód végjátétszám után pedig – feltehetően – megnyitjuk az extreme módot is.

A pályák és az útonalok teljesen logikus és nagy-szerű kialakításáról csak a második végjátétszám során győződésem meg igazán. A fő útonalok telje-sen egyértelműek, és ha ezeket precízban követjük, folyamatosan – néhézkeszi szinttel függően – a gép 50 perctől automatikusan felajánlja a mentés lehet, tehát nincsenek ösztönzők, oszlopok, lam-parnyok stb. Mindeztalánál a CF egyéltalán nem lineáris, gyakorlatilag minden ajtó kinyitatható nem előbb utóbb, és amely szobák nem tartoznak szan-gelen a történethez, azokban muniációkat, medikete-ket, vagy titkos fegyvereket találhatunk. Egyes zárt





ajáték nem is magunk nyithatunk ki, hanem többször visszalépés során egyszerűen belőlni kell, és utána végig a régi szép időknek, amikor még nyugodtan mászkálhattunk a lomtár zománc között. Modern korunk élethelyei látszanak, ha észre vesznék rohannak utánunk, oltókat lörnék be, szóval mindvégig legyél résen.

Az Exocell legvalószínűbb fajitja (az alienhez hasonló) kis csúpos parazitaik, melyek az emberekre bujva még a halottakat is életre keltek. Eppen ezért gyakran, miután az élőhalottaknak szellőtök a fejét, a testükből kisúvó parazitaikra is legyen gondunk. Ez utóbbiak egyenkénti hossza csupán két centi, akár két méteres tövisekkel bíró kizsárválati életformák. Virgáztart, sűrű módon gyakran a plafonon közelkednek. Később találkozunk komolyabb szörnyekkel is, mint például a hunterek / nyálakók (RE) keverékeivel, amelyek az alienekhez hasonlóan a plafonon is közelkedhetnek.

Van még egy féltelmes láthatatlan szörny, amelynek csak a leperdülő felület part láthatjuk. Lesznek még egyéb találatások is, és itt az is megemlíteném, hogy a játékszámlálószáron ram hozta a frászt. A fűrórtomány a hatalmas lánál direkt sokáig húzódik az agynak, ahogy közösen zöld tartályokban brutális borszme szörnyek pihennek, a bal karjuk helyén fázis vastagságú bunkókkal. Az ember csak ügyeli a lámpával és reteg, hogy vajon mikor lörnék ki. Az hi- sztem az is durva, amikor egy rakóban felnevez hatalmas dörögletű (valószínűleg léptel) mellett parkol a padló (vagy éppen bizonyos szörnyeteg rejtekhely adófein.) A végű harc sem semmi, csak annyit mondok, hogy "Ivan!" sok sponelőt fogyasztott az utóbbi időben.

És ha már a durva dolgoknál tartunk, hát látom néhány bizarr dolgot. Az egyik folyosón, vagy egy hűtőben láncokba felakasztott szétvárt: rozott emberi hullák lejtnek. Az egyik feladat is durva volt, amikor egy raktárolóval lezáró ajtón kellett át jutni, de ehhez meg kellett állnóm – az egész kisváros hadserővel együtt – a létesítmény vezetőjét. Anis- cherköt, hogy kijelphessem magamnak a szörnyelgő, mivel nem akarta önként adódani (mint Wesley Snipes a Pusszítottban). Vagy a kísérleti labor is borzalmas, amikor az egyik torz mutans arra kért, hogy öljem meg, én pedig megalom neki a "kegyelmezősöt".

**ÉRTÉKELÉS**

A játék grafikájáról csak annyit mondanék, hogy itt véleményem szerint a Splitter Cell: Pandora Tomorrow felhívózárt grafikai motorjáról van szó, ugyanis sok-

sok helyszínen (pl. a hajón) még annál is szebb grafi- kát produkált a játék. A fény-árnyék effektek nagysze- rűek, a helyszínek pont annyira sötétek, amennyire az a horrorjáték hangulatahoz szükséges. A zenék szem- nyomon szentifikáló. Gyakran keverednek tárházba, ilyenkor dögs ócskizeme szó, de néha csak sejtetés, olyan alacsony, vagy X-Aktívus zenét nyomtatnak, amintől szabályszertelen végigfutok a hideg a hátamon.



A kameranézet keveréke a klasszikus RE kamera beállításokhoz, és az új RE 4-vál megemlíti kamerakövetésének. Lámpa kezeltben csak az előzőleges fegyverünkön látható, melynek lézeres célzója is van. Ez kicsit szokatlan kezdetben, de hamar meg lehet szokni. Ha túl közel kerülne az egyik szörny, a B-vel erősebb tesszithatjuk egy erősebb ütessel. Mindig nézzünk utána a hulláknál a lötlényeknek és életelő csoportoknak. Sajnos a megégett holttestektől már semmi sem vehetünk el, hiszen ilyenkor az utópallás is szűnné. Ez azt egyfajta fegyve- lembe a gránátok, lángszó- ró, robbanó hordók, vagy elektromos töltések használata- tának.

Az utóbbi kettő magyar- zatra szorult, ugyanis a játék- ban nem mindig kényeszer- lünk harcba, hanem kilépné- ző trükkökkel vehetünk be. Előfordul például, hogy egy élőholt csapdákat egy transzformátor körül rászó, az elektromos ládát szelvé- ro pedig szelgett a fíckó.

Azt még hogy említsem meg, hogy a hajón és a fűrórtomány is talán fegyver, illetve onvosi szabót, ahol (majdnem) kiegészíthetetlen az utópallásunk, és (majdnem) mindig biztonságban vagyunk.

Még egy érdekesség az „resistance”, amely bár el- lenállózat jelent, a kondiorkor old kiegészítő. Folyamatosan kb. 25 másodpercig tudunk futni, majd ha egyhelyben maradunk, kb. 8 másodperc után tér vissza az erőnk. Még egy érdekes dolog, ami zoroson összefügg a resistance-szel. Ha elkap mintet egy szörny, akkor gyorsan lezúrtuk el nyom- kodni a B-vel, amíg egy speciális csik meg nem létező- dik. Ha a resistance-túnt előbb elfogy, mint ahogy egy- gyre betelne a csik, akkor addig folyamatosan sérülünk. Ha a csik betelése után még maradt erőnk, akkor az R nyomkodásával véghezviharunk egy „crittal hit”-et is, melynek során egy fejfelvétel szabályszér- ten kivégezzük a ránk támadó szerszencsélent.

**NEGATÍVUMOK**

A játék pozitívumai természetesen sokkal hangsi- lyosabbak, mint a hibái, de azért akad néhány dol- g, ami elnyerte nemteljesésem. A célzást eleinte nehéz megszokni, ugyanis a legyvert nem hátulról látjuk, hanem jobbra vallunk mögöle. Ez legbizszo- r nem okoz gondot a precíz lézeres célzás miatt, ám vannak olyan helyzetek, ahol ezt sem nem alkalmaz- hatjuk. Egyrészt nem mindig egyfajta lézeres lézeres célzás, így ezeknél meg kell becsülni, hogy milyen szögekben találunk. Másrészt néhány hirtel- len támadásnál már annyira közel vannak a szörnyek, hogy a gyors akciókál már nincs is időnkéi valószínű a precíz célzás. Ilyen-

Még egy dolog zavart a játékkal kapcsolatban, hogy valamilyen okból fogva nem tartom elég nagy volumenre a szörnyet, és a végkifejlettel sem volt- tam teljesen melegegde.

**ÚJGENERÁCIÓS HORRORJÁTÉKOK VETÉLKEDŐJE**

A játékban úgy tudom érzékeltem, hogy a Cold Fear minőségileg milyen helyet foglal el. Ha mi vi- szonylatban összehasonlítom a múltkor írtus stílus többi képviselőjével. Eppen ezért gondoltam, hogy egy listát állítok össze is vetem az eddigi 10 legjobb újgenerációs „versenyzőt” egymással, és a klub leg- frissebb tagjával, a CF-vel.

1. **Grafika**, vagyis hogy mai szemmel szigorúan technológiailag milyen a játék.
2. **Feszültségkeltés**, vagyis mennyire felénk játé- ké közben, és hányszor hozza ránt a frászt.
3. **Brutálitás**, vagyis hogy egy játékból mennyire- re borzalmas szörnyek vannak, és mennyire vére- s.
4. **Játékmenet**, vagyis, hogy mennyire logikus a pályavezetés, és mennyire érdekes a megoldán- dó logikai feladatok.
5. **Pontszám**, vagyis a játék eredeti (konzol) pontszáma, ami pontszámoképal rá, hogy a játék mennyire igényes, és minőségi.

A játékok után vastag betűvel jeleztem, hogy mi- lyen pályamon játszottam velük, és normal betűk- kel szerepel, hogy melyekre kaphatóak még. A fel-



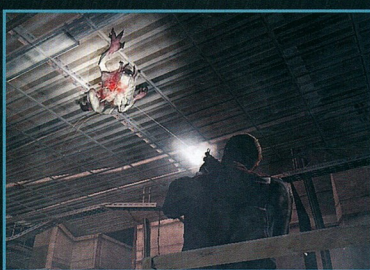
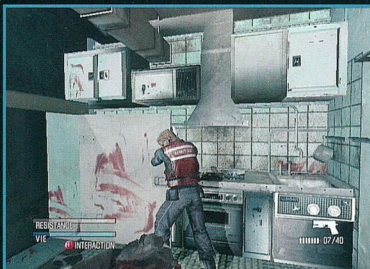
kor gyakran előfordul, hogy 2-3 tállányi is mellé láttem, és alaposan megsebe- síthettek, mire végre el- tálalom a szörnyet. Harmadiknál a fűzár- bajkánál sem a legto- kéletesebb. Ilyenkor ugyanis gyorsan kell reagálni, de a gya- rgyesersek túlzottel- től gyakran nehezen talál a saját lézeresugarnak.

Volt egy másik dolog az előzőlapon kapcsolatban, ami eleinte szintén nagyon zavart. Hősünk csak ki- nyújtott karokkal képes célzani, vagy akár csak né- zőelődni a lámpával. De ha egy kicsit is közelebb érünk egy falhoz, rögtön behajlítjuk a karjait, és az így felé mutat a lámpával. Ez akkor a legideges- tőbb, amikor egy kőrel megáll próbálók célzani, vagy ha egy sötét szobában kulak csukok után. Hibába is letervezt, végül megálltam vontam le emitt a stult játszhatóságából, mert hála a tökéletes le- játéknak, csak egyetlen olyan helyzetbe ker- vedtem ahol komolyabban szívtam vagy felérag, és arról sem a célzás tehetett.

sorral stultok nagy részt már többször is végigjá- sztottam, de újra elvettem őket, és a számonra ed- dig ismeretlen „esélyesekre” is rászántam legalább 1-2 órát. Mindannyi játékkal szoróalómban, és hangosan játszottam, ugyanis csak így kaphatjuk vissza igazán egy horrorjáték hangulatát. De mivel annyi horror-beállítás után egyáltalán játszóma már vo- laloh a sárkóban kuporgók meg idrogáncok, a Beat is segítségül hívtam, hogy egyáltalán megszűnjen végig az események, és a betegebbnél betegebb világok- a.

A Resident Evil Code: Veronica (X) (DC, PS2, GC) volt az első újgenerációs RE játék. Techni- kailag sajnos kicsit már elfáradt lelte az idő, de





Értékelés: 10+6+8+7+9 = 40 pont (80. Konzol: Csipt)

A **Cold Fear (XBOX, PS2)** egy igazán kaka-ményű túléledő-horror. A 3D-s háttérnek vizuális megjelenítése messze túlszárnyalja a stílus többi képviselőjét, ehhez képest egyáltalán a szörnyek költölközésére nem fordít el egy fokot (9,5). A játék elején nagyszerűen keltek bennünk a feszültséget, kihasználva a tomboló viharban hánycsókdó kísérőhatóga felelmes atmoszféráját.

nek, hiszen felelmes szellemeken kívül nem nagyon látunk semmit (6). A játékméret számomra egy kicsit tökolós volt, de a nyomozás és a szellem feloldása egészen izserjú élmény (8).  
Értékelés: 8+9+6+8+8,5 = 39,5 pont (68. Konzol: Dae)

nóli. Néhány komolyabb fejtoró azonban elkelti volna (9).  
Értékelés: 9,5+9+9+9+9 = 45,5 pont

**A Faribiden Siren (PS2)** lelki és képi világa a Silent Hill sorozathoz hasonlóan beleges és bizarr. Technológiailag sajnos egyáltalán nem kimerül a játék (7). A helyszínek szételt, elhagyatottak, és felelmesek, ám egyszer sem jövednek meg komolyabb (8). Az előhalat és egyéb beleges események örökös látványt keltenek, de nem túl változatosak, és maga a stíff sem túl véres (8). A játékméret izgalmas, azonban bár szabadon járhatunk, kelhetünk a helyszínekre, a megoldásokhoz általában sajnos csak egyetlen (nehézen megtalálható) „áronló” vezet (8).  
Értékelés: 7+8+8+8+10 = 41 pont (69. Konzol: Dae)

**VÉGSŐ**

A Cold Fear egy igazán felelmes akció-horror, mely eljárt a végig izgalmas peritése szerez nekünk. A realisztikus grafika, a helyszínek költölközése, a passzív akció/horror zenék, a nagyszerűen és logikusan megvezetett pályák és útvonalak, valamint a kerek történet mind-mind arról örökölnek, hogy új csillag született a túléledő-horror stílus egyében. A hangulat, és az egyes helyszínek (főleg a fürdőszobák) nagyon emlékeztettek olyan nevékre, mint a Klasszikus RE 2, és az ismét emek mindenképpen örökölnek kell. De sajnos csak emlékeztettek, a helyszínek költölközése általában kifoghatatlan a cacc, a végigvezetés után hiányoztam valamit. Valahogy nagyobb „humor” vártam a játék végére, amin. Úgy érzem, hogy többet is kihozhatlak volna a sztoriból, nem kapunk semmi extra cacc a játék végén. Az a néhány script, és az extrémre módnyitkés eléggé karcsú. Természetesen ne értesek félre, hiszen a játék úgy jó, ahogy van, és lehet, hogy kár is lett volna belepészíteni a rendezésbe. Minőfosszé arról van szó, hogy nem akartam véleményem, mint a 1. címek idején a Resident Evil 2 volt PS-n, mely véleményem szerint a világ egyik legköltségesebbén árszoklatott játéka volt, a maga időjében perit. Ne végül egy erős 9-es mellett döntöttek, de ha Martin esetleg úgy ártó, hogy a CF többet is, az ellen szívesen kifogozok, főleg hogy a 1. part motorosokkal ellentétben, az X-esek többé nem is nagyon találkoztak még ennéi jóga túléledő-horrorral. Mindenképpen bátran ajánlom, hiszen garantáltan nem fogtek benne csúszni, a stílus robusztus, pedig mondandó sem kell, hogy egyenesen KÖTLEZŐ.

**A Resident Evil Outbreak-ben (PS2)** 5 röviddebb fejezetet játszhattunk végig 8 különböző túléledő tudóságu karakterrel, melyek jól passzolnak az eddigi RE részekhez. A grafika nem csak PS2-n, de bármelyik másik is konzolon komoly benyomást keltesse de – winderste hányárban – a 10-20 másodperces felhúzó idők a szobák között nem tudunk zavaró (8,5). A nem ászsúlygát sztoriból nem levjük magamat annyira beelőlni, így nem volt annyira felelmes (7,5). A szörnyök a sorozathoz hűen változatosak és bizarrak (8). A nehézből játékméret véleményem szerint csak az igazai gyakorlatiból RE rajongóknak nyert el igazán a tetszését (7,5).  
Értékelés: 8,5+7,5+8+7,5+9 = 40,5 pont (72. Konzol: Csipt)

**A Silent Hill 4 (XBOX, PS2)** valahogy nem váltotta be a hozzáírást reményeket. A grafika, bár technikaiul keljen jó, de nekem az előző rész megjelenése jobban tetszett (8). Még a ráció hiányában is mindig számíthatunk a szörnyek kamádóssára, és már a hangulat sem olyan tetsző (7). A harmadik részhez képest véresebb lett a játék, és hasonlóan beleges lényekkel találkozhatunk (9). A játékméret színvonalon viszont egyáltalán nem zuzart (7).  
Értékelés: 8+7+9+7+8 = 39 pont (75. Konzol: Dae)

**A Resident Evil 4 (GC, PS2)** a RE sorozat legakutálisabb évada (4). A játék grafika mind a helyszínek, mind pedig a szörnyek kidolgozásán tekintetében kifoghatatlan (8). Az akcióújs játékméret közszoálhatón nem igazán fog felelmesen is komolyabban létni a történet szarón (6). A bizarr zombik helyett inkább csak idegesenemórnómból megészítjük a dühös parasztokkal találkozzunk, de azért akad néhány véres is (8). A stíff sajnos már csak nevében hasonlít az igazai klasszikus elődökhöz, miután felelmesen horrorijáték helyett inkább a pörgős játékméret mellett döntöttek (7).

Krisztián rajkrisz@freemall.hu

nagyszerű 3D-s helyszíneivel szentírem még ma is megállja a helyét (6,5). A Code Veronica nagyszerűen visszahozta a régi RE klasszikus felelmes atmoszférát, főleg Sir Alfréd kértékekostálya (8). A szörnyek is legalább olyan hatást gyakorolnak rák, mint amik idején (8), és a játék is hasonlóan nagyszerű játékmérettel rendelkezik, mint amio a RE, vagy RE 2 (9,5).  
Értékelés: 6,5+8+9+5+10 = 42 pont (30. Konzol: Csipt)

**A Resident Evil (GC)** egy igazán klasszikus úngeradós remakeje. A fix háttér grafika ellenére fantasztikusan 3D-s előtű látványban lehet résznünk (9). A játék felelmes atmoszféráját egyértelműen a kísérteties és bizarr villa a felolós. A stíff, misztikus helyszínek állandó rettegésben tartanak bennünket, és nem kevés jészetésben lehet résznünk (9). A zombik nagy létszámúak és éleltek, szinte érezni lehet a lélegzést az a rettegés szarón (9). A játékméret kifoghatatlan és a logikai feladványok is nagyon áleltek (10).  
Értékelés: 9+9+9+10+10 = 47 pont (52. Konzol: Vares Mik)

**A The Thing (Xbox, PS2)** egy 40 éves évkélti klasszikus remake-jének, John Carpenter '83-as felelmes horrorfilmjének áttűtése a konzolok világába. A polgán háttér a játék egyetlen áyene pontja a technikaiog gyengébb megjelenítés (6). Közvetlenül a játék csk sejteli, hogy vajon milyen

**MARTIN BELESZÓLI**

Tesztelt az az összehasonlító lista Krisztián, precízitásban bakker verhetetlen vagy!

borzalmak várnak még rák, majd később már jobban domnál az akció jelét. Azonban sosem tudhatjuk mikor látod rák a fal mögől egy harda szörny, vagy mikor változik át farsnk az orunk előlé valami bizarr kreatúrává (8). Azt hiszem nem nagyon látom még innél véresebb horrorijátékot, és a lények is rendkívül barátságosak (10). A logikai játékméret és a csapatunka megoldása brilláns ötlet (10).  
Értékelés: 6+8+10+10+9,5 = 43,5 pont (53. Konzol: Dzon, 55. Konzol: Bötös)

**A Resident Evil Zero (GC)** végre megismerhetjük a klasszikus RE sorozat előzményeit. A grafika még mindig olyan álelt és kidolgozott, mint a GC-s RE esetében (9). A játék atmoszférája azonban már nem hozza azt a felelmes hangulatot, inkább akcióúdsósból (8).  
Valahogy a lényeket sem találom már olyan bázzárnak és felelmesnek (8,5). A játékméret azonban nagyon tetszett, főleg Rebecca és Billy csapatmunkája (9).  
Értékelés: 9+8+8,5+9+8,5 = 43 pont (58. Konzol: Csipt)

**A Silent Hill 3 (PS2)** által egy felelmesen beleges és bizarr horror-világba nyarhatunk bekelintés. A 3D-s polgónos háttér, csak úgy, mint a karakterek és a szörnyek mind-mind tetszőltesek megjelenésére, ám látom már ennél szébb is (8). A felelmes helyszínek legszürreálisabb rémálomnak megtelelőse, és ez már onmagában is gondoskodik a feszültségultról, ám komolyabb okok nincsen megjelíni, hiszen rákótt állandóan élnek a szörnyek jelenléte (8). A játék maga nem túl véres, ám kevés játékból látni barzozalmabb lényeket (9). A sok-sok zárt ajtó lineáris hatást kel, és a logikai feladatok sem olyan kimagaslóak (8).  
Értékelés: 8+8+9+8+10 = 43 pont (62. Konzol: Dae)

**A Fatal Frame 2 (PS2)** alkaló egészen egyedi szellemvilággal (10,5) bízik. A grafika a sorozat igazán nem lehet panasz, hiszen mind a 3D-s helyszínek, mind pedig a kísértetek igen jól jelennek (8). A játék stíff rendezésétől, és „a kör”-höz hasonló felelmes vizuálól is „majdnem berilytettem” (9). A játék egyáltalán nem nevezhető véres-

**COLD FEAR**

UBISOFT / DARKWOODS	
MAS VÉRSZÓKÁS	
grafika:	Kiutáló
játszhatóság:	Kiutáló
szauatosság:	Jó
zene / hang:	Kiutáló
hangulat:	Kiutáló

1 játék, 1 db 5,1:169

✓ elejétől végig izgalmas és felelmes, utóbbi úgér akció-horror, eszméletlen zombi, nagyszerűen megvezetett, pedig mondandó sem kell, hogy egyenesen KÖTLEZŐ, 2-5-ször utasod végig

**9 pont**

A Toy Story 1995-ös megjelenésével egy új korszak köszöntött be a filmvilágban. Az egyre jobban izmosodó PC-k lassan de biztosan lehetővé tették az évtizedek óta szolgáló kéldimenziós technika lecserélését az új és minden új 3D-s megoldásra. Bambi és Disney filmek ide vagy oda, tény: itt volt az ideje a váltásnak. A Pixar sikertörténetén innenl' ismert: Az „Egy bogár élete” csak egy kis kitérő volt a T5 folytatás elkészültéig, ezt követte a Szörny RT, a Nemo s most legutóbb a Hihetetlen család. Utóbbi alkotás e cikk megírása előtt mindössze pár nappal zsebbele be a jól megérdemelt Oscar díj!t, joggosan – a tisztál-tás végett be kell vonnunk a fagy az arany-szobor a szememben évekkal ezelőtt értékét vesz-tette, de ennek a címek (is) örültem. Formabontó alkotás, több szempontból is. Hasonszerű társaitól eltérően a célközönség az idősebb korosztály, ehhez igazodik a mozgókép egész estés minőségű eredeti két órás játékidő, valamint a gegek és ötletes fantomalkokra alapozó humor... stb, stb, stb. Hagy-juk a száraz és unalmas szójelést, a kántör-halazást s tegyük fel a kérdést: VALÓBAN szükségesünk van arra, hogy egyszemélyes nullkiből álló bihalmozók szórakoztassanak minket az estaszüzeknél is? Mi történt az idő vasoga által kikészítetlen, meg-számíthatatlan alkalommal bizonyított papír-cerupa alapú alkotásokkal? Ne értsétek félre: jómagam is kellemeseket tudok nevetni egy-egy jól sikerült poénra, az állkapcsom pedig már számtalan alkalommal kiakadt a recens csodatechnikák látán, de az ember valahogy közelibbnek és bájosabbnak érzi a puszta kézzel kreált agymen-téseket, mint a kissé sterili digitális kive-téseket, főleg ebben a végállhatatlan áradatban lavirozva, mikor az ember már nem tud lépést tartani az egymás-sal konkuráló cégek napra érkező filmjeivel. Ezek után nem meglepő, ha azoknak egyszerű fia nem hallott a legkorábbi jegyző stúdió legfrissebb próbálkozásáról. A tentebb említett prehumán korszakban ját-



vezést vagy alapozást mellőzve, áltákos elem-ként a Toy Story játékokban is megbukott, köz-venlenül a filmekből kiállított jeleneteket hasz-nalva, mely minő fájdalom, a tömörítés okozta botrányos minőség előadottak estek. Mivel a játékok szorosan követi a mozgókép eseménye-nyét, így következzék ezek szinopszisa. Fő-hősünk, a kezdebbem még apró és gyomlalan Rod-ney Copperbottom egy kis Kolónia szorgos lakójának tengeri mindennapját. A metropolisz csatáiban szorgosodó folyódnéknak közsőn: Ismerse Isténé érzése van a tudományhoz, tu-catnyit új dolog kifejlesztésén fáradozik egy-szerre, ám nem tolli el elégedettséggel. Többre vágyik, de egy leppuknt éterbenem mosogatóként dolgozó apával nem számíthat senkire kámi a megvalósításában. Tudásával felszerelkeve összeszámol, hogy a robot-fővárosba utazva találkozzon példaképével, a verhetlen Bigwelddel. Megérkezve-n szembesülnie kell a ténnyel, hogy a külön-leges figurával való találkozás nem épp a legegyszerűbb dolog, amit egy egyszerű droid véghez vitel. Felfedezése közben be-lebotlik egy utcai bandába, barátokat és otthont szerez, immáron lársával ál-dalomban próbálja felkutatni a pénz-nyit s mindközönség nem felelke-zik meg a nyüzsgő metropolisz megmen-téséről sem.

ÉN, A ROBOT

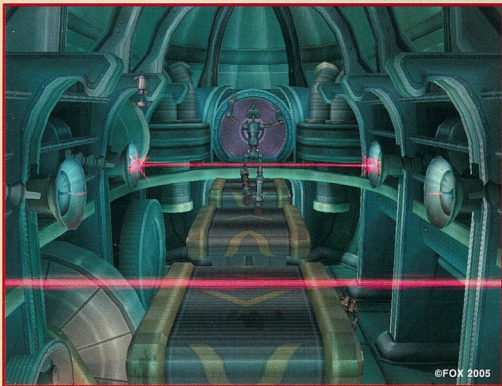
Mint látható, az első benyomások nem túl biztatók, az új hitzem nem áruk al-nagy titkok azzal, ha már most leírom: a The Robots harmatynegyed alkotás, a fiatalabb kor-osztályt megcélzó nehézségi szintje, „összet-te-sége” és logyamat sztorija miatt. Míg az Inc-redible és a Finding Nemo adaptációi emészthető, élvezhető darabok voltak, addig tulajnyk az eredetiség legkisebb szikráját sem tulaj felmutatni. A mű gerince olyan egyszerű, mint egy hideg téli árszakas az utcai teso-ron. A kaland középpontjában az apró fémcsu-vakok és papír fecnik begyűjtése áll, az ellenfe-lk módszeres elintézésével körítve. Ne szá-mítson senki komolyabb agymunkát igénylő feladályokra, grandiózusz harcokra, csipő-s dialógusokra vagy bármennyi olyan ele-mre, ami a 120/90-es vényomást a normál-nál magasabb értékre emelne. A logikai küzdelem kimerülnek a kapcsolók állítá-gyában, az egyre magasabb platformok-ra való ugrálásban. Egyik helyszin jön a másik után, nagyobb mozgásszabadság nélkül, a kiűzött feladatok pedig repetít-ve és egysíkuk. Minden egyes szint fő objektívója a lehető legértelmetlenebb lo-kációkra dobált tervrajz begyűjtése, majd felhasználása, végül pedig a kötelező érvényű utasítás (néhány esetben verseny-zés, de ennek megvalósítása is végnyelgűl-ésben szenved). Borzasztóan unalmas pro-ce-dúra, az örömförás legapróbb megnyílv-nulása nélkül. A Froggert vagy Tetris-t megszégyenítő egyszerűség nem bünte-tendő, hiszen mindig apró dolgok válnak klasszikusokká, elég csak az Every Eternity vagy a már említett orosz mura gondolat. Ne-de kérem, 2005-ben egy platformjátéktól ez már édeskevés, főleg ilyen büdzsék mellett. A RCP elemel elmaradhatatlan kelléke az A RCP elemel becsmérsése, mely mint minden al-kalommal, ezúttal is az upgrade-elés intéz-ményben manifesztálódik. A Rodney által összegyűjtött fémdarabok több cél is szolgálnak, jelen esetben ezek segítségével vásárolhatók meg a fejlesztések. Nagyobb életerő és vastagabb inventory, felbővített fegyve-rek, kibővített tárolókapacitás. Aprópó áldók-lés: a harcolás több lehetséges alternatívát vet fel. Bár hősünk nem épp verőlegény alkát, már alapból is képes erőteljes rügást és üstét végrehajtani. Ez csak a környező tárgyak szelvérsére alkalmas, a támadó szubrutínok-felvérszertett droidokból ellen halhatatlan eszköz az alapból megtalálható csuvarok, de ez még mindig csak kényved csorogást tesz lehetővé. Az igazi gladiátor fegyverrel a kezében flangál, meghegőző jó méretes-sé a fémhüvelyből táplálkozó scrap launcher se-gedelmével vigan lehet éledélni. de az igazi erőt a később felvehető „életerő” ille-tve ma-gentogon képviseli. Vics: a játékokban vágig lehet rohanni így, hogy az ellenfél 99%-



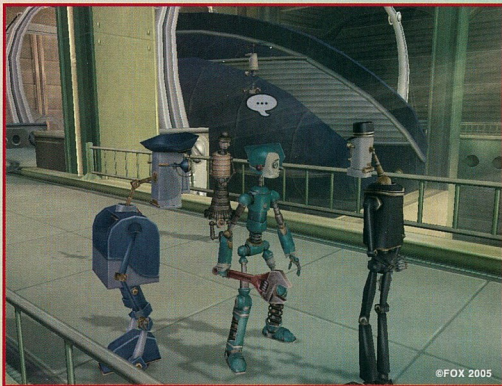
szdó csoda átitús siker volt, így tükön tilve várom az elkövetők legifjabb csemetéjét, mely töbrfontos támadást intéz a szórakozásra vágyó közönség ellen, az elmészbe így hát belekezdünk... most. Attention!

TOY STORY

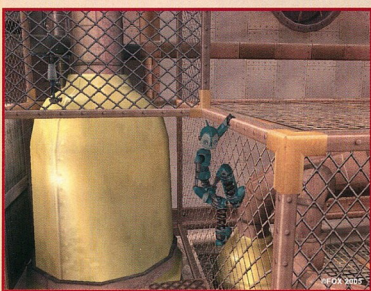
A jól bevált struktúra szerint jelen bekezdé-nek a történetet kellene taglalnia, ami sajnos ez alkalommal lehetetlen feladat lenne az in-ternet adal végállhatatlan segédesszközök használata nélkül. Magyarazát: a The Robots görög drámaték megszégyenítő gyorsasá-gal vag a dolgok közepébe, mindenmemő be-



©FOX 2005



©FOX 2005



pített várost. Ebben nagy segítséget nyújtott a filmet létrehozó grafikusok csoportja, így nem meglepő, hogy a végeredmény szinte hibátlan lett. A műgyönyörűen kidolgozott, nagyfelbontású textúrákkal operál, melyek garantált szórakoztatásra készítelnek minden érdeklődőt és laikusot. Ugyanez mondható el a renakivül változatos, a city utcáin lébléboló robotokról, kik minő fájdalom, csak egy nagyon kis területen mozognak, többnyire egyhelyben



©FOX 2005

ával még csak közelebbi kontaktusba sem kell kerülni, a Forrest Gumpot alázó futás itt is jó szolgálatot tesz. Tervezési hiba vagy túlzottna alacsony néhezági szimf? Az élvilág önműködő kamera sajnos nem kap pontos és érthető instrukciókat. A legtöbb szor az elképzelhető legrosszabb pozícióit veszi fel, így a közlekedés nehéz, kényelmetlen, különösen egy természetesebb ugrálás rész esetében, ahol a centre kímért mozdulatok elbaltázása idegtelepő újramezésbe torkollik. A tesztelt Xboxos verzió esetében kisebb irányítási mály is befolytelt. Mint minden esetben, itt is a bal analog kar szolgál a mozgásra, a jobb értelemszerűen a nézőpont állítgatású segít el. A kényelmetlenség az S kontrollér layoutjából ered: a fekete és fehér gombok elhelyezkedése nem megfelelő, mivel itt kivételesen szükség van rájuk, méghozzá elég gyakran, lenyomása viszont kényelmetlen a főbb funkcióbillentyűk helyzetének köszönhetően. Értelmitelenségben nem szikkollik a Robots, megyk csak a bal fíppel előhozható térképet: a szük és ultralínearis játéktérhez egyáltalán nem szükséges automap funkció, íleg nem olyan, ami mindössze saját pozíciókat jelöl, valamint 1-2 szegzított NPC-jét.

várnak arra, hogy Rodney megzsolítsa őket, aki ezt bátran meg is teszi. Bár ne tenné! Kitérő: a feltehető helyszíneknek kisebb szaggatás figyelhető meg, ami ha drasztikusan nem is befolyásolja a játéklémenyt, csorbát ejt az egyetlen értékelhető részletben, nem beszélve arról, hogy ez meg se közeli a masináknál kiszajtolható értortáltak maximumát, így csak a hézagos munkát végző bugtesztelő nem okolható a kellemetlenségért.

Míg a mozi termekben a nézők olyan neves színészek munkáival kényeztethetik hallógaratukat, mint Robin Williams, Ewan McGregor, Halle Berry, vagy a feketehumorával brillázó Mel Brooks, addig a TV képernyő előtt férdepaló játékosoknak huszadrangú áldramaturgok szolgálatják az audrális folyamot végterméket. A legcsékelyebb beleéles nélküli, kritikán aluli dialógusok, ehhez dukáló minőségben. Nézzük ki jó oldalát: ez az építőkoc-



©FOX 2005

ka igazán beleillik az amgyú is instabil összképhez, íleg ha az abszolút fejletős, íllemtelen zenei reperiórúit nézzük, mely egyfelfen(?) értékelhető kompozíciókat sem tud felmutatni, ami valjukk be, hatalmas nagy szegyen.

**RODNEY, A HANGYA**

Konklúzió: pokolian unalmas, összezscsapott, ífletlen platformjáték. Egyellen pozitívuma az érteles grafikus motor, mely bár némely helyen kisebb szaggatással vetíti a képernyőre a monumentális város sáktorait, a minőség minden giszgérium csak a vizualitásokat tekintve. Ékes példája annak, hogy a remek látványvilág önmagában még nem adja el a programot, tartalom is szegzetteltek az üdösséghez, a tényleges szórakozást adó szervizkázása is totális mellézés. Happy Meal menühöz csomagolható kvarcjétek mélységhez mérhető, nullázdosó anyagot eredményez. Kedves anyukák és apukák, mélyen tisztelt olvasók és egyéb léfomák: ha már csemétéjüket / magukat belebotált a szórakoztatápor ezen ágának végtelenül mely szórakodkába, vásároljanak név, értékekkel bíró programokat. A Robots nem az.

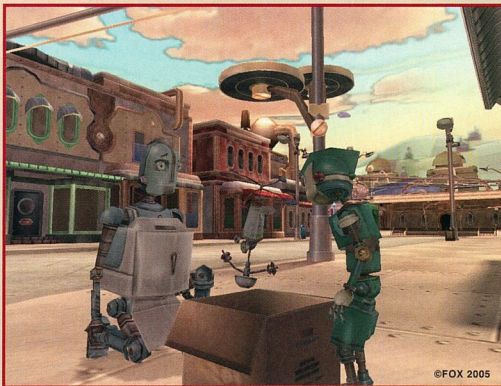
Wilson

**TRAFFIC**

Az atomkasztrófa sújtotta összképleben akad pozitívum: retinakényeztetés. Szerencére ezen a téren sem értekte meg magút túlságosan az Eurocom, lévén csak át kellett emelni a látványvilágát és a már gondosan megtervezett, felé-

**MARTIN BELESZLI**

Nézzetek animét. Íleg ezekből a számi-logépes izékből. Mondom, Blue Submarine No. 6 nulez!



©FOX 2005

**ROBOTS**

VU GAMES / EUROCOM

MÁS VERZIÓ: DS, PS2, GC, GBA

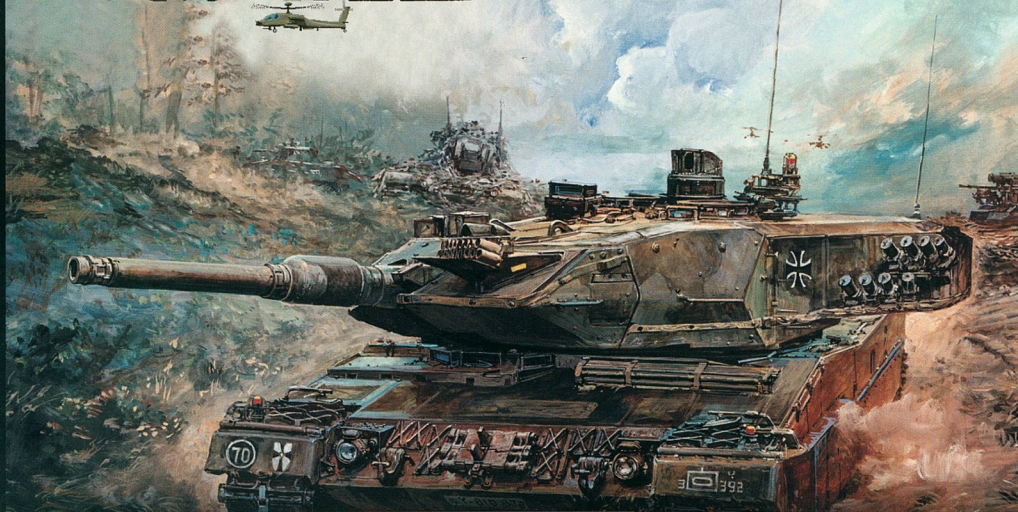
grafika:	Jó
játéshatésság:	átmegy
szuauatosság:	síralmas
zene / hang:	síralmas
hangulat:	síralmas

1 Játékos

✓ remek grafika, bájos környezet  
× összezscsapott, kidolgozatlan, unalmas

**3 pont**

# 大戦略VII



Készségtelen ítélt, hogy vannak olyan stílusok konzolon, melyek valamilyen nem preferáltak a programozó cégek. Az egyik ilyen például a PC-n méltán népszerű vált táblás stratégiai háborús anyagok. Nagyjátval kell keresni az ilyen játékokat, olyan kevés jelenik meg belőlük konzolokra. Számomra ez teljesen érthetetlen, hisz ilyen minden biotonyol lenne rá, és a mai gépek kapacitása is bőven elegendő arra, hogy ilyen stílusok a megfelelő minőségben fussonak. Ez azért fontos, mert egy real-time stratégiai sokszor a konzol gépek szűkös korlátjaira hivatkozva nem jelennek meg, bár szintem inkább a programozó urak lustaságáról van szó, mivel PS1-re is sok-sok híres cím megjelent. Mindenesetre a táblás anyagoknál az egyszerűbb technikai teljesítményre elég lenne, nemhogy 120 bit. Mégis, számos ezek a játékok jobbra csak a PC-s kollegák privilégiuma közé tartoznak, ott ugyanis majdnem havonta jelennek meg az ilyen anyagok. Nálunk konzolosoknál ez az arány, ugyebár 1 stuff per év, vagy még rosszabb. Azt hiszem talán a GBA-ra megjelent rendkívül színvonalas Advance Wars óta nem jelenik meg komolyabb alkotás ebben a stílusban, kedvenc gépeimre. Eppen ezért órási ábrán, hogy végre konzolra, ráadásul Xboxra – melyre talán még nem is jelent meg ilyen játékok – is érkezett egy viszonylag jól sikerült táblás stratégiai anyag, mely a **Dai Senryoku VII** címet kapta.

Ebből a címből mindjárt két banális következtetés származhat. Először is a játék japán, és egy sorozatból van szó, mely már a játék részét tart. Ezt azért tartalom fontosnak leszámítom, mert én még egyáltalán nem hallottam erről a sorozatról, véltétség, hogy az eddigi részek csak Japánban jelentek meg – amiből az is következik, hogy Japánban annyira nincs elhanyagolható az a stílus, ha már ottani részét abból ki a játéknak. Ezért is meglep egy kicsit, hogy Xbox-ra jelent meg, hisz az ilyen japán anyagok jobbra PS2-re jönnek – bár azt nem tudom, hogy ez belőle ilyen verzió, remélem igen, mert oda is kellene az ilyen anyagok. **(Ugy tudom lesz, sőt, Japánban már biztos, hogy van PS2 port Martin)**

## ÁTEKINTÉS

Ha már PC és táblás stratégiai játékokról eszt szó, akkor mindenképpen meg kell említenem egy címet, mely olyan életem ebben a stílusban, mint mondjuk az RPG-k között a Final Fantasy. Nem kérdés, a le-



gendes Panzer General sorozatból van szó, mely több részt is megélt PC-n, sőt ha jól emlékszem egy vagy két részt még PS1-re is átirított. A PG sikere több tényezőre bontható. Egyrészt a kiválóan megoldott nagyszámú egységek, melyek kombinációjával lényegesen a világ háborús stratégiai részét játszhatjuk le, megkezdve azaz milyen bonyolult és összetett dolog egy hadsereg irányítása. A másik nem elhanyagolható elem a valós történelmi környezet, mely a II. Világháborúba helyezi, és annak nagy sötét-ít és hadjáratait is végig nyomonhalk. Nagyon csábító az élvezet, hogy az egységek korabeliek, azaz teljesen hitelesek voltak. Ráadásul kisebb fajta tabu-törést is ékvetett a program, hisz a szövetséges (amerikai, brit, francia) és szovjet hadsereg mellett még a náci németekkel és szövetségeseivel (olasz, japán, de volt magyar egység is) lehetett lenni! Csodálom, hogy akkoriban (’90-es évek kezete, második fele) nem volt ebből tartás. Erőteljesen több csatát a keleti fronton, Magyarország területén is lehetett játszani.

Mind ezt azért tartalom fontosnak elmondani, mert a DSVII-ből sugárzik a nagy elbántság. Nyugodtan mondhatom, hogy az egyik legjobb konzolok, PC-re hasonló anyagáról van szó, még akkor is, ha az eletem minőségét elmarad.

Hogy miért? Nos ehhez vissza kell nyúlnom a cikk elején említett GBA-s Advance Wars-hoz, mivel a PG mellett annak hatása is érződik a játéknak, és ez már bizony baj. Az AW egy nagyon jó táblás stratégiai anyag, de alapjában végtelen mégis egy leegyszerűsített program, mely abból fakad, hogy egy hor-

dozható konzolra készült. És ha bele gondolok, GBA-ra ennél több nem is kell, hisz az ember azt utazások, vagy az adminisztrációban eltöltött órák kitöltésére használja. Na de egy Xbox-ra már jóval több kellene, mivel előtér a tévé előtt, már jóval több időnk van. Zavaros, amikor a konzolosokat legyőzik a konzolok nézvé, és lebutított leegyszerűsített anyagokat adnak ki, ahelyett, hogy felhátró játékosoknál kezelni nekik minkelet, vagy azért éreztem a DSVII-ben, hogy egy ilyen leegyszerűsített táblás stratégiai anyagok kapunk, melynek nyoma sincs a Panzer General összetettségének. Tulajdonképpen a játék az AW Xdobozos verziója, kis felújással persze. Nem tartalomtörés, hogy ko, mástól óra alatt kiismerem a játékot, mely egyelőre elég, mert hamar bele lehet jenni, mástól hátrány, mert könnyen meguntató.

Mindzen problémák ellenére azért mégis nagyon örülök az anyag megérkezésének, mert órási nyújtópot, még akkor is, ha kicsit többre számítottam.

## KEZDÉS

Mindzen elélt tisztázás, mely kor haditechnikáját használja a program. Algyer arra az aléim is utal, a DSVII mai modern legyőzött vanulról fel. Ez főleg annak fényében csábító, hogy 8 különböző oldal közül választhatjuk ki, melyikkel akarunk harcolni. A következő országok legyőzött ért irányíthatjuk: USA, Nagy-Britannia, Franciaország, Kína, Japán, Oroszország, Németország, Izrael. A választék elég bőséges, hisz valamennyi oldalnak nagyobb különböző legyőzött verziója van. Vannak típusok melyek



használnak, de mégis mindegyik más. Az erőviszonyok persze némileg kiegyenlítettek, főleg ha mai valós állapotokat vesszük figyelembe – ott is a hagyományos legyőzött erőket. Ez alapján ugye az amerikai hadsereg ma a világ legerősebb legyőzött erője és bizony az izraeli katonasága is megfelelően összehajtható. Persze az oroszok és a kínaiok sem lehet leírni. Az európaiak hozzájuk képest csak másodlagos szerepben vannak, főleg a németek. A japánok szintén nem katonai nemzeti manapság, hisz a világháború óta a japán alkotmány szigorúan szabályozza a hadsereget. Ezeket az egyensúlyi problémákat sikerült megoldani, tehát nagyobb bizonyos eséllyel indíthatunk valamennyi nemzetet, tehát ha valódi erőre számítunk, hogy majd az amerikaiakkal mindenki ellenel, az nagy csatákban. Persze mondjuk a németekkel vagy a japánokkal kicsit nehezebb dolgunk lesz, mert nincs annyira jó egység, mint az izraeliekkel vagy az amerikaiokkal.

Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy oldalt a Free Play-ben választhatunk teljesen szabadon. Ebben a módban kiválaszthatjuk melyik területen akarunk játszani, mennyi pénzzel, üzemanyaggal rendelkezünk és hány ellenfél legyen, valamint szövetségeseket is beállíthatunk. A térképekhez annyit, hogy egy-két változás is, sőt néhány történelmi, nevű minőség is találunk. Ebben a módban tudunk akár négyen is játszani, egyt, vagy a gép ellen. Az egyik a módot sokat inkább preferálom, mint a tulajdonképpeni kíméletet, a Missions-t. Utóbbi, ahogy arra a neve is utal, a káldetés mód, melyben különféle feladatokat kell végrehajtani. Ez általában az el-





lenséges haderi megsemmisítése, városainak elfoglalása szokott lenni. Ez egy költősebb mód, ezért nem is annyira kedveltem. A küldetések sorban jönnek, és bizony a költősegek köszönhetően vannak köztük igen nehéz is.

Ha már így a főmenü kezdlem elemezni, akkor megemlíteném a Vinyo Editort, ahol saját kártyákat lehet készíteni, igaz F2 módban így is rangelték feladunk. A Tutorial segítéggel minden a játékok érintő irányítás és kezelési tanácsokat a birtokba juthatunk, egy-egy érdekes rajta végigmenni. A Pass Code-nél kódokat írhatunk be, míg a Set Up részről a beállításokat eljuthatunk meg.

## HA HARC HAT LEGYEN HARC

Most, hogy a legalapvetőbb dolgokkal tisztában vagyunk, nem árt, ha egy kicsit jobban elmélyedünk a játékokban, főleg, ami a harcot és az egységek gyártását illeti.

A terep természetesen határozottan lesz felosztva, de a térképből csak annyit láthatunk amennyi egy egység észlelési látóterébe belefér. Ez azt jelenti, hogy ha a térkép távolabbi pontjában nincs egységünk, akkor bizony nem is láthatjuk, hogy mi zajlik ott. Mindez megnehezíti a dolgunkat, mert soha nem tudhatjuk éppen mi vár ránk a következő helyen. Gyakran előfordulhat, hogy miközben lépkedünk egységeinkkel, véletlenül olyan helyre megyünk, ahol egy másik ellenséges egység várja. Ilyenkor, mintha egy olnára lépnénk azonnal automatikusan támadás ér csapatomunk. Szerencsére ez a gépre is érvényes, úgy véltem észre, hogy ő sem látja a mi egységeinket – jó, hogy erre odafigyelnek a készítők, mert így nem csúls a program.

A térképen a központunk a főbázis melyen egy zászló lengedez, ez több szempontból is fontos. Erre kell a legjobban vigyázni, mert ha elfoglalják akkor automatikusan végünk, ugyanígy a gépeké is. A másik nem elhanyagolható jelentősége a földrajzilagosnak abban áll, hogy itt lehet gyártani szárazföldi egységeket. Fontos, hogy ne csak magán a földrajzilagos tudunk gyártani, hanem a közvetlen közelében lévő hat lapon, így ha sok pénzed van viszonylag gyorsan lehet felgyverezni.

De, hogy lehet pénzt szerezni? Kredit körünként kapunk, meghozza aszerint, hogy hány város sikerült elfoglalni. A terepen ugyanis vannak városok, melyek meghódításával egyre több pénzt kasszirahatunk egy-egy körben. Egyes városokban még egységeket is lehet gyártani, igaz itt csak egyet. Ez a szisztema ismerős lehet az AW-ból.

Két fontos épület morádai még. Az egyik a repülőtér, a másik a kikötő. Értelemszerűen az előbbin légi, míg a másikon vízi egységeket gyárthatunk.

Mindegyik kész egységgel meghatározott mennyiséggel léphetünk. A közönséges levő egységeket támadhatjuk, hogy milyen közel kell lennünk az ottal is függ, mivel meggyünk.

Szótrom kell csapatunk fejlődéséről. Támadásnál és védekezésnél alakulataink fejlődnek. Összesen 6 szintre lehet elérni. Legrosszabb a frissen gyártott egység, ami E jelzést kap, de fel lehet menni S-re is. Hogy érdekeltessem, ez azért fontos, mert mondjuk egy S szintű tank, kb. három-négy E szintűvel ér fel. Sokkal több gép is.



nehézebb megszébzni, és sokkal nagyobbat támad. Így tehát a magasabb szintű csapatokat, ha lesérülnek vagy kifogynak, érdemesebb inkább a harcból, és visszaköltölni felhívni. A harcok végeztével Free Play-ben a jobb egységeket is lehet menteni.

## UTÁNPÓTLÁS

Figyelnél kell arra is, hogy a jarmúveinkek és az alakulatainknak löszere és üzemanyagra van szükségük. Nincs is annál kellemetlenebb, mikor megtámadunk, és nem tudunk visszatérni, sem támadni, azaz egységünk gyorlatlagoló golyóó szerepe kényszerül – hozzáteszem gyakran ez is jó, mert megtalálható a legtöbb nagyobb támadásokat, tehát stratégiai szempontból előnyös.

A szárazföldi egységek esetében az utánpótlás biztosításához gyártanunk kell megfelelő egységet (Supply) mely löszert és üzemanyaggal látja el a kőteleinket. Ilyenkor a teherautóval csak a közelébe kell menni a kívánt egységnek és a következő körben, megvárni a feltöltés. Csapatunk élterejének visszatöltésére kell mind kudarozni. Vagy egy általunk elfoglalt városba kell tartani (ahol löszert is feltehetjük, itt lehet Supply-t is megvárni), vagy egy azonos egységgel kell a közelébe vinni. Ilyenkor megjelenik a Join parancs, mellyel egyesíteni lehet két egységet. Arra kell csak ügyelni, hogy ha topaszlatlanabból lökünk fel egy kirobbantóból, akkor lecsökken a szintje! Érdemesebb tehát városba visszavinni.

A légi és vízi egységek újra töltéshez vissza kell térni a repülőtér, illetve a kikötőbe, bár itt is lehet olyan jarmúvel gyártani, mely a feltöltésért felel. Ezt érdemes megvárni a Tutorialban is. A lényeg, hogy a repülőnél a Resp parancsokkal lehet töltetni, akár több gépet is.

## STRATÉGIA

Nagyon nehéz egy ilyen játéknál általános tanácsokat adni, hisz a stratégiáknak nagyon változhat az



adott terepektől is. Néhol a szárazföldi, másból a légi, megint máshol a vízi harc dominál, és persze van, ahol mind a három egyszerre. A legfontosabb tanács, hogy próbáld a lehető leggyorsabban minél több seregűes várost elfoglalni az elején, hogy minél több pénzt kapj. Gyorsan foglalni gyalogos egységeket lehet, rákét csak valami szűfűlő jarmúvel, és hamar odaérhetesz bárhova, vagy használd a helikoptereket. Gyakran a gyors expanzió a siker kulcsa! Igyekezz a vízi és szárazföldi egységek számára légi fedezetet adni. A szárazföldi egységeknél pedig az arconvalóba tedd a tankokat, megéjtsd pedig jó artilériet és gépjárat, melyek messzire is előlnek. Ne feledd meg, hogy az utánpótlásról is vedd a tapasztalt egységeidet.

## ÉRTÉKELÉS

A DSVII egy kellemes, jó játék, még ha szerintem jobban is meg lehetett volna alkotni. Kicsit összetett több játékmódot vártam.

Nekem a program grafika is meg tetszett. Nem várható el egy táblás stratégiai játéktól, hogy az Xbox hardverének képességeit kihasználja. De azt azért mégis elvártam tőle, hogy ne egy mozdalmat GBA minőségű programot kapjunk. A térkép még hogyan, bár szerintem hiába volt az egységeket olyan színre festeni, minni amilyen színre vagyunk, mert így alakulataink időtől időre, sárga, meg két színben pompáznak. Sokkal jobb lett volna ezt másképp jelölni, az egységeket meg meghagyni eredeti szízükből, hangulatában nézhetnek ki. Ami kifejezetten csúps a szememet az a harc animációk voltak. Amikor két egység összeesik, szilárdan szűre, animációval elfektethet láthatunk. Ennél még nem csak a majd 10 éves PG volt jobb, de a hardwhozott GBA-s AW is. Ha ezt jobban megcsinálják, az sokat dobott volna a hangulaton.

A harcok és zenék területén ekkora anomátiák nincsenek, bár egyik sem kiemelkedő, mind a kettő kb. közepes minőségű.

Végül konkludálni egyi mondanék, hogy a DSVII egy egyszerűsége és grafikai hiányosságai ellenére egy jó program. Mindenképpen érdemes megvásárolni azon játékosoknak, akik már régóta ki voltak ehezve egy kellemes táblás stratégiai játéka.

Veres Mikl  
veresmikl@576.hu

## DAI SENRYAKU VII

KEMKO	
MÁS VERZIO: JELENLEG NINCS	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szaubartóság:	kiaváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 dátates

✓ uegre egy táblás stratégiai játék  
× kisse egyszerű, gyenge animációk

8 pont

### MARTIN BELESLŐ!

Nekem nagyon bejött. Nem értem, nem fér a fejembe, hogy miért nincs több ilyen stratégiai játék? Állati sokan szeretik őket, és PC-re van vagy húsz olyan stú, amit SIMAN át lehetne inni X-re és PS2-re.



ne). Nem megyek el szó nélkül emellett, hogy tapasztalatom szerint a játék extrém mértékben hatásvadászra sikerült, olyannyira sok benne a hirtelen magától felrobbanó, leszakadó tárgy, sarokról kiugró démon, elavuló világítás esetén kimerülő szőrmeyapát, hogy az már túlzás. Egy idő után már könnyűszerrel kiismerhető, ráadásul unalmas is válik...

A fegyverarzenál elégig széles választékot tartalmaz, de a fegyverarzenál leghamarabb megismerhető darabja a *Witch Curse*, ami nem más, mint egy hallgató. Gyors, pontos, minden esetben jól használható fegyver. A *Crucifier* egy rég elfeledett alliantisi törzs által készített puska, mely a több darabbal összeállítandó *Holy Shotgun*-nak csak egy sokkal kisebb hatásúka (elérhető gyorsabban), a *Holy Water Bomb*-szal, az az a szenteltvíz bombákkal szinte azonnal likvidálhatóak ellenteleinket, visszaküldi őket oda, ahonnan jöttek. Az *Amityville Scream Beetle* egy „szónikus bomba” – de régóta vártam, hogy a Hammer Milan Peli egyik kult kritikájában használt szónikus megszállás után magam is használhassam e szót (o) –, amelyet a démonok öltözé ledobva ideiglenesen megbénítja azokat, a kibővített frekvenciának köszönhetően. A rapülő lények ellen nyílpuskával, a földön kúszó-mászó lények ellen viszont akár pusztakézkel is felvehetjük a harcot, választékban tehát nincs hiány.

A varázslatok önmaguk meglehetősen ritkán használtak, főként csak akkor, amikor a Pokolba kellett átjutnom. Ez egyébként egyes pályaszakaszokon való továbbjutásnak a feltétele is egyáltalán. Az utazáshoz Johnnal bele kell állni egy víztorcsába, majd az Y gombot lenyomva megkezdődik a rituálé: a varázsszavak kimondásának a feltétele az, hogy időben megnyomjuk a szavakhoz tartozó A, B, X és Y gombok kombinációját, persze megfelelő sorrendben és meghatározott idő alatt. Egyfajta kombó ez, melyekkel általában elvitelhető a varázslatok. A legfontosabb alapvarázslat: *Stormcrow*, melyel halás villamokat zúdíthatunk ellenteleink nyakába, a *Hunger*, melynek segítségével nem kevésbé hatástalan gyilkos férgekkel boríthatjuk be ellenségeink testét tetőtől talpig, az *Exorcise*, mely elsősorban a *Bile-Rite* elnevezésű démonokat teszi ártalmatlanná (ők azok, me-

**HELLBLAZER**

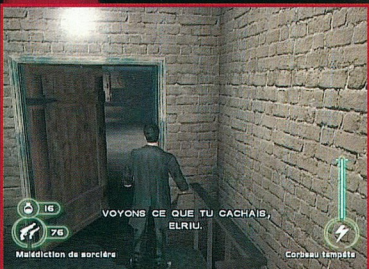
Kétségtelen, hogy a DC Comics / Vertigo kőpi gondozásában látott napvilágot – a film alapját képező *Hellblazer* mellett – többek között minden idők egyik legsúlyosabb képregénye, a Sandman is. Beteg materiárik közös felismerése a képi világ súlyos, sötét mivolta és a történetnek az akasztó féltére tehető nyomozási hangulata. A képregény sorozat nem kerülhetne el a filmadaptációt, az eddig csak videójátékra ismert Francis Lawrence elsőfilmes rendezőként vágott neki a Pokol bugyiraikat vászonra álmódásának. Britney, Will Smith, Sarah McLachlan, Aerosmith... számomra ezek az előadók nem minősültek jó jelölésnek. Bár a magyar mozik még nem látszottak a filmen, az amerikai premierre pár-szor még álomra hajthatjuk a fejünket, de az ország nyugati felén élők a határ túloldalára átszattogva akár már most is megtekinthetik az alkotást (thx for inspi!)

**UTAZÁS A POKOLBAN**

Isten és az ördög a lelkeket akarja, fogadták köztük a rád. Szabad akaratod van, de befolyásolnak... Hogy kik? Félvér lények, angyalok és ördögök emberi testben, közelítették. John Constantine látja őket, az igazi arcukat, az angyalt és a démonit is. Nincs nyéré a dolog, öngyilkos lesz és a pokolban köt ki, de az orvosudományának hála, visszajön a Földre. Azt már tudja, hogy hova fog jutni: Pokol-ra. Próbál lenni állva, démonokat öl meg, szállít testeket szabadulni fel, egyszerűen jól cselekszik, miközben egyre csak gyűjti az ellen-ségeket, akik a Pokolban várnak rá, a friss húsr. Mindeközben megállás nélkül dohányszik és sűt belőle a cinizmus. S hogy miért? Mert ennyi jósejkeket ellenére Gabriel Arkangyal szerint már bérelt helye van a Pokolban, mivel cselekedeteit nem az önfeláldozás vagy a szeretet hanem az egyszerű számítás vezérli. Isten szeme mindent lát, ugyebár... A Menyországba akar kerülni, ezért aztán bizonyos, hogy nem fog. Ennek megvalósítat-hatatlanságára Ballazár, magának az Ördögnek a követe is szívesen utalgat, miután kiderül, hogy Johnnal végső stádiumban lévő tüdőrákot diagnosztizáltak... ezede nekidob-hányást! Ne de az eddig nem lenne túl iz-galmas, ugye? Nemcsak a vizsonl az lesz, mikor a földi jó-gonosz egyenlőtlenül végvesz-élybe kerül, mikor egyre csak gyűlnek a démonok, de már nem a féltérek, hanem a való-dik... Constantine ebben a kritikus pillana-tában találkozik Angelával, a fiatal nyomozóval, akivel közösen – magában és demo-nológusban jártas barátai segítségével – meg-találja a megoldást az invázió ellen... A Keanu Reeves fészerleplezésével készült film elsőképei voltak a amerikai mozi top-listákban és bár az utóbbi hetekben a nézettségi mutatók erős visszaesést mutatnak a film tekintetében és további nézőszám-csökkenést prognosztizálnak, de a Warnernek már most mindenféleképpen megtrükkelt a kiadásai,



**CONSTANTINE**  
THE VIDEOGAME



hisz nagyjából olyan kettőszáz millió dolláros bevételt produkált világszerte az alkotás. Az egy ugyebár nem is annyira gyenge eredmény...

**VARÁZSLAT VAGY ÁLOM**

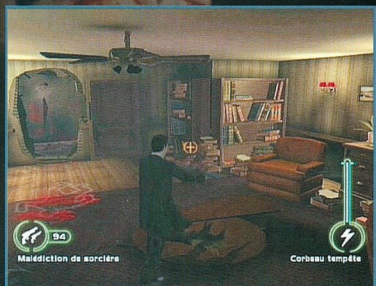
Kemény, verbális, de nem feltétlenül véres akciófilmek a Constantine. Játsszodjon bár a Pokol egyes bugyiraiban, hullaházban, könyvtárban, csatornahálózatban, Carpenter 13. Rendőrséhez hasonló kapitányságon, vagy

a város egyes pontjain mindvégig jellemző rá a párgós akció. Eppen ezért – is, és a főszereplő feltűnő hasonlatossága miatt – leginkább a Max Payne-re emlékeztetett, megfeszere egy kis *The Suffering*-gel (bár rögtön hozzá is tesszem, hogy mindkét játék SOK-KAL de sokkal jobb, akárcsak a Haunted Ground esetében SIREN és a Silent Hill 4). Az első említett játékhöz való hasonlatosság érzetét erősíti az, hogy egyes jeleneteket a Mátrixban megismert módok, tehát a kimer-vített jelenet közben kamerazugor válva mutat be a program (bullet time a la Max Pay-

nek gazdatisztiban élnek), végül pedig a *Con-fusion*, melyel kiválasztott ellenteleinket áldozatát, John képmásával alakíthatjuk.

**AZ IVADÉKOK**

Szinte egy teljes lélek próbálja az állandó dohányszárlal rendszeresen köhögő John újját állni kalandja folyamán. Legtöbbjük lassan, ki-mértén közelít, egyeseknek a lerohanás a takti-ka, de vannak, amelyek inkább védekezés, ugrálás vagy teleportálás formájában. Min-denesetre bármelyikükkel is találkozunk szem-



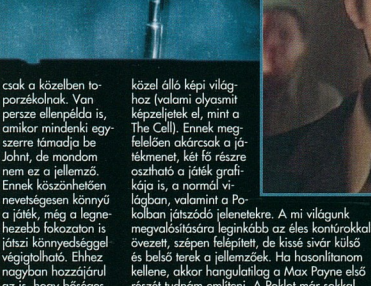
lő szembe nem lehetünk nyugodtak. A Scavenger Scout elnevezésű démonok például elég könnyen legyűrhetők, méretükhöz és támadásuk intenzitásához képest is, ellenben a falakra is fel-felugrálóknak, úgyhogy nagyon a körükre kell nézni... vagyis löbni. Több alfajuk létezik, kisebbek és nagyobbak is vannak közöttük. A Scavenger Scoutok számos démónok, zöldek, illetve pontosabban a lővéssük folyamán nagyon figyelni kell arra, hogy pontosan minket vesznek célba a lezuhantásokkor. A Scavenger Soldier a már említett újabb alfaj, a testi adottságai tekintve nagyobb, strapatűrőbb szörnyrúpi. Legyűrését nehezebb, mint kisebb társaité, természetesen ez a közelharcban nyilvánvaló teljesítményük is megmutatkozik. Az Impalernek legyűrése a HALO-ny adottságú FPS fanoknak nem jelenthet semmitfele akadályt, mert ezeknek a koromban végződő alkarrú, vehemens lényeknek a hátukon található az egyetlen sérülékeny pontjuk. Tisztára mintha csak Master Chiefet küzdenénk érdemes beváltani belső nézetbe, majd a feladatunk az lesz, hogy a támadó lény elől az utolsó pillanatokig kiterve gyorsan meg kell fordulni és elszálni... Ugye nem is olyan egyszerű, főleg ha többen vannak! Ott vannak azután a patkányok: velük semmi gond nem lenne, ha egyszerre nem többtucatnyian rohamoznának... nem marad más, mint az ellopásuk. Belőlük és mindenféle rovarból épül fel egyébként az egyik többször is visszatérő főellenység. Ha már főellenység, akkor had említsem meg kedvencemet, a hatalmas, újból mindenről elcsúszó Behemothot. Különböző testzetek egyébként azok a kis lények, melyeket ha nem tapasztunk el időben gazdaltestet keresnek, amely felétt azonnal átveszik az irányítást.

A lények döntő többségének AI-j egyébként nem valami meggyőző. Néha mintha csak egy ZS kategóriás akciófilmet látnánk: a szörnyek megvárják, amíg legyájkjuk társukat, addig



# CONSTANTINE

THE VIDEOGAME



**MARTIN BELESZLI!**

A film előzetese eléggé felszajgolt, szívesen megnézném már. Azt gondoltam talán TALÁN elméleti a filmvilágban. Több olyan mozi is lesz az idén, ami TALÁN beválthatja a hozzáadott reményeket, és TALÁN kielégíti a videójátékosok és képregény rajongók igényeit. Sin City, Sky Captain and the World of Tomorrow, Fantastic Four – ezek az aqjainam.

mon löszrutinpótlásba, energiaitalba botlunk, ha más nem vízkészlet, például csap formájában. Fontos még megjegyezni egyébként, hogy a főlé néz nem csak a sötétben való látást, hanem az emberi testet magunka illeszt démonok leplezését is szolgálja.

**LÁVA**

A történetvezetéséhez hasonlóan a prezentáció is a film ben látható, a rendező „előlételek” köszönhetően leginkább egy videokliphez

nyek játék bár nem tökéletes és a kód effektnek is szabványosnak a polgárit azokon a pontokon, ahol érintkeznek a talajjal, de az összehát még így is igen jól. Ha ehhez még hozzászámoljuk, hogy a karakterek animációja és felépítése különösen részletes, megjelenítésük pedig szaggatásokról mentes, illelőleg hogy a kamera nézetekkel vajmi kevés a probléma, akkor kétségbevonhatatlan, hogy a jó jelző megérdemelt. A zenék igazánok a játék hangulatához, a Dolby Digital 5.1-ben felszerelték a talajra nem lehet panasz, csak úgy nem, mint a hanghatásokra, robbanásokra, legyverhagokra, a lények visítására, hörögésére, üvöltésére. Komolyan mondom az előzetes elvárásaimhoz képest szép munka!

## FINAL DOOM

Szinte csak és kizárólag pozitív élményekről számoltam be a játék kapcsán, így talán magyarázatra szorul a 6,5 pont, amit váltam rá. Igazából különösebb gondom nem volt vele, azon kívül, hogy egy filmadaptáció. Azok meg egy-két kivétellel eltekintve nemigen érnek többet ennél a pontszámnál. Hogy miért? Mert érezhető rajtuk, hogy film premierjével egy időben kell készülni... egyáltalán, állagos akciójátékok ezek, melyek ha ideig-óráig szórakoztatnak is nem lesznek klasszikusok. Egy Punisher, Spiderman, X-Men, Hellboy játékadaptációja nem a témaválasztás miatt nem lehet klasszikus. Azért nem lehet, mert egyszerűen a futószalag mozik és nem közvetlenül a jobbnál-jobb képregények kézik az alapjaitak. Nem véletlen az, hogy a filmből készült képregények korábban olyan jók, mint azok, melyek ugyanezen mozik világát inspirálják.

Fantek ellenére kellemes csalódás volt a Constantine. Jó pár nappal elszórakoztam vele, hibba nem más, mint egy aqyalan zűrés. Nem Doom III, nem is Half-Life 2, de még csak nem is Max Payne, viszont szórakoztató, izgalmas és mint ilyen a házihasználatok faradt estén pillanatokra kikészülős. Nem azt mondom, hogy mindenki rohanjon a bolba megvenni, de aki szereti a horror- és akciójátékokat, illetve a sötét hangulatú képregény feldolgozásokat az mindenképpen adjon neki egy esélyt. Ha más nem majd elcséréli az egyébként elég jónak ígérkező, az Amerikai Psychoból megismert Christian Bale főszereplésével készülő új Batman film játékadaptációjára.

[D a e]  
suffocation@japan.co.jp



## CONSTANTINE

SCI / BITS STUDIOS	
MÁS VERZIÓ: PS2	
grafika:	Jó
játszhatóság:	Jó
szaualtosság:	Jó
zene/hang:	Jó
hangulat:	Jó

- 1 játékost
- 1 mentés 13 blokk, dtd 5.1
- ✓ Kellemes kikapcsolódás, ha a filmhez és a valamegyet a képregényhez
- × a nagy általánosságban szempontra nem jobb

**6.5 pont**

A STAR WARS ÉVE

Én a Star Wars címet szerettem volna adni ennek a bevezetésnek, de úgy gondoltam, hogy az olvasókat sokkal inkább érdekli az, hogy miért is tartom 2005-öt a Galaktika Háborúja évének, így először is megemlítem csak azt szeretném elmondani, hogy nem tartom megamiragónak: nincs a szabadon mindenki négyzetcentiméterre kijelölve, George Lucas aláírásával sem tartom bekezeztetve a fanok és Jababának sem szaklam beállítású írás-perceimben. **(Pedig még jelmez sem kéne...)**

**Martin** :) Úgyanonkor rendszeresen veszem a képregényeket angol és magyar nyelven egyaránt (jobbát érteszem, mert csak azért, hogy ezzel is támogatjam a magyar kiadót angolul ígéri meg, és több minőségű a kiadás), ritkábban angol sok könyvet elolvasok és egy teljes focisapattal nincs annyi ujjam összeszen, amint meg tudom számolni, hogy hányszor látom az epizódokat. Azt gondolom ugyanakkor, hogy ez önmagában kevés, ettől még senki nem nevezheti magát hatalmas rajongónak, én sem vagyok az. De a témán csücskéiben ott van a helye az egész franchise-nak, még akkor is, ha az izlettől valószínűleg megzavart a hátterben gyakran csak erős társakban, először is velem, fel a régi dicsőség és hangulat. Talán a Kufalaglóval. Erre lehet építeni a mai nappal. Talán a legironikusabb az egészben, hogy csak árukapcsolat alkalmából – tessék itt a könyvekre, képregényekre és játékokra gondolni – a mai nappal több van belőle, mint az újabb filmekben. Persze ki vagyok én, hogy leszámoljak ezeket, felesleges, na meg persze meglette már mindenki.

Mindenkinek – azt mindenkinek tudja – jön az új epizód, és minden szempontból elő van készítve neki a terep. Talán összefoglalóval a Battlefront arattal hatalmas sikert azaz, hogy középszerű megvalósítás mellett is óriási volt a hangulata. Ezt követően a régi közírókban tehetünk egy ismételt utazást – az első KaOR-1 kaptuk új történettel, de nem is rontottak el legalább semmit, én teljesen meg voltam elégedve vele. Aprólékos (a Lego figurákhoz hasonló) operatív játék, év végén PC-re egy stratégia és még ki tudja micro-á. Ezek mindannyiukra hatalmas siker (lesz), akár tetszik, akár nem. Én a csodát már hónapok óta egy olyan alkotástól várom, mely történetével bővebb, mint a második és harmadik rész eseményeihez, ez pedig a Republic Commando. Kicél megajándékom, amikor Bójté beleszállt a játékba a fanyaloga nyelle le a nagy részét, a többi pedig kikappte, de most, hogy megjelent, már tudom nem hibázom vártam. Csoda ugyan nincs, de van helyette szípközös, kúndok és még ott a kézbe másszó jövőd.

TÖBB MINT KLÓN I

Baleset mindig történik, egy olyan gyártás, ahol több fűszer klón készült, ez természetesen. Nem mindenki tökéletes, vannak, akik társaitól eltérően tanulják a leckéket, akiket nem az érdekelt, amit kapnak, hanem az, amiót ellátják őket. Néhány játék lázadóknak vagy szimplán csak kreatív gondolkodásúknak ezeket a klónokat, tulajdonképpen mindegy. Viselkedésüknek, habitusuknak és szokásaiknak köszönhetően eltérnek több ízűen társuktól. A kérdés, hogy mit lehet csinálni velük, azokkal, akik még az „elhasználható” kategóriá sorába sem képesek megjelölni beazonosítani? Hatoljuk ki őket, mint a selejteket? Kegyes halál legyen a jutalmuk? Dobjuk

le a csapatot egy alig ismert bolygón, hadd boldoguljanak magukban? Nem véletlenül bölcsek a játék, ugyanis rájöttek, hogy ezek a klónok milyen jól használhatók bizonyos helyzetekben (az pedig már a sors irántja), hogy kicsit renthet viselkedésük sokfelé irányítható az „áporú”, Jango Fettre, mint több fűszer társuké). Ha egy feladat során szükség van arra, hogy egyéniségek dolgozzanak össze igazi csapatmunkával, esetleg még a kreativitásukat is felhasználva, ok lesznek a tökéletes választás. Egyszerű katonák nem tudják megoldani ezeket a helyzeteket, a játék pedig ki kevesen vannak ahhoz, hogy mindenhol jelen legyenek (arról nem is beszélve, hogy a pályán világos oldal követés inkább akadékos, a pontos munkára csapatunkot, így nem fog zavar ki a másik az „érből”). Itt jövünk hát mi a képbe, egy négy fős csapat vezetéseket. Társaink valódi egyéniségek,

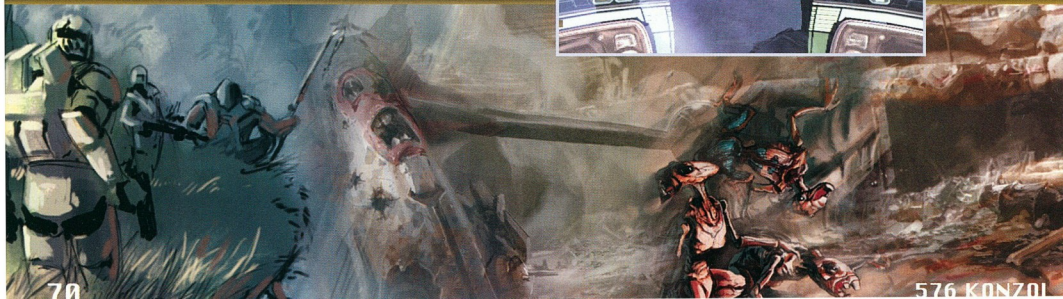


akkor szökegne nem korlátozódik az „yes sir”-re, és egy másikat is hajlandók küzdeni. Szabalkozás? Megoldható. Behatolás sűrűn feltételezhető ellenfelekké telti terület? Nem probléma. Én hogy mennyire igaz az, hogy mi mástok vagyunk? Mind a négy tag rendelkezik az azonosítással mellett saját névvel, és néhány óra játék után mindenki meg tudjuk különböztetni a beszélőket alapján is. Nem egy utolsó szempont az sem, hogy mindenki a páncélzatát más színre van festve, ezzel is egyedülállóak vagyunk a seregben. Igazi egyéniségek, akik bárhol követik vezetőjüket és mindenhez van hozzáállnivalók. Bármilyen hitelesen, meg fogjuk szeretni őket a végére...

TÖBB MINT KLÓN II

Azt talán mindenki tudja, hogy a Republic Commando egy First Person Shooter (aki nem, az ezennel megjelölje). Xbox + FPS = Halo sorozat. Először ez jut eszébe mindenkinek, ugye? Na, akkor ez a felületük el elsőként. Aki össze akarja hasonlítani a két alkotást, az próbálkozzon akár a Jak 3 és a Super Mario Sunshine, esetleg egy jó pár RPG és a KaOR összevetésével is – felesleges. Attól, hogy FPS a PC, még egészen más versenyben indul. Összehasonlítás alapnak két vetélytársat javasolnék. A téma miatt az első legyen a nem is oly rég megjelent Battlefront. Belőle (a kilencedik nézet, Star Wars hangulat, a fej mellett elhúz a lezerpuska lövedéke, valódi csatahangulat). Ha kedvünk úgy tartja, beszélhetünk egy (ármbé) legyen az létező vagy a W-Wing is replikáitunk egy sorát. Az egyszerű FPS-ben ritkán lehet pártok száma ennyi, ha lehetséges a SW-héj, a gyümölcs nem nem is annyira kívánatos. A Republic Commando fél perc alatt egyenlően a Battlefrontal minden szempontból, higgyéktek el!

Nézünk a második számú versenyző(ke)t, aki nem téma-alkotás, hanem stílusú próbát beszélni a rivális. Ezek a csapat alapú FPS játékok, gondolkodjunk csak a Full Spectrum Warriorra vagy a Rainbow Six sorozatra. Most tudom, hogy egy mondatot több száz ellenséggel szerez magunknak, de kimondom: a hiedelmek futkorozik a hátamon ezektől az alkotásoktól. Mindazt nélkülözök, amit keresek a játékban: a kényvedés irányítást, kezdve a a gárdielleny, ámságát játékos történetet át a szorakoztatás. Nem a „nehéz” a jó szó rájuk, inkább a feleslegesen kibővínyített. Meghajok előt, éltetnem a nagygyulát, de nem szeretnék át a mostaninál kézelebbi kapcsolatba kerülni velük. Tudom, hogy akik szeretik ezeket, pont azok miatt áll a szívukhoz közel, amit én hibéznek rovak fel – tiszteljen tartom ezeknek a játékosoknak a véleményét, hiszen én is vagyok egy az egyenlő. A Republic Commando pont a fenti említett jötkémet drasztikus megváltoztatásra lesz kísérletet, hiszen besorolás szerint ez is egy csapat alapú FPS, ahol a „csapat” fogalma a lezáró annyira elterjedt, mint a meg szokott jötkémet.







a találatok szerint külön-külön sérülnek, és ennek függvényében esnek ki bizonyos funkciók, pl. komolyabb fejtöréssel bereped a cockpit üvege, és megszűnik a radar.

**KÜLDETÉSEK**

A győzelem fontos kulcsa az utánkövetés. A küldetés során egyszer, vagy kétszer beszélünk

rádión, hogy érkezik az utánlétező helikopter. Illyenkor a többi pozíciónál egy zöld célkereszt jelenik meg a térképen, de a helikopter helyzetét a térképen is nyomon követhetjük. Nagyon vigyázzunk, hogy illyenkor kellően tisztítsuk meg a terepet, mert az ellenség illyenkor előszeretettel lát-mad ránk, és a helikopterre. Röviddel azután, hogy a gép a pozíció felé repül, a földön egy piros célkereszt jelenik meg, amire egyenként csak rá kell állnunk, és minden elátrónk, municiónk és sérültszint folyamatosan újratöltődik, illetve regenerálódik. Közben sűrűn forgódljunk, és mérjünk capást az ellenségre. Nem bari, ha lőnek bennük, mert az utántöltés mértéke általában gyorsabb, mint a sérülésé. A taktika része az is, ha tudjuk, hogy ki, mikor érkezik a helikopter, milyen útvonalon menjenk hozzá, és hogy egyáltalán megéri-e kockáztatni, mert néha érdemesebb a maradvék elátrónk lecapálni az utolsó célpontra.

A küldetés során mindig akad szamos, vagy kevésbé szamos segítőstruktúr, melyekből az utolsó vó-laszathatunk ki a merübent. Fontos a csapatunkra, az egyezményes hadsereg szerepe itt nem kizárható, ugyanakkor az sem hasznos, ha hátul megbójunk. Figyejünk a társaink elértére, és próbáljunk meg közös erővel győzni.

A küldetés ideje változó, 7 perctől 15 percig terjedhet. Sajnos gyakran az idő a legnagyobb ellenségünk. Gyakran előfordul, hogy mire minden ellenség lecseszelt, mert egyébként szerencsére csak meg-határozott számúval találkozunk egy pályán, már lejárt az időm, mire elértem volna az utolsó célpontot. A küldetésünk során egyébként különböző létesítmények, szállítmányok, vagy egy bázi-ki elátrónk, vagy megá-ádelmezni [ezeket kábel jelölék, míg miniket a társainkat zölddel, az ellenséget pedig pirossal]. Az utóbbinál természetesen az időhatár végéig ki kell tartani, vagy pont úgy van kiszámolva az időlimi, hogy pl. a szállítmány az utolsó másodpercekben éri csak el a biztonságos zónát. Mehek, helikopter, tankok, és egyéb földi harcjárművek egész hada ellen kell küzdenünk.

A terepek leginkább a Mechassouli 2 szabadoiri pályára emlékeztetnek: hegyek, völgyek, mezők, és vóli egy svatagi pályája is. Előfordul, hogy a küldetés helyszíne egy bazis, vagy egy replér. Már a kezden behatárolt csatáról sem kell tudni, de a radarunkon meg nálunk is szíkebb határ szanok nekünk. Ha az utóbbirol letrónk, a játék veszteségli zóna, az az előbbli is elő-hozhatjuk, akkor kezdezhethet előlrol a küldetés.

**ÉRTÉKELÉS**

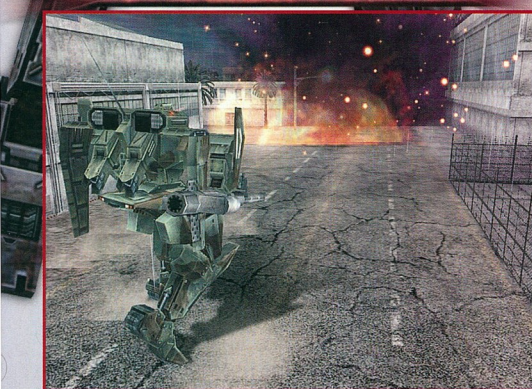
A grafika technikaiak csupán közepes, de a környezet megjelenítése legalább jóvaléte.

Ez utóbbi között azok az ényhen elemek grafikai stílusuk közötténe. A terepalkotások, mint pl. a fák elég szagryesen lástének, de a vízfolyás, különösen amikor narok menténekor a napugrások megcsillannak rajta, nagyon szép látványt nyújt.

A játék zenéje csak szimplán megfelel, de a hangok kifejezetten jól sikerültek. Értékelésem ropogók a gépágyúk, és a robbanások meg brutálisabban is dörögnek, mint ahogy az remélni menéne. A lérhangzás is jól érvényesül, melynek segítségével valóban a cockpitben érezhetjük magunkat, ahogy a mozgás alkottáséte az a levegővel megá-árdólkétekté minkei.

A Gungriffon: As nem egyzserő játék, pedig végig elég fokozatosan játszhatunk, úgyhogy semmiképpen sem hívódnak észrekkül a lövédekéte. Talánokunk kell lennünk, és minden alkalozéte, és minden alkalozéte, és minden alkalozéte.

Az irányítás tipikus két analógkarókápa néze. Külső nézebből (Back) is játszható a stufi, de úgy nem annyira hangolatos.



Azon tünődöm, vajon hány X tulaj emlékszik még Adamra a régi konzolok időéből. Ő egy tipikus olyan békés tesztelő volt, aki szinte sohasem lehetett kiháznai a sodróból. No, az csak azért említenem, mert 6 volt annyira lenyagzóéte, élete talán első meches játéka, a PS2 kezelési kézikönyvben kódot Gungriffon Blaze-től (39. Konzol). Meches játékokból ugyan nagyon sokat tudunk a piacón, de a Gungriffon igaz jellegzetessége az FPS jellegű játékméne, amely igazán való-ságótebe teszi az akció eleményét. 4 év után a Tecno csak remékdésével végre az X tulajra is kaphatnak egy rövid kis ízeitől béle, a Gungriffon: Allied Strike néven megjelent grafikaiok felújítottal változatol.

**MECHEK, FEGYVEREK**

A stufi történeté háttérében most nem annyira mélyvétem el, de annyit kibogoztatok, hogy a közeli jövöben játé-zódók, meghozza a Távól-képe különböző fantázio szűs-leszélyesin. A küldetésék elkápnak egy hosszú az-elgáztól, majd kiválazathatók a mechénekt. (Egyébként a menürendszernek színteremt ész retroelégáncu.) Sajnos az egész játékból alig 7 mech, és egy földi harcjármű közül választhatunk. A fegyvereket mindig el-lítjük be a küldetésék előtt, mert a játék alapból nem a leghatékonyabbakat ajánlja fel nekünk.

**MARTIN BELESZÓL!**

Talán, de annyi [ő] meches játék van Xre, hogy annyit, de csak 11-ket lehetett volna el. Ennél már mostétt évvel ezelőtt is látom jobbat!

A mechéket 5 tulajdonság alapján választhatjuk ki: armor, speed, radar range, rollerdash time, flying li-me. A harmadik tulajdonság, bár nem lünek annak, de igen fontos, mert bár a térképen (X) minden ellenséget láthatunk, de a cockpitunk csak bizonyos távolságon belül képes befogni az ellenséget. Itt megjegyzem, hogy szabad – tehát nem fás – terepen érdemes bezo-onálni (jobb analog kar bonyolítás), és például a gépágyúval a távoli ellenfeleket leszedni. Csak addig maradhatsz bezo-onolva, amíg el nem mozdulunk, ezért vigyázzunk, nehogy oldalba támadjanak, amíg egyhelyben rostokolunk. A rollerdash (B) segítségével bizonyos ideig tudunk siklani a földön, a flyinggal (A) pedig a Robotech: Battlecry-hoz hasonlóan repülhetünk. Ezeket ritkán használunk harc közben, de arra nagyon jók, hogy ellék adórésjünk egy helyszínre. 4 fő fegyverpusk közül választhatunk (L):

- A gépágyú szintén kifogyhatatlan, de inkább csak távolból ellenfeleknél ajánlott, mert másodperces szű-netekkel kínd. Minden hosszúak lövedék után úrra kell tölteni (Y).
- Ha a mech karja komolyabban sérül, általában ez a fegyver világ elsőként használhatóatlanná.
- Az RP egy nagyon brutális fegyver, de sajnos csak nagyon kevés munició áll rendelkezésünkre. Közepesen távoli ellenfeleknél ajánlott, mert a robbanás erejéte nem csak az ellenségre, hanem mi is sérültszintünk.
- Az ATM nem olyan brutális, mint az RP, de a segít-ségével be lehet fogni az ellenfeleket (lock on), bár ez elégé nehézkes, és nem mindig van rá idő a csatame-zónán. Sajnos akárcsak mi, az ellenség is viszonylag könnyeden alkülhet a lövedékek egy kis oldalzassal, és az ATM-ből is kevés a munició.

A mechéneknél ugyan van egy fő „életenergiaja”, de ez általában négy fő „testrésze” osztottak fel, amelyek

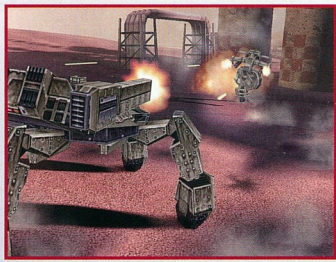
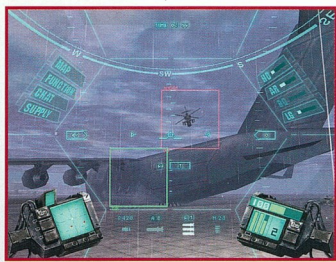
A játék kezelése megfelelő (próbáljunk meg renetge-et előbbazni a harcok közben), ám a játék nehézségi szintje pályánként változik. Az első küldetés még nem aköz pont, de a második már iszonyúan szűvés. Kb. tízszeres sikerült csak megcsinálni, de utána már viszonylag könnyebben haladtam előre a küldetés-ekben. A későbbi pályákat nálam előre, néha csak harmadszorra, vagy negyedszerre sikerült végigvinnem. A játék alig 13 küldetésből áll, de az utolsó előt-tínel egyszerűen elakadtam. Pedig higgyletek el, harci-sson küzdöttem, de a második próbálkozás után, úgy éjél 3 kor elhagyták az eröm.

Az vizuál díszítés, hogy system linken, és Xbox Live-on keresztül nem csak deathmatch, meg team death-matál rendelkezésünkre, hanem még egy pótas kis kooperatív mód is. Azon kevés, akik ki is tudják használni, képezzéne oda legalább plusz 1 pontot az értékelébe.

**VÉGSŐ**

Az el-PS kintébe előlételték Gungriffon: AS igazí-nyére a viszonylag valósgóte és igazolmas csaták sorozata. A feladatoknak, bár előre nem hangzók változatosak, talán egyike sem olyan mehangolatos, mint a hangolatlannal van a probléma. A stufi problémas része, hogy egy-két pályá nehézségi szintjét leleségezen elnehezítétek, véle-ményem szerint le sem tesztétek, amivel igen csak el-csúsztek a játékméne egész részéte. A legnagyobb probléma pedig az, hogy a 13 küldetés alig két éjszaka otál szinte teljesen lenyomtam, és szerítem nem ez az a ját-ék, amit többször is végezté meg szeretnék vinni, a multipaly támogatás pedig csak nagyon kevéséteket ér. Minden-képp megér próbát, de szerítem ezt a játékot sokal érdemesébe kölcsönözni (már ha van rá lehetésgé), mint megvásárolni.

Krisztián rajgriz@realmail.hu



**GUNGRIFTON: ALLIED STRIKE**

TECMO / GAME ARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika: közepes  
játszhatóság: közepes  
szauatosság: strimmas  
zene: áhang: jó  
hangulat: jó

1 játékos  
dél 5.1, (1-8) xbox live, system link

fps jeltege hangolatos mechétekek, ká hangeffektekek  
x nagyon rodui, egy-két küldetés iszonyúan szűvés

**5 pont**

576 KONZOL

# "NEM KÖVET SEMMILYEN DIVATOT, MEGTEREMTI AZT!"

– XBM Magazine



## STAR WARS REPUBLIC COMMANDO™

A CSAPAT A FEGYVERED™



EGYSZERŰ CSAPATIRÁNYÍTÁS

AZ EPISODE III ELŐZMÉNYE

TÖBB MINT 15 ÖSSZETETT PÁLYA

MULTIPLAYER JÁTÉKMÓD

EREDETI STAR WARS FEGYVEREK

PC  
CD-ROM  
SOFTWARE



XBOX  
LIVE  
ONLINE ENABLED

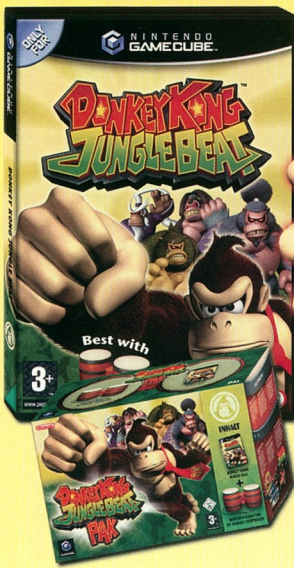


POWERED BY  
gamespy



LUCASARTS AND THE LUCASARTS LOGO ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. STAR WARS REPUBLIC COMMANDO IS A TRADEMARK OF LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. ©2005 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. \* FOR THE US INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, XBOX, XBOX LIVE, THE XBOX LOGO AND THE PLAY LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES INC. ALL RIGHTS RESERVED.

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



ugyanis elég koalkos, akár dobokkal játszunk, akár sima kontrollerelel. Ez így bven, tessék alaposan átnézni a gépkönyvet, ahol minden részletesezen lesz az a jobb vagy a ball hardor pütlőni a kívánt haladási irányban, illetve az ugrás-hoz miniatul dobát egy szeme kell létszámni. A futáshoz egyre gyorsuló tmben kell dobolnunk, a topalshoz pedig érelem szerien nekünk kell taposni: ezzel persze nemcsak topalsho tudunk, hanem üt is. Szerintem még mindig egyszerűbb kontrollerelel játszani, ott ugyanis a két analóg kar, illetve néhány akciógombbal kell csak megmozdítani, ami sokkal inkább kézre esik és átláthatóbb, mint a Bongo-s megoldás. Na persze, attól függetlenül a játék irányítója ném szor: a sima pályák meg elboldogal az ember, a speciális dobok – landító – ugró – rugózó pályákkal pedig megajudulok valahogy, akárcsak a lánról faló ugrókat, a számológészor felhívó segítségük irányítása sem túl nagy kihívás, de például: vannak olyan vialt rétegek, ahol elkepesztően gyorsan teleg az ember bágyolási... vagy amikor a víz alatt úszni a kardzárnyóval... A játék egyikéktől leginkább a régi SNES-es Donkey Kong-ka hasonlít, de néhány helyen letesztáltam megkockázatomot, hogy a régi Donkey játékok pályáival jóval hangulatosabb, összehangoltabb, és persze sokkal másképp néz ki, mint a régi SNES-es Donkey Kong-ka. A játék egyikéktől leginkább a régi SNES-es Donkey Kong-ka hasonlít, de néhány helyen letesztáltam megkockázatomot, hogy a régi Donkey játékok pályáival jóval hangulatosabb, összehangoltabb, és persze sokkal másképp néz ki, mint a régi SNES-es Donkey Kong-ka.



Néhány hónapja teszteltük a GameCube-hoz készült speciális konga dob kiegészítőt, és tessék: már itt is van a következő game, ami használja eme egyed, ámbar túlán nem eléggé érdekes „kontrollert”. Szerencsére a **Jungle Beat** az az is játszható, akik nem rendelkeznek a dob kiegészítővel, a játék ugyanis így lett megírva, hogy egyszerűen használja a sima kontrollereket, és a dob kiegészítőt is. A Nintendo szerint persze az igazi élvezetet a játék sava-borsát a kongásza adja, erre utal a dobozon olvasható „Best with Donkey Bongo” feliratt, de ez azt hamar megfogalmán. Bár való lehetőségem dobbal is játszani, nekem mégis inkább a hagyományos kontrollerelel jobban kézre. A konga-al való játék igen sok gyakorlást igényel: amit viszont sem a játék hossza, változatosága, vagy épp tartalma nem hálal meg, a Jungle Beat ugyanis egy igen sok közepesre sikerkedt kitélelt játék, ami csak ideig-óráig kél, le az egyszeri játékosok. Megjegyzem egyébként sem túl szimpatikus nekem a Donkey Bongo. Sem ez a játék, sem az előző nem győzték meg egy efféle kiegészítő szerkenlyi létjogosultságáról. Azt meg külön nyílelem, hogy a gépkönyvben egy teljes oldalt csak annak szenteltek, hogy MIT NE TÖRÖLJÜNK a dobokkal. Például: ne taposjunk túl hangosan, mert az érzékeny taposztékáló szenzor beképpáthat. Ne üssük túl erősen a dobokat, mert a benne található szintin érzékeny alkot-részek elrohnehetnek, vagy hogy, csak kézzel doboljunk, nehegy beszakadnak a dobok „bőre”, és még sorolhatnám. Vajon egy PS2-es káncsönyegnél is megszokható, hogy mondjuk, csak negyven kék emberkét használják, vagy hogy ne lépünk túl erősen, teljes súlyunkkal az érzékelőre? Nem hinném. No mindegy, ez is csak a Nintendo minősíti.

A játékban Donkey Kong a fészérlő, és egy hagyományosan ugyan nem mondható, de attól függetlenül teljesen old school kétdimenziós játék a Jungle Beat. Történet nincs, egészen egyszerűen minél több bannan megszerzünk a cél a pályákon. Eme igen finom, erőtlen és termálkálóra igényes kiválóan alkalmas eredetileg mindenféle találatlan alszóra, hol egyesével, hol fiktíván, esetleg buvátorokkal lebonyolva, vagy ellenfelekkel kiverve. Megszerzések persze nem is olyan egyszerű, mint az elsőre gondolnánk. Az irányítás elsőre

nek követik egymást, két pályánként pedig mindig egy-egy főellenenség hozzenrünk össze a sors. Ezek közül akár ötletessé, mint például, amikor bokszolnunk kell, de a nyere, ormányból küzdel harci elefánt is igényes elnyerte a tetszésémet, (lakinak az ormányban kellett belédobálnunk a rubinán anaraszúkat (F), hogy a főellenfelek sokszor immárlétnak, vagy nagyvonalakban hasonlítanak egymásra. A játékok összesen izenszenc pályát számolnak: a főellenészekkel együtt persze, amit hozzátelölgel fel nap alatt nyomunk le a csomagjaim: ami nem azt jelenti, hogy ki is végzünk a játékkal! A pályákon ugyanis nagyon hamar végig lehet rohanni (kb. 5

perc egy színt), viszont a maximálisan az alap bronz Cresteken túl teljesíthetik ezüstre, aranyra, illetve platinára is a helyes-zsineket, ez később szükségeserű is, hiszen csak így nyúlunk meg az újabb királyok. A platinához persze tökéletesre kell teljesíteni a pályákat: és mivel Donkey-kong nincs életerején (mindezen sérülélen) a megszerzett bannan mennyiségével vesszük), sárlóni egyenesen tilos. És ha ez még ne lenne elég, elmondom: hogy platiná fokozaton nem elég simán begyűjteni minden bannant, és megélni minden egyes ellenfelet: még a különleges kombókkal plusz találatokat érő topalossal is trükközünk kell: ez már igazán hihű számumójakat próbáló feladat. Na, persze erre párpercsek ki ók a jöttek.

Azért van a játéknak jó adalca is, például: tele van plusz Nintendo's ötletekkel. Az ötletes és pósmos feladatok leggyakrabban metódusoktól elkezdve, a sima illetve közepes ellenfelekkel kezdészt mind-mind a bonga-krá hegyeztek ki, úgyhogy igazán jó ritmusérzék illetve sok-sok ügyességre lesz most is szükség, mint azt régi Donkey játékoknál megszokhattuk. Ezentúl pedig szinte minden pálya magában rejt valami újdonságot: hal egy-egy új segítőráca akad (poppagittá repülhetünk, látkóval lovagolhatunk, kardzárnyóval delfin névelészkölnök), hal pedig a környeztet oda új ügyességi rétegek adnak új kihívást. Taprosa megvívó gombok, víz alatti áramlatok, liánt alkotó majomszeme, továbbá mindenféle és majomszemekek segítik az utunkot, így azórárdívóan ugyan, de a játék még szórakoztató is: kár, hogy hamar kiismerjük, kitapasztaljuk rejtejt tulajdonságait, és onnanról már igen csak unalmasabb válik.

Összefoglalva: passz irányítás, közepeserű grafika és hangok, remek életek, sok kíváncsívó meg után ha nagy megvalósításban, maximum egy napig tartó szavatoság (pont mint a Waribon, azt is kb. egy nap alatt lehetett kipróbálni hulló, akár csak a Driver 3-at, nem hiába ezt a fórumon okozkodó dukár nekem.) Hibák ne, a Rare nélküli a Nintendo még két dimenzióban sem tud maradóndó alkotni: már ami Donkey Kong illet. Vágnak is a szöveg az egészét és megyek nyomok inkább egy kis GT4-t a 129-esen. :)

Az Istenek Feletl Álló Csodolány csipmlee@576.hu

MARTIN BESZÉLT!

Érdekes, én értek a játékok azt hittem, jobb lesz. Csöpp, nem néztele valamit...? :)

**DONKEY KONG JUNGLE BEAT**

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika: közepes  
 játszhatóság: elmege  
 szavatoság: síralmas  
 zene / hang: közepes  
 hangulat: elmege

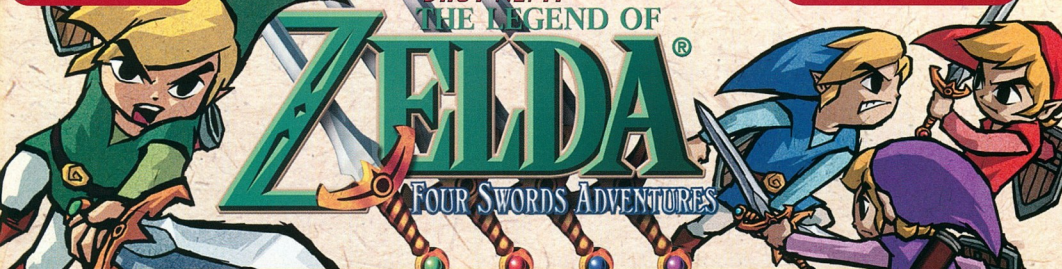
1 játékos  
 3 blokk, db bongo

✓ Van nekem benne jó áttekelt, donkey x nyugodtan néztes, roid, passzok játékmélet, totteik játék

**4.5 pont**

576 KONZOL





Legendas játékról írok nektek, egy olyan meséről, amely már régevirág megért arra, hogy ne csak gyerekeket, és gyerekkéltel kalandorokat vaszoljon el minden egyes részével, hanem kilépe a mágius konzoluniverzumból, akár egy egész estés rajzolt csodaként a Multiplex-ek vásznai előtt szerezzen újabb rajongókat. Egy olyan játékról, amely



már egy nagyon komolyan elismert brandet épített maga köré, egy egész stílus-meghatározást jelentő emblemmával gazdagítva, és öregítve a máramor sajnos nem is olyan híven és veretesen tünködtő Nintendo hírnevét.

Ez a csodás világ és univerzum – a megfoghatatlan – Zelda Legendájaként ismerjük. A főszereplő szöke rosszscand ezekért futott be, és így méltó druzsója lett a házban belüli szuperstárként, Móriának. O Link, az angoloké komisz, aki kis karajával és a kalandjátékok elmaradhatatlan alapfeltevéseivel, a pajzssal és a mágius varázslatokkal, ezerről kihívással szembenézve keresheti felül minden egyes alkalommal a gonoszban.

A most megjelenő **Four Swords Adventures**, bármilyen meglepő is, de a 16 bites időkben idező klasszikus, felújított progikra hajozó grafikát használ. Ez elsőre lelembazoghat, de miután belemérülünk a játékba és átaduk magunkat a logikai és ügyességi feladatok nyújtotta kalandokhoz, rájövünk, hogy ez nem is rossz, sőt! De erről majd később.

Ez új részes nem is annyira új, hiszen a már GBA-ra megjelent Link to the Past mellé, a "comagoli" Four Swords feltegnél Gc-s kitéleddes, jól megboritva egy többszereplős kalandmódban.

A mesékony kinyitása után megjutjuk egy Gonosz ismét Hyrule-felajánálók. A hercegnő hivat minket, aki élvezet abba a terembe, ahol a Hát-szűleány őzi a Négy Kard személylénnyé nyghatja. Ebben a pillanatra megjelenik az egész vidéket terrorizáló Yaeti, aki megnyitja a tál-világba vezető kaput, és elarabolja a hajpadonkat, gyerekkori barátnőnkkel, Zeldával együtt. A kapu bezárodása után egy hitokozás feleke alak jelennek meg és elvisz minket a híres pallást rejtő barlangba, ahonnan már a kedvenc fegyvervinkelt fozavathatunk.

A feladatok tehát hogy megmenekülj a kardokat ázó lányokat és a királyt, és persze nem mellőzhetjük a régi Anyék Link titkokat.

Miután az első pályára kerülünk megelődve tapasztalkjuk, hogy rendhagyó módon most nem egyedül kell nekünk mindennek, hanem formációba tömörülve, megégyrészbörgös kelthetünk útra. Ez persze azt is jelenti, hogy megfelelő kontroll-hátér-



rel mind a Négy Link irányítását a kezünkbe vehetjük. Szórács, másnyik mindyulajodásjétkékk állunk szemben! Törsszín minden tulajdonságokkal egyformák, csak szűnikben van eltérés. Hogy miért? Ez azonnali értelmet nyer az első pályán, ahol reteglet labirintusát át vezet az útnak, és csak úgy tudunk a végére érni, ha saját szűnikkel azonos követeket talogathatunk ide-oda, így rátalálva a kijáratra. Az irányítás rém egyszerű, terelgethethetjük külön-külön őket (és kell is majd elég sokszor, félve, ha egyedül jászunk), vagy ha a pályá kialakítása megengedi, különböző felállításban: egyes mellett, egymás után, stb., de ennek csak a harcoknál van igazán jelentősége.

A gonbikosztást és a kezelést menel közben tanítatja velünk a gép, kallemes szűnikbörgös szűnikben, tisz perc-jék után olyan lesz, mintha ezzel nyom-

nátok már két napja. A játékból a 6 feladatunk a Force Gems névre hallgató színes kövek gyűjtésére lesz. Mindent ezeket kell keresnünk, mivel legjobban ezeket kapunk pontok száma dönti el a sikeres továbbjutást, vagy éppen az okulás halozatos eszközünk sebességi erőssége. A játékból külön jár (ingyen.) egy Game Boy Advance képernyő, ami arra jó, hogy az összedobott a kockáknál, akkor a pályákon található belső retek és a kis képernyő követéjének nyomán, így akár a velünk jellenléti haver is bakp-csolódhat egy kis kvíz kooperatív játéka.

Aprópó, többjátékos módban. Az FSA-ban helyet kapott egy igen interaktív össznépi pályán is. Itt nem csak feltegnélből, hanem oldánéznélből is egyedülként egymással, feltehetjük mindkét fegyverrel, idázztét bombákkal, és még sok egyéb huncutságokkal fűszerezve. Élég progresszív csatákat vivhatunk itt többedmagunkkal, félve, ha komajtként a nekem elsőre Bombberman em-lekeztető cselepleteket.

Ha az első pályát legyűrtek, le merem lagodni, hogy utána tétel is megvaló ragadnak a képernyőn belüli Link-sponc viszonyosságokkal kell kalandozásai. Küllem egyszerű, de mind az anyag, mind a feltegné gyaránt, de hád ez nem is csoda, hiszen nem is nagyon tudok elcseszteni, rosszult megcsinálni Zeldát játékról.

Meglátásom szerint a baj csak ott kezdődik, hogy nálunk ki tudja mennyi élelkepek ez az első pillanatra idejémet múlt, kádménizmos megkezelést használó prógék? Akik országos játékosok az eddig megjelent részeket, azoknak tőkmindegy lesz ez a kérdés, hiszen ők ügyös hozozsácpajk a már megelvé gyűjtéményüköz. Pedig alaposabban szemügyre véve észrevehetjük, hogy maximumát a mai korhoz igazthat lávnyit kapunk, de ebben az oldalsó állásban. Legtöbbször – természetesen, csak na-

gyon lazán véve a hasonlított – olyan érzésem volt, mintha egy minimálista Wind Waker-el játszóznék, de legalább is a "tiz-e-öt", és a rábóznó sok effektjei, vagy a nagyobb feltegnégek megjelentése szempontjából az FSA mind-mind ebből merít. Nagyon tetszett az onnan átvett / áhozott cell-shaded dizájn, bár ez nem nagyon látszik a képeken, és elsőre a játékból sem, de ahogy haladunk előre, egyre nyilvánvalóbbá válik, hogy azért többször van itt szó, mint valami szimpla SNES-ként 2005-ös kiadásról.

A hallójáratraink most nem lesznek igénybe véve. Kalindobban, de nem is hiszem, hogy ennél karokerebbe kellett volna venni a hangzást. Pont úgy szél, ahogy azt elvárhatjuk egy ilyen jellegű remake-től: a régi típusú Zeldák hangjai kedvednek a maioakkal. "Klasszikus prűntgyöcs mixével Link modern kiabálósávot".

Nincs nehéz dolog az FSA értékelésével, főleg úgy nézve, hogy én utólagja SNES-en játszottam, ilyen jellegű kaland anyaggal. Kellemes, nosztalgikus érzéseket kiváltó, több szereplős kizsaszolós ez, nem több.

Nos, eddig tartott az inkább "fésztező stílus", most jöjjön az én **szubjektív** véleményem, csak úgy "látszóan" a végére. Összintén nem mehetek el amellett, hogy mennyire ki tud borítani, amikor egy ilyen "jiz éve felejtett" stílust próbálnak feleleszteni. Mindezt ráadásul arra a gépre, amelyre már várunk mindent, csak azt nem, ezzel is jó nagyot belerúgja az amúgy sem jó fekvésű "dögölt kutya-ba". Biztos vagyok benne, hogy már régóta jézé-sértékünk lehet tekinteni azt a "kis" nyenti a Kockánál, hogy az 576-s ír csak pár oldalad túl hozozásúhlyi hónapok óta a GC dialban tartószóba. Manapság olyan szinten megvagyunk kínálva a videójátékok területén jobbnál-jobb alternatívákkal konzolkerésben, hogy erősen féltem, hogy érdekl is fog az a program – és egyben ez a BÉRTÉK RÖK! :) Ne felejtsetek el, én szólltam: "KOCKAZNI!... KOCKAZATI".

ICE

## MARTIN BELESZLI

Ez a játék igazán csak multibon mutató meg a foga helyett, ezért leginkább bulkuo. Biablablába.

## THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: jó közepes  
játékoság: kiadó  
szauatosság: közepes  
zene / hang: közepes  
hangulat: közepes

1-4 játékos, gba kábel

✓...zelda  
x...de kinék?

7 pont

Már in előszerelelt kérdési a róka-bőrs (játékra), hogy vajon mikor lesz belőlük epokort verzió is. A Donkey Kong legújabb az a kérdés értelmét veszi, hiszen készült már ilyen, nem is egy (és nem is rosszak, szőlő). Tulajdonképpen sokkal nehezebb azokat a stílusokat felidőzni, amiben még nem szerepelt a nagydarab gorilla, bár a piac kétségeltelénél évek óta várja a DK Evit (lélelő) hurok, a gonosz zombi megbolgatója az erdő rendjét, a hátterben egy gonosz mami a Wariozara tnc. által kifejlesztett vírus áll), a DK Soldát (Lopkodás, kiderült, hogy szegény garillának meg kell mentenie a világot a terrorista vízvezeték szerelők támadásától), de közben meg kell küzdenie a láhó-tesztvérel is) és a DK in San Andreas-t (ahol a városba látogató majomnak meg kell küzdenie a helyi alvilággal és a rendőrközpont gyújtással). Nem gond, ami kész nem málik, reméjük a készítésében meg fogunk telenni a fenti játékok is. Már csak azért sem szabad vesztés hagyni a nagy szórás mórát, mert a komoly reformer híreben álló Reggie Fils-Aime, a Nintendo amerikai részlegének marketing igazgatója (aki úgy ismerhettél meg a világot, hogy a tavalyi E3-on az „I'm here about kickin' ass” című öbökbész mondatát nyitott) egy az egyben így néz ki, mint Donkey Kong. Nem vicc, pedig ő egy ember...! (Aki még nem látta, úgy is be neví a Google képekészítésre, nem fog csalódni, egyértelmű bizonyíték, hogy valóban Darwin elméletének helyességére!) DK tehát él és virul, és ezáltal egy igen érdekes stílusú játéknak jött bizonyítani, hogy a csiposzokodásból ő ért a legjobban. A cím-ben szereplő „swing” szó ugyanis nem arra utal, hogy egy táncszulátorban kell bebizonyítani, hogy még helyrebb már nem is süllyedhetne a játékkuliránk, hanem arra, hogy a hímizálózatokból ő az igazi király. Hát furcsa is lenne, ha mondjuk Yoshi vagy Peach hercegnő lenne az.



láthatunk egy hordót, amibe belebújva olyan jutalomjátékokra juthatunk, ahol ellenfelek nélkül környezetben, szabad megalkotó formájában leghaték a gyönyörű. Nem meglepő módon, ahogy haladunk előre, úgy lesz egyre nehezebb a játék, ami azért érdekes, mert már az első néhány szakasz is nagyon kemény! Később már a kaposzkodás is mozogtat, az ellenfelek nagyon sokan vannak, és az ügyesség igényű megoldások mellett felzárkózó a puzzle-szerű, gondolkodtató részek. Ezt nagy pozitívumnak tartom, ugyanis nem szabad elfelejtenünk azt sem, hogy hibák a nagyszerű, átteles alapját, gyakorlatilag az első két pályát után a másikat minden modulátor is merítnek, és a későbbiek során nem fogunk újat találni, csak a meglévőket kell egyre nehezebben környezetben kitalálni.

**A ROSSZ OLDAL**

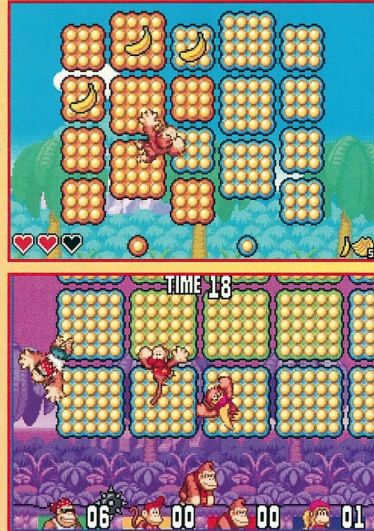
Mivel egy-egy pályát több szakaszból is áll, így akkor kezdem el a fogamat csikorgatni, amikor az utolsó szakasz legvégén meghalva mindig a legelejártekké kezdem az egészet, ugyanis csak teljes pályaszakaszok között van mentés. Nincs kitagomom a nehéz játékok ellen, de kedves feleszték, környörgöm, az ésszerűség határain belül próbáljunk mozogni. Így nem a kivételes lesz nagyobb, hanem egy idő után unalmasabb fullad az egész, ráadásul a feladatok is nagyon ismétlődők, és sem tesz jót a játszhatóságnak. A versenyzési minijátékok nem rosszak, bár több óra játék után is meg fogunk izzadni a gépi ellenfelekkel, olyan gyorsan ugrálnak, mint a majmok...!

A grafika teljesen átlagos, hiszen kivétel minden, de látunk már ennél sokkal szebbet is. Ugyanez elmondható a zenéről is, nem vártam ebben a tekintetben különösen sokat, nem is kaptam. A hosszúsággal nem lesz gond, persze néhány óra alatt visség lehet rohanni rajta, de ha mindent meg akarunk szerezni és a minijátékokat is ki akarjuk próbálni, akkor jóval hosszabb távon is szórakoztató lehet. Utóbbiakat egyébként többé-kevésbé azokkal az ésszerűséggel akár negyven is játszhatjuk, ami egészen kiváló máka. Aki azonban egyedül tud csak foglalkozni vele, az lehet, hogy úgy jár mint én. Az első félórátban a számláló látva fedeztem fel, hogy milyen egyszerű lehetőségek rejt rejtek mögött van a játéknak, utána egyre gyakoribban káromkodtam, majd a végén már csak becsületből futottam neki az ímélőssé kitalálásnak. Nagyobb bói nincs velem, de azért ez annómagban kevés manapság.

**HINTA-PALINTA**

Mitől is váltik érdekesebb a King of Swing? Hogy először is ottál, hogy az irányításhoz nem kell más, mint a két fenti flippergomb. Fogjuk persze az A és B gombot is használni ritkábban, de gyakorlatilag szinte minden kivétel lehét ezzel a kettővel. Ha egy időben használjuk őket, akkor felugrunk a levegőbe. Gyakorlatilag itt fogjuk elhárítani időnk nagy részét, a pályák ugyanis főleg-levegyszerűsítők, azaz a legálulról kell eljutnunk a csúcsra. Sőtjórán értelemben véve egy platformjátékkal van dolgunk, csak a megszokott ugratások helyett ezúttal a hímizálózás veszi át.

A mellékelt képek jól látható, hogy mindenféle kis gömbök lehetnek az A levegőben, van, ahol egyszerűen, de van, ahol csoportosan, egyszerre akár 20 darab is. Ezeknek az elemeknek lehet megkapaszkodni valamelyik karunkkal. A nagy étel



most következik. A bal gomb a bal karunk, a jobb pedig értelemszerűen a másik. Ha olyan tereptárhoz érünk, amit meg lehet fogni, akkor ki kell nyúlni valamelyik karunkkal, és megfogni. Innentől kezdve onig el nem engedjük, akórt a tárgy körül fogunk forogni. Sokszor amok is van jelentősége, hogy melyik kezünkkel kapaszkodunk, ugyanis értelemszerűen mindekt esetben más a forgóirány. Ha lendülettel vetünk, akkor elengedhetjük, és lépérlélek a magasabb, ahol újabb kaposzkodók kell találni. A két gomb együttes használatával nagyon szép dolgokat lehet kivitelezni, de folyamatosan figyelni kell, hiszen minden egyes bémázással nagyokat lehet enni, és kevés dolgot tesz fasszalából az embert, mint amikor a magasból a mélybe zuhan. Ha még csak ennyi lenne a gond! Természetesen sem csak mókás ugratásokról áll az élet, hanem ellenfelek is vannak, akiket nem szabad megérinteni, mert az összes három együttes energiánkból egy egész elvesztünk! Két lehetőségünk van. Egyszer a két gomb együttes megnyomásával ki tudjuk löni

magunkat egy irányba, és ezzel az extra támadásunk megemléstük a lenyek nagy részét – bár vannak alakok, akikre ez nem hat. Ellenük ott van a másik út, a „szabkik”: taktikázni, várakozni és ügyeskedni kell, a lenyek, hogy kikerüljék őket minden eszközzel.

**A KÉT GOMBON TÚL**

Ritkán, de használhatjuk a két hagyományos gombot, az A-t és B-t. Az egyikkel megesszünk tíz banánt, és ezért visszanyerünk egy egységnyi energiát. Olyan lehet ez, mint nekem a sőr. A másikkal rögtön három délyipungóssal töltesd ki te kintéllyes méretté használaton, ilyenkor beugorunk, magasabbra ugorsz és még a más eszközzel sebezhetetlen ellenfeleket is ki tudjuk űtni. Ha már úgys a banánoknál tartunk, eptsünk néhány szálk. Egyesével és ötös furtóknak lehetünk rájuk, próbáljunk minél többet magunknál tartani belőlük! Néha nehezen elérhető helyeken ta-

MARTIN BELESZÓLI!  
...Donkey Kong flipper volt már...?

**DONKEY KONG: KING OF SWING**  
NINTENDO / PAON  
MÁS VERZIÓ: JELENELO NINCIS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szauatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 játékos  
mentés kártyára  
✓ az alapjáték és a kiegészítők irántis kártya  
\*éveg nehez és nagyon repetitív - így unalmasabb válhat

**6.5 pont**  
576 KONZOL

**GYEREKEK, GYÜLEKEZŐ!**

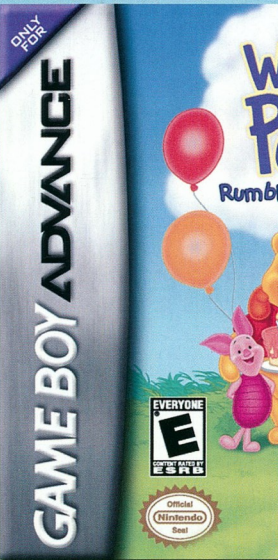
Van egy gyakori hibája a hardcore játékosoknak: az hiszik, hogy minden nekik készül, és Ők képesek csak megállapítani egy játék igazi értékét. Tévhit. Dózsát rendelésben feldolgozó dögölkék azokat a fejlesztőket, akik potenciális piacokat tanulmányozva döntenek arról, hogy valamit így készítsenek el, hogy nem a legjobbak grafikus mottó használja, neadjisten újítás sincs benne semennyi. Amennyiben ezzel felhátról megérették gémeiket akarunk átvenni, a felhátról jogos. Viszont mi van akkor, ha egy olyan közönséget céloznak meg, amelynek egészen más igényei vannak, mint neked vagy nekem? Pl. a gyerekek. Külön is a normálisabbját, aki 8 évesen nem drogot akar árulni mondjuk a GTA éppen aktuális részében. Úgy gondolom nekik egészen más játékok készülnek. Nem akorak mélyebben foglalkozunk sem joggal, sem etikai kérdésekkel, így a gondolataim végére hamarosan pontot teszek, de amnyit még szeretnék megosztani, hogy mindig örülök annak, ha olyan játék jelenik meg, ami őrázítja magából a békés hangulatot, amit oda lehet adni bárkinek anélkül, hogy az embernek felkeltene utólag, hogy az illő másnap lecsopaj a szomszéd gyerek fejét egy baseball-ütővel. Tudom magamról, hogy már én sem fogok ezeket rákattanni, de jó tudni, hogy vannak ilyenek. A gyerekek úgyis az anyajelét fogja színi magából a gémei-oddiktóltagos, és fűlék, hogy az aszony is el fog vlni abban a percben, amikor a jelenkaba t'szó (Hoppá, itt most elnézést kérnk minden tntől, akinek a lelkiállgát ez a szó esetleg negatív irányba befolyásolná... Martin) egyéves kis lurkát kocsival a kezében látja. :)

Hatente több száz vadidegen leszólt az utcán, hogy: "Vegya, mi volt az?" pontos Shark Tale? Normális vagy te?" Én pedig csak annyit mondtok nekik: haladj tovább öreg, nem neked szót a cikk meg a játék, így júrta, lassan kezdhettek szedni a Viagrot.

A kicsit hosszúra nyúlt nyitászóval csak azt szeretem volna felvezetni, hogy ez a Micimackós kalandjáték olyanoknak szól, akik kicsik, nagyon aprók, picurkák. Csak olyanok olvassák tovább a cikket, akik még nem mutak el hat évesk! (Az a három ember az országban, aki még nem múlt el, és már tud olvasni, próbálkozhat tovább. :)

**SZÁZHOLDAS PAGONY**

Micimackónk korgott a gymra. Nánd, az előző étkészés óta eltelt már Őr perc is, no meg persze nem azért dolgozott évekig keresztül a pocóján, hogy utána lefagyjon. A medvefanyók amúgy is vorzók kövérén, ez olyan, mint az embernek a nagy mell, bár a medvék viszonylag ritkán szokták beültetessekkel pótolni az esetleges hiányosságokat. Bocsánat, elkalandoztam. (Hoppá, itt most elnézést kérnk minden tntől, akinek a lelkiállgát



ez a gondolat esetleg negatív irányba befolyásolná... Martin) Amikor az éhseg kezd zavaróvá válni, felkeresi Robert Gidj, kikérve a véleményét a problémáról. Mivel ő tudja, hogy a túl sok éves gyomorrontással és elhízással vezet, ezért azt javasolja a csaci kis medvének, hogy gondoljon valami másra, ami kellemes, például a baráti születésnapjára. Micimackó fogja magát, és sorban végigjátogatja őket. Malacka, Zsebitabó, Tigris és Fülel születésnapjára kell felkészülnie, hogy a vigén a sajátján annyit egyen, hogy be is fejezteszjen a játék. Természetesen aki nem szeret a szülinapos listán, de a mackó kezeli baróta, azaz az találkázhatunk hosszabb-rövidebb időre, így Kanga, a Nyuszi és a Bagoly is feltűnik.

A küldetések során egyre hosszabb feladatokat lesznék. Tulajdonképpen egy nagyon egyszerű kalandjátékkal van dolgunk, ahol több, egymással összefüggő pályaszakasszon kell feladatokat megoldanunk, melyek nehézségei természetesen a gyerekek világszemélyiségek képességéhez van igazítva: találkozik kell valakivel, aki odaad egy kulcsot, amit vel kinyithatunk egy rakatort és felvehetjük a továbbjutási jelentő mészórlát. Esetleg meg kell találnunk Tigris születésnapjára a jelmecskét (ahogy a rajzfilmben is láthatuk). Egyszerre mindig csak egy tárgy lehet nálunk, elakadni tehát nehéz, még egy kis kipeccske is jelzi a menüben, hogy éppen

küzlük, hogy minden helyszínen el van rejtve adott számú méz, ezek helyéről a dögölszék méhecskék öröklődnek. Szerencsére ahelyett, hogy megcsipetnénk minket, még csuporba is csomagolják „hámhúsz” léz, csokolom, jójón holnap is. Bizonyos helyeken azonban a dörzsmuffa visszavér (ezt mondhatjuk, hogy „egyszer még légni fogunk valami fantasz”), és csak akkor enged tovább, ha a kérésünk megfelelő számú mézet lesztünk eljűk. Rövidebb időre mindenki akcióba lendül, Fülel pedig kit ülöz a hálójával, Malacka pedig grimaszokl vág az ellentelekre, mert nem jön rá, hogy azok sokkal jobban megjédnének, ha magad adná – ki ne fona be egy dragonak kitűzőt, ney-nem éves csúszkafürdőhöz hozzáfűzést hisz beszélő molodró?

**NEM OLYAN ÉDES, MINT A MÉZ**

Úgyan már említettem, szerethem megjédméni magamat, aki nem éri néha így, hogy visszajűk a gyermekemkhoz, az csak a cemetjének vegye meg a Rummy Tumby-t. Nekem a teljes végigjátszás két óránál rövidebb időt igényel, de az nyilvánvaló, hogy akinek valójában szánták, azok napokig is el tudnak bíbelődni vele. (Cheap barátlom meséle, hogy egyszer odabótt egy GBA-t Baranjával egy kistrónak, aki egy két órán keresztül ottal volt elfoglala, hogy egy kis többi kímásson, sikertelennel. :) (Cheap

**Ácsorán van szó...**) Martin :)

Nem nehezek a feladatok, és annál jó nagyon kell tudni hozzá, hiszen mindenhol kis ábrák segítenek az eligazodásban. A grafika igen letetsző, még ha nem is a valaha látott legszebb, de megállás a szemnek, bár a kollektoriációk elég szűk körűek, a fészereplő pl. leginkább egy plüssgömböcsre hasonlít. A zenék egy része ismerős volt a filmekből is sorozatokból, igaz, az előadásmod elől nyavogós, pedig én mindent a filmből ismertem, amivel egyrészt nem zavarom a környezetet, másrészt sokkal jobban az élmény, valószínűleg e nélkül még rosszabb a helyzet. A hangulat rendszerben, együtt is kis drogos banda (Hoppá, itt most elnézést kérnk minden tntől, akinek a lelkiállgát



akinek a lelki állgát ez a megnegatív esetleg irányba befolyásolná... Martin), senki nem hányzik a körből, így a rajongók is meg lehetnek elégedve mindennel. Aranyos kis anyag ez, elég jó ahhoz, hogy rászoktassa a kézi konzolokra egy erre fogékony haltevés.

**WINNIE THE POOH'S RUMMY TUMBY ADVENTURE**  
UBISOFT / PHOENIX STUDIOS  
MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szauatosság:	elmeig
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos mentes kartjára  
✓ ha az kapja, akinek szánták, örülni fog neki  
× bizonyos életkor fölött nem aköz örömet

**6 pont**



**MARTIN BELESZLŐ**

Azt hiszem a fiatal olvasók, és a kritizáló hiánynk kell világa érdekében ezennél csak ilyen játékokat fogunk tesztelni. :)



mi az aktuális feladatunk, a térkép pedig figyelemmel követhetjük azt, hogy a fontosabb szereplők merre tartóznak éppen. A csendes erdőben való békés mászkálást néha azonban megzavargatnák szörnyű bestriák (elefántok, őriszémek, stb.), akiket azonban véletlenül sem levadászni kell, hanem elűzni. Ha ilyen hámadások vagyunk a zsenvedő anyagi, akkor az a célunk, hogy az adott szakasszon megjelöljük a lift. Ha ez megvan, hatalmas durranással kipukkasztjuk, és ettől annyira

megjéjnek a gáz, hogy eltűnnek. Míg a játék nagy részében a gondolkodás dominál, addig ezeken a főmódosoknál az ügyesség és a gyorsaság a döntő, de ha éppen elkapnak minket, akkor sem történik semmi, az adott rész bejáratától újraindulhatunk. Apró minijátékok nélkül ma már nem adni ki kínai pacost. Tehát sem, így csopopt sem meglepő, hogy itt is találkázhatunk jó néhányval. A legfontosabb









THE  
LORD OF THE RINGS  
STRATEGY BATTLE GAME

WARHAMMER

WARHAMMER  
40,000

# WARPSHOP

A WARHAMMER, WARHAMMER 40.000 ÉS GYŰRŰK URA FIGURÁK  
ÉS A JÁTÉKHOZ SZÜKSÉGES KELLÉKEK MEGVÁSÁROLHATÓK A

WARP.SHOP WEBÁRUHÁZBAN ([WWW.WARPSHOP.HU](http://WWW.WARPSHOP.HU)). TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT LÁTOGASD  
MEG A MOST INDULÓ [WWW.WARGAMES.HU](http://WWW.WARGAMES.HU) OLDALAKAT.

KÁOSZ SZÖRNYEI  
KÁOSZ HORDÁI  
SÖTÉT ELFEK  
TÖRPÉK  
ERDEI ELFEK  
NEMES ELFEK  
A BIRODALOM  
BRETON LOVASOK  
GYÍKEMBEREK  
OGRÉK KIRÁLYSÁGA  
ORKOK ÉS GOBLINOK  
A HOLTAK URAI  
VÁMPÍROK  
PATKÁNYEMBEREK



ŰRGÁRDISTÁK  
KÁOSZGÁRDISTÁK  
ELDÁK  
BIRODALMI GÁRDA  
NEKRONOK  
ORKOK  
TAUK  
TIRANIDÁK  
BOSZORKÁNYVADÁSZOK  
DÉMONVADÁSZOK  
SÖTÉT ELDÁK



K. ÉVFOLYAM 3. SZÁM  
2003. MÁRCIUS

799. FT



# MESESZÉP!

TEKKEN 5 (PS2)

HAVI TÉMÁK: A KÜLFÖLDI SZAKSAJTÓ • HARDVER: A HANDHELD PIAC • PLAYBOY: THE MANSION • TIMESPLITTERS 2 • FIGHT NIGHT 2 • SHADOW OF ROME • LEGEND OF KAY • NANO BREAKER • PROJECT SNOWBLIND • COLD FEAR • CONSTANTIN