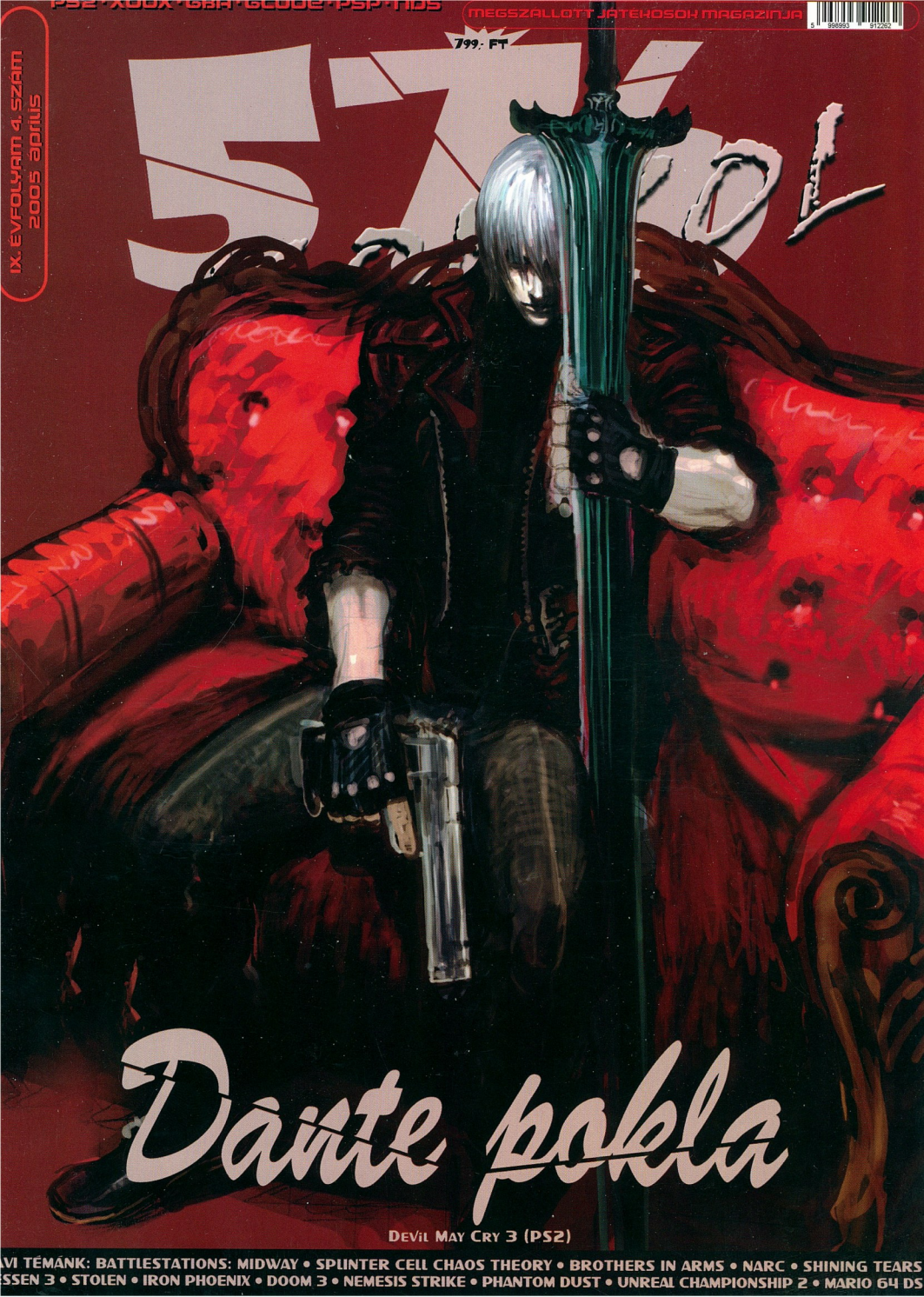


IX. EVFOLYAM 4. SZÁM
2005. április

5701



Dante pokla

DEVIL MAY CRY 3 (PS2)

VI TÉMÁK: BATTLESTATIONS: MIDWAY • SPLINTER CELL CHAOS THEORY • BROTHERS IN ARMS • NARC • SHINING TEARS
ESSEN 3 • STOLEN • IRON PHOENIX • DOOM 3 • NEMESIS STRIKE • PHANTOM DUST • UNREAL CHAMPIONSHIP 2 • MARIO 64 DS

2005 Április 21
megnyitjuk első

576 **KB**yte

-én Debrecenben vidéki boltunkat!

Debrecen Plaza



→ Tel.: 06-52-342-120 ←

HÍREK 4

A HÓNAP TÉMÁJA: BATTLESTATIONS: MIDWAY 8

KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL: Mi Újság Az ARCADE FRONTON? 10

ELŐÉTEL 12

SZOFTVER ROVAT: A VIDEOJÁTÉKOK ÉRTÉKELHETŐSÉGÉNEK MÍTOSZA 14

ANTARU IN JAPAN 16

MULTI TESZT

TOM CLANCY'S SPINTEER CELL: CHAOS THEORY 18

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 22

NARC 24

PLAYSTATION 2

DEVIL MAY CRY 3 26

SHINING TEARS 30

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS: ATTACK OF THE TWONKIES 32

PLAYSTATION 2 LEITÁR 33

WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMBLY ADVENTURE 34

EYEEOY: MONKEY MANIA 35

KESSEN 3 36

LEGO STAR WARS THE VIDEO GAME 38

DYNASTY WARRIORS 5 43

STOLEN 44

MUSASHI SAMURAI LEGEND 46

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING 48

XBOX

RED NINJA 52

MYST IV REVELATION 54

SPIKEOUT: BATTLE STREET 55

IRON PHOENIX 56

COMBAT TASK FORCE 121 58

DRAGON BALL 2: SAGAS 59

DOOM 3 60

SPECIAL FORCES: NEMESIS STRIKE 62

PHANTOM DUST 64

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT 66

GAMECUBE

MARIO PARTY 6 68

NINTENDO DS

SUPER MARIO 64 DS 70

PROJECT RUB 71

WARIOWARE TOUCHED! 72

THE URB2: SIMS IN THE CITY - POKEMON DASH 73

POLARIUM - MR DRILLER: DRILL SPIRITS 74

ASPHALT: URBAN GT - TIGER WOODS PGA TOUR 76

SPIDER-MAN 2 - RAYMAN DS 77

CSEVEGŐ 78

COOL-TÚRA 80



AKTUÁLIS 82

2004 ÁPRILIS - A VÁLTOZÁSOK ELŐSZELÉNEK HÓNAPJA

Liquid a töle megszokott előnáll lökte be az irodám ajtaját, majd dinamikusán, ámbátor kissé fújtvata odapenderült az asztalom terpeszkedő két monitor mögé, hogy pont szemkontaktusba kerüljünk, és mindenféle felvezetés nélkül belescapott a (tojásos) lecsóba.

(Nem örültem neki, mert így egyrésztől a takarítónőnek is munkát adott, másrésztől az ebédemet is liquidálta ezzel a mozdulattal...)

L: Martin, úgy gondoltam itt az ideje, hogy változtassunk! – ha a monitorok nem foglalnák el az asztal 1/3 részét, talán még oda is vágott volna, a nyomatek kedvéért...

M: Újjé, akkor ezentúl nem a lapzártá után 1 nappal adod le a cikkeidet? – gondoltam ezzel a gyors támadással időt is nyerek, és a harci kedvét is megfőrom...

L: Úgy érzem, sok a betű. Túl sok az információ. Nem igénylik már az emberek, hogy egy oldalon 6500 karakternyi okosság olvashassanak. Mi vagyunk az egyetlenek a magyar piacon, a menő PC-s újságokat is beleértve, akik ilyen „sűrűben” nyomják az oldalakat... – itt hatásszünetet tartott, hogy tudatosuljon bennem, é nek a dolognak most komolyan utána néztem...

M: Hmmm... Érdekes, hogy ezt gondoldod fiam. Én mindig is azt hittem, hogy az 576 Konzolnak ez az egyik ismérve, hogy olvasmányos. Hogy sztorizós, hogy mesélős, hogy nem olyan, mint egy papír zsebkendő, amibe belefújod egyszer a nőd, aztán eldobod. Belefújhatod persze ebbe is, de ez legelőbb többször használható. Mire alapozod ezt? – tényleg elgondolkodtam, hogy miért mondtja, én nem vettem észre, hogy olvasóink „ellustultak” volna.

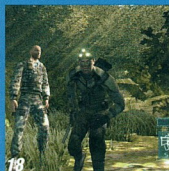
L: Megérzés. Próbáljuk meg ötezer karakterrel. Több képpel. Nagyobb képekkel. Nagyobb illusztrációkkal! – akkora hével magyaráz, hogy már-már hiszek neki. Ugyan nem érzem még a dolog ízét, de lelki szemem előtt már mintha derengene egy dupla oldal, melynek 1/3 részét a fohós(nő) illusztrációja tölti ki...

M: Jól van fiam, te vagy a (kaeska :) jobb kezem, megpróbáljuk... de nem most. Mert most megint lapzártá környékén vagyunk. A jövő hónapban elkezdjük. De tudod mit? Van még két úres oldalunk, és tegnap mindent látó fávcsémmel egy új ústökést láttam a magyar konzolos újságírás egén áthúzni. Kopa néven fut. Kopa majd ír egy vidám, könnyed, 2x5000 karakteres cikket. Renáta, minnk van? Nagyméretű csöcsös csaj? Jó lesz. Jó nagyon kérem. Igen, így. – még jó, hogy a Renci két szóból ért, nem kell túlmagyaráznom...

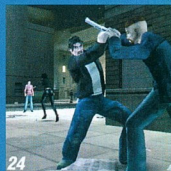
L: Oké apu, erre gondoltam. Jövő héten szerkesztőségi értekezlet. Elmesélem a többieknek, mi az új módi. Két hónapig teszteljük a dolgot, megnézzük, mit mondanak az olvasók, aztán ha tetszik nekik meghagyjuk, ha meg nem, marad a gazdóg karakterszám. Ja, a Doom 3-at tesztelhetném...? – Liquid arcán ártatlan mosoly, tudja, hogy ezzel mindig levezem a lábamról.

M: Ja, aha... akkor ugye jól gondolom, hogy ezt megint a finish után egy nappal fogod leadni? – de ezt már magamnak mondom, mert Liquid már rég a másik helyiségben magyarázza a webmesterünknek, hogyan fogja kiiltani az új fórumunkról a renitens alakokat...

Martin



18 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory



24 Halo



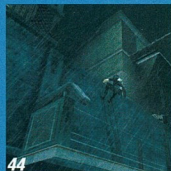
26 Devil May Cry 3



30 Shining Tears



36 Kessen 3



44 Stalen



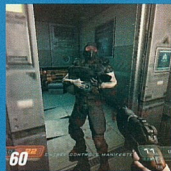
48 Enthusia Professional Racing



52 Red Ninja



56 Iron Phoenix



60 Doom 3



66 Unreal Championship 2: The Landi Conflict



68 Mario Party 6

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerezd be, de ne vájj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, jatszható stuff. Néhány kosza órára biztos leköti majd!
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz!
- 8-9.5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellemes, finom játéék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Kirdyl!

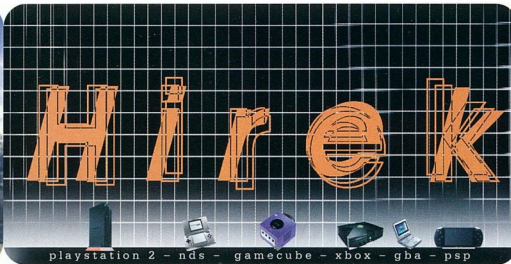
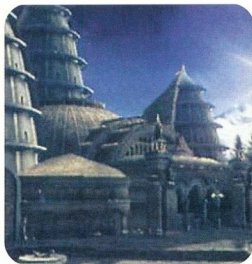
A kiadványban megjelenő szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

Nyomtatás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Bernhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomtatás előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: GameMag Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjesztő: Hírker Rt., 94 Rt.
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptalajdonos: Balogh Zsolt
Laptér: 576 Konzol Team
Levélcíme: 1329 Budapest, Ft.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizetés: GameMag 576 Kft.,
1329 Bp., Ft.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangszereivel teszteljük.

Címleap: Devil May Cry 3 (PS2)



GRANDIA III (PLAYSTATION 2)

Azt hiszem könnyen megjegyezhetünk abban, hogy a *Grandia II* volt a legjobb szerepjáték Dreamcastra: szuper történet, remek harcrendszer és egyedi, magával ragadó hangulat jellemző a játékok. A *Grandia*-sorozatot egészíti *GameArts* azóta áthajtották a játékok PlayStation 2-re is – ezt a változatot már az Enix forgalmazta Japánban. A fentiekből logikusnak következnek, hogy a harmadik rész, a kurrens *Familibus* frissen bejelentett **Grandia III** felett már a Square Enix bábozódik. A harmadik epizód világát három nagy kontinensből áll: a játék (egyik) főhőse, **Yuki** a legkisebb „szigetén”, Ti-



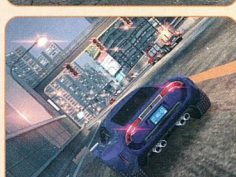
torosson, egy kis faluban, Anfogban él – barátjával, Raits-szal folyamatosan egy nagy, a hatalmas tengert (Barion Sea) átívelő repülőábról álmódoznak – a végéig a legnagyobb, központi kontinens, Batorado lenne. A *Grandia 3* egyik fő témája maga a repülés: hősünk vagány légi járműveken lovagolva küzdi le a hatalmas távoli válságokat. Yuki álma hamarosan valóra válik: eljut Batoradorra, ahol összevet egy (hasonló korú – Yuki tizenhat éves) hölgyeménnyel, *Aleena*-val. *Aleena* csomolye, azaz egyfajta pappás, aki képes az istenekkel kommunikálni. Az RPG-k hagyományainak megfelelően a kishőly bajban van: börtény eljut, az ő felkutatására szelőknek a válságok – Yuki pedig a testőreinek végéig (ismerős a szituáció a korábbi részekből), nem). A börtény, Emerus hamarosan megkerül, de nem olyan állapotban, ahogy a *Hugica* remélte: hideg, kiérett és kegyetlen ember lett belőle.

A *GameArts* egyelőre ennyit árult el a sztori-ról, a harmadik rész direktora, *Hidenobu Takahashi* (6 volt a második epizód művészi vezetője) szerint a játék továbbra is a megszokott *Grandia*-témák (kaland + dráma + akció) körül forog majd. A harcrendszer a második részből megismert *UAB* (Ultimate Action Battle)

szisztéma kibővített, új lehetőségekkel felbontott változata – a hírek szerint ezúttal nagy szerepet kapnak a (különösen sokat seböző) légi kombók, és a támadások sorrendjét jelző csik is változott (most két alakban, kissé komplexebb formában jelenik meg). Újdonság még a titkok-zsákrendszer: erről annyit tudni csak, hogy egyfajta radarként funkcionál majd, és valószínűleg rejtejt tárgyakat kereshetünk vele. A grafika az ígéretek szerint egy fokkal „realisztikusabb” lesz, mint a második részben – ami az eddig között screenshottok látszik is, bár az „álmószerűség” szintem még így sem vesztette el a világot. A japán megjelenés idején már lesz esedékes, kizárólag PlayStation 2-re – reménykedünk egy év végi európai debütében. **(A 16 éves vázslóslány és a korban hozzá illő harcos fő szerelem... Blüh.... Martin)**

BURNOUT REVENGE (PS2 / XBOX)

Még idén kézhez kapjuk az új *Burnout*-epizódot: a *Burnout Revenge* ideán összel támadja be a boltok polcokat. A negyedik részt nem egy egyszerű, gyorsan felbontott *Burnout 3* újragondolásnak szánja a Criterion, hanem minden területen fejleszteni kívánják a játékok. Változik a környezet és hangulat: valós város-

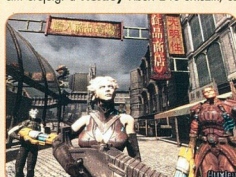


kat kapunk (eddig: Hong Kong, Róma, Detroit és Tokió, de ezeken kívül számos európai / amerikai / ázsiai helyszín lesz felhellel a játékban), továbbra sem kívánunk komplett városokat modellezni (marad a pályákra bontott rendszer), és a korábbi „valós autókör kopping-t” (járműzárt helyen „saját” kocsikkal állnak elő [a játék autói két, valós kocsik tervezésével foglalkozó úriember alkotta meg]). Változik a hangulat is: a *Burnout* Revenge világában komorabb, sötétebb, realisztikusabb lesz, mint az elődöké volt, a változást egy filmes analógiával próbálják érkeztetni: ha a *Burnout 3* a *Jedi Visszatér* volt, akkor a negyedik rész a *Birodalmi Visszatér* (az SW széria eddigi legkomorabb darabja, ugye). Különös hanguságot fejtelnék a karambolok még látványosabbá kivételére: a már a harmadik részben is lenyűgöző hangorkánt még megkapóbb (többek közt) vadallatok hangjából (kivétel), feldőle döngölleket hánkjából le, valamint a kocsik is látványosabban tömnek – ezúttal kétszer annyit „szerűlés pontot” vonhatnak le, mind korábban. A pályázidaták tekintetében az agresszív vezetés és a durva kizsákolás irányába hajtja a

játékosokat a Criterion: több rámpát és ugratót, valamint minimálisra szűkítő ábrázoló szakszavakat pakoltak a játékba – utóbbiaknál muszáj lesz külni az ellenfeleket, két járgány ugyanis elég bajosan fér el egymás mellett. Megjelenés szempontjából, a korábbi hírekkel ellentétben kizárólag a jelenleg futó konzol generációra (*Playstation 2 / Xbox*). **(Ennyi idő alatt revolúció? Kamu. Róköbar. Martin)** (Szigorúan zárójelben megosztok veletek egy apró sztorit: éppen le akartam adni a hírrovatot Martinnak, a *Burnout*-hír végén „sajnos képenk még nincsenek belőle” szabadkozással. Az email elküldése előtt megszokottból csak kiemelt az elektronikus postafiókomhoz, és mit látk benne? Egy hivatalos EA bejelentés, mely szerint nem *Burnout 4*, hanem *Burnout Revenge* a játék címe, plusz két darab képet... Ah hiszem ezt hívják perfect időzítésnek. :-)

HUXLEY (XBOX 2)

Nem, nem *Aldous Leonard Huxley* klasszikus sci-fi-jének játékkifejlesztéséről van szó: a korai Webzen csak inspirációt merített az úró környéből, és kölcsönvette a nevét egy játékcím erejéig: a **Huxley** Xbox 2-re érkezik, és



az online FPS-ek tőborát fogja gyarapítani. Műhözazó nem kicsit, hanem NAGYON online: a *Huxley* tulajdonképpen MMOFPS, masszív multiplayer online lövöldés, ahol több ezer részvételű eseménynek egy állandó online világban. A Webzennek nem ez az első kártyaláda a műfajba: tavaly már letelek az asztalra (egy ószintén szölvő meglehetősen gyengékes) pécses sajtószemélyző lövöldés, a Nitro Family-t. A *Huxley* minden szempontból jobbnak tűnik: ott vagy gyerebb a műfajban eddig nem nagyon tapasztalt MMOFPS (eddig egy pécses online játék, a Sony futurisztikus *PlanetSide*-ja próbálkozott csak hasonlóval), a játék még pakolt elősugárzó technológiát (erősen módosított Unreal 3.0 engine) és a hangulatosnak ígérkező világot. A *Huxley* univerzumában három faj (Homo Spiano, Homo Alternative és a ketto keveredéséből létrehozott Homo Hybrid) harcolnak a túléletért. Klónokba verődhetnek, missziókat oldhatnak meg, és persze (sz) odapórlóhatnak a másik frakciónak – az ígérték szerint akár járműveken lovagolva is. A zsáner hagyományainak megfelelően a kereskedelmi rendszer sem marad ki a játékból: gyereveket / páncélok / kiegészítőket vehetünk / adhatunk el, vásárolhatunk a kereskedőknél, de például a missziók során, az elhul-

lott ellenfelektől is elvehetjük azokat. Pontos megjelenési időpont nincs, képeink viszont vannak – ime. Hölygém és Uraim, így néz ki egy hamiltonian Xbox 2 játék. **(Xbox 2 = online. Martin)**

HALO 2 MULTIPLAYER EXPANZIÓ (XBOX)

Március közepén a Microsoft és a Bungie hatalmasan is bejelentette a (pár hete már erősen playtkli) **Halo 2 multiplayer expenziót**. A kiegészítő csomag kilente darab, többjátékos harcoszóra kiterjesztett pályát fog tartal-



mazni, június huszonvalodicán jelenik meg, és Európában 19,99 eurót kell kifizetni érte. A pályakon kívül egy, a fejlesztőkkel készült videó-interjú, és az új pályákra vonatkozó (szintén mozgóképes) stratégiai-tippalmat találunk majd a korongon. Az *Xbox-Live* tulajok előnyé élveznek a botlban vásároltak szemben: ők két pályát (Contaminant & World) ingyen és bérmentve letölthetik aprilis végén, további kettőt (Sanctuary & Turf) pedig kedvezményes áron, 2 euróért szállíthatnak magukhoz – a június végi megjelenéskor 16 euró kifizetés fejében hűzhatják le a maradékot. A túrelmesebbek megúszhatják fizetés nélkül: a hírek szerint nyár végén az összes új pálya vihető lesz ingyen (haik megjegyzés: valószínűleg nem rakunk volna bele a cég, ha ikszmillió vásárló és *Xbox-Live* előfizető bizalmát egy levele ingyenes MP pályacsomaggal honorálják, a grátisz csomagot tartalom elvételéig megszerzik az FPS-ek világában, akár konzolos tér is...) **(Money, money, money, money, must be filthy in the rich man's world. Abba. Ilvny Martin)**

PHANTASY STAR UNIVERSE (PLAYSTATION 2)

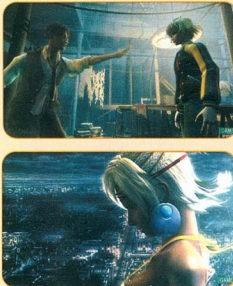
A SEGA és a *Sonic Team* a **Phantasy Star Universe**-zel tér vissza a szerepjátékok világába: az új *Phantasy Star* még tavaly (az E3-on) jelentették be, és azóta elég szerezvény csordogolt az információ – többek között ingame screenshottok sem látk meg belőle. A *Phantasy Star: Universe* a *Graal* rendszerben játszódik: a három faj által benépesített világ éppen a hosszú béke időszakát él, közel száz év telt el az utolsó nagy háború óta. A baj a SEED ködnévtel világ idegen faj formájában csak bele a békes hétköznapi állóvibe: ők, mint min-



szérien kezelhető / tanulható (nem használunk ezer gombot) mégis komplex lesz – a szándék az, hogy az első ponton után igazi szuperhősnek érezhesd magad (vagyis kapunk speciális tulajdonságokat és lémasásokat integrál). A szporthős-feelinget a lemezes doboz, vagy mérkőzésben rombolható pályák is segítik, azeket a lehetőséget minél több látványos támadást tudjon bevinni a környezet segítségével” szempont maximális figyelembel vétellel tervezték. A Marvel Nemesis-át a Nyíltestic fejlesztés (ők legutóbb a Starcraft: Ghost-on munkálkodtak) a megjelenésére ősz magasságában számítottunk, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra párhuzamosan. **(Renáta, van nekünk oly lefelé mutató hüvelykujjas ikonunk...? Martin)**

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD (PLAYSTATION 2)

A Nautilus tovább görgeti a Shadow Hearts szériát: a sorozat harmadik része, a Shadow Hearts: From the New World idén nyáron jelenik meg Japánban. A **Shadow Hearts 3**

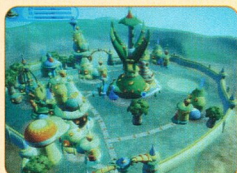


1929-ben játszódik, a helyszín ezúttal a cimen is feltűnő Új Világ, azaz az Egyesült Államok. A főszereplő srác tizenhat éves, Johnny-nak hívják, és a legelső CRPG hagyományoknak megfelelően amnéziában szenved, valamint árva. Apját és húgát akkor vesztette el, amikor „nyomozósdit” jött szét – a családostörzmeke végzetek ki Johnny ezen a vonalon indul el (azaz tovább nyomoz), és rábábr, hogy az ország különböző pontjain feltűnő portálok keresztül földalatti rémségek árnyékában a világhúba. A kalandjaiban egy huszonegy éves különleges képességekkel megáldott (képes kommunikálni a szellemekkel) szörnyedzős indián kishágy (Shania) segíti majd. A történet Chicagóban indul, de hátsóknak később egész Észak-Amerikát bebarangolják majd (Chicagóól egészen a Grand Canyonig) a választás után kutató. A harcrendszert nagyon hasonlít a második részben alkalmazotthoz (azaz maradt a jól bevált Judgement Ring rendszer, a próbát változtatásokkal). A grafika pazar, az első rész még inkább PNT1 címnek ilyen szempontból, a második epizód teljesen korrektil nézett ki, ez a mostani pedig egyenesen szemel gyönyörködtetően jól bír ki nézni. A Shadow Hearts 3 jelenleg havon azaz zolokés készültéj állapotban leledzik, a nyári japán premier után most is számításhoz angol nyelvű verziója – szerencsére a széria eddigi összes tagja megjelent átlaluk fogyszatható

formában is. **(Az eszem megáll. Itt meg a 17 éves kisfiú és a 21 éves kislány szerelme. Hülyék ezek? Martin)**

SPORE (NEXTGEN)

Sokáig gondolkodtam, hogy helyet kapjon e az áprilisi hírovtalban a **Spore**. Miért? Mert ez jelenleg egy pécs játék, a fejlesztés ennyit mondatk a nextgen konzolos verziókról, hogy lehetséges. Mint látjátok, megkapta azt a helyet: a Spore ugyanis egész egyszerűen a leggarandioszabb, legnagyobbjáték, ami a videójátékok történetének mögöttünk álló harmadik éve során született. A dizájnlerenda Will Wright (Simsy City, The Sims) keményen összegezte a játék elején mikroorganizmusokat, a végén főziszben pedig fővői galaxistok hódítás meg. A Spore „főziskora” osztik. Sejtíztis: mivel itt évszázadok egy mikroorganizmusmal nyomulsz, a játékmenet legin-



kább a Pac-Man-re, a klasszikus NES-es E.V.O-ra, később pedig a Kockás Cubivore-ra emlékeztet majd – más lényekkel barcolsz, hogy megszerzed és magadba építad a tulajdonságait.

Evolúciós fázis: belpel a komoly harc, a rohamosan fejlődés, kilépsz az eddigi otthonodból, és szembentel az külvilág fenyegetésével. A játék itt a Diablorra emlékeztet, a kulcszó az evolúció, önálló fejlesztés.

Társas fázis: a stratégiai szakasz, az RTS-ekre hajazó játékménettel. Fizikailag megerősödés, törsöt, követeket kell létrehozni, és el kell látnod őket a megfelelő eszközökkel / tegyverekkel.

Városi fázis: ez a szakasz Wright korábbi sikeréhez, a Sim City-hez hasonlít. A szappora, gyorsan terjeszkedő fővői számára kell infrastruktúrát / technológiát építeni, és megfeszíteni a mindennapi életüket.

Civilizációs fázis: bizony, itt a klasszikus Civ-

lization feladatátal találjuk szembe magunkat – rengeteg felfedezés, új fajok megismerése, és hódítás. A cél az egész planéta uralmad alá hajtása.

Inváziós fázis: irány a végtelen őr és végtelen háborúk. Nem feltétlenül kell harcraoldni, választhatod a békés „mint a Star Trekben” útjat, de persze az ellenkezőjét, a szétrombolásunk mindenkit” stratégiát is követheted. Az univerzum hatalmas, lesz mill felfedezned.

Wrighték igazsén simították a Spore-ba az állandó online kapcsolat nyújtotta lehetőségeket – ahogy létrehoz egy saját élőlényt, saját fajt, vagy saját civilizációt, az rögtön mászik is fel egy központi adatszobába, onnan pedig a többi játékos gépére, azaz mások az általa építet városokat fedezhet fel, vagy az általa alkotott fajt ellen harcolhatnak. Pontos megjelenési időpontot nem szolgálhattunk, ha tényleg ilyen nextgen konzolokra is, NAGYON fogunk örülni (ha meg nem, akkor pár mondat erejéig átmentünk teljesen multiplatform magazimbaz – a Spore mögött álló ötlet bemutatása ennyit mindenképpen megérdemelt: :) **(Xbox 2 + PS3 = online. Martin)**

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005

Március második hetében idén megrendezésre kerül a **Game Developers Conference**, azaz népszerűsítő nevén a GDC. A GDC szakmai találkozó, ez persze nem okédozozza meg a szurkolókatotokban, hogy új dolgokat úgy szagoljazzanak az eseményen – a GDC kitűnő terep az ilysmire, annak idején



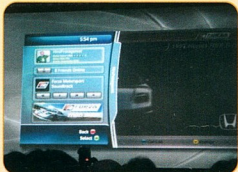
az MS itt mutatta be először az Xbox-ot, tavaly pedig láthatók az első PSP játékok (a Death Juniors) működés közben. A találkozó idén is azokékesseget hozott, bár a sokak által várt szűkítőket (az Xbox 2 bemutatás) elmaradt. Lásuk, miről beszél a GDC-n a konzolvilág három alappillére:

MICROSOFT

A GDC izgalmas bejelentéssel indult: a **Microsoft Game Studios** licenccel az Epic Unreal 3.0 technológiát – a cég több nextgen játéka is ezt a motort fogja használni. Ezzel párhuzamosan az Epic klassz engine-prezentációt tartott a GDC-n – az errel készült videókat az 576. 0rmasról tudjátok lehozni magatoknak. A harmas számú Unreal engine brutális vadlalt, a prezentáció utolsó harmada (hősünk egy hatalmas,

gőtikus városban száguldozik, a kamera fel-emelkedik a házak fölé, kilométerekre ellent, mindenhol TOKLETEES kidolgozott épületek) egész egyszerűen megdöbbentő volt. Szintén nagy hullámokat kavart **James Cameron** rövid látogatása. A rendező új egy Xbox 2 projekten dolgozik, ami a jelenleg elkészítés alatt álló filmjére alapoz. Mivel Cameron jelenleg a **Barthe Angel Alita** manga / anime filmverzióját munkálkodja **(Ááááááá. Aliens, valaki? Martin)**, valószínűleg az Xbox 2 játéka is Alita kalandjaira épül majd. Vissza a technológiához: az NDL bemutatta az általluk fejlesztett népszerű middleware-csomag, a **Gamebryo** következő generációs változatát. A **Gamebryo 2** az Xbox 2 architektúrára kihagyezett verzióját nyújtott áll a fejlesztésk rendelkezésére. Az **Interactive Data Visualization** is az Xbox 2 felé kacsingtat: a masszív lobbizott élethű megjelenítésre specializált middleware-pakk, a **SpeedTree7** speciális változatát kínálják a következő generációs Doboza. A technológia többek között az **Elder Scrolls IV: Oblivion**-ben kerül majd felhasználásra.

Néha a leteykélt **Xbox 2** bemutatás tényleg elmaradt, nem maradtunk következő generációs információk nélkül: a **Gameplay** stábja körbe-



járta a fejlesztőket, és a főlők kapott infók alapján összeállított egy (természetesen nem hivatalos) specifikációs listát az MS új konzoljára. Az Xbox 2 CPU alappilléreit három darab 3 GHz-es keytegő PowerPC meg alkotja. Két instrukció ciklusonként, 64KB L1 cache [32 az adatoknak, 32 az instrukcióknak], egy mega megosztott L2 cache a három meg között. A fejlesztői rendszer jelenleg (csak) két magot tartalmaznak három helyett. GPU a Xenon (ez az Xbox 2 munkamenet) GPU-ja az ATI X800-as szériájú válto generációban áll ki (Pixel Shader 3.0 támogatás) – a fejlesztésk elmondása szerint jelenleg a létező legerősőbb GPU. A grafikus alrendszer béta állapotban lubbok, a végleges verzió nyáron érkezik. A memóriáról kissé elmentendő infók érkeztek, az Xbox 2 állítógat 256 mega rendszeremóriát tartalmaz (egyés harsok arról többet beszélőstենեն). A háttérter tekintetében viszont mindenki arról beszél, hogy kettes számú Box nem tartalmaz majd merevlemez, a nyilván helyét majd megváltórá. A mérete még nem eldöntött. A memóriakártyák mérete 4 mega 1 gigabit terjed. Adathordozók: nem Blu-Ray, és nem is HD-DVD, hanem „hagyományos” duplasűrűségű DVD (DVD-R), maximális tárolókapacitása hét gigabit. Az így megjelölté a kamera jelentette: bizony, bizony, a hírek szerint kapony egy beépített USB 2.0-os kamert, 1.2 megapixel felbontással – állékeké és VGA video rögzítésre egyaránt képes lesz. Felhasználási terület: fényképezkedés a profilhoz, online videóchat és valószínűleg EyeToy-jellegű huncutságok is bejuttathatók majd.

(A hangszórók érdekes jószág: nincs dedikált audio-hardver, a dekompresziót a rendszer „szimulál” oldja meg, a többi szfveres úton végé az Xbox 2. DirectSound3D replik, X3DAudio bekelezőtté. Az DS3D állítógat nem volt kellé-



képpen flexibilis). Végül lássuk a szofvereseket. A Microsoft a következő „olajpukátelvényem”-harcát meg az Xbox 2 játékokkal kapcsolatban: 1200/720 felbontás (gameplay és videó lejátszás), 16,9 képképernyő felbontása, 5.1 Surround sound, anti-aliasing, valamilyen online funkcionális (minimum: Live Enabled). Ismét lehetségség lesz saját zsebe bepakolásra (támoogatott formátumok: MP3 és WMA). Nagyobb ennyi, ismét hangsúlyozom, hogy ezek nem hivatalos adatok, hanem a cégeknél vendégeskedő (még nem végleges) fejlesztési rendszerek alapján összehajtogatott információk – az E3-on majd karunk végéig, jót hivatalosan is (Jóvána?, asszem' veszik Xbox 2-t is a TV alá. :) Hátha lesz a World of Warcraft. Martin)

NINTENDO

A Nintendo viszontvaly komolyan (a szokásnál jobban) képviselte magát a GDC-n, de sajna konkrétum nem sokat mondott, különösen a Revolutionről nem. Satoru Iwata (a cég



elnöke, úgyis) tartott egy jó hosszú beszédet, amiben a változás / változtatás fontosságát beszélt, lényegi infókat pedig mindenki kedvére, a tavalyi E3-on nagyot alakító Reggie Fils-Aime szolgált. Reggie beszélt például a regóta készülő Mario 128-ról: korábban még mindenki (beleértve hősünket is) hárolatónál állt, hogy az új „nagyegység” Mario Cube-ra fog megjelenni. Most viszont azt mondta a jömbör, hogy nem döntöttek el a célplatformról, sőt, a játék valószínűleg csak videó formájában lesz bevizsgálható az E3-on. Ez pedig inkább a Revolution felé mutat, hálygkerék (az E3-on ez is kiderül). Az új, egyelőre még (mindig) pontos cím nélküli The Legend of Zelda-val viszont minden a legnagyobb rendben, a játék 2005 év végén egészen biztosan meg fog jelenni az Államokban. (Európáról nem



esset szó, remélhetőleg mi is megkapjuk az ismétlődő. A GDC-n új trailert mutogattak a játékok, az 576 Online-ról taliható (brutális jónak tűnik, az év végi szason egyik győngyszemre lesz ez a játék...). Reggie beszélt egy kicsit a Nintendo a jövőt érintő terveiről is: a cég bővítene inkább a kapcsolatát a third party fejlesztőkkel / kiadókkal. Jelenleg a Namco-val, a Sega-val és az Electronic Arts-lal szeretik nagyon egymást, de komolyan massziorozták a többieket is Gamecube-exkluzív tartalom ügyében. A

mások csapársírja az online (is) játszható anyagok formájára. Reggie szerint a Nintendo eddig nem nagyon figyelte oda az online játékokra, és nem látta el a fejlesztéseket megfelelő eszközökkel ahhoz, hogy ilyen játékokat gyártsonak. A jövőben ez meg fog változni – a következő generációs Nintendo konzolnak ezen a téren (is) erősnek kell lennie. A még fővalóbbi jövőbe pillantra: a Revolution fejlesztéskészletekkel idén ki fogják szállítani a fejlesztőköz – a Retro Studios (és gyánilliatión több „belső” Nintendo-csapat) már most Rev-projektet oldnak. A gép a konkurencia új masinájával (érett. Sony és PS3) nagyobból egy dobogó megjelenni. (Na, el sem hiszem. Revolution – online. Kezdehették behúzni a kábelüket srácok. Martin)

SONY

Végül lássuk a Sony-t, anyik nem véletlenül hagyunk a felsorolás végére: ak nagyon titkolózott, és a GDC-t abszolút szakmai (tehát a fejlesztéseket, nem a vásárlókat) megcélzó rendezvényként kezeltek (talán azért, mert az is...): Hosszú előadást a tartották a PlayStation 3 programozásáról alapkérdéseiről, a többség számára abszolút érdektelen részleteket most nem untatom a Nyájas Olvasó, legyen elég ennyi, hogy nyha a Call és a PS3 rendkívül komplex szerkesztés lesznek, programozni nem lesz nehéz őket – a Sony hisztában van vele, hogy egy új konzol megjelenésével nem szabad teljesen új APH (applikációs interfész) készíteni a fejlesztőkre. A PS3-ból a jöbvel OpenGL egy specidás, kifejezetten az interaktív tartalom (jgy a játékok) hathatós előállítására kihelyezett verzióját, az Sony és a Kirono által közösen fejlesztett OpenGL/ES-an keresztül lehet majd kizsírítani a vizuális dátuszt. Nem kifejezetten GDC téma, de ha már Sony, itt említjük meg: továbbra is hatalmas kérdéjelvillog a PSP európai premier-időpontjára. Az új zsebkonzolnak (kezdésben) az amerikai premierrel egy időben (azaz március végén) kellett volna megjelennie – mint tudjuk, nem tette idét. Később ígérték végül szokat a playtájk, majd ez az időpont is irrealitáns bizonyult – mint kiderült (eddig ez az egyetlen hivatalos info), a Sony előbb a dél-amerikai premierre szeret lezárni májusban, Európa csak ez után kaphat a PSP-ből. A dolgok jelenlegi állása szerint ké időpont tünik valószínűnek, vagy-vagy alapon: az optimisták nyár közepére / végére várják a szerényítő, a pesszimisták pedig a karácsonyi szezonra – azaz októberre / novemberre. Remélhetőleg nem az utóbbiaknak kell igazodni... (Egy ezrest a nyár végére. Martin)

MAZSOLÁZÓ

PSP: SZOLID AMERIKAI START

Március huszonegyedikén az Államokban is elstartolt a PSP. Mivel a Sony március 1-ét tette hivatalos adatként a gép amerikai startját, kénytelenek vagyunk a piaci elemzők becésléseire hagyokozni. Az American Technology Research 150 üzletes mintán végzett felmérést szerint nagyobb a boltok egyhármada demóttól az első héten a komplett PSP-ből: a zsebkonzolban (GameStop, Electronic Boutique) általában hisztára kapták a polcokat a vásárlók, míg a nagyobb, nem videojátékospecializált, komolyabb kiegészítékek rendelkező ártékruházókban (Toys 'R Us) és a hipermarketekben (Wal Mart, Target) még most is minden dok nélkül lehet PSP-t vetezni. Az ATR becslése szerint 475-575 PSP fogyhatott



az első héten, ami (szérintük) „szolid, de nem kiemelkedő” szám. Emlékeztelt: a Nintendo DS-ből nagyjából félmillió darabot adtak el az első héten az Államokban (igaz, hogy egy jóval kevesebb, karácsony előtti időszakban). A Sony idén 5 millió PSP-ért szeretne a vásárlók korában látni Amerikában. (Na Liki fiar, hozok neked egyet májusban az E3-ról. Targetből vagy Wal Martból legyen? Martin)

HILLARY VS. VIDEOJÁTÉKOK

Havi „kis színes bulvárhírünk” következő: New York szenátora, az egykori first lady, Hillary Clinton március végén éles hangú kiirósítást intézett az erőszakos videojátékok ellen, különös figyelmet szentelve a (mindenkééi által szívesen rugdosott) GTA-sorozatnak. A jelvény a Demokrata Párt színeiben politizáló asszonygy több millió dolláros kutatás indította sürgette, mely a videojátékok fiatalokkorra kifejlesztett vizsgálata, mert véleményem szerint ezek a produktumok „a média csendes pestisének” rossz példát állítanak a gyerekek elő. Mrs. Clinton egyébként egyértelműen a konzervatívabb republikánus szavazók lelkére próbál hatni az ilyen kirósításokkal – a hírek szerint ugyanis valószínűleg elindult a 2008-as elnökválasztás. (Többé a férjével csinált volna valamit a hályg, szégyen Clinton Urnák Mónikára kellett volna fordulnia... Martin)

PSP VÉDŐTOK – HÉTMILOJÓÉRT

A PSP mellé két dolgot kell káposztól megvenni: egy Memory Stick Duo-t és egy hordósítást / védőtokot. A két a szép nagy képernyőt, meg a csinos burkolatot véli a gonosz karcolódásoktól – vagyis fénylőg kellözöz becszesztés. Hordósítást vagy védőtokot lehet vény 20 dollárért, az egyedi / díjazás darabok ennek a háromszorosa is lehetnek, de ha IGAZAN villantani akarasz a géppel, New Yorkba kell re-



pülőnd, hogy a Simmons Ékszerüzlet által (megrendelésre) gyártott PSP-vedőtokot szerzed be magadnak. Simmons-ék nem aprózták el a dolgot: huszonegy karbós anyagból, nyolckarabos gyémántokkal tűrő díszítéssel, mindehhez kirokódóhír hálóp. Te, Kedves Olvasó, ki múlt héten rátejtél a mancsod a lótló-fényre-ményre, már veheted is a repülőjegyet: a korábban a hip-hop bizniszben nyomult a (Def Jam kiadó társtulajdonosja volt) Simmons úr már korokkal vár minden érdeklődőt, és szterény 35000 dollár (6,73 millió forint), a first class repü-



lőjegyet és egy jobb szállodalap együtt sem több 7,5-mél...). kicsöngetés fejében már csomagolva is a díjazás burkolatot. (Psz: veltéshet is kedvenc lapod szerkesztője: egy egy jobbatól olvasd sportközött is – a felajánlások az 57-eknél@576.hu malcímre várjuk... :) (Nagyit nem hozok neked májusban Likikém... Martin)

NBA: KOSÁR MINDENKINEK

Az Amerikai Baseball Ligával ellentétben (akik előadták az exkluzív jogokat az EA-nek a következő egymillió évré: :) az NBA (National Basketball Association) vezetősége a nagyközönség számára is elérhető szerződést hozott télen a vezetől játékosokkal. A március végén szerkesztett 5 éves kontraktus értelmében a korábban szabványosítót kiadóknak garancia a licenchez használható, így az Electronic Arts, a Take-Two Interactive, a Midway Games, a Sony és az Atari egyforma esélyt indult a piac meghódítására. Az EA és a Take 2 elsősorban multplatform szimulációknak dolgozik majd, míg a Sony PSP-re és PS2-re fog kizsírni hasznos címeket. A Midway az NBA Ballers-hoz hasonló, könnyedebb, ártákd-állégu produktókon lórt a fejét, de az Atari sem maradt teletlen, évente létezőnek majd az ékszorbán a hívalább korosztályt megcélzó Backyard Basketball játékok a kiadó egészre alatt.

ÚJ PSX MODELLEK A SONYTÓL

A Sony újrakonolt: villámgyorsan leléittek az eredeti PSX modellek (a PS-2 DVD íróval), inthentes és multimédiás képességeket kiegészítő masinó, ugyanúgy gyártású – mivel a gép az utóbbi időben meglehetősen szerényen muszált a japán piacon. A jelek szerint azonban ez nem jelent a gép halálát: hamarosan (áprilisban) új PSX modellek támadják be a japán boltok polcait. A DESR-7700 és DESR-5700 kódnevű szerényenük által felszerelkozott újdonságok listáját a Sony egyelőre nem tette közzé, annyit tudni csak, hogy erősben a PSP kompatibilitásra játszóknak velük – azaz a felvett filmeket / zenét memory stickre másolva a géppel és új zsebkonzolon is lejátszható. Az árszabás továbbra is jó durva: a DESR-7700 (250 gigás HDD) 767, míg az „olcsóbb” DESR-5700 (160 gigás HDD) 576 dollárnak megfelelően vénytt lesz korábban palkozható. A Sony eddig nem foglalkozott a PSX-tal Japánon kívül – a PSP-vel való „közös használata” kiterjesztés vezérlőt talán már fogják. (Berkes, pedig de jó lenne egy ide a zsebkonzorségbe... Martin)

NDS: LENDÜLETES ANGOL PREMIER

Sikeresen, sőt, kiemelkedően sikeresen startolt a Nintendo DS az Egyesült Királyságban: a premier héthévigén (azaz szerény három nap alatt) nyolcvanhat ezer példányt tudt gázdára a dútl képernyős zsebkonzolból. Ez pedig nagy dolog: soha, semmilyen konzolból nem adtak még el ennyit ilyen rövid idő alatt a kóds Államokban. A „normál” GBA hatványhétzer példánnyal nyitott, a GBA DS-nél nagyobbázhétre fogott a premier héthévigén, és ez eddig csak a legkevesebb: a Gamecube-ról van szó, Angliában a pelek szerint szereti a Nintendo(ist) is érdeklőben van maradva az NDS mögött – a Kockából „csak” havankilencszer darabot palkozott a kosarokba a briti daták egy gép 2002-es debütjének. (Hajrá DS!... és hajrá PSP! Martin)

A HÓNAP TÉMÁJA

BATTLESTATIONS: MIDWAY

VIRTUÁLIS TENGERI HADVISELÉS – KONZOLRA HANGOLVA

„És mecha van e benne a végén?” – segeztem a (gyenge) poénnak szánt kérdést Nyulási Zsoltnak, a **Battlestations: Midway** mögött álló kreatív elnöknek. Zsolt elviyagorodik, és megrázza a fejét. „Nincs. Viszont vannak benne hatalmas csatahajók. Az majdnem olyan, mint egy mecha, nem?”



Nehéz a játékszámítás sorsa: csupa szenvedés és néklizálás. Vacsoraasztalhoz ültek, megejték, megitták, másnap reggel teljesüket és péksütemény tönnek a szájába, zoklat-hajta a hűlé kérdéseire a fejlesztőket, a kezébe nyomják az irányítót, mellé rendelnek valakit segítségül, hogy ne az analóg karral próbáljon löni, és a végén még meg is dicsérik, hogy lám, milyen kis ügyes volt, nyolcadzsinori próbálkozásra csak sikerült végignézni ezt a barzálisan bonyolult missziót. A feni változt eseményort szolták szaknyelven Press Day-nek hívni. A press day az újságírók megélés öszerfőnéis, gyos (de anal tartalmasabb) bemutató, amely új játék (vagy játékok) hivatók behatározásai jóval a megjelenés előtt. Az 576 Konzolnak a Battlestations: Midway számítógépi volt szerzése rész venni március utolsó napokban. A Midway-t a magyar Mithis (Nexus: The Jupiter Incident) fejleszté, a kiadást és forgalmazást pedig az angol SCI (Conflict-sorozat) fele.



A Battlestations: Midway akcióstratégia, egy iverbe. Az meg micsoda? – kérdezheti a Nyúgas Olvasó, a joggal. A kérdés megválaszolását kicsit távolabbról kell kezdenünk (nagy képletet érkek rá, hogy Adám-tól-Evától), de a viszonylag helyszűke miatt megpróbálom rövidebbre hozni, ahogy rögtön világos lesz minden.

Tehát: a Battlestations: Midway a második világháború Csendes-óceáni hadszíntere, ott is a tengeri ütközetekre, és az 1941 végétől 1942 júniusáig terjedő időszak koncentrált. Mit lehet kiházni egy ilyen téma? Adja magát, hogy akkurátus, keményen a részletekig, hardcore szimuláció, mégyszáz oldalas kézikönyvvel, a játékok hard fokozatok végigjáték jó eséllyel egy tengeri vagy posztair a kemény terhadat fenntartó általános hadszeregetben. Második lehetőség: jóvala stratégia: szatellé egységek erőforrás-menedzsment, masszív tengeri összehasonlítás. Harmadik verzió: könnyű, de onnól látványos akciójátékokat, hatalmas robbanásokkal, bőségesen sprinkló artériás vért, a sülydés hajókról ülvölve (és lángval) legruló matrózokkal, meg persze vidáman hancuzó cseppek megfigészere. A Battlestations Midway bája (és ereje) abban rejlik, hogy a fentebb felsorolt magas labdák egyikét sem üti le igazán – és mégis leüti mindegyikét.

A Mithis-nél dolgozó srákok fogták a feni említett három zónáert, vettek rájuk egy alapos pillantást, és elkezdtek belőlük kiszemelési az igazi, mindenki számára átléhető, megtopasztható játékelmény nyújtó elemeket. A szimulációk csak az alapok tartották meg: a Midway-ben felvonaltatt (közél hatvanféle) v/ legi jármű mindegyike hihetően, a realitáshoz közel álló módon széli a tá a levegőt vagy az acsót. Az irányításuk természetesen nem nélis lokális irányítás (nem kell pilótavízsgé egy vadászgép vezetéséhez, viszont nem rugdosnak el teljesen a valóslágot) – a repülőgépek hatnak az alapvető fizikai erők (jgy például áteshetnek), és a hatalmas anyajókkal sem fogunk motorcsónak módjára cázáni. A stratégia taktikáival szelidül: nincs erőforrás-menedzsment, korlátozott számú egység áll rendelkezésünkre (és az sem rögtön, de eről majd később), nem kell bonyolult menükkel bajlódnunk, bármilyen parancs kiadhatunk egyetlen gombnyomással. Az akciórés hangulysá, de reméljük bármilyen a játék egésze: tulajdonképpen arról van szó, hogy bármikor, bármilyen helyzet áll felvehetjük az irányítást – ilyenkor posztból az órák kelles közepében találod magad, és személyesen tapasztalod az áldást.

A legjobb az egészen az, hogy működik, méghezó (edlrigi tapasztalatim szerint) tikeletesen. A játékok ilyen jellegű kevérsenél gyakran felmerül a „mindent akarunk, de semmit nem sikerült megvalósítanunk igazán” probléma. A Midway sok mindent akar, és sok mindent megvalósít. A játék utolsó harmadában már masszív tengeri ütközeteket vívunk, több tucat egység harcol a vízen és levegőben – a küzdelem mégis átlátható, és ami a legfontosabb, irányítható marad. A titok nyitja: ügyesen megalkotott mesterséges intelligencia. Egyértelmű, hogy nem tudsz mindenhol ott lenni, és úgy fogsz utkolgoban több olyan poszt is van (a „bázisoknak” számított anyajó, az ellenséget támadó repülőgépek és csatahajók) ami folyamatos odafigyelést igényelne – élvég. Az MI gyakorlatikora a leher nagy részét leveszi a válladról. Okos, de nem annyira, hogy megnyerje nekéd a missziót. Védkezésben nagyon jó, támadásban közepes, kezdő-mérnyezésben pedig kifejezetten gyenge. Azaz: nem kell ott tartanod, hogy egy közpa repülőgéppel darabokra szedi az anyajódat, amit te az ellenséges flotta széttorpedozásával vagy elfoglalva. Nem fogja, az MI



megvédi az anyajókat, masszív légvédelmi füzét zúdít a támadókra, ha kell, más hajókat is bevon. Döntéshoz persze úgy is, hogy hagyod a fentebb a támadás személyes levezénylését, egy modulálható (az egységek között a digitális paddal lehet változtatni) máris viszelerész az anyajóhoz, és TE próbálod oda a levegőben idegesíteni zimmög, állig felgyerzett egységeidnek. A támadással ekkor sem szakod meg, az MI mindent meg fog tenni annak érdekében, hogy sikeresen léket üssön az ellenséges anyajóba. Ha el-műt a veszály, ugrathatsz is vissza a repülőgéphez, és... Intenzív, nagyon intenzív élmény, srákok.

A Battlestations Midway taktikai zsebkönyv több szinten működik. Először: a megfelelő egységek kiválasztása. Az anyajókkal például többféle repülőt küldhetsz fel (vadászgép, torpedóvető, zuhanóbombázó), és a levegőben ágyúkat is használhatsz (az általam kipróbált Xbox-os verzióban a bal ravasszal lehetett választani a legyerezt-típusok között). A csatahajókkal ágyúzhatsz (nem kell külön-külön bajlódnod velük, az egyéni analóg karral egyszerre céloz az összes ágyúval, a másikkal a hajót irányítod), használhatsz a légvédelmi ütegeket, és mélysegi bombákat szórhatsz az odalenti ólókőket tengeralfartóikra („a tengeralfartók olyanok a játékokban, mint a mestereforvász egy FPS-ben” – halljuk a bemutató során). Második szint: az egységek irányítása. Bármelyik egységet irányíthatod közvetlenül, vagy fellétezési taktikai kérések segítségével. Nem kell megijedni, nem bonyolult, egy gombnyomással, és kiválasztással az egységet. Még egy gombnyomással, és már megy is oda, ahogy akarod – ha úgy óhajtod, a kijelölt célpontot is megvárod. Harmadik szint: a személyes kézzelmozdító helyének / járópántjának megválasztása. Te vagy a legjobb lövész, a legjobb pilóta, a legjobb hátréparancsok a seregben. Ahol megjelenész, ott várhatón foral a hadszínterence (kérdés, hogy merre...?). Ai kell látnod a helyszínt, és el kell döntened, hogy hol van leginkább szük ség rád.

Nem beszéltem meg a Battlestations Midway (észt blikkre) legmegkapóbb aspektusáról, a grafikáról. A játék PC-re, Playstation 2-re és Xbox-ra készült párhuzamosan, mi a PC és Xbox verzió tudtuk kipróbálni. Jelenleg a pécs információ néz ki a legjobban, de az Xbox-os már most szorosan ott lühen a nyakában – és ez nem a véleges verzió, az ígértek szerint fejlesztések rajta. Látványosan hullamog / tüközödő víz, gyönyörűséges robbanások, opionálisan bekapcsolható post-process effektek (amiúgy úgy néz ki a játék, mint egy korábbi filmrészlet), kényesítés a látóidegnek. Hatalmas kizökkentés dúnak hatásként terelteni: a játék pályái akár 50 nézetmódból is lehetnek, gazdagon bennesítve. A hajók és repülőik kidagolásos, teljes, „működés közben” – és pusztulásukban egyaránt.

Apropó pusztulás... amikor a 3 ezer tonnas japón Fuso két tucat vagyis végre ráfordal a célponton (rengeteg apró zúrt pályát járt a célkereszt alá), hogy mindenkéül tiszlezzéle rá, és meghúzdó a jobb ravasszal... Édes Istenem, az látások kell. Tényleg mecha, egy brutális acélmonstrum, ami a kényves poklot okádja a torkából. Pusztítás-orgia, oda a destruktívozás.

A Battlestations Midway single player kampányja egy zúldóló amerikai füzét történetét meséli el, tizenkét misszió szeresztül. Az egyjátékos kampány ravasz módon van felépítve: az első küldetés csak szimuláció az előzőhöz, egy kis PT boat parancsnokként vágysz langoló rendőrt az ellenség sorában. A történet akciórelátozó valk egy komplexebb a játék. Először csak egy egység szelődik melléd, aztán többet is irányíthatod, a végén megemlértételed pedig te parancsolod az egész Midway-i csatát. Az ötlek jó: a Midway az akciójátékok rojzorgának (is) esélyét ad arra, hogy az irányítás fokozatosan, a feladatokba integrált megtanulásból később taktikai góvúszásig egy komplett flotta az oktatást alá hívja értékek a sikerüket (Zsebkönyv megjelés: több egyéni irányítás alópól sem MI bonyolult, az általam kipróbált két misszió a játék utolsó harmadából származott – itt már egy csomó egység áll a rendelkezésünkre, és kb. fél óra elteltevel tökéletesen uraltam mindent, a kontrolleren teljesen logikusnak vannak elrendezve a külfelnté funkciók.)

Kapunk aztán egy vaszkos, Xbox-Live-on és PS2 Online-on keresztüli játszható multiplayer módot, ami – a Mithis-es srákok elmondása szerint – legálabb a okóra figyelmelet kap a fejlesztés során, mint az egyjátékos mód. Itt (a dolgok jelenlegi állása szerint) maximum nyolcan esélhünk mák egymásnak, kisebb egységcsapatok, vagy egyes egységeket irányzva. E a fentebb emlegetett monumentális japón Fuso-ból oszt-talona a holdt – nagyon kellemes volt, egészen addig, amíg az egyik kolléga orral nem torpedózza a hajót, miközben én egy szemtelen robbanó masszívroszával voltam elfoglalva. A multi kifejezetten jó móknak ígérhettek, ahol (a látottak alapján) az egyéni ügyességedre és a csapatparázásoddal való együtt működésre egyaránt szükség lesz.

A Battlestations: Midway a tavasz szentén valamikor idén szeptemberben fog megjelenni, mindhárom megcélzott platform párhuzamosan. Teljes szemből drukkolok neki: magyar fejlesztés, és végre egy olyan játék, amit valószínűleg nem csak ezérfogunk szeretni.



INTERJÚ

Kihaszárltuk a lehetőséget, és a játék bemutatója után mikrofonvögre kaptuk **Nyulási Zsoltot**, a *Mithis* kreatív direktorát (nem utolsósorban: a játék alapötletének kiagyalóját). Zsolt igazí öreg róka a szakmában: fiz: éve foglalkozik játéktervezéssel, már az első magyar pen & paper szerepjátékok (a *Magus* és a *Codex*) megszületésénél is ott bábáskodott, plusz számos regény fűződik a nevéhez. Im-hal az interjú:



576: Előző játékok, a *Nexus: The Jupiter Incident* érben játszódsó stratégia volt. Mi inspirálta a nagy ugrást a tavai (vő csillagcsőcsődjéből a kázműült terengert űkőzetekbe)?

Nyulási Zsolt: Igazán nem kellett nagy inspiráció, engem legalábbis mind a két téma nagyon érdekel. A sci-fi is és a haditóják is gyermekkorom nagy szerelmei, és mint a legtöbb öregedő ember a nosztalgiaózm.

576: A *Battlestations: Midway* valós, történelmi eseményeket dolgoz fel. Mennyire törekedettek a misziák tervezésénél a történelmi hűségre?

NYZS: Törekedtünk rá, de a játékelmény az első. Mivel a singleplayer gerince az amerikai hadjárat, és ők a háború első hónapjában gyakorlatilag folyamatosan csak vesztek és visszavonultak, ami ugye nem valami nagy játékelmény, szóval, sejtették, kellett trükközniük a történelemmel. Vannak történelmileg hű csatáink, és olyanok is szép számmal, amik kicsit azért másoktörtek, vagy éppen csak megértőnlénthettek volna. Azú szoktam mondani, hogy egy játékos számára a *Midway* történelmi hű, egy történelms számára viszont maga a rémálom.

576: Milyen kutatómunka előzte meg a játék fejlesztését?

NYZS: Nagyon sokat olvastunk és az internet is aranybánya. A magyarsyelvő könyvekbel hamar kifogytunk, a kiadónk küldi számunkra polc-száma a különféle elvadtul angol szakkönyveket. Van például 900 oldalas könyvek csak a korszak japán cirkálóiról, másik a rombolókról... stb. Mindenről a modelleket eredeti, méregrágra, hatalmas tervrajzok alapján építjük, valamint az összes repülőt ósszerkeire nekünk műanyagból és kifesti eredetire egy profi modellező.

576: A *Nexus* kizárólag PC-re jelent meg. Mennyire volt nehéz konzolokra (is) tervezni / megalkotni a *Midway*-t?

NYZS: Nehéz volt. Ne is tagadjuk, nincs benne tapasztalatunk. Igazából minden játék csak játék, nincs a konzolos gamekban semmi misztérium. Nem ez a nehéz, hanem az, hogy előggad és megértésd, hogy a konzoljátékosok mások, mint a PC-ek. Ők is játékok akarnek, de más és másého. Mások a tradíciók.

576: Milyen különbségek vannak a két (Playstation 2 és Xbox) konzolos verzió között?



NYZS: Maga a játék ugyanaz, csak a grafikai kellett a PS2 lehetőségeihez igazitanunk. A modellek kicsit kevesebb poligonból állnak, a víz megjelenítésére is más technikát kellett használnunk.

576: Mennyire fektetek hangsúlyt a multiplayer szekcióra?

NYZS: A *Midway* legalább annyira multiplayer játék, mint single. És nem csak PC-n, és nem csak lokális hálózatban, mert a PS2-online és az Xbox-Live is bele került. A játékelmény nagyon alkalmas a multiszáms, majd megjátékot!

576: Volt olyan pillanat, amikor a multiplatform irányultság miatt el kellett térnetek az eredeti tervlektől? Magyarán szóva: találkoztatok e „na, nem, ezt konzolon nem lehet megcsinálni, hagyjuk inkább” problémákkal?

NYZS: Persze. Mind gamesdesign, mind technológiai oldalról voltak ilyen döntések. A konzolok grafikai lehetőségei elértek, a memória limitált, és egy nagy látóávolságok kinaló és sok egységet megjelenítő játéknál ez bizony komoly trükközést igényel. Ugyanez igaz a gamesdesignra is, hiszen irányítandó kell tudni mindent a kontrolleler, 640x480-as felbontásban kell gondolkodnod, és mint mondtam, mások a konzoljátékosok elvárásai. De nem mondanám azt, hogy sokat változtaltunk az eredeti terveken, inkább úgy fogalmaznék, hogy nyomban teljesen áttervezük a játékat, amint kiérül, hogy konzolokra készűl. Utólag is sokat dolgoztunk és finomítottunk mindenben, az elejétől egészen mostanáig.

576: Hány ember dolgozik jelenleg a játékon?

NYZS: Jelenleg több mint 40 ember és ezen felül még külsősök is.

576: Szerinted mik a *Midway* legfőbb erősségei? Miért fogja volkai azt mondani, hogy „óké, nekem KELL ez a játék”?

NYZS: Látványos a grafika és hatalmas szabadságot nyújt a játékrendszer. A hajóktól és tengeralattjáróktól a repülőig számtalan járművet próbálhatsz ki. Ráadásul az akció mellett lassan kibontakozik egy taktikai/stratégiai jelleg is, ami nagyon egyedi bukét ad a *Midway*-nek.

576: Végül a kötelező kérdés: a *Battlestations: Midway* után számlíthatunk e tőletek újabb konzolos játékok? Következő generációs tervek, esetleg? :-)

NYZS: Hozgme. Elköteleztük magunkat a konzolos játékok mellett. Vannak konkrét terveink is, már többek is pusztá terveknel, de tudod, a kötelező kérdésre a kötelező válasz: „erről még nem beszélhetek”. :-)

576: Kész az interjú, és sok sikert a játék befejezéséhez!

NYZS: Köszí, hogy figyeltet ránt!



MI ÚJSÁG AZ ARCADE FRONTON?

Imeli egy első negyedévi, pénzügyi évek vége, amikor is az arcade világ lett nagy rendezvény, az európai ATEI és a japán AOU kapcsán le lehet vonni a konzekvenciákat, el lehet mérlegelni a jövőt és jótárból lehet kijelölni a világ játékműhelyét. Itt Ben James Hutchinson Crashlander comic stripje új kockázat próbatételében a jövőt – lemezt, szaruk, és idő, feketehűtés emberek általak egy sír körül, amolyan érméket dobának – az utolsó stripen pedig a fejta: The Arcades, élt 1972 – 2005.

És a helyzet nem csak Londonban vagy Tokióban rossz, tavaly őszre a pesti GameExpo is a felület elvált, a netelt osztók és az elektronikus pókerasztalok bemutatásával degradálódtak, ahol az érdemi arányok felhatalozott egy valószínűleg véletlen idejűként Battle Gear 4 autoverny (Namco) és egy 20 játékot tartalmazó múlt kiegészítő – az utóbbiak pedig egyáltalán a Defender klón volt használatos valamine.

(Személyes szemlét a magyar játékszámelméletet tesztelt F-Zero AX-et hozta és Out-Run SP-1, mert a Sega Rally bár tökéletes, de kicsit már megkopott, és az érzékelési hibák játékokat tartalmazó ócska szivert kabintokba vezetett a dobálás a szösszetem. És a barátság sem. Sőt, azok további barátság se.)

AOU 2005

Az ez évi Operator's Union a kártyás és az online játékok jegyében telt el – amely jelenleg jogvitálató módori miniatúrák alapjánól nézve „Japan only”, csak ott van meg az a fizetések, érdeklődés kereslet a kártyás játékok iránti és van elgáspolás és elérhető infrastruktúra a játékműhely online összeköttetés. Amerikából hírtájk az előbbi, (főleg K&E) Európában pedig mindkettő.

SEGA/SAMMY

Bár a Sammy nagy részben tulajdonosa a Sega-1, minden éven külön szekciónak állítják ki játékokat. A Sammy most is a vereségek közötti hozta el – a Rumble Fists 2 és a NeoGeo Battle Coliseum játszható formában kerültek kiállításra. Ez az utóbbi bár ne-



új, már a F355 és az F-Zero AX is képes volt VMU- és GameCuba memóriakártyákra fogadni és az otthoni Dreamcastot vagy GameCuba-ból játékműhelyet cserélni, valamint az utóbbiak egyedi járművekkel tartalmazó License Cardok is voltak elérhetőek. Bár a Namco 3.000 kész, de nem került szilveszterre a Namco 2 board sem – a ROM-ok megoldással kezelnek kicsit szűkösebb volt, így a GD-ROM kiegészítővel a fejta-kezelés (Szelvény az RZonda és a Moby Blood, Az Castles a Crew és az Ecole persegő). Hírhírelten kis harverer ez a board, hívás az ez-ermő Chhiro vagy a Triforce, a Sega programozói csodákra képesek saját gyermekükkel!

KONAMI

A Konami ebben az évben csak kevés újdonsággal rukolt elő. A legutóbb kiállított gép már látható volt korábban is, ezekkel az újdonsággal főleg az online lehetőséget bevezetés se jelentette. A Mahjong Fight Club 4 Online (az az érmékkapcsolás E-Amusement kabinban a Mahjonggus egyáltalán 14 pontba lenne szűköse), a kártyás Wrestle Arena Battle Climax 2, a kájon nemzetségek utánzók Monster Gate II nevű, a BiShi Bar-



is Champ Online miniatúrák kellek és kártyák – amiket csak nem láthatunk majd európai játékműhelyben (mintegy) a Westend (játékműhelyben most négy Sega SpikeOnline gép, ezek vajon lenyeg a hálóra vannak költ, vagy csak reklámokként szolgál a divatos hálóra).

Újdonság volt viszont a Dance B6.4: Funky Radio Station és a Toy's March, már annyiregben a bemanó gépekkel újdonságként lehet megközelíteni. Mindkét játék számít az online tenázió a szokásos egyszerű irányítással (sőt, a Dance B6.4-ben három csúszka a lehetséges irányok száma, bár, közép és jobb – bonyolítás viszont a bomb szubsystem, ami nullázó a szomszéd, bár, bizonyos helyzetek mellett bármelyik irányon rojta föl a játékok), ami oly sok embert vonzott már ezekhez a gépekhez, és nem csak a harizere rétegekkel.

TAITO

A Taito jelentősebb a Type-X boardról szűk. A TX egy olcsó, PC alapú board, és mint ilyen, jóval reményteljes kecskegát – az olcsó kivételzés és az olcsó fejlesztés: PC programozó minden korb... korb, egyetlen találni már (érdekes lenne utánaolmány, hogy miért nem érdeklődtek a fiatal programozók a nem-PC platformokra). Az 868 CSQ sirom-



vagy, ezzel szemben az ARM RISC programozása például felmérté őrzt. Pérl jellemző: WinXP, 2.5 GHz Celeron P4, Intel 865G chipset, DDR264 MMIO memória, ATI Radeon video alrendszer (9200SE-ki 8000X-tig bármé). Amíg a Taito erre a platformra tervezte: Half-Life 2 Arcade II, Gigawatt Generations, Chaos Breaker. Amíg pedig kín volt: Usagi Online és Harukan Professional Baseball – mindkettő a Type-X kájon képzelt Neer TP kabinban. A kabinok felújítását a netkapcsolat és az érmékkapcsolás, hasonlóan a Konami E-Amusement kabinjához.



Gigawatt Generations

A nagygyűjtő a Battle Gear 4 – nagyfelbontású non-interaktív monitorralak és 5.1 hangrendszerrel megazertel Type-X kabinban. A Taito sikeresen tartja a kapcsolatot a japón fejlesztéssel: olyan nevetek voltak a hardverre megöt, mint az Arc System Works, a Success, az Arlio, a Cave vagy a hiras-neves Treasure. És, hogy a TX ne csak Japónban boldogkasson: az amerikai Row-Trail stúdió dolgozik a Fast and Furious (amíg a híres-teretk itthon, FK félkál vagy mi a szar?) és a Target: Terror játékokat. Az F&F jól behatolt az EA nagyiskolai Need for Speed: Underground játékok alapján,

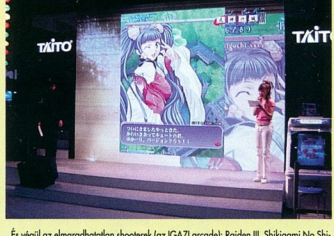
Battle Gear 4



a Target: Terror pedig a szokásos amerikai „most majd jól elhárítjuk a terroristákat” lé-máni próbál újdonságként tűnő bőn behatás. Előre látható, mi lesz új, hiszen ezeknek 16 reklámjelentése az, hogy 1 érmével a levet majd rojka kájon játszhat (két helyreger), csak akkor nehetekbe lesz – főleg a (kor) kereskedelmi szűköseket ismerve így: majd úgy állítják be a magyar operatorkat, hogy két érmét kérjen két játékoshoz – egy olyan országban, ahol a bunda csomag játékok kiviszik a boltok és külön árulják, minden elképzeltéssel).

Ja, igen: Akuma: A House of the Dead káppintás (szombit helyett szellemek) még külön mondatot sem érdemelne, ha nem ebben lehetnének tenni a 21. század megjelenésének első számpyrbátáztatásainak: a szellemek ugyanis holografikusan kerülnek megjelenítésre, és a monitorok (ami nyilván elvárások) a lényegtelenségek működési elve miatt káppé megmozognak a játékos felé. Az arcade 15 vasárnapé mindig is az otthon nem elérhető immenzív irányítás a fényes val – főnyeg vándorokának megjaitékműhely, ha lenne valami igazán jó dolog, ami a szűköseket nem reprodukálhatók, és az most nagyon azok néz ki

Shikigami No Shiro III



És végül az elmaradhatatlan shooterek (az GAZI arcade): Raiden II, Shikigami No Shiro III (a SN&S PCS demója elérhető és kipróbálható) és a Hamuro, az utóbbi a Skonek fejlesztésében.

NAMCO

A Pac-Man báció új arányozást foglyok talált, ezáltal a Nintendoban: az álmókájk és hegyesek játékból a NES az megszámoltan szellemi Marzi Kájon játékok – Mario Kart Arcade GP Rev. Nemléhetőség ezen kiadás online részét jóval kihasználható kájon, mint a GameCuba-on Double Dash: bár leveznek kidfá, de a DD káppé kezelni a GameCuba-

現代ネオジオキャラによる
新作対戦格闘!!
NEO GEO
BATTLE COLISEUM

vében inkább az SNK IP-re utal, rendszerében a King of Fighters-höz áll közelébb (külön gombok a különböző erősségi káppindozások) – a tavaszi ígért fejlesztések csak Japónban, éppen 34, a NeoGeo-III (amely káppindozható és játszható). A Rumble Fists 2 grafikailag nem változott képtől az előző részhez képest, a játékműhelyek legújosa az alaprendszer érintette (boot vide, hál, testájk szarintit szeltek). Meglepő volt a Network Horse Race – bár nem igazán lehet elődíteni, ebben a hálózati vagy a téma szarintit újdonságként (nem egyk sem az).

Bár a játékok azonban a kártyás játékok a Romance of the Three Kingdoms sem kerültek el sorát és Sangokushi Taisen címen kártyás játékműhelyeket kap. Ez azonban



sem a szokásos képpernyő tartó: a kártyák a kézben vannak, melyeket a gép szarintja olvas le, és annak adókat alapján mozgásról a szarintéket a játékműhelyben. A kártyák kivételzés órmogóiban is művészi, különböző magok művészek készítették az if-lustásokkal, így kézzelvezető gyémántokkal is helyettesítik.

A Sega három Chhiro boardos játéka isgért: a Sega Network Mahjong MJ2-4, a korábban említett Sangokushi Taisen, és a Sega Golf Club Network Pro Touring. Ezeknek kölönöznek ki a sábel termék sportprográmként öröme és a hálózati támogatást kapozat World Club Champion Football European Club 2004-2005, sportol, abaz arányt és Holland Klubkapcsolat. Mindegyik gépvezetővel K kártyák, melyekre a játékok befelvezési a gép lementő a játékos beállítást, csapattal, gyémánttal. Az a kártyák ötlet nem teljesen

KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL



Shikigami no Shiro III
 Broadband Adapter, LAN jatkó - illetleg internetre is a PC-s Warp wrapper segítségével a LAN XBCconnect.
 A Nintendo soha egy hajzástól nem lett kérésbe eszt, hogy a rajongók BBA-hoz jussanak, nem is lett Burnout 3 GC-re (és az sem íszta, hogy képzelt a Nintendo a Revolution Wi-Fi képezzel - magam előtt látom a kis Janszaki, aki Mario Koro's szerezte játékos és a Wii kapcsolathoz kövél a WPA-PSK kulcsot és az SSID broadcast az op-jó routert, vagy a RADIUS szervert indítja parancsorból Linux alatt).
 Más: The Idol Master címmel szatírcsko-befutott szim. Ennyi.

AMI
 A kisebb-középpályás AMI emelkedett csak ki a Cave Ibara shooterrel. Az Ibara az abszolút gyönyörűség maga, bármelyik arcváncsólóknak a látható, ha lenne elég nagy felbontásban. Bár a Cave továbbra sem hízta ki az illusztrátor nevét, Tomoyuki Kotani biztos befutónak látszik a MushiMania.com-val való kapcsolatától, mint szerzője. Szinte AMI a Spectral vs. Generation - versenyek cím a régió divatos egyik híres korszak és másik ellenfajból.

ATEI '05
 A Kikazo.com szerény "Another nail in the coffin of the arcade industry" címmel (Újabb szeg a játékművészet koporsójába) hozza ATEI beszámolóját, amelyről nehéz eldönteni, hogy véresen komolyan akar-e igaz lenni, vagy inkább poltronozni, az EDGE pedig az abszolút gyönyörűségű látni boofitáló-ekre pozíciókat. Nézni minden létezőt az valami újdonság, ami épp lehetne az a valami is, ami visszahozza az árkokok régi fényét (most például a Taito holografikus pistolyos akciójátka, tavaly a nagy online illet, stb.), de az emberek valahogy továbbra is csak az otthoni szórakozásra szavaznak.

Az Earls Court épületében bár több szeg jelent meg az jelen is, de ezek közül csak pár az, ami érdemben foglalkozik az arca jánál készíttel. A csomak között a Sega székkel - amilyen gyengék mostanság a konzol részlegnek, olyan elterjednek látszik az arcade jelenlétek. Az Outrun SP Európában III debütált, négy, egymáshoz kapcsolódó Special Tours kabinokkal. Az SP 15 új pályát, tíz új utalt, újabb játékmódokat, az 1980-s éredek által és internetes high score listát látni, nyitva az adó mellett a Sumo Digital-hoz is lehet majd imedézni az SP Xbox-os átírtól. Sajnos a sörölés ezeket a kabinokat sem kerülte el: a szokásos szép képi CRT-k helyett hátró projektoros kijelzők kaptak.

Belföld még a Sega kabinjai a Ghost Quad (jelenleg a K-káry), az Initial 3D (a legendás Ozzyt kabinjével) és a Virtua Striker 4 is. Európában a Sega vissza a Sammy partitól, beleértve az Atomiswave boardot - a Sammy ragaszkodása a Dreamcast-szerű, de az eredeti Naominal gyengébb hardverhez érthetetlen, hacsak nem pénzügyi megfontolások állnak a háttérben. 2005-ben a King of Fighters: NeoWave és az Extreme Hunting kerültek ki Sammy hoga alatt. A Konami átírta a Dancing Stage Európa 2 utad, a European Dancing Stage Fusion és a rajta káncoló lányok fogadták a látogatókat.



Mario Kart Arcade GP

Hihetetlen, hogy ezek a gépek milyen sikeresek lettek Európa szerte: itthon is mindig foglaltak és gyakran nézőközönségük is akad. A Namco a Tekken 5-lel jött - egy időben a konzolos megjelenéssel (ami egyáltalán nem jó ömen), a Taito pedig az új Zoids-t prezentálta (Zoids: Zoids Infinity).

A Ripper részleg sztereotípiák szögét némi elgátlással - végre előben is bemutatották Gary Stern The Sopranos Ripperet, bár még nem teljesen kész állapotban. A Kikazo.com/tegyelődés Rippertől már olvasható a Pinballnews.com teljes tesztes - röviden nagyon meg vannak vele elégedve, bár kicsit kooztusnak találják, melyre kil sok, egyáltalán jó és új ötlet került felhasználásra. Az angol kiadásban benne van a Sega és a Williams UK All-Skill rendszerre is egy külön gombból vezérelhető kis pókka a karok között, hogy a golyó ne tudjon egyenesen leszni a drainbe: az e nélkül a Ripperet nyervegőknek minősülnek Angliában).

Érdekes, mintha Ripper vonalon nem lenne annyira lemaradva az országunk - gyakran találkozom a Medieval Madness Ripper alapvetéssel és a 2004-es Elvis is felbukkant már. Furcsa, mindenesetre.

Az Empire és a Recreations Presses elhozták elektronikus "arcade" Ripperjüket, a Pro Pinballt, amik sokat szarint az egyik legjobban sikerült Ripperművelő. Bár a TV képernyőn futó golyó SCCHA nem adja vissza a görög mechanikus film hangulatát: a kelleget egyébként leltergani kívánó operátorok (sajnos) látnak fantáziát ezekben a gépekben.



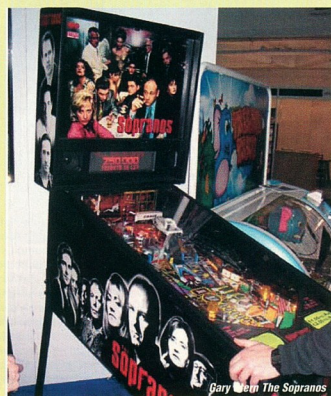
Ibara



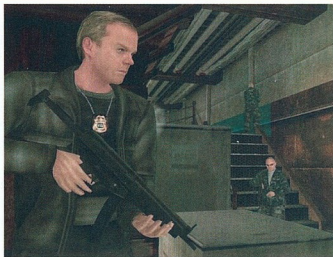
Az Earls Court épülete



Outrun SP



24 (SONY CAMBRIDGE) (PS2)



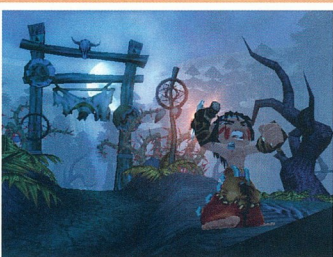
A végére egy igazi csemege maradt: a 24 előzetes korongja nem tartalmaz fényleges játékok – nem meglepő, tekintve, hogy a project bejelentésének világóján érkezett, lelakatból és szűgesdróttal betekert csomagban. A lamenzen a show fészeregőként funkcionáló Kiefer Sutherland vezette rövid kis ízelítő, néhány arwork, egy kucsa screenshot valamint a zsurnalizátorok szíri sajtómosszlag foglalt helyet. A rövid de velős preview alapján a házakban is sugárzott (gáz, anyagi okok miatt sajnos csak az első évad, de a második szezon pár nappal ezelőtt végre berobogott a boltokba, a magyar szinkron hányva miatt egész baráti áron) sorozat első és minden bizonnyal nem az utolsó adaptációja a konzolom már két alkalommal is bizonyított, „The Getaway”-re emlékeztet. A Sony műtér és remek szakemberekkel bíró Cambridge-i divíziója által fejlesztett produktumban a játékos Jack Bauer, a CTU ügynökének börtöne bújhát. Az ígéretek szerint a game a remek szopponperához méltó formájában és minden másocarcében szárazkötői történettel, intenzív akcióval és a lehető legautentikusabb környezettel érkezik. Utóbbi a jelek szerint megvalósul, az alkotók centiméterre pontosan, már-már túlzott pontossággal öntötték digitális formába az ismerős lokációkat, kezdve a csoport főtámaszoként szolgáló sejtelmében fényben úszó irodájával, a több alkalommal is felüln kikötő ridég és barátságatlan atmoszférájával egészen a város végelein aszfaltkijáig. A karakterek mintájul az eredeti színészek szolgáltak, így ezen szempontból is tökéletes végeredményre számíthatunk: az összehatás azonban nem valami fényes. A PS2 exkluzívításból kifolyólag hogy némi kívánnivalót maga után a grafikus motor által kipréselt összkép, de a mozgóképben csodálatosan tündököl speciális, löbbékipertényős vágás és az egyéb effektusok még megmennek a közölg, nem beszélve a még felledezésre váro fényleges játékménetről. Láttunk már példát remek áttületesre – Rick Dick úr és Buffy kisasszony kalandját egész jól sülték el – , így megvon az esély rá, hogy a 24 is sikerrel veszi az akadályt: valamikor az év végén teszközöből is ellenőrizhetjük a végeredményt.

GOD OF WAR (SCEE) (PS2)



Az E3 legígértesebb produktumának megválasztott PS2 exkluzív Sony termék előzetes verziója a megszokottól eltérően két korongon érkezett, így már első látásra kivívta magának a tesztér érdeklődését, később pedig az elismerését. A **God of War**nak sikerült az, ami Perzsia hercegének nem: a legapóbb hiba nélkül egyesítél a Devil May Cry akciós, megguhatalan és pokolban stílusos küzdelmével a Prince of Persia könyved hűségével, remek pályáival. Már a rövid, ám hangulatos pre-renderelt intro alapján is megadja a későbbiek során verhetetlen hangulatot. Kratos, a görög harcos a játékműtérben egyik legkarizmatikusabb anihitörész: az ótok sújtotta mészáros nem válogat az áldozatai közül, kardjére hány gyermeket, nő, férfi egyaránt, így nem csoda, ha kalandját az énygykősségét „követő” fűshabckek formájában éljük át. Nem okármilyen túra ez: az ókori görög mitológia nyújtotta határtalan lehetőségek emberközi, mégis misztikummal telit atmoszférát teremtek, készenhözben a gyomorba vágónál új ésszerakot, minden egyes pontjával büntetés helyszíneknek, az ellenfelek garmadájának (minotauruszok, hidrak, 5 képmeryő nagyságú titánok, szónvázharcosok), a brutális boss-fightoknak – az első akadályt egy gigászi tengeri kígyó képviseli – és az elmaradhatatlan, vörös gömbökre épülő upgrade rendszernek. Az istenek kegyeit kereső harcos számos speciális képességre is szert tehet (kővé változtatás, Zeusz oltva villámása) a harc így egyetlen pillanatra sem válik monotonná, különösen a Shenmue-ből és legutóbb a RE4-ből ismerős akciógombos rendszerrel. Grafikaiig is a maximumot nyújtja a drága: kifogástalan animációk, látványos effektenger (maradandó élmény Arész feltűnése, lévén a morcos lény 80-90 méter magas, a labódnál pedig az egész mediterrán térség katonái hadereje csapól), veres és erotikus jelenetek tömkelege, mindentajta képréssítési probléma és bug nélkül. A külföldi zsurnalizta kollekták magas érdeklődésére bizon állíthatom, hogy az SCEA alkotása bátran pályázzhat az „év játéka” címre, úgyhogy tessék NAGYON figyelni a küszöbön álló európai megjelenésre, atalon a horizonton!

BRAVE (SCEE) (PS2)



A múlt hónapban alaposabban göröcszö a vet Legend of Kay nyomdokain halad a Sony e havi második alanya, a tervek szerint egyelőre csak és kizárólag az óreg kontinenset megcélzó **Brave**. Klasszikus platformjáték, az előzetes információk alapján a tőmögéb kiemelkedő innováció vagy bámineni egyedi elem nélkül, amire alaposan ráccólt a már 100%-osan funkcionális build (tesztverzió). Brave, a fiatal indiai sámánharcosra valószínűleg rögos újít kiséthetők végig, a kaland pedig már az első percekben mindenkit odaszegze a TV képernyők elé. Az indiai mitológia oltó világ és a varázslatos erdei környezet számtalan fellelvezésváltozó kecskége. A folyóban egy lárdászóval halászni lehet, egy fűtógát látvára megvon a méhek elleni védekezés, kőkövetet talpra a pirónan hajtomkó állható ki, látványosokat keresve pedig új állatok behaték fel. Nagy szerepe van a fűtőnek és faundának a növények spirituális energiáját lehasználó olivázóhatók a mítikus erők, melyek többé-kevésbé szolgálnak. Egyrészt bizonyos pontokra állva fehéskötő a kapcsolat a szellemvilággal, más, később még az előlelmények is. Belső nézetbe válva és a kizsármélettel befogva a hangutánzás enyvével Brave magához hívhatja a legzárban tartózkodó állatot, aki valamilyen ritkasághelyre tér fel. A hab a történi a transzmozgatók lehetőségére: az élővibe megváltoztató olitorakon kántálva a már megismert szellemek börtöne bájja annak minden enyvével és kizsármélettel való hűsünk, így könnyen leverhető akár egy nagyobb seregnyit élelheti is. A LOK kutatója a lineárisat és a szük szintek voltak, a Brave sikeresen túlép ezen a problémán. Hatalmas erők, kanyronk és folyók, holdfényes éjszaka, naposított fűtás, remek pályaszerkesztés. Bár PS2-n Dunát lehetne rekesztani az évek során kiadott platformjátékok áradatával, a több órák nyújtási folyamat után azt kell, hogy mondjam: a Brave figyelmenre méltó alkotás, az alapok megvannak egy kiemelkedő programhoz, remélhetőleg a teljes verzió tartogat újmi kívánhat, ami több szárazozást nyújt majd egy egyedülálló kalandnál.

Az elmúlt pár hónapban próbáltam kipihenni a karácsony körüli videojáték abúzust, vagyis hogy túl sok játék jött ki minden platformra, és a kapkodás miatt végül nem maradt idő egyikre sem igazán. A tél végi pangás tökéletes időszak lett volna a pótlásra, de ekkor kijött az RPG mániám, és nekállam az anno kihagyott Chrono Triggernek és Seiken Denetsu 3-nak, hogy aztán egyiket se fejezzem be az Angliából befuót főlás Final Fantasy VII miatt.

A Seiken Denetsu 3 a sorozat talán legsikerültebb darabja, a SquareSoft késői SNES gyöngyszeme, és mint ilyen, a lehető leginkább létezeti a 16 bites hardver határait – kézzel rajzolt világ, hatalmas spirite-ok, Mode 7, minden gyönyörű benne. No. Kár, hogy ezen a gépen nem ért meg angol nyelvű kiadást (soha nem értem ezt: ezekre a játékokra mindig is volt kereslet, ezek nem valami abszurd hentai címek, melyek földrajzilag jól behatárolható te-

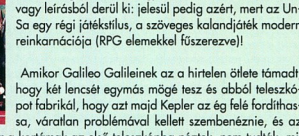
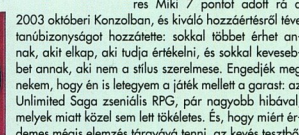
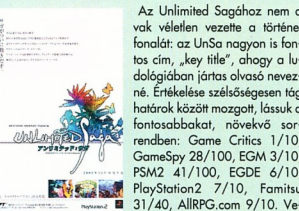


rületen értékesíthetőek csak), de szerencsére a SNES romhoz volt nem-hivatalos angol patch, meghozza a teljes fordítást tartalmazó. Az ezt és hasonló áldásokat készítő emberek mindig visszaadják az elvezéni érzett hitemet az internetben és a globális közösségekben; azt, melyet pár videojáték-forum közössége napi rendszerességgel kezd ki újra és újra.

[A másik kedvenc emberitpusom: aki a gamefaqs-ra ír. Nem ritkák az 1MB-os végigjátások sem, ami, lévén sima .txt formátumúak, az az 1 leütés 1 bájt, 1 millió leütést jelent – ebből az átlagban 7500 leütésen oldalból 134 darabot tenne ki, képek nélkül. Ingyen és bármint, a játék teljes felderítésére vagy a titkok megkeresésére időt és fáradságot nem kímélve, csak hogy másoknak könnyebb legyen az életük. Respect.]

A Final Fantasy VII szépen haladt (Cosmo Canyon), amikor is a hó végi fizetés után pár nappal benéztem kedvenc kis videojáték boltomba a Margit hid környékén. Ez soha nem szott jót jelenteni, ahogyan most sem tette – a diszobozos Unlimited Saga a tatyában landolt, a pénz pedig a kasszában. A diszoboz ezen játék esetében nem megkülönböztető attribútum mondjuk a sima műanyag tokos kiadáshoz képest, lévén ilyen nem került forgalomba: az Unlimited Saga csak diszobozos kiadásban került a polcokra, kicsit előre jelezve azt, hogy tartalmazva sem a divatos igényeknek megfelelő élményt kíván nyújtani. (Le kell szoknom arról, hogy a csomagolásnak önoman túlmutató jelentőségét kiadójának. Irigylem azokat, akiknek a Platinum kiadás megszerzése ugyanolyan élményt jelent, mint az eredeti sorozatú kiadás – én hajlamos vagyok ez utóbbit favorizálni. Fracionális vonás.)

A divatos játékelmény pedig – nos, amiben lehet lőni, amiben lehet félni, amiben van szex, autó, lehetőleg gyorsulásos, meg van a gore. A GameSpot bármelyik linkje, bármelyik hype bármelyik folytatására.



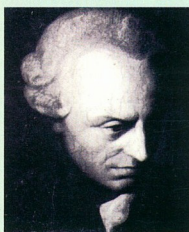
Az Unlimited Sagához nem a vak véletlen vezette a történet fonalt: az UnSo nagyon is fontos cím, „key title”, ahogy a ludológiban [jártas olvasó nevezze]. Értékelése szélsőségesen tág határokat között mozoghat, lássuk a fontosabbakat, növekvő sorrendben: Game Critics 1/10, GameSpy 28/100, EGM 3/10, PSM2 41/100, ESDM 6/10, PlayStation2 7/10, Famitsu 31/40, ALLRPG.com 9/10. Veres Miklós pontot adott rá: 2003 októberi Konzolban, és kiváló hozzátételtől léve tanúbizonyságot hozhatott: sokkal többet érhet annak, aki ellap, aki tudatértékeli, és sokkal kevesebb annak, aki nem a stílus szerelmese. Engedjék meg nekem, hogy én is lelegyem a játék mellett a garast: az Unlimited Saga zseniális RPG, pár nagyobb hibával, melyek miatt közel sem lett ideális. És, hogy miért? – de mesés mégis elemzés tárgyává tenni, az kevés tesztből vagy leírásból derül ki: jelesül pedig azért, mert az UnSo egy régi játéksitus, a szöveges kalandjáték modern reinkarnációja (RPG elemekkel fűszerezve)

Amikor Galileo Galileinek az a hirtelen ötlete támadt, hogy két lencsét egymás mögé tesz és abból teleszkópot fabrikál, hogy azt majd Kepler az első felordítható, váratlan problémával kellett szembenéznie, és az is kellene „látniuk” – és nem feltétlenül fogadták el a készítőik magyarázatait, miszerint a ben-



ne látható „valamik” nagyon messzi tárgyak, az abszurdum égitestek nagyított képei. Még ha az optika törvényei szerint ez így is lenne, a hétköznapi tapasztalat egyáltalán nem támasztja alá azt, hogy valaki a föld felszínét közvetlenül bámulhassa. Ma már minden gyermek számára egyértelmű, hogy mit lát a távcsőben – és az az jelenség, ami a tudományvilágba elmélettelkel való terheltség hívó. Az elméleti terheltség nem szükségyszerűen tudományos elméletek utal – ugyanez a jelenség, amikor a hétköznapi polgár tudja, hogy a TV képernyőjén megjelenő adás közvetíthet a Föld másik felén zajló eseményt vagy ahogyan a mobiltelefon is te-

lefonná vált egy évtized alatt, holott nincs is zsinórrja. Ebben az elméletben a legérdekesebb mégis az, hogy rávilágít, mennyire nincs objektum szubjektum nélkül – egészen pontosan: az objektív megismerés mindig a szubjektív keresztül vezet, és csak annyira lehetséges, amennyire ez utóbbi lehetővé teszi.



Ha Kant és Hume még élnek, imádnák a modern tudományvilágzófát. És hogy a filozófia mennyire nem szoraz, életét elrugaszkodott tudomány, azt mi sem bizonyítja jobban, hogy az elméleti terheltség, mint olyan, felfedezhető a videojátékok értékelésében is, mi több, az értékelés magyát adja.

Egy nyomlatott újság teszti mindig is önmagán túlmutatóan konstitutív az értékelés vonatkozásában – a leirt pontszám, a vélemény megmarad és hosszú időn keresztül fejt ki hatását. Lehet rá hivatkozni, visszakeresni vagy felemlíteni – a személyes tapasztalat azt mutatja, hogy sokkal nagyobb befolyással bír, mint az online sajtó értékelései. A gamespot.com bármelyik nyomlatott lapot felülüljölva olvasgatni, ám soha senki nem tulajdonított különösebb jelentőséget a maximális közeli pontszámoknak (ott vannak, aztán kész), míg a mértékadó lapok Halo 10-ese vagy az 576 Konzol Resident Evil 4 kritikája („Nem igazán voltam játékos”) sokakban sokáig nyomokat hagy. Fülánjaja valament az, ahogy egy beszélgetésben az egyik testzőlő a másik értékelését „az értékelésként” kezelte, holott az, hogy nem hozza került az anyag, csupán a főszerkesztő kedélyállapotán és pár kisebb véletlen körülmény összejátásán múlt. Ez a tartósság és elfogadottság vezet az újraterheltség problémájához is: mi legyen azokkal a játékokkal, amelyek utólag jobbnak tűnnek a régi maximális pontszámokat elérték? Ahogy egy, a gondokat melyen átöröz fórumok megjegyezte: a Half-Life 2 után a 10-es skála helyett vezessünk be 12-es, azoknak a játékoknak, melyek még a HL2-nél is jobbabbak lesznek.

Ugyanez a probléma merült fel Martin 576-os Metal Gear Solid 3 teszti kapcsán is: „[...] Az MGS2 9 pontja az akkori piacon, az akkori játékelhazatalnak szolt elsősorban, de ha fizta fejjel és fizta szívvel megnéztük, mit nyújt az MGS2 az MGS 99%-os értékeléséhez képest, egyértelmű, hogy csak nyolc pontot ér”. Vagy az EDGE-nél a Gran Turismo also részének maximális pontszámával. Ez utóbbit a szerkesztő így kommentálta: „[...] Ne hasonlítsd a Gran Turismo-t [az első részt] a modern autós játékokhoz, inkább arra figyelj, hogyan hatott a stílusra a kilencvenes évek közepén. Az akkoriban sikeres Racer Raceben négy pályát volt és alig valami tuning lehetőségek... a Gran Turismo-ban egyedül több autót szerepelt, mint az akkori autósverseny játékokban összesen”.

Sokszor hallani, hogy a játékteszt mindig szubjektív, mert az értékelésben a szerző a saját véleményét kéri. Ez azonban így nem teljesen igaz, a szubjektívitás ennél ugyanis sokkal mélyebb: az értékelés nemcsak hogy saját vélemény, de olyan vélemény is egyben, amelyet hatalmas mértékben befolyásol a környezet és a kor. Még pontosabban: a környezetből és a korból az elvárásokkal a videojáték, *mint olyan* iránt. A tételek tehát a következők: az értékelés az elvárásokkal való összevetés, az elvárásokkal pedig a korzok hozta magával. Amikor a Halo 2-t és a Need for Speed Underground 21-magsora értékeljük és több millió fogly el belőlük az első hónapokban, az nem annyira annak szól, hogy milyen jó játékok is az, hanem annak, hogy mennyire jól tudja a Bungie, a Microsoft vagy az Electronic Arts azt, az mi is kár a nép. Csillag 3D grafika, életszerű mesterséges intelligencia, figyelmet és az utókort – egyeztető kezelhetőséggel és ne túlságosan beleyonnyalódás történettel. Agykerék és szobát – egyszerű a jelen sorok szerzőjét felte: szívesen jászolt az éjszakai autóversenyyel és, ha nem is a Halo 2-vel, de egy másik hasonló FPS játékkal.)

Ez egy jó értelemben vett divat, korszerűen, melyek a videojáték újságírás öröklő köre gerjeszt: az írók nem azt gondolja, hogy a játékok ezekkel foglalkoznak szívesen, ezért ezt finanszírozzák, ez teszi ciklumpo, miközben a játékokok ez látva azt hiszik, hogy az jó, ezért ezzel foglalkoznak. Előre régóta látható volt az, hogy csak a pénz, illetve annak hiánya lesz képes egyedül megöríteni azt a kárt, és nem is a játékok, hanem a készítőik oldalán: a Nintendo – véleményem szerint – kezdte belátni, hogy nem bírja a versenyt a két nagy örökösrel, ezért kockázatos vállalkozásba kezd. Szembefordítva az elvárásokkal, remélve, hogy tényleg csak mesterségesen gerjesztett fogyasztói szokásokról van szó, és hogy ezekkel elérni azokat, akik még nem internalizálták a videojáték világnak topozást. Zookeeper és NintendoDS – előrel-

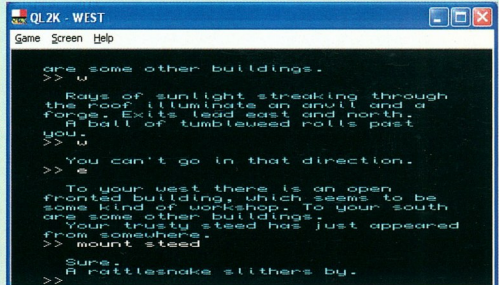
Mind ezek miatt kell minden 2D játékról szöveket írni úgy kezdeni, hogy az csak rétegték (GBA kivétel persze, de az meg réteggép), és kell minden retro kollekció leírásába bevenni,

hogy grafikat nem értékelünk, csak az emuláció minőségét. Pedig ezek a játékok ugyanolyan jók, mint régen, és nem is az idő repült el fölötük, csak a játékok szalltak át egy másik szelvényre.

Az Unlimited Saga – hogy e kisebb kitérő után visszatérjünk eredeti témánkhoz – két szelvény között egzisztál valahol: modern konzolon, nagyfelbontással és divatos, több lehetséges befejezéssel, de mindent olyan archaikus játékmotterre építve, mely mellett a matuzsálem Final Fantasy I vagy az első Dragon Quest is üdének és fiatalosnak hat. Ez bizony még a BSD-Rogue és a 8 bites személyi számítógépek szöveges kalandjátékai, a C64-es Lone Survivor vagy a TSR80-as The Time Machine, a zsenális Brian Howarth-tól. Az UnSa rávilágít arra (sőt, néha azt gyantilom, fő célja ez), hogy szinte minden játék kapcsán elvárosági rabjai vannak, és megmutatja: lehet máshogyan is játékok készíteni, mentesen a konvencióktól, a kapcsolko-

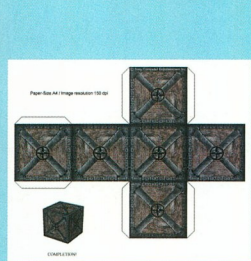


LiJe Bailey, you are Earth's greatest living detective. Once again you have been summoned to an alien world to investigate a murder. This time you have come to the planet Aurora, and the victim is a friend of yours. Dr. Han Fastolfe is dead. That is all you know. Your investigation is unofficial, and being an Earthman, you may find people less than cooperative. Some may even attempt to halt your investigation prematurely - one way or another. You have been brought from the spacecraft to Dr. Fastolfe's estate by an airfoil, which dropped you off and drove away. Good luck. (Type help if you need instructions.)
You are in a living room. The floor is a smooth checkerboard of several shades of brown. A door to the north leads outside. Hallways lead off to the east and west. A trimesional view is here.



tól, a power-upoktól, az életerőcsíktól vagy az Active Time Battle rendszertől. Az Unlimited Saga az igazi indie: független és rögös, szép, de nem művi. „Everything you never wanted in an RPG” – így hozza a GameSpot publicistája (mind, ami soha nem akartál egy RPG játékból), egyértelművé téve azt, hogy miért jár az ötven arany csillag manapság: a Square-nek pedig látia kellett mindent előre, hisz a hatalmas rajongótábor instant visszajelzésekké jutatta a kiadót játékok kapcsán, de hogy mégis be mert javítani az elkészítésbe és a kiadásba – ebben a formában: *bravo!*

Az Unlimited Saga soros lebegjen azok lelki szemei előtt, akik játékok értékelnek, és akik az értékeléseket értékelik, akár úgy, hogy az alapján vásárolnak, akár úgy, hogy dühös levelekben adnak hangot elégedetlenségüknek kedvenc játékok alulértékelés kapcsán. A ludonások vállve dolgoznak azért, hogy egységés és jól megfogható kritériumrendszerrel állítsanak a videojátékokkal szemben, de a legjobbi, amire jutottak, az az volt, hogy megállítsák: nem nagyon fog ez menni. Az egyetlen dolog, ami bevált, az a tapasztalat volt: hitelesebben értékel az, aki sokat látott már, mint az, aki elele első játéktárló próbálva bebizonyítani, hogy abban maga a forradalom állhat tetten. És ha ezen túl vagyunk, nem maradt más hátra, mint kellemes estét és kellemes értékelést kívánni.



**BIG IN JAPAN...
...HELYETT...
ANTARU IN JAPAN
KAPSZULASZÁLLÓK**

Internetes tapasztalat, hogy bár nevezik a külföldi utakat hátuk mögött tudó hazaiak száma, sajnos még mindig nagyon nagy luxusnak számít az, hogy valaki „nagyon külföldre” utazhasson – az az taválabbra, mint a környező országok. Ahhoz pedig, hogy jobban megismerjük egy idegen kultúrát, időszerű. Tanulás, de még inkább a másik néppel, kultúrával együtt élés.

Ha nem az alapvető, hétköznapi normákat vesszük csak figyelembe, Japán nagyon sokban különbözik Magyarországtól, nem csak abban, hogy modernebb, fejlettebb. Maspépp épül fel a társadalom, más környezetben, más körülmények között élnek más emberek, akik más életcélokat tűznek ki maguk elé. Azaz hiszen a körülmények közül a legfontosabb, egyrészt a természeti viszonyok, másrészt a szomszédok oldaláról is. A sok tényező, behatás közül kiválasztva bármelyiket, el lehet jósítani a gondolatot, hogyan nézne ki ma Magyarország, ha a hontagolók kissé másféle kanyarodnak, vagy hogyan festene Japán, ha nem egy olyan szigetcsoporthoz lenne, mely zömében hegyekkel tarkított és lakhatatlan. Akkor is ugyanígy jelen fejtette volna ott az ipar és a technológia, ha bővelkednének termőföldök és nyersanyagok? Akkor is ilyen magas lenne a népsűrűség, ha több helyük lenne városépítésre? Feltehetően nem. De akkor nem is lennének olyan érdekességek sem arafalék, melyek itthon feleslegesnek, furdának vagy megdöbbentőnek is tűnhetnek.

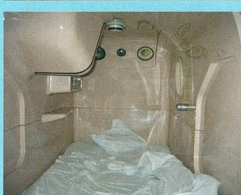
Az ilyen kedvenc Japán furságaimból közé tartoznak a kapszulaszállók, melyeket egy japánál különösebb társadalmi berendezkedéssel rendelkező országban nagyon nehezen lehetne elképzelni. A kapszulaszálló nem új keletű találmány, élelméletben legalábbis egyáltalán nem az. Több mint tíz éve már annak, hogy **William Gibson Neuronánc** című könyve megjelent magyar nyelven. (A *Cool-T*-rúban már volt ajánlva, most újra felhívnam rá a cyber-fiction rajongók figyelmét) Hiszen, ebben a regényben volt kapszulaszálló, bár ott még kapszulaszállónak hívták. A főhős, Case és barátja Molly elég fejlethetetlen jelenében keveredett egy ilyen szállalában, és az akkor még nagyon futurisztikusnak tűnő dolog nem hagyott nyugodni engem sem.

Abban az időben mintha hirtelen, hatalmas mennyiségű, minden irányból felszerezelt C4-es bomba módjára bombázni volna be a közödszabta a cyberpunk és hozzá kapcsolódóan Japán is. Az egyik nap arról olvastunk a hírekben, hogy megszületett Japán első virtuális idola: **Gyoko Date**. A másikon kijött egy újabb Gibson-regény magyarul, melynek jövőképé-

ben a hivatalos üzleti nyelv a japán. A harmadikon megjelent a magyar szerepjáték, az **Armageddon2029Mars**, a negyedikken pedig a lelti fordítva maga a **Cyberpunk2020**. Arról nem is kell beszélnem, hogy maga **Billy Idol** is előrökolt egy ilyen témájú albummal, majd olyan hírek terjedtek róla, hogy beköltözött a virtuális valóságba. Természetesen engem is magával ragadott a dolog sodrá és elhatároztam, hogy ha alkalmam adódik, így vagy úgy, de egy napon kipróbálom a kapszulaszállót. Még álomban sem gondoltam volna, hogy így fizet névvel Takácsban ez meg is történik! A „kapszó” helyett ugyan „kapszula” a szálló neve, amivel nyilvánvalóan kevesebb ember riasztanak el, ill. kevesebb vámpírt is csábítanak be, na meg nem is éppen olyan futurisztikus, mint ahogy Gibson leírta, de mégiscsak az: egy jó két méter hosszú, egy méter széles, és egy méter magas lyuk a falban, ami bőven elég fekvésre az alváshoz, valamint ahhoz, hogy az ember felüljön benne.

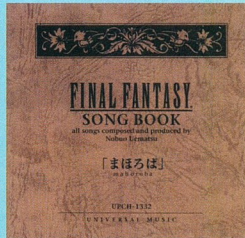
Nézzük meg közelebbről ezt a szállalót, mit is kell tucni róla! Látrejtésének legfőbb oka a túlnépszerűségi feltételekterekesség, illetve az igény az olcsó szálláshelyre. Ennek megértéséhez kicsit behatóbban kell ismerni a japán társadalmat. Japán nagy ország, nagy tövolságokkal. Ehhez jön az ipar. Rengeteg nagyvállalatok van, rengeteg vállalat is szamurájú. Megszámlálhatatlan, akatkatás-öltönyös Smith úrnézők, akik gyártás utzatagoknak cégiúgrendben más lény fogadjon az ember. A vállalatához, kiküldetésükre melles valamely vidéki leányvállalatához. Tekinnes más világ az, mint itthon nálunk. Ha valakit elküldenek 2 napra Tókíaba, olelőn megúszhatják a szállást egy kapszulaszállóban. Ezek a szállalók általában a nagy közlekedési csomópontoknál, alomásoknál vagy szórakozó negyedek közelében épülnek. Kintnél egy hétköznapi hét-tíz emeletes épület kinezetét keltik. Bent azonban már teljesen más lény fogadjon az ember. A kapszució még rendben is van, nem öt állagosa, de jobb, mint egy sima munkaszállaló. Az ajtó mellett egy tábla hívja fel a figyelmert arra, hogy felvételüket nem lakhat vendégül! S bár igazából ez a helyi alvól, vagyis a jakszba kirekesztésére szolgál, más szólók: **sorry Martin, de ide neked sem szabad...!**

Itt olvasható a többi alapszabja is: rendbenesített, károkozásoktól mentes kell, a kapszucióban emi-mni tilos, és természetesen a fátírák és nők külön épületben vannak elszállalóva. A pulnáló az ember leadja a cipőjét, és kap egy kis piros, tépőzáras csuklószórtól, amin a szekrénykució van. Na innen kezdődik a küldetés: **épp ésszel kibírni a kapszulaszállót!** At kell menned az átlátszó, ahol egy vékonyka kis zárszerényben be kell pakolnod mindenedet, és a legfontosabbak maradjanak nálad, amin nekem a kis hűtőszékem volt, benne a fényképezőgéppel és a térképpel. A bröndömömmel már bajban is voltam, mert ezeket a szekrényeket be kb. két vállfára akasztott ruha fér be,



böndöm nem, így kénytelen voltam a receptóra bízni. A szekrénynél le kell vetkőzni meztelenre. Ruhák be, helyettük pedig a felvett kis piros karperec, mellé a kinyitók rövidnadrágot és a szálló nevével jelzett lenge tunikát állítottam fel. Uniformis egy, vagy inkább camouflage, beleolvadva vele a tömegbe. Ugyanolyan vagy mint a többiek, senki sem fog megnézni, ami nem is rossz dolog, mert csak halálra röghöngök magukat az emberek. Na persze ez alól én kivétel voltam, jellegzetes kaukázusi külseőmön köszönhetően a sok japán két. Nyomás fel az emeletre! A szintek funkciók szerint vannak szétosztva. Van a fürdőszoba, a nagy közös mosakodási helyszíne. Jellegzetesen a fal mellett lévő zuhanyokkal, melyek alacsonyak és rendszerint egy kis műanyag sírámló kell üljön az ember, ha használatba kívánja

venni őket. Legkönnyebben úgy képzelhető el, mintha egy fejére állított bilire ültél. Bocss itt nem fényképezektem, nem volt kedvem. D Megnyomod a gombot, pár másodpercig jön a víz. Azután nyomhatsz meg egyszer, de csak tartakörösen. Ha tisztó vagy, akkor pedig beülhetsz a központi medencébe elfőzni egy kicsit, bár többnyire csak toták ülnek bent. Kiféle ment lejobbatott a bélyegnyű méretű kis sárga rongyot, amivel eddig tartakorgadt magad, megtörülközhetsz és vehetsz fel tisztó egyenruhát, pont olyan amilyenben fürdés előtt voltál. Ha gondolat fogat is moshatsz a mosdókamrákban kikarott egyezzer használatos fogkefékkel, melyekhez egy adaggyó fogkrém is van csomagolva. Következésként a szolgálattásoké, Éterem, búr, masszázs. Mindenhol ugyanaz a debil hangulat, köszönhetően ezeknek a fránkó kis ruháknak és a meztelenség mászállalónak. Mintha egy uszodában lennél, de sehol sem találod a medencét! Enyhítő körülmény a fiatal masszázslány, aki elég helyeskedő és nagyon elfogadható, éppen valótékien a talpából oldja a görgőket. Fent vannak a lakókünet. Hosszú folyosók két oldalán a falba metszett alvógödörökkel, a kapszulaszállókkal, me-



lyek két sorban vannak elrendezve egymás felett. Semmi pneumatika vagy hidraulika, semmi krómozott ajtó, de így is megbízható. Berendezésünk mindenki dukál egy matrac-párna-takaró szett, illetve baloldalon a falon egy tükör, jobb oldalon pedig egy műszerfal és egy apró, beépített tévé. A műszerfalon bekapcsolható a világítást, rádiót, tévét, ventilátort, beállítható az ébresztést. Pornócsatorna 300-féle a recepciót kérhető, de inkább hagyjuk ki.

Egy kapszulazálló természetesen nem élne meg csak az útutazóban lévő üzletemberekből és a hozzáam hasonló, fehérholló-szerűen gyakori látogatókból. A legelső vendég nem más, mint az este a főnökkel és munkatársakkal sokáig ivó, szórakozó vállalat dolgozó. Japánban félfél körül megáll a tömegközlekedés, utána már csak taxival lehet hazamenni. Ez egy tükör külvárosban lévő esetben nem kis költség lenne. Azzal, hogy megszáll a delikvens estére egy kapszulazállóban, ahová nem kell előre bejelentkezni, nem csak pénzt és időt takarít meg, de az asszony előtt sem kell megjeleni alkoholhalátított szivacs állapotban. A kapszulazálló mindenre gondol. Lehet mosni és van szárítógép is, de lehet kapni olcsón fűhőmérőt, inger, nyakkendőzt.

Parsha ha eljutna egyszer Japánba és olcsón szeretné megállni, akkor inkább valamelyik Youth Hostel ajánlanám. A kapszulát csak azoknak, akik addig nem hisznek el semmit, amíg saját szemükkel nem látják és hozzá vannak szokva a keményebb felkötésekhez.

PAPERCRAFT - AJÁNDÉKA

Megfordulni ma a fejedben, hogy jut ma tólthon a szabadban néhány ingyenes díszítélem, esetleg néhány figura kedves játékaidból? Akkor azt is nagyon jól tudod, hogy itthon nálunk elég nehezen beszerezhető ezek a kellekék, ha egyáltalán beszerezhető.

Semmi probléma, az internet ma már mindenre megoldást nyújt! Nem kell rendelni sem dombornyomott kártyával, ennél egyszerűbb megoldást kínálunk kedves japán játégyártóink! A plasztikát persze gyártás feljuttatjuk, az nem közvehető a neten. Sebaj, papírból és az arra nyomtatott képekből is lehet igazán po-fas dolgokat készíteni, csak némi művészi



érzék kell hozzá! Ezt pedig majd szépen kölcsönzik nekünk a kedves kiadók, honlapjaikon keresztül, pusztán merő kedvességéből! Miről is beszéltek? Japánban, ha hivatalos infót akarsz szerezni egy játékról, két dologra tehetesz:

1. Rendes japán gamerhez méltóan, „alla va” alvadás az árakelkődesére igényt tartó pár oldal a Famitsu-ból a boltban. Esetleg háza is vihető az újságok, ha kifizetted, de nagyon sok srác valóban csak a boltban olvas.

2. Felmész a kiadók, fejlesztők által fejlesztett hivatalos internetes oldalakra... ne is keress házi homepage-eket (játékból kivett képeket, az Japánban alapból tilos). Utóbbi esetében általában mindig találhatsz valami kis letölthető ajándékot is az oldalakon. Videók, screenshotsok, háttérképeket, képernyőképmélt, néha a fórumokon avatarnak használható képepekeket, még rikblakban pedig egész kis letölthető grafikai csomagok, amit egy rajongói oldal készítéséhez használhatasz fel. Eljen a Nakamura Corporation, aki ezt már megcsinálta a Xenogosa esetében is! Nem hibá mondogatom mindig, hogy a **Namco** a kedvenc kiadóm!

A fentiekkel kívül a japán hálón van még egy ajándék, ami időnként letölthető házi használható. Ez a **papercraft**, vagy ha úgy tetszik a **papermas**. Neked csak annyit kell tenned, hogy a biztonság kedvéért beíratod a japán nyelvű képepeket az Acrobat Readerhez, letölthető képeket vagy pdf fájlokat, beíratod és egy szines nyomtatod, ha nem lenne, printelisz, majd kivágod az alakzatokat ollával és a megfelelő helyen meghajtasz után ósszerasztogatót ókaj. Így nyeked is ott állhat az asztalodon llo és Yoruda az ICO-ból vagy valamelyik mech a Front Mission 4-ből, esetleg lehet Herceges repülő vagy könyvjelző a Kalamari Damocoy-ból!

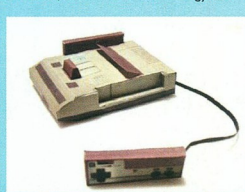
A hivatalos oldalakon kívül azért akad bőven mestermunka a japán amatőrök oldalain is! Valami elkészítésén edés-debik tudnak lenni azok a kockatájé cikák és kutyusok, meg egyebek, amiket készítettek! A papirfigurák mintájának elkészítésében ma már szofveres segítség is igénybe vehető, létezik olyan program, mellyel jócskán könnyebbé tehető a munkát. Ez azonban nem ingyenesen letölthető és tudtommal Japánon kívül nincs kereskedelmi forgalomban. Ebből is látvány az azonban, hogy mennyire komolyan veszik a vásárlókat odaát és az internetnek hála, mi is részesülhetünk ebből a jóból. Aki komolyabban érdekel a témában nézzzen szét a consoleLURMIX-on, ahol már találhat linkeket a papercraftokhoz (köszönök Dragnak, aki segítette!) vagy keressen meg engem az 576 Online-on, esetleg e-mailben.

FINAL FANTASY KONCERTEK

Méglem emléztetek, hogy megint valami személyes kedvencem rukkolt elő, így a végén – bár a Final Fantasy van akora név a videójáték-történelemben, hogy azt még egy egyébként j-RPG-ke-t ki nem állhatós PC-játékosnak is illik ismerni. E azonban a témahoz tartozom, aki azt állítja: a PlayStationre megjelent hetedik részt még azóta sem sikerült úberlennie senkinek. Mások mást állítanak, de tény, hogy eme sorozat játécai mindig is az élvonalba tartoztak RPG-téren, ami pedig népszerű, az beindítja az izlelet. Japánban ugya-

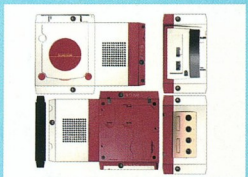
nagy árulják a játékok zenei anyagát CD-n, akórcsak a filmeket. A Final Fantasy is megszámlálhatatlan darabban bír már, nem csak az eredeti zenéket adják ki CD-n, de vannak zongoróra átirat, többféle-képpen hangszerrel verzők is. Számomra a legkellemesebb meglepetést ezek közül a komolyan meghangszerelt, énekellet állított régi dalocska jelentették.

Final Fantasy Songbook – Mahoroba – címen jelent meg egy kellemes kis összeállítás körülbelül egy évt, melynek fő elkövetői a zeneszerző és producer **Uematsu Nobuo**, valamint a kellemes hangú énekes **Kiyota Manami**. Az albumról főként a FF hetedik, nyolcadik és kilencedik részének dallamai köszönnek vissza, remélhetőleg hozzájuk illesztett énekel. Nem erőltetett, nincs zavarószósgyaga, tökéletesen passzolnak a szavak a ritmushoz. A dalok persze nem a játék szereplőiről szólnak, többnyire inkább kis szerelmes dalocska. Kiemelném közülük az eredetileg Faye Wong által, angolul énekel **Eyes on Me** japán nyelvre verőztöt, de a **Chocobo-farm** és **Yuffle** dala is nagyon jóra sikerült, közelebb kerülök. Ami miatt viszont még inkább érdekesek ezek a dalok, az nem más, minthogy így énekeslet ellátva már koncertképes is lettek! Megint van miért irigyelni a japán játékosokat, de nem csak ezért az egy album



koncertjeért! A Final Fantasy sorozat zenéinek áregyapja. Nemcsak Nobuo Uematsu csinálta egy rockbandát, **The Black Mages** zenét és kákevényen nyomtaták a játékeket némi villanyágitron, szintetizátorral és dobbal támogatva. Az együttes jelképe természetesen egy feleke magából a játékból, mely legfeltelemetesebb külsőjevel, a kilencedik rész szórnyas szőnyegével van megjelenítve. Tavaly évévégen már második albumuk jelent meg, mely szintén válogatás a legfeltelemetesebb játékeket közül. Folyamatosan járják az országok, de még Amerikába is eljutottak már egy koncert erejéig. A képek alapján persze nem ez lesz az a banda, akiket a kicsajgók csordába verődve fognak követni az utcán, csak azért, hogy kaphassanak végre egy aláírt valamelyik tisztesrűkre. Csodálos emberek ők, akik minden tiszteletet kivéve azzal, hogy ilyesmit művelnek. Gondol csak bele, ahogy a koncert kezdetén rögzítet elkészít részelt a Final VII csatáinak zenéjét, talán éppen az egyik bossfighott! Ott a helyem egy ilyen koncerten, egyik kezemben fűghed Sapporo sörrel vagy Yuki-guni kóktállal, a másikkal meg vadul csápolva!

Antaru
antaru@neuromancer.hu



VÁLTOZNAK AZ IDŐK

Mivel régóta óta foglalkozunk videójátékokkal, annál szemelvényes számunkra a rangelt változtatás a konzolok terén. A játékok iránti érdeklődés egyre nagyobb méreteket ölt, és ennek egyre esztendőmíg eljárnak kezdenek megmutatkozni. Elég, ha csak visszagondolunk a régi idők klasszikusaira a '80-as, '90-es években. **Összehasonlíthatatlanul keményebb a játékmunka, ma már szinte bármelyik átlagos játékos is képes hardcore színvonalon játszani.**

Talánlett a kezdetleges technikai hátterre, a stúdió játékmunka elvégzése sokkal hosszabb ideig, és a játékos időigénye sokkal nagyobb, és a játékot végzők sokkal inkább a játékot, mint a játékot. Ez a stratégia csak ritkábban kerül előtérbe, és a viszonylag gyors rövid, néha egy-két hét, esetleg néhány nap alatt megírt játékok mégis megfelelő szavasságot érnek el, elsősorban a magasabb népszerűségi szint miatt.

A legkomolyabb változást talán a 32 bites gépek, elsősorban a PS, pontosabban a 3D-s grafika hozta, mint új silustertemő. Rangelt korábbi játékok – az alacsonyabb érdeklődésre való tekintettel – egész egyszerűen kihalt. Akadnak persze néha kivételek, vagyis olyan – elsősorban japán körökben népszerű – játékok, melyek mind a mai napig ilyen játékoknak foglalkoznak. Vagyis ez a persze, hogy sok képzőművész játékokat igazán nehéz lenne egy az egyben átültetni a hangulatot és a játékmunkát 3D-be, de néha még ez is sikerül. Nem véletlenül említtem egyébként a PS-t, mert ma visszagondolva, joggal hívhatunk akkoriban a XXI. század konzoljainak, hiszen a mai játékoknak 90-95%-a ezen a derek kis színekben készült.

Mindgyé tulajdonképpen, hogy mikor cséppentünk bele a konzolok világába, a komolyabb változások bárki leszüethet az általános átlagot bekövetkező generációváltásokkor. Nem azt állítom, hogy korábban pusztán játékokból adták volna ki a játékmunkát, de az igazán jó játékok megírásához mindig már minden eszközt a vállalkozás a pénzért szál, hiszen egyre hatalmasabb tényleg, és egyre több generáció vonz a játékokra. Ezt a kókményi csatló a Sega már az elején elvesztette, és bárki bármint mondhat, a Dreamcast becsődölése véleményem szerint elsősorban a PlayStation 2 rohamos terjedésének tudható be. A Microsoft esetében persze hatalmas anyagi hátrány egyrészt az Xbox újítás, és ha belegondolunk, nem semmi, hogy ilyen rövid idő alatt, mindenféle konzolok múlt hiányában, ilyen nagy sikert értek el a konzoljainkon. Pedig jól emlékszem még, hogy mennyi ítélet adás érte kezdetben a gépet, többek között a „megbizhatatlanság” ihullát Microsoft miatt. Ehhez képest ma már egy konzol sem állhat hátrányba a gyémántok a cégek között adó harca győzteseké, de a legrosszabb gamer statisztikában is a „doboz” biztos meztől hely tudhat be magának, megelázva a hatalmas múlttal rendelkező Nintendo. Persze azt se felejtjük el, hogy a PS2 pedig számos lehetett volna ilyen sikeres a PS múltja nélkül.

A mocskos anyagiak sajnos tisztességesen kihatnak a játékmunkára. Olyan játékok, mint pl. a multijátékok, csak az utóbbi években voltak ilyen jól ismerték. Tervezetesen örülünk kéne annak, ha egy nagyszámú játékok nemcsak egy konkrét tábor, hanem mindenki köréből, ám a multijátékok stúdióknak vannak bizonyos háttérülési is. Az ilyen játékoknak egy közös „maggal” kell rendelkezniük, hogy bármelyik konzolra könnyedén átírhatók őket, és ez bizony gyakran kompromisszumokkal jár. Ezt jól látható az a tény is, hogy csak nagyon kevés játékmunka mutatkozik meg igazán, hogy pl. az Xbox minnyivel erősebb technikai paraméterrel tekintve a PS2-nél. Persze azt sem tartom fairnek, hogy egy X-re, vagy esetleg GC-re optimalizált játékok letöltés kiadnak PS2-re is, pusztán anyagi okokból.

Az exkluzív stúdió ma már külön unikumok számunkra. Érthető, hogy a kiadók nincsenek oda értünk, és általában a Sony-nk / Microsoft / Nintendo-nk is megpróbálnak tőlük leperleltetni a stúdiókat. Ez azonban csak akkor van igazán jó, ha a kiadók képesek arra, hogy az eladás bőven kárpótolja őket a belevetelési munkáért és költségekért. **Azaz is tisztában kell lennünk, hogy a kiadók – érthetően anyagi okokból – egyre inkább a nagyközönséges próbálják elsősorban kiszolgálni, márpedig a gamelek legtöbbje ma már hobbiból konzolozik, ok néma a hardcore játékosok.** Eppen ezért számunkra ves-

élyes is olyat alkotni, ami extrém, esetleg nem elégíti ki a vastagabb többségnek igényeit. **A kiadók maradnak a bevált formuláknál, vagy még rosszabb, minél könnyebb és egyszerűbb próbálják varázsolni a játékmunkát.**

Szerencsére számos kivétel, mint pl. a Nintendo, ahol mind a mai napig ragaszkodnak a régi hagyományokhoz. Véleményem szerint hatalmas bróvár volt pl. egy olyan 2D-s sorozatot, mint a Metroid, 3D-be átültetni. Marint szerint csak a NES / SNES verzió rangelt kétségek elváltási a játékmunkát. Vagy igaz, hogy az előző játékok csak jók, hiszen teljesen új számúra ez a bonyolult, nehéz, és gondolkodtató játékok. A szakértők szemében azonban a Metroid Prime egy rangelt szép emléket feleltető, költészetben összerakott, hosszú alkotás. Jömagam is rendkívül po-

klasszikus elődök kókményi játékmunkát. Ez a játék pedig nem más, mint egy régi klasszikus reinkarnációja, a Ninja Gaiden, melynek én ki merem mondani, hogy nem csak a legkeményebbek közé tartozik, hanem jelen konzolgenerációknak a letező leginkább embert próbáló játéka. Szakolalunk a letező akció- / ügyességi / logikai játékmunka ellenére a legtöbben hisztellel fejtegetnek előtte, hiszen költészetben összerakott, és háló a teljesen logikus irányításnak, a játék ritmusa „felváltó”, megemelt, és idővel minden kitérés teljesíthető benne. Ugyanis nem mindegy, hogy egy játéknak nagy a kihívás, vagy csak pusztán azért nehéz, mert esetleg bősé az irányítás. Ezzel csodálkozunk, hogy a Tecmo-nak és a Team Ninja-nak volt bátorsága kiválasztani egy ilyen kemény játékok elől. Még intenzívebb „remake”-ekkel

Számos másik példát említhetnék még, hogy egyes sorozatok mennyire „alkalmasultak”, úgymond behatólók az egyszerű játékos igényeinek, cserbenagyó ezzel az igazi rajongóknak. Gondoljunk csak az eredeti 2D-s Prince of Persia-ra. Még emlékszem, hogy egy barátommal minden nyitástólunk. Ha jól emlékszem, 60 percet időltem volt 8 nehéz pályán, és nem voltak mentések, ha kifutottam az időből, kezdenék elől. Ha valamelyik rajón egy új trükkre megoldásra, rájöttünk hirtelen a másikat, majd vastól megeló megeló a játék, és azaz marogunk, hogy csak egy egyszerű „ajlékstart” kapunk jutalmul a stúfi végén, pedig mi „többre” számítottunk. I Dreamcaston megelint meg a Prince of Persia játék, amiről még Veres Miklót is annak idején – no, az képes volt visszajárni az eredeti

2D-s POP alkotóterületétől a játéktörtérel, ügyességi feladatokkal, és legelőképp nehéz játékmunkával. Az igazán erős POP: Sands of Time ezzel szemben neveltségben egyszerű játékmunkát mutatott fel, és az igazi rajongók pont azokat a hosszabb harcokat rühelltek benne, melyek a POP: Warrior Within nyelnyalatsában még inkább domináltak, még több logikai fejtejtővel megelázta ezzel a játékok.

A játékok többsége nem szeretne gondolkodni, hanem inkább a kényved, vagyis nem első harcolva viszonyt Sajnos igen. Ma már elsősorban csúcsmennyiségű grafika és kényved játékmunka van igény. Újra megemlítem a Dreamcastot, talán még emlékszik néhányan a Jet Set Radio-ra. Azt hiszem, rendgöyebb játéklístát is sem láthatottak volna, ám az Yves JSRF folytatás játékmunka talált ellenérték lett a JSRF-n tapasztaltakhoz. Hirtelen leteztett mindenkinél, aki játszott vele, a mégis kevesebb talált bevétel miatt elvetették a JSRF kókményi ügyességi és időhatáros játékmunkát, és egy kényved JSRF-re próbálják meg minél nagyobb rétegekkel találni a játékok. Vagy ott van a Gran Turismo. Egyetlen mentőm ma már ununknak számító cikke képes volt látszó bennünket, mely 3-4 hét kókményi Nissan Fair Speed 3 után is. Képesek voltunk napközben csak a jogviszágok nyitástól, megelázta memóriákörüláti hiányban!), hogy aztán másnap újra nekifutunk, de akkor már egy másik kocsi tuningolunk fel találtunk. Az International A jogsi vizsgák meg memóriákörüláti birtokában is csak hehelek / hónapokkal később tudunk teljesíteni. Még emlékszem is az órándozó duókra, amik egy-egy vizsga 100. próbálkozás után ejtették.

– Hát nem igaz, hogy mindig azokat a „r”-at kanyarokat cseszem el?
– Igen, az egyesek szakaszaikkal már nincsen gond.

Ma ez már sajnos elképzelhetetlen lenne, miként az első generáció gyártók a Utopiajáték letartam. Még emlékszem a Nissan Fair Speed sorozat? Reméltem érthető, hogy mire gondolok.

És itt egy éles kanyarváltó is létezik a Tom Clancy játékokra, azon belül is elsősorban a

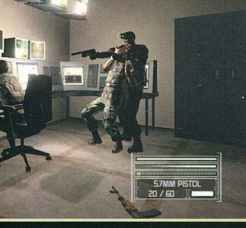
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY



zilveren csatlakozó a játéknak, és igencsak megelégedtem, hogy mennyire hasonló játékmunkában a régi klasszikusokra, ha tényleg és való, hogy a legtöbb játékos számára hirtelen gyokorlatlag emésztéshetetlenül nehéz. A Nintendo-nk azonban ez nem rendeltető, és a folytatásban is kitaláltott a hagyományok mellett. Megmondom őszintén, hogy a Metroid Prime „sorozatunk” kívül én egyetlen egy ilyen játékkal találkoztam még, amely szintén annyira hány a mai trendre, és az egyben visszajár-



találkoztunk a Gamecube esetében, gondolok itt elsősorban a Resident Evilre és a Metal Gear Solid: The Twin Snakes-re. De a kezdési körök ellenére, a viszonylag alacsony bevétel és érdeklődés miatt ez a „silustertemő” is megszűnt, aminnek egyenes ágú képmérvénye volt a RE 2 és RE 3 eredeti formájában kiadott GC-s verziója, és a Resident Evil 4 – nagyközönséges igényeinek szerezni csúszál – játékmunka, mely talánban szemben áll az RE sorozat eddigi hagyományával.



Splinter Cell sorozata, hogy később megírhatók, miért is írta azt a hosszabb bevezető a **Splinter Cell: Chaos Theory** kapcsán.

A TOM CLANCY JÁTÉKOK

A Tom Clancy ötlete alapján készült *Ubi Soft* játékok egyáltalán nem voltak katonai, terroristák és politikai témájú, ahol nem a történet, hanem sokkal inkább



lább a taktikai szimuláción van a hangsúly. Xboxon három hasonló találatokunk eddig: ezek a Ghost Recon, a Splinter Cell, valamint a komolyabb múlttal rendelkező Rainbow Six. Ezen játékok sziusa egyáltalán kétkemény taktikai shooter, vagy lapodós kérdések a Splinter Cell esetében, a nehézségi szintek pedig kivétel nélkül a plafont verik, így sok mindenkinek túl szakmának is bizonyultak. Legutóbb csak voltak a topoztatások az eredeti és a folytatások, vagy inkább kiegészítő részek (GR: Island Thunder, SC: Pandora Tomorrow, RS: Black Arrow) játékmeneit alapján. Aktívek ez a nehéz taktikai játéktípus jó be, azt ajánlom szerezzé gyorsan mind a 6 játékot, és nyútsd fe őket, amíg lehet, hiszen valószínűleg – anyagi okokból – az a stílus is ki fog halni hamarosan. Ennek a tendenciának már mutatkoznak is az első jelei, elég ha csak az új Ghost Recon 2-ra gondolunk. Az első és kiegészítő rész egyúttal elhárulószerű, és a kétkemény taktikai stratégiaiaként már nyomatot sem találjuk, hanem inkább a könnyedebb és árkádosabb játékmenevet vette át a vezető szerepet. A sokak által igen meglepetésként X-es Rainbow Six sorozatnak véleményem szerint egyébként is már zuhant a színpadról, valamint a nehézségi szintje a klasszikus részekhez képest, hiszen a munka nagy részét már így is a csapatvezérlés végzi. Mégsem eszótlanok, ha a nagyközönség igényeit kielégítve még tovább lépének, és a Rainbow Six 4-ban már egy Swat jellegű sokfajta árkádosabb játékmenetet eszközölnek.

A SPLINTER CELL SZOROZAT

A 2002 végén bemutatott Splinter Cell sorozatban egy a 40-es éveitől járó profi veterán harcos, Sam Fisher volt szerezcsinn irányítva. A játékokban valós külpolitikai helyzetekhez kapcsolódó, mégis fikatív küldetések teljesítéséről, ahol a fő céljaink számtápegépes információk letétele, politikaiak nem kívánt személyek likvidálása, fűzők kiszabadítása stb. Céljaink eléréséhez pedig hatalmas és jól őrzött épületek kell lejárnomuk, árkielt, terroristaok ártatlanokká lenniük és egészen a keresztet helyszín eléréséig észrevétlenül maradnunk. A Splinter Cell nem akció játék, sokkal inkább taktikai. Rendkívül kiemelkedő és megfontoltan kellett lenniük, hiszen nagyon nehéz dolgunk volt. Szinte mindig sötétben kellett mozognunk, ezért nagyon gyakran kellett a night-víziót (éjjeltilt) hardorunk. Lövöldözünk csak a legvégső esetben kellett. Legjobb, ha spórálunk a lövésről és az életéről. Különböző humor magyarázatok. Az animációk – gondolkodt illúzióiban a mozgásokra – rendkívül kidolgozottak sikerült. Az első rész grafika, ha számonra első megjelölésre nem is volt elég rangtós, nagyon szép és részletes. A fejlesztők nagyon nagy hangsúlyt fektettek a fény-árnyék effektokra, ha pedig bekapcsoltuk a nightvizit, egyenesen filmes látványban kellett résznünk. Számonra az volt az egyik leglátványosabb elem, ahogyan a fényviszonyok élmények, csak pedig nagyon visszafogottak a villanások. A zene és a hangok, bár nem voltak panaszos. Sam Fisher jellegzetes szinkronhangját Michael Ironside (Hegylökő II, Csillagok között, Viharzóna) kölcsönözte. A SC1, Metal Gear Gyilkosnak is neveztek, talán azért, mert ott a szettelkedés és lapodós alappallett dolgoztak ki, majd vittek ki. De a Metal Gear sorozat ter-

mászesen nem csak arról szól, és bár pl. a második, a Snake of liberty nem sikerült olyan jól, mint a PS-es MGS, én Xbox-ra – mint játékos – mégis inkább a Metal Gear Solid 2: Substance-ot szoltam ajánlani a Splinter Cell helyében. Már csak a történet miatt is, mivel a Splinter Cell tulajdonképpen csak egy nagyon profi küldetélem.

A második részre mostél évet kellett várni, de a Pandora Tomorrow-t nem nevezhetük igazán folytatónak, inkább csak kiegészítő résznek, hiszen az egyjátékos mód játékmeneit, és a grafika alig különbséget az első részhöz. Kaptnak azonban egy nagyon profi multiplayer módot. A sorozat közben olyan sikereket ért el világszerte konzolok és PC-s körökben, hogy hamarosan meg is filmesítik majd Sam Fisher kalandjait. Egyébként 2002-ben már volt szerezcsinn egy Tom Clancy mozifilmje, nevezetesen a Retegés arányához, ahol Liv Ullmann – véleményem szerint már egyszeri létezés alakította. Sam Fisher szerepét. De feltek, hogy amennyiben amolyósok kezébe kerül a forgatás jogai, akkor csak egy B kategóriás akciófilm fogunk kapni, de ez még a jövő kérdése. Most 2005 tavaszán azonban elerkezünk végre a harmadik részhez, mely grafikaiban, és játékmeneiben is nagyon eltér a korábbi részekhez képest. Bizony pontosan arról van szó, amit már sokan sejtettek a hosszú levezetés után, a Splinter Cell: Chaos Theory már nem az a kétkemény taktikai Splinter Cell játék, mint amit az első és második rész „személyében” megismerhettek. Persze szerelnék mindenképp megnyugtató, hogy ez még a kezdeti savanykás élmény: tapasztalataim ellenére sem feltétlenül negatívum, hiszen ennek köszönhetően – a Metal Gear sorozathoz hasonlóan – sokkal nagyobb szabadságot kapunk a játékban.

ÚJÍTÁSOK – JÁTÉKMENET

Habár már legalább egy éve rendelkeztem a Pandora Tomorrow-val, teljesen csak alig 2-3 hete futtatom ki, külön a harmadik rész kapcsán, hogy már ne kelljen külön jöni szaktámon a második részre, így viszont teljesen frissen el még becsúszom a képzelet, és hiszem emlékszem arra is, hogy milyen általánosított juttatok eszembe a Splinter Cell játékokról. A legszembetűnőbb észrevétel az volt, hogy bár különböző eszközök legváltozatosabb arzenálával rendelkezünk, számos szituációk csak egyetlen egy módon lehetett megoldani, és nem egyszer csak a szerezcsinnnek köszönhetően, hogy sikerült. A második rész, ha lehet, még nehezebbé teszi számunkra, mint az első. Az utolsó küldetéssel pedig véleményem szerint nagyon kilépett a cél. Az egyik legkeményebb rész véleményem szerint az volt, amikor egy hatalmas rakortáron, melyben legalább egy kutyafajta tartózkodtak, ki kellett szúrnom 5-6 terrorista, hogy végzek velük. Mindezt persze úgy, hogy sem az átlósan terroristaok, sem pedig a civil munkások nem vehettek észre. Egyenként kilétem minden lámpát (pedig vagy több luce volt), mindig megvártnam, míg a munkásoknak átál a gyertyák a gyanús zaj után, majd egyenként mindet elkaptam hátulról, a sarokba cipelttem és leütöttem őket. A terroristaok ezek után még kaptak is egy golyót a fejükbe. Mindez ugyan elsőre sikerült, de vagy 40 percig tartott, nekem pedig végig a korbácom dobogott a szívem. No, most ezek után teljesen nekállom ugyebár a Chaos Theory-nak, és gyakorlatilag már 10-20 perc után végvé-



nyesen lezárhatom, hogy egy Pandora Tomorrow-kiegészítő új gyakorlatilag a CI, gyakorlatilag. Először is nagyon ritkán találkoztam olyan szituációkkal, ahol különbségek gondolkodáson kellett volna. Minden ment magától. Itt vannak például a korábbi részekben roppant mód bosszantó riasztók. Nincsen minden küldetésben, de ha van is, akkor sem kell tőle félni.

Ezt igen népszerű indokolták meg a játékokban. Amiről Sam árkielték a riasztók iránt. Cinkosam megfogja, hogy ilyenkor brácsa vége a küldetésnek. Az ezredes erre azt válaszolja, hogy az nem egy videójáték, mindegyre nagyobb lesz a riadtszükséglet. Igen, valóban végimehehünk akár az egész pályán úgy, hogy gyakorlatilag lépés-nyomon megszólal a riasztó, akkor sem fájunk le a küldetés. Az egyes fokozatnál éberekek lesznek az árkielt, a kellesnél masszív gyólközlővel bírelnek magukra a hámszériál videóssokatl vesznek fel a maximális négyes fokozatnál pedig teljes riadtszükséglet lesz érvényben. Aztán itt vannak a civilek. Ugye nem kell eszetelenem, ha egykor rábánn mi történt, ha a riasztó nem bajja esett. Arra pedig különösen hátkiasok voltak, ha egy olyan személy öltem meg, vagy árkielt meggyólközltem, aki csak piaci is fontos volt a küldetés szempontjából. Itt legjobban eseten is csak morogtam rám. Próbálkeppen direkt felbőltöttem az egyik fontos szöveghéssémet (utána persze nem mentem el), persze morogtak rám rendezés, erre Sam csak annyit mondott, hogy „baleset volt”, vagy hogy „nem látom jól a sötétben”. Egyetlen olyan eset volt, hogy egy ilyen hiba miatt újra kellett kezdenem egy küldetés,

omikor az egyik sötétben direkt meg volt határozva, hogy nem lehetem le a CIA emberei. Más esetben azonban nem találkoztam. A retinálelvásokat, vagy elektronikus számozás ajkielt most már mi magunk is meghalkelhetjük, valamint a célpontot is pontosan jelölk nekünk egy 3D-s térképben. Eppen ezért senkit sem kell mélnünk, és szinte soha nem kell újrakezdenünk a küldetés. A legfontosabb, hogy a lenélt már nem csak az emberrel ajkielték fel, hanem bármikor letetés szinten menthünk, empedig bármilyen szituáció közben, éppen emiatt ez el is tart néhány másodperc. Ugye nem kell eszetelenem, hogy ez mennyire megkönnyíti a játékmenetet?

ÚJÍTÁSOK – ELLENFELEK LIKVIDÁLÁSA

A fegyveres küzdelemnél sokkal inkább én nagy szerephez jutnak a különböző pusztakeze, és késelés harc technikák is, melyek



mindenképpen nagy előrelépést jelentenek az előző részek „nyggyenyűs leüleléshez” képest. A bal ravsallal különböző hatékonyabb technikákkal kábit-hatjuk el ellenfeleinket, például tenyer éllel állon vág-hatjuk, vagy nemes egyszerűséggel gyomron térdel-hatjuk őket. A jobb ravsallal viszont már igen halálos késelő technikákat hívhatunk elő. Például a földön guggolva egy gyors mozdulattal elmszethetjük el-ellenfeleink torkát, vagy egyszerűen hába, esetleg has-ba szúrhatjuk. Ezt né hagyjuk figyelmen kívül abban az esetben sem, ha hátulról kapjuk el ellenfeleinket pl. vállait, ha ugyanis nem kívánjuk felületen meszoz-tani az élettel a szerezésénél, akkor csak egy vi-szonylag ártatlan lövő technikával segítjük át a föld-re. Számos újabb technika is a rendelkezésünkre áll. A cőveken lélegva elmszethetjük az arra tévedők tor-kát, a parem szélén lövva levetthetjük a mlyébe az ál-dozatunkat, vagy miután a thermo-szemüveg segíté-ségével betajoltuk a túloldalon álló ellenfelet, egyszerű-nen berághatjuk az azt egyonyáve ezzel a fűrés-zel. Mindenképpen nézzük végig a játék leányvny intro-ját, valamint részletesen tanulmányozzuk át a Sam Fisher által kommentált tutorial videókat, hogy min-den technikának az ismeretében legyünk.

ÚJÍTÁSOK – SZABADSÁG

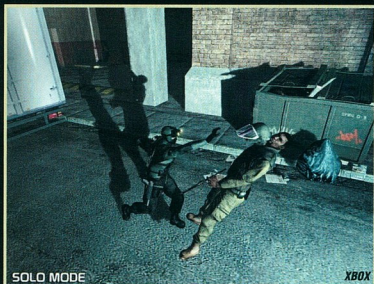
Na és épp ez az, amiért az új Splinter Cell kaszcsén mégis ilyen pozitív véleménynyel vagyok. **Az eddigi részek tulajdonképpen túlságosan is „szoknaira” sikerültek, ezt az új részt azonban már kétségkívül nevezhetjük „játék-nak”,** így utólag örülök, hogy már nem vagyunk különféle szabályokhoz köve, hanem saját belátá-sunk szerint cselekedhetünk. A Chaos Theory egy két-segítvél 100 %-ig profi, és renálkivál realizisztus ját-ék, emben mindent szabad, de eszre rájövök, áll, hogy élünk-e a lehetőséggel. Ha akarjuk végigjárat-hatjuk teljesen profin a pályákat egyetlen hiba nélkül, akárcsak a Tenchu esetében. De úgy vagyunk vele, mint mondjuk anno a Driverrel. Hába próbálunk percekig szabályozan közelkedni a Kresz szabályai szerinti, a végén úgy is mindig kibúj belőlünk a kí-sérdőg. Itt is bármikor elkapathatjuk a fegyverünket, és fávogó módon elkazathatjuk a közelözni, majd később visszatehetünk a talánkább játékmennyet. Rávenk áll, már nem vagyunk szabályokhoz köve. A kőn-nyed játékmennyet közönhetően olyan szabadságérzetet kapunk a játékban, ami eddig csak a Metal Gear szorozatokra volt jellemző.

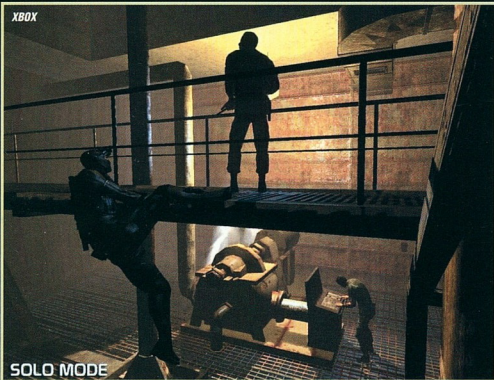
A legtöbb szituációban számtalan lehetőség közül vá-laszthatunk. Pl. mit csinálunk akkor, ha egy kisebb ter-men kell felhárítani, de képpen is tartózkodni képpen. Mondjuk kiléjük a lámpákat, és egyszerűen eloszhar-tunk közöttük. Vagy kilévünk egy listgránátot, és a thermo-szemüveg segítségével egyszerűen leléjük őket. Vagy egyenként elkapjuk őket hátulról a sötétben. Vagy fűtyszóval egyenként elcsaljuk őket a folyosó vé-gébe. Vagy egy eldobott tárggyal (pl. konzervdoboz) elereljük a figyelmüket, mi meg közben elosonunk (akár a fanyben) mellettük. Vagy végigámszunk a te-rem fellett ógva cőveben. Vagy rámszunk a köveb szallzó résen. Vagy a jobb látra levünk egy sticky-ka-merát, mlyvel (szótenen fűtyszó segítségével) elcsalhat-juk őket, vagy még el is kábitathatjuk őket a kamera gazdortalmával. Vagy elkapathatjuk az egyiket, majd előlapjésként használva leléjük a másik ketőt. Egyszer-űen le is lövhetjük őket, vagy késűnkkel mindegyiknek elvágathatjuk a sötétben a torkát, stb.

A lényeg, hogy számtalan halálos és kevésbé brutális módszer közül választhatunk. A pályák végén egyé-ként kapunk értékeléseket, tehát érdemes gyakorolni. A primitív házarcat pl. nem igazán díjaznak. Még egy érdekesség, hogy már az ajtókkal sem kell bibeledni. Ha akarjuk, használhatjuk a lockpicket, de most egyszerűen fel is törhetjük a zárat, bár ez utób-binak, és minden más rongálásnak (pl. körölt ablaknak) nyomo maradt, úgyhogy ha jó értékelést szeretnénk, vagy nem szeretnénk, hogy megszálljon a rászó, fi-gyeltünk szőzre és éppen amikor többőre is von értel-me a testek elrejtésének, de a lényeg, hogy nem kö-telőz.

GRAFIKA ÉS HANG

Már a PS2-es verzió esetében is meg kell jegyez-nem, hogy gyakorlatilag digl maradt el megjelölésben az Xbox-tenere. Tamarow magán. Efelől csak a különböz-ő fénynyimék effektek képennek kivétel, valamint a nightvision, és a thermo módok is túlságosan „szemesz-nek” találtak. A másik probléma, hogy mint sok másik PS2-es játék esetében, a Chaos Theory grafikaója is túls-óságosan elmsódsott / élettelessen egy RGB kábel hiányáb-ban, ez utób-bival azonban pengéless (GC-n és Xbox-

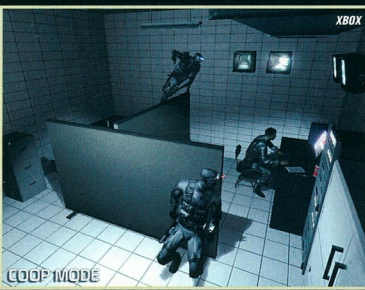




SOLO MODE



SOLO MODE



COOP MODE

on nincs akkora különbség kompozit és RGB között). **Ettől függetlenül – a gép technikai tudásának ismeretében – maximálisan elégedettek lehetünk a PS2-es verzio grafikájával.** Na, de az X-es verzio előtt egyenesen leletem a hajamat! Hát ez valami döbbenetes, hogy ez a játék hogyan bánt a fényekkel effektuikkal. Ez kérem szípen mindent ver vizuálisan Szóba az X-es Cold Formát, szóba a GC's Resident Evil 4-mel, és sokkal gyönyörűbb látványban lehet résznünk, mint az előző két SC részes esetében. Az eddigi legzsebb konzoljáték mind bizonnyal a The Chronicles of Riddick ruhadohatott magának. Vajon a Chaos Theory még azt is lepipálja volna? Nos igen is, meg nem is. Az igazság

kidénthetjük őket. A hangok és zene hatók a szokásos módosítási színvonalon, bár azért akadnak közöttük kisebb idellen, 'fronciás' akciómozisok is. Sajnos PS2-n akadnak ennek kapcsán töltési hibák is. Például ha beindul az akciózene, megszűnik a háttérzaj, majd ha elmúlt a zene, kisebb töltés után jön csak vissza pl. a hullámok zaja. Egyébként meggyaprazárolhatatlan okból egyes pályaszak, pl. kisebb folyóról-golyózárok valamit nem mindig kilöbölnek a két verzio esetében. [Ere miért volt szakszág?]

KOOPERATÍV MÓD (OSZTOTT KÉPÉNYŰ, SYSTEM LINK, ONLINE)

Ez a játékmód véleményem szerint egy Oscar díjat megérdemlő. Anyira adja már magát eddig is az ötlet, de megérte várni, hiszen egy rendkívül korrek végredményt kapunk utána. A training pályán kívül 4 speciális pályát áll a rendelkezésünkre, bár elképzelhető, hogy végigjátásuk után további kildetéseket kaphatunk, esetleg letölthetünk online, hiszen ez utóbbira is volt már példa a SC-nél. A speciális pályákra azért volt szükség, mert bár hosszú a letöltésük nem volt bennük, mint a campaignben, direkt úgy terveztek meg



SOLO MODE

üket, hogy csak két játékos együttműködésével legyen megoldhatóak. Természetesen itt is egy rendkívül részletes training / tutorial áll a rendelkezésünkre. A kooperatív technikák egy speciális gombkombinációt kell hajtatniuk végre: pl. bakot tarthatunk a másiknak, hogy felmászhassunk egy magasabb peremre. Felgathatjuk a másikat egy lúknál a lezárt helyiségek, hogy meghódítsuk pl. egy számítógépet. Akárhánnyan a másikat egy korlátozott platformra. Vagy leengedhetjük, esetleg felhúzzuk a fűsarkat egy kővel segítségével. Altemenleg hálótalaníthatunk speciális pisztolyunkkal kamerákat / gépjárműveket, míg a másik áter a biztos földaldról, majd onnan újból lebbokálhatjuk a biztonsági berendezéseket, hogy a másik ügyünk a átérjen. És persze kelts közérvel fómáshatunk az örök ellenfél. Ha valamiképpünk elhúzódszunk a fűsarkunk lehetősége van egy konkrét időn belül feleleztetnie a másik ügyünköt. Az pedig egyenesen hihetetlen, hogy még system linkes, vagy online összeköttetés közben is képesek vagyunk kooperatív módban bármikor (ingame!) menteni, vagy állást visszátölteni. Konzoln eddig kizárólag pályák közötti, vagy eredmények / pontszámok mentésére volt csak példa, de ilyenre még bizonyan nem. Csipettek meg!..)

VERSUM (SYSTEM LINK, ONLINE)

Ez a játékmód már ismerős lehet egyeseknek a Pandora Tomorrow-ból. Már akkor is egymássalnél jó ötletnek tartottam, és természetesen most sem hiányozhat a folytatásból.

A versum összesen négyen játszhatóként egy (személyenként) meghozható kizárólag (X-en) system linkes, vagy online. (Rendkívül valami, mintha a PS2 valami LAN jellegű összeköttetés is fámogathat, de ebben most nem vagyok biztos.) A feladat egyszerű. Amíg a kémnek be kell surranniuk egy létesítménybe, és különböző dolgokat kell ellopni, meghackelni, vagy megzavarni, az az örök ellenfél ezt meg kell akadályozniuk. Lehetősdügnük van sámsdeachmatra is, de ez utóbbit fantáziámatnak tartom. A kémeknek ugyanazokat az eszközök öllnek a rendelkezésükre, mint Sam Fishernek, így sokkal jobban tudnak rejtezküdni, és jóval meggyőzőnyabbak is. Vizsoni számos kamera, és egyéb biztonsági rendszer (pl. lezárt hátrálója a küldetésben, melyeket átmenetleg elbáthat speciális pisztolyával, csak úgy mint az örökkel.

A termék közötti közökzedést külön problémásdás teszi, hogy minden egyes elektronikus szert látkón meg kell hozhatni. Ez örök szert azonban szabadon tarthatunk kelteknél, és igen hatékony fegyverrel rendelkeznek, melyet kizárólag FPS módból kezelhetünk. A kémek gyakorlatilag ártalmatlan 'supárgisztolyaival' ellentétben, ez már nagyon is halálos fegyver. Vizsonn nem követhetjük a kémeket a nehezen elérhető helyekre, és a zsebbámpókkal is igen jól körbe kell nézni minden sarok, fedélék, vagy oszlop mögötti, hogy nem rejtőzköik ott véltőlünk! Egy lény. Szupertűz számomra gúnykorintsem kéne olyan hatékonyan, mint két ellenfélünkkel, de a mozgásigénye gyáron igen hasznosnak bizonyult, valamint az elektronogramnes szemérvé is igen jól kimutató, ha a kémek sugárpisztolyt, vagy nyílvégiestől működhetnek a szöftében. A kihívás tökéletes behangolása Nálajudonképpen csak a teljesítendő adatok, és a kémek életének száma, valamint az időhatáron mállik. 11 teljesítendő pálya áll a rendelkezésünkre, melyek közül 5-öt a Pandora Tomorrow-ból emeltek át kisebb változtatásokkal.

VÉGSŐ

Minden kezdeti fanyalgásom ellenére arra a következtetésre jutottam, hogy a **Chaos Theory egyértelműen minden idők legjobb Splinter Cell játéka lett.** A sokkal könnyebb és folyamatosabban játékelmette nagyágréndekkel nagyobb szabadságot kölcsönöz nekünk, mint valaha. A SC rangoktól továbbra is megtelthetjük benne az extrém kihívást, ugyanakkor nem kány-szerzi rá az árkaóssabb stílus kedvelőinek mindeftélle közötti szabályra, tehát kizárólag rajtuk áll, hogy milyen lehetőségekkel élünk. Mindenképpen hosszú kikapcsolódást jelent egyaránt egyedül, és muliban is. Az igen előtárs versus módot most egy még előtárs kooperatív móddal egészítették ki, amit osztozt képpényű. (X-en) system linkes, és online is játszhatóknak. Gyönyörű le a kizárólag az ottlakt előt. (A végző értékelésed csak a birtokában kell értelmezni. Ha nem rendelkezél sem system link, sem pedig online lehetőséggel, akkor nyugodtan vonj le 1 pontot.) Arról nem is beszélve, hogy valószínűleg továbbra is majd lehetőség továbbra pályákat letölteni a merevlemezre, előszörben persze csak Xbox Live-on keresztül. Az már csak baba ha tartón, hogy az X-es verzio sok helyszínen olyan grafikai produkt a fényváltások effektuiknál, hogy az egyszerűen elképzelés. És ezek mellett még a PS2-es (kiseb változat) verzio is igazsok megállja a helyét. A Splinter Cell: Chaos Theory-i nemcsak a korábbi részek rajongóinak ajánlom, hanem hla a mindenké számára empedhő játékelmetnek, most már mindenkinek. Ha pedig lehetőséged van system linkes, vagy jobb online elérhetőségre, buta vagy, ha kihagyod.

Kísértés rajkrisz@freemail.hu

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHOS THEORY

UBI SOFT	
PS2, XBOX, DS, GC	
grafika:	kiáló
játszhatóság:	kiáló
szaútoság:	kiáló
zene / hang:	képep
hangulat:	kiáló
PS2	
1-2 játékos, 1-4 (online)	
1-2 GB, 1-4 (X) xbox live (1-4) system link	
aniag frangit (duál szaksz) opit, hangot	
✓ a gép képességeinek képest kiáló grafika, szabadabban játékelmet, ötletes multimóddok, x-buttított verzio, hanghibák, grafikán túl könnyű	
grafika:	kiáló
játszhatóság:	kiáló
szaútoság:	kiáló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiáló
XBOX	
1-2 játékos, headset	
1-2 GB, 1-4 (X) xbox live (1-4) system link	
✓ sok helyszínen a legzsebb konzolok, ötletes multimóddok, grafikán túl könnyű	
XBOX	PS2
9.5 pont	9 pont

HÁBORÚ!

Talán a sors fontosa, hogy egy hónappal azután, hogy a Republic Commando cikken leírtam, milyen viszonyban állók a csapat-alapú taktikai FPS-ekkel, megkaptam a sítus-következő nagygyűjtőt, a **Brothers in Arms**-ot is. Egy percgig sem bántokam emiatt, olyan komoly előzetes elvárásom voltunk ugyanis a játékkal kapcsolatban, hogy minél inkább szellemes legyen minél mélyebben kielennezi. Úgy gondoltam, hogy akárcsak a háborús filmek esetében, úgy a hasonló témájú játékok sem nagyon tudnak már újat mutatni a kiadók. A megjelenés előtt egyre gyakrabban lehetett hallani, hogy a készítő sok szempontból az *Elite* alakulatát vették alapul, a világtörténelem során az ez-szerre került már családunk hasonló adatközlésében. A történelmi alapon nyugvó sztori a 101. Éljőrnység hadosztály normandiai napjait dolgozza fel a partoszállástól kezdve egészen haláluk órájáig. A bevezető pálya látán erőteljes izgalmi állapotba kerültem, ugyanis bármit tesztünk, csapatunk megismeréséről, és bevallom őszintén, nagyon szeretem, ha cukormázot mentesen képes egy történet bemutatni a kétkemény valóságot. Ezt látszott igazolni, hogy a játék a néhány nappal korábban felírtamról indít ezután, magyarul az osztog utolsó napjait kell végigjárásunk, és tudjuk, hogy a végén meghalunk. Demoralizáló! Igen, valóban az, nyilván senki nem szereti, ha előre lelovák a csattanót, de arra kérek mindenkit, ne aggódjon a befőzés miatt. Nem véletlenül hangzik így a játék reklámjainak: „Amikor Normandiába érkezünk, katonák voltunk, amikor hazatértünk bajtársok”.

BAJTÁRSK ÉS VETÉLYTÁRSK

Matt Baker őrnagy és csapata egy példán várja, hogy a partoszállás előestéjén a ellenség vonalak mégis ugyanazonan le. Céljaira pillantva láthatjuk, hogy több száz katona és több tucat repülőgép kapta ezt a bizonyóra megjelölt, ám mégsem túl hálás feladatot. Gyorsan kell ugrani, mert a németek folyamatosan lövik a gépeket. A katonák mindannyian másképp dolgozók fel a történeleket, van aki hatalmasat rókázik, míg mások szólanak, van aki bámuló ulink, tekintétek fájolvas. Egy dolog közös mindegyikükben, számukra az egy konfliktussal töltölkébb tartozkodik, és a háborúról csak újságokan keresztül értesülnek. Nem tehettek. Ugraniuk kell, el is vesztik egymást a francia éjszakában. Itt vehetjük kézbe az irányítást, elsőként meg kell találunk csapatunk elveszett tagjait: szerencsére mindenki biztonságban ért földet, csak szétszóródtak. A felszerelésünk alanyra szegényes, hogy az első cimbortól kell kénünk egy pisztolyt, de később a németektől elszedhetünk komolyabb fegyvereket is.

Hamar észrevesszük, hogy miben különbözik a két legkomolyabb (és egyben legszínvonalasabb) vetélytársát, a Medal of Honor sorozattól és a Call of Duty: Finest Hour-tól a BIA. Talán érdekesebb tünik az autós játékokból átemelt hasonlat, ugyanakkor igaz: míg előbbiek a háborút erőteljes arcade játékmennet párosítva mutatják meg, addig a Brothers igazi szimuláció. Nem rontanak ránk egyezre ezeken (na jó, néha előfordul, de ekkor érezni is fogjuk, hogy abban a szituációban, társaink segítők fegyvertől támogatva érezve magunkat ez realis szituáció), hogy kinkszerűsen levasdvasza őket az első kanyarmögött egy egészen új csomag képeiben már magunkhoz is szűlünk a „megyállok”. Föld felett csúszkál legelő lehet egészen új fűre, mely egy másodperc alatt bekapható? Ez nem az a játék... Soha nem kellett még FPS-ben ennyire vi-gyázunk magunkra, akár egy lövés is végzetes lehet (főleg nehezebb fokozatokon), de ha esetleg csak gyengébb találatot kapunk, azt is ma-gunkkal célpelük a pálya végéig. A checkpointos mentési rendszer sem könnyíti meg a dolgunkat, ráadásul ha nem tudjuk végigcsinálni az adott pályát, akkor csak kikapcsolás után el is vesznék. Ha már alaposan megdicsérve a játékot a háborús szimulátor szót használtam a jellemzésre, nem árt megvizsgálni a mesterséges intelligenciát sem, hiszen abban a pillanatban hi-telatlenné válna az egész, ahogy meglátánk a pusztában és ész nélkül felénk rohán ellenséget. Nem fogjuk meglátni, ugyanis a németek okosak, nem tesznek ilyet. Előbűnk fedezkedés, takti-

kusan helyezkednek, nem kezdenek kockázás akcióba. Úgy viselkednek, ahogy azt elképzeljük, nem szaladgálnak ész nélkül, tudják, hogy nekik is csak egy életük van ezen a világban. Mindezt elmondható a csapattagokra is, idővel nem magányos harcosként, hanem társakkal körülveve fogunk az ellenség terében előrehaladni. Amennyiben fogjuk őket megjutkult tevékenységű katonák arra, hogy taktikázzanak és ne hozzanak rossz döntéseket. Jellemző, hogy amennyiben elvesztett valamelyik társamat, azt általában annak köszönhetően, hogy hibás utasításokkal látam el, és hagyjam szegényt a halálába rohanni. Magától nem tette volna ezt meg... A pozitív képet egy kicsit árnyalja, hogy a lefőt csapattársak a sokakéval pálya elején már újból mosolyog-nak, ezt nyugodtan ki-hagyhatták volna.

Mint a csapat alapú FPS-ek mindegyikében, itt is kiadhatunk utasításokat az embereinknek, akik ezt legjobb képességeink szerint követni is fogják. Nem bonyolítottuk túl a rendszert, az igazán szükséges parancsok kiadására akár menet közben is lesz lehetősé-günk. A katonákat egy adott helyre küldhetjük, megparancsolhatjuk, hogy főlegyer-rel vagy kézzelharcban kit támadjanak meg, be-küldhetjük őket fedezkedés, kérhetjük, hogy kö-vessenek – magyarul mindent meg tudunk tenni, amit parancsnokként elvárunk tőlük.

CSAPATMUNKKA

Taktikázás – ez mindenké az alapja. Itt nem lehet ész nélkül előremenni, mert nem fogunk feléleszteni minket, mint a Republic Commando-ban. Már a második pályán megismerkedünk a taktikai alapokkal, melyek a későbbiek során is nagyon jól alkalmazhatók lesznek. Rendszerkéz-szűnkre áll egy taktikai térkép, melyen felülnézet-ből vizsgálhatjuk meg a közelünkben elhelyez-kedő objektumokat és személyeket. Arra később még vissza fogunk térni, hogy az mennyivel könnyebbé teszi a játékmenetet, most csak annyit jegyzünk meg, hogy ennek segítségével reméljük meg tudjuk tervezni előre a csele-kedekintéket. A hatékony használatra szem-pontból egy valós harci szituációkban is gyakran alkalmazott taktika, az „oldalról megkerülés” lesz segít-ségünkre. Ennek lényege, hogy míg embereink folyamatosan tüzeles-sel lázítják az ellenséget, addig mi a környező tereptárgyakat felhasználva, megpróbálunk takarásban a hátuk mög (vagy legalábbis az oldalukba) kerülni,

PS2



PS2



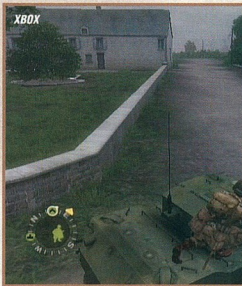
SEGÍTSÉG, ÚJÍTÁS, VAGY EGYSZERŰEN CSAK LÁMA MÓD?

A szimulációhoz hozzátartozik a kellő nehézség is, hiszen az életben sem lehet könnyű meg-állni a helyünket háborús szituációban. Négy



nehézségi szint van, ezek érzésem szerint elég jól belettek löve, bárki megtalálhatja a képségek megfelelőit. Ha ez mégis kevés (egészen pontosan: sok) lenne, akkor több könnyítési lehetőség is a rendelkezésünkre áll. A fent már említett taktikai nézet az egyik ilyen, bármennyire is újdonság a használata, én egy idő után soha nem használtam, mert folyamatosan az az érzésem volt, hogy csokak velem. A szabad szemmel még nem látható, de a közelben megbúvó ellenfelek ugyanis rajta vannak ezen a térképen, így jogszerűen előnyhöz jutunk a használatával. Alapból a célkereszt sincs bekapcsolva, egyes történések szerint a katonák előtt sem lebeggett a második világháborúban ilyen, mi miért is használnánk? Meggyújtottak mindenkit, aki nem tud megelni mellette, az bekapcsolhatjuk az opciók között, de sokkal realitázb, ha behajolunk puskánk csővére, és úgy célzunk. Ilyenkor a fegyver végén lévő célzómp segít, és a pontos célzásnak köszönhetően kicsit közelről vehetjük szemügyre az előttünk fekvő területet.

A könnyítések felsorolásából nem hagyhatjuk ki az egyik legnagyobb újítást: a beállításgazdagság „suppression” mércét sem. Ennek le-



nyege, hogy minden ellenség katona feje fölött van egy karika, melynek színe attól függően változik, hogy mennyire tartjuk erős tűz alatt. Főszabály, amennyiben még nagyon bátor, ilyenkor alig-alig húzódik fedezékbe, nem érzé, hogy veszély leselkedik rá, azonban az első sorozatok után elkezd szürkülni, és amikor teljesen átszineződött, már csak ritkán fog visszálni, inkább a fedezék biztonságát választja. Az első reakcióim ezzel kapcsolatban az volt, hogy micsoda nagszerű ötlet, gondolatban már dicsőretem is érte a Gearbox programozóit, hiszen nagszerű új taktikai lehetőségeket nyit meg ez a funkció. Aztán egyre jobban elkézdett zavarni a kis kör, ugyanis tereptárgyoktól függetlenül mindig látható, akkor is, ha az ellentétlárásban van. Így szegényeknek esélyük sincs elbújni, ígyvis tudni fogjuk a jelből, hogy hol bujkálnak. Ez ORT-ASI könnyítés, nem tud elkészni egy katona sem, hiszen látható, hogy honnan hova tart. Szerencsére ezt is ki lehet kapcsolni. Nem hiába kért sorolam fel az ímént ezeket a könnyítéseket, éppen ellenkezőleg. Úgy gondolom, hogy a nehézségi szintek állításával és a fenti opciók ki-be kapcsolásával a Brothers az egyik legjobban konfigurálható játék, amivel valaha találkoztam, kiscsikerek és háborús veteránok egyaránt élveztesnek fogják találni.

A CSATATÉREN

A BIA legnagyobb előnye azonban mégsem a fent már említett pozitívumok valamelyike, hanem a nagybettis HANGULIAT. Aki a non-stop akcióra bukik, nem fog sok örömet találni a játékban, de néha két ellenség katona elintézése is percek



vez igénybe (persze ennek az ellenkezőjével is találkozhatunk, amikor géppuskával rövid idő alatt sok németet kell elintéznünk, de nem ez a jellemző), bujkálnunk kell, kiismerni a szembenálló viselkedését és folyamatosan foglalkozni a csapatunkkal. Az események a valós történéseket igyekeznek követni, így a feladatok is megfelelően összetettek, nem csak A pontból B-be kell eljutni az ellenfelek likvidálásával, hanem mindig kapunk valami pluszfeladatot, ami folyamatosan fenntartja az érdeklődésünket, és hibába végzünk az egyjátékos móddal nagyjából nyolc óra alatt, még mindig ott vannak a multiplayer lehetőségek. Ez utóbbi szerencsére egyik verzióból sem hiányzik, és jó (?) Ubi Soft-os szokás szerint nem a hagyományosnak számító Deathmatch vagy Capture the Flag játékmódokat takarja, hanem egy nagyon érdekes kooperatív lehetőséget. A két szembenálló csapat céljai ellentétesek: míg az egyik kap egy feladatot, a másikatnak meg kell akadályoznia ennek végrehajtásában. Egyzserre kettő vagy négy játékos vehet részt ebben, a csapat többi részét a gép irányítja egészen addig, amíg meg nem halunk, ilyenkor átvesszük egy másik katona szerepét. Nagyon jól látták a Gearboxnál, hogy a „lojális halomra egyemest az erdőben” ennél a játéknál nem működik, és tökéletesen megtalálták azt a multis játékmódot, ami élvezeti értékben jól (ha nem jobban) helyettesíti ezt.

KÜLÖNBSEGEK

Mindenki eldöntheti maga, hogy szereti-e azt, ha egy több platformra megjelenő játék szinte egy az egyben megegyezik minden gépen. A pályák felépítése, a küldetések, a mesterséges intelligencia – mind azonos itt is. Az egyetlen terület, ahol egyértelműen sikerül különbséget felfedeznem, a grafikai kivételések. Míg a PS2 verzió néhol színtelennek, ellelennék és – wallkubé – helyenként csúnyáskánkat mutat, addig Xbox-on egy sokkal jobb a helyzet: pl. a víz úgy csillog, ahogy kell és a színek is sokkal realitásbabok. Ne essenek kétségbe a Sony gépek tulajdonosai se, szó nincs arról, hogy rossz lenne az összkép, csupán a másik platform nyújt többet. Ennek és csakis ennek köszönhető a fenti pontok eltérés a végső pontszámban (a grafikai

ugyanakkor mindkét helyen jónak titulálom, az egyik mondjuk négyes ala, a másik négyötöd, framerate problémák azért néha előfordulnak itt is, zott it), úgy gondolom, hogy mindkét gép tulajdonosai csak jól járhatnak a BIA megvásárlásával. Olyan programot kaphatnak, amely egyértelműen rendelkezik bizonyos hibákkal, amely nagyon egyedi alkotás. Igazi gyöngyszem tébb szempontból is, nem hiszem, hogy a cikkeket végigolvasóknak még egyszer le kell írnom ezeket, teljesen egyértelmű, hogy mely területeken emelkedik ki a mai katonajátékok sorából. Egy kicsit letehet volna hosszabb (mondjuk vagy 30-40 órával...), akkor beirta volna magát a játékok nagy történelemkönyvébe. Így csak egy nagyon jó játék, amivel mindenkielenk jótanácsa kell, akit lázba hoz a téma.

Vega



MARTIN BELESZÓ!

Martha jó játék, és ahogy Vega mondja, talán valamivel kamolyabb a játékmenete, mint ahogy azt az átlag FPS-eknél megszokhattuk. Kicsit „pepecselősebb”. Hogy ez jó vagy rossz, azt döntsetd el saját értékelésed szerint.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

UBISOFT / GEARBOX

PS2, XBOX

grafika: jó
játshatóság: jó
szauatosság: jó
zene / hang: kiáló
hangulat: kiáló

PS2

1-4 Játékos, 6pl 11, online memóriakapcs 8mb (PS2) analóg irányító (csak xbox) headset

✓ hangulat, realitás, játékmenet
× kicsit rövid

HBOX

1-4 Játékos, 8pl 11, online memóriakapcs 8mb (PS2) analóg irányító (csak xbox) headset

✓ hangulat, realitás, játékmenet
× szövebb grafika
× kicsit rövid

HBOX

PS2

9 pont 8,5 pont

SHAFT IN AFRICA



borzalmas grafikus megjelenítés (bővebben pár hasábolat arrébb) alatt egy igazán remek akció-konceptú futásos akció-játék lapul. Az eredeti game alkotásérőjének átszabása jó döntésnek bizonyult. A folytatás sokkal sötétebb hangulatra vette a figurát, lecserélte a milics háttérzenét és sokkal nagyobb komédiával indult harcba. A lipikus jó zsuru / rossz zsuru felállásban csótába

induló kapóhad ezúttal egy titkoszós új drog, a Liquid Soul nyomában lóhal. Kezdetben csak a siklórokon és forgalmasabb utcákon álló gépi dealerok foglalkozásával juthatunk újabb feladatokhoz az anyaggal kapcsolatban, a kirakós játék darabjait összerakva egyre feljebb jutunk a szerzői ranglétrán, míg végül eljuthat magához a boss-hoz, a város urához. A küldetéses változások, lapokadással fűszerezett lehallgatás, bizonyítékgyűjtés éppúgy megtalálható, mint valójában és egy egy gyűjtött illdázás a fál városan keresztül. Jó eredmény esetén egyéb almizsák is felvehetők, amik a fászállat függetlenül játszódnak, általában időre mennek és pokolani nehezek, de GTA-hoz mérhető szabadságra ne számítsunk senki.

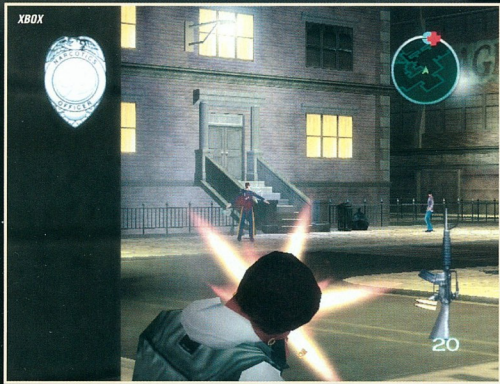
A meglopólisz szojnos nem túl nagy, a level-designernek nem álltak a helyzet magaslatán. Rockhead elég pár apró kerülőből áll, kezelhetőség jórészt az egész alap pár perc alatt bejáráható – nevezhetünk a NARC-ot földönfutó GTA lónak, hiszen az, bár ha már hasonlítani kéne valamihhez, akkor inkább a True Crime-et húznánk elő a kalapból. Itt szintén a törtévény jó oldalán állunk, az egyes küldetéses körzött pedig minden esetben leírásnyújtás is elölthetünk. Tere több alkalommal szökés is lesz, lévén a Badge ártek minden egyes felelettel függően eszken, vagy névszék. Ertelmezésrűn túlkapás, civilek és kistűllő bűnözők halálra püflöse nem épp a legmórálisabb akciók, így a tekintély jelentősen zuhan, míg végül a felső vezetést a nyomozó státusz elvételével újra kért egyenlőben illogó, meztli jánként zavart vissza kicsit kicsapongó hűsünet. Nem sikerült megtalálni az egyensúlyt az anyagi tiszt és az aljas, korrupt zserrnyak között: makulátlan karrierrel rendelkező nem kifejező, viszont megállás nélküli a sötét oldalra húzni sem túl profi.

Bár kifőladón hatalmas népszerűségnek örvendett, a olyan programokat írtak, mint az Access Mean Streets-e és Color Dreams Raid 2020-a, kélem, hogy hazánkban terelbelyes rajongótáborra lett volna is az 1988-as keltészű, e cikk tárgyának ösét képező, Acclaim fémjelzte arcade szösszenetek (mely egyébiránt a Midway Arcade Treasure 2 gyűjtőtemény részét is képezi).

A kultimkével felagoltatott NARC a drogkartell kiskirályi ellen felvett küzdelem mélyvízbe dobta be a gyónulán játékos. Az emberfeletti nehézségi foknak szözhönetlen szegény délkivensek 20 másodpercenként voltak kénytelenek újabrand újabb cinnokkal táplálni a féltelen évággyal rendelkező gépszernyt, míg végül Hitman és Max Force párosa földre küldhette a K.R.A.K. nemzetközi szervezet fővezérét, Mr. Biget. 17 évvel később ismét eljött az idő, hogy az ifjabb generáció felvegye a harcot az újaktól alapú gépszerny ellen. Az eredeti gárda természetesen azóta már más járdban tevékenykedik, a franchise kiagyálójá, a ma ötvén éves Eugene Jarvis sajnos nem vehette ki a részt az újdonsült folytatásból, de kiemelte, hogy eredetileg a program teljes mértékben drogellenes mondanóval bírt megjelöni. Talán a 2005-ös NARC erőteljes anyagkalkuláció, no de ne szaladjunk ennyire előre.

Nem köntörhalozok: a cikk eredetileg egy általam borzalmasnak vélt játékról szólt volna, görbületől mentes pontszámmal a végén. A próba azonban csalóka volt, alig egy héttel az elozetes verzió után megkapztunk a 100%-os funkciókölő testre kész változat, mely egy egész hétvéget át párogott a multiplatform gépezetek alórán. Saha ne itéli elsőre, különösen nem a NARC esetében: a

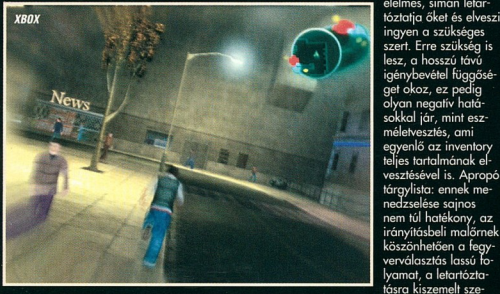




zöld indikátor jelzi a HP mértékét, ezt lecsökkentve s a megfelelő gombot állandóan nyomva egy kék csík tűnik fel. Ha ez eléri a kijelző végpontját, sikerült elkapni és hátraszorítani a körözött kezét. A kék vonal ismét megjelenik, ha pedig eléri az utolsó szegmenst, az akciógombot lenyomva máris csattan a bilincs s növekszik a bűnérték. A beszedett pénz gyűjtője kapzslásra fordítható, míg a drog lesható a bizonyítékterelőre, no de ezt csak az anyallékú zsernyakok teszik, a lakóterek játékos inkább beszájolt...

...mivel a gyorsított használata a virtuális harmadikon kezdetben csupa előnyös dolog előtt nyitja meg a vasajtót. A beszédható,

megvárható cuccok mindegyike eltérő hatással jár. A génszébészlet adta eszközökkel áloposan fellerőzött fü elfoékélesét követően az egész világ lelassul, a pisztolyforgatás viszont drasztikus mértékben meggyorsul, így lüzpárbajok esetében jól jön egy kis janga. A crack szintjű az összekapcsolásokkor jön jól, segítségével akkurátusabban lesz a célzás, mozdulni viszont csak esztelenül lehetőséges. Az LSD vagy az amfetamin Superman gyorsaságot tesz lehetővé, míg az ecstasy csak cirkszi maskarákba bújtatja az embereket. A fenti drogok beszerzése pofonyeszerű, az említt drogdealekrek 100-200 dolláros áron mérk darabjukat, de ha az ember



MARTIN BELESZOL

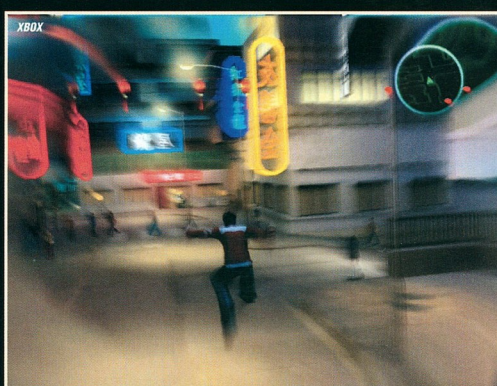
Vicces? Furcsa? Egy drogellenes játék, amiben a drogok gyűjtése és beszedése is központi szerepet kap. Vajon lesz olyan játékos, aki nem próbálja majd ki – még ha csak brahamál is – az összes cucc hatását a stutfában? És olyan lesz, akinek tetszik az effekt, és ez éleiben is kipróbálja, hátha bohócot lát az LSD-író? Nem visszafelé szól el az a puska?

élelmes, simán letaroztatja őket és elveszi ingyen a szükségességet. Erre szükség is lesz, a hosszú távú igénybevétel függőségét okoz, ez pedig olyan negatív hatásokkal jár, mint eszméletvesztés, ami egyenlő az inventory teljes tartalmának elvesztésével is. Aprópót tárgylisla: ennek megnedzése sojnos nem túl hatékony, az irányításlébi malomérek közönhétoen a fegyverrelésztés lassú folyamata, a letaroztóra kizsennel készre-mélyezből kicsi-méretű pisztoly pedig nem kerül talonba automatikusan, így mire a játékos a D-paddal kúszódvé hátráskájába telje, a délkévens már rég három háztömbel arrébb szólt le egy proshiválalt egy kellemes menetre.

GODELLAS

Több alkalommal is említtett telttem már a puritán látványnyílárol, így nem mehetünk a legzetvélyni hasáb mellett. Mivel a

mű alatt a 2002-es Slate of Emergency motorja dübörög, szegény NARC mindkét egyébkénti hitre pontosan meggyőző platform ronda mint a bűn, de ha az ember ad neki még egy esélyt az első sokk után, garantálom jól fog szórakozni; az igényeket néha le kell adni, a Midway gyermeke viszont megháldja. A legszembetűnőbb dolog az említtet várostervezési baki, mely egy nagy lapotól rátesz az azt benépesítő peonok gyatra és slobnos megvalósítja, az egyenlített előzetes screensholokon látott neon-



rengeteg teljes mellőzés, az autóforgalom mint olyan alkalmanként felhasználása, a speciális effekték – tarkalattűz – olykor házon kívül maradása, vagy épp az engine által kipréselt ávezetési animációk gyatra minősége. Pozitívumként feltehatjuk az egyes drogok használata alatt látott elvont képi turlósokat. A fűvezés akkórú emélgéssel és a zöld szín erőteljes hatásával jár, a crack egyfajta halzsem látásmódot kölcsönöz, az ecstasy érdekes vizziókat eredményez, míg az LSD-felnyalva minden élőlény bohóccá változik. A mérleg másik felén foglalt még helyet az ütös zenei feltehatni, mely remélhetőleg udia CD-n is napvilágra lát az amúgy 19-95 dolláros fogyasztói árral állandott játék mellett. A fűjáratarokat renklkül változatos skálán mozgó kompozíciók kényeztetik: a „Rovasz, az agy és a két füstölő puska” híres Stranglers: Golden Brownja mellett külön a programhoz eszköbált hiphop / rap amokfutás, Cypress Hill-re emlékeztető hardcore agyména, némely elemében System of a Down szűrés gondoskodik arról, hogy a hangzörök mindig a szluzidációhoz és a helyszínhez passzoló legjobb melódiával gondoskodjanak a szomszédok nyugodt éjszakaijának tönkretételéről. A szintenzinészerek relative előadható szinken adják ki magukból a mondandóval, különösen Tarantino kedvére, az évek során egyre terjedőben Michael Madsen telt ki magáért.

CASINO

Egy sokkal erősebb képességekkel rendelkező grafikus motor és egy kiforratott, össze-tett rendszere is isméről level-designer csatába dilításo sokkal nagyobb produktumot eredményezett volna. Pusztán az alkotók szemlélné nem találhatunk kivételről a

NARC-ot szemlélve, melyből kutakodás után egy rendkívül szórakoztató, kellemes atmoszférájú GTA klónba botolhat a játékos, ha képes túllenni magát az első sokkon valamint azon a tényen, hogy ez a Postal – GTA sor polgárpukkasztó filozófiájának krémje, hiszen a drogotek mint power-upokat mutatója be, komolyabb negatív hatások nélkül. Bár nem vagyok a folytatások híve, sőt, irtozom az évenkénti epizódotoktól, most az egyszer reménykedem benne, hogy a Midway összekapja magát s a kibókot kijavítja, a botrányos engine-té hibába pedig esélyt ad a folytatásnak.

Wilson

NARC	
MIDWAY / POINT OF VIEW	
PS2, XBOX	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szauatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
PS2	1 játékos, dpl II memóriakárta 8mb analóg (frangit) (total shock)
XBOX	1 játékos, dpl II
XBOX	PS2
retek autósztéra, kellemes küitézés xordenáre grafika és várostervezés	
5.5 pont	

ŐRÜLT PARTY

A szivtörő izmos szőke, a borszerkesztő felemből – felátman – remélnem nem kell külön bemutatnom: Dante – nagyjából lazaságának mértékén, helykén becsoportolt saját iradjóba. Hatalmas rúg egy szőke, amely a fizika minden törvényének ellenmondva pörög üti célja, az asztal elé. A helyére szinte még sem érkezett szőke azon melegeben belehuppan és látát az asztalra voni, de olyan erővel, hogy a pont megcsörrenő telefon kagylója messzire – hová máhovára mint a kezbe – repül. „Nem, ma nem fogodok tárgyalni!” – mondja, a már dobja is vissza a helyére a kagylót. Epp hozzáfogja már megkezdett pizzájának ellogasztását, mikor iradjóának ajtaján egy kopasz, sebhelyes arcú alak lép be. Bár az idegen tulajdával áll szemben – Danteval, Sparda fíval – azért a biztonság kedvéért rákérdez, majd testverének névveléletét adja... pontsabatban csak azt, mivel egyetlen fél irányított mozdulattal felrúgja az asztalt, majd elkünni, mint a kámför. Dante szemézők belesharap a pizzájába, mit sem törődve az

Igen, végre-valahára beklünkre ellehetjük a vihatatlannal éredekmet felmutatható tudó 3D hack'n slash reformerekkel (és kissé vízszegény folyólatának) a mindenképp általánosan vart új epizóddal, mely által a DMC trilógiává nőtte ki magát. Ki tudja mit hoz a jövő, de egy esleget negyedik részt minden valószínűség szerint már csak Cell technológiával megátmogotató cállharveren láthatunk majd, ha láthatunk egyáltalán.

Számít viszont nem is ez a lényeg, hiszen egy friss, roszgós idő-vágtát zaccok került ki a minőségét mintegy védelgyektől a zúzálójára tűző CAPCOM bosszorkánykonyhájából. Remélem azért hoztam hasonlóan senki sem számít / számított akkora forradalommal, de mindent elsősor, mondhatni stílussteremtő változtatásokra, műfaji korlátok feltelneti való szaggatására, mint azt a Devil May Cry-ban tapasztalhattuk. Nem az idő szépművi emlékeket, hanem az az igazság, hogy ez a játék volt az első komoly – értsd: első ügüenerációs – három dimenziós digitális világ kerekein belül megálmodott hack'n slash akciójáték. Elvárásaim tehát leginkább egy friss harcenszerű és egy új történettel kapcsolatosan fogalmazódtak meg – mondhatjuk úgy is,

A főmenü letisztult, egyszerű, akárcsak az opciók. A szemlések már itt észrevehetők, hogy a copyright szövegék között az Allis gardián erősítő Kazuma Kanako neve külön kiemelésre került, ő tervezte ugyanis Dante démon alakját. Ennek az úrnak köszönhetjük többek között a Persona, a Devil Summoner, a Shin Megami Tenshi és a Mageno sorozatok karaktereit, de ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a zenélési Zone of the Enders második részének koncept-munkálatai során is otthagya a kézművészt. Itt már itt tartunk érdeklőségként megemlítem, hogy a figura egyetlen memnyírási külvilági karaktert tervezett már, melyeknek közül jó pár a Pandemonium című gyűjteményes album keretei között került publikálásra.

Új játék kezdése, játékkállás beállítása, opciók, tekintés át gyorsan ezen utóbbi. Koreai (!), japán, angol felirat-változtatási lehetőség, mono, sztereó, Dolby Digital (dészártes, zstir) hangrendszer között állítható, valamint hangorv, vibráció, kép helyzetének és fényvibrációk beállítása, kontroller

Lépünk tovább. A bal kar az irányítás, az R1 pedig az ellentélt bemérésre, azaz ameddig nyomva tartjuk a gombot, addig a hozzá legközelebb álló ellenséget lockolja és támadja hűsünk. A tárgykaperevő a fel, a fűrkép a jobb, a felszerelés tárgyak a le, míg az „ak-ták” a bal D-pad gomb, ezek jelentőségére, illetve mibenlétére később ki fogok térni. Az akciók szempontjából leglényegesebb a közelharc, azaz a Háromszög, a tűzeles, azaz a „Négyzet”, az „stílus akció”, azaz a Kár, valamint az ugrás, ami pedig az X gomb. A bemért célpontok között az L3-al leshatunk, a kamrárt az R3-al pozicionálhatjuk (elvétkben hisz a „nem a legjobb operatőr” betegség továbbra is rákfenéje a játéknak).

HA MÁR ITT TARTUNK...

...rendfagyó módon a prezentáció áttekintésével kezdeném mondokánmat. Mindvégig vegyes érzelmek tartottak a markukban, miközben játszottam. Előjáróban le kell szögezmem: megérdem-



egyszer csak a semmiből előtörő démonkülnitményre, annak ellenére, hogy azok összevissza szurkálják hatalmas handszárjaikkal. Mikor megelégedi a nyakába lühegő, a továbbra is érdektelen, félelmet még csak hirbál sem ismerő arc-kihejesének hatására szemmel láthatóan megilletődő lényarságától, egyszer csak elindul a zeneleg fele, ülökben a sebeitől kitáplált pengékkel hadakozva. Számára ilyen egy igaz party: a zeneleg igaz csak párszóri próbálkozásra indul, de a zene felváltással egy időben mintha csak alamból ébredt volna fel a hős, nincs mese: pillanatok alatt szétgúnya a szőrnéh hátsófelet.

hogy ezekre korlátozódtak – nem vártam el tehát a korábbi részek által már mélyen kitaposott ösvényről való lelépést.

LELŐHETETLEN...

...logok, gondos szülők figyelmét el nem kerüli, a játékban szereplő erőszakra és vére utolsó figyelemreható szöveg (stílusosan Dante legyönyörű-bevágásával nyomatékosítva), majd egy kellően hosszú bevezető animáció, amely a játék minden lényeges elemét átpasztyázta. A CAPCOM árt a hangulatkielészésre, ezt már most nyugtázhathatjuk.

kalibrálása vár ránk. Vegyük tüzetesebben szemügyre a már ismerős, mára már szinte berögzült – alapértelmezett – irányítást! A (lő)legyverváltás az L2, a devil arms, azaz az ütő-, szűrő- és vágólegyverek közötti váltás az R2. A kézbene követhetjük, a devil trigger, azaz Dante démon formájának megjelzésére hivatalos L1. Ki nem ismeri a játékok jó ha tudja, hogy a fűhűsnek a démon formájában aktívált speciális kombóval sokkal jobban sebezhető az ellenségek, mint az emberi alakjában, azonban ez csak ideiglenes: a démonforma csak addig tart, amíg Dante mágius ereje el nem fogy. Természetszerűen az az energia regenerálható különféle objektumok – azaz nemet követhetjük beugyíthető kristályokkal – és vásárolható okosságokkal.



mell a kiváló minősítés a grafika rubrikában, de... szünek éreztem a játékokat. Klausztrófiában az összefüggő terek személyesítő megoldásaiból és a lineáris játékmotívumok táplálkozott. A pompás terek nem járhatók be szabadon, mert azok mindvégig ülézárakkal, a pályaszakaszokat egymástól elválasztó akadályokkal vannak egymástól elzárva. Ugyesen, de mégis észrevehetően irányítva vagyunk utunk során. Jó, alátámasztom, hogy ez a játék nem a szabadságfogalommal kell hogy hódítson, de frusztrál az, hogy nem járhatom be a terek minden egyes kis zegzugát. Addódot ez a nyomászó érzés természetesen abból is, hogy bár a játék három dimenziós világban prezentál, de ez is csak illúzió, hisz a kameramozgást nem, illégek csak bizonyos helyzetekben és korlátozottan bíthatok a játékosra, a legyőzött esetben sajnos a CPU által vezényltem – és sok esetben teljes séggel előnytelen – nézetekből leszünk így kénytelenek harcolni. Persze a tárgyak, a te-



igazán megfogott. Mindenesetre egy ilyen jellegű kaszabolás-áldoklás témaválasztás, dinamikus, pörgős játékmotívum pontosan ezt a stílust feltételezi... Nekem nagyon bejött!

A GONOSZ EBREDÉSE

Már mindent tudnak a játékról, csak pont azt nem, hogy mi a háttere a történetnek. Mint az minden hasonló jellegű program sajátja, a történet

és profin koreografáltak, annak ellenére, hogy nekem Dante-nak az animokban tanúsított lazasága már kissé túlságosan heurisztikus volt. Azért egy idő után meg lehet szokni, sőt szórakoztató, ahogy hátsónk ütő-ütésen bezzel a nézőnőli táblázatban nagyobb ellen-ségeknél is, vagy ahogy herpei elmet menet közben (erre egyébként egy külön gomb, a Select is fenn van tartva). A fanyar, beszólások, „nem úgy ül el a dolgot ahogy gondoltam” poénok a játékok az elejétől a végéig elkísérik, nagyon fokozva a hangulatot.

A grafika másik fontos ismérve a karakterek felépítésével változatlansága, azok jól megszerkesztett és át-gondolt animációja. A motor riccsenés nélkül működik meg egy-szerre nagy számú szereplő azonos idő-ben történő mozgásával is. Kissé talán érezhető, hogy a DMC3 a „de”-k játéka, itt is egy ugyanis... semmi gond az azonos idő-ben való szaggatás-mozgatással, de a nagy számban támadó lények igen sokszor kezdik mozgásukat ugyanabban

és annak szölei nincsenek mondjuk egy Final Fantasy-hoz hasonlóan agyonbonyolítva, így meg sem kell lapdálni, hogy megint a démonvadászat körül középpontba, Dante, a félig ember, félig démon lény vezetésével. Az ismétlődő embert nem ismerő pokoli seregek és az embert jól megemléstés célul kitűző Sparda, a démonchros közötti véres háborúból ez utóbbi került ki győztesen. Több ezer év elteltével a gonosz seregei ismét megerősödnek és újítják az emberiség legizgatósát, irmagjának kiirtását tűzik ki célul. Sparda fia, Dante ezt nem hagyhatja szó nélkül és magányos farkasként veszi fel a mész szandában talán reménytelennek látszó, de saját megátársa-szerint kérésélyes, tehát nem hiábavaló küzdelmet a légiók ellenében. Miután azt hiszi, hogy legyőzte a seregeket bányja, Virgil ősei szellemi hagyatékának sötét útját választva a pokoli seregek vezérére lép elő, jelentősen megnehezítve ezzel testvé-

re dolgot. A bevezető animációban látható, Dante „Devil May Cry” nyomasztóan székesnek irrodájában játszódo incidens, majd egy hatalmas pokoli larornak a város közepén való materializálódása nyilvánvalóvá teszi, hogy a két testvér megmérkőzése és a gonosz folyamánnyaként az embert faj tovább sorsának végleges, egyszer s mindenkorra történő kikristályosodása nem várhatóan valóra megóra. Dante miután felbőla dőngölje az irrodájában rá támadó kisebb, majd egy az immáron porba dőlő ügynökségek által alakodó nagyobb csapatot, elindul a felbőla mintegy örítási kőcsírral az ég fele csússzodó Citadella, a végős küzdelemnek várhatóan helyt adó színi irányába. Utján nincs edény, érzi, hogy követi valakit...

Még mielőtt spolkok kíváncsiságba levednék befejezem. Azért ha kíváncsiak vagytok nézzétek meg a memóriakörnyék ikonját, egy központi szereplő kilételemképében fény derülhet.

KULCS A CSILLAGOKHOZ

Ahhoz, hogy Dante a lehető mindig a lehető legjobb formában, az útja során hitében és fizikumában is megerősödve legyen képes előre-haladni az első rész óta megismert, jellegeben valamelyest RPG-re hajazó fejlesztőképernyők használatára kerülhetünk csatlakozni. Hogy fizika legyen a kép, minden egyes küldetés egy Custom menü előz(het) meg, ahol ügymond az addig szerzett tapasztalati pontokkal a karakterünk fejlesztésére előzothatunk. Fogadjuk fel, úgy, hogy a tapasztalati pontokat itt város színi orbok helyettesítik, melyeknek jelentősége abban áll, hogy tárgyakat lehet őket beváltani. Az orbokat egyébként az egyes lények lezűzása fejében tehetjük magunkévá, érdemes azonban szélgylezketek szerepeltetni azt az észre-vételt, hogy berendezési tárgyak, szűkek, asz-talok, konténerek lerombolásánál is kaphatunk tárgyakat, orbokat, ráadásul ezek közül nem feltétlenül csak városoké. A tárgyak nagy vonatkozás az előbbiek lehetnek:

Vital Star 5 és L: a kisebb, kevesebb energiát, valamint a nagyobb, az energiaszinttel teljes egészében visszatöltő zöld csillagokat nem árulhatók ki, főként a fellétségekkel való harcánál jelenhetnek ki. Használatuk, illésítés használhatók célja egyértelmű, ha használunk állandó energiájúleggel egy csapóra felálléhdő-tűnk és megmozgatható foyathatjuk a harcot.

Devil Star: az a lila színű csillag nem csak kinevelésben, hanem hatásaiban is kísértetiesen hasonlít zöld színű társaira azzal a különbséggel, hogy a mágiás energia fellétsére szolgál. Kezdetben még nem is lehet vásárolni be-állás, hiszen el kell hinned bizonyos időnek, míg Dante megmutatja nekünk sötét, démoni old-alcját. Meglehetősen borsos órn kínálhatók.

Holy Water: ultimate getyő, mindent vihető, ahogy azt környékbelieknek szokták nevezni. Használatával a pályáról ellenséges lények tu-csaljait sáporhajtjuk le egy csapással a játékról. Megint csak azt kell mondjam hogy haz-



rep, a lények és azok animációja full 3D, de a kód önálló irányításának a béklyójában vergődő kamera megint csak a bezártság érzetét erősítette bennem. Az animációid ma-radván nem lehet okunk panaszra, ha elkekin-tünk egy „egy balalóg a karaktera a fallos” – amúgy egy fejlesztés során teljes egészében rendkívül nehezen kiszűrhető – ükészetégyfe-lyési hiányosságai, illetve nem panaszodhatunk, ha ugyanezen bakik felett egyes alkötés animációkban is szemet hunyunk (attól füg-gelentlenül, hogy erre azért igazán figyelhetek valónak). A teljes egészében a grafikus motor halotta filccsökké – melyekből szép számmal találhatunk a játék folyamán – hangulatosok

a fázisban, ami géppéssé, valohal pedig irra-állás teszi az amúgy pompás vizuális összhatalat. Utoljára ezt az egyébként sok játéka-ban látható lényezést ha emléikem nem csak-nak szintén egy CAPCOM fejlesztésénél, a Chaos legiónnál említaném meg, hogy egy kiteljes, nélkötő pozitívumot emlelt, a játéka-lenségek részletezen kidolgozottak és a mé-retlükre nem lehet panasz; nagy, teljes képer-nyős, alakos, színi, harmadotól való félelme-tés dögök!

A hangok és zenék ha lehet még jobbak, mint az első két részben egyúttal, bár az is kén-nyben meglehet, hogy csak a játék nagy rész-ben uralkodó metalosabb soundtrack az, ami



nálata a kilátástalan, vagy kilátástalannak tűnő helyzetekben nyírt el igazi értelmet, illetőleg főelleneségeink, amelyekkel természetesen gyors egymásutánban többet is fel kell készülni, már ha tényleg sikert szeretnénk elérni.

Blue Orb: sárkópont, mint ár minél többet város orbát fektetki a beszerzésükbe. Segítségével az elérő maximumának határát tolhatjuk el a pozitív irányban.

Purple Orb: a két orb párja, ebből sem ár minél többet beszerzeni, hiszen a mágikus energia maximumának határát boostolhatjuk vele. Jelestése íve ezzel azt, hogy Dante egyes átváltozásai egyre hosszabb és hosszabb ideig tartanak.

Yellow Orb: az elveszett lelkek respawnolására hivatott orb talán az egyik legfontosabb társunk lelt a bajban, hisz ha meghalunk és van a birtokunkban sárga orb, akkor reinkarnálódnak. Globálisan megjegyzendő meg, hogy a fejlesztők egyfajta feketé építettek bele a

–, akkor az adott harcra az utólagra látott betűjelű értékelést fogja kapni. Ha nem fogy el az oslap, sőt megállás nélküli harcokkal felboosztjuk, akkor az állás egy nagyobb fokozatba példának okáért C-ről B-re. Ha megállás nélkül keressük a bajt, kiadunk rendeltetésünket kihagyás, úresajátár nélkül, akkor bizony az A szintre is megújíthatjuk, ami a végső értékelés, elszámlálás során lesz igazán szembetűnő.

A játék RPG vonásait valamelyest erősítőnd, hogy Dante négyféle egymástól eltérő, és a való játék során egymástól jól megkülönböztethető harcmodorra rendelkezik. Egy küldetésen belül csak egyféle harc stílusban utazhatunk, a váltásra a misszió közötti Custom menük alatt van lehetőségünk (Style). A következő stílusokat különböztethetjük meg a játék során:

Trickster: leginkább az akrobatikus mutatványok, azon belül is az ellenségek közelharcban végzett tevékenységének rendkívül gyors, látványos megelészésére. Illetőleg az izam megelőző mozdulatokból történő megelészéséről választódóadásokra kihagyott harmadomnak írhatnánk le ezt a stílust. Legjellegzetesebb, leginkább szembetűnő tulajdonsága Daniának a Trickster-módban a falomlás, melyly a legmeredekebb, legzordabb sziklák csúcsaira kapaszkodhat fel egy csapásra s indíthatja onnan halális csapásait. A Dash nevet viselő úrral a másik sárkópontja ennek a módnak, ezzel egy pillanatra ott let lehet teremni az ellenség arra előtt: egyfajta becsúszás, a pillanat trüfje azalt.

Swordmaster: mint azt a neve is fémjelzi a játék során fellelhető – és általában a főelleneséggelől kicsirkarható – különféle ütő-, szűrő- és vágófegyverek használatában való jártasságot helyezi fókuszba ez a stílus. Ittális lesz azonban az esetekben, amikor a közelharcot le-

stílusal. A különféle légfegyverekkel való profi bánásmód elsajátítását és elsajátításának a gyakorlatba való átültetését tehetjük vele lehetővé, hiszen többnyire akár lassan – és pontosabban célzásal megfogalmait – levél-dzészre, nagyobb tűzerővel való csatáorba állásra, illetőleg sorozatüzemelésre tessük vele képessé karakterünket, hogy csak a legfontosabbakat említsim. Ha nem kívánsz közelharcba bocsátkozni, vagy ha csak szimulán nem szereted, hogy minden egyes lény a nyakadba lileg, akkor egyértelműen ez lesz a lenyartó.

Royalguard: ez az ösvér harci stílus egyáltalán tulajdonképpen a tavóli, valamint a közelharc szóból, borsát, ultimate karakterkép kialakításához kiválóan alkalmas! Jömagam ezt használtnam a legkevesebbet esetben ellenére, hogy a közelharcban való védettségünk nagyban növeli és a távolról való támadásunk sebességi értéket is növeli valamelyest, ellenben ez pont a „so ez so ez” kategória. Jobb szerettem inkább Gunslinger vagy Swordmaster módban dolgozni, mert ezekben a módokban éreztem legjobban kihagyve, kihangsúlyozva az egyes fegyvernemekkel való bánásmódot erősségeit. Azért tegyetek vele egy próbát, hátha nektek bejön....

Már csak azért is javasolom ezt nagy bözsen, mert jó tudni, hogy nem ki kiegyensúlyozottnak bánni a harci stílusok használatával. Válogatni kell közöttük az egyes küldetések között, mert a vég-só celt csakis így lehet elérni. Mi-



játékba azzal, hogy minél több allommal vásárolunk az adott orbokból, azok egyre drágábbak lesznek, a végén szinte már-már a csillagos egylek re-pine az órákat (azaz az adott orb fejében leszurkalandó vérs orbok számat).

Lényeges, hogy a küldetések közötti értékelésünk jó pár tényező-től függ, amelyek közül a harc technikánkat külön ki is emleltim. A játékképernyőn egy-egy közelharc kezdetekor megjelenik egy oslap, mellette egy betűjellel (A-D), az A a leggyengébb, így az A értelem szerint a leg-erősebb támadást szim-bolizálna. Ha a betűjel mellett oslap el-fogy – magyarul ha megszaktjuk a harcot

szünk kénytelenek valamilyen oknál fogva az előlérbe helyezni, hiszen mind a levegőből, mind pedig a földről való támadás erőteljesebb, hatásosabbá válik akkor, ha emellett tesszük le a voksot. A különféle fegyverekhez (devil arms) mind-mind külön kombókat sajátíthatunk el, melyekkel megjobbszörözhetjük közelharcból sebességünket.

Gunslinger: nem csals, nem ámítás, bizony a távoli küzdelmeket kedvelő játékosok sem maradnak támogatás nélkül, hiszen a közelharcot hirtől sem ismerő, azt nem támogató harcmodort turbózzhatjuk fel ezzel a

ér!F A kérdésre pofon-egyszerű a válasz: egész egyszerűen azért, mert a különféle lenyek és legfőképpen a különféle főelleneségek más-más harcmodorral lehetők ártalmatlanná. Van-nak, amelyek legin-kább a devíl armsek sebzenek, ellenben olyanokat is talál-hatunk, melyekre szinte

semmi hatással sincs szinte egyetlen csapásunk sem. Náluk nem ár bepróbalozni a légfegyver-ekkel, szitává kell löni őket a szó legszorosabb értelmében! Es ha ez sem segít? Semmi baj, még mindig van választási lehetőségünk! Ugráljunk, bujjunk el előlük, támadjunk lesből, megelészészenien, vagy övözözz a közelharc és a légfegyver nyúlata alányüket – a hatás valamelyik esetben biztos, hogy garantált lesz, csak a kulcsot kell megtalálni... ha már itt tar-tunk megemlítem, hogy a pályaszakaszok meglehetősen rövidek. Mondjuk az igaz, hogy húsz mission van a játékban, egyenként 5-20



Mindig, amikor hazavessz egy új RPG-t, akkor különös izgalmatlanság veszt rajtam erőt. Mindez hatványozottan igaz, ha épp egy klasszikus rajzolt manga, hogy úgy mondjam 2D-s szerepjáték a teszt tárgya, mint a **Shining Tears**. Erős vonzódásom ezekhez a játékok még SNES-es időkre vezethető vissza, így ezek az anyagok az akkori idők élményét (retro) igyekszem visszaidézni, legelőször sokszor ez az érzésem. A retróval kapcsolatban

jobban ki lesznek téve a világ szépségeinek. A nosztalgiaimnak a másik fele abban rejlik, a hogy régebbi játékoknak igenis jobb íze volt, mint ma. Sokkal kevésbé vagy egyáltalán nem érezük, hogy egy 0-ból és 1-esekből álló bithalmazt kapunk, mint ma, amikor – újabb közhely – a fő cél, hogy eladjanak egy terméket, azaz egy játékot.

Kisítalant elkanyarodtam az eredeti témától, de csak azért, hogy mindenkivel megértésem, miért szeretjük, mi itt az 576 Konzolnál a régi, főleg ugye 2D-s rajzolt anyagokat. Ezért örülnék egy új Metal Slugnak és ezért bízunk el, ha az halljuk, hogy át akarják juttatni 3D-be. És bizony ez volt ez oka, hogy örültem, mikor megláttam a Shining Tears, mivel ritka szépen megrajzolták a Sega programozói, mely miatt egyből eszembe jutottak a fenti gondolatok, még úgy is, ha maga ST sikerülhetett volna jobban is. Talán csodálkozhatnánk, hogy a Sega nevéhez

hős kísélet – és persze azt sem, hannon került a folyóba. Elvonn egy doktíhoz, Pshozh vizzi Xiont, ahol segítenek neki részben rendbe jönni, mivel az emlékezet nem nyeri vissza teljesen. Az egyetlen ismertelő egy korábbi éleléstől két darab it-tokzatos gyűrű, melyről több dolog is kiderül. Rögön az első, hogy az egyiket képleten Xion lehúzni az újáról, míg a másik, hogy ember feletti hatalommal ruházta fel hasznóit – az a gyűrűs dolog

eredete gondolat nem szorul magyarázatra. Mint később kiderül a Twin Dragon Rings-ről van szó, mely ebben a világban legendás hírű. A két gyűrű közül az egyiket Xion használja, a másikat, az erejét átgedheti az épp aktuális társának, mely rendkívül hasznos lesz a sztori során. És mi lesz a cél? Az eddig elmondottakkal talán kitalálható. Fel kell főzünk Xion miliját, és rá kell jönnünk a gyűrű titkára. Persze ezekben renetget kalandot kell teljesíteni.



KALANDOK

Az utolsó mondat, szó szerint értendő. A ST játékmenetét tekintve kissé eltérőbb, mint mondjuk a Final Fantasy sorozat, inkább a Square Legend of... sorozatra emlékeztet. Tehát adott a sztori fő vonala, de ahhoz, hogy azon előbbre jussunk kisebb feladatokkal kell megcsinálni. Ez rendszerint úgy néz ki, hogy beszélünk valakivel, aki elmondja gondolatait és bojt, majd meglér, hogy menjünk



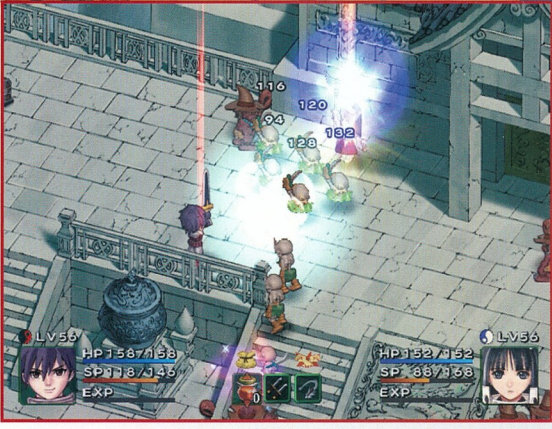
azonban érdemes pár dolgot tisztázunk, melyet úgy látom sokan nem értenek. Saha nem szabad elfelejténnünk, hogy amikor retrórol beszélünk akkor gyakorlatilag nem teszünk mást, mint a nosztalgia által megszűntelt múltat dicsérjük, illetve kívánjuk vissza. Ha igazán bele gondolunk, ilyenkor nem is az adott kor játéka (vagy bármi más) akarjuk visszahozni, hanem azt az érzést, amikor még gyerekek voltunk, és minden játékot kissé naivan, de annál lelkesebben fogadtunk. Nézezték csak meg, mi történt a PS1-gyel és az általa képviselt évekkel! Egyre jobban szűpül az emlékeztünkben, és lassan már retrórol még nem is, de nosztalgiairól már beszélhetünk vele kapcsolatban, pedig csak 2-3 évi nemt a gép. Nekem ez a masina mindig is a szakkezőpiskolák ideket fogja jelenteni, amikor még az életben a legnagyobb problémám az volt, hogy legyőzőm-e a Ruby Weapon vagy nem, hogy vagy sikerül-e a Soul Blade / Tekken párosban levetni a hovekrot, esetleg a szoran kövekké játékos bulni a 6 fős Micro Machines partiban hogyan sikerül teljesíteni. Bárcsak ma is ilyen dolgok gyötörnek a lelkiállagomat, mint akkor, amikor csak és kizárólag ezek léteztek számomra! Közébe, de igaz, nem lehetünk fiatalabbak, gyerekek meg végképp nem maradhatunk, talán csak lélekben, bár akik megmaradnak gyerekek, azok mindig, sokkal

kélhető a program, de cég főleg régebben már lerakott az osztalra egy Phantasy Star sorozatot. Számomra öröm, hogy újra RPG gyártásra adnak a fejüket. Csak azt sajnálom, hogy a játék nem lett olyan jó, mint amilyen lehetett volna.

KÉT GYÜRŰ MIND FELETT

Itt van mindjárt a sztori. Érdekes és jó, de inkább csak a ma született bárányokra fog igazán maradandó hatást gyakorolni. Hogy ezzel mire gondolok? Hát arra, hogy a történet tulajdonképpen manapság igen népszerű, ezért oztán már-már elcsépelet elemekből táplálkozik, ergo nélkülöz az eredetiségét.

Egy hatalmas fantasy világba kalauzol el minket a Shining Tears, mely komplex minótával egyből felkeltette az érdeklődésemet. A kirándulást egy óriási városban kezdjük. A sztori egyik főszereplője, Elwyn, egy szép napon egy frút talán a folyóparton. A srác nevén – Xion – kívül semmit nem tud korábbi életéről – az amnéziás fő-

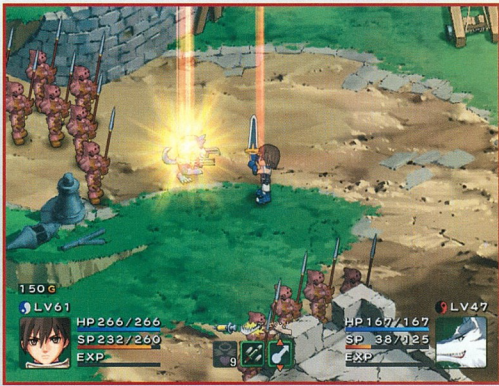


el egy bizonyos helyre. Ebben az esetben nem mi magunknak kell megtenni az utat az éppen aktuális célpontig, hanem rendszerint beszélni kell valakivel (pld. Pios), aki egyből „teleportál” minket az adott helyre. Itt aztán tíz eselből minimum físzzer harcolni kell egy darabon, egészen a végéig megfoglalásig, vagy megoldásig. Ezekből az alkalomokból aztán egyre többet megduthatunk a fő történetből és magáról az egész világról is.



Boncolgassuk egy kicsit a harcot, hisz minden RPG-nél ez a legfontosabb. Xionon kívül még egy harcra van részt a küzdelemben, ami egyébként folyamatosan fog menni, nem körönként. Ezért is emlékeztet engem a játék a Legend of... sorozatra. Társunkat egyébként a gép fogja irányítani, bár utasításokat mi is adhatunk neki, például az R1-gyel varázslásra bírhatjuk. Amúgy mi a Kárel üthetünk, az analógos műszákhöz. Elég pergő lett a harc, amit kifejezetten élveztem. Ha Starton nyomon egy látszólag kicsi, ám mégis nagy menübe léphetünk, ahol az Items, Link és Single Skill, valamint System szavak fogadnak. A legelső tárgyaitok tartója. Erre csak azért

tértek ki külön, mert ha kiválasztunk egy tárgyat, az akkor bekerül dul az Inventory, így harc közben a Négyzetel használhatjuk. Ugyanide választhatjuk ki a varázslatokat is. Ezek közül a Link a társunk magáit, míg a Single a sajátainkat tartója. Válasszunk egy nekünk tetsző hasznosat és az is a tárgy mellé kerül az Inventory-ba. Hogy ép melyik tárgyat vagy varázslatot akarjuk használni, az a D-paddal dönthetjük el. Egy-egy ellentel létkiválasztásért a szokásos pénz, tárgy, exp triumvirátust kapjuk, az első kétből össze is kell szedni. Színlépcsők után is kopunk értékes



ellenére. Most jön azonban az a bizonyos del Rövden kifejtölt – sőt szerímet néha festeni a problémákat: **kicsi és lassú**. Bővebben ez azt jelenti,

hogy hiába a jó grafika, ha egyszerű karakterek rendkívül aprók. Komolyan mondom, még Sines-en is láttam nagyobb szereplőket. Én azt szeretem, ha egy ilyen játékban szép nagy karakterek szerepelnek, jó animációval. Itt azonban minden olyan kicsi. Talán azért, mert a játékban nagyon éles a kép, tehát magas a felbontás, emiatt viszont összehúzó a szereplők. Ezt támasztja alá, hogy a párbeszédoknál a feliratok is igen apró betűvel szerepelnek, szinte alig olvashatók. Ez főleg azért zavaró, mert a játék még egy RPG-hez mérten is hajlamos a rengeteg dumára. Ha kapcsolatban még egy költői kérdés is felmerül bennem, mely a szinkron hiánya miatt fogalmazódott meg.

A másik baj a ST lassúsága. A városokban egyszerűen lassított felvétel módjára műszákhaltunk, és ezen még a fuja (L2) sem segít. Tudom, hogy egy ilyen játéknál az nem esik akkor labba, mint mondjuk egy verekedés pringnál, de mégis roppant idegesítő volt. Főleg annak fényében, hogy a harcoknál a probléma nem jelenik meg, nagyjából kielégítő sebességgel megy a küzdelem, de ami a városokban van! Nem is értem, pedig NISCV változtatni szívesen, vajon milyen lesz a PAL – ha az.

Ezek voltak tehát a fő problémák a játék alatt, abból vonjunk akkor valami jóékövetkeztést.

dig minden összetevője stimmel, mégsem tudott igazán megfogni. Hiába a gyönyörű kézzel rajzolt – sőt szerímet néha festeni a problémákat, egy feltehető szaroztatás és hangolatos, de ami legfontosabb azért anyag kerül a kezébe. Ha azonban kritikusabban tipus vagy, akkor keres most RPG fronton, a választék bőséges.

Veres Miki
veresmiki@576.hu



MARTIN BELESZÖL!

Pedig annyira jópofák a képei – jó, mondjuk azokon nem látjuk a mozgás sebességét... :)

dolgot, ez pedig nem más, mint a Skill Point. Ha belépünk a menübe – nem harc közben, hanem beküzdésben –, akkor a Status képernyőn tanulmányozhatjuk a különböző tulajdonságainkat. Itt láthatjuk, az úgynevezett Skill Pointot is, melyet eloszthatunk ezen értékek között, növelve azokat. Ezekből fejleszthetjük erőnket, Hp-ot, de még a varázslatokat és speccokat is. Ugyancsak itt lehet azokkal felszerelni emberünket (Equip). Egyébként ezeket is lehet fejleszteni, de ez csak a kíváncsi – ha van hozzá alapanyagunk –, persze újat is vehetünk. Leszint az olyan tárgyak, melyekről semmit nem tudunk, ezeket ki kell elemezni.

Ha többet és részletesebben akarunk meg tudni ezekről a dolgokról, akkor érdemes Tarrisszal beszélni a városban, ő elképesztő aprólékosan, mármár szájbárárogás fog mindent elmondani.

BENYOMÓK

Tulajdonképpen ez így felvázoló problémamentesnek tűnik. A grafika annyira szép, hogy komolyan kellemes a szemnek nézni, a játékmenet jó és sztori is kielégítő az elcséppelt dolgok

ÉRTÉKELÉS

Bevallom, most egy kellemetlen helyzetbe kerültem. Alapjában véve szimpikus játéknak tartom a ST-1, és tetszett is valamilyenre, isten igazából azonban nekem most nem jött be. Pe-

SHINING TEARS

SEGA

MÁS VERZIÓ: JULENLEG NINCS

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

1-2 játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (duál shock)

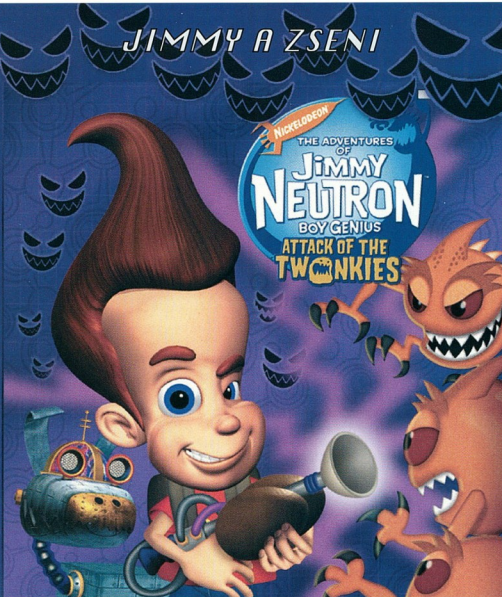
✓ szép és egész kellemes néha x túl lassú, apró karakterek

6 pont

Bevallom engem eddig elkeltet a Nickelodeon fute debil rajzfilmsorozatok folyama, aminek főleg az az oka, hogy nincs bekövée írthon az említett csaloma. Így aztán meglehetősen sandán néztem, amikor egyszer elkaptam egy Spongyabob részt. Nem tudtam eldönteni, hogy sírjak vagy röhögjek a meghalorozhatatlan formái és fajái, Salvador Dali rándalmából kölcsönzött felhősek láttán. Így aztán nem csoda, hogy meglehetősen gyönyörködéssel fogadtam a Jimmy Neutron című játékot is, mely beállításakor a Nickelodeon lojoga köszöntött. Eről is hallottam már pár dologot, de még egy részt sem láttam, így a Spongyabobhoz hasonló örültségre számítottam, ami egyébként nem lett volna baj, csak néha nincs agyam ezakhez a dolgokhoz. Eltűz képest normálisnak tűnő emberi felhősek fogadtak, amilől azért megnyugodtam. Na persze azért megijedni nem kell, debiliséből it sem lesz hiány.

Először egyébként egy buta, de minimum középszerű alkotásnak tippeltem a JN-1, aztán pár óra játék után kiderült, egész színvonalas platformjátékok hoztak össze az alkotók. Nyilvánvaló, hogy program nem írki Ratchet 2 illatú. Jak 2 mozgásigokba, viszont ki még csak most ismerkedik a videójáték világával, és egy jó platformjáték akar, ami nem terheli le rögtön annak nagyszerű választás. Mondhatnám egyfajta befejeítés a komolyabb darabok előtt.

No, de ne rohanjunk, nézzük először magát a történetet. Eről az oldalról nem sokat lehet írni. Jimmy a szokásos világmegmentés sze-

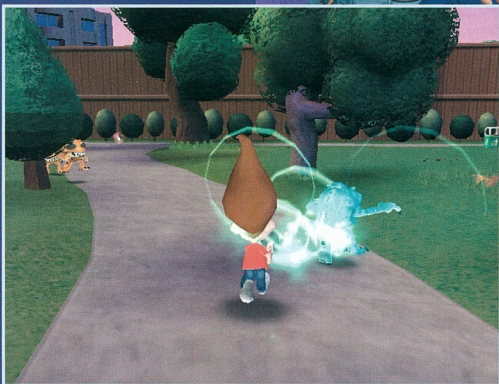


Az epizódok végzetivel értékelést kapsz a teljesítményedről, amit nagyon elkel rantani, hogy na A+ kapj. A stuff ugyancsak nagyon kíványó, ami nem feltétlenül baj, sőt. Szerintem nagyon nagy pozitívum, hogy a game nem fukarkodik a siker élmény adogalásával. Rögtön az első pályán, de a továbbiakban is nem érezték azt, hogy a kézi-tírók szándékosan úgy terveztek meg a szinteket, hogy dinak szorosan ki miniket. Az elteljéi fogya folyamatos sikerélményben lesz részünk, ezáltal inkább szórakoztat a program, mint hogy idegesítene. Itt nincs játék közben gárcsós, mindegyik pályát jól játszható, könnyed szórakozást ígér. Jól látszik a programon, hogy olyan játékosoknak készült, akik JM rajongók, ám nem feltétlenül szeretek teljesen a platformjátékokat, vagy csak most ismerkednek a játékkal. Nekik kétféle változatot, mert nagyon jól lehet vezérközni, és nem bosszantjuk fel magunkat minden egyes ugrás után. En ezért bevallom megkedveltem az anyagot. Persze az is tudom, hogy lesznek olyan platformfanatikusok, akik a játék láttán az egyszerű, gyerekes, túl könnyű jelzőket fogják előröngálni, és még igazuk is lesz valahol, de még egyszer hangsúlyozom, ez a game nem a vértől való készült. A szintek egyébként az aktuális feladatokat a Start lenyomásával nézhető meg. A pályák-nál több igen ártalmas megoldással találkozom: például amikor beszorultam egy szobába és egy kicsinyítő gépet kellett megszerkeszteni. Miután kész volt, a tükörbe kellett írni, így Jimmy összemenni, és ki tudtam menni a szobából. Ilyen és ehhez hasonló megoldások többször előfordultak, mely változatossá és izgalmasabbá teszi a játékmenetet, és ez bizony leteztet.

Ami a JM külsejét illeti, a grafika kellemesnek mondható. Nem azt mondom, hogy a legzabb ilyen játék a gépre, de kétféle színű gombok a rajzfilm hangulatához. Szép színes, változatos és hibákkal sincs tele. Néha mondjuk a motor rosszkedvű egy kicsit, ilyenkor gyengén akad a program, de szerencsére ez nem okoz játszhatósági zavart, tehát nem nagy baj ez sem.

Természetesen a játék teljesen szinkronizált, mindenkinen van hangja, meghozza elég jó minőségben. A zenékkel sincs probléma, jól teljesít az anyag ebben is. Összességében azt hiszem mindent elmondtam a programról. Könnyed, jól játszható és humoros, így nyugodtan szívhat minden örömláni a környezőbb szórakoztat kedvelőknek platformjátékosoknak.

Veres Mikl
veresmiki@376.hu

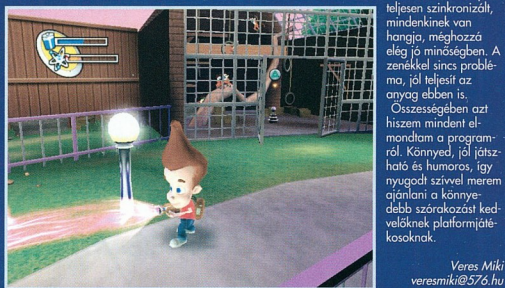


MARTIN BELESZLI

Sajnos számomra inkább ijesztős, mint mókás Jimmy Neutron külseje, és arról is meg vagyok győződve, hogy minden játékomban, minden ember EGYBŐL a legjobbat akarja magának, ergo nem úgy megy be a botba, hogy „kezdő vagyok, kéne egy középszereű platformjáték”, hanem úgy, hogy „ide nekem a legmenőbbet”. Az meg nem a Jimmy.

repbe keveredik, ugyanis egy meteo akarja elpusztítani a Földet. Róadásul még mindentféle lények is a Földre kerülnek onnan, melyek nem kis galibát okoznak a városban. Természetesen csak Jimmy zsenijével lehet megállítani, mind a meteoort, mind a lényeket.

A világmegmentést a szokásos 3D-s megje lenitési pályákon lehet véghezvinni, ahol Jimmy-t irányíthatjuk. A játékmenet tulajdonképpen nagyon egyszerű. Egy-egy nagyobb pálya kisebb alrészekre van felosztva. Ahhoz, hogy egy alrész teljesüljön, mindig kell valamilyen tárgy, mely a továbbjutást engedélyez. Egész pontosan nem egy, hanem sok esetben több ilyen tárgyat is szesse kell szedni, sőt nem csak össze kell szedni, hanem kombinálni is kell őket. A tárgyak ugyancsak három kategóriára oszlanak: Gizmos, Inventions, Super Inventions – ebbe a menübe az R1-gyel léphetünk. Ha az egyik kategóriában összeszedeztél három tárgyat (azaz a sor megtelet), akkor állj rá valamelyikre és nyomj X-et,



így hamarosan kapsz egy cuccot – ha nem, akkor valamelyik másikat válassz, és ott nyomj X-et. A menüben egyébként találisz még egy pontot, a Blueprintet, ahol létrehozhatod a te saját tárgyaidat. A kikérséletezett tárgyak aztán a D-paddal előlívható Hypercube-on tudod kiválasztani. Lesznek itt fogyerék, robot kutya, különböző cipőfajták és még sorra lehetném, mindegyik nagyon hasznos. Létezőben a megszerzett tárgyakat általában rögtön használódni is kell, még általában az adott pályán, ahol találod.

De nem csak gyűjtögetés színtekkel találkozhat. Ott vannak még a replekés változások is, ahol például meteoortok kell szedni, ezzel is változatosabb a program. A pályák egyébként valóban epizódok, tehát az egész játék úgy van felépítve, mint egy több részre felosztott sorozat.

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS ATTACK OF THE TWONKIES

THO	
MÁS VERZIÓ: X, GBA	
grafika/képek	Jó
szávozottság:	Jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	Jó

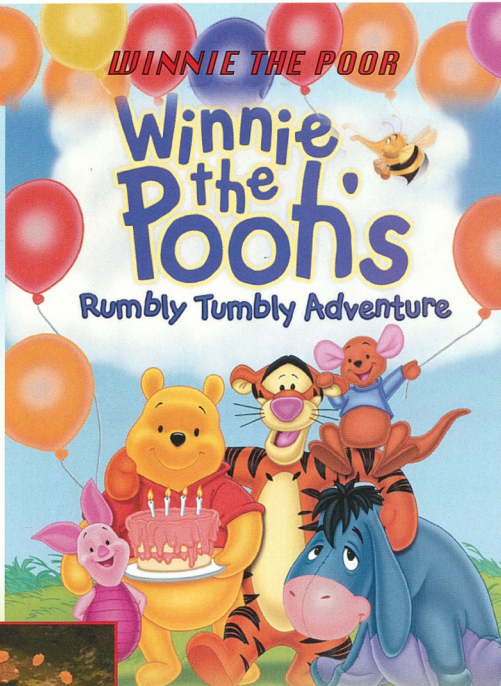
1 játékos
memóriakártya 8mb (181KB)
analog iránító (Dual shock)

✓ kellemesen játszható és sok sikerélményt nyújt
x a profi platformereknek túl könnyű és egyszerű

6.5 pont

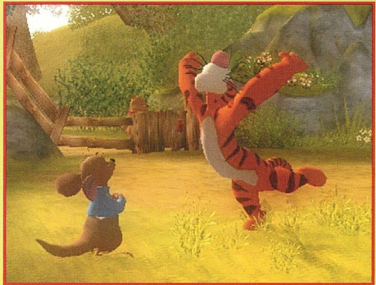
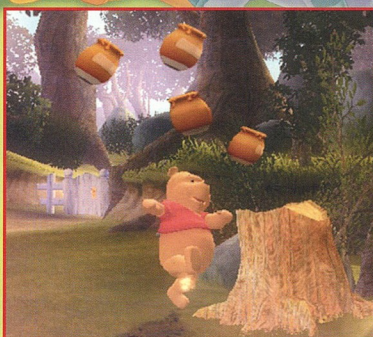
576 KONZOL

Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure



Mint mindenkinek, nekem is megvoltak kicsi koromban a favorit rajzfilmjeim. Emlékszem, az egyik első kedvencem a *Willie Fog: 80 nap alatt a Föld körül* volt, melynek minden részét MCR-re vettkünk egy öreg magnón – akkor még nem volt videónk –, és úgy hallgattam őket vissza nap, mint nap. Aztán nagyon szerettem a Tom & Jerry-t állandó, nem beszélve a Rózsaszín párdurcól, ami miatt még egy családviadompárosítást is kihagytam, ami hatalmas nagy sző volt ami! Aztán említhetném a Macskalagót, melyet kifejezetten élveztem, talán ez volt az első mozgóképm, ami nem otthon, hanem moziban láttam, ráadásul Mikuláskor, egy 100 Folk Celsius koncert után – csópolunk nagyon, lehettem vagy 6 éves. Nem feledezhetek meg a Hupikék Törpikékről sem, ami szintén szerelmim volt! Lehet, hogy szentség-törés és sokan furcsán néztek majd rám ezután, de bevallom, nekem Hókuszpók és Okoska volt a kedvencem! :) **(Nekem Sziamia. Martin)** És persze nem lenne teljes a lista a Süti a sárkány nélkül, melyet még bakelit lemezen is megvettünk! Egy picit már nagyobb voltam, de még mindig kisgyerek, amikor bejött a Walt Disney és vele a feljelhetetlen vasárnapi délutánok. Hiába jelentette az az időspont egyben a hétvége végét, az élmény kárpótlást mindent. Emlékszem két rajzfilmet, köztük pedig egy film volt látható. Hétről hétre végig izgultam a Kacsamesék, Gumimacikat vagy a Csipet csapatot, meg a filmeket is. Ezeknek a címére már nem emlékszem, de tudom, volt egy

Akkor miért irtam, azt, hogy csak elvileg szól ennek a korosztálynak a stuff? Azért, mert szerettem nagy baj van mind az emberekkel, és mai igényekkel. Nagyon kevés szülő figyel oda arra, hogy mivel játszik a gyermeke. Tapasztalatlán tudom, hogy a mai 6-10 éves korosztály igényei már egészen mások, mint évekkel korábban. Nem hittem a szemeknek mikor láttam, hogy sokak közülük egy hét alatt leverték a Hall-Life 2-t, és kipróbálták 100%-ra a GTA valamennyi részét. És ez nem vicc, a saját szememmel láttam ezt több esetben is. Hát hol költ le ma ezeknek a végtelen sok értelmentlen lövöldözéshez és akcióhoz szokott gyermeknek a figyelmét egy olyan játék, melyben egy aranyosnóva macival kell kóborolnunk, szép színes pályákon? Ez a legnagyobb baja ennek a játéknak, hogy nincs célközönsége. A mai srácnak 3-4 évesen kinövök Micimackó, ám ebben a korban én még nem adnék semmi pénzért a kezükbe joy-t az biztos, még 6-10 év között se nagyon. Játsszának legóval, vagy nyomjanak bújócskát, esetleg fogócskát, mint mi az óviban, meg általános iskolában. Csak bízhatok tudok, hogy azért talán-talán vannak még olyan gyerekek, akiket ezek a klasszikus foglalkozások le tudnak kényszeríteni. Ezért mondom, hogy nem igazán lehet ma Micimackó piacfépszerű tenni, az meg mégis csak furcsa lenne, ha szegény kiárdítottán énnagából és valami FPS-y vagy GTA: Winnie the Pooh-t készítenék belőle.



Egyébként a program grafikaija szerintem nagyon szép, igaz Micimackó hangulata van. Nem cell-shaded, de jól néz ki. Ugyanígy hangulatos a zene is, mintha a rajzfilmből vették volna.

Igazából én ezt a játékot olyanoknak tudnám igazán ajánlani, akik családossal, és náluk még a kisebbek nem nagyon játszottak még soha videójátékokat, viszont imádják Micimackó. Egy tipikus olyan játék, melyben ott kell lenniük a gyerek mellett, segítve őt, hogy vele örüljünk ennek a mesének (meg hát néhol egy kis angol tudás sem hátrány). Bízokodok, hogy vannak még ma is ilyenek.

Végül pedig egy aranyos sztori, amit egy volt osztálytársam mesélt és ide vág. A srác azt mesélte, hogy egy moziba akart menni a barátaiával, és ki is néztek egy filmet, melynek igen ígéretes címe volt: A Tigris vízszatár, vagy valami hasonló. Biztos valami fővel-keleti akciófilm lesz, gondolják megokiba, ezért megvették a jegyeket majd bemennek a vetítőterembe. Ott aztán látták meg, hogy szinte csak gyerekek ülnek a nézőtérben. Először furcsálltak, hogy akciófilmekre ennyi gyereket elengedtek, de azért leültek. Pár perc múlva elkezdődött a film a következő főcímmel: Micimackó – A Tigris vízszatár. Mondanom sem kell, hogy sápadtan menekültek ki a moziból... :D

Veras Miki
veresmiki@576.hu

westernes, meg valami sci-fi-szerű, mindig király volt, előlbit még nagyzeimlen is néztek (a Dallas mellett persze... :) Ez már a videó korszak elején volt, így felvetük őket, így aztán mindig megvolt a heti szárazokzás,

MARTIN BELESZÓL!

A mai gyerekek 10 évesen már San Andreast azok és mobiltelefonok (játékoknak. A 14-15 éves lányok arbo-szóját keléne, a 16 éves fiúk (gy szóját) a melyt, hogy az ember nem hisz a szemnek. Micimackó? Ki az a Micimackó...?

koromban, meg meséknyvben kaptam meg (ez volt a kedvenc könyvem a Niels Holgerson – tuti rosszul írtam – képregény mellett, melyet szintén imádtam rajzfilmből változtatva is). Szerintem egy kedves és aranyos rajzfilm volt, tele szeretettel. A szereplőket egyáltalán egy szerettem, mindenképp olyan kedvesen nagy volt, vagy én nem is tudom, hogy miért. De nem is ez számít, lényeg, hogy kellemes rá visszagondolni.

Mindaz a nosztalgia hullám azért kaptam most el, mert PS2-re megkaptam tisztelet a legújabb Micimackó játékot a **Winnie the Pooh: Rumbly Tumbly Adventure**-s. Valóhogy az egész játékot átigenzi az az igazi, csak a Micimackóra jellemző hangulat. Maga a játék egy végtelenül egyszerű kaland / platformszerű alkotás. A

megleően igényes főmenü után a játékban Micimackó irányítását tudjuk átvenni, és vele kell mindenféle kalandokat teljesíteni. Itt olyan teljesen hétköznapi dolgokra gondolunk, mint kulcsot kinyitni egy ajtót (persze a kulcs a kezbebal lesz). Vagy egy fadarabot keresni, hogy kiegészíts egy hidat stb. Elakadni soha nem lehet, mert a továbbiutazás börtök 3 másodperc alatt kimatekozhatjuk. Az egész játék így leginkább egy igazi interaktív mesére emlékeztet. Hihetetlen egyszerű feladatokat szembesülünk, mely miatt egyértelmű, hogy az anyag célközönsége elvileg a legalsóbb 6-10 éves korosztály, azaz a Micimackó rajongók. És ezzel nincs is gond, meg hát miért is kellene lehúznunk egy játékot csak azért, mert gyerekeknek készült, hisz az adott közönségnek meg lehet élvezet, nem? En is mikor először próbálom ki a játékot arbo gondolom, hogy jó alaposan leharodtam, hogy ennyire egyszerű módon alkotott meg. Aztán gondolkodóba essem. Arbo jutottam, hogy egy Micimackó játékot, egyszerűen nem szabad, nem lehet mások megcsinálni, mint úgy ahogy ez elkészült. Egy ilyen anyagot csak ennek a korosztálynak szabad csinálni. Ennek a rajzfilmnek ez áll jól, bármi nem változás csak összeroppantotta volna a róla kialakult képet.

WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMBLY ADVENTURE

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: GC, GBA

grafika: közepes
játshozhatóság: jó
szauaotosság: előmegy
zene: hangig: jó
hangulat: közepes

1-2 játékos
memóriakártya (4GB)
analog irányító (dual shock)

✓ talán nemhogy kieszánts lenszeni fog x etszált felette az idő

5 pont

576 KONZOL

Nagy az öröm, főleg az EyeToy kamera tulajdonosoknak, illetve az 6 kiskorú gyermekeiknek, mert a kiegészítőhöz általában elég gyakran jelenik meg új játék. A múltkor számban Spongyabob volt a barátság, most meg egy kis majomkardás kapunk lehetőséget, az Ape Escape majomai. Az Ape Escape a szíriánalmpával felszerelt majmok játéka, valószínűleg kialakult rajongótáborral, amibe sajnos én nem tartozom bele, de persze nem a kis állatkák iránti ellenszenvem végett, mert alapból szeretem őket. A majmok játékaiban meg mindig egy tipikus partizáncok kapunk, ami azt jelenti, hogy ugyan egyedül is lehet vele majomkodni, de a játék maga a többjátékos módra van kihegyezve, ahol a gamerek egy más ellen versenyeznek egy táblás űrületben. Pontosabban megfogalmazva: odva van egy rullelt kerékhöz hasonló valami a képernyő tetején, és azt megpróbátva lepednek előre a játékosok a táblán. Ez mondjuk még nem tűnik túl élvezetesen, de az egyes mezőkön más és más jutalom vagy büntetés kapott helyet, sőt, különféle tárgyakat is lehet vásárolni, amiket hátrahajlít az ellenfelet, magunkat pedig jobb pozícióba segítjük. Összesen három pálya és ötven minijáték áll a rendelkezésünkre, ami azért elég sok ahhoz képest, amit eddig más „személetes” gamében megszokhattunk!

A három pálya a Freaky Flouty Island, Slippery Volcano, és Rocket City, természetesen mindegyik egyedi dizájnnal és elég humoros környezettel fogadja a kamerát előtérbe hajlamos egyedeket. A minijátékokat pedig természetesen játszhatjuk a fiókán kívül is, de a kezdési látásban nem mindegyik választható, imigyen ösztönözve az embert a fiókákban való aktív részvételre. Ezek felsorolását most mellőzöm, de a teljes listát az

beírom: Simian Stylist (a majmok frizuráját kell megcsinálni, persze minél többet adott időt alatt), Crash and Burn, Hockey Havoc, Rolling Snowball, Buoyant Balloon, Jam Session, Down the Chute, Footprint Patrol, Endangered Species, Banana Bottle, Hide The Banana (minél több banánt kell majomkoda lenni, amíg a tornajom nem néz oda), Peekaboo Pipo, Push and Shove (robbanó dobokkal kell szegény majmokat kicsinálni), Barbell for Life, Monkeys at Work (a majmokszákat kell áttergelni a képernyőn, figyelve a szíriánqj színeire és

ling Stone, Buoyant Balloon 2, Deep-sea Dive, Balloons and Spikes, Column Jumper, Hop Skip Jump, Look Out Batter!, Fierce Tops, Who Doesn't Belong? 2, Ninja Monkeys, Target Bowler, More Bananas or Bust, és a Run like the Wind.

Aranyos amúgy, hogy a kezdőképnyőn és töltés közben, vagy minigame kezdéskor kis figyelemfelkeltő kapunk, hogy vigyázzunk a tárgyakra és az emberekre, miközben a levegőt csépeleljk valamelyik testrészeinkel. Új játékok kezdetekor nevedatunk magunknak, illetve a majmunk-

ne, ha a megfelelő lephöz léptünk. A bombároló harminc majmot leparkoztat az ellenfélről, ha rálép a mezőre, a kutya bűnt megzárja leparkolt, a banánoknál egy kicsit lengebb, a villámok ötven Pipo vesztését és egy körből kimaradást okoz, a rakéta véletlenszerűen kiválasztja (játékosától) lap harminc majmocskát, a hától egy körből kimarad, a fűrész lyukat fúr, amin az ellenmajmok egy szintet visszeshet, a 100 tonnasúly hűz majom elszállítását és egy körből kimaradást csinál, a rugó visszabókot és szintet kimaradást, a kővetés megpróbáltatás, a varázsszörnyeg egy szintet feljebb repíti a játékot, a csalogató banán plusz hűz majmot csal hozzánk, a monkey shuffler a tárgyakat cserélgeti meg véletlenszerűen a pályarekén, és persze vannak olyan tárgyak is, amik az előzők közül hatástalanítanak párat, a megnevelésünk és majomvesztéseink csökkentésére érdekében. Ilyen a baseball ütő, ami a bombát üt vissza a feladónak de dupla erősséggel; a mutt manógerrel a kutyát zavarjuk vissza a gazdához, a villámhárítóval a villámást vezethetjük el, a hűsleges tűzoltó készülék (faithful fire extinguisher) a rakétatámadás védőeszközét, az olívát a hőlét semlegesíthetjük, a védősisak a süllyedéstől, a bombát, a bombát ellopók a csúszós banánhéjra tippeghetünk át bántatlanul, és van még egy esernyő és egy kigyóvízjéto, de ezek felhasználási területére sajnos nem tudtam rájönni.

Egész jól elszórakoztam a majmokkal, miután a kedvesem furán nézett, és megkérte, hogy baromni nevéstesen kapdálkodj a TV előtt, persze nem bántó szándékkal mondtam azt, és a kutya is folytató azt gondolta, hogy vele akarok játszani, és kapdosott a kezem után. Sajnos egyes minijátékoknál eléggé feltöltet a képernyő, és emiatt magomál látom a háttérben, azt meg főleg nem, hogy éppen mit is csinálok a kezemmel a játékban, pedig rendszeren be volt a világságos érték. Többet nem is mondom, akiknek van EyeToy-a, vagy kamerástól vesz Majommania játékot, annak jó szórakozást hozhat! Bár lehet, hogy aki nem ismeri az Ape Escape-keket, annak idegenül fognak hatni a majmocskák, de ettől még jól ellesz a gamevel, ígértem - feltéve, ha társaságban művel az ipart velem, mert egyedül kissé uncsi az ilyen tárgyaték dolog.

(És most egy kis kiegészítés a végére, a GT4 cikk kapcsán. Nem, nem az összes autót vagy pályát akarom felsorolni, hanem felrögtök nekem - félig-méged joggosan -, hogy nem irtam az egyik fontos dolgotról, mégpedig a gépi ellenfél intelligenciájáról. Nos, az elég nehéz dolog megvívem lehel uniformizálni őket, mint az eddigi GT-kben, vagyis vannak közöttük jó és rossz vezetők egyaránt, ami érinti a reakcióidőjüket és vezérelti stílusukat is. De ha benne vagyunk az AI által figyelt kör sugarában, akkor viszonylag jól próbálják elkerülni az út-közéket - az autóvezetés fizikáján belül, vagyis ha ráfeszítünk és nincs meg a megfelelő fókát a megfigyelt járóvónak, akkor természetesen beléjük fog ütközni.

Dzsonkey mania



MARTIN BELESZŐLI

Úgy tűnik ebben az évezredben már nem lesz komoly EyeToy játékok, csak ilyen ugráló társasjáték...

egyéb, nem majomféle állatokra), Monkey Jumper, Bananas or Bust, Home Run, Smack the Monkey, The Great Ape Escape, Pant Puller, Ice Crusher, Scratch Sully, Coffee Carousell, Who Doesn't Belong?, Karate Master, Crash Flinger, Ten Pin King, Bomb Bommers, Jam Session 2, Exploding Pat Challenge, Bust Out, Bust Out 2, Sillier Scratching, Crash and Burn 2, Crash and Cone, Snowball Long Haul, Rol-

nak, és fotót is készíthetünk a fejünkörül, amit utána ikonként használhat a játék arra, hogy éppen ki ján a párgétsében. A játék célja természetesen minél több Pipo - azaz szíriánq majom - kiszívogatása, és az egyes mezők játékaival meg pár tárgy vásárlása és használata is segít minket ben-

EYETOY: MONKEY MANIA	
SONY	
MÁS VERZIÓ: JELENEG NINCS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szaualtosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiadó

1-4 játékos
memóriakártya (RAM 1GBKB)
analog iránító (dual shock)

✓ nagyvárás bulikon vagy partikon!
✓ néha túlszűfolt a képernyő

7 pont



Mindig is imádom a történelmi stratégiai játékokat, hisz nincs is annál felemelőbb érzés, mikor valós csatákat kell megvívni valóságos személyekkel. Egy kicsit ilyenkor olyan érzés kerít hatalomba, mint amikor talán az egykor volt hadvezérek is érezhettek. Nem bevezérelve arról, hogy maga a játékmenet, tehát a csaták megtervezése és kivitelezése is nagyszerű, olyakor agymunkát igénylő és improvizációs készségeket fejlesztő folyamat. Sajnálom, hogy nagyon kevés ilyen játék érkezik konzolokra, ahogy azt már a múlt hónapja DS'VII testemben kifejtettem – mert ez nemcsak a táblás, de a real-time is egyéb stratégiai játékokra is érvényes. Eppen ezért kezdem nagyon örömmel a **Kessen 3** megjelenésének. Lelkesedésem azonban hamar alább hagyott (egészen pontosan a shuffle jóröplésért tartom), követték ugyanis az, amit az elmúlt hónapokban már nagyon sok játéknál le-

mer-szerű stratégiai anyag volt és párhuzamos élményt jelentett, hogy sokszor több szóval harcol kiizzadt egyszerre a terepeken, mely nagyon hozzájárult a hangulathoz.

A második rész aztán 2002 márciusában érkezett meg hozzánk, mely több változáson is keresztülment. A Kessen 1-es játékmennel megmaradt (illegbe csak kicsit változott), ám ezúttal az ókori Kinóba behatolt egy kiránduló, meggalgalmazva miyenek is voltak azok

a háborút, amikor három részre szakad az ország. A történelmi környezet megváltoztatásával nem baj, ám véleményem szerint a Dynasty Warriors sikere miatt következett ez be. A játékba azelőtt némi mitológiai elemet és csempészek, hisz a valós történelmi környezet mellett, a csatákban magját is bevetették. A játék tehát mondhatni minden ténen fejlődött, így egy igazán jó stratégiai anyagot kapunk.

alatt teljes mértékben átvették a modern európai haditechnikát, sőt még tökéletesített is azt – a világon egyébként ott tettek meg ezt a leggyorsabbban. A fejlethető fegyverzetek letehetőség nyílt arra, hogy bizonyos államok megőrösdjének, így maguk véghezvihar, vagy legalábbis kezdeményezték a sziget egyesítését. Így ilyen kisebb állam volt Ovari is, melynek uralkodója a kiemelkedő tehetségű Obo Nobunaga (1534-1582) volt. Ő több évnyi politikai munkával és természetesen hosszú hadraliakot teljes mértékben egyesítette Közép-Japánt, levevő a különböző államokból, illetve az éket tismogató villási szektáktól (pld. Tenbo). Kulcsfontosságú volt 1568-ban a főváros Kió elfoglalása, mely stratégiailag a legjelentősebb város volt egész Japánban, aki ezt elfoglalt, gyakorlatilag azé lett egész Közép-Japán. Nobunaga azonban nem tudta befejezni Japán teljes egyesítését, mert 1582-ben egyik hadvezére, Akécsi Michhide meggyilkolta őt. A helyét végül is Hidéjosi Tójamu vette át, aki befejezte az előző művet, azaz Japán egyesítését.

A Kessen 3 főhőse tehát Obo Nobunaga, aki Hidéjosi mellett talán Japán egyik legnagyobb történelmi alakja. Ő az életét kell tehát végignézni, így persze az is, hogy jóték nemleg mitolo-

SERUM AUXILIUM POST PROELIUM

Most, hogy faszálunk a történelmi kereteket, rátehetünk a lényeges részre, azaz magjára a játékmenterre és ezzel változásokra is. A Kessen 3-ban csakugy, mint az eddigi részekben, fontos szerepet kapott a történet. Csakát előtt és után, sőt közben is folyamatosan kapjuk az ávezeteli filmetek, melyek történelmi hítele ugyan kétségbe, de bizony sokszor élvezelések és ezek adják a játék gerincét. Maga a sztori fejezetekre tagolódik. Mindegyik fejezetben meghalozott mennyiségű csatát kell megvívnom, hogy épp mennyit, azt a térkép láthatjuk. Gyakran változhatnak mely sorrendben akarunk egy ükötözést megoldani. Mielőtt azonban belemerünk a csatákba, nem árt, ha felkészülj csapatainkat. A felkészülés legjobban mondva a vásárlás, mivel valamennyi egyeségek vehetünk fejlettebb felszereléseket (fegyver, páncél vagy ókar ló, stb.).

Mindazt az Ovari Merchamban tudjuk megtenni. Természetesen a vásárláshoz pénzre is szükség lesz, ez csaták után kapunk, az ellenséges fővezérek letervése.

Fontos a térkép a főhadiszállás, ahol felszerelhetjük egyeségeinket, illetőleg statisztikákat és egyéb hasznos tudnivalókat olvashatunk az eddigi megvívott csatákról. Egyébként bővebb tájékoz-

HISTORIA EST MAGISTRA VITAE

Mindjárt az első változás a Kessen 3-mal kapcsolatban, ahogy ezúttal a történelmi környezetet ismét változtatt, illetve helyesebb, ha azt mondom, hogy visszatértek az első részhez, annak is egyfajta előzményéhez. Ismét Japánban vagyunk tehát, a koraiak hajnalin, azaz a XVI. században. Az 1500-as évek elejére Japánban a központi hatalom teljesen meggyengült, aminek következtében Japán rengeteg kisebb-nagyobb államra hullott szét. Ezek az államok aztán szüntelen háborút vívtak egymással, ám mivel lényegesen egyik



KESSEN

kellert írunk (pld. RE4, Oddworld, stb.), nevezetesen, hogy ez a Kessen már nem az a Kessen, mint amint eddig ismertünk. A programozók kissé ellégytelődtek a Kessen által eddig követett úrról a játékok. Így se lett persze rossz, szó sincs arról, de egy kicsit másra számítottam. Hogy ezt megértsétek, nézzük át, az eddigi megjelent részeket.

REPETITIO EST MATER STUDIORUM

Nagyjából négy évvel ezelőtt hatalmas megiszteltetésben volt részem, hisz elvihettem tesztelésre az akkor még teljesen friss PS2-ő. Biztos tudjátok milyen érzés, mikor az ember hozzávisz egy teljesen új, addig még csak újságok képein látott masinát. Nem kell leírnom, hogy mennyire berszergető és jó érzés, amikor felkapoljuk és azt sem, milyen hosszúnak tűnik ilyenkor az út hazafelé. Aztán kibontjuk, beköjtjük, kezünkbe vesszük a joy-t és izgatottan várunk. Ebben a helyzetben meghatározó és ezzel együtt ekkor véleményformáló lehet az első játék, hogy nekem az első ki-próbált játékom a Kessen volt. Nem is csalódtam benne. A PS1 után lenyűgöző grafikával volt, meldebe és a játékmény is nagyszerű volt, mind az bevezérelve a XVI. századi Japán történelmi keretbe. Maga a játék egy Warham-



mer volt erősebb a másíknál, az egységes állam létrehozásának az esélye teljesen kiálatlan volt. Válozást az 1543-as év hozott, amikor az európai expanzió keretében portugálok érkeztek Japánba. Mint az általában lenni szokott az őslakosok, azaz a japánok figyelmét azonnal a legnyilvánvalóbb dolog kellette fel, nevezetesen az európaiak haditechnikai fejlettsége, tehát a löfegyverek és ágyúk ereje. Néhány év leforgása

szert belőle – jóval többet, mint például sok hollywoodi 'történelmi' filmből lásd. Gladiátor, Nagy Sándor, Trója stb. Aprópp, ha valaki szeretne egy kicsit többet tudni a japán történelem edvin wé más szaklászott, annak ajánlom Ezim O. Reischauer: Japán története, illetve Janusz Maszaroni: Japán című művét, jómagam is ezekből merítem el a cikk elkészítéséhez.

atást a főmenüben is kaphatunk a szereplőkről. Amennyiben úgy érezzük készen állunk, válasszuk ki egy ükötözést (érdemes figyelni, hogy milyen nehézségű – Difficulty), majd egy újabb képernyőre kerülünk. Itt meg kell tervezni a csatát. Először is mindegyik összecsapásba csak meghatározott számú csapatot vihatunk magunkkal. Ezeket először el kell helyezni a térképen (Position), hogy hova legyen az térhétel lesz levezérelve. Általában a főbb csapatok mellé tehettek kísérő státuszban lévő egységet is, de fordítva ezt nem tudjuk megtenni. Ha elhelyeztük a csapatokat, akkor adhatunk nekik utasítást



És akkor itt fogad minket, a jötkémenetet érintő legnagyobb változás. Ezáltal ugyanis nem közvetlen módon a régi részekben megszokottak szerinti vezényelhetjük az egységeinket. A korszokok változása az eddigiekkel, a közvetlen irányítás mellett döntöttek, tehát egységeink közül egyet mi irányíthatunk, de gyakorlatilag bármelyik kezelést átvethetjük. A harcok nemet is megváltoztathatjuk, ugyanis a Négyzetet nyomogatva lehet ütni. Talán mondanom sem kell, hogy ezzel az Xbox-os Kingdom Under Fire felé talált el a program, ezzel talán még nem is lett volna baj, csak hogy ami a KUF-nál működött, a Kessen-nél már nem szuperlő olyan jól, meg hát mást is vártunk. A változás azért fájdalmas, mert így sokkal kevesebb stratégia szükséges a csatákhoz, gyakorlatilag megszűnik az egységek mozgásának öröme és majdhogyan nem az értelme is, legalábbis sokkal kisebb a jelentősége, mint a korábbi

Visszatérnek még pár szó erejéig a csatákra meg a kezelésre – csak változatosan, mert az elején bő tájékoztatást kapunk minderről. A Négyzetet tehát üthetünk, míg a Háromszöveget a specializációkat használhatjuk. Ez mindegyik egységnél más és más lesz. Egyébként a Körrel még egyéb varázslatokat és spekkok közül is válogathatunk és jó párat ki is lehet fejleszteni. Fontos, hogy csapatot az L2-vel válthattunk. Minden csatában vigyázni kell a fő csapatra, ami általában Nobunagona egysége szolgált lenni. Ha az elgyőződik vagy a harcnak.



részekben. Sokkal felpörgettebbek vált, azáltal a játék, melyet az is jelöl, hogy minden misszió előtt limit is van. Erre egyáltalán nem volt szükség, így egy stratégiai játéknál ez teljesen szükségtelen, igaz, a Kessen 3 a változás miatt már csak felig-meddig nevezhető stratégiai programnak, mivel inkább az akció módnál. Nincs szükség – még ha lehetőségek van is rá – precízen megtervezett csapat mozgásokra és tökéletesen kivitelezett megvalósításra, minden jóval egyszerűbb, mint a korábbi részekben. A két egység felkalkulációnál látható csaták is rendkívül békák, nyoma sincs a korábbi részekben látható monumentális összecsapásokra. Csak utójk az ellenfelet, néha nyomunk rá egy-két spekkot aztán várjuk, mikor fogja el az energia. Ez már-már Dynasty Warriors. Anyai a különbség a DW-hez képest, hogy egy ember helyett, hanem egy egész csapatot vezényelünk. Sajnálatos, hogy a játék annyit bukt, sokkal jobb lett volna megtartani az addigi vonalat, sőt még több stratégiai elemet kellett volna beletenni, nem hogy még számozni őket. Ezek miatt aztán a csatákhoz egyáltalán nem szükségeltetik stratégiai érzék, így nagyon könnyű lett a játék, szinte 5-15 perc vagy még rövidebb idő alatt fogjuk nyerni az űkötéseket.

A csaták végzetével tapasztalati pontok kapunk, így fejlődnek egységeink. Ezen kívül jár még pénz, jobb tegyszeret, és egyéb nyálanságok is. Hogy épp mi, az függ az értékeleltől, amit kapunk (lejjebb az S). Érdekes a térképekben minden szegzugot bejárni, mert találhatunk nem jelölt egységeket is, melyek legyőzése javítja a teljesítményünket. Ráadásul egyéb értékes bonuszok is találhatóak a pályákon – energiától.



(Order). Ezen belül megadhatjuk, hogy pontosan mit tegyünk (Battle Policy – ezen belül van védekezés, támadás, de a parancsnokra is bízhatjuk őket, aki a saját vérmérséklete szerint fog küzdeni). Egyébként ezeken csata közben is lehetőség lesz változtatni (csak nyomd meg a Startot), tehát ha valamin nem jól állítottunk be valamit, akkor még később módosíthatunk. Csaták előtt még állíthatunk a felszerelés (Equipment), és megválaszthatjuk, mit kell teljesíteni a győzelemhez (Conditions), veszem egész izgalmas misszió is, pl. vedelmésk. Ha minden kész a Start Battle-let indíthatjuk a csatát.

MARTIN BELESZLI

Miképpen, imádkol, szereltek, annyira végod az a bírtelem témáit. Elvezet fűged olvasni. Egyre jobb vagy. Remélem megérem, hogy nagy (még nagyobb) ember lesz belőled.

INTER ARMA SILENT MUSAE

Sajnos nem kellemes az a benyomás még kiakult bennem a Kessen 3-mal kapcsolatban. Úgy érzem a játék negatív irányba fejlődött és több olyan elemét elvesztette, mely miatt addig szerettem. Minden nagyon leegyszerűsödött, nyoma sincs a régi izgalomnak csaták előtt, mivel szinte teljesen kivészett az anyagból a stratégiai szál. De ugyan a visszafeljlesztés jellemző a grafika-ra is. Semmi előrelépés, inkább visszalepés az egész. Nincsenek monumentális csaták, az egységeink icipici hangyák a térképen. Pedig az engine-mel készített átvázolt jelenetek minősége jó, de az még nagyon hiánykodik a játékból. Mag kell mondanom szomorú vagyok, egyáltalán nem érem szívtartom. Izgalmas hosszú tervezést igénylő csatákat nyújtó játékból, a közel-melki 10 perc alatt megnyerhető veredések anyag lett a Kessen 3-ból. Remélem, hogy ez csak csiklások volt, mert kellene, hogy a jó stratégiai anyagok PS2-re és sajnálom, hogy a Kessen 3 nem ilyen.

A Kessen rajongóknak éppen ezért nem jó szívvel ajánlom a játékot. Helyesebb, ha olyanoknak teszek vele egy próbát, akik nem ismerik a korábbi részeket, mert sokkal előtti bemelegítésnek talán megfelelt.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

KESSEN 3

KOELI

MÁS VERZIÓ: JELELEN NINCS

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

1 játékos, dpi II
memóriakártya 8mb (274Kb)
analog irányító (dual shock)

✓ megmaradt a valósi háttér
× kevés stratégiai érzék kell hozzá, leegyszerűsödött

6.5 pont

A LEGO szótól gyermekkoromban mindig a vágy és a sóvárgás ántoltta el a lelkemet, ugyanis hardcore munkás szüleimnek nem igen volt efféle kapitalista, drága és ritka dolgokra pénzüket fenéklészen, az ALFA magazinnal egyszer bemutatott egy egész LEGO-ból épített mini város, vastallat, kocsikkal meg mindennel, és én majdnem magamhoz nyúltam. Vagyaim netovábbja volt a kis színes kockákból bármelyik doboza. Így talán érthető, hogy pár éve rám tört a kielégetlen legózási vágy, és vettem magamnak olyan ötvenezzeri két komoly szettet, amit persze meguntam másfél hónap alatt, és eladtam egy ismeretlen félre áron...

Csakhogy a másik gyengém a Star Wars univerzum, és amikor kijötték az erre a koncepcióra épülő kiegészítők, nem bírtam ki, és vettem egy közepes Tie Fighter-t és egy Slave 1-et (Boba Fett, vagyis anno még Jango Fett hajóját). Sajnos már ezek sincsenek meg, de tudom, hogy lesz még LEGO-m, mert LEGO nélkül nincs élet. Sajnos a jártai felidőzésekkel terém még csak egy gamet látnom eddig, a Bionicle robotokat szerepeltető, de az én megfogtam meg igazán, ezert nem is nagyon lórtam magam, hogy az esetleges szerkesztői alkudozásban elvilyem Csipi vagy Wilson elöl a cuccost. Végül ebben Martin, a Csipi felett álló megalány hozott ítéletet, és utólag örülök eme prólátit és bálos döntésének (na meg tudta, hogy volt két jarművem).

Szával a LEGO Star Wars egyetlen nagyobb boja az, hogy gyerekeknek készült. Ez a megalapításon nem a kinézte miatt van, az a mert a környezet és a karakterek mind-mind fájdalomosan élhettek... már ami a kockavilágot illeti -, hanem mert igen könnyű. Amúgy tényleg olyan, mintha valaki animációs filme villó volna ezt, ahogy az emberkéivel, figuráival, úrhajóival és egyéb, elemekből összerakott cuccuval játszik, csak éppen a mozgás sokkal finomabb, és nem annyira nagy, meg a színpadon minnyag lenyűk lenne a valóságban. Még a figurák lábain is ott van hátul a tipikus „ültető lyuk”, amivel az ülő helyzetben is stabil marad... :)

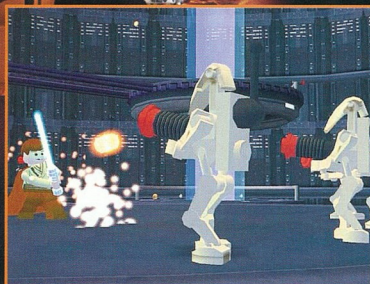
A játék Dozer bűzárban kész, és az lesz a kiindulópontunk a három epizódot (1-2-3) és a kérdőjeles megjelölt extra fele, és itt tudjuk kiválasztani azon karaktereket, amiket megnyertünk, mivel van rengeteg olyan pályázat, ahol csak az adott fele vagy kreatúr, droid tud ájtúni. Story módban ugyanis nem tudjuk az egész pályát bejárni, és csak az adott szereplőket használhatjuk továbbjutásunk érdekében, de a teljesírt feltezetekre visszamehettünk. Free Play módban később, aminek az előbb vázolt karakterek szükségeltének. A bában nem csak embereket tudunk válogatni, hanem tuncokokat (hínts) is vehetünk, meg: tekinthetjük extra karaktereket, vésárgalhatunk az Extras cuccából (minik detektor, lézerfegyverek, sérthetlenség stb.), és különféle kö-

MARTIN BELESLŐL!

Tényleg jópó a játék, ezt nem vitatom, de azért gondolatok közt nem egy teljesen kidiszáradt helyre világított elöl: Van egy minnyag világhírű játék, a Lego, ezáltal a j, átléte, karatúvik, helyezte a legyere kisgyerekeket a kreatívát, a terítést, csak tanulni lehet belőle, és erre mit csinálunk? Átírjuk ezt a videótól: Hadd rohadjon ki a gyerekünk, hadd álljon meg 5-órárt a TV előtt ahelyett, hogy kibontaná a gyerekszoba padlójára a sok legót és abból építene egész nap...

LEGO STAR WARS THE VIDEO GAME

PLAY STATION 2 EPIZOD III EPISODE III



dokat is beüthetünk, amikkel ingyen juthatunk mindenféle jó doléhoz, pl. Free Play-ben játszható Boba Fett, vagy Leia hercegnőhöz (Martin biztos lesz majd a cheat rovatba nekik valamit lyesmiket). Látnom, kapásból két dolgot meg kére megosztanom a miniket, és a pénz fogalmát. A miniket kis kiegészítők jelöl, amikkel az összes darabot összegyűjtve építhetünk magunknak kis jarműveket. Ezek a henger alakú tárgyak általában el vannak rejtve, vagy valami formán, ügyeskedés által válhatnak elérhetővé számunkra. A pénz pedig olyan kis kerek LEGO elem, aminek gyűjtögetését a szelvért ellenfelekből vagy kényárból tudjuk megtenni, és számunkra a képmény teljén található Jedi miterének is. Azonban vagyvisszunk, mert minden egyes meghalás esetén a pénzünkkel és a cskból is, és naha újraeléni bármennyiszor lehet, pénzforrásunk elég hamar kiapadhat.

Nincs Star Wars Jedi nélkül - tarja a mondás, és igazza is van. A játék is így van ezzel, hiszen a hivatalos, filmbeli utat járhatjuk be mi is, igaz, kicsit zsanósiba, néhol pedig belenyúlva egy kis humor kedvéért. A lovagok ősi legyvere a fénykard, amit kockáztatni hiszünk a Nigzelzet gámbora veznek elő, jipikus zsummigo hang kíséretében, és a Karre rakának el, a viszont a Kór egyben az Erő használatának is a gombja, ezért ha van a közelben valami, amit csezegethettünk ezen képességgünkkel - és általában van -, akkor csak az ugrás és a közben Kór nyomás inaktíviajú legyverünk. Az Erő velünk van tehát, alkalmazásával pedig egyaránt rontóhatunk és építhetünk is, de a harcokban is jól jár. A használatát pedig igen nagyban megkönnyíti, hogy a manipulálható dolgok körül minden, zold vagy kek ködök jelennek meg. A kardal is nagygyerzen bannak a Jedi, mindegyik kicsit különböző kómbot ad elő vele a

Nigzelzet nyomkodására, automatikusan a legközelebbi cél felé csapnak, és gombot lenyomva tartva védekeznek maguk elé tartják, amivel ugyesen visszaverik a lézerfegyverek energia nyálábjait, igaz, ezt csak kockáttal is megtehetjük, vagy magy. Viszont a harcokból nem mindenhatóok (ellenben Csipivel), és bizony néha egy harmadik személy segítségét is igénybe kell vennünk. Ez lehet droid, vagy éppen Jar-Jar Binks, aki ugyan harcolni nem tud, de igen magásra képes ugrani (dupla X), ami igen hasznos tevékenység egyes helyeken. A droidok sem éppen harci eszközök, ezért CSPO-t az arcválz jeltől termékdokhoz kell vinni, és azokat aktiválhatni vele, a kis asztala droid pedig az mellett még képes rövidebb távú lebegésre is, akármilyen magasságok felé.

És most jön a legiobb: nem elég az, hogy egy játékos módban is ávehajjuk bármelyik társunk irányítását (Háromszög), hanem a másik kontrollert Start gombját lenyomva a móka két játékosos válik, és mondjuk egyikük visszoveri a tömőd robotokat, míg a másik: Arvval laszárja a nyílásokat, ahonnan előjönnek. Az a két Jedi levagy páros gyakorlatilag is elég látványos lehetnek, tisztára mint a filmekben. Ezért egyből is elég élvezetes a csupa szerezése, csak az a kétjátékos mód elég sokat dob a hangulaton és a szavalatosság egyaránt.

A grafikát már dicsértem, de higgyék el, hogy nem reffektálom. Mindenben felismerem az építészeti részleteit és emberkéket is nagyon profi az a válot csillanás, amivel teljesen midnyag felület határoz keltek. Nagyon sok helyen találkoztunk az általam sokat emlegetett kilyakzó padlókkal és vizes területekkel is, ami igen nagy elégedettséggel töltött el, mivel ez az egyik olyan dolog, amittől véleményem szerint megdöbögök a környezet kinézte. De minden helyszin nagyon profi lett, érezni, hogy nem amattór módon összedobált játékokról van szó, amit majd elad a LEGO meg a SW név, hanem adott a kőzlet megkötő a készírték. A Slave 1 pedálal teljesen olyan, mint aminek volt meg igazból is, mert természetesen járhatunk a klónoközött is a Kamino-n. Itt röhögtem is nagyon, mert egy helységben egy puzzle összerakása után az a földön színes, villogó pötykéslet lett, bekopcsoltak a hangfalok, és három ideellen kinézett klónozó a SW címzenének díszkísztott változatára elkezdte nyomni a táncot!

Oh, vésis is az egy oldalon, zével összeírte nek, a játék 12 év alatt kötelező! Most pedig megyek aludni, mert 5 óra múlva korházba vonulok. Ha felebredek az altatásból, akkor viszlát a következő Konzolban!

Dzsani-Wan Koncibi

LEGO STAR WARS THE VIDEO GAME

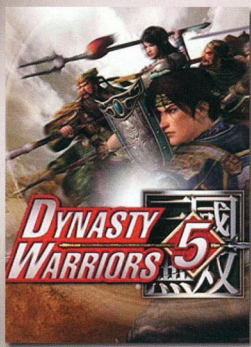
EIDOS	
MÁS VERZIÓ: X, GBA	
grafika:	kiutáló
játszhatóság:	kiutáló
szauatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiutáló

1-2 játékos
memóriakártya 8mb (64kb)
anatóg írásmű (catal shock)

✓ fegyveres lego és színgualant
x gondolhatlak uss a 12. korozátlóra is egy picit

8 pont

576 KONZOL



Szóval, ulók itt a hintaszékben, nyomkodom a Ngyézet gombot, és azon emlékedek, hogy vajon mi a lenét ezek az emberek egy olyan játékban, aminek már az ötödik részében kell teljesen ugyanolyan halomra olni az embereket, teljesen ugyanolyan szeszvedni a kódsz kiját és a primitív hűtőretek, és teljesen ugyanolyan fogalmam sincs arról, hogy ki volt a hangzatos nevű Yuan Sao vagy Ling Tong.

Egy ilyen játék Kínában biztosan top listez lenne, mivel ott óriák annyira a hagyományokat, hogy még a Ming dinasztia idejére visszanyúló is tudják, hogy ki-kinek volt a nagyapja. Azt hiszem kínaiak mulkior is, hogy a népi hősiékről legjobban a Vízparti történet c-könyvből olvogathatunk, amit óriánok mindenkinél, aki ebben a hipermodern korban még nem felejtett el könyveket olvasgatni. Bár nekem csak az a lényeg, hogy a Konzolai el tudjátok még olvasni, mint a legjobb szellemi táplálékokokat a videójátékok kapcsán. Persze, tudom, hogy most mindenki a Csipi Istenuszóvár Tökéletes Lény ábrá kellett hullámok igazán, de talán a klyóyn elkövetőjétek a táská cikkei is. (Oh, csak baj ne legyen abból, hogy lértam a mellé-hétség szét, mert egyesek még perverz szexuális aberrációval fognak minket megadálni.)

Ezen gondolatmenetem közben már lementem a háromszázadik ellenséget is, tisztá ókori teremtő az a fickó.

Gondolom, majd PlayStation 3-mon is lesz Dinasty Warriors, persze ott már full kidolgozott helyszínekkel, kázi nélkül, áránemesben magzó gépi ellenfelekkel és ilyesmivel. Hát ja, fel lehet készülni rá, hogy régi játékok remake-jei fogják elzárastani a konzolpiact, aminek majd egyesek örvendeznek, egyesek pedig bűláladnak és beteszik a FF7-et játszani PS3 kompatibilis üzemmódban. Hiába, a grafika nagy húzóerő, és csak kevesen látnak le egy játék mélységebe, vagy már annyira elpuhultak, hogy nem is kívánnák mélyezészónái játékmeneit, érdekes karakterekkel meg történettel – hanem ha valami jók néz ki, az elég is. Ezt most értem arra, hogy hiába négen árúle), a kék gép (Xbox Next, PS3) grafikai hódásá már szinte egyenlő lesz (mivel most nekünk itt élvány a Microsoftnak egy viszonylag újabb technológia bemutatására), most pedig megint azt gondolatok, hogy szídom az X-et, pedig nem. Láttam Forza és GT4 összehasonlító videóit, és zúban a tej jóval részesebbnek ki volt dolgozva a Dabozás játékból. (Csak ki ne sérteljen, hogy a kocsik viselkedése meg dudogás színt), mert nem maradt normális fizikára erre a gépnél.) El is gondolatok, hogy most már talán-talán venni fogok én is egy Xbox-ot, mivel a Forza-val együtt már van rá olyan 10 játék, ami miatt megérem. Na, talán még a Doom3 az, amit megéneznék, bár Martin ismerőse szíri lenírés és unalmas, és szűk, zárt lélek középső állás nincs másra kapcsolása a programnak. (Néha tengerben viszont az előzetes felmérésékre szíri ugyanolyan árnyékban veszik majd a Sony, illetve Microsoft gépeket, mint eddig, vagyis a vásárlói erőviszonyok nem sok mindent fog változtatni.)

MARTIN BÉVÉSZŐLI

Babon leszek, ha a jövőben kijön még egy pár új Dynasty játék, mert a tesztálom már így is fel akarok korcolni, ha megemlegetem, hogy mi lenne az aktuális meló – egy új DW írást. Halmozások se semmi az iradoba, beleszó jelennek, megfogozok, jelölök, abszolút a parzson – ki a versenyzőre szíri. Úgyhogy kedves Koi, ne legyen több.



Közben szíriani dolog történt: meghalt a karakterem. Két bátár állat felváltva létez, és mivel illandóan igazgatnom kellett a kamráit, így nem látám, hogy melyik merrel fog jönni, és lenyomok. Milyen kár, pedig már volt Iovam is, amire feljuttatva szép sorokat tudtam venni az ellenséges vonalakban. Oké, lo volt már az előző Dynasty Warriors-ban is, de az már nincs meg, mert visszaadtam Martinnak (a játékot, nem a Iovát), emiatt nem tudok pároszatossá elmentést gyártani a két állat közötti virtuális evolúció különbségeitől.

A DW5 történetét most sem fogok hosszú sorokat kálteni, az intróban feladom az agyvághadósere, mire az agyag prosztagonista is feleled és elkezdi aptírni őket, majd látunk pár egyéb karaktert is, és már jön is a főmenü. Itt a Musuo Mode-ban tudtam a történet szerint játszani, vagyis a három klánból is egy egyéb kategóriából kiválasztott egyet hősmódban amorfizálni a Ngyézet gombot. A Musuo amúgy a speckó képeséget is jelenti, amivel az egyes ilyen szerepmeneteknek. A Free módban az egyes szenario-, vagyis küldetés pontjain igen érdekesfeszítő feladatokkal kaphatók. A Time Attackban mindig le száz ellenfeletl mindig rövidebb idő alatt, a Rampage-ben adott idő alatt gyilkolunk meg amennyit tudunk, a Sudden Death szabály szerint több csapodhatunk, míg mi be nem kapunk egy halálosat, és a Bridge Meles pályán KO-zunk le a mellől többel, mielőtt a szélmlőnk lejárna. Én érdekesbb feladatokot is el tudtam volna képzélni, például több pároszatossá adott időnterállamban, de abba is hagyom, mert még rára fogjátok, hogy beteg vagyok. (Az vagy, Martin.)

A játék lenyége – min az emillettsem – nem változott semmit. Megyünk a cupozt tajon, nézzük a lérképűket, hogy merre vannak a piros pontokként jelölt ellensé-

ges egységek a narancs pirosy vezérleket, majd elfelejtjük őket (a vezető dupla olyan szerényen) fel-szedjük a speckó tárgyat, elolvassuk az úzeneteket és megyünk a másik piros terület felé. Néha utorkába akad pár szerkezet, varfál, beúó hár, Iovás fúció (jól úgy jüszel lell kipendertéri a polgón pác hátérrel), nyálzagharpunk is, ha van időnk és éppen nem fut felénk egy Iovát, ködöb felúró figura, és ennyi. Érdekeség, hogy mindezt ókor Dolby Digital hangokkal lehet meghallgatni, bár egyeseknél olyankor is hallotam, hogy a PS2 nem is tud ilyet, de ók már csak jabb-ban tudják. A csaták előtti eligazító képernyő is ma-rad a régi, tanulmányo-zottjuk rajta a hagyvere-tilt tárgyakat, testrésze-geit (érdekes lecsérni), ha a csata után kapunk új embereket, mert a kezdeti választék elég hurka), a bonyolult kondíciók (ha legyárok a fővezér gyöké-ünk, ha minket vagy a minket vernek le, akkor gényelünk), az egyes csapat-teszteteket és azok moráit is láthatjuk. Természetesen a morál még mindig csökkenthető, ha szedjük a vezérleket.

A DW5 külső megjelenésében sem változott sokat, bár egyes részletek is át-vezető telentelek megölejen szép környezeti koptak. A főemberek viszont nagyon szépek, korhó előzőekben pompázók papogáj mód-ja, és a kózatoknál is csak az az egyetlen baj, hogy klónozással készítek igaz, annak technika-óklai nem nehez elismerni. A kélfélek, azottól képernyős mód is tühéttől, mert természetesen nagyobb küddel és némileg kevésbé látható horcosal a képernyő. Aki mélyebben érdeklődik a DW4 rendszereiről, az olvassa a DW4 cikketet valamelyik régiúbi konzolban, és bár én nem nagyon látok megítélésben az ilyen jellegű játékokban, gondolom nem állhat olyan rosszul a kibővítései mutatója, ha már itt az ötödik rész is. Ajánból hány ember jötték azoknak, akik ismernek az előző részeket és rojstora nyomkodták a Ngyézetet a hűvőkijűkora. De aki még nem járatos eme világban, az készülni fel egy végeláthatatlan cseleplettel a harmadzonk. Na, jó, vigé is a sorozat nem a végeláthatott gyákról, hanem a régi régi méltódról, a hősről, az egy csatáról, és a jellegzetes karakterekről. Ja nem, az egy másik játék volt, akkor miről is szól a sorozat? Hát az hiszem, hogy a végeláthatott gyákról...

Dzsou Liu Bei

DYNASTY WARRIORS 5

KÖEL	
MÁS VERZÍÓ:	JÉLENLEG NINCNS
grafika:	Közepes
játékosításág:	Jó
száraztalosság:	Közepes
zene / hang:	Közepes
hangulat:	Jó

1-2 játékos
memóriakártya 8MB (100KB)
allanó rangúto (dual shock)
szíri hang, nem történeti
átérthetladság
X ki nem futtat, az megfogja fel óra ótán

6.5 pont

I - BEHATOLÁS

Tolvajok mindig is voltak, mindig is lesznek. Egyesek nagyban gondolkodnak, mint például a Gruber gyerek a Die Hard 3. részében, aki a Wall Street alatt megpihent aranykészlete szerette volna rátenni a mancsát, míg mások kissifilmek, és egy iradai számítógépből kitépett RAM-lap is beér. A filmparban kezdetlől fogva örök léma a „szarzás”, gondoljunk csak vissza a sok régi klasszikus westernfilmben látható postakocsi-, vonat- és bankrablásokra. Ahogy persze fejlődött a világ és vele együtt a biztonságtechnika is, a hévégi szokványos bankrablásoknál (a Szemlét szemben azért a ma napig klasszikus) komolyabb filmetek szerettek volna látni az emberek, így született meg a bugázós filmek új generációja, olyan felejthetlő vagy felejtethetetlen alkotásokkal, mint a Británs csapat, a Szajré, a Thomas Crown ügy, vagy a fantasztikus magyarra fordított Tripla vagy semmi első és második része. Valahogy a szereplők megjelése is megváltozott az idők során: kezdetben a rablók voltak a rosszfiúk, majd jöttek a rablók, akik jó cél érdekében loptak, végül megjelentek azok a rablók, akik rosszfiúk voltak ugyan, de ANNYIRA jó fiúkt is voltak, hogy azt is elnézzék nekik, ha terolódok a csajuk intim testrészeiből a piacrang.

Pénzlenyúlás, tolvajos, elcsenés, zsebre rakás, szajrézgatás, megdobbanás, kirámolás játékok viszont még nem nagyon készültek: ha a Robin Hoodos próbálkozásokat nem veszem figyelembe (amik azért általában nem épp a rablásról szólnak), így hirtelen csak a dobosos Thief jut eszembe, mint idevadász tértelen, ami viszont a közepkorban játszódik, ellentétben a **Stolen** ultramodern hi-tech világával, úgyhogy a két játék mondhatni ég és föld. (Megemlíthetném még, a csak Japánban megjelent Gel Backers-t is, de nem leszem, sokan úgy sem tudják, miről is van szó.)

A készletet valószínűleg nagyban inspirálta a Metal Gear Solid a Headhunter és a Prince of Persia sorozat, hiszen mindhárom játéksorozatból szép számban kasszínokom vissza ismerős dolgok, ha rosszindulatú akarnék lenni, akkor bizony azt is mondhatnám, hogy ezt a játékok szépen összelopkodták.

A játék főszereplője egy (feltehetően) orosz származású leányzó: Anya Romanov, foglalkozás tekintve pedig ubersztájer hacker és tolvaj (levegő érdekesen állik ki a nagy kb. a Iam is így szólott az édesanyjának jelezni, ha valami próbálé mia van). Rajta kívül kevés kevés figura kapott szerepet a játékban, szám szerint hatan kerültek még megnevezésre. Louie Palmer a legfőbb segítő-törzsök, állandó rádiókapcsolatban leszünk vele, és tőle kapjuk majd menét közben az eligazításokat, illetve a különféle információkat. Richard Killian és Mayor Morgan a választásukra készülő politikusok, no és persze még az őz ellenfelei: Night és Breeze két hitokos alak, a lány (Breeze) gyaníthatóan szinten tolvaj (levegő ellenfeles a szemtel), a feka kapucnis pulóveres Night pedig... hát... szerintem kormányügynök, csak úgyesen álcazza magát. Bár inkább talán mégsem bocsáskoznék felelősen talalgatásokba, jelen pillanatban a harmadik helyszínen járök, és számomra egyértelműen még nem derült ki, mire is megy a játék, ami elég furá, ha figyelembe vesszük azt, hogy állítólag összesen négy nagy pálya van a gémben. Láthatunk persze átvetté jelenteket a pályák közötti, sőt még a Headhunterhez hasonlóan TV adásokat is, amikben természetesen a politika (tartom magam a „ne szavazz senkire, minden politikus hazudik” elvemhez) és mi leszünk a főszereplők.

En személy szerint inkább egy múzeumban, egy barbitánban, és egy APEH épületbe lörtem be, úgyhogy gyorsan meg is osztánam veletek a személyes tapasztalataim, amit kezdenék az irányítás elmagyarázásával.

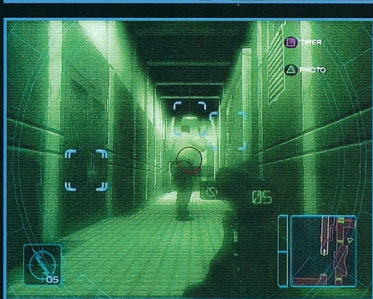
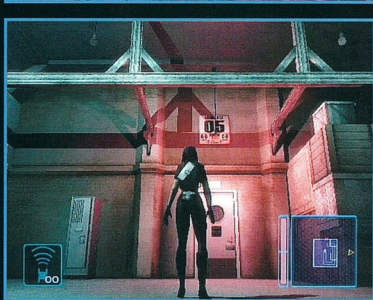
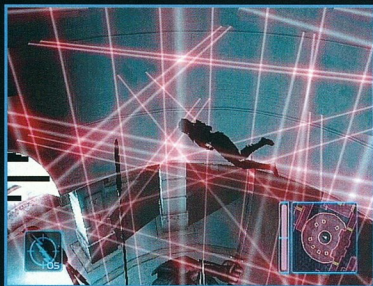
A leányzó elég akrobatikus, és mindezt teszi egy igen egyszerű gombkiosztásos rendszerben, azaz egy-egy gombbal többféle cselekvésre is képesek leszünk. Az egyik legfontosabb az X, amivel például tudunk egy helyben vagy nekifutva ugrani valaminek a szélére, illetve, ha az ugrás végéig nyomva tartjuk akár meg is kapcsolódhatunk a peremeknek. Sima futásnál egyébként az X-szel gurulni tudunk előre irányban. Elegendő hülye megoldás, sőt kifejezetten idegteszt, hogy a játékban nem lesznek hagyomá-

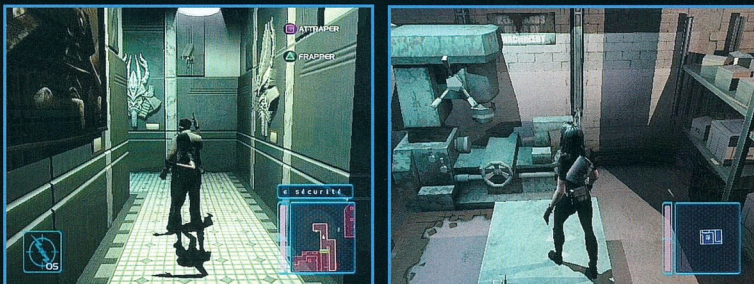
nyos értelemben vett fegyvereink (csak mondjuk, amivel rablózsákokat), vagy kamerák tudunk átklínk lesz (Háromszög), aminek a hosszánálva viszont kimerül egy „két ütés + egy rúgás” kombinációban.

A Négyszög az akciógomb, mindent ezzel tudunk irányítani, a szimpla ötjénnyitástól a számítógépek bekapcsolásáig vagy a különféle kapcsolók, panelek aktiválásáig, szóval mindent. A Kérellel guggolhatunk, fontos, hogy csak ebben a pozícióban tudunk a szellőzárban vagy a csatornáknak közeledni. Az R1-gyel a falhoz tudunk lapulni, ilyenkor az X-szel lehet föl-föl-fel ugrani, az R2-vel feljuthatunk a falra, amirel az X-szel tudunk továbbugrani (PoP hasonlóság az 1), sőt kiálló rudakon is feljuthatunk különbözők, majd, mint egy felesleges korlaton átörögve rajta, tovább is tudunk ugrani (PoP hasonlóság no. 2). Fontos még megemlíteni, hogy tudunk a vékony peremeken is oldalazni (szintén R1), valamint, hogy kis kiálló peremre felhúzódzkodva tudunk oldalazni, és egyedi-falú módon ugyanabban a pozícióban még bármely sarkon is képesek vagyunk befordulni. Az L1-gyel belső nézetre válhatunk.

Ilyen esetben zoomolhatunk, illetve attól függően, hogy mi van éppen kiválasztva a tárgylistánkból, használhatjuk azt. A tárgylistánk (D-pad le irány) elég érdekes, mondám mink van. Van ez csomagunk, amivel győzhetjük magunkat. Aztán van nekünk egy Tracker nevű cuccunk, ami az ellenteleink helyzet-meghatározására szolgál. Mivel,

bár a radarunk kiképzött MGS, de alaplól nem látszanak rajta az örök, ha tudni szeretnénk a pozíciójukat, a Trackerrel két öket célba vesszünk és rájuk „lőnk” vele, ami megjelíti őket, és onnantól nyomon követhetjük a mozgásukat. Ennek az





ugradott változata a Grand Trocker. Ezt egyetlen egyszer kellett használnom (csak szülőleppél nél lehetett), és az összes ár pozíció megjelent a radaron. A Nullifiers szinte az egyetlen fegyverünk, segítségével az árókatól és kameráktól üthetjük ki, ez valószínűleg egy valamit észre, csak ideig-óráig. A Molton Tripwires a falra szerelhető elektromos sakkal. Csak mi látjuk (minket is sebez az, ha véletlenül beleszállunk), ha például elég "zsúfolt" helyen kell lennünk, biztosít, hogy megunk egy ilyen, csőri árók beleszállásának, és az elektromosság jó időre kiüti őket. A Sonic Emitters egy igen érdekes című: kis hangkibocsátás darts-ot lőhetnek ki vele, amit aztán az L2-vel aktiválhatunk. A sok buta őrszem persze bekapja a csallit, és nagy sebességgel a hang forrástól kezd futni, amíg mi szűzben kiemeltünk a helyszínről. A radart a SELECT-vel aktiválhatjuk, elég egyértelmű rajta minden, ha riadó van, pirosra vált, egyébként zölddel vannak jelölve a nyitott ajtók, pirossal a zártakat, illetve egy sárga villagó gör szokta jelölni az épp aktuális feladatunk pozícióját. A START menüben olvashatjuk el a feladatunkat, illetve az összelokodott cuccainkat is tél vizsgálhatjuk meg. Na lejárhat el, hogy a játék szinte végig valós időben zajlik (kivéve, ha last-minute) azaz jól bizonyosodjunk meg a terepviszonyokról, ha valami időigényesebb feladatba kezde-nénk.

2 - CÉLTÁRGY MEGSZERZÉSE

A játéknak persze az MGS mintájára a legnagyobb hangsúly a lopotkodáson lesz, hiszen a stuff minden pálya után értékelni a teljesítményünket, és minél hosszabb munkát végzünk, annál magasabb rangot kapunk. Mert ugye berontani valahová, majd hatalmas csinnadrattával a hátlunk mögött távozni – erre mindenki képes. Vízszint csendben, úgy hogy senki ne vegyen észre minket beosoni, majd ugyanilyen csendben an-palán távozni is, már karanténom egyen-kény. A lopotkodás elég egyszerűen oldották meg: amíg árnyékban vagyunk, vagy valami tereptárgy takarásában, az árók nem fognak észrevenni minket, még akkor sem, ha a való-életben kiszámunk a szemüket. Ha viszont véletlenül lenyere lévé-nénk, kilométerekrekl megérzik a szagunkat. Épp ezért mindig figyel-jük a "hőérzékelő" csukor-ból. Az árók egyébként is elég szerencséslenek, és az MGS mintájára rövidlátók, egy bizo-

nyos ponton túra ugyanis képtelenek fókuszálni: onnantól kezdve akár a saját szellentésünk meggyújtva fűzhatók is eregethetünk, akkor sem fognak észrevenni. De ugyanilyen gáz, ha mondjuk egy full time felszállás, húsz centiméter fegyver felállításához a falon, vagy egy egész egyszerűen egy árnyékos sarokban húzzuk meg magunkat. A hely, ahol bujkálunk találatlan be-látható, az árók számára mégis mintha láthatatlan lennének. Ritkán, ha gyanút fognak, azért elkapják a kis zseblámpájukat és bevilágítanak minket. Az ellenteleket amúgy ajánlatos el-

kerülni, mert ha észrevesszük, nekünk kicsenget-tek. Fegyver hiányában ugyanis csak a kézítűz-ban bízhatunk, ami elég körülmenyes, ugye-nnyire kevésbé eredményes (laptopcs példál abszolút használhatatlan), plusz nem is túl kifűz-tődő: ha mondjuk, az ellenteleknél közelebbe van, esetleg már sikerült neki rádión segítséget kérnie, jobb, ha felhúzzuk a nyílópötöt és kerűnk egy biztos bővítéssel, ami lecsúszdél a riadó. Egyébként épp azért, mert nincsenek az árók felhívható a radaron, minden ajtó előtt szá-rározhatunk, azaz átláthatunk az ajtókon! (Az ajtóktól elöl a D-pad bal irányát kell lenyomunk!)

3 - A HELYSZÍN ELHAGYÁSA

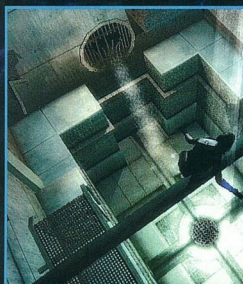
A játékkal kapcsolatban nagyon-nagyon veyes-ek az érzelmeim. Egyfelől a téma jó, van benne sok-sok ötlet, és van jó néhány újszerű megoldás is a játékban. Az a három helyszín, amit láttam, ha nem is volt teljesen elsöprő erejű, hatalmas jobbgyeszen, mégis majdnem fél napig lekötött, és nem sok kivételről találtam bennük. Elég komplexek az épületek, elég változatosak a belső terek, szinte minden egyes folyosó vagy szoba és terem más és más feladattal igényel, ha a tükre-tes hibátlan oldásra törekszünk, először fényleg mindent ki kell tapasztalni, és csak másodsorra fog mindenki futni menni. Ami nagy pozitívum, az az iszonyat mennyiségű mellékfeladat. Mert a pályákon végig lehet simán csak a fő küldetések teljesítése rohanni, na de ha már nem kis munka árán bejutottunk valahová (külön meg kell dolgozni a bejutást), majd a pályák végén a le-felcsúszást is, amik általában egy jó kis menekű-tes, vagy kergetés részek szoktak voltak lenni), és továbbak vagyunk, miért is ne vizsgálódánk alaposan körbe. Van rengeteg mellékfeladat, plusz számtalan helyen kutakodhatunk (Négyzet), és szinte mindenhol találni fogunk valamit: to-lat, papírmeghazak, egérfogót, ha nem is értékes dologok, akkor valami pónosát. Ha hátrálni rá-godhatunk meg az árókat (Négyzet – tér, hogy is sem halnak meg), és megfoghatjuk egy kicsit a nyomokat, át is kuthatjuk őket, náluk szintén cuccokat találunk, amik megszerzése „A” rangra törekedésként elengedhetetlenek, ezek között is találunk értékes és számunkra értéketlen (a Ra-pa-pónosak az volt, amikor egyikünkél egy Rita Heyworth posztert találtam). Aztán ott vannak a zűri kis mini-játékok. Hecskelhetünk számítógépe-re, zárat, kőrhátit fel ajtó lecsúszkát készíthetünk, vagy hatunk járattal a falba, lehajthatjuk készűlekek megfethetünk számszáras szerűkódokat. Ezek a mini-feladatok egyszerűek ugyan, de nagyon megdöbják a játékmélet és hangulatot.

Mástól viszont ott a sok-sok idegesítő hiba. Gyenge az AI (könnyen kiflyeghet az ismétlődő mozgásirányok, mindig ugyanazt az utat járja-ból), a lopotkodás-árnyékok megfoghatók-elektrovillámpalokodók rendszer pedig kezel sem nevezhető elszertelnek, bár legálább kiszámítható. Sokszor rosszul helyezkedik a kamera (szere-nésére manőverrel állíthatjuk), alkalmanként, akkor is észrevesszük, ha elvileg nem lehetne, az hogy nincs igazán fegyverünk, és hogy állandóan magukhoz térnek az árók, kifejezetten agyszű-velő. Az egyéb játékosági gondok is vannak: sokszor fogott meg újra kerűlni a helyszínt, ami önmagában még nem baj, ha viszont meg-dél nem te hibásból adódik, az már komoly gond. A grafika sem igazán megygöző: van né-hány szép, kivételesen terem, vagy szoba, de leg-többször sötét, fako, egyszerű helyeken fogsz máskálni, amiről nekem tölton a MGS első ré-

szé jutott az eszembe. A játék olyan puritán és egyszerű kinézeti, hogy a változatosága ellené-re is szinte elég szűbb nála. Néhány pénosabb helyszínt leszámítva (mint az iradai buli után lán-goló fénymássalógó gépezet), elég primó a kárme-zet. Olyan az egész, mintha már nem PS1-re kezdeék volna el fejleszteni, de még nem is PS2-re, hanem valami köztes gépre. Szóval nem egy nagy durranás, mégis néha ellak a gépjázi, per-csak mindenki futni megy, és jól szórakozni, ami mellette jól. Méskor meg lizenkétzer kez-desz nekünk ugyanakkor a szobákban, ami meg-el-ene szűk. Nem első osztályú a cucc, az biztos, szóval csak akkor szerzed be, ha már unod a MGS3-at, már teljesen kipörgetted a Splinter Cell egy aktuális feladatot, és oda vagy ezért a lo-pakodás stílusért. Aztán vagy bejön, vagy nem...

Csipi / M. Las

csipimlae@57k.hu



MARTIN BELESZLI

Nem szeretnék senkit sem megbántani, de ez a játék valószínűleg csak a bolhapiacra, azaz forintos, fénymássalógó tokos verzióba fog legyogani, és úgy sem túl jól...

STOLEN

HIP GAMES

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játékoság:	közepes
szavatoság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8Mb (594Kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ nemak benne jó átlétek
× ez a játék is a megvalósítatlan úriétek

5 pont

A Square név hallatán a játékos társadalom döntő többségének a múltat legedző Final Fantasy sorozat jut az eszébe. De a Square név az Enix utólagos kiegészítője már nem ad ilyen egyértelmű végeredményt, mert eme hásszágából – ha jól emlékszem – közepe-szerűen jobb játék még nem született. A mostani gyermekük is picit rondácska, picit bénaoska, különösen a szemével nem tud kiizgulni, ami alatt a kamerát értem, de talán hálásosak vagyunk nem annyira féltékeny az ősióra való tekintettel (de, hogy miért kellett az Enixet elvannia a Square-nek feleségül, azt nem értem...).

Nem mindegy, ne búsuljunk, arra találhatunk ezer más indokot, például szégyény II. János Pált, akit Isten nyugosztaljon. Igaz, én már kidönttem a vallásos korszakból, de hát ez van. Erről írt eszembe, hogy volt régen egy barátom-félem, aki elmesélte, hogy opácónak akart menni, de gondolta, előbb orszát megnézi, miről fog lemondani a kolostor vagy zárda vagy líyvesi falai között. Aztán valamilyen mégsem lett opáca. Egy másik, szintén nagy nőáló haverom pedig arról sztorizott, hogy valami szektás csajt szedett fel, aki először buzgógn imádkozott érte,



SAMURAI LEGENDA



Arachnolia

de fél óra múlva már inkább mátra használta a száját. Megjegyzem, nekem is volt mélyen hívő lányom meglepően kellemes tapasztalatom, de ezt majd inkább eldovaszolom a lassan nyomdóba kerülő emlékirataimból.

(Külföldben is, az régen volt, most a kedvesemmel élek együtt, a szünelv, két macskával, meg egy éppen varázó vízű kutyával, ami ez miatt rahadul több, a kityu, nem a kedves), és szégyény ér ráhejes buyvit kénytelen hordani, mivel már ki kellett dobni egy garmitura ágyneműt, amit jó összevártzt.)

(Az agyban alszik a kutyus? Marlin?)

Volt anno egyébránt még PS-en egy Brave Fencer Musashi nevű cuca, ami ha jól emlékszem szintén szdvárkeltl került ki, de mivel azzel egy percat nem nyomtam, így nem is tudok párhuzamot vonni a két game között, viszont a memóriakönyvben is Musashi 2 néven van... A mostani Musashi gyereknek rövidek, ám kellemes intrajban realizáltak, meg az talán valami Manga film vagy akcím átrátra. A felkó cipál egy kicsaj, jön az ellenség, a csajtól leve-

lem, mert játék közben az ember észre sem veszi a térbeli effektetek, annyira a képernyőre koncentrálok. A menük alatt egyébránt tipikus Square-puptyuk meg csilingelő hangokat hallhatunk, amiktől nekem rögyest arra támadt kedvem, hogy újra elkezdjem a FF valamelyik részét.

Nó jó, foglalkozunk inkább a hura hajó szamurájával. A történet szerint Musashi-t Mycelia hercegnő transzponálja át egy másik világba, mint végső segítségét az igen gonosz, oljas és nagyra törő Gandrake ellen. A hercegnő és népe egy hatalmas, igen úszó bálnaéle háttára épült városkában él, aminek a hangzatos Anthedon nevet adták. Ez itt lakó emberek igencsak értenek a mágius dolgokhoz, hiszen Mycelia, és ez lett a vesztük is, mivel megszerítik a mégis alapja a Nebulum erejét, amit Mandrake és kutatói foglalkoznak. A hercegnő az idézetét követően sajnos szintén fogságba esik, ami aztért is baj, mert egyedül ő tudja Musashi-t hazajuttatni a saját világba, így a feladat adott.

Mi azonban nem ebben a bálnavárosban kezdünk, hanem egy féltékeny macskánál, Mew-nél, aki megtanít minket az alapokra, a joystick tekergetésél kezdve a harcraél. Speciális dolog nincs a megszósáink között, ügrálhatunk (a dupla ügrást majd megszerkezzük egy szerkezzettel később, ezzel vagy a víz járásál érhető el a kezdőhelyen a kis szigetien is a ládikó tartalma), párkányunka máshatunk fel, védekezhetünk és harcolhatunk. A harcmező kezdetben csupán egy katana áll a rendelkezésünkre,



amivel gyorsan, de kevésbé hatásosan csapkadhatunk. Később visszakapjuk eredeti kardunkat, ami lassú de nagyon új, és végre rendelkezik némi mágius tulajdonsággal is, ami az L2 és a Háromszög lenyomásával hívhatunk elő. Ekkor a kard hatalmas lesz, és egy csapással felborít minden újába kerülő kisebb ellenséget. Sajnálatos módon a mágius dolgok fogyszűk a mágius pontjainkat, ami viszont egyértelműen arra utal, hogy némi fejlődéssel is találkozhatunk a játékmenetben. Természetesen fejlődé-

3. Defense, inkább a védekezést erősíti, Def és Hp emelésél.
 4. Duplizálás, képesség másolás, ehhez jó a magas Fac & Mp.
 5. Itt mi döntjük el, hogy mi kapja meg a teljes pontösszeget.
- Láthatjuk még az aktuális EXP, illetve a következő szintlépés eléréséhez szükséges tapasztalati pontjainkat, de most írójem egy kis magyarázat a fókusz dologhoz. Húsnak a speckó képességeit nem magától tanulja, hanem eltele-

Ekkor már csak várni kell, hogy a fókusz koncentrációs csikunk elérje a maximumát, és figyelni, mert amikor támad minket, egy kis felkiáltójel jelenik meg rövid időre. Ilyenkor kell gyorsan Négyzetrel nyomni, illetve elvezetni a képernyőre kint kombinációt, és máris mi is tudjuk azt a tündérszél Kis nehézség adódik akkor, ha közben csapás ér bennünket, mert kezdetjük elől a fókuszalási művelettel, illetve ha védekezünk, mert ekkor ugyancsak lenullázódik a csikunk. Persze a jobb mozgáshoz jó hozzá a felállási idő, ami némely csikunkhatlank ezen képességgel (Focus) javításával, de nem árt óvatlankodni és nem egy helyben maradni a koncentrációs közben, hanem mozogni, figyelni, elkerülni ezzel az ellenfél támadásait. Speckó mozgásból elég sokféle beajlyogthatunk, és ezeket négy csoportba vagy típusba gyajtatják a játék. A Fundamentals-ba tartozik a Chain Attack, Three Five, Sonic Thrust és a Co-uter Attack (ezt Mew tanítja meg nekünk majd a doq-ban). Secret Technikák az Angry Horn, Banishing Blade, Celestial Strike, Diving Falcon,

Double Cross, Fish Fillet, Infernal Strike, Karmic Circle, Leaping Tiger, Paralyzing Palm, Sinc and Dica, Shooting Star, Whirling Dervish és az X Stream. Defansiva vagyis védekezés magga csak a Decoy, Twin Turbine. Az Ascelt pedig a Kital, Juggle, Inner Refuge (ami elég érdekes, mert Musashi meditatív vagy mind csináld, és igaz, hogy közben sebezhetetlen, de 6 magga sem tud semmit csinálni) és a Zansein.

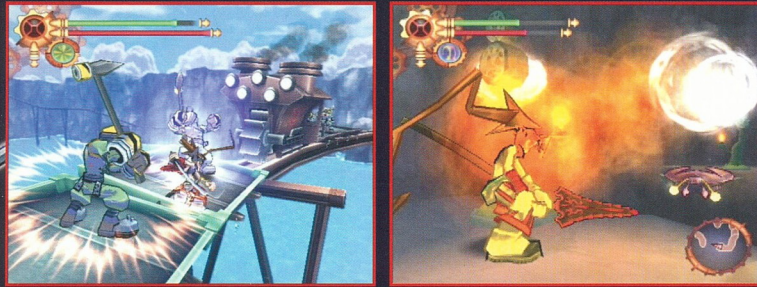
Előrehaladásunkat viszont nem csak ezen tehnikákkal segítik, mert utunk során mindenféle szer-

gyűrűket, jégkrémeket. Jó ötlet, hogy a jégkrém nem hurcolhatjuk sokáig, mivel hamar megolvad, ám ha megszűnik hozzá szerezni őket, akkor sokáig állni. Katanáinkat a kovácsnál fejleszthetjük, ha viszünk neki magikus átvászelat (Magic Alloy), és a cikk elején említettém már eredeti, nagyon kardinakul, ám ezen kívül még öt kardinakul megismerzünk a játék folyamán, ami mind rendelkezik egy titkos képességgel, úgy mint eredeti kardinakul hatalmas csapása. Ezek a Sword of Earth (Tremor Thrust), Sword of Water (Hydro

ják között). Ez az útmutatás viszont kissé „izé” volt, mivel a csaj az éltőjék szerint mondta be az irányt, ami nem hiszem, hogy először lenne mindenkinek, aki nem beszéli angol. Nem csak az éltőjék lefordítása, mert ez meg könnyű, kezdő fok, alap, hanem ezek irány szerinti beazonosítása. :) Ennek megkönnyítésére állított egy kis versike, ami talán még kisdiabos vagy úttörő koromban tanulom (régi szép idők, akkor még favorit volt a május elseje vagy augusztus huszadika, majális a ligetben, vízi- és légi pará-

ról vagy felülről mutatja a hőst, nézhetem a sziklatalpat vagy a földet, amikor egy több tonna esőlejtővel. Garpus szal káiné megküzdtem, vagy amikor a fővén úgrak és a Hydro Blastja lény manipulálom. Nem igaz, hogy legelőbb egy boss kamrára nem tudak legyártani, ami a nézőpontot rajta tartja, hogy látni lehessen merre mozog, mert elég sokszor ezért lőptt be a földbe valamit. A harc amikor kellemesen kezelhető, az ellenfelek tömadsági megfigyelőitök egy tayas közbevetésével, a kivégzés affektus még olyan, hogy a kardcsapás mentén kettévágja a lény vagy robot vagy akármi, és látjuk a belsége, vagy a kezdő robot ninnjából egy izzó csönvázválelőség lesz. A grafika az sajnos csak közepesű, pláne, hogy a közepesűség mellett még be is rángat néha, pedig ennyi objektet szentiment bármelyik kezdő programozó megmozgat simán.

Egyébként végig picit dezavará érzésem volt, misepedig a Dark Chronides (Dark Cloud II) felé. Bár ez a szamurajsi játék negyedik annyira sem kidolgozott, de ahogy újra benépesítjük a várost emberekkel, és ennek függvényében jutunk például extra cuccokhoz, az elég lopóságnys dolog. A nagy, repülő bánya pedig a FFX léghajóját juttatja az eszembe, mivel itt is megkapjuk az első elem-kar megzszerzése után a World Map lehatárolt a szar. (Bár ezen modokban kell kényérünk), és mi jelszóik ki az újabb célpontokat. A játék mégis amolyan egész jó lenne, ha nem ilyen béna körület, pontoztatásból kretakul vol-



kezettel találhatunk, illavé gyártathatunk is a megfelelő emberrel a városban. A leginkább az Artifacts csoportra lesz szükségünk, amit fel is sorolok, mert nem olyan túl sok.

Eagle Goggles: fókuszálás közben megjeleníti az ellenség HP-ját, igen hasznos pl. boss csatáknál.

Dragonfly Belt: ez a dupla ugrás eszköze.

Gecko Gloves: egyes falakon tudunk vele mászkálni.

Waterbug Shoes: Jéusz játvára a vizen tudunk járni, ami azért is hasznos, mert e nélkül, ha vízbe esünk, azonnal meg is halunk.

Hare Ring: na ez is igen jó szolgálatot tesz, mert a fókuszálásunk sebessége ugrik meg tőle látványosan.

Amúgy például a Sasukukert már a játék elején bekütyösztük egy ládikából, de addig csak értéketlen tréz, amíg a városban oda nem visszük az Apparaiserhez, mondja meg róla, hogy mi csoda. Sőt, ha kiszabadítottuk a megfelelő lókat, és megnyitjuk a városban az Inventions szoba, akkor háromféle anyagból (vas, acél, mithril) mindenféle dolgokat gyártathatunk le magunknak. Anthonon amúgy is afféle bázisunk lesz, ahol az előbb említett dolgokat tudjuk elővezni (kevésbé a fókuszálást, azt a játék közben beállít), és vásárolgathatunk például talizmánokat, HP és MP visszatöltő karképeket, titlokat, képesség növelő

blást. Sword of Fire (Pya Blast), Sword of Wind (Hurwind) és a Sword of the Void (a Shadow Warrior erejével). Minden kardinakul egy-egy szűz gríz, hogy azoknak a mesében lennie kell, viszont amikor Musashi elkezdte volna felkutatni az el-sőt, szőltek neki, hogy Burrini, a föld-kard szűze a pékesség dolgaik. Mikor kiviharogtam magam, azért kiderült, hogy mégis fel kell kutatni, szóval imehetem csopokni az erdőbe egyet, hogy megtaláljam és szeltyörjem a két gymb kapszult, amibe bazarított szegényit. Utána pedig nem tudni járn, és nekem kellett cipelnem, hogy mutassa az utat az állala épített üvösözben, persze a folyamatosan termelődő roblin-

dés, ma már nincs ezekhez fogható). Szóval a vers: **előttem van észak, hátam mögött dél, balra a nap nyugszik, jobbra pedig kél**. Szerencsére cipalétek közben is lehet harcolni, mégpedig kétélepképpen: vagy a cipelt személyt, tárgyat lökjük oda az ellenség felé, vagy pedig feldobjuk szegényit a levegőbe, és közben csapunk egyet a kardinakul. Azt hiszem, minden elmondom a játék lejáról, aki kedvet kapott egyet Musashizani, az ezek után tudja, hogy mire számíthat?

És hogy mire nem számíthat? Mondjuk borzalmas kamerakezeléssel! Ezen eszköz ugyanis néha kénye-kedve szerint meg öszse vissza, alul-

na mellé. Jó, jó, akkor sem érne többet egy hét pontot játékban, de legelőbb látszan kibővíthető. Vagy csak nekem nem jön be a fura újabb szamurajka, meg a többi figura? Az animációkat szerezésére nem rontottak el, a mozzások részünkről és az ellenségek részéről is simák, testesebbek.

Akinek a képek alapján meglettség, az kérje kölcsön vagy illyemi, és próbálja ki, milyen benne csapokni, harcolni, ügyességi részekben ólmányon megküzdeni roblinokkal, két denevér-félekkel, gríz, lavallenyvel vagy a gigantikus pókkal, sőt, még motorbicikliján vagy egy másik jórágóval is szagoldozhatunk, igaz, jobbként pályán, egyenesen, és még kártékony is gyűjtő-géhetünk, összesen 110 darabot. A történet sem olyan rossz, megtudjuk, hogy mit akarnak a gonoszok, érdekes karaktereket ismerhetünk meg, de hiányzik belőle az a spiritus, ami leköti az embert a TV elé, és hozzá névvezet a kontrollert az ujjaihoz. Én legelőbbis elég hamar meguntam.

Dzsonashi



MARTIN BELESZÓ!

Ez a sok XP, meg skillek, meg fegyverek tisztára Word of Warcraft. WoW light. :P

MUSASHI SAMURAI LEGEND

SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

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

Játékos
memóriakártya (3GBK)
analóg iránítók (dual shock)

✓ egyszerű játék, nehéz egész jó szórakoztatás
× a grafika elég gyanú, a kamerakezelés nehéz
írjünk kuta

6 pont



STAR LOGO

AZ EN MOBILOM

WAP-os tartalom: SZÍNES HÁTTÉRKÉP letöltésének lépései: (1) AKTI a WAP-od? (2) TESZTELJ! Küldd a KNESZT-et a 06-20-9000-868-r (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot megadott számr! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPR kapcsolat ajánlott!)

Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott színes háttérkép letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



CAPCOM

KÜLD EL A **KNBIZO** SZÓT A **1784**-RE ÉS VÁLASZOLJ HELYESEN 1 KVIZ KÉRDÉSRE!

NYERJ MAGADNAK EGY PÁR BIZO CIPŐT ÉS EGY GÖRDESZKÁT, HOGY TÖVÁBB SZÁGULDJ EBBEN AZ ÉVBEN!!!

AMIKOR MEGNYERTED A CIPŐT PERSZE FELHÍVUNK, HOGY LEEGYEZTESSÜK, MEKKORA LÁBON IS ÉLSZ!

SMS: 240 Ft+ÁFA (60 Ft).

Játék vége: 2005. 05. 31. Sorsolás: 2005. 06. 01. Info: 06 1/422-3490. A játékban való részvétellel hozzájárulsz adataid továbbításához a nyereményfelajánló felé.

FREE STYLE-BAN NYOMULSZ?



CAPCOM



DOA

Színes háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a 06-90-635-545 számra a kiválasztott háttérkép kódját!

2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgálati üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet.

3. Mentd el a letöltött színes háttérképet!

MOBILMATRIX

A mobilod világa

MONO CSENGEANG, KÉPZÉNETEK: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-rovagy vezetékes telefonon hívva a 06-90-44-24-54-es számon!
 WAP-es tartalmak (Polifónikus csengés, Színes háttérkép, Valódi csengések, Mobil fotóalbum, Java játék) (1) AKTÍV a WAP-csop (2) TESZTELJÉ! Küldd a KNTESZT-et a 06-90-200-888-ra (apladijas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számmal! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!) Polifónikus és valódi csengéseket az ezeket a tartalmakat magadok tesztelheted! Hívni nem vagy biztos benne, hogy a te készüléked ilyen, hívni elő ügyfélszolgálatunkat a 06-1-422-3490-es számon!

MONO + POLIFÓNUSKUS SENGÉSEK!

06-90-635-545

A polifónikus csengések mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

VALÓDI CSENGESEK!

06-90-629-444

HIHETETLEN AKCIÓ!

Küldd a **KNKPÉ** szót a **1784-re!** (színes háttérkép)

Tóth Veronika:
Nem baj, hogy semmi nem...

Küldd a **KNCSNG** szót SMS-ben a **1784-re!** (mono csengőhang*)

Küldd a **KNJAVÁ** szót a **1784-re!** (TRAFFIC játék)

MAGYAR POP TOP	mono	poli
Ákos - Keresem az utam	KN28362	KN37856
Charlie-Írilly Linda - Játsszom...	KN28267	KN37108
Crystal - Nincs több lány	KN28377	KN37871
Desperado - Gyere és álmodj	KN28384	KN37000
Desperado - Tied a főszerep	KN28391	KN37884
Gáspár Laci - Sossem vagy egyedül	KN28588	KN37267
Király Linda - Gáspár L. - Olimpiai dal	KN28363	KN37221
V-Tech - Semmi nem tart vissza	KN28587	KN37290
Zsédenyi Adrienn - Motel	KN28644	KN37341
Agnes Vanilla - Csak egy éjszaka volt	KN28530	KN37209
Ákos - Orvány	KN28363	KN37857
Crystal - Hajnali fény	KN28620	KN37315
Crystal - Itt megtalálsz	KN28342	KN37870
Crystal - Két utazó	KN28376	KN37870
Fiesta - A tiéd mindenem	KN28400	KN37893
Fiesta - Én vagyok az	KN28401	KN37894
Fiesta - Újra meg újra	KN28405	KN37898
Romantic - A szerelmem hajnalán	KN28571	KN37272

VALÓDI TAVASZI HANGOK

Bonanza Banzai-Live - Valami véget ért	KN16039
Edda - Gyere örült	KN16986
Groovehouse - Ha újra látom	KN16037
Irgy Hónaljmirigy - Numerákirály	KN16004
Pierrot-Croslán Szonja - Time after time	KN16044
Való Vágy	KN16035
O-Zone - Dragostea din tei	KN16060
Salome de Bahia - Taj Mahal	KN16989
Vanguard - Gimme, gimme	KN16990
Bárányibétecs	KN16023
Brekécs	KN16021
Cross motor gyorsul	KN16012
I'm your DJ	KN16984
Játékép hangkavalkád	KN16028
Kacsahátpócs	KN16985
Lány - fuck me	KN16985
Lány-csoportos orgazmus	KN16018
orgazmus 1	KN16024
orgazmus 2	KN16025
Porsche	KN16026
Szellentés	KN16019
W-beöltés	KN16020
Hungária - Csavard fel a szőnyeget!	KN16003
Irgy Hónaljmirigy - Besz-besz-nátok	KN16012
Irgy Mirigy - Nem éhettek pia nélkül!	KN16013
Kistehén tánczenekar - Szajber gyerek	KN16987
LG2 - Ringed el magad	KN16988

TOP 10

	mono	poli
lission Impossible	KN28144	KN37126
tómed és Júlia	KN28487	KN37147
ízax és New York	KN28773	KN37122
ldo - Sand in my shoes	KN28532	KN37211
-Zone - Despre te	KN28583	KN37201
-Zone - Dragostea din tei	KN28349	KN37251
toxic Williams - Radio	KN28570	KN37271
lax - Friesong	KN28431	KN37923
lgy Hónaljmirigy - Numerákirály	KN28717	KN37464
'fech - Az idő	KN28452	KN37944

KÜLFÖLDI POP TOP

he Carpenters - Close to you	KN28735	KN37540
UHA - Take on me	KN28476	KN37176
hriney Spears - Do something	KN28746	KN37564
ewny Collins - A girl like you	KN28473	KN37156
ennifer Lopez - Get right	KN28703	KN37512
latasha Bedingfield - These words	KN28739	KN37550
lorah Jones - I've got to see you ...	KN28435	KN37538
'anjambik - Jogi	KN28013	KN37047
'ade - Smooth Operator	KN28552	KN37241

MAGYAR ROCK, METÁL TOP

Hooligans - Királylány	KN28543	KN37702
Hooligans - Szenzáció	KN28004	KN37170
Supernem - Hangosabban	KN28439	KN37931
Supernem - Surfunk	KN28441	KN37933
Tankcsapa - Örökös tart	KN28494	KN37186

MAGYAR RAP, R'n'B

Majka - Tündi-bünci	KN28575	KN37281
LL Junior - Gettósztár	KN28679	KN37261
Sub Bass Monster - 4 ütem	KN28435	KN37927
Sub Bass M. - Nincs nő, nincs sírás	KN28435	KN37929
Sub Bass M. - Gáspár L. - fekete lemez	KN28438	KN37930

DANCE, TRANCE, TECHNO TOP

Daft Punk - One more time	KN28549	KN37815
Danzel - Pump it up	KN28477	KN37810
Danzel - You are all of that - dance	KN28738	KN37547
DJ Szatmár-Jucus - Egess el	KN28908	KN37218
DJ Tiesto - Traffic	KN28540	KN37041
Groove Coverage - Runaway	KN28684	KN37468
Jan Wayne - Here I'm send me an ...	KN28466	KN37746
Moby - Lift me up	KN28748	KN37566
Naksi-Brunner - Szívárvány	KN28681	KN37367
Scotter - Shake that	KN28682	KN37288

L'AMOUR SMS

Találgat magadnak társat!
MÉGYE SZERINT!
 Regisztráld magad a megújult **L'AMOUR** társkeresőnkben! Küldd el SMS-ben a **KNREG** szót a **1781-re!**
 A főbbiben már rendszerünk segít!

A telefonszámok semkinck sem adjuk ki!
 Társkeresés csak 76 Ft-ÁFA(9Ft)/SMS!

ono csengőhang letöltésénél ír a kód után a készüléked típusának elcsé két betűjelét: Nokia N0, Samsung G, Sagem SA, Motorola M0, Siemens S1, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: KN28007 AL. *AKCIÓS mono csengés NCSENG Sg vagy KNCSNG SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra lthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindehárom mobilhálózatról Dallamként is letölthető: IE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK

06-90-635-545

KN665481	KN665477	KN665475	KN665474
KN665471	KN665465	KN665450	KN665446
KN665429	KN665428	KN665425	KN665093
KN665086	KN665083	KN665081	KN665078
KN665063	KN665062	KN665029	KN665028

MOBIL FOTÓALBUM - SLIDE SHOW

06-90-629-444

KN956433	KN956431	KN956432
----------	----------	----------

KÜLD A KÓDOT SMS-BEN A 06-90-629-444-re! MOBIL FOTÓALBUM CSAK AZ AZT TÁMOGATÓ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐ LE! TOVÁBBI INFO: 06-1-422-3490.

Küldd a kódot SMS-ben a 06-90-629-444-re! MOBIL FOTÓALBUM CSAK AZ AZT TÁMOGATÓ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐ LE! TOVÁBBI INFO: 06-1-422-3490.

Képzízetek 06-90-635-545

Nem csak NOKIÁRA!

SMS-ben történő letöltésénél ír meg egy kódot a számok után!
 (Néha két kód nem kell!) SG (Samsung V200, S100, S300)
 SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55),
 ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715) PL.: KN481030 SIE

KN488029	KN481433	KN481423	KN481408
KN481371	KN481264	KN481223	KN481100
KN481097	KN481081	KN481068	KN481064
KN481048	KN481034	KN481026	KN481024



Hosszú hónapok türelmes várakozásának gyümölcse érett be, mikor kezembekaphattam ezt, a már az előzetes képek és videók alapján is igen frenetikusnak tűnő játékot: a **Red Ninja-t** :)

Igen régóta követtem figyelemmel a neten, hogy vajon ki merne-e adni egy ennyire gögyinők tűnő játékot, pláne így a DMC3, és az új Tenchu rész megjelenésének környékén. Nos, örömmel jelentem ki mertek, tehát igen bátor emberek dolgoznak a kiadónál, vagy esetleg nem tudtak az említett stuffok megjelenéséről... :)

BALJÓS KEZDETEK

Öszintén megvallva, már a hazafelé vezetett úton is arra próbáltam koncentrálni, hogy semmilyen előítélet ne legyen bennem, így ennek a szellemiségében helyeztem be a lemezt az X-embe, de ami ezután következett, az minden képzeletemet felülmúlta. Semmilyen intróval nem faszadják a szegény játékos érzékerevét, egyből bele a közepébe, illetve nem is abba, mert valamilyen menünek bájosan nevezhető kezdőképernyőjéről élénk. Olyan komoly beállítási lehetőségeink vannak pl. az irányítás terén, hogy akarunk-e vibra funkciót, avagy sem, de a gombkiosztáshoz már hozzá se tudunk nyúlni, illetve a hangok terén is csak a stereo-mono választás lehetősége kínálkozik fel, de a program javára írandó, hogy stereo alatt Dolby Digitalban jön a jel, és az egész szépen is szól a játék alatt.

Ha nem nyomkodunk a főmenüben semmit sem, előbb-utóbb valami demo is elkezdődik, az átvezető és kezdő moziból, valamint ingame videókból

összeállva. Az ingame videóknak már sajátos látászt, hogy egy gyengus, PS1 szintű grafikai sikerült hosszú hónapok megfizetését munkájával kipréselni szegény X jobb sorsra érdemes hardveréből... :)

NIHINJAAAAA!

Sikerült felfedeznem egy tréning opciót, így erre rákattintva belevettem magam a játékba. Itt egy kis pályaszakszám lehet, sőt kell is elgajogtatni a játék kezelésének fortélyait. A megalkotás részletezésével nem is fásztarósnak senkit sem, egyrészt nagyon szágabragósan magyaráz a program, másrészt nem is túl bonyolult a dolog, elég csak annyit hozzátennem, hogy kedves pirus ninja hőlgyünk összesen 1, azaz 1 gombot használunk bármásra, azaz lehet kombózní, mert van ám itt kombó is kérem, lehet 1x, 2x, 3x, sőt akár 4x is lenyomni a gombot, és az ellenféllel való távolsg függvényében változik az, hogy karddal, vagy távolabb hordó fegyverrel esünk neki a gazficóknak, mert bizony ebben is segít nekünk a program, automatice megcsádkyázunk valakit, akkor is, ha esetleg csak bele akaránk vágni a tört...

RED NINJA
END OF HONOR

De ne szaladjunk ennyire előre, vissza a gyarkaró pálya viszontagságaira.

Indulásképpen, hogytam, hogy álljon egy picit helyben karakterünk, forgattam picit a kamerát, és itt mosolygatom el magam először: ha elég ügyesek vagyunk, akkor **be tudjuk terelni az operatőrt a hőlgy szoknyája alá**, ahól legnagyobb meglepetésünkre egy tangyszerűg lesz látható – Martin, meg kell nézned :-), nem is tudtam, hogy így öllözökde a korabeliek a konzervatív Japónban. Utána, ha nem nyúlunk semmizhez, akkor a csaj elkezdi a cipőjét babrálni – ti pikus harcos mazdolatok, mi? :)

Karakterünk ráadásaként úgy mozog, mintha éppen telepálkálta volna pekuszit. Ilyen időfőten mozgást játékban én még nem láttam, és nagyon kell is vigyázni, mert írtó érzékenyre telték az analóg karokot, amiket sajna nem lehet utólag finomhangolni, így sürűn tartastok lenyomva a B gombot, azzal vált lapakodó üzemmódba – így egyszerűbb lesz a keskeny helyeken förtőné manőverezés.

Előkeztam az első táblát, amire ékes angolssággal fel volt írva, hogy lavrózzak el a polánkokon. Nosza rajta, elindultam, de a poscék kamerakezelésnek köszönhetően belestem a vízbe, gondoltam, hogy semmi vész, visszamentem, leesés nélkül átmentem, majd kiirta a program nagy piros batékkel, hogy F-A-I-L-E-D, nem értem a dolgot, de aztán kiderült, hogy minden éltromott helyzet után nem elég visszamentni, de újra el is kell olvasni a táblát, mert különben nem enged tovább a játék – jól hangzik, nem? :)

Rögtön ezután már ugrálni is kellett, érdekes, de pl. dupla ugrás nincs is a játékban – vagy én vagyok béna, és nem találtam meg – pedig azt hinné az alámóndás ninja-főlmekek fölött generáció, hogy ez alaptrükk egy ilyen harcos ügyvertőrdoban. Kétfőrtám tovább folytatódtott, következett a falról-falra ugrás. Nos, itt vagy tucatszor haltam meg, mivel a kamera



elkész veled együtt pörögni, és a második ug-rás után – amúgy ez is érdekes, csak 3x lehet felül-felül ugrani, többet nem enged a program, de erre fel is hívja a figyelmet –, már nem tudod, hogy meről jöttél, és merre tartasz. A programozók nem voltak restek, és laptak

film elég szépre sikerült, egy az egyben a Tom Cruise által jegyzett *Uolsó szamurájra* hajaz, csak azzal a különbséggel, hogy itt az egymás ellen harcoló nagyurak egyik be a sápadtsávként – vagy az egy másik kor lenne, egy másik országban? – szerzett tervek alapján épített gépsuskát. Főhősnünk apja – ő lenne az egyik nagyúr –, megelegeti ennek a feyvernek a használatát, mert nem találja becsületesnek, és igazságosnak, hogy honfitársai ellen bevessze, így aztán utátlást ad a feyver és teravjainak megsemmisítésére. Ennek azonban az lesz az eredménye, hogy még aznap este rátuk ütnék az nyimjék, és kislányának szemé láttára elvágják a tor-kát, felgyújtják a házát, és ellapják a leveket. A kicsajt is ellapják, sőt fel is akasztják szegényt, de valamilyen csoda folytán túléli az éjszokát, és másnap miután rátalálnak feleslesztik, ő pedig az elesélpelt kislék irafan szabályai alapján bosszút esküszik és elindul a ninjává válás újság útján.

Ami ezután következik az már tényleg borzasztó, nem kúszik, ha azt mondom hogy ezzel a játékkal, mind „összetettségekben”, mind grafikai-zaiban csak a verálósát megjelent Miami Vi-ce vetekedhet. :)

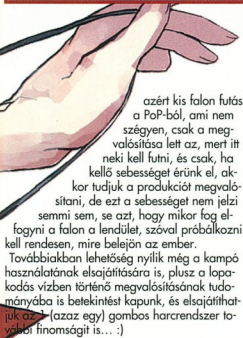
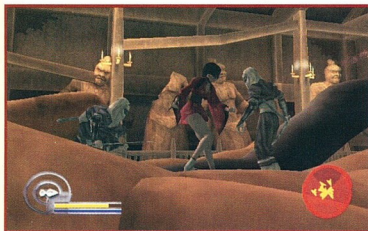
Indulásnál figyelmeztet a játék, hogy a lepkék segítségünkre vannak: ha ügyesen állunk mellettük és megnyomjuk az X-et, akkor fontos információkat osztanak meg velünk. Minden pályaszakoz elején végigpásztázza a kamerát a játéktól, így memorizálni lehet az körök elhelyezkedését is, mind a 3-4db-t – mert nem túl nehéz a gamma.

Visszatérve a lepkékre, az elsőtől sikerült is megtudnom, hogy miképpen kell csendesen gyilkolni. Nosza rajta, cél kijelöl a jobb ravsallal, lapozva odamegy, és ha megjelentek az ikon feyvergomb megnyom. Nem tűnik nehéznek, pláne annak a tudatában, hogy az örök töl-let idejék. Egyszer elbalintoztam a csendes gyilkolást, és a másik örök kb. 5m-re kezdtem el kaszabolni. A másik ör teljes lelki nyugalommal nézte végig a dolgot, majd továbbindult jár-örözni. Az is meg-könyörni a dolgunkat, hogy legakció – kis tűlzással – akár az ör orra előtt is elmehetünk. További érdekesség, hogy a nem lapokadó üzemmódban megölt örök hangos „mother-mother” kiáltások köz-egyettes távoznak az élék sorából, ami szintén fu-ra a japán világban.

Sajnos, ha nem csendesen gyilkolunk, akkor szinte mindig az lesz a vége, hogy a szerencsétlen ör derékátok kettévágjuk – és itt jön a következő érdekesség, mert csak az egy-ben megölt hullát lehet eldugni. Akit elvág-tunk az ott is marad; nem értem a logikát, de biztos bennem van a hibza.

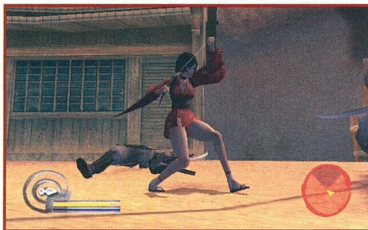
Mindenféle, a programozók által nyilván rejtettnek tűnő helyen – mint pl. egy öks tükre – kellős közepén egy vá-lakó gombot találni, de csak értelme nincsen: menni kell és kaszabolni, nem kell finomkodni, az örök de-blek, mi meg szorgalmasan nyomkodjuk a tá-madós gombot, aztán meg felhá a fejünk, hogy magunk mögött hagyunk pár kettészelt hullát, és mi lesz, ha megtaláljuk őket, mert igen farszók és kényelmetlen lesz megint azt a nyomorult tá-madós gombt használni. :)

Igazából nem is tudom mit érdemes még le-írni a játékról, talán azt, hogy a tetőkön mász-kálva nem lehet lapokadó gyilkolászni, max.



JAPÓÓÓÓ!

Ennyi viszontagság után gondolom belevetem magam magába a „nagy” játéka, a bevezető



MARTIN BELESZL!

Képz, komolyan megindom bepisiltem a rohögéstől. Talán be is szaladt kicsit... :P

dobófeyyverrel, mert a kamrát nem lehet olyan szögbe állítani, hogy látszódon az a bizonyos szimbólum, vagy talán azt, hogy falhoz lapulni csak akkor lehet, ha ténylegesen fal van ott, ergo sziklánál is hasonló természetű képzódményeknél ne is nagyon próbálkozzunk. Monjuk elve csak akkor tudunk lapulva menni, ha pontosan a fal feléd fordulunk, arra is forgatjuk a kamerát és akkor nyomjuk a gombot, különben esélyünk sincs. :)

A paracidsomszózzsal sem bántak kegyesen a készítőik, fröcsög a vér rendszeren: kaszabolás, halálhürgések, és mint mondottam volt kettészobott hullák szégyezyézük utunkat.

MIÉRT?

Nem értem a játék készítőit és a kiadót sem. Nyilván tökéletesen tisztában vannak azzal, hogy 2005-ben ilyen játékkal finoman szvalva is égő elörukkolni. Nem hiszem el, hogy a külsős tesztlék nem szlók, hogy a játék öt-letelen, jötszrivel irányíthatatlan, rettenetesen nehéz ki, unalmas, használatatlan a kamera, vagy hogy a mesterséges intelligenciát ellejejtették beletíni a programba. A fantasztiku-sabbnál-fantasztikusabb progék megjelenése idején vétek ilyenlenn kaptnai a játékot. Akárhogy erőlködök sem tudok igazán po-zitívumokat felsorolni, talán csak annyit, hogy ezt is emberek készí-

tették, elvileg szorgos munkával, és az átve-zető filmek legalább sűrűlők alulról azt a bi-zonyos a lecal.

A fejlesztők legalább talaló alcimet adtak neki: End of Honor, vagy a Bevesület vége. Akár ez a 3 szó is lehetne az értékes összeháztetés.

Övokádjon mindenki enél a játéktól, még véletlenül se vegyék meg, és tudjátok róla, hogy aki ezt okajra nektek ajándékoznai, az ellenségeitek. :)

kapo

RED NINJA END OF HONOR

VU GAMES
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	síralmas
játszhatóság:	síralmas
szauatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	síralmas

1 Játékos

✓ tangas ninja néni
x hogy ki merték adni

2 pont

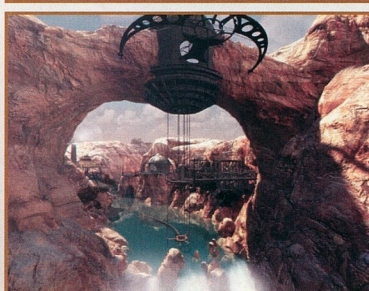
MYST IV REVELATION



A Sims (ré)uralma előtt a Mindscape Inc. 1993-ban debütált kalandjáték-sorozata uralta a minden idők legnagyobb példányszámban elkelt termékek listáját. A formabontó adventure sikerrel aknáztta ki az új adathordozó, a „végtelen” tárhellyel kecsesgató CD-ROM technológiában rejlő lehetőségeket, jóval a konkurencia és az egész szórakozótípus előtt. A médium átca, korábban alképzalhatatlannak tartott kalandjátékok helyre a Myst olyan látványvilággal és feladványokkal kényeztetve a szerencsés fláta-sokat, ami az eltelt évek során egy önálló stílus hozott létre a műfajon belül, melynek számtalan képviselője akadt – személyi számítógépekben. Konzolokon sajnos nem akadt követeje, a Myst III-t leszámítva, így nem meglepő, hogy kissé félve ütem le az Xbox exkluzív kiadásra készítése első annak ellenére, hogy PC-n már egy kis időt előlthetett pár hónappal ezelőtt az Ubisoft montreali stúdiója által fejlesztett szösszenettel.

Pokolian nehéz feladat egy több mint 10 éve futó sorozat legújabb tagjáról történeti bevezetőt kerestíteni. A negyedik epizódnál járó sora olyan szövevényes, végtelenségig kidolgozott szereplőkkel, eseményekkel és helyszínekkel rendelkezik, melyek felsorolása, az összekapcsolt kapocs feltárása és logikus felvázolása egy egész lapszámot megéltene. A Playstationre is kiadott első rész az állandó szereplőként funkcionáló Atrus és két fiáról szól. Sirrus és Achnear nem követték apjuk nemes foglalkozását, inkább a látszólag könnyebb utat választották a javak megszerzésére: loptak. Úgynevezett kora-között ingáza – ezek egyfajta alternatív világok, a köztük való utazás a mű és az egész sztori alappillére – mindent ellopok, ami mozdítható, ezzel pedig hatalmas kárt okoztak a felkészült vagy a félrelátó fűtött felmenőjüknek és a meglátogatott lokációknak. Atrus a további bajokat megelőző két börtönkört hozott létre, amik legnagyobb meglepetésére saját szeméttel ejtették foglyul. 20 év lett el az incidens óta, a tudós pedig valamilyen okból segítségért kér a játékosától, de nem sokkal az újabb találkozás után lánya, Yeesha eltűnik, így megkezdődik a kaland a kishőlyg után. Szövevényes, több szintre futó cselekmény, s azt hiszem nem árulok el nagy titok azzal ha elárulom: Sirrus és Achnear a kényszerpárház alatt sem télenkedtek.

A Myst nem illeszkedik be szervesen az elmúlt időszakban ismét hatalmas népszerűségnek örvendő pórnév és click kalandjátékok sorába. Az első és legfontosabb különbség a kizárólag belső nézőpontú való felfedezés, a fűtős sáha egyetlen pillanatra sem látóhat, valamint némaságból kifolyólag hangja sincs. A másik lényeges különbség a feladványokban rejlik. A klasszikus „x kulcs/tárgy



nyítja a ajtó/zárát” szisztéma helyett a sorozat egésze jellemző, egyfajta és nyakatekert puzzle-gradat dománál, mindennemű inventáry-t és szomszédoktól mellőzve. A mű éppen ezért nem ajánlható a fiatal korosztály számára, a feladványok erőteljes logikai képtelensége igényelnek, némely megfigyelésével akár egy órái is el lehet bábólni. Ennek ellenére érdekesben (?!) tűnt fel a színen a beépített Help rendszer. A D-padalál elérhető alaklat az aktuális feladat pár soros tippjét tartalmazza, de a nyúlóbal a teljes megoldás is megismerhető, az azonban rohamosan csökkent a játékelmény, a totális elakadás viszont így nem létező fogalommal jóval, legalábbis ez általommal. Az intelligens, egykurzorúként funkcionáló kéz az interakcióra alkalmas tárgyak esetében alakot vált, vizsgálglakor nagytót ragad, egy kor, gomb birzgalóskor pedig

ökölbe szorul. A kamera használata természetesen gyönyörűkésztés kép állóvessztéssel lehetővé, de segítségével bizonyos kombinációk és a cselekmény kibontakozását kizárólagosan segít naplók oldatának lefejtésképzését is megkönyviti. A menüben egy rejtélyes Xbox Live opció is megtalálható, ennek tényleges funkcióját sajnos előlthetés hiányában nem tudtam meghatározni; minden valószínűség szerint egyfajta chat / high-score ranglista előtt nyitja meg az utat. A látványról ezúttal is az utóéletetlen műértes és alaposgággal összerkát, brutális minőségű és részletességű pre-renderelt háttér gondoskodnak. A bombasztikus statikus teretek adta témerek időjáról került kihaszná-lásra: a többi színi képmény a játék első pár órájában garantáltan többször vízuális orgazmusssal küldi padlóra még a legegész-

több szílikonhuzárokat is. Gígázói, hatalmas bejárható teretek, a teljes látványvilágot több világok csodálatos, utánozhatatlan atmoszférával. A hangulatról és az étellel teli lokációk illúziójáról folyamatosan pulzáló animációk gondoskodnak. Tomahna kanyonyiban egy hatalmas vízesség és napghozott repkedő madarak fészkelnek, Sereniában pedig egy élére állított hajóroncs prezentálja a riedeg világ és a természet fatalkasörényeit, valamint az al-kalok hozzértesítést. A wals időben mozogó felhők olykor-olykor a napfény intenzitását is befolyásolják, így előfordulhat, hogy egy csodálatos tiszta délelőtti beborul az ég. A sa-játos, szerencsére napojánakban egyre rikká-ban használt blue-box technológia alkalmazása – valós, többnyire B kategóriás színészek szolagádnak két hátér előtt, az így fel-veti jeleneteket ágyazzák bele a számítógép által generált területekbe – ezúttal is elfoghat-ható minőségűre sikerkedt, a szereplőjtsk többésse átélssel adja elő a forgatókönyvben leírt cselekményt, technikalag viszont hogy némi kívánnivaló maga után a vége-reádmény. A térbeli elhelyezkedés egy-két al-kalommal nem stimmel, valamint elvéve a mozgás animációk is darabosok, de ez be-tudható a megállás nélküli párhuzamos állandós adatot szolgáltatás és csung töltött DVD korong korlátjainak. Az ütős zenei fűtőzetek ezúttal Peter Gabriel és Jack Wall párosa gondoskodik. A két uriember olyan tökéletes munkát végezt, ami iskolapéldája a környe-zet és a történelmez maximálisan illeszkedő aláfestő muzika kreálásának.

A Myst IV nem játéka a Myst IV egy mátkalotás. 21. századi mesteremberek interaktív, hatalmas körképekkel tarkított epikus kalandja, a szűrekkálományt alaposan megmozgató gyökökkel szerez-tározva. Az otloglótól érő nehézségű felad-ványok, a határtalan szabadság és a nonli-nearis folyam ne ri-azsson el senkit – igaz, ez nem egy egydélálatos kaland, sem egy nehéz nap után garantált szóra-kozást nyújtó produk-tum. Egy grandiózus utazás olyan távoli, paradicsomi tájakon, melyhez foghatót csak a való élet pár aldagott mendedékén élhet át az ember. Ki-ne ajánlható tehát mégis? Az érett, felfe-dezési vágyban fűrdő közönségnek, akik nem retellenek vissza a komolyabb kihívá-soktól, akik garantáltan jól foglalkoznak: ni, a többiek viszont inkább válasszák az instant élményt nyújtó Syberia-t és társait.

Wilson

MARTIN BELESZLI

Szuper. Kár, hogy ez a stílus nekem már nem nyújt örömet. Talán több időt kéne szánnom rá.

MYST IV REVELATION
UBISOFT / UBISOFT MONTREAL
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: **Kiááló**
 játszhatóság: **Jó**
 szauartosság: **Jó**
 zene / hang: **Kiááló**
 hangulat: **Kiááló**

I átekos, dd S.1, xbox live

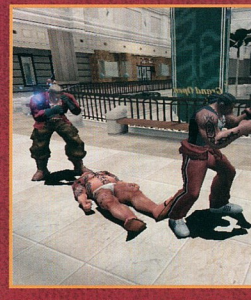
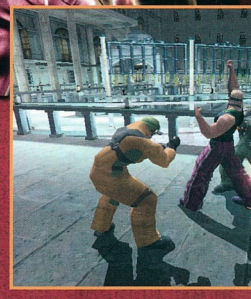
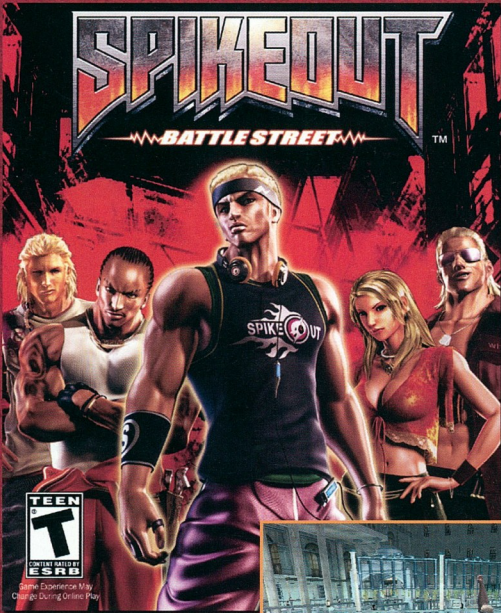
✓ lenuggzó grafika, minden idő hangulat
 × nehéz logikai feladványok, rétegláték

8.5 pont

576 KONZOL

A Final Fight és a Streets of Rage uralta Neo Geo társasjáték-memorára pillanati bizony már a múlt kedvébe vesznek. A magukat ifjónok számára a régi idők ezen szellemi fejlődése mindössze csak egy funkcionális személyi számítógép, egy remekül összerakott emulátor és egy méretes romkollekció segítségével lehetséges. Az egykori királyok hangulatát és egyediségét megragadó produktumokban napjainkban nem ártó kálkatunka az utolsó főfigyelmeire ítélt, ám kinszen bukottak! Sega eresztés, a PS2 debütálását követően 2001-ben megjelent Bouncer volt. Az akkori viszonyokhoz mérten korrekt grafikai rendeltelkező, ám a teljes haddelhalál során unalomba és monotonitásba fulladó játékmotívum okozta édesdés álomból egy ítéletes kárpont elbárást fel a jelen oldalán bemutatottan Spikeout: Battle Street. A SEGA visszatér a gyökerekhez: az újgeneráció konzolokon karanténban brillázó egykori legenda ismét alászál az árkád világ dohánnyüstölt és tinnülvölözött hangos bugyiraiba. A 2002-ben (I) beharangozót, a Fighting Force és az említett RPG gyáros próbálkozásának nyomdokain haladó egyenes a tavalyi E3-tól leszámítva nem hallott sokat magáról, ez pedig intő jel volt a jövőjét szemlélnő...

Sallangos bevezető, körmönfönt történet nem dukál a beaf'em up stílus legfiatalabb gyermekeihez: a 2005-ös esztendőben már alapnak számító, korábban ámbulatba ejtő minőségű nívós bevezető animáció viszont igen, melyet a rendkívül gyatra színkörnem tud galgalyra venni, így az arhangulat megvan egy remek kis pofozkodáshoz. A sztori mód a kliséhegyekben dűskáló egy személyes kampányként ad otthont! Főhősünk Spike Jr. Hajón érkezik a régén elhagyott Diesel Town kikötőjébe. A szöke cicababba meleg fogadtatása után kezdetlén veszi a viszonyokba rövid, ám mindvégig akciódús verghadját, 10 évvel a Spike csapat Inferno feletti győzelme után. A fontosabb eseményeket zokogásra készítve, hihetetlenül nevesítés "dőlőszöke" karkított ávezetési animációk kötik össze, melyek tovább rontják az alapjáraton is erőteljesen főfélék történelmi reputációját. Az ultramodern, csak egyetlen úton teljesíthető szintek területekre szöktek: minden egyes zóna egyedi, az aktuális környezethez passzoló ellenfelekkel bír, a megadott számú baka legyökösés után pedig mint bűnsok következnek. Sajnos a megválosítás hogy némi kívánivalól maga után: az összes szörnyella egy kaptafára készült, külsejüket leszámítva sem különböznek egymástól, így nincsen köztük, ez pedig megbecsülhetetlenül bün, legalább is a magamtóját egy-



ellenfeleket részletekeltl mentes, közepes felbontású társúrk boríték, a színek viszont abszolút életelien, kihalt árnyék: egyáltalán nem kellik egy igazi város életeréjét pulzáló illúzióját. A hanghatások és az alafestő zeneként hozzáadott szintetizátoros prűnyögés kritikán alulak, nem beszélve a mestérséges intelligenciáról, ami egy közepesen fejlett popucsalóka szintjén mozog. A nevésgesen gyenge bokszzúrók külverlét próbálják kompenzálni eredetis lényegességüket, ami sajnos a karanténban tekeles, a leg-több esetben gyengén teljesítő irányításnak hólja jó taktikának bizonyul. Az ilyen általás módszerekkel létrehozott „ál kihívás”-ra tesz rá egy lapátot a minden általás logocikálta-nából megszerkesztett mentési melódusa. A pakolán limitált bejárható terület ellenére úton-óttátn felvilágító loading felirat alatt a képernyő tönkösége szerint végigmeneg a save-elés, de az elhallozást követő Game Over felirat - a continue intézményének melözése - miatt csak és kizárólag a teljes szint végigjárásával folytatható a kampány, az EKG görbe kiegyenesedésének helyszíntől függetlenül, így ha az ember a többszáll ad-ja be a kulcsot, mindenképp újra végig kell szövevényeznie magát az ólóska húzódarabon. Az alap gombkiosztás nem tartalmazza a túléleshez szükséges speciális kombókat (amik egyébként nem túl használhatóak, 2-3 betanuln alapmozdulattal mindenki a földre küldhető), a remapping funkció pedig csak kisebb játékesimeret követően használható eredményesen.

Tervezési fázisban, csupán a papíron ígért dolgokat szemléltet a SEGA akár egy a stílus hírnevét öregbítő, jelenlegi helyzetét jelentősen javító kellemes pofozkodást tehetett volna. Itt az asztalra a végeredmény sajnos homjeresztőben más lett. Bár az elfogadható látványvnyírág, a valóban egyszerű játékmenet, a könnyen észízhető sztorimód, az élvezetes multilayer opció ideig-éráig kellemes kikapcsolódást nyújt, az idegtempén és időtátn megválosított save-rendszer, a gyermekebetelegességtől szenvedő irányítás, az ellentétek gyenge animációk alapján adatszöke az összképnek. Sajnos a platform nem dukál beaf'em ukában, így kronikus do-dázhányán esetében baráti örön, neádlis-tent, egy kellemes parti keretében fagy-zsoltó, de csak mint hiánypótló elbuk a Spikeout.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Az első pálya harmadik percében felsélt helyvány emlékek között az a sok-órá, ami Streets of Rage társaságában lóttünk el G Gabi barátommal. Én még mindig inkább azt nyúznám, mint ezt. Tényleg, nem az a baj, hogy egyszerű a szentem, hanem az, hogy egy hulladék.

kori arcade addiktok számára. A szingli agyménés közel felszúró uncolnokokl szereplővel bír, de a fantabé vazolú kőnözési melódusnak köszönhetően az arzendő teljes felhárasa nem túl kálkatunka, az egyszerű ká-porgetés után így nem nyújt túl sok a íté-ték, marad tehát a tervek szerint tarolt a multilayer komponens. A komplexnek éppen nem nevezhető rendszer miatt a többszereplős pofozkodás sem tartogat sokátt beállítási lehetőségeket. A Battle Street mód a Klasszikus 4 player fel-

vonulató osztott képernyős hancórozás mellélt system linkes, valamint arótlék: Xbox Live és a mékét kínál. Sajnos a multilayer opció kimerül a szingli pályáig végigjátászában: az egyetlen változás a limitált kusz-tomizáció lehetőségé, ami mindössze csak a nehézségi szint, az az időlimit és a folytatás-számának állítását teszi lehetővé. Technikai szempontból sem lehetünk mara-dékulán elégetettiek. A Spikeout karantén-sen használja ki a meználás elemekkel díszí-tett masina képességeit, ami nem megleső, tekintve, hogy a produktum mérete arcade gyökerekkel bír - az eredeti masina több változattal már évekkel ezeltől meghódította a szigetországot és Ázsia több területét, alapját a többek között a Virtua Fighter 3-ban bizonyított Model 3 technológia adja. A játékos által irányítható karaktereket és az

SPIKEOUT: BATTLE STREET

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELETLLEN NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavak és szöveg:	alacsony
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1-16 dátékos, system link, xbox live, dd, 5.1

✓ igazi árkád pofozkodás
× időtátn mentési rendszer, visszafogó tartalom

5 pont

Van úgy, hogy az emberek van egy karkent elképzelése egy játékról, aztán homlokgyermeget az ellenkezőről kell megbizonyosodnia. Az **Iron Phoenix** esetében több tippünk is volt, például a címe alapján először repülő anyagnak néztük. Hát igen, ha az ember nagyon kíván valamit, akkor előfordul, hogy mindenben csak „az” látja. J. Aztán kipróbáltuk, és néhány tiszteletkérő levél után megbizonyosodtam, hogy na ez bizony egy egész jó kis Ninja Gaiden jellegű, tovább halált kalandjáték. Itthon déltől ugyanazt állapítottam meg, úgyhogy már tényként nyugtáztam magamban, hogy milyen jó kis arnyagot hagytam magomnak a hétévegre, de gondoltam, előbb még úgyis kivészem a Splint 3-at, meg azt a Kill Switch klónt. Akkor meg nem is sejtettem semmit.].

AZ ELŐTÖRTÉNET

A legenda szerint egy nyugati estén egy felfizkos meteor csapódott a földre, mely mindent elpusztított a közelben, és egy főnix formájú lángnyelv szállt fel az égbe. Egy kavics begyújtotta a 9 kötelező darabba szétesett „főnix vasat”, majd mindegyikből fégyvert kovácsolt, de



denes játék, csak gyengébb kiadásban. Végre sikerült, de még mindig nem értem, hiszen nem változott semmi. Hol kezdehitem el a játékok? Na, akkor világoztam meg. Az Iron Phoenix valójában nem is kalandjáték, nem is hack & slash, hanem egy kökényimen kidolgozott veredkedős játék. Ez még nem is lenne furcsa, de a játékmódjai szinte egy az egyben megegyeznek az FPS-ekben tapasztalhatókkal!

menyi. Pályától függően akár maximum 16-an is küzdhetnek egyzerre, és a hiányzó játékosokat egytől-egyig kiegészítjük gépi játékosokkal. Képzeltethetők miscoda látványos tömegharok alakulnak ki ilyenkor.

található a két, chi' erő, és a órga stamina. Ez utóbbi szükséges az akrobatikus mozdulatokhoz. A chi erő segítségével különböző varázslatokkal hajthatuk végre, valamint megerősítjük egyszerűbb támadásainkat is. Támadásokról és sérülésekről tökéletes, de mind a három csíkot felfelhajthatjuk a pályákon lebegő számos (piros / kék / sárga) energia gömböcskékkel. A 10 viláslatozó karakter természetesen különböző tulajdonságokban, de harcra technikailag nagyon figye aha! Hogy a legendás 9 fégyvert közül melyikkel küzdünk. Fégyverünknek kb. 15-20 különböző támadótechnika áll a rendelkezésünkre, de még ezeken kívül is használhatunk többek között számos rugó, dob és egyéb speciális technikákat (pl. elő pázisként használhatjuk az ellenfelet). Lehetőség van a dupla fégyverhasználatra is, valamint sorra begyűjtjük az elrejtett fégyvereket is, és bármikor váltogathatunk közöttük. Használhatunk kisebb dobököket is, fektető/kovakeltővöghatunk az ellenfélhez, számos power-up-ot gyűjtíthetünk be (pl. láthatatlanság, gyorsabb tempo, stb) és különböző megnyívá-nulásokkal tiszteleghetünk, vagy gyönyö-lodhatunk. Például ujjukkal mutogathá kirághoghatjuk a másikat, vagy kardunk-



IRON PHOENIX



a munka végzetével meggyilkolták, a fégyvereket pedig ellátójánálították. Evszázadokon át kézről-kezre jártak, és aki bírta/akart az egyes fégyvereket, az hatalmas erőre tehetett szert. Bárki is szeretné meg az összeset, az onnantól kezdve legyőzhetelene válna...

A NAGY „POFON”

Az intro leporégsé után mondom, na ez mind szép és jó, lehet majd nyilván ezeket a jó kis fégyvereket kell mind egytől egyig begyűjtieni kalandjaink során. Allok elebe. De nem igazán látok New Game-filatrót. Aztí viszont igen, hogy rögtön a Kameba világot az Xbox Live menüpont, és lépten nyomon ki is írték nekünk, hogy a fájler gombból kapcsolódhatunk fel a netre. Aztí is nyugtáztam, hogy a játéknak egész jó kis multiplayer szekciója van a Play Offline menüpont alatt. Ekkor bevillant, hogy a Ninja Gaidenek is volt valami hasonló online opciója, de azért mégis csak felzárának tartom, hogy ez még külön deathmatch-re, és egyéb játékmódokra legyen osztva. Na nem baj, gondoltam ez is nyilván valami komolyabb hack & slash, csak, és tiszteltéppen megkérlek is lehet majd küzdeni a kalandjaink végzetével. De hol kezdehitem el? Biztos el kell először végezni a training módot. Szorgalmasan végre is halltam a szakalcos mester utasításait egy dojo hallamban előkerjében, de a felénél már éreztetem, hogy mi a fenének kell ennyi féle mozgást megtanulnom egy kalandjátékhoz? Egyébként az akrobatikus mozgások, és a kardfajlításból néha utálj nyugtáztam, hogy na, ez most már egészen biztosan valami Ninja Gai-

ILYEN MÉG NEM VOLT

Ulnánéztam kicsit a játéknak, és rögtön találtam is a tavaly márciusi számban egy kis hírszösszenet Likitál, melyből kiderült, hogy az Iron Phoenix-szal valójában az online veredkedés hiányát szereték volna pótolni. Időközben persze megérkezett az erre a célra (ja) kiképzésen alkalmas DOA. Ullime, amely akkor is a keveseknek maradt akkárki-akármit is mond. Mindenesetre az Iron Phoenix egészen más utakon jár, hiszen itt gyakorlatilag keresztetkett a SoulCalibur egy botos FPS-sel. Igen, jól értették: botok! Méghozzá nem is akár-

KEZELÉS

Képtelenség lenne az összes mozdulatot / varázslatot / támadást felsorolnom, így inkább bele sem kezdeknek, hiszen a szokásos bácsi úgys mindent részletesen elmagyaráz, a speciális tárgyak használataláról hasznos tippeket találás az Options-on belül írt-eszben, valamint a kézikönyvem. Közben is bármikor belenézhet az Moves List-be. A támadó-sorom kívül több akrobatikus mozdulatot is végrehajthatunk, melyeket az ugrás és futás kombináció-val csalszhatunk el, valamint kombinálhatjuk vele támadótechnikáinkat is. A piros életerő csik alatt

kal meghajthatunk előtte. Aztán külön pósz, hogy „hallhatunk is tettehetjük magunkra”.] Konkrétan ki is hívhatunk valakit a tőmegeben egy eletré-hallára szóló duerre. Persze ez utóbbi inkább csak online-éredeksek, bork mellett nem annyira. Folytat-hatnám még a sork, de a lenyeg, hogy a kezelés-elegge összetett, ezért szerintem beletűk egy hét-be, míg teljesen bele nem jövünk. Az elején ugyan is elegge elveszítjük a fonalat, és egyben a szat-t is a tőmegeben. A híppem a következő: ne a default beállításokat használjuk, hanem kezdetben előbb csak 5 perc, esetleg 5 pontig tart a mérkőzés, az elején ne



legünk többen a pályán hárommal, vagy négyvel, és a botok ügyességét vegyük easy-re, valamint kapcsoljuk ki a power-upokat. Aztán ha már minden flottil meggy, folyamatosan visszatérhetünk az eredeti beállításokhoz. Ha ez sikerült, akkor elvileg már teljesen dinamikusan tudjuk majd kezelni a speciális technikákat és varázslatokat, valamint megtanulunk – a Soul Caliburhoz hasonló módon – kombózni is. Nekem egyszer már sikerült egy közel 30-as hitcombo-t végrehajtanom.



GRAFIKA

A helyszínek leginkább a Ninja Gaiden és a Soul Calibur sorozata emlegettek, a küzdelmek pedig leginkább az utóbbira, bár az Iron Phoenix mindkét játék mögött elmarad megjelenítésben. Azért pontosra igazán nem lehet

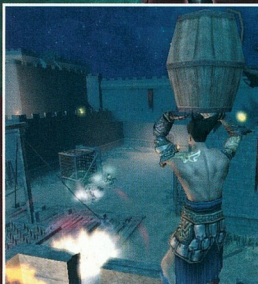


pedig szemet gyönyörködtetően csillog-villog a tórdíig érő vízben tükröződő barlang. A játék észrevehetően szaggat egy kicsit fordulatok, és nagyobb tömegharcaikonál sem olyan folyamatos a grafika, de ez nem olyan feltűnő, ha nem figyelünk rá. Minden harcsonak két kosztimja van, és viszonylag elég jó karaktereket válogattak a játékba. Akadnak tipikus hősiés harcok, bőséme „gorillák”, furcsa zombiszerű fickók, öreg mesterek, és persze formás csajok.

Az Iron Phoenix zenéje érdekes keveréke a fővelkeleti dallamoknak, és a gitáros rocknak. Szerintem nem feltétlenül passzol a játék atmoszférájához, de különösebb gondom nem volt vele. A küzdelmek hangulatát pedig igazi DD 5.1 fokozza, mely ismét precíz munkát végzett.

JÁTÉKMÓDOK

A játékmódok végső eredményét általában több kör végével szemléli össze a gép, valamint beállíthatjuk, hogy a körök idő, vagy pontfelmérő alapján végezzenek. Szerecsere a csapat jellegű játékoknál minden esetben meg tudjuk különböztetni az ellenséget a mieinétől, és a speciális ellenfeleket is könnyedén ki lehet szűrni, és hát egyébként is ki lehet kapcsolni a „friendly fire”-t, hogy semmiképp se sérüljenek általában a társaink. A radarunk is igen hasznos segítségnek bizonyult, mely minden társunk, ellenségünk, vagy a VIP-k tartózkodási helyéről pontos információt ad. A Deathmatch-en és a Team Death-match-en kívül még három további játékmód áll rendelkezésünkre.



Egyébként az ebbőlbeli 11, az utóbbinál pedig 8 pálya közül választhatunk. A VIP egy igazi hősiés Dynasty Warriors jellegű játékmód. A gép minden kör elején kiválasztja mindkét csapatnált, hogy ki legyen a VIP, vagyis a csapavezér. A cél természetesen az ő likvidálása lesz. Külön érdekesség, hogy az elesett harcokból valóban a felőln is maradnak a kör végéig, így lényeg tiszta hibortus feelingünk van, főleg amikor az egész csapatot nekiként a szemberohant ellenségnek. Itt 5 alkalmas pálya közül választhatunk, melyek közül kiemelném a külön csak ebben a játékmódban elérhető Night Demon Warshipet, ahol egy hatalmas kosztimés csatahajón folyik a harc. A Giant Killen is 7 méteres óriások küzdelmeit a többiekkel szemben. Nagyon komoly, ahogy pl. a Castle Entrance-n rohan felém a sak kis harcos a hidon, én pedig már markolom is a 2-3 méteres bunkumát a földalapon. Az őriának le kell győznie adott számú ellenfelet (pl. 40+), ez nyilván egy lehetőség, hogy a legyőztek mindját őrrelkedjen a pálya másik végén), a hősközpontnak pedig le kell győznie az őriást. A hősközpont előbb teljesítésre a pályán az csapat nyeri a kört. Egyébként 8 fős ellenséggel kezdve már kapunk egy segítőtársat is, egy további őriást szerelemében. 8 körölbőző helyszín közül választhatunk. Végül maradt nekünk a Challenge Ring, ahol valójában csak duó-harcok folynak, mégis igen ötletesen úgy alakultak, hogy akár egy 16-an is küzdelembe egyezsere. Ez csak egyetlen erre alkalmas pályán, a Red Viper's Denen lehetséges. Itt összesen 6 darab kisebb kettec, vagy kolosszum

akunk, hiszen a 14 fővelkeleti pálya között nem csak óriási jellegűek találunk, hanem igen nagy kiterjedésűeket is, ahol mint említettem akár 16-an is küzdelembe egyezsere. A pályákon találunk számos épületet, és olyan egyéb titkos helyeket, ahova titkosan eljuthatunk különböző speciális tárgyakat találni. A last-in-won talán a Dragon Valley, ahol egy 100 méteres „kínai” sarkány letama ki, vagy benne!l folyik a küzdelem. Vagy említelném a Castle Entrance-t, ahol egy hatalmas lávalávon felett gázolós romos hidon, és a tilparton felvő kis faluban küzdelem. A Buddha's Cave-ben

MARTIN BELESZLI!

Nem a magyar piacra, nem az itálóg magyar játékosoknak való stuff ez. Kizárólag netes kapcsolattal rendelkező game-reknek merem ajánlani, és szívesen szíriát 6 pontnál többet nem dobnék rá...



jellegű óriási vőr ránk. A pálya elején be kell ugrni egy kék teleportba, a gép pedig „kísorsol” bennünket az egyik küzdőterre. Ha épp nem lenne szabad hely, mert például, a küzdelk száma páratlan, akkor addig várunk pl. egy aszlop teljesén a spectator módban, amíg „meg nem őrüszik egy hely”, vagyis le nem győzték valakit. Szerecsere minden küzdelem előtt maxra töltődik mindenki életereje, le hát minden soron következővel egyenlő esélyek szerint küzdünk meg. Az nyár, aki bizonyos számú ellenfelet legyőzött. Az mindegy, hogy ki, ugyanis nyilván vélelenszerű, hogy épp melyik arénában kívül kerülünk asztoztetésbe. A győzelemre természetesen akkor van a legnagyobb esélyünk, ha zsnór nélkül minden ellenfeletünk elalorunk, meghozza a lehető leggyorsabban.

Az Iron Phoenix elsősorban online mőkákra lett kidolgova, de véleményem szerint épp elég pályával, és játékmóddal rendelkezni ahhoz, hogy egy játékos módban is sokját lekössön.

Persze a multiplayer nagyon fontos az ilyen veredős stúdióknál, de nekünk sem kell kétségbeesnünk, mert a játék szerecsere támogatója a system linket is, de ez az opció cseles módon csak akkor jelent meg nekem, amikor a gép érzekelte a másik konzolomat a linkkábelen keresztül. Mindenesetre nagyon örülök neki, mert így szerecsere használatban is kipróbálhatjuk a multiplayer szekcióját a játékban, ugyanis az Xbox Live-ra nem mindenkinél látok esélyt. Azért egy asztozt képpérnyős módot igazán beleszálhatunk, volna, vagy egy olyan megoldást, mint régen a haladós veredőséknél, hogy egy teljes képpérnyős tőbbsen is küzdünk, és maradjunk meg lenne szavak, hogy nem távolodhatunk el nagyon egymástól.

Krisztián rajkrisz@freemail.hu

VÉGSŐ

Az Iron Phoenix egy barokos FPS játékmódban rendelkezkező tömeges veredős rakk. A fővelkeleti helyszínek egyfőleg egyik letesztelés grafikaiak lettek megjelölve, és a látványos harcokat is többé kevésbé akadékosz mentesen jelenti meg a játék, bár 8-nál több harcos esetén már igen egyakolotnak kell lennünk, hogy követni tudjuk az eseményeket. Egyetlen dolog zavart igazán, hogy nem találtam semmilyen koveri jellegű játékmódot, vagy egy olyan meghatározott rendszert/sorrendet, ahogy a játékmódoinknak neki élnél. Arra sem jöttem rá, hogy miként szalagolhatom elő a titkos karaktereket, ha egyáltalán vannak, pedig egy közepesen hosszú training után egy teljes hajnalig tartó éjszakai végigymogatás van. Talán ha a default beállítások szerint elkezdtem volna sorra nyomni egyenként a játékmódokat, és minden egyes pályát sorra meggyertem volna, talán akkor kaptam volna valamit. Ehhez azonban pályánként 3 db. 10 perces küzdelmekkel kellett volna felülkelednem 7 másik narok erősségű bottal szemben, ami hosszas gyakorlás hiányában nem is tőlélyes.

IRON PHOENIX	
SEGA / INTERVY ENT. / TITAN	
HÁTS VÉRZŐS: JELENLEG NINCS	
grafika:	Jó
játszhatóság:	Jó
szauatosság:	Jó
zene / hang:	Jó
hangulat:	Jó
1 Játékos	
dd 5.1, 16:9, 1-16 xblox ilue, system link	
✓ látványos tömegharcot, fővelkeleti helyszínek, átletes játékmódox	
x bele kell jónni, a multiplayer csak system linken és online érhető el	

7 pont

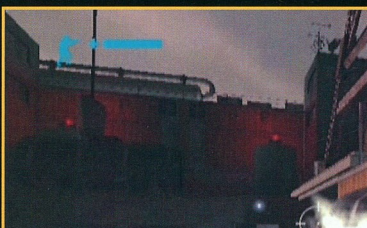
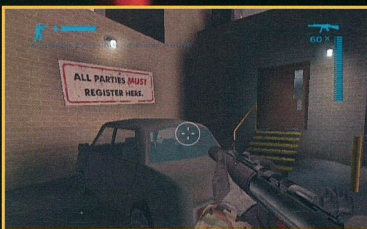
Katarnai lévélváltó operáló FPS-ekből Dunai letelne
rekesztett: elég csak az amúgy remek Rainbow
Six sorozatra gondolni, de az elmúlt hónap-
okban számos új ítélt próbálkozott már a milliarista léma
hathatós felhasználással, sajnos nem túl sok sikerrel. A
Groove Games is ki akarta venni a maga részét a jó-
ból, de egy hosszabb túra után az hiszem kijelenthe-
tem: a küldetést minden szempontból elvették, a **Com-
bat Task Force** bátran pályázhat az leggyengébb
játékoknak korántsem megfizető címére.

G.I. JOE

COMBAT
TASK FORCE 121



ANY TIME
ANY PLACE!



A neten bőséggel gamerek minden biztonnal meg
fognak lépni a produktum címének keresésé törté-
nő beépítése után. A legelőbb kéthetecnyi haszná-
ható odátart alig 1-2 értékes linket fog kiábrítani magá-
ból, de a megjelölt hálókörök is kimerítenek egy-két
közös screenshotban és egy-egy cikkel rövidre szabott
sajtóközleményben. Se egy előzetes, korai előnybe-
számoló, esetleg egy rajongói bemutató: az érdeklő-
dés teljes hiánya. Nem meglepő, a CTF botrányosan
gyenge, a budget kategória alsó szegmensét nyolcda-
sod próbálkozás, ami még freeware terméként vagy
technológiaként sem állná meg a helyét. A bevezető
animációk színi íngame jellemzők: összehajlít
szétszórva csúszkát az ott állók a program egésze-
nek izgalmas perceit magába foglaló teljes montá-
za, korántsem reprezentálva a tényleges lövöldözés
során meg tapasztalható „élményeket”.
Már a főmenü puritánsága és az opciók mennyi-
sége is intő jel a jövőre

néve. A játékos a szing-
li kampány mellett Xbox
Live-on is próbálkozhat,
de a kártyák és a csékvény-
rel is a közönségre kész-
tet. Léven azt nem tartalmazza az egyesekből és
nullából álló bihalmozak. A gonosz terroristák
minden egyes misszió során ellogálnak egy fonta-
sabb komplexumot, de se nevére, se motivációira,
se a tényleges szülőcél felvilágosítására, sőt a fő-
hős személyének bemutatására nem kerül sor. Az el-
igazított egy apró keretbe foglalt kis párosas szó-
vagyos „ráz” próbálkozás szimuláció, a hatás növelése ér-
deklésben pedig nyitások szavazása el a magújos
szétszórta. Sajnos ott még nem tart a nyitányt
sajó, hogy audiovizuális adagokat is közvetlenül
a kérdimenzós síkban helyet foglaló screenshotok és a
cikk mellett, így például ezt a folytatást: adott
egy pokolban vízes, elmosott alak, aki nem vált, 3
animációk fázisban mozogva próbálja előadni a tu-
ti. Az első lépésben kinyitja a száját, a másodikban
balra dönti a fejét, a harmadikban pedig becsukja.

Mi ehhez képest az 1998-os Half-life vagy az idén
megjelent H2O teljes ajakszinkronizáció kimerít igénye-
len, gyatra gyönyörűbbé uraim, az első a nispókai
Az első sokk után a küldetés megkezdésével jön a
folyamatos pulzuskínzó gyötrelme. A bevezetőként is
fel fogható alapfőrolómos amokfutás alatt az ember
egy igazi utazást tehet a múltba, egész pontosan az
1996-97-es évad FPS-ekéért jellemző színvonal
retrospektív világába. Nosztalgizálni jó, de nem ilyen
formában. Az objektív olyan „összetett” feladatok-
ból állnak, mint a színi játékok valódi kérés megjelése
(ez külön megér egy miszt, soha sem gondolom val-
na, hogy a precíziós műszerkezek vezető ajtó nyitó
módnévkörnyét az ott dolgozók az üzemiáramlasi sí-
sók mellett, a falon lévő akasztán tartják, vagy hogy
a direktor úr irrodájának falán található széf kombiná-
cióját kéli szinttel lejjebb, egy koszos kis íródobban,
post-it matricán lelelezi), aljoshörökora szerelt bot-
káló hatástalansága, szélzójáratokba való bejutás
vagy súlyos vasajtók kinyitása. Az úgynevezett pályá-

tervezés kimeríti a mizoszai labirintus ridég folyosóra
kiszérelésen emlékeztető, klausztróforált előidéző jár-
tokban: alternatív évsénykérről, kerülőutakról ne is
tessek álmoldozni, az a profil privilegiuma. A bősé-
ges fegyverválaszték kárpótál. A végtelen munióval
ellátott alapútker mellett (csak tudnám hol járólja a
bakancz ezt a magyar hadsereg számára egy deká-
ra elegendő álmat, talán az alsónadrágból) pisz-
toly és egy kés akkor a mindent új arzenál. Ennyit
Ennyit. A létező zavaróban az ember csak úgy kaja-
kítja a faját.

Az eddig leírtak alapján a Combat Task Force totál
bukás – valóban az, de egyetlen apró kis pozitívum
azért akad. A múlt hónapban tesztelt, más kategóriá-
ban induló Robots-hoz hasonlóan a látványvilág ezúttal
is egész hírheló. Ez esetben ez nem meglepő, a
lapi mozdári előlányokra emlékeztető belsőt a vastos
pánzárlegetként licenccelt Unreal Engine 2 cukorozza
le. A kevés fegyvermodell valóban jól fest, a válto-
zatoknak nevezhető lokációk olykor-olykor elégedett
bádoglástúra készítetik az embert de semmi több.
Az ellentétnek aposztrófál, valóban mesterséges intelli-
gencia nélküli húzásokkal összesen két arc- és ruha-
típussal rendelkeznek, emberi előlányhoz hasonló
mozgáskultúra nem tartozik személyiségükhöz. A bel-
ső teretek monotonosága (ál passzi) a küldetéskezek:
baránálási tárgyak ugyan eladhatók, de a szabó-
bősége így is erővel átkelkodik, hogy a lenézés sátra
előlányban nem nyitja meg a derékszíjnyit vonzási-
nyit semmizet, nem beszélve a hangmérnököl, aki
genetikailag kódolt szensitalizáló változatok ki a gi-
gászi hangminikákat károl adatbázisból a lehető leg-
személytelenebb durranásokot és az alafestő muzsi-
kának színt, B-kategóriás akciófilmekhez ideális pat-
térn daltalmonat.

Kinek ajánlható tehát ez a borzadály? Egy eidi-
sajnáló vagy egy paródi dugánál több QV-val rendelke-
ző humanoid életrémának semmiképp. Több óras
idegítéző birkózás után sem jöttem rá, hogy mivel is ál-
lok szemben. Ellogadható látványvilággal rendelkező,
a múlt csodálatos perceit felidéző próbálkozással vagy
zsenre tervezett képességkérő áruháza szőnyárszál-
telit. Egy dolog biztos: alaposan a fejére koponyát
vernek a szerszénnyel, aki valaha is fantasztikus látás-
táblán a projektben, megidőltet még anyagilag támogatást
is nyújtott. Budget kategóriás terméként is elbukó, be-
sorrólhatatlan digitális termék. Felejték is el jó gyorsan
Wilson

COMBAT TASK FORCE 121

GROUP GAMES / DIRECT ACTION GAMES

MÁS VERZSÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játékos:	síralmas
szauatosság:	síralmas
zene / hang:	síralmas
hangulat:	síralmas

1-8 Játékos, Xbox Live (1-16), system link

✓ néhol szép látványvilág
× nincs értekelhető része, abszolút bukás

2 pont

576 KONZOL

ULTRA DBZ DÓZIS

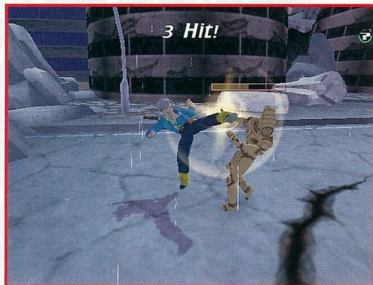
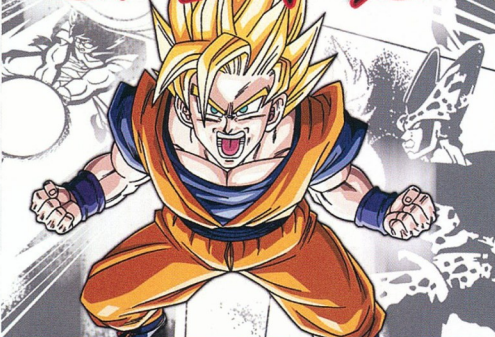
Akira Toriyama 1986-os anime alapvetése azon kevés japán alkotások egyike, melyet a hozzánk hasonló, közép-európai régió országaiiban élők is úgy ismernek, mint a Tenyérüket. Songoku és főrsainak kalandja számtalan gyerkőc és felnőttet szegezett a TV képernyők elé, ami nem csoda, hiszen a Dragon Ball a Dallas és más epikus méretű szappanoperák gigászi hosszúságával vetekszik: több száz epizódot át izgulhatunk a világ és hőseink sorsáért. Az eltelt évek alatt számos próbálkozás volt már a hatalmas potenciállal rendelkező univerzum videójátékba való átalítása, néhány több-kevesebb sikerrel. Az utolsó figyelemre méltó és kétség kívül az eddigi legjobb próbálkozás az alig pár hónappal ezelőtt prezentált Budokai 3 volt, mely nem csak a rajongók, de a veresékos stílust favorizáló többség számára is fogyasztó lett. A licencjogokat birtokló Atari valamilyen oknál fogva eddig mellőzte az Xbox tulajdonát, így itt már először az ideje egy karreték DBZ terméknek, ami a Microsoft konzoljait (is) birtoklóknak is kipróbálhatók...

A Dragon Ball Z: Sagas epikus feladatot vállal magára. A sorozat összes főbb eseményének feldolgozása nem kis kihívás. A repertoár terbelyes: Saiyan Saga, Ginyu Saga, Frieza Saga, Yardrat Saga, Trunks Saga, Android Saga, Cell Saga, ezek pedig számos almisszióra oszlanak, a végeredmény így 19 küldetés. Egy „külsős” számára az időrendezés itt néhány logikátlan kompozíció - az összekötő elemnek szánt, az eredeti sorozatból összeallozított képek és a narráció sajnos ezt a kaotikus képet erősítik, de minden egyes sztori között van valami kapocs.

A változatossg garantálásáért 5 játszható karakter képviselteti magát: a kalandot Songoku lábában kezdjük, később Gohan-nal, Vegetával, Piccolával és Trunks-szal is harcba szállhatunk a világ megmentése érdekében. Az előre meghatározott storyline miatt nem választható ki a kívánt fősh, de ez nem okoz különösebb problémát, főleg mert mindegyikük egyedi, elérő mozdulatokkal és speciális képességekkel rendelkezik.

Sajnos a lényeges játéka minden jellemző csak a változatossg nem. A Sagas rendkívül monoton, egy kaptafára készült küldetésekkel próbálja szórakoztatni a nagyerdményt, és sok sikerrel. A feladat A pontból B-be való eljutás, majd a szint vé-

DRAGON BALL Z SAGAS



gőn lévő boss kötelező érvényű legyakása. Akadályként nagy hardtában érkezik, könnyen leverhető szörnyellék érkeznek, de kis falat lévén nem képesek komolyabb fenakadást okozni, még keményebb nehézségi szinten nem. A láthatatlan falak, a terepadályok mindössze egyetlen járható utat kínálnak, ez pedig köszönőviszonyban sincs a program bejelentésekor ígért hátalatlanszabadsággal. Az összképet a legkülönbözőbb helyeken (akár a levegőben) elsőrt Z érmék szeszitnek, amik az elmaradhatatlan upgrade rendszer megkaparintható új képességek megszerzéséhez szükségesek, később pedig a képernyőn helyet foglaló minitérképben látható dolgok számanak növelésé is lehetővé teszik. Több karakterre oszlik a megvásárolható skillek listája, közelharci tech-

nika éppúgy elsajáritható, mint a ki energia felemésztés, minden letaroló mágius adalék. Teleportálás, értesleges jobborhor, teljes körben izgó-mozgó rúgáskombináció, hatalmas energiakölet, de a két gombbal operáló csatározás nem képes kiaknázni a feladatok adta lehetőségeket. A Budokai szintjéhez nem mérhető, abszolúte lecsupaszított harcrendszer az alapvető támadásokon kívül nem szolgíthat semmi speciális, effektív és korábban nem látott megoldással. A felvehető kék és piros kapszula a már említett ki energia, valamint az elérési pótlórára szolgáló, fiz-tiz megtalálása után az adott összérték kis mértékben növesztik, erre pedig nagy szükség lesz a játék folyamán egyre szívósabbá váló, ám így is kinosan repetitív bossoknál.

T E S Z T

A bukástól megmenhette volna a produktum az érteleges co-op opció, de abból a szempontból sem sikerült marandandóit és minden küszöbétől mentes, emészthető módokat kreálni. A kéjtétikus párbaj kiemeltül a harmatgyenge kampány végig vitelében, az ellenleek számanak megnövelése mellett semmi egyéb változás nem tapasztalható, pedig egy kis odafigyeléssel és gondos tervezéssel ez lehetett volna az adalász, a döntő érv, ami miatt a DBZ rajongók gondolkodás nélkül ráugratnak volna a cukormázis új epizódra. Tessek csak belegondolni: mennyire szórakoztató lenne egy olyan játék, amiben a klasszikus 1 vs 1 küzdelem, az itt csak halovány illúzióként jelen lévő szabad kalandozás mellett a minden szériában látott torna is képviseltette magát!

Mint mindig, a látványelemeket szeszit is sikerült eltávolítani. A DBZ Sagas az eddigi legjobbban sikerült anime áttitítés, szigorúan csak a Budokai 3 után. Az Avalanche sikerrel ötvözte a karakterek cell-shaded technológiáját a Dragonball univerzum tájainak három dimenziós megvalósításával. A végeredmény szemgel gyönyörködhető: ilyen autentikus Dragonball élmény nem is mindennapos. A környezetet fák, sziklák és nagy rétek tarkítják, a város helyszínt szék sikátorok és autókkel teleltömött nagy sugárterű szeszitnek, a tájat pedig a speciális támadások fénye világítja meg. Hanghatások tekintetében már nem ilyen rözssz a helyzet, az említett monológok alatti narrátor hihetetlenül irritáló módon adja elő a rövid

szövegeket, a számtalan alkalmal említett pályavégi harcok alatt a harcoló felek pedig báduletesen neveségek szinkronnal löknek el egy-két még szónalmasabb mondatot. Aláfűtő zene csak néhányan csendül fel, akkor is kizárólag a felelhető kategória indulói. Nem ajánlható mindenkinek a Dragon Ball Z: Sagas. Az amígny remek grafikus oldal nem képes ellensúlyozni a gyatra pályatervezést, a repetitív harcokat, a néha idegletépő bossokat, a kusza „örténetet”, az extra ficsörkőnt beharangozott szabad karakteraváltozást, a gyengécske co-op opciók. A DBZ fanatikusok minden bizonyval örömmel vetik rá magukat, de sajnos nekik is be kell látniuk, hogy ezúttal karantán sikerrel étvagyjerzéstől terméket összezhazni.

Wilson

DRAGON BALL Z: SAGAS

ATARI / AVALANCHE
MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	4/5
játékélmény:	3/5
változatossg:	2/5
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos

✓ autentikus látványvilág
× unalmas, összekapott, gyenge játékmenet

4 pont

MARTIN BELESZLI

Embernek, nem jart már le ez a Dragon Ball lemez...? Hulluszógerék.

576 KONZOL



DOOM 3

ÚTIKALAUZ A POKOLBA

Videojátékok Nagykönyve, tizenhárom száz oldalas, a PC/konzol / konzol-PC átiratok nem szoktak jól sikerülni. Az okok az alapoknál, a játék tervezésében keresendők: egy eredetileg játékos PC-re szánt játékot a platform technológiai lehetőségeinek, speciális kizárásának (billentyűzet és egér) ismeretében terveznek – ha ez később át akarják érvelni konzolokra, jönnék a problémák. Nincs elég gomb a kontrollernél. Túl nagyok a pályák. Csökkenteni kell az egyszerre mozgatható karakterek számát. Meg kell nyírni az effektákat.

Ugyanez persze fordítva is igaz, csak más eljellel, lassú csak megfogható egy hardcore piéca gamerrel fórumon, belerúgni valamelyik „most itték át konzolról az XYZ sikerjátékot péccre” lapokba (kurzus műsorozat: Drív'z), és végigolvasni az oldalakon keresztül hűzőző sírjokat. Vitathatatlán tény: a mai high-end péccék bármelyik konzolnak a fejére lépnék technológiai szempontból. Mindig is így volt, mindig is így lesz, a sors konzolgenerációk elletartamának első harmadában csúnyán behatárolt a pályákat, a második harmadában balozza a lemaradást a számítógépes karaván, a harmadikban pedig elnyerve tesz szert – aztán minden kezdődik elől. Kivételkés persze mindig lesznek. A GTA-k péccs változatait kifejezetten jól szokták sikerülni. A Doom III Xbox-os verziója pedig egyenesen példótérít.

KLASSZIKUS KEZDETEK

Szépítjük gyorsan felre az útból a játéktörténelmi kérdőjeleket Doom Végzet. Kevessezer foglalta össze ennyire jól egy cím egy játék tartalmát. 1993-at írunk, legenda születik: egy kis dallasi csapat (a software) egy rendkívül sikeres, zászlósnál alkotó játékt (Wolfenstein 3D) után két évvel kapásból új magasságokba löki a műfajt, a Doom gyakorlatilag definíciólag FPS-ek fogalmát, a Végzet a sajátzsmozgati lovólélek evolúciójának első igazi merőföldje lesz a Kézelt.

A Doom első és második részének játéktörténelmi fontosságát oldalakon keresztül lehetne bizonyítani, erre most se hely, se idő – fogadjuk el, hogy kikerülhetetlen alapvetésekkel van dolgunk. EZT a sikert (mit sikert, legendát) akarta folytatni, megismételni az id 2004-ben, Ismét modern, előrelátó technológiát, a Carmack-féle vizuális mógia oda az alapok, a falakat pedig tehetséges közreműködők

húzták fel. Elvileg minden adott volt az újabb áttöréshez. Az id nem kockázatot, a Doom III történeti szempontból nem harmadik rész, nem folytatás, hanem az über-sikeres első epizódot színes-szagos újra-gondolása, kvázi-remake. Azért kvázi, mert csak az első rész alapstruktúráját és a főbb helyzeteket tartották meg az urak, a pályák, a karakterek és a fordulatok döntő százkétszázát teljesen új.

Alapfelállítás: távoli jövő, Mars, UAC (United Aerospace Corporation) kutatóbázis. Az UAC farradalmi teleportációs technológiával kísérletezik, a kutatómunka Dr. Betruger (beszédese név, a német Betrügen [csaló] szó fordítása) vezeti – megházza nem kifejezetten óvatosan az irányítást, amit a cég megszerzett neki. A bázison mindennemű veszélynek az ülti-nések, és furcsa hallhatóselek. Az UAC kétszemélyes „vizsgálobizottságot” küld a helyszínre, Te, a névtelen úrgárdista pedig erősítésként, hiánypótlóként kerülés a Marsra. Megérkezél, tesszel egy rövid sélat, teljesítel az első rád szabott feladatot és... Igen, elszabadul a pokol, meghőzőző a szó legszorosabb értelmében. A sztori innen színes érteleme tovább irányulni, lassú kálthi és fájtszani, aki ismert a klasszikus Doomot, megnyitból sejtethet, hogy merre (pontosságban: hova) is tart a történet.

A legfőbb változás természetesen nem a történet komplexebbé tételeben, hanem a vizuális prezentációban tapasztalható. A klasszikus Doom a maga

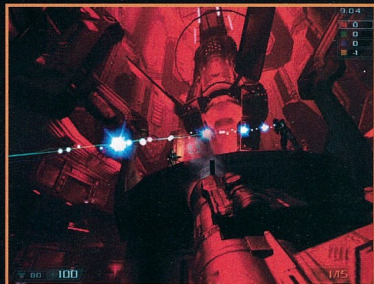
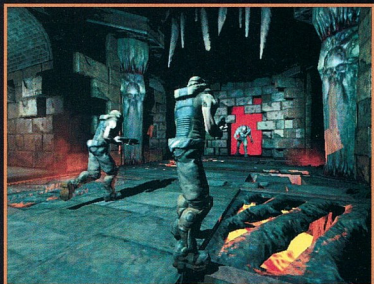
időjében abszolút egyedi: főképe dögölőnő vonulatot fél-szencsére most sincs más-geint. A krémek krémje, Hölgyem és Uraim, bódító balzszam a látódegekeknek, lehat pakolni az újabb áldozati tárgyakra a Carmack maestro-nak szentelt házi oltára. A látvány esztétéselése szencsére nem kell hosszabban balemennem, tessék szízen megnézni a szöveg körül elhelyezkedő képeket, letölteni egy Doom 3 trailert, és csodálkozni egy nagyot. Vi-szonylásti: alap: The Chronicles of Riddick. Meg-és definiálható, nincs elmosva a háttér, több a te-reptárgy, látványosabbak a fények / árnyékok és nagy általánosságban minden több poligonból áll, mint ott. Ennél nagyobb díszlet szinten nem is kell a Doomnak, annak idején mi is fejtől hajoltunk a Riddick grafikai nagyság előtt – jelenlegi élvez-boncolásunk aza (előben a tekintetben) simán meghaladja azt.

PERFEKT PORT

Jól van, jól van, de arról beszélj inkább bácsika, hogy van a olyan új a boxos Dúm, mint a péccs, héh? – hallom lelki fájóimék (huh, de szép képsza-var) a türelmetlen olvasó kedvéért. A kérdésre két válasz létezik: egy nagyon rövid (ha megelégszel ezzel, a következő mondat után nyugodtan elgugorhatod a teljes fejze-retel) és egy elég hosszú. Röviden: Igen. Hosszabban: igen, de... badarság lenne azt várn, hogy Xbox-on pontosan ugyanazt a vizuális minőségű fogja nyújtani, mint egy 350 ezer forintos péccs. A Doom 3 péccs verziója nagyon hardverigényes azok vol (sőt, a mai napig az) számú, hiába a megjelenés óta eltelt erős

fél év), kizárólag high-end péccékben veh hajlandó megmutatni magát teljes pompájában. Eppan ezért a Doom 3 alá pakolt grafikus motor extrém mértékben skálázható volt, le lehetett butítani a betonpá-ló, akkor már viszonylag szűrny konfiguráción is normálisan futott (és jó randa volt, természetesen).

Az Xbox verzió az egészséges kompromisszumot képviseli a teljesítmény és a minőség között: a fel-bontás ugyebár jóval kisebb, mint a péccs elérhető maximum, a textúrák alacsonyabb felbontásúak, a fények / árnyékok kevésbé definiáltak, a bump-map nem olyan részletes, és... nagyjából ennyi. Be-le lehetne menni az effekték részletes összehasonlításába, de nem érdemes. Aki nagyon izgat a technológiai blabla, keressen fel egy ezzel foglalkozó netes fórumot (én megtehetem), ott már jó néhány napja marjók egymást az urak, hogy miben rosszabb (vagy rosszabb és egyáltalán) a Dóboz által a képernyőre pakolt grafika (jó duma wia, az egyik angol site a témának szentelt lapjában legnap es-le elhangzott a mondanégy vév dítavosabb, „na jól van beszűkít, huilye vagy, meggyőzini nem tudlak, jötsztek fel, holnap este nyolckor várlok Taren Mill-nél, egyedül gyere, a bokorban lapulok rapoc haver-jáirdra meg a mérgeszt pengékre nem vagyok ki-váncsi” duma – aki isméri a WoW-ot, tudja, miről beszéltek...). Ha látnád már a péccs verzió, és min-denképpen támpontot keresel a grafikai minőség





összehasonlításához, azt tudom ajánlani, hogy lódd be 640x480-as felbontásra, és medium minőségi fokozatra – nagyjából így néz ki az Xbox-os változat. Vagyis NAGYON jól.

A másik problémámmium nem kifejezetten a grafikai érzet, de mindenképpen emlést kell tennünk róla: a pályák megvalósításáról van szó. Nagyjából ugyanazokat a helységeket kapjuk, mint pént, csak kissé átalakított és szétválasztva. Vagyis, ez az Xbox verzió ott is állt (nem vérszót, pályaként max. 20 másodperc), ahol a pécs nem, szinte minden pályát felbontották (a nagyobbakkal harmadikkal). Plusz: egyes szektorok egész egyszerűen kihajlítottak a játékból, és várható a közönség elhelyezkedésénél, Zavaró Nem, nem az. A játékok bevezető része felől állomán van kb. 20 percet beonygós a Pókok kapujának megnyitása előtt) így ugyan harmadrá rövidül, de ez egy egyetlen legelőt (nekem hiányzott a hosszabb hangulati felvezetés), a pályák átátdolgozása nagy általánosságban javak, pörgősebbé tette a Doom 3-at. A fő fénytörési funkcionális szelvények nagyobb körben világítja meg a környezetet, és minden kiemelt világosabb lett, mint pént volt. Itt végre is változtatták a közönség, az eredmény pedig amögött beazul. Egy nőtárs (lehetőség 16:9-es) lévő nézet, 5:1-es Dolby Digital hang megvalósítása a Doom 3 vesztéi vizuális / audio elemény nyit, az összehas semmiben nem marad el a pént tapasztalattól. Ez pedig kérem, kisebb szóba. A mérleg egy szerepjátékban egy 200 ezer forintot pént, a második egy kifutóban lévő pályatárolásnak utolsó szakaszát és kénál – az Xbox még egyszer utoljára (B) megállították az országlankánál. Hatalmas piros pont a portálról végző Vicarious Vision-nek, az az ok a háttérből segítig idéni. Hatalmas piros pont az Xbox-nek, így kell az csinálni!



talás minőségével, vagy a grafikával van probléma (az kifogástalan), hanem magával az eredeti játékkal. In medias res: tavaly augusztusban alaposat csalódtam az új Doomban, valószínűleg azért, mert a bejelentésük én is feltűnt szípen a hype-vonatra, és a sem szállított róla egészen a megjelenés napjára! (ahel, hogy naiv vagyok, de revolúcióra számítottam. Ehhez képest a Doom 3 egy teljesen korrekt, jól megvalósított, helyenként valóban nagyon izgalmas (és felelmes) játéknak bizonyult, ami a pazar látványvilágon kívül nem nagyon tudott (ugyanis szerintem nem is nagyon akart) semmilyen hozatleni a műfajhoz. A sztori jó, de nem kiemelkedő, nincsenek benne emlékeztető karakterek, nem szág jól hatolna fordulatokba. A játékmunka tehát: a Doom 3-ra szánt idő jó részét sáét folyósnak és kisebb szobákban / termekben fogok kölni. Várolanul felülköltök ellenfelekre lövöldözve. Az eredeti Doom non-stop, kíméletlen adrenalin-zuhogató volt, folyamatosan dobálta a nyakadba az ellenfeleket, egy picre sem hagyott pihenni. A Doom 3 lassabb, megvalósítható megközelítést igényel. Hirdő hasonlek a legyerekek (a landfőrszól) a sáeres puska és a plazmaoszlop, az a BFG-ig – utóbbi most Bio Force Gunnak bezzák a jóval duvább eredeti Big F****g Gun helyett: -) hiába a hasonló, sőt változatosabb ellenfelek, az új Doom más elemény kínál.



Az új jémberek már a megjelenés előtt sürűn emlegettek, hogy a Doom 3 nem tisztán akciójáték, hanem egy lassabb akció-horror – ezt természetesen ellogadom, de akkor sem változott a tényen, hogy nekem a klasszikus felállítás sokkal jobban tetszett. A Doom 3 sötét bázisán (pláne a még szelvények, túlvilági helyeken) legjobb barátod a szelvények lesz. De: vagy a szelvények tartott a kezében, vagy a legyerekek. Hogyik most a „játék”, ez nem reális, miér nem szereltek lámpát a legyerekek sáirakoztat, nem reálisít hiányolam, a szelvények szóla használata egyetemesen játékdizájn-döntés, azt van így, hogy ne érezhesd magad biztonságban. Tökéletesen illik egy horrorjáték alapkonceptjára. Hasonló a helyzet a PDA-vel: a mindig magadnál hordott személyi digitális asztiszterem „tárol le” a továbbjutáshoz, a zárt ajkák kinyitáshoz szükséges információkat, és itt tudod megírni (az általában már halló) katonák / ludokok feljegyzéseit és hangizmetet is. Ha veszed a fáradságot, hogy mindent előlvas, egy fokkal közelebb kerülés a Doom sztorijához, rengeteg részletet lehet lenni megmutatni, sőt, a kóddal nyitni székénynek (bennük: munició, legyerekek, medpak, és minden földi jó...) számkömböncióit is így tudod megírni.

Féltérts ne essék: a Doom 3 a maga műfajában továbbra is egy igen jó játék. Változatos kihívást kínál az első perctől az utolsóig, nyagokak fogsz ámulni a helységeken, megéjszántok a féltelenek, és nem egyszer fog kitörni a frász a hirtelen, teljesen váratlanul a nyakadba ugyan rémségek miatt. Ha nem Doom 3-nak hívnák, hanem mondjuk Helgate-nek, vagy mitudomnevezni, jóval kevesebbet nyavolyognék. Felhozom negatívumait a megvalósítás lineáris pályaválasztás (nem az mindentől függetlenül azt a játéka) és kézzel megfogható, már csak a egyelőtlen büntetés grafika miatt is. Szemet nyakom a fölött, hogy a Doom 3 nyílváltozalon három-négy klasszikusból (amogga eredetije, Half-Life, System Shock 2, Resident Evil) lett összevagyva. A sors hirtora: legvégig, az értékelésnél szemet is fogok hunyni fölötte, sőt, sok más fölött is.

MENTŐANGYAL

A Doom 3 nehézségi szektorja 15-20 óra alatt végezhető ki, singleplay fokozaton (a legnehezebb fényleg rúdalon) és a játékos tudással függően. Korrekciót szóm, sok ma FPS-fala annyit ideig sem tart ki. Aztán itt van a multiplayer. Osztott képernyő nuku, Xbox-Live vagy system link játéksz. Az egymás ellen játszható módusok (DM, Team DM, Tourney, Last Man Standing) előzőleg korrekciót követő játékosok – ha nem lenne négy játékos maximálizálva a részvétel számra, és nem csak öt pályák közül tudnánk választani. El lehetne változtatni egy ideig, de kellem, hogy bárki is le-

csaréló rá a Halo 2 vagy a TimeSplitters: Future Perfect (kellőjórakkal igazolmasabb és változatosabb) műfajra. A dm-változatok között megváro kooperatív opció viszont felülálló. Nem az egész játékok nyomhatott benne végig, hanem csak húsz ki-választott pályát, de akkor is élvezhető. Kooperatívban kívüli a játékok az átvezetőkben eleve két marinn jelennek meg, több a szórny, több a munició, több a legyere, több az akció. Meg voltak kötve csinálni azt, hogy az egyjátékos csak világot a lényével, a másik pedig látni, magától nagvóló állomány a páros nyomulás, gyáványó rosztagok emlékére ábrázott az eredeti játékok iránt. Ez a Doom, EZT hiányoltam a single player módusból. Ha már a nosztalgiaódnál tartunk: ha a játékok gyűlöli változatát veszed meg (jelen pillanatban fogalmam sincs, hogy fogják-e forgalmazni irthoz) az ezrén köztök találni fogsz egy Classic Doom opcióat. Igen Ultimate Doom és Doom II, a megok eredeti változatok, osztott képernyő, négy szereplő multiplayerrel. Egy igazán csoda, ha meg szóla nem próbálod, akkor azért, az az órestegre előzök: remek szórakozás.

Az értékelés, a végző pontszámánál bajban vagyok. Ezerérettől ott van a remek grafika (ami fényleg mindenképpen látma kell egyszerű, meg akkor is, ha csak egy címbőrgényűl nézi meg, meg akkor is, ha nincs Xbox-ot), a kifogástalan, a pécs verzió gyermekbeteleségű (framerate ingadozás – Boxon stabil 30 FPS környékén fut a játék), a kooperatív módusokban neha beleszűl levelezhető műfaj, az idegborzoló audio, a szuper kooperatív multiplayer (péccen nem volt ilyen), és az eredeti Doomok (a CE esetében). Az érem másik oldalán az eredetiséget nélfázós játékmunka, az újító játékok / szórakozó, a lineáris single player kampány, a nem jól emlékeztető egymás elleni játékok. A Doom-szetteknek a harmadik részé kellene és fél pontos játékos látványos akció-horror, kellet mértékben adogati izgalommal, remek multiplayer, gyáványó grafikaival. Az öreg motorosok (szerénytelenségem is) viszont többet, más varták tőle. Azt, ami kilencvenháromban egyszer már láttunk. Forduladom. Férőnk a nosztalgiaódnál, ferőnk a szelvények elővárosokból, 2005-öt írunk, nem 1993-ot. A forduladom majd megcsinálják munkát. Örüljünk neki, hogy van egy szép, fényeres csiszolt, szemképrázoló Doom Hármunk. Itt. Most. Xbox-on.

Liquid

JÁRT UTAT JÁRATLANUL...

Az eddigi zárójel meggyezésziemből (grafikai szempontból...) talán kiderült, hogy a cikk elején megüthő kelendőse hangvétele nem fog kitartani az utolsó mondatig. A Doom 3-nál ugyanis nem a por-

MARTIN BELESZŐLI

Hosszon akartam esetelni, hogy mit gondolkodok a D3-nál, de egy pillanat befeláradtam abban, hogy hiába próbálom lelkes, igazgatósan szigorú vagy akár vicces lenni, minden hónapban megkapom a magamét valakitől, aki „jobban tudja”. Ezért csak 1 gondolat: a D3-nak nagyob a füstje, mint a lángja, és a 9 pont is csak tisztelgés a lángja és a légitől.



DOOM 3
ACTIVISION / VICARIOUS VISIONS
MÁS VERZIÓK: JELELEN NINCSEN

grafika / játék	kiutató
játék / hangulat	kiutató
szórakozás	jó
zene / hang	kiutató
hangulat	jó

1-4 Játékos, 16-9
xbox live, system link, dd 3.1, 154 blokk

✓ pazar grafika, remek átirat, szuper coop
xlineáris single player,
hamar megunható dm-módot.

9 pont

Különleges akciójátékokból bizony annyira van már, mint égen a csillag, és bár vannak közöttük kétség kívül igéretes darabok, ez a stílus is előbb-utóbb átöreg tucatstílusba, már ha ez nem történt volna már meg eddig is. Talán még emlékeztek egy másfél évvel ezelőtti játékra, a Kill.Switch-re (66. Konzol), melyet bár nem volt szerencsém kipróbálni, de Marlin szerint jelenlegi tapasztalanyom alkatától számíthat, így nem meglepő, hogy már a szerencsételenek alapján is leszítható a kisérleties hasonlóság. A Kill Switch legjobban ismerve gyakorlatilag a „hadvezérek mögötti klovés”, akárcsak a CT – Special Forces esetében is, bár ez utóbbi alkotásban véleményem szerint sokkal inkább dominál az árkád jelleg.

HÁTTÉRSZTORI

A '80-as évek végén a világ legnevesebb hírszolgálati megfigyelőit a **Kontrollonácset**. Feladata a terroristák elleni aktív harc, így hamar lehozhatok egy saját katonai egységet, hogy beszélgjenek a geopolitikus összefüggéseken létrejövő hasznosságokkal: az anti-terrorista egység **CTSF-t (Counter Terrorist Special Forces)**, mely képes extrém helyzetekben is bátran a Földön helytállni.

Ma, 30 évvel később a CTSF rendkívül erős logisztikai készülékekkel, és hi-tech felszereléssel ren-

dellakzik, valamint egy flottányi SD-478 egységgel állandóan készenlétben áll, hogy bármilyen rendhagyó szituációra rövid határidőn belül reagálhassanak.

A bevetések vezetője **Banner tábornok**, aki az amerikai hadsereg veteránja, és számos harci bevetésen vett már részt. Közvetlenül felügyeli az egységek kiképzését, valamint antarktiszi főhadiszállásáról irányítja minden hadműveletet.

A biotechnológia keretében **Thesis**, az első működőképes mesterséges intelligencia is a cég rendkezelésére áll, amely lejárati dátumokat használ fel. Ez minden eddiginél gyorsabb feldolgozási sebességet eredményez. Thesis – egy a DNS-lánc mintájára alapján készült – központi egységű, valamint számos lejárati dátummal áll, hogy információkat vehessen fel adatbankokból, valamint számítógépek kiterjesztett hálózataiból. A rendszert a CTSF felbontó és végrehajtó műveletekhez fejlesztették ki.

Jelenleg Thesis egyzernye irányítja az antarktiszi főhadiszállás védelmi létesítményét, a szatelliteket, valamint a katonai hadereket. A rendszert egy kifejlesztetlen női arc képviseli. A rendszert egy kíméletlen igazgató személyiséggel, és nem álmodik róla, hogy az emberek alvóit magukat a hatalmának, hanem tanulásra lett programozva. Thesis rendszerint kárhozza a sodrából **Tracy-t** és a segítséi kérdéseivel.

Figyelembe véve a technológiai fejlődéseket, a tanács megszavazta a **KI-tervezet** finanszírozását, hogy a CTSF intézkedéseit optimalizálhassák a

terroristavesztélyek esetében. A biotechnológia szakértő **Gregory Stotzek** vezetésével a **Proteus-tervezet** egy KI hozott létre a DNS-modell alapján. A lejárati dátumok – egy DNS-lánc formájában – központi egységek álltak össze, mely az egész rendszert egy emberi organizmushoz hasonlóan irányítja.

Ezzel a forradalmi KI-vel „keresztelték meg” Thesis-t, a CTSF-et pedig ezáltal igen rövid időn belül hatalmas előnyvel vérték fel az ellenség szemben, ugyanis előre kiszámított hadtervek segítségével lehetővé váltak a precíz hadműveletek egységek általi végrehajtásai. Egyes szennető időszakban mégis azon gondolkodnak, hogy a Thesis-t nem kéne többé katonai célokra felhasználni. Stotzek volt az első áldozata az ellentéves véleményeknek, ugyanis gyakorlatilag szűkösség nyugdíjra kényszerített, így fel kellett adnia élete művét... **(Krisztián, én ebből egy kukkot nem értem... Marlin)**

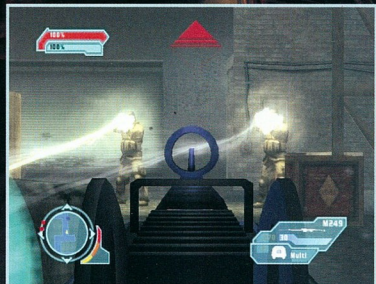


KIKÉPZÉS AZ ANTARKTISZI BÁZISON

A játékok egy tapasztalt harcost, nevezetesen Raptort alakítjuk. Miközben a bázison dumázzunk a cimboráival, már javában folyik az újratervezés. Ekor Tracy elrendeli, hogy teljesítsük az első kettő trainingpályát, melyben kipróbálhatjuk az új – többek között – Thesis által kifejlesztett felszerelést, és harci technikákat. Mindenképp gyakoroljuk be ezeket a mozdulatokat, mert később is rendkívül hasznosnak bizonyultak.

A játék a szokásos két analóg karos FPS irányítást használja, csak éppen TPS módban. A munitiókat és életeréket lebegő dobozok formájában vehetjük megunkhoz. A D-paddal válthatunk a fegyvereink, valamint granátaink között. Az R-rel lövünk, és

SPECIAL FORCES
NEVESIS
STRIKE





a B-vél **tölthetünk újra**. Ez utóbbi igen fontos, mert bár rendelkezünk automata utántöltéssel, a harcok tíz-három felén felis, hogy nem vesszük észre, hogy másodpercenként óra üresben kattog a fegyverünk, és csak idővel hajlandó megállni újratölteni. A bal felső sarokban találjuk a **virágsz eleterő**-t, és a **kék energiacsiklunkot**, valamint alul láthatjuk a **radart**, ahol piros ponttal jelölik a **célt**, és kékkel a felálló transzformátorokat (lásd lejjebb). Az L nyomva tartásával **onsanthatunk**, vagy **ledőlh**etünk a hatékonyabb célzathoz, valamint ezáltal **bírhathatunk meg egy fedezék mögött**. Most figyeljük meg a **kék célkeresztet**. Minél közebb a célkereszt kárének sugara, annál precízebb a célzás. Pl. fűz közben kitágul, az L-s célzással összeszűkíti.

MARTIN BELESZLI

Leszokodi a polc itt az irrodában a sok kommandós játék súlya alatt...

Végül egy légszűrőn belül begykorolhatjuk a szar-bodaszét. Ami érdekes, hogy majd az L-lel dőlhetünk be „műgráskor”, hogy jobban **begyorsuljunk**. A küldetések végén különböző **értékeléseket** kapunk, melyek eredményeképpen jutalmul növekedhet életünk, vagy energiánk maximális értéke.

GRAFIKA ÉS HANG

Technikailag egyáltalán nem képvisel erős színvonalat a játék. A karaktertér ugyanolyan bűnös mozog, mint ahogy azt a Kill Switch kapcsán is tapasztalhatjuk, valamint az ellentétek is eléggé nyugtalan viselkednek. Az első két training pályára egyszerűbb felépítésre sokakat elriaszthat már a játék elején, azonban valamennyire megéri kitartani mellette, mert a későbbi feladatok már nagyon is tetszelegnek. A harmadik küldetéssel sorra tűnnek fel a hangulatosabb-hangulatosabb játéktérmi helyszínek, mint pl. egy hajó, vagy egy vonat. A stíf grafikonok stílusa is tipikus arkádósan színes, úgyhogy semmiképpen se ítélnék elsőre. Bár mint említettük, technikailag egyáltalán nem kimagasló a cucc, és a textúrák is igencsak felütések. A Splitter Cél mellett nagyon gyengén szerepel. A színelvétel azonban rendkívül látványos. A zenék és a hangeffektusok elég jók, így azokkal nem is volt semmi bajom. Az viszont nem tetszett, hogy a terroristáknak igen szűk volt a szókincs, főhősünk pedig sorra nyomta a macsó szöveget.

JÁTÉKMENET

A pályák több checkpointra lettek felosztva, de tartani sajnos csak a küldetések végén lehet. Noha a checkpointok is túl ritkánként bizonyultak, ami akkor volt a legidegesítőbb, ha egy rakétavetés páli pont belem traktál, vagy egy szerencsétlen fűz pont a tűzhar közepén foglal állást. Ez utóbbi esetben mindig kezethajk újra a küldetést, úgyhogy csak óvatosan, hogy kire lövünk. Előfordult olyan is, hogy a terroristák cselsz. módon a fűzök közötti létszék, és ha bemennem, nem mertem lenni, nehogy egy civilt elalójak. Ilyenkor fogtam a snipert, és a hőszékkel segítségével csoportosítottam őket a testtartók szerint. Egyes küldetések, például a vonat szűk vagonjának rendkívül harcok nagyon megfogtak, hiszen általában azonnali akciózás játékmennel szembeesltem, de a nyílt teresek, tölköls pályák már nem annyira tetszettek. De az is igaz persze, hogy változatosabb lennie a játéknak az ilyen küldetések. Az a helyszín például tetszett, amikor egy kékálló legámmással láttam szűrt a ellenséges hajókat egy tengervízrel elárasztott vízroszban. Na, annak a járgányunk aztán volt tűzreje!

Egyébként hiába dolgozták ki olyan pontosan ez a fedezék mögötti kilövés, meg minden egyéb technikát, nem mindig zökkenőmentes, vagyis nem mindig folyamatos az akció. Előfordult, hogy egy küldetés részeként vagy 6-8 szor is nekifutottam, mire sikerült. Javaslom jól használni ki a talált élelterőcsomagokat. Ha nincs rá szükség ne vegyük fel, és ha szükség van rá, jöjünk vissza érte. Tanuljatok a kezdeti hibáimból, és ha biohurok van nálatok, akkor pályák hiányában használjátok is ki a lehetőségeit, pl. látathatatlansági modult. Mindegyik figyeleltek a radart, ne bálványozzátok feleslegesen, mert az utóbbi feladatok csak véssék. Egyébként a fegyverek tetszettek. Van itt minden: hangtempós pisztoly, puská, különböző gépfegyverek, snipert, rakétavető, és egyéb speciális eszközök. Viszont a bezoomolt beolésznétek csak szertem nagyon bűna. Továbbá az is zavart, hogy nem automati-

kül. Egyébként ha befogunk egy célt, akkor piros-ra válik, de ebbe se lehet mindig bízni. A fedezékhez lapulva meglehetjük, **hogy csak a fegyverünket kihajvja lövöldözünk**, ám célzás szempontjából az nem túl precíz megoldás. Ha a fedezék mögött az L mellett előre nyomjuk a bal analóg kart is, akkor a **fejünkkel is ákjajolhatunk a célzathoz**. Ha egy magas fedezék mögött csak oldalról kukkánthattunk ki, akkor hasonló a helyzet, mint az előbb, de most bal-ra/ jobbra kell araszolnunk az L nyomva tartása mellett. Itt is változhatunk, hogy csak a fegyverünket tartjuk ki, vagy félig kihajvunk a precízabb fűzéhez. Az A-val **előrevetődhetünk**, az X-szel pedig **gránátot hajvathatunk**. Minél tovább tartjuk lenyomva, annál messzebbre dobjuk. A bal analóg kar be nyomásával felvethetünk egy **gyors 180 fokos fordulatot**, a jobb analóg karral pedig **bezoomolhatunk**. Az Y-val **szállthatunk be járgányokba**, valamint ezzel **kezelhethetünk bi-**



valy gépjágyukat. Ha a **kommandós ruhák** vagyunk, sérülésnél először nem az életünk, hanem **pozitívunk energiája** megy el, a **kék világitó transzformátoroknál** a **Y**-val lehet feljra. Ha bezoomolunk a sniperre, az L-lel tovább zoomolhatunk, az A-val pedig az. Az M8-ról 5 méteres közelségben minden fémfel (pl. baránkáds körmelkek) **magához vonz**. A fűzgránát segítségével **észrevétlenül áthaladhatunk** automata gépjágyok között. A **speciális biohurokban** nem ill rendelkeznünkre pozis, viszont a feleke gombbal válthattunk a különböző **nézőmódok** között, melyek a pajzshoz hasonlóan az energiánkat zabálják. A Sorral látásmódod **átláthatunk a fémajtókban**, az NDSR fegyverre pedig át is lőhethetünk rájuk. **Ejéltetővel** például aknákat karthajvathatunk ki szűk teremben. A **hőszékkel** segítségével észrevétlenül onsanthatunk a szűkben a terroristák mellett. A fehér gombbal aktiválhatjuk a **látathatlansági modult**.



kusan lövünk a pisztolyal és a puskával. Ez utóbbinál különösen problémás, ugyanis a lassóbb utántöltés miatt nehéz elalálni a pontos ritmusot, hogy milyen ütemben érdemes leginkább nyomkodni az R-t. Figyeleltek mindig az utántöltésre is, ne várjátok meg a több másodperces utántöltést, hiszen az Radar élelterő kaphatunk.)

A 26 küldetés ugyan soknak tűnhet elsőre, de ne felejtsetek el, hogy ezek nagy része viszonylag hamar végigtájtatható, így még egy kezdő játékos is legkésőbb egy héten belül kiutalathatja a játékot. Elvileg lehetőség van valami multiploy támogatottságra is, de kizárólag Xbox Live-on keresztül. Legelőbb a system linkre gondolnánk volna, ha már kihagytak az osztót képernyőn.

VÉGSŐ

A CT – Special Forces egy a Kill-Switch nyomdokaiba lép, ám annál kevésbé színvonalasabb, viszont emellett arkádósabb külsejűnek az akciójáték. A fedezék mögött mindenképpen kidolgozott a vételeltek, ám maga a stíf atmoszférája, és az egész játékmennel csak egy egyszerűsített érzést kellett bennünk, amiről elsőszemre a felütés megfogalhatós lehet. Igazi pozitívumként egyrészt az említhető, hogy háló a megjelenítés, és a helyszínek stílusa, az egész játéknak megjelölhető játéktérmi feelingje van, meg akkor is, ha maga a grafika technikailag csak közepesen sikerült. A másik pozitívum a játékmennel ámeneti változatosága, pl. a látványos szabadesés közbeni légi harcok, valamint egyes fűzökkel használata, bár az utóbbiak csak ritkán fordulnak elő. Egyetlen nehezék küldetéssel találkoztam, amikor egy nyíl-tábla terepen a mesterségesen idegeslős módon rendkívül meglepetés vadostart rám a különböző háztetőkről. De lehet, hogy csak én nem használom ki kellékekben a bázison begykorolt képességeim. Ettől eltekintve azonban a CTSF rendkívül akciódús és viszonylag könnyű játékmennel valóban kellemes kikapcsolódási lehetőséget számunkra, még akkor is, ha csak néhány napig, esetleg még héig kit le igazán bennünk.

Krisztián rakrisz@realmail.hu

SPECIAL FORCES: NEMESIS STRIKE
HIP GAMES / ASOBO STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELELEN NINCS

grafika: **5** közepes
 játszathatóság: **6**
 zene / hang: **6** közepes
 hangulat: **6**

1-2 játékos, (1-10) az S.1, 16+, xbox live

- ✓ arkád hangulat, arkád hejzínkek, arkád grafika
- x felütés megfogalhatós, csak online multi

7 pont

ELŐZMÉNYEK, TÖRTÉNET. A hatalmas és elsősorban sikerű Tekken 5 cikkem után ismét bizalomt és felkérést kaptam a Mortalról egy újabb teszt megírására a Konzol apríli számba. Ezúttal azonban a Xbox névre hallgató Microsoft gépezetét kellett a hánom alá csapva hazaszállítanom a szerkesztőségbe, ami meglehetősen hálátlan feladat, figyelembe véve a masina tömegét, ami meghatározhatóan – tisztán láthatóan sem nevezhető – saját tulajdonú, iradalom stílyként nevezhető rám. A játék, ami korábban hozzá a **Phantom Dust** volt, és mivel második pillikre sem ugrott be semmi a címről, kénytelen voltam utánanéznici az interneten a címnek, csak sajnos valaki babrálhatott számítógéppem, így a web-böngésző véletlenül automatikusan a nagycsúcsumindenerkapathozzáké hura lépett fel, és onnan csak nagy nehézségek árán tudtam leköveverni.

Amikor viszont sikerült megjutnom, hogy a Phantom Dust kifejezetten a japáni piacra szánta a Microsoft Games tanácsadó divíziója. Mivel Japánban mind a mai napig sem nevezhető siker történetnek a Daboz, gondolom a Phantom Dust után is számíthatunk még jó néhány kifejezetten a felkelő nap országának generéire szánt játék megjelenésére, amivel a Microsoft megpróbálja az Xbox előtt hál keltetni japáni piac felirésére (az ellett három éve alatt ugyanis a Microsoftnak sikerült kökényem 650000 gépet eladnia Japánban).

A Phantom Dust esetében például az ex-SEGA-s, plusz a Panzer Dragon játékok szülőanyának számító Yukio Futatsugu játéka fel a game dizájnjának megtervezésére, és a játék egyébként is budget árn (ha jó tudom aztámsíva 20 dollárért) került fel az áltani boltok pociára. Szemmel láthatóan tehát a MS mindent megtesz, hogy megvesse a lábát a japáni piacon, azt viszont, hogy ehhez mennyire lesz elég, néhány „japános” anyag, majd csak az idő és a vásárlók döntik el. Mi mégsem a Phantom Dust japáni változatáról fogunk most értekezni, hiszen a játék meglejten Amerikában is, és az értező, a szivónknek sokkal kevesebb betűközlettel rendelkezik.

MARTALON, ONE PLAYER. A játék egy igen hosszú bevezető videóval indul, ami sajnos itt-ott jó dobosoz szokás szerint kipixelesedik. A sztori meglehetősen zavaros, főleg azért, mert mint azt a saját futóinknak is hallhattuk: senki nem tudja, miről változott meg a világ, és fékét miért. Egy titkoszoz par (P) ferkezte ugyanis meg a világot, ellopva az emberek emlékezetét. A maradék felülök kénytelenek voltak a romba döntött civilizáció alatti jaratokban kénytelenek lenni a földön, hiszen a por és a fenti világ által szóródó dombok elöl csak itt vannak biztonságban. Természetesen ezekben a sötét időkben sem hagyja el a remény teljesen az emberiséget: a kiatlat az Eszerek jelentik. Ezek az emberek saját akaratkukon kívül életet kiválasztottak, mert a memóriájuk elvesztésével együtt egy új képességet, egy ajándékot is kaptak a portól, amivel saját különleges arujukat felhasználva a port energiává tudják átalakítani. Ezek az Eszerek saját életüket kockára téve járják a felszínt, irtják a demónokat, és nyomon után kutatnak, amik által egyszer elvisszák az elvesztett emlékeikhez.

A nagy kereséleg ezekben aztán találunk is két „kaporsóba” zárt különleges embert, akiket jobb híján magukkal visznek a „földhízállásukra”, és innenál közzük meg mi az irányítást. A földhízállás a játék egyik központi része: egy teljesen háromdében pompázó földalatti épületekomplexum képzeljük el, jó néhány nagyobacska teremmel, és az azokat összekötő folyosószettekkel. Mi az egyik antudatára ebről tepst fejtük irányítást, akik a játék AlphaInn hív, de ha jól emlékszem át is lehet nevezni a stricot.

Itt a HQ-n minden szereplővel elbeszélgethetünk, aminek fontos funkciója van, mivel csak így tudjuk továbbgördíteni a sztorit, és felvenni az új küldetéseket. Kezdetben persze nem járhatjuk be az egész építményt, néhány részt elzárják tőlünk, de ahogy egyre több feladatot vagyunk fel, és egyre nagyobb tiszteletet vívünk ki magunknak, azonos arányban nyílnak meg az új részek is. Száznjára rá néhány perccet és járjuk körbe mindent, próbáljuk meg memorizálni, mely szereplők hol találjuk, és nagyban megkönnyíti majd a későbbi játékok, mert sokszor lesz majd olyan, hogy csak egy bizonyos szereplőtől tudunk missziót felvenni, akik viszont először meg kell találjunk. A feladatok felvétele boronni egyszerű: beszállunk a megfelelő emberrel (néha egyszerre több küldetés közül is választhatunk), röviden ismertetik a szitit, és a kiserőnők, akik egyébként a játék első feleben meg automatikusan jélik ki a gép, de állítólag a későbbiekben több figura közül is szelektálhatunk majd, és már mehetünk is ki a felszínre harcolni.

Ebben a játéklban kérem száron a harc a lényeg. A küzdelem véges mértékű, arénákban zajlik, amiket persze ne úgy képzeljünk el, mint az ókori gladiátorok amfiteátrumait. Itt bizony a leromból, elpusztult felszínre, a civilizáció romjai között fogunk rohognálni és „varázsolni”. Az ellenfeleink a már a bevezetőben is megemlített mutánsok és demónok lesznek, akik egyre nagyobb számban és egyre erősebb feladatok felvételükre támaszkodnak majd trónk és a szivónk. A harcban természetesen a porból előállítható skill gémbökök kapják a főszerepet! Ezekből a skilllekből állítogató több, mint 340 kapott helyett a játéklban. A gómp



bök különböző szintiek, és különféle kategóriába is sorolhatók, de egyben mindegyik megegyezik: mind a specialis auránkból taplakozik. Felvétele után egy számot látunk mellettük, ennyi kis csíkot emésztélen fel az auránkból használhatók. Az egyik egyébként fagyalomatosan visszatalálódik, és idővel a maximumit is tuningolhatjuk. Egyszerre négy skill lehet nálunk, ezekből kell nekünk a lehetőségeinkhez képest a leggyorsabb kombókat összeállítanunk. A skillék különféle kategóriákba (mintha ez már mondtam volna) sorolnók: vannak pl. védekező, támadó és egyéb (pl.: lebeghetünk vele, gyogyíthatunk vele) gémbökök is. Ezeket meg külön alcsoportokra is bonthatjuk, vannak olyanok, amik nem használók az auránkból, vannak olyanok, amik csak egyszer használhatók, majd újra fel kell venniük őket, és pl. vannak olyanok is, amiket elég egyszer felvenni és odott auraszemélyiségen ottandó használhatjuk. Egy csomó skill például meg kell vásárolnunk, vagy különféle cuccokból kell kombinálnunk, másokat pedig csak a multiplayer játék teljesítése után lehet megszerezni és így tovább, aki tehát be szeretné a gyűjteni az összes skillgémbökö, maratoni megpróbálatsúra készüljön. Vegül is a játék sava-borsait az újabb és újabb skillék megjelenése és használata adja. A pályákon a gémbökök egyébként mindig újratelődésnek, és fent a jobb sorokban fent lehet, hogy épp hány szabad skill van a materializálódva. Ha nagyon le akarunk egyszerűsíteni: a Phantom Dust egy sima külsőzetes arénaharc, némi tár-





lenes máddal nyakon öntve, jó sok „fegyverrel” megfűszerezve. De ugyanakkor sokkal több a szerepjáték beütés benne, mint a sima akciójáték-ekben, és a harcrendszer is inkább szerepjáték gyökereire nyúl vissza. **TARTALOM, MULTIPLYER:** Nem titkolt szándék volt a fejlesztők részéről, hogy igazán csak multiben vagy interneten domborodni ki a játék valódi értéke: a küldetésök száma ugye véges, de emberi ellenfelek ellen akár lonan akár neten keresztül állandóan megújuló kihívást nyújtórt a játék. Ráadásul a neten egymás gyepelésén túl akár cserélgethetjük is a skilljeinket.

LÁTVÁNYOSSÁG: A játék kinézetére panasz nem lehet, Yuki Futabotagi neve garancia a minőségért, nagyon egyedi világképet és karaktereket tervezett a játékhoz, amitől csak azok nem tudnak értekléni, akik sosem szerették a japáni anime jellegzetes világát. Elég részletes a grafika és elég leppukantok, elhasználott, romosok a helyszínek, a felszínen található óránk pedig igazensok amosztérlikusok, ráadásul ezeket szanaszét is bom-bázhathatjuk. De nem csak a lövéseinktől, energiagysarainktól, bombáinktól esnek darabjaira a tereptárgyak, hanem például egy-egy magasabb pontnál való lélekzés után is szép nagy krátert utunk a „padlóra”, ami egészen a menet végéig így is marad! Bár a figúrák némelyik elég botrán mozog, a nagy löbbségeit rándiban van. **Az ellenfelek kinézetét persze szakni kell, de hát ezek sem, mint ahogy a játék sem az európai ízlés szerint készült.** A szétérthetsérep, a látványos fénysugarakkal operáló skill, pajzsok, támasdások és egyéb grafikai effektek (ugrás, lebegés közben), a pályák láthatatlan határait jelző energia falak) folyamatosan egészésg nagy szinten kényeztetik a játékosok látóidegét. Néha azért lát-

hatunk apróbb hibákat, főleg a teli, a tereptárgyak, és a figúrák labának érintése közlél, de ez elhanyagolható, ha az összképet nézzük.

SZÁVATOSSÁG: Bár a játékban egy elég hosszú sztori mód van, rengeteg küldetéssel, egyedül játszva mégsem az igazai, pont olyan gyorsan megmuható, mint például a Dreamcastos Spawn, vagy a

Heavy Metal Geomatrix, amik szinten ehhez hasonló arénaharcos játékok voltak a maguk idejében. Az egyetlen, ami talán megdobjatható a one player hosszúságát, az a tartalom, hiszen a rengeteg különböző skillgömböt beszerezni nem egyszerű, sok-sok mini-teladot, vásárlást és kombinált segítségével lehet csak a legzsiroabb skillleket és kombókat kifejleszteni. Akinek persze bejön a ellát, és lehetősége van akár a hivatalos, akár a nem hivatalos MS szervek valamelyikére felcsatlakozni, annak természetesen megelbáborozódik a játék szavatosága, bár én még így is felek ott, hogy azért hosszútávon nem olyan szórakoztató a cucc, mint mondjuk a WoW, bár a két játék azért közel sem azonos stílusú. Azért egyedül játszva hetekig tartó szórakozást nem várunk a Phantom Dustot, ahhoz túl hamar világunk és unalmassá is csak egyformá arénaharc.

JÁTSZHATÓSÁG, RÁNYÍTÁS: Nem túl bonyolult, egy sima kulcs-méreteg játék irányítást kapunk, ahol az egyik analóg karral tudjuk a figúránkat irányítani, a másikkal pedig a kamerát utána állítani. A két ravasszal az ellenséges figúrákat tudjuk becelezni, ezek a célkeresztben egészen a deaktívlásukig (szintén a ravasszal történik) rajta maradnak az ellenfeleken, de figyelj, mert ilyenkor az operátor bácsi kicsit meglöndül, mert egyszerre szeretné az ellentelét is mutálni, plusz minket is képen tartani. A négy akciógömb az, amire a speciális gömböket kitéhetjük, majd ugyanezekkel a gömbökkel használhatjuk is azokat. Erre nem mondjuk kifejezetten zavart, hogy a bal analóg kar rajta kapcsolóra tették ki az ugrás gombot, de az irányítás nagyjából rendben van. A különféle képességei agogattól kijelzők is könnyen áttekinthetőek, ezen kiagóznodni tehát nem ördögösség.

ZENE, HANGOK: A bevezetőben hallható egy szál hedűtelű el-kezdve a hatalmas csotajeleitek robbanásán keresztül, a szinte folyamatosan szóló háttélmusika, és a különféle hangeffektek, mind azt kell, hogy mondjam igazny munka, és a játék elejétől a végig jól passzolnak a világéges hangulathoz. Letudni rajta, hogy ez most nem egy igénytelenül összedobott soundtrack.

HANGULAT: A japánok alapból imádnak mindent, ami a világéve után történik, ez meglöndítve garadt a speciális pszichikai képességei. Epperekkel szinten parancsot is lehet a szigetor-számban, főleg, hogy a játékok tartás sorolhatjuk, ez akcióban más szerepjátékok közé. Hogy mennyire kattannak erre rá a magyar-orzági játékosok, ez megfoghatatlan. Ettől függetlenül a precíz-zen kidolgozás karakterek, a történet elolvasása a posztok a duk, a ki négyesjelles szósbu-bu-bu-bu, egyáltalán minden egyes kis apró elem átrándelődik a nagy egészek, a hangulat tehát igazensok jó kategóriás.

ÖSSZEZÉS: Az oldal alján található pontszám bizony most igazensok magyarázatra szolgál, hiszen a játékban nagyobb kirívó hibát, és kinevelnivaló nem találtam, még sem lehetek maradéktalanul elégedett. Hibát a tartalmis skillrendszer, és a – valószínűleg – évetesen ember-ember elleni küzdelem, egyedül játszva bizony minden pozitívum ellenére is hamar megmuható a játék, egy-egy-egy-egy játékos számára. Azok persze, akik kijelölésen rajongónak a japán cuccokért, és / vagy esetleg imádják ezt a leginkább kár-lyátékok szísziméjóra hajazó skill- és harcrendszert, odavannak az új egye-lyitkosok speciális varázslatok kifejlesztéséért, különféle halalos kombó kiköskösdőseit... nos, ik akár másfél pontot is hozzátehetnek a végős értékeléshez.

Devil Jinpachi
jinpachi@576.hu

MARTIN BELESZLI

A játék egy elég sikeres anime mozi alapján készült, 200 single player misszió van benne, és közel 300 skill fejleszthetünk ki benne. Japánime rajongók figyeljen!



PHANTOM DUST

MAJESCO / MICROSOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

- grafika: jó
- játszhatóság: jó
- szavatoság: közepes
- zene / hang: jó
- hangulat: jó

1-2 Játékos, 4 online, xbox live, dd 5.1, headset, system link

▼ tartalmas skill rendszer
× az rpg beütés ellenére is csak egy szimpla arénaharc, mátkul ez meg talán túl japáni

7 pont

Már korábbiaknál kezdve érdekelték a videójátékok, és a legújabb fontosabb klasszikus is megvolt PS-re, megint inkább egy kölcsönbe kapott Dreamcasttal kezdődött meg nádom az igazi konzolos pályafutásom – pedig tipikus PS tulajánt kezeltem a PS2-re vagyis a DC-nél kisszámú, hogy más világra a RIG platform, online sport stb.) is megmarthattak és egyedül, vagy multiban, de baromi jókat nyomatunk rajta a barátainkkal. Mivel a DC-s stúdiók folytatásai, és a kontrollor rászavazt is Xbox-ra kerültek át, végül nem a PS2 mellett döntöttem, és a DC-t képezt egyébként is komolyabb grafikára vágytam.

A DC-s Unreal Tournament2l kezdve az egész konzolos Unreal sorozatot jól ismerem, de a PC-s verzióknál már komolyabb hátrányosságaim vannak. Szememre illi meg bajlódok Marin egyik legjobb „beleélezése” mögött, és még ki a rákat érdekel, hogy milyen volt PC-n?.

Mindenesetre a DC-s UT [38. Konzol] bombákat rabbanl be a konzolos világába. Az alkotók egy renkívül újs online / offline Unreal részt hoz-

tulajok élvezhetők.] Sajnos ez a verzió sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és a csak system linken és Xbox Live-a játszható multi módja is inkább csak hangulatos volt, de egyáltalán nem kihagyhatatlan. Ezek után nem volt könnyű dőlni az új kiadónak, ugyanis konzolos körökben már régóta rég élvezhetők a újabb a játékos, és nem nagyon bíznék az újabb Unreal játékokban. Azonban a tavalyi nagyjártéri PC-s Unreal Tournament 2004 után (melynek a multiban használatos járművel erősen Halo beállítások) végre úgy néz ki, hogy X-re is kialakult az egy Unreal verzió, melyben nemcsak számtalan újított eszközökkel a játékmenet terén, de az **Unreal Championship 2: The Landri Conflict** végre képes volt elemi, sőt akár teljes ismét a DC-s „klasszikus” hangulatában.

ELŐTÖRTÉNET

Szél sújtotta pusztaságokból... lelepleztelálló tengeri államaikból jönnek ek. Bátor harcosok sorozatok egy nemes tradíciók színtelge, hogy megküzdhessek a tró-

STORY MODE

Az igazi sztori mód egyértelműen az **Ascension Rites** által Anubis börtöne bájja küzdhetünk meg a trónt. A 20 küldetés során minden létező játékmód sora kerül, de kezdésben Sobek (Anubis barátja és mentora) segít nekünk az irányítás elsajátításában, aki az utóbbi időben több bajnokoknál is részt vett már.

Halo a gyakori óvatosan védőknek, és a változatos játékmódoknak, valóban olyan érzésünk támad, mintha egy bajnokok küzdenék, nem pedig csak küldetések sorozatán vennék részt. Ez többek között annak is köszönhető, hogy egyes feladatok nem is a bajnokok szemes részei, hanem előfordul pl., hogy „játék” egész hadat kell lenyomnunk, hogy egy létszámunk elhárítsa a kőből odajárni egy mérkőzésre. A létszámú ávezés vidék mindenképpen rányomók a blyégekkel a hangulato, melyek határa még inkább sztorisabbá válik a játé. Egyes beállításokban megis-



merhetjük komolyabb harcosok háttér történetét, de általában inkább Anubisól, Sobakról, és Sektelről (aki egy gyönyörű amazon) láthatunk bejártásokkal. A mesélő állítások és a harcosok személyének bemutatásánl pedig egy igazi showmiser gondolkodik, ahol többek között egy volt bajnok is segít a kontrollál. Azonkívül láthatunk futurisztikus relikviákat a háttér felületi andróidokról, melyek hatékonyságát a Landri hárságó a bajnokságban való részvételükkel próbálja igazolni. [A videó-

Unreal CHAMPIONSHIP 2 THE LANDRI CONFLICT



tak véle össze. A grafika, az irányítás, a hangulat, és a multiplayer is mind-mind tökéletesen simleltek. Az UT PS2-es verziója [1. Konzol] viszont már számos hátrányosságot mutat fel a DC-s verzióval szemben pl. online mód hiánya, kevésbb rossz irányítás stb. Az Yes Unreal Championship 2 [56. Konzol] véleményem szerint kicsit alulajtonozta Freak a 7.5 pontos értékelésével, de abban egyetelenk, hogy hangulaton nem volt az igazi. Viszont technikailag, vagyis ami a grafikát, az irányítást, a botokat, és a multiplayer opciókat illeti, kitágítatlan volt a cucc. De a képi világó, és a túl porgás játékmóda szerintem inkább a PC-sk laborának illik. Sőtintén X-re illenl meg az igazi történetet Unreal mestők részének konzolos verziója is, az Unreal II: The Awakening [70. Konzol]. [Az első részt sajnos csak a PC-s

nért. A legnagyobbat közülük császárú koronázók. Ma, a Landri Tarsaság vétkénksége alatt, állap a bajnokság a XIV. [tuszomgyedű] században. Úhárabok egy újabb kezdés és egy high-tech hajóvezetés tökéletes kombinációjában. Úvázóink a trónt folyó küzdelmeken!

Anubis, löszereplők, az emberi faj képviselőjeként vesz részt a bajnokság. 10 évvel ezelőt nem ell a lehetőséggel, mert a mennyországunk szíle ellenlétekk. Anubis elvárta volna, hogy Sektel, az imádott nő kövesse őt. Most, egy évvel után újra találkoznak, de Sektel egyáltalán nem ell Anubis részvételének, hiszen bár számos hatalmi harcos csap össze a trónt, a végő küzdelem mégis kettejük között fog eldőlni.



kat egyik egyik újra megnehezítésként később is egy hosszabb Anubis [32. Főzettel egyará]! Mindes em meg leginkább Schwarzenegger '87-es **The Running Man**-c. Filmiére emlékeztetel, ahol a 2019-es amerikai fantaszi rezsimben a Menéndez ember-levéshov volt a legnépszerűbb, melyben gyilkos fűvadászok élöben vadászának az esztelen ellitélke egy speciális ortóban.

Challenges-ben 17 konkrét feladaton kell helytölünk pl. egy 15 pontos team deathmatch-ben kell győzelem értenl, de az ellenesség már 7 óra vezet. A feladatokkal egyetembenl minden létező beállítás előre le van íxvítva.

Végül rendelkezésünkre áll még egy **Tournaments** mód is, melyben mind a 15 játékoskal külön-külön megválasztunk a trónt. Avezés vidék sportos mincezek, de mindenként más és más küzdelemekben kell részt venniük, és minden meccs előttl kapunk érdekes információkat a karakterükről. Az viszont igazensok említesse mello, hogy la teljesítést adhatk és a „szászálémérő” arányából jével) illi karakterükről kb. 150-200 (!) mérkőzésl van szó.

IRÁNYÍTÁS

Habár a játék irányítása számos újtással bír a korábbi részekhez képest, az első Sabek által tartott tutorial küldetésben mindez pohonyeszerűen elsajátítható, ezért csak a bonyolultabb mozgásokat ismeretünk. A B-vél válthatunk **Ötlégyesver módra** (csak kettős nézet). Az Y-nél válthatunk **légvényes módra**, ilyenkor a feleke gombból választhatunk az FPS/TPS nézőpontok között. Az újrastartás (A/ból) analóg kar benyomása újabb használatával csinálhatunk egy **double-jumpot**. **Wall dodge**: ugorj a falra, majd a kelts pillanatra rugaszdoki el tőle és húzd el a megfelelő irányba a bal analóg kar! A **jump attack** nem csak lémaszórási alkalmas technika, hanem további platformok elérésre is. Ugorj fel, majd nyomd meg az R-t! Ekkor kisebb költés után jó néhány méterre használatra előre a levegőben. Az L-lal megindítható a tekercs. A jobb analóg kar benyomása a **célpont kijelölése**, mely rendkívül megkönnyíti a célzást (pl. a kamera a ből), főleg az ötlégyesver használatánál, valamint információt ad az ellenfél elhelyezéről. **Ötlégyesver módban a B erősebb támadási jellegű**, az L-ke-re pedig az ötlégyesver által létrehozott **energiapozíció** aktiválható. Az L-ideztől megvárható a **viszakküldetés feladatok** a lévelékesek.

Légvényes módban az Y-nal válthatunk **légvényes**, az L-lal pedig a **légvényes egy másod funkcióit** használhatjuk (pl. gránát). **Az alaplégyesver kívül egy elsődleges és másodlagos fegyver** használhatóknak.

lentel, kabátok el egy ilyen lövedékek legyeként néha egyből minden a ludakig fogyaszan az ellenféllel. Ezután gyorsan váltsunk át **ötlégyesver módra**, majd dinamikusan üssük be a véletlenülre megjelenő kombinációt az iránynyilakkal, **A / B / X / Y** gombokkal, valamint a **bal/jobb ravaszok**kal.

Adrenalin csakúgy kisebb padokkal, vagy ellenfélnek legyeként költésük fel, de idejével magától is felkeltődik, valamint léteznek kisebb felhők. Az adrenalin se gyevelésével **6 különböző speciális tulajdonságot** használhatunk. Az **öröngásút (nimble jump)**, valamint a gyorsító **[speed]** mindenkinél emelbe, de a többi egy tulajdonság karakterkijelző (pl. tartás, energiapozíció, gyönyörű, extra erő stb.). Az X-szel lephatunk be az **adrenalin** nemű, állítva X-szel a második menübe, majd az L/R gombok valamelyikével választhatjuk ki a kívánt tulajdonságot.

INSTANT ACTION, SYSTEM LINK, XBOX LIVE

Ez a játékmód az UC2 árkdészettségét takarja, ahol egyedül, vagy egy barátunkkal játszhatunk osztott képernyőn (a korlátozottaszképernyő nyitással egyeztethető). Összesen 6 játékmódból közül választhatunk, melyek közül a **DeathMatch**, **Team DeathMatch** és a **Capture the Flag** nem szorai megvárható. **A Nali Slaughterer** a Skórajrú tradicionális versportját, a békés nali lemaszórási gyakorlatokat. A brutális sportszám bevezetését a tomboló a Liandri kár-

rógnak a következő pályára ugrik a kategórián belül, és a többi beállítást is a lehet végezni a Pause menüben, így nem kell állandóan visszamenni az Instant Action menübe kibáblálni.

Az egyes pályák általában több kategóriába is beletartoznak, de még így is 2510 különböző tetszetési pálya old a rendelkezésünkre.

Ami pedig a játék system link opciója illeti, sajnos nem old rendelkezésünkre másod páldány a játékból, de a másik Xbox-on, és a linkkábellel segítségével old tudtam venir a gépé, pontosabban be tudtam jelöni a system link megjelölését, sőt még old indíthatom egy meccset. Természetesen illt is ugyanezek a lehetőségek vörök ránk, mint az Instant Actionnál. A grafika sem romlik a normál játékmódbólhoz képest, amin nem is kell meggyőződni, de az kifejezetten nagy számú megvár, hogy egy játék system linken gyeperként több játékos is gyeperes, és ráadásul még balokat is alkalmasnak. Maximum nyolcan vehetnek részt a küzdelemben, a hiányzó játékosokat pedig hiánytalanul kipótolhatjuk balokkal.

Az online opciók sajnos semmiképpen sem tudom kibáblálni, de az esetek döntő többségében beletartoznak a system link opciók, tehát mindenki bizonyosan ugyanazokat a lehetőségeket látja. Live-on is. A grafika azonban elképesztően jó, ahogy romlik valamit. Egyébként Liquid korábban így értesült a játékról, hogy online akár 10 játékos is támogot a stuf.



(Üböltök a mecc végeig választhatjátok ki, és még a sztori módban a mecc végeig ekeket kiálandozhatok, az Instant Actionban pedig ezeket is választhatjátok a Pause menüben. Egyébként ugyancsak választhatjátok a játék közben az általunk választott karaktert, vagy a balok számát is. Az ötlégyesver és a légvényes mód kombinációját végképpen úgy totális kivétel, a **Coup de Grâce**. Az L-lal gyeperesszük be az alaplégyesvert, majd miután kijelöltük az el-

saság eszközeibe. A gyeperes kulcsa természetesen a lemaszórási nali szám, de a lemaszórási nali 3 pontot érnek. (Bármilyen ellenfélrel is legyen szó, a lehalálunkat a másik felé való valamennyire látható marad, csak átmenetleg nem lehet kijelölni.)

Az Överdose egy igen nehéz CTF jellegű játékmód. A pályára véletlenül pontonként megjelenő fegyver, arany radiokiváltó labdákat kell a célba belyegetni, hogy 6 pontot szerezzünk, de az ellenfelek lemaszórási a is lehet 1-1 pontot jelöl. Akárköz a CTF-nél, itt is egy radar segít a tájékozódásban.

deban. A **Survival** egy körökre osztott deathmatch. Egy kör addig tart, amíg csak egyetlen harcos marad életben, majd kezdődik az újabb kör, de persze lehet részpontozás is szerzeni. Kérhetőnk automatikus beállításkor is, de természetesen bármilyen beállításkor saját kezűleg is.

Max 8-an vehetnek részt egy mérkőzésben, a hiányzó játékosok pedig lehetnek balok. 15 iránynyilakkal körbeálandozhatunk, és 30 különböző talaj old a rendelkezésünkre. Ezek nagy része még le van szórd, de háró a Midway-nek, olyan harcosokkal is találkoztunk, mint az MK-2 **Raiden**.

A **Mutators**-ban olyan speciális beállításkor találunk, mint az gyepereses halál, dupla adrenalin stb., hogy csak egy-kettő említsük te 27 opció közül. A pályák 7 kategóriába lettek felosztva: közülük (2-4 játékos), közepes (4-6 játékos), nagy (6-8 játékos), mobil, középharc, Massacre, és arena. De a végtelenségig lehet a lénszerzés is, valamint van egy „saját” kategória, ahol sojt sajtunk állíthatunk be pályákat. A mérkőzések a kiválasztott pályán kezdődnek, majd a gyeper után

ÉRTÉKELÉS

A játék grafika mindenképpen a legjobb X-box FPS-ek közül, minden folyamatosan, és csillagvilág, mind azse egy-két helyen gyeperesnek minímális szaggatással fordulnak, de ez még akkor sem volt feltűnő, amikor hatalmas nyílteret 8-an küzdőtáncolt egyszerre a pályán, tehát az akció soha nem lassul be. Arról nem is beszélve, hogy számtalan egyéb másodlagos grafikai elemet találunk a pályán, pl. vízvezető, szagos zászló, tűz, felhők stb. Vaga emellett, hogy a játék nem olyan gyors, mint ahogy az a sztorója jellemző. Szeretném pedig pont így jelölés a sebessége, mert most végre kijelölhetik is az akció menete, és nem olyan ártól ezerszer, mint az első UC-ben volt. Egyébként is lehetőséget van a speed használata az adrenalin neműben. Már maga a menürendszer kialakítása is profi munkáról árulkodik, és az átvezető nyeldek minőségén szinten nagyon jó. Ezek a beállítások egyébként gyakran szintén nyolank öt a játékból, és vissza. Az UC2 ráadásul még a nagyobb pályák előtt is nagyon kellemes akár 5-10 másodpercet töltési időket képezett minél.

A világlátásnak hallamas dalának a filmes akciószínház a művészi stílusú terjednek. Ez valóban kitűnő egy játék, de az ez biztos, hogy a zene semmiképpen sem illt el a UC2 stílusúval, hanem észrevehetően részévé vált a játéknak. A hangeffektusok kopcsolásban sem talltam semmit kivéni való. A fegyverek hangja jól passzol, és a DD 5.1-es kivevés is nagyon precíz. Te a sztoróba hozhatók pl. jellegzetes placebozástól kezdve a kórházban. A korábbi Unreal játékokhoz hason az ellenfeleink gyeperes kórromkodik nagy fenyegetéssé. Ezeket a „megnyitólábókat” persze mi is szvszozhatjuk.

Az irányítás és a játékosokhoz rendkívül jól sikerült. Nagyszerűen lehet kombinálni a megközelítő FPS játékmódot a kézhelharcosoknál jól bevált hack & slash küzdőtípusúval, és a kijelölés használatával összetett, mégis rendkívül egyszerűen kezelhető játékok van oldgunk. Az ábrákhoz mutatványok is készíthetünk köztük. Egyébként is, ha bármilyen képelemre a sztori módban, bármikor old lehet a kijelölés, elég állítani a nehézségi szintet (kövve a Challenges-ben).

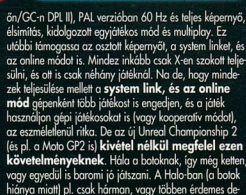
A fő sztori: mód ugyan végigjátszható még 3-4 napon belül (főleg novice módok), és a valamivel nehezebb Challenges sem tart tovább egy hétnél, de akkor még mindig ott van a Tournament mód. A karakterekért 150200 mérkőzéses minimum egy hét old, de inkább kettő. Tehát még a hardcore játékosoknak is legább 4-6 hónap (!) kellene, hogy a játék sztori módját teljesen megismerjék, és minden karaktert megismerjék, és akkor még mindig ott az árkdód mód, meg a multiplayer.

A hangulata lehet a legkevésbé pontos, pedig higgycetek el, az utóbbi időben egyáltalán nem voltam túl jó véleményvel az Unreal játékokról. Ez az új rész azonban annyira szeszese, és árkdód lenni, hogy hatékony képek lennek vele játékos, akár egyedül is, de főleg multiban (jelősbőrben a Beval. :)

VÉGZŐ

Mini hogy azt már a cím elején is említettem, a Midway-nek ez az Epic Games-ek végre sikerült az, ami a DC-3 UT óta senkinek sem. **Kiváló voltak egy része játékméteri élelgi értékelés Unreal játékokat alkotni, ami konzolokoz számára (is) maximálisan élvezhető.**

Függetlenül a tartalomtól és a minőségtől, én a következő opciókat szoraim élvárni egy játéktól: 16:9, DD 5.1 (PS2-



60/NC-DPL II), PAL verzióban 60 Hz és teljes képernyő, élsímlás, kidolgozott azóttal képernyő és multiplayer, Ez utóbbi támogatás az azóttal képernyő, a system link, és az online módok is. Mindez nélkülöz csak X-box szorait lehetétni, és ez is csak X-box játéknál. Na de, hogy mind ezek teljesítése mellett a **system link**, és az online mód gyeperként több játékos is gyeperes, és a játék használati opció játékosok is (vagy kooperatív módot), az észrelemlni nika. De az új Unreal Championship 2, és azé pl. a Moto GP2 is **kivétel nélkül megfelel ezen követelményeknek**. Hála a baloknak, így még kelten, vagy egyedül is baromj jó játszani. A Halo-ban a balok hiányát itt jól, csak hármán, vagy többben érdekes ed-acthatom lenni.

Mindenestre szemléltem lenni nem tudok a játékból, hiszen rendkívül tartalmas, nagyon jól játszható, és nagyon hangulatos. Ez többek között a rengeleir irányításból újításnak, és a sokkal szoraitóbb jellegű bajnokokból származhat. **Az Unreal Championship 2 jelenleg minden bontás FPS királyja**, és az FPS-eknél is ott van a dobogós, de stilusban belül mindenképpen kiérdemli a maximális 10-es pontszámot, amiről 100 %ig kasztelom.

Kristián rajcsik@reemil.hu

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT
MIDWAY / EPIC GAMES

MÁS VERZIÓ: ZENEKÉP	1-2 Játékos
grafika:	Kiváló
játékosok:	Kiváló
szoraitósság:	Kiváló
zene / hang:	Kiváló
hangulata:	Kiváló
1-2 Játékos	1-2 Játékos
dd 5.1, 16:9, (2-8) system link,	(1-18) xbox live

✓ rendkívül igényes, kidolgozott, tartalmas szinte és multij játékmóddok x-zinte hibátlan

10 pont



PARTIARCOKNAK



MENTSÜK MEG A NAPOT (VAGY A HOLDAT)

Rám sok mindent lehet mondani, de egyvalamit biztos nem: hogy ne szeretném Mario-t és az ő kis színes – zajos – élő – lelegető világát. Ami Arario, az nekem mind jöhet, legyen szó akár a Sunshine-ról, vagy éppen a Mario Party is Missing elevezésű SNES programról. Ezt a szabályt egyetlen egy kivétellel erősíti: a Mario Party sorozat. Emlékszem még a 64-es részre, testilem is Gamecube-on a 4-et, de valahogy sosem gyakoroltam rá a kellő hatást, amiólt husra estem voltak. Az MP5 aztán (szerencsére) elkerült engem: igaz ugyan, hogy közel egy éve teszteltük a Konzolban, de a cikket nem én, hanem a Graph követte el. A Nintendo viszont tartja magát az éves megjelenési határidőkhöz, úgyhogy itt figyelj már a gépezetben az új Mario Party, a hatos sorozatom viselő. Nézzük, miből próbál megéledni.

A MP3-ra túlságosan nem emlékszem, 4-gyel pedig nem jászatom, úgyhogy maximum a csillagok állásából tudnám megállapítani, volt-e azokban sztori módus. Akár volt, akár nem a hatodik részben – és ennek ismertetésével indít a játék.

Vala tehát a Mario Party világ, ahol egyből bokros teredők hátrányban, át nagyallo (ezt tenten!) téve mindenképp csak partizik, és nagyon-nagyon jól érzi magát. Nappal Brighton (ő a Nap – így nagybetűvel) tüzes sugárú simagatyák legyen hátsóncorjait, éjenteledt Twilla (a Hold) finom fátyolos fényénél hajítják álomra a kis bukisukat. Sajnos azonban minél veszedelmesebb közleg, ez a nagy hepenesem sem tartott örökké, aznap vége is százköt, amikor Brighton meglepődede égieles vielőtársaid: vajon melyikük a lenyűgözőbb? Mivel észrevehetők képtelenek voltak elődönteni, melyikük is a közelebbebb, szépen egymás tenébe jobba kapcsolódkodak, és nem eresztették azt. Szegény Mario-ék értenélül alatta a probléma előtt, hiszen a társasjátékosok, a számozott dobókocka felütésén, és a lépések megletelten kívül csak a mini-játékokhoz értek. Végül aztán hosszas gondolkodási idő után Mario egyből kikapartani lát-szó az isteni szikra: a Holdat a Csillagok erején. „Na, ja, de hun’ vannak a Csillagok?” – kérdésekkel joggal, hiszen az égen egyet sem látni



belátók? „Hóóó... azokat meg kell nyerni a partikant!” – hangzóna a választ kérdésünkre, ha venné valaki a fáradságot, és válassza meltna miniket. Szóval osszem’ helyben vagyunk, témához érkeztünk, minden adott, van ok és cél, hogy akik kedve tartja, az ismét nekikülj partizni a nagy aranyország Csillagokért.

HOLDHOROSZKÓP

A Mario Party földje ketteszakadni látszik, és ezt jól prezentálja nekünk a menüpontokat szimbóizáló képernyő, hiszen baloldalon örök sötétség honol, és csak a Hold fénye világítja meg az alatt elterülő világot. Jobboldalt pedig az örökké ragyogó Nap az úr, itt talán még huszonnéket évente sincs sötétség. Éme ketteség hárommezsgyéjénten találjuk a Party módot (a kis gombos ház-bon), és a Star Bankot (odafent a szélmalomban), baloldalt a Hold uralma alá tartozik a Mini-game mód (a gyümölcsös az), és a beállítások (a két színes virágban). Brighton urálja a Solo módot (egy óceánjáró képeben), és a Mic módot (amit egy bűsya szimbóizál).

A játék beton kemény alapollere még mindig a Party Mode, ahol akár egyedül három gépi ellenfél ellen, akár negyen egymás ellen, vagy kettes csapatokba tömörítve, de szintén egymás ellen gengszterkedhetünk. Egyébként, ha valaki nem tudná, nekik elmondanám, hogy a Mario Party

egy virtuális társasjáték. Kiválószájuk a szerelőket, a nehézségi szintet a 'táblát', amin játszani szeretnénk, és innen-től kezdve a játék körvonalában atalok a hagyományos társasjátékok minijátira. Körönként mindenkinek dobni kell az egytől tízig számozott kockával (hogy ez miként lehetséges, ne emeng kérdez-zetek), amennyit dob-tunk annyit léphetünk előre a mezőkön, amik különböző szintűek (egy mini: piros, zöld, kek, vagy esetleg speciális ikonok képei láthatjuk rajtuk). A két egyébként, hogy minél több nagy arany Csillagot, illetve kis arany érmét összehar-rácsoljunk. Ezeket általában van a játékmeter Egyletek helyezeli a táblákon, vagy egymástól laphatunk, illetve vásárolhatunk, beválthatunk a kis érméinkre. Alapból egyébként mindenki tíz kis érmével kezd, aztán abból kell gazdálkodnunk (kivéve, ha az előző valakinek handikapot állítottunk be): ha például piros mezőre lépünk, három-



baíra hívhatjuk valamely játszótársunkat –, illetve Bowseres mezők, ahol általában Mini Bowser-ekkel kell különféle mini-játékokban helyt állnunk. Ezeknél mondjuk, nem árt, ha odacskontárlunk, mivel vereség esetén általában megfigyeljük az aranykészletünk. Minden kör után egyébként akarcu-akaratlannul részt kell vennünk egy minijátékban is, természetesen nyereségükért. Ezek díjazása változó: van, amikor saját lábóvól kell

összedobni a nyereményösszeget, aztán a győztes szinte mindent visz, szerezésére annyira laza a játék, hogy ha nincs meg a kezdőtöknek, akkor is nevezhetünk. A világok (táblák) egyébként vadai újak, és egész jópota újítás, hogy háromkörönként megváltozik a napszak, ezzel együtt pedig átalakulnak a pályák nyomonalton: a teljes pályán például egyes utakra jégöntöbök लग्नnak ejeszko, Gadd plakura garázsbán, hogy háromkörönként fordulnak át, ezzel teljesen megváltozhat a tábla elrajzai. Pluszban minden pályának vannak saját kis jellegzetes csopádai, vagy bonuszai; van, ahol egy helyőre kikínket viszte a pálya elejére, másol specialis gömböket kölyvoshatnak magunknak, megint másol lefethetünk egy – más Mario játékokból

Donkey Kong, Bowser, Rare, Mic, Lucky Játékok. Azt nem tudom, hogy ebből pontosan mennyi az új, de igen keveset találom benne, amivel igazán jól szórakozhatunk volna, pedig a változatosságra nem panaszkodhatunk: fővet nyírhathat, verekedhetünk, ugrálhatunk, szellemeket terelgethetünk, kidobozhatunk, högölyözhatunk, vannak ügyességi úgrálás részek, meg egy csomó, ami most így hírtelen nem jut az eszemben. Egész jópota például, amikor állhat megmegtízözni jémmövekkel kell ávergődnünk a célra. Van egy elég idegesítő csoportjuk is a mini-játékoknak, arról beszéltek, amikor tényleg csak a volkzerencsén múlik, hogy nyernék, vagy veszítünk. Ilyen például, amikor találmára kell egy indit kiválasztani a három közt, de csak az egyikkel lehet platformra átlengetni, vagy amikor négy fél új megkavarnak, hogy azt rutinos „itt a piros, hol a piros” verseny-

dolgokat. Többek között itt nyírhathat meg az egyébként aligbál záról utolsó szereplőt is: Toad női megfelelőjét. Mindenesetre jó sok Csallagra lesz szükségünk, ha mindent egyes cuccal magunkénk szeretnénk tudni.

AZ ISTEN HANGJA

A játék jó vastok dobozzal került forgalomba, ennek oka, hogy aligbál jór hozzá egy Gamecube-os mikrófon is. Az egyszerű, de mégis átjárós szerkezete a memóriakártya porton keresztül csatlakozatható a géphez, és talán rája egy kis zold gombot is, amit lenyomva kell tartani beszéd közben. A mikrófon használata természetesen valódonalji mini-játékok gammadját hozza magával, csak sajnos ezek minő-

pedig... na, mindegy, van jó pár fajta. A játékokban egyébként előre meghatározott szavakat kell bekielentődnünk a mikrófonba, futásnál például, ugyre gyorsabban kell a „run” szócskát ismétlni, ha agrni akorunk, akkor „jump”-ot kell kiáltani, és így tovább, játéktól függően bál a mikrófon, és a játék által felismert szavak riportérija. Van, amelyekben a szavokat kell jó variálni, megint másol az angol gyümölcsnevekkel kell tisztában lennünk. Sajnos a mikrófon nem jól megjelölés, sokszor kékül, vagy fél van simen a szavokat (vagy csak a kijelzőmmel val gond?), és egyébként sem jóly multatós bekielentőbál a szóabb, hogy banana, one, two, meg strawberry, more up. Na, de a márió a Mario Party 7-ben biztos alaposabban, ötlethezem kidolgozgaték azt a rend-



szert, bál hozzáteszem, engem az ilyen multatós csokis csokis magyar nyelven érdekelnek, amire meg vajmi kevés az esély, ha csak hírtelen nem értesítenek a kis és nagykereskedők néhány millió gépet kis házikóban. (Hóbarát most, hogy meg lehet buherálni a gépét, talán beindul valami a GC-s piacban is...) **A NAP VÉGE**

Mit is mondhatnék zárszökezn? A Mario Party 6 kövnt az előző részekben: néhány új táblát, rengeteg új mini-játékot, de az olapok maradtak változatlannak. Funkcionális grafika, parányi hangok és zenék. Akik tehát időig sem szerethetik a sorozatot, azokat ez a rész sem fogja meggyaló állítani, akik viszont, minden eddigi részt beszerezték, azok ezzel is jól fognak szórakozni, ráadásul ingyen jór hozzá egy mikrófon is, amit remélhetőleg egyéb GC-s játékok is használni fognak. Számomra még mindig nem elég pörögős a játékmenn, és a mini-játékok nagy része is „öleg gögyi”, szerintem. Na persze elég kemény melő lehet minden évben újra és újra lehetne nyolcvan mini-játék kiagyalása. Megpróbáltuk mi hátrányozni az élvezetet, sikerült is három kontrollert összehúberálni, de valahogy úgy sem lett az igaz, és bál elismernem, hogy a széria, ha kis mértékben is de, de folyamatosan evölűn esett át, nekem valahogy egyre laposabbnak tünik az új részek, talán a korom miatt... ki tudja. Viszont ne felejtsem el felmli valóhová egy új táblát, hogy valamelyik későbbi részesen (6-8) mindenkiel beszereszed, hiszen amikor a srocom majd először hozzázoda hsz az övödőbál a pajtásit, lehet, hogy őki jól szórakoznak majd egy ilyen virtuális forrásjátékkal.

jól ismert láncos gömbkutyát – Chompot, hogy ugráljon végig velünk a pályán, ráadásul, akire úgy rálepnék, egy Csallagra rögtön szegényebék is lesz. Grafikailag egyébként a játék sokat nem változott, szinte még mindig az N64-es szinten mozog a megjelenítés, ugyanez igaz a hangokra is. Ami minden részben meghegzo az újdonság várászt, az a megszámolhatatlanul sok mini-játék. Na persze, azért mégsem megszámolhatatlan, hiszen bárki megszámlálhatja a gépüknyben, én magam is meglettem, és nyolcvanahétig jutottam, mire a végére értem, ami azért imponázna mennyiség. Természetes, hogy megint vannak ketts a ketts elleni, három az egy elleni, és minden-mindenki elleni játékok. Külön kategóriába is sorolja őket a gép, úgy mint: Battle, Duel,

zák sem bírnák követni, majd találmára kell kiválasztani a szerintünk legmegszökebbet. Egyes mini-játékok egyébként vagy csak nappal, vagy csak éjjel játszathatók. A Solo mód az egyjátékos mód, itt egészen más típusú pályákon kell egyébként játszani, és mások a mezők, a szabályok. Ez a játékmód leginkább azt a célt szolgálja, hogy a sok kezdőjelens mini-játékok megnyissuk, és elérhetővé tegyük a többi játékmódban is, mint például a Mini-game módban, ahol ezekét újrjátézzhatjuk, sőt egyfajta Tour bajnokság sorozatban is kipróbálhatjuk magunknak. Mindenképp megemlítené érdemes még, egy-egy parti megnyerése utáni díjesz, hiszen nem csak az első jutalmazza és értekel a gépet, de különböző kategóriákban is győztes hírdet, mint például, a legjobb mini-játékok nyert versenyző stb.

sége, és élvezeti értéke erősen megkérdőjelezhető. Volt egy csoport, ami második mikrófon hiányában ki sem tudtam próbálni legyálja kvízjátékunk nézett ki. Külön kategóriát képviselnek a futversenyek, ahol mindenféle akadályokkal tarkított pályákon kell beútrálni a célba. Vannak természetesen hagyományos mikrófonos mini-játékok is, az egyébként például kis figurákat irányító kék bombákat és rakétákat aktiválunk, megint másokban

MARTIN BELESZÓ!

Ne aggódj, lesz Mario Party az új Nintendó gépre is... és Mario Kart is lesz.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARIO PARTY 6

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: 8,2 éppes

játékmenet: 8,0

szórakoztatósság: 8,0

zene / hang: 8,0

hangulat: 8,0

1-4 játékos, 5 blokk, mikrófon, 4pl II

✓ néhány új mini-játék, mikrófon x valahogy nem az igazi

6.5 pont



MŰLT ÉS JÖVŐ TALÁLKOZÁSÁBAN

Több mint nyolc év telt el azóta, hogy Nintendo 64-re megjelent minden idők egyik legjobb platformjátéka, a Super Mario 64. Nagyságát olyanokkal is illik elismerni, akik nem kedvelik Mario-t, vagy magót a stílust. Mivel a Nintendo előző kézi konzolján írták meg, hogy a régi NES-es és SNES-es Mario játékok mindegyikét átirják, így senkinek nem okozott különösebb meglepetést az, hogy a DS egyik nyitócím-e az N64-es port lett. Ilyenkor persze lehet húzni a szánkat, hogy miért nem készítenek új játékokat, de ez a döntés kivételesen nagyon jó volt, ha minden átiról ilyen minőségű lenne, nem kellene sírunkozni. Arról nem is beszélve, hogy nyolc év nagy idő, és sok új játékos ismerhet most egy olyan nagy klasszikust, ami valamilyen okból kimaradt annak idején.

A neten folyamatosan vitáznak a több fórum is, hogy grafitkalog többet nyújt-e a DS verzió elődjénél, én személy szerint úgy gondolom, hogy a vita felesleges. Egyrészt kis képernyőn egészen máshogy mutat minden, mint a TV-n, másrészt tessék csak megnézni az „új” Rayman-t elerentes példaként, annak az eredetiét három évvel a Mario után jelent meg, nem is voltak vele különösebb problémák, ellentétben a DS átirattal, amire a borzostól jelző elég visszafojtottnak számít – a nos látszik a különbség.

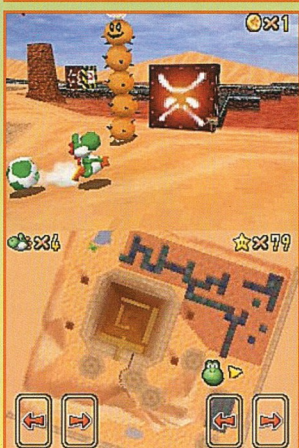
CSILLAGOK, CSILLAGOK

Peach meghívja kastélyába Mario-t, Luigi-t és Wario-t, akik elfogadva az invitálást meg is érkezik a helyszínre, hogy aztán a kapun belépve el is tűnjének. Kiderül, hogy Bowser is látogatást tett az épületben – pedig nem is volt meghívva – és ha már ott ért, úgyhogy is eljött mindenképp. Az épület tetőjén beköszön a szundikáló Yoshi egy idő után elrángat aggodni hőseinket, és úgy dönt, ő is belébe trappol.

It most álljunk meg egy pillanatra. Nehéz szavakba önteni azt, hogy egy átlagos játék történetéhez hogyan viszonyul a minőség szempontjából a Mario 64, talán nem járunk messze a valóságtól, ha azt feltételezzük, hogy egy négy éves gyermek ennél fantáziadoboz szobri képes eltalálni... Erre visszaközölök azt válaszolják a Mario-fanok, hogy egy platformjátékban nem kell történelmi vonal. Ez a megállapítás '96-ban még helyell-közöl megállta a helyét, manapság azonban már

MARTIN TITELMŰ

A Mario 64 egész egyszerűen benne van minden idők, ismétlem, minden idők 5 legjobb platformjátékában. Talán köléletesebb is mondható. Nekem ennyi pont elég, hogy azt mondjam, ha valomint, hát ez érdemes megvenni a DS-hez. Egy problémám van csak, de nem a játékkal, hanem a jéppel. Egy problémám van csak, de nem a játékkal, hanem a jéppel. Egy problémám van csak, de nem a játékkal, hanem a jéppel. Egy problémám van csak, de nem a játékkal, hanem a jéppel.



lek lenyelésére, megemésztésére és kitojására, a végkimerék pedig hozzá tudja vagni bárkihez. Még mondja valaki, hogy a tojások nem perverzek... A többiek közelharcban jellekednek, de egyébként az irányítás nagyon jól ki van dolgozva, és rendkívül sokajta mozgás kivitelezésére képes mindenki.

Az eredeti játékhöz képest egyébként harmincal több, összesen százötven csillagot tudunk összegyűjteni, és hogy mennyire érdemes 100%-ra kipróbálni a Mario-t, azt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy ha az összeset megszerztük, akkor a kastély egy eldugott pincehelyiségében meg tudjuk nyitni Reggie-t játszható karakterként!

Nem csak a csillagok, hanem a pályák száma is nőtt, bár általánosságban elmondható, hogy az új szakaszok rövidebbek, mint az eredeti, ennek ellenére örömteli, hogy nem egy az egyben készítették el az átiratot, hanem hozzá is tettek az alapműhöz.

MINIBEN IS NAGY

Ahogy haladunk előre a kastélyban, egyre több minijátékot tudunk megnyitni az alapból elérhető nyolc darabhoz. Hogy ezekhez hozzáférhessük, nyuszikat kell a kerben fogdosni. (Összefogdosni vagy megfogdosni? Martin!) Összességében elmondható, hogy elég jól sikerül-

tek ezek, volt köztöle olyan, amivel egymagamban több órát tölthettem el (nagy kedvencem a „Wanted!”), amennyiben önállóan csak ezeket adhat volna ki, még úgy érne a játék legalább 5 pontot. Nyilvánvalóan ezeket lehetett a legjobban optimalizálni az érintőképernyőhöz, de az alapjátékkal kapcsolatban sem lehet okunk panaszra, ugyanis a Mario 64 egész egyszerűen mindenben van jól irányítva. En felülvaló használatom a stylus és a D-padok mozgásra, előbbi a játék nagy részében, míg utóbbi az olyan helyeken, ahol lassú és precíz mozgásra volt szükség (pl. egy vékony pallón való átkelés). Megint csak a Rayman DS-t tudnám emlegetni példaként felhozni, az a játék egyáltalán nem nagyon képesek ilyen korrekci irányításra, olyan érzése van az embernek, mintha a Mario-ban egy teljesen más érzékenységgel rendelkező képernyőt karítottunk. Sajnos még így sincs olyan jó az irányítás, mint az eredeti, N64-es verzió esetében volt, de az új hardverem még így is az egyik legjobb pillanatnyilag.

Nagy pozitívnak tartom azt is, hogy úgy játszhatunk negyedmagunkkal multiben, hogy ahogyan elég egy darab játék – na persze a négy gépet nem spóroltuk meg.

Nem rajongok azért, ha egy egypt minimális befektetéssel duplán akár pénz csinálni egy olyan játékból, ami annak idején jól fogyni. A Mario DS azonban nagyszerű példa arra, hogyan kell egy jól sikerült átiratot elkészíteni úgy, hogy az ne tűnjön elerethetnek, és hogyan kell annyit extraí megjelölni, hogy ne csak az új játékosok, hanem az eredeti rajongók is kipróbálják (azért bízunk abban, hogy lesz DS-re egy vonatkozó Mario cím is valamikor...).

Komolyabb problémát nem is tudnánk említeni vele kapcsolatban, a nyitócímek közül a „kötelezően megvárásandó háromban” van.

Végo

SUPER MARIO 64 DS

NINTENDO	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	Jó
játszhatóság:	kiáló
szauatosság:	kiáló
zene / hang:	kiáló
hangulat:	kiáló
1-4 játékos	
✓ minden idők legjobb platformjátéka	
× semmi komolyabb hibája nincs	
9 pont	
576 KONZOL	



A SZERELEM EREJE

Néhány hónappal ezelőtt kicsit félre vettem a kezembe a Feel the Magic névre hallgató játékot (a Project Rub amerikai címe), ugyanis csak annyit játszottam, hogy címborán a pálcával a gyönyörű és szétszórtakra a képernyőn, aztán főként helyett lékopi, sőt, még ordbál is ró egy izomszat. Atyavilág, szűl né, mondom magamban, én inkább csak módjával simizem, nehogy rám legyen fogva, ha kihúyok az érinthelegység. Aggodalmom szerencsére alaptalan volt, strapabíró kis dög a DS, olyan masszív, hogy alzhathat gyorsan, sőt, a PR-ban egy erotikus női hang rendszeresen erre is biztat [na jó, hazudtam, nem erre, de ettől függetlenül nyugodtan dörökdölgök, dörzsoljuk, simogassuk, fujogassuk, ha elég perverzék vagyunk, még meg is nyaljukok]. Bele is vettem magamat az érdekes szerelmi történet kelés közepébe, hogy aztán három óra múlva úgy keljen kilépni a kezemből a DS-t. Na kérem szépen. A DS-szel szembeni kezdeti fanyalgásom ezen az estén múlt el, annyira megfogott a játék és az érdekes feladványok hangulata. Olyan régen nem éreztem azt, hogy a Sega-nak jár egy kézzelbéli piros pont, most végre bebizonyították, hogy van még bennük kraft, csak mostanában gyakran négyünk.

Hogyan jön ide a szerelem ereje? Na igen, a legfurcsább az egészből a sztori, amit a játék köré kerestek. Hősünk, aki egyszerű, mindennapi figura, egyik nap meglátja élete szerelmét, és az a bizonyos nyilvánzó olyan sebességgel űti át a szívet, mint máki a papírszemet. Egyből a nyomába is ered, hogy buktatók tuccain átveregedjen végül megkapja azt, ami joggan jár neki [a Game Over feliratot]. Természetesen a minijétekeknek – merthogy azokból áll össze ez a szép kerek egész – alá van rendelve a hol mőkás, hol irreális sztori (szegény lányt vagy egy tengeri szörny, vagy egy kövér punk, vagy szák bika okjára magatékné – vonzhatja a bajt, hiszen egész egyszerűen mindig megtalálja őt). Igazság szerint a képregényeszerű formában elmondott mese azt a célt szolgálja, hogy a teljesen különböző feladatok ne csak egy más után követés egyémsé, hanem legyen valami, ami összeköti őket.

PÁLCÁZD, MINT A KÍNIAIK

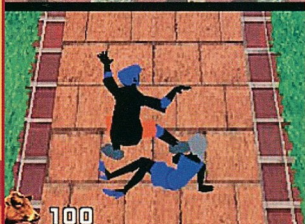
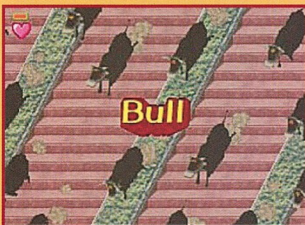
Az egész olyan, mint egy kínai éterem 'öccsö', amde annál izletesebb ételle. Beledobóhok mintha a végtére talán a szakács so tudja, hogy mit kell, hogy aztán az egész az asztalra kerülve egyszer legyen izetes, csipős és édes (aki nem szereti a kínai konyhát, az képzelmén más nemzetet a

MARTIN BELESZÓ!

Nem tudom osztani Vega felleskedését. Sőt, tovább megyek, jiszti számmára az, a amit ír. Ha egy vadi új, épp hogy csak megjelent gépen egy ilyen fújás-kajcsalagos-ordobalós über-rétegtékés a legjobbnál, akkor ott valami nagyon nincs rendben... vagy a géppel, vagy a játékokkal.



hasonlatba). Elképzelem, hogyan zajlik a fejlesztés: sorba vették, hogy mire képes a DS, és minderre megpróbáltak több élvezetes minijéteket írni. A hogyonányos gombok maradtak csak ki, ezek valószínűleg pont konvencionális jellegűek miatt nem illettek meg a kreatív csapatot. Ezen kívül azonban minden benne van a Project Rubban, amit elvárhatunk. Az esetek többségében a ceruzái fogjuk használni, legyen szó reflexiónék (igénybe veszi szarkizsárol) [a már említett szák bika levezetése], fírom simogatóról (szellemnek testéről a piszok letisztogatása), erős dörzsolésről (a homokban elrejtett tárgyak kiszabadítása), vagy fírom vonalvezetéséről (az egykerekes bicikivel való egyensúlyozás a kötélen). Ezek az egyszerűbb feladatok, de okánok jóval összetettebbek is, amikor nem csupán repitív feladatokat kell elvégezniük. Ezek többsége 'felleltenes' pályá, ahol pl. egyszerűen kell vezetni egy autót, kerülgetni a többiekét, felszeli az úti szerelvények félegyémekéit, majd egy gigantikus szűrlőből kilőni őket a főgonaszra. Itt kérem szépen súlyosn elmebeteg állatok sorozata, nek egyémsé után, nem is lehetne ezek után negatív véleményünk az egészről. Néha meglátható csuklókat is pihentethetjük, ilyenkor kerül elő a szánk. Nem beszélünk ki a géphez [„lécci, ugorj át, naaa“], azért ennire nem gáz a helyzet, sőt, egyelőre a technika fejlődés sem olyan mértékű, hogy hangulatszókkal mikéjében bármilyen kézi klanok. Ez az érintheleg-pérvény azonban úgy alakították ki a Nintendónak, hogy érzékenységgel akár az erősebb levegőáramlatokat is képes legyen érzékelni. Mi kövezték ebből? A fújás. [Japánban már kapott a Police DS, mellyel a yardok járják Tokió éjszakai és az összes utat lefektik, hogy fújás csak meg a gépet, mindjárt kiderül, nem ivatte a sófor.] Nekünk keveseb-



bel is be kell érni, ilyen a gyertyák elfújása vagy a hajók viharjának való lelendülés. Érdekes, hogy nem három centrál érdekes full kézzel megijenti a képernyő, hanem tizenhárom. Korrekt, na. A legjobbat akkor nevettem, amikor a pöttyönyt elbambuló leányzóknak kell kiabálni. Mi-nő véletlen, egy önjelölt zenekar is megjelenik a színen, akik egyre nagyobb hangzavart produkálnak, és mivel ez nem a „csaple a pékláppalát az ellenfeleké” pályá, így nem marad más, mint ráválni a gépre. És működik. Itt nyilvánvaló a csatlás, hiszen nem a hangzó, hanem a szánkából előtérő levegőt érzékeli a DS (és mint ilyen, átvértélt), de az érzet tisztességesen röfordítatlan a kézzelre, biztos ami biztos.

A HÓDÍTÁS

Alapfokú csajosági útmutatót is kapunk bónusz-ként, ami jelen esetben azt jelenti, hogy annyiszor is teljesítenék, szereti fogunk minit, amennyiben nem, jön a kövér punk inkább. Több szokásra van osztva a játék, ezek az egygyalástól a háromszintes vállalkozás. Ahol csak egy való feladatot kell megoldanunk, ott tiszta sor, hogy mit kell tennünk, vagy sikerül, vagy nem. Ahol három különböző kihívással is találkozunk, ott kétféleképpen mérük a teljesítményünket. Egyszer meg kell csinálni a legelső egyzer mindet. Ez kétféleképpen történik, pedig néha nem az. Vicesz volt, hogy újra-játvazva az egész elakadtam a harmadik pályánál, és valahogy sehogy sem sikerült továbbhaladni. Mit lehet ilyenkor tenni? Problázunk, no meg káromkodni. Hátgyétek el, hogy utóbbi rendkívül szerves része a játékos kultúrának, e nélkül nem is igazi gamer senki. [Megpróbáltam többszer megmagyarázni a mennyasszonyomnak is, hogy a padlónak csapot kontrollál és az 50 méteres élő szomszédok éjszakai felkeltése természetes, mégis elhagyott. Haló házbátamot? [Rossz voltál az egyben, ott. Martin:] Lányunk szíve szóz egyseg-ből áll, ezt lele kell töltöten. Ha sikerül egy pályát letudni, ná a tellettség, ha nem jön össze, csökken. Minuszba szerencse nem megy, a továbbhaladás másik kulcsa, hogy elérjük a száz egysegét. Ha hibáznunk, akkor az számlánk miatt valószínűleg az is problémázunk, így a káromkodások száma egyben a szavaltosság értékmérőjévé avaszon, ami szintegy elégedettségére ad ok. Nem hiszem, hogy titok árulok el ezzel, hogy az utolsó minijéteket nem lesz drámai befejezés, csupán szimpla beteljesítés szerelem. Reggise sem írható volna romantikusabb marketing tervet...

JELENLÉG EZ AZ ETALON

Véleményem szerint a mostani kintálóból a Project Rubot érdemes a leginkább megvenni. Megvan benne minden, ami miatt az ember DS-t vesz, ráadásként egy kicsit elrejt egy másik világra – és itt most a játékművészet tessek gondolni, ne a történetre. Minden ezt a célt szolgálja: a minijétekekde [em korántsem zavarok], képregényeszerű ábrázolás-grafika, a világ legeddigestibb zenéje, ami már annyira rossz, hogy fél óra után elhallórozunk, hogy felvesszük mp3-ra és replay-en jászunk egész nap, és amiről az egész cikk szól: „A” játék. Meggyázdódesem, hogy a rengeteg különböző úton elinduló DS-játéklejlesztésnek ez lehet a leggyümölcsözőbb giga (és annyira szép, hogy a játék, hogy inkább az egész, én nem minire-este a legkisebb lelkesített fordulás nélkül is jelen mereljen: most ó a legjobb a gépek. És tudjátok mi a legszább? Hogy rengeteget lehet még fejlődni, így akár szép jóvó éle is nézhetünk. Vega

PROJECT RUB

SONIC TEAM / SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLÉG NINCS

grafika:	jó
játékoszóság:	jó
szavaltóság:	közepes
zene / hang:	jóval
hangulatt:	kiáló

1 Játékos

✓ Na valami illeszmeri úártunk...
× ahogy a kézkonzolokra megjelendő játékok nagy része, ez is hamar véget ér

9 pont

**WARIO ISMÉT
ODATESZI MAGÁT**

A mai napig megmagyarázhatatlan számomra, hogy miért sikerült olyan jól a két évvel ezelőtt megjelent Gameboy Advance-os WarioWare. En, aki addig szökevényként egyszerű vettem kezembe lésci konzolt, a róla készült 576-os cikk olvasását ellendülhetetlen vigyor érezttem, hogy vegegyek egy SP1. Nem bántom meg, bár még mindig nem tudom megfajteni, hogy láncba fűzött öt másodperces minijátékok sorozata miért képes ilyen kegyetlenül büntetni, pláne úgy, hogy az esetek többségében összesen egy darab (1) bomb szükséges az irányításához. Lyarik az ember nem tud mit tenni, szétfajra a konzit, és bedobja a magúts szavakat, majd azok elmagyaráznak mindent maguktól: a mago egyszerűségében is tökéletes játszhatóság. A Gamecube-os verziónál nem jösztamot, de látatlanban is hiszek Csipinek, hogy nem sikerült olyan jól, a téma ajda magát, hogy csak két konzolokra készítették el, a mögötte álló koncepció egészen egyszerűen nem működik "nagyban".

A DS-ről első alkalommal halva rögtön eszembe jutott, hogy micsoda pompa is lenne a lehetőségeit kihasználva egy WarioWare-reál játszani, de azt álmodni sem mertem, hogy nyitójám lesz.

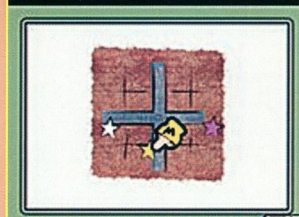
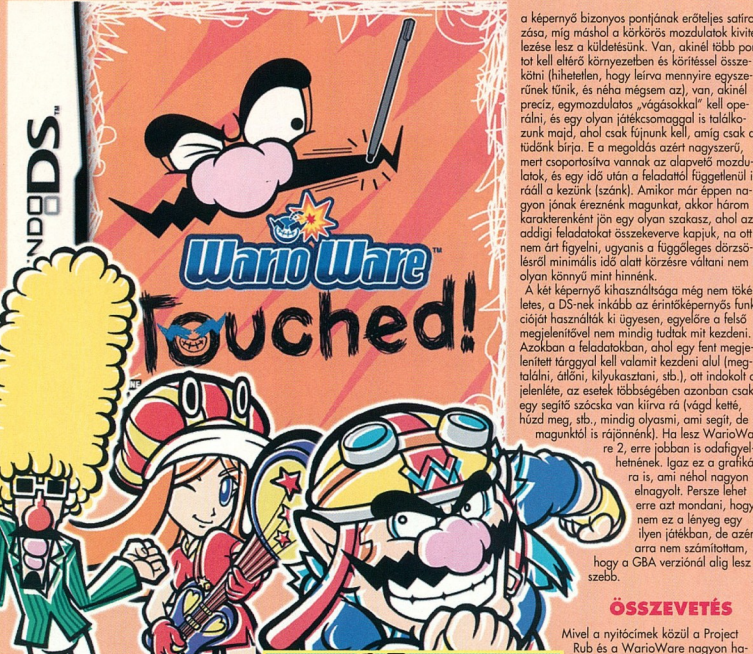
Aki esetleg nem ismeri a játékok felmérést közelebbről, azok próbáljanak elképzelni olyan minijátékokat, ahol öt másodperc áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy rájajjünk, mit kell csinálnunk (enye tudással egyben észlelték is a Wario, nagyon ott kell lenni fejben, hogy a rendelkezésre álló minimális idő alatt a majd készülő játékok felismerjük, éppen melyikhez van szerezniünk, és meg is oldjuk azt). A feladatok kínosan egyszerűek, azonban ez nem jelenti azt, hogy könnyűek is lennének, hiszen egyre gyorsul a tempo, és az első körben egyszerű kivitelezésük egyre nehezebbnek bizonyul, amikor ugyanannyi idő alatt pl. nem egy, hanem három leelőt tárgyat kell elkápi. Korábban nagyon sok volt a régi NES játékok kiemelt "három másodperces", most azonban kihasználva a DS nyújtotta elsőnyét, leginkább vadonatúj feladatokkal halmozunk.

**NEM MINI
A JÁTÉK**

Röviden nézzük a számok tükrében, mire számíthatunk. Tíz különböző karaktert nyihattunk meg, mindeket van kb. húsz saját minijátéka és egy "boss" küzdelme. Nem érdemes végigszaladni a játékon, helyette inkább ajánlott összegyűjteni mindent, amit csak tudunk. Az Album képernyőn láthatjuk, hogy kinél melyik az a minijáték, amivel a saját minijátékjainkat játszotunk, érdemes karakterenként legalább annyit energiát beelőni, hogy ezek mind meglegyenek és emelle legalább 30 pontot is fel tudjunk mutatni. Ez azért fontos, mert ajándék jár értük, ezek lehetnek további minijátékok, vagy egyszerűen csak olyan demonstrációk, amelyek a egy lehetőségeit mutatják be különböző formában (azért a visszszámolásúra arás volt – bár tény, hogy ezeknek nem feltétlenül a protoküsság a céljuk). Hivatatosan akár lephatunk továbbégy karakterről a másikra, ha megoldottuk a kb. tucatszini feladvány után jövö boss-fightot,

MARTIN BELESZÓL!

Úgy tűnik, ez a játék abszolút kimeríti azt a fogalmi köröt, amire a kézi konzolok eredetileg születtek: pár perc játék utánra közben, szünet, métrón, bairól, aztán melletts tovább a dögödröl.



mely természetesen nem öt másodperces, és az esetek többségében összetettebb rövidke társainál. Amennyiben elsöként próbálkozunk a karakterrel, itt nem is lesz lehetőségünk a boss-fight után folytatóni, megkapjuk az animációkat, amelyek továbbárándítják a történetet, és mehetünk a megnyitóját ki karakterre továbbé. Azonban még egyszer javaslom, ne rohanjunk, inkább néhányszor játsszuk mindig azokkal, akiknek a történetével végezünk, hiszen egy kör alatt nem igazán látunk meg semmit, és jó sok nehézséget be sem utókozunk. Ha valakivel újraprobálkozunk, akkor az első boss-fight nem jelent a végülomást, sőt: mátkozunk, hogy túllépjünk rajta, ugyanis csak ezek után lehet életet szerezni, egy darabot. Közben egyre gyorsul a feladatok sebessége (magsorán a rendelkezésre álló

ló rövid idő alatt egyre több mindennel kell foglalkoznunk) és ha ez nem lenne elég, még nehezedik is. A korábban említett öt másodperces egyébként nem mindenhol jellemző, a játékok összetettebbé válásával nyilván érezték a készítő is, hogy nem minden esetben lesz elég, így gyantóim – nem mértem –, hogy néhol van ez az időtíz is.

**MI FÉR BELE ÖT-TÍZ
MÁSODPERCEBE?**

A minijátékok csoporiatosa vannak, és ez is nagyon jó ölet, ugyanis a párosítás alapja az, hogy a stylus-szal alapvetően milyen mozdulatot kell kiviteleznünk ahhoz, hogy továbblépjünk. WarioWare, aki az első szereplő, megismerjük az alapvető mozdulatokat, utána azonban mindenkinél más kell használni. Van, ahol

a képernyő bizonyos pontjának értéleles sátrözása, míg másol a körkörös mozdulatok kivitelezése lesz a küldetés. Van, akinél több pontot kell elérő környezetben és körültesl összeköni (hihetetlen, hogy leírva mennyire egyszerűnek tűnik, és néha mégdem azt), van, akinél precíz, egymozdulatos „vágásokkal” kell operálni, és egy olyan játékmaggal is találkozunk majd, ahol csak fújunk, és amíg csak a tudánk bírja. E a megoldás azért nagyon szerző, mert csoporiatosa vannak az alapvető mozdulatok, és egy idő után a feladatok figyelemmel is rááll a jezők (szókn). Amikor már éppen nagyon józunk éreznünk magunkat, akkor három karakterenként jön egy olyan szakasz, ahol az addigi feladatokat összehavegek kapjuk, na ott nem ott figyelni, ugyanis a függőleges társról minimális idő alatt kezdés váltani nem is olyan könnyű mint hinnénk.

A két képernyő kihasználtsága még nem tökéletes, a DS-nek inkább az érintékképernyős funkcióját használták ki ügyesen, egyelőre a felső megjelenítéssel nem mindig tudták mit kezdeni. Azokban a feladatokban, ahol egy fenti megjelenített tárgyval kell valamit lezárni alul (megfajtálni, átköni, kilyakoztatni, stb.), ott indokolt a jelenléte, az esetek többségében azonban csak egy segítő szakasz van kiíró rá (vagy kettő, húz meg, stb., mindig olyasmi, ami segít, de magunktól is rájövönék). Ha lesz WarioWare 2, erre jobban is odafigyelhetnének. Igaz ez a grafikára is, ami néhol nagyon elnagyolt. Persze lehet erre azt mondani, hogy nem ez a lényeg egy ilyen játéknak, de azért arra nem szorítkoztam, hogy a GBA verzióval is lesz szebb.

ÖSSZEVEVÉS

Mivel a nyitójáték közül a Project Rub és a WarioWare nagyon hasonló jellegű játékok (és minőségben is kilógunk a legtöbb cím közül), így mindenképpen érdemes őket összehasonlítani. A PR jóval rövidebb, ugyanolyanok az elvont stílus grafika és a sokkal összetettebb feladatok egyenrangú ellenfelet tesz az a majd készülő minijátékok felvonulató WW-el szemben, ami egyébként jóval könnyebb is. En pontszámban nem tudok különbséget tenni közöttük, mind a kettő nagyon jó, kicsit félek is tőle, hogy annyit zártak ki. Itt azonban a két játéknak, hogy a későbbi PSP-től, ami egyedül teheti a játékokat és egy egészen új piac teremtesét is garanthatja a Nintendo-nak. Segítségükkel olyan embereket kaptunknak kedvel a kézi konzolokhoz, akik korábban egyáltalán nem, vagy csak keveset játszottak. Nálam kiérdemelte a kilenc pontot, ezert azzal tisztelgek neki, hogy ez lesz az egyetlen cikk, amibe Reggie-ről most nem írok semmit. :)

Vega

WARIOWARE TOUCHED!

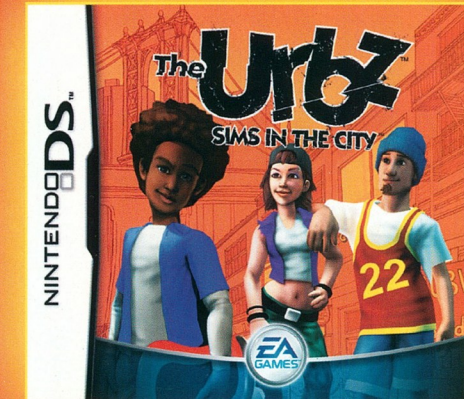
NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika: Képes
játszhatóság: Kiváló
szauzatosság: Jó
zene / hang: Jó
hangulat: Kiváló

1 dátékos

✓ a játszhatóság ezúttal is meglepett, egyszerűen nem lehet letenni
× grafikának nem sokat javult és a fenti képernyő sem használja meg ki tökéletesen

9 pont



Akar kezét is foghatna az Urbz a SM2-vel (ha lenne neki anyja), hiszen rengeteg olyan tartalmi elemmel rendelkezik mindkét játék, mely ismerős lehet a hasonló című GBA verziók ismerőinek. A fél oldal és az akkora szórakoztatási mérték érdekében megpróbálom elolvasni itt is Erősebb cikklet.

Ha egy stílus kellene megjelölni hozzá, gondban lennék, mert az Urbz egyszerre szereplő, kalendáriát és szimulátort, de ha megérthetjük magunkat, meg fel tudjuk egyébként is említhetünk. A főszereplő az általunk kredit hím- vagy nőnemi személy áll, aki egy Miniopolis nevű városban próbál boldogulni, elég nehezen. Faltitk egy gazdag üzletember, aki nem elég, hogy megvásárolja eddigi munkahelyünket (egy levelező állásunk), még a város is be akarja bevezetni, természetesen csakis legális eszközökkel. Melóként indulva kell eljutnunk a városi mindi-rangra tetejére (hogy Reggie is tette Amerikában), az út azonban a legkevésbé sem lesz rövid, viszont legelőbb hosszú... Mivel minden kildetését meg kell oldani, sőt, a játékményt nagyrészt nonlinearis, így a végére érve akár 25-35 óra is eltelhet, ami nem semmi egy kézi konzolra meglévő játéknak. Ezt a rendkívül hosszú időt nagyon sok módon eltöltjük. A legfontosabb, hogy gondoskodunk kell saját szükségleteinkről (összesen 8 van), ha pl. piálni kell, akkor nincs mese, el kell ismerni a természet erejét. Emellett persze fürdeni, aludni, beszélni, TV-t nézni, enni, tisztálkodni és pihenni is kell – mind meg kell találnunk a közelünkben az a helyet, ahol a leggyorsabban ki tudjuk elvezetni ezeket a szükségleteket. A legjobb, amikor már lesz saját lakásunk is (ami a Sims játékok miniórája meg kell venni, be kell rendezni – élni már nem muszáj benne, ha a parkban akarunk a padon ülödni, megtehetjük). Nagyon fontos azonban a saját lakáshoz a pénz is, ezt leginkább a miniójátékok szerezhetjük meg, melyekből szintén 8 van, elszóráva találhatók a városban, és irányításhoz elég a D-pad és a gombok. Saját szükségleteink mellett a minket körbevevők lelkét is apópnunk kell, ne feledjük, mi itt később nagy embere leszünk, az a jó, ha mindenki szereti minket. Ezek a bázisjátékok tesztelték a leggyorsabb, árértékben, unalmasak – valami ki lehetne már találni helyettük, ami szórakoztatóbb. A feladatok is az órák alatt, ezekhez gyakran kellene bizonyos képességek is, melyeket fejleszthetünk a játék folyamán (és melyek szintén is lephetnek). Már volt róla szó, hogy nem minden kötelező megcsinálni, bár egy fő irányvonal azért természetesen van, azonban ezt akár órára félre is lehetjük szüntetni fontosabb feladatok és gyűjténiük kedvéért.

KÉT KÉPÉRYŐN

Bonyolultságának (ami egyébként csak néhol meg az élvezetesség rovására) köszönhetően a készítői bárcsán így döntöttek, hogy nem az irányítást, hanem a menüket tesztelték az also képernyőre.



nyőre. Amennyiben valaki veszi a fáradságot és elmerül ezekben, rájön, hogy jó döntés volt, így a fenti zölje történeteket is higgymellett tudjuk követni, de közben akár azonnal lekérhetjük a térképet, az aktuális kildetéslehetőségeket, vagy a tárgyakunkat. Ideiglenes csak az lesz, hogy mivel mindkét kezünk foglalt, így a stylus-t állandóan kezéznél kell tartani.

Majdnem minden szempontból elégedett voltam az Urbz-el, csodálódok csak a kevés újítás hatására lettem, az próbák környéli funkciók és a játékmenetbeli javítások mellett csupán a két képernyőből adódó végre átlátom a képzést érzést tudtam megemlíteni. A kötetlen játékmenny, a néha szinte karilánnyal tűnő lehetőségek és a nagyon hosszú időn keresztül garantált szórakozás azonban kárpótolnak ezért.

Végo

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

ELECTRONIC ARTS / GRIPONITE GAMES
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, GBA

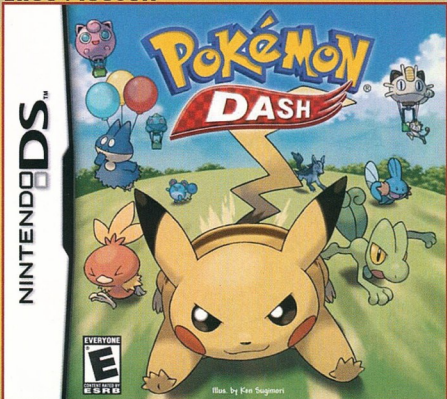
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szerkesztőség:	kiadó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✓ hosszú, összetett, szórakoztató
× keveset tették hozzá a gba verzióhoz

7 pont

SÁRGÁK IS, KÖVÉREK IS, ERGO MUCSUK



Könyvemmel küszködve bármilyen a játék menüjét percekben keresztül, egész egyszerűen nem akarom elhinni, hogy amit lálok, az lenyélj létezik.

Érős gyönyört érzek, hogy az előbb a szálak belsejében egy-ik kildetéses tartalmi bőséget, gyorsan is volt a palack-szerűségi, de később kapom észbe.

Hogy mit kapunk sokat? Az intróban egy szép nagy dörgő sárga mocs (polgári néven Pikachu) kellett két képernyős magasságban bűnhődni, míg végül az első részen nem költött ki. Az hittem a rémálmomnak, pedig még csak most kezdődött az igazi pokjárás. A dermi csender biciklygőnyörök két koncentrációs körte mentésénél, kezem ökölbe szorult az izgalmat, hirtelen gyönyörűen kezdtek a veretésekké. Halmozottan izgott állapotba kezdem lenni, így megköttem a hasát, erre kéjvesen felváltottam. Ahajtsán, valaki lenyélj akarom ellenére készíthetné mire egy trüpk. Problémát állt megintenni a kénytel, mire olyan hangfelekkeltéj utalmazzok a program, melyek ennyire létezéséről sem szertem volna tudni, sajnos azonban ezek után nem fogok nyugodtan a síróba kerülni, az már biztos. Vállaleni meg báloim a félt, erre elcsúszott a menü is.

Ekor levontam a megjelölt kildetéslehetőségek, eddigi életem során volt, elszármalt mellettem a teljes Pokémon lúz, én pedig még csak van veltem eddig a fáradságot, hogy megnezzek egy részt, esetleg kipróbáljak egy játékot. Akkor hát következzék az rövid vélemény, mely csak emberhez hasonlóan én is látom már ezt az horror és pomó mindkét, de ezek rendszerébe valószínűleg térdem állva könyörgőre a Pokémonok kildetésének, hogy rajon át a veresé góndolatából néztem.

A kezdési időbelet persze idővel megváltozott, szépen lassan elkezdtem én is kacsogni Pikachu-t. Itt volt az ideje megmutatni az alapokat, majd több bajnokozás is bizonyítani rátermettségüket. Bevalom, nem párgelttem a bajnokozó a játékok (csak hámszoros...), így lehet, hogy nincs igazam, de kicsit meglopádlok, hogy a választható karakterek száma az egy szem kilométer plusz C-vitaminra korlátozódik, aki olyan kedvesen korlátozott

körében. A győzelmű részben szépen betöltötök minket, így fejleszthetünk a versenyekre. Az irányítás a cserkölő aldothó a leginkább ideális mód, ezzel fogjuk szanaszajni kaparni a megsebzést, hogy Pikachu gyorsabban fussjon, kapcsolósra repüljön és hatékonyabban lovagolja meg a hatalmas teknősbékát, sőt, valamit, trakti! Kildetés kizárta. A haladás egyszerű, a kívánt irányba kell folyamatosan mozogni a pályát, és már futunk is. A versenyeken adott sordennek kell érinthetünk az ellenőrzőpontok, azonban nagyon akadályok állják útunkat. A moccsárban és a tengerben előludhethetünk, a sivatagban és az erdőben lassulhatunk, de mindegyik terepípushoz tartozik egy olyan tárgy, amit felvén a fenti megfigyelők kildetésébőlök (kivétel kizárta a tengeret, ezeket soha nem fogjuk tudni őtészni, ennek az oka, hogy a mocsuk nem szeretik a vizet, mert átízik a piúsi). A nagyobb pályárazes átvágyásra mégis a felszedhető lútk a legalkalmasabb, melyekkel a magasba szállhatunk és sokkal gyorsabban haladhatunk. Ha le akarunk ereszkedni, akkor alattom módon ki is lövöltszhatjuk ezeket, azonban ha rossz felszállunk, akkor azonnal a vízbe is muszáj vetnünk a földet. Túlán vicces, de tulajdonképpen ennyi a játék – nem a lenyélj, hanem az egész. Ha a megfelelő sordennek érinthetjük meg az ellenőrzőpontokat és a többiek előtt érünk a célba, nyertünk. Új pályá, új bajnokoz, kis kincsek ajándéka.

DE HOL VAN REGGIE?

Reggie sajnos nincs sehol, pedig az unalmas percekbe egy kis izgalom csiszmozhat volna. Sajná, majd legközelebb a Donkey Kong vs. Pikachu-ban bizony benne lesz is megírható karakterként. Hogy jái is járunk, ha valokinek bejön az a játékmenny, akkor sok pályán versenyezhet, így a szórakozás nem lehet panaszi. Mindenkeperdet cseletrét érdemlünk a pályaveretést is, néha a térkép meglete ellenére is csak kíváncsijnk, és nem tudjuk, mire tovább. Jól megmutat tervezve az útvonalok, csak ne kövén ki a dicsőskölti feltételek, ilyen egyszerű programban. Ez van, nyilvánvalóan muszáj volt egy Pikachu játéka a nyitócikkhez, ezért összedobtuk valamit. Szomorú, hogy a nyitójátéknál több nyomtatott, mint maga a játék.

Végo

POKEMON DASH

AMBERLLA / NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	az az egész
szerkesztőség:	szórakoztató
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 játékos

✓ hegyes van ds-re is pokemon, de kevésbé tartalommal gazdag
× az előbbi menüjében bázisföld

5 pont



FEHÉREN-FEKETÉN JÁTEK!

AMIRŐL EZ A GÉP SZÓL

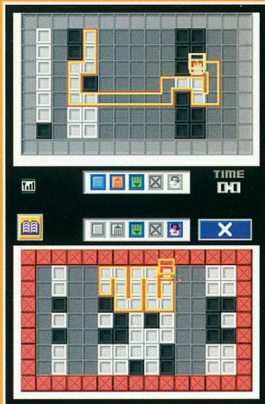
2004 elején és közösen sokkal több találgatás látni napvilágra a DS-n a tapasztalatom szerint való, tapasztalatom alapú is tény és vélemény. Mindannyian azt találgattuk, veion tény leg valószínűbb a dupla, érintékpélya megoldás, vagy csupán szemfényvesztés. Lesznek-e olyan kreatív fejlesztők, akik ki tudják javítani a benne rejlő lehetőségeket, vagy Reggie fejtő fogja követelni (főleggeljéni át), hogy való köze hozzá vagy nem.

Az NDS-ben az egyik legnagyobb dolog, hogy többféle irányításra is lehet optimalizálni egy játékot. A Polariumban egyértelműen a kez a legjobb választás, a többi módszer csak nehézkeseen használható, pláne Challenge módban. Aki nem próbálta egyáltalán meg is, bizonyára csodálkozik, hogy mielőtt ilyen választás a játék, hiszen grafikusok (és a mellékelt képek ritkán hozhatók) az első GameBoy elbírta azt az engine-t. A szerialitás az alapvetően keresendő, játékműveivel egyszerűen tudja kielégíteni a gyorsasági és világos gondolkodás embereket. Ami azonban a legszembetűnőbb más DS játékkal ellentétben itt tényleg nem tudtak volna más gépre elkészíteni, hiszen kell hozzá a formabontó irányítás, így a nyilvánvalóan egyik legjobbaként jövöközhetők át. Akinek nem magyarázt meg a tartóztáját a fentiek, véleménynyilvánítás előtt azért tegyenek egy kísérletet, hátha nem bánják meg.

Vega

FEKETE-FEHÉR (IGEN-NEM)

A játék lényegét tapasztalati tudás keretén belül megérteni valószínűleg rövidebb időt vesz igénybe, mint megmagyarázni, vagy elolvasni azt a cíket – ennek ellenére tegyük egy próbát. Adott egy fekete és fehér négyzetekből álló mintázat. Ha az egy egész pontóra helyezük a ceruzát, leteszéges hosszúságú vonalat húzhatunk, a megkötés csak annyi, hogy csikunk nem kereszteljük önmagára. Ha úgy döntünk, hogy bejelöljük a műveletet, rábökünk az utolsó négyzetre, és az az az alakzat, amin keresztelhetünk, átférrőlünk ellenkező színre. Amennyiben sikerül egy teljes sor ugyanolyanra „festeni”, az elhínik a képernyőn.



Hogy bonyolultabb legyen a helyzet, kapunk egy szíves színi „jerelet”, amelybe kevertek szerint járhatunk ki-be, nem fog átfutni, csak abban segít, hogy amekkorát jussunk el a mintázat egy teljes sora pontjára, hogy a közbülső elemeket érintjük. Bonyolultabbá ténik. Aki nem látja meg, annak bizonyára, pedig egy perc alatt is lehet észre a levezető, továbbá egy szó után pedig olyan táblákra jövünk rá, melyekre nem a gondolkodni való.



Az alapokat most már ismerjük, ezután a két fő játékmód. Híába építkezésre, vagy másokra az öleltre, egyikük inkább az ügyesség, míg másúkat a gondolkodás épít. Ami közös bennük, hogy előre is kell gondolkodni, hiszen ha jól akarunk csinálni, fejben már látnunk kell, hogy meztőlünk hátrábbra mi és hogyan fordul át az igaz kivétel, ritkán van ilyenek dőlőnk.

POLARIUM
NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENG NINCS

grafika: **szíralmas**
játszhatóság: **kiaváló**
szauatosság: **jó**
zene / hang: **közepes**
hangulat: **jó**

1-2 Játékos

- ✓ Igen játékosnak tökéletes edzés
- ✓ kitartatón a DS-n
- × akik nem szeretik a logikát és ügyességet igénylő játékokat, kinevetik

7.5 pont

FURVA JÓ (A) JÁTEK?

Aki esetleg nem látná a sorozat további darabjait, olyan itt egy rövid összefoglaló a lényegről. Egy főleggeljes kiterjedésű pályára leteszünk induló kék letérítéket magunkra a melybe. Alakunk színes buborékok, ezek extra tárgyak helyezkednek el. Gyakorlatilag mindent át tudunk futni, az más kérdés, hogy érdemes-e. A nagy – immár ezerszer előtörtélet az, hogy ha megessimünk egy adott színi buborékot, az mellette teljes egészében színi is megessimünk. Ha nem érintünk hatékonyakkal, akkor előzetesen azt saját maga tünik el. Feltétlenül kapcsolódni tudunk hozzá (később), így karakterek, az változni fog, így alapvetően létezik fogunk tervezkedni. A levegők folyamatosan fog, oxigénkapcsolódunk tudjuk csak pótolni, ezek azonban gyakran még jó közöt találhatók, melyekről tudnunk érdemes, hogy átfutásunk esetén azonban veszünk 20% levegőt, azaz pontozást nyerünk, amennyit nyernünk a kapuzatból. A feladat ilyenkor egyszerűen lebecsülni. Hiszen ha valamit elől kifutunk az alapot, az lesek (igyezzünk). Reggie szerint a fejünkbe eső kő azonnali halált okoz. Így taktikázgunk végig magunkat a pályán, bontunk magunk körül minden – ideális esetben mire a százméterenként elhelyezt – „pénhálóhoz érünk”, nincs fölötünk sem. A legrovidebb pályó egészében 300 méteres, a leg-hosszabb több ezer, aki ezen végigmegy három elejt, az vagy többé felesleges, vagy évek óta Mr. Driller játékaival tölti a szabadidőjét (egyúttal igazán lebecsülni). Hogy ez nekünk jó-e, nem taktikázunk nem gondolkodunk, csupán a százas ellenőrzőpontok elértébe bevezetünk. Pontozásunk nem lesz magas, de néha érdemes módon miközött ez a taktika. Ha a pályaszakasz 2-3 színyből épül fel, akkor hozhatunk is leginkább, hiszen jnyörök jó eséllyel bármire haladunk, csak úgy robánunk körülfutunk fűszere az elemek. Amennyiben azonban szörnyen a képernyőn, előnyökkel megállni egy pillanatra és elgondolodni a „hogyan tovább”-on...

felszedve láthatunk egyféle a megfelelő pillanaton, és persze folyamatosan átvesszük a két létélet. It nem az a cél, hogy minél lejjebb jussunk, épp ellenkezőleg, annál jobban tesszük a dolgotunk, minél hamarabb járunk a támasztól, aki ha elég mélyre vége a pályánra, jó ötletet felfedez. Ez az, hogy valamit meg kell látni a két képernyőre, az sikerül. Vannak további játékmódok is, ezekkel lehet be-szerezni, csak éppen nem érdemes.

Híába a hosszú kávé kihívás és a megnyitva, különböző fúrások képességeket rendelkező hókák a játék nagyon furák, az új ötletek éppen a csak régen bevált, ma már korántsem tud elegendő szintű erénylő felmutatni. Az irányítás is jól jött az szinte csak a beletérítéket megfoghatunk két nyomonunk, mástól egyszerűen kinyitveleket a hozza-nélküli. Ha a nyitóképek valamelyikét szerencsén választjuk, akkor gondolkodunk meg, hogy Fűrő Úr (ez a név... elfajlott szavazás gondolatokból nincs hiány a Namco-nál) lesz-e a megfelelő választás a maga középzsűségével. Pillanatokig csak annyit mondhatunk: egyaránt van nála rosszabb és jobb is.

Vega

Valami újdonás esetleg?

MR DRILLER: DRILL SPIRITS
NAMCO
MÁS VERZIÓ: JELENG NINCS

grafika: **élmeg**
játszhatóság: **közepes**
szauatosság: **jó**
zene / hang: **közepes**
hangulat: **közepes**

1-5 Játékos
✓ nagy kihívásokat rejt, sokáig leköti (már ami nem unja meg)
× nagyon az új ötlettel hiány a sorozat csak egy újabb közepesű taggal bővült

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)

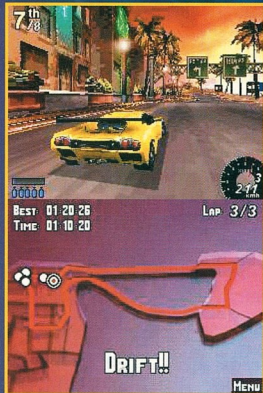
Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!

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



ASZFALTBETYÁRKODÁS



PADLÓGÁZ FÉLIG NYOMVA?

Komoly érdeklődés várjuk, hogy egy autós játék még képes kihozni a DS-ből, de ha akarjuk, akár még is felfröcsög a mondatot. Mi képezi, kihozza a DS egy autós játékból? A válasz röviden: egyelőre nem sokat. Lelki szememmel elképzelem, hogy míg a gombokkal adom a gáz, a kormányt az érintékpapançon irányítom, azonban a játék fejlesztői nem voltak olyan bátrak, hogy megköcskötassák ezt az irányítást, így maradt minden a megszokott formában: a D-paddal kormányozunk. Ha már úgyis autós lenni, megemlíteném, hogy több helyen lehet olvasni a neten arról, hogy az okos amerikai fiatalemberek a stylus helyett slusszkulcsot használnak a DS-en, és csodálkoznak, hogy a képernyő karcolódik. Elgondolkodtató, hogy bizonyos játékok korhatárosak, és nem intelligencia-tesztnek vannak köve...

Marad tehát a térkép megjelenítése az első képernyőn, ami megköcskötözött, rosszabb megoldás, mintha felfelé lenne ászszanyariorva az egyik sarokban, hiszen ott legalább a láóterületünk belül helyezkedne el. A trendeknek megfelelően a járgányokat érteles tuningolásnak vetjük alá, biztam benne, hogy a garázsban legalább kiélhethetjük magunkat a ceruza használatával, azonban ez is hiú ábránd maradt, pedig hangsúlyban sokat dobott volna a programon, ha a motor erőirányát az első megfeszítő részre balra kellett volna igazítani. Ezekben a területeken lehet rosszul vizsgázott az Asphalt, nem szabad azonban elhamarkodottan ítéletet hirdelnünk felette.

A minden autós játékból megtalálható játékmódokra nem érdemes a szó vesztégetni, megvanunk, lehet velük játszani, pipa. A bajnokosok már sokkal érdekesebbek, itt lehetőségünk nyílik arra is, hogy különböző autók nyertünk, ezeket külön-külön tuningoljuk és bevezetjük velük a megnyitott versenyekre. Először talán szokatlan lesz az irányítás, de min-

den arcade autós játéknál az egy néhány perces betanulási idő, ami alatt kitapasztaljuk korlátainkat és ráérünk arra, hogy mire van lehetőségünk. Az hamar nyilvánvalóvá válik, hogy a versenynek alapja a Burnout-szerű káposzt, bár sajnos keveset emeltek át belőle. Úgyes driftelésnél és a szembejövő autósok kényszerű való elkerülésénél – magyarul a lentívvel vezetés hatására töltődik az a mérce, melyet felhasználhatunk turbózárra. Mivel egyszerre több egységnyi is összegyűlhetünk, így fokozhatunk is azzal, hogy mikor durranjuk el őket, vigyázunk azonban, felgyorsulva sokkal nehezebben lehet irányítani a kocsikat. Eleg mások egyébként, hogy minden apró kocsanál szinte nullára lassulunk, de a frontális ütközésen pörgünk hármat, ezután beállunk egyenesbe, még a lendületünk is megmarad, és mivel ennek hatására rengeteg turbót kapunk, így rögtön fel is tudunk gyorsulni. A tanulság: erőtelmes frontálisan ütközni, de csakis így! Mivel elég sok savat önthetünk eddig a játékra, szeretnék megemlíteni mindenkit, a versenyek nagyon is élvezetesek azután, hogy megszoktuk a hiányszófogakat. Több pályából álló versenyszorozatok tudunk részt venni, ezek egy része nyílt minden autósval, míg másokon csak speciális verdelékek tudunk részt venni. Ezeket vagy kell kevényt pénzrezt venni, vagy megvinni valahol. A tuningolás nagyon fontos, néha profitorálón jól eshet a lappás, és csak feltöltött autósval van szó elenne.

Kell ez? Kell! Mégpedig azért, mert mindig kell egy első, és pillanatilag az Asphalt az egyetlen autós játék DS-re. Látásuk rajta a rövid fejlesztési idő, Reggie sem marketinggel mellette olyan jól mint szokott, mégis elég jó lett. A grafika látványos a pályák „disztribúción” nem találtunk kivétel, és nem utolsó szempont az sem, hogy villámgyorsan fel! Hibákat csak az ráhajtjuk felni, hogy nem használja ki a DS nyújtotta lehetőségeket, valamint arcade játéknak kicsit tesze-tosza, szimulátorok komolytalan. Lesz ez még jobb is, megajátok!

Végo

ASPHALT: URBAN GT

UBISOFT GAMBLER

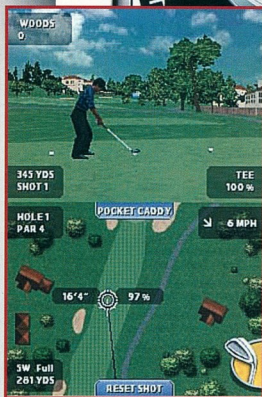
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

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

1-4 átekos

✓valódi autós, sok pálya, tuningolás ×semmilyen szempontból nem használja ki a hardvert

6 pont



A TESZTELŐ NÉMA SIKOLYA

Néha a pocék játékokról is lehet élvezetes ötletet tenni. Tovább megyek: néha ez okozza a legnagyobb örömet. Nap közben felébredtem a sok feszülő, valódi la hull vezetni, erre pedig mi sem alkalmasabb, mint igazgatón belemenni az, ami nem érdemel jobbat. De mi a helyzet akkor, ha nincs játék? Nincs min moosyogón, nincs mit mesélni, hiányzik az egésznek az eszenziója. A golf szabványi változatának, mégis évről évre megjelennek különböző platformok olyan játékok, ami az eddigieknél jobb formában képezik a prezentációt és a sportot. Jón egy új gép, vannak, akik a fejesek vezetik, hogy most valami örök, maradóan alkotnak készletnek, de ahogy sem tudnak fogtatni a témán. A kiadás dátum egyre csak közeledik, de csak nem pattan ki semmi a kreatív fejből. Reggie közösen golfjáték dühösten látóba hívja az Electronic Arts-t, úgy dőlelték az orron és „kicúri” oss”-t helyezzen ki látóba, míg nem rászólunk, hogy kőze nincs az egészhez, nem a Nintendo bukkol rajta, hanem az EA, előbbi maximum a friss gép nagyzerősejének illúzióját veszetheti el. A kritikus nap elője, a Tiger Woods a boltok polcokra kerül.

EZ NEM VOLT SPORTSZERŰ!

Lehet szólni az EA-t, de azt nem lehet kétségbe vonni, hogy az elmúlt években nagy tapasztalatra tett szert a cég a sportjátékok készítésében. Alkossatokat ritkán jellemzi kreativitás (inkább a hullzózóra mennek, sikere), talán pont ebbe bukhat bele most az az „arrogáns” hiszemik csúgpon a Tiger Woods-ból. Persze lehet párat gyűjtve cserehíthetjük a páloát és a nadrágot magunkon, de egyike a szivárné a keltőket: valóban ez tesz élvezetessé egy golfjátékot? Szerencsére nagyon sok pályát tölthetünk végo, kár, hogy a terelgatóink kidolgozottsága teljesen közepesűre, hibába a háromdimenziós megjelenítés, nem jóval többet albírna a DS. A képernyő elvártaság logikus és jól használható, alul végigszeljük a dalgunkat (játék csomagtáskás az az övés kitévelés), míg lent teletyukodunknak eredménytől láthatjuk 3D-ben. A kezelőfelület megfelelő, addig a pillanattal 7 ponton állt a játék, ami még nem

kezdem az első sáhnakészítést. Mivel azonban egy golf-játéknak ez a sarkalatos pontja, ezért itt nagyobbakat bukkot az egész, mint annak idején János. Ha végigtekint az előkészítékekkel (megfelelő golyós kiválasztás, irányítás beállítás), három különböző lépést kell végrehajtani. Jobb oldalon helyezkedik el a boot mércé, ennek maximuma költésben azonban olyan jóval, hogy nem igazán jelenhet nehézség-szintet, sőt, sokszor lenni a páloát és m ér éríték ezt az állapotot. Az úts éretnék állításhoz egy felkór alko kijelzőn kell jól időzítve végighajtozunk a cerkát (mással nem igazán érdemes próbálkozni), ami nem lenne rossz ötlet, csak sajnos gyátrón tapasztalható az, hogy a modulált más játékon kivételre sem lesz az eredmény megfelelő. Problémát okoz mindamellett, ami csak lehet, azes útké cseréjétől kezdve a szélirány pontos beállításától, így sem valamit azonban elégedett az eredményemmel, aminek két oka lehet. Az egyik, hogy időmre vagyok és hibba a sok gyorlás, így sem tudom megcsinálni a leg-egyszerűbb útet. A másik lehetőség az, hogy adaptácion azoz az irányítási szisztéma megváltozása, hibba a használatához okát, a kivételhezébe hibát csúszott. Van más egy halmazból az az is, hogy a pályák egy lenedítés továbbfejlesztés kedvéért ez álltani, így egy teljes körű ino lá a stylus-szal, melyet megszokhatjuk a labdát, sok szűkös azonban nincs rá.

Amennyiben elfutottuk a játékesztést a lyukat körülvevő szűk területre, speciális útet vállunk (Nincs ez másoképp egyik golfjátékban sem), itt az irányítási is megváltozik. Egyetlen gombot kell csak megnyomni, és már gund is a bogeyoz, sok befolyásunk nincs arra, hogy beletessünk a lyukba vagy sem. Problémát okoz a képernyő gyengébb és erősebb megszüntetés, hátha elég függ az úts erőisége, de az egy rendszert nem váltam feltehetően. Lehetőségük lesz festi. Bőve vagyok gyors az egész. Ezsejleg mindkettő.

A fenekéhez meg hozzáteszem a hangok, amik sajnos minősíthetetlenek. Nem ártana egy kis zene a háttérbe (talit zavar, ígygy kikapcsoljuk), de az igazán sokat a közönségre nagy okozás. Széde, útké, néha a labda, amire lá, három falka reakció lehet (lehet, nem tartok, semleges), de csak olyan igénytelenül lehet megcsinálni, hogy egy 20 év-es fiatalok C4 játéka a jóbban szál.

Sajnálom, hogy nem voltam veje a Tiger Woods-ra, de nem jährt be várom. Ünnepeztém a nem további kritikáknak, és mivel az én véleményemre képest elég jó a értékeléseket is kapott, így kicsit félbelejt talom a pontszámom, haoha én néztem be voltam. De ennyire?

Végo

TIGER WOODS PGA TOUR

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szauatosság:	jó
zene / hang:	elmegeg
hangulat:	elmegeg

1-4 átekos

✓ sok pálya, jó térkép ×katasztrófaius irányítás és hangok

4,5 pont

576 KONZOL



7+
ACTIVISION www.pegi.info

legjobb pályán nincs sok szükség. Kivételzetünk minden pikus pókemberre mozdulaton, ami korábban már egyszer láthatunk (lugás, függészkedés, lengés, tojásra, mászás, ütés, nyög, pókharisnya készítés – az egyik kulcsfeladat). Mire kell akkor az első érinthetőség? Ott állhatjuk be azt a speciális mozdulaton, amit a jobb flippergombra konfigurálunk (ujjhegygel is megoldható, azt egy képernyővel kevesebb rendelkezés gépről egy másodperccel több munkával menüből is meg tudnánk tenni... kevéske na), persze ezek nagy részét eldobol nem tudjuk eladni, meg kell nyitni őket. Az összesen 16 pályán egyedül ott vélnék felfedezni újított és kreatív, ahol félelemlelkekkel megküzdünk, hiszen itt ténylegesen kézbe vehetjük a pálcát, bár közvetlenül a Project Rub és a WarioWare ötlete után ezek a feladatok megmólyogatókat egy kicsit. Nem gond, sejtetjük, hogy nem újításairól fog híresse valni a program.

A pályákon ellenfeleket kell legyőzni (jud-jiu, pókérsek bekapcsol, egykét ütés és rúgás, esetleg extra lármásod – ahogy az „elődön”) vagy embereket megmenteni. Amikor a kreatív csapat jó formában volt, akkor csinált egy-két olyan pályát is, ahol a kettő ötvöze kell.

Tulajdonképpen nagyon nem tudok haragyházi rájuk az ötletek, hitvány minél, mert ezt legalább átláthatosan meg tudtuk oldani. Alapból is elég nehéz a játék (ez most semmiképpen nem a hatveseknek ajánlott), de rátehet még egy lapotl erre azzal, hogy minden pályán van egy másodlagos feladat is, ennek elvégzése után kaphatunk pl. új mozdulatokat. Ezek a feladatok olyan po-kalisan nehezék, hogy tényleg csak a fanatikusok fogják megadni őket.

Az irányításról érdekes halványban vagyunk, mert nem mondhatom azt, hogy készpártól kategóriájában, hiszen rajta kívül még semmi hasonló nem jött ki ebben a stílusban a gépre. ...

Nem kell azonban jósnak lenni ahhoz, hogy sejtjük, később ez kevés lesz. Most a grafika még nagyon odaver, de később jobb játékok is kérnénk hozzá csomagol!

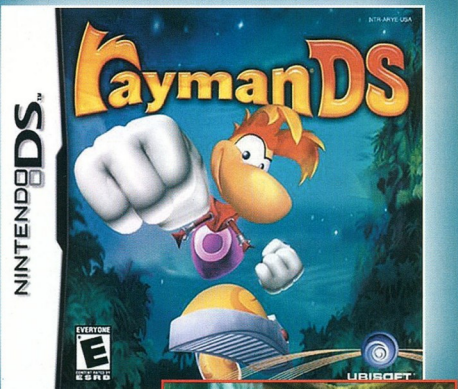
A HARMADIK MÁSODIK RÉSZ

Pókémberről annyit tudok, hogy legalább olyan ügyesen csúszkálhat, mint Reggie nagy barátja, Donkey Kong. Na jó, emel azért többet. Tavaly nyáron már volt szerencsém egy durván büntetőnyomozkodás második részhez, valamint egy GBA-verzióhoz is, mely annyira közszereplő volt, mint a múlt havi Csevegő: voltak jó és rossz pillanatok egyaránt. Nem volt komoly hibák, amit ki lehetett volna emélni úgy, mint a játékmény fő erőforrását, de semmi nem tudni kiemelkedni alól. Kisebftalán vörtem a DS-verziót, hiszen gyanítottam, hogy a GBA-ara fog inkább hasonlítani. Azt már tudtam, sem kell, hogy lesz SM2 PSP-re is...

GRAFIKA, TE CSODÁS

Külön fájdalmas volt, hogy előzetesen nézgetve a képeket róla elég cücsnyárok tűnt. Edzőm a suszsgőpő: az pillanatnyilag a legjobb játék az új Nintendo gépen szinte felheltel, ahogy kinéz mozgásban, pláne amikor a kamera elégek tartogyi vagy beköszeli bizonyos eseményekre. Tulajdonképpen se 2, se 3 dimenzióról nincs szó, amit látunk, valahol a kettő között találjuk. Alaprajtóról oldalról szemlélve mindent, de bizonyos helyeken (pl. utcaszakloknál) földül egyet a kamera, ilyenkor látjuk, hogy van „kamu-3D” kiterjedése is a pályáknak, illetve a feladatok elején, amikor bemutatják a SM2, akkor leggyakrabban meg, hogy van, amit tényleg térben jelenítenek meg. Persze ott még az irányítás vé-gig két dimenziósnak történik, de az ösztökös pazzo, Az a legvicesebb, hogy amíg nem látja mozgásban az ember, a képek alapján nem hiszi el. Biztosak bennem! Ez jelen pillanatban kivétel érdemi, de azt hiszem, lesz meg sokkal szebb is.

Ajánlom mindenkinek a tavaly szeptemberi számban megjelent, fent említett GBA-cikkünkben nagyra értékeltem az irányítást és a játékményt leginkább a hazamónós bombakötővel használni, a cserkő a **576 KONZOL**



HOGY NE PORTOLJUNK?

Várható volt, hogy miután a Gameboy Advance el lett árasztva SNES-es portok-lal, DS-en is hasonló lesz a helyzet, csak éppen Nintendo 64-ről átvette a sikere sebb címeket. Nincs ezzel semmi gond, amennyiben jól sikerül az átírt, de a '99-ben megjelent Rayman 2 esetében sajnos nem ez történt.

A Mario DS-nél láthatjuk, hogy megfelelő színvonalon, tudnánk értékelni felvívta az eredeti hogyan volt az eredeti. Van azaznyit N64 platformra, amiből lehet válogatni, és a választás nem is volt rossz, hiszen annak idején nagyon jól sikerült a Rayman 2. Kár, hogy a kézi konzol verzió semmilyen szempontból nem méltó klónja, azon kívül, hogy nagyjából ugyanazokat a pályákat kapjuk, semmi sincs a helyén.

A grafika az eredetinek csupán gyenge utánozója, a figurák sokkal szelvényesebbek és a textúrák is cücsnyebbek. Mivel több játékban is hallottam a DS-t, ahogy korrekten visszaadja a párbészeket, már nem tudom megemészteni a beszélgetések alatt a halandzsza-motyogást, lehet, hogy ennek az volt a célja, hogy arányossá tegye a figurákat, azonban ez most nem sikerült. A zene és a hangok sem szólnak szép tisztán, mintha olyan lenne nekünk, de környezetem, mi szükség volt erre? Ennél a DS sokkal többet elvár, belet bizonyítva többször is, a kameramozgás problémák is hamar előlérnek, a kameramozgás folyamatos küzdelembe fogunk állni, valószínűleg azért fizeték, hogy szívszomni mind, hiába állítjuk be a nézetet, két másodperc múlva módosíthatunk ezen.

Az irányításról érdekes halványban a helyzet, mint a Mario-ol, próbálkoztunk gyakorlatilag mindennel, bár a legjobban talán akkor jöttünk ki, ha D-padot használjuk a mozgásra. Külön fájdalom, hogy míg az első képernyő is használható ugyanerre, gyakorlatilag teljesen kihasználhatlan, meg a kérpeképet sem jeleníti meg (ja, ahhoz kellett volna fejleszteni az eredeti, nem csak átirni egy új egyben...).

A hatványi negatívum ellenére szerencsére nem sikerült eléggé elrontanunk a készletnek a Rayman-t az megmaradt egy elég hosszú és tartalmas platformjátéknak, megfigyelés adhatott kihívásokat, jól belélt a szövegével és szórakoztató (játékmenet) – aminek értékelése szerint sokat lenne a néha bébiokos irányítás és kamerakeresés. A Rayman játékok mindig büntettek kicsit kicsavart, a közlésekre hihető hányó környezetekkel is figurákkal. Ez megmaradt itt is, és képes egymagában megmenteni a lezser beszélgetést. Ha Mario a környékükön jár nem ki (vagy alább utójuk), és még nem kezdtek simlenni DS-re a jobbnál jobb platform cuccok, kipróbálhatjuk a Rayman-t, annyira nem rossz, csak látjuk, hogy lustak voltak a készítő.

DS MÉRLEG

Ennyi volt hát a 11 európai nyitási DS-re, a mérleg nagyra valószínű. Noha talán két leányul val a kritikám, de azt gondolom, hogy az olvasók legyenek ki-szolgálva a megfelelő információval, mert a megjele-



rés után várhatók át ábrakulán kívül a leggyönyörűbbben, amikor sok fejlesztés nem a minőség, hanem a gyors átiratok készítése tartja a főtérnek. Később ez remélhetőleg változni fog, és a kinálható egyelőre nagyon hiányzó stratégiai- és szerepjátékok is megjelennek majd. Utóbbiak egyébként indokoltan vannak fától, ezek fejlesztési ideje ugyanis normális esetben sokkal hosszabb, mint pl. egy golfszimulátor.

A jelenlegi kinálható kioldások egyébként se nem pozitív, se nem negatív. Vannak félreértendő pre-bellátások, abszolút készpártárak és olyanok is, amik nagyon szórakoztatók. Albin beszélgetni lehetünk meg a mostok pontszámot kapott játékok-nál is lesznek sokkal jobbak. A DS-nek nincs hát más hátra, csak előrel!

A tesztek Reggie iradjából kilopta és angolból fordította: Vega

SPIDER-MAN 2
ACTIVISION / VICARIOUS WIMB
MÁS VERZIÓ: X, PS2, GBA, GC, PSP

grafika:	kiútáló
játszhatóság:	közepes
szauatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
✓ a leggyönyörűbb és játék pillanatosság
x a stílusból nem hoz ki mindent

6.5 pont

RAYMAN DS
UBISOFT / DC STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

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

1 Játékos
✓ maga a rayman-stílus
x rosszul sikerült port

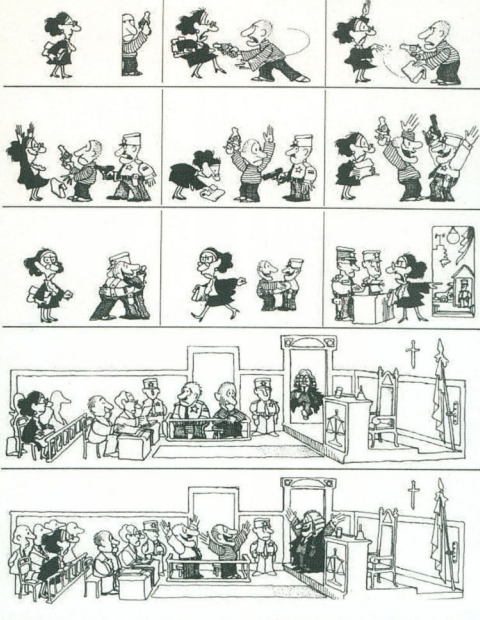
5.5 pont

Üdvöltek minden kedves olvasót és le-
velelőt! Tudom, sokan furdallgatók,
hogy most én kaptam a Csevegőt.
Még ha az utóbbi időben gyakorlatilag kéz-
ről kézre is jár, de mindenesetre hatalmas
megfeszítettség, és egyben próbatétel is szá-
marom, hiszen itt derülhet ki igazán, hogy
mennyire ér az ember a "szó" és a "tű" has-
ználata felől. Carrey-től idézek a Maszk-ból: a témá-
jelű most nem az lesz a helyzet, és friss kap-
csolatunk nem csak rövidtávú lesz, hanem
tartósan összemeglekedünk is. Pfüjj, ez már
érzelgősebb is volt a kelletlené. Cipri bácsi-
kam most egyből késtem vol szalonképes,
hiszen teljesen letargiába zuhan, miután
egy félórás értekezés köztöle le. Pontosan ah-
melyen volta. Mert egy pillanatra fő-
főmösszénstélt, miszerint ki van rögve.
Az biztos, hogy nagy kö esett le a szívről,
és bevallom az enyémről is, mert 20%-ig én
is komolyan vettem, és nem akartam el-
vészni szégyén bicikálkámat. :)

Azt ajánlom inkább valamit extrém mi-
nustarotól az ajánlat csomagját, és figyelem,
csak bevallások kövessenek! Biztos min-
denkinek volt már kellemetlen „budis” élmé-
nyem. Tudom, és sokaknál tabutéma, de
mind a legelső ember esetében ez általában
pennigpontos tevékenység, és a legtöbbén
- akkor nem ásznak - át is tudják majd
érezni, hogy miről beszélnek. :) En nemzély
szereplő azonos szereket tud lenni rajta, de
még mindig az ember, ha a város közepén
jár a szűkség? így [ártam egy péntaki este
is, amikor néhány haverommal elindultuk
az ajzszakba, de hívott a köhelesség, így
kénytelen voltam betérni egy mekibe. Szép
nagy mellékéhelessége volt, így kiválaszthat-
tam magamnak a legszimpatikusabb fűkét,
ahol ne adt len meg papir is akadt. Biz-
tosan az első ember, aki megpróbált kény-
telenesen (amely pill) ledobni papírt az ülöké-
re, végül helyt foglaltam. Az ajtó nem ve-
nem szemben volt, hanem tőlem jobbra, és
bár zárva volt, az ember ilyenkor ösztönösen fogja
fél kézzel a kilincset. A helységben sápi „viszhangos” csend
honol, meg a visszkapó lassú csapóéget is hallani lehe-
tet, csak a szomszéd fűlkéből szűrődtek át furcsa erőlkö-
dő hangok. Az ember ilyenkor koncentrációra, ne-
hezen vágni fel a fűkét, és megpróbálni mi-
nél gyorsabban telerakni a „dolgot”. A legvégén röszle-
tem most szeretnék belemenni a tímába, ezért inkább
ujjongok oda, hogy nagy felsóhajtott kísérve végre
lét voltam rajta, és már csak az „utolsó simítások” voltak há-
tra. Ekkor nagy robajjal betévedt három diszkós sportista
a rétyhába, majd az egyik egy firkós lendülettel bevágta
a fűlkéjébe. Na most el lehet képzelni azt a felejtéhetetlen
pillanatot, ahogy nagy mindegyre a fűkét, én pedig ott
álltam ott a fal mellett, úgy szál... tábem, és törlöm a... szó-
val azt... :)

Ennyit a horrosztorikus bucliményeimről, most pedig
térjünk rá a levelekre. Megpróbálom mindegyik érte-
lmem, témájában a Csevegőhöz illő levelet beválogatni, de
elheh helyhiány miatt sajnos kénytelen voltam némely-
ket megvagdolni - de legalább bekerülnék. A bőséges
helyesírási hibák korrigálásában nagyban hozzájárult a
plumam Boozter, úgyhogy mindenképpen köszönet jár neki.
A hangvétele szerencsére most sokkal békésebb volt,
mint az előző Csevegiben, és bár a „Rouge Agony” és vihar
meg mindig nem állt el teljesen, már nagyságrendekkel
biztatóbb a helyzet. Krisztián

Helló! Xbovum van, és volna néhgy kérdésem. Szeretnék fény-
táplálót is Xbox-hoz, de nem tudok segíteni senki, hogy milyen fény-
táplálót juttassak nekem. Kérlek, ha tudnál, ne írd meg, hanem
egy-egy a House of Dead 3-ra, az nagyon Interneten is kerestem
„lightgun /Xbox/”, de csak pisztolyok adtak ki a google. Légyes
szívesen segítsen milyen játékok vannak a dobozba amit fény-
táplálót? Eszelgél hol van játékok keressem az interneten? Eszelgél arról tudok mon-
dani valamit, hogy valószínű Xbox 2-n is lehetett az a pisztolyt használni,
ugyanolyan csoklajozó jönek-e (mint pl. PS-P52) és milyen fény-
táplálót érdemes venni, amit megbihozhat, sokáig bírja? Előre is köszö-
nem: Bart János, Békés. (Tudom János, nem voltál elég figyel-
mes a novemberi Kétszemes Konferencián, ahol szerepelt a
Játékvásárlási tanácsadóban az FPS-ek között a fény-
táplálósok is. XBox-ra egyedül a közepes minőségű
House of Dead 3 van. Terveztek úgy egy Virtuo GP
részt, meg még egy hasonló stúffot, de aztán megsemm lett
belőlük semmi. Szomorú, de csak azt tanácsolhatom,
hogy vegyél olcsón egy használt P52-t, és hozd az
fény-
táplálót. Arra ott van 3 kiváló, 1 jó, és 4 közepes je-
nyű, és a PS5000 is megvan. Közvetlen vásárolj meg az XBox
2-vel, így szeretem a kontrollerek és a kiegészítők sem.
Krisz



Tisztelet 576! Régi olvasótok vagyok már, mióta megjelent az első pél-
dány, azóta veszem. De biztos emlékszem rá,am ritka már az agyi, az
Xbox kinevelése után érdeklődtem, és örültem neki, hogy tudjátok segí-
teni. Borom! Jól jöttök, igaz csak kellett, mert csak két gép jött
fel utána össze. De így volt a színter Call 2, Project Gotham Ra-
cing 2-ás, Iba, vesgre egy hatalmas ember! A Boozteron ki-
vül egyetlen barátom van, aki halandós vol system lin-
kes keresztül kémszít jöztánszi a SC2-vel. De azért ja-
nok, hogy próbáljátok ki a Halo 1-2-t, a CS-1, a Mo-
to GP2-t, és a Midtown Madness 3-ot is. A Szepertem
Hardver rovatban szint minden system linkes játékok
összeszedtek a Martinál. Krisz! Akkor még P52-m, de
azóta sajnos viszont meg kellett változom tőle, de nagyon agyalok raj-
ta, hogy kerüljétek egy sovány kinyitógé. Hisz nemoktára megjeltek
a GT4, azt pedig imádom. Tényleg, igaz az a pléví, hogy annyira
nagy lesz, hogy 2 rétegű DVD-n terjeszkesdük majd. Nem tudom én
se biztosan, csak hallottam, de ti biztos tudtok valamit infót róla. A do-
bozban Forza Motorsport-ot tudok valami? Arról is hallottam egy
olyan baromságot (ami szerintem hülyeség), hogy úgy akárg meg-
csinálni, hogy mind a négy kerék hangja a házőmzinderszer 2-ás,
2 hátsó hangfalból árad majd? (Szerintem ha már van egy
komplex, ne vegyétek másként, főleg ne egyetlen játék
miatt. Ugyis mindjárt jönek az újgenerációs gépek. Ami
a GT4-et illeti, lehet hogy ún. duplártegű DVD9-
esnek adják majd ki, nem tudom. Ezt a DVD típusú inkább
csak filmnek használják, de volt már róla példa játé-
koldnál is. Nyilván jóval több, mint ha két DVD5-ös lé-
mezem adnék ki a játékokat. Ami pedig a Forza-T illeti,
plum valami hasonló idefenn hangzósról írtam a DVD-
használt 2 cikkemben (79. Konzol), ugyanis a DVD-
n rajta volt a játszható demó. Egyből látni nem voltam
aludlajva a játéknál. Szívesen és gratulárok, hogy meg P52-
re képesek GT4 szintű grafikat készíteni egy autós já-
téknál, addig X-on legelőben esetben is csak alig szebbek
képesek krealni, pedig elvileg erősebb gép. Krisz) De
nem említem ragadtam meg a klaviatúra, és vágtam ki az ablakon, ha
nem azart, hogy érdeklődtek egy kisignál elvlastom Martin ap
Mizal Gear Solid 3 szívesit, amit felejtétek fény-
táplálót, meg azóta, és találgatok az ajzszak helyem. Ahogy
détáran átvágtam a fűkét, és olyan 18 óra megpróbáltam fel-
táplálni meg 1-2 órát, aznyalom, hogy mi is kéne neki netek. É
visszagondoltam, hogy ki kaptok rengeteg dicshír, kunyerelő, és
-mostanában elég kevés - anyzó levelet, am nem is baj! De meg so-
ha nem érdeklődtek szint a magán életéről. Iránt J, engem se ér-
dekel, hogy mikor kelttek fel, és hogy hogyan most fogat, vagy mi-
kor melyik kézikörtök ki a hatókortat. (Ja igen, kihagytam a
bevetőfőbél, hogy jók kézzel... Krisz :) Főnem az, hogy
Martin is ita, hogy meg az ott, hogy, csak amikor igazán kell in-
g. Az mondjuk próbát, hogy egy cikkben említette a nagy-
fűk, hogy néla a képernyőmre T2 centné kézzel
éheh képt az irodában 38 centis versenyzőkkö-
sók. Sziaszok. Üdv.: Bama „Liszky” Péter, Hódmezővásárhely
(Az általad kért háttérképek CD-1 sajnós nem tudok
megoldani, de ha egy doboz fullpumpá felfegyverkezve
elmsz valahova netezni, azokra legalább 30-40
háttérképek ráfér. Martin, nem tudok ajánlani neki egy jó
oldót? Krisz) (Mivel a kértés Martin)

Halo2o Tisztelet a szövekkönyvtárral! Na mik a hírek, lámódnak
az Eszöklék! (Sajnos sincsen semmilyen újdonság, csak a
tegnapi focinaplók.) Krisz! Először is ki szeretnék lenni a márci-
usi csévész kritikákra. Én nem érzetem semmit olyan „hó de Durvo”
megjegyzést. Olyan mennyiségű nem építés, hanem robuszt kritikát
kaptatok, hogy már attól tartok, hogy felgyalogok az újjáégn. Én sem
nagyleg biztos vagyok benne, hogy az új generációs játékok
szólnak titeket, akik két értelmes szó nem bírnak lenni helyesebb. D
Ugyan már gyerakölök! Ok már veteránok és szerintem a Gózáár sem
azért írta, hogy nem a TV-je, mert neked valószínűleg jobbak. (Ézt
sokan nem gondolnak róla, de Cipri valójában egy föld-
re szállt kisanyagn. Még a buszon is átadja a helyét a
öregeknek. A projektora kapcsán csak a méretét mert
említeni, mert aki lenne arról beszélnie, hogy milyen
procudátorok kerüljenek a gépekbe, úgy lásson is belőle
valami.) Beszéljél! Kérlek, ne a világot nézd, hanem
a képernyőben szemben helyezkedik el. Ha balra
vagy jobbra dől, esetleg lefelék, vagy feljebb hajlít
a fejét, maris előtérbe a képernyő? Krisz) Ez a t/lorz agy-
származék. Ha hozzájók barmosan álltok, ok is úgy reagálunk.
Én csúpen az egész 576 kiánt és némítom, ha valahol megismerhet-
lek titeket. (Hát akkor gyere be Kiszre a szerkesztőség-
be, ott már csak a kekkapogás a Kiszzone-s órá, de ne
obrdt alát gyere, mert olyankor a világot néz, és a F5, J
emlékszem még úgy koromra, amikor „megbeszéltem
időpontomb” belepítem egyenes az irodába, Martin pedig
morgolya nekem szegre a kérdést: „Te meg mi a f...
keresel itt megint?” Krisz) Itt Budafok City-ben, a XXI. keru-
letben nem tudok a haverjaimmal egy jót játszani. Ha valaki az 576-
ból Tényiben, a Möriz Zsigmond környén, vagy Budafokon lak-
jenkiznek. (Én ott lakom, és ez itok, sajnos Krisz) Aidómban
cserebere alapon a ki fény-
táplálót, meg azóta, és találgatok az ajzszak helyem. Ahogy
détáran átvágtam a fűkét, és olyan 18 óra megpróbáltam fel-
táplálni meg 1-2 órát, aznyalom, hogy mi is kéne neki netek. É
visszagondoltam, hogy ki kaptok rengeteg dicshír, kunyerelő, és
-mostanában elég kevés - anyzó levelet, am nem is baj! De meg so-
ha nem érdeklődtek szint a magán életéről. Iránt J, engem se ér-
dekel, hogy mikor kelttek fel, és hogy hogyan most fogat, vagy mi-
kor melyik kézikörtök ki a hatókortat. (Ja igen, kihagytam a
bevetőfőbél, hogy jók kézzel... Krisz :) Főnem az, hogy
Martin is ita, hogy meg az ott, hogy, csak amikor igazán kell in-
g. Az mondjuk próbát, hogy egy cikkben említette a nagy-
fűk, hogy néla a képernyőmre T2 centné kézzel
éheh képt az irodában 38 centis versenyzőkkö-
sók. Sziaszok. Üdv.: Bama „Liszky” Péter, Hódmezővásárhely
(Az általad kért háttérképek CD-1 sajnós nem tudok
megoldani, de ha egy doboz fullpumpá felfegyverkezve
elmsz valahova netezni, azokra legalább 30-40
háttérképek ráfér. Martin, nem tudok ajánlani neki egy jó
oldót? Krisz) (Mivel a kértés Martin)

576 KByte

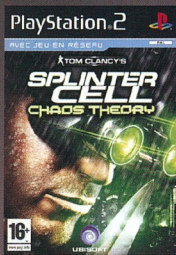
www.576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az ország egész területén

999,- Ft-ért, akár másnapra is!

Tel.:06-70-365-03-85

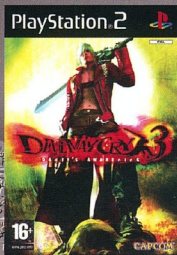


10.999.-

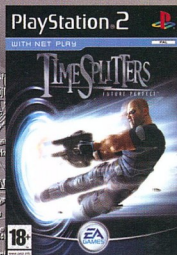
15.990.-



16.990.-



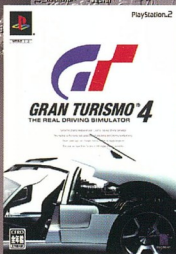
14.990.-



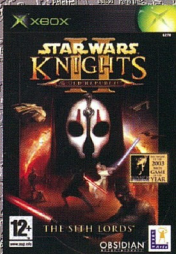
14.990.-

14.990.-

14.990.-

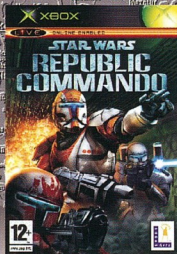


15.990.-



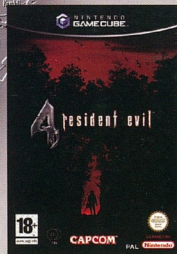
16.990.-

10.999.-



10.999.-

16.990.-



16.990.-

A teljes választékunkat keresd a www.576.hu oldalon!

West End City Center
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Tel.: 434-80-76

Mammut II.
Tel.: 345-80-76

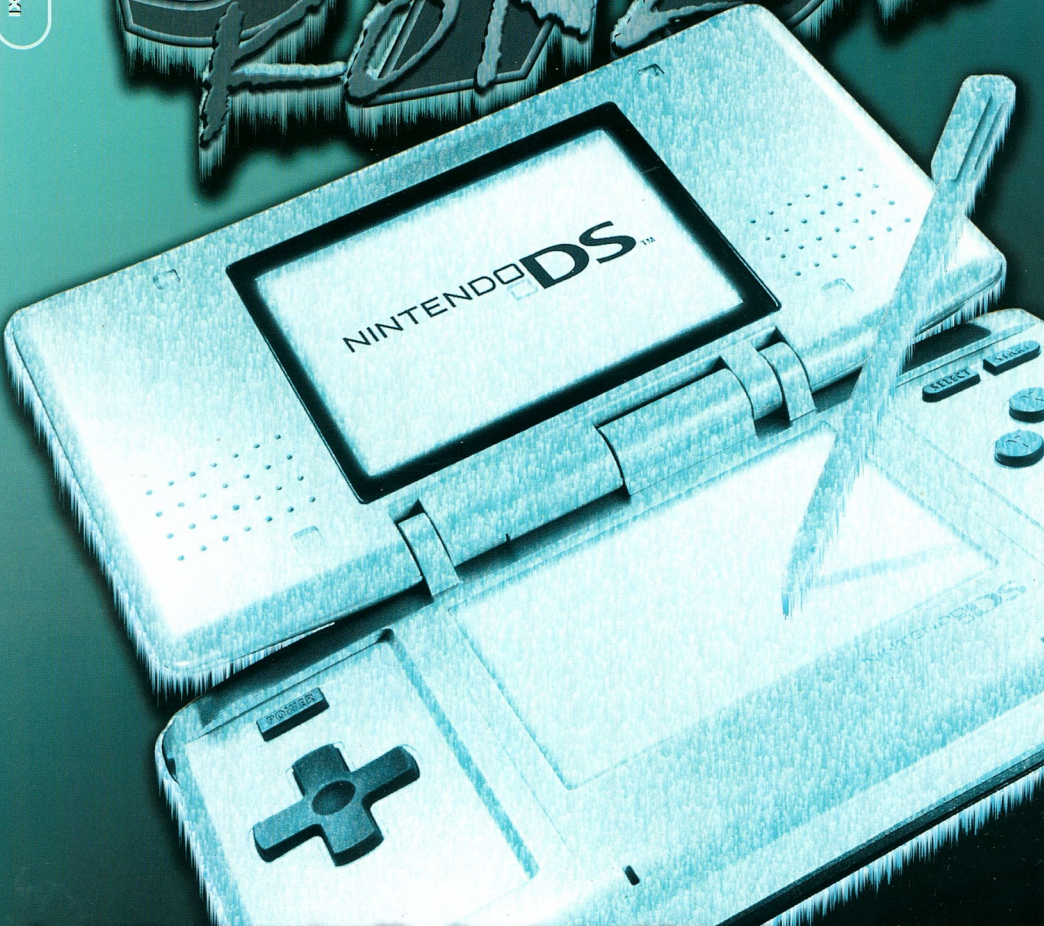
Pólus Center
Tel.: 419-41-17

Campona
Tel.:424-3-424

Duna Plaza
Tel.:239-28-58

IX. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2005. ÁPRILIS

57601



NINTENDO DS™

TESZTELJÜK AZ NDS JÁTÉKOKAT!

HAVI TEMÁK: BATTLESTATIONS: MIDWAY • SPLINTER CELL CHAOS THEORY • BROTHERS IN ARMS • NARC • SHINING TEARS
KESSEN 3 • STOLEN • IRON PHOENIX • DOOM 3 • NEMESIS STRIKE • PHANTOM DUST • UNREAL CHAMPIONSHIP 2 • MARIO 64 DS