



**MEDAL OF HONOR
AIRBORNE**



GRANDIA

PLAY

**FIFA
STREET 2**



32 . OLDAL

BLACK

26 . OLDAL

24 THE GAME

36 . OLDAL

2006.03.
PC GURU KÜLÖNSZÁM

**KILL ZONE 22 . OLDAL
LIBERATION**



16+

www.pegi.info



A BLACK™ ELVEZET A LEGTITKOSABB HADVISELÉS VILÁGÁBA: TÚL A HADSEREGEN, TÚL A TÖRVÉNYEKEN, TÚL A KÖVETKEZMÉNYEKEN. KÜLDETÉSED: LEVADÁSZNI MINDENKIT, AKIT MÁΣ NEM KÉPES MEGÁLLÍTANI. SEMMI SEM ÁLLHAT AZ UTADBA.



ANGOLÓDJ RÁ A BLACK-RE. EZ A LEGLÁTVÁNYOSABB MACHO LÖVÖLDÖZÉS, AMIT VALAHA KÉSZÍTETTEK!

AL PLAYSTATION2 MAGAZINE



PlayStation 2

© 2008 Electronic Arts Inc. Minden jog fenntartva. Electronic Arts, EA, EA embléma és a BLACK az Electronic Arts Inc. bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonsága képez. Az EA™, az Electronic Arts™ márkaneve, a PlayStation és az XBOX Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox és az Xbox emblémák a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban, használatuk a Microsoft engedélyével történt.

BLACK

www.black.ea.com
www.electronicarts.hu


INTRO

A februári Play! legnagyszerűbb híre - azon kívül, hogy újra megjelentünk - az, hogy ettől a hónaptól kezdve havi rendszerességgel találkozhattok a Play!-jel így a következő megjelenésig csak március 31-ig kell várnotok. S hogy miért döntöttünk a havi megjelenés mellett? A válasz roppant egyszerű: a beküldött kérdőívekből az derült ki, hogy magazinunk elnyerte a tetszéseket, és hogy szívesen vennék a kezetekbe hónapról hónapra. Online kérdőívünk természetesen most is él a www.vogelburda.hu/play honlapon. Ha szeretnétek, hogy a Play! a Ti igényeitek szerint készüljön, akkor látogassatok el

a weboldalra és töltsétek ki azt. A kérdőívet kitöltők között minden hónapban teljes verziós játékokat sorsolunk ki.

A havi megjelenés mellett elindított előfizetői akcióinkat is aminek a részleteit az újság legvégén, a naptár mellett, a borítón találjátok. Mindezek után szeretnénk megköszönni Nektek a Play!-be vetett bizalmatokat, az építő jellegű kritikákat és észrevételeket.

A magazinhoz jó szórakozást kíván a

PLAY! TEAM

PLAY! TARTALOM 2006. 03.

06 Hírek
10 2006-os előzetes


TESZTEK

26 Black
30 Devil May Cry 3 Special Edition
32 FIFA Street 2
36 24 the Game
39 Urban Reign
40 Ico
41 Shadow the Hedgehog
42 Dragon Quest
45 Fight Night Round 3
46 50 Cent: Bulletproof


32.

39.

74.




SONY



66.

Ebben a hónapban megpróbáltuk összeszedni a PSP-hez kapható összes hasznos kiegészítőt. Ha szükséged van egy jó hordtáskára, vagy félted a PSP-d képernyőjét akkor lapozz a 66. oldalra.

**PLAY! DVD**

Ha ezt a jelet látod, akkor érdemes megnézned a DVD mellékletet, ahol a játékból készült videó vár rád!

**PLAY! KING**

Ezt az elismerést csak a legjobb játékok tudhatják magukénak (azok amik 96% feletti értékelést kaptak). Ne tétovázz, mázonnal rohanj megvenni!

**PLAY! GOLD**

A kiemelkedő játékok elismerése (91-95% között értékelt játékok). Mindenképp érdemes beszerezni.

**PLAY! SILVER**

A jó játékok elismerése (86-90% között értékelt játékok), azoké akik csak egy hajszállal maradnak el a klasszikusoktól!

**PLAY! BRONZE**

A közepes mezőnyből kiemelkedett játékok díja (81-85% között értékelt játékok) díja. Nem fogsz bennük csalódni, de forradalmat ne vársz!

**PLAY! OK**

Ez a jelvény egy egyszerű dízajnelem. Minden olyan játék mellett szerepel amelyik semmiféle díjat nem kapott.

JELMAGYARAZAT

- 48 Prince of Persia: The Two Thrones
- 51 WWE Smackdown vs. RAW 2006
- 52 Magna Carta
- 54 25 to Life
- 54 Gauntlet: Seven Sorrows
- 55 Aeon Flux
- 56 Shadow of the Colossus végigjátszás
- 62 Prince of Persia: The Two Thrones tipp



64.

- 64 Ganxta Zolee interjú
- 66 PSP kiegészítők bemutatója
- 70 PSP játékesztek
- 74 A designer-zseni: Hideo Kojima
- 76 Mozgasd meg a nagymamát!
- 78 Játékok 7500Ft alatt
- 82 2006 márciusi naptár



76.



Ha néhányat lapoztok, megtalálhatjátok hatalmas összeállításunkat 2006 leginkább várt játékaírói. Na, de mi van azokkal a játékokkal, amelyek csak később jelenhetnek meg? És azokkal, amelyek éppohy kimaradtak ebből a számunkból? Pontosan ezekről készült ez a négyoldalas összeállítás.

GRANDIA 3



merikában már kapható a Grandia-sorozat legutóbbi része, ám hozzánk csak kicsit később érkezik el a Game Arts gyönyörű játéka. Az eddig látottak alapján a valaha látott egyik legszebb PS2-es szerepjátékhoz lesz szerepsénk, mind a karakterek, mind a világ csodás! A harcrendszer is méltó ehhez, afféleg felváltó idejű megoldást alkalmaztak a fejlesztők,

ahol erős támadásokkal elhalaszthatjuk ellenfeleink cselekvéseit, és taktikusan, mindig a megfelelő irányba védekezhetünk. Az egyetlen gondot a sztori állítólagos gyengesége jelenti, de ennek megítélésével inkább váránk a saját tapasztalatainkra, következő számunkban minderről és minden másról is részletesen beszámolunk!



MONSTER HUNTER DOS



KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM STUDIO 1
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007



ajnos, az első Monster Hunter nem lett olyan sikeres Európában, mint azt a Capcom várta, mégpedig azért, mert az igazi erejét az online játéklehetőség adta – kicsiny konti-

nensünkön pedig ez egyelőre nem egy széles körben elterjedt dolog. Sebjaj, a második rész megjelenéséig valószínűleg sokan vesznek modemet, így többen próbálhatják majd ki, hogy milyen érzés vadászni lenni egy különös világban. Mil-liónyi eltérő szokásokkal, képességekkel és taktikákkal rendelkező szörnyeteket ejthetünk el, hogy az alkatré-

☞ Következő szá-munkban vár-hatóan már teszteljük!

☞ Az erőviszonyok nem nekünk kedveznek



szeliket eladva tovább tápoljuk magunkat. A második rész nagy újítását a fegyverekre pakolható, apró bónuszokat, esetleg új képességeket adó ékkövek jelentik, valamint a különféle hangszerek, amelyek egyrészt erősítik csapatunkat, másrészt az ellenfelekre is hatással lehetnek. Természetesen a legfontosabb a netes játék lesz, ahol továbbra is négyes csapatokban vonulhatunk ki a legnagyobb szörnyek ellen.

METRONOME

PLAY!

KIADÓ MÉG NINCS
FEJLESZTŐ TEAM TARSIER
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007



METRONOME



METRONOME



❖ Ki itt belépsz, hagyj fel minden reményeiddel!

❖ Eredeti játékölethez eredeti szörnyek dukálnak



rengeleg folytatás és licen szeken alapuló játék után végre itt van valami eredeti! A Metronome talán az első olyan játék lesz, ahol az akcióban, cselekedeteinkben központi szerephez jutnak a hangok – illetve egész pontosan az általunk manipulált hangok. Egy különös, mágiikus hangulatú városban kell felfednünk, hogy a Cég nevű cég hogyan irányítja az embereket. Különös, robotszerű ellenfeleken, illetve agymossot emberek eszén kell túljárniuk, és ehhez egy hangfeltevő szerkezetet nyúlhat segítségért. Egy kutya ugatását felvesszük – esetleg elmélyítve, felhangosítva –, majd levetésze megijeszthetjük ellenfeleinket, az írogatórés zajaival játszva megsűkíthetünk valakit, de ugyanígy kapóra jöhetnek például felvett riadók, hörgések, jelszavak, nyirkodulások. Noha pont azért kell közözeni, hogy egy felhasználó minél nagyobb hangot előidézzünk, mikor több zajt kell összekaparnunk; remélhetőleg különösebb muzikálítás nem kell majd a Metronome-hoz, az ugyanis azonnal kilőne minket a potenciális játékosok köréből.

DRAKENGARD 2



ét évvel az eredeti után megérkezett a Drakengard folytatása – és ezúttal sem az eredeti kiadó, a Square Enix, hanem egy vállalkozó szellemű helyi kiadó gondozásában. A játék koncepciója nem változott sokat, inkább a kivitelezésre és az első rész hibáinak kijavítására koncentráltak a fejlesztők. A Nowe nevű lovagot és Legna nevű sárkányát irányíthatjuk, méghozzá két különféle harcban. A légi küzdelmekben természetesen Legna tűzlehelésére támaszkodhatunk, míg a földön Dynasty Warriors-szerű tömeges küzdelmek-

ben vehetünk részt. Itt a sztori során egyre több karakter lesz elérhető a maguk specialitásaival, mindenkivel tucatnyi, fejlesztései figyvert szerezhethetünk be, és ha minden kötélt szakad, lelhívhatjuk a csatátér felett kórozó Legnát, hogy tegyen rendet körülöttünk.



PLAY!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ CAVIA
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. MÁRCIUS

PROJECT ASSASIN

PLAY!

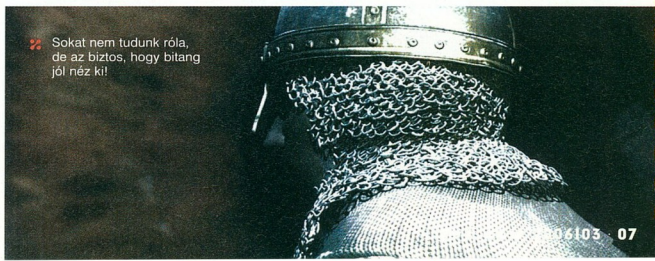
KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007



Ubisoft a kiábrándító PS1-es teljesítménye után a PlayStation 2-korszak egyik legfontosabb kiadójává vált, és ebből a renoméjükből nem is akarnak leadni a következő konzolgenerációban. Azon túl, hogy minden sikeres sorozatuknak (például a Prince of Persiának vagy a Brothers in Armsnak) készül a PS3-as verziója, új játékokon is dolgoznak, melyek közül a legígéretesebb talán az Assasin kódnevű program, melyen az a montreali csapat dolgozik, akiknek a Sands of Time-ot köszönhetjük. A játékban egy középkori lovag szerepét tölthetjük be, aki – ha hinni lehet a pletykáknak – egy varázslórendet üldözve több világot és idősz-

ket be fog járni. Bővebb információkat az E3 után tudunk közölni, de az egyetlen kép alapján a grafikával nem lesz gond...

❖ Sokat nem tudunk róla, de az biztos, hogy bitang jól néz ki!



THE DARKNESS



Darkness egy – általunk – kevésbé ismert képregény, amelyet jövőre valószínűleg mindenki közelebről is meg fog ismerni, köszönhetően a készülő filmnek, és ami a mi szempontunkból fontosabb, a játékverzióknak. A képregény alkotója által jegyzett történetben egy Jackie Estado nevű bűnözőt fogunk irányítani, akit a 21. születésnapján megszáll maga a Sötétség. Ez egyrészt azzal jár, hogy különös, nem evilági képességekre tesz szert, másrészt pedig

egy merő küzdelemmé válik az élete, hiszen küzdenie kell az irányításért a benne lakó szörnyeteggel. A játék egy akciós, véres túlélő horror lesz, amelyben egy hatalmas város jeleníti majd a játszótérét; legalábbis eleinte, hiszen később a Másvilágra is ellátogatunk, ahol a bennünk lakó, csápokokat, varázslatokat és más mágiákat adó Sötétség rokonai laknak – a családban is rendet kell vágnunk. A kiadó egyelőre ismeretlen, hiszen a csőd felé menetelő Majesco eladta a jogokat egy ismeretlen cégnek.



PLAY!

KIADÓ NEM ISMERT
FEJLESZTŐ STARBREEZE
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007

SONIC THE HEDGEHOG



onic korábban a Sega saját sztárja volt, de a Dreamcast bukása óta minden elképzelhető platformon feltűnt, sikert sikerre halmozva (vagy éppen bakizva, mint a

Shadow the Hedgehog esetében; lásd az 41. oldalt). A következő állomás a PS2-es Sonic Riders lesz, majd valamikor jövőre megjelenik PlayStation 3-on is a kék sündisznó. A mostanában megjelent extra játékelemeket – a csapattagoktól a versenyzésig – elfelejthetjük, ez egy klasszikus stílusú, száguldós platformjáték lesz, trükkös pályákkal és még trükkösebb fő-

ellenfelekkel. Életmentő aranygyűrűket gyűjtünk, dombokról száguldhatunk le iszonyatos sebességgel, vagy Super Sonic-ká változva fakalon törhetünk át. Reméljük, a grafikán kicsit még javítanak, máskülönben nincs panaszunk!

PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ SONIC TEAM
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007



DEVIL MAY CRY 4



ehet felkészülni a kontrollert ismételt falhoz csapkodására, a DMC4 producere szerint a játék nehéz lesz; sebai, majd abból is kijön egy Special Edition (lásd a 30. oldalt)... Természetesen továbbra is Dante lesz a főszereplő, ám nem biztos, hogy elsőre rá fogunk ismerni: kicsit idősebb lesz, és várhatóan Snake-hez hasonlóan szakállt is fog növesztetni. A Devil May Cry 4 várhatóan csak 2007 végén jelenik meg, meghozza azért, mert a játék hatalmas lesz; több főellenfél, szimpla szörnyeteg, fegyver és végrehajtható mozdulat lesz benne, mint az eddigi részekben összesen. Plusz ott van még a csodás grafika, amit összehozni szintén nem kevés idő...

PLAY!

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM STUDIO 1
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007

CODE AGE COMMANDERS



Square Enix tavaly Japánban már elindította Code Age-invízióját: van rajzfilm, két manga-sorozat, egy mobiltelefonos multiplayer játék, és év végén megjelent a PS2-es játék

is, Commander alcímmel. A Code Age-től tehát hatalmas sikert várnak, ám egyelőre nem tudni, hogy ez mennyire fog bejönni a szigetországokon kívül. A Commanders egy akciójáték, ahol egy Gene nevű sráccal kell az átkódolt, feketére vagy fehérre festett ellenfeleket szétzabálni. Külön támadásgomb hősünk két karjára, különleges támadások, beszívható, bónuszt adó ellenfeleket; nagyjából ennyi dolgot fogunk használni; no meg minden pálya után lehetőségünk van átépíteni Gene fegyverzetét a korábban talált milliányi kiegészítővel, energiakristályal, miegyébbel. A játéknak kétszű PSP-s verziója is.



→ APRÓ

A valós idejű stratégiák konzolos feldolgozásával az utóbbi öt évben alig próbáltak néhányan; a PS3 megjelenésével azonban állítólag újrakezdődik a „betelepítési” kísérlet. Az EA-tól többek között egy Gyűrűk Ura világában játszódó stratégia várható, de állítólag a Take Two is készül ilyesmire.

.HACK//G.U. RESURRECTION

A Bandai .hack-sorozata lényegében egy profit-maximalizálás miatt négy darabra szakított szerepjáték volt, meglehetősen érdekes sztorival (egy vírus által megtámadott online szerepjátékban kellett játszaniuk). Mivel a próbálkozás bejött, már készül a következő széria, igaz, ezúttal „csak” három darabra vágva. A játékmenet nem változik sokat, a .hack//G.U.-trilógia is egy szertelelős RPG lesz, különösebben kidolgozott kuldetések nélkül, ám továbbra is egy igen érdekes háttértörténettel megáldva. 2017-ben járunk, amikor a már említett online játék, a The World kezd szétesni; ekkor vesszük át egy Haseo nevű srác irányítását, aki héli barátjával megpróbálja megtszítani a World-öt. Az ígéretek szerint sokkal több átvezető jelenetet kapunk, és mindhárom epizód hosszabb lesz, mint a .hack-széria négy része együtt.



➤ Ezen oldalakon csak úgy tenyészik a manga



PLAY!

KIADÓ BANDAI
FEJLESZTŐ CYBERCONNECT2
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007



ELŐZETES 2006

Bár úgy tűnhet, hogy a PlayStation 3 és a PSP megjelenésével a PS2 leszállóágra kerülhet, jobban megvizsgálva az idei évre tervezett megjelenéseket, hamar nyilvánvalóvá válik, hogy ez nincs így; mi is meglepődünk, hogy mennyi nagyszírvos program jelenik meg kedvenc fekete masinánkra 2006-ban. Ez a felismerés vezetett minket arra, hogy egy

összeállítást készítsünk az előttünk álló évről. Természetesen nem csak a PS2-re koncentrálnak, a PSP-re és a majd PS3-ra megjelenő dolgok közül is megszólátunk. A játékokat megjelenési dátumuk szerint három csoportba soroltuk, a tavasszal (február-május), a nyáron (június-szeptember) és az ősszel (október-december) megjelenőkre.

Összeállításunk persze csak a megjelenő játékok egy töredékét képes bemutatni, de az már most látszik, hogy 2006 is remek év lesz a számunkra; és ez különösen igaz a tavaly kicsit mellőzött szerepjáték-szerelmekre, nekik 2006 maga lesz a Kánaán. A 16 oldalas összeállításához, és később, a játékok kipróbálásához jó szórakozást kívánunk.

TOMB RAIDER LEGEND

Nem mondhatni, hogy derült égből villámcsapásként hatott a játékos társadalomra a bejelentés, hogy újabb Tomb Raider-epizód van születőben – elvégre az utóbbi tíz évben ez már megtörtént vagy hatszor; ráadásul az újabb részek színvonalra sajnos elég meredeken közelített a béka altefele. Mi ennek ellenére egyre inkább lelkesedünk Lara-baba legújabb kalandjai iránt – mindjárt kiderül az is, hogy miért...

A Legendset új fejlesztőcsapat készíti, és nagy lelkesedésükben mindjárt azzal kezdték a munkát, hogy alapjaiban alakították át az egész Tomb Raider-t. Az eddigi, főleg ugrádozásra és lövöldözésre épülő játékmotort a felfedezés élménye, és ügyességi-logikai minijátékok dobják fel (különös tekintettel a fizikai modellezést kihasználó fejtörőkre). Lara pedig teljesen új, akrobatikus mozgáskulcsúrt kap. „A felfedezés élménye, másodsorú reklámszóveg” – gondolhatná az ember, de ezúttal többről van szó: Lara egy mágnésen csákyja segítségével szabadon lengedezhet a pályákon, és szinte bárhová eljuthat. Az új animációs rendszerrel megszűnnek az idegesítő, milliméter-pontos időzítést kívánó ugráskombinációk: elég nagyjából jól helyen megnyomni az ugrás gombját, és Lara automatikusan az ideális helyről rugaszkodik neki. Ez nem jelenti az, hogy könnyebbé válna a játék, hiszen az interaktív környezet (bárhová felmászhatunk, bármiről elugorhatunk, rengeteg tárgyat mozdíthatunk el, robbantathatunk fel stb.) új típusú kihívásokat hoz magával. A felbuzgótt grafikus motornak köszönhetően nem lesz szükség külön tárgylistára sem, hiszen játék közben a saját szemünkkel

tudjuk majd nyomon követni, hány gránát vagy egészségügyi csomag himbálózik Lara övében.

A sztoriról egyelőre nem sokat tudni (a bennünk rejlő látók azt súgja, valami elfeledett, rettentő hatalmas erekllye kerül megint a képhe, és Lara már megint fressment a világ), mindenesetre az eddig nyilvánosságra került képek dzsungleekben, ősi inka (?) romok között mutatják hősnőnket, igencsak akciódús jelenetekben, kezében a már-már védjegygyé vált (de a legutóbbi részekben érthetetlenül mellőzött) két Desert Eagle .50-val. A grafika tehát gyönyörű, a játékmotort friss újításokkal feldobott – és elvileg már nincs messze a megjelenés, amikor kiderül, érdemes volt-e lelkesednünk...



PLAY!

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS
KONZOL PS2



THE GODFATHER

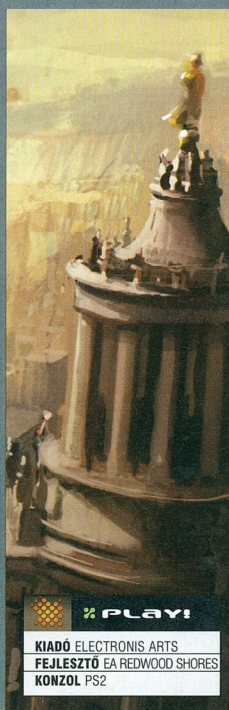
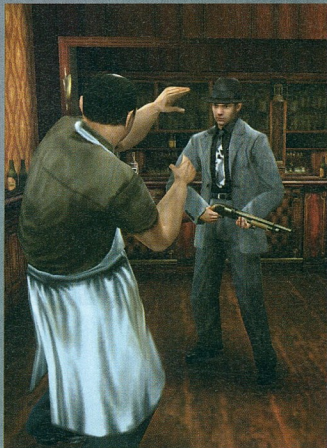
N

emrэг az EA meglepett minket egy ki-próbálható verzióval a Keresztapa játékverziójából, így végre ki tudtuk próbálni, hogy milyen érzés is a Corleone család egyik tagjának bőrébe bújni.

Egyszóval: csodálatos!

Maga a játék természetesen a Grand Theft Autókra hasonlít, legalábbis akkor, ha az alapokat nézzük: egy nagyvárosban kell bűnözői vénánkat kibontakoztatni, méghozzá gyalogosan vagy rabolt autóban ülve. Közelebből megnézve a dolgokat egyből feltűnnek a különbségek, eltérések. A GTA tulajdonképpen egy hatalmas játszótér volt, ahol rengeteg másodlagos feladattal szórakozhattunk, a sztori pedig szinte csak azért volt, hogy megadja az alaphangulatot, illetve, hogy megnyiljanak előttünk az új területek. Itt azonban minden a sztori! Az első film egy olyan alapot biztosít, amire bátran lehet építkezni, és a fejlesztők pontosan ezt tették: a játék folyamatosan a film körül kavarog – hol ott látott jeleneteket kreáltak újra, hol ott csak megemléftt akciókban – például Bonasera lányának megerőszköidit nekünk kell megnevelni – veszünk részt, megint máskor pedig teljesen

új történetzálakkal találkozunk; ilyen például az elképesztően részletes karakterszerkesztővel készített hősrünk szerelmi élete. A küldetések igen változatosak, a város nagyszerűen van megvalósítva, a boltok, kocsmák, bankok és egyéb helyek feletti uralom átvétele – mint a rendőrök, taxis stb. küldetések helyi megfelelője – pedig változatos, izgalmas és hasznos. Összel érkezik a PSP- és várhatóan a PS3-verzió is.

**PLAY!**

KIADÓ ELECTRONIS ARTS
FEJLESZTŐ EA REDWOOD SHORES
KONZOL PS2

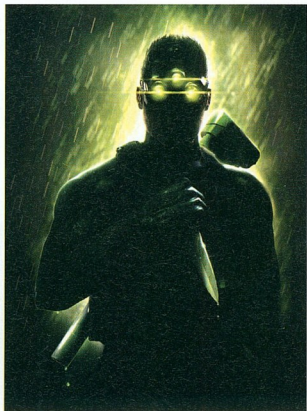
SPLINTER CELL ESSENTIALS

**PLAY!**

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT FRANCE
KONZOL PSP



z Essentials a Ubisoft első igazán nagy költségvetésű játéka, és ez meg is látszik rajta: csodálatosan néz ki. Amikor a programot kipróbálhattuk, az irányítás-sal még voltak kisebb gondok (az egyetlen analóg pöccök sok fejfájást okozott a fejlesztőknek), ám ha ezt sikerül megoldani, nagy befutó lehet. Az Essentials cím már jelzi, hogy mire számíthatunk; ez afféle „Best of Sam Fisher”, azaz az eddigi részek, valamint az öszre halasztott negyedik epizód legjobb,



legemlékezetesebb pályáit tartalmazza. Az összekötést Sam kihallgatása jelenti, így emlékszik vissza legkeményebb bevetéseire. Összesen kilenc küldetés kapott helyet a játékokban, melyek közül kettő teljesen új (az egyik Sam legelső küldetését mutatja be Kolumbiában), kettő a Double Agentből származik, a maradék öt pedig az első három részből való. A technikai nehézségek ellenére mindent sikerült átözni a konzolos testvérből: gyönyörűek az animációk, nagyszerűek a zenék és a szinkronhangok, itt van a hő- és éjjellátás, az árnyékok, no meg a lassú, taktikus játékmenet.



TALES OF LEGENDIA



Namco az utóbbi három Tales-játékot nem jelentette meg angolul, ám a Legendiával kivételt tettek. Ennek oka valószínűleg az, hogy nem egy „szimpla” RPG-ről van szó, hiszen a csaták meglehetősen akciódúsak. Ez persze a legtöbb Tales-játéknál így van, de a Legendia minden eddigire rátesz néhány lapáttal: a harcrendszert a Soul Caliburok tervezői dobták össze, úgyhogy bátran lehet korbácnizni, védekezni, fegyvereket használni, csapattámadásokat végrehajtani, időt leállítani, átadni, mindez persze a szokásos varázslatokkal megtámogatva. A

grafika csodálatos, a történet állítólag kicsit lapos, de ezt talán ellensúlyozza a rengeteg minijáték.



PLAY!
KIADÓ NAMCO FEJLESZTŐ TEAM TALES KONZOL PS2

PLAY!
KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ IO KONZOL PS2



HITMAN

BLOOD MONEY



hogy Lara, úgy az Eidos másik nagy sorozata is teljesen megújult: a Blood Money teljesen új elemeket vezet be a jól ismert Hitman-világba. Minden azzal kezdődik, hogy régi munkádatokat kinyírják, ezért kopasz hősünk az óceán másik partján keres munkát: Amerikába költözik és szabadúszó bérgyilkos lesz. A megbízások végrehajtásával kereshetjük meg a fegyverre- és lőszerrelvált. Ám közben arra is figyelniünk kell, hogy ne hagyjunk magunk után

sok nyomot, mert ha már minden lapban egy „kopasz, tetovált nyakú, komor fickó”-ról írnak, aki a jelentések szerint egy fémesen csillogó aktatászkával mászkál a gyilkosságok környékén, akkor esetleg a (rend)őrök, vagy végletes viselkedés esetén már a civilek is felismerhetnek minket munka közben. A küldetések még nagyobbak lesznek, mint a Contracts-ban, sokszor három-négy, egyenként is jól védett, avagy mozgó célpontot kell ide előlőtnünk.



SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

A legőrültebb világ díját valószínűleg 2006-ban a From the New World fogja elnyerni elborult Amerikája miatt. 1929-ben kezdődik a kaland, amelyben apánk gyilkosát kell üldöznünk az Újvilágban a gazdasági világválság előestéjén. A Grand Kanyonban mexikói vámpírokkal fogunk találkozni, Roswellben indián űrhajósokra lelünk, az Alcatrazból kiszabadítjuk Al Caponét a nővére kérésére. Vegasban pedig egy buszmegállót jelző táblával harcoló nindzsával futunk össze. A harcrendszer nem változott sokat az előző Shadow Hearts óta, inkább csak kibővült a Judgement Ring névre keresztelt rendszer, másik fő karakterünk,

Shaina pedig a Final Fantasy X-2-ből lopott átváltózással tud taktikát váltani harc közben.

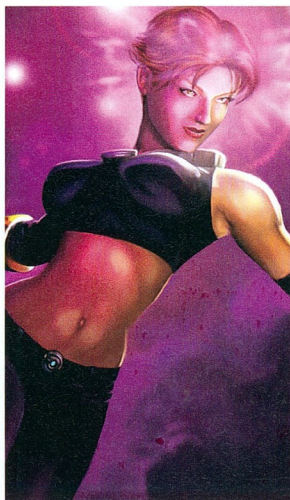


PLAY!
KIADÓ XSEED FEJLESZTŐ NAUTILUS KONZOL PSP

X-MEN: THE OFFICIAL GAME



ivel az X-Men 3 film meglehetősen más felfogásban készült, mint az eddigiek (ez főként a rendezőváltásnak köszönhető), lesz néhány meglepetésben része a májusban a mozikba látogatóknak. Az áttevezést a két film között a játékvérzió fogja megadni, amelynek történetét az eredeti forgatókönyvírók hozták össze. A játék két héttel az X2 után indul, és két héttel az X3 előtt fejeződik be – és többek között az is kiderül belőle, hogy az új moziban miért nem lesz benne Nightcrawler. Az akciójátékban három karaktert kell 28 szinten keresztül irányítanunk (nincs szabad karakterválasztás, nincs kooperatív-mód), méghozzá Wolverine-t, Iceman és Nightcrawlert. Az előbbi természetesen durva közelharcos támadásaira építi taktikáját, a középső a távolból sorozza még jégcsapokkal ellenfeleit, Nightcrawler pedig... Nos, ő a képregényekben látottakat mind tudja. Teleportálás, láthatatlanság, öngyógyítás, falmászás, hatalmas ugrások, német akcentus – minden.



PLAY!

❖

<p>KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ Z-Axis KONZOL PS2</p>



DRIVER PARALELL LINES



z előző résszel alaposan besározták a Driver nevet a fejlesztők, és ezzel ők is tisztában vannak. Éppen ezért mindent megtesznek, hogy a Paralell Lines-szal kiköszörüljék a csorbát. Ezt rögtön a sztorival

kezdték, vége a Tanner-korszaknak; amúgy sem értettük, hogy miért is jó az, ha egy beépített zsarú körülbelül hétézer kollégáját döngöli betonba, csak azért, hogy elkapjon egyetlen autócsempészt... Uj hősünk egyszerűen a Kid névre hallgat, becsületes foglalkozására nézve rabló és autótolvaj, és 1979-ben, New Yorkban csatlakozunk hozzá. Szépen lopkodjuk a batár amerikai benzinfalókat, szállítjuk az LSD-t, hallgatjuk David Bowie-t, mignem a játék felénel emberünket menthetetlenül le nem sittelik. 27 évvel később jövünk ki, és egy másik világba kerülünk: nincsenek ikertornyok, nincsenek hip-



PLAY!

❖

<p>KIADÓ ATARI FEJLESZTŐ REFLECTIONS KONZOL PS2</p>

pik, mindenhol terepjárók és rendőrök vannak. Innentől a feladatunk is más lesz, a miniket börtönbe juttatókat kell levadászunk, amolyan Kill Bill-stílusban. A koncepció életképesnek tűnik, most már csak azért szorítunk, hogy a kivitelezés is jó legyen, mert papíron az előző rész is jó volt...



MONSTER HUNTER FREEDOM

PLAY!
 KIADÓ CAPCOM
 FEJLESZTŐ CAPCOM STUDIO 1
 KONZOL PSP

A Monster Hunter-széria nemsokára átvonul egy kis időre PSP-re, ám sajnos nem aknázza ki a gép leginkább testhez illő képességét. Nem arról van szó, hogy nem szép, mert nagyon is az; a hatalmas bejárható területek, a rengeteg óriási dinoszaurusz és a szimpatikus karakterek mind-mind a PS2-es verziót idézik. Sajnos, arról van szó, hogy neten keresztül nem lehet majd játszani, csak wi-fi-n át a közelben levő barátaink-

kal. Ez pedig igazán sajnálatos, hiszen e játék lényege, hogy emberi társaságban szeleltük fel a szörnyeket – mert ugyan rengeteg küldetést (ezek közül sok a csak Japánban megjelent Monster Hunter G című kiegészítőből került át ide) meg tudunk oldani egyedül is, rengeteg különleges ellenfelet tudunk elkapni segítők nélkül is, ám ez mégsem az igazi. Sebab, a grafika káprázatos, majd ezzel vigasztalódnak



OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

PLAY!

KIADÓ SEGA
 FEJLESZTŐ SUMO DIGITAL
 KONZOL PS2

Nagyon furcsa volt, hogy a Sega az Outrun 2-1. egy legendás játéktérmi játék folytatását csak Xboxra jelentette meg tavaly, ám most kiderült, hogy azért mi sem maradunk ki a jóból. Sőt! A Coast 2 Coast ugyanis tartalmazza a teljes tavalyi játékot, benne van minden az Outrun SP kódnevű játéktérmi verzióból, plusz kapunk néhány teljesen új játékmódot, és hatfős online támogatást. A recept nem változott

az első rész óta; egy tűzpiros Ferrariban ülve, egy nagymellű szőkeség mellett kell száguldoznunk Amerika képzeltbeli tájain. A vezetéskor nem sok köze van a valósághoz, néha fél kilométeren át farolva fogunk repeszteni, különösebb lassulás nélkül. A játék PSP-re is elkészült, ott ugyan nem lesz online játéklehetőség, de ezért talán kárpótol az eredeti 1986-os epizód jelenléte.



PLAY!

KIADÓ SEGA
 FEJLESZTŐ SONIC TEAM
 KONZOL PS2

SONIC RIDERS

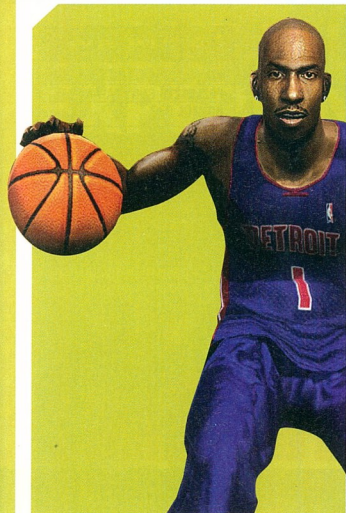


Sega mostanában eszeveszett lendülettel próbálja a lehető legtöbbet kihozni a Sonic névből. A Shadow the Hedgehoggal (lásd az 41. oldalt) ugyan alaposan befűrdötek, de nemsokára elkészül a Sonic Riders, és ezzel a sornak még abszolút nincs vége. A Riders tulajdonképpen egy versenyjáték, ahol karaktereink nem egy miniatúrában



ülnek, mint a hasonló alkotásokban, hanem egy légszemkán suhannak óriási sebességgel. Az üzemianyag a levegő, ezt trükkökkel és erre szelőgali palackok felvitelével tudjuk töltetni, és turbózásnál kétszeres erővel egethetjük el. Összesen 16 összetett pálya vár ránk, mindegyiken legalább 50 útválgással, rejtett részzel. Ezeket nem tudjuk mindenkiel kipróbálni, hisz a karakterek három csoportra vannak osztva: a speed jelűek különleges csövekben csúszhatnak át, a fly jelűek különleges hatalmasakat tudnak ugrani, akiknek pedig power volt az óvodai jele, azok mások számára akadályként tornyosuló falakon tudnak áttörni.





NBA BALLERS PHENOM



Grand Theft Auto-láz elérte a sportjátékokat is: a Phenom játékidőjének csak cirka felét fogjuk a tulajdonképpeni kosarazással eltölteni, a fennmaradó órákban mellékküldetések nyomában fogjuk bejárni egész Los Angelesét. Autót lopni ugyan nem lehet, és itt a lányokat sem illik előltni némi kényeztetés után, de a különböző minijátékok ismerősek lehetnek a San Andreasból. Egy kezdő kosa-

rast alakítunk, aki az NBA záró hetében a legnagyobb sztárokkal együtt izgul a vég-ső meccs előtt – barátságokat köthetünk, ellenségeket szerezhetünk, rengeteg ékszer gyűjthetünk össze (háromkilós ezüst-kereszt a nyakban – ez ám a menő!), és még a Ludacris nevű rapperrel is összehaverkodhatunk. Ja, és kosarazni is lehet, mégpedig az előző Ballers-szel ellentétben ezúttal kettő a kettő ellen stílusú meccsekben. Rebound alccimrel készül a PSP-s verzió, ami érdekes módon az eredeti NBA Ballers átirata lesz, tehát 1 vs. 1-es meccsekkel, városnézés nélkül.



KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ MIDWAY CHICAGO
KONZOL PS2, PSP



DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER



Def Jam 2 egy nagyszerű játék volt, részben nagyszerű harcrendszere, részben pedig számunkra is meglepő módon hangulatos története miatt. Nagyjából mindezt megkapjuk a Takeoverben, bár ez tulajdonképpen a PS2-es rész előzeteseként fogható fel, hiszen itt akkor ér majd véget a történet, amikor az beindul, azaz amikor D-Mob meghódítja a New York-i rapper-pankrátor alvilágát

(hű!). Megkapjuk a rengeteg ellentelet, akiket a játékban szerepel őt harci stílus és kismillió különböző sci-fi masinát használva gázolhatunk át. Gyakorlással tudjuk magunkat fejleszteni, és persze a legkomolyabb választás megint az lesz, hogy lecserezjük-e Carmen Elektrát valamelyik másik bögös nőre, avagy sem. Újdonság a PSP-s verzióban a rapper-ruházákat sok pólya, ingje, gatyája és cipelője, valamint az egy-egy elleni wi-fi viadatok megjelenése.

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ AKI
KONZOL PSP



KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY ONLINE
KONZOL PSP



FIELD COMMANDER

Bár a rivális kézikonzolokon virágok a körökre osztott stratégiák műfaja, PSP-n valamilyen nem tenyészik a műfaj, az elég gyenge LOTR Tactics mellett mára nem is emlékszünk. A Field Commander lehet a következő jelentkező, ame-

lyen az Untold Legends készítői dolgoznak. Kapunk harminc pályát, amelyeken összesen 15 különböző sci-fi masinát használva gázolhatunk át. Mindenképpen megemlítendő még a 11, különböző képességekkel (adhatnak például plusz sebességet, védelmet, mozgási lehetőséget) rendelkező tiszti is, hiszen ők is befolyásolhatják a küzdelmek kimenetelét. Sajátos pontjai a játéknak a

semleges épületek, melyeket elfoglalva tulajdonképpen extra fegyvereket tehetünk szét; csak egy szót mondunk: napalmgolyó... A készítőkből nagyon rámentek a multiplayerre is, legfeljebb nagyon lehet játszani, meghozza akár online is, ráadásul a Field Commanderhez mellékelik pályaszerkesztővel készített térképeinket is megoszthatjuk másokkal.



LOCO ROCO

	PLAY!
KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	SONY JAPAN
KONZOL	PSP



főhősért és a játék általános kinézetért legszívesebben már most elhalmoznánk a Loco Roco-t díjakkal, kitüntetésekkel! A játék lényege, hogy a kanyargós, akadályokkal és megoldandó feladványokkal teli pályán eljuttassuk gömböcünket a kijelölt helyre. Az L és az R gombokkal a pályát dönthetjük meg, narancsszín állatkánk pedig a nehézségi erő hatására

megfelelő sebességgel kezd gurulni. Tudunk még ugrani, és apró darabokra szakadni, hogy szűk helyeken is átérjünk, vagy több kapcsolót piszkáljunk meg vele. A virágokat megbábelva egyre csak hizunk, a nálunk nagyobb ellenfelek pedig sebeznek minket – a recept tényleg ennyire egyszerű, a kivitelezés mesés, mi meg alig bírnuk magunkkal; minél hamarabb kell nekünk ez a játék!



YAKUZA

	PLAY!
KIADÓ	SEGA
FEJLESZTŐ	AMUSEMENT VISION
KONZOL	PS2



Yakuza (eredetileg Ryu Ga Gotoku) minden idők legnagyobb költségvetésű Sega-játéka. Amikor megjelent Japánban, mindenkit elvarázsolt, és hatalmas siker lett – valószínűleg ekkor dőlt el, hogy angolul is megjelenik.

Lényegében egy maffia-történetről van szó: hő-sünket, Kazumát tíz évre börtönbe vetik, és mikor

kiszabadul, bosszút fogad. Ennek során az állítólag Tekkent szegénytelenül kidolgozott verekedési rendszer segítségével rengeteg tetovált japánt fogunk lecsapni, de temérdek minijátékot, melléküldetést teljesíthetünk. És noha a sztori kiinduló-pontja kicsit laposnak tűnhet, később állítólag igencsak belendül, és Metal Gear-szerűen kidolgozott átvezető jeleneteket nézhetünk végig a húsz óras végjátékozás során.



EXTREME GHOULS 'N GHOSTS

	PLAY!
KIADÓ	CAPCOM
FEJLESZTŐ	CAPCOM STUDIO 3
KONZOL	PSP




z eredeti Ghouls 'n Ghosts a korai konzolkorszak egyik klasszikusa, egy borzasztó nehéz akció-platform keverék; a fiatalabb játékosok a Maximo-sorozatból ismerhetik a világot és a főhőst. PSP-n a játék visszatér gyökereihez, és ugyan minden poligonokból áll, a játékmenet nem sokat változott: Arthur el kell vezetnünk a pálya jobb szélére, miközben legyűrjük a folyamatosan támadó ellenfelek hordát. Ami új – már a grafikan kívül – az a rengeteg megszerelhető táp, új támadásokat adó páncélok, megtanulható varázslatok, no meg a szerteágazó pályák. A nehézség nem sokat enyhült, de legalább most sok élettet ruházhatjuk fel ma-

gunkat a kaland előtt, plusz ugye az említett tápok is erősebb teszik hő-sünket.



SILENT HILL EXPERIENCE

PLAY!

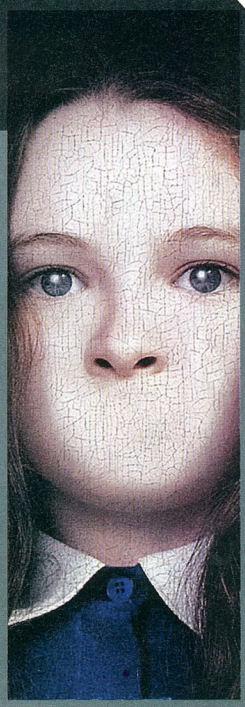
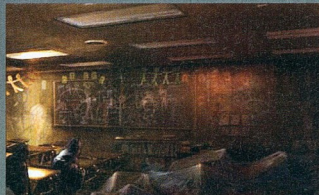
KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI JPN
KONZOL PSP



z nem az a Silent Hill, amire a PSP-tulajok vártak (talán egy horrorjáték nem is való egy hordozható gépre...), de a sorozat megszálloitjai várhatóan imádni fogják.

Ez nem egy játék; sokkal inkább egyfajta kiegészítő, vagy háttéranyag a sorozathoz. Az UMD-korongon egyrészt helyet kap 20 szám, a legjobbak,

a Silent Hill-ek tényleg emlékezetes zenei anyagából. Rajta lesz az eddig megjelent összes Silent Hill-képregény, interjúk a készítőikkel és a tavasszal bemutatandó film rendezőjével, valamint hat interaktív képregényt is kapunk. Ezek igazából nem interaktívak, hanem animált, zenével és hangokkal megtámogatott, változatosan bemutatott gyönyörű képek, melyek elolvasása (végignézése?) egyenként 15 percig fog tartani.



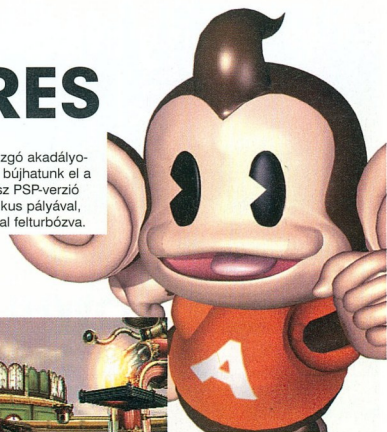
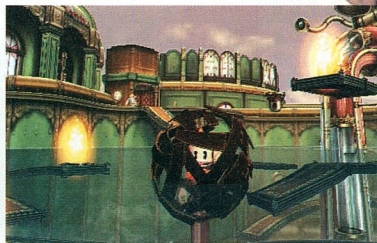
SUPER MONKEY BALL ADVENTURES



ki újabb, bővületesen nehéz majomgolyó-egyensúlyozgatásra vágyik, azt részben ki kell ábrándítanunk: az Adventures nem igazán erre koncentrál. Ugyan lesz benne 50, az eddigi részekhez hasonló pálya is, a lényeg ezúttal egy platformjáték lesz, amelyben öt, eltérő hangulatú és eltérő veszélyekkel rendelkező királyságot kell bejárni. A kaland során egyrészt új karaktereket ismerhetünk meg, másrészt majomgolyóink is új képességekre tehet szert: kisebb részek felett átléphetünk, máskor

a falra tapadva kerülhetünk el mozgó akadályokat, vagy akár láthatatlanná válva bújhatunk el a szörnyetegek és robotok elől. Lesz PSP-verzió is, mégpedig néhány régi, klasszikus pályával, illetőleg egy majmos kártyajátékkal felturbózza.

☛ A már ismert majmok mellé új állatkákat is kapunk



PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES
KONZOL PS2, PSP



TESZT

TIME CRISIS 4

KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ NAMCO
KONZOL PS2

2006 SUMMER



Japán játékkermekben már kipróbálható a Namco főnyírtolajos sorozatának legújabb része, amely nemcsak PS2-n is kapható lesz. A lényeg persze nem változott: egy kitalált országban kell egy társunkkal együtt visszavereni kismillió lázadót, árulót és zsoldost, mindez időre menő lövöldözések képében. A fedezékhaználhat is megmaradt a korábbi részekből, a sokféle, eltérő

rően működő fegyver – egyelőre hatról tudunk – is visszatér. Az egyetlen igazi újítás, hogy a pályák immár nem egy képernyőre vannak leosztva, hanem szabadon pásztázhatunk (a képernyő megjelenő nyilakkal kell megőlni), mindig keresve, hogy éppen honnan érkeznek leendő áldozataink.



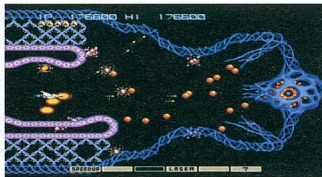
GRADIUS COLLECTION

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI DIGITAL
KONZOL PSP



míg túrelmetlenül várunk az első képekre a PS3-as Gradiusból, addig nagyszerűen ellesszünk majd a Gradius Collectionnel, minden rajongó megvalósult álmával (aki esetleg nem ismeri a sorozatot, az először is szívesen olvassa meg magát, másodszor meg egy jobbra scrollozó, bővebben nehéz lövöldözős játékról van szó). Lássuk csak, mit is rejt majd az UMD: a lé-

nyeg az eddigi négy Gradius – tehát a PS2-es rész is! – lesz, e mellé, mintegy bónuszknak pedig megkapjuk a csak Japánban megjelent Gradius Gaident. Minden részt átirták a PSP széles képernyőjére, és a korábbi gyűjteményes kiadásokban szereplő filmeket is megkapjuk. Plusz külön is hallgathatók a sorozat zenéi, és bárhol elmenthetjük az állást, hogy kedvenc fölélenfeleinkkel újra és újra megvívhassunk.



KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ TERMINAL REALITY
KONZOL PS2



filmfeldolgozásra érdemes játékok listájának alján nálunk a Spy Hunter az utolsó előtti helyen van (a Tetríst nyilván nem lehet ilyen téren felülmúlni), éppen ezért meglepő, hogy nagy költségvetésű mozi készül az álmogárban, ez lesz a Nowhere to Run. A filmen alapuló játékban nemcsak motorrá és motorcsónakká változásra is képes szuper-autónk lesz segítségünkre egy gonosz cég ellen vívott küzdelemünkben, de az autóból is kiléphetünk. Ez kockázatos vállalkozás, hiszen a Driver 3-at is nagyrészt ez baltázta el, de a fejlesztők biztosak

SPY HUNTER NOWHERE TO RUN

benne, hogy a remek színészi képességekkel bíró Szikla és a neki kitalált, fegyvereket és öklöket használó harccrendszer nagyszerűen fog beválni. Majd meglátjuk...



PIRATES OF THE CARIBBEAN

Nyáron érkezik a mozikba az első folytatása a Karib-tenger kalóznak, és ez természetesen játékverziót is jelent.

Ezek közül a géppel együtt érkező PS3-as verzióról semmit sem tudni, de a PSP-s változat már bemutatkozott. A meglepően szép játékban három ismerős karaktert irányíthatunk:

Will Turnert, Elizabeth Swannt és persze a legendás kalózt, Jack Sparrow-t. Mindegyikük saját harcmóddorral és egyéb képességekkel bír, és ezeket megfelelően kell kombinálni, annak érdekében, hogy a hatalmas világban megtaláljuk a címben is említett kincsesládát. Bejárhatunk városokat, felderíthetünk lakatlan szigeteket, de még tengeri küzdelmeket is vívhatunk.

PLAY!

<p> KIADÓ BUENA VISTA FEJLESZTŐ AMAZE KONZOL PSP </p>
--



RAINBOW SIX CRITICAL HOUR

Mivel a Lockdown nem aratott egyöntetű sikert, a Ubisoft újragondolta a sorozatot, és amíg várunk az igazi Rainbow Six-folytatásra (várhatóan már PS3-on), kapunk egy „idomlító” epizódot. A Critical Hour a következők kínálja: 18 multiplayer térkép – két új játékmóddal, melyek közül az Assassin hangzik

igazán jól –, egy hét pályából álló kampányt, illetve nyolcat a sorozat első két részének legjobb szintjei közül (e játékok még PS1-en jelentek meg), ezeket mindenféle összekötés, rájuk erőltetett sztori nélkül. Összesen húsz fegyver, egy kibővített parancslista, valamint sokkal lassabb, az első részekre jellemző taktikus játékmenet lesz még jellemző a Critical Hourra.

PLAY!

<p> KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ UBISOFT QUEBEC KONZOL PS2 </p>



KONAMI CHESS BATTLE

Kz egyelőre csak munkácimen ismert játékok nem egy egyszerű sakkfeldolgozás lesz, hanem egy sztorival, különleges szabályokkal és gyilkos bábukkal ellátott verzió. A sztori (ilyet se pipálunk még sakkjátékban...) őt, a galaxisért márkózó nép küzdelmére fog szólni, akik egyben az öt választható bábu-készletet is jelentik; a választék a cyborgtól a mágusokon át a kaoszlényekig terjed. Né-

ha teljesen szabályos, máskor örült módosításokkal (pl. egy körben minden bábuval léphetünk, vagy éppen vannak halálos mezők) megfűszerezett meccseken csapatunk össze. A játék online is játszható lesz, ráadásul itt folyamatosan vezetett statisztikákat is böngészhetünk magunkról, vagy épp ellenfeleinkről.

PLAY!

<p> KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ LEVIATHAN KONZOL PSP </p>

MORTAL KOMBAT

PLAY!

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ MIDWAY
KONZOL PS2



Midway alaposan rákészen a PS3 eljövételére. Jövőre már arra a gépre fog megjelenni a Mortal Kombat, ám az Armageddon alcímű játék várhatóan igen csak különbözni fog a most ismert Kombatoktól. Az utolsó PS2-es rész címe is arra utal, hogy itt bizony nagy tisztogatás lesz; az eddigi részek minden szereplője játszható lesz (Motaro kivételével). Ám az, hogy ki éli túl a minden szálát elvárró sztorit, az már

egy másik kérdés – jó néhány ismert karakter kivégzésére lehet számítani. A 60-nál is több szereplő a gyakorlatban még többet jelent, hiszen egy karakterszerkesztőben megalkothatjuk saját harcosunkat; ruházatától, arcvonásaitól kezdve a kivégzéseik és a harci stílusokig mindent mi állíthatunk be nála, és aztán vele mehetünk online küzdeni, vagy vágathatunk neki a conquest-módnak, ami ezúttal leginkább a Shaolin Monks című tavalyi epizódra fog hasonlítani. A küzdelem

a régi karakterek és kombók megjelenésével sem változik sokat, legfeljebb azt említhetjük meg, hogy ezúttal a levegőben is lehet kombatálni, így tulajdonképpen „zsonglörködhetünk” ellenfeleinkkel. És ha már Mortal Kombat, akkor egyrészt készül a MK Deception PSP-s verziója, Unchained alcímmel, illetve idén a mozikba kerül a harmadik Mortal Kombat-film, mégpedig Devastation (vagy Destruction) címmel. Raiden szerepét ismét Christopher Lambert alakítja.



LAIR



Factor 5 mindig is arról volt híres, hogy játékaik elképesztően jól néznek ki – egyszerűen minden platformból kihozták a maximumot, legyen szó akár az Amigáról vagy a GameCuberről. Éppen ezért jó hír, hogy már jó egy éve dolgoznak egy PlayStation 3-játékon; bár magáról a játékról nem sokat tudni, az teljesen biztos, hogy döbbenetesen fog festeni.

A Lair vad akciójáték lesz, amelyben egy sárkányt fogunk irányítani; lényegében ennyi a hivatalos információ a játékról – no, meg az, hogy az egyik fejlesztő szerint semelyik másik játékkal össze nem hasonlítható az az élmény, amikor két ilyen behemót lény dühöngő vihar kellős közepén marja egymást az éjszakában. Mit is mondatnánk? Mi is szeretnénk már átélni ezt...

❖ Az óriási sárkányok vadul tépik egymást a levegőben



PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ FACTOR 5
KONZOL PS3



❖ Mi leginkább Cyraxet és Sektort várjuk vissza a régiék közül

VALKYRIE PROFILE LENNETH

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ TRI-ACE
KONZOL PSP



PlayStation 1-korszakban a Sqauresoft szinte minden játékából átütő siker lett az egész világon, az Enix RPG-i viszont Japánon kívül nem hoztak milliós bevételeket – viszont sok közülük kultikus játék lett. Az azóta egyesült két kiadó most egy ilyen játékot készül feltámasztani, mégpedig a Valkyrie Profile-t. A Lenneth PSP-re készül, és lényegében az eredeti rész feldolgozása lesz. A sztori, a küldetések és

a helyszínek a PS1-es verzióból származnak, viszont mindent átírtak a PSP szélesvásznú képernyőjére, ráadásul rengeteg új jelenetet írtak bele, melyek a folytatás, vagyis a PS2-re készülő Silmeria előtt egyengetik az utat. A játék egyébként egy akciós csatákat kínáló RPG, amely a kék-pök ellenére teljesen 2D-s játékménetet ad; vagyis a városok, labirintusok nem szabadon bejárhatók, hanem lényegében csak jobbra vagy balra menünk bennük.



VALKYRIE PROFILE SILMERIA

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ TRI-ACE
KONZOL PS2

Feljebb már olvashattál a PSP-s VR-ről, itt pedig biztosan elcsodálkoztál a valószínűtlenül gyönyörű képeken – a Silmeria a PS2 egyik legszebb játéka lesz (bár itt sem járhatjuk be szabadon a képeken látható vidékeket). A sztori egy Silmeria nevű valkür körül alakul, aki magát Odin istent dühíti fel, aki bosszúból emberré változtatja – nekünk pedig vissza kell szereznünk elvesztett képességeinket. A játék – a látvány mellett – a harcrendszert tekintve is sokat változott, mégpedig sokkal taktikusabb lett. Egyrészt beve-



zettek az akciópontokat, amelyeket minden cselekedethez el kell költöni, és akkor termelődnek, amikor vagy mi ütünk meg valakit, vagy ha minket csépelnek éppen. Másrészt a szörnycsapatoknak általában lesz egy vezetője, és ha ezt sikerül kiiktatni, akkor az adott brigád minden tagja elmenekül – és mivel minél gyorsabban küzdjük le ellenfeleinket, annál nagyobb az XP-szorzó, ezt a húzást érdekes lesz használni.



MagiComp CD-DVD gépi mélypolír

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Tel.: 1/373-05-82 Nyitva:
20/538-55-46 H-P: 8-20
30/489-13-39 Szó: 10-16

www.magiccomp.hu info@magiccomp.hu

Aruhitel, bankkártya elfogadás!

990 Ft

5 perc alatt kész,
minden 5. lemez INGYENES!

2006 AUTUMN

KILLZONE LIBERATION



Killzone PSP-s verziója szerencsére nem egy félig-meddig elbaltázott irányítású FPS lesz (egyre inkább kezdünk kételkedni benne, hogy alkalmas FPS-ek irányítására az egyetlen analóg pöccök), hanem egy külső nézetes akciójáték; így játék, ami sokkal jobban hasonlít mondjuk a Syphon Filterre, mint az eredeti Killzone-ra. A sztori, a fegyverek, no meg a karakterek persze onnan vannak áttemelve – illetve a történet percekkel a PS2-es Killzone vége után veszi fel a fonalat –, de a játékmenet teljesen más lesz. Karakterünket, Templart egy rendkívül intelligensnek ígért ka-

merán keresztül vezérelhetjük, csapdákat kell kikerülnünk vagy hatástalanítanunk, és az esetek nagy részében inkább halkán, és nem robbantgatva kell előrehaladnunk (persze, a rakétavető is előkerül néha, de hát ez ilyen kegyetlen világ).



PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ GUERILLA
KONZOL PSP



FATAL INERTIA

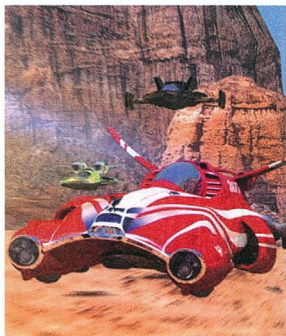


Fatal Inertia ugyan nem az általunk legjobban várt Koei-játék (ez a kintutottó az Bladestorm nevű akciójátékunk dukál – ám abból még nincsenek képeink), de lehet, hogy amint kipróbáljuk, véleményünk megváltozik. Lényegében egy Wipeout-klónról van szó, ahol a techno-környezet helyén különféle természetes helyszíneken kergethetjük egymást (akár online is), így lesz sivatagos, havas, vagy éppen

dzsungelpálya is. Rengeteg fegyvert szerelhetünk fel amúgy is maximálisan testre szabható gépeinkre, és az egyszerű verseny mellé legalább öt extra játékmódot ígérnek – a problémánk csak az, hogy ezek mibenlétét egyelőre nem ismerjük... A fejlesztők a valódi fizikára helyezik a legnagyobb hangsúlyt, és ez a különböző interjútorédek alapján a valóságban izé-porrá zútható pályákat jelent, nem pedig Gran Turismo-szerű irányítási modellt.

PLAY!

KIADÓ KOEI
FEJLESZTŐ KOEI CANADA
KONZOL PS3



VIRTUA FIGHTER 5

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ AM2
KONZOL PS3

Ugyan egyelőre nem teljesen biztos – „csak” 99% –, hogy a VF5 megjelenik PS3-ra, mégis úgy gondoltuk, hogy beszámolunk róla; aztán szorítottunk az E3-as bejelentésnek, hogy ne szégyenüljünk meg... Tehát Virtua Fighter 5 – minden idők egyik legprofibb verekedős játékaának továbbfejlesztett verziója. Ez persze főként a kinézetre vonatkozik, maga a harc,

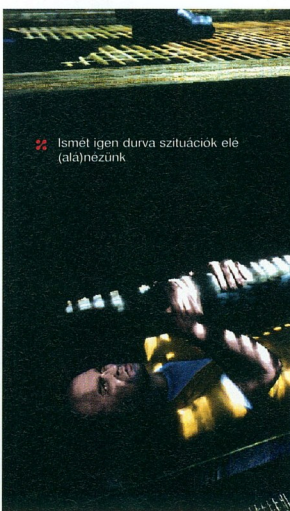
leszámítva persze jó néhány új kombót, marad a régi-iben. Kapunk néhány új karaktert (többek között egy ugránczó, kung-fut használó kislányt, meg egy El Blaze nevű Lucha Libre-harcost), egy, az előző részben látottal sokkal több lehetőséget adó karakteröltözési opciót, meg rengeteg új pályát – illetve ezek közül sok régebről ismert, például a VF2 szintje összes szintje is új köntöst kapott.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Nemrég elhalasztotta a Ubisoft a Double Agent megjelenését, és mi bizony ezt egyetlen dologgal okoljuk: a PS3-as verzió készítésével. Na jó, lehet, hogy különben sem készültek volna el mindennel, de a magunk részéről biztosra vesszük, hogy nem csak egy Sony-konzolra fog megjelenni Sam Fisher új kalandja... Ez a kaland pedig eltérő lesz az eddiektől, Sam ugyanis beépül egy terroristacsoportba, és egyszerre próbálja elnyerni gengszterfőnökei bizalmát, valamint végrehajtani a bázisról kapott utasításokat. Mivel ezek gyakran ellentmondásosak („Óld meg a fickóit!”, „Sam, nem végezheted ki, ő a mi emberünk!”), sokszor kell kemény döntéseket meghoznunk. Multiban megjelenik a képek közti viadal, a sztori-mód során Sam nőzni is fog, úgyhogy a Double Agent csupa meglepetés

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT SHANGHAI
KONZOL PS2



☛ Ismét igen durva szituációk elé (alá)nezelünk



MEDAL OF HONOR AIRBORNE



ár az utóbbi két MoH – a Rising Sun és az European Assault – nem sikerült túl meggyőzőre. Az EA nem temeti a sorozatot, hanem inkább gőzerővel készíti a következő, ezúttal forradalmi-nak ígérkező epizódot. Az Airborne lényege, hogy hét hatalmas európai csapatban egy ejtőernyőst irányítva vehetünk részt, mégpedig a legelejétől a legvégéig. Ez azt jelenti, hogy a repülést indulunk, onnan egy kellemes zuhanás során jutunk el a földre, ott meg kell keresnünk a kijelölt találkozó-pontot, majd több tucat, vagy adott esetben több száz társunkkal együtt végre kell hajtalnunk a kapott feladatainkat. Az ejtőernyőzést gyakorlatilag szabadon irányíthatjuk, ami azt jelenti, hogy a pálya szinte bármelyik részén landulhatunk – akár házak tetején, vagy mondjuk egy tetőt áttérve egy pajtában is. A játékot a Renderware 4 motor hajtja, elképesztő eredménnyel – a képek egyenesen a PS3-as verzióból származnak, és az biztos, hogy az EA nem vall velük szegvényt. Az Airborne megjelenik PS2-re is, ám ott valószínűleg nem lesz ejtőernyőzés, és a PS3-as verzió négyfős kooperatív-módjának is búcsút mondhatunk.

 **PLAY!**

KIADÓ ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ EA LA

KONZOL PS3

WARHAWK



tények: az 1996-os PlayStation 1-játék újragondolásaként a PS3 start-jakor megjelenő Warhawk egy légi harcot bemutató akciójáték lesz. Gondoljunk a Star Wars Starfighter játékokra; vagyis inkább képzeljünk egy azokhoz hasonló, csak éppen nagyszerű játékra: akár 2000 hajó is lehet a képernyőn, a küzdelmek kanyonokban, tengerek felett, városok közül zajlanak – akár online is.

A spekulációk: néhány képen elképesztően kidolgozott katonák láthatók; ha lehet hinni néhány névtelen forrásnak, e katonák nem egyszerűen a földön rohángoló célpontként fognak szolgálni, hanem a játék felét FPS-nézetben, több ezer (!) társunkkal együtt küzdele fogjuk tölteni. És ami talán még ennél is jobban hangzik, online akár a földön is harcolhatunk, vagy akár űrhajókba szállva a légi csatákban is részt vehetünk. Egyelőre nem tudjuk, hogy ezek a beszámolóknak, nem csak látványban, de játékélményben is következő-generációs lesz a Warhawk!


 **PLAY!**

KIADÓ SONY

FEJLESZTŐ INCÖG

KONZOL PS3



 Az Airborne-ban hét, egyenként is több órás küldetés kap helyet.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

C SOMAGKÜLDÉS
háhozászállítás
akár már
MÁSNAPRÁ!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCSONO

Budapestre
és az országban belül
bárhol!

A házhozszállítás díja:
a kiszállítási címtől és
a megrendelt termékek
darabjainak függvényében,
egységesen 350 Ft.

Cégnél beléptetők csomagolási,
Nyitvatartási szisztem: C102399

GalaxisNet
Internet és szoftverek online értékesítője, DVD filmek online értékesítője

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

**AJÁNDEK MINDEN
VASÁRLÁSHOZ!**

PlayStation 2

16 310,-

Shadow of Colossus

PlayStation 2

14 390,-

Prince of Persia 3

PlayStation 2

14 590,-

FIFA Street 2

PlayStation 2

12 990,-

TOCA Race Driver 3

PlayStation 2

6 290,-

Need for Speed Und.2

PlayStation 2

5 990,-

Formula One 2005

PlayStation 2

5 990,-

Tekken 5

PlayStation 2

8 990,-

GTA San Andreas

PlayStation 2

6 290,-

FIFA 2005

PlayStation 2

6 290,-

Burnout 3

PlayStation 2

5 990,-

God of War

PlayStation 2

5 990,-

MotoGP 4

PlayStation 2

5 750,-

Killzone

PlayStation 2

3 830,-

Truck Racing 2

PlayStation 2

5 750,-

Silent Hill 3

PlayStation 2

3 830,-

Sword of the Samurai

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza téren

**TÖBB EZER
TERMÉK
EGY HELYEN!**

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest
VII. kerület (pest)
Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitvat: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladók keresünk, hosszú
távra, teljes munkaidőbe.
Kereskedelmi tapasztalat
előnyt jelent.
Jelentkezési nyitvatartási
idő alatt az üzletünkben.

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK	
24 The Game's.....	Jón
187 Ride or Die.....	11 510
Age of Empires 2.....	6 990
Alam for Cobra 11.....	3 830
Alpine Skiing 2005.....	830
Athens 2004 Games.....	5 750
Batman Begins.....	14 390
Battlefield Modern 2.....	14 390
Boxing Champions.....	3 830
Burnout 2.....	6 290
Burnout 3.....	6 290
Burnout Revenge.....	14 390
Call of Duty 2 Big Red.....	14 390
Cell Damage Overdrive.....	3 830
Charlie's Angels.....	3 830
Chronicles of Narnia.....	16 310
Conflict Zone.....	3 830
Crested Suzuki Racing.....	3 830
Criming Tiger Hid.D.....	3 830
Crouching Tiger Hid.D.....	3 830
Dalmatians.....	3 830
Dartwatch.....	14 390
Death to Rights 2.....	14 390
Death by Degrees.....	11 510
Delta Force Black Hawk.....	14 390
Destroy All Humans.....	5 750
Devil May Cry 3.....	14 390
Digimon Rumble Arena 2.....	5 750
DownTown Run.....	3 830
Dragonball Z Budokai 3.....	7 190
Driven to Destruction.....	4 790
Driver 3.....	7 670
Enter the Matrix.....	7 670
Evil Dead Regeneration.....	12 470
FIFA 2005.....	6 290
FIFA 06.....	14 390
FIFA Street.....	6 290

FIFA Street 2.....	14 590
Fight Night Round 2.....	14 390
Fight Night Round 3.....	14 390
Final Fantasy X.....	5 750
Final Fantasy X-2.....	7 190
Formula One 2004.....	5 750
Formula One 05.....	5 990
From Russia with Love.....	14 390
Genji.....	13 430
Godfather (Mics. 24).....	14 590
Golden Age of Racing.....	3 830
Golden Eye Rogue Agent.....	6 230
Gran Turismo 3.....	5 750
Gran Turismo 3 Concept.....	5 750
Gran Turismo 4.....	11 510
Grand Prix Challenge.....	5 750
GTA San Andreas.....	8 990
GTR 400.....	3 830
Guncom.....	3 830
Gyűrűk Urja: Harmadik.....	2 870
Gyűrűk Urja: Király vissza.....	1 190
Gyűrűk Urja: Bölcsök k.....	1 190
Harry Potter 2 Titkok k.....	7 190
Harry Potter 3 Azzakban.....	7 190
Harry Potter: Kvízidv.....	1 190
Heroes of the Pacific.....	16 310
Incredibles.....	7 190
Incredibles ROTU.....	16 310
Incredible Hulk Ult.Dest.....	14 390
Int. Super Karts.....	3 830
Jack and Dexter.....	5 750
Jack Z: Renegade.....	5 750
Jak 2.....	5 750
Jak X.....	13 430

J. Bond: Nightfire.....	7 190
J. Bond: Everything or N.....	7 190
Kill Switch.....	3 830
Killer 7.....	14 390
Killzone.....	5 750
King Kong.....	14 390
LA Rush.....	11 510
Lord of. Rings 2 Towers.....	1 190
Marvel Nemesis.....	14 390
Matrix Path of Neo.....	12 470
Mashed.....	5 750
Max Payne 2.....	7 990
Medal of H. Rising Sun.....	7 190
Men of War Assault.....	14 390
Merchies.....	6 710
Metal Gear Solid 2.....	5 750
Metal Gear Solid 3.....	14 390
Midnight Club 3 DUB.....	16 310
Mortal Kombat Decept.....	6 230
Mortal K Shaolin Monks.....	14 390
Moto GP 3.....	5 750
Moto GP 4.....	5 990
Motocross Mania 3.....	2 870
Motorsiege.....	3 830
Nascar 06.....	14 390
NBA 06.....	14 390
NBA Street 3.....	14 390
Need for Speed Underg.....	7 190
Need for Speed Und. 2.....	6 290
NHL 06.....	14 390
Nightmare Before Xmas.....	10 550
Police Warriors 2.....	3 830
Pinball Hall of Fame.....	3 830
Play It Pinball.....	14 390
Prince of Persia Sands.....	7 590
Prince of P Warrior With.....	7 490

Prince of Persia.....	14 390
Pro Evolution Soccer 4.....	2 670
Pro Evolution Soccer 5.....	5 750
R.Racing.....	3 830
Racing Simulation 3.....	3 830
Rainbow Six 4 Lockd.....	14 390
Ratchet and Clank.....	5 750
Ratchet and Clank 2.....	5 750
Ratchet and Clank 3.....	5 750
Ratchet Gladiator.....	3 430
Rayman Revolution.....	3 830
Rayman 3.....	5 750
Regiment.....	Jón
Resident Evil Outbreak.....	6 230
Resident Evil Outbr. 2.....	11 510
Resident Evil 4.....	14 390
Rise to Honour.....	5 750
Road Rage 3.....	3 830
Road Trip Adventure.....	3 830
Rogers Legends.....	10 550
Roland Garros 2005.....	13 430
Secret Night.....	6 710
Seek and Destroy.....	3 830
Serious Sam Next Enc.....	3 830
Shadow of Colossus.....	16 310
Shadow of the Hedgehog.....	14 390
Shrek 2.....	7 490
SOCOM.....	5 750
Silent Hill 3.....	5 750
Sims 2.....	14 390
Sims 3.....	11 510
Sneak Court Tenn.P. 2.....	5 750
Spartan.....	14 390
Sonic Gems Collection.....	3 490
Sonic Mega Collection.....	14 390
Spys Collabur 3.....	15 350
Spys Collabur.....	14 390
Speed Kings.....	3 830
Splitter Cell.....	5 750

SC Pandora Tomorrow.....	6 990
Spy vs Spy.....	2 870
SSX 3.....	7 190
SSX on Tour.....	14 390
Star Ocean.....	14 390
Star Trek Shattered U.....	4 790
Star Wars Battlefront 2.....	16 310
Star Wars Episode III.....	6 990
Star Wars Lego.....	9 990
State of Emergency.....	3 830
Stealth Force WoT.....	3 830
Stock Car Speedway.....	3 830
Strike Force Bowling.....	3 830
Suffering Ties that Bind.....	14 390
Super Monkey Ball Dix.....	14 390
Sword of the Samurai.....	3 830
Tekken 4.....	5 750
Tekken 5.....	5 990
Terminator 3.....	3 830
This is Football 2005.....	5 750
Timesplitters 3.....	Akció
TOCA Race Driver.....	6 710
TOCA Race Driver 3.....	12 990
Tony Hawk's Undergr.....	6 710
Tony Hawk's Amer. W.....	16 310
Torino 2006.....	11 990
Total Overdrive.....	16 310
TOCA Race Driver 3.....	Jón
Truck Racing 2.....	3 830
True Crime.....	7 190
True Crime 2.....	16 310
Urban Reign.....	16 310
Underworld.....	3 830
Urbz Sims in the City.....	6 230
V-Rally 3.....	5 750
Virtua Cop Elite Edition.....	4 790
Wakeboarding Unleash.....	4 790
Warriors.....	16 310
World Tour Soccer.....	13 430
Wild Wild Racing.....	5 750

Without Warning.....	11 510
World Rally Champ.....	5 750
WRC 2 Extreme.....	5 750
WRC 3.....	5 750
WRC 4.....	5 750
WRC Rally Evolution.....	13 430
World War II: Soldier.....	3 830
XIII.....	5 750

PSP JÁTÉKOK

Burnout Legends.....	11 510
Coded Arms.....	14 390
Colin McRae Rally 05.....	14 390
Crash Tag Team Racing.....	14 390
F1 Grand Prix.....	13 430
FIFA 06.....	11 510
Fired Up.....	13 430
GTA Liberty City Stories.....	14 390
Harry Potter 4.....	11 510
King Kong.....	13 430
King of the Ring Tactics.....	11 510
Madden 06.....	11 510
Marvel Nemesis.....	13 430
Medieval Resurrection.....	13 430
Midnight Club 3 DUB Ed.....	14 390
Need 5 I Most Wanted.....	11 510
Prince of Persia Revel.....	13 430
Pro Evo Soccer 5.....	13 430
Ridge Racer.....	14 390
Sims 2.....	11 510
Spiderman 2.....	14 390
SSX on Tour.....	11 510
Star Wars Battlefront 2.....	14 390
Unltd Legends.....	14 390
World Rally Champ.....	13 430
World Tour Soccer.....	13 430
X-Men Legends 2.....	14 390

Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. -- Már előrendelhető - Újdonságok / top akciók

BLACK

PC-s játékosok általában gúnyosan nevetnek, amikor a konzolok FPS-élményeiket mesélik. Hitetlenek, és közönnel legyintenek a műfaj konzolos sikertörténeteire és képtelenek elfogadni, hogy egér és billentyűzet nélkül is lehet FPS-t játszani. A Black mindannyiunknak hathatós választ adott...

INFO

PlayStation 2



BLACK

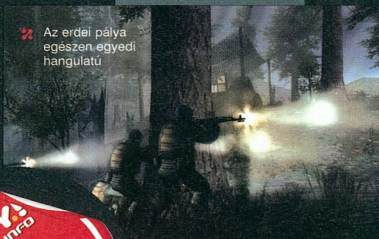
16+

EA

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ CRITERION
MULTIPLAYER MIERT NINCSE?
ONLINE NINCSE



írta: Snake



☛ Az erdei pálya egészen egyedül hangulatu

☛ Úgy látom sikerült behitítani a tereprombolásért felelős programrészeket



A fejlesztők nem voltak elégedettek a fegyverek igazi hangjával, ezért egy hollywoodi hangstúdióval megkérték felturbózták azokat.

teljesen elnyomták a történetet, ám mindezek hatására a játékos egyáltalán nem is hiányolja azt.

A FEGYVEREK SZAVA

A Black tehát egyértelműen a fegyverekről és a pusztításról szól. Ez már akkor is világossá válik a játékos számára, amikor még egy pillanatot sem játszott a Blackkel. A fő képernyőn ugyanis a játék megkezdése előtt a programban szereplő összes mordály egy dögös áttevőző moziban megtekinthető. A képernyőn két a fegyvert láthatjuk működés közben, a torkolatú, a hulló töltényhüvelyek és a puskák elsütésük pillanatában bekövetkező dinamikus mozgása egyértelműen jelzi, hogy kié lesz a főszerep.



layStation 2-n rengeteg FPS látott már napvilágot, amiknek nagy része megosztotta a játékosokat. Ilyen volt a Medal-sorozat, a Call of Duty-epizódok, a Time Splitters-ek és számos a legnagyobb dírral-díjjal beharangozott Kiltzone is. Mindegyikkel jól elváltak a játékosok, ám egyből egyik tartalmaztak olyan támadási felületet, amit még tudtak lovagolni a műfaj konzolostlása ellen küzdő játékosok. A Blackkel azonban, azt hiszem, minden gyökeresen meg fog változni. A program ugyanis valami elképzelhetően jól néz ki, egész jó mesterséges intelligenciával rendelkezik, utánozhatatlan a hangulata, soha egyetlen pillanatra sem szagatt be játék közben annak ellenére, hogy az esetek legnagyobb részében a záporozó töltények és elhajított gránátok teljesen leamortizálják a környezetet. Komolyan lemond, hogy egy-egy tűzpárbaj után magam sem ismertem rá a pár másodperccel ezelőtt bejárt területet. A rombolás élménye és a játékot körülvevő atmoszféra tehát első osztályúra sikeredett. A Criterion bebizonyította, hogy az autós játékok (Burnout-sorozat) és a játékmotorok fejlesztése mellett otthonosan mozognak az akciójátékok világában is, és hogy amihez hozzáválnak, az szó szerint berobban a játékpiacon.

Ugyan több játék is ígért már rombolható terepet, de az ígéret eddig senki nem tudta maradéktalanul beváltani. Eddig.

KÖZEPES TÖRTÉNET MAXIMÁLIS AKCIÓ

A Black tulajdonképpen egy történet nélküli akcióorgia, aminek a keretét a főhős – egy titkos (?)ügynök – kihallgatása közben elmesélt törté-



A LEGJOBB PÁLYÁK 01.

ÁTKELÉS A HÍDON

Talán az egyik lehangulatosabb rész. A hídon felrobant autók mögül taktikusan támadó ellenfelek likvidálása türelmet és megfontolt cselekedeteket követelt. A súvító szél, társaim kétségbeesett rádióüzenetei, a felrobantott aknák, a levegőbe repülő járművek és a fedezékből támadó ellenfelek olyan atmoszférát teremtettek, amirez foghatóval eddig nem volt dolgnuk.



☛ Innen távolról még minden nyugodtnak és békésnek néz ki.



FÉLELEM A BOLONDOKHÁZÁBAN

A bejáratához vezető út lezuhant repülőkel volt kiköveve, amin áttörve élénk táruelt a bolondokháza háborzongató képe. Ehhez a pályához fűződik az egyik legnagyobb pusztításom is. Először az örültekháza mosdóját robbantam porig, aztán a csarnokban léptem porrá a tartószerkezeteket. Ehhez képest a Mátrix klasszikus képsoral gyereklímnnek tünnek.

CRITERION ÉS RENDERWARE

Kevesen tudják, de a Criterion Renderware motorja a legutóbbi licenszelt játékmotor. Sokszínű felhasználhatóságára jó példa, hogy ezzel készült az összes Tony Hawk, a Grand Theft Auto-sorozat, a Burnout-sorozat, vagy mondjuk a PC-s Movies című stratégiai játéka is. Az épp aktuális motor ímmáron a negyedik verzió, amely a következő generációs játékokhoz – főleg a PS3 – képességéhez lett igazítva. Az első játék, ami ezzel a motornal napvilágot lát az a Fight Night Round 3 és a Burnout Revenge Xbox 360-as verziója lesz, ami év végén követ a PS3-ra is készülő új Medal of Honor epizódot, az Airborne, valamint várhatóan a többi EA-s PlayStation 3-as nyitócím.

csak lehet, a Mátrix című filmben látott módon leamortizáljuk a belső terek oszlopcsarnokait, levegőbe röplítünk néhány autót, házat, és módszeresen bontjuk le az ellenfél bűvölyeit. A totális pusztítás tehát elkezdődött.

NE ROHANJI FEJEL A FALNAKI!

A Black, mint ahogy az előbb említettem, hajlamos arra, hogy a játékost eszeveszett „Rambo-játékmenetre” kényszerítse, aki erőből és persze sok-sok robbanóanyaggal és kilőtt golyóval próbálja megoldani a feladatokat. Mindez normál nehézségi fokozaton még csak-csak sikerül (bár néhány helysín még így is elég izasztóra sikeredett), de durvább nehézségi szinten esélyünk se lesz a küldetéseket kamikaze módon végrehajtani. A nehézségi szintek fokozatos emelésével ugyanis egyre több alfeladatot kell teljesíteni (objektumokat felrobbantani, laptopokat megtalálni stb.) és sokkal ügyesebben viselkedő, agresszívbabban támadó ellenfelet kell likvidálni. Már a nehéz szinten is csak fedezékről fedezékre, az ellenséges vonalakat folyamatosan felőrölve, aránylag jó tempóban juthatunk előre. De a legnehezebb fokozaton az is előfordul, hogy a szervezetten támadó örök 10-15 percre beszorított egy gabonaszóba, amit csak akkor hagytam el, amikor már annyira szitává lótték, hogy bármelyik pillanatban a nyakamba omolhattak. A nehezebb szintek nem csak óvatossá, ha-



nem taktikusabb játékra is kényeszerítenek. Mig normálon egy szál pisztolyal is sikerült megoldanom egy húzós szituációt, addig hard fokozaton folyamatos kivárássokkal daráltam le az ellenfeleket. Megvartam, amíg egy felrobbanható autó köré érnek. Azt szétlőve négy-öt katonát is másvilágra juttattam, tudatosan amortizáltam le az épületek meggyengült váz szerkezetét, hogy az összeomlva maga alá temesse a bent lévő terroristákat. Szinte sosem szakadtam le a társaimtól (a Black néhány pályáján társakat is kapunk), akiket a criterions fiúk - hála istennek - örök élettől láttak el, és csak akkor hagyták őket meghalni, ha a forgatókönyv megkövetelte azt.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE

A Black nemcsak a fegyverek repertóriumában, hanem a hadsértekek megválasztásában is a sokszínűségre törekedett. Minden egyes misszió máshol, és ami a legfontosabb, másféle atmoszférájú helyszínen játszódik. A nyitó városi pályán szinte teljesen megsejtültem a puskaropogástól, a második pályán kora éjszaka egy erőden játszódtam. Itt aránylag csendben és taktikusan haladva gyűrtem le az ellent. Az ezután következő temetőben kezdődő misszió minden pillanatában a halál lehetett éreztem a tarkómon. A tornyokból ugyanis mesterlövészek lestek rám, a misszió közepénél azonban feloldozott a Black. Ekkor ugyanis egy lebbant városba érkeztem, ahol főleg rakéta-

az utcára, azonnal elkap minket a Black hangulata. Az ellenfelek autók mögé bujává tartanak minket tűz alatt, emeletes házak ablakából próbálnak meg leszedni minket, vagy géppuskafészekkel megül szórják az ölmot. Más játékokban ekkor pontos feljövessel kiszúdják az autók mögött az ellent, távcsővel puszkával lezedjük az emeleten tartózkodó ellenlábas, és egy gránátot felrobbantjuk a fészekben tüzelő katonáit. A Blackben azonban minden másképp alakul. Az autóra leadott géppuskafézzel felrobbantjuk azt, aminek a detonációja azonnal megöli az egész szakaszt, az emeletes ház második emeletére felhajított gránátokkal a földdel tessük egyenlővé az épületeket, hogy a súlyos kövek agyonnyomják az aljas mesterlövészt, valamint az épület melletti géppuskafészekben lévő katonát. A fenti manőver után érdemes lesz szélnézni a terepen. Az autók füstölnek, a lassacskán eloszló porfelhőben hamar előtűnik az egykoron négyzetes házból lett romház, észrevevessük, hogy a hatalmas robbanástól a szomszédos házak ablakai betörték, és hogy egy lehulló faldarab szor szertint kettévágta az utcán található telefonfülkét. Mindezek után természetesen azonnal vérszemmet kapunk. Örült rohanás közben szanaszéjjel lövünk mindenkit a pályán, felrobbantunk mindent, amit



Az ügyesen hajlítható gránátokkal igen vicces jeleneteket létezhetünk elő.

A LEGJOBB PÁLYÁK 04. GYÁRLÁTOGATÁS

Feljejtethetlen volt, ahogy a hatalmas silók csigalépcsőjén felrohanva elértük az óriási épületkomplexumot. A szomszédos épületekből záporoztak a töltények, a detonációktól saját súlyuk alatt dőltek össze a vasszerkezetek. A robbantás után már gye-rekjték volt bejutni a gyárba, ahol az öntő-gépeket kellett megromlítani.





2 A LEGJOBB PÁLYÁK 03.

A TEMETŐBEN

A csendet a mesterlövész puskája toroklat-tüzének zaja törte meg. Ekkor azonnal a sírkövek mögé bújtam, amik a találatok hatására a szemem láttára törtek ketté. A kétségbeesés érzésével próbáltam folyamatosan előre araszolni és leszedni a templomtoronyban állomásozó mesterlövészt. Perce, ezután fordult a kocka. A puskát megszerelve egyesével füstöttem ki a fejfák és emlékművek mögé bújó ellenfeleket.



2 Alaposan meg fogjuk zavarni a holtak nyugalmát



tővel raktam rendet a helyi erők között. A történet azonban természetesen az én elképzelésem szerint alakult. Az egykoron álló lakótelepet ugyan szinten leromboltam, hogy laposabb volt, mint egy pergődob. Summa summarum a Black minden szinten nagyon jól időzít. Amikor épp bealudtunk, akkor bekeményít, amikor már nem tudjuk elviselni a fegyverroppogás zaját, akkor csendet varázsol körénk, amit a lehető legjobb pillanattal szakít meg egy jól irányzott lövés. Mindezeknek köszönhetően a játék rendkívül adiktív. Infidél barátommal egy ültő helyünkben játszottuk végig, majd ezután azonnal újrajzdtuk, és hard fokoztat is kivégeztük.

AMIT CSAK A BLACK TUD

A Blacket játszva számtalan olyan jelenetsorral és élménnyel gazdagodtunk, amit eddig még egyetlen játék sem adott nekünk. Először is itt van a szinte teljes egészében lerombolható telep. Tudom, láttuk ezt már a Red Factionban, ám ott egyáltalán nem működött ilyen jól a dolog. A Blackben egy toronyház első emeletét berobbantva gyönyörűen látszik, ahogy a detonáció további emeletet is okoz károkat: itt si-mán ráomlasztattuk az ellenre az épületeket, legvégére rögzítettük az előlmező járműveket. Ugyancsak felejthetetlen volt az első alkalommal való találkozás. A hozzám legközelebb álló akná-t belobbantva beindult a láncreakció, aminek a végén egymás után az egész terület a levegőbe repült. Az igazán nagy örömet azonban mégsem ez a pillanat, hanem az okozta, amikor valahol a távolban egy ellenséges katona a lövedékeim elől menekülve véletlenül rálépett egy aknára, aminek hatására hat méter magasba repült, majd ráesett a következőre, amit berobbantva egy egész osztágot a halálba küldött. Felejthetetlen momentum volt az is, amikor egy sarok mögül kibújva gránátvetéssel próbáltam meg leszedni a romos ház tetőjén álló ugyancsak gránátvető terroristát. Előugrottam, löttöm, majd azonnal visszahúzódtam a sarok mögé. Néhány másodperc múlva ismét előbújtam, ahogy megnéztem, lelőttem-e az ellant. A fejemet kidugva automatikusan ötemeletnyi magasságra fókuszáltam, majd dőbentem tapasztaltam, hogy a ház az első alomlét összedől. A készítőik fegyverek iránti tisztelőnek legte-

lejtetlenebb megoldása az újratöltés. Ekkor ugyanis a háttér teljesen elmosódik, és a kamera a fegyverre fókuszál, b ami olyan kidolgozott, hogy még a gyári számok is tökéletesen leolvashatók. Ugyancsak felejthetetlenre sikeredett a pályatervezés is. Sok esetben ugyanis szinte teljes szabadságot kapunk a kültetés teljesítéséhez, azaz csak rajtuk múlik, hogy melyik úton jutunk el a pontból B-be. A hatalmas bejáráható terület adta szabadságért a Metal Gear 3-ra emlékeztetett azzal az eltéréssel, hogy itt előfordul, hogy eltávoztam, és a vég-célhoz vezető helyes, ám csak a földön heverő kilőtt föltényhüvelyek vezettek.

Ha lenne kooperatív multiplayer-mód a Blackben, komolyan elgondolkodtunk volna rajta, hogy 100%-kal jutalmazzuk...

GRAFIKA ÉS A HANGOK

A képekből, gondolom, mindenki számára kiderült, hogy a Black a platform legszebb FPS-e. A Rendszerre motorral életre kellett mű sosem szaggat, annak ellenére, hogy mindig zajlik valami a képernyőn. A fenomenális motorhoz és képi világhoz isteni zenék és hanghatás társul. A fegyverek hangja és a robbanások effektíve minden képeztünket felülmúlták. Ennek egyedül a szomszéd nem örült, aki a játék alatt végig vesztült verte a falat, hogy csavarj legjobb a hangerőt. Ennek végeredményeként kénytelenek voltunk addig feltekerni a hangerőt, amíg az el nem nyomta az értelmetlen dübörgést...


KONKLÚZIÓ

A Black személyében minden idők legjobb PS2-es FPS-e született meg. Fordalmi megoldásai, kihívásokkal teli játékmenete, nagyszerű mester-sze intelligenciája és a konkurenciát messze



2 Ezt rendszeren eltaláltuk, nem sok maradt az épületből...





GRAFIKA	10	Minden idők legszebb PS2-es FPS-e
HANG	10	A fegyverek-hangosabbak, mint a valóságban
JÁTSZHATÓSÁG	10	Kitűnő, komfortos irányítás
ELTARTÁS	08	Elsőre rövid, de másodikra sem unalmas

ÖSSZEFEJES: Minden idők legjobb PlayStation 2-es FPS-e. A tényleg porig rombolható környezet, a dobzenes atmoszférájú hangulat, és a számtalan felejthetetlen pillanat örök emléke teszi. Addig nem fogod abbahagyni, mire végig nem játszadsz; aztán jó eséllyel másodsorra is nekivágsz.

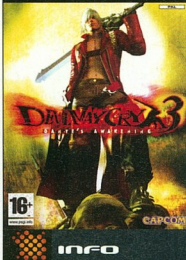
98%



TESZT

PLAY!

PlayStation 2



KIADÓ: CAPCOM STUDIO 1
FEJLESZTŐ: CAPCOM
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: NINCS



Írták: Greg5



DANTE VISSZATÉRT!

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION



lapvetően békés lélek vagyok, de a Devil May Cry harmadik részét nem egy kontrollerem bánja, szívinfarktusz közeli állapotomból pedig az eltelt kerek egy év alatt épphogy csak sikerült felépülnöm. Igen, a DMC3 valószínűleg játszói könnyedséggel hódítaná el bármilyen szavazáson a valaha megjelent legnehezebb PlayStation 2-es játék kétes dicsőségű címét, de bérélt helye lenne a legnehezebb videójátékok örök tiszteletangliján is. Mégis, akkor miért szavaztak neki bizalmat neki játékosok millió? Egyszerűen azért, mert a Capcomnak mindemellát sikerült megalkotnia PS2-n az Onimusha-sorozat mellett legizgalmasabb és leglátványosabb 3D-s akciójátékát (jó a Jak meg a Ratchet is, de azért azok más hangulatú, kategóriát képviselnek), melynek minden jellemzőjéről szinte csak superlatívusokban lehet beszélni.

DANTE CSODÁLATOS POKLA

Dante kissé megöregedve ugyan, de immár harmadszor száll alá a pokol minden bugyrába gonosz ikertestvérét üldözve –, ami közben ter-

mészetesen felfoghatatlan mennyiségű démoni kreatúrát kell lemészárolnia. A játék megtartotta a fantasztikusan eltalált, sötét, már-már démoni hangulatát, amihez ráadásul a PlayStation 2-n látott egyik legkidolgozottabb, legrezisztensebben megalkotott grafikus motor szolgáltatta az alaválót. Dante és a karakterek fantasztikusan részletgazdagok, még a ruhadarabok és hősünk haja is teljesen valóságghűen hullámzik, fodrozódik a mozgás során, gyönyörűek a fények, valamint az árnyékok, és természetesen a polgonszám is a PS2-n elérhető közel maximumot súrolja – nagyon kevés szebb vagy látványosabb játékhoz volt szerencsénk. Ha szólanó csak jókat mondhatok a hangulatról nagyban

felelős változatos és hihetetlenül atmoszférikus nagyzenekari alafestésről is, a szinkronhangok pedig tényleg csaknem tökéletesek. Bár a történet nem

emelkedik Metal Gear-i magaslathoz, egyértelműen nem csak a csíhi-puhit kénytelen kellett összekötő banális sablonsztorival von dolgunk, az átvezetők pedig minden szempontból gyönyörűen megkoreografáltak és írtó látványosak.

DÉMONI HARC

A harcrendszer alapvetően maradt a régi, de természetesen rengeteg új fegyvert és kombót kapunk. Bár markunkban általában Dante védjegyévé vált pengéket fogjuk szorongatni, ezen kívül négy másik, szintén igen látványos közelharc fegyver áll rendelkezésünkre, valamint mintegy öt fajta „lőfegyvert” is beszereshetünk utunk során. Mindezek között bármikor szabadon váltogatathatunk az L2, R2 gom-

bok segítségével, melynek eredményeként, mivel az egyes közelharc fegyverek alaptól is számtalan harcifogást és lehetőséget rejtenek magukban, a harc döbbenetesen változatos, látványos és kihívást jelentő lesz. Ráadásul négy plusz kettő harc stílus közül is választhatunk, melyek természetesen jelentősen kihatnak arra, hogy milyen szettetelésekre és tömegmészárlásokra leszünk képesek, valamint teljesen stílusunkhoz – mely lehet kizárólag agresszív vagy akár teljesen védekező is – szabhatóvá teszik karakterünket.

Ellenfelink egytől-egyet gyönyörűen megtervezettek, val-



Dante ilyen hölgyfarsaságban biztos jól érzi magát



Vergil, Dante irányítható testvére teljesen új küzdőstílust hozott, amit érdemes kipróbálni!



Ha azt hitted, hogy a botrányos DMC 2 után Dante végleg a padlóra került, tévedtél; és erre a SE újabb bizonyíték.

egyedi boss-aihoz hasonlóan változtatások és ötletek.

A játék Special Edition-je az olyanokra vált jelentős könnyítés mellett kapott pár extra funkciót is. Ezúttal Vergillel is végigmészárolhatjuk a játékot, de sajnos csak miután Dante-vel már egyszer végigtűtük a játékot. Ugyan ikertestvérünk látványosan erősebb főszereplőnkénél és fantasztikus megkönnyebbülés végre kicsit felhőtlenebbül irtani a mindenféle fajzatokat, Vergil mozgáskultúrája közel sem olyan változatos, mint Dante-é, ő például nem választhat harcstílusok közül sem. Mazochisták számára immár elérhető a Turbo mód, mely 20%-kal felgyorsítja a játékmenetet, van immár egy Very Hard nehézségi fokozat is (hát, köszönjük), a Bloody Palace-ben pedig ellenfelek végéltálatlan sorát gyeppáthatjuk le egyhuzamban, amíg csak futja erőnkből.

tozatosak, és ezúttal sokkal ügyesebbek és agresszívebbek is, mint a második részben. A játék végjátéskorán több mint húsz teljesen különböző démoni kreatúrával futhatunk össze, nem is beszélve a főellenfelekről, akik már-már a Metal Gear legendásan fífikás és

A LEGJOBB!

A tavalyi Resident Evil 4-gyel, God of War-ral és DMC3-mal, azt hiszem, a fejlesztők valamennyi játékelem mindent kiprélhető részt kipasszítottak abból, amire a PlayStation 2 még képes lehet. Most végre a triumvirság harmadik tagja az által játékos számára is emészthető formát kapott, így egyezszen elképzelni se tudok a Devil May Cry 3 Special Editionnál jobb vételt a tavaszi szezonban, főleg hogy a játék erősen nyomott, húszdolláros áron került forgalomba. Gratulálunk, Capcom: azt nehéz lesz felülmúlni még a már PlayStation 3-ra érkező negyedik részzel is.



PLAY!

GRAFIKA	08	Zseniális pályák, remek ellenfél-design
HANG	08	Jó szinkron, remek zenékkel
JÁTSZHATÓSÁG	08	Kezelhető, és már nem olyan nehéz
ÉLETTARTAM	09	Tilos küldetések, második karakter...

ÖSSZEĞEZÉS: Az egyik leglátványosabb, legjobb harcrendszerű akciójáték, amit a PS2 valaha a hátán hordott! Ha esetleg kihagyta volna, a Special Editiont mindenképpen szerezd be: kedvező ára mellé ugyanis rengeteg bónusz jár.

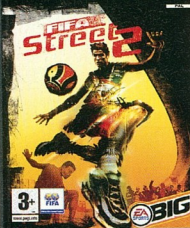
91%



TESZT

PLAY!

PlayStation 2



3+



INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ EA CANADA

MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS

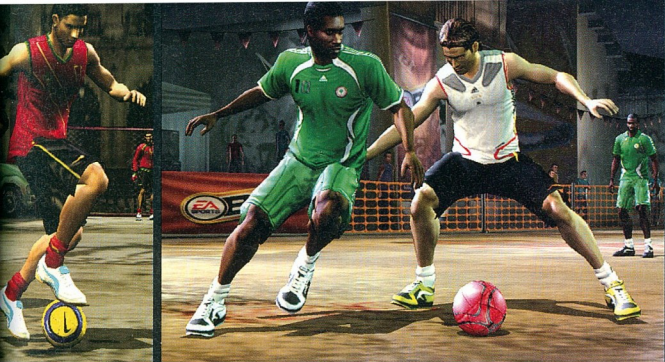
ONLINE NINCS

írta: Snake



FIFA Street 2





Háromszáznál is több játékos és húsz nemzeti válogatot áll rendelkezésünkre, hogy meghúdítsuk velük a világ összes utcai focipályáját.



z EA extrém játékaiknak fenntartott EA Big márkánév (NBA Street, SSX-ek stb.) tavaly kiadott FIFA Street játéka a fejlesztőcsapat előző munkáitól eltérően igencsak megosztotta a közvéleményt. Az újságírók egy része odavolt tőle, míg mások az EA legrosszabb ilyen extrém sportjátékának tartották. Az olvasók és a játékosok azonban tudomást sem vettek e véleményekről, így a játék pillanatok alatt átlépte az egymillió eladott példányszámot

- az év egyik sikerjátéka lett. Ezek után egyértelművé vált, hogy idén, ha török, ha szakad, megjelenik a második rész – ez a látottak alapján legalább olyan sikeres lesz, mint elődje.

LÉGY AZ UTCA URA!

A FIFA Street lényegében egy klasszikus grundfoci, ahol egy kapust és három mezőnyjátékost vezérelni kell minél több gólt elérni. A szabályok a kispályás foci rendszerén alapulnak, azaz simán lehet mandinerezni az összes alaponalon felállított falról. A hangyányi különbség csupán annyi, hogy a Street

2-ben szinte minden megengedett, így a szerelések gyakran eldurulhatnak.

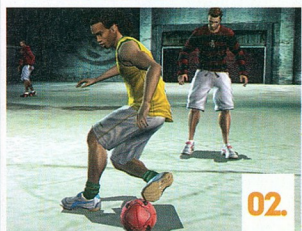
A sokszor előforduló keményebb ütközések és szerelések egyetlen hátráltatója, hogy a játékosok jobban belelovalják magunkat a programba, így egy-egy durva szerelésnél bekapott gólnál előfordulhat, hogy a földhöz vágja a kont-

ITT A LABDA, HOL A LABDA...

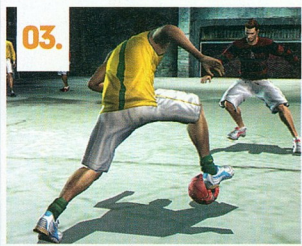
A FIFA Street 2 legnagyobb erénye a látványosabb látványosabb mozdulatok bemutatásában jelenik meg. Az akrobátikus mutatványok óriási száma, és a kivitelezhető csel-sorozatok miatt több óra játék után is szembesülünk új mozdulatokkal. A leglátványosabb produkciókkal a Gamebreaker elhasználásakor illetve a dekázásból indított mozdulatok kivitelezésekor szembesülhetünk. A lemt képsoren Ronaldinho-t látjuk, amint épp betűzi ellenfelet! A nevesebb sztárokhöz természetesen egyedi mozdulatok járnak.



01.



02.



03.



04.



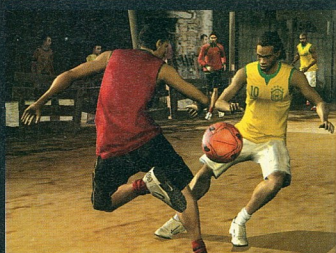
rollerét. Mivel a FIFA Street 2 egy játéktérmi stílusú pergős foci, ezért soha, egyetlen pillanatra sem enged a zoritásából. A gyors passzokkal, eszméletlenül dögös cselekkel felvezetett támadások általában egy hatalmas bombával végződnek, ám ezután szinte esélyünk sincs felbrenni, mivel az ellenfél másodpercek alatt ellentámadásba lendül, így nem ritka, hogy egy perccen belül két-három gól is esik.

A pergős játékmenet mellett a Street 2 elképesztően látványos küzdelmeket ígér. A program ugyanis rákényszeríti a játékos, hogy baromi látványos cselekkel mutasson be. Ahogy eddig is, az L2+ lenyomva a jobb analóg karral igazi akrobatikus mutatványokat végezhetünk, és ezt a Street 2-ben megfejelték a dekázással (L2+ háromszög), és a dekázásból történő modulátorok bevezetésével. A Street 2-ben két-három dekázás után ráállhatunk, vagy egy magasabbra rúgott labda után akár kézenállással is továbbpasszolhatjuk a labdát. A Street 2-ben tehát szinte minden lehetséges. Hosszú, több órás játékok után is szembesültünk új mozgásokkal, cselekkel és kapura rúgási technikákkal, amikhez nagyon hozzájárultak a híresebb karakterek egyedi mozdulatai. A nagy

sztárok (Ronaldinho, Rooney stb.) ugyanis debikált mozdulatokat kaptak, amikkel még jobban alázhatjuk a gépet, vagy cimboránkat.

FIFA STREET 1.5

A FIFA Street második része a Fight Night 3-hoz hasonlóan szinte csak egy ráncfelavarráson esett át. Az újdonságok nagy része ugyanis érdemben szinte semmit sem ad hozzá az előző epizódhoz. Sokkal finomabbak a mozgások, szebbek a pályák, komfortosabb a kezelés (emiatt jelentősen javult a játékelmény), kidolgozottabb az ismert játékosok fizikuskája, így minden szebb és jobb, ám az igazi forradalom elmaradt. Mindezzel azonban csak az újságírók foglalkoznak, a játékosok viszont örömmel konstalítják, hogy a barátságos meccsek előtt beállíthatják a saját szabályrendszerüket, ami immáron nem csak a játékidő, vagy a gólok számának limitálásában merül ki. Beállíthatjuk ugyanis páldául azt is, hogy a gép csak a gamebreakerből (lásd lejjebb) leadott találatokat értékelje, vagy hogy az a játékos nyerjen, aki eléri az előre beállított trükkpontokat. A fanatikus

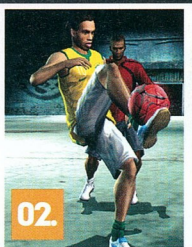
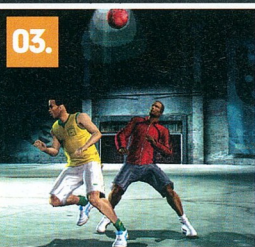


focirajongó teljesen odavesz a dekázásokból végrehajtható mozgásokért, és az új kombóknak. Az is biztos, hogy sokan elalélnak majd a játékhoz licenszelt zúzós zenéktől is.

GAMEBREAKERS

Az ímént már említettem, hogy a FIFA Street rákényszeríti a játékos a látványos játékra. A gyönyörű cselek és akrobatikus mozdulatosorokat a program ugyanis pontokkal honorálja, amit a felső sarkokban egy csúszkán szemmel követhetünk. Ha a sáv eléri a maximumát, akkor gamebreakerhez jutunk, amit bármikor elhasználhatunk. A gamebreaker lényege, hogy az ebben a módban leadott lövés majdhogynem teljesen védhetetlen lesz, azaz a labda az esetek 99 százalékában szinte kiszakítja a hálót. E mozdulat végrehajtása alatt lelassul az idő, eltoppan a hang és a rengeteg játékból ismert időlassításos megoldással zajlanak le az események. A cselezések és trükkök bemutatása azonban nem csak ezért fontos. A barátunkkal játszva ugyanis egy-egy durva csel után beakasztott góllal pillanatok alatt lerombolhatjuk az önbizalmát, arra azonban számoljunk, hogy a meccs után valószínűleg órákig nem fog hozzánk szólni.




01.

02.

03.

04.
EA SPORTS BIG

Az Electronic Arts extrém játékaikért felelős EA Sports Big brand a cég egyik sikertörténete. A sztori a PlayStation 2 rajtjánál kezdődött, amikor az új konzol egyik legjobb programja egy SSX nevű snowboard-játék volt, amelyet még azok is kipróbáltak, akik nem csak a havat, de úgy általában a sportjátékokat is utálták. A sikerszeriá egyetlen fekete folta a Sled Storm, az összes többi próbálkozás (NBA Streetek, NFL Streetek és most már a FIFA Streetek) azonban hatalmas anyagi és sok esetben szakmai sikert aratott. Természetesen e sorozatok következő részei is a következő közölgenerációra készülnek elsősorban; így a sokak által pletykált SSX 4 várhatóan már PlayStation 3-ra fog megjelenni...

Ha kedvet kaptál a játékhöz, de nem vagy biztos benne, hogy ez az extrém világ bejön neked, próbáld ki a FIFA Street Platinumot!

A JÁTÉKMÓDOK

A szakos barátságos meccsek mellett (itt alaptól választhatjuk a világ legjobb csapataiból összeválogatott játékosokat) a Street 2-ben is részt vehetünk a karrier módban, aminek célja, hogy alulról indulva, országról országra járva mindenhol bebizonyítsuk, hogy mi vagyunk az utca igazi urai. A meccsek során természetesen fejlődik a csapatunk, a rációk egyre jobban kezelik a labdát, pontosabban rúgnak kapura, így a torna végére simán felvehetik a versenyt a



legdurvább csapatokkal. A karrier megkezdésénél ismét teljesen személyre szabhatjuk a csapatunkat. A bór, hajszínt testalkat stb. mellett mezeket, cipőket, kiegészítőket is választhatunk, így mindenki a stílusához legközelebb álló csapattal vághat neki a karriernek.

A KÉPEK ÉS A HANGOK

A Street 2 nagyszerűen néz ki. A játékosok, a pályák és a mozdulatok elképesztően kidolgozottak. A parádés látványhoz jól esziesztálnak a nagyszerű hangok és zenék, amikre a koronát az irányítás teszi rá. A Street 2-vel ugyanis mindent egy perc alatt megtanul játszani, két perc után pedig már arra is tud figyelni, hogy a lövés leadásakor az ellenfél kapujában megjelenő céltörőrt a lehető legvédekezettebb pontra irányítsa.

SÍPSZÓ UTÁN

A Fífa Street nagyszerű és könnyed szórakozást ígér az árkádjátékok szerelmeseinek. A Fífa 06 imádói azonban jobb, ha elkerülik. Az átlagosnál nagyobb szerencsével megnyerhető meccsek ugyanis hamar elveszik majd a kedvüket. Ha szeretted a focit és unod, hogy nem tudsz gölt löni a Fífa 06-ban vagy a Pro Evo05-ben, akkor a Street 2 a te játékod. Kikapcsol, szórakoztat és nagyon addiktív... Se több, se kevesebb... de ennyi éppen elég!

PLAY!

GRAFIKA	09	Nagyszerű animációk, kidolgozott karakterek
HANG	09	Kiváló hangok, zűzös zenék
JÁTSZHATÓSÁG	08	Pillanatok alatt megtanulható
ELETTARTAM	08	A haverok ellen hónapokig játszható

ÖSSZEGRÉS: Az előd felturbózott változata. Jólir szabó, sokfelé kezelhetőbb, kevésbé bugos, de ilyen kevés újdonság jövőre már nem lesz elég. Eppen ezért reméljük, hogy a fejlesztők jövőre már egy online játszható verzóval állnak elő.

81%




TESZT

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY CAMBRIDGE
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Snake



24

THE GAME



Napjainkban reneszánszukat élik a tévésorozatok. A hatalmas sztárokat, nagyszerű forgatókönyveket és sok esetben mozifilmeket megsegítő költségvetést felvonultató szériák egyik legnagyszerűbb darabja a nálunk is kapható 24, ami nagyszerű alapötletének és feszült tempójának köszönhetően nem kerülhetette el a sorsát. A játék-feldolgozás - hála istennek - méltó a kedvelt sorozat hírnevéhez, s bár apróbb hibák akadnak benne bőven, mindezt feledtetni, hogy a játék magyar felirattal került forgalomba.



24 legnagyobb erénye (a magyar feliratokon kívül), hogy maximálisan kihasználja a sorozat adta lehetőségeket. A játékban található összes főszereplő hangját adta a

játékverzióhoz, ráadásul a róluk formázott modellek is megszólalásig hasonlítanak a tévésorozatban láttókhhoz. Érdekes módon pont a főszereplő Jack Bauer (a zseniális hangú Kiefer Sutherland) fizimiskája tűnik kicsit furának, de rajta kívül egyetlen szereplőben sem találni kivételt. A nagyszerű karaktermodellek és a tényleg fenomenális színronhangok már magukban elegendőek lennének ahhoz, hogy a megrögzött 24-fanatikusok belevessék magukat a játékba, de a Cambridge készítői nem érték be ennyivel. A játékban alkalmazott kamerakezelés ugyanis még rádob egy lapáttal a filmes hangulatra. A kézikamerás felvételekre alapozott megoldás ugyanis döbbenetesre sikeredett. Az alaphelyzetben külső nézetre kiélezett játékot játszva végig az az érzésünk, mintha a hátunk mögött rohanó operatőr előlben közvetítené cselekedeteinket a CNN hírcsatornáknak. A rohanáskor dülöngélő kamera, vagy a kézfékes fordulónál bedőlő perspektíva leirathatatlannal hangulatos képet fest, így a játékos tényleg úgy érzi, hogy a sorozat főhőseként egy interaktív „mozifilm” főszereplője.

A tévésorozat a nagyszerű színészi játékoknak, a zseniális forgatókönyvnek és egyedülálló ötletének köszönhetően sikerét. A film ugyanis elejétől végéig valós időben zajlott, és mindig Jack Bauer egy teljes napját dolgozta fel. A megvalósítás olyannyira jól sikeredett, hogy a készítői a sorozat vetítése közben játszott reklámblokkokkal is számoltak. Azaz, ha a reklám előtti snitben Jack egy épület előtt állt, amiben rossz volt a lift, akkor a Bauer a taponreklám alatt szépen feljutott az 5-ik emeletre. Ezt a valós idejű megvalósítást sajnos videojátékban képtelenség lenne úgy megoldani, hogy

az ne menjen a játékosok agyára, ezért a játékverzióban csak ritkán találkozunk időkorlátot tartalmazó küldetéssel. A film alapkonceptóját tehát nem tudták 100%-ban átmenteni (bejelentőskor még volt róla szó, hogy ezt is megpróbálják átvenni, csak ezt nem tudták összehozni a fejlesztők), nem úgy, mit a változatos és érdekesített forgatókönyvet, amelyet a filmsorozat egyik írója követett el, aki a harmadik évad után helyezte el az új sztorit. Ebből kifolyólag Jack lánya, Kim már a CTU-nál dolgozik, csakúgy, mint barátja Chase, vagy éppen Michelle. Mindezek végeredménye tényleg egy interaktív mozifilm, ami nagyon jól működik, nem erőszakol a játékosra semmit, nem próbál meg visszaélni te-

vés múltjával, hanem megpróbál annak elemeit használva jobb játék lenni.

FORDULATOS SZOROZATBÓL VÁLTOZATOS JÁTÉK

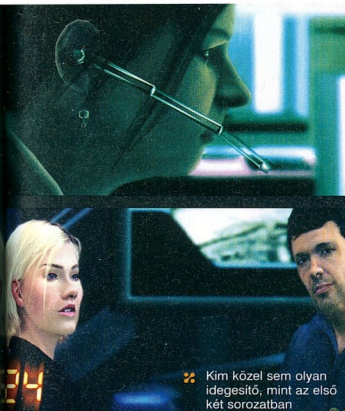
A már sokat emlegetett nagyszerű forgatókönyvre épülő játékmenehez igazodva a készítő megpróbált ehhez illoen változatos játékmennel megáldott játékot készíteni. A monotonitásból folyamatosan kizökkentett játékos így sosem nyúl a reset gomb felé, és kíváncsian várja a következő küldetést, amiben minimum az irányítandó főszereplő személye változik meg. Hol Bauerrel fogjuk megtisztítani a tankját, hol Chase-zel vesszük nyakunkba a várost, hol pedig egy CTU-alkalmazottal pástázzuk műhold segítségével a merénylőre készülő terroristák bűvéhez. Ezek az események nagyszerűen lettek egymáshoz fűzve.

A negyedik pályán például Jackkel autóval robagunk a célszemély után, aki egy örökkel teli toronyházba menekül. A megtisztított épület után meg kell sebesíteni őt, majd élve elfogva ki kell hallgatnunk. Az ekkor megnyíló mini játékban kedvesen, nyugodtan vagy erőszakosan tehetünk fel kérdéseket úgy, hogy a paciens stresszszintjét igyekezzünk a minimum és a kritikus között tartani. A kérdések feltétele után



Az "előbb" kérdezz, aztán légy "harmadik" elfelejtethetjük





❖ Kim közel sem olyan idegesítő, mint az első két sorozatban



❖ A 24-nek mindenképpen az autózás a leggyengébb része

információhoz jutunk, ami szerint az alelnök konvoját mesterlövészek próbálják megállítani. A kihallgatott terrorista ennél többet végül nem tud elmondani, így be kell szólnunk a CTU-ba, ahol az alelnök tervezett útvonalát szegélyező épületeket kell a XXI. század technikaiával át-vizsgálni (újabb mini játék), majd a terroristák helyzetét el kell küldenünk Jacknek, aki felett új ra átvéve az irányítást likvidálni kell azokat. A történet ezen része tehát egy fő és három mellékjátékra lett tagolva. Minden egyes játékhe-lyzet teljesen más élményt, hangulatot hordoz magában, plusz ugye mindvégig érezhető a 24 hangulata, az izgalom és az érdekesítő játé-ment tehát garantált.

Fontos megjegyezni, hogy az említett mini játé-kok is ugyanolyan filmes megvalósítást kaptak, mint a fő küldetésorozat, azaz sosem fogunk kikökönni a filmes élményből. Ennek egyé-nyben legjobb példáját a kihallgatás szemlélteti. A procedúra ugyanis pont olyan, mint ahogy azt a tévében megszokhattuk. A cselekmények sok-

A 24 játékerzője az első PlayStation 2-es program, amelyen magyar felirat kapott helyet; ráadásul a fordítás is jól sikerült!

24: A TV-SOROZAT

A többszörös Golden Globe- és Emmy-díjas széria immáron az ötödik évadnál jár. A nagy-szerű és formabontó első évad után forgatott szériára egytől egyig zsenialisra sikeredtek, így nem véletlen, hogy kis hazánkban is nagy népszerűségnek örvend Bauer úgnök. Na-lunk jelenleg az első három évad kapható, de a DVD-forgalmazó biztosított róla, hogy las-csakán érkezik a negyedik, aztán az Ameri-kában jelenleg a tévében látható ötödik évad is. A 24 egyetlen hibája, hogy rendkívül addiktív, így szinte abbahagyhatatlan. Jöma-gam mindhárom évadot szinte egy ültö he-lyemben néztem meg, de így jártak ezzel ba-rátaim és ismerőseim is. Szerezd be te is, tedd szabaddá a hétvégeidet, vegyél magad mellé enni- és innivalót, és ne felejtse el esz-szükségszerűen a hétfőre szánt cuccadat, addig ugyanis ügysem fogsz felkelni a tévé elől...



szor külön ablakban más szempontból is meg-terkinthetőek (ez egyébként az egész játékban így van, hiszen ez a megoldás is a 24 egyik sa-játósága). Bauer ugyanúgy hadonászik a pisz-tolyával és éppen akkor emeli meg a hangját, amikor azt a sorozat ismeretéből adódóan elvár-juk tőle. A kihallgatás és a műholdas játék mel-lett számtalan rövid, de leleményes aljátékkal ta-lálkozunk majd. Hol zárát kell feltörnünk, hol pe-dig egy bombát kell hatástalanítanunk. A lényeg mindig az, hogy a cselekményhez hasonlóan ne fulladjon unalomba a játék.

HARCRENDSZER

A 24 a TPS-ekben már egy gyakran látott harc-rendszerrel támogatja. Az L1-gyel befogott cél-pontra az R1-gyel adhatunk le lövéseket, ha a

célpont megfelelően közel van, akkor a befo-gáskor egy nagyobb célkereszt jelenik meg, aminek a függőleges és a vízszintes célzó ke-resztjét az analóg karokkal tetszőlegesen változ-tathatjuk, így hajszalpontos lövések leadására leszünk képesek. Ennek a célzási rendszernek sokszor látjuk majd hasznát, főleg akkor, amikor a terroristák túszt tartanak maguk előtt, vagy amikor a célszemélyt csak megsebesíteni kell. A befogás után a jobb analóg karral bármikor át-terhetünk egy új célpontra, aminek a helyzetét a célkeresztben található nyílak jelölik. Mindent összegezve a harcrendszer jól működik, élvezetes – még ha kicsit túl könnyűre sikeredett küzdelmeket biztosít. Főleg, ha kihasználjuk a fe-dezőkből leadható lövések lehetőségét. A ter-párgyak vagy falak mellé állva az X gombbal

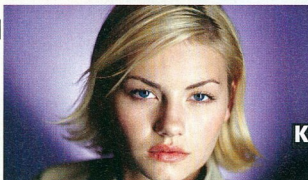


❖ Mintha a sorozatot néznénk: családjá védelmében Bauer úgnök itt is mindenkin és mindenben átjázol

22

ILYEN VOLT, ILYEN LETT...

A 24 képi világa kétségtelenül vegyes képet mutat, abban azonban mindenki egyet ért, hogy a programban használt karaktermodellek megszólalásig hasonlítanak a sorozatban látottakra. A modellek mellé természetesen eredeti szinkronhang is jár!



KIM



MICHELLE



JACK



A játékban meglepetésünkre nem csak Jacket irányíthatjuk



A játék minden pályája után értékelni teljesítményünket, és ennek megfelelően oszt ki jutalmakat, melyek rendkívül változatosak lettek.



ugyanis nekisimulhatunk azoknak, majd onnan felbukkanva vagy kihajolva célzott lövéseket adhatunk le.

A BOSSZANTÓ HIBÁK

A 24 a nagyszerű megoldások mellett legalább ugyanannyi bosszantó hibát is takar. A tavalyi

E3-on bemutatott verzióhoz képest ugyan sokat fejlődött a játék, de a filmsorozat licensze nélkül nem biztos, hogy ilyen jól megállná a helyét az akciójátékok között. A program képi világa ugyanis nagyon vegyes képet mutat.

A szereplők és egyes helyszínek jól, sok esetben parádésan kidolgozottak, míg több helyszín rendkívül puritánra sikeredett, aminek a kicsücsösösödése a borzasztóan csúnya autós jelenetekben jelentkezik.

Ugyancsak negatívum, hogy a játék túlfönt a könnyűre sikeredett. A több mint 50 küldetés 90%-a ugyanis játszói könnyedséggel elsőre teljesíthető. A már említett kép-a-képben megoldás is gyakran hagy némi kívánnivalót maga után. A problémák ott kezdődnek, amikor a játék során bevágott jelenetek miatt a képernyő legnagyobb részét a párhuzamosan zajló cse-

lekmények foglalják el, mialatt mi egy kis ablakban éppen irtjuk a terroristákat, vagy gőzerővel robozunk mondjuk egy reptér felé. A kis képernyőn nehézkes az irányítás és kevésbé észrevehető az ellenfelek, ám -hála Istennek - az egész játék során nem sokszor fordul elő, hogy a filmes látvány miatt véreztem el a harc közben. A fent említett hibák nagy részére azonban könnyedén fátályt boríthatunk, mivel a az összkép, de főleg a hangulat mindig tovább játszásra készíti a játékos.

MAGYAR ÉGRE MAGYAR CSILLAGOT!

Mint ahogy azt már említettük, a 24 teljes egészében magyar felirattal lett ellátva. Erre nagy szükség is volt, hiszen a játék legnagyobb vonzereje a történetében rejlik. A fordítás szerencsére nagy sikerrel lett. Semmiféle félfordulással, vagy nyelvi hibával nem találkozunk, egyetlen apró hibát csak a feliratok időzítésében találtam, néha ugyanis előfordult, hogy az pár másodperccel késlet.

KONKLÚZIÓ

A 24 végül - köszönhetően annak, hogy a Sony inkább elhalasztotta a játékot, minthogy az eredetileg meghirdetett időben, de sokkal gyengébb minőségben adják ki - nagyszerű adaptáció lett. A tévésorozat mivolta hozzáadott a játékélményhez, ami meglepő módon legalább annyira változatosra és érdekesre sikeredett, mint a többszörös Golden Globe-díjas széria. Mindezek mellett azonban nem feledekeztünk meg a hibákról sem, amiknek köszönhetően csak 81%-ra ítéltük a 24-et, ami még így is az egyik legjobb filmadaptáció a PS2-es játéktörténelemben. Mindenképpen próbáld ki, ha szeretted a sorozatot, akkor azért, ha pedig imádod a történetorientált akció-kalandjátékokat, akkor pedig azért!

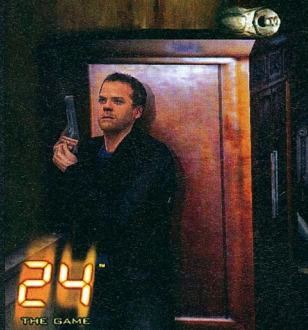


GRAFIKA	07	Néha döbbenetes néha elkéserítő
HANG	08	Abszolút hozza a sorozat színvonalát
JÁTSZHATÓSÁG	06	Könnyű kezeléssel barátságos irányítás
ÉLETTARTAM	10	Közel 10 óra, nagyon változatos kaland

ÖSSZEZÉS: A sorozat megszólaltatásánál hatalmas várakozással estem neki a játéknak, ami több szempontból felelt meg az elvárásaimnak mint ahányból nem. Fordulatos, lobbyizáló és változatos akciójáték lett a 24, ráadásul teljesen magyar nyelven!

81%

Mivel ellenfeleink nem túl intelligensek, még az ilyen helyzeteket is könnyű túlélni



URBAN REIGN

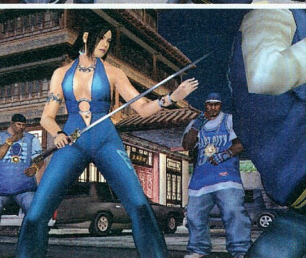
Ha Namco, akkor Soul Calibur, vagy Tekken: e két cím ugrik be minden olyan játékosnak, aki a cég verekedős játékaíért rajong. Ezek után talán meglepő, de annak ellenére, hogy az Urban Reign alkotói pont az említett projekteken dolgoztak korábban, most mégis valami mással rukkoltak elő, amit leginkább a Final Fight-féle klasszikus „tömegverekedős” játékokkal lehet párhuzamba állítani.

Mint a cím is sugallja, az Urban Reign betondzsungelben játszódik. El sem lehet képzelni unalmasabb körítést, mint amikor izgalmas mozik helyett banális történeteket kell olvasnunk utcai bandaháborúkról – de most mégis ezt kell tennünk. A játék sztori módja ugyanis egy szárazszesre nyúló szappanoperához fogható, amiben csak a főbb részek között vannak említésre érdemes közjátékok. Rokodilból zakó és katonásan felnyírt fej: ez jóformán minden, amit Brad Hawkról tudni érdemes. Erről a szabadszó nehézfűről szól a mese, akit Chinatown úrnője azért bérel fel, mert elarobolt egy srácot az egyik környéki bandából, és őt gyánúsítják a gáztett elkövetésévé.

A veszélyesnek kikiáltott utcai valóban nem túl barátságosak: általában mindig négy-öt rosszkar támad ránk egyszerre, s a látványukkal illetően a Namco hozza a megszokott minőséget. A harcrendszert ugyanakkor cseppet sem megszokott: kombók helyett inkább a játékos reflexeire épít. Az egyszerű játékosok a sarokba hallják a játékot, s csak a kitartóbbak éreznek rá az izére: ezt előre kell bocsátani. Egyetlen ütés/rú-



Bevallom, ez Jean-Claude Van Damme-től tanultam



Stigmatikus karakterek minden menünyisgében...



PLAY!
INFO

A Namco két Tekkent is készített egyszerre: PSP-re jön majd PS3-ra a Tekken Tag Tournament 2.

gás gomb van, s nincs védekezés, hanem csupán kitérésre van lehetőség, majd gyors ellen-támadásra. Ez az alap, jóllehet vannak még egyéb technikák is: lehet nekikötésből támadni, és nem utolsósorban megragadni az ellenfél grabancát. Megfelelő gombkombinációkkal pedig úymond Special Art (SPA) modulokat aktiválhatók, amelyek spáci energiákat mozgósítanak (ennek kijelzője az ütlegektől/sérülésektől töltődik). Például iszonyatos speckókkal sorozhatjuk az ellent, vagy jópofa a Specs Effect nevű, amellyel feltokozott lelkiállapot idézhető elő, ami Brad esetében keményebb ütéseket eredményez. A menetek végeztével pontszámokat szétosztva hősünk különböző tulajdonságaira gyúrhatunk rá – igaz, a fejlődés túlzottan nem érzékelhető. Inkább az új SPA technikáknak lehet örülni, amiket viszont előrehaladva mindenképpen megnyer a játékos.

HAJNALI SZTORIZATUNK...
Az összecsapások fix helyszíneken játszódnak, amelyek nem sokkal nagyobbak mondjuk egy Tekken arénánál – tipikusnak mondató például egy motel parkolója. A feladat általában az, hogy mindenkit leverjünk, de akadhatnak egyéb kritériumok is. Például amikor egy koc-



Stigmatikus karakterek minden menünyisgében...

mai verekedést még az előtt kell befejeznünk, hogy a zsaruk megérkezzenek. Minthogy a játék külön érzékeli az egyes testtájékok sérülését, olyan küldetések is lehetnek, hogy valakinek csak a lábát kell eltörni. Igazából azonban onnan kezd izgalmasá válni a játék, hogy tisztázuk a Shun Ying Lee-t az emberrablás vádjára alól, és a legyőzöttek csatlakoznak hozzánk. A sztori 30%-ától így már társat is választhatunk a bunyóhoz – feltéve, hogy nincs kötelező partner, amit a cselekményszál követel meg (miként néha azt is megköveteli, hogy újra egyedül küzdjünk). Párban igazi pankrációvá válik a harc: a társunk felemeli az áldozatot a magasba, mi pedig lecsapjuk – vagy őt fordítva. A Story mód végére nagyjából 60 karakter csatlakozik, akik különböző küzdőstílusokkal lépnek ringbe, és nem utolsósorban még baseball-ütők, számarúgók és egyéb szűrő-vágóeszközök is előkerülnek.

A jelentősebb karakterek már az egyjátékos módban is választható társak, míg a többi bandtag a többjátékos módokat gazdagítja. Multiplayer módban minden szabványosnak mondható variáció adott akár négy játékos számára: van kooperatív harc gép ellen, vagy kiésséses battle royale, és így tovább. Kár, hogy a sztori módban viszont pont a sztori lett seklény, és a küldetések sem nyújtanak kellő változatosságot. A Namcotól mindenképpen többet várna az ember.

PLAY!

GRAFIKA	08	Igazi karakterek, szétrombolható helyszínek
HANG	07	Zúzó dallamok, csattanós pofonok
JÁTSZHATÓSÁG	07	Nehéz bejönni, és utána is szenvedős
ELETTARTAM	08	Egyedül 10 óra, multiban még tovább tart

ÖSSZEJEGYZÉS: A harcrendszert alighanem csak a játékosok igazán kemény magának fog bejönni, pedig kétségtelenül elmes a koncepció. Még szomorúbb azonban, hogy a sztori-mód meglehetősen monoton és elnyújtott, mintha nem sokat foglalkoztak volna ezzel.

70%

TESZT

PLAY!

PlayStation 2

URBAN REIGN

16+

namco

INFO

KIADÓ: NAMCO
FEJLESZŐ: NAMCO
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: NINCS

Írta: V.Z.

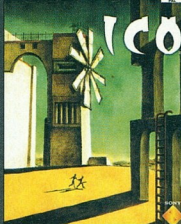
PLAY!



TESZT

PLAY!

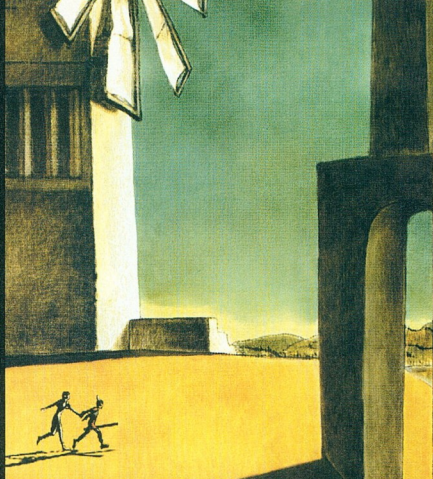
PlayStation 2



INFO

KIADÓ SOFÉ
FEJLESZTŐ SONY JAPAN
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

ITERA V.Z.



ICO



Éltatlanul mellőzött műemkek: ez az Ico, amivel még 2002-ben kívánta a Sony egyik japán stúdiója elképzeletit a nagydíjemet. E nagydíjemet azonban nem volt fogékony a dolgra; ám a Colossus népszerűségén felbuzdulva a Sony úgy döntött: érdemes a sikerjáték elődjével egy második próbát megköszönteni. Európában februárban újra kiadták az Icot, így, ha valakinek 2002-ben elkerülte a figyelmét, most bepótolhatja.

– bár manuálisan azért odébb vihetjük a fókusz, ha netán körül szeretnénk nézni. Szóval, ha valahova nem nagyon akarja követni a kamera az emberünket, akkor biztosak lehetünk abban, hogy nem arra van a továbbiévtől út.

Az Icolval a Sony megmutatta anno, mire képes a PS2 hardvere. A technikai megoldások nagyjából ugyanazok, mint amiket azóta a Shadow of the Colossusban is sikeresen alkalmaztak. Először is különös színvilág, ahogy a hatalmas teremben uralkodó féhomály épp oly melan-

❖ Ó Yorda, akit mindenáron meg kell védenünk



EGY VARÁZSLATOS VILÁG

Tágas termek, magas tornyok, széles udvarok váltják egymást amint a kiutat keresve előyorgunk, s közben szédítő mélységek felett ugraguránk, kiálló peremeket keresünk a falakon, hogy megmászhassuk azokat, láncokra kapaszkodunk fel, és kapukat nyitó kapcsolókat keresünk. Lyeneket persze már millió-egynéhány platformjátékban megtehettünk, azonban az Ico nem skatulyázható be ilyen könnyen. Már eleve az is sajátságos, hogy nincs semmiféle kijelző a képernyőn. Nincsenek életek, nincs energia, de minek is: amennyiben hősünk elpatkol – mert mondjuk túl magasról zuhanunk le – sosem kérdéses, mi volt a halál oka. A kamerakezelés megint csak nagyon egyedi. A virtuális operátor tudja előre a forgatókönyvet, ezért mindig automatikusan a legjobb szögből mutatja hősünket

❖ A játék ugyan nem mai, ám a látványra nem lehet panasz



kolikusnak tűnik, miként a verőfényes napsütés a szabadban. A szinte fehérre mosott színek jóvoltából a vár külső falait szikrázó fényesség borítja be, s a sugarak megcsillannak a fák lombjain is, melyek levelei komótosan lengedeznek a szélben. A szelet pedig szinte az arcunkon érezzük, hiszen a szabad ég alatt folyamatosan halljuk a szélzúgást, míg a belső tereknél csak a falyúk sercegése, no meg hősünk léptel török meg a néma csendet. A zenék hiánya jól érzékelteti hősünk magárahagyatottságát, csak a köztételek alatt szólal meg némi aláfestés.

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Maga a sztori is – bár roppant egyszerű – nagyon egzotikus. Nincsenek hosszas előzmények, nem kell megismernünk a karakterek múltját: egyszerűen beleszöppönünk egy olyan

világba, ahol nincs szükség szavakra. Hősnünk nem sokkal a szabadulása után rátalál egy fehér ruhás lányra, akit egy ketrecbe zártak. Amikor kiszabadítjuk, valami idegen nyelven szól Icohoz, aki ezért más magyarázatot nem találva azt hiszi, hogy egy sorstársával van dolga.

Yorda (később megtudjuk, hogy így hívják) azonban nem hétköznapi lány. Ő a kastély hercegnője, akit gonosz anyja a saját halhatatlanságához akar felhasználni. A királyné csatlósai bizony nem nézik jó szemmel, hogy segíteni próbálunk neki. A vár különböző szegleteiből árnyalakok bújnak elő, és magukkal akarják hurcolni a lányt, át az ő sötét világukba. Ha pedig ezt engedjük, akkor a sötétség hirtelen beborítja az egész kastélyt, minden életöt kővé változtatva. Talán mondaní sem kell, ha ez megtörténik, utána a Game Over felirat következik, szóval nem akciózás is bejátszik. Távolsí kell tartanunk az árnyalakokat a lánytól, kezdetnek jobb híján egy bottal kell szühintgatnunk.

Újdonsült barátónk éles kontrasztban áll a hely komorságával. A szépsége szó szerint vakító, kecses mozgással fullkos utánunk, s alig hallani csendő hangját – épp csak amikor felhívja a figyelmünket a lehetséges megoldásokra mintegy tippadóként. Nem is érteni, hogy ez az ártatlan teremtmény – aki öntelektelen kergeti a várudvarban felröppentő galambokat – hogyan lehet a sötét királynő lánya. Az viszont érthető, hogy miért tartották őt ketrecben. Yorda valamiféle varázserő birtokosa, amely könnyvéden felreliki a vár kapuit lezáró súlyos kőtömböket, ráadásul az ilyenkor széteső cikázó energianyalábok megsemmisítenek minden környéken tartózkodó árnyalakot. Magától értetődően tehát magunkkal visszük a lányt, sőt, éppedig szó szerint visszük, ugyanis nemcsak hogy kiállításoknál hivatkozhat hősünkön, hanem akár kézen fogva húzhatjuk magunk után. Yorda társasága azonban nem csak előnyökkel jár. A lány vézna, törékeny, közel sem olyan strámmig gyenge, mint Ico. Nem tud köteleket mázni, nagykotat ugrani, és ebből számos csak nyakatekertem megoldható helyzet adódik. Egyengetnünk kell az útját: például kőtömböt kell egy falhoz tolnunk lépéss gyantánál, mely falra azonban még így sem tud felmászni, csak ha fentről lehalajva felhúzzuk őt.

KORÁNTSEM IDEJÉTMÚLT

A játék eszenclája végső soron így áll össze: egy kis ugrabugra, egy kis akció és egy kis logika. Tökéletes egyveleg; legalábbis számomra az volt, illetve még mindig az. Motívon capture mozgások helyett kézzel alkotott animációkkal keltették életre a figurákat, úttörőként alkalmazták játékban a soft lighting technikát, aminek a ftyalos fények és árnyékok köszönhetőek, szóval a kitaposott utak követése helyett valami olyasmit kívántak létrehozni, amiről évek múltán is beszélnek. Sikerült. Most négy év múltán is ugyanolyan lenyűgöző az Ico: e cikk kedvéért jómagam is újra levettem a polcra, s azon vettem magam észre, hogy már megint nem tudom abbahagyni.



PLAY!

GRAFIKA	09	Szinte mindent kihoztak a PS2-ből
HANG	10	A készítő itt is mindenre odafigyelték
JÁTSZHATÓSÁG	10	Változatos logikai és ügyességi feladatok
ÉLETTARTAM	08	Többesítő is végigjátszható klasszikus

ÖSSZEZÉS: Már viszonylag régi játék az Ico, de mostanság sem kétszülnek hozzá hasonlók. Sajátságos atmoszférája miatt keveseket ragadott meg elősre, de remélhetően a Shadow of the Colossus sokan kedvet csinált hozzá.

94%

SHADOW THE HEDGEHOG

Bár az utóbbi időben Sonic meglehetősen gyenge formában van, mégis a Sega legtöbb bevételt hozó karaktere.



✚ Most Shadowé, Sonic ellenfelé a főszerep



táloom Mariót. Egyszerűen nem tudom megérteni, mit lehet kedvelni ebben a nagydarab, lomha vízvezeték-szerelőben. Mintegy az ő ellenpárjaként alkotta meg a Sega a 90-es évek legelején Sonic-ot, aki csaknem minden tekintetben ellentéte volt a bajszos, piros overallok Mariónak, és akibe annak idején első látásra beleszerettem. Sonic világlámpors, furfangos és nagyon aranyos – no de mi a helyzet gonosz párjával, Shadow-val? Sonic gonosz ellentéte a Sonic Adventure 2-ben tűnt fel először, és mint anyni más játék esetében, a „sötét oldal” most különálló, önálló játékot kapott.

Shadow szerencsére nem mondható Sonic teljes ellentétének, inkább a Prince of Persia új sötét hercegéhez hasonlóan a főszereplő gonosz párja. Ő is gyors és ravasz, csak éppen brutálisabb módszereket használ, és nem feltétlenül pozitív főhős – bár ez rajtunk is múlik. Ennek megfelelően a klasszikus Sonic platformjátékoktól némileg elszakad a játékmenet, de számos dolog megmaradt a Sega klasszikusaiból.

Legfontosabb újítás talán az, hogy Shadow amellet, hogy hatalmas sebességgel rója a terepet és folyamatosan ugrabugrál, képes különböző távolsági és közelharcú fegyvereket is használni. Ez az újítás sajnos a Ratchet leg-

utóbbi részéhez hasonlóan némiképp elveszi a játék klasszikus platformjáték ízét. Valószínűleg nem mindenkinek fog bejönni, hogy gyakran rá leszünk kényszerülve a felvehető mindenféle pisztolyok, lézerek és egyéb fenytűeszközök használatára. Ráadásul ez az újítás nem is lett makulátlanul kivitelezve, mert bár igen változatos fegyverzenéjára tehetünk szert, ezek használata elég macerás, nem lehet velük igazán jól célozni, és a közelharcú fogásokat is igen nehéz használni, a klasszikus ugrótámadásunk viszont sokszor nem lesz elég.

A pályák ezúttal nem lineárisak, szabadon választhatunk, melyik oldalán állunk, kikre nyitunk tüzet, és ez alapján változnak majd feladataink és teljesítendő pályáink is. Bár ez elvileg kellő változatoságot és újrajátszhatóságot kellene, hogy biztosítson, sajnos, a sok helyen kiforratlan játékmenetnek köszönhetően lehet örülni főgunk, ha csak egyszer, egy befejezéssel végigvisszük a játékot, hiába van elvileg tíz nagy elágazás is a játékban.

A klasszikus gyors, száguldozós és gyűrű-gyűjtőgetős játékmenetből ezúttal közel sem kapunk annyit, mint a korábbi Sonic játékokban megszokhattunk. Minduntalan fegyverekhez kell nyúlunk, és ez a gyenge célzó szisztémának köszönhetően egy idő után elég idegesítő lehet. Az ugrálós részekkel sincs minden rendben, a kamera gyakran nem áll a helyzet magaslatán,

nem ritkán azt se láthatjuk, hova is kéne most ugranunk pontosan.

A játék képi világa nagyjából hozza a régi Sonic játékok egyedi hangulatát, bár ez 2006-ban az új Ratchet- és Jak-részek mellett már igencsak halovány. Főleg úgy, hogy, bár a helyszínek igen változatosak és gyakran hangulatosak is, helyenként akadnak érezhető grafikai belassulások is. Shadow karaktere és a program játékmenetbeli újításai nekem nem igazán jöttek be, főleg, hogy ezek kivitelezése sem sikerült a legjobban, így a játékot inkább csak türelmesebb, újításokra nyitott Sonic-rajongóknak ajánlom.



✚ **PLAY!**

GRAFIKA	06	Helyenként rettetően grafika...
HANG	06	és ehhez harmonizáló borzasztó zene
JÁTSZHATÓSÁG	03	Ócska kamera, fantáziátlan színek
ELETTARTAM	07	Elvileg érdemes többször végigvinni...

ÖSSZEĞEZÉS: A Sonic-sorozat a Shadow megjelenésével elérkezett eddigi mélypontjához. Reméljük, hogy a következő epizód (Sonic Riders), valamint a PS3-ra készülő játék ennél nagyobbá válik, jobb és élvezetesebb lesz, Sonic ennél sokkal többet érdemel!

48%

TESZT

✚ **PLAY!**

PlayStation 2

SHADOW THE HEDGEHOG

SEGA

INFO

KIADÓ SEGA

FEJLESZTŐ SONIC TEAM

MULTIPLAYER NINCNS

ONLINE NINCNS

írta: Greg5

PLAY!



PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ SQUARE ENIX

FEJLESZTŐ LEVEL 5

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS



forrás: Infotul



OLDSCHOOL ÉLVEZET

JOURNEY OF THE CURSED KING DRAGON QUEST

Japánban nem a Final Fantasy a legnépszerűbb sorozat. Nem is a Pokémon vagy a Metal Gear; hanem egy másutt szinte alig ismert széria, a Dragon Quest. A nyolcadik rész elérkezetté a Square Enix úgy döntött, hogy ezúttal nyugaton is szerencsét próbálnak...

Furcsa jelenség ez a Dragon Quest. Egy abszolút klasszikus stílusú szerepjátékról van szó, amin az előző évtized RPG-iben látott újítások szinte semmilyen nyomot nem hagytak. Nincs öszzett sztori; a Journey of the Cursed King cím nagyjából le is írja, hogy mi vár ránk, legfeljebb az maradt le belőle, hogy egy gonosz mágust kergetünk. A fejlődési rendszer alapszintű, a karakterek személyisége meglehetősen lapos, nincsenek időt múlato minijátékok, rendelőit átvézelt jelenetek, semmi; csak négy hős, egy ékteleül hatalmas világ, valamint cirka hétmilliárd szörny köztünk és a cél között. Mégis, hangulata, zenéje, grafikája, régies bája magával ragadott...



nyolcadik – epizód az első, amelyik hivatalosan megjelenik, ezért hagyták le a végül a számot a játék címéből. Nálunk egyébként áprilisban jelenik meg a program.

Na, a helyzetet tisztázva belevághatunk annak elemzésébe, hogy mit is kínál a Dragon Quest (8). Pár szóban összefoglalva: akár százezreket nyí kalandozást, egy óriási világot és rengeteg mókát. Apró csapatunkkal – róluk a környéken találsz információkat – egy gonosz mágust kell kergetnünk, keresztül a világon, közben minden második járkelő kívánságait is teljesítjük. Lényegében városról városra kell mennünk, mindegyik közelében bejárni egy-két barlangot/tornyot/labirintust, mindezt, legalábbis eleinte, meglehetősen lineáris stílusban.

NEHÉZ HARCOK

A harcrendszer meglehetősen régi vágású, szó sincs itt valós idejű megoldásokról, kombókról, cserélhető karakterekről. A random küzdelmek egyszerűen zajlanak: feláll egymással szemben a két csapat, kiadjuk utasításainkat (támadás, varázslat, speciális skilltek stb.), végignézzük az eredményt, majd jöhet a következő kör. Az egyetlen különlegesség a rendszerben az, hogy az egyik páncsall karaktereink „felszívják magukat”, azaz

DRAGON WARRIOR 8?!

Akkor az elejére némi homályosítás: az eddigi részek angolul jogi problémák miatt eddig Dragon Warrior címmel jelentek meg – már amelyik, hiszen az előző hét részből csak öt jelent meg Amerikában. Európában viszont ez az – azaz a



A JAPÁN ŐRÜLET

A Dragon Quest besorolható a legsikeresebb és a legsikeretlenebb sorozatok közé is. Egyrészt a japán megjelenés napján milliók állnak sorba érte; másrészt viszont az eddigi közel 38 millió eladási eredményeinek 99%-át is a szigetországban érte el. Japánban kívül alig haraptak rá az emberek – nem véletlen, hogy a Final Fantasy XII demóját csomagolták az amerikai kiadáshoz, abban megemlítkedtek, hogy az is hoz pár (tíz, száz) ezer vásárlót. Japánban ilyen trükkökre nincs szükség, ott az emberek megvesznek a sorozatért – olyannyira, hogy törvényben szabályozták a harmadik rész premierjét követően, hogy Dragon Quest csak hétvégen vagy tinnep-nap jelenhet meg, így nem lógna annyian a munkából, az iskolából. A gyogyító varázslat – eredetileg értelmetlen – japán neve átment a köznyelvbe, és a gyógyulás szinonimájává vált; a sorozat kabalája, a Silme, ez az apró, mosolygós, általában két szőlességű pedig olyan ismert, mint Miki egér egy kontinensenl arrébb. A nyolc fő játék mellett négy, egyenként is sok részzel rendelkező mellékzslát, öt anime-sorozatot, koncertet és még egy sikeres baletteladás (!) gazdagítja a DQ-univerzumot.



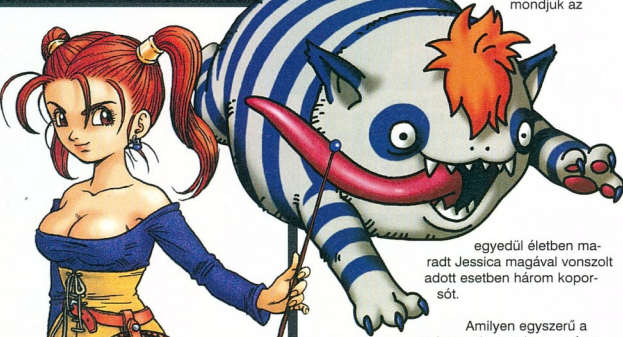
KARAKTEREK

A HŐS

Speciális skilli: Bátorság

A játék során végig csendben levő karakterünket mi nevezhetjük el. Eaykor a király egyik testőre volt, aki egyedül élte át Dhoulmagus támadását. Kardokkal, lándzsákkal és - ez ugyan elég tura - buzerákkal tud harcolni.

JESSICA



egyedül életben maradt Jessica magával vonszolt adott esetben három koporsót.

Speciális skilli: Csábítás

Lenge dítőzőkű lánykánk egy arisztokrata család leszármazottja, aki főként igen durva varázslataival fog a csapatot segíteni. Ha kifogy a manából, rövid kardokkal, botokkal, valamint ostorokkal tesz rendet ellentélei között.

ANGELO

Speciális skilli: Karizma

Válószerűleg minden idők legrosszabb lovagja, hiszen annak ellenére, hogy rendje tiltja az ilyesmit, nagy lendülettel hajt rá a világ összes nőjére, és hajlja le a világ összes égeitét szeszét. Amikor nem részeg, kártyát, ijálat és harai botokkal tud hadonászni, illetőleg lődözni.

TRODE



Speciális skilli: Nincs

Egykori királyunk a harcban ugyan nem vesz részt, szintet nem lép, mégsem hagyhattuk ki a felsorolásból, hiszen lányával, a valószínűleg Medeával együtt folyamatosan segíti a csapatot, bús ábrázatán és durva depressziós rohamain pedig jól szórakozhatunk.

erőt gyűjtenek, hogy a következő körben megnövekedett erővel csaphassanak oda. Némely föellenfélél ezt sorozatban akár három alkalommal is el kell egymás után játszani, hogy legyen esélyünk megkarcolni a bestiák vastag ruháját, vagy hogy egy izmosabb tűzvarázslattal perzeljük le a hátsójáról a bőrt. Ezt egyáltalán a szörnyek is használják, és bizony érdemes a figyelmünket az erőt gyűjtő szörnyetegre fordítani, különben akár tízszeres sebzést kapunk az arcunkba. Az mondjuk külön vicces, hogy az elhalt karakterek helyén a csatában

egy koporsó található; morbid dolog belegondolni, hogy mondjuk az



EGYSZERŰBB RENDSZER

A hetedik rész agyonbonyolított, egymilliárd lehetőséget adó fejlődési rendszerét egy sokkal kevesebb variációt engedő cserélték. Lényegében szintlépéskor kapunk mindenféle bónuszt, javulnak tulajdonságaink, néha megtanulunk egy újabb varázslatot, de alaktani a rendszert csak úgy tudjuk, hogy elosztogatjuk a kapott skill-pontokat. Minden karakter három egyedi fegyverhez ért, plusz tud ököllet harcolni, és van egy saját, speciális képessége is.

Yangus embersége például segítő, győzítő képességeket, varázslatokat ad, hősnök bátorsága pedig egészen tápos speciális támadásokat és varázslatokat tesz elérhetővé (csak két példa: Kamikaze és GigaSlash...). Ide kapcsolódunk a menük, amiket állítólag átterveztek az angol kiadásra, hogy jobban kezelhetőek legyenek; elképzelni sem tudom, hogy milyen borzalmasak lehettek eredetileg, mert most is is nehéz, logikátlan a felépítésük. Csak próbáljatok meg megkeresni, hogy milyen speckó képességei vannak a karaktereknek... nem lesz egyszerű feladat.

CSODAVILÁG

A fejlesztés a Dragon Quest-atyák (grafika: Akira „Dragon Ball” Toriyama, zene: Koichi Sugiyama, „mindenmás”: Yuji Horii) irányítását és előírásai alapján a Level 5 végezte, akiket leginkább a Dark Cloud-játékokból ismerhetünk. Így talán nem véletlen, hogy a látvány leginkább azokra hasonlít: csodás, cel-shaded, képregényszerű a megjelenítés. Minden karakter, legyen szó akár a legutolsó boltostról vagy



Legtalább a parti kihálása nem végtelen, a legutóbbi mértékű helyén élődünk újra, igaz, a túlvilági kalandot és a reszurrekciót a fele aranykészletünk bányja (ez egyébként egy plusz ok arra, hogy mindig vegyünk meg a jó felszerelési tárgyakat - többször is kínos élményben volt részem, amikor több ezer aranyam bánta a váratlanul ördögivé váló ellenfeleket).



Eight attacks!



Eight equips the steel broadsword.



Az utóbbi évek egyik legkeményebb RPG-je; de bőven megéri a sok órát a tápolás, mert a DQ8 nagyon jó lett!

pletykás öregasszonyról, egészen varázslatosan néz ki, egyszerűen a játék minden részéből sugárik a báj. Az átvezető jelenetek ugyan nem jutnak el a Metal Gearre szintjére, de a nagyszerű arcmimika miatt így is szórakoztatók. Mindenképpen megemlíteném, hogy a játék támogatja a szélesvásznú tévéket, így a hatalmas erdők, lankás vidékek, tengerpartok még lenyűgözőbben néznek ki.

Az egyedül gondot a töltőgetések után meglehetősen későn behatárolható karakterek jelentik; mondjuk belépünk egy házba, vagy akár egy városba minden üresnek tűnik, és mire átértünk a szomszéd szobába, megjelenik őt figura a házban. Ez persze nem egy végzetes hiba, de néha, nagyobb városokban, vagy amikor hírtelen megjelenik körülöttünk egy halom figura, idegesítő lehet.

A zenéket ugyanígy csak dicsérni tudjuk, minden helyszínnek, karakternek, eseménynek megvan a maga stílusos talpalátója, nekem különösen az egyes városok teljesen eltérő dallamúak tetszettek. A japán verzió egyértelműen még csak szintheizálótoros zenéket tartalmazott, ezeket a fordításnál egy időben szimfonikus zenékre cserélték – bár az eredetiek nem hallottam, de biztos vagyok benne, hogy nem lehettek jobbak, mint az itt hallhatóak. És ha már fordítás, a szörnyű (és egyben szörnyen vicces) akcentussal bíró karakterek már önmagukban is megteremtik a szórakoztató alaphangulatot.

⚡

YANGUS

Speciális skill: Emberség

A bőhöm nagy, szőrös bekecsket és mellkast viselő, szörnyű cockney akcentussal bíró Yangus régibenben banditává vált, de most miniket fogad el fánakának, Testnéreketeké, Hő-fegyvereket kezel: baltákat, kalapácsokat és kaszákat forgat nagy hatékonysággal.

Yangust egyébként a japán közönség egyértelműen az év egyik legjobb új karaktereként értékelte, így nem meglepő, hogy ő főszereplésével is készült egy játék.

A Yangus' Mysterious Dungeonben durvák hősiünk még igen fiatal és nincs az arcán a csillag-alakú sebhely. A játék hasonlít a DQ8-ra, bár a fejlesztő más (ezt a Cavia csinálja). Az angol megjelenés esélye cirka 0%.



100 ÓRA MUNKA

A játék meglehetősen hosszú lett. Na jó, mondjuk ki őszintén: elképesztő mennyiségű időt belelőhettünk a játékba (ha minden mellékes dolgot hanyagolunk, akkor is vagy 40 órába telik a Trode király megsegítését célzó utazás). Már az alapkaland is több kontinenst, várost és labirintusban keresztül vonszol minket keresztül, és mivel a küzdelmek nem túl könnyűek, a tápolásra is sok időt kell szánnunk. Ehhez még vegyük hozzá a több, önmagában is hatalmas mellékzálát. Ott van például az alkímia, ami lényegében annyiból áll, hogy kis kutyvasztótégelyünkre két (később három) tárgyat vegyünk különösen tápos új cuccot állíthatunk elő. A receptek megtalálása, az alapanyagok „összefar-



* Looking to change your fortunes? Interested in staking a bet on the roulette wheel?

molása" megint elviheti egy teljes napunkat, és akkor még nem beszélünk a mini me-dállok gyűjtéséről (ezeket egy herceg-nőnél kell leadni), az elfogható szörnyek arénában való összezeresítéséről. És ha ezeket is legyűrjük, akkor a végső állomásért betöltve egy hatalmas, sárkányokkal tömött helyszínr kerülhetünk, és ezt végigtehetjük az alternatív befejezését.

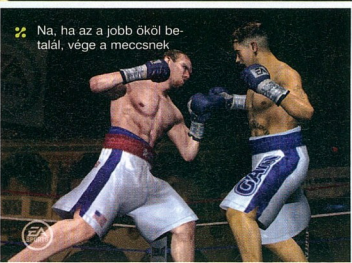
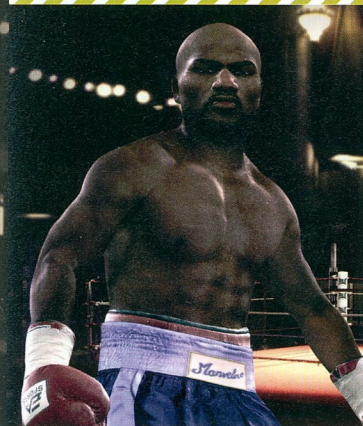
Egyszóval tennivalónk, az bőven lesz. Az már egy másik kérdés persze, hogy lelkesedésből is futja-e, mert láttam néhány RPG-megszállottat, akik néhány tucat óra után feladták a küzdelmet; ki a nem túl erős sztori miatt, ki a játék nehézsége miatt hagyta abba (és törtélen bizalommal várnak a Square Enix duó másik nagygagyújára, az elvileg idén megjelenő Final Fantasy XII-re). Aki nem kedveli a tápolást, az is ki fog bukni az ennek hiányában hamar borzasztó keményebbé lő játéktól. Akit viszont e dolgok nem akasztanak ki, sőt, akik igazán ettől jönnek lázba, nem vetnek meg egy klasszikus stílusú játékot, azok remek heteket, hónapokat fognak eltölteni a Journey of the Cursed Kinggel. Egy próbát mindenképpen megéri!

PLAY!

GRAFIKA	09	Csodás tájak, karakterek, effektek
HANG	10	Zseniális a zene és jó a szinkron!
JÁTSZHATÓSÁG	17	Túl nehéz, és sokszor túl vontatott
ÉLETTARTAM	10	Akár száz óránál is többet lehet elni

ÖSSZEZÉS: Nem egy korszakalkító darab, de így is a legjobbak között van. A Final Fantasy XII meg a Kingdom Hearts 2 biztos jobb és kidolgozottabb lesz, de ezt is mindenképpen megéri kipróbálni. Készülj rá, mert hosszú és kemény menet lesz!

90%



Na, ha az a jobb ököl be-talál, vége a meccsnek

TESZT

PLAY!
PlayStation 2

EA SPORTS FIGHT NIGHT ROUND 3

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CHICAGO
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE 2 JÁTEKOS

írta: **Ánake**

FIGHT NIGHT ROUND 3

Az EA Sports legújabb hajtása egyben az egyik legjobb is. A korábbi gombnyomkodós megoldások helyett a fejlesztők a Fight Nighthoz egy analóg karokra épülő harcrendszert dolgoztak ki, ennek köszönhetően igen valóságú küzdelmeket vívhatunk vele.

Ilálegletemben szerettem a verekedős játékokat, de az egymás ellen vívott küzdelmekben mindig alulmaradtam. Képtelen voltam megtanulni a kombókat, alul, felül és középen védekezni, visszatámadni, egyszerűen a haverok mindig pillanatok alatt tönkrevérték. Egészen tavalyig, amikor is először találkoztam egy olyan pofozkodós játékkal, ami a nagyszerű karrieremdjának végigjártása mellett a ki-ki küzdelmekben is sikerélményt adott. A Fight Night Round 2 tehát szerelem volt az első látásra, nem csoda hát, hogy tí-



A karakterek kidolgozottsága egyedülálló

kön ülve vártam a folytatást, mely februárban végre a szerkesztőség asztalán landolt!

FIFA Street 2-höz hasonlóan a Fight Night Round 3 sem mutat fel hatalmas változásokat az elődökhöz képest. A különbség csak annyi, hogy míg a FIFA Streetnél a ráncfelvarrás sok esetben bántó hibákat orvoslott, addig a Round 3-nál a szinte tökéletes elődön kellett valamit csiszolni. Az új rész legszembeütőbb

változása, hogy az amúgy is nagyszerű grafika még tovább fejlődött. A játékosok mozgása már-már a tökéletesség határát súrolja, a viselkedésükkel készült közeli felvételek még aprólékosabban kidolgozottak (a hatalmas ütésekkor eltorzul az ellenfél arca, fröcsög a vér, az izdadság stb.). Technikai szempontból tehát szinte mindent kihoztak, amit a PlayStation 2-ből ki lehetett hozni.

A játékmenet tekintetében azonban nem sok minden változott. Az ütéseket most is a gombokkal és a jobb oldali analóg kar mozgásával vihetjük be (a meghozott példálau egy félkörvet kell tennünk a karral), a védekezésnél pedig kettős fedezékekkel és elhajásokkal dolgozhatunk. Apróbb változás történt azonban a kiütéshez közeleli állapotnál, a nagyobb találatok bevitelét után ugyanis a játék néha FPS-nézethez vált, ilyenkor csak a kezünket látjuk, amit magunk elé tartva blokkolhatjuk az ellenfél támadásait. Ha esődtől monddunk, akkor azonnal padlóúszunk, amiből felállni a két analóg kar mozgásával tudunk (a képernyő felvilágos sziluettekkel kell közpérezni kommandozni), és persze ez annál nehezebb, minél többször fekdűtünk már le a meccsen.

Ugyancsak megmaradt a hangulatos karriermód felépítése is. Most is alulról indulva kell felküzdenünk magunkat a profik világába. A játék elején még egy góthős boksztól alakítunk, aki leppantak lebujszóban tesz szert némi pénzre. A folyamatos edzésekkel és a győztes meccsekkel azonban hamar felkapaszkodhatunk a ranglétrán. A fizikumunk fejlesztése mellett egyre királyabb cuccokat, bevonulási ceremóniákat és személyi orvosokat vásárolhatunk. Mire profik leszünk, már dögös hölgykoszorú és tűzijáték

kíséretében vonulhatunk a ringig, ahol a be-mondó harsányan konferál fel minket.

LEGENDÁS KLUBJA

A Round 3 legnagyszerűbb újdonsága az „ESPN Classic” játékmód, amiben legendás mérkőzéseket játszhatunk újra. Mindig is szerettem volna magam lejátszani a Gatti vs. Ward Barrera vs. Morales vagy minden idők egyik legemlékezetesebb meccsét, az Ali vs. Frasier összecsapást, és a Round 3-ban végre lehetővéseggem nyílt erre. A karriermód után belebújtam a nagyok bőrébe, és sok esetben megfordítottam a történelmet... Ait kiütni egészen egyszerűen fenomenális volt!

PLAY!
INFO

A Fight Night az EA második box-sorozata, a Knockout Kingsét korábban sikertelensége miatt hagyták abba...

KÜTÉSSEL GYŐZTŐT

A FN 3 szeméjében megszületett a tökéletes boksztulmódor. Gyönyörű, hangulatosak, áttekinthető és technikás verekedős játékok olyan, amilyenel nemigen találkoztunk még. S hogy ezek után miért csak 91%-ot adtam rá? Mert a fent említett ESPN módok kívül szinte semmi jelentős plusz nem hoz a Második Menethez képest. Ha nem láttam volna az előző részt, gondolkodás nélkül 95%-ot adtam volna... De még így is kiütéssel győztől!

PLAY!

GRAFIKA	09	A legszebb, leghangulatosabb boxjáték
HANG	09	Hűsbavagó-ütéshangokkall hullnak majd
JÁTSZHATÓSÁG	10	Miután beletanulunk, tökéletes a kontrol
ÉLETTARTAM	10	Élvezetes karrier módja hetekig leköti

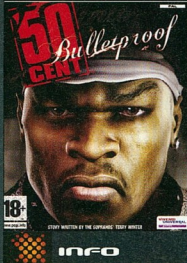
ÖSSZEZÉS: A Fight Night 3-mal megszületett minden idők legjobb boksztulmódora, amelyben immáron a sportág utóbbi évtizedekének legemlékezetesebb meccseit is végigjátszhatál! Ha csak egy kicsit is vony az ökölvívás világa, ezt mindenképpen ki kell próbálnod!

91%

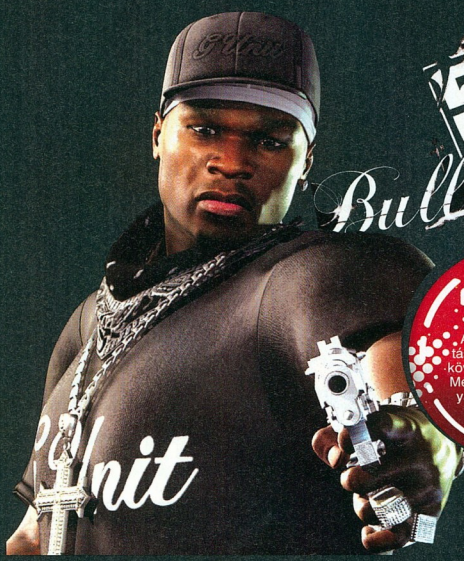
Nem fejlődött jelentősen; viszont már az elődje is közel tökéletes volt, így ez is elég!



PLAY!
PlayStation 2



KIADÓ VIVENDI UNIVERSAL
FEJLESZTŐ GENUINE
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS



50 CENT
Bulletproof

PLAY!
INFO

A bónuszok megnyitására szolgálának a következő kódok: HookMeUp50, 50bpxclusives, yayohome, kill1a1 és graballthat50.

50 Centet valószínűleg mindenki ismeri: klipjei ott villognak minden zenetévében, óriási plakátokról vigyorgva reklámoz ilyen-olyan cipőket, ruhákat. Nemrég a Curtis Jackson címen anyakönyvezett sztár teljes pályás letámadást indított a világ ellen: új albummal, első filmjével és egy róla szóló videojátékkal jelentkezett...

Na, kérem, engedelmetekkel bemutatnánk egy eklatáns példát a pénzhűség műfajának átvivő receptjére – avagy kisokos a „Hogyan húzzuk le valamiről az ötvenedik bőrt is” témakörben. Végy mondjuk egy New York-i rapperet, aki jelen esetben az 50 Cent művésznévre hallgat (született Curtis Jackson, de így most biztos jobb neki), csinálj neki lemezt, varrj a nyakába a kilós aranylánc mellé egy szerződést is. Ha beüt a korong, főhősünk pedig nem adja be magának az aranylovást, és még csak le sem szúrják az első fél évben, az remek kiindulópont. A gyermek már ki is tört a gettóból – akár rögtön elkezdheti tollba mondani a memoárjait, mászhatnak a nyakába a hollywoodi producerek, hogy elkészüljön az életrajzi ihletésű filmje, sőt, a jó munkásemberek elkezdhetik kopácsolni a saját ruházati boltjának mestergendáit is. Ohó, de manapság már te-

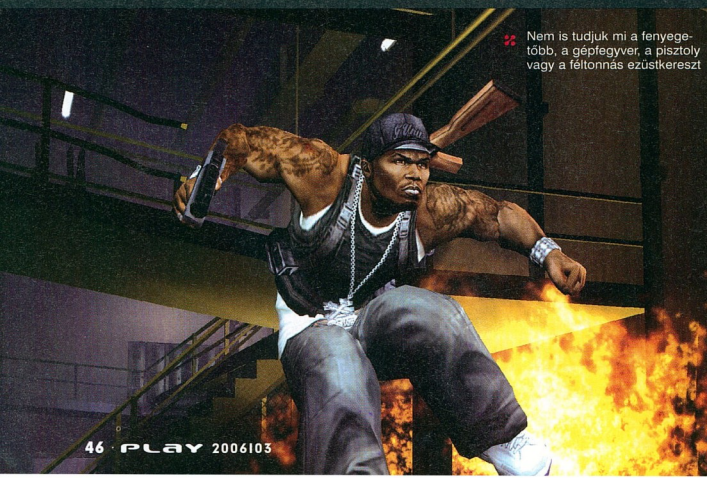
mérked pénz van a videojátékokban is, nem árt tehát, ha csinálunk valamit, amit aztán a sikeres előadó neve nagy valószínűséggel úgyis elad. Hacsak a kedves vásárlók nem olvasnak tesztek, mielőtt leemelnék a játékokat az üzletek polcáról...

KÉSZÍTS JÁTÉKOT ÖT PERC ALATT!
Milyen játékot lehet készíteni egy gengszter rapper főszereplésével? (A jelző kivételesen nem túlzó: 50 Centet egy párszor már megszúrták, háromszor kapott golyót, és édesanyja is egy drogügylet közben vesztette életét.) Megfelelő ólhártya híján a mutogatós rap-szimulátor még nem kivitelezhető, a sportautós száguldozás témaköre igencsak telített, a pomójátékok pedig érdekes módon nem mostanság élnek virágkorukban. Legyen akkor egy csim-bumm, lövöldözős akciójáték, közelebbről third-person shooter. Az divatos, meg amúgy is könnyű munkának ígérkezik: rapperünk lesz a főszereplő (gyorsan lemo-

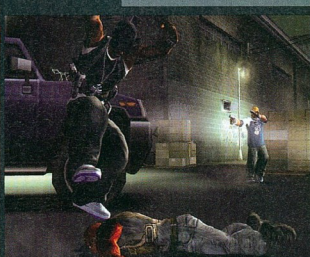
capeljük, lefotózzuk), ő tolja a talpalávalót is, öt perc alatt írunk valami dögös bosszúalós sztorit – a játékot pedig csak mindezek alá kell csatolni. Pontosan ez az az apró mozzanat, ami a Genuine Gamesnek nem jött össze...

SZITKÓZÓDÁS
...ugyanis a program lelke hiányzik – az, ami igazán játékká tesz egy játékot. A Bulletproof nem szórakoztat, nem kínál kikapcsolódást, nem okoz élvezetet, nem borzongat meg jóízűen. Ehelyütt idegesít, kétségbe ejt és arra ösztönöz, hogy kettőtörj meg a lemezt, vagy legalábbis a fő designérnek a gerincét. Az alapvető gond az irányításnál kezdődik: bal karral a mindentféle lövegyverrel felvértezett főhöz irányítjuk, jobbal pedig a célkeresztet, illetve egyidejűleg a kamerát mozgatjuk. Az alapvető nem rossz, láttunk rá példát, hogy naqyszerűen helytállt – de itt a célzás egész egyszerűen annyira körülményes, nehézkes, lassú és ebből adódóan rossz hatáskörű, hogy ez kapásból padlódra küldi a játékot. Hiába állt szerencsétlen játékos a kamerán, az analóg karok érzékenységén, és hiába kapcsolja be a célzásrészlegést – mindez ott figyel az opciók között – gyakorlatilag semmiféle változást nem tapasztal. Az ellenfeleket épp ezért nagyon nehéz követni, mire becéllozzuk őket, addigra általában jó pár találatot bekapunk.

❖ Nem is tudjuk mi a fenyegetőbb, a gépfegyver, a pisztoly vagy a féltónás ezüstkereszt



➤ Néhány közelharci jelenet igen látványos lett



50 CENT ÉS A MULTIMÉDIA

Az nem kérdés, hogy 50 Cent egyike a jelenkor legfelkapottabb zenei sztárjainak, minden albumából sokmilliót ad el. Ruhacége mellett azonban mással is megpróbált kitörni a „gangsta-rapper” kategóriából: nemrég részt vett egy filmben, meg úgy ezzel párhuzamosan elkészült ez a játék is – és mindét project hatalmas bukás lett. Legutóbbi albumához hasonlóan Get Rich or Die Trying címet kapott elterjedt ihletésű filmje (a rappelet is szerető drogдилer némi tuskodás után a zenét választja, még akkor is, ha ez nem hoz annyi pénzt), a mozibukott ottárr, még a negyvenmilliósi produkciós költségeket sem hozta be, nem is beszélné a marketingről, a mozik részéről... Ami talán ennél is rosszabb, az az, hogy a film a legnagyobb netes filmbázison a szavazatok alapján jelenleg minden idők 27. legrosszabb alkotása... A játékverzió hasonlóan hamar lett, ám érdekes módon itt sok ember mégis a kipróbálás, a megvétel mellett döntött – máris túlélték az egymillió eladási eredményeket; az persze más kérdés, hogy ezek közül mennyien dobták a kukába a lemezt...

lókban – sokszor azt eredményezi, hogy földolárosnyi távolságban vagyunk hősünktől, és rajta kívül az ég egy adta világon semmit sem látunk. Nemelegeszer azon kapjuk magunkat, hogy rohanunk a vakvilágba, sem az utat, sem a cikázó ellenfeleket nem látjuk, csak kilószám lövők a golyót a talajba vagy a falba, miközben egy perc alatt kilyuggatják a bőrünket. Elméletileg lehet lopakodni, és csendesen gyilkolászni is – de ez csak ideig-óráig működik, mivel a pályák felépítése egész egyszerűen nem ad rá lehetőséget, hogy ily módon végezzünk az ellenfelekkel. A terek szűkek, kb. annyi a leágazás, mint az indianapolisi verseny pályán, és ritka az olyan tereptárgy, amely mögé lebújva nem vesznek minket észre – ergo szinte lehetetlen az ellenfelek mögé kerülni. Marad tehát a füzstráló lövöldözés (engedelmetekkel nem szánmatlan be „kalandelemként” a „má sodikon lévő gomb nyitja a földszinti ajtót”-típusú feladatokat). Mindez viszont igen gyorsan farsztóvá válik – még úgy is, hogy akad vagy kétfélcattányi összegyűjthető, megvásárolható fegyver vagy pisztolytölt a rakétavetőig, ráadásként cirka ugyanennyi különböző brutális – bár úgyis hozzá, egészen látványos – kivégzési módot is vételezhetünk, fegyvertípusonként több változatban.

RAPSZTORI

Mindez egy igen blód, klisékkel teli sztoriba ágyazva tárul elénk (kaptnuk kilenc golyót, de túléltük, kinyírták a haverunkat, akit nagyon meg kell bosszulni, itt a kínai mafia is – nem folytatom), gyakorlatilag közepes minőségű kivitelezésű. 50 Cent és a G-Unit (ők a haveri társaság) tagjai egész jól néznek ki, de a környezet, a sátorok és az épületek már igencsak pórriások, egyhangyan sötétek, és az ellenfelek sem túl kidolgozottak. Tölem nagyon távol áll az a zene, amit ez a fickó művel, de, hogy ne sértsek meg senkit, elhiszem, hogy nagy művész.



A játékok megkönynyítói kódok közül néhány: TimeToSmoke-Em, GrizzSpecial, gurunner és gothetheratches.

BÓNUSZ!

Ha pusztán a designra néztek, akkor azt látom, hogy az USA legrosszabb arcát költözteti a szobámba: koszos, vad, erőszakos, mocskos szajú, embertelen és pénzhalász. Ebből pedig – ebben a tálalásban pláne – nem kérek. (Erre megfelel a Manhunt és a San Andreas – azok legalább játéknak jók.) Akit továbbra is izgat, annak még azt is elárulom, hogy Eminem és Dr. Dre is feltűnik szereplőként a Bullet-proofban, sőt igen sok klipet, zenét és interjút préseltek a korongra – de ettől függetlenül ez a játék még nagyon rossz. Ha ne adj’ isten golyólló tokban forgalmazznák, akkor talán adnék érte 20 cent is.

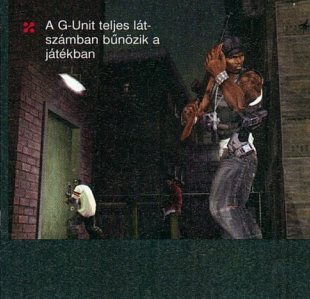


50 Cent szerint játéka nem különösebben erőszakos, akár gyermekek is kipróbálhatják

L1 leguggolás
R2 tárgyváltás
Ellenfél megragadása
Ugrás
Kamera állítása

IRÁNYÍTÁS

50 CENT
Bulletproof



➤ A G-Unit teljes számban bűnözik a játékban

PLAY!

GRAFIKA	06	A karakterek jók, a környezet sivár
HANG	06	Rap, karomkodás és puskadurrogás
JÁTSZHATÓSÁG	02	Vértárazó cizás, újratemetőd ellenfelek
ÉLETTARTAM	03	Talán egyszer végigjátssza egy rajongó

ÖSSZEZÉS: Amennyiben eltekintünk a blód témától, a lineáris játékmenettől, a mocskos szajú főszereplőktől, a távolról sem profi kivitelezéstől és a hangulatot alábaó designbeli bakktól, akkor egy alkapszátóm elbájtzott irányítással bíró, közepesrá TPS-t kapunk. Tucatjáték, a legrosszabb fajtából.

30%

PlayStation 2



16

UBISOFT

INFO
KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBI MONTREAL
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS


Írta: Imfidel



Two Thrones kezdete várhatóan pont azokat fogja leginkább összezavarni, akik végigjátották az előző részt.

Aki ugyanis nem látta az ottani rejtejt befejezést, az elcsodálkozhat, hogy hogy Kaileena miért van életben, és hogyan is jöttek össze a herceggel.

UNHAPPY BEGINNING

Minden szép és jó: a herceg és szerelme az egész úton enyelegve utaznak vissza Babilonba. A tervek szerint a herceg feltelpepszik a

trónra, előállítanak néhány tucat utódot, és dinasztiát alapítva kerülnek be a történelemkönyvekbe. Az istenek szeszélye azonban másként dönt: már akkor gyanút foghatunk, amikor Babilon felől fekete füstöt látnunk terjedni, amikor pedig már ezernyi íjász és egy katapultos osztag tüntet ki minket a figyelmével, a mamlasz hercegnek is leesik, hogy valami nagyon nincs rendben. A hajó kettétörök, Kaileena messzire sodródik, és két marcona alak elhurcolja. Is-ten ve-letek trón,

utódk, dinasztia – a hercegre ismét borzalmas nap köszöntött...

TRAGÉDIA 3.0

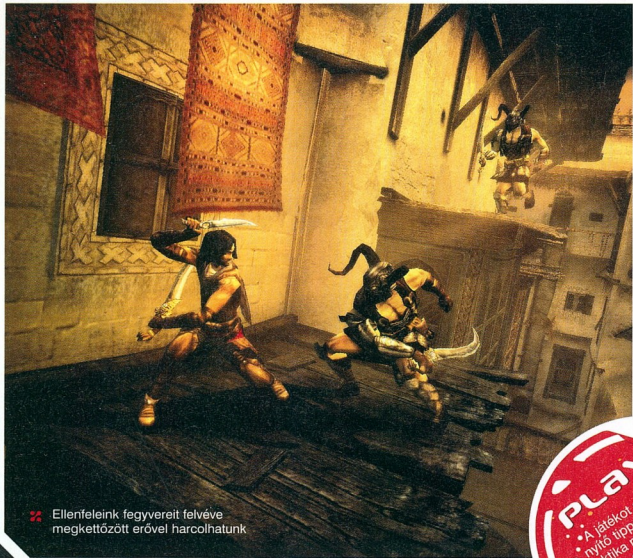
Az első óra nagyjából az oktatással telik: ismét megtanulhatjuk a herceg irányításának minden csínját-bínját, miközben kergetjük a Kaileenát cipelő katonákat. Abban a pillanatban, amikor végre utolérnénk szerelmünket, kiderül, hogy ki is van városunk felprédálása és Kaileena elrablása mögött: a Sands of Time-ben is szereplő nagyvezír. Minket egy láncos lányka ejt foglyul, a vezír pedig az Idő Törével megöli Kaileenát. Ennek drasztikus következményei lesznek: a herceg durván bebörög; a vezír brutálisan randa homokiennyel változik; a kőrmeyken pedig rajtnak kívül mindenki beadja a kulcsot. A végeredménye az egész cirkusznak: minusz egy szerető, plusz egy hasadt személyiség, plusz egy Idő Töré. Innentől kezdve egyetlen dolog mozgatja hercegünket: a bosszúvágy. Bosszú a városunkért, Kaileenáért, az elvesztett jövőnkért.

EGY + KETTŐ = MÁSFÉL

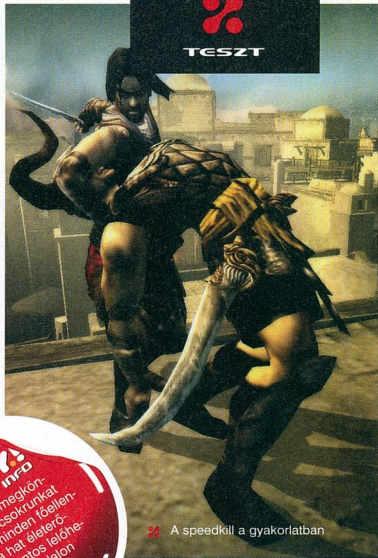
Az első rész ártatlan tündérmese volt, a második pedig brutális horrorstori. A rajongók nagy része szerint túlzás volt olyan sötétre venni a Warrior Withint – ám az sem szabad elfelejteni, hogy ab-

✦ A játék legnagyobb újdonsága a herceg sötét énjének megjelenése





☞ Ellenfeinket fegyvereit felvéve megkettőzött erővel harcolhatunk



☞ A speedkill a gyakorlatban



ból legalább kétszer annyi fogyott, mint elődjéből! Az Ubisoft az egyetlen jó döntést hozta meg ezek után a harmadik részre: a két játék keverékét alkották meg. A hangulatot, a látványvilágot, a zenéket és a sztori kidolgozottságát illetően az első rész volt az etalon, a játékmenetet, a harcot tekintve pedig a második. Így aztán bármi is legyen a véleményünk a korábbi részekből, azok legjobb elemeit megtaláljuk a Two Thronesban. Sajnos, épp ez a játék legnagyobb hibája is – ugyan jó, hogy sok tekintetben visszaterít a Sands of Time-hoz, de épp ezért igazat újíttat nem fogunk benne találni.

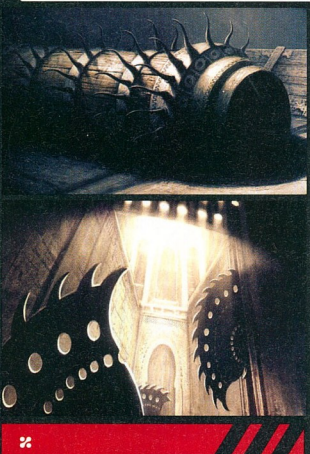
A platformelemek tehát az első részhez hasonlítanak leginkább, a küzdelmek viszont a Warrior Within brutális közelharcait idézik. A harmadik részben a külföntéle ütésekkombinációk könnyen előhozhatók, a harc ugyanolyan kegyetlen, mint a Withinben; az egyetlen Sands-vonás pedig jószerevel az, hogy a tereptárgyak adta lehetőségek pedig sokkal kihasználhatóbbak. A közelharcban még mindig az ugrásból, illetve az ellenfélre felrohanva végrehajtott kombinációk a leggyerebbek. A harmárikban átgázolva egy szemvillantás alatt ragadhatjuk meg és hajthatjuk le őket a melybe.

PLATFORMOK ÉS KÜZDELMEK

Az akciórészek aránya alaposan visszaszorult a Warrior Withinhez képest, ismét annyit kell ugrándozni, lengedezni és különböző kapcsolókkal a pályákat alakítani, mint az első részben. Természetesen minden korábbi képességünk megmaradt, és még kaptunk is néhány újdonságot. A falakon elhelyezett kilógó fadarabokról 45 fokok szögben lehet elugrani, vagy jellegzetes mintájú lyukakba vágva a törünket olyan biztosan állhatunk meg bármilyen felületen, mint Pókember. A leglátványosabb újítás az, hogy hercegünk két közeli fal között megtapadhat, és szabadon kúszhat fel-le. Kaptunk néhány új csapatát is, ezeket a pályáépítők általában kupacolja használták. Szerezésre általában mentési pontok után találkozunk ezekkel a helyekkel, ahol néha egy folyosón akár tíz-tizenöt, többféle típusú gyilkoló gépezet is helyet kapott.

SPEED KILL

Teljesen új elem a harcban a speed kill rendszer. Ez tulajdonképpen a lopakodást jutalmazó támadásforma, amelyet csak akkor vehetünk



CSAPDÁK

A fejlesztők rengeteg új csapdával "kedveskedtek" a játékosoknak, ráadásul ezeket általában egy rakásban pakolták le, így a játék legidegesítőbb részei ehhez kapcsolódnak. A Two Thrones legmókásabb új csapdája az állított tüskéfal (első kép). Egy ritmikusán forgó deszkáról van szó, melynek egyik oldala olyan ártatlan, mint egy ma született perzsa bárány, a másik viszont méretes pengékkel van kirakva. A legfontosabb természetesen az, hogy kivárjuk, mikor áll úgy, hogy a deszka-részen átrohanhatunk. Természetesen a régi kedvencek is visszatermek, köztük a falra szerelt pengék (más kép), melyeket csak pontos időzítéssel tudunk épségben kijátszani. A falon futást, az ugrást és a tigrisbükfencet használva a legtöbb csapdát el tudjuk kerülni - ha pedig esetleg mégsem, csak tekerjük vissza az időt, és próbálkozzunk újra!



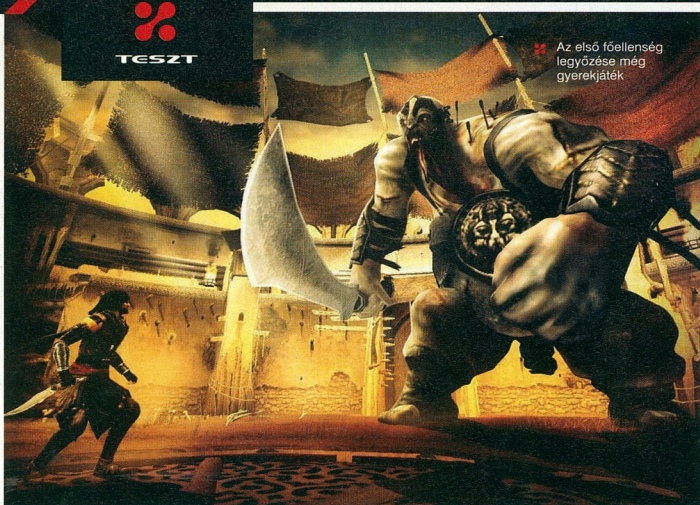
☞ A sötét herceg teljesen új harcrendszerrel küzd

➤ Az első főellenség győztese még gyerekkéntek

sötét érje néha átveszi az uralmat, és innentől kezdve univerzális gyűlölettel tesz rendet a környéken.

Sajnos, a gyakorlatban ez túl nagy változásokkal nem jár. Ugyan pengék helyett egy dagtergialnekk nevezett láncarddal fogunk harcolni, de ez túl nagy eltérést nem jelent. A kombók máshogy néznek ki, és valamivel könnyebben arathatunk – főleg, ha sokan vesznek minket körül –, de én valami elementáris különbséget vártam. A speed-killnél ugyan más a rendszer (itt időzítés helyett a gombot minél gyorsabban kell nyomogatni), de hát lényegi különbségnek ezt azért nem nevezném... Új fegyverünkkel új platformelemeket is kapunk, például ezzel Tarzan módjára lengedezhetünk, vagy távoli kapcsolókat húzhatunk meg.

Ilyen alakban egyébként folyamatosan sérülünk, viszont minden egyes megölt ellenfél maximumra gyójtít minket. A baj akkor következik be, amikor mindenki lemészároltunk, ám csak valami bonyolult ugrádozás árán juthatunk tovább. Amúgy is vannak szívatós részek a játékban, hát még így, hogy tulajdonképpen időre kell jól teljesítenünk őket...



be, ha sikerült hátulról vagy felülről észrevétlenül megközelítenünk egy ellenelet (no meg néhány főellenfélénél). Amikor a képernyőn sárgás effekt jelenik meg, akkor kell a dobás gombjával elindítani a speed killt. Maga a művelet meglehetősen egyszerű: attól függően, hogy miként he-

➤ A herceggel ilyen alakban soha többé nem fogunk találkozni

lyezkedünk el ellenfeleinkhez képest, bejön egy úró vagy vetődő animáció, és amikor a kép kimerevedik, a herceg fegyvere pedig kéken villan fel, le kell nyomnunk a gombokat.

HASONLÍGTATÁSOK

Mivel a játék ugyanazt a grafikus motort használja, mint a korábbi részek, túl nagy változást itt nem szabad várni. A legfontosabb talán az, hogy nincsen töltögetés, de amúgy csak a hangulat változott, a technológiai megvalósítás nem. Zenék tekintetében visszatértünk a keleti-es, perzsa dallamvilághoz, gondolom ezt sokan jó hírként fogják fel. Nem említettem még a fogathajtást; a játék során néhány alkalommal bepattanhatunk egy kétflovas szekérbe, és végigüthetünk Babilon utcáin. Egyrészt vezényelünk kell harpiáinkat, másrészt le kell csapkodni az agresszív potyautasokat. Ezek a részek meglehetősen nehezék, így mindenképpen érdemes egy kis homokot tartalékolni rájuk.

ÖSSZEGZÉS

Mindent egybevetve a Two Thrones talán jobb játék, mint elődei. Mégsem tudom azonban magasabb pontszámmal jutalmazni, mert a fejlődés hiánya igen fájó. Aki szívesen végigjátssza még egy, picit megvariált Persiát, annak ennél jobb választása nem lehetne, aki viszont újdonságokra vár, azt kínos meglepetés fogja érni.

	PLAY!
GRAFIKA	09 Szébb, mint az előző rész, de nem sokkal
HANG	09 Fantasztikus arabos zene!
JÁTSZHATÓSÁG	08 Nehány nehez résztől eltekintve minden oké
ELETTARTAM	08 Kellően hosszú kaland

ÖSSZEGZÉS: Nagyszerű játék, de még jobban örültünk volna, ha a tapasztaltaknál több újdonságot fedeztünk fel benne. Soha rosszabb harmadik részt! Kiváncsian várjuk a következő részt, amelyben Perzsa hercege ismét megújul; reméljük már idén találkozunk vele.

91%



nik meg, akkor kell a dobás gombjával elindítani a speed killt. Maga a művelet meglehetősen egyszerű: attól függően, hogy miként he-

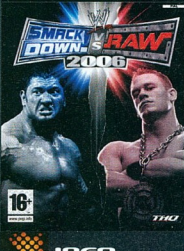
Imádtuk az első részt, szerettük a másodikat, így aztán a kettő keverékeként felfogható Two Thrones-szal sincs bajunk



TESZT

PLAY!

PlayStation 2



KIADÓ THQ
FEJLESZŐ YUKE'S
MULTIPLAYER 2-4 JÁTEKOS
ONLINE 2-6 JÁTEKOS



írta: Kozsi



EGY CSIPETNYI JENKI PERFORMANSZ

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2006

Rengeteg wrestling-es játék jelenik meg minden évben, de mi csak nagyon kevéssel voltunk képesek jókat játszani. Ennek főleg az az oka, hogy nálunk ez az egész cirksuz nem ismert; ha ettől el tudunk vonatkoztatni, a Smackdown vs. Raw-val egész jól el lehet ütni az időt.



zent meggyőződésem, hogy a THQ marketingesei sem rendelkeznek pontos számadatokkal az illetőn, hogy az elmúlt pár évben tulajdonképpen mennyi, a pankráció témáját feldolgozó játékkal öntötték el a videójátékpiacot. A Smackdown! Vs. Raw (amely a World Wrestling Entertainment két TV-showjáról kapta a nevét) sem az első rész, amely ilyen néven fut, de – legalábbis a szűkebb műfajban – mindenféleképpen figyelemreméltó darab. Véletlenül nincsenek: a fejlesztője ugyanis az a japán Yuke's, amely évek óta dobálja össze a pankráció-feldolgozásokat az amerikai kiadó számára, így tetemes mennyiségű tapasztalattal és a legjobb tesztesek, a játékosok általi visszajelzésekkel a tarsolyában állhat neki egy új rész készítésének.

A játék harcrendszere nem rossz, bár kifejezetten nehezen megtanulható, ha az ember még nem ismeri a stílust: arról van szó, hogy a gyorsaságunk és a reflexeink helyett sokkal inkább stratégiánknak kell – sikeres játékos abból válik, aki pontosan tudja, hogy melyik gombot mikor és milyen helyzetben kell használni. Egyáltalán nem mindegy, hogy az ellenfél áll, ül vagy éppen fekszik, és hogy a lába, a feje vagy éppen az oldala felől közelítjük meg (vagy nem is olyan extrém esetben rárepülünk, mint egyszeri janki a Közél-Kelstre). Emellett kizárólag a legkönnyebb fokozatot (illetve néha még azon sem) alkalmazhatjuk az a megoldás, hogy bebilizunk egy mozdulatot, és azt ismételve győzzük le a vetélytársat ugyanis – akár csak az életben – itt bizony egy látrányos és változatos show-műsort kell produkálnunk. (Arról nem beszélve, hogy minden egyes mozdulattal csökkens az aktuális erőnlétünk, amellyel bizony takarékoskodnunk kell, mert elvesztve képtelenek vagyunk bármiféle akcióra, amíg nem pihentünk.)

Minél vadabb és változatosabb figurákat vetünk be, annál inkább tombol a lelátón ülő, hamburg-er-addikt zombihadsereg, és nő a momentum-méterünk, amelyet megtöltve süthetjük el a „kivégzésünket”. Ami „csak” egy nagyon erős támadás, és nem feltétlenül jelenti a biztos győzelmet, így még ezt is körültekintően kell alkalmaznunk. Noha nincsenek 5-6 lánccból álló kombók, a küzdelem mégis kellőképpen változatosnak tetszik, mert minden egyes résztvevő rá jellemző speciális mozdulatokkal rendelkezik.

A játékokban persze fabatkát sem érne a jól megkomponált küzdelem, ha maga a kórítás nem lenne kellőképpen látványos. Szerencsére ezzel nincs probléma: igen méretes legények és még náluk is méreteesebb mellettek rendelkező leányuk lettek felvonulva, egészen kiváló, nagyfelbontású textúrákkal, a motion-capture technológia helyes alkalmazása pedig garantálja



Amerikában sok helyen az év legjobb verekedős játékaiként választották; mi azért inkább maradtunk a Tekkennél meg a Soul Caliburnál.

azt, hogy a mozdulatok is életszerűen tetszenek. Nagyszerű a színikon, a szokásos „mindent aprítunk bele” pörgő a wurlitzerben, és persze mindenkinél megvan a saját bevonuló-műsora. A szokásos Smackdown! Vs. Raw minden versenyzőre többé-kevésbé sztori-módot (I) is kínál, és a több tucetnyi magányos birkózó és az általunk kreált egyéni karakter összerakásához szükségesek extra kellékek mellett még internetes versengést is felvonultat. Egy szó, mint száz: ha valaki annyira beteg, hogy pankrációra vágyik, akkor melegen ajánlott választás.



GRAFIKA	09	Kidőlgrott karakterek, virtuális show-műsor
HANG	07	Kiváló színikon, közepes zenél állafestés
JÁTSZHATÓSÁG	07	Nehéz, de egészen jó harcrendszer
LELTARTARTAM	07	A WWE-rajongóknak éveik jó lesz

ÖSSZEZÉS: A pankráció névű show-műsort lehet szeretni vagy utálni, mindenesetre egy dolog biztos: a Smackdown! Vs. Raw egy minden tekintetben listázhatóságon eszerakott munka. Ha a kezéd rááll az irányításra, egy kifejezetten látványos előadás rendezője válhatsz.

78%



TESZT

magna carta

tears of blood



PLAY!
INFO

- Ha már a sztori magyá után, és a harcrendszer sem tökéletes, a melék biztos generának némi bevételt.

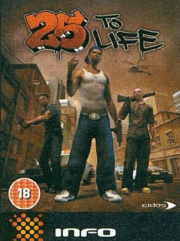
PLAY!
PlayStation 2

DELUXE BOX SET
MAGNA CARTA
TEARS OF BLOOD

INFO

KIADÓ: ATLUS
FEJLESZTŐ: SOFTMAX
MULTIPLAYER: NINGS
ONLINE: NINGS

irta: --Flatline--



18
INFO
KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ AVALANCHE
MULTIPLAYER 2-4 JÁTEKOS
ONLINE 2-16 JÁTEKOS

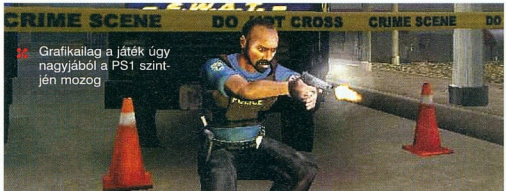


írta: - Flatline -

25 TO LIFE

A 25 to Life elkészítésének ötlete valószínűleg a GTA-k elsöprő sikere láttán született meg. A fejlesztőknek kiadták a parancsot: csináljatok akciójátékot, gengszterekkel, bűnözéssel városi környezetben. És lőn...

Ha azt hiszitek, hogy eljött az ideje a GTA-sorozat trónfosztásának, akkor tévedtek. Alapötletként nem rossz a 25 to Life, de már az első képekben lehetett látni, hogy itt bizony nem túl sok jóra számíthat majd az ártatlan (?) játékos. Leginkább a Manhunt és a GTA keverékéhez tudnám hasonlítani, némi Punisher beütéssel, mindezt vérforráló színvonalon elkövetve. Ha valamilyen oknál fogva egyik játék sem tetszett nektek igazán, akkor nem javaslom, hogy egyáltalán a közelébe merészkedjétek a 25 to Life-nak. Ha mégis, akkor is csak és kizárólag a zenéje miatt



tegyétek, mert azt legalább telibe találátok azok számára, akik szeretik a bólogatós rapet.

Az egész játék nem más, mint egy nagyon rossz irányítással, túl kicsi célkereszttel és borzasztó színkronszínesekkel feltöltött nézd-a-hátam cucli, ami éppohgy eléri azt a szintet, hogy említést tegyünk róla a magaz-

inban. Sem a pályadízájn (cső után cső játékmennet, majd egy kis cső is, nehogy véletlen lineárisnak tűnjön a dolog...), sem a grafika nem éri el azt a szintet, hogy egy pillanatra is szórakoztató legyen. A morális mondandóról nem is beszélve, lévén csak szinesbőrűek és rendőrök (és szinesbőrű rendőrök) lehet irtani benne.

PLAY! Mindent a nagytól, a már befutottaktól próbál másolni, de ez végül nagyon nem jött össze neki. Cöcsök játék minden téren, mindenkit óva intünk: ne próbáljátok ki, mert elmege a kedvetek az ételtől.

38%



INFO
KIADÓ MIDWAY SAN DIEGO
FEJLESZTŐ MIDWAY
MULTIPLAYER 2-4 JÁTEKOS
ONLINE 2-4 JÁTEKOS

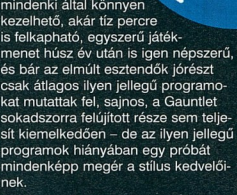


írta: Greg5

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

A Midway felemás sikereket ér el régi, klasszikusá nemesegett sorozatainak feltámasztásával. A Mortal Kombat új részel meglepően jók lettek, a Spy Hunterek sem lettek rosszak, viszont az L.A. Rush már közel sem volt élvezhető. A Gauntlet a két végleg között valahol félúton helyezkedik el; szinte minden tekintetben közepes lett.

G fantasy hack'n'slash stílus örök és népszerű visszatérő a videójátékok megszületése óta. Az eredeti, 1985-ös játéktérmi Gauntlet sem szólt másról, mint hogy a négy hős valamelyikével, vagy akár egymással váltalva irtunk ki minden rusnyaságot a Föld színéről, ezt a végtelenül egyszerű formulát megtartva pedig számos hatalmas sikernek örvendő program született a hosszú évek során. A mindenkori által könnyen kezelhető, akár tíz percre is felkapható, egyszerű játékmenet húsz év után is igen népszerű, és bár az elmúlt esztendőkjé járást csak átlagos ilyen jellegű programok mutatták fel, sajnos a Gauntlet sokadszorra felított része sem teljes kiemalkedéssé – de az ilyen jellegű programok hiányában egy próbát mindenképp megér a stílus felkölölni.



A kicsit elborult történet keretében ismét a nekünk szimpatikus harci technikákkal rendelkező eszépülőgépet kiválasztva küzdhetjük le a változatos-

nak mondható fantasy pályák gamma-dáját. Harcosainkat – igen behatárolt módon – magunk fejleszthetjük, és tényleg valamennyien jelentősen eltérő mozgáskultúrával rendelkeznek. A négy támadásomb segítségével természetesen irtozatos kombókkal sörpörhetünk végig a banditákon, a szuper-mega- és egyéb mindent elpusztító támadások pedig tényleg látványosak, és a játék egész látványvilága, kivételzése is megüti az elvárható szintet.

A Gauntlet igazán izé barátainkkal váltalva harcolva ízelhetjük meg: egymás támogatása, az összedolgozás tényleg jelentősen felbőgja a játék hangulatát és egy idő után alkortulhatlan monotonitását. Ilyen módon feltétlen érdemes adnunk egy esélyt neki.



Néhány nálunk sokkal nagyobb lenyekkel is megküzdhetünk

PLAY! Ha van három haverod, akikkel neki tudsz menni, akkor egy hétvégéig egész kellemesen el lehet tölteni vele. Így sem lesz marasztandó élmény, de még mindig sokkal jobb a helyzet, mintha egyedül vagnál neki a szörnyezetelőtésnek.

70%

AEON FLUX



INFO

KIADÓ MAJESCO
FEJLESZTŐ TERMINAL REALITY
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Greg5



Ris hazánkban csak március elejétől játsszák a mozik az USA-ban igen jelentős anyagi bukást produkáló Aeon Flux című sci-fi. A kudarc oka talán az erős karácsonyi szezon volt, mert bár a film nem emelkedik spielbergi, kubricki magasságokig, az Oscar-díjas Charlize Theron nevével egy teljesen korrekt, meglepő fordulatoktól sem mentes, és helyenként egészen látványos akciófilmet sikerült összehozniuk a hollywoodi srácoknak.

A játék inkább a régebben az MTV-n futó Aeon Flux animációs sorozathoz áll közelebb, mint a

– természetesen szintén az alapján készült – filmhez. Ez azt jelenti, hogy bár a kisasszony teste és arca a moziban látott formákat (nyam) idézi, nem a moziban látottakat élhetjük át egy az egyben újból, hanem viszonylag különböző epizódok keretében jobban megismerhetjük az emberiség utolsó védőbástyájaként fennmaradt város zavaros konspirációját és befolyásos mélyiségét. Ez nem biztos, hogy jó döntés volt, mert így a játék meglehetősen zavarossá válik, és hamar elbizonytalanodunk, hogy a kitűzött helyszínre tulajdonképpen miért is kell nekünk eljutni.

Főszereplőnk természetesen ezúttal is a macskauyagszerű Aeon lesz, amolyan modern Lara Croft, aki elsősorban bámulatos akrobatikus képességeire (a falon futás itt is fontos lesz, csak úgy, mint a Persiákban) támaszkodik a rendszer elleni küzdelemben. Bár attraktív hölgyemberünk mozgáskultúrája nem hasonlítható Sam Fisheréhez, azért helyzetből függően számos látványos ugrásra képes, nem is beszélve harci képességeiről. Ugyan csak két támadás gombunk van, ezekkel változatos kombókat vihetünk be az öröknek, mely végén akár ki is végezhetjük

őket. Ha ez (no meg a kombókkal feltölthető kis mérce megelégedésekor bevetelhető erősebb támadások) nem lenne elegendő a szituáció kezelésére, Aeon néhány jól ismert kézfegyvert is bevetel – különböző lézérágyukra tessék gondolni –, pár extra képességeről nem is beszélve.

Úróm az örömben, hogy a célzás meglehetősen problematikus, sokszor nem a kívánt ellenfelet fogjuk befogni, és mivel a különböző fegyverek más és más ellenségek ellen hatékonyak, az sokszor lesz idegesítő. Egy külön fejtejték jelentik a játékmotornak a gyólyos minijátékok, amelyek során vagy mi másznak egy labdába, és úgy manőverezünk, vagy egy tavrányított labdacsoct kell szűk járatokban átvezetgetni.

A játék megjelenítése meglepően jó és hangulatos (figyelem, nem a Metal Gearhoz és a Splinter Cellhez mértük a játékot, hanem a B-kategóriás konkurensekhez), de mozgásanimációk terén viszont sokkal többet várunk, egy ilyen akrobatikára építő játéknál – nem is beszélve a lelassulásokról, melyek sajnos elég sűrűn előfordulnak.

Ennek ellenére, akinek kicsit is bejött a film, feltétlen érdemes egy pillantást vetnie a játékvaltozatra is, akár az új Tomb Raider megjelenéséig is kellemesen elúthetjük vele az időt. Állítógaz lesz folytatás, ott ez már viszont közel sem lesz elég.



GRAFIKA	06 A helyszínek egy része egészenes pocskék
HANG	06 Semmi extra, felejtethető dalokkal
JÁTSZHATÓSÁG	06 Csak a célzást rendszer idegesítő
ELETTARTAM	06 Nincs miáért kétszer végigjátszani
<p>ÖSSZEZÉS: Öszintén megvalljuk, mi sokkal rosszabb játékra számítottunk; elvégre egy tíz éves MTV-s rajzfilmsorozat alapján készült, ami, valljuk meg, nem egy túl jó előjel. Szerencsére nem lett katasztrofális a végeredmény, ha nagyon nincs más lehetőségünk, végig lehet játszani...</p>	
69%	



VÉGIGJÁRTÁS

PLAY!

PlayStation 2

SHADOW
OF THE
COLOSSUS

INFO

írta: V.Z.



SHADOW OF THE COLOSSUS



VÉGIGJÁRTÁS

Előző számunk legmagasabb pontszámmal értékelt játéka a Shadow of the Colossus volt (na jó, holtversenyben a Resi 4-gyel), így aztán úgy éreztük, hogy érdemes lenne egy végigjártászt készíteni hozzá. Az alábbiakat tehát ajánljuk minden kolosszus-vadásznak, bár felhívjuk a figyelmet, hogy az egyes szörnyekhez tartozó tippeket a normál nehézségi módhoz ajánljuk. Következzenek tehát a játék főszereplő, minden idők legmonumentálisabb ellenfelei, a kolosszusok!

1. VALUS, A MINOTAURUSZ

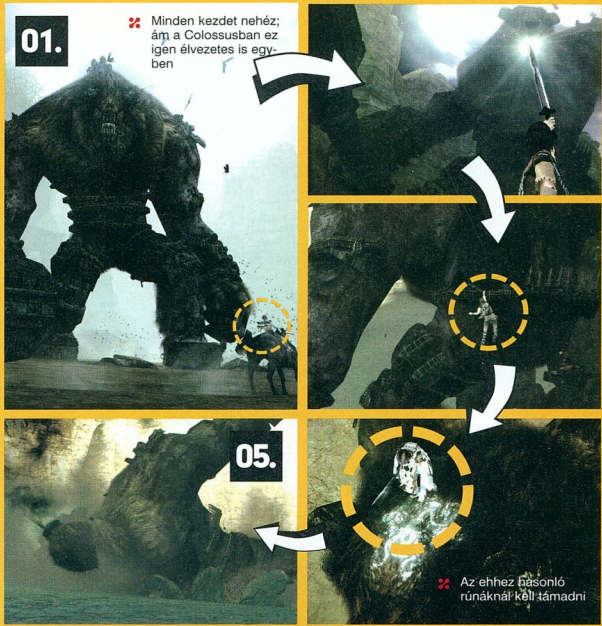
Nehézség: 2/5

Az első monstrummal az alapokat tanulhatjuk meg. Először is kerüljük a látósugarát: ha észrevesz minket egy kolosszus, zene jelzi, hogy támadásba lendül. Fontos megjegyezni: az L1-vel lehet „befogni” a kolosszusokat, azaz úgy beállítani a kamerát, hogy az ellenfél mindig képen legyen. A kolosszusok testén a szőrös felületeken és a kiálló peremeken lehet megkapaszkodni, de a kapaszkodás erőfeszítést igényel, ezért amikor nem muszáj fogódzkodni, mindig pihenjünk. A kolosszusok érzékeny pontjait a kardunk közelsége automatikusan kirajzolja, de távolról is megkereshetjük azokat, ha a kardunkról visszaverődő fényrel végigpásztázzuk az ellenfelünk testét. Momentán a szörny bal válláigra rajzoltathatjuk ki az első ilyen pontot. Ahogy lépked, ugorjunk fel oda, s a szőrben megkapaszkodva döfjük a jel közepébe a kardunkat – amikor jó helyre szúrunk, fekete vár spriccol a kolosszusokból. A Minotaurusz lábát bökődöve elérjük, hogy megbiccsalik, s ezalatt följebb ugorhatunk a combján lévő lábérthoz, arról pedig még feljebb kapaszkodhatunk a szörny hátán lévő platformokhoz. Ha szükséges, itt megpihenhetünk, majd felmászhatunk egé-

❖ VALUS, A MINOTAURUSZ

01.

❖ Minden kezdet nehéz; ám a Colossusban ez igen élvezetes is egyben



05.

❖ Az ehhez hasonló rúnáknál kell támasdni



TITKOK

– Ha a memóriakártyákon van ICO mentés, akkor ARGO homlokán egy I jel lesz a szokásos minta helyett.

– Ha imádkoztok egy legyőzött kolosszus teste mellett, megint meg lehet küzdeni vele.

– A gyíkokkal és a fáról leőtő gyümölcsökkel apránként növelhetitek a staminát és az életerőt (ezekhez térképet a (Hard) Time Attack módban szerezhettek meg).

– A madarakat el lehet kapni, esés közben is, nem csak a földön. Nehéz, de meg lehet csinálni, jókat lehet repkedni egy sassal például.

A titkos kertek a kastély tetején találhatók, ahova fel tudtok mászni a vár mögött lévő hid mellett mohány, de embertelen sok stamina kell hozzá, hogy feljussatok. Ne álljatok meg pihenni azon a részen, ahol be tudtok ugrani egy részre megállni, mert onnan nincs továbbvezető út. Kímaközt staminával feljuttat a hídig, ahonnan tovább tudtok mászni oldalt, ahol egy staminát csökkentő növényt termő fa...

QUADRATUS, AZ ÓRIÁSBIKA



01.



✘ Ez lesz az első csata, ahol Juntak is használhatók.



04.



szén a kolosszus homlokáig, ahol a szörnyeteg kritikus pontját találjuk. Próbáljunk minél erősebbeket dőfni (mint a kapaszkodás erejét, ezt is a rózsaszín pötty jelzi), úgy hamarabb végzünk.

2. QUADRATUS, AZ ÓRIÁSBIKA Nehézség: 2/5

Ennél a küzdelemnél velünk van Agro, hősünk lova is, de egyelőre nincs szükség rá – legfeljebb gyorsíthatjuk vele az összecsapást. Mivel a bika patáira nem lehet felkapaszkodni, itt is előbb meg kell rogyasztani az áldozatunkat, ehhez pedig valamelyik talpát kell eltávolítani egy nyílveszővel – elő az íjjal! A szörny aprókat lépked, de némi ügyességgel közvetlen közelről belédülnék az egyik patája alá: ha ezt a módszert választjuk, az egyik hátsó lábát ve-

gyük kezelésbe, mert a bika farához kell felmászunk. Könnyebb azonban, ha felhergeljük az ellenfelünket: menjünk az orra elé, mire a szörny két lábra állva megpróbál ellaposni minket, ami kiváló alkalom arra, hogy beelőljünk

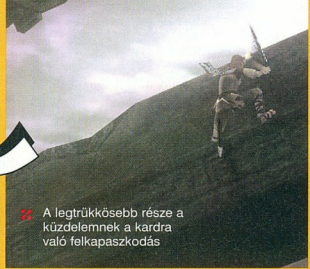
az egyik magasba emelt talpába. Ezután gyorsan mászunk fel a kibicaklott lábra, pihenünk meg a lapockánál a szarulemezen, majd a bika oldalán végigmászva jussunk el a szörnyeteg farához. A bikának két kritikus pontja

GAIUS, A LOVAG

01.



06.



✘ A legtrükkösebb része a küzdelemnek a kárdra való felkapaszkodás

PELAGIA, A SÁRKÁNYGÍK



☒ Ezt a szörnyet óriási járműként mi irányíthatjuk

van: miután elintézzük a faránál lévő, a másikat szokás szerint a fején találjuk. Ennek eléréséhez csak végig kell rohannunk a bika hátán, s átugrálunk az akadályokon.

3. GAUIS, A LOVAG

Nehézség: 3/5

Egy torony tetején kerül sor a behemót lovaggal való küzdelemre, itt csatlakoz az ellenfelünk a perem felé. Erre azért van szükség, hogy el-

HARD TIME ATTACK MÓD

A játék első végigjártása után aktiválódik a Hard-fokozat (a kolosszusokon több a kritikus pont), aminek kivégzése után jön a Hard Time Attack.

A Hard Time Attackkal nyerhető bónuszok:

Harpoon of Thunder (az íjánál messzebbre lövő leggyer) - 2 legyőzött kolosszus

Sword of the Sun (sólőtben is fénylő kard) - 4 legyőzött kolosszus

Fruit Tree Map (gyümölcsfa-térkép) - 6 legyőzött kolosszus

Shaman's Cloak (ellenálló köpeny) - 8 legyőzött kolosszus

Lizard Detection Stone (gyíkokat jelző kő) - 10 legyőzött kolosszus

Shaman's Mask (a köpenyvel együtt még ellenállóbb a fődés) - 12 legyőzött kolosszus

Cloth of Desperation („eljörnő” leesező) - 14 legyőzött kolosszus

Queen's Sword (szemlélő kard az ícából) - 16 legyőzött kolosszus

Fehér Agró - miután megvan minden, tart-szok nyomva a Kört a címképernyőn

távoítsuk a küzdőtér közepénél lévő kemény platformtól, ami kulcsszerepet játszik. A lovag háromféle támadással próbálkozik: toposással, földbe dörgöléssel, valamint agyoncsapással, és ezek közül attól függően válogat, hogy milyen távoli vagyunk tőle. Minket a távoli támadása, vagyis a kardcsapása érdekel, ugyanis amikor a fegyvere berelagad a földre, azon keresztül felszaladhatunk a karjához. Igen ám, csak hogy a páncélja miatt nem lehet feljebb kapaszkodni, ezért még mielőtt bárhol is felmásznánk, előbb meg kell rongálni a vértjét. Miután tehát elcsaltuk a küzdőtér széléhez, álljunk rá a kerek köplatformra, várjuk meg, amíg belendíti a kardját, és csak az utolsó pillanatban meneküljünk odébb. Amennyiben a lovag telibe kapja a platformot, letörik könyökvédője, és ezzel szabad az út a fejéhez. Mindössze egy újabb csapásra kell rávonnunk, de immáron a földre, és kardján fel is mászhatunk... A lovag ingerületen próbál lerázní minket, de a vállain megpihenhetünk. Neki is két kritikus pontja van: egy a homlokán és egy a köldökénél. A fejével végezvén némi ügyességgel leereszkezhetünk a hátán az „övéhez”, avagy másik megoldás, ha a karjára ugunk át oda.

4. PHAEDRA, A TITÁN-LÓ

Nehézség: 2/5

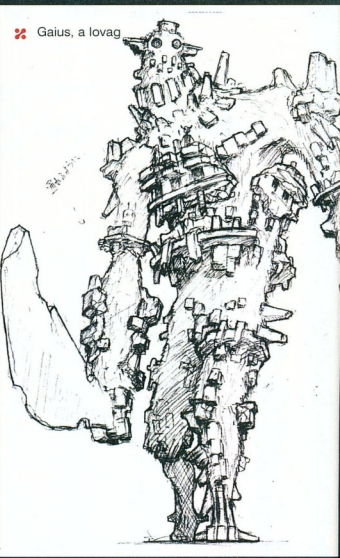
Mintha egy lovat keresztettek volna egy skorpíóval: izelt lábakkal hasonló végtagjaival és hosszú farkával úgy néz ki a löszér kolosszus. Csatlakoz a négy domb közé, amelyek mindegyike valójában egy-egy földalatti járat kapuja. Erreszkedjünk le ezen járatok egyikébe úgy, hogy a kolosszus jól lássa, minekutána a szörny a járat fölött kezd dörgölni a földet - voltaképpen ez az egyetlen támadása van.

Lent biztonságban vagyunk, mi több: mind a négy járat ugyanazon körfolyosóra vezet a föld alatt, így visszamászhatunk egy másik járaton keresztül a felszínre. Miközben a szörny még mindig azzal a lejárattal van elfoglalva, ahol lementünk, mi szép nyugisan a háta mögé kerülhetünk. A kolosszus egy idő után megújja a tombolását, és lehajol benézni a lyukba: ezzel jön el a mi időnk. Ahogy legörnyed, lejjebb ereszkedik a farka is, amire felugorva - mint egy létrára - felkapaszkodhatunk, és végigrohánhatunk a hátán. Észbe kapván a kolosszus a fejét a magasba emelve próbál lerázní minket, ezért először a nyakán lévő érzékeny pontot kell kezelésbe vennünk. Miután megszurkáltuk, lejjebb eresztli a nyakát, és a feje bújóján szokás szerint a kritikus pontját találjuk. Ha a dörgölése közben fogytán lenne az erők, akár meg is pihenhetünk ott, hiszen csak akkor kell kapaszkodni, amikor a kolosszus a fejét rázza.

5. AVION, A FŐNIX

Nehézség: 3/5

Egy jó szeltes tó a színhelye a következő öszszecsapásnak; ugorjunk le a vízbe. Valaha bolytvek díszítették a tavat, amelyek leomlottak



☒ Gaius, a lovag

ugyan, de a négy-négy tartópillér víz alatti része mindenhol épen maradt. Nézzünk körül, hol van a legközelebbi ilyen bitómaradvány, s ott másszunk ki a vízből alig kilógó kis négyzetes platformok közül a középső kettő valamelyikére. Elő az íjjal, és egy jól irányított nyilveszővel hívjuk fel magunkra a Kolosszus figyelmét. Tegyük el az íjat, és az L1-et nyomva tartva folyamatosan figyeljük a Főnixet, mikor készülni lecsapni, majd a megfelelő pillanatban ugorjunk fel a szárnyára. A szárnyak tövében lévő szőrös részén megkapaszkodhatunk - ezért volt tehát fontos, hogy a megfelelő helyről ugorjunk. A kolosszus hátán nem kell túlságosan tartani a menetszélőt: amikor a szörny vízszintesen repül, nyugodtan feltárazhatunk és pihenhetünk - talán ez a legfontosabb ta-

nács. Három kritikus pont van: egy-egy a madár szárnyain, és egy a farkán. Utóbbihoz könnyedén hátraszaladhatunk, s vész esetén bármikor megkapaszkozhathatunk. A szárnyak végéhez viszont csakis vitorlázás közben próbáljunk eljutni, mert itt nincs szőr, amiben megkapaszkozhathánk. Az is lényeges, hogy jó erőnlétben induljunk el, mert a szárnyaira kétnyeres fönixmadár a hátára fordulva próbál lerázni minket, úgyhogy sokat kell kapaszkodniuk minden egyes szúrás után...

nunk, majd ahogy felegyenesedik, át a bal vállára, s így eljuthatunk a feje tetejére. Mivel szinte egyfolytában rázza a fejét, az ott lévő kritikus pontot inkább több, kevésbé erőteljes szúrással tudjuk gyorsan elintézni. A kolosszus vállán megpihene gyűjthetünk erőt. Ha a fejével végzetünk, minden erőnket összeszedve lássunk neki a másik pont felkeresésére, ami a szörnyeteg bal lapockája alatt található. Hogy ne fogassunk sok erőt, inkább csuszunk le a hátán, mintsem mászunk. Visszasmárnk a vál-

felkapaszkodjunk rá. Ússzunk hozzá minél közelebb, hogy észrevegyen minket – a víz alatt (R1) gyorsabban lehet haladni. A kolosszus az elektromos csápjával próbál „megmérzni” minket: ezeket kerüljük, viszont amikor a farka emelkedik a vízszint közelébe, majd egy pillanatra még fölé is, akkor mindenképpen pont föléte legyünk (a jobb analog karral érdemes a kamerát merőlegesebbé állítani), és kapaszkodjunk fel rá. Amikor a kolosszus lemerül, nem tehetünk semmit, muszáj kapaszkodniuk. Egy idő után azonban felmegy levegőért, és ilyenkor már szaladhatunk előre a hátán. Időre lemerül újra, de mindig csak az utolsó pillanatban kapaszkodjunk meg. A kolosszusnak először a csápjait kell elintézni a tövükben lévő érzékeny pontokba szúrva, majd végül neki is a fején adhatjuk meg a kegyelemdöfést.

❖ Valus, a minotaurusz



6. BARBA, A GÓLIÁT

Nehézség: 3/5

Góliát előleinte csak menekülni lehet. Mászszunk át a három falon sorjában, amelyekben egyszerűen átgázol a minket üldöző kolosszus. A terem végében fussunk be az oszlopokhoz, és várakozzunk: miután a monstrum nem talál minket, lehajol, hogy benézzen az oszlopok közé. A hosszú szakálla ilyenkor a földet súrolja, tehát csak gyorsan fel kell rá kapaszkod-

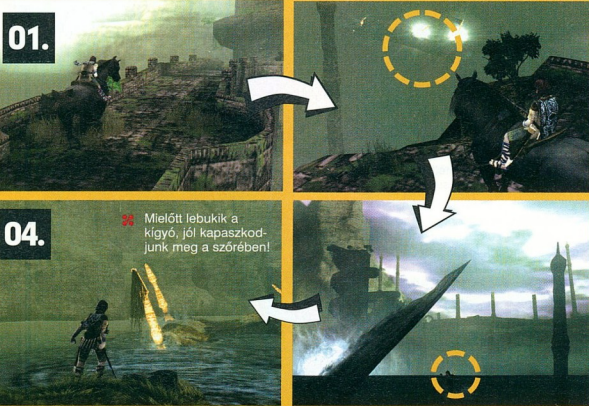
lára ugyanis már nem lesz elég szufflánk, szóval, ha nem akarunk újra szakállat mászni, akkor egy menetben kell mihamarabb lefogyszatni a hosszú maradék életerejét.

7. HYDRUS, A TENGERI SÁRKÁNY

Nehézség: 4/5

Ismét egy tónál találkozzunk a következő kolosszussal, ami viszont ezúttal egy vízben élő szörnyeteg. A legnehezebb, hogy egyáltalán

❖ HYDRUS, A TENGERI SÁRKÁNY



8. KUROMORI, AZ ÁRNYÉK A FALON

Nehézség: 4/5

Egy Colosseumhoz hasonló toronyban kerül sor a következő kolosszus le vadászására, és a helyszín szolgáltatja a szörnyeteg kinyírásához az alkalmat. Kezdes úton lépcsőkon mehetünk le a küzdőtérre, de ne tegyük: inkább jobbra elindulva keressük meg a hatalmas hasadékokat az épület belső falán. Ott vegyük elő az újunkat, és lövünk bele az alant megpillantható kolosszus hátába, ami amúgy a többihez képest egészen kicsi példány. Viszont szinte sebezhetetlen, és elektromos lövedékeket köpköd, amik mérgező füstöt hagynak maguk után. Sose várjuk meg, hogy eltaláljon minket: miután felhívtuk magunkra a figyelmet, siessünk le a lépcsőn egy szinttel lejjebb, és ott is keressünk fel egy hasadékokat. Ismét elő az újunkat: a kolosszus minden bizonnyal ekkor azt a pontot támadja, ahonnan előzőleg löttük, magyarul a falon mászik, s nekünk nincs más dolgunk, mint hogy két lábát lenyilazzuk, s így a mélybe taszítjuk. Lehuppanván egy ideig a hátán fekszik állatán, ekkor kell odasietnünk hozzá: a lépcsőnét talán gyorsabb, ha a hasadékokon ugrálunk le. A szörnyeteg farkán keresztül mászunk fel annak hasára, ahol két érzékeny pontot találunk. Egyszerre általában csak két-három szúrásra van idő, mielőtt a szörny talpra áll, így a fenékieket párszor meg kell ismételnünk...

9. BASARAN, A MENNYDÖRGÉS

Nehézség: 5/5

Az óriási teknősbékára hajazó monstrum az egyik legidegtesítőbb kolosszus az egész játékban. Olyan gyors lézermalábokat köpköd, amik elől jóformán csak Agro hátán tudunk kitérni. Úljunk tehát fel a lovunkra, és csalogassuk ki a szörnyet a barlangjából. A barlang előtti részen gejzirek láthatók, rögtön úgy csalogassuk az ellenfelünket, hogy ezek egyike fölélt állapotban meg. Magyarán ha elért az egyikhez, forduljunk vissza a lovunkkal, és vág-tázzunk be a kolosszus hasa alá. Amikor a gejzir kitör, félrebillenti a szörnyeteket, s ahogy kibicsaklik a két támaszkodó lába, láthatóvá válik, hogy neki is érzékeny a talpa. Talán mondani sem kell: a két támaszkodó lábat kell talpon lőnünk nyíllal, még mielőtt a gejzir elapad. Ha elég gyorsak voltunk, rögtön rohanhatunk is arra, amerre a teknősbékák bukfencozik, mert még is kell kerülnünk, hogy azután felkapaszkozhassunk a szőrös hasára. A hasáról mászunk fel a pánceleja szélére, ahol szőpen várjuk meg, míg a szörny újra talpra áll. A páncelej szélén körbeszaladhatunk a farok részéig, ahonnan már egyenes út vezet a fejéhez – az egyetlen kritikus ponthoz. Mivel nem különösebben mozgékony szörnyről van szó, erőnléti problémák esetén nyugodtan pihenhetünk a hátán.

10. DIRGE, A HOMOKI TIGRIS

Nehézség: 1/5

Tigrisnek nevezik, de valójában egy óriási féregről van szó, ami mintha a Dűnéből tévedt volna a játékba. Öklelő támadása brutális, mégis az egyik legkönnyebb ellenfél – hála Agrónak. Üljünk fel tehát a lovunkra, fogjuk be a szörnyet (L1), és közelítsük meg a barlang falánál. Amikor látjuk, hogy felénk fordul, mi is forduljunk úgy, hogy keresztülüldözzünk minket a barlangon. Így ugyan hátrafelé nézve kell lovagolnunk, de annyi helyismeret hamar elsajátítható, hogy ne ütközzünk akadályba. Ahogy

nyomunkban van a féreg, végre kidugja a fejét a homokból, s nekünk magyaros virtussal hátrafelé nyilazva kell eltalálnunk a szemét. Amennyiben sikerül, a féreg vonagolni kezd, és nyílegyenesen próbál felöklelni minket, mi azonban térjünk ki az újból, mire a barlang falát ökleli fel. A lendülettel, ahogy kitértünk, rögtön forduljunk is vissza az immáron kába szörnyeteghez, s Agróról lepattanva másszunk fel a féreg szőrös hátára, ahol két kritikus pont vár megszurkálásra. Az első kezelése után a kolosszus visszabújik a föld alá, szóval legálább kétféletes ez a küzdelem is.

11. CELOSIA, A LÁNG ÖRZŐJE

Nehézség: 2/5

A hagyományos értelemben véve kolosszus a Lángörző bika, de gyors, és az öklelése másodpercekig lebénít minket. Az öklelése elől bukfencel tényleg ki, de jobb, ha nem játszunk torreadort. Itt technikus megoldás szükséges. Másszunk fel az egyik lámpás tetefjére, s hagyjuk, hogy azt próbálja felöklelni a bika. Így egy fátyla esik le, amit vegyünk fel (Kör). Sajnos, kialszik, ezért vissza kell másszunk vele az egyik szénspernyőhöz, hogy meggyújtjuk. Ezután siessünk a barlang szabadba nyíló

☛ PHALANX, AZ USZÁLY

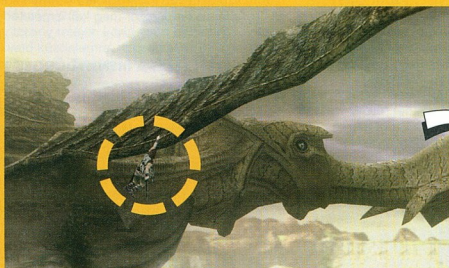
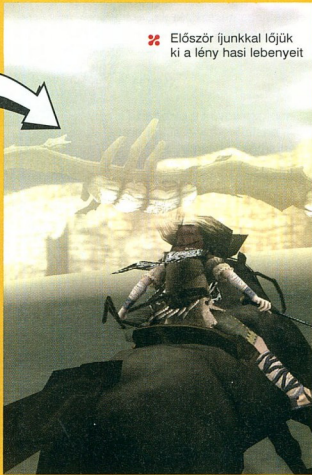
01.



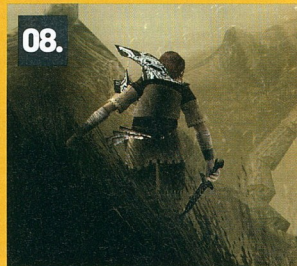
☛ Először ijunkkal löjjük ki a lény hasi lebényit



☛ A játék egyik legizgalmasabb része, amikor a vágató lóról kell felugrani Phalanxra



08.



☛ Leesés nélkül lehetetlen megélni ezt a kolosszust



TIME ATTACK MÓD

A játék első végigjátszása után aktiválódik ez a mód. Az állásunkat betöltve a központi szentély bányájával előlt meditatálunk, mire rögtön a kolosszusokhoz kerülünk, s a játék méri a küzdelmek időtartamát. Mindenhol van egy limit, amit ha teljesítünk, azaz különböző bónuszokat nyerhetünk. A bónuszárnyak a szentély medencéjében jelennek meg, s miután begyűjtöttük őket, a pause képernyő item pontjánál vehetjük őket használatba.

A Time Attackkal nyerhető bónuszok:
Whistling Arrow (fűtülő nyílvesztő) – 2 legyőzött kolosszus
Cloak of Force (ellenálló köpöny) – 4 legyőzött kolosszus
Mask of Strength (erősebb sebzést adó maszk) – 6 legyőzött kolosszus
Lizard Detection Stone (gyíkokat jelző kő) – 8 legyőzött kolosszus
Fruit Tree Map (gyümölcsfa-térkép) – 10 legyőzött kolosszus
Mask of Power (még erősebb sebzést adó maszk) – 12 legyőzött kolosszus
Cloak of Deflection (láthatatlanná tevő köpöny) – 14 legyőzött kolosszus
Flash Arrow (erősebb nyílvesztő) – 16 legyőzött kolosszus
Barna Agro – miután megvan minden, tartuk nyomva a Négyszöveget a címképernyőn

részéhez, ahova követ minket a kolosszus, de nem támad: a Lángörző fél a tűztől! Kerüljük meg, és hátrálassuk a szakadéok felé. Ahogy leessik, leírjuk a hátáról a páncélja, s ott láthatóvá válik a kritikus pontja. Pár másodpercig a létlen hever, ezért meg lehet próbálni leugorni, s némi ügyességgel rögtön a hátra pattanni, de biztonságosabb, ha inkább visszacsalogatjuk az egy lémpásról ugrunk rá.

12. PELAGIA, A SÁRKÁNYGYÍK

Nehézség: 4/5
 Talán a legviccesebb kolosszus a sárkánygyík, egy tő lakója. A lövéseit kikerülhetjük, ha a víz alatt úszunk: erre ugyanis szükség van, mert kezdésnek a háta mögé kell kerülnünk. Úszszunk át a hóna alatt, majd kapaszkodjunk fel a hátra. A szörny fején nem kritikus pontot, hanem érdekes dudorokat találunk. A dudorokra csapva a kardunkkal irányítani lehet a kolosszust jobbra, balra és előre. Irányítsuk az egyik oszlopszarnokhoz, és ugorjunk át annak a tetejére. A kolosszus lövései elől bújjunk a tetőn lévő dísz mögé, s várjuk meg, hogy ellenfelünk stratégiát vált, s rátámaszkodik az épületre. Ilyenkor kiemelkedik a viszkó a hása, s azon találjuk a kritikus pontot: csak át kell ugrani hozzá. Egyszerre sajnos nem lehet megölni, mert annál hamarabb ereszkedik vissza a vízbe, ráadásul szétrombolja az oszlopszarnokot, úgyhogy egy második menetben egy másik épülethez kell át irányítanunk.

13. PHALANX, AZ USZÁLT

Nehézség: 4/5
 Egy hatalmas féreg jön elő a homokból, ami repülni is tud. Utóbbi képességgel kell először megfosztani: pattanjunk Agro nyergébe, lovalgunk a szörnyeték közelébe, és próbáljuk meg nyilakkal kipukasztani a kolosszus légszákjait. Amikor mindhárom tömlőjéből kiment a levegő, a kolosszus lejjebb ereszkedik, s a mellő szárnnyal a homokot sűrűlők. Ezekre a bordázott szárnnyakra kell vágta közben Agróról két átugranunk. Ha megkapaszkodunk az

egyik szárnyon, létraként használhatjuk azt, bár ügyis mindenképpen meg kell várniuk, hogy a szörny ismét vízszintesbe emelje. Csak is ekkor lehet a szárnyról átugrani a szörny kigőszér tetejére, amin három nagy féregoszlop támlának, mögöttük egy-egy kritikus ponttal. Alighanem minden külön menetben kell elintézni, mert miután végeztünk az egyik ponttal, a szörny megpróbál lerázni minket, majd visszacsukja a fékező szárnyakat, és elmerül a homokba – így kezdhethük előlőről a másort...

14. CENOBIA, A ROMBOLO

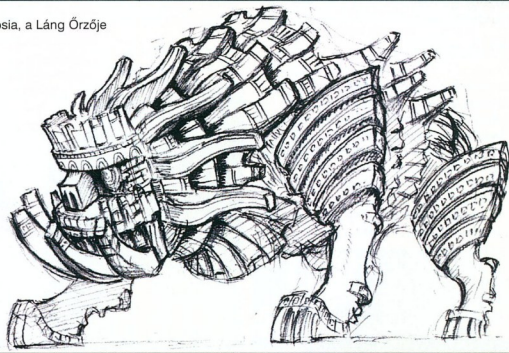
Nehézség: 5/5
 Ismét egy bikaszőrű, fűrge kolosszus, amelyet most még nehezebb a páncéljától megfosztani. Indulás után rögtön ugorjunk fel a kidőlt oszlopra, arról pedig tovább, a még álló platformra, majd az újabb platformokon keresztül jussunk el a magas, a hengeres oszlopra, amin a bordáin felkaphathatunk. Ezt az oszlopot a kolosszus szépen kidönti. A kidőlt oszlopról újabb platformokhoz jutunk, amelyek végig-ugrabugrálva végül megint egy bordázott oszlopra mászhatunk fel. Döntsük ki ezt is Cenobia segítségével, ugorjunk át a következő oszlopra, amit megint csak romboltassunk el. Ezt a taktikát folytassuk, amíg egy vastag, négyzet alakú pillérre nem ugorhatunk. Bár a kolosszus próbálkozik, ez túl nagy falat neki, viszont a pillér tölőfaláról megint egy lerombolható oszlopra ugorhatunk át, ami ezúttal utat tör egy kisebb udvarba. Ott az áttört fallal szemközti felmászhatunk egy romos szintre, amit már csak egyetlen oszlop tart. Úszítsuk magunkra ismét a kolosszust. A leomló szint maga alá temeti a szörnyet, s lehámozza róla a páncélját. Ugorjunk fel a megmaradt oszlopszarnokra, azt ökleltessük fel a bikával, és miután így kiűti magát, a hátra pattanva szűrjük le, még mielőtt magához térne.

feljebb ugorhatunk, s megkapaszkodhatunk a perembe, onnan pedig továbbmászhatunk a felső szintre. Szaladjunk ki az egyik keresztgerendára, ami az aréna felett levél át, és hergéljük a kolosszust, azt mire elrombolja a keresztgerendát – ez lehet lehetőleg annak tövében vesszéljük, különben mászhatunk vissza. A megmaradt csomok végre átugorhatunk a kolosszusra, aminél a fején találjuk a kritikus pontját, amit szűrjük is szét. Igen ám, de van egy rejtett pontja is! Ereszkedjünk le a jobb karján, s szűrjük a kardunkat a könyökénél lévő sebbe. A kolosszus elejtí a bunkóját, és a szemfűles játékos felfedezheti a tenyerében a rejtett pontot. Immár csak rá kell venni a kolosszust, hogy csapjon minket ugyan. Mutatkozzunk előtte, majd amikor az öklét a földre döngöli, gyorsan kapaszkodjunk a tenyerébe, és végezzük ki.

16. MALUS, A GIGASZ

Nehézség: 5/5
 A legnagyobb monstrumnak már a megközelítés sem egyszerű, hiszen mindig célba találó robbanó villámokot dobál – csak a fedezékek segítenek. Ahogy felmegyünk a lépcsőn, rögtön essünk le jobbra, a kidőlt oszlop mögötti lyukba. Menjünk végig a földalatti járaton, s a végén a köztömbön keresztül másszunk ki a masszív pajzszok közül az első mögé. Egyesével rohanjunk egyiktől a másikig: így végül egy újabb járatba eshetünk le, ami egy szakadékhöz vezet. A perembe kapaszkodva keljünk át felette, és menjünk be a harmadik földalatti járatba, ami hasonlóképpen az előzőhöz megint három pajzshoz vezet. Ugyanúgy szaladjunk végig egyiktől a másikig jobbra, a földalatti járatok, amelynek másik vége a kolosszus lábánál van. A monstrum immár nem lát minket: kapaszkodjunk fel tehát a tetejére. Sok-sok fogadkozzunk van rajta, úgyhogy nem jelenthet problémát felmászni egészen a derekáig. Ott menjünk a hátsóhoz, és

☛ Celosia, a Láng Örzője



15. ARGUS, AZ ŐRSZEM

Nehézség: 4/5
 Ezúttal egy hatalmas katonával gyűlünk meg a banyán, ami először megpróbálja agyontaposni hőszűnket. Ezt az előnyünkre tudjuk fordítani: az aréna két oldalán lépcsőket láthatunk, amik túl magasnak vannak, viszont ha a kolosszus rátapos az alattuk lévő kőlapokra, azok úgy billenek meg, hogy elég magasan lesz a végük. Alljunk tehát oda, és várjuk, hogy ellenfelünk segítsen. Fent, az oszlopsornát megint a kolosszus közreműködésére vagyunk rászorulva. Nyílazzunk rá, hogy feldühítsük, mire a turkóbotjával odaszó egyet az oszlopokhoz, amitől leomlik a felső szintről néhány kő. Ezekről a kövekről még

az érzékeny pontnál szűrjük bele a kardunkat. Ezzel ugyan energiavesztéseséget nem okozunk, viszont a kolosszus hátranyúl, s mi átugorhatunk a tenyerére. Másszunk fel a kézfejére, s rohanjunk végig a karján egészen az érzékeny pontig, ami az érzékeltől fölött kardisz alatt található. Szűrjük meg, majd amikor odakap a másik kezével, nem jessz aru ugorjunk át. Noha érzékeny pontot nem lesz a kardunk, azért csak szűrjük bele a kolosszus kezébe, s így hőszűnk elejé tartva elkezd vizsgálódni, időt hagyva nekünk nyilazni. A kolosszus bal vállát kell becélozni, mire áldozatunk odakap, s azzal a lendülettel mi is átugorhatunk – a vállról pedig mászhatunk fel a fejétől lévő kritikus pont-hoz...



TIPPEK

PLAY!

PlayStation 2



A Prince of Persia harmadik részéről, a Two Thrones-ról ismertetőnk a 48. oldalon találjátok.



írta: Tika

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES TIPPEK

Mivel a Persia harmadik része tobzódik a trükkös főellenfelekben, no meg megint van néhány jól elrejtett életerő-növelő cucc Babilonban, úgy gondoltuk, hogy érdemes lenne mindezekhez némi segítséget adni.

ÉLETERŐ-NÖVELŐK

A Warrior Withinnel ellentétben itt a hat életerő-turbózó összegyűjtése csupán a végjátékot könnyíti meg (több tartalékunk lesz), nincs alternatív befejezés, sem egyéb bónusz-hozadék, de természetesen érdemes a 100%-os végigjátszásra törekedni.

1. THE SEWER

A pálya legvégén, miután a herceg visszavátozott a sötét érijéből, egy hosszú, kétoldalt fül-

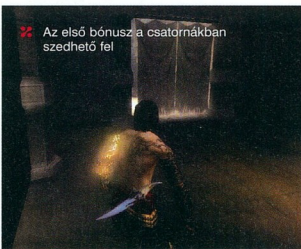


A második életerő-növelő a házteteken található

keszerű beugrókkal tarkított teremben találjuk magunkat. A terem ajtaját a tőrünkkel működésbe hozható kapcsoló nyitja, kilépve innen balra, egy lefüggőnyözött ajtón át (az egyetlen járható út) juthatunk az első életerő-növelő kúthoz.

2. THE LOWER CITY ROOFTOPS

A pálya végén, miután lejutottunk a háztetőről, egy olyan zsákutcához érünk, amelynek két „késes kapaszkodót” láthatunk egymás felett. A felsőről falon futással (szintén a tőrünk



Az első bónusz: a csatornában szedhető fel

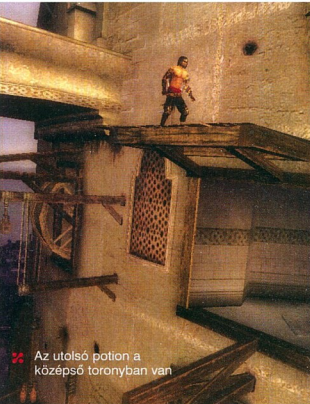
használva) aktivizálható egy kapcsoló, amely két ajtót nyit egyszerre. A közelebbi a történet szálát követve az aréna felé visz, a hátunk mögötti pedig a második life upgrade-hez.

3. THE TEMPLE

Miután követjük a vezirt, és sötét hercegből visszavedülünk, és egy zárt, kör alakú helységben piszkálhatjuk meg a gátat, amely leereszti a helyiségben a vizet. Ezután elindulunk felfelé a csonkán meredő oszlopra falon futással felugorva, de félúton, a négy széles rúdnál egy zászlóval úgy-ahogy eltakart bejáratot kell látnunk. Ez vezet a harmadik kúthoz.

4. THE CANAL

Rögtön a mentési pontnál, a faliküttől jobbra található egy szűk, törpékre méretezett bejárat. Az üreg a következő életerő-növelőkhöz vezet.



Az utolsó potion a középső toronyban van

5. THE PALACE ENTRANCE

A feladat itt az, hogy a liftet feljuttassuk a függő-kertekhez. Amikor a második elforgatható kapcsolóhoz érünk (ahol a két lenge ruhás pengevirtuóz hőlyget kaszaboljuk szét), forduljunk a lift felé. Három, egymás fölött elhelyezkedő késbeakasztós foglalatot láthatunk. Természetesen át kell ugrani, a tőrrel megkapaszkodni, feljebb ugrani, egészen a tetőig. Itt időállítás, ugrás hátra, a falról elrugaszkodva nekiugrani a kapcsolónak, lepottyanni, majd zuhanás köz-

ben az előbbi lyukak valamelyikében törrel megkapaszkodni. A középső lyuktól lefelé dobhatunk egy hátast, így visszakerülünk az elforgatható kapcsolóhoz, és az immár nyitott ajtóhoz, ami az ötös számú life upgrade bejárata.

6. THE MIDDLE TOWER

Miután a lifekkel feljuttattuk a legfelső szintre a követ, aktivizálva ezzel az egyik kötélén függő kabint, elindulhatunk a falon felfelé. Amikor pontosan a lifek fölé érünk, megjelenik a bal alsó sarokban a Landscape ikon. Kapcsoljuk át a kamerát, és jól látható, hogy a fa platform alatt (amelyen épp állunk) egy bejárta van. A platform külső, középső részén függeszkezdünk le, essünk rá a gerendára, és irány az utolsó kút.

FÖLLENÉSEK

KLOMPA – The Arena

Az első főellenfelünk különös ismertetőjegye a hiányzó alsó állkapocs, és a full metél alsónemű. Amint megtájkuk, iszkiri, körbe az aréna falai mentén. Két helyet is találhatunk, ahol falmászó technikánk kiteljesedhet (mindkettő egyértelmű bemélyedés, fából ácsolt feljárók-kal). Jó ritmusban mászva kell felérnünk, bár-



☛ Klompa megoldásával jelentősen emeljük Babilon szépségét



☛ Innentől már nem lehet gondunk az ent-szerű lénnnyel

melyik oldalon is próbálkozunk. Fent egy gerenda nyúlik az óriás felé; itt másszunk ki, majd amikor bevillan a kard, jöhet egy tripla speedkill, válba, mancsba, szembe. A másik oldalon is jussunk fel a gerendáig, újabb speedkill, újabb három dőfés. Az így megvakított bestának hátulról kaszáljuk el a lábait, és ha térdre fordul, hercegünk felugorhat a hátára, és beadhatja neki az utolsó adag speedkillt.

MAHASTI – The Brothel

Amint összecsapunk a lila ruhás nősténnyel, helyezkedjünk védekező állásba, vagy oldalra gurulásokkal térjünk ki, és várjuk meg a támadó mozdulatai végét, majd csépeljük meg. Ezt ismételve hamarosan menekülőre fogja a dolgot a bestia. Üldözzük! Itt már a sötét énünkkel loholunk, és egy belső sugallat hatására, amint elérnénk a megfelelő platformot, kapcsoljuk be az időlassítást, így a némbor nem tud elfutni, és mi néhányszor a nyakába csordíthatunk a lánccal. Ezt ismételve eljutunk a végső összecsapáshoz, ami gyakorlatilag a Dagger attack gomb szélvészgyors nyo-



☛ Megtájkuk minden idők leghülyéjében kínszó sisakját

mogatására épül. A két harcos összeakaszkozik, és ha elég gyorsan ütjük-verjük a szerencsétlent, Mahastinak anyyi.

VINE BRUTE – The City Gardens

A mohával benőtt gölem kivégzése egyszerű: a két lába között bukfacezzünk át, hátulról kaszaboljuk szét a lábait, majd amikor fél térdre fordul, ugorjunk szét a hátára, és vigyünk be neki egy speedkillt. A dolog nehezebb része most jön, hiszen a gölem fejébe akasztott törrel irányítani tudjuk a monstnumot (ha ezt elfelejtjük, a dög lefeleli a falat, hátraesik, mi pedig palacsintaként végezzük). A bal és jobb gom-

bokkal a kapukat célozzuk be mint főirányt, majd át a gyors fordulókkal tarkított utcaon.

AXE AND SWORD – The Kings Road

A második fogathajtásos pálya végén e két úriember prezentál némi gladiátorharcot egy tűz-körben. A baltást felejtjük el, és agresszívan támadjunk a kardosra. Néhány csapás után a baltás nekiveselkedik, és hátulról csapna agyon – ilyenkor egyszerűen guruljunk odébb. A bárd beszorul a földre, és mi vidáman csépelhetjük az első speedkillt jelző „fodrozódásig”. Vigyük be a szurikat, majd újra szálljunk rá a kardosra, ekkor ismét lesújt hátulról a favágó; guruljunk el, csépeljük, speedkill akrobátika, és vége.

THE VISIER – The Terrace

Miután a belépő anim lezajlott, egyből essünk neki. Két-három dőfés a potrohára, és már fel is száll. Ebben a pillanatban rohanjunk az aréna átelenes oldalára, mert egy oszlopot szándékozik hozzánk vágni, ami csak itt tudunk ügyes kikerülő manőverekkel elhárítani. Ez követően leszáll a földre, jöhet az előbb említett koreográfia, de itt már kettő, majd utolsó alkalommal három oszloppal próbálja elkenni a szánk. Miután a három akadályt sikeresen vetjük, a vezír begorombul és szétbontja a terasz felső részét. A terasz közepén állunk mi, koncentrikus körökben szikladarabok keringenek körülünk, az ellen pedig az árkdárok alatt, a hűvösből köpköd ránk homokgömböket. Habozás nélkül szalamozzunk át a kövek között a vezír háta mögötti oszlophoz. Itt fonatunk az oszlopon, rögtön utána speedkill, és szinte azonnal villan is a tör. Ha mindhárom dőfést időben bevisszunk, az egyik szárnyát már le is faragtuk. A bestiára még kétszer kell felmásszunk ezzel a módszerrel. Ha a másik szárnyat is lekaptuk, illetve harmadjára a mellkasába vágtuk a pengét, vezír felreppen tizeletrényi magasságba, és továbbra is homoklabdákat köpköd felénk. A terasz darabjai átrendeződnek, fussunk ahhoz az oszlophoz, amelyik mellett egy nagy kötőmb lebeg. Falon futás az oszlopon, ugrás, és innen szinte folyamatosan haladva, hol a terasz megmaradt részén futva, hol rudakon csimpaszkodva kell egyre feljebb jutnunk. A haladási irány teljesen nyilvánvaló, az egyetlen nehezítő körülményt a semmiből érkező homoklabdákat jelentik. Erdemes nagyobb ugrások előtt bevállalni egy-egy találatot, mert keveset sebeznek, de ha a levegőben találnak el, zuhanás jön. Ha felértük vezírről egy szintre, már csak egy szép időlassítás, és jöhet az utolsó speedkill.

INTERJÚ GANXTA ZOLEEVAL



anxta Zolee-t, nem hiszem, hogy be kellene mutatnom az olvasóknak. A közismert rapper mostanában a média középpontjában áll. A Kartel mellett filmekben vállal mellékszerepeket, tévéműsorokban vesz részt, mozifilmet szinkronizál és rádiózik. Azt azonban nem sokan tudják, hogy Zoli megrögzött konzoljátékos is, és hogy barátával heti rendszerességgel vére mentő FIFA 06 bajnokságokban vesz részt. Mivel Zoli mostanában nagyon elfoglalt ezért rádiózás közben a reklámblokkok alatt kaptam mikrofonvégre, és bár megröbbültünk a játékokra fókuszálni kedvenc csapatai és az isteni Diego Maradona is szóba került.

PLAY:

Szevasz Zolee! Legutóbb a FIFA 4v4 focikupán találkoztunk. Mi történt veled azóta?



Uhh, rengeteg minden. Mostanában három zenekarban játszom. A Kartel mellett a Sex Actionben dobolok, és zenélek az F.O. Systemben is. Eközben a Budapesti Rádióban Nacsa Olivérrel és Bóna Évával heti műsort vezetek (A jó, a rossz és a csúf), vagy éppen szinkronstúdióban dolgozok. Most éppen a Pixar új animációs filmjében (Verdák) szereplő Chick névre keresztelt autónak vagyok a magyar hangja. Emellett, ha lesz időm a hét végén, akkor megírom Hódi Jenő Metamorfozis című filmjének az egyik számát. Igazi tarantinós zene lesz... Majd meglátod!

PLAY:

Játszol is a filmekben.



Igen. Én játszom Igot, az orosz. A Metamorfozisban egyébként együtt dolgoztam Christopher Lamberttel. Nagyon jó hangulatú forgatás volt.

PLAY:

Há már a szinkronnál tartunk, akkor nem mehetünk el a játékszinkronjaid mellett. A honosított játékok nagy részében aktívan közreműködtél. Ennyire érdekelnek a játékok.



Tudod, hogy imádom játszani. Szinkronizálni is. Legutóbb a PC-s Panzers Phase 2-ben vettem részt, előtte a Tropicó diktátorának és a Chrome főhősének kölcsönöztem a hangját. De a legnagyobb buki a The Sims 2 volt, amibe bedigitalizáltak, így a patch fellelőzése után játszható karakterként jelentem meg a menüben. Nagyon érdekel az egész világ, ezért ha felkérnek, szívesen vállalom szerepet benne...

PLAY:

És ezek mellett jut időd játszani is?



Hogyne. Gyermekkorom óta megveszek a videojátékokért. Először még tévéjátékokkal kezdtem. A Ponggal vezetett nagy csatákat vívtam a faterommal (Zana József színész) és a haverokkal. Aztán jött a Sega Megadrive, amin főleg NHL-lel játszottam,

majd rákaptam a PC-re és a PlayStationre. Mostanában Xbox-szal játszom, főleg FIFA 06-tal. A videojátékok mellett elképesztően sokat gyűrűk a csocsoasztalokat, valamint az asztali hoki-játékomat is.

Az újgenerációs konzolok megjelenése után, és persze, ha lesz szabadidőm, akkor a sportjátékok mellett szeretnék más programokat is kipróbálni. Nagyon várom már a The Godfather megjelenését. Imádom a filmet, remélem, a játék is jó lesz!

PLAY:

Milyen rendszeresen játszol konzoljátékokkal?



A szerdai nap az mindig a játéké. Igazolt hiányzás nincs, maximum a játék temetése miatt hagyhatod ki. Ekkor Levinél (Harsányi Levente) összejön egy kisebb baráti társaság, és lejátszunk egy spanyol, olasz, német vagy francia bajnokságot. Sajnos, argentin bajnokság nincs a FIFA-ban, de ha klub világgkupát tolnak, akkor az isteni Diego Maradona miatt a Boca Juniors színeiben küzdök életre-halálra a győzelemért. Az ilyen alkalomkor mindenki kötelel a saját csapata mezében megjelenni. Régen még arra is figyeltünk, hogy a kaját is a bajnoksághoz igazítottuk. Azaz, ha spanyol bajnokit játszottunk, akkor spanyol étteremből rendelünk vacsorát, ha franciát, akkor franciából. Mostanában már teljesen ellustultunk, ezért maradunk a pizzánál. Egyébként régen Nacsa Olivér is játszott, de neki soha sincs ideje semmire, ezért lemorzsolódtól a csapatból. A rádiózás miatt nekem sem könnyű, így gyakran elfordul, hogy mire megrékezem, addigra Levi már három meccset játszott le helyettem.

PLAY:

Ha jól hallottam, édesapád is veletek játszik.



Hogyne. A fater nagyon nagy játékos. Kezdetben boxszáknak használtuk, de mára már teljesen felszívta magát. Képzeld el, az őrág szabadságjében PlayStation 2-n edz otthon. Sőt, mostanában átjár hozzám hétvégénként. Na ekkor elszabadul a pokol. Képesek vagyunk egész nap a tévé előtt ülni, és NHL-vel vagy FIFA-t tolni.

PLAY:

És nem sértődik meg, ha kikap?

✦ Ganxta Zolee bőszen készül a szerdai meccsre





☛ Zolee legjobb barátjával a FIFA 4v4 focikupán

Szerencsére őt is rá lehet venni a videojátékra. Vele általában NHL-t és természetesen finn bajnokságot tolnak. En a HIFK Helsinkit csapatával, ő pedig a Jakertit Helsinkivel játszik. Faterhoz hasonlóan általában ő is a boxzák, de ettől függetlenül élvezi.

PLAY!
A PSP-t kipróbáltad?



Hogyan, van is egy. Azon is FIFA06-tal játszom. Valami döbönen, mit tud a gép. Ha megyek valahová, vagy kiruccanok hétvégére, mindig magammal viszem.

PLAY!
És mi a helyzet a valódi sportokkal?



Rendszeresen járok jégkorongedzős-ekre. Éljenek a finnnek Képzald, Szabó Bence barátom születésnapomra, szerezett egy jegyet az olimpiára, a cseh finn mérkőzésre. Hármán megyünk, haláli lesz. A csapatból ugyanis az egyik srác a cseheknek drukkolt, agyon fogjuk cikizni, majd alig várom. Nagy királyság lesz, az biztos, teljesem kész voltam, amikor megkaptam a jegyeket.

PLAY!
Mi a helyzet a zenekaroddal?



A Kartellel most lettünk tízévesek, apámi! Meg is jelent egy koncertlemezzünk. Március 24-én lemezbemutató koncert lesz a WigWam-ban. Gyertek el, hatalmas bulit nyomonk majd. E mellett, ugye, fellépünk a Sox Actionnel és az F.O. Systemmel. A múlt héten is csaptunk egy hatalmas show-t két-ezer ember előtt. Szóval mostanában nincs időm unatkozni, amikor meg lenne, akkor az újdonsült kiskutyámmal, Diegóval foglalkozom. Argentín dog, rohadj jó fej kis dog.

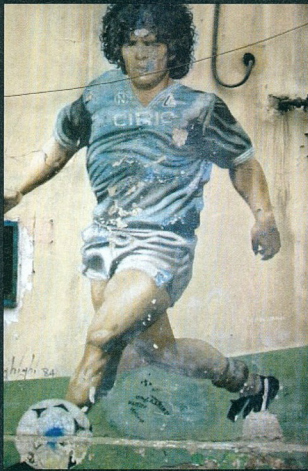
PLAY!
Köszönöm az interjút!



Én köszönöm, hogy eljöttél, üdvözlöm a Play! olvasóit!



☛ Nem csak a koncerten veszik körbe rajongók



Ő nem, de a Levi nagyon fel tudja húzni magát. Ha bekap egy gölt, azonnal összeomlik. Na, ilyenkor simán lehet alázni. Levinek ugyanis tisztességes gölt látni nem lehet. Ha bekapd egy találat, akkor az szerinte minimum csalásból születethetett csak. Annymira beleéljük magunkat a játékba, hogy kialakult konfliktusok után sokszor órákig nem beszélünk egymással. Ő is nagyon nehéz eset, én is az vagyok... Ezért szeretjük egymást és vagyunk jó barátok.

PLAY!
Milyen csapatokkal szoktál játszani?



Ha spanyol bajnokit zúznak, akkor mindig az Atletico Madriddól vagyok. Még a telefonom háttérképe is atleticos. Olasz bajnokina a Lazio színeiben játszom, de legjobban a Boca Juniorst szeretem, csak ugye argentin bajnokságot nem lehet játszani.

PLAY!
Hogy bírja ezt a barátnőd?



Nagyon jól. Ő egy édes, aranyos tünevény. Örül neki, hogy otthon játszom, és nem valahol az éjszakában bulizok.



PlayGear Street



A PSP-tulajok számára az egyik legnagyobb problémát a gép és az UMD-lemezek hurcolása jelenti. A PSP ugyanis nagyon érzékeny a karcolásokra a lemezek pedig könnyen megsérülhetnek, ha nem megfelelően tároljuk, hordozzuk őket. Mindezeket a problémákat azonban könnyedén megoldhatjuk a PlayGear Street megvásárlásával. A kiváló minőségű hordtáska abszolút fiatalos, trendi stílus képviselője, így egyáltalán nem ciki viselni... sőt! A táska designos külseje mellett praktikus is. A PSP-t minden szempontból jól védi, csakúgy, mint az UMD lemezeket, amikből 3 daradnak

van külön hely, plusz egyet meg ugye betehetünk a gépbe is. A lemezek és a gép mellett külön kis rekesz található a memory stick-eknek is, ám ezeknek a gyakorlatban nem sok hasznát vesszük. Én legalább is nemigen találkoztam olyan játékosal, aki egyszerűen több memóriakártyát hurcolászt megával. A Street készítői nem feledkeztek meg a zenehallgatókról sem. A fülhallgatót ugyanis könnyedén kivezethetjük, így nyugodtan hallgathatunk zene-t bezárt hordtáska mellett is. Mindent összegezve a Street egy nagyszerű kiegészítő, ami nagy úrtölt be a PSP kellekek piacán.



PlayGear Share, Stealth, Mod

A készülék megvásárlása után sokan panaszkodtak a hozzá kapott fülhallgatóra. A kritikák általában nem annak hangminőségét, hanem a komfortérzetét érték. Nekem igazából semmi gondom nem volt vele, hosszabb használat után sem nyomta a fülemdet.

Az egyetlen gond az UMD-filmek megtekintése volt. A tömegközlekedési eszközökön ugyanis csak és kizárólag fülhallgatót használna élvezetek az filmek. Igen ám, de mi van, ha a páruunkkal együtt

szertennék utazás közben mozogni? A Logitech erre is megtalálta a választ. A PlayGear Share segítségével ugyanis megoszthatjuk a kimenetet, így azt használva már nem csak egy, hanem két fülhallgatót is használhatunk. Akinak az eredeti Sony fülhallgató nem jön be az próbálja ki a PlayGear Mod-ot, vagy a PlayGear Stealth-et helyette; míg előbbi a klasszikus fejhallgató futurisztikus designnal megáldott verziója addig a Stealth, szinte teljesen elveszik a fülünkben.



PlayGear Visor

A múltkor számunkban már írtunk néhány sort a PSP-k védelmének legmegbízhatóbb kiegészítőjéről a PlayGear Pocketről. Az átlátszó plexi borítású doboz kiváló strapabírásával és elegáns külsejével az egyik legnépszerűbb kiegészítő, ám használat közben még ez sem képes arra, hogy a gép legsérülékenyebb részét a képernyőt megvédje. A játékosok nagy részének eddig be kellett érniük a különféle védőfóliákkal, amik sajnos csak rövidtávon volt képes orvoslani a problémát. Az esztétikus és strapabíró megoldás hívei azonban jobban teszik, ha a PlayGear Visor mellett teszik le a voksukat. A Visor lényegében egy pofonegyszerűen felpatintható, pár milliméter vastag átlátszó plexi, amit felhelyezve még akkor sem karcolódik össze a kijelző, ha véletlenül leejtjük a gépet. A Visor felrakásakor azonban gondosan ügyeljünk arra, hogy nehogy posztem kerüljön a plexi és a képernyő közé, mert ekkor tuti biztos, hogy a Visor fel- vagy levételkor összekarcoljuk a képernyőt!



UMD MOZIFILMEK

Előző számunkban hírt adtunk róla, hogy hamarosan kishazánkban is megkezdik a magyar felirattal, illetve szinkronnal ellátott filmek terjesztését. Sajnos azonban ez nem jött be, egyelőre néhány zenés UMD-lemez kivételével semmi más-hoz nem juthatunk hozzá. Az angol nyelvet jól beszélő filmkedvelő játékosok azonban könnyedén hozzáférhetnek a filmekhez. Ehhez nincs más dolgom mint ellátogatni például a www.amazon.co.uk honlapra, ahol több mint 300 film közül választhatnak. Az angol nyelvet nem beszélő PSP-tulajdonosok egyelőre sajnos nem tudnak megoldást szolgálni, ők velünk együtt maximum abban reménykedhetnek, hogy a hazai forgalmazók mielőbb potenciálit lássanak a filmplac e szegmensében is, és ígéretükhöz híven mihamarabb megkezdjék a filmek hazai forgalmazását.



A HIHETETLEN Család

A Némó nyomában, a Szörny Rt. és a Toy Story Oscar-díjas alkotóinak legújabb animációs filmje 2004 legnagyobb kasszasikere volt. A nagyszerű humorral és döbbenetes technikai megoldásokkal elkészített film egy szuperhős család életébe enged bepillantani. Bob Parr egy békés kertvárosban él felesége és gyermekei társaságában. Senki nem tudja róla, hogy 15 évvel ezelőtől volt Mr. Irdatlan, a szuperhős, aki feleségül vette egy kolléganőjét, Nyulánykát. A szuperhősök kora aztán lejárt, így Bob most biztosítási kárbejelentést keresi a kenyeréért, és sikertelenül küzd az unalommal meg a felesleges kilókkel egészen addig, amíg egy ismeretlen telefonáló a világ megmentése ügyében egy távoli szigetre hívja. Mr. Irdatlan természetesen nem habozik. Magára erőtíti a szünek mutatózó régi szuperhős-ruhát, és újra nekivág annak, amihez a legjobban ért: megmenti a Gonoszról a világot. Az Incredibles azon „rajzfilmek” közé tartozik amelyben mind a kicsik, mind pedig a nagyok megtalálják a számításait. Kihagyhatatlan darab!



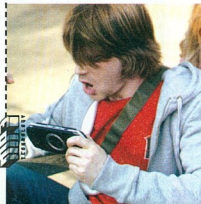
SIN City

Üdvözlünk Sin Cityben! Ez a város vonzza a makacs, kellemtelen alakokat, a korrupst jellemeket és az összetört szívűeket. Viharedzett lelkeknek való, kemény, sötét hely. Van, akiknek ez a város az otthona: tisztességtelen zsaruk, prostituáltak, mindenre elszánt önkéntes polgárok. Van, aki bosszúra szomjazik. Mások megváltásért sóvárognak. És aztán vannak olyanok is, akik mindkettőben reménykednek egy kicsit. Alig hihető, nehezen kezelhető hősök univerzuma, akik nem adják fel. Az utolsó percig megpróbálnak helyesen cselekedni egy városban, amely nem törődik velük. Az ő életükből, a város szívének legsötétebb zugaiban játszódó három sokkolt, feszültséggel teli, izzó történetből épül fel a kult-hagyománygyá vált eredeti képregényt alkotó Frank Miller, Robert Rodriguez és a vendégrendezőként feltűnő Quentin Tarantino elsőpréréjű játékfilmje. Ha szereted a formabontó alkotásokat, akkor a Sin City biztos be fog jönni neked!



BATMAN: Kezdődik!

Honnan származik Batman, Gotham City rejtélyes órangyala? Christopher Nolan filmje választ ad azokra a kérdésekre, melyek generációk óta foglalkoztatták a Sötét Lovag rajongóit. A szülei halálát feldolgozni képtelen Bruce Wayne beutazza a világot azt kutatva, miként vehetné fel a harcot az igazságtalanság ellen és védehetné meg az ártatlanokat. Wayne visszatér Gotham City-be és hűséges komornyika, Alfred, Jim Gordon nyomozó és szupermodern fegyverzenéjét kihasználva küzd a várost fenyegető gonosz ellen. Christopher Nolan Batmanjának végre sikerült visszaállítani a Joel Schumacher (Mindörökké Batman, Batman és Robin) által porba gyalázott képregény klasszikust, mely az első Tim Burtonos Batman után így megszerte a sorozat legjobb darabja. Kíváncsián várjuk a folytatást.



Multimédia terén a PSP verhetetlen





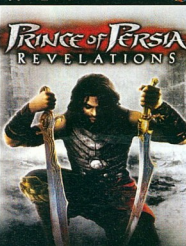
PSP TESZT

PSP TESZTEK

❖ ÓRIÁSI JÁTÉKOK, KIS KÉPERNYŐN!

Ebben a hónapban sajnos közel sem érkezett olyan sok játék kedvenc kézikonzolunkra, mint decemberben. A Prince of Persia PSP-s verziója és a legendás Lemmings újrafeldolgozásával azonban így is hetekig elvöltünk. Reméljük, hogy a jövő hónapban terültre kerülő King Kong, a Socom és a Pro Evolution Soccer PSP-s változata beváltja a hozzájuk fűzött reményeket, de addig is olvassátok el februári összefoglalónkat!

PLAY!



16+



INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ PIPEWORKS
JÁTÉKOSOK SZÁMA NINCS



PRINCE OF PERSIA REVELATIONS

ZSEBRE VÁGTUK A HERCEGET!

Úgy látszik, a februári Play! a Prince of Persia jegyében zajlik. Teszteltük a Two Thronest, ehhez tippeket is összeállítottunk, és végül befutott a Warrior Within alapján készülő PSP-s Revelations is.

A Revelations megjelenésekor megjelent tesztek alapján minden idők leggyengébb Persiájára számítottam. Az 50-60%-os körüli értékelések teljesen elvették a kedvetem a rajongásig imádott játéktól, amit így csak félve helyeztem a PSP-be. A félelmeim azonban szerencsére nem igazolódtak be. Az első ránézésre kiköpött PS2-es színvonalú képi világtól nemcsak én, de a szerkesztőségben levő összes cimborám eldobta a haját. Mindezt csak fokozta, hogy 100%-os konverzió révén semmit sem hagytak ki a nagytестvérből felvonultatott játékelemekből. A hercegünkkel ugyanazokon a pályákon (sőt, a Revelation az eredeti Within-missziók mellett bónuszküldetéseket is felvonultat) rohanhatunk végig, kivitelezhetjük a nagytестvérből látott összes mozdulatsort és kombót,

és ami a legfontosabb, ugyanolyan komfortosan irányíthatjuk a herceget, mint a jól megszokott PS2-es kontrollerral.

A Persia-rajongók tehát mindent megkapnak, mint amit vártak. S hogy mégis miért húzta le az online sajtó a játékot? A választ sajnos nem tudom megadni. A cikkek nagy részében a Revelationben található programhibák miatt keseredtek el. Ebben sajnos igazuk van. A Revelationst játszva ugyanis sokszor belefutunk egy-két bugba, amik közül a legzavaróbb a hangefektusok késése. Az átvezető moziknál sokszor előfordul, hogy már rég lement az animáció, és már pár másodperce a herceget irányítjuk, amikor még az átvezető mozi hangha-

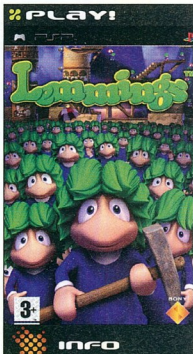
tásait halljuk. A halálhörgések, megcsattanások néha el-elcsúsznak, igaz; ám mindez nem indokolja, hogy egy 80% körüli játékot 50%-ra húzzanak le. A hanghibák kivételével én semmi kivétialót nem találtam a Revelationsben, amely minden bizonnyal a Daxter megjelenéséig a platform legjobb akció-platformjátéka lesz.



PLAY!

A sok programhiba ellenére a Revelations egy nagyon jó játék: a látvány és a játékelmény teljesen a PS2-es verziót idézi.

80%



LEMMINGS

A KLASSZIKUS PÉLDAÉRTÉKÜ VISSZATERÉSE

Az amíg az idők legnagyobb kedvence nálam egyértelműen a Lemmings-sorozat volt. A részben logikai, részben ügyességi játék újszerű ötleten alapulva, vidám animációk kíséretében menettel – egészen a klasszikusok közé. Az első részt követő második, majd harmadik epizód után a zöldhajú lemmingeket is elérte a végzet. A kor követelményeinek megfelelően ugyanis teljesen 3D-s kőntöst kaptak, a térbeli világ kezelhetetlenné és hangulatatlanná vált, megpecsételve ezzel sok-sok évre a lemmingek sorsát.



KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ TEAM 17
JÁTEKOSOK SZÁMA NINCS

A PSP-n megjelent, Team 17 által készített remake szerencsére a klasszikushoz nyúlt vissza. Célunk az orruk után esztelenül menettel zöld hajú, két testű állatok megmenése. A masírozó lények boldogulásának érdekében hidat kell építenünk nekik, ejtőernyőt kell rájuk aggnatni rájuk, falmászó felszerelést kell a kezükbe adni rájuk, hogy a megadott számban elérjék a pályát

kijárát. A segítséget nyújtó eszközökből csak limitált mennyiség áll rendelkezésre, ezért aprólékosan meg kell terveznünk, hogy az adott pálya mely pontján használjuk fel azokat. A Lemmings irányítása végtelenül egyszerű. A flipperkarokkal váltunk a segítségek között, a d-paddal pedig az egérgurutzó irányítjuk. A könnyebb irányítás érdekében a játékot bárhol leállíthatjuk, és a kimerevített képernyőn is kiadhatjuk az utasításokat, amiket aztán azonnal végrehajtanak bájos teremtményeink.

szintek teljesítése az öreg motorosok számára is kelő kihívást nyújt. Ha az eredeti és az új pályák mindegyikét kivégeztük, akkor sem kell aggdórnunk, hiszen a fejlesztők számtalan internetről letölthető pályát ígérnek. Ezeket a szinteket a netről, a játék menüjéből tölthetjük le.

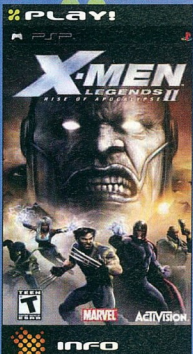
Mindent összegezve, a Lemmings PSP-verziója nagyszerűre sikeredett. A játékmenet több mint tíz év elteltével is megállja a helyét, a grafika és a hangok teljesen a helyükön vannak, így biztos vagyunk benne, hogy a hamarosan megjelenő Worms mellett a Lemmings is kevés lesz arra, hogy régi fényében ragyogva újra klasszikussá váljon.

PLAY!

A retro-fanoknak és a logikai-ügyességi játékok kedvelőinek is csak ajánlani tudjuk. A Lemmings több mint tíz év elteltével is a legjobbak között van.

88%

A Lemmings feldolgozása az új külső mellett szerencsére új pályákat is kapott. A külön fejezetből előhívható



X-MEN LEGENDS 2 RISE OF THE APOCALYPSE

ROZSOMAK KIÜTÖTTE AZ UNTOLD LEGENDSET

A tavalyi év egyik legnagyobb akció-RPG sikere egyértelműen az Untold Legends volt. A látványos hack'n'slash azonban leginkább annak köszönhető sikerét, hogy az X-Men Legends II megjelenéséig konkurencia nélkül uralkodott a piacon. A Rise of the Apocalypse megjelenésével azonban minden megváltozott. Az egyik legnépszerűbb képregény alapján készült játék ugyanis minden elemében felülmúlta az Untold Legendset, így csak azok nem játszották végig, akik alapvetően idegenkednek a képregények világától.

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ VICARIOUS VISIONS
JÁTEKOSOK SZÁMA 4 JÁTEKOS

Az X-Men-ben a csapatunkban szereplő bármelyik karakter felett átvesszük az irányítást, így ha már meg-



unjuk Stormot, nyugodtan bújunk át Wolverine vagy Cyclops bőrébe. A kasztváltás után természetesen a karakterre jellemző mozdulatsorokkal és speciális képességekkel irthadjuk az ellent.



hanghatással sem találkozhatunk. A PSP viszonylag nagy képernyője ellenére a játéktér (a csapatorientált játékmenetből adódóan) mindig nagy a zsúfoltság, így sokszor kaotikussá válik a küzdelem. Ez egyjátékos-módban a folyamatosan körülöttünk lévő karakterek miatt néha zavaró. Nem úgy, mint kooperatív módban, ahol Infindel minden előttem járt Rozsomákkal, míg én Küklopszal hátulról szórtam az ellent!

A Legends képi világa szinte egy az egyben hozza a PS2-es verzióján megszokottakat, ám itt a Persiától eltérően egyetlen egy programhibával vagy szinkronból kiesett zenével,



PLAY!

A jelenleg kapható legjobb akció-RPG a PSP-n, ami csak azoknak nem fog tetszeni, akik zsigerből gyűlölik a képregényeket.

91%



PSP TESZT

PLAY!

PSP

POPOLOCROIS



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY JAPAN
JÁTEKOSOK SZÁMA NINCS



POPOLOCROIS

AZ ELSŐ IGAZI RPG A GÉPEN

A milyen áradata van a szerepjátékoknak mostanában PS2-n, olyan elhagyatott ez a stílus PSP-n. No, nem valami misztikus okot kell ennek hátterében keresnünk, mindössze arról van szó, hogy e játékok kifejlesztése – főleg egy új gépre – nagyon sokáig tart. A PoPoLoCrois esetében kicsit könnyebb volt a fejlesztők dolga, hiszen lényegében két óségi, angolul soha meg nem jelent RPG-t csomagoltak össze, és sürítették fel az UMD-korongra.

A két játékból így egy játék lett, mi több, igen klassz anime-filmek mellélik el a lényegesebb részeket. Mivel lényegében mégiscsak egy (két) tízeves programról van szó, a játékmenet is meglehetősen archaikus. A városokban fegyvert és páncélt veszünk, majd megpihenünk a hotelben. A vadonban megpróbáljuk átveszelnél a túl sűrűn jelentkező ran-



dom csatákat; a következő labirintusban pedig megpróbáljuk úgy beosztani a gyógyító és manatöltő italkákat, hogy kibírjuk a főboss kinyírásáig. Mindezt aranyos körítéssel táálja a program, az első helyszínek kissé kiábrándító látványa után a játék második felében már

fantáziadús, szépen kivitelezett tájakat találhatunk. A PoPoLoCrois tehát egy viszonylag egyszerű RPG, nem újítja meg a műfajt, sőt, több tekintetben elmarad a ma már elvárt színvonalról. Viszont jellegzetes grafikája, tápolós játékmenete és jó 30 óráas játékeje így is egyedi a PSP-n.

PLAY!

Az újramegittett PoPoLoCrois lehetne sokkal jobb is: egyszerű hangulata, kidolgozott világa ellenére is sugárzik róta, hogy régen készült. A dobozképvizsont zsenialis.

72%

PLAY!

PSP



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ CLIMAX
JÁTEKOSOK SZÁMA 2 JÁTEKOS



KEY OF HEAVEN

A KULCS A KÖZÉPSZERUSÉGHEZ

Az első képek, no meg a játék neve hallatán automatikusan azt gondoltuk, hogy a Kingdom of Paradise egy szerepjáték lesz. Azonban, ha így nézünk rá, azaz jó sztorit, érdekes karaktereket, kidolgozott fejlődési rendszert várunk tőle, bizony csalódni fogunk. A nagy csalódsást elkerülendő, nézzük úgy a játékot, mint egy sok mellékes játékelemmel felruházott akció-programot; így már sokkal jobb az összkép.

A harcrendszer a játék lelke, ez pedig hosszú kombók előadására épül. Mivel egy kibukott harcművész-tanoncot alakítunk, különböző mozgáskombinációkat tanulhatunk a megszerzett tárgyak alapján. Egy-egy bugei-nek nevezett terekszeket kell gyűjteni, ezek határozzák meg, hogy egy adott kombó milyen stílusú és hány mozdulatból állhat – a mozdulatokat pedig külön, kenpunak nevezett dolgokban találjuk. A kenpukat egyszerűen belerakjuk a bugei-kbe, és már készen is van egy optimális esetben halálos kombó. Mivel 150 kenpu és 15 különböző stílusú – ám rengeteg eltérő számú lyukkal rendelkező – bugei van a játékban, szinte végtelen kombót állíthatunk össze. A közelharcot a hibóli



ezekkel rendkívüli pusztításokat hajthatunk végre.

Ahogy említettem, a sztori meglehetősen lapos, a karakterek nem túl

szimpatikusak, a térképen nem látszik a következő célpont, az egy egy elleni küzdelem pedig nem túl izgalmasak – ám egy jó kis hétvégi gyakáshoz tökéletesen megfelel...

PLAY!

Se nem szerepjáték, se nem akciójáték, valahol megrekedt a kettő között. Nem egy rossz játék persze, de sokat ne várjunk tőle...

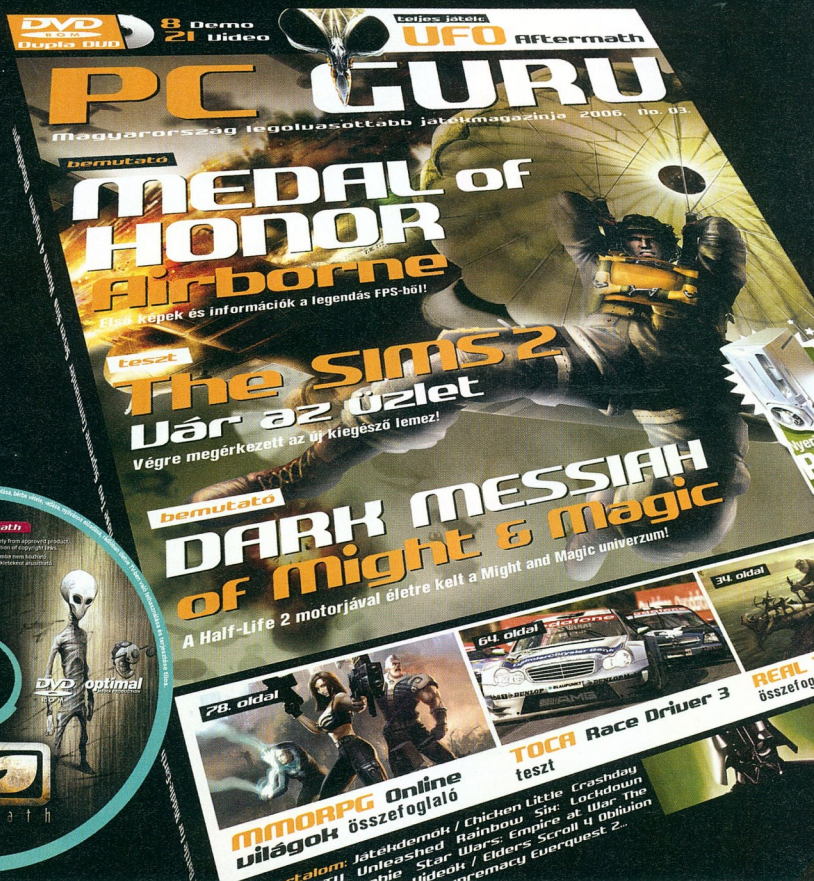
70%

Keresd Magyarországnak legolvasottabb játékmagazinját!

Teljes játék a DVD-mellékleten!

UFO Aftermatch

Exkluzív bemutató: Medal of Honor Airborne





hideo

ダシエリイキミシ
KOJIMA

a legenda

m

ost induló új cikksorozatunkban szeretnénk megismertetni titeket kicsit mélyrehatóbban a PlayStation-világ legnagyobb alakjaival, legendás designereivel. A sorozat első darabja nem is szólhat másról, mint a világ talán legtöbbször tartott játéktervezőjéről, Hideo Kojimáról, akinek neve csaknem egybe forrt az ő babáskodásával készülő Metal Gear-sorozattal. A széria még 1987-ben indult, a Távol-Keleten a C64-hez hasonló tisztelettel övezett MSX2-es platformon. Bár már az akkori részek is minden tekintetben messze megelőzték kortársaikat, a sorozat igazi hírnévét csak az 1998-as PlayStation-ös debütálásával, vagyis a Metal Gear

Solid-szériával tett szert. Kojima úrnak sikerült a kritikusok egyöntű véleménye szerint – a mintegy hatezer darabos programfelhozatalból – a PS1 egyik legjobb játékát megalkotnia, a sorozat két, szintén zseniális folytatásával pedig a legelismertebb designerek panteonjában is örök helyet bérelt magának.

TÖKÉLETES RECEPT

A Metal Gear-játékok tökéletesen mossák össze a játékok és filmek világát: valamennyi részben művészien megalkotott átvezető animációk, a legfifikkásban forgatókönyveket is megszégyenítő, csavarokkal teli történet és zseniális párbeszédok teszik tökéletessé és teljessé a szintén Metal Gear által bevezetett lopakodásra építő akciódús játékmenetet. Emellett már csak hab a tortán a mindig tökéletes audiovizualitás – a játék a csodálatos és stílusos megjelenítés, a szuperhangulatos aláfestés és szinkronhangok nélkül is fantasztikus

élményt nyújtana, de ezekkel együtt eddig három, csaknem 100%-os programot eredményezett.

Mindezeket figyelembe véve már önmagában érdemes lenne megemlékezni Kojima úrról, úgy pedig pláne, hogy a negyven éves úriember saját bevallása szerint csak most kezd igazán belemelegetni a játékfejlesztésbe, amihez a PlayStation 3 hardvere tökéletes alapot nyújt számára. Igen, a Metal Gear 4-et – előzetesünket az előző számban olvashattjátok – még a PS3 megjelenése előtt bevasalaszthatjuk minden idők tíz legjobb PS3-játéka közé. De további ajánrózás helyett inkább hallgassuk meg, mit is gondol a Metal Gear-ek atyja a következő generációs játégeképekről.

A következő generációs konzolok eljövételével a legtöbb játéfejlesztő így gondolkozik: bővít-

sűk ki és szépítsük meg a játékréteg otthont adó környezetet, koncentráljunk arra, amit a játékos lát. Valószínűleg ez lesz a trend a következő generációs játégekéknél, de véleményem szerint ilyen hozzáállással nem lehet áttörést elérni. Az én hozzáállásom teljesen más: én azt mondom, arra kell koncentrálni, ami közvetlenül nem látható.

Hogy jobban érthető legyen az elgondolásom, mondok egy példát. En nem egy előre legyártott, statikus tárgyakból összeállított berendezés szeretének, hanem élő, lélegző környezethez, amihez alapvetően kell megváltoztatnunk pályaeépítési technológiánkat. Ha például az előző Metal Gear zsongueles környezetét vinném tovább az új részben, nem statikus „áldzsungelt” készítenék. A fák nemcsak változtatlan környezeti tárgyak lennének, hanem valódi életformák: ha öntözöd őket, megnőnek, ha elhanyagolod őket, kiszáradnak. De ezúttal nem ezt a környezetet választottam, hanem városát: a játékosok ezúttal itt élhetik át a mi kis bujdosásjainkat, valódi, életszerű, teljesen átalakítható, lerombolható

AZ ÉRZELMEKKEL JÁTSZANI

Az új generációs hardvernek köszönhetően számomra új, eddig elképzelhetetlen játékelemet leszek képesek beépíteni elkövetkező játékaikba. Szerencsére továbbra sem kívánok szakítani eddigi tradícióikkal, mely keretben nemcsak izgalmas, de igazán mély, érzelmes játékelményt tudtak biztosítani. Kojima számára továbbra is kiemelt fontosságú, hogy programjai érdelemmel is hassanak a játékosokra, elgondolkodtassák, igazán áthatassák őket.

„Mivel játékaink egyszeri végigjátszása is több mint húsz órát vesz igénybe, nem tarthatjuk fent a feszültséget a program elejétől a végéig, erre nem is lennénk képesek. Ezért van szükség a humoros átvezetőkre, vicces beszélőkre, amelyekről mintegy megkönnyebbül, feloldódik a játékos, és örömmel tér vissza a komoly játékmenetbe, mi pedig ismét fokozatosan felépíthetjük számára az egyre fokozódó feszültséget. Ugyanezt a módszert követte a legendás horror-film-rendező, Hitchcock is filmjeiben, csak ő nem apellált annyira a változatos érzelmekre,

A METAL GEAR JOVO

METAL GEAR ACID 2

Előző számunkban bővebben is írtunk a második Acid-játékról, amelyhez egyébként Kojimának semmi köze nincsen. A körkörös bontott, kártékony használó játékelemet nem változik jelentősen, inkább csak kibővíül, ráadásul új szereplőket is kapunk Snake mellett. A látvány is sokat változott, minden képregényes köntösbe öltözött az új design hatására.



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

A kibővített MGS3 (kapunk egy állítható kamerazénetet, a Splinter Cell) mellett a Subsistence rengeleg bónusz tartalmaz: az első két Metal Gear-játékot (soha nem jelenek meg Japánon kívül), egy nyolcfős online játékmódot, egy demo theater nevű módot (az átvezető jeleneteket vizsgálhatjuk meg bárhol), egy Escape-missziójátékot, és az összes átvezető videó ömlesztőjét, megvágott filmanyagát.



METAL GEAR SOLID 4

Szintén előző számunkban írtunk róla, a jelenlegi információk szerint ez lesz a MGS-széria utolsó része, amelyben az Időse Snake-et (és várhatóan néha Raident) egy polgárháború-szabdalta városban irányítjuk. A valamivel több akciózás mellett természetesen a lopakodás is a játék része marad, ám jóval nehezebb lesz az intelligens örök és a rombolható környezet miatt.

METAL GEAR SOLID B. D.

A MGS B. D. leginkább a híreink között bemutatott Silent Hill Experience-re fog hasonlítani: alpból egy animációkkal, zenékkel, párbeszédekkel és hangokkal felturbózott képregényt jelent, amit további interaktív részekkel egészítettek ki. Kiseb logikai feladatokat vehetünk részt, bizonyítottak után kutatgatunk a képernyőre, a legjobb részeket pedig videóként el is menthetjük.



☛ Metal Gear Solid 4 – a legjobban várt PS3-játék

PLAY!
INFO

Amihez eddig hozzányúlt, az minimum zsenialitás lett. A látottak alapján az MGS4 lesz az első PS3-játék, ami miatt érdemes megvenni a gépet.

tó környezetben. Bár ennek nagysága nem lesz olyan kiterjedt, mint a többi next-gen-játéké, mi inkább az elsőre kevesebb jelenségek tűnő, nem látható dolgokra összpontosítunk.”

KOJIMA PRODUCTIONS

Mind ezek megvalósításához szerencsére meg is van Kojimáék kellő háttere: továbbra is – az év elején újrászervezett – Konamin belül, de immár sokkal önállóbban, elkülönültebb formában dolgoznak játékaikon. 2005. április 1-én, korántsem áprilisi tréfaként megalakult a Kojima Productions csapat, ahol emberükön kívül őrzi ügyek helyett – melyek eddig igen jelentős idejét költöttek le – végre igazán a játékelkészítésre tud koncentrálni. Céljuk természetesen továbbra is az elképzelhető legmagasabb minőségű biztosítása.

„Nem szeretnénk a mostani hollywoodi filmekhez hasonlóan a tömeggyógyes kielégítésének irányába elmozdulni. Csapatunk legfontosabb szempontja a kreativitás, az új ötletek beépítése játékainkba – az eladások csak mellékesen érdekelnék bennünket. A kreativitás mindent megelőző, legelső célunk.”

mint én. Azt akarom, hogy a játékosok tényleg szomorúak legyenek, hangosan neveszenek, örüljenek, féljenek, átéljék ezeket a mély emberi érzelmeket. Szeretném, ha az emberek igazán átéreznék játékaikat.”

Kojimát 2002-ben, a Metal Gear Solid második részének megjelenésénél évében az igen prominens amerikai Newsweek magazin a világ tíz legbefolyásosabb emberének listájára is jelölte. Kojima reakciója erre egy csalfa mosollyal kísérve a következő volt: „Véleményem szerint nem eddigi munkásságom miatt jelölték a címre, hanem mindazokért, akiket még véghez viszek az elkövetkező években. Eddig a könyvek, a filmek, a zene világát éljük – ezek mind analóg dolgok. A világ lassan digitálisá válik, és én máfajom, a játékok lesznek az első számú médium.”

Ennél jobb lezárást keresve sem találhatnánk sorozatunk első részéhez. Amíg Kojima új éli, addig biztosak lehetünk benne, hogy lesznek első kategóriás játékok kedvenc PlayStation-jainkra – csak ki kell várni őket. Adig is művelődjünk a Mester immár angolul is olvasható blog oldalán, na és persze játsszuk újra, újra és újra az eddig megjelent Metal Gearreket.



INTERAKTÍV

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ SONY

FEJLESZŐ HARMONIX

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS

EYETOY : ANTIGRAV

írta: Duncan



a évek múltán ránézünk képzeletbeli EyeToy történelemkönyvünkre, feltehetően a Harmonix ezen produkcióját látjuk majd a borítón.

Sokat lehet vitatkozni esetleges hiányosságain, de tagadhatatlan, hogy korábban nem volt játék, amely ilyen mértékben kiaknázta volna a PS2 különleges USB kamerájában rejlő lehetőségeket.

Sztorija alapján az Antigravban nincs semmi meglepő – hacsak nem az, hogy egyáltalán van neki. Lég-deszkával szavulástani korlátokon csuszadzni, toronyházak között röpködni onmagában nem újdonság (korábban a Trixie-yle nyújtott hasonlót, csak persze az még EyeToy nélküli). Az irányítás kivitelezése azonban még a korábbi EyeToy-játékok rendszeres használói számára is meghökkenítő élmény lehet.

FEL A FEJZEL!

Van ugye egy fejünk. Sok más mellett ezt arra is használhatjuk, hogy ezzel koordináljuk deszkás hősünk mozgását jobbra és balra, karjainkkal pedig a levegőben – látszólag összefüggéstelenül – hadonászva indíthatunk különböző speciális mozdulatokat. A feladatunk látszólag nem más, mint ami az egyéb, hasonló témátú játékokban lenni szokott. Hatalmas ugratőről elugaszkodva szállhatunk a magasba, ahol színes karikákon keresztülhasítva halmozhatjuk pontjainkat, és síneken végigszágulva gyűjthetünk értékes bönuszt. És hogy miként ugratunk? A lehető legegyszerűbben: mi magunk ugrunk. Lassításhoz pedig ellenkezőleg, fejelet le!

A képernyő jobb alsó sarkában találunk is egy ikont, ami könnyíti a fejünk és a kezünk pozicionálását. Az Antigravba jó



Reméljük senki nem fog kapálós vagy csakányozós EyeToy-játékot készíteni!



pár extra mozdulatot beleépítenek, de ezek előváreléséhez nem spórolhatunk az energiáinkkal. Ugyanolyan kombinációkra lesz szükségünk, mint bármely más játékban, a különbség pusztán annyi, hogy ezúttal nem az analóg karokt tekergetjük, a gombokat nyomkodjuk, hanem kar- és nyakizmainkat kinözzük. Deszkásunk velünk együtt mozdul, mikor kitesszük a kezünket, egyensúlyozik, mikor pedig lebukunk, lassítani kezd.

KONTRA

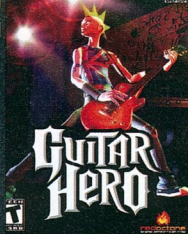
EyeToyos elődei az Antigrav már ezzel is bőven túlszárnyalja, az eddigi információk alapján van némi kis hiányérzetünk – például míg a hasonló játékokban elhalmozunk benünket az elérhető trükkök százával, addig itt ebből csak módjával akad, és azok is elég hamar megtanulhatók. Pályából is csak öt darab lesz, igaz, azok legalább keltező hosszúságú és kidolgozottak. Néhány lakásban a kalimpálás is gondot okozhat, szerencsére nem kötelező nézni magunkat játék közben, és hiú embereknek nem is ajánlatos tükröt, avagy gúnylódásra hajlamos ismerést tárolni a közelben. A szoba közepén egyedül kalimpáló és pattogó ember nem túl bizalomgerjesztő látvány – az Antigrav viszont minden korábbi próbálkozásnál jobban bizonyítja a technológia életképességét.



INTERAKTÍV

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ RED OCTANE
FEJLESZTŐ HARMONIX
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

GUITAR HERO



Konami '99-ben dobta (Japánban) piacra Guitar Freaks nevű alkotását. Azóta tudjuk, hogy otthoni játékdobozunk nemcsak torokszaggató karakoke partik rendezésére, de gitárakkordok okozta dobhártyarepesztésre is tökéletesen alkalmas – lévén, hogy a programhoz egy minigitár is járt, ezzel kellett koncertet adnunk. Ez az élmény eddig nálunk elérhetetlen volt, ám most a Harmonix fejlesztőcsapata is kezünkbe nyomja a maga öt-húros... Illetve ötgombos gitárját; legálabbis nemskára Európában is megjelönik a Guitar Hero.

CSÁPJUNK A GOMBOK KÖZÉ!

Az említett Konami-játékhoz még csak egy háromgombos gitár kaptunk, de a Harmonix most erre is rálicélt. Immmár egy kitűnően kezelhető, ötbillentyűs, nyújtókaros Gibson SG másolat (jó, műanyagból van, és elég kicsit, de azért hasonlítanak) produkálhatjuk magunkat a haverok előtt. A húrok pengetése helyett tehát marad a gombnyomogatás, de emiatt egy percet se aggódjunk. Felejt-sük el az agyunkban e szakvakra megjelenő Dieter

Bohlint! A készítők odaadásának köszönhetően mi a szó szoros értelmében gitározni fogunk, a profi hűverők technikai repertoárjából is bőven szemezgetve. A játék folyamán találkozunk például a kalapalással, de használhatunk elpengetést is, amit szintén meglepő hűséggel sikerült kivitelezni a Guitar Hero-ban.

A játékban szinte tökéletesen együtt van minden, ami egy feledhetetlen koncert főszereplőjévé teheti az embert. Kedvünkre összeválogathatjuk bandánk tagjait, de játékbeli gitárunkat is magunk választhatjuk ki izlés szerint (a három választható mellé hét bónusz szerephetünk). Az egy-egy performansz során nyújtott kiváló teljesítményüket a Játék Star Power értékünk emelésével honorálja.

Ennek segítségével egy-egy rizikósabb gitárszólót is átveszelhetünk magas pontszámmal, és a közönségnek is jobban tetszik majd a produkció.

Négy nehézségi fokozat áll rendelkezésre, de lehetőségünk van arra is, hogy párbajra hívjuk ki a tudásunkat megkérdőjelező spanokat. Multiplayerben is használhatjuk a hagyományos kontrollert, de ilyen esetekben inkább kerítsünk egy másik hangszert, től ellen pisztollyal menni nem túl fair.

RÁZZAD!

A kariermód kvázi végigvezet minket a teljes rock-történeten. Néhány klasszikust joggal hiányolhatunk, de a felhozatal így is több mint imponozás. Összesen 30 számot kell „végigpengetnünk”, amihez még jön mintegy 17 bónusz track. Olyan megalegendák nyomdokaiba léphetünk, mint Jimi Hendrix, a Black Sabbath, a Queen, a Deep Purple, vagy a keményebbek közül a Motörhead, a Pantera vagy épp a Helmet. Az ifjabbaknak pedig dűbörög a Franz Ferdinand, a Queens of the Stone Age vagy némi kanadai gimirock a Sum 41-től.



A játék főszereplője: a gitár





PSP TESZT

PLATINUM

✚ JÁTÉKOK 7500FT ALATT

Ebben a hónapban olyan játékoknak érkezett meg a platinum verziója, amik közül a legtöbb valamilyen díjat nyert a Play!-szerkesztőségben tartott 2005-ös év játéka választáson. A God of War minden idők legjobb akciójátéka, a Prince of Persia Warrior Within a kalandelemekkel fűszerezett akció-plattformkeverékek koronázatlan királya, a GTA San Andreas pedig a legendás sorozat legjobb darabja, aminek egyetlen negatívumát a Platinum árkatóriát meghaladó fogyasztói ára jelenti. Szóval, ha van még zsebpénzed, garantáljuk lesz mire elköltened!



KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY SANTA MONICA
ÁR 9990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

96%



GOD OF WAR

RAKJ RENDET A GÖRÖG MITOLÓGIÁBAN

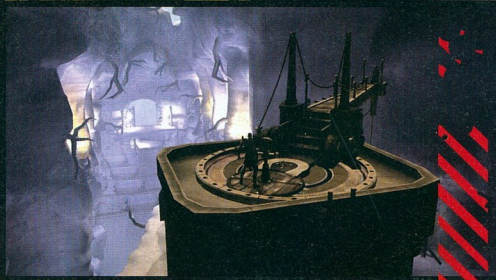
Mostanában nem sok okunk lehet a panaszra. Végre befutott a Shadow of the Colossus, megjelent minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb konzolos FPS-e, a Black, végre megérkezett a tavalyi év legjobb akciójátékának, a God of War-nak a Platinum verziója, ami a karácsonyról megmaradt zsebpénzek egyértelműen legjobb befektetése. Az Interaktív Művészetek és Tudományok Akadémiájától 12 jelölést kapott alkotás a teljes Play! szerkesztőségét lenyűgözte. A döbbenetes grafikai megoldásokat tartalmazó, nagyszerű harcrendszerrel megáldott, monumentális főhősöket felvonultató játék mindig a megfelelő ütemben adagolja a kalandelemeket is. Amikor épp beleuntunk a hentelesbe, megjelenik egy több képernyő méretű főellenfél, amit csak valami fífikával tudunk legyőzni, az ezután következő eszement harcokat platformelemek és apróbb logikai feladványok bontják meg. A jó időzítésnek hála, azon vesszük észre magunkat, hogy a Blackhez hasonlóan egy ültő helyünkben végigjártuk.

A döbbenetes látványvilághoz természetesen hangulatos zenei aláfestésé és szinkronhangok tartoznak. A főhős orgánumát halva a já-

ték azonnal tudja, hogy a valaha élt legrutálisabb főhőssel van dolga, aki mindenkit izzé-porrá zúz, aki akadályozza őt a céljai elérésének az érdekében – legyen szó ördögről vagy istenről. A képek, hangok, a kaland- és akcióelemek mellett semmiképpen sem feledkezhetünk meg a teljesen kézre álló irányítási rendszerről, a nagyszerű kamerakezelésről és a mesterséges intelligenciáról sem. Ez utóbbinak köszönhetően a God of War nemcsak az év

leglátványosabb, hanem a legnagyobb kihívással bíró játéka is lett.

Ha szereted a mitológiát, odavagy a Devil May Cry-féle henteles harcokért, szereted a kihívásokkal teli programokat és minden vágyad, hogy óránként legyőzd a PS2-történelem talán legkirályabb főhősöseit, akkor a God of War-nál jobb választás egészen egyszerűen nem létezik! Eljen a király!



✚ Kratos: minden idők egyik legkeményebb karaktere

TEKKEN 5

2005 LEGJOBB VEREKEDŐS JÁTÉKA

Úgy látszik, e havi Platinumszezállításunkban nagy szerep jut a tavalyi év legjobbjainak. A God of War mellett ugyanis a Tekken 5 is besöpörte a neki megérdemelten járó „Év játéka” díjak egyikét. A veredős játékok kategóriájának favoritja a Tekken Tag Tournament óta nem ragyogott ilyen fényesen, mint az ötödik epizód esetében. A Tekken 5 grafikája és átvezető animációi valami elképzelhetőre sikeredtek. Meg merem kockáztatni, hogy a legszebb PS2-es veredős játékkal van dolgunk, ám önmagában mindez nem lenne elég, hiszen a veredős játékok sikere sosem a grafikán, hanem a játszhatóságon, a kiegyensúlyozottságon és a kezelhetőségen múlik el. A Tekken 5 szerencsére minden tekintetben jelesre vizsgázott. A történel-

me során Tekken védjegyé lett, aránylag lassú játékmenet mindenki számára állítható, lereagálható küzdelmeket ígér, ami mellett nagyszerű kikapcsolódást nyújt a történelmi külön sztorival megáldott kalandjátéknak is bellő egyjátékos mód is, valamint az olyan extrák, mint a mellékelt első három Tekken, vagy az öltöztethető-felszerelhető karakterek.

A Tekken 5 megjelenésével, úgy tűnik, lezárult egy korszak a sorozat történelmében. A nemrég bejelentett PSP-verzió mellett, úgy tűnik, a Namco gézrévén a következő generációs PlayStation-re koncentrálni, és

az új részt – a pletykák szerint egy új Tekken Tag Tournament készülő – minden bizonnyal újabb etalonként üdvözölhetjük a veredős játékok palettáján. Ha így lesz, nagy gond akkor sem éri a PS2-es tulajdonosokat, mivel arra, hogy az ötödik résznél jobb veredős játékok szülessenek majd, arra egyelőre vajmi kevés esélyt látok... Persze a Virtua Fighterek, Mortal Kombatok, és Soul Caliburok alkotói tarthatnak még meglepetést a tarsolyukban...



PLAY!
PlayStation 2

TEKKEN 5
THE RING OF DESTRUCTION
namco

12+

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ NAMCO
ÁR 5990 FT
JATEKOSOK SZÁMA 2

92%

PLAY!
PlayStation 2

MotoGP 4
OFFICIAL RACING OF MOTOGP

3+

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ NAMCO LIMITED
ÁR 5990 FT
JATEKOSOK SZÁMA 2 (ONLINE 8)

MOTO GP 4

TALMÁCSI IS EZZEL EDZETT

Talmácsi Gábor sikereinek köszönhetően kishazánkban is egyre nagyobb népszerűségnek örvend a MotoGP. A műfaj rajongói ez időidő a Namco és a Climax fejlesztőstúdióinak játékaival élhettek át a száguldas érzését, míg előbbi a játéktérmi száguldas, addig utóbbi a valódi versenyzés hangulatát próbálta meg átadni. Sajnos, PS2-n csak a Namco-féle motorverseny hozzáférhető, így azoknak, akik a valósághoz közeli él-

ményre vágynak, meg kell várniuk a Tourist Trophy-t (a Gran Turismo készítőinek motoros játékát).



A MotoGP 4 legnagyobb erénye az online játéklehetőségben rejlik. Ekkor ugyanis hús-vér emberekkel küzdünk az első helyért, akik nem csaknak, hibáznak és kiszámíthatatlanok. Nem úgy, mint a gépi AI, ami sajnos sokszor bántóan csal, ráadásul nehezebb szinten egyszerűen képtelen hibázni, így elég egy rossz kanyarvétel, és máris lemondhatunk a dobogó legfelső fokáról. A MotoGP 4 a 2004-es szezonra építkezik, ezért az évad mind a 16 versenypályájának – plusz négy bónusz helyszínnek – mérmóki pontosságával lemodellezett nyomvonalait bejárhatjuk a 125 vagy 250 köbcentis gépekkel. Az ultrarealistikusnak beharangozott fizikus modell, sajnos, felettébb gyengén muzsikál, amiből fakadóan a realitás érzete sosem kapja el a játékosokat. Mindent félretéve a MotoGP 4-gyel jól el lehet szórakozni, sőt, aki könnyed kikapcsolódásra vágyik, az egyszerűen fogja magát érezni a motorok nyergében ülve, a szimulátorajongók azonban jobb, ha meszeze elkerülik...



78%



PLAY!
PlayStation 2



3+
EA
KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
ÁR 6290 FT
JÁTEKOSK SZÁMA 2 (ONLINE 4)

86%



NFS UNDERGROUND 2

SZÁGULDJ, FAROLJ, NITRÓZZ!

A Need For Speed-sorozat nagy sikerét egyértelműen az Underground hozta vissza; a városi száguldást, az éppen trendi tuningolást feldolgozva az EA hatalmas sikert aratott. Akkorát, amit nem vártuk, hogy egyhamar felül tudnak múlni; ám egy évvel később, az Underground 2-vel ez sikerült a kiadónak.

Az Underground 2 legnagyobb újdonsága abban állt, hogy az egész várost felfedezhettük. A teljes úthálózattal felvértezett játékot öt, egymástól teljesen eltérő atmoszférájú kerülettel szerelték fel a készítők. A dímbes-dombos utcákon a valódi közlekedés szabályai szerint közlekedő autók, az időnként elerődő eső igazi, élettel teli világot alkottak. Ezeken az utcákon zajlanak a különböző versenyek (körverseny, gyorsulási verseny, farolási stb.), amiknek jól szerepelve pénzhez juthatunk, amit természetesen saját verdránk

tuningolására fordíthatunk. A Need for Speed Underground 2-ben a teljesítményt fokozó és optikai tuningok végeláthatatlan tárháza áll rendelkezésre. Az előző részhez képest több mint kétszeresére nőtt tuning-lehetőségek mellett immáron több mint harminc járgány vár arra, hogy megszerezzük és a kedvünk szerint alakítsunk őket.

Az Underground 2 azonban nem csak a lehetőségek számának növekedéséből meg népebb rajongótáborra szert tenni. Újrairták a játékosok által sokat szapult mester-

ségek intelligenciát is. A versenyek így sokkal élvezetesebbek lettek, és most már soha nem érezzük azt, hogy a gép csalással szerezte meg az első pozíciót. A játék egyjátékos módja mellett nem feledkezhetünk meg az online játékmódról sem, aminek köszönhetően az Underground szintje megunhatatlanná válik.

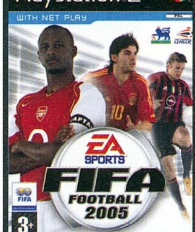


FIFA 2005

2004 LEGJOBBJA

Azt hiszem, a Fifa-sorozatot nem szükséges bemutatnom egyetlen olvasónknak sem. Magyarországon legnagyobb példányszámban eladott sportjátékának most olcsón kiadott 2005-ös verziójában a bevetéző off-the-ball rendszer (ekkor gyakorlatilag két játékost irányíthatunk) használatával zseniálisan kivitelezett helyzeteket alakíthatunk ki, az itt debütáló First Touch lehetőség pedig a valószínűleg legújabb játék érzetét kelti. A Fifa 2005-ben ugyanis a játékosoknak már nem kell lekezelniük a labdát ahhoz, hogy tovább tudják passzolni azt. A felénk közeledő laszti érintésekor ugyanis a jobb analóg karral meghatározhatjuk, hogy az milyen irányba pattanjon le rólunk, vagy merre passzoljuk villámgyorsan azt. Az újdonságok tehát jól sülték el, éppen ezért ért minket váratlanul, hogy a FIFA 06-ból származó off-the-ball miatt az új verzióban egy hangyányival kevesebb lehetőséget kaptunk, ám az átdolgozott rendszer és a teljes magyarítás kárpótolta ezért a núanszért. Melegítés be a 2005-tel, majd év végén (amikor a 06 lesz platinum-áron elérhető) hangolj rá a teljesen magyar 06-ra...

PLAY!
PlayStation 2



WITH NET PLAY
EA SPORTS
3+
EA
KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
ÁR 6290 FT
JÁTEKOSK SZÁMA 2 (ONLINE 2)

92%



FORMULA ONE 05

AZ EGYETLEN IGAZI FORMA 1-ES JÁTÉK

A múlt havi számban arra panaszkodtam, hogy a Formula 1 rajongóit sajnos nemigen kényeztetik el mostanában. Hála istennek, azóta némileg megváltozott a véleményem, mivel megkarintottam az F1 05-öt, ami, szerencsére, minden tekintetben megfelel az elvárásaimnak. A 2005-ös FIA-licenzekre épülő játék a PSP-s verzióhoz képest igazi felüldést



jelentett. A versenyautók fizikája, a vezetési élmény, a vetélytársak mesterséges intelligenciája egytől egyig átmertek a rostán, aminek végeredményeként egy WRC-vagy Colin McRae Rally-színvonalú szimulátor született. A kiváló egyjátékos mód mellett, ha lehetőség nyílik rá, mindenképpen próbáljátok ki magatokat az online versenyeken... A pletykák szerint Michael Schumacher is ezzel edz, így nem kizárt, hogy összefuttok vele a világhálón.

PLAY!
PlayStation 2



WITH NET PLAY
EA
3+
EA
KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LIVERPOOL
ÁR 5990 FT
JÁTEKOSK SZÁMA 2 (ONLINE 10)

86%

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

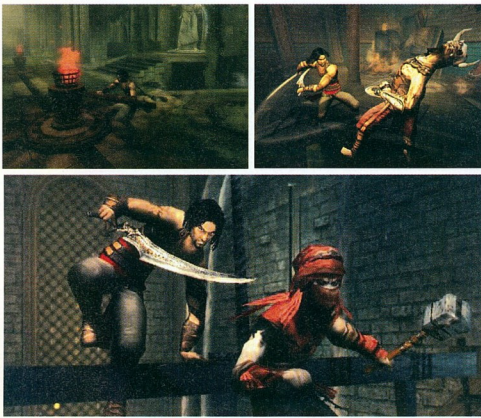
A TRILÓGIA LEGSÖTÉTEBB DARABJA



A Prince of Persia 2003-as reinkarnációja, a Sands of Time minden képzeletünket felülmúlta. A játék döbbenetesen nézett ki, a heroegeggel vívott kárpódtájak, a végrehajtható akrobatikus mutatványok minden játékost lenyűgöztek, míg az idő homokjának bevezetésével a padlón kerestük az állunkat.

A szakmai sikerek ellenére dőcögösen indultak az eladások, ám végül a Sands of Time is átlépte a mágikus egymillió eladott példányt. Ezt a ziccert már az Ubisoft sem hagyhatta ki, ezért a Sands of Time után egy évvel elkészült a Warrior Within is (a legjobb részről pedig néhány oldalal előrébb olvashatsz). Az új Persia

még szebb, még monumentálisabb, még pergőbb és még nehezebb lett, mint elődje. Az átalakított harcrendszer sokkal gyorsabb közelharc jeleket produkált, ami így egy kicsit veszített az esztétikai élvezetéből, ám ezért bőven kárpótot mindenkit a megnövekedett mozdulatsorok és bevethető kombók száma. Az i-re a pontot az eldobható fegyverek és a káprázatos kültéri helyszínek tették rá. Elképesztően jó érzés a felénk rohanó katonák homlokába állítani a tört, majd kilépve a kastélyból elveszni az elénk táruló világban. A Warrior Within egyetlen problémája a túlzott nehézsége, néha még normál szinten is hihetetlenül kemény lett egy-egy főellenfél.



PLAY!
PlayStation 2

**PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN**

16

INFO

KIADÓ UBISOFT MONTREAL
FEJLESZTŐ UBISOFT
ÁR 7490 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 1

90%

PLAY!
PlayStation 2

**grand theft auto
San Andreas**

INFO

KIADÓ TAKE 2
FEJLESZTŐ ROCKSTAR NORTH
ÁR 8990 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 1

GTA SAN ANDREAS

A LEGENDÁS SOROZAT A GETTÓBA KÖLTÖZÖTT

A z átütő sikerű Grand Theft Auto 3, majd az azt követő Vice City után a Rockstar North fejlesztői úgy döntöttek, hogy még jobban kiszélesítik a lehetőségek játekának titult széria legújabb da-

rabját. A San Andreas afro-amerikai hőseit alakítva főszerepet vállaltunk minden idők legnagyobb gattörténetében. A nagyszarú karaktereket, változatos küldetéseket és megszámlálhatatlan (mentőzést,

taxizást, túllőtözést stb.) melléküldetést felvonultató San Andreas egyértelműen a sorozat eddigi legjobbja. A hangulata egészen egyszerűen magával ragadó (gy még a GTA-sorozatból esetleg idegenkedő játékosokat is maga mellé állította. A GTA alákezdett történelme csúspontjához: legalábbis egyelőre, hiszen a következő állomás a PSP-n debütált Liberty City Stories PS2-es átirata lesz, amit minden bizonnyal a PlayStation 3-ra készülő teljesen új GTA követ majd. Csak ugye gyözzük kívánni...



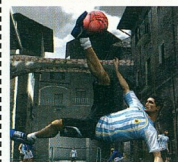
96%



Március 3.

FIFA Street 2

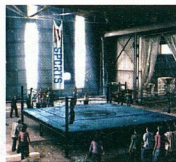
Az EA legújabb extrém játéka sokkal jobban sikerült, mint az első rész. Tesztünket a 32. oldalán találod.



Március 7.

Angyalok Amerikában

Sokszoros Emmy- és Golden Globe-díjas sorozat végre megjelenik DVD-n is. Ha szereted az elvont filmeket, ezt imádni fogod!



Március 9.

Aeon Flux

Az MTV egyik ósi rajzfilmsorozata alapuló akciófilmben Charlize Theron mutatja meg bajait.

Március 10.

Fight Night Round 3

Minden idők legjobb boxszimulátora március elején érkezik meg. Tesztünket a 45. oldalán találod.

Március 10.

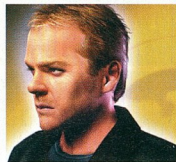
Onimusha: Dawn of Dreams

A negyedik Onimusha alaposan megújult, immár rengeteg kipróbálható karaktert, és sokkal több mágia! kapunk.

Március 17.

24 the Game

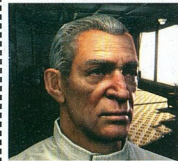
A nagyszerű sorozatból nagyon jó játék készült; ráadásul magyar nyelven! Tesztünket a 36. oldalán találod.



Március 21.

A halott menyasszony (DVD)

Tim Burton legutóbbi bábfilmje majdnem olyan jól sikerült, mint a Karácsonyi Lidércnyomás.



Március 24.

The Godfather

Minden idők egyik legjobb filmje, minden idők legnagyobb koadója. Remélhetőleg a játék is minden idők leg-je lesz.

Március 30.

Jégkorszak 2

A Blue Sky új animációs filmjében ismét feje tetejére áll az egész jégkorszak. A lajtnár ismét Geszti Péter lesz.

Március 31.

Outrun 2006 Coast 2 Coast

PS2-n és PSP-n is megjelenik a Sega talán legössőbb versenyjátéka.



Március 31.

Ghost Recon Advanced Warfighter

A következő, teljesen új rendszerű Tom Clancy-játék Mexikóvárosba vezet minket.

PLAY! IMPRESSZUM**Szerkesztőség**

Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa)
Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Körmey Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelészerkesztő: Dacher Richárd (Riccó) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kriafót Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Szofi

A szerkesztőség címe:

Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1., 1. emelet
Levelezési cím: Play 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: play@pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel: (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Terjesztési osztály:

Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.timeadobolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:

Budapest: V. Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 8 - 20 óráig
szombat: 10 - 16 óráig

Hirdetésfelvétel:

Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel: 888-3451
Hársányi Enika eharssanyi@vogelburda.hu Tel: 888-3452
Rátóti Sarolta srato@vogelburda.hu Tel: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szandrey@vogelburda.hu Tel: 888-3455
Kuba Ilona kuba@vogelburda.hu Tel: 888-3428

Lapigazgató:

Walttschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalttschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadást felel:

Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rákyi Marianna
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:

Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztési Rt. regionális részvényszárságai, továbbá a LARKER Rt. országos hálózatain keresztül a RELAY CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Nyomda: Origo Print Nyomdaipari Kft.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelenített cikkeket szabaddan vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!

Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM melléklet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A kiadó a 48-es, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtóban okozott esetleges fizikai károsodásokról nem vállal felelősséget.

A KÖVETKEZŐ PLAY! 2006. MÁRCIUS 31-ÉN JELENIK MEG!



Legyen Tiéd az első lövés!



Nyereményjáték
300 000 Ft
értékben!

Fizess elő most és megnyerheted minden idők legjobb PS2 FPS-ét, a **BLACK**-et vagy a legendás FIFA sorozat extrém változatát, a **FIFA STREET 2**-t!



FIFA STREET 2
5 db



BLACK
15 db

További információ/előfizetés:
telefonon a (06-1) 888-3421, 22-es számokon vagy
a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen.

Ajánlatunk a 2006. március 22-ig befizetett megrendelésekre érvényes!

A nyereményjáték sorsolása: 2006. március 22.

A postai átfutási idő miatt az előfizetés a következő lapszámmal indul.

PLAY előfizetés
6 lapszámra
csak 7 500 Ft!
1 250 Ft/lapszám



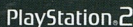


AZZAL SZERZEK
HÍRNEVET, HOGY
A TIEDET
LEROMBOLOM.

JÁTSSZ, VAGY
LEJÁTSSZANAK!



WWW.FIFASTREET2.COM
WWW.ELECTRONICARTS.HU



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, és EA embléma, EA SPORTS, az EA SPORTS embléma, EA SPORTS BIG és az EA SPORTS BIG emblémák az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalos FIFA licenccel. FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Engedéllyel készítette az Electronic Arts Inc. A játékos nevek és megjelenés az adott nemzeti csapatok hozzájárulásával kerültek felhasználásra. A NINTENDO GAMECUBE ÉS A NINTENDO GAMECUBE EMBLÉMA A NINTENDO BEJEGYZETT VÉDJEVE. A "PlayStation" és a "PS" Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Xbox és a Xbox emblémák a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. EA™, EA SPORTS™ és EA SPORTS BIG™ az Electronic Arts™ márkanevei.