

DVD
ROM



TOURIST
TROPHY



TEKKEN
Dark Resurrection

2006. május

PLAY!

06. OLDAL

GOD of WAR 2

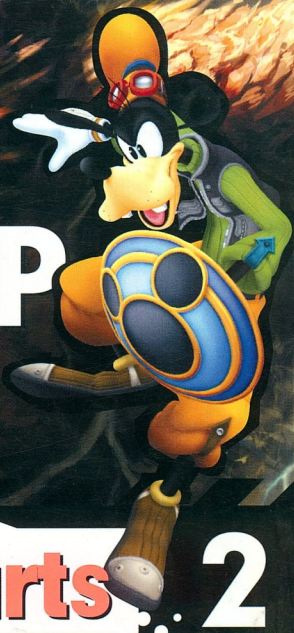
2006.07.
PC GURU KÜLÖNSZÁM

TOMB RAIDER LEGEND

60. OLDAL

WORLD CUP 2006

32. OLDAL



KINGDOM Hearts 2



Legyen Tiéd az első lövés!



BLACK

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. június 2-ig befizetett megrendelésekre érvényes
A nyereményjáték sorsolása 2006. június 9.
A postai átfutási idő miatt az előfizetés a következő lapszámmal indul.

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



Intro:

Örömmel köszöntünk mindenkit a negyedik Play! megjelenésének apropójából. Köszönjük szépen a sok építő jellegű kritikát és észrevételt, igyekszünk megfogadni őket. E havi számunkban ismét igazi gyöngyszemekkel találkozhatok. Végre megérkezett a Square Enix váruva várt játéka a Kingdom Hearts 2, és megjelentek az első képek illetve információk a tavalyi év egyik legjobb, ha nem a legjobb játékának folytatásából, a God of War 2-ből. Az már most látszik, hogy valami egészen elképesztő programmal lesz dolgunk mint ahogy az is, hogy Kratos legújabb kalandjait ismét a PlayStation 2 tulajok élvezhetik! A focirajongók legnagyobb öröme hamarosan saját maguk is átélhetik a foci VB-k hangulatát. Az EA színeiben induló egyetlen hivatalos VB-adaptáció – bár egetverő innovációkat nem tartalmaz – olyan hangulatosra sikeredett, amire már évek óta nem volt példa.

Más. Mindenképpen szeretném felhívni a figyelmeteket arra, hogy a következő számunk június 13-án fog megjelenni. Az egy hetes csúszásnak az oka roppant egyszerű: mi, amikor TI ezeket a sorokat olvassátok, a világ legnagyobb játékiállításán, a Los Angelesben megrendezett E3 kiállításon rójuk a kiadók standjait. Kipróbáljuk az elkövetkezendő egy-másfél évben megjelenő PS3, PS3 és PSP játékokat, és meginterjúvoljuk a szakma legbefolyásosabb szereplőit, hogy elsőkézből értesülhessetek a játékszakma történéseiről. Erről a nem mindennapi eseményről természetesen a következő Play!-ben minden részletre kiterjedő beszámolót olvashatok majd! Addig is játsszatok sokat, olvassátok a Play!-t és írjátok meg nekünk észrevételeiteket és véleményeiteket a lapról! Mi mindenképpen azt szeretnénk, hogy ez a lap a ti igénytelteket maximálisan kielégítse. Az építő jellegű kritikákat a play@vogelburda.hu címre várjuk!

PLAY! TEAM



Kingdom Hearts 2
 Ghost Recon Advanced Warfighter
 World Cup 2006
 Outrun 2006: Coast 2 Coast
 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
 Evolution GT
 Tomb Raider Legend
 Dynasty Warriors 5: Empires
 Splinter Cell Essentials
 Lair
 Ratchet & Clank 4
 Motorstorm
 Metal Gear Solid 3 Subsistence
 Okami
 Tourist Trophy



PLAY! DVD május

PLAY! BARTALOM 2006. 07.

- 03 Intro
- 06 God of War 2: Divine Retribution
- 10 Tourist Trophy
- 12 Gangs of London
- 14 Nagy kérdések
- 18 Tekken Dark Resurrection
- 20 Okami
- 26 Kingdom Hearts 2
- 30 Ghost Recon Advanced Warfighter
- 32 World Cup 2006
- 36 Outrun 2006: Coast 2 Coast
- 38 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- 40 Evolution GT
- 42 Tomb Raider Legend
- 46 Dynasty Warriors 5: Empires
- 48 Metal Gear Solid 3: Subsistence
- 52 Midnight Club 3 Remix
- 54 Suikoden V
- 56 Ice Age 2: Meltdown
- 56 Metal Slug 4 & 5
- 58 SOCOM 3: US Navy Seals
- 56 Onimusha: Dawn of Dreams
- 60 Tomb Raider Legend végigjátszás

26.



TOURIST TROPHY

A PlayStation versenyjátékok húzócíme vitán felül a Gran Turismo-sorozat. A legklasszabb pályák, a legnagyobb autóválaszték, a legtöbb tuninglehetőség és a legtokéletesebb vezetési élmény: minden „legat” ez a cím mondhat magáénak. Egy dolgot azonban eddig nem tehettünk meg a sorozatban: nem válhattunk át két kerékre. Nos, most már igen!



KINGDOM HEARTS 2

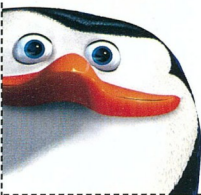
Valószínűleg a világ legőrültebb ötlete volt, hogy a Disney ismert karaktereit egy akciójáték keretében eresszék össze a Final Fantasy-játékok japán stílusú hőseivel, de a dolog bejött: az első részből több mint hatmillió példány kelt el. Ilyen teljesítmény után persze nem lehetett kétséges, hogy készül folytatás. De hogy ennyire titálatát lesz arra nem mertünk még gondolni sem.

DVD


40.



- 66** Joó Ildikó (EA Hungary) interjú
- 68** Mozgasd meg a nagymamát!
- 70** PSP kiegészítők bemutatója
- 72** PSP játékesztek
- 76** PlayStation legendák: Hironobu Sakaguchi
- 78** Platinum tesztek
- 82** 2006 májusi naptár



80.

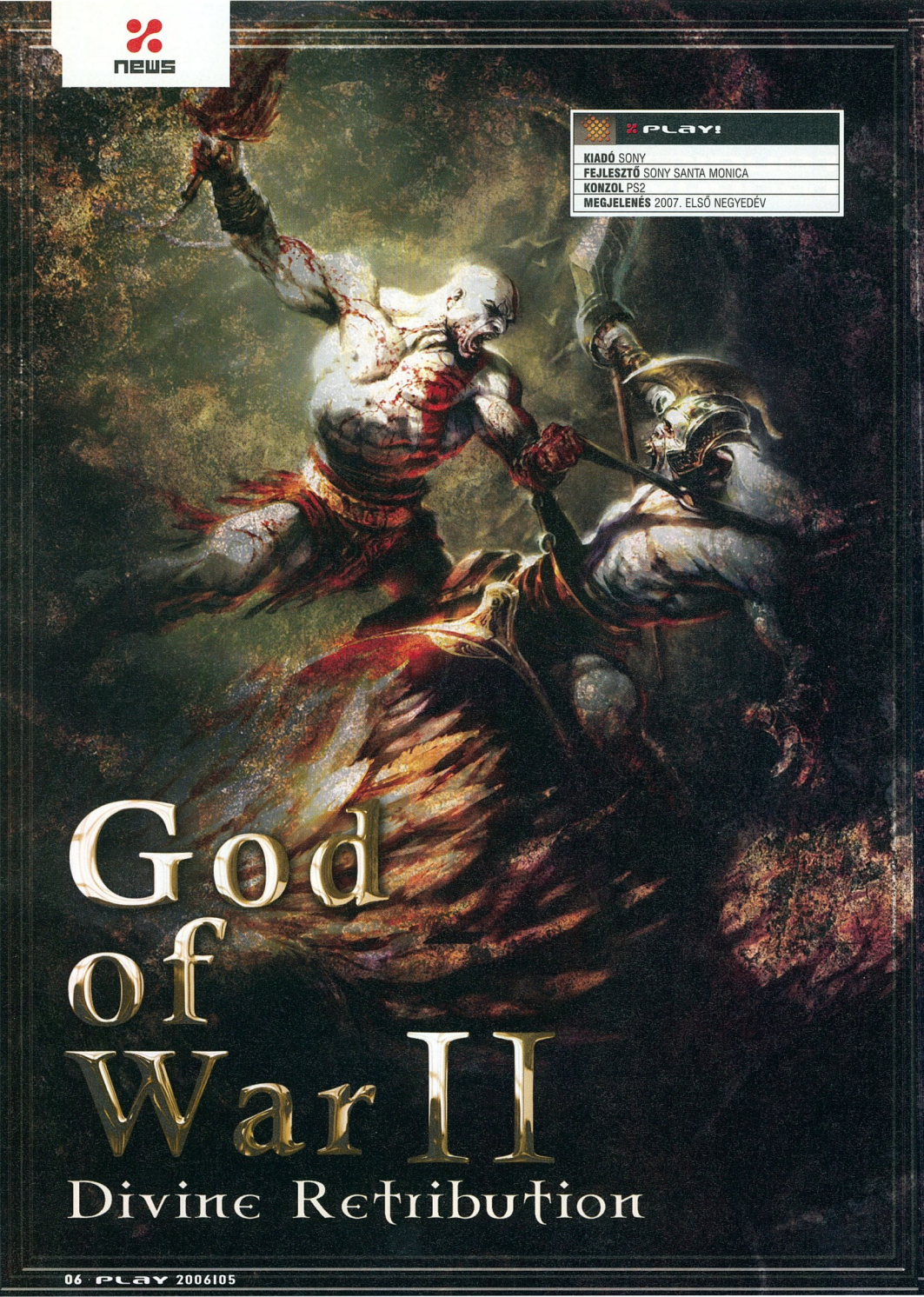


70.



52.

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY SANTA MONICA
KÖNZÖL PS2
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



God
of
War II
Divine Retribution

God of War II

Divine Retribution

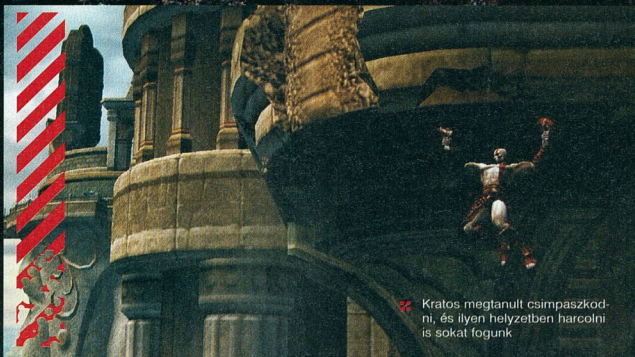
❖ Kratos, a varázsló

MÁGIÁK A GOD OF WAR 2-BEN

Noha a Divine Retribution úgy indul, hogy Kratos több varázslatot is ismer, ezek csak első szintű mágiák lesznek. Főellenfelek megölésével, új fegyverek megszerzésével fejleszthetjük ezeket, mindet három fokozaton keresztül. A Szel Szigonya például először csak odaszógezi ellenfeleinket a földhöz, második szinten már a körülöttünk levőket is felszippanja a levegőbe, maximumra tápolva pedig a használatuk megjelenő hurrikán egyszerűen darabokra tépi ellenfeleinket.



❖ A logikai feladatok a Divine Retributionben is jelen lesznek.



❖ Kratos megtanult csimbaszkodni, és ilyen helyzetben harcolni is sokat fogunk.

bókra épülő harcon és a véres kivégzéseken van a hangsúly, azzal a továbbfejlesztéssel, hogy most már kőbókák közben bármikor lelhet fegyvert váltani, varázslatokat elsűnít, így akár percekig tartható vízvezetékot is felhárthatunk a durvább helyszíneken. Az pedig külön örömetel, hogy Kratos ezúttal nem pályeshalló kezdőként indul, az első részben megszerzett képességeinek és mágiáinak jó része rögtön az

első pillanattól elérhető és bevethető lesz! A falmászás helyét a csimbaszkodás, illetve a lánccal kardjaink segítségével előadott lengedező részek veszik át, a ládatologatós és a „pengés-őszápramászós” epizódokat pedig messzire száműzték. A megjelenés sajnos csak jövő februárban esedékes, és van egy olyan sándorgyanunk, hogy az után nem sokkal bemutatók a harmadik, PS3-as epizód is...



Justice League HEROES

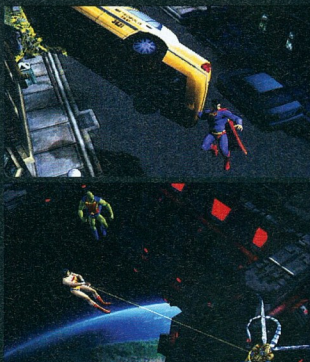
❖ Green Lantern ugyan nem egy közismert alak, de jóvőre ő is kap egy filmet



kik nem szeretik a klasszikus, köpnyes-repülő szuperhősöket, most forduljanak el, mert különben valami igen durvát fognak látni. A DC Comics képregénykiadó legfontosabb karaktereit gyűjtötték most össze egy játék erejéig. A játék szinte kizárólag az akcióra épül, a tárgyak helyét a legyőzöttekből kipottyano, rövid ideig bónuszokat adó cuccok veszik át, a fejlődés pedig az alapképességek erősítésében merül ki. Összesen hat karakterrel futhatunk össze, akikből pályánként kettőt vihetünk harcba, és egyetlen gombnyomással válthatunk közöttük. Superman és Batman valószínűleg mindenkinek ismerős lesz, az egyik kripton eredetű speckókkal, a másik pedig hatalmas szorgalommal gyártott mechanikus kiegészítővel fog tarolni. Wonder Woman is ismerős lehet sokaknak, elvégre a csillagos-sávos tanga látványát nehéz elfelejteni; ő egy aranylasszóval fog hancúrozni. A három ismertebb figura mellett négy, igazán csak a megszálottak által ismert hőst kapunk: Flash hihetetlenül gyors, Green Lantern varázsgyűrűjével energiapajzsokat és sugarakat teremthet, a méhjelmezbe öltözött Zantanna illuzionista erővel bír, a mindennél mókásabb nevű Martian Manhunter (saját nyelvén J'onn J'onzz, ami nem sokkal jobb...) pedig az alakváltására büszke.

❖ **PLAY!**

KIADÓ WARNER BROS.
FEJLESZTŐ SNOWBLIND
KONZOL PS2, PSP
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



DESTROY All Humans! 2

❖ **PLAY!**

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ PANDEMIC AUSTRALIA
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



DESTROY ALL HUMANS! 2



Destroy All Humans!, köszönhetően elborult világának és mókás idegen fegyvereknek (az anal próbá kódnevű kínzóeszközök például ilyen volt – ennek nevét direkt nem fordítottuk le...) hatalmas siker lett. Nem véletlen, hogy már készül a folytatás, amely ezúttal a hatvanas évekbe viszi a kíváncsi alieneket. A szabad szellem és a komcsiktól való rettegés időszakára rengeteg lehetőséget nyújt, így például szovjet erővel, CIA-kémekkel, no meg rivális idegen fajtákkal küzdhetünk meg. Ezúttal nem csak Amerikát járhatjuk be, hanem az egész világot, így például lesz szerencsénk megjeljeszni orosz, angol és japán civileket is.

A játék sokkal nyitottabb lesz, mint elődje, az egyes helyszíneknek szabadon változhatnak a küldetések között, bármiféle töltőgátás vagy előre megszabott útirány nélkül. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lenne sztori, az éppenséggel rivális idegenekről szól, akik megpróbálják elvenni tőlünk minden idők legvidámabb játszótérét, a Föld nevű sárgolyót. Természetesen tőlük rengeteg új mentális képességet tanulhatunk el és kismillió új fegyvert csavarhatunk ki kihűt kezeik közül. Hősünk természetesen továbbra is a kékbőrű Crypto lesz, de a fejlesztők ezúttal sokkal több másodlagos karakteren is dolgoznak, akiknek egyetlen feladata lesz: a játékos mulattatása. A játék alcíme: Make war, not love!

Tourist TROPHY



PlayStation versenyjátékok húzóme vítan felül a Gran Turismo-sorozat. A legklasszabb pályák, a legnagyobb és legeredetibb autóválaszték, a legtöbb tuninglehetőség, továbbá valósnak tűnő fizikával a legtokéletesebb vezetési élmény: minden „leget” ez a cím mondhat magának. Egy dolgot viszont mindeddig nem tettünk meg a sorozatban: nem válthattunk át két kerékre. Nos, aki mindezt fájo pontként értékelte, az bizonyára nagyon fogja díjazni a Tourist Trophyt.

KÉT KERÉKKEL KEVESEBB

A Polyphony Digitalt akár azzal is válolhatnánk, hogy még egy bőrt akar lehúzni egy-azon témáról, elvégre alapjában véve arról van szó, hogy a Gran Turismo 4 pályáin ezúttal motorokkal száguldozhatunk. Csak-



Még Suzuki Burgman orobogóval is versenyezhetünk.

hogy az efféle vádnak akkor volna alapja, ha a hozzáadott tartalom csupán szemfényvesztés lenne, erről viszont szó sincs.

A játék 35 ismerős pályáján (igaz,



akad egy új is) ezúttal több mint 120 fajta motorkerékpárral koptathatjuk az aszfaltot. Nevebb japán és európai motormárkák veszik ki a részüket a versenyekből, köztük a '80-as évek még ma is ütös modelljei és napjaink legdögösebb típusai egyaránt. 250 köbcentis robogóktól egészen a legvadabb superbike-okig. Ahogy a Gran Turisimóban megszokhattuk, külön van az Arcade-mód, ahol pályát és járgányt választva egyből a löörök közé csapathatunk, és külön a fő attrakciót képező üzemmód – a Tourist Trophy-mód. Utóbbi választva mindenek előtt a motorosunk magasságát kell megadnunk, ami már előrejelzi, hogy a Polyphony Digital ezt a technikai sportot is igen nagy precizitással szimulálja. Bizony, ebben a játékban nemcsak a motor műszaki paraméterein lehet állítgatni, hanem még azt is, miként üljük meg a gépet. Centiméterre pontosan megadhatjuk, hol legyen emberünk ülépe a nyeregben, a kanyarokban hogyan döntse be a fejét, testét, mennyire tegye ki a térdét. És mindez nemcsak porhintés, mert-hogy az alcinnek megfelelően valódi motorozás szimulációjára kell felkészülnünk.

THE REAL RIDING SIMULATOR

A motoros játékok általános hibája, hogy nem érzékeltetik eléggé a sebességet, s ezért a tempó megválasztásánál leginkább csak a motorhangra és a sebességmérőre lehet hagyatkozni. Hát, kérem szépen, a Tourist Trophy most bebizonyítja, hogy igenis lehet ez másképpen is, és a fotelből is érezhetjük úgy, hogy 200 km/h feletti tempóval ténünk. Anélkül, hogy a kilométeróra pillantánánk, tökéletesen érezzük, hogy állépük a kritikus sebességhatárt, mert a motor hangját kezdi elnyomni a menetsél, s egyre nehezebb bedönteni a gépet, mi-

❖ A klasszikus modellek rajongói is megtalálják a kedvükre valóit!



❖ Őszintén, mennyi esélyed van arra, hogy egyszer Suzukában egy ZX6 R nyeregében a Ferris óriáskerék mellett 260-nal száguldj...?



❖ Tourist Trophy teszt

SAJTÓBEMUTATÓ AZ INFINEON RACEWAYEN

A Tourist Trophy sajtóprezentációja a Sony rendezésében Kaliforniában az Infineon verseny pályán volt megtartva. A meghívott játékmagazinok újságíróinak beható tesztelésre volt lehetőségük. A minden eddigi felülmúló bemutatón ugyanis a vállalkozó szelleműeket egy Ducati 999-esessel motoroztatták meg profi superbike pilótákként. A 180km/h-s kanyarok után bizonyára sokáig kellett nyugtatni a görcsbe rándult kezeket hogy végre le tudják írni a játék-bemutató végső tanulságát: SOHA TÖBBÉ NEM ÜLÖK PIROS DUCATIRA!

közben a teleszkópok szakadatlanul dolgoznak. Előredő a gép a nagyobb fekézéseknél, szinte felemelkedik az elsőkerék-gyorsulósoknál (persze, lehet egykerekű is, ha azt akarjuk), esetleg a levegőbe emelkedik az egész motor egy bukkanó tetején, a túl durván vett kanyaroknál meg kissé kifírol a hátsó kerék. Még az irányító apró rezdülései sem csupán dekorációként szolgálnak, úgyhogy három érzékszervünkön keresztül kapunk folya-

matos információt arról, mennyire tapadnak az abroncsok, s mi az a sebességhatár, amit még beválhatunk.

Átkozottul nehéz mindig ideális iven maradni, ugyanakkor nem ultrarealistikus a játék. A Gran Turismo-sorozat mintájára ez a játék is kicsit elnézőbb a koccanásokkal. A nagy sebességű kanyarodásnak már a tesztnél is csalhatunk egy kicsit (pedig a tesztek általában nagyon szigorúak), és enyhén odacsaphatjuk a motort a palánknak. Mindez azonban azért van, mert a játszhatóság minden másnál nagyobb prioritást élvez. Kicsit ugyan természetellenes, amikor néha mindkét kerék oldalt csúszik, és mégsem repül el az emberünk, de ennyit muszáj csinálni ahhoz, hogy ne csak a hardcore játékosok élvezzék a siker örömeit. Mindemellett azért egy dologra nagyon kell ügyelni: ha emberünk sisakja csak egy kicsit is „radírozza” a szalagkorlátot, azonnal bukunk.

GYŐZELEM MINDEN ÁRON

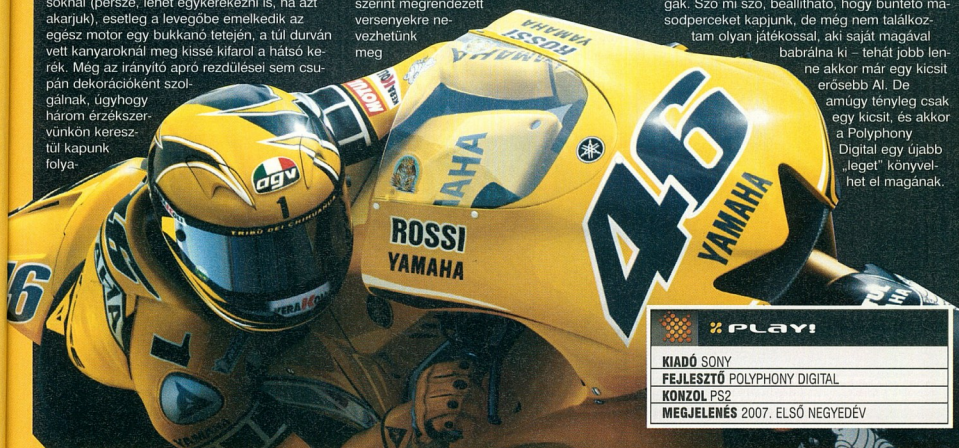
A járgányok beszerzése tekintetében a Tourist Trophy eltér a Gran Turismo-sémától: pénz helyett sikerrel kell fizetnünk a motorokért. Négy különböző kategóriájú jögsit szerzhetünk, amelyek egyre komolyabb motorokhoz engednek hozzáférést, amiket azután párvialadokban nyerhetünk el. Ezek a challenge-ek nem szólnak többről, mint hogy egy előnyvel induló versenytársat utol kell érni, majd megelőzni, és 10 másodpercig tartani a pozíciót. Gyorsan, pörgősen juthatunk hozzá a jobbnál jobb gépekhez, amikkel azután különféle szabályok szerint megrendezett versenyekre nevezhetünk meg

– hol hengerűrtartalom a megkötés, hol konkrét motortípusok mérkőznek meg stb. A versenyek természetesen újabb nyeregmények várnak ránk: motorok és motoros szerzők egész tárháza nyitható meg.

Mi tagadás, van miben gyönyörködni. A motorok szép, áramvonalas spoilerai csillognak a napfényben, s minthogy minden egyes váltás és a legapróbb gázfóccs is animálva van, az ember és a technika összehangolt munkája teljesen valóságúhűten fest. Kár, hogy amikor a gép és a motoros között megszakad a kapcsolat, utóbbi mozgása már nem annyira tőkéletes. A bukásoknál nincs rongybaa effektus, csak szétzárt végtagokkal csúszik az emberünk az aszfalton.

Igaz, egyelőre még csak egy előzetes verzióhoz volt szerencsénk, úgyhogy nincs kizárva, hogy a végső játékban még változik pár dolog. Nagyon reméljük, hogy a nehézségi szint ezen dolgok közé fog tartozni, ugyanis az ellenfeleink kicsit gépiesen versenyeznek, ráadásul túlságosan is sokat csal a játék a javunkra. Eleinte bosszantóak a bukások, de azután azt vehetjük észre, hogy a bukottak mindig egy kis handikapppal pattanhatnak újra nyeregre. Szinte ugyanonnan folytathatják a versenyt, ahonnan kiestek, ami – nem kell hozzá sok leleményesség – könnyen a visszájára fordítható. Elvégre, ha egy hajtűkanyar levágunk, és a túldolgaló sávban percelünk, akkor ezen a kanyaron jóval gyorsabban túl vagyunk, mint a becsületesen versenyző kollégák. Szó mi szó, beállítható, hogy büntető másodperceket kapjunk, de még nem találkoztam olyan játékosnal, aki saját magával

babrálna ki – tehát jóval lenne akkor már egy kicsit erősebb AI. De amúgy tényleg csak egy kicsit, és akkor a Polyphony Digital egy újabb „legyet” könnyvelhet el magának.



❖ PLAY!

<p> KIADÓ SONY FEJLESZTŐ POLYPHONY DIGITAL KONZOL PS2 MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYVEDÉV </p>

Gangs of London



PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
KONZOL PSP
MEGJELÉNÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Kutyarablás project



Honnan tudhattam volna, hogy az Kanesaka versenypára volt? Nem volt bíráta a nyakában!



Most az egész Yakuza engem fog kergetni, és kinyírniak, mielőtt azt mondhatnám, sayonara.

Rendben, hajtsátok ki a dögöt a jamalkakainál, legyen ez az ő gondjuk!



Úgy halom, a kutyámat az ön területén látták kőborolni. A fiatal nemsokára megíratják magát...



Noha a címében nem szerepel, a Gangs of London tulajdonképpen a The Getaway PSP-s változata. Nem egyszerű átiratról, néltán egy Liberty City Stories-jellegű új fejezetről van szó azonban, hanem egy teljesen új megközelítésről. A központi játékmód nemes egyszerűséggel az Action nevet viseli. Ebben egy londoni banda vezérét alakítjuk (öt gang közül választhatunk), és legényeinket hatvan küldetésen keresztül kell győzelemre vezetnünk. E küldetésekben egy kisebb csapatot kell vezényelnünk: legényeinket parancsokat adhatunk, és bármikor átválthatunk bármelyikre, hogy személyesen osszuk ki az áldást. Lesz, amikor vezetni is kell a küldetések alatt, úgyhogy az eddigi részekben szerzett London-ismeret itt is jól fog jönni.

A második játékmód egészen egyedi lesz, a Gang Battle ugyanis egy körökre osztott stratégiai játék. London térképét felülnézhető látjuk, és itt kell parancsainkat kiadni embereinknek: ki hol raboljon, fizessen le rendőröket, vagy éppen milyen autót kössön el. Az egyes parancsok sikerességét különböző kártyákkal erősíthetjük,

multiban pedig természetesen az ellenfelet szívató lapok is lesznek.

Ezen felül London természetesen szabadon bejárható lesz, sőt, egy amerikai turista játékmódot is kapunk, ahol London nevezetességeit kell lefotózni, így különféle bónuszokat szereve. Emellett lesz egy taxis teszt is, ahol ugyan pénzt nem lehet keresni, ehelyett a bemondott címekre kell minél gyorsabban, térkép nélkül eltalálnunk. Ha valakinek ez még mindig nem lenne elég, a londoni környezethez illő kocsmái minijátékokkal is szórakozhatunk, akár multiban is lehet majd dartsolni vagy éppen biliárdolni. A megjelenés novemberre várható.



GAME DEVELOPER'S conference 06

Minden tavasszal, mintegy az E3 kiállítás felvezetésé-ként rendezik meg San Joséban a játékefejlesztők éves nagy konferenciáját, a GDC-t. Ez az összejövetel az előadások, kerekasztal-beszélgetések mellett egyre inkább az új technológiák és játékok bemutatójaként is szolgál, és az idei show ebből a szempontból vitathatatlanul a Sonyról és a PS3-ról szólt...

A PS3 erejét demonstrálандó, két új technológiai demót mutatott be a Sony: az egyikben egy tenger alatti helyszínen több ezer hal úszkált, egészen elképesztő látványt nyújtva (és azt a brutális számítási kapacitást megmutatva, ami ahhoz kell, hogy a halak mozgás közben kikerüljék egymást, ne akadjanak egymásba). A másikban egy száguldó autót soroztak meg egy géppisztollyal: először csak a festék

ket a játékokat valószínűleg mi is ki tudjuk majd próbálni). Talán az egyetlen új PS3-játékbejelentés a Songstar volt, az igen népszerű, és még annál is mókásabb Singstar nextgen-verziója egy rakás letölthető dallal, és az Eyetoy kamera kihasználásával.



Kezdjük a legfontosabbakkal, a PS3 híreivel. Az árat ugyan nem tushattuk meg, de a megjelenés idejét (2006 novembere, a világ minden táján egyszerre) igen, valamint azt is, hogy a játékok régiódkód-mentesek lesznek, és hogy a gép teljes mértékben kompatibilis lesz a PS2-vel. A Sony hatalmas erők dolgozik az online játékokat kiszolgáló rendszeren, ami ingyenes. Illetve extrém olcsó letöltésekkel (példáért autóverseny-játékokhoz egy dollárért megvethető speci járgányokat, ótótóláros pályákat hoztak fel), elemekkel, hangkommunikációval, ranglistákkal és minden egyéb faldj jóval. Mindez szélesásvú internet-elérést, és a PS3-hoz merőven-mez-ki-egészítést fog igényelni (hogy ez alapfelszerelés lesz-e a géphez, vagy külön kell megvanni, egyelőre rejtély, de várhatóan az E3-on ezt is elárulják).

pattogzott le róla a golyók nyomán, aztán szép lassan összetörtek, leváltak a különféle alkotórészek, végül az egész kocsi egy látványos robbanás keretében a levegőbe repült – itt a Cell processzor a fizikai számításokban muulathatta meg az erejét.

A bemutatott PS3 játékok egyelőre még nem voltak kipróbálhatók, viszont most már valóban az adott játékokból származtak a képsorok az eddigi „ez ugyan még render, de isten bizony ilyen lesz a játék is” stílusú mozik után. A minőség általában, ha kevesebb is, de elmaradt az említett filozófiájú régi mozikétől, de még így is bőven döbbenetes volt. Többek között játék közbeni jeleneteket lehetett látni a Heavenly Swordból, a Motorstormból, a Resistance-ből, a Warhawkból és a Ratchet & Clankból. (Ez azt jelenti, hogy az E3-on eze-

Hagyományosan a GDC-n adják át a játékefejlesztők belse szavazása alapján a Game Developers Choice Award díjakat – ha úgy tetszik, a szakma Oscarját. Amint az alábbi eredménylistából is látszik, a Shadow of the Colossus elég durván tetarolta a mezőnyt (tegyük hozzá megérdemelten), a gála nagy vesztese pedig a hat kategóriában jelölt, de végül semmit nem nyert God of War lett.

- A legjobb zene/hang: Guitar Hero
- A legjobb karakterek: Shadow of the Colossus
- A legjobb játékdesign: Shadow of the Colossus
- A legjobb grafika: Shadow of the Colossus
- A legjobb sztori: Psychonauts
- A legjobb technológia: Nintendogs (Nintendo DS)
- A legjobb játék: Shadow of the Colossus
- A legjobb új fejlesztőcsapat: Double Fine Productions (Psychonauts)
- Innovációs különdíjak: Shadow of the Colossus, Guitar Hero, Nintendogs

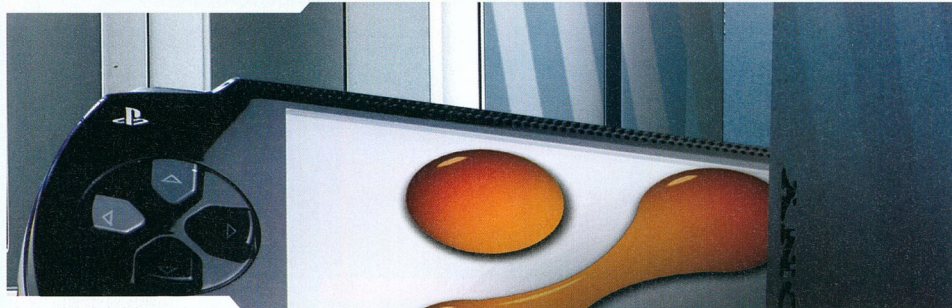
Nagy kérdések



PS2
PlayStation2



Mostanában rengeteg kérdés érkezik hozzánk, melyek legtöbbször a PS2 jövőjével foglalkoznak; az iránt érdeklődnek a levélírók, hogy mennyi élet van a sok ezer fanasztikus órát adó konzolban. Ezen – és a többi kérdésen – felbátorodva készítettünk egy összeállítást, melyben minden, a PlayStation-konzolokat érintő kérdéssel foglalkozunk a PS3 árától kezdve a PSP eredeti játékaival bezárólag.





PlaySta



■ A FIFA-sorozat várhatóan 2010-ig a PS2 vendége lesz

PLAYSTATION 2

Meddig jelennek még meg játékok PS2-re? Mikor fog „meghalni” a gép?

Noha már közeleget a nagytétlér megjelenése, nem kell aggodni, a PS2-ben bőven van még élet. Olyannyira, hogy még 2008-as megjelenésű játékokról is tudunk (igaz, ez kicsit csal, hiszen a pekingi olimpia tiszteletére készült). Ez azonban még mindig nem a végső pont, a Sony és az Electronic Arts is bejelentette, hogy 2010-ig kívánják támogatni a platformot, hiszen a már több mint 100 millió eladott gép elképesztő felvétőpiacot jelent. Így aztán – főként sportjátékokban – nem lesz hiány még évekig. Arról nem is szólva, hogy ezek nem csak egyszerű átiratok lesznek, új fejlesztésekre is lehet számítani – elég talán, ha az ezen számunk borítóján is látható God of War 2-re utalunk, no meg arra, hogy állítólag készül egy új PS2-es Killzone is...

Mi lesz a következő nagy durranás?

Személyesen a Final Fantasy XII-t várjuk, amely nemrég jelent meg Japánban (két nap alatt kétféle eladott példány), és a jelentések szerint elképesztően jó lett, ráadásul ez az eddigi leghosszabb, legtöbb extrával rendelkező FF. Ott van aztán a nálunk szintén összes megjelenő GTA Liberty City Stories, amelyet ugyan PSP-ről írnak át, de az elhúzó fejlesztésből arra következtethetünk, hogy bőven lesz benne extra. Ott van még a kismillió szerepjáték (Valkyrie Profile, Disgaea 2, Phantasy Star Universe) és a Ubisoft szencziós játékelhozatala (Splinter Cell, Rainbow Six, Brothers in Arms, Lumines 2) is, így pánaszkodni nincs okunk. Mi még két, kicsit talán elhalgatott játékot említenek meg, mint esélyes közönségkedvenceket. Az egyik a Segától érkező Yakuza, amelyben van egy kis

szerepjáték, egy kis kalandozás, rengeteg akció, no meg csodálatos grafika. A másik pedig a képregényszerető lelkünknek igencsak tetsző Marvel: Ultimate Alliance, melyben Thoról Captain Americáig minden Marvel szuperhős szerepelni fog.

A 24 magyar feliratokkal rendelkező – lehet ebből trend?

Nagyon reméljük, hogy igen. Úgy tűnik, hogy a Sony kiadású játékoknál inkább előbb, mint utóbb fog ez elterjedni, és aztán jöhetnek a szinkronhangok. Olyannyira, hogy már évek óta hallunk pletykákat arról, hogy a FIFA-sorozat végre magyar szinkront kap. Ugyan az EA Hungary ezt hivatalosan még nem erősítette meg, de gondoljatok bele, hogy milyen fantasztikus lenne magyar kommentátorok által vezetett meccseket játszani!





PLAYSTATION 3



Mennyibe fog kerülni az új gép?

Na, ezt senki nem tudja. Mivel azonban jóstehetségünk bevetését is ígértük, megpróbáljuk megsaccolni a dolgot: a különböző elejtett megjegyzések szerint a gép jóval drágább lesz, mint amilyen a PS2 volt indulásakor. A legvalószínűbb a 499 eurus árcédula, és sokak szerint ebbe nem biztos, hogy beleértendő a merevlemez. Az optimális átváratlanhoz szükség lesz szélessávú netkapcsolatra is, hiszen a PS3 egyik legnagyobb újítása az online élmény felturbózása – a demóletelésektől a videotelefonálásig terjed a lista.

Kelleni fog hozzá HDTV?

A PS2 csak 640x480-as felbontást tudott kiadni magából, a PS3 viszont képes lesz az 1920x1080-as megjelenítésre is – ezt viszont csak egy megfelelő (és mérágdrága) nagyfelbontású televízió, azaz HDTV fogja bírni.

Xbox 360-on szerzett tapasztalataink alapján egy egyszerű tévén is bőven észrevehető lesz a különbség, sokkal szebbek lesznek a játékok – viszont egy HDTV-n még így is ég és föld a különbség. Mi már most tervezzük veséink eladását egy arab sejknek...

Mivel fogok játszani a november 11-én esedékes megjelenéskor?

Az interneten erre olyan válaszokat lehet olvasni, melyekben olyan nevek találhatók, mint a Metal Gear Solid 4, a Killzone meg a Gran Turismo 5. Ez persze szép lenne, de az esély rá körülbelül nulla – ugyanis ezek fejlesztéséhez rengeteg időre van szükség, emlékezzünk vissza, hányszor halasztották a Gran Turismót... A teljes lista csak nyáron válik ismertté, de mi már most tippelünk néhány játékot az Activisiontól (köztük egy Tony Hawkkal), a Ubisofttól (Brothers in Arms, Rainbow Six) és persze az EA-tól (a milliárdnyi sportjáték mellett egy Medal of

Honor, egy Def Jamet és egy Need for Speedet váruunk). Ott van még a Sony, akiknek várhatóan a mostanában mutogatott játékaik fognak megjelenni, így számíthatunk a Warhawkra, a Motorstormra, a Resistance-ra, a Forna 1-re, és ha nagyon szerencsésekk leszünk, a Lairre.

Miben jobb a rivális konzolok, mint a PS3?

Bár abban minden fejlesztő egyetért, hogy a PS3 a legerősebb masina, ennek az erőnek a kiaknázása nem könnyű feladat, ez mindenképpen hátrány lehet a programozók idő előtt elpusztulnak, mi pedig inkább nem kaphatunk meg játékaikat. Emellett a Microsoft Xbox 360-ja fantasztikus online szolgáltatásaival jelenleg piacvezető, a Nintendo új, 3D-s mozgást érzékelő kontrollere pedig mindenképpen érdekes megoldás lesz a játékok irányítására. Online téren persze a Sony is beerősített, ráadásul az sem biztos, hogy a Nintendo-féle módszer sok játékosulnál beválik.

☛ Egy HDTV nem árt a következő generáció teljesértékű megtapasztalásához





❖ A hófehér PSP mellé valószínűleg új változatokat is készít a Sony



PLAYSTATION *portable*

Mikor érkeznek meg az első teljesen eredeti játékok PSP-re?

Grand Theft Auto, Daxter, Prince of Persia, Burnout, WipEout, Ridge Racer, Syphon Filter – a PSP legjobb játéka, egyben népszerű PS2-es sorozatok átiratai, vagy legalábbis újragondolásai. A Luminesen és az ebben a számban tesztelt Exiten kívül nem sok eredetit tudott felmutatni a PSP és a szerzőkben ez a legnagyobb hibája. Sajnos, az eddig bejelentett több száz játék is PS2-eredetű, talán nem véletlen, hogy a Loco Roco-t annyira várjuk!

Lesz új verziója a PSP-nek?

A Nintendo hatalmas nyereségének az egyik oka, hogy körülbelül másfél évante kiadnak egy új (kiseb és energiatakarékosabb) verziót gépeikből, melyet a rajongók szinte kivétel nélkül meg is vesznek – ismerünk olyan em-

bert, akinek négy különböző GBA-ja van. Eből kiindulva várható, hogy a Sony is lép, hiszen ők ilyen téren mindössze egy tejfehér PSP-vel rukkoltak elő. Ha mára nem is, új színváltozatok bejelentésére számítunk az E3-on, de az igazi változás csak az őszi TGS kiállításon várható. Az információ hitelességéért nem felelünk, de sokak szerint ott mutatkozik be az új PSP, melyben már nem memóriakártya, hanem merevlemez lesz.

Mit tud tanulni a PSP a Nintendo kézikonzoljótól, a DS-től?

A fent említett dologon kívül leginkább az új játékosok megnyerésén kell dolgoznunk – aki eddig is szerette a Metal Gear Solidot, a Ridge Racer-t, a Grand Theft Autót, az persze imádja a PSP-t is, de a kézikonzolok közönsége olyanokra is kiterjed, akiknek otthoni gépe

nincs, erőszakos játékokkal pedig nem akarnak foglalkozni. A Nintendo két legnagyobb sikere a kétképernyős-touchscreenes DS-en a kutyaivelgatos Nintendogs, illetve a Füles magazinok agytornáira emlékeztető Brain Age volt – ezeket több százezer nő vette meg, őket a Sony-nak is el kellene érnie valahogy...

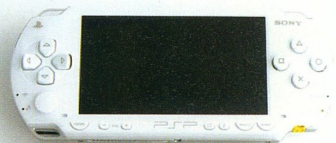


Mik lesznek a következő év nagy durranásai?

Nem kell aggódnni, elképesztő programkínálatat lesz PSP-n, elég talán, ha a következő Grand Theft Autót (Vice City Stories?) vagy a Gran Turismo PSP-s verzióját említjük. Ott van aztán a Final Fantasy 7 világában játszódó, rejtelmes Crisis Core (a címén kívül semmit nem lehet róla tudni), a Power Stone Collection és a Killzone Liberation is, mely várhatóan sokkal jobban fog elszüni, mint elődje...



❖ Már sokszor elmondtuk: a Loco Roco az év legjobb PSP-s játéka lesz!



PLAY!

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ NAMCO JAPAN
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

TEKKEN Dark Resurrection



alószínűleg a japán játéktérmeke sűrűn járó olvasóinknak nem kell bemutatni a Dark Resurrectionot, hiszen ez az ott sok helyütt kipróbálható automata PSP-s átirata lesz. Azon kevesek kedvéért, akik esetleg még nem éltek át ezt az élményt, azért elmondanánk, hogy mi is várható a kézikonzolon. Alapvetően a Tekken 5-re építkezünk, csak több karaktert – összesen 31-et – és több pályát kapunk, e té-

raktetek közül 298 ismerős lesz, a két újoncot viszont külön is bemutatnánk. Együk a Sergei Dragunov névre hallgat, és legpontosabban talán úgy tudnánk leírni, mint egy orosz Marilyn Mansonot, náci egyenruhában – aki a Sambo nevű harcművészet mestere. A második még hihetőbb figura, Lili egy monacói milliárdos 16 éves lánya, aki szörös csizmában és csipkés hálóingszerű szerelésben harcol, neveltetéséhez méltó módon utcai harcos küz-

melepítés a karakterekre aggható cuccok számának felturbózása, immár 300 kiegészítő raktetünk felőseinkre. Csak néhány az újdonságok közül: Jint például lángoló erekkel és a homlokára rakott szarvakkal ékesíthetjük föl, Liit Katamary Damacy-jelmembe öltöztethetjük. Asuka iskoláslánya-egyenruháját, illetve az állati karakterek bundáit pedig kedvünk szerint színezhetjük át. Természetesen a multipla-yer-lehetőségek sem maradnak el, bár azt meg



ren 19-re nő a kínálat (olyan extrákkal, mint a Tekken 3 3. fordós pályájának újraalkotott verziója, és az is újdonság lesz, hogy minden Tekken 5-ös pálya más napszakban választható, mint PS2-n). A ka-

dóstitlusban, akármit is jelentsen ez.

Néhány új játékmód és minijáték mellett a legnagyobb

kell vallanunk, hogy ennél kevesebbet valószínűleg nem hozhatott volna össze a Namco: csak két-fős, wifis küzdelmekre vállalkozhatunk.



PLAY!

KIADÓ VIVENDI UNIVERSAL
FEJLESZTŐ BUGBEAR
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007. MÁSODIK NEGYEDÉV

Flatout 2

Realisztikus vezetési modell. Aprólékosan állított motormotomatak és keréknyomás. Valódi pályák és valódi autók. Ha ezek hallatlan észlelhetetlen izgalomba jöttél, akkor bizony a FlatOut 2 nam neked való lesz. Sőt, nehéz lenne olyan versenyzőjéteket találni, ami kevésbé lenne valószínű. A FlatOut 2-t leginkább talán egy elvadult ronszderbi-játékként lehetne jellemezni: darabokra törő járgányainkkal különféle pályákon – a mocsártól a metropoliszig – repeshetünk, lehetőség szerint azokat lebontva magunk körül. Akinek ennyi rombolás nem lenne elég, az kap hat arénapályát, ahol a helyezést nem gyorsaság, hanem pusztítás alapján osztják. Az igazán elborultaknak pedig ott lesznek a minijátékok, amelyekben a szélvédőn látványosan kirepülő pilótával kell például kosárlabdázni, tekéznünk, vagy ami a legjobb, dartsoznunk.



PLAY!

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ YUKE'S
KONZOL PS2, PS3, PSP
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

WWE SmackDown! VS RAW 2007



✳ És még csodálkoznak, hogy nálunk miért népszerűtlen a pankráció...



pankráció ugyan nálunk az olyan kiválasztott kevesek szórakozása, akiket ismerseik kissé holdkórosnak tartanak, de a tengerentúlon hatalmas népszerűségnek örvend a tornadressesz-maszkos legények kapálózása. A THQ már évek óta nagyszerűen él ezen emberekből, és természetesen az aranytojást tojó izdati férfiak továbbra sem igyekeznek levágni.

A szép nevű játék 2007-es kiadása továbbfejlesztett verekedési rendszerrel és rengeteg új játékmóddal lesz felszerelve, no meg ezer nézővel, karakterszerkesztővel, és online játéklehetőséggel. A játékot mégis inkább csak a grafikája miatt mutattuk meg: ha PS3-on így nézhet ki egy verekedős(szerű) játék, akkor mi máris akarjuk a Soul Calibur 4-et!

Ratchet & CLANK 4



PLAY!
KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ INSOMNIAC
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

Óké, igazából semmit nem tudunk a Ratchet & Clank 4-ről, de a Game Developer's Conference-en bemutatott videó tanulsága szerint (lásd a DVD-nket) valami elképesztő módon fog kinézni. Itt ugyan már csak a sötétben tapogatózunk, de úgy néz ki, hogy a játék stílusa nem sokat változik: óriási világok, meglehetősen szűkös utakkal, rengeteg szétszapható motorral és rengeteg repülő hajóval. Megreszkírozunk egy kidolgozott online játékmódot, fejleszthető fegyvereket és Clankes pályákat is... De erre következő számunkban, az E3 után még biztosan visszatérünk!



✳ A képek a GDC's prezentáción készült fénvképek, azért ilyen a minőség.

Okami

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CLOVER
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



PS2-es játékok történelmében szerencsére számtalan olyan játékkal találkozhattunk, amik innovációs vagy művészi szempontból örökké emlékeztetéseket maradnak (annak ellenére, hogy sok esetben éppen az újszerűség miatt a kasszáknál elvértek). Hatalmas bukás volt például a Shadow of the Colossus készítőinek első játéka, a nagyszerű Ico, ellenben nem várt siker lett a világ első szemégtörgetős programja, a teljesen elborult és örült Katamari Damacy. A zseniális ötetek és műv-

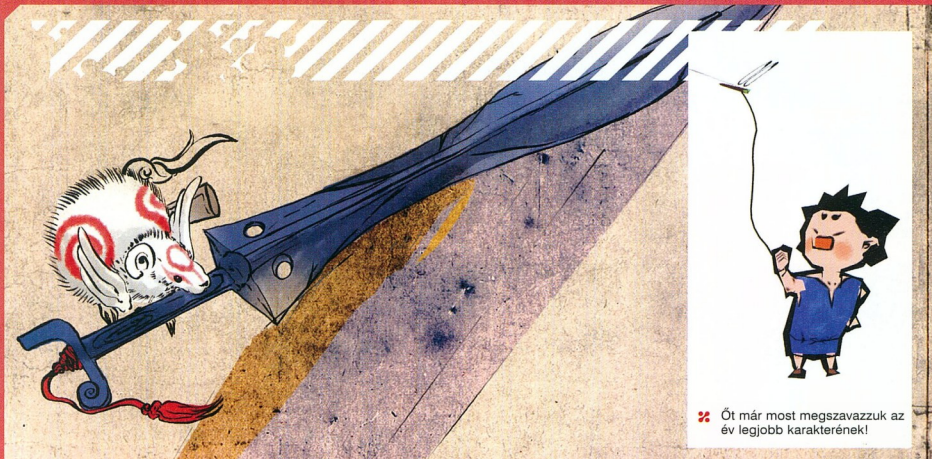
nemcsak magas értékelésekkel, hanem millió példányszámmal örvendeztetni majd meg a Capcomot.

HA NEM LÁTOM, NEM HISZEM EL!

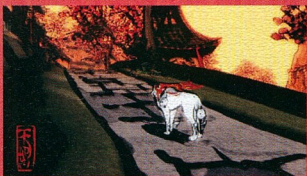
Már az előzetes képek láttán padlót fogtam! A gyönyörű, ecsettel rajzolt grafika és a hihetetlenül esztétikus képi világ azonnal rabul ejtett. A félkész bétaverzió megérkeztek, amikor ez a gyönyörű világ életre kelt a monitoromon, még jobban beleszerettem. Egészen egyszerűen leírhatatlan, ami a TV-n történik. Főhősünk, azaz

a helyszínre. A környezet ekkor hatalmas változáson megy keresztül, színvilága, hangulata egy szemvilágás alatt megváltozik, a játékos pedig egyszerűen nem hisz a szemének!

A nagyszerű képi világhoz tökéletesen illeszkedő festett átvezető mozik és elképesztően hangulatos zene társul. Mindehhez remélhetőleg a játék története is asszisztál majd, ám erről egyelőre nem sok mindent tudok elmondani. A szerkesztőségbe érkezett tesztverzió ugyanis minden elemében angoltul kommunikált kivé-



* Öt már most megszavazzuk az év legjobb karakterének!



szi megoldások tehát nem minden esetben találkoznak a játékosok igényével, de mi, játékosok mindig örömmel fogadjuk, ha valami új, ötletekben gazdag játékkal találkozhatunk. Ilyen játék az Okami is, mely remélhetőleg

farkasunk (aki egyébként isten) nagyszerű animációk kíséretében rohogál a pályákon, melyek egyik pillanatban kihaltak és színtelenek, majd néhány helyes mozdulatunk nyomán minden megváltozik: mintha festékesó hullana

az átvezető moziknál, ahol valamiért csak ékes japán felirattal találkoztam. Ez az apró kelemetlenség azonban nem szegte kedvemet, és négyszer-öttször végigjátszottam a három pályából álló bétaverziót.

KLASSZIKUS PLATFORM, NAGYSZERŰ ÖTELEK

Az Okami alapjában véve egy klasszikus akciós platformjáték, ami első ránézésre csak a képi világával próbál meg újítani. Ha azonban belemeredünk a játékba, akkor szépen, lassan felfedezhetjük a játék szépségeit. A legnagyobb szerűbb újdonság a ravaszokkal előhozható festőmód bevezetése. Ha ezt előhívjuk, akkor egy kaligrafikában használt ecset-jelenik meg a képernyőn, amit aztán az analóg karral irányíthatunk. Az ecsetnek természetesen nagy szerepe lesz a játékban, az apróbb logikai feladványok mellett sokszor komoly fejtörőkkel találkozhatunk. Egy erős szuhintással fákat vágathatunk ki, a folytonossági hiányokkal küzdő hídon pedig úgy kelthetünk át, ha a korhadat deszkák helyére egészséges fadarabokat festünk.



Az ecset azonban nem csak feladványok megoldására használható. Sokszor találkozunk majd olyan jelenetekkel, amikor farkasunk az eget bámulja; ha ekkor festés módra váltunk, akkor kirajzolódik előttünk egy befejezetlen csillagkép, amit természetesen nekünk kell végső állapotába hozni. Ha mindent jól csinálunk, akkor a csillagkép meglepően, leűszik az égről, és egy új speciális képességgel ruházza fel hősünket.

A farkas alaphelyzetben a szokásos ugrás, falon futás és néhány alap küzdőmozdulat kivételével szinte semmit sem tud. A játék elején ez talán elég is lesz a sikerhez, és az életünkre törő ellenfeleket játszi könnyedséggel intézzük el így is, később azonban mindez kevés lesz, így sok esetben az ecsetet is harcra kell hívunk. A második pálya végén azonnal szembesülünk

ba kardot tart. Ha ezt ecsetünkkel befejezzük, akkor megjelenik egy csillagkép, amit kiegészítve megkapjuk a vágás képességét. Ettől a pillanattól kezdve, ha bármikor megállítjuk a játékot és ecsetünkkel egy hirtelen vízszintes mozdulatot teszünk, akkor a rajzolt vonal mentén mindent kettényisszantunk. A bambuszádból készült ajtón egyetlen vágással továbbjuthatunk, de ugyanígy végezhetünk a táposabb ellenfelekkel is, akiknek az utolsó dőfést, akorom mondati vágást az ecsetünkkel kell megadnunk.

A VÁRÓLISTÁM ÉLŐN

Az Okamit már az első képek megjelenése óta várom, a bétateszt után azonban egyenesen a PS2-es várólistám élére küzdött fel magát. A roppant egyszerűen kezelhető klasszikus akció-kaland-platformjáték már a művészi megoldásainak köszönhetően is elengedni lenne ahhoz, hogy hatalmas sikereket érjen el, de az innovációkból adódóan több mint elegendet tesz az elvárásoknak. Az Okami személyében ugyanis hamarosan



A játékba teljesen sikerült átmenteni az előzetes illusztrációk képi világát



OKAMI ÉS AMATERASU

JAPÁN NYELVECKE

Az Okami szó egy japán szójáték: egyrészt farkast, másrészt viszont egy másik kiejtés szerint hatalmas istenséget jelent (mi ugyan ettől nem röhögünk halálra magunkat, de keleten ez állítólag vicces). Az csak hab a tortán, hogy néhány változtatással az Okami szó kanji jelöl Amaterasut, a sintoista vallás napistenét jelentik. Talán nem véletlen, hogy a játék főszereplője is Amaterasu, akit a Capcom és a Clover ezúttal hőféher farkasként ábrázolt. Vajon mi történne, ha valaki egyszer Mohamed vagy Jézus főszereplésével készítene akciójátékot?



hősünk képességeinek a korlátaival. Az előtte tornyosuló, bambuszából készített ajtón ugyanígy képtelen átrágni magát. A szobában körberohanva azonban egy törött szoborra leszünk figyelmesek, amely kezét égbé emelve csor-

megszületik minden idők egyik legrátványosabb és legegyszerűbb játéka, amely reményeim szerint nemcsak a sajtó, hanem a közönség szeretetét és elismerését is kivívja. Mert megérdemli!

Végtelen fantázia

Előző számunkban elindítottuk pletykarovatunkat, és megígértük, hogy horoszkóp nem lesz. Nos, két hírnök is van: a pletykák folytatódnak, és Snake örültségének köszönhetően mégis készítettünk horoszkópot. Én kérek elnézést...

FANTÁZIAVILÁGOK

Már régóta nem hallottunk nagy bejelentéseket a Square Enix háza tájáról, így talán nem botorság azt hinni, hogy nemsokára hallhatunk felőlük. A kismadarak és a mógok azt csiripelik, hogy minden tagadás ellenére egyrészt készül a Final Fantasy VII PS3-as remixe, illetve, hogy a Final Fantasy XIII még PlayStation 2-re fog megjelenni. Hát, az utóbbin csodálkoznánk...

UTCAI HARC

Manapság a verekedős játékokról mindenkinél a Tekken, a Soul Calibur vagy a Virtua Fighter (és a perverzекnek a Battle Raper, amiről többet nem is írunk) jut az eszébe, ám a stílus egyik úttörője hatalmas visszatérésre készül. A Street Fighterrel van szó, ráadásul nem is egy száztízzenhetedik SF3-mellékszálról, hanem egy igazán új részből, a Street Fighter 4-ről. Csak akkor kell, ha lesz benne Blanka...

BANDAHÁBORÚK

Grand Theft Autos pletykákból szinte minden hétre jut egy újabb, ezek közül szemezgettük ki a három leginkább hihetőt (sajnos, a sci-fi feldolgozás nem tartozik ide). Tehát: a tudomány jelenlegi állása szerint a következő Grand Theft Auto vagy napjaink Japánjában, vagy az ötvenes évek Amerikájában, vagy a közeljövő európai nagyvárosaiban játszódik majd. Vagy nem.

TOMB RAIDER 8

Az új Tomb Raider séj törtéviszhangja és még jobb eladásai nyomán az Eidos azon nyomban duplamásodszakos folytatáskészítésre utasította a fejlesztőket. Ha a korbácos emberek elég hatékonyan dolgoznak, a következő rész akár egy év múlva is megjelenehet. Ebben állítólag az segít, hogy több félkész pályát felhasználhatnak ennek készítésékor.



HÍRMORZSÁK

JADE VISSZATÉR?

Egyes Franciaországban érkező híresztelések szerint a legnagyobb titoktartás mellett készül már a Beyond Good & Evil második része. Hurrá!

JÁTSZD ÚJRA, JAK!

Ahogy Ratchet is elkészül PS3-ra, úgy valószínűleg a Jak & Daxter-szériától sem kell véglegesen elbúcsúznunk...

VIBRI ÚJABB TÁNCA

Állítólag két bizarr grafikai játéknak készül a PSP-s folytatása/átírata: a Reznek és a csak Japánban és Európában megjelent Vib Ribbonnak.

Mortal Kombat UNCHAINED

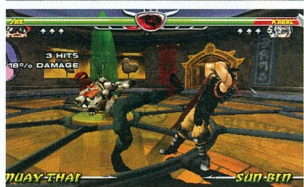
Egy korábbi számunkban már beszámoltunk róla, hogy PS2-re készül az új Mortal Kombat, Armageddon alcímmel – akkor viszont még nem tudtuk, hogy a PSP is részese a véres áldásból. Az Unchained lényegében a két évvel ezelőtti Deception felturbózott kiadásá lesz. Megkapjuk az abban szereplő extrákat, mint a conquest-módot, a Puzzle Kombat minijátékot is. A játék lelke azért persze egymás szétéppése a legkülönbözőbb eszközök és harcművészeti stílusok bevetésével, és ilyen téren nem okoz csalódást az Unchained. Megkapjuk a Deception minden helyszínét a csapatdókkal együtt, megkapjuk az összes harcost, sőt kapunk hat új (igazából régiek) küzdőfelet is, köztük



Kitanát, Shao Kahnt és a jó öreg Gorót (!). A szeptemberben megjelenő játék természetesen multiplayer-módokat is tartalmaz, wifin keresztül lehet majd minden játékmódban megmérkőzni egymással (illetve nem mindben, a végtelen megmérettetést kínáló új Endurance-mód csak egyedül lesz játszható).



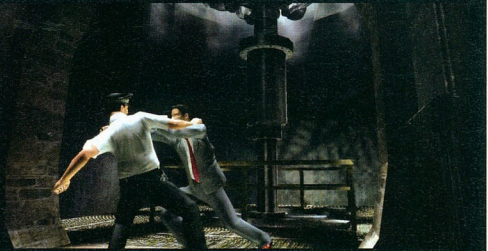
KIADÓ MIDWAY FEJLESZTŐ CLIMAX KONZOL PSP MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



The Da Vinci CODE

KIADÓ 2K GAMES FEJLESZTŐ THE COLLECTIVE KONZOL PS2 MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

Tom Hanks főszereplésével készül az utóbbi évek legnagyobb balhéit kavarázó könyv, amelynek az igazi sikert talán az egyházi betiltás hozta meg – egy ilyen lehetőséget persze nem hagytak ki a játékkidók sem. A licitversenyt a 2K Games nyerte meg, és a májusi mozipremierral egy időben ki is adják alkotásukat. Lényegében egy akciós kalandjátékra kell számítani, kellemeesen sok menekléssel, lövöldözéssel és logikai feladatokkal – csak az ezeréves ókori szövegek átváltázása maradt ki ebből a verzióból (tippünk szerint a hangsból a moziban sem ezen lesz).



☞ Úgy tűnik, ha Jézus leszámazzatáiról van szó, még a betörés is használható taktika

Disaster REPORT 2



☘ A Tisza mentén valószínűleg nem lesz túl népszerű ez a játék...



この扉のあたり、水濡れているみたいなんですけど...



z Irem túlélős játéka, a Disaster Report igazi kult-kedvenc lett. Bár-miféle hírvérés nélkül jelent meg Európában, egy apró kiadó gondozta, akik rádásul csak néhány ezer példány-nyal készülték letarolni a piacot. A második rész a jövőben játszódik, és ezúttal nem földrenés, hanem egy árvíz okoz gondokat hőseink-nek – a képbbe persze féltón bejön egy Geo Frontier nevű titkos kísér-leteket végző cég is. Ugyan a sztori egy egyetemista sráca és az ő me-nekülésére koncentrált, ezúttal vi-szonylag sok játszható karakter lesz – a többieknek általában segí-teni kell, mire erre valami hasonló-ly válaszolnak. A témának megfele-lően most nem az ivóvíz hiánya lesz a legfontosabb veszély a játék-ban, hanem az, hogy melegen és szárazon tudjuk magunkat tartani.

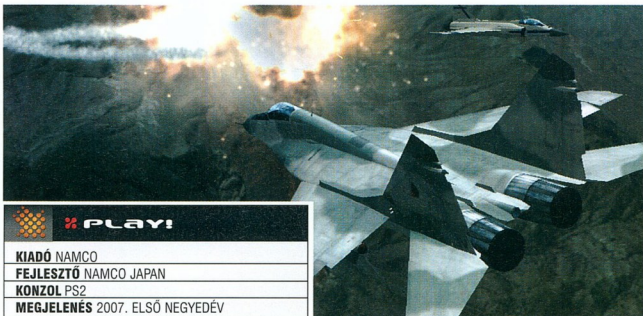


Ace Kombat ZERO THE BELKAN WAR



Namco nem igazán szeretne fel-hagyni a repülőgép-szimulátorok gyártásával, a már bejelentett PS3-as és a régóta pletykált PSP-s Ace Combat mellé egy újabb epizó-d íratkozott fel a listára. A Belkan War 15 évvel az Ace Combat 5 előtt játszódik, így némileg korosabb, azaz a '90-es évekből származó felszerelésre, repülőkre kell számítani. Apro-pó repülőik, legalább harminc, a valóságban is létező modell lesz a programban, valamint a dallamos nevű Hresvelgr nevű repülő erőd

– utóbbi nem vezethető formában, hanem légi bázisként jelenik majd meg a játékban. A történet ezúttal is fontos lesz, ám lényegesen kevesebb párbeszédre, átvezető jelenetre kell számítani, mint az előző részekben – ehelyett a multiplayerre gyúrtak rá. Mindent azért nem vetettek be, online játék nem lesz, csak osz-tott képernyőn légi bázistezhelünk, ám erre legalább öt, teljesen eltérő feladattal és környezettel ellátott pályán nyílik módunk. Az európai megjelenés az év második felében esedékes.



☘ PLAY!

KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ NAMCO JAPAN
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

☘ PLAY!

KIADÓ MÉG NINCS
FEJLESZTŐ IREM
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

ROGUE Trooper



PLAY!

KIADÓ EIDOS

FEJLESZTŐ REBELLION

KONZOL PS2

MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

A Rogue Trooper egy – általunk – meglehetősen kevésbé ismert, meglehetősen groteszk képregény, amelyben egy genetikailag módosított kék bőrű katona szeleteli fel és lövi miszlikké a Nu-Earth bolygó több milliányi katonáját. Nagyjából a játékverzió is erről fog szólni, azaz egy sci-fi környezetű akciójátékot kapunk. A játék különlegességét halott bajtársaink biochipre ültetett személyiségei jelentik, akik egyrészt folyamatosan balhéznak egymással és velünk, másrészt pedig különleges képességeket adnak. Gunnar nevű haverunk „szelleme” a puszkánkban lapul, így azt a földre dobva automatikusan leöli a rosszliúkat. Helmut a sisakunkban lakik, ő számítógépeket hackel, kémleli a környéket és hologramokat tud teremteni. És végül Bagmannek a táskánk az otthona, ő elsősegély-csomagokat és muniációt gyárt nekünk, aknákat szór mögénk. Persze, még nem halott hősünk, Trooper is kemény fickó, láthatatlanná tud válni, brutális közelharci támadásokra képes, így nem esoda, ha a minket és osztagunkat korábban eláruló tábornok egész seregeket küld ellenünk...



Ennek a fegyvernek aztán van visszarágással!



ITmédiabOLT

- Fizessen elő egyszerűen és gyorsan magazinjainkra!
- Legyen az elsőik között, akik hozzájutnak a legfrissebb számítástechnikai magazinokhoz!
- Vegye át előfizetett példányát boltunkban!
- Lapkiadóink valamennyi aktuális és régebbi kiadványa megvásárolható!*

Jöjjön el hozzánk Ön is! Megéri!

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60. (a MagiComp üzletében)

Tel.: (1) 374-0322, Fax: (1) 888-3499

Nyitva: hétfőtől péntekig: 8–20,

szombaton: 10–16, vasárnap: zárva

Megközelíthető:
 2-es Metró > Kossuth téri megálló > 70, 78 trolibusz
 3-as Metró > Arany János utcai megállótól 4 perc gyalog, Nyugati téri megállótól 5 perc gyalog
 4, 6 villamosok > Nyugati téri megálló
 Trolibuszok: 70, 72, 73, 78

*Egyes régebbi lapszámok csak korlátozott mennyiségben vagy készlet hiányában egyáltalán nem kaphatók!

CP Computer PANZARAZNA

CHIP

PC GURU

IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok • könyvek • különszámok • előfizetés

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ SQUARE ENIX
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: InFidel



KINGDOM HEARTS



Valószínűleg a világ legőrültebb ötlete volt, hogy a Disney- és Final Fantasy-ismert karaktereit egy akciójáték keretében eresszék össze a Final Fantasy-játékok japán stílusú hőseivel, de a dolog bejött; az első részből több mint hatmillió példány kelt el. Ilyen teljesítmény után persze nem lehetett kétséges, hogy készül folytatás.



kárkinek próbáltam elmondani, hogy miről is szól a Kingdom Hearts – Disney- és Final Fantasy-hősök küzdenek egy akciódús RPG keretében között – azonnal eldöntötték, hogy ez egy óriási baromság. Ezt a véleményüket csak úgy tudtam megváltoztatni, ha leültemmel őket a játék elé, és hagytam, hogy egy vidám és örült utazást tegyenek az ismerős világokban. Természetesen ettől még nem változik meg, hogy az alapötlet tényleg meglehetősen elborult, ám ez nem

számít: ez imádnivaló elborultság!

WALT KINGDOM

A Squaresoft (akkor még így hívták őket) hatalmasat aratott az első Kingdom Hearts-szal, közel hatmillió példányt adtak el belőle. Ez pedig „nem is rossz”, főként, ha figyelembe vesszük, hogy ez volt az első rendezői próbálkozása Tetsuya Nomurának, aki korábban a Square tuskés hajú, a szükségesnél körülbelül ötvennél több övvel, lánccal és csattal felszerelt karaktereiért felelt – 6 volt több Final Fantasy és a Parasite Eve-játékok karakterdízajnera.

A Kingdom Hearts játékmeneete nem volt ugyan túl egyedül, viszont szórakoztató volt a harc, a

sztóri, a karakterek és a környezet pedig mindezt felejtethetlenné tette. A recept most sem változott sokat, egyszerűen minden játékelemen javítottak kicsit, és még több ismerőst szűfoltak bele a játékba. Egy dolog volt, amit mindenki utált az első részben: a borzasztó platform-részek feleslegesek, ráadásul rosszul



I hadn't thought of that.



A HIÁNYZÓ LÁNCSEM...

CHAIN OF MEMORIES

2004-ben jelent meg Game Boy Advance-ra a Kingdom Hearts két PS2-es részét összekötő kis epizód, mely a Chain of Memories nevet viselte. Egy igazi fanatikusként ezt mindenképpen érdemes végigjátszania, hiszen itt ismerhettük meg először Naminét, az Organizációt XIII-at és DIZ-t, akik a KH2-ben kiemelt szerephez jutnak, és az is innen derül ki, hogy hogyan került Sora abba a furcsa tartályba... Bármilyen furcsa, a játék leginkább a PSP-s Metal Gear Acidhoz hasonlít, hiszen a mozgásokon kívül itt is minden cselekedetet – támadás, Idézés, varázslatok stb. – kártyákkal hajthatunk végre.



A Micimackó könyv lapjainak összeállításával nyílnak meg a Százholdas Pagony egyre nagyobb területei

2 Minden idők legjobb bábfilmje ismét a játék egyik legvirámabb fejezetének ad otthont



Wherever did you find these?



I would be honored to deliver the...

kivitelezettek voltak – no, ezeket teljes egészében kihagyták a folytatásból!

DONALD ÉS GOOFY

Noha a játék első néhány órájában még nem az első részből megismert Sorát fogjuk irányítani, hanem egy Roxas nevű srácot, amint ez az időszak letelik, a játék igencsak elkezd hasonlítani elődjére. Két társunkkal – amíg nem csatlakozik hozzánk egy helyi karakter, ezek Donald és Goofy lesznek – együtt kell mászkálnunk a különböző Disney-filmek által ihletett pályákon. A történet beindulására elég sokat kell várni, de előbb-utóbb kirajzolódik előttünk, hogy a világ legfontosabb dolgáért, a hatalmas erőt jelentő Kingdom Hearts-ért ezúttal két tábor verseng. Az egyik az előző részben kinyúvasztott, ám most föltámadott Maleficent, aki a megrontott emberekből készített bábszerű lényeket, a heratlesseket irányítja. Mellette azonban ott van az Organization XIII nevű szervezet, amelynek tagjai fekete csuklyákban és ezüstláncokkal felszerelve tesznek nekünk keresztbe – ők a nobodnyak nevezett kreatúrák urai. A két társaság természetesen egyszerre küzd

egymás ellen, illetve ellenünk, és a képet külön nehezíti, hogy az Organization minden tagja másként viszonyul hozzánk, illetve a Sorában lakozó egykori kollégához, Roxashoz. A játék hangulata kicsit talán komorabb, a története kicsit komolyabb, mint az első rész, bár a szokásos Disney-humor állandóan jelen van; a Dzsinn, Hádész és Mushu szövegein rengeteget lehet kacagni.

A játék felépítése nem sokat változott: miután beindulnak az események (ehhez át kell szenvednünk magunkat az első néhány, borzalmas minijátékokkal tömött órá) egy kis hajóban tudjuk bejárni az űrt, és a megnyitott világokra szállhatunk le. Itt általában hamar találkozunk a pozitív hőssel, aki általában be is lép a csapatba. Ezt követően lenyomunk vagy kétezer el-
lenséget, megkeressük az összes kincs-ládát, le-

2 Egy filmtörténeti klasszikus is feldolgozásra került



2 Resident Kingdom

VIHAR EGY POHÁR VÍZBEN

A Kingdom Hearts első részének megjelenése után hatalmas balhé tört ki a japán játéktejesztői világban. Shinji Mikami, vagyis a Capcom (ma már) bukkott designere egy rádióadásban alaposan beolvastott a Kingdom Hearts projektvezetőjének, Tetsuya Nomurának, mert ez a játék sokkal jobban fogott, mint az akkor meglejt Resident Evil-remake. Kijelentette, hogy ez sokkal jobb játék, mint a Kingdom Hearts, és nemhogy milliók eladásokat nem érdekel, de szerinte még az is durva, hogy teljes aron adták ki, mondván, ez a játékosok átvérése és kirablása. Nomura úr (fent) nem reagált, valószínűleg az ezerjenes bankkál teli zsákokat számlálta.



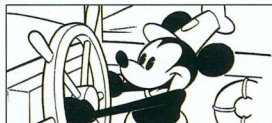

ÚJ VILÁGOK

A KARIB TENGERTŐL A MÁTRIXIG

Természetesen a Kingdom Hearts 2 pályáinak legtöbbje is egy-egy rajzfilm alapján lett lemodellezve. A játékban tízenegy Disney-hittető pálya található, melyek közül öt teljesen, egy pedig részben új (a Szépség és a Szörnyeteg ugyan szerepel az első részben is, de most saját helyszínt kaptak). Az új helyszínek a következők:

LAND OF THE DRAGONS

A Mulan (1998) című, Kinában játszódó rajzfilm világa. Az események nagyjából a filmre épülnek, ám később már teljesen új eseményeknek is szentelünk lehetünk. Mushu, Mulan apró óráskánya mint megvédhető szerepet szerepelt az első Kingdom Heartsben.



TIMELESS RIVER

Az első Mikki egeres, 1928-ban megjelent rajzfilm alapján készült ez a fekete-fehér világ, melyben hőseink sokkal egyszerűbb kinnérettel rendelkeznek. A kaland során más korai Mikkieger-kalandozka is belepillanthatunk.

PORT ROYAL

A Karib-tenger kalózái (2003) című akciófilm néhány jelenete (a város kirablása, a kalózok két gyűlése Isia Muertén) elevenedik meg itt. Talán az az egyetlen családias, mert amellett, hogy nem az eredeti színészek hangjait adjuk, a sztori elég lapos lett.

PRIDE LANDS

Szimba az első részben megvédhető lény volt, most azonban saját világot kapott. Lényegében az első Oroszlánkirály rajzfilm történetét élvezhetjük végig, még Timon és Pumba is megjelennek a szavannán.

SPACE PARANOIDS

Az 1982-es kultfilm, a Tron számítógépes hátulbázisa repít minket egy Donald által oktanul megpiszkált gépezet. Itt Tronnak kell segítenünk, először egy jelszó megszerzésében, aztán az önálló életre keit védőprogram megregulálásában.



A Sora kezében levő kulcspengével vagy hős fajtát találhatunk a játékban.



PLAY!
INFO

- Az első rész legnagyobb hibái a platform-részek és a kissé egyszerű harcok voltak; az első egyszerűen kivetek a folytatásból, a harcok meg alaposan felturbózták.

verünk egy főellenfelet, és megyünk is tovább. Egy-egy világ kivégzése cirka egy órát vesz igénybe, és ez olyan változatoságot ad a játéknak, mely szinte egyedülálló

KI KARDOT FOG

Rengetteg küzdelemben lesz részünk a játék során, méghozzá az akciódús fajtából – itt nincs Final Fantasyra jellemző várakozás, meg szabályos sorkban felálló ellenfelek. Van ellenben abszolút kőosz: sokszor akár nyolc-tíz virgoncan manőverező ellenséggel kerülünk szembe, a mi összes megmozdulásunk látványos effektekkel jár, közben Donaldék is szórják az áldást, és teteljebe még ott vannak az elpusztított lényekből tucatcsám kihulló, pénz, életerőt és manát jelentő gömbök. Szerencsére, az első részben oly sokat átkozott lelassulá-

soknak nyomát sem találni; és ha már itt tartunk, az ott borzalmas kamerát is sikerült rendre tanítani – ha meg mégis zavarna, manuálisan állíthatunk rajta.

Szerencsére, a harci lehetőségeink rengeteget bővültek az első rész óta. Ott vannak először is a

megvédhető lények, akiket ezúttal egyenként lehet fejleszteni. Ezúttal négy ilyen lényt szabad-hatunk össze a játék során, így a Dzsinri, Pán Péter, Slitch és Csodacsibe fog néha mellénk beszélni a harcba. Fontos dolog a Reaction Command is; ez lényegében azt jelenti, hogy bizonyos pozíciókban (egy adott ellenfél mellett, háta mögött, felett, vagy egy bizonyos támadás közben) felvilan a háromszög gomb, és ezt lenyomva valami látványos manővert mutatunk be. Ez lehet valami speckó támadás – például a repülő ellenfeleket lerángathatjuk a földre –, egy védekező mozdulat, vagy éppen egy kitérő mozdulat. Ott vannak aztán a limiterek, amelyek ugyan felzabálják az összes manapontunkat, viszont segítségével egy társunkkal állhatunk össze, és így elképesztő sebéseket oszthatunk ki. Talán a legfontosabb



harc megmozdulás azonban mégis a drive-nak nevezett átalakulás – különböző alakokat vehetünk fel, és ilyenkor két karddal felszerelve csépelhetjük ellenfeleinket. Ilyenkor eltűnik mellőlünk egyik – vagy mindkét – társunk, Sora ruhája megváltozik, és iszonyatos kombókat vehetünk be.

A harcral egyetlen gondom volt, mégpedig az, hogy hiába fejlődött sokat, hiába nyúlt sokat több lehetőséget, igencsak könnyű lett – sok csatán egyszerűen oda sem figyelve, csak az X-gombot nyomogatva átszáguldhatunk (éppen ezért érdemes rögtön nehéz fokozaton kezdeni). Az RPG-elemek meglehetősen enyhék, mindössze azzal kell törődnünk, hogy a szintlépésekhez kapott új képességeket megfelelően kezeljük. Minden ilyen képesség bizonyos mennyiségű AP-t fogyaszt, ebből pedig sokincs annyi, hogy mindig be tudjuk kapcsolni – így aztán kicsit ezzel is lehet taktikázni.

EGYEBEK

A sztori és a harc mellett minden más is fejlődött. Az űrhajós küzdelmek rendszere például nagyságrendekkel jobb lett, bár ez esetünkben a „minősíthetetlen szemét” szintjéről a „gyenge közepes” szintre való ugrást jelentett – sebaj, majd legközelebb. Karakterekből is sokkal több lett, japán oldalról például megjelenik Vivi, Auron, Tifa, a Final Fantasy X-2 három hőse, valamint Selfer és bandájja a nyolcadik részben. Disney-téren még nagyobb a választék, a már említett megidézhető, il-

letve az új világoknak köszönhető karakterek mellett összefuthatunk Dagobert bácsival, a Chip és Dale duóval, illetve a bajkeverő Pete-let. Egy Final Fantasy-rajongónak ennél több nem is kelhet, a nem várt Disney-karakterek pedig mindenkinek meg fogják lelentelni a szívét – a képernyőn máskáló, és onnan tűzőló Stitch például igen vidám perceket szerzett.

A grafika is javult, és a designernek igazán kiélhették magukat az új világokban. Különösen a Tron számítógépes-neonfényes világában a teljesen új kinézettel rendelkező Sora látványra ütött szíven, de az ősi rajzfilmek fekete-fehér világában játszódó epizód is maradandó élmény volt.

MI LESZ ITT MÉG?

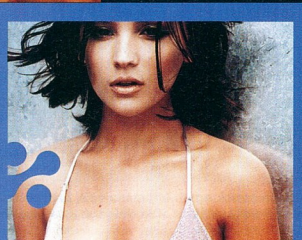
Bár hivatalosan nincsenek tervek egy esetleges harmadik részre, az elsőpró siker (a Kingdom Hearts jelenleg a Square Enix



Reméljük anyi bevételt termel, mint anno az Oroszlánkirály, minden idők legsikeresebb rajzfilmje.

harmadik legjévedelmesebb sorozata a Final Fantasy és a Dragon Quest után) minden bizalommal a fogás gondolkodtani a cég vezetők. Alapanyag pedig van bőven, hiszen a Disney örökség elképesztően hatalmas. Hogy csak a rajzfilmek közül mozolázzunk, ott van a Hófehérke, Dumbó, Bambi, Pocahontas, a Dzsungel könyve, Robin Hood, no meg a zseniális Pixar-alkotások egész tömege. Az igaz filmetek mi nem igazán piszkálánk meg, bár egy Narnia-feldolgozást esetleg el tudnánk fogadni; viszont egy Herbie- vagy Téliapa-világ hatására valószínűleg átmennénk tömeggyilkosba. ...

A Kingdom Hearts 2 nagyszerű lett: legtovább szórakoztató, néhol kicsit érzelmes, viszont végig izgalmas és gyönyörű. Azok számára, akiknek furcsán hangzik a Disney-világok ilyen határ nélküli keverése egymással, illetve a Final Fantasy világával, azt tudom mondani, hogy próbálják ki; és amint megidézük Dzsinnit Hádész ellen, miközben Herkules és Goofy bősen csapálnak egy szörnyeteket, pár perccel az után, hogy Aerith és Leon fölöttök, Mikki egér pedig laposra vert egy egész sereget, ráéreznek ennek a furá receptrnek a zsenialitására...



HANGOSKODÁS

MILLIÓNYI SZINKRONSZÍNÉSZ

A Disney-örökség egyik leginkább pozitív hatása a játéka, hogy szinte minden karaktert a mozifilmekben is hallott szinkronszínészek szolgáltattak meg. Ezzel persze mi itt Magyarországon nem leszünk sokkal boldogabbak, én például továbbra is okádni tudnék a Micimackó-világ borzalmisan őcska hangjaitól, de angol nyelvtörletlen ez nyilván nem okoz ekkora gondot. A szinkronszínészek között olyan nagyságok is vannak, mint James Woods (Hádész), James Earl „Vader” Jones (Mufasa), egyedül az eredeti rajzfilmben a Dzsinn meg-szolgáltató Robin Williamst nem sikerült elérni, és a Karib-tengeri kalózok és Kicsaszörnyök is új hangon szólalnak meg. Talán ennél is durvább, amit az új karakterek téren hoztak össze: többek között Haley Joel Osment (Sora), Mena Suvari (Aerith), Christopher Lee (Diz), Rachel Leigh Cook (Tifa – lásd fent) és Pat Morita (a Mulan-világ császára) hallható a játékban.



Hősök, ha találkoznak...



Miki egér ninja-szerelésben osztja a halált

PLAY!

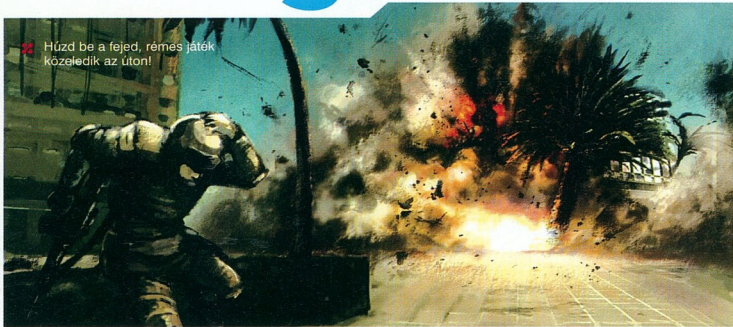
GRAFIKA	10	A PS2 talán legszebb akciójátéka
HANG	09	Pazar szinkronhangok és filmzénék
JÁTSZHATÓSÁG	09	Túlsgöszön könnyű a normál fokozat
ÉLETTARTAM	09	30 óras kaland rengeteg mellékfeladattal

ÖSSZEZÉS: Az első rész minden elemét felülmúló, kijavító folytatás. Mindenképpen érdemes kipróbálni, akár a Disney, akár a SquareSoftot szereltd.

93%



TOM CLANCY'S GHOST RECON Advanced Warfighter



A Ubisoft vesztettül terjeszkedik szerzte a világon, és ennek egyik állomása volt, amikor fejlesztőtűdiót nyitottak Kínában. A shanghai stúdiónak köszönhetjük többek között a Prince of Persia játékok alatt dolgozó grafikus motort is.

Noha a PlayStation 1-es időkben a Ubisoft a dögölés szélére került, az utóbbi években milliányi játékos kedvence kiadójává küzdötték fel magukat. Az olyan csodálatos alkotásokkal, mint a Beyond Good & Evil, a Prince of Persia-trilógia, vagy a Splinter Cell-játékok sikert sikerre halmoztak, és úgy nézett ki, hogy nem is tudnak hibáznai – no, persze előbb-utóbb rá kellett jönnöm, hogy bilibe lóg a kezem...

GRAW, AZ ÉV JÁTÉKA

A Ubitól kapott pofon már csak azért is fájó volt, mert elsőként az Xbox 360-as verzió jelent meg – és bár a többi konzolra nem szoktunk utalni tesztjeinkben, nem más verziókhöz hasonlítjuk a játékokat, itt ezt mindenképpen el kell mondanunk.

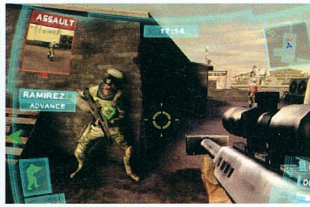
Ott a játék gyönyörű volt és izgalmas, okos megoldásokkal teli. Minden perce örömet okozott – és ez után megérkezett a PS2-es változat; nem vártam persze, hogy ugyanúgy nézzen ki, de arra álomban sem gondoltam volna, hogy a játékelmény ilyen erőteljes kiherélésen megy keresztül!

Egyedül a háttérstorit vették át szinte változtatás nélkül: 2013-ban járunk, amikor a kanadai, az amerikai és a mexikói elnökök Mexikóvárosban gyűlnek össze némi gazdaságélénkítés céljából. Minden szép és jó, egészen addig, amíg holmi terroristák be nem támadnak: egy elnököt megölnek, egyet kergetnek, egyet pedig elrabolnak. Küldetéseinket talán nem kell ezek után részletesen magyarázni: ki kell szabadítanunk az elraboltakat, vissza kell szerezniük az atom-

rakéták indítóködjait, aztán meglehetősen erővel vissza kell csapniunk.

A JÓ

Bár arra számítottam, hogy a játék a grafikaijában fog leginkább visszaesni, végül ez a terület annyira nem is lett szánalmas. Azt persze abszolút nem állítom, hogy a játék jól néz ki, viszont az „épphogy elmegy” kategóriát simán megüti. A pályák ugyan teljesen átalakultak, itt Mexikóváros leginkább egy egérszetelős labirintusra hasonlít – ha valahol elágazás lenne, ott hőzliher, hogy autórönccokkal vagy betonakadályokkal zárták le az egyik utat, amin ugye kommandósaink képtelenek átkelni... A másik csúfos pont az animációk világa, egész elképesztően szaggatottan mozognak ellenfeleink, az elhalálózaskori összeesés – amit ugye a leg-





☞ Mexikóváros nagyszerű környezetet jelent egy ilyen játékhoz



többször látunk – kiemelten kriminális lett. (Az olyan apróságokról meg, hogy noha FPS-nézetből játszunk, és még sincs újratöltési animáció, már szót sem ejtek. Illetve most már igen...) De még ha behatároltak és rövidek is a pályák (néhányik öt perc alatt teljesíthető!), ez még elmegy, a hangokkal és a zenékel együtt.

A ROSSZ

A játékmenet az, ahol a legcsúfabb sérülést szedte össze a játék a többi változathoz képest. Nem is tudom, hogy hol kezdjem – vajon az egyetlen kísérő katonánkkal, aki egy súlyos agysérült minden taktikai érzékével legtöbbször



háttal fordít az ellenfeleknek, vagy a nyílt utcán letérdelve húzódik „fedezékbe”, vagy azokkal az ellenfelekkel, akik ennek ellenére sem képesek még csak eltálnálni sem? Szerencsére az általunk belátott területen szabadon küldözgethető segítők, ha egyszer meglátja az ellenfeleket, elképesztő, már-már terminatori hatékonysággal képes rendet tenni köztük. Többek között ennek köszönhetően a játék valami borzató könnyű lett, négy óránál semmiképpen nem fog tovább tartani a végjátékszása. Ráadásul van egy beépített csalás is a játékban, mégpedig az éjjelítató – ezzel a végtelenségig ellátni, és így elhibázhatatlanul világítanak az ellenfelek...

Mint arra már utaltam, a játékot ezúttal kizárólag FPS-nézetből fogjuk játszani, nincs lehetőség kiváltani a sokkal hangulatosabb követős kamerára. Ebből, na meg a mindössze egyetlen segítőből következik, hogy a taktikai részeket elfelejthetjük, egyszerűen rohagálunk kell a lineáris pályákon, és ha valahol túl nagy koncentrációban vannak ellenfelek, oda bezavarjuk a mi kis halálosztónkat. Az külön idegesítő, hogy emberünk képes a falhoz lapulni és onnan kitekintgenni, mi viszont nem...

Sajnos, a multiplayer terén is hatalmas írtást vittek véghez a fejlesztők – eredetileg ugye ez volt a Ghost Recon-ok legfőbb erőnye, itt meg olyt sok más mellett a szegénytáblán kapott helyet is. Kezdjük azzal, hogy osztott képernyős vagy helyi hálós multiplayer nincs, így az eddigi részek csúcspontját jelentő kooperatív-módnak búcsút mondatunk. Aki abban a szerencsés

helyzetben van, hogy tud online játszani PS2-n, az jobban jár, ha megmarad a SOCOM 3-nál vagy a Battlefield 2-nél – merthogy az talán már nem meglepő, de ezen a téren is gyengén muzsikál a játék. Csak nyolcan lehet játszani, az irányítást átálakították az egyjátékos módhoz képest, eltűntek az amúgy belógó fegyvercsövek, pontatlanabbak lettek az ágyúk, a térképek pedig alig nagyobbak, mint két zsebkendő.

ÉS A CSÚF

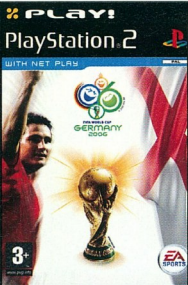
A játék legnagyobb hibája, hogy szinte nincs olyan rész benne, ahol ne szaggatna elképesztően. Komolyan mondom, PS2-n még nem találkoztam rosszabbul megírt programkóddal, és erre még az sem lehet méntegs, hogy egyes playtáks szerint a PS2-es verzióra alig néhány hónapja jutott a fejlesztőknek. Ha nincs kész a játék, és szinte játékszattalanul szaggat, akkor ne adják ki! Vegyének fel tíz embert, kódoljanak még fél éven át, és úgy adják ki, ha legalább csak néha csökken le idegesítően a képráfrítés – vagy ha ez túl sokba kerülne, akkor egyszerűen mondanak le a PS2-es verzióról. Őszintén mondom, a végéredményt látva utóbbi opcióval szemben semmilyen kifogásom nem lett volna. Egyszerűen nincs olyan része a játéknak, amely ne lett volna már több helyen, nagyságrendekkel jobban megcsinálva. Sebaj; ti messziről kerüljétek el az Advanced Warfighter, abban meg reménykedjünk együtt, hogy a Ubisoftnak nem lesz sok ilyen húzása...

PLAY!

GRAFIKA	03	Képeken elmegy, de hihetetlenül szaggat
HANG	06	Semmi különös gond nincs velük
JÁTSZHATÓSÁG	05	Borzató könnyű és idegesítő
ÉLETTARTAM	04	Négy óra az egész, a multi meg ócska

ÖSSZEZÉS: Sokkal jobbra számítottunk! Ez így nagyon kevés, és ez különösen azért fájó, mert a többi verzió nagyszerűre sikerült. No mindegy, majd a következő Splinter Cell, illetve Rainbow Six kiköszöröl a Tom Clancy neven esett csorbát...

48%



INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ: EA CANADA
 MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS
 ONLINE: 4 JÁTEKOS



irca: Infráidél

World Cup 2006



Négyéves kihagyás után már csak pár hétnyre vagyunk minden idők legnépszerűbb sporteseményétől, a focivébétől. Mindannyian tudjuk, hogy ez mivel jár: a lakás legnagyobb tévétől kisajátítva, hideg falokat bekészítve fogjuk eltölteni az egész júniust, nem törődve az olyan apróságokkal, mint az aszonyi kárátása, munkahelyünk, esetleg a bűntetőjog-szigorlat. Ja, még van valami – ilyenkor mindig megjelenik egy focijáték az EA-tól!

Ez természetesen most is így történt, és, noha fel voltunk készülve mindenre, a program végül meggyőzött minket. Az előző vebét, vagy a 2004-es Európa-bajnokságot feldolgozó részek hihetetlenül gyengék és hangulatatlanok voltak – ezekre igaz volt, hogy fogták az előző évi FIFA-t, rácsaptak egy új logót és eladták az eseménytől fellelkesült milliiónknak. Ezúttal nem ez a helyzet – egyrészt a körítésbe mindent beadtak, másrészt pedig a játékmenet is változtatott, méghozzá meglepően sokat.

Kezdjük először a körítéssel: a megváltoztatott, sokkal könnyebben kezelhető menü már örömet csalt az arcokra, ami egészen addig ott is maradt, amíg rá nem jöttem, hogy még mindig azt a borzasztóan idegesítő mentési rendszert használják, mint eddig. Mindenre duplán kérdőz rá a gép (Elmentsem a személyes adatokat? És át is írhatom az előzőt? És a játékállást is elmentsem? De tényleg elmenthetem?), ami körülbelül az első meccset követően lesz idegesítő; az ósava-rendszer persze nincs...

Na, most, hogy jól kidühöngtem magam, belevághatok a dicséretbe. Először is minden eddigi focivébéis játéknál nagyobb a kínálat – ugyan kezdhetjük a küzdelmeket rögvest Németországban, az igazából bejutott csapatok társaságában, de az igazi izgalom, ha a selejtezőktől vágnak neki a csatának.

127 csapat választható ekkor; ráadásul ilyenkor nem is csak az eredménnyel kell törődnünk, de a cirka negyven fős keretek is le kell csökkentenünk 23-ra. Ha már a számoknál tartunk, eljárnak pár szó a stadionokról is: megkapjuk a 12 német stadiont, illetve két-két másik arénát mind a hat régióból, hogy a selejtezőket itt jászssuk le. Az is külön tetszett, hogy ellenfelünkről minden meccs előtt megtudhatunk valami véletlenszerű információt – ennek ugyan semmi értelme nincs, de mégis jó dolog, hogy most már tudom például, hogy Új-Zélandon jut a legtöbb könyvesbolt egy emberre...

A vébémeccsek bemutatása nagyon jól sikerült, például minden mérkőzés előtt egy kis videó keretében az úrból zoomolhatunk le a stadionra. Ott őrlőjngó tömeg, konfettis és – meglehetősen rosszul kinéző – lufik ezrei fogadják legjobbjainkat. A virtuális kamera a legjobb

szőkekből mutatja meg az eseményeket; hol a tomboló nézők közül, hol a labdára közelítve hangsúlyozza ki az esemény súlyát. A visszajátzások is sokat javultak az előző részekhez képest, ráadásul meccs közben rengeteg hangulatos kis közjátékot láthatunk. Kiállításnál az egyes csapat körbeállja a bírót, mutogatják neki, hogy csak feldobta magát a galád ellenfél, szögletnél val he-



Kövezettek meg a bírót, de mi a braziloknak fogunk szökölni! Megint...





❖ Az esélyesek



EA

közben zúg a tömeg, és rezeg a kezünkben a kontrollér. A grafika egyébként nem javult észrevehetően, az egyetlen különbség a nézőtér megvalósításában van, amihez megint egy új megoldást vetettek be – különösebben nem lett látványos, úgyhogy ez felejthető dolog.

VÁLTOZÁSOK

Szerencsére nemcsak a hangulat megteremtésére figyeltek oda a fejlesztők, de a játékmenetben is végrehajtottak kisebb változtatásokat. Kapunk például egy új típusú kontroller-kiosztást, ami a Pro Evo-játékosoknak fog igazán kézzérőlni. Teljesen megváltoztatták a lövések rendszerét is: eddig ugye a lövés ereje attól függött, hogy meddig tartottuk le nyomva a Kör gombot. Mivel állítólag sokan túl sokáig nyomták, és nem tudtak gölt löni, ez

most már nincs így, a lövés erejét kismillió statisztikából (helyzetünk a labdához és a kapuhoz képest, a játékos tulajdonságai, fáradtsága stb.) automatikusan kalkulálja ki a játék, a gomb nyomva tartásával pedig a lövés magasságát állíthatjuk. Mivel ha túl sokáig tartjuk nyomva a gombot, az új megoldás esetén is fölé fogjuk löni a célt, szerintem nem sike-



A PLAY! JÓSOR

A mi legnagyobb kedvenceink a már ötszörös győztes, és jelenleg címvédő brazil válogatott tagjai, akik szerintünk most is a legnagyobb esélyesei a tornának. Mellettük a legnagyobb sansza általános vélekedés szerint a csúcsoformában levő Messivel felálló argentinoknak van, de nem szabad elfeledkezni az angolokról sem - ha Beckham most berúgja a tizenegyeseket, akkor idén akár a döntőt is eljuthatnak. Európából rajtuk kívül a esélyesek és a németeket sztorolják, de szerintünk a Klinsmann által irányított brigád a hazai pálya ellenére is hamar el fog vérezni.

lyszkedéseket láthatunk, ráadásul a tizenegyes-párbajokat is alaposan feldobták. Közélről láthatjuk a két játékos arcát, koncentráciásukat,

❖ Del Piero utolsó világbajnoksága, reméljük, sikeresebb lesz, mint az EB-szereplését...



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 Szo: 10-16

www.magiacomp.hu info@magiacomp.hu

Áruhitel, bankkártya elfogadás!

sérült, karcos lemez felületi polírral mélységi polírral

990 Ft

5 perc alatt kész, minden 5. lemez INGYENES!



rült teljesen elérni, de egy régi játékosnak ez a változtatás nem fog gondokat okozni. A szabadrúgások és a szögletek rendszere a FIFA 2006-ból származik, a tizenegyeseket viszont átalakították kissé. A kis csúszkán egy folyamatosan mozgó, apró vonalkát kell eltalálni az optimális lövés érdekében – ennek mérete és mozgékonyasága attól függ, hogy milyen tapasztalt játékosról van szó.

A sztárjátékosok külön figyelmet kaptak; Roberto Carlos például sajátos, „tipegős” nekifutásával lövi szabadrúgásait, Ronaldinho flikkflakkozik, Zidane pedig úgy pörög, mint egy deriváltáncos. Közel száz játékos kapta meg ezt a kezelést; az ő egyéni statisztikáik magasan felülmúlják a többi focistáét, így aztán Owent és Robinhót tényleg borzasztó nehéz utolérni, Shevchenko és Rooney pedig sebességi pontosságával tűzelnek. Összesen nyolc kategóriába vannak sorolva a sztárok, akiket egyébként a fejük felettől vagy a kis csillag jelől.



s végeredményt (Új-Zéland vs. Fidzsi 1981-ben, ha valakit érdekel), máshol meg épp ellenkezőleg, a valódi eredményt kell elkerülnünk. A fő célkitűzés mellett mindenhol van két kisebb jelentőségű célunk is, például, úgy kapott gólt, vagy éppen száralap nélkül üsszük meg a hátralevő időt, vagy éppen legalább két góllal kell nyerni.

A jó teljesítmény pontokat eredményez (ezeket egyébként a rendes vb-mecsek alkalmával is gyűjtögethetünk), ezeket pedig egy boltban költethetjük el. Megnyithatunk körülbelül kétféle Nike és adidas-cipőt, ennél valamivel kevesebb labdát, illetve régi mezeket, öreg játékosokat (pl. Zicót, Pelét, Ravellit, Koemant és Beckenbauer), no meg különleges csalásokat. Ezek közül mindenképpen ajánlom az Invisible Wall elnevezésűt, amelynek eredményeként a labda visszapattan a pályára szélén – nincs több bedobás, szöglet és kapuskirúgás! A baráti összeroffensekre találják ki a Lounge-módot, ahol egyenes országait és ismerőseink gyűlölet lehet megheszerezni a jó szereplésé-
sel.

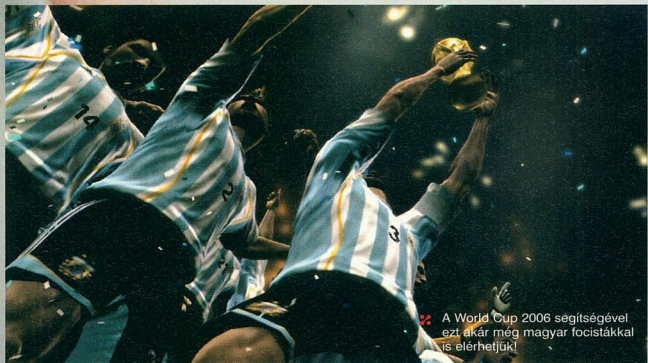
A játékmenet csak javára változott, ám történt egy meglehetősen szerencsétlen húzás is: a játék igen könnyű lett. Gondolom, azért, hogy a máskülönbön nem játszó, ám ilyenkor a programot kipróbáló tömegek ne vágják a falhoz a korongot, de szerintem picitipit túlzásba estek. Professional fokozaton például az első meccsemet 6:0-ra nyertem, közel 80%-os labdabirtoklással – a kapusok valami elképesztően bénák lettek! A védőknek sem olyanek különböző elismeréseket, ahelyett, hogy azonnal kivágnák a labdát a tizenhatosukról, mint a valóságban (és a hozzáteszem: mint az előző FIFA-kban), elkezdemek cselezgetni, bénázni. Komolyan mondom, ennyi öngólt és védők által okozott gólt még egy focis játékban nem látam.



GLOBALIS KIHÍVÁSOK

Nem, nem a környezetszennyezésről és az olajmezők kimerüléséről van itt szó, hanem egy új, ezeknél talán hangyányival kevésbé fontos játékmódról, mely a Global Challenge nevet viseli. Ebben körülbelül negyven régebbi meccset élhetünk át újra, mindenhol különböző célokat küzdve. Van, ahol egyszerűen fordítanunk kell, máshol az a cél, hogy beállítsuk a történelmi rekordként jegyzett 13:0-

A World Cup 2006 sokkal jobb lett, mint azt legesszimisziálabb perceinkben vártuk. Az EA most kevesebb mint fél év alatt három focis játékot adott ki, és elmondható, hogy mind teljesen más stílusú lett, ami már önmagában is elismerésre méltó teljesítmény. A focivébék hangulatját sikerült elkapni, és rengeteg megnyitható bónuszt is kaptunk (igaz, ki a csudát motívól, hogy kibontsa a 237. adidas labdát...?) és valamicskét a játékmenet is fejlődött. A borzalmasan könynyűvé tett játék azonban már nagyon nem tett szert, és azt sem igazán értem, hogy a selejtező- és csoportmeccsek lemodellezésére akadt idő, akkor a klasszikus vébedöntőket miért nem kaptuk meg – elvégre az azért sokkal többeket motíválna, mint mondjuk egy 1981-es selejtező mérkőzés Kanada és Costa Rica között... Az viszont biztos, hogy ennél hangulatosabb felkészítést nem kaphattunk volna a világbajnokságra – mi már most elhatároztuk, hogy minden valódi meccset le fogunk játszani e program segítségével!



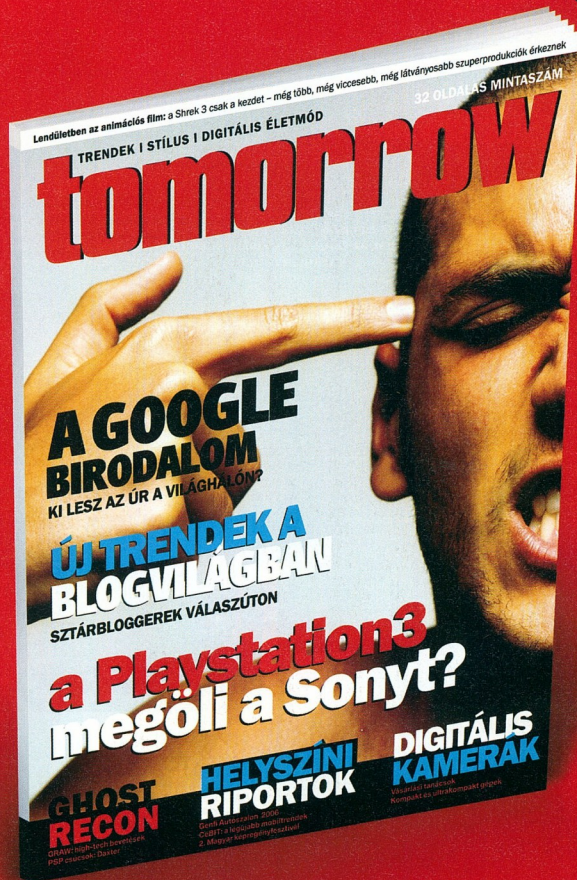
A World Cup 2006 segítségével ezt akár még magyar focistákkal is elérhetjük!

PLAY!	
GRAFIKA	08 Olyan, mint az eddigi részek: szép
HANG	10 Felfújott kommentár és szurkolói hangok
JÁTSZHATÓSÁG	08 Profiknak talán túl könnyű lehet
ÉLETTARTAM	08 A világbajnokság végéig biztosan kitart

ÖSSZEZGÉS: Forradalmi változások nincsenek, de erre nem is vártunk; viszont a hangulat az valami fenomenális lett, és egy ilyen játéknál az a lényeg!

83%

**A holnap érkezett!
Megjelent a tomorrow!**



**Új trendmagazin!
Digitális kultúra,
stílus, életmód!**

**Több mint
100 oldal
csak 690 Ft!**

**Keresd
a hírlapárusoknál!**

www.tomorrow.hu

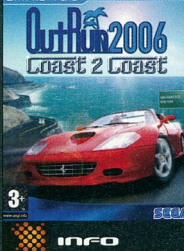
tomorrow



PLAY!

PlayStation 2

WITH NET PLAY

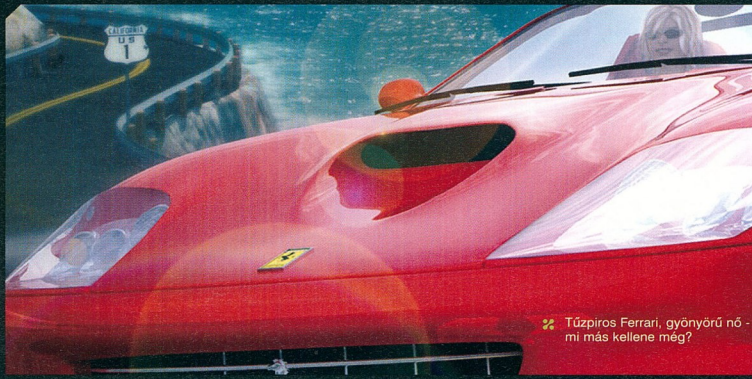


3+
SEGA
KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ SUMO DIGITAL
MULTIPLAYER NINGS
ONLINE 6 JÁTEKOS

írta: Nagy5



Outrun 2006: COAST TO COAST



☘ Tűzpiros Ferrari, gyönyörű nő – mi más kellene még?

Valószínűleg kevesen tudják, hogy már az eredeti, 1986-ban megjelent Outrun is egy mára legendássá vált játékesigner nevét dicsőíti. Mint megannyi körülrangolt fejlesztő, Yu Suzuki is szimulátor-féleségnek írásával kezdte pályafutását, csak utána alkotta meg legendássá vált Shenmue, Virtua Cop és Virtua Fighter sorozatait; bár igaz, már az Outrun is valóságos kultusznak örvendett a hazai játékkermekben is. Az alapkonceptió tökéletességét igazolja, hogy a játék tucatnyi játégenerációval később, felturbózott grafika mellett továbbra is életképes, sőt, az év egyik legélvezetesebb és leghangulatosabb autós programja lett.



Az alapkonceptió végtelenül egyszerű. Adott egy szupergyors Ferrari egy gyönyörű szőszkével az anyosülésen, és ötpercnyi felhőtlen száguldásra tökéletes, sokszínű, változatos pályasorozat. Induló helyszínünk minden esetben ugyanaz a napos tengerpart, de ennek végén választhatunk a két továbbvezető út közül, melyek végén ismét újabb és újabb választások alapján szághidhatunk tovább a sokszínű pályákon. A bal elágazáson tovább haladva mindig egy kicsit könnyebb pályaszakaszra jutunk, míg jobbra tovább sütvíve valamivel nehezebb dolgunk lesz, de a helyszínek mindig folyamatosan változnak. A tizenöt szakasz háromszög alakot alkotva helyezkedik el egymás mellett, így az útvonalunktól függő utolsó pályalehetőségekhez többféleképpen is eljuthatunk.

SEGA ÉLÉTERZÉS PS2-N

A játékmenet, mondanom sem kell, teljesen követi a Sega arcade autőversenyeinek vonalát, azaz a félelmetes sebesség mellett semmilyen valóságűsége né számítsunk, bár ezt senki nem is várja el ettől a címtől és kiadótól. Gyakran akár háromszáz kilométer/órás sebesség mellett, sok száz méteren át, teljesen keresztbe fordulva, farolva kell kerülgelnünk a forgalmat és ellenfeleinket. Autóink félelmetes gyorsalással rendelkezik, fékeznünk csak ritkán kell, apró koccanások szinte egyáltalán nem hatnak ránk, tehát tényleg minden a felhőtlen száguldás élményének lehet legteljesebb kiteljesedését szolgálja.

Önmagában ez kicsit sekélyes játékmenetnek tűnhet, de a fantasztikus audiovizuális tényleg tökéletessé teszi az élményt. A Sega játékok PS2-re történő átpárolása után most már be-

vallhatjuk, hihetetlenül irigyeltük a Dreamcast és elődjeinek szuper élénk, vidám, geszág grafikáját, amilyenhez hasonlót se képes alkotni más kiadó. Az Outrun is szinte kizárólag élénk, vidám színekkel rajzolja elénk a mesés tájat, ami valahogy valami egészen különös életvidámságot áraszt. Komolyan mondom, ezt a játékot alkalmazni lehetne depressziós betegek kezelésére is. A zenék – melyek egyébként az eredeti



☘ 20 forintos száguldás

EGYENESEN A JÁTEKTERMEKBŐL

Az Outrun1 a saját idejében maga volt a csoda, az első igazán népszerű autőverseny, ami főleg addig elképzelhetetlen vektoros grafikájával vette le lábáról a játékermei közösséget, majd később a PC- és Commodore-tulajokat is. A játékgép egyébként hazánkban is hőhótt, egy húszforintos érmét mindenkinek elégt az ötperces, addig soha nem tapasztalt sebességélmény.





sorozatoknak. A kívánságok között az egyszerű „ne karambolozz”, „hagyj le mindenkit” és hasonló kérelmek mellett olyan kihívásokkal is találkozni fogunk, hogy gyűjtsünk össze minél több, az úton elszórt érmét, ússuk el a megjelenő szellemeket, görgessük minél tovább a pályán megjelenő óriás strandröplabdát, vagy hogy kerüljünk el egy meteoresőt...

Ugyan lehetőségünk van interneten keresztül akár öt versenyző ellen is földig nyomni a gázpedált (a játék érdekessége, hogy az online játékmód fejlesztését egy teljesen külön csapat végzte, egyébként igen jól), a hazai szokásokat figyelembe véve egy osztott képernyős játékmodon sokkal több hasznot láttuk volna. Valamelyest kárpótol érte a programban helyet



Outrun újrahangszerelt változatai – szintén rátesznek egy nagy lapáttal a hangulatra: fantasztikus, vidám, leírhatatlanul segít prűnyögéseket fogunk halgatni száglodozás közben.

MINDENT A LÁNYOKÉRT

A sima játéktérmi mód mellett a kor követelménynek megfelelően helyet kapott több úgynevezett karriermód is. Az egyszerűbben csak különböző, egyre nehezező pályákon kell mindig az élbolyban végezni, míg szívünk hölgyének elhódításakor a kisasszony legváltozatosabb kívánságainak kell megfelelnünk. A sima versenyek az első két sziériában neveltségen könnyűek, az utolsó kettőben viszont igencsak meggyűlnek majd a bajnok az előrehaladással, melyre egyébként több lehetőségünk is lesz.

A másik három, „hölgyelkáprázató mód” talán a legérdekesebb része a játéknak. A már bemutatott tizenöt pálya közt száglodva különböző kívánságoknak kell megfelelnünk, teljesítményünket pedig AAA-tól E-ig tartó skálán értékel a mellettünk ülő leányzó. A cél, hogy legalább A-s átlagú értékelést szedjünk össze, ekkor teljesen megnyílik számunkra a hölgyemény szíve (meg talán egyéb testrészei is...), mi pedig nekiugorhatunk a következő kihívás-

PLAY!
INFO

- Lapzártakor érkeztél meg a Coast to Coast PSP-s verzióba. Teljes teszt csak következő számmunkban várható, de azt eláruljuk: mindent tud, amit a PS2-es nagytestvére!

Igen, elég érdekes feladatok, de ezek a csacsakaságok tökéletesen passzolnak a játék világához, mely a legkevésbé sem veszi komolyan magát. Szintén jópofa, mikor minál hosszabb szakaszon kell farolatlunk autónkat, keresztelni a kocsi között megjelenő sugarakat, vagy egy bizonyos sebességhatárt fölött maradnunk. A feladatok nagyon ötletesek, mindössze két problémám volt velük. Egyrészt nem értem, miért kellett mellőzni az előző, csak Xboxra megjelent Outrun rész szintén nagyon jópofa feladatok, másrészt nem teljesen világos, miért kellett helyenként ennyire könnyűre venni a figurát. Mivel sebességünk szinte egyik feladattól se számít, egészen nyugodtan lelassíthatunk annyira, amennyire nem szűgyellünk, így pedig roppant könnyű akármit eltalálniunk vagy elkerülnünk, mégis maximális értékelést fogunk kapni a szakasz végén. Nagyon jó lett volna, ha a program figyelembe veszi a sebességet is, mert így kicsit könnyű, csalnál”.

A program egyébként tartalmazza a két évvel ezelőtti Outrun 2 mind a tizenöt pályáját, a fejlesztők pedig még egyszer ennyi új szintet csaptak ehhez hozzá. Valamennyi helyszín tényleg fantasztikusnak élettelt teli és igen jól néz ki, egyaránt iszonyatosan hangulatos a piramisok lábánál, a napსütötte tengerparton, vörössziklás hegyek közepén, neofényes városban és tölgyfaerdő árnyékában száglodozni. A pályák kicsit poligonosak, de ez csak lelassítáásnál tűnik fel, ahogy az alkalmankénti képrfrissítési sebesség leesése is csak a gyakorlottabb játékosoknak szúr szemet.

kapó mérhetően mennyiségű megnyitható extra: a pályák különböző változataitól kezdve a mindentelre zenéknek, miképpen át az autókig, mindent megvásárolhatunk kellő számú levelettel mérőld után.

RELAXÁCIÓ

Outrun szóvá bármennyire is jól sikerült az Outrun felújított verziója, én egyhuzamban egy-két órácskánál többet nem tudtam vele játszani. A speciális játékmódok közel sem jelentenek megfelelő mértékű kihívást, százdzsorsóra pedig már igencsak unalmas végigrepesíteni ugyanazon a végtelenül könnyű, tangertani pályán. Mindezzel együttvére nyűje így is egy fantasztikus kikapcsolódást szolgáló programról van szó, csak éppen önmagában nem elégséges egy komolyabb játékos kielégítésére. Kát kör Devil May Cry, vagy God of War között remek levezetésként szolgál, és a család bármely sebességétől nem szigerekből irtózó tagja élvezetelt fogja játszani.

PLAY!	
GRAFIKA	08 Színpompás, életvidám helyszínek
HANG	08 Csodás zenék, monoton kocsihangok
JÁTSZHATÓSÁG	09 Amatőrök is semmi perc alatt betelengnek
ÉLETTARTAM	07 Még évek múltán is leülünk majd elé

ÖSSZEZÉS: Egy igaz kirázószámú játéktérmi autoverseny végre a PlayStation 2-n is elérhető. A változatos játékmódok és az önfeledt száglodozás bármikor képes kikapcsolni és felvidítani, még ha csak öt percet is ülnék le elé.

83%





Full Spectrum Warrior: TEN HAMMERS



Amihez a Pandemic hozzányúl, az aranyá változik. A Mercenaries a tavalyi év legnyereségesebb eredeti játéka lett, a Star Wars Battlefront a LucasArtsnak, a Destroy All Humans és a Full Spectrum Warrior első része pedig a THQ-nak hoztak milliókat. Jelenleg hat játékon dolgoznak.



relatív kevés olyan sikeres játék van a PlayStation 2-es palettán, amiről elmondhatjuk, hogy eredetileg másik platformon volt szerencsén megismerni. A Full Spectrum Warrior ilyen, az eredeti változat PC-re és Xboxra jelent csak meg, ám a folytatást már mi is izgatottan várhattuk. A rengeteg szituációnak már bizonyított fejlesztő brigád ismét felvehette a fegyvert, és bebizonyíthatja, hogy akciójátékából is lehet újszerűt alkotni – azonban azt már most kijelenthetjük (hogy kedvenc szófordulatommal éljek), hogy nem sikerült igazán folytatást lenni az asztalra. A Ten Hammers leginkább olyan mennyiségű – és minőségű – újítást tartalmaz, amelyekkel pár év még küldetéslemez, vagy mondjuk „deluxe gold version” kiadás formájában láthatunk viszont, azonban most mindezt teljes áron kapjuk meg.

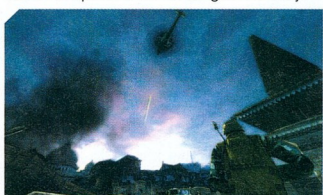
INNOVÁCIÓ, ELŐSZÖR

Akik ismerik az eredeti játékot, azok bizonyára unottan fognak tovább olvasni, de akik ez idáig nem találkoztak a címmel, érdemes elmagyarázni, miért is neveztek sokan „innovatívnak” a Pandemic alkotását. Az alapötlet, miszerint reális körülmények között kell kiirtani az agresszorokat, közel sem nevezhető újnak – kis tűzással erről szól az utóbbi tíz év játékaiknak fele. Azonban a Full Spectrum Warrior elrugaskodott a jó

örög, reflexekre támaszkodó lövöldözésről, és a játékost afféle passzív stratégiaként alkalmazta. Volt két, különböző felszerelésű tagokból álló csapatunk, ezek között bármikor válhattunk, és araszolva, optimális esetben a falhoz lapulva haladhattunk előre a veszélyes utcákon. A tűzharckocba a játékosnak gyakorlatilag semmi joga nem volt beleszólni, viszont megadhatta a csapatának a követendő taktikát, a helyezkedés módját, hogy merről várják az ellenfelet; egyszóval – kis tűzással élve – a lényegi részen kívül bármit. Érdekes szituációt teremtett, hogy a játékos az „agyával haladt előre”, miközben maga a program az ő reflexeinek kihagyásával zajlott a maga kis medrében, egy szép metaforával élve olyan volt, mint egy egész éjszakás előjáték, kellemes, de azért közel sem kielégítő.



A folytatás – amelyet én mostantól kizárólag kiegészítésnek vagyok hajlandó nevezni – nem tért el a nagy elődtől, lényegében szóló, va minden maradt a régiéban. A grafikai megoldás a jó öreg PS2-re már éppen hogy csak megújíta a lécezt, kis tűzással élve nevezhetjük csak középsze



A THQ által rendelkezésünkre bocsátott képek egy hangyányival jobban néznek ki, mint amit a tévéinken láttunk...



✘ A toroklattúz kicsit lecsúszott...

rűnek. Kissé ronda, de azért hangulatos helyszínek (kitalált arab ország, CNN-ről ismerős helyszínekkel). A hangokkal ezúttal sincsenk problémák, füleim ugyan a valóságban nem szoktak hozzá a harc téren hallható masszív durrogásokhoz, de a filmek alapján meglehetősen reális az összehatás. Zene ugyan van, de lényegében a háborús játékokban már unott „hősies dicsőimuzsok” zengenek a háttérben, igazából semmi figyelemre méltó. Ennyivel meg is oldottuk a külsőségek kötelező, de unató részleteit, és vessük bele magunkat abba a részbe, ami ezt a játékot a



✘ AMERICA'S ARMY

A PANDEMIC VERZIÓJA

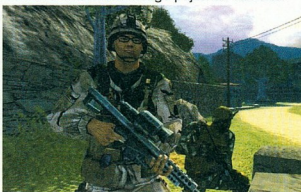
Létezik egy legenda, amely úgy szól, hogy a Full Spectrum Warrior eredetileg nem is játéknak készült. Történet egyszer, hogy egy napon az amerikai hadsereg képviselője beállt a fejlesztőkhöz – vagy a kiadóhoz, ez a részletet súlyos homály fedi – és azt mondta, hogy csináljatok nekünk egy programot, amivel felkészíthetjük deli fiainkat a csatára. A kiadó – vagy fejlesztő – pedig mosolygott, és azt mondta – látva a felbukkanó zöld-hasúkat tustajit –, hogy legyen! Azonban, menetközben kiderült, annyira jó anyagot hoztak össze a srákok, hogy nem lehet belőle kihagyni a tömegeket, ezért butították, átformálták kicsit, és megszületett a Full Spectrum Warrior, a játék, amelynek folytatásáról most folytatunk éppen diskurzust.

A Ten Hammers igazán a csemege a taktikai elemekkel kibővített harci szimulátorok között.

többi főlé emelheti, azt, amiben sikerülhetett megváltoztatnia.

MEGINT ÚJÍTANAK?

Lényegében szólván a készítők megpróbálták el rugaszkodni a játékos passzivitásába helyező elemektől, mindezt úgy végrehajlva, hogy az előző rész szerelmesei ne érezzék megcsalvatva magukat. Az eredmény egy jóval interaktívabb, azonban még mindig erősen a játékos agytekerényeit megdolgoztató program lett. A változás mindenesetre nem drasztikus, lényegében arról van szó, hogy – az aktívabb lövöldözés helyett – immáron több lehetőségünk van beleszólni a játékmenetbe. Csapatunk például most már osztódással szaporodnak, ezáltal alkotva több kisebb, de még mindig hatásos egységet, akiknek immáron szimultán adhatunk parancsokat, csökkentve az előző részben bizony elégszokszor jelentkező unalmas üresjáratot. Szorosan kapcsolódik a témához a felfedezés, amelynek hatására egyik katonánk bevállalja, hogy körbeszáglik a harmezőn, ezzel csökkentve az ismeretlen terepre való behatolást általában követő megszárlás mértékét. Ha ez pedig mind nem volna elég újdonságnak, a kor követelményeinek megfelelően immáron megjelentek a járművek, amelyek megvalósítása ugyan hagy némi kíváncsiságot maga után, de legalább a Full Spectrum Warrior-széria is elmondhatja magáról, ő is tud ilyet. Ugyan teljes higgadsággal kijelenthetjük, hogy a kötelező, egyjátékos kudarcsok során jelentkező beleerőltetett alkalmazáson kívül maximum mozgó pajzsnak van értel-



me használni a páncélos bestiókat, és a taktikai erősségek is kimerül annyiban, hogy rákúrdjúk az ellenfél hasonló gépei ellen, de igazából nagyon sok vizet nem zavarnak se pro, se kontra.

BUTASÁG

Az egyetlen komoly negatívum egyértelműen a mesterséges intelligencia, illetve, hogy pontosabban fogalmazunk, annak hiánya. A problémát az ellenfél jelenti, a készítők sajnos a már évek óta bevált szisztémához ragaszkodtak, miszerint nem a minőség, hanem a mennyiség a lényeg. A ránk rontó agresszorok ugyanis bunnak, mint a föld terhe, cserébe annyian vannak, hogy néha még megszámolni is komoly munka, nemhogy kiirtani, pláne közvetlenül. Mert – kulcszót találtam kérem közvetlenül – a hozzám hasonló adrenalin-őrülteknek ez a játék még mindig léreates, ám túlságosan is passzív játékmenetet kínál. Az előző felvonás rajongói elégedetten nyugtázták, hogy kis mértékben javult a helyzet, és a nyugodtabb vérmérsékletű játékosok is adjanak neki egy lehetőséget! Összegezve: nem sikerült teret hódítani, de az eddigi rajongók ismeretlen ismeretek fognak szórakozni, és ezt vehetjük akár sikernek is.

PLAY!

GRAFIKA	08	Elnagyolt, igénytelen alakok, járművek, pályák
HANG	08	A lövöldözés jó, a zene a szokásos
JÁTSZHATÓSÁG	06	Pokoli szórakoztató, ha elviseljük
ÉLETTARTAM	09	Van mult, de a single is jó ideig éltart

ÖSSZEZÉS: Nem remegtetle meg a földet, és nem valószínű, hogy tömegében fog új rajongókat vonzani a Ten Hammers, csak olyan, mint az alapjáték. A régi rajongóknak tetszik, de az öködőknek pedig nem ettől fog megnőni a kedve, de szórakoztató, és ez a lényeg.

81%



PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ BLACK BEAN GAMES

FEJLESZTŐ MILESTONE

MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS

ONLINE NINCS

írta: Eregys



Evolution GT

Az olasz Milestone a versenyjátékok megszállotta: három Superbike részű PC-n, a korábbi zseniális Screamer-trilógia, valamint az xboxos Racing Evoluzione mind játékmunkában, mind látványban messze megelőzte a konkurenciát, így izgatottan vártuk a csapat PlayStationös bemutatkozását.

Nos, a fiúknak egyelőre sajnos nem sikerült kiismerniük a PS2 programozását: az utcai, GT versenyekre hívó játék stílusában ugyan nagyjában hasonlít az előző számban tesztelt Toca 3-hoz, de jócskán elmarad annak szín pompás, hangulatos látványvilágától. A terep eléggé kopár, fakó és szemcsés, valamint nem is túl változatos, az autók kidolgozása és torésmódellje pedig egy nagyságrenddel marad el a Toca 3-étól. Az összkép azért nem rossz: az igen

kidolgozott árnyékok és fényhatások sokat dobnak a látványon, a tisztán városi, rövidebb pályák pedig határozottan szépen mutatnak.

A grafika persze nem minden, és ennek hála a játék még ilyen átlag körül grafikával is kimagaslóan teljesít. Az irányítás egyértelműen szimulátor-közel: nagyon pontosan kell ismernünk és jórészt csúsztatás nélkül kell használnunk a pályák íveit, precízen be kell lötnünk a féktávolságokat, mert bizony kegyetlenül kicsúszunk a

susnyásba, ahonnan nem egyszerű visszavergődnünk. Ráadásul két komolyabb ütközés után teljesen tropára megy autónk, így nem csapkodhatjuk felhőtlenül mindenféle betonfalnak kasztninkat. Érdekes, hogy a szigorú amortizációt mielőtt közben nem igazán éreznél: szerintem minden esetben vagy 100 %-osan üzemelt a kocsim, vagy azonnal fel kellett adnom vele a versenyt, nem voltak köztes állapotok, mikor lassabban gyorsultam volna, kiment volna az egyik sebesség, vagy mondjuk valamire félrehúzott volna a kormány.



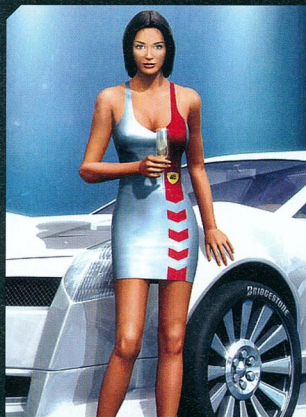
✘ A táj egyelőre nyugodt, de a távolban már bögnek a motorok



SZIMULÁTOR TAPASZTALTAKNAK

Sajnos, a programban csak egy nehézségi szint kapott helyet, ami ráadásul elég hűzósra sikerült: míg mondjuk a Toca 3-ban másodsorra szinte minden versenyt megnyartam, itt igen alaposan ki kellett ismernem minden egyes pályát a győzelemhez. Elég egyetlen kicsúszás vagy betonfal-csók, és máris búcsút mondhattuk a dobogónak. A nehézségen kicsit enyhítve a játékban helyet kapott egy Prince of Persia-szerű idővisz-zatekerési lehetőség: a háromszög gombot nyomva tartva szépen visszatekerhetjük magunkat a szerencsétlen balesetünk előtti időpontra, és újból megpróbálhatjuk bevenni a gondot okozó kanyart. Az ötlet eleinte nagyon tetszett, de sajnos a gyakorlati megvalósítás nem a leg-





jobban sikerült. A probléma az, hogy a legelső használat után néhány másodpercre korlátozódnak az időterelési lehetőségeink, ami pont arra elég, hogy visszanezhessük, ne pedig korrigáljuk korábbi hibáinkat. Tanulság: az Evolution GT-ben meg kell tanulni vezetni, és ki kell ismerni a pályákat, mert versenyenként legfeljebb egy komoly hibát engedhetünk meg magunknak.



A karriermód egyébként igen változó nehézségi szinten mozog: pár versenyen minden további nélkül, tíz-tizenöt másodperces előnnyel tudtam első lenni második alkalommal, máskor pedig szinte esélyem sem volt utolérni az élbolyt.

RPG-ELEMEK ÉS PSZICHIKAI HADVISELÉS

Sofőrünk ugyanúgy fejlődik, mint bármelyik RPG főhőse. Tapasztalati pontokat szerez, szintet lép, ami után pár képessége automatikusan jobb lesz, néhánynál pedig magunk fejlesztethetünk tovább. A szinte magától értetődő jobb gyorsítás, lassítás, irányzék képességek mellett például emberkénk hibakontrollját is javíthatjuk, vagy fejleszthetjük koncentrációját, illetve, ami a játék legnagyobb poénja, „strapabírását” is. Ha viszonylag szorosan követ egy ellenfelünk, automatikusan idegesek leszünk: hallani kezdjük szívünk lüktetését, kicsit nehezebb irányíthatjuk kocsinkat, majd egy idő után a pálya kis időre teljesen elmosódik előtűnk.



❖ Az igazi jutalom szűk ruhában vár ránk versenyek után

Természetesen mi is élhetünk a pszichikai hadviselés eme módjával: ellenfelünk idegrendszerét eme módjával, ha folyamatosan mögötte haladunk, hibáztatni kezd, és mikor teljesen leapasztjuk a kocsija felett vonalkát, szinte biztos, hogy valami fatális hibát fog vétetni. Egy-egy ilyen megmozdulás szépen növeli tapasztalati pontjaink számát is, de minden más látványos megmozdulást is díjaz a program: bónuszt kaphatunk a szép előzésekért, a csúsztatásokért, a legjobb köridőért és szinte minden értékelhető akciónért.

❖ Az éjszakai versenyek még izgalmasabbak



Technikai szempontból a játék nem egy kimagasló darab, amit egy első PS2-es játéku csapatnál teljesen meg lehet érteni, a jópofa újítások pedig tényleg bőségesen kárpótolnak a látványért. Ami igazán zavart engem, hogy, bár nagyon jó a sokféle verseny közben is látható tájékoztató, a rengeteg mindentféle kijelzőtől szinte alig láttam helyenként a pályát, és az ellenfelek feletti vastag csík és névkijelzés is roppant illüzióromboló egy idő után. Ezek kikapcsolására pedig sajnos nincs lehetőségünk. Szintén nem értem, miért kell egy főleg tapasztaltabbknak készült program átgorhatatlan gyakorló módját a legemléhibálatos részletes ecsetelésvel kezdeni: a nagy öreg regélése még videókkal tarkítva sem sikerült valami izgalmasra.

Összességében mindezek mellett végül egy nagyon jól irányítható, kihívást jelentő, ötletes újításokat is tartalmazó szimulátor lett az Evolution GT, melynek összképeit sajnos vala-



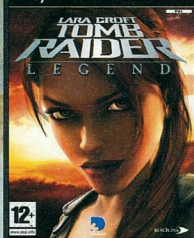
melyest lerontja a kopottas grafika és néhány apró, frusztráló hiányosság. Mindezek mellett a játékot bátran ajánlom akár a Gran Turismo-sorozatban nevelkedett türelmesebb sebességmániásoknak is.

PLAY!

GRAFIKA	07	Elnagyolt autók, déltagos pályák
HANG	08	Korrektt motorhangok, alig kitérő zene
JÁTSZHATÓSÁG	06	A pályákat és kocsikat is ki kell ismernünk
ÉLETTARTAM	09	A karriermód alaposan meg fog tiszszantni

ÖSSZEZÉS: Technikailag ugyan megköszölteni sem tudja a GT-sorozatokat, viszont a játékelmény gyszerű. A meglepő RPG-elemek szintén sokat tesznek hozzá az élvezethez.

82%

**PLAY!**
PlayStation 2

12

INFO

KIADÓ: EIDOS

FEJLESZTŐ: CRYSTAL DYNAMICS

MULTIPLAYER: NINCS

ONLINE: NINCS

írta: Ereg5



Tomb Raider LEGEND

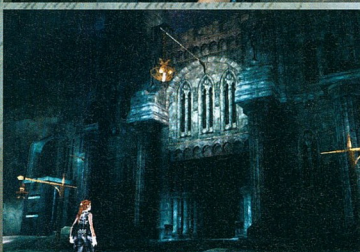
2250

A Crystal Dynamics 1998-ban a frissen alakult Eidos egyik első felvásárolt csapata volt. A kaliforniai kristályos fiúk felelősek többek között a fantasztikus, egyedi látványvilágú Pandemonium platformjátékokért, és a vámpiros akció-sorozat Legacy of Kainért.



kár a Tomb Raider-sorozat egykori legendás státuszára is utalhatna az új rész címe: az 1996-ban megjelent akció-platformjáték stílust teremtett, milliók próbáltak keresztülvergődni a végeláthatatlan

katakombákban a formás hátsójú nő Indiana Jones-szal, aki nem kevés hímnemű játékosnak okozott álmátlan éjszakákat – a hatalmas, igen nehéz pályáknak köszönhetően pedig pár falhoz csapódott kontrollert is. Az első, fantasztikus Tomb Raider után a szeria lassú hanyatlásnak indult, csak a negyedik rész egyiptomi környezete tudta átmenetileg visszahozni a fantasztikus hangulatot – sokak szerint itt kellett volna abbahagyni a sortozatot. Az Eidos viszont nem hagyta paragon heverni a fejlesztőket (micsoda csodás képzavar!), ami a Lara fiatalkori éveire visszatekintő Chronicles után a rémesen gyenge, már PS2-es Angel of Darknesshez vezetett. A Legend fejlesztésének kezdetén aztán ismét letette a nagyesküt a kiadó: mindent újragondolnak, új csapat kezébe adják a munkát, bevonják az eredeti játék készítőjét, Toby Gardot is a fejlesztésbe, és végre visszahozzák a Tomb Raider régi hangulatát. A hangzatos kijelentések ezúttal nem bi-
zo-



nyultak olcsó marketing-maszlagoknak: a játék kétszeri végigjátszása után bátran kijelenthetjük, Lara Croft ismét régi fenyében tündököl.

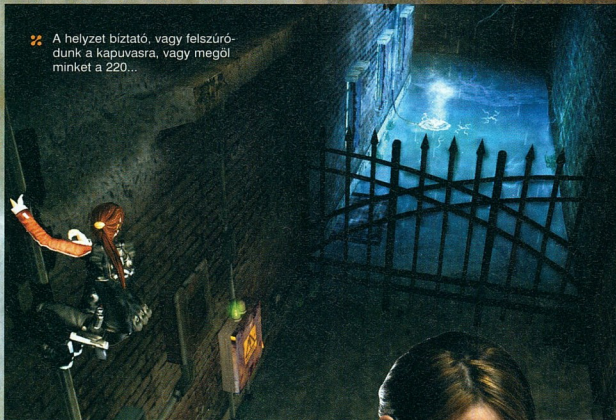
UGRÁLÁS MIND FELETT

Feljuttuk el a legutóbbi epizód minden idegesítő és unalmas marhaságát: nincsenek többé beszélgetés, lopakodós részek, nem kell Lara tulajdonságainak fejlesztésével foglalkoznunk; a hangulsi ismét az egzotikus tájak felfedezésén és megmólygatásán van. Ezt elsősorban akrobatikus ugrások segítőségével tenehük meg, de gyakran fogunk csimpaszkodni, félelmetes magasságokban kúszni, elsőre elérhetetlennek tűnő helyekre eljutva ezáltal. Szó mi szó, van a dolognak egyfajta igen erős Prince of Persia-érzése, de az akrobatikázás mellett itt elég erős a logikai feladványok és lövöldözés szerepe is. Az irányítás előzetes félelmeinkkel ellentétben nem lett túlságosan leegyszerűsítve, automatizálva, de a nehézség azért jócskán almarad a korábbi részek nagy praocitást igénylő mutatónyattól. Alig fogunk igazán nagy pontosságot megkövetelő ugrálós részzel ta-



Az Angel of Darkness után az Eidos egyetlen dologt tehetett: kinyitgtek a Core Design fejlesztőcsapatát, és az alapokhoz visszatérve készítettek el a Legendset.

❧ A helyzet biztató, vagy felszűrődünk a kapuvasra, vagy megöl minket a 220...



lálkozni, de azért oda kell figyelni a magasban történő hosszas szalasztások közben, főleg a játék második felében, ahol gyakran hamar leomló falakról, peremekről kell továbbbrugaszkodni.

Ezek a részek teszik ki a játék túlnyomórészt, kapcsoló- és kulcskereséssel egyáltalán nem kell bajlódnunk, de azért helyenként ugyancsak körül kell néznünk, merre és hogyan mehetünk tovább. Leghasznosabb új felszerelési tárgyunk a kivethető csákyka, amivel nem csak alkalmi kótelhágcsót hozhatunk létre (felmászva vagy lőbálva magunkat távoli helyekre érhetünk el), de ezzel húzhatunk közel magunkhoz különböző tereptárgyakat. Ez így alapvetően nem tűnik jelentős újításnak, de a gyakorlatban számtalan szelvényes módon lesz módunk kihasználni. Az egyik példán például izzó parázstengeren újthatunk keresztül, csákykánk segítségével ügyesen húzogatva a dobozokat. Néhány ötletes, a játék fizikáját kihasználó logikai feladattal találkozunk, kár, hogy ezekből kevés akad...

PISZTOLY ÉS MOTOR

Nincsen Lara pisztoly nélküli: a rosszfiúkat általában kifogyhatatlan dupla kézifegyverünkkel kell ártalmatlanítani, de pár eltérő típusú, komolyabb fegyverező eszközt is alkalmunk lesz magunkhoz venni. A célzás automatikus, mi csak a megjelölésen bűtű – célpontok között változhatunk, miközben sérényen ide-oda oldalazunk és ugrálunk. Ugyan a régebbi részekben sem volt sosem erős mesterséges intelligencia, de 2006-ban ez a fajta „tradicionalis bénaság” már igen zavaró a banditák részéről. Alig mo-

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

zognak, szörnyen bénán céloznak, nem dögölnak össze, és alig sebeznek valamit, szinte semmi kihívást nem jelent lemészárolni őket néhány fokozaton sem, a négy lábúak A-ja pedig talán a legelső TR-részből lett átveve.

Jópofa, hogy vetődéssel ledönthetjük a lábukról ellenfeleinket, és az időzített gránát is hasznos újítás, de gyakran nagyon hiányzott egy közelharc gomb, hogy jól fejbe kólinthassam a rosszarcúkat a fegyvertussal – főleg úgy, hogy ők ezt néha megtették velem. A kamerakezelés példaértékűen lett megoldva: mindig pont ideális távolságban láthatjuk Larát, soha nem fordult elő, hogy önhibámon kívül ne láttam volna egy ellenfelet, vagy hogy merre is kéne tovább ugranom.

Lara ezúttal motorra is pattanhat – ilyankor elősorban nem a száguldozás a célunk, hanem hogy biztonságban végigérjünk a korántsem veszélytelen terepen, valamint az, hogy a látványos ugratások közben lejövöljünk a mellénk szegődő kéretlen diszkiszeret fagjait. Az irányítás kézre állt itt is, kár, hogy csak három alkalommal van lehetőségünk hosszabb időre nyeregre pattanni. Szintén hangulatosak és ötletesek a pályák főellenfelei, belőlük is szívesen láttam volna kicsit többet – bár így legalább a program megannyi játéklemezhöz hasonlóan, megmaradtak kellemes, ritka frissítőként.

Az említett játékelemek szinte tökéletesen lettek kombinálva, sohasem éreztem tehernek egyik pályaszakaszt sem. Pont akkor, amikor kicsit ráunnánk valamelyik részre, jön egy teljesen más jellegű szakasz, így a játék elejétől végig izgalmas és változatos marad. Ehhez tökéletesen asszisztál a folyamatosan változó környezet: hét-nyolc különböző hely-



❧ A VALÓDI LARA

SEXEI KARIMA

Az eddigi évek jobb-rosszabb Lara modelljei után ismét új hőlyget köszönhetünk a zöld(es barna) topban, mégpedig a 21 éves, nevétől leírható és egzotikus kínzóati Karima Adebibbe-t. A hőly receptje: két rész marokkói, egy rész görög és egy rész ir-nekünk bejött ez a kombináció, főleg, mióta a szerkesztőség faláról közel életnagyságban mosolyog ránk.



❧ Itt a bizonyíték: a teovált rossziskisálynoknak is van jóje



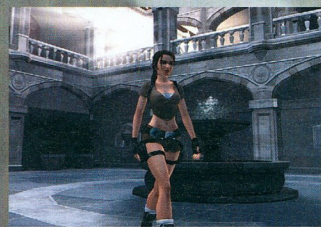
❖ A főellenségek legyőzéséhez is találatok tippjeit a végjátászásban



tárgy van elrejtve a pályák eldugottabb részein, és bár ezek megtalálása sem egetverő kihívás, de odafigyelést és koncentrációt igényel. Erőfeszítéseink természetesen nem hiábavalók: az extrák menüpont alatt hihetetlen mennyiségű, változatos ajándékot nyithatunk ki, kezdve a videóktól és festményektől a karakter-profilokon át a speciális kódogyig. A harmadig így elérhető fegyverfejlesztés ráadásul még hasznos is. Lara ruhatáráért pedig tényleg megéri szenvedni.

PLAY!
info

A pisztolyunkat fejlesztgetjük, meghozza a pályákon széttszórva a találatok bronz- és ezüst-kincsek megtalálásával, ezért érdemes mindent alaposan átkutatni.



A Legend nem túl hosszú, de minden perce izgalmas és szórakoztató - várjuk a következő részt!

A játék első végjátászára mintegy hat-hét órát vessz igénybe (kezdjétek nyugodtan nehéz foglalat, és ne lepődjétek meg, mikor 74%-nál be-

Az igazi poén a Time Trial-mód, ahol időre kell teljesíteni a korábbi pályákat. Amire alább kb. egy órára volt szükségem, arra itt kaptam tíz-húsz percet, merténi pedig nem lehet, szóval itt tényleg kívülről kell tudni a pályákat a sikerhez. Egyelőre csak az első harmad helyszínt volt eröm ily módon végiginni, de hihetetlen módon élveztem, annak ellenére, hogy csak harmadik-negyedik nekifutásra sikerültek. Úgyan ellenőrzőpontok itt is vannak, de csak halálánl kerülhetünk vissza hozzájuk, egy elhibázott ugrás után nem (bár ilyenkor már amúgy is mindegy).

L1
Célpont befogása

R1
Tűzelés

CSÁKLYA
kivetése

IRÁNYÍTÁS

Ugrás

Mozgás

Kamera mozgatása

PÁR HIÁNYOSSÁG

Megannyi dicséző szó után az apróbb hiányosságokra is fel kell hívnom a figyelmet. Nem tudom, hány Tomb Raider-rész történetét tudnátok így hirtelen feleleveníteni, mindenesetre a sztorinak a Legendban is elég felszínes, összekötő szerepe van csak a pályák között (egyébként a legendás Excalibur kard, Arthur király és hősnőnk múltja körül bonyolódik a történet). Ha a történet kidolgozottságát a szívem mélyén nem is hiányoltam annyira, azért Lara mozgáskultúrája lehetne kicsit bővebb is, az ugrabugrást tekintve például Perszia hercege simán ráver kalandorainkra. Az irányítás nagyon jó lett, ám mindenképpen jót tett volna egy ideiglenes sprintelési lehetőség, vagy a már említett közelharcú gomb is. Ezek hiánya ugyan meg-

szint kereshetünk fel kalandozásunk során, és bár ezek többsége dzsungel és katakombák kerékeke lesz, kiruccanást teszünk a gyönyörű, high-tech Japánba, egy fagyos, kazansztáni földalatti bázisra, Angliába és végül a hős-és jégborított Nepálba is. Csak ámultam a gyönyörű, változatos úticélokot, melyek mindegyikébe úgyenes fontak bele a Tomb Raider-játékelemek – egyedül az ex-szovjet bázisnál zavartak a láthatóan csak miattunk odatett, platonról lógó kötélhágcsók.

fejeződik a sztori), de az igazi móka talán csak ezután kezdődik. A klasszikus részekhez hasonlóan itt is számtalan arany, ezüst és bronz kegy-

❖ Minden normális ember gipszágyban kötne ki egy ilyen ugrás után, Lara természetesen az Excaliburt szerzi meg





LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

2250

❖ A Croft Manórinak rengeteg bronzt, ezüst- és aranykincsét feltehetünk.



ELAKADÁSJELEZŐ

TIPPEK & TRÜKKÖK

Bár ez az egyik legkönnyebb Tomb Raider-epizód, pár helyszínen azért könnyen elakadhatunk, ha nem figyelünk oda. Ezeket a helyeken általában a csályáinkat kell használnunk (keressünk csillogó fehér pontokat, ahova beakaszthatjuk). A főellenfeleknél mindig megtaláljuk azt a tereptárgyat, ami mögött kioldaszva mi tudunk löni, ellenfeleink viszont nem tud minket eltálatlani. További gyorsaság a legkeményebb helylekök: a második, perui helyszínen a két szobor által határolt nagyobb téren egyből balra találunk egy kissé megbújó kőgolyót, ezt is fel kell használnunk, majd a bal oldali szobor segítségével tudunk visszajutni a pálya korábbi részére. Japánban az óriásített csályáinkkal leborítható, majd a két széle kilőhető, Angliában az álsírnál található baloldali fal pedig csályával törhető. 53%-nál, a diplom előtt használjuk csályáinkat, bent pedig az egyik sír mozdítható, erről elérjük a harangot, ezt kihasználva emeljük meg a harangot, úgy, hogy előtte belendítjük felé a csillárt. A teljes végigjártást a 60. oldalon találjátok.

szokható, de azt fel nem tudom fogni, miért nem lehet az átvéző mozikat egyszerű gombnyomással átugrani, miért kell ehhez klicelni a menüben – ez főleg a Time Trial-módban lehet idegesítő huszadik alkalommal. A legnagyobb száka viszont egyértelműen az, hogy a pályákon erősen be vagyunk határolva. A falak, párkányok gyakran csak egyszerű grafikus- és nem játékelemek: hiába van ott egy párkány vagy fal, ha nincs arafelé semmi, egyszerűen nem tu-



dunk benne megkapaszkodni, nem tudunk ráugrani, mintha ott sem lenne. Ugyanígy egyes helyeken, ahol láthatóan elérnénk, majd tovább tudnánk menni, láthatatlan falakba ütközünk.

AUDIOVIZUALITÁS ÉS TECHNIKAI DOLGOK

A játék annak ellenére, hogy a több mint két éves Legacy of Kain grafikus motorjának felújított változatát használja, nagyon jól néz ki. A tájak, az effektek és a karaktermodellek szépen kidolgozottak, a környezeti és használati tárgyak többségén pedig éles textúrák feszülnek, ráadásul mindehhez igen barátságos gépigény társul. Sajnos, akad pár érhethetetlenül elhanyagolt rész is, nem értem például, miért kellett olyan bumszóra megrajzolni Lara ujjait, a PDA-já pedig egy rossz, kilencvenes évek eleji kézigépre emlékeztet.

Ugyanígy helyenként összefutunk a környezetiből csúnyán kirívó, kidolgozatlan tereptárgyakkal is, de ezek szerencsére nem tudják lerontani az összképet. Az alkalmanként, főleg ugrásoknál egymásba lógó, egymáson átmenő textúrák viszont eléggé kiábrándítóak – még Lara

copfja is folyamatosan belelóg a hátán hordott fegyverbe. Lara mozgásanimációi az elvárható módon igen szépre és kimunkáltra sikerültek, nagy kár, hogy másodkategóriás színkronszínsézt találtak hozzá: nem értem, miért kellett ezen spórolni. A környezeti zajokból nincs sok, ami viszont van, azok teljesen helyükön vannak – de úgyse ezreke fogunk figyelni a zseniális zenei aláfestés miatt.

Már a menüben magával ragad a misztikus, halk dobbal és egzotikus hangszerekkel vegyített, női vokális zene, ami úgy változik minden helyszínen, hogy végig fantasztikus minőségű marad. Hatalmasat dob a teljes játék hangulát!

LADY CROFT: VISSZAVÁRJUK!

Az elmúlt évek legszebb feltámasztását hajtotta végre a Crystal Dynamics csapata. Egy megtépzot sorozatot sikerült hamvaiból újjáéleszteni, úgy, hogy hűek maradtak a nagy elődökhöz, mégis továbbfejlesztették a sorozatot. A kissé könnyű és rövid játékmenetet jól ellensúlyozzák a megnyitható extrák – ráadásul a történet vége után biztosak lehetünk benne: nem így fog lezárulni Lara Croft legendája.



PLAY!	
GRAFIKA	09 Sokkal szebb, mint az Angel of Darkness
HANG	08 Lara hangja borzalmas, a zenék jók
JÁTSZHATÓSÁG	10 Vissza a gyökerekhez! Imádjuk!
ÉRTÉKTARTAM	06 Akár hat óra alatt is végig lehet tolni

ÖSSZEJEGES: A két borzalmas mozifilm és a legutóbbi játékok után végre a hetedik rész az első Tomb Raiderhez minden tekintetben méltó lett. A minőséget és a történet végét figyelembe véve biztosak lehetünk benne, fogunk még hallani Laráról!

89%



DYNASTY WARRIORS 5: EMPIRES



❖ Innen távolról még minden nyugodtnak és békésnek néz ki

A japán Omega Force létezésének egyetlen oka van: hihetetlenül gyorsan tudják kiszórni magukból a Dynasty Warriors sorozat tagjait, PS2-re például (a Samurai Warriors mellékággal együtt) már 11 részt sikerült elkészíteniük.



ó munkához idő kell, tartja a mondas, és ez alapján a Dynasty Warriors-sorozatnak a legbénább játékszeriának kéne lennie, amit a PlayStation valaha a lézerolvasója alatt tarthatott. A PS2 debütálása óta folyamatosan özönlenek a különböző alcímekkel ellátott, folytatásként vagy kiegészítőként futó címek, melyek mindegyike ugyanarra a vi-

szonylag primitív játékmottra épül, akár csak a sorozat legelső tagja. Kratos és Dante ámokfutásai valóságos gyermekesmenők tünnek ahhoz a mészárszékhez képest, amit a Warriorsban rendezhetünk: kár, hogy egy továbbra is igen egyszerű, kontrolltergyilkos harcrendszer segítségével.

CSONTSTRATÉGIA ITTI!

A hőskorban az egyik legnépszerűbb stílus volt az egyszerű hack'n slash, avagy beat'em up kategória, ahol legfeljebb egy-két gomb segítségével, akkor még két dimenzióban szörnyek vagy rosszfiúk egész garmadáját küldhették a másvilágra. Erre a bevált formulára alapoz már hosszú évek óta a Dynasty Warriors is, mely apró újításaitól eltekintve pont ugyanazt tartalmazza, mint az eddigi részek. HeLYszínrünk ezúttal is az ókori Kína, most éppen a történelemkönyvekben a Sárgatúrbanosok felkészése néven fűtő eseményorozat kibontakozásának lehetünk tanúi. A sztori látszólag próbál - amennyire lehet -

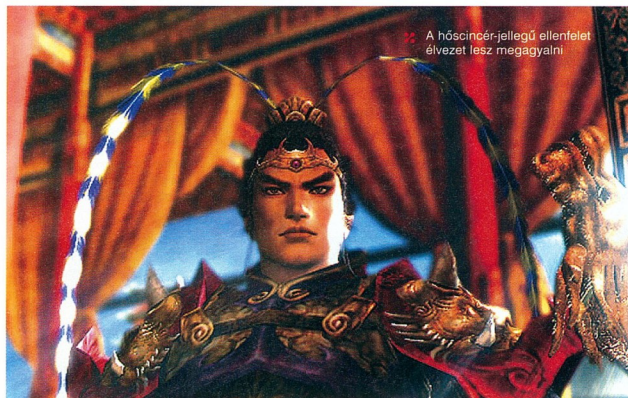
korhú lenni, de bevallom, még az én történelemrajongó lelke sem nagyon kötötték le eme ezernyolcszáz évvel ezelőtti lezajlott felkészési részletei; bár szerencsére a játék nem is bocsátkozik túlzott mélységekbe.

A kiegészítő címében is helyet kapó Empire mód, szó se róla, jelentős újítás a szeriában, bár kíváncsi vagyok, az agytalan gombnyomkodáshoz szokott rajongóknak mennyire fog tetszeni ez a viszonylag részletkebe menő, új stratégiai rész. Ahogy a mostani PC-s stratégiai játékokban is kezd elterjedni, a konkrét hadi események előtt, ráérősen gondolkodva egy átfogó térkép felett úgy bábáskodhatunk teljes hadseregünk felett. Meghatározhatjuk, mit támadjunk, mit védjünk meg éppen, átcsoportosíthatunk, utasításokat adhatunk a különböző tulajdonságokkal bíró és eltérő csapatok felett rendelkező tábornokoknak, valamint a fejlesztés irányát és a felszerelkezést is magunk határozhatjuk meg. A stratégiai rész menürendszere elsőre kicsit ta-



❖ Szimpatikus karakterek egész hada vár minket az Empiresben





A hőscincér-jellegű ellenfelet élvezet lesz megagyalni



A KÖVETKEZŐ FEJEZET

A 6. DINASZTIA

A Koei csak nálunk számít viszonylag ismeretlen kiadónak, a felkelő Nap országában a legnagyobbak, legnépszerűbbek közé tartoznak. Ennek egyetlen oka van: a japánok imádják a cég középkori Kínában játszódó játékeit. A legismertebbek ezek közül a Dynasty Warriors-sorozat, amely hivatásosan ugyan csak az ótödik részénel tart, de különböző kiegészítőkkel (Xtreme Legends, Empires, Hyper) és mellékágakkal ezt már régen elhagyták. Természetesen a sorozat legközelebb már PS3-on tér vissza a Dynasty Warriors 6 legnagyobb erénye várhatóan nem a megszűnt játékmotoban, hanem az elképzelt grafikában lesz keresendő. A Koei egyébként nagy érveléssel készül az új konzol megjelenésére, a DW6 mellett dolgoznak egy Fatal Inertia nevű WipEout-klonon, illetve egy Ni-Oh, meg egy BladeStorm nevű vaddalmozós akciójátékon.

lán átláthatatlannak tűnhet, és kétség kívül nagyon jó lett volna egy oktató mód is hozzá: az nem megoldás, hogy kezdetben csak néhány dologba szólhatunk bele, majd szép lassan az összes lehetőség elérhető lesz. Egyébként a remegő kezű hentes is meg tudja egy tenyerén számolni, hány komolyabb stratégiai játék jelent meg PS2-re, eddig egyáltalán nem vagyok benne biztos, hogy a DW-kezelők pont az a csoport, akik biztosan honorárik fogják ezt az új módot. Így igencsak jó lett volna valamiféle automatikus menüvelés bekapcsolásának lehetősége.

ÚJABB HÚSZMILLIÁRD HULLA

A játék gerince az új, nagyrészt mókázást kivéve természetesen mit sem változott. Különböző csapatokat irányítva vagy el kell foglalnunk az ellenség erődjét, vagy meg kell védenünk sajátunkat egy bizonyos időlimiten belül. A harcrendszert továbbra is nagyon egyszerű, ismétlődő kombózással épít: van egy sima és egy különleges támadás gombunk, ezeken kívül az univerzális védekező gombot fogjuk még gyakrabban használni. Sajnos érthetetlen módon a kamerát nem tudjuk mozgatni a jobb analóg kar segítségével, és bár erre nem túl gyakran lett volna szükség, azért elvárható lenne 2006-ban egy külső nézetes akciójátéktól. Helyette viszont lehetőségünk van belső, FPS kamerára átváltani, ahonnan időnként szépen lelyilizhatjuk ellenfeleinket, illetőleg általában borzalmas szinkron kísérőterében, a D-pad segítségével alapvető utasításokat adhatunk ki csapatainknak.

A játékterén mindig jelen van a pálya átfogó térképe, ahol folyamatosan nyomon követhetjük saját és az ellenséges csapatok mozgását – nohát, a kínaiak ezek szerint már az ókorban rendelkeztek műholdakkal. Itt is lehetőségünk lesz stratégiai érzékünket kibontakoztatni, lévén nem mindenki legyilkolása célunk, hanem általában hogy minél előbb elfoglaljuk az ellenséges fő erődtermet, ami több úton-módon lehetséges.

A program grafikája sem változott sokat az évek során, ugyanazt a polgonszegény, homályos színeket használó, kódosított motort látjuk viszont, amit már annyiszor „megcsodálhattunk”. Emellett úgy tűnik, a GPS technológia mellett a

kínaiak már a klónozás tudományát is ismerték az ókorban – a hadseregek annyira csont ugyanolyan katonákból épülnek fel, hogy ez másként nehezen elképzelhető. Szó se róla, a motor legalább jól bírja a legnagyobb csaták kavalkádjait is. Az egyébként viszonylag gyakori átvételre videónál valamivel jobb a helyzet, ezek teljesen emészthetőek audiovizuális szempontból is, bár itt se várjunk rendezői csodát.

Az angol szinkronhangok fele részt átlagosak, felük pedig egészen borzalmas: valami elképzelt, beleléstől mentes módon tudnak előadni pár megnyilatkozást tábornokaink. A változás, néha tényleg szuperhangokkal, ókort idéző zene viszont rengetegét dob a hangulaton, nélküle valószínűleg nem lettem volna képes fel óránál többet eltölteni a programmal.

Ha bejön számunkra a stílus, akkor viszont jó darabig elleszünk az új részszel is. Kína nem tipikus zsebpiszoknyi méretű ország, nekünk pedig mindenhol rendet kell tennünk, amihez öt nehézségi fokozat közül választhatunk. Az extrák közt ráadásul számos jópofa dolgot nyithatunk meg.

DYNASTY WARRIORS XVI?

A játék mindezek mellett vagy ellenére az internetes olvasói kritikák alapján továbbra is tetszik a rajongóknak, sőt, sokan a legjobb Dynasty Warriorsnak bélyegezték az Empires-t. Ebből következően simán el tudom képzelni, hogy a széria lassan lehagyja sorszámozásában a Final Fantasyt is, amit ugyan nem sajnálók tőle, de reméljük, a következő, már PS3-ra elkészülő epizódban további jelentős újításokat is kapunk majd a csodolatos grafika mellett.



PLAY!

GRAFIKA	05	Kidőigazatlan katonák az elnyagott terepen
HANG	07	Borzosító szinkron, emésztendő zenék
JÁTSZHATÓSÁG	06	Hamar megtanulható, és megunható
ÉLETTARTAM	06	Jó hosszú, csak éppen minek?

ÖSSZEJÉZS: Bár az nem kérdéses, hogy az Empires jobb, mint elődje, túl sok fejlődést nem szabad elvárni tőle. Ha eddig minden részt végigtöltöttél, ez sem maradjon ki, de ha ez nem így van, akkor csak óvatosan közelítsd meg, mert nem való mindenkinek!

69%

PLAY!

PlayStation 2



METAL GEAR SOLID 3
SUBSISTENCE

KONAMI

INFO

KIADÓ: KOJIMA PRODUCTIONS
FEJLESZŐ: KONAMI
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: 8 JÁTEKOS



írta: V.Z.

Metal Gear Solid 3: SUBSISTENCE

Meg kell hagyni: nagyszerűen csinálja a Konami. Miközben a Metal Gear-sorozat rajongói a sikerjátéknaak már a negyedik, immáron PS3-ra készülő epizódját várják, csak úgy mellékesen még egyszer eladják a harmadik részt. Kereslet pedig biztos van rá, merthogy egy olyan kis „pakkot” állítottak össze, amelynek nehéz ellenállni.



Szerelésünk még David Attenborough-t is meglepésztene!



play!
INFO
A Subsistence nem sokára Magyarországon is megjelenik, bár a magyar forgalmazó sajnos pontos megjelenési időt nem tudott mondani. A három lemezes verzió is kapható lesz.

A Konami alig több mint egy éve ismét feljebb emelte a lopakodós játékok minőségi mércéjét, s a Metal Gear Solid 3-mal vadonatúj élményben részesítette a publikumot. Ipari létesítmények, katonai bázisok helyett dzsungel lett a helyszíne az új epizódnak, ahol az életben maradásért nem feltétlenül csak az ellenséggel kell megküzdeni. Újdonsággként az éteterő mellett megjelent az éhség kijelzője is, így főhősünk kígyók és egyéb erdei állatok, no meg növények elfogyasztására lett kényszerítve. Még fontosabb újítás a bőséges ruházat: folyamatosan változtatva a különböző színű gyakorlóöltözeteket csaknem teljesen bele lehet oltadni a környezetbe – és ez ugyebár nem hátrány egy eyeszemélyes küldetésnél.

Az MGS3-ban még maga Snake sem ugyanaz, mint korábban, ugyanis nemcsak a helyszín, hanem az őra is változott: az egész játék tulajdonképpen a sorozat prelúdjá. 1964-ét írunk, ami-

kor a hidegháborús fegyverkezési verseny kellős közepén egy félelmetes fegyvert kifejlesztő szovjet tudós át akar szökni az Egyesült Államokba, s ehhez próbál segédkezet nyújtani neki a CIA, természetesen a legnagyobb titokban. Az általunk irányított ügynök a Snake fedőnevet kapja, s nevéhez méltóan kígyó módra kell besiklania az ellenséges vonalak mögé. Sokolov urat azonban nem olyan könnyű kihozni: egy erdő mélyén lévő titkos bázison a KGB emberei vigyáznak rá, ráadásul Hruscov ekkor már nem áll a helyzete magaslatán, ezért belső hatalmi harc keretében a GRU (a Vörös Hadsereg katonai hírszerzési osztálya) is a tudós találmányára pályázik...

A dzsungelt a Konami hírnevéhez méltóan pazar grafikai megoldásokkal sikerült megjeleníteni, s nemcsak a látvány, hanem maga történet is – szokás szerint – megállná a helyét egy holly-

woodi filmben is. Mit lehetett ehhez még hozzátenni? Nos, nyilván sok mindent, ugyanis egy lemez nem is volt rá elég. Na, de haladjunk sorjában!

SUBSISTENCE

A játék első lemeze a „fennmaradás” alcímet kapta, ugyanis ezen találjuk az eredeti „túlélő





Reiko bevetésre készen figyelni ősi ellenfelét egy multiplayer meccsen

show-t". Tulajdonképpen semmi pluszt nem rak hozzá a Snake Eaterhez, kivéve egy lényeges dolgot, ami nyilván szembetűnő a már sokat látott Metal Gear Solid 3-rajongóknak: az új perspektíva. Azon kevés ember közül, akiknek nem jött be a sorozat, a legtöbben rendszerint a „felülnézetet” hozták fel fontos indokként: na, ennek immár vége. Alapvetően „3rd person” megnevezésű kameraopcióval indul a játék, ami kiköpött mása S Splinter Celljének, azaz virtuális operatőrként teljesen körbejárhatjuk Snake-et. Persze, a rajongók népes táborára tekintettel megtalálható a „normal” opció is, amivel visszatérhetünk az eredeti állapothoz, de kar lenne. Im már nem lehet a kameránézőre fogni, hogy nem láttuk a hátunk mögött közeledő ellenséget. Miért nem néztünk körbe? – tehetjük fel magunknak a kérdést. A játékelményt feltétlenül pozitív irányba befolyásolja a dolog, ráadásul még szebb is lett tőle a játék, hiszen közelebből láthatjuk a szereplők igényes kimunkáltságát.

PERSISTENCE

Az új nézet amúgy alighanem az online mód miatt volt nélkülözhetetlen, ami a játék második, „kítettás” névre keresztelt lemezének a fő attrak-



☼ Gyönyörű lányok

BIRKÓZÓK A RUMBLE ROSESŐL

Az online mérkőzéseken a játékosok három csapat közül választhatnak, mégpedig a KGB, a GRU és az Ocelot Unit közül. A legjobb játékos lesz mindig a vezető, akinek saját karaktere lesz (Sokolov, Raikov, illetve Ocelot), egyedí mozdulatokkal és fegyverekkel. Ocelot például sok más mellett az első fejlovást túléli, ilyenkor csak sapkája esik le a fejéről. Ha az online meccsnek tihont adó játékos több mint ötven órát élt bele a játékba, akkor választhatóvá válik a Rumble Roses nevű korábbi Konami-játék egyik központi karaktere, Reiko is. Ekkor az egyik csapatnak automatikusan ő lesz a vezére (lásd fent), a másik csapatnak pedig Reiko kisse kihívóbb változata, Rowdy Reiko (őt lásd ezen az oldalon a bal felső képen, a sáall). A lányok saját birkózó mozdulatokkal is rendelkeznek.

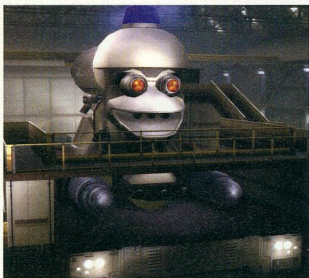
cíója. Az MGS3 néhány kiválasztott helyszínén előzzerre nyolc játékos indulhat bevetésre ötját szabályrendszerhez igazodva. Az első típus a „sneaking mission”, ahol lopakodni kell: az egyik játékosnak Snake-et irányítva egy mikrofilmet kell ellopnia a többi játékos orra elől. Aki megéli őt, az átveheti a szerepét a következő körben. A „capture mission” klasszikusnak mondható „szerzsd meg a zászlót”, viszont zászló helyett egy béka bábuval. A békát nem elég megszerezni, s megfelelő ideig meg is kell védeni a saját zászon. A „rescue mission” esetében egy másik álat, egy gumikacsa a főszereplő, akit az egyik csapatnak meg kell védenie, míg a másiknak el kell hurcolnia a bázisára, s a dologban extra nehézség, hogy a megölt játékosok nem térnek vissza. Van végül „team deathmatch”, ahol a két csapat adott számú étellel rendelkezik, az utolsó játéktípushoz, a mindenki-mindenki ellen deathmatch-hez pedig talán nem szükséges magyarázat.

Kár, hogy Magyarországon nem sokan tudnak élni az online lehetőséggel, mert a multiplayer játékokba egy csomó vicces, csakis az MGS univerzumra jellemző dolgot is becsmpeszték: lehet például kartonládák alá bujkálni, vagy az ellenséget megzavarni erotikus újsággal.

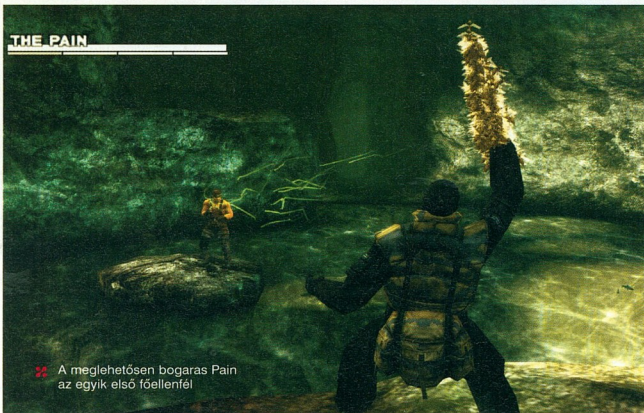
A Persistence lemez második üzemmodja, a Snake Vs Monkey már nem újdonság, megvolt az eredeti MGS3-ban is. Ebben a játékmódban a napjainkban élő Snake a főszereplő, akit Campbell parancsnok a szabadságáról citalt vizsgálaltna, hogy egy roppant fontos küldetés teljesítsen: össze kell szednie a Professorz elköborolt majmait. Ha ennyiből nem lenne világos, az Ape Escape professzoráról van szó, aki feltalálta az intelligens tévő sisakot, mely talámany azonban rossz kezekbe került – történetesen a majmokéba. Nagyon vicces, amint Snake majmokat üldöz, bönuszjátéknak kiváll.

A Persistence lemezre még két további bönuszjáték lett feltéve, amikkel igazából már régóta tartozott a Konami a rajongóknak. A Metal Gear Solid 3 ugyanis már az ötödik játék a Metal Gear történelemben, amelyből a '90-es éveket jobbára csak azok ismerhették, akik már a konzolok/számítógépek nyolcbites generáció-





✘ A Reiko hátsóját stíró katonát hamar ráfizethet eltávolítására



THE PAIN

✘ A meglehetősen bogaras Pain az egyik első főellenfél



ját is nyújtókt. Sőt, valójában még ők sem, merthogy NES-re/C64-re/PC-re csak a legelső Metal Gear készült el, ráadásul elég gyenge átiratok születtek. A leginkább csak Japánban népszerű MSX2 számítógépen futtatható első két Metal Geart így jobbra csak emulátorok segítségével lehetett mindaddig más formátumokon megtekinteni. Most azonban maga a Konami prezentál nekünk egy MSX2 emulátor PS2-re, amellyel így „eredeti pompájában” futtatható a két nyitó epizód. A Konami dicséretére legyen mondva, hogy nem egyszerűen csak felmásolták az eredeti kódot a lemezre, hanem bele is írtak pár opciót – magyarán update-elték a játékokat a PS2-es igényekhez igazodva.

EXISTENCE

A MGS: Subsistence alapvetően két DVD-t tartalmaz, de létezik egy limitált kiadás, ami három

lemezes. A harmadik DVD elindítása után nyugodtan hátradőlhetünk a fotelünkben, ugyanis az MGS3 moziváltozatát nézhetjük végig. Ez a mozi nemes egyszerűséggel úgy jött létre, hogy az összes köztájkot felhasználva egy egészestés filmet készítettek. Néhol beraktak esetleg egy-egy új kameránézetet a képernyő kettéosztásával, de igazából már az eredeti vágás is tökéletes volt, úgyhogy lényeges munka nem igazán folyhatott a vágozásnál. Mindazonáltal nem csupán egymás után lejátszódó intermezzókból áll a dolog. A jelenetek nem feltétlenül az eredeti sorrendben játszódnak le: nem annyira a kronológia, hanem inkább a történet teljessége volt fontos. A filmben persze némi akció is kellett, ezért a játékból is láthatunk részleteket, s ahol szükség volt rá, ott narrációval fűzték a



történethez magyarázatot. A Metal Gear-tapasztalatokkal még nem rendelkező játékosok a filmet egyben oktatófilmnek is felfoghatják, hiszen az akció részek egyben tippként is szolgálnak, mi minden mozdulatra képes Snake.



METAL GEAR SOLID 3



Snake a mi hősrünk, még ilyen helyzetben is nyugodtan pófokell!

Egy dolgot sajnálhatunk: sajnós, nem a játék engine-je generálja a filmet. A videótöröltés miatt a képmínőség nem egészen ugyanaz, mint játék közben, ami pedig még szomorúbb: löttek az interaktív közjátékoknak. Pedig hát az MGS3 átvezető jeleneteiben pont az a nagyszűrű, hogy belenyúlhatunk a kép egy-egy részletébe, mi több: időnként az R1-gyel Snake szemszögére válhatunk, s néha extra dolgokat pillanthatunk meg. Az efféle mókázásra tehát továbbra is csak az első lemezen van lehetőség. Az R1-et ugyan lehet movizás közben is nyomkodni, de ezzel csak azt érjük el, hogy az aktuális fejezet következő részéhez kerülünk – tudnillik az LT/R1 a DVD-lejátszó mintájára hátra/előre gombnak felel meg. Az Existence lemezének már amúgy a kezelőfelülete is a DVD-filmekére hajaz: a játék nyolc fejezetét lejátszhatjuk egyben és külön-külön is, beállíthatunk feliratot, és

AZ EGZISZTENCIA NEM ELENEDHETETLEN

Akiknek nem a limitált széria jut, azoknak sincs okuk panaszra, mert ha az alapjáték indításakor „az MGS3 tetszett nekem” kijelentést választjuk, úgy nemcsak extra nehézségi szintek válnak elérhetővé, hanem – állásmentés után – extra opciók is. A Demo Theatre moziban valós időben renderelve nézhetjük újra a közjátékokat (!), a kettes lemezen lévő Secret Theatre pedig még ennél is nagyobb móka: ha már láttuk az eredeti jeleneteket, komoly meglepetésekben lesz részünk. Többet nem is árulunk el, ezeket látni kell! Megemlítendő ugyanakkor még a Duel mód, ami szintén a kettes lemezen nyílik meg, és a főgonoszokkal küzdhetünk meg mindenféle sallang nélkül.



A MGS3 amúgy is a PS2 egyik legjobb játéka volt, hát meg így: olcsóbban, rengeteg extrával és különlegességgel kiegészítve. Semmiképpen ne hagyjátok ki!



nem hiányzik az extra menüpont sem, ami ennél a „DVD-filmnél” az MGS4 előzetese. Aki internet-hozzáférése híján nem tudta letölteni a tavalyi Tokyo Game Show legnagyobb szenzációját, az most megnézheti DVD minőségben.



Szolid kígyó

METAL GEAR 1 ÉS 2

Az MGS Subsistence most lehetőséget nyújt a lopakodás játékokra és a megismerésre, hiszen az első két Metal Gear játék lett bónuszként mellékelve. Bár grafikailag már egészen mások az elvárások, mint 1987-ben, vagy '90-ben, jól látható, hogy az alapvető szabályok ma is ugyanígy működnek. A Metal Gear volt az első játék, amiben az ellenség kicselezése volt a cél, és nem annak megsemmisítése. Ha sikerül elkerülnünk a katonák és a kamerák látóugarait – ami akkoriban még egyenes vonal volt –, akkor harc nélkül lehet haladni képmányóri képenyőre. A Metal Gear 2-ben ezt elősegítendő megjelent a radar is, amivel egy-egy képmányó nyílt előre láthatunk, és nyomom követjük az ellenség mozgását. Az ellenfelek intelligensségek lettek, kopogtatással terelhetjük őket rossz irányba, a kuszás lehetőségével pedig tankok, asztalok alá is elbújhatunk előlük. Ez utóbbi például is inkább hasznos, mert a hadizónát órák idővel megnyugszanak – nem úgy az első részben, ahol néhány halott produkálása után lesz csak újra nyugi. A játékok kisebb módosításokkal lettek most újra kiadva: a második résznél ilyen kis módosítás például, hogy a Michael Dudikoff vagy Stallone „reklémkuvékba” illő arccal lecserelték a ma ismert karakterekre.



PLAY!

GRAFIKA	10	Buza dzsungelék, remek karakterek
HANG	09	Csodás zenék és hangok
JÁTSZHATÓSÁG	10	Nagyszerű az új kamera!
ÉLETTARTAM	10	20 óras kaland, multiplayer, extrák...

ÖSSZEZÉS: Ha eddig nem játszottunk az MGS3-mal, akkor azért érdemes megvenni ezt az új kiadást, ha meg már unalomig játszottuk, akkor meg azért – az új nézet teljesen megformálja az élményt. Ez a csomag kihagyhatatlan!

98%



PLAY!
PlayStation 2

WITH NET PLAY

**MIDNIGHT CLUB 3
DUB Edition REMIX**

12

INFO

KIADÓ: ROCKSTAR
FEJLESZTŐ: ROCKSTAR SAN DIEGO
MULTIPLAYER: 7 JÁTÉKOS
ONLINE: 8 JÁTÉKOS

fr. Szabó

Midnight Club 3 REMIX



A DUB tuningmagazin segítségével körülbelül egymillió felni közül mazzolást tartunk

A PlayStation 2 indulásakor megjelent játékok közül kiemelkedett a Midnight Club első része, amely ugyan közel sem tudott annyit, mint a harmadik rész, az azt fejlesztő Angel Studios így is befutott: a Rockstar megvette őket, így ma már R* San Diego néven dolgoznak



Rockstar Need for Speed gyilkosnak kiképzett autóversenye hatalmas rajongótáborral rendelkezik. Sokáig én az ellentétborba tartoztam: nem értemet a siker titkát, nem tudott elkapni a játék hangulata, és képtelen voltam félórát tölteni a verdám tuningolásával. A PSP-s verzió megjelenésével azonban minden egy varázsütésre megváltozott, és bár az NFS-széria még mindig közelebb áll a szívemhez, ma már megérem azokat, akik a Midnight Club előtt töltik el a szabadidejüket!

REMIX

A Dub Edition új verziója, a Remix ára alapján akár Platinum-összeállításunkban is helyet kaphatott volna. A frissessége és az alapverzió mellett felvonultatott extrák miatt azonban úgy döntöttünk, hogy ahelyett inkább az új tesztek között van a helye.

A Remix első ránézésre teljesen megegyezik az alapverzióval, azonban, ha jobban elmélyülünk a játékban, akkor rengeteg újdonságot fedezhetünk fel benne, ilyen például a 24 vadonatúj, csillogó autó és a 25 eddig nem hallott zenéi alkotás, nem is beszélve a sorozat rajongóinak legdédelgettebb álmáról, minden idők legnépszerűbb Midnight Club pályájáról, a neonfényes Tokióról. A rajongók kedvencének grafikaiilag felturbózott változata valami elképzelhetőre sikereredett, így ez most már nem csak az egyik legkirályabb, de a lezszebb versenypálya is lett egyben.

A Dub Edition Remix ezen „apróságoktól” eltekintve tehát megegyezik az amúgy is kiváló alapverzióval. Vannak ugye hatalmas városok, ahol az NFS Undergroundhoz hasonlóan éjszakai versenyeken veszünk részt. Igen ám,



de a Midnight Clubban szinte semmilyen szabálynak nem kell engedelmesskednünk, a versenyek során ugyanis a város bármelyik utcáját használhat-



juk; a lényeg mindössze az, hogy a megfelelő sorrendben áthaladjunk az ellenőrző pontokon.

Ehhez, ha kell, átugrathatunk egyik háztetőről a másikra, ha kell a botlót leszedve át-



Nem elég, hogy Hummer de még arancssárga is!



Időlassítással minden kanyart be tudunk venni



PLAY!
INFO

A legjobb rejtett autót a különböző bajnokságok megnyertesével hozhatjuk elő, ebben nyújt segítséget a sérthetlenség kód, vagyis az onthercod (a cheat képernyőn üsd be).

vághatunk a parkok, vagy éppen az áruházak kirakatán. A szabadság érzete ez azért is jó, mert így fränk extra képességeket is szerezhünk. Ilyen például az időlassítás és a már megszokott, sok játékban szereplő turbo használata. Ezek közül a lassítás okozza a legnagyobb élvezetet: Ekkor pár másodpercra a Max Payne Bullet Time módjához, vagy a perzsa herceg effektjéhez hasonlóan lelassul az idő. Ekkor szinte bármilyen hajtűkanyart könnyedén bevehetünk, és simán elma-



MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL?

A Midnight Club megjelenése óta fanatikus hívet gyűjtött maga köré, akik tűzön-vízen át hirdetik, hogy játékuik mennyivel jobb, mint az EA NFS-sorozata. A két játékot azonban szerintem nincs értelme összehasonlítani. Mindkettőnek megvannak a maga erőnei és gyengéi is. Az eszeveszett városi száguldas a Midnight Clubban szerepel, még ha extrák és körítés terén a Need for Speed azért odalép vetélytársának. Talán a Midnight Clubot úgy lehetne legpontosabban leírni, mint a NFS Underground és a Burnout-ok keverékét – és ez a mix pont olyan adrenalinúds, mint amilyennek hangzik. Ha teheted, próbáld ki mindkettőt, ha nem, akkor dönts a pénztárcád szerint...Csalódni ugyanis egyik esetben sem fogsz!



PSP-n is száguld

ÉJFÉLI ZSEBKLUK

Néhány hónappal ezelőtt már teszteltük a Play! magazinban a Dub Edition PSP-s változatát. A Remix megjelenésének apropójából azonban úgy érzem, mindenképpen érdemes felvleventeni a közönséges vorzával szerzett tapasztalatainkat. A Midnight Club 3 Dub Edition ugyanis a Burnout mellett a jelenleg kapható legjobb PSP-s versenyjáték, amely semmilyen szempontból a PS2-es változattól. Grafikája káprázatos, a lehetőségei határtalanok, a versenyéze élmenye ez időt utánozhatatlannak, ráadásul a sok kibontakozó extra és a megfelelő módon adagolt pályák, városok, tuning-lehetőségek miatt elképzelésünk hozzárua is sikeredett. A program egyetlen negatívumát a borzostalan hosszú töltési idők jelentik. Egy-egy pálya között gyakran előfordul, hogy 40-50 másodpercet is várni kell. Mindez azonban senkinek se vegye el a játékotól a kedvét. Próbálgatni ki lehetne egy kis türellemmel, és akkor biztosan betekere, vagy akár hónapokra is belefeleledkezhetitek a játékba!

PLAY!

GRAFIKA	08	Látványos és igen-igen gyors
HANG	08	A stílusához illeszkedő zenék tömege
JÁTSZHATÓSÁG	09	A kibontakozó extra képességek nagyon jók
ÉLETTARTAM	10	A Remix még hosszabb lett, mint az eredeti

ÖSSZEZÉS: Egy nagyszerű autovegyenly minden tekintetben kiváló és pénztaarabár feldolgozása. Ha maradt még pénzöd a Metal Gear 3 megvásárlása után, akkor dobd a kosarába a Remixet is!

89%

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: KONAMI TYO
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: NINCS

írta: Koronma



Suikoden V

Ideán újabb taggal bővült a Konami gondozásában bővülő Suikoden saga. A széria még annak idején a „kis szürkén” indult, és sohasem hagyta el a Sony platformokat – még egy stratégiai játék is megjelent nemrég Suikoden Tactics néven.



z új rész cselekménye Falenában játszódik, egy a királynő által uralt birodalomban, ahol csak nőnemű egyedek kerülhetnek a hatalom csúcsára (mi a királynő fiát alakítjuk). A történet részletes felvázolásába nem mennék igazán bele, egyrészt a szűkös hely miatt, másrészt meg mindenki derítse fel maga – a lassú indulás és a klisés kezdetek ellenére elképesztő izgalmakban lesz részünk. A szokásoknak megfelelően a mágikus rúnák és a végzet 108 csillaga körül zajlik a történet, mely meglepetésekkel teli, lebilincselő és fordulatos lesz. Igaz, ezt talán nehezen lehet elhinni, még öt-hat óra játék után is, mert sajnos

Természetesen nem maradhettek ki a szórakoztató minijátékok sem, ilyen például a 108 opcionális karakter felkutatása, ami visszatérő elem a régi játékokból. Ennek a karaktertömegnek mind-egyik tagja kidolgozott háttér, színes egyéniség, saját küldetésekkel és történettel. Ráadásul ezeket a karakterekkel sűrűn üznek gúnyt a szerepjátékos kliákból, egyszerű például összefutunk egy szexbomba kinézetű karakterrel, akiről kiderül, hogy igen félték, ráadásul ő az egyik legokosabb karakter a játékban. Szintén ismerős lehet a korábbi részekből, hogy a játék egy bizonyos pontjától saját erőddel fogunk rendelkezni, ezt nekünk kell kiépíteni, alakítani, persze nem úgy, mint egy Sims játékban, az említett karakterek



■ Suikoden TACTICS

KÖRÖKRE OSZTOTT SUIKODEN

Ha elfogynak az ötletek, akkor a japán fejlesztők szívesen nyúlnak a "Tactics-osításhoz" eszközhöz. Ez azt jelenti, hogy a játékot átalakítva egy körökre osztott stratégiai programot készítenek, általában igen durva fejlődési rendszerrel, új sztorival, ám ismerős karakterekkel. Ez hol jól sül el (Final Fantasy Tactics), hogy pedig egész elképesztően otromba lesz a végeredmény (ennek iskolapéldája az abszolút hulladék Onimusha Tactics).

Ez a vég a Konamit is elérte, a Suikoden Tactics tavaly év végén jelent meg, sajnos csak Amerikában (no meg Japánban, igaz, ott egyszerűen Rhapsodia címen). A játék a Suikoden IV idején játszódik, lényegében annak eseményeit meséli el, csak éppen új szemzőgöből. Noha a játék nem a legjobb a kategóriájában, kellemes kikapcsolódást nyújthat néhány nap erejéig – ugyanis a hasonló programokkal ellentétben a Suikoden Tactics meglehetősen rövidke, alig harminc csatát fogunk megvívni benne. A játék érdekessége, hogy ha rendelkezünk egy 100%-os Suikoden IV mentéssel, az ottani főszereplőt itt felvehetjük a csapatba.



a kezdet tényleg elég langyos lett – az első labirintusig például vagy tíz órát kell beleülnünk a játékba. Innentől kezdve viszont egy hullámvámsút minden unalmasságával fog tekeregni a történet, amely legalább 60 órányi játékidőt jelent, amelyet tovább nyújthatnak a melléküldetések is.

Azt leszögezném, hogy azoknak nem kell aggódniuk, akik most találkoznak először a sorozattal, hiszen minden egyes rész különálló történet, melyek önmagukban is kiválóan megállják a helyüket. Viszont a rajongóknak, akik végkövetkező a történetet, rengeteg új információt kaphatnak az eseményekről, karakterekről, s ezáltal egy egyre jobban kikerekedő, hatalmas világ újabb történetét ismerhetik meg, mely nem mentes a politikai cselzőzövektől, árulásoktól sem.



összegyűjtésével. Lesz, aki csak élellet tölti meg a kastélyt, másokból viszont konkrét előnyünk is lesz, valaki például boltot nyit.

HARCIAS JÁTÉKOK

Mint minden, magára valamit is adó japán RPG-ben, itt is sokat kell majd harcolnunk. A Sui-



➤ Egészen különleges tájakat járhatunk be



koden-múltnak megfelelően az körökre osztott rendszerben megy, az pedig egyenese az első részeket idézi, hogy egy küzdelemben akár hat karakterünk is részt vehet. Ez már ön-

magában is rengeteg kombinációs lehetőséget nyit meg előttünk, hát még kombinálna azzal az újítással, miszerint harci formációkat is létrehozhatunk. Aki unja az ellenfelek irtását, az bekapcsolhatja az autómata harcot, de arra is lehetőség van, hogy szorult helyzetben lefessük az ellenfeleket. Ez mondjuk ritkán fog előfordulni, hisz a harcok

-kellő tápolás után - meglehetősen könnyűek, eltekintve néhány főbosztól. Van két másik harci lehetőség is a Suikoden V-ben, mégpedig a párbaj, illetve a háború. Az utóbbi tulajdonképpen egy modern kő-papírólló, ahol ellenfelünk energiáscikáit három lehetséges mozdulattal fogaszthatjuk el (támadás, védekezés, speckó). A háború valós időben zajlik, és egy több egységből álló sereget kell vezetnünk benne. Minden egységnek megvannak a maga gyengéi és erősségei, így itt leginkább stratégiai érzékünket fogjuk tornáztatni.

FALENAI TECHNIKA

Audiovizuális szempontból abszolút meg lehetünk elégedve azzal, amit a pénzünkért kapunk. A játék hangszerelése nem hagy semmi kivétel nélkül maga után: fülbemászóak és kellemesek a dalok, olyan igazi japános érzést keltenek. A felcsendülő dalmak között nem egy helyen ismerős muzsikák is fellelhetőek a korábbi részekből, kellemes érzéseket, emlékeket felhozva az előző részek szerelmeinek. A jelentősebb párbeszédnek ugyan megszólalnak hőseink, de a legtöbb jelenetet csak olvashatjuk.

A grafika javulást mutat elődjéhez képest, viszont még mindig azt mondhatjuk, hogy a sorozat - eddigi - csúcspontját jelentős harmadik rész mintha jobban mutatót volna (ez Európában sajnos nem jelent meg). A tájak kialakítása, színvilága nagyszerűen illeszkedik a sorozatban megszokott hangulathoz, de Final Fantasy-s csúcsmínőségre azért senki se számítson. Egyáltalán nem mondhatjuk rá azt,

hogy csúnyácska, vagy hogy múlt századi színvonalat képvisel; teljes mértékben megálítja a helyét, csak éppen láttunk már szebbet ebben a kategóriában.

HIBÁK

A Suikoden V-nek minden erőnye ellenére vannak negatív vonásai is (lévén, tökéletes játék nem létezik), melyek elvethetik a kedvét az embernek az egész játéktól, ha valaki nem kellően türelmes. A történet, és ezzel együtt az izgalmas beindulása sajnos eléggé lassú, hosszadalmas folyanat. Az első rendes harcok is meglehetősen sok időt fog eltelni. Sokáig csak ülünk és olvassuk a bejátszásokat, alig-alig haladva előre. A térkép hiányát is kicsit fájtalom, hiszen a hatalmas területeken elveszve futkosni nem mindig izgalmas, teli. Komolan, a legnagyobb városok felderítése akár fél órát is igénybe vehet...

További hátrányként róható még föl, hogy meglehetősen sokszor vagyunk kénytelenek a töltőképernyőt bámulni, minden harc előtt és után, no meg a helyszínek közötti váltásokor. Ehhez még vegyük hozzá, hogy elképesztően sűrűn jönnek a random csaták a



dungeon-okban, olykor szinte lépesenként szörnyekkel találkozunk - ez azt kell szokni... Összességében elmondhatjuk a Suikoden V-ről, hogy a készítőknél sikerült a régi, az előző részből hiányzó hangulatot visszacsapésmérni a játékba. Így egy roppant tartalmas, titkokkal és extrákkal alaposan felvértezett játék lett belőle. A kimagaslóan izgalmas történet, a változatos, színes szereplők, a sok minijáték és a 11 különböző befejezés egyúttal egy többször végigjátszható, pompás kalandot eredményeztek. Ehhez persze nem árt, ha az angol nyelvezet nem állsz hadilábon, így egy igen hosszú s nagyon gazdag élményben lesz részed.

PLAY!

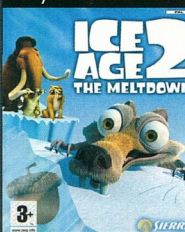
GRAFIKA	08	A karakterek különösen jól néznek ki
HANG	07	Kellemes zenék, de semmi extra
JÁTSZHATÓSÁG	08	A három eltérő harc kellően változatos
ÉLETTARTAM	10	Tíz éra, amíg egyáltalán beindul a sztori...

ÖSSZEZÉS: A sorozat legjobb részeit idézően élvezetes lett a Suikoden ötödik epizódja. Így hajlamosak vagyunk megbocsátani neki a borzalmas meggyűlölet. A sztori is jó lesz, feltéve, ha elég türelmesen kivárjuk, amíg igazán beindulnak az események.

85%

PLAY!

PlayStation 2


INFO
 KIADÓ: THQ
 FEJLESZTŐ: FUROCOM
 MULTIPLAYER: VIVENDI
 ONLINE: NINCS


Ice Age 2: MELTDOWN

A Jégkorszak film második felvonása egybehangoz, és általam is osztott vélemények szerint gyengébbre és fantáziátlanabban sikerült, mint az első rész, mégis egy fantasztikus hangulatú és látványvilágú, rekeszmozgatók sem hidegen hagyó animációs filmre váltott jegyet, aki bizalmat szavazott Sid, Diego és Manny újabb kalandjára, az ilyenkor menetszerűsége érdekében érkezett adaptáció pedig az egyik legjobban sikerült platformjáték, ami animációs film alapján (jég)világot látott.



filmben sajnos csak melleszerepet kapó pézsmapatkány (?), Scrat a játékban a rajongók legnagyobb örömeére főszereplővé lépett elő. Természetesen mi más is kéne csinálnunk, mint kissé ügyefogyott, de imádnivaló szőrös állatunkkal elemózsiát gyűjteni: a szépen felépített, nem túl lineáris pályák hemzsegnék a beszakmányolárod makktermésektől, amiért Scratnak, akár a filmben, itt is erősen meg kell szenvednie. Mozgásarzenálunk egész nagy: úgrálhatunk mindenféle módon, küszhatunk, csimpszodhatunk, de farkunk vagy tapancsunk segítségével akár támadásba is lendülhetünk. Fő foglalatosságunk az ide-oda történő ugrabugrás lesz, de néha gondolkodtató, vagy némi komolyabb ügyességet is igénylő feladatok is nehezítik, és természetesen a három igazi főszereplős is feltűnik a színen, főleg minijátékok képeiben.

A játék grafikus világa tökéletesen hozza a film hangulatát, és bár kicsit poligonoszegegy a táj, a karakterek fantasztikus mozgásanimációja és mimikája busásan kárpótol az arnyú sem csúnya látványért. Az összképet a filmből adaptált moziérsekek teszik teljessé, valamint hogy ósálataink megszólaltatásáért ugyanaz a kimagasló színészgárda felelős, akiket a


PLAY!

Tökéletes, könnyed kikapcsolódás a mozifilm után. Szép, humoros és viszonylag változatos platformjáték örök kedvenc makkvadászunk főszereplésével.

80%

moziban is hallhattunk. A kicsik és nagyok számára is élvezetes program ugyan elég könnyűre és rövidre sikerült, ez senkit ne akadályozzon meg abban, hogy a film megtéintése után ugyanazon a délutánon a já-

PLAY!

PlayStation 2


INFO
 KIADÓ: SNK PLAYMORE
 FEJLESZTŐ: MEGA ENTERPRISE
 MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS
 ONLINE: NINCS


Metal Slug 4 & 5



ét évvel ezelőtt a Los Angelesi E3-on a csodánkra jártak az emberek. Ha ugyanis egy félórányi szabaddíonk volt azonnal megrohamoztuk az SNK standon felállított Neo-Geo játékaustandon ahol kooperatív módban lehetett Metal Slug 4-ezni. Esmélelten jókat játszottunk a kihívásokkal és humorral teli totálisan 2D-s játékkal miközben ismerőseink a PC-s Doom 3 bemutatóra vártak örökig, nem sejtve, hogy játékelmény tekintében ez 15-éves technológián is vigan elfutó parallax scrollt használó játéktérmi játék simán kenterbe veri napjaink legtöbb 3D-s csodáját. A PS2-es Metal Slug kollekción megjelenésekor azonnal összegyűltünk egy játékpártra, hogy hajnalig megpróbáljunk végigjátszani a két



gyöngyszemet. Természetesen az E3-on jelsere vizsgázott negyedik résszel kezdttük. A sok esetben borzasztón nehéz küldetéseket vagy hatvanadszori újrakezdés után teljesítettük. Balról jobbra rohanva öitük az ellent, vettük fel a brutálisabbnál brutálisabb fegyvereket, ütünk fel a tévny háttára és mentettük meg a fürdőkönyben túszejlett

rabokat és vívtunk vérre menő küzdelmet a főellenfelekkel.

A negyedik rész tehát hibátlan; nem úgy, mint az ötödik, mely mind kihívásaiban mind humorában sokat veszített. Ha igazán gonosz akorak lenni, akkor kijelenthetem, hogy a Metal Slug 5 talán minden időnk legfantáziátlanabb folytatása. Azonban azoknak, akik az előző résszel nem vergődtek zoldágra biztos be fog jönni ez a jóval könnyebb változat. Mindentösszegve a Metal Slug 4 miatt az oldschool szerelmeseink kötelező darab, már csak kedvező ára miatt is.

PLAY!

A Metal Slug 4 kínálja a kooperatív játéklehetőségek közül az egyik legszarakoztatható és legkeményebbet - a gyengébb ötös epizódot felfoghatjuk egyszerű bönuszként...

83%

Garantáltan csak 1 SMS!

Csengések - SMS

poli- **06-90-629-333**

mono- **1795**

poli mono

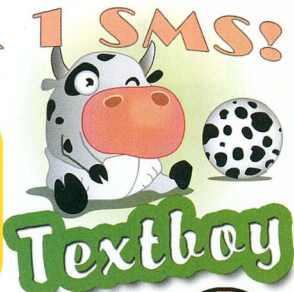
Zpac ft. Elton John - Ghetto Gospel	PG191032	PG93625
Aerosmith - Walk This Way	PG190234	PG31265
Allen Ant Farm - Smooth Criminal	PG190236	PG30594
Arash - Boro Boro	PG190751	PG35514
Ashlee Simpson - L.O.V.E	PG191060	PG36662
Axel F - Crazy Frog	PG191029	PG36372
Back II Back - Mindent Látóval	PG191062	PG36664
Belga - Szerelmes vagyok	PG190592	PG33595
Body Rockers - I Like the Way You Move	PG191033	PG36636
Bow Wow ft. Clara - Like You	PG190995	PG33598
Caramel - Várt váratlan	PG191013	PG36616
Crystal - Ha arra ébredtek	PG191067	PG36669
Deep Dish - Dreams	PG191051	PG36653
Despche Mode - Precious	PG190879	PG33582
Disperado - Gyere és ájmodj!	PG190370	PG31763
Eros Ramazzotti & Anastacia - I Belong to You	PG191069	PG36671
Fiesta - Mindig csak váltalak	PG190953	PG33556
Gáspár Laci - Ma éjszaka	PG190982	PG33585
Global Deejays - Starts on 45	PG191053	PG36655
Globill - Dare	PG190996	PG33599
Gwen Stefani - Luxurious	PG190997	PG36620
Jamiroquai - (Don't) Give Hate a Chance	PG191017	PG33620
Juarez - La camisa negra	PG190998	PG33601
Keresztapa (Godfather)	PG190617	PG300226
Kiskövek Tz. - Szüzberegek	PG190746	PG33486
Knight Rider	PG190067	PG300212
Körny - Twisted Transup	PG191018	PG33621
Macskajaj	PG191066	PG32490
Madonna - Hung Up	PG191000	PG36302
Madonna - Sorry	PG191054	PG36356
Mariah Carey - Don't Forget About Us	PG191019	PG36322
Martin Solveig - Jealousy	PG191052	PG36354
Mattaffix - Big City Life	PG191057	PG36359

Hogyan tölts le:

küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben a

06-90-629-333 -ra (mini mozi, színes háttér, poli csengés, java játék)

vagy a **1795** -re (mono csengés) és már a telcsiden is van!



Textboy

Színes hátterek - SMS

06-90-629-333

© Mobibase

PG1802039	PG1801119	PG1801131	PG1801240	PG1801254	PG1801294
PG1802084	PG1801306	PG1801376	PG1802064	PG1802066	PG1802070
PG1802135	PG1802146	PG1802164	PG1802166	PG1802172	PG1802173
PG1802180	PG1802186	PG1802189	PG1802191	PG1802192	PG1802195
PG1802206	PG1802207	PG1802212	PG1802215	PG1802217	PG1802232
PG1802277	PG1802278	PG1802280	PG1802282	PG1802285	PG1802286
PG1802288	PG1802297	PG1807956	PG1810939	PG183514	PG1801548
PG184199	PG184945	PG184946	PG186095	PG1802092	

Real Tone - SMS

JAVA Játék SMS

06-90-629-333

06-90-629-333

bőftentes	PG199071
csuszáslás effekt	PG199099
tesztöltség	PG199087
fogmosás	PG199083
fuldokló köhögés	PG199079
hortyogás	PG199082
leesés effekt	PG199100
nő asít	PG199084
nő hahotázik	PG199090
orrfújás	PG199074
ováció	PG199083

VADNYUGATI ÜZLET	PG170059
JAMAINCA DISCS TA	PG170038
NEUTRO NICK	PG170030
BABUMM	PG170035
MARCO POLO	PG170055

PGCSIN szöveg
1795-re és megkapta
kapcsos egy remek tippet
a mobilodra, emel
meg élvezetesebbé
tehető a szexed!

egy kitalálós játék
Teljesen új!
A szexedre
1795-re megkapta
a kapcsos egy remek tippet
a mobilodra, emel
meg élvezetesebbé
tehető a szexed!

MINI Mozik - SMS

06-90-629-333

PG1886064	PG1886066	PG1886072	PG1886104
PG1886320	PG1886327	PG1886333	PG1886341
PG1886429	PG1886432	PG1886439	PG1886470
PG1886473	PG1886477	PG1886479	PG1886915

TÖBBSZÁLÁSÚ ÉS REAL TONE CSÉNGÉSEK CSAK AZ ARRA ALKALMAS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐ LEI! • SZÍNES HÁTTÉRKEP, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐ LEI! MONO CSÉNGÉS: 480 Ft/SMS • Poli/tonikus cséngés, színes háttérkép csak aktivált wappal tölthető le! • A http://wap.textboy.hu/jatek WAP oldalon megtehető, telefononon melyik játékok futnak. • A többszálú cséngőhangok, real tone, színes háttérkép, mini mozi, java játékok sms díja 979 Ft/SMS • Poli/tonikus cséngést, mini mozi és színes háttérkép Vodafone-ra csak a NET előfizetéssel rendelhető. - Info: TelMedia Kft. Köszönjük! Tel: 06-1455-7202 • További info: www.textboy.hu



PLAY! PlayStation 2

WITH NET PLAY

SOCOM 3

U.S. NAVY SEALS

16

INFO

KIADÓ: SONY

FEJLESZTŐ: ZIPPER

MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS

ONLINE: 32 JÁTEKOS

írta: --Flatline--



SOCOM 3: US Navy Seals

A SOCOM-sorozattal befutó Zipper elérte az a sors, ami csak a legjobb fejlesztőknek adatik meg: felvásárolta őket a Sony, így biztosítva be, hogy tehetségüket többé egyetlen másik konzol se kamatoztathassák.

MEGÚJULT SOCOM

Először is: végre van egyjátékos kampány mód, mely eddig tulajdonképpen hiányzott a SOCOM-ból. Nagyon profi szinkronhangokkal, egész éhető történetet hoztak össze a lányok, noha gyakorlatilag nem lehetett túlságosan cífrázni, hogy mit is kell végrehajtania a játékosnak, mégis szórakoztató az amúgy többjátékos partikra tervezett játékmódok kevertetése és teljesítése. Általában kis falvakat kell megfújni, vagy meg kell védeni egy szállítmányt, majd ugyanezt más kontextusban, de sebjaj, a játék élvezete a lényeg és higycytek el, a SOCOM valóban nagyon szórakoztató. Az átvezető animációk is jobbák, mint elősore várnák a játékosok, a pipecül megdíjazított elizigáló képernyőkről nem is beszélve.

Jogos kérdések lehetnek, hogy egy olyan játékban, ahol a fejlesztők direkt próbálták abba az irányba terelgetni a játékosokat, hogy ne egymaguk szólózza

próbálják megoldani a pályán lévő feladatokat, hanem csapatba verődve, egymást fedezve nyomuljanak pontról – pontra, milyen támogatást kaphat az ember egyjátékos módban. Az Al szerencsére több, mint jól helytől ebben a kérdésben; természetesen elsősorban az online játékban találjátok majd meg az igazi kihívást, ettől függetlenül érde-

mes az Al-val futni pár kört, legálább addig, míg lenyomjátok a kampányt, vagy megismeritek az irányítást (ami nem annyira kézreálló, mint lehetne, valószínűleg a rengeteg mozgás-lövés és egyéb kombináció miatt...). Tulajdonképpen a Zipper fan-tasztikus

munkát végzett azon a téren, hogy a Battlefield és az Unreal Tournament PC-s címei meglehetősen közkedvelt járműalapú hadviselését és annak szórakoztató puttyogtatását vegyítse a gyalogos hadviselés legfinomabb jeleneteivel. Igenis ki kell szállni sok-



íthatatlan tény, hogy a Sony egyik legértékesebb címe PS2-re a Zipper gondozásában fejlesztett online shooter, a SOCOM-széria. Rengeteg játékos csak emiatt a játék miatt vásárolt hálózati adaptert a PS2-jéhez, ami valóban azt jelzi, hogy olyan játékról van szó, mely megér annyit, hogy már-már egy szinten emlegessék a nagyágyú PC-s online hentes címekkel. A SOCOM-sorozat harmadik darabja számos újtással és komplett játékmekanika újragyúrásával érkezett, így azok számára, akiknek picit csalódás volt a második rész (mely sokkal inkább egy kiegészítő lemez érzését adta, mintsem egy teljes értékű játékét), örömhír lehet az, hogy jó munkát végeztek a fejlesztők és megéri beszerezni a címet.





❖ A békefenntartást örült nagy ágyúkkal végezzük



❖ Támadni akar, tül!

szor a járművekből, és bizony menekülni kell, ha nincs társ a közelben és éppen egy tank csőve cirógatja a homlokát a játékosnak.

A fegyverek és lehetőségek tárháza nagy, számos variációból lehet válogatni, hogy mit vigyen magával a hős szeretett kommandós, noha óvatosan pakolójáték málnás számárá az amúgy izmos és jól képzett katonákat, hiszen nem túl örömteli, ha olyan sebeséggel araszol, mint a terhes csiga. Sokkal kifizetődőbb egy szimpatikus lőtávolsággal rendelkező fegyvert választani mondjuk gránátvető kiegészítővel, néhány gránátot, és már indulhat is a móka. A csúszlik pont úgy működnek, mint bármelyik lövöldözős játékban elvártnak tűlök, értelem-szerűen futás közben a legpontosatlanabb, míg hasalva a legpontosabbak. Itt sem működik az, hogy folyamatosan lenyomott klávkomb mellett próbál a játékos minél több szöveget begyűjteni, mert akkora szórása lesz a fegyvernek fél másodperc után, hogy egy zeppelint sem tudna lelőni, nemhogy egy fa mögül kikandikáló ellensé-

ges mesterlövész. Érdekes rövid sorozatokkal operálni, lehetőleg sűrűn helyet változtatva, minél több szövetségés játékos körül maradni.

HÍZÓ HARCTÉR

A pályák mérete hatalmas. Legalább ötször akkora a pályák, mint a SOCOM 2-ben szereplők. Az egész nem érthetők volna el, ha nem kódoltak volna a feljesztők olyan jó mikrotiltó rendszert, mint amit végülis sikerült összehozniuk a harmadik részre. Hatalmas pályákon lehet keresztül-kasul kóvályogni és osztani az áldást, amíg a csövön kifér, anélkül, hogy egyszer is megzavarja bármilyen akadás a játékelményt. Természe-

sen 32 játékos esetén online azért nagyon ritkaságszámba megy, hogy minden kifogástalan lenne, de egy biztos: a PS2 életciklusa vége felé közeldeve is képes még olyan netkódot tartalmazni, masszív többjátékos játékot futtatni, mely néz annyira jól ki, mint a SOCOM és szórakoztató is. De ez így is van rendjén, hosszú ideje szajkózza már mindenki, hogy las-

san végre megtanulta mindenki kihasználni az igen szofisztikált módon programozható PS2 erőforrásait. Egy biztos, az pedig az, hogy a tilzenkét többjátékos pálya, a dinamikusn skálázó területhátrál bőven elég lesz jó ideig a rajjongoknak és az új játékosok számára egyaránt.

Ennek sajnos azonban ára van. Míg az épületek és a járműmodellek jól néznek ki, addig a nagy semmiben kell közlekedni nem éppen látványos, ha éppen nincs semmilyen objektum a környékén. Sajnos annyira alacsony a poligon-szám az amúgy valóban nagy pályák kihaltabb szakaszain, hogy már zavaró. Többsen állítják, hogy azért annyira élvezhető a SOCOM, mert nem zavarja semmilyen környezeti tényező a lövöldözést és a prédák becserkészését, de ilyen szintű letetszultságot azért már valóban csak akkor engedhet meg magának egy játék, ha rendkívül jó játékelményt ad. A hangok sokat segítenek a beelérés mértékén, úgyhogy ne felejtsetek el bekapcsolni a hangfalakat és a televíziót!

Mindenképpen ajánlom azok számára (sőt, nekik elsősorban) akik eddig csak óvatosan kerülgettek a SOCOM-sorozatot, vagy nem volt alkalom kipróbálni még hálózati adapter hiányában. Jelenleg ez a legjobb online shooter PS2-re és gyantilon ez már nem fog változni a jövőben úgy, hogy a PS3 gyakorlatilag már tényleg a megjelenése küszöbén áll. A korábbi rajongók úgyis meg fogják vásárolni a harmadik részt, az újak számára pedig csak maximális biztató vállszorításokat és szembenézést tudok küldeni, érdemes kipróbálni. Jó játékot és minél sikeresebb online ügyködést kívánok!



❖ Még a civileket is szétlétjük



Play!

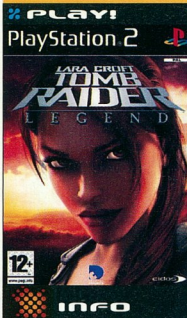
GRAFIKA	08	Maradni a részben, csak a pályák nőttek meg
HANG	00	Eredeti fegyverhangok, robbanások
JÁTSZHATÓSÁG	08	Neha talán már túl nagyok azok a pályák
ELEJTARTAM	10	Ha van modem a PS2-nkhoz...

ÖSSZEJZÉS: Azok, akik kedvelik az online csapat alapú lövöldözős játékokat és nem rendelkeznek PC-vel, feltétlen szeressék be a SOCOM 3-at, ugyanis a szerény leg-erősebb darabja PS2-n, garantál- tlan jó szórakozást ígerve, immar- on egyjátékos módban is.

83%



VÉGIJÁTSZÁS



írta: Roll

Bár a Legend nem egy hozsuzú játék, néhány helyen elakadhatunk benne; ezért készült ez a végigjászás.



TOMB RAIDER LEGEND

VÉGIJÁTSZÁS

ENNEK A HÓNAPNAK A KELLEMES MEGLEPETÉSE A TOMB RAIDER LEGEND VOIT. AZT TUDTUK, HOGY A KINGDOM HEARTS 2 ÉS A MGS3 SUBSISTENCE JÓ LESZ, DE LARA NAGYSZERŰ SZEREPLÉSÉBEN CSAK REMÉNYKEDTÜNK. ÉPPEN EZÉRT DOBTUK ÖSSZE EZT A VÉGIJÁTSZÁST, MELY LEGINKÁBB A LOGIKAI FELADATOKRA ÉS AZ UGRÁNDOZÁSRA KONCENTRÁL - AZ AMÜGYSEM NEHÉZ HARCOKAT ÍGY MAGATOKNAK KELL MEGOLDANOTOK.

1. KÜLDETÉS: BOLÍVIA

Ereklyék a helyszínen:

Arany: 1

Ezüst: 5

Bronz: 10

Az első pálya igazi bemelegítés. Az első problémával akkor találkozhatunk, amikor az utakat egy kör alakú aranykapu állja. Az ajtóval szemben ugorjunk fel a platformra. Az itt található sziklát lökd le az alattal lévő korhadat fára, s annak ágáról immár át is tudsz ugrani a

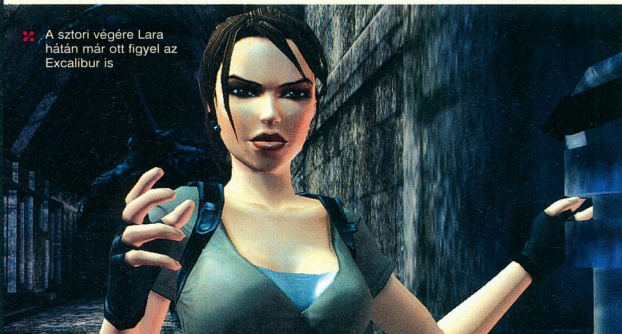


sziklára. Az utadban álló korongot ragadd meg a kötéllel, majd az akciógombbal húzd el. Bent ugorj fel a szemközti kiszögellésre. Mász balra. A párkány végén ugorj a rúdra, onnan a romos oszlopra, mássz körbe, át a szemközti falra, s fel. Használd a lánt, és ugorj át szembe és menj el a templomig. Bent a csapdát elkerülő ugorj előre, a kötéleddel húzd magad tovább, majd ugrás a túlsófalra. A jobb oldali láncot fel, majd a bal oldalra, gyorsan fel, s vissza az előzőre, onnan pedig át a sziklára. Mász le a túlsófaladon. Ugorj a vízbe, merülj alá, és ússz egészen jobbra, majd balra.



Tedd hidegre a jaguárt, majd a csapda összecsapódása után a bukfen többszöri lenyomása után a látványos mutatvány végén átútsz a túlsófalra. Fogd a sarokban lévő ketrecet, és told magad előtt a csapdákon keresztül, így véde magadat. A köztátek után ugorj le a platformról, öld meg a jaguárt, majd a libikóka alól húzd ki a ketrecet és told rá. Ugorj vissza a platformra, s a középső kapcsolótól ugorj lendületből a libikóka másik végére, így a ketrec felrepül a fenti párja mellé. Csináld ugyanezt a környéken található másik ketrecel is, majd ha már mind fent van, tolj a három kapcsolóra egyet-egyet, mire az ajtó feltárul. A bejáratról balra (amerről jöttél) találsz egy láncot. Azon felmászva ugorj át a szemközti kiszögellésre, mássz körbe, fel, majd jöhetsz a majom-mászás a láncra. Az ajtón belépve egy videó keretében kell különböző gombokat nyomnod. A következők szobába ereszkedj le, s öld meg a jaguárt. Mász fel a sarokban lévő világosabb platformra, s ugorj át az ijesztő

2. A sztori végére Lara hátán már ott figyel az Excalibur is



szerkezetre, és ugrálj tovább addig, amíg át nem tudsz jutni a szemközti fal kiszögellésére. Irány jobbra, majd felfelé, és balra. Ugorj fel a sziklára, s végig a folyosón. A kőzáték után a híd két leszakadt pontját át kell ugranod.

2. KÜLDETÉS: PERU

Ereklék a helyszínen:

Arany: 1

Ezüst: 2

Bronz: 8

Az Anyasvolyt folytatott párbeszéd után öld meg az összes őrt, mássz fel a zászlórúdon, ugorj át, majd irány a shotgun-os fickó. Menj a házba, kapj fel pár gránátot, s rúgd ki az ajtót. A fenti ellenfelekhez a jobbra levő ház oldalán található létrán át juthatsz fel. Leolésuk után



❖ Minden biztosíték rémálma, Lara Croft megérkezett!

menj tovább az úton, itt ismét néhány katonába botlás. Az érkező teherautósórfert az akciógömbbal lödd ki a trafó. Amint minden tiszta ugorj a motorra és vigyázz magadra!

A száguldás után a múlt egy darabját játszhatj újra. Guruljunk át a szikla alatt. Az alagútban szükség esetén használjunk fáklyát. A kanyarban ugorjunk fel a póznára, s másszunk rajta végig. A keresztelődesznán induljunk balra, s miután a sziklák leomlottak, szaladjunk vissza szembe. Balra a sarkokban tovább tudunk menni, a rács alatt guruljunk át a földön fekvő Sarah-hoz. A pörülj járt szokásig mellette ládát húzzuk a földön lévő, csapdát „aktíváló” platform jobb oldalára, így a felettünk lévő lán-dzsán át tudunk ugrani a sziklára. Innen folytassuk tovább utunkat az azték szobor feje feletti kiszögellés segítségével. Ugorjunk át, s beszéljünk a csapdába esett Kentell. A csapdáról gördítsük le a nagy gömböt, s másszunk fel a Kentell szemközti platformra. Ugorjunk át a kék kötéltre, forduljunk el balra, s lendüljünk át a túloldalra. A kőzátékot követően húzzuk fel a nyúlópót, és amint Lara ismét az irányításunk alatt áll, induljunk el balra. Ugrás a sziklára, tovább a kötéltre, mely leszakad alattunk. Forduljunk meg és a sarkokban ugorjunk fel a platformra, lökjük le a fenti gömböt, mely rágördül a világos platformra, így aktiválva a csapdát. Vissza a gömb eredeti helyére, hátraarc, ugrás szembe és hallgassuk meg Amanda nyavalygását. Tovább a csapdának szánt lánzsára, majd a kötéltre szemben, végül lengjünk át a túloldalra. Lépjünk be az alagútba, ugorjunk át a ledött oszlopot, majd másszunk vissza a póznán.

Ismét a jelenben találjuk magunkat. Induljunk el jobbra, s merüljünk a víz alá, majd induljunk el jobbra. Úszás közben az akciógömbbal gyorsíthatjuk meg mozgásunkat. Amint elérjük a következő alagutat, ússzunk felfelé egy kis friss levegőért. Merüljünk ismét, be az alagútba. Át a rácsokon, majd ismét fel levegőért. Ismét ússzunk, s a sziklák alatt áthaladva ismét töltsük meg Larának tüdejét friss oxigénnel. Már csak egy utolsó merülés és meg is érkezünk. A kör alakú medencében négy világító kristályt találunk, ezeket meghúzva vezethetjük el a terem vizét.

A videót követően ugorjunk be a falon található repedésbe. Újabb kőzáték. Kerüljük meg az oszlopot és induljunk felfelé. Balra kiszögellés, ugrás felfeb, majd jobbra. Ugrás a kötélt segítségével a túloldalra. Jobbra másszunk fel, s ismét ugorjunk tovább. A kőzáték után az célozzuk be a tőlünk balra levő szobor tetején található szimbólumot, majd a kötéllünkkel és az akciógömbbal húzzuk azt meg. Az így szerzett gömböt gördítsük a jobb oldali platformra, a bal oldalid pedig a bal oldalra. A fényünk már megvan, csak a szobrot kell középről fel-melni. Ehhez másszunk fel a jobb oldali szobor kezén, ugorjunk át a testére, a szájára, majd a fejére, végül vissza a kezére és onnan fel a tetejére. Gördítsük le a gömböt, s vigyük középre. Másszunk fel a létrán szemben, be az újonnan nyílt alagútba. Amint a kis bejátszásból megfigyelhettük, a tőlünk jobbra levő fal megmászható. Ugrás szembe a létrára, át a platformra, s másszunk a kiszögellésen balra. A végén másszunk le a platformra. Szemben kötélt, lengjünk tovább, ugorjunk szembe és csússzunk le, hidegre téve a két katonát. Lent újabb őr, majd ugrás tovább. Másszunk ki a repedésen.

3. KÜLDETÉS: JAPÁN

Ereklék a helyszínen:

Arany: 1

Ezüst: 4

Bronz: 6

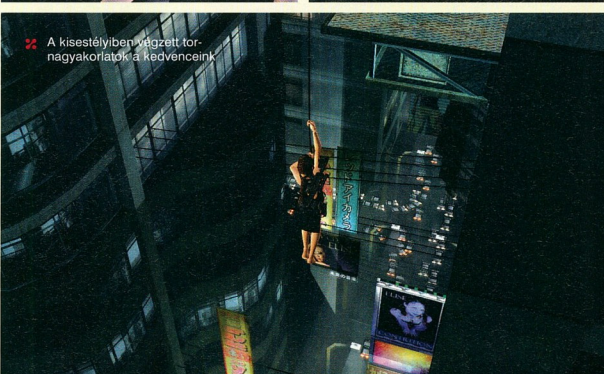
Beszeljünk a pultossal. A Lara mögött lévő beugrót követte egy immár nyitott ajtóhoz jutunk. Lépjünk be és nézzük végig a kis kőzátékot. Sétáljunk vissza a folyosón. Mielőtt elindulnánk a lift felé, vegyük fel az Assault Rifle-t és a lö-szereket hozzá. Menjünk be a liftbe. Kőzáték. Menjünk balra, át az üvegajtón, s löjünk szét a hordót, hogy fel tudjunk mászni a csatornára, ugorjunk jobbra a platformra, majd fel, s kerüljünk meg az épületet. Az üveget a kötéllünkkel húzzuk féle. Menjünk le a lépcsőn, ugorjunk a motorra. Menjünk vissza a tetőre, s ugrassunk át szembe. Ugrás előre, a póznáról lendüljünk

tovább, ugrás a következő állványra, löjjük le az üveget tartó karikát, s lendüljünk tovább az így elérhetővé vált kötéllé. Ugorjunk át a huzalra, majd kötéllünkkel lendítsük mozgásba a festő-állványt, s ugorjunk rá. Ugrás az épület sarkába, majd forduljunk jobbra, s lengjünk a platformra. Egyesével hozzuk mozgásba mindkét állványt, majd a másodikról célozzuk be a sarkon lévő lámpát, s ismételten forduljunk jobbra, végül ugorjunk át az épületre. Fel a lépcsőn és be az ajtón. Húzzuk le a kivetítő tartó huzalokat majd ugorjunk fel a kijelzőre. Kőzáték. Másszunk fel szemben a póznán, ugrás a trafóra, majd a tetejére. Kötéllünkkel húzzuk meg a szemközti szerkezetet, mely ezáltal híd ké-pez előttrunk. Ugrás szembe, fel a létrán, s a kötéllünkkel ismét húzzuk meg a szemközti szerkezetet. Ugorjunk át szembe, s másszunk fel a póznán. Ugrás tovább az újabb póznára. A tetejéle elérve ugorjunk vissza a szerkezet tartó fém rúdra, s így a hidunkat vízszintes helyzetbe állíthatjuk. Vissza a póznára, majd a híd tetejére. Ugrás tovább, be az újabb póznán, a tetejéről gyorsan ugorjunk hátra a fém-rudakra, mert a szerkezet le fog szakadni. A teraszra megérkezve használjuk az ajtót. A vezérlőterem túlsó falán használjuk a kapcsolót. Továbbá emeljük le a disztárgyként tartott gömb alakú ereklét a helyéről, és mögé bújva gördítsük át a lézerekre. Végig a folyosón, ajtó balra. Kőzáték. Intézzük el a 3 shotgun-os pajtit, s az asztalra felalva kötéllünkkel lengessük addig a fejünk felett lévő sárkányszobrot, míg ki nem téri a szemközti üveget. Ezt követően a bútorról ugorjunk fel.

Főellenség – Takamoto: A falon található gép-fegyverek keresztüztetőit megszakadulhatunk, ha az egyik szobor mögött egy csövön keresztül felmászunk. A taktika viszonylag egyszerű, addig löjök Takamotot, amíg el nem szalad, ekkor buknécekkel és futással haladjunk körbe, amíg ismét közel nem jön. Ha van nálunk Assault Rifle, akkor további találatokat vihethünk be, mikor elszalad.



❖ A kisestélyiben végzett tornagyakorlatok a kedvenceink



4. KÜLDETÉS: NYUGAT-AFRIKA

Ereklük a helyszínen:

Arany: 1

Ezüst: 4

Bronz: 5

Miután megkaptad az irányítást Lara felett, menj egészen a vízésésig. Ugorj a vízbe, majd mássz ki a szigetre. Jobbra fel a sziklán, át a kőtérlé, fordulj a kőtömb felé, és lendülj át rá. Lépj be a templomba és húzd magadhoz a fémtutajt. Erről ugorj át a mennyezetről lógó kőtérlé, majd a következőre. Az ellenfelet előve ugorj át a működésképtelen csapdát, majd lépj a pallóra, ugorj át a következő csapdán is, aztán pedig bukfenc a rácsra. Ha ügyes vagy, jutalmul már leheted is a katonákat. Az alsóktól elveheted az Assault Rifle-t, amivel a fentieket le tudod löni. Mássz fel a jobb felső sarokba, a lámpa irányából egy kőtérlé ugorva és elég lendülettel szereved Lara le tudja rúgni a szemközti oszlopot. Kőzjáték.



Következő feladatunk a másik szobában lévő csapdákban is működésre bírni. Ehhez a kőtérlő ugorj a kerék rúdjára, és várj türelemmel, amíg a kerék át nem fordul addig, hogy át tudsz ráugrani a szemközti kőtérlé. Ugorj a sziklára, húzd a kötéldel magadhoz az állványt, ugorj rá, majd a szemben lévő kis oszlopodra lódd a kötelel és húzd át magad oda. A mennyezetről lógó kőtel segítségével ugorj át a rudakra, majd fel a létrán. Bent újabb létré, ugrás balra a kapaszkodókra, felfelé, ismét balra, és ugrás el a rácson. Mássz fel és szemben sziklára, onnan pedig a hatalmas kőre. Amint az leereszkedett, és felemelte az előtött levőt, ugorj rá, és tovább előre a létrára. Szemben ereszkedj le az oszlop repedésein, ugorj a vízben lévő tutajra, s a csillag oszlopára lóve a köteleled húzd magad előre. Ha elengeded a kötelel, be fogsz úszni balra, onnan a jobb oldalon lévő oszlophoz húzhatod magad. Mássz fel a létrán, és ugorj hátra a kőtömbre. Amint a másik vele egy szintbe kerül, ugorj tovább és át a sziklára, majd onnan még tovább a kötelel segítségével. Baloldalon a törött oszlopon

át tudsz jutni a második oszlop alá, onnan a kiszögellést követve pedig egészen a terem másik végébe. A pallóra állva az útban levő szikla a szakadékba zuhan, s amint a kőtömb ismét megáll, ugorj a túlódalra, és a sarokban lévő követ tedd a helyére. Kinyílt a szobor egyik marka. Most vissza kell menned a túlódalra, s addig állj a pallón, amíg a kőlap meg nem fordul 180 fokban; ekkor ugorj vissza a forgó kőlapról középre, és húzd meg a szobrot, mielőtt a bal csuklója ismét beszorul. Kőzjáték. Irány a víz alul, mégpedig folyásirányban. Menj vissza a rácson, kiszögelléseken és a létrákon át. Kőzjáték.

Az újonnan megindult kerék rúdjáról már át tudsz ugrani a kőtérlé, és indulhatsz is a csapadék felé. Hármo jól irányzott bukfenc jöjjön, majd ragadd meg a baloldalon lévő követ, és told magad előtt, elkerülve a pengéket. A lépcsőn felérve a jobb oldali falon ismét kőtömböt

közül lehetőleg minél többet, majd ismételd, amíg az összeset szét nem lövöd. Ha mindet kilőtted, várd meg, amíg le nem ugrik, és aztán kínál meg gránátokkal és gépfegyverrel, amíg el nem patkol.

5. KÜLDETÉS: KAZAHSZTÁN

Ereklük a helyszínen:

Arany: 1

Ezüst: 3

Bronz: 5

Lépj be a szemközti épületbe, s mássz fel a létrán. Szemben ör a tetőn, majd ereszkedj le a kőtélen és menj be a jobb oldalon lévő házba. Távozz az ajtón, nyisd ki a kaput, s menj fel baloldalon, hogy elkerülhesd a legördülő horodókat. A rövid kőzjáték után gyorsan menj a sínkehez, pattanj fel a motorra, s kövesd a vonatot. A pálya lényege, hogy nem szabad a vonatnak egérutat nyernie.



Miután Lara kivetkőzött magából, egy interaktív kőzjáték következik. Az alattuk lévő platformról löjük kötelünket szembe a fémdarura, s húzzuk meg. Ugorjunk a lelógó kőtérlé, s lengjünk át szembe. Fel a létrán, át a táblára, tovább a két rúdra, végül le a táblán. Ismételen kötel a darura, majd ugrás az arról lógó kőtérlé, és át a platformra. Lódd le a ventilátort, ugorj be, és csússz le a szellőzőn. Az elektromos kábeleket ugorj át, illetve gurulj át alattuk. Rúd, majd kőtel, a túlódalon ugorj át az újabb kábeleket, bukfenc, ugrás, s végül lódd ki a ventilátort. Újabb ugrás, bukfenc, ugrás, rúd, majd kőtel a mennyezetre, majd leng át. Lódd le az újabb ventilátort, majd lépj be a terembe. A balra lévő gépezet működéséhez üzemanyag szükséges, tehát ugorjunk fel a rozsdás dobozra, innen a falon lógó trafóra, s végül a platformra. Tovább szembe, majd a kőtérlé. Kőzjáték.

húzzatsz elő, ezzel védve magad az újabb pengéktől. Menj tovább a folyosókon. Kőzjáték. Futás előre, jobb oldalon ugrás, balon bukfenc, végül ugrás a szakadék előtt. Egyenesen a rúdra, fel az oszlopok kiszögellésein, majd át az újabb rudakra (innentől a leomló kövekre ügyelj!), végül a sziklára. Jobbra állvány, onnan a szikla vár, majd ismét állvány szemben, szikla. Lara jobbján újabb rudak, kiszögellések, majd az utolsó előtti rúdon megfordulva juss fel a legutolsóhoz, kiszögellés fent, ugrás a sziklára, onnan pedig be a templomba. A sötét folyosó aljáról ugrás kátszer, majd három ellenfél jön. Az ajtón kiérve jobbra rudak, majd kőzjáték szemben, fel az oszlopon, újabb rudak, jobbra ellenfelek. Menj be az ajtón, amerről jötték, majd ugrás a bal lépcsőre, majd át a jobb oldali lépcsősorra és találd fel. Amint a kő elindul, irány a jobbra található kis beugró. Fent a palló nyitja az ajtót, várd meg, amíg teljesen felemelkedik. Kőzjáték.

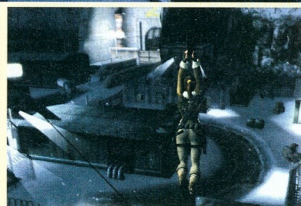
Főellenfél - James: A gránátokra mindig figyelj! Lódd a tagot, amíg fel nem ugrik, majd az akciógombbal ló szét a szoba négy köve

Indítsuk el a gépezetet a kötelünkkel. Távozzunk az újonnan feltárt ajtón. A gázok elől menjünk fel a platformra, át a rúdra, platform, rúd és újabb platformok. A tetőn várjuk meg, míg az elektromos töltés elhalad felettünk, ugorjunk fel a fémrúdra, gyorsan át a végére, ugorjunk keresztbe, majd a kanyar után essünk le. Ugrás szembe a platformra, majd át a rúdon. Csússzunk le a leszakadt hídon, s öljünk meg mindenkit. A következőkben mindig meg kell várnunk, míg az áram elhalad a rúdon, s csak ezután ugorjunk tovább. Tehát: fel a rúdon, át a generátorra. Felül két rúd és kőtel, amellyről forduljunk balra, és ugorjunk át a





☛ Kazahsztán, és a hajam még mindig rendben



fémrúdra, majd a következő kettőre. A generátor ajtaját ne nyissuk ki, inkább menjünk a vele átellenes falon lévő ajtóhoz. Az újabb gázok elől platform, rúd, platform és végül ismét rúd. Újabb zsoldosok következnek. A világos generátordobozt húzzuk kicsit magunk felé a sinen, így felmászva rá tovább tudunk ugrani a falon elhelyezkedő létrára. Jobbra platform. Közjárték. Rúd, platform és kötel a generátormagra. Mássz rajta körbe, majd rúd, és a platformról a

létrára ugorva az lecsúszik. Mássz fel rajta, és ugorj a platformra, lödd ki a hordót szemben, végül hintázz be a kötéllel. Kar, majd közjárték. Mássz ki a kis ajtón, ugorj le és húzd végig a generátort a sinen, egészen az ajtóig. Kövesd a sint magad is, a gázt a platformokkal és a rúddal kerüld ki, majd a kötéleddel hozd mozgásba egyesével az összes elektromos huzalt, s amikor nem érnek össze, fuss át közöttük. Ha kijutottál, húzd félre a magasfeszültséggel jelzett fémajtot, így a generátor a helyére kerülhet. Szemben ajtó, mely enyhén zárlatos. Jól irányzott bukfcenccel tovább tudsz jutni a rajta. Közjárték. Újabb ajtó, és már vissza is értél a kiindulási helyre. Új a feltöltött mágneses gépezetbe, és húzd, illetve lökd a kicsit balra lévő rakodó szerkezetet teljesen jobbra, pattanj ki a gépből, ugorj át rá, és lödd le a katonákat. Az alagútban pattanj fel a platformra, majd lödd le az útban lévő fémrudakat, s húzd át magad a kanyarig. A következő platformon szintén húzd tovább magad, de engedj el rögtön a kötélet, hanem ugorj fel, hogy elkerülhesd az elektro-

mos rudat. Végül még egy mozgó platform, elektromos rúddal és fémakadályal. Haladj tovább jobbra, át az ajtón.

Főellenség – Amanda szörnye: A feladat egyszerű, hiszen a közepén lógó Excalibur-darabot kell csupán megszerezni. A lény nem sok zivat zavar, csak a lábunk alatt fellángoló talajra figyeljünk, ilyenkor mindig bukfcencceljünk valamely irányba. Menjünk végig a fal mentén, és húzzuk meg mind a négy kapcsolót, majd ugorjunk be a közepén lévő gépbe. Ha a szörnyike kiver minket a gépből, gyorsan ülünk vissza, egyébként ne foglalkozzunk vele. Célozzuk be egyesével mind a négy nagy gömböt és lövünk bele néhányat. Ha elég gyorsak voltunk, akkor ugorjunk ki, és a közepén lévő kard darabját húzzuk ki a kötélünkhöz.

6. KÜLDETÉS: ANGLIA

Ereklük a helyszínen:

Arany: 1

Ezüst: 5

Bronz: 9

A közjárték után nézzük felfelé: a szellőző a kötélünkhöz lehúzható, a sarokban lévő láda aláhúzása után pedig be is mászhatunk a nyíláson. Feladatunk megtalálni a házon kívüli főkapcsolót. A polcok között újabb szellőző, ugorjunk ki rajta. A jobb oldalon sorakozó ablakok párkányiról átmászhatunk a fémkapun, majd ereszkedjünk le a csatornában. Akciógömb a fém ládikán és lön: világosság! Másszunk vissza és ugráljunk át a párkányokon, kikerülve a kellemetlen áramütést. Menjünk vissza az épületbe, majd használjuk a kőbe ágyazott kardot. Az ajtón átlépve kis palló szemben, onnan három rúd, az utolsó rúddal ugorjunk a felhúzott hídra, majd amint az mozgásba lendül, menjünk vissza a rúdra, s végül ismét az újonnan lenyitott hídra. A bal oldalunkon található egy szobor, annak tartókötelét szétlőve ugorhatunk tovább. Mivel itt a kardos trükk nem működik, a ledőt lécek által meglelet csigára lövünk kötelünket, és húzzuk ki addig, amíg az ajtó eléig magasra nem emelkedik ahhoz, hogy átjuthassunk a nyíláson. A raktárban ugorjunk fel a targoncára, s törjünk utat a tobozok között lefelé. A lépcső aljára érve balra a falat kitörhetjük jár-

☛ Lara szerelése közül néhány extrát a time trialok teljesítésével szerezhetünk meg



művünkkel, majd törjük szét mindkét csapdát, s emeljük fel a rácsot. Újabb csapda, majd törhető fal. Induljunk balra, lefelé a lépcsőn, majd a baloldali párkányokról ugorjunk tovább előre. Vigyázat, a második párkány leszakad!

Ugrás lejjebb, a következő lépcsősor alján rúd, onnan lendülj át szembe, majd jobbra újabb kiszögellés, mely szintén le fog szakadni. Ugorjunk le a párkányról, a lépcső végén kötél, arról tovább szembe, újabb leszakadó lépcsősor a sarokban, párkány balra, majd ereszkedj le a beugróba, végül csússz le a terem aljára. Fel a lépcsősoron, balra égő olaj, ugorjunk át felette. A következő akadályt az előttünk égő tüzek okozzák. Szemben láthatunk egy fémládát, amit húzzunk középre. Erre átugorva megúszhatjuk a túlzott felmelegedést. Amint átértünk, dobozunkat ne felejtse ott, húzzuk magunk után és toljuk a tűzbe. Másszunk fel rá, s ugorjunk át az éppen kihunytó tüzekre, onnan pedig a túoldalra. Ismét „vigyúg” magunknál ládánkat, és annak tetejéről ugorjunk át a kapun. A balra található kar segítségével emeljük fel a kaput, s húzzuk be jól megszokott ládánkat, s toljuk a fémpergék alá szemben. Miután átértünk a csapdák alatt, vigyúg a dobozt a következő csapda alá, s végül toljuk a tűze, ugorjunk át a lángok felett, s használjuk a kart jobbra. Vegyünk érzékeny búcsút dobozunktól, s lépünk át a kapun. Ugrás a szakadék felett, fel a lépcsőn, s ugorjunk a tőlünk balra lévő vízbe.

Másszunk ki jobbra, forduljunk meg és a fémcsilárt kötélünkkel lengessük addig, amíg a szemközti falon lévő rácsot szét nem zúzza, majd húzzuk ki a nyílásból a kopersót. Ugorjunk rá a megboldogult barátunk maradványait tartalmazó tákolmányra, s a jobb falon található fátkyatatókra dobott kötélünkkel húzzuk ki magunkat és a kopersót a pallóra, s az ajtó feltáru előtünk. Ezt követően ismét víz jön, melyben kar nyitja ki a továbbjutást elősegítő rácsot (a sodrással szemben használjunk gyorsúszást). Másszunk a kopersóra, s várjunk, amíg a sodrás el nem juttat a folyosó feléig, itt ugorjunk át jobbra a nyíláson. Ússzunk balra, majd ismét balra, s húzzunk meg az újabb kart. Fel a kopersóra, s a vízfolyást követve ugorjunk balra át a nyíláson. Közjáték. Ússzunk ki szemben, majd húzzuk meg kötélünkkel mindkét lámpatartót, végül ugorjunk fel balra a párkányokra. Tovább a rúdra, arról pedig a sziklára, lámpatartóra, kötél kilő felfelé, újabb lámpatartó, fel a sziklákra, majd jobbra a párkányokon, s végül a tetőre az arany színű láncnak köszönhetően. Ereszkedjünk le a harangkötélén. Közjáték. Keressük meg Bedwyr kriptáját, majd fogjuk meg a sírt, s húzzuk a túoldalon található törött oszlophoz. Még ne másszunk fel, inkább álljunk szembe a terem közepén lévő szoborral, majd 180 fok hátra, s kötélünkkel lengessük meg jó alaposan a feletünk elhelyezkedő csillárt. Hagyjuk lengni, és gyorsan másszunk fel a sírra, majd az oszlopra, s ugorjunk a súlyt tartó kötéltre, így a harang egy magasságba kerül a csillárral. Ha mindent jól csináltunk, akkor a lengő csillár meg fogja kongatni harangunkat. Közjáték. Menjünk ki, és nézzünk szembe a soron következő főnökkel.

Főellenség – vizikigyó: Első lépésként vegyük figyelembe, hogy a Kigyót fegyverrel nem tudjuk megsebezni! Szaladjunk rá a szemközti hídra (a vízbe ne essünk bele!), és célözzük be a baloldali szobrot. Lőjük addig, amíg sárga fényvel nem kezd világitani, ez barátunkat odavonzza. Ekkor gyorsan használjuk a szobor mellett kapcsolt a kötélünkkel. Egy nagy rács fogja rendszeren fejbe vágni pikkelyes ellenfe-

lünket. Ugyanezt a procedúrát kell végrehajtunk a jobb oldali, illetve a kicsit hátrébb található két másik szoborral is.

A bal első szobor helyén másszunk fel, majd a kigyón felmászva távozunk a barlangból. Lőjük le kapu felett található lánc karikáját, majd másszunk fel a kaput díszítő pajzsra, fel a láncra. Lengjünk át, használjuk a kart. Haladjunk tovább, ugráljuk át a tüzeket. Menj a kopersóig, dobj rá kötelet, s hozd mozgásba az állványt, ugorj rá át és végezz mindenkiel.

7. KÜLDETÉS: NEPÁL

Eretykék a helyszínen:

Arany: 1

Ezüst: 6

Bronz: 9

Induljunk el jobbra a kiszögellésen, szükség esetén meggyorsítva mozgásunkat (előbb utóbb leszakad néhány részen a fal). Ugorjunk fel a sziklára, csússzunk le, s az alján ugorjunk ismét előre a sziklára. Ugorjunk le a kiszögellésre, másszunk körbe, ugorjunk át és gyorsan másszunk jobbra (omlásvesztély!). Fel a sziklára, majd balra, az instabil hídra. Fuss rajta végig, s ugorj át a rúdra, végül lengj tovább, mert leszakad. Ugorj fel a sziklára, fordulj körbe és

ugorj el a szikláról: jöhét a jól bevált kötél. Lendülj át a jégcsapra, majd fordulj körbe rajta és ugorj a kövezetőre, míg el nem éréd a kiszögellést. Menj körbe, ugorj fel és lödd ki a jégfalat pisztollyal. Ki a peremre, fordulj jobbra, ugorj a romra, majd csússz le, az aljánál ugorj előre, a következőnél szintén. Az ezt követő rom le fog szakadni, ha rálépsz, úgyhogy rögtön ugorj rúda tovább a rúdra, onnan meg tovább és dobj kötelet a túoldalra. Ha ismét kint vagy, fordulj ismét jobbra, ugorj a repülőgépre, ess lejjebb, majd ugorj a túoldalra, végül ess le a földre. A repülőroncsnál vigyázz, le fog zuhanni, ha megpróbálsz a végére menni, tehát a közelben lévő hostmúdarabot be kell húznod a roncs elejére. Most már beléphetés a repülőbe.



24 A végső fejtető a szakadék túoldalán vár minket

A szakadék széléről ugorj el előre a repülőgép felé, s hagyj, hogy Lara lecsússzon a jégen, és alján ugorj előre, gyorsan lendülj tovább (a rúd leszakad), majd ismét két ugrás, a jégfalat az akciógömbökkel lódd szét, még egy ugrás, és egy leszakadó rúd a végén. Menj tovább a barlangban, szemben platform, tőle jobbra rúd, onnan szemben kiszögellés. Tovább balra, ug-rás tovább és gyorsítás akciógömbbal, majd szakad minden. Lejjebb egy szinttel át tussz ugrani a rúdra, onnan két jégcsap, majd egy instabil jégtömb, tuss végig rajta és ugorj a szemközti kiszögellésekre. Majd jobbra, majd a baloldalon újabb párkány, ismét jobbra, végül át szemközti. Egy szinttel lejjebb a párkányról átugorhatsz egy rúdra, majd onnan jobbra újabb kiszögellés, mely szintén leszakad, legvégül ugorj fel. A barlangból kiérve helikopterrel érkezik pár ismerős barátunk, akiket a környéken lévő palackokkal könnyűszerrel lefegyverezhetünk. Ugorj a középső jégtömbre, át szembe, majd onnan jobbra. Ezt követően ugrás, majd most mássz fel az épület tetjére, és csússz le a huzalon, irány a barlang. Letejegs vízzel és gleccserek várnak. Ha végigugrálta, pattanj fel az épületre. Baloldalon gleccserek jönnek felé, a dolgot, hogy árral szemben ezeken ugrálva eljuss a végén a jobb oldali beugróba. Menj fel a lépcsőn, öld meg a leopárdot, és ugorj Miután továbblendültél, ismételd meg ezt még kétszer, és átérsz a túlsódalra, ahol egy újabb leopárd vár.

Ha lelőtted, jöhet az újabb fejtörő. Mielőtt belekezdene, az irányok a Buddha-szoborral szemben állva érvényesek. Tehát, állj a jobb oldali serpenyőre, húzd rá a kisebb ládát, majd ugorj át a bal serpenyőre, és húzd rá az aranykockát. Ugorj vissza a jobb serpenyőre, és húzd rá a nagyobb ládát is. Ugorj fel a két serpenyő közé, és húzd az aranykockát a foglalatba. Az ajtó a serpenyők között kinyílt, lépj be. Menj le a lépcsőn. Miután megszerzed az Excalibur, menj be az alagútba, majd használj a kardot az ajtón. Ugrás szembe, majd jobbra; itt fordulj 90 fokot jobbra, futás előre, majd balra 90 fok, előre és ugrás, itt várnod kell 1-2 másodpercet, míg a platform elfog közel nem ér a szemben lévő kapaszkodóhoz, ekkor ugorj át.

8. KÜLDETÉS: BOLÍVIA REDUX Ereklék a helyszínen:

Arany: -
Ezüst: -
Bronz: -
Elérkezünk a játék végéhez, azonban két személy még mindig hűsönök újtában áll: Amanda és James. Kezdecskét váitsunk az Excalibur, és módszeresen ittsuk ki vele az ellenfeleket, különös tekintettel a gépfegyverekre és a gránátvetővel felszereltre.

Féllenség – Amanda: Ez a harc – legutolsó lévén – elég keménynek tűnhet, azonban pici ügyességgel viszonylag könnyen le tudhatod. Célozzuk be Amandát és az Excaliburra löjük, amíg a földre nem esik. Ekkor szaladjunk oda hozzá, és az akciógömb megnyomásával melleyszuk bele a pengékent. A negyedik döfés után már csak egyszer kell lennünk a szöke ciklon életéretjé, s bemondja az unalmast.

CROFT MANOR

Arany: 1
Ezüst: 10
Bronz: 16
A játék főmenüjéből érhető el a Croft Manor. Részletes alaprajzát a PDA-nk tárolja, a föld-

szintről nyílik az edzőterem és a medence, az emeleten a dolgozószoba, illetve a hálószoba.

Először is szedjük össze felszerelésünket, melyek nagyban segít majd az ereklék összegyűjtésében.

Grapple: Nyissuk ki a Zip mögötti széfet a tőle jobbra, a földön található laptop segítségével. PLS: Menjünk fel a lépcsőn, és a baloldalon lépjünk be a közelebbi ajtón, menjünk végig a folyosón, majd a dolgozószobában vegyük fel Alister asztaláról.

Pisztolyok: Térjünk vissza a Hallba, s menjünk tovább az emeleten Lara szobájába. Tölünk balra a falon található fej két oldalán húzzuk meg a töröket, s vegyük magunkhoz kedvenc fegyverünket.

Távcső: Menjünk vissza a földszintre, s használjuk a Ziphez közelebbi ajtót, s a medencétől jobbra található két hal formájú oszlopot húzzuk a medence felé, majd a másik oldalon a kötelőnkkel húzzuk ki az egyik szobor lánzdásját. Térjünk ismét vissza a túlsódalra, ugorjunk fel az oszlopra, tovább a szobor lánzdásjára, a félkör alakú teraszra, másszunk körbe, újabb oszlop és lánzdás. Fussunk át a túlsódalra, s a lánzdásról kötelőnkkel hintázzunk tovább, s újabb lánzdás. A lánzdásor alatt fel is vehetjük a távcsvét.

Az ereklék sokszor egy helyen vannak, ezért nem választom szét őket színük szerint, hanem inkább a különböző helyszínekhez kötve írom le őket:

Hall
Menjünk fel a lépcsőn balra, és a falon található kör alakú tárgyat húzzuk ki kötelőnkkel (1. Bronz). Jobb oldalon ugyanez, de pistolytálójunk a fali díszre (1. Ezüst). A földszinten a baloldali lépcső alatt található a 2. bronz ereklék. Induljunk el a földszinten a medencéhez.

Medence
A szemközti napozóágy mögött szedjük fel a 3. bronzunkat, majd a 4. bronzot a medencéből. Másszunk fel az oszlopot és lánzdásák segítségével a felső szintre, szedjük fel az ugródeszkáról az 5. bronz ereklét, majd a két szobrot fordítsuk egymás felé, s aktiváljuk a kiforduló fejet (ez nyitja majd ki a medence alján az átjárót az edzőterembe). Mielőtt távoznánk, vegyük fel a másik halszobor mögötti 2. ezüst ereklét. Most pedig folytassunk unatka szembe, oda, ahonnan a távcsvét felvettük. Az itt található oszlop tetejéről húzzuk le kötelőlel a rajta álló gyölyt, s toljuk a foglalatába a padlón. A leereszkedő platformot hozzuk mozgásba kötelőnkkel, s ugorjunk le a földszintre. A jobb oldalon található a két lánzdás szobor között még egy mozgatható szobrot, toljuk ezt a medencéig. Mögötte megtalálhatjuk a 6. bronzot. Másszunk fel az újonnan kihúzott oszlopra, s ugorjunk át a medence felett lógó platformra, hozzuk mozgásba a szembe kilőtt kötelőlel, s átugorva vegyük magunkhoz a 3. ezüst tárgyat. Csobbanjunk a medencébe, húzzuk meg a kart, s ússzunk át az edzőterembe, közben felvevük a 4. ezüst pajzsot.

Edzőterem

Átérve a medencéből vegyük fel a 7. bronz, s másszunk ki, s ugorjunk vissza a mögöttünk lévő 5. ezüst pajzsot. Menjünk a szoba közepén található kötömbhöz, ugorjunk róla hátrafelé, s ugráljunk a falon található szürke csőig. Innen jobbra kiszögellés, majd feljebb az oszlopon, ugrás hátrafelé, s másszunk fel a zöld ka-

paszkodókön. Ugráljunk át jobbra a rudakon, s vegyük fel a 8. bronz tárgyat. Induljunk el oda, ahonnan a vízből kimászunk, és húzzuk meg a víz feletti léglámpa alaki kötömb narancssárga gömbjét, s fussunk vissza a kötömbhöz, s jussunk el ismét a zöld kapaszkodókhöz, onnan jobbra ugorva lendüljünk át a három rúdra, majd a mozgatható platformra, melyet húzzuk el kötelőnkkel a 6. ezüst ereklékéhez. Ismét térjünk vissza a középső tömbhöz, de előtte a kör alakú szerkezeten található narancssárga gömböt húzz meg a kötelőlel, s ezáltal balra folytasd az ugrátást a rudakról. Szemben oszlop, s onnan csak ugorj jobbra, s 9. bronzhoz. Ismételjük meg ugyanezt, csak a végén balra ugorjunk az oszlopról, s másszunk fel, majd irány a rúd. Ugrás vissza, csússz lefelé, s tovább a zöld kapaszkodóra, onnan három rúd váránk. A fali kapaszkodóról lendüljünk jobbra, majd a rúdról essünk le a körbe. Újabb, immáron a 10. bronz pajzs a jutalom. Harmadszor is menjünk fel ugyanott, de a három fenti rúd után a falról balra ugorjunk, s a létrát és a fekete csövet követően huppanjunk le a 11. bronz tárgyhöz.

Most jöhet a narancssárga gömb a bal oldali falon lógó létra mellett, majd a másik megmásható edző eszközköz egyik rúdján fellelhető narancssárga gömb. Jussunk el eddig a rúdig, ugorjunk át a meredek platformra, tovább az oszlopra, majd a második rúdról essünk le, s csússzás közben ugorjunk fel a 12. bronzig. Ismételjen jussunk fel egészen az oszlopra, s másszunk körbe, át a rúdra, s a falon lévő szürke csőre. Innen jobbra kiszögellés, majd az elfordított létrára, annak tetejéről a mozgatható platformra, s húzzuk magunkat a 7. ezüst pajzsra.

Dolgozószoba

Menjünk vissza a hallba, majd az emeleten át érkezzünk meg. Az ajtótol jobbra löjük ezt a deszkákat, húzzuk ki a szerkényt és vegyük fel a 8. ezüst ereklét. A lépcső ajtán találunk egy szerkényt egy platformon, ezt a kötelőnkkel húzzuk a földre. A két szerkényt toljuk az asztal két oldalán lévő foglalatba. Menjünk be a kinyílt ajtón, vegyük fel a 9. ezüst tárgyat, löjük szét dobozokat, s megtalálhatjuk a 13. bronz tárgyat is. Mielőtt végzünk, húzzuk meg mindkét szobor nyelvét (a rejtett írást a falon olvassuk el), s Lara hálószobájában az ágya mögött vegyük fel a 14. bronz tárgyat, s induljunk el a medencéhez.

A medencénél másszunk fel egészen az ugródeszkák, s a két szobrot most egymásnak hátal fordítsuk el. Olvassuk el a feliratot, majd vissz a dolgozószobába. Itt nyomjuk meg az itt található négy könyvet ebben a sorrendben: kék, sárga, zöld, vörös. Mindeközben vegyük fel a szobában a 15. bronz tárgyat is. A sarkokban a tört megváltozva pedig a 16. egyben utolsó bronz tárgyat. A négy könyv után kinyílt könyvespolc mögött rejtező a 10. ezüst ereklék, és a következő titkos feliratot.

Irány a Hall, ahol mindkét emeleten két fej jelenik meg a sarkokban. Először is a Zipet körülvevő üvegen található három arany lánzdását húzzuk fel, s nyomjuk meg az egyik fejet, majd ezeken átugrálva a másikat is. Lent egy szobor fog felemelkedni a talpazatból. Ezt fordítsuk el a fény felé, s álljunk az ettől nem messze található platformra. Megjelenik az arany ereklék is, amit az egyik oldalról átugorva tehetünk magunkévá. Ezzel fel is vetünk mindent, új ruhánkat Lara hálószobájában próbálhatjuk fel.

Interjú Joó Ildikóval



múlt hónapban a Sony helyzetéről és terveiről beszélgettünk Sándor Csabával. Ebben a hónapban úgy gondoltuk, hogy érdemes lenne a játékszoftverek piacát is nagyító alá venni, ezért úgy döntöttünk, hogy megkeressük a világ legnagyobb játékkidőseinek, az Electronic Artsnak a hazai képviselőjét, ahol Joó Ildikó a cég marketing menagere mellett nekünk a múltiról, jelenlegi és jövőbeli terveiről és elárulta, hogy a Los Angelesi E3-mon a PlayStation 3 szemponjtájból minden képzeletünket felülmúló játékokkal jelentkeznek majd.

PLAY: Szia, Ildikó! Hölgy létedre hogyan kerültél ilyen közel a videojátékok piacához?

Ildikó: Még 2002-ben megkeresett egy egyetemista barátom (Galó András az EA Magyarországi sales menedzsere), hogy egy hazai disztribútor cég marketingest keres. Az ajánlatot örömmel elfogadtam, és rá egy évre, 2003. szeptemberében, amikor az Electronic Arts úgy döntött hogy saját irodát nyit, Andrással együtt az EA-hez kerültünk.

PLAY: Milyen változásokat hozott az EA önálló irodája?

Ildikó: Elképesztő sokat. Talán a legfontosabb, hogy másfél évre előre tudunk tervezni, mivel a játékok stúdiólagatások és marketinges találkozók alkalmával már jóval a megjelenések előtt megmutatják nekünk. A stratégiai tervezés mellett sokkal nagyobb lehetőségekkel élhettünk a marketing terén is. Egyfelől a pénzügyi erőforrásaink megnöttek, de sok esetben a marketing nem csak a pénzben múlt. Felfedeztük, hogy szinte mindenki játszik, így aztán megkerestük Kokót, Ganxtáékat, Levit (Harsányi) akikről kiderült, hogy megszállott játékosok, így rendszeres vendégeink lettek a játékaikat népszerűsítő országjáró Road Showjainknak, és eljötték szinte az összes rendezvényünkre is.

Nagyon fontos az is, hogy most minden játékunkra oda tudunk figyelni. Az ígéretes címekre egész kampányokat építünk, amelybe ma már többek között a tévéreklámok is beletartoznak. Az is fontos, hogy a PR ma már nálunk nem csak és kizárólag a szakajátóra vonatkozik. Rengeteg EA-s játékcikk jelent meg különböző életmódmagazinokban és autós újságokban is. Pár éve elképzelhetetlen volt, hogy a televízió kereskedelmi csatornáin videójáték reklámot láss, az elmúlt években azonban a kampány ideje alatt napi rendszerességgel találkozhattál FIFA- vagy éppen Need for Speed-reklámokkal. Mindezek együttes hatására a piac rendkívül dinamikus lett. 2000 óta forgalmunk több mint 1500%-kal nőtt, amellyel egyébként mi vagyunk a legjobb fejlődést produkáló EA kirendeltség a világon.

PLAY: Melyik volt a legsikeresebb játékokot?

Ildikó: A tavalyi szezonban a FIFA 06 és a Need for Speed aktuális része, a Most Wanted szinte feje-fej mellett haladtak, fejből nem is tudom, hogy melyikből állunk jobban. Konkrét számokat nem mondhatok, de míg régen egy



nagy címből jó esetben 2-3000 darabot adtnak el, addig ma egy FIFA- vagy Need for Speed-kaliberű játékból akár húszezer darabot is el tudunk adni. Terveink szerint a nagy címekből idén karácsonykor már 30 000 darabot fogunk értékesíteni, és öt éven belül már a hatszámjegyű eladásokban gondolkozunk – ismétlem, ez a terv csak a legnépszerűbb játékokra vonatkozik.

PLAY: A dinamikus növekedésnek lett a következménye a játékok honosítása is?

Ildikó: Igen. A nagyobb kiadóknál ahhoz, hogy elkészülhessen a lokalizáció egy bizonyos számú eladott példányszámot be kell vállalni. A magyar EA történelmében a Sims 2 volt az első honosított játék. Ezt követte a FIFA 06, ami egyébként az első lokalizált PS2 játékszoftver volt.

PLAY: Mit tudsz mondani a jövőbeli terveitekről?

Ildikó: Ha a magyarított verziókra gondolsz akkor természetesen azt, hogy a közeljövőben egyre több PS2-es játék jelenik meg majd anyanyelvünkön. Sőt az is elfordulhat, hogy a magyar felirat mellett szinkronizált PS2 játékkal



is találkozhatasz majd a közeljövőben. De hogy melyik lesz ez, az maradjon az én titkom... E mellett természetesen a tavalyi évhez hasonlóan idén is rengeteg rendezvényünk lesz. Nem sokára itt a foci VB, aminek aprópályán megjelenik a mostani számotokban tesztelt hivatalos játékvérzió is amit a különböző bevásárlóközpontokban szervezett játékkshowkkal szeretnénk népszerűsíteni.

PLAY: Mit gondolsz a játékkonzolokról?

Ildikó: Egyértelműen ezek a jövő. Az életszínvonal és az eladások növekedésével természetesen a PC-s piac is bővül, de közel sem olyan dinamikus mint a konzolok. Míg pár évvel ezelőtt szinte minden sorozatunkból PC-n értékesítettük a többséget, addig mára ez az arány megváltozott – olyannyira, hogy a FIFA-szériából már jóval több, mint 50% a PS2 aránya. Az újgenerációs konzolok megjelenése is hatalmas lendületet adhat majd az ágazatnak, de biztos vagyunk benne, hogy ehhez nálunk még sok idő kell. A hazai játékosok csak lassan fogják lecserelni a PS2-t PS3-ra (erre csak egy bizonyított: még tavaly is nagyon jó eladási értékek voltak az első PlayStationre) nem beszélve arról, hogy ahhoz, hogy az új generációs játékok tényleg megmutassák mire képe-

sek, egy HDTV-re van szükség. Most úgy gondolom, hogy nekünk az elkövetkezendő két évben még a PS2-re kell fókuszálnunk. Igen érdekes egyébként, hogy országoként mennyire eltérőek lehetnek az igények, nálunk ugye a konzolok már rég leelőzték a PC-t, míg Lengyelországról még mindig a számítógép az úr.

PLAY!: Mi a helyzet a kézikonzolok piacával?

Ildikó: Szoftver oldalról sajnos azt kell mondanom, hogy az aránylag kevés eladott gép miatt egyelőre közel sem tudunk annyi játékot értékesíteni, mint amennyit szeretnénk. Ettől függetlenül nagy potenciált látok benne, mert nagyon jó az egy gépre eladott játékok aránya,

litásánál kiderült, hogy Ildikó jó százezer pontot ver ránk – sebj, Metal Gearben mi vagyunk a jobbak!]

PLAY!: Mi a véleményed az új konzolok internetes szolgáltatásairól?

Ildikó: Eddig csak az új Xbox Live szolgáltatásaival volt szerencsém találkozni, de az élmény feledhetetlen volt. Nagyszerű ötletek garmadája található benne, a letölthető tartalmak pedig mindenkinél megadják a lehetőséget, hogy megjelenés előtt próbálja ki a játékokat – erre egyébként az Electronic Arts hatalmas energiát fordít. Jelenleg nincs olyan X360-as játékunk, amiből ne lenne letölthető demó és videó. Abban is biztos vagyok, hogy az online játéka

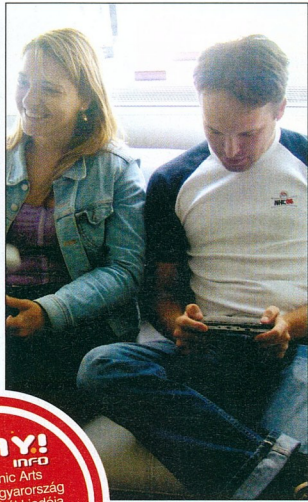
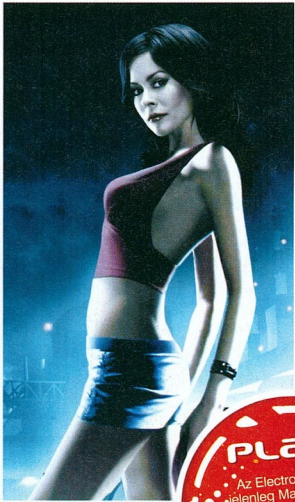
pója, aki mostanában a várakozások felett teljesít) autóját!

PLAY!: Ha már ismét a következő generációs játékoknál lyukadtunk ki mesésnél a PS3-as tervekről?

Ildikó: Nemsokára itt a Los Angelesi E3. Ott mindent bemutatunk majd, de addig sajnos semmilyen információt sem adhatok ki. Azt azonban megígérhetem, hogy a PlayStation 3 rajongóknak biztos nem lesz okuk panaszra a felhozatal láttán, mint ahogy azt is, hogy a kiállításon bemutatott játékok képi világa mindenkit meggyőző majd arról, hogy érdemes a következő generációra váltani.



✦ Nem csak kedves és szép, de olvasnivalót is igényesen válogatja össze



PLAY! info
 • Az Electronic Arts jelenleg Magyarország piacvezető játékkiadója. Magyarított PS2-es játékkal is 6k jelentkeztek először kishazánkban: most jöhet a szinkron!



de ahhoz, hogy több ezer játékot adjunk el, még sok PSP-nek gazdára kell találnia. Egyébként imádom a PSP-t: ha időm engedi, vagy éppen külföldre utazok, akkor egyfolytában a Luminest játszk rajta [rekordjaink összehason-

jövő, mint ahogy abban is, hogy hozzánk ez is csak fáziskéséssel fog begyűrűzni. Mindenesetre, ha nextgen konzolok van, akkor próbáljátok ki neten a Burnout Revenge-et...isteni érzés rípiyára törni Tatcom (az EA ügyeletes naplo-

PLAY!: Köszönjük szépen az interjút! Akkor találkozunk az E3-on addig is sok sikert kívánunk.

Ildikó: Én is Nektek a Play!-hez!



KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ BEMANI
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE 2 JÁTEKOS

írta: Duncan

Beatmania



Fura játékhoz fura karakterek dukálnak



Beatmania még a '90-es évek végén hódította meg az ázsiai játéktérket, és mire elért az amerikai otthonokba, a japán fiatalok kopottra nyústölték a játéknak már vagy 40 kiadását. A Konami egyébként igen tapasztalt az egyedi perifériával árusított zenés mókák területén, hiszen ők árasztották el a világot azzal a Dance Dance Revolution is, melyet egy külön erre a célra gyártott táncszőnyegen kell játszani (lásd előző számunkat). Mivel a Beatmania az amerikai játéktérnek egyre népszerűbb, és elterjedtebb lakója, a gyártó most elérkezettnek látta az időt ahhoz, hogy a PlayStation 2-vel rendelkező tengerentúli háztartásokba is eljuttassa azt – európai megjelenéséről egyelőre nem tudunk.

Az irányítószerkezet egy nagyon stabil műanyagdoboz, rajta hét billentyűvel és egy a lemezjátszót helyettesítő, forgatható koronggal. A PS2-es játék tartalmazza az eredeti Beatmaniat, és ennek a turbózott, nehezített verzióját is, a Beatmania IIDX-t. Előbbi csak 5, míg az utóbbi változat mind a 7 gombot használja ezen a különleges kontrolleren. Megjegyzendő, hogy hagyományos PS2-es paddal is nekimehetünk a játéknak, de sokkal kényelmesebb, és célszerűbb ezt a speciális panelt használni.

ÉN, A LEMEZLOVAS

Annak, aki játéktérben már próbálta, nyilván ismerős lesz nemcsak a sajátos irányító-pult, de maga játékmenet is. Aki még nem, annak viszont csalódást kell okoznunk, ha azt gondolja, hogy valódi lemezlovas farag belőle a Beatmania. Egy hagyományos zenés ritmusjátékról van ugyanis szó, amelyben a megfelelő billentyűket kell ütemesen nyomkodnunk, és a lemezjátszónk pusztán amolyan nyolcadik gombként funkcionál. A „hangjegyek” a magasból hullanak alá, s mi csak az instrukcióknak megfelelően csapjuk meg a klaviatúrát, és lökjük a korongot. A nehézség tekintetében érdemes elmondani, hogy a rendelkezésre álló három fokozat elégségesnek tűnik, mivel a

Beatmania IIDX eleve nehezebb a PS2-es kiadásban szintén helyet kapó hagyományos Beatmaniánál.

hip-hop-ig ugyan képviseltette van a könnyűzenének majd minden irányzata, de a várt nagy nevek, és igazán népszerű slágerek kimaradtak a felhozatalból. Az 50 dalból legfeljebb Britney Spears, vagy Moby neve csenghet ismerős, ami nem rossz, de valljuk meg, igen kevés. A Metal Gear Solid főmájának viszont igencsak örültünk, ez kellemes meglepetés volt!

A kétjátékos módnak komoly szépséghibája, hogy értelemszerűen egy másik kontrollér is szükséges hozzá, amelynek beszerzésével viszont nem lesz könnyű dolgunk. Talán erre gondolt a Konami, mikor a programba építette az online játéklehetőséget, világámba partnerek ellen.



A zenei kínálat ezzel szemben hagy kívánnivalót maga után, és emiatt ér is kritika bőven. A rave-től kezdve a

TÖMEGTERMELÉS

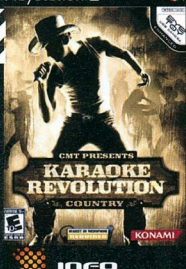
A Konami 1997-ben dobta piacra az első Beatmania játékautomatát, és az akkori siker óta folyamatosan ontja a zenés játékokat. Az „parágy” oly mértékben gyümölcsözőnek tűnt, hogy Bemani néven létrehoztak egy külön szekciót is, mely kifejezetten a hasonló stílusú programok készítéséért felel. Azóta is ők csinálják a Konami összes ilyen jellegű játékát, beleértve a Beatmania-, a Dance Dance Revolution-, a Guitar Freaks- és a DrumMania- minden részt, valamint a kizárólag ázsiai piacon forgalmazott Pop'n Musicot, annak valamennyi kiegészítőjével együtt. Érdeklődők erről is találhatnak számtalan információt a www.bemanistyle.com.cim.



INTERAKTÍV

PLAY!

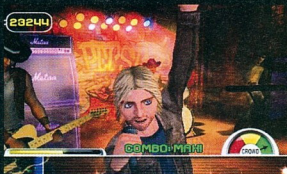
PlayStation 2



INFO

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ HARMÓNIX
MULTIPLAYER 3 JÁTEKOS
ONLINE NINGGS

KARAOKE REVOLUTION Country



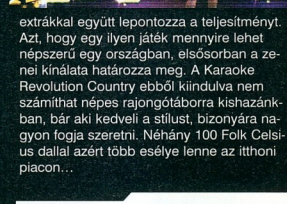
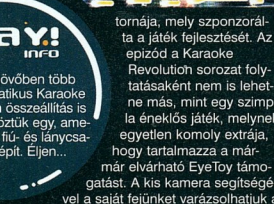
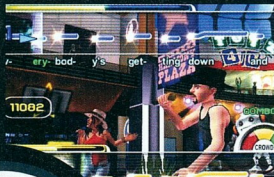
armonix csapatának komoly tapasztalata van az éneklős játékok terén. Az ő nevükhöz fűződik a világszerte óriási népszerűségnek örvendő Karaoke

Revolution sorozat eddigi epizódja, valamint az ezekhez tartozó megszámlálhatatlanul sok kiegészítő. Japánban és Észak-Amerikában a játékhöz folyamatosan érkeznek az újabb és újabb kiadások, melyekben népszerű dalok száztalját kínálják a karaoke rajongóknak. A szigetországban létezik például kizárólag szerelmes balladákat, és csupa manga filmklipreket tartalmazó verzió is. Utóbbi bizonyára európai rajongók millióinak szívét dobogtatja meg, hiszen olyan pompás muzsikákat tartalmaz, mint az Odoru Ponpokin a Chibi Maruko-chanból, vagy ki ne énekelné szívesen barátaival a Hajimete no chuu című dalt a Kiteretsu Daihyakkból.

Persze érthető, hogy a Konami által dédelgetett Karaoke Revolution igyekszik konkrétítani az egyes kiadványok célközönségét, hiszen Japánban nyilván más dalokat énekelnek szívesen az emberek, mint mondjuk az Egyesült Államokban. Nyilván ennek tudható be, hogy a legújabb részt nem állótlak kifejezetten a country-zene rajongóknak elkészíteni.

A CMT BEMUTATJA

Ebben a fokulompos a Country Music Television, a cowboykalapos szépfűlik, és a préri bendzsós asszonyainak amerikai csa-



A közeljövőben több ilyen tematikus Karaoke Revolution összeállítás is várható, köztük egy, amelyik a mai fiú- és lánycsapatokra épít. Eljen...

tornája, mely szponzorálta a játék fejlesztését. Az epizód a Karaoke Revolution sorozat folytatásaként nem is lehetne más, mint egy színpala éneklős játék, melynek egyetlen komoly extrája, hogy tartalmazza a már-már elvárható EyeToy támogatást. A kis kamera segítségével a saját fejünket varázsolhatjuk a képernyőre, ha az ott éneklő színes rajzfilmfigurákat nem tartanánk kellően életszerűnek. A grafikára emellett nem lehet panasz. A 35 country slágerhez (?) zlélesen kivitelezett, hangulatos helyszínek és szereplők tartoznak, de ha kedvünk van hozzá, akkor külön karaktereket is generalhatunk a játékban.

Ami magát az éneklést illeti, a korábbi részekből már ismerős játékmódokra számíthatunk. Dalolhatunk duettben, vagy a parti módot választva akár nyolc fős csoportban is. A játékmenet is a szokásos: a képernyőn futó szöveget kell elnekelnünk a helyes dallammal, lehetőleg minél kevesebb hangot elhibázva. Tudásunkat a gép méri, összesíti, majd a bónuszokkal, kombókkal,

extrákkal együtt lepontozza a teljesítményt. Azt, hogy egy ilyen játék mennyire lehet népszerű egy országban, elsősorban a zene kínálata határozza meg. A Karaoke Revolution Country emből kiindulva nem számíthat népes rajongótáborra kishazánkban, bár aki kedveli a stílust, bizonyára nagyon fogja szeretni. Néhány 100 Folk Celsius dallal azért több esélye lenne az itthoni piacon...

CMT, A VIDÉK MTV-JE

A CMT, vagyis Country Music Television 1983 óta létezik, és jelenleg az MTV Networks tulajdonában áll. Célja a country kultúra, életérzés megőrzése és közvetítése a zenén, és az utóbbi időben egyre inkább showműsorokon, és egyéb televíziós produkciókon keresztül. Ismét elkezdtek vetíteni például a klasszikus Hazárd Muzek Lordjait, és a zenei adások helyett különböző reality sorozatokat tűztek műsorra, melyek miatt sok támadás érte a médiumot. Ezzel a játékkal valamelyest újra bizonyíthatják a country melletti elkötelezettségüket.



INFO

GYÁRTÓ SONY
SÚLY 260 G (AKKUVAL EGYÜTT)
KÉPERNYŐ 480 x 272 (PIXEL)
MÉRTEK 170 x 74 x 23 (MM)

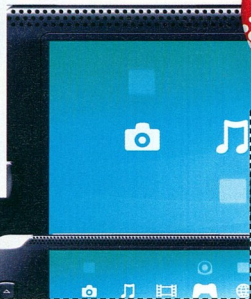


PSP



Előző számunkban rengeteg várható PSP-s kiegészítőből szereztettünk, kutatási területünket viszont most leszűkítettük: csak a hangkommunikációval kapcsolatos eszközöket gyűjtöttük egy csokorba.

Ezek közül a SOCOM-mal együtt kapható kis beszélős mikrofont és a Talkman című, leginkább oktatóprogramként felfogható játék mellé csomagolt hangrögzítőt már ki is tudtuk próbálni, a PSP-s EyeToy megtekintéséhez azonban az E3 kiállítási várnunk kell.



OLD SKOOL

DJ'S GIRL



DJ'S GIRL



☛ Tuningold a PSP - det!

A múlt hónapban pletykák és ígérek alapján készítettünk összeállítást a lehetséges PSP kiegészítőkről, azonban ebben a hónapban az EyeToy kivételével magunk is kipróbálhattuk kéziközevencünk legújabb kiegészítőit. Ezek közül az ősszel megjelenő EyeToy és a már kapható mikrofon együtteséből adódó videótelefonálás lehetősége tűnik a legígéretesebbnek.

☛ EYE TOY kamera

A PS2-n már kapható és hatalmas sikereket elért EyeToy neszkőre kedvenc kézikonzolunkon is megjelenik. A saját mozdulataink letapogató kamera az interaktív műfaj egyik legjelentősebb innovációjának bizonyult, így a Sony bejelentésén egy pillanatra sem lepődünk meg. Idén tehát PSP-n is elkezdődik az őrület amely megannyi formában ölthet majd testet. A PSP-s EyeToy azonban nem csupán a PS2-n már megismert Play játékszalád hordozható szórakoztatási formáját ígéri, hanem a mikrofonos fülhallgató, vagy a PSP-re szerelhető mikrofon segítségével megoldható videótelefonálási lehetőséget is. Mindehhez persze szükségünk lesz vezeték nélküli internetes hálózatra is, hiszen az adatszere WiFi keresztül történik. Arról egyelőre nem szól a fáma, hogy a kamerás játékok támogatók-e majd a többszereplős lehetőségeket mi azonban nagyon bízunk ebben.



☛ MULTIMÉDIÁS fejhallgató

A SOCOM PSP-s verziójának megjelenésével egyszerre látott napvilágot a Sony első olyan fülhallgatója amit mikrofonnal is elláttak. A headset tehát immáron nem csak adat fogadására, hanem küldésre is alkalmas. Elképesztő érzés amikor egy 4-4 elleni online SOCOM multimeccsen egymás hangját hallva, összehangoltan támadjuk hátba az ellenségét. A mikrofonos fülhallgató nem csak online játékokban használható nagyszerűen, azone sem lepődünk meg, ha ettől a pillanattól kezdve az offline játékok is kihasználják a hangutasítás lehetőségeit!



☛ MIKROFON

Ezzel az aprócska, a PSP tetejére illeszthető mikrofonnal a Talkman bétaverziójának kipróbálásakor találkoztunk. A Talkman igazából nem egy játék, hanem egy szórakoztató formában tárolt fordító-program, mely nyáron fog megjelenni kedvenc kézikonzolunkhoz. Az angol, francia, német, olasz, spanyol és japán nyelvek is kommunikálni képes programban egy nagy kék madár, Max lesz a segítségünkre. A Talkman egyrészt használható tematikusan felépített fordítóprogramként, így ha Spanyolországban szeretnénk egy áteremben boldogulni, így a japán rapülétérben kereszük a kijáratot, vagy ha éppen németül akarunk bőkolni egy bajor lánynak akkor ezt is használhatjuk. E mellett Max-szal gyorsorolhatuk a kifejtésünket, ezt derék barátunk rendkívül jó lesz foglatható egyfajta minijátéknak is. A kis mikrofon rendkívül jól illeszkedik a PSP-hez, így csak remélni tudjuk, hogy több játék fogja még használni az aprócska kiegészítőt.



PSP tesztek

Óriási játékok, kis képernyőn!

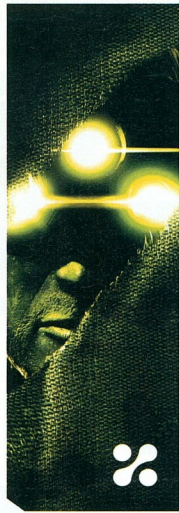
Amikor ezeket a sorokat olvassátok mi már az év legnagyobb szabású kiállításán, a Los Angelesben szervezett E3-on gyűjtjük a legfrissebb információkat. A hosszú repülőúton természetesen a teljes stáb PSP-zni fog. Egyedül a Splinter Cell-lel és az Exittel múlattuk majd az időnket, a csapatos szórakozáshoz pedig a Crash Tag Racinget választjuk majd. Találkozunk a jövő hónapban, amikor minden játékról beszámolunk Nektek, ami az elkövetkezendő másfél évben megjelenik majd kedvenc kézikonzolunkra!



16+

INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZŐ UBISOFT MONTREAL
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 JÁTÉKOS



PLAY!

Snake debütálásához hasonlóan Sam belépője is kissé vérszegényre sikerült a PSP-n, ami fenntartással fogyaszthatnak rajongók és újoncok egyaránt.

75%

Splinter Cell: ESSENTIALS

ZSEBRE VÁGTUK SAM FISHERT!

A PlayStation talán leghíresebb akcióhőse, Solid Snake PSP-s debütálása után az Ubisoftot is esszenciálisnak tartotta, hogy saját külön bejáratú titkos ügynökük, Sam Fisher is felvegye a kesztyűt a Sony kézikonzolján. Míg a Konami-

Az Essentials a kiadó Prince of Persia-jához hasonlóan teljes egészében próbálja meg visszaadni a korábbi három rész akcióját tarkított lopakodós játékménetet. Sam a PSP-n is képes majdnem minden, a nagy konzolon látott speciális, akro-

megkeseredett Samet épp szeretnének sírjánál sikerült elfognia a Homeland Security-nek, akik egyből faggatózni kezdenek múltja után. Ennek megfelelően a játék nagy része egyfajta visszaemlékezés Sam korábbi, emlékeztetés küldetéseire. Bár vannak teljesen új helyszínek is, rajongók számára sok pálya ismerős lesz: ezek nagy része némi egyszerűsítéssel és változtatással lett adaptálva. Én személy szerint ezt kicsit olcsó megoldásnak láttam, és kifejezetten unalmas volt a kívülről tudott pályákat újra végigvinni, főleg amiatt, hogy ezek valamivel lineárisabbak is lettek.



Sajnos, a nagytestvérről összehasonlítva nagyon szűr, hogy az örök mesterséges intelligenciája végletesen le lett bűfítva. Alig látnak az orruknál távolabb, gyakran a halott társaikat se veszik észre, és nagyon behatárolt MI-nek köszönhetően teljességgel kiszámíthatóak és megszálhatóak. Ebben még a kissé körülményesre sikerült kamerarendszer sem akadályoz meg minket: bizony nagyon hiányzik a második analóg kar. Sok rajongó szinte játszhatatlannak

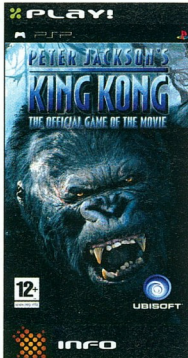


nál egy teljesen új játékménetet, kártyákkal operáló, körökre osztott programmal próbálták több-kevesebb sikerrel visszaadni a kézikonzolon a Metal Gearok hangulatát, addig a Ubisoft a klasszikus játék szinte egy az egyben történő adaptálása mellett döntött.

batikus mozgás végrehajtására, felszerelésében pedig megtalálható különleges szemüvegtől kezdve a többfunkciós SC-20K karabélyon keresztül a gránátokig minden. Ez már önmagában is szép teljesítmény a fejlesztőktől, bár sajnos ezek többségének használatára a kissé lebűfított játékménetet miatt nem igazán lesz szükség.

minősítette a játékok annak köszönhetően, hogy a kamerát csak megállás után, a kör gomb nyomva tartásával tudjuk változtatni, de szeríntem egy Mercyrn nevelkedett PSP-nek egy pálya után megszokható. A megjelenítés nagyon sötét ugyan, de szépen mondható, a hanghatások és a szinkron viszont ismét hobbak a közel tökéletes színvonalon. Technikai szempontból kicsit frusztráló a hosszú töltési idő, az instabil képfirásítás és az, hogy néha álltani a falakon, textúrákon bár ezek megszokható dolgok. A többjátékos mód viszont teljesíték el: egyszerű primitív akciójáték.

A játék a szeptemberben debütáló nagykonzolos báty, a Double Agent idején játszódik. A lánya halála után



Peter Jackson's KING KONG

KIS KONZOL, KIS KING KONG

Michel Ancel (Rayman, Beyond Good and Evil) zseniálisan adaptálta az óriás-gorilla Peter Jackson által felújított kalandját asztali konzolokra, de sajnos nem sikerült megbirkóznia a PSP kicsit behatárolt képességével. Bár jó érzés kezünkben tartani King Kongot, az óriásgorillát láthatóan nem erre tervezték.

A kiadó többi PSP-s programjához hasonlóan most is az eredeti nagytestvér játékmenetét kapjuk meg, azaz egyrészt a törekeny Jackkel írthatjuk dárddákkal, csontokkal és -ha éppen van löszerünk - löfégyverrel a hüllőket és bogarakat, másrészt némi dzsungelbeli utazás után a brutális Konggal is tropára verhetjük a filmben megismert ósátlakat. Az irányítás és a nehézségi fok nagyon könnyűre sikerült, elég csak nagyjából becéloznunk az ellenséget, emberszabásunk pedig minden gond nélkül szedi szanaszéljé a lebutított mesterséges in-

telligenciájú és életerejű ellenfelet. Ez igazából alapvetően nem baj, PSP-n senkinek sem lenne kedve hússzor újra kezdeni egy pályát, az igazi probléma az, hogy az egész játék végigjátszható egy közepes belföldi vonalút alatt. A PS2-es verzió sem a hosszáról volt híres, ám mivel itt csak körülbelül a pályák fele található meg, ez tovább rövidült

– plusz így a történet sem igazán tud kibontakozni, és az is érdekes, hogy a segítő, beszélő NPC-k csak pár átvázelt videóban jelennek meg. A gyönyörűen adaptált, hangulatos vizuális megjelenésnek köszönhetően persze így is érdemes végigjátszani, de leginkább akkor, ha ezt nem tettük meg korábban PS2-n.

12+
UBISOFT
INFO
KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ PHOENIX
JÁTEKOSOK SZÁMA 2 JÁTEKOS



12+
UBISOFT
INFO

Technológiai értelemben csodálatos lett a King Kong, viszont túl rövid, túl könnyű és túl buta lett a PSP-s verzió.

76%

Tales of ETERNIA

AZ ELSŐ JÓ PSP-S RPG

A Namco Tales of-sorozatára hosszú évek óta, a PlayStation-ára kezdetétől böldögítje – többnyire – a japán akció-RPG-k rajongóit, most viszont a Ubisoft jóvoltából végre az európai játékosok is megismerkedhetnek a klasszikus japán RPG-vel, ráadásul egyből annak egyik legjobb részével (érdekese, hogy Amerikában nem jelenhet meg a program, az ottani Sony nem engedti megjelenni korábbi játékok változtatás nélküli átiratit).

A Tales of Eternia tipikus japán akció-szerepjáték, amolyan Final Fantasy módra, viszont itt a harcok valós időben zajlanak. A történet a FF-sorozathoz hasonlóan itt is majdnem teljesen elvlik a korábbi részek eseményeitől, két teljesen különálló világ, Inferia és Celestia küzdelmént mutatja be a gonosz ellen. A sztori japán szokásokhoz méltóan hosszú és igen kidolgozott, a karakterek igazi személyiséggel bírnak, és aki bírja a japán RPG-k kissé gyerekes és mindent

eltulzó stílusát, az most sem fog csalódni. Számtalan dialóguson rághatjuk át magunkat, egyre pontosabban megismerve Eternia mesés világát. A lényeg azonban természetesen a kalandozáson és a fejlődésen van, amihez a játék lenyúló, kombo-rendszert, védekezést és ugrálást is tartalmazó harcrendszer nyújt háttérrel. Ez önmagában is egyértelműen a PSP legkidolgozott



play!
INFO
Az Eternia késztető-
telentű legjobb eleme a
rendkívül sok lehetőséget
engedő fejlődési rendszer
és a nagyon hosszú
játékidő.

tabb harcrendszerét rejti magában, nem is beszélve arról, hogy Al irányította társaink is selkedését is megszervező megkötött beállít-hatjuk.

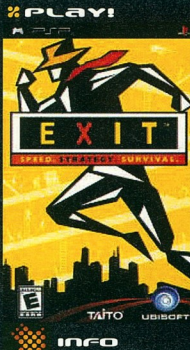
A hosszú fejlődéshez és történethez tökéletesen asszisztál a fantasztikus anime-szerű grafika, ami technikailag is első osztályú módon lett megoldva, ráadásul töltés-idővel is alig találkozunk. Megannyi középszerű hasonló játék után végre egy csillogó ékkő a PSP-s szerepjátékok piacán: már nagyon várunk rá!



12+
UBISOFT
INFO

A PlayStation 1-es gyökekre ellenére az Eternia még ma is egy nagyon jó játék. Reméljük, ez a sors kijut majd az FF7-nek is!

90%



KIADÓ UBISOFT
FEJLESZŐ TAITO CORP.
JÁTEKOSOK SZÁMA 1 JÁTEKOS



My body might be resting, but my mind is always alert.
Ever heard of "image training"?



EXIT

A LOGIKAI JÁTEKOK ÚJ KIRÁLYA

Bár a PSP hatalmas és kristálytisza kijelzője szinte kiált a 2D-s klasszikus másképlős, ügyességi játékokért, gyakorlatilag egy valamirevaló darab se jell meg rá. Az Exitnél szebb nyitányt viszont el sem tudnánk képzelni: az utóbbi évek egyik legegyszerűbb és legélvezetesebb kézikonzolos programja született meg, amely napokig a képernyő elé fogja szegezni a túrlembesebb játékosokat.

Az Exitben az egyszerűen csak Mr. Esc néven futo, extrém kinezeti problémamegoldó figurát fogjuk irányítani, akinek egyetlen és fő specialitása, hogy embereket ment ki mindenféle szorult helyzetekből. Legyen az földrengés által sújtott kórházról, lavina által lerombolt hotelről vagy ége házaktól, Mr. Esc-re lehet számítani, hogy egyből ott terem a helyszínen, és utastársaiknak engedelmeskedve mindenki biztonságát eljuttatja a helyszín egyik kijáratáig. A játék legjobban talán az Abe-játékokra hasonlít. Mr. Esc, bár nem szuperhős, számos egyszerűbb toronyakoriátra képes. Látdákat tologathat, csöveken, létrákon mászhat, víz alá merülhet, és még sorolhatnám... Emellett mindenféle utastátsokat adhat, irányíthatja a szorult helyzetbe került, négy kategóriába sorolható menekülőket. Valamennyien különböző képességekkel és adottságokkal rendelkeznek: a gyerekekkel például olyan

helyekre is bejuthatunk, ahova Mr. Esc-nek esélye se lenne, a felmőkkel együttműködve pedig addig mozdíthatatlan tárgyak válnak manipulálhatóvá.

Érdekes módon, bár nincs elképesztően sok mozgási és utastási lehetőségünk, a játék nem csak a sokszínű helyszíneknek köszönhetően változatos, hanem mert a fantasztikus ötletességgel tervezték meg az egyre nehezező pályákat, amelyekből ráadásul több mint száz áll rendelkezésre. Mindezek mellett az Exit kihívást jelentő, fozozatosan nehezező játék, aminek az első pár pályája után komoly ügyesség és gondolkodás szükséges. A Mercury óta ez az első program, ahol igenis el kellett gondolkodnom néha a továbbjutáson, és annak végrehajtása se ment mindig zökkenőmentesen, főleg a szűkös időlimit miatt. Volt pálya, ahol felmerül bennem szegény PSP-m kattiförésének vágya is... A frusztrációt fokozza, hogy kuncsaftjaink néha igencsak gyagyák. Mr. Esc animációja pedig néhány mozdulatformánál bicsecsanjitogatos lassú, főleg, mikor már tíz-adszszor próbálkozunk egy pályával. A fantasztikus, rajzfilmiszorú megjelenítés ezek után csak hab a tortán: ilyen hangulatos programot nem látunk a Viewtiful Joe óta.

A hosszú, kihívást jelentő játékmenet egyértelmű választással tesz ki a játékot bárkinek, aki nem csak könnyed győzelemre vágyik PSP-jét kezében tartva. Az alapötletben még hatalmas potenciál van – hol maradt a kooperatív mód? –, reméljük egy sikeres sorozat első tagját vehettük most kezünkbe.

Frogger

A BÉKA SEGGE ALATT...

Az öreg motorosoknak gondolom nem kell bemutatnom minden idők egyik legelső videójátékát, mely a Tetrishez, vagy a Pac-Manhez hasonlóan majdnem minden évben megjelen a maga újrírját. Ez a sors várt jó öreg békánkra is, akiknek a PSP-s debütálása sajnos hogy maga után némi kivétel volt... Az alapjátékban szereplő feladatunk mindössze annyi volt, hogy egy forgalmas úton átugrabugráljunk békánkkal a túloldalra ma már úgy kevés lenne (persze azért ez is megtalálható a játékban) ezért a készítő megpróbálták egy ügyességi kalandjáték megnevezni a gyermekek szívéért. A fapiesznél is egyszerűbb játékmenet azonban még a fiatalabb korosztály számára sem nyújt kihívásokat, nem úgy, mint a nyugvonyelős irányításból adódó nehézségek, amely valamilyen érthetetlen okból kifolyólag teljesen logikátlanra sikeredett.

A végeredmény tehát egy egyszerű kis ugra-bugra játék lett, ami bájos grafikája ellenére is azon PSP-s játékok közé tartozik aminek akkor sem fogunk örülni, ha ajándékba kapjuk. A Konaminak össze kellene már kapnia magát, mert a Metal Gear Acld 2 és a Pro Evo Soccer önmagában nem lesz elég ahhoz, hogy nyereséget termeljen ezen a gépen is...

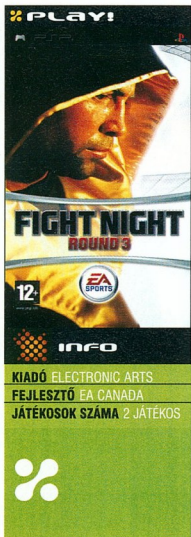


Fantasztikus ötletek elképesztően igényesen megvalósítva - a PSP gyönyörű kijelzőjét az isten is erre a játékra teremtette!

91%

Fight Night: ROUND 3

ZSEBREVÁGTÁK MUHAMMAD ALIT



Eleve kissé abszurdnak tűnt egy olyan játék adaptálása a PSP-re, aminek legnagyobb vonzereje fantasztikus és innovatív irányítárendszerében rejlik. Az útkész kivételése a két alul karral PS2-n fantasztikus hangulatot kölcsönzött a Fight Nightoknak, és olyanokat is leültetett maga elé, akik amúgy rá se néznének holmi bokszolós játékra. Ennek a fantasztikus irányításnak PSP-n sajnos búcsút mondhatunk, de szép hűzás az EA-tól, hogy cserébe ötletes újdonságokkal próbálták kárpótolni minket. A baloldali iránygombokkal még így is igen szép számú mozdulatsort vihetünk be ellenfeleinknek, csak ezek végrehajtása közel sem olyan élvezetes és könnyű, mint a PS2-es verzióban. Talán emiatt is lettek jelentősen lebutítva ellenfeleink, ami ugyan a kezdeti pár meccsen jól jön, de pár tucat mérkőzés után kissé unalmassá válik mindig ugyanazal a pár kombó kombinációval levi-

hető bokszoló gyeplása, főleg, hogy intelligenciájuk nem nagyon változik, csak életerejük és ütésejük lesz egyre nagyobb.

A karriermód igen hosszú, mi alatt a változatos módon fejleszhetjük az általunk megformált bokszolókat, edzőt vehetünk fel, bevonulót tervezhetünk és egyéb hangulatos ap-

róságok. A legélvezetesebb lehetőség viszont egyértelműen a klasszikus, történelmi meccsek újrátjátszásának lehetősége, valamint a speciális feladatok végrehajtása. A játék nagyon szépen fest PSP-n, hangulatosak a zenék és a kommentár, egyedül a borzalmas töltésidővel kell megint csak megbarátkoznunk.



PLAY!

Noha sosem lesz annyira kezelhető, mint a PS2-es verzió, ha túljutunk az első néhány frusztráló meccsen, egész jól elszórakozhatunk vele.

78%

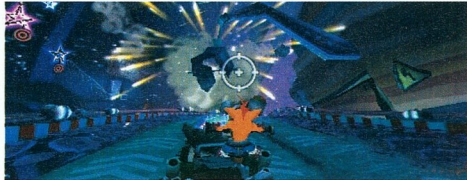


CRASH TAG Team Racing

A MARIO KART NYOMDOKAIN

Crash a PlayStation 1-es érá egyik meghatározó platformfigurája volt. Kedves szőrnök barátunk megannyi ugrabugráló játékban tűnt fel, nem egyszer pattant volán mögé is, most pedig a két játékmódot egyesítve kaptuk meg a Crash-széria legújabb, talán utolsó tagját.

A játék egy vidámparkban játszódik, ahol fő feladatunk kristályok gyűjtögetése lesz. A változatos pályákra némi bókilászás után juthatunk el, ahol klasszikus platformelemekkel fogunk találkozni, míg a versenypályán fegyverek hatalmas választékával gyepláthatjuk ellenfeleinket. Minden pálya és mind a nyolc választható karakter különböző, egyedi fejtöltőszókkal van felszerelve, amelyek tényleg izgalmassá teszik a programot nehéz fozozaton. A sebességérés nagyon jó, a pályák tervezése ugyan lehetne kicsit sokszínűbb, de a hangulatos grafika teljes mértékben



kárpótol ezért, és a borzasztóan hosszú töltési időket is.

A viszonylag rövid és szokásosan hülye történet végigverekedése után feltétlenül érdemes kipróbálnunk a programot többjátékos módban is,

ahol hét barátunk ügyessége tökéletesen helyettesíti az egyébként kicsit buta mesterséges intelligenciát. Crash-rajongóknak kötelező, de bárkinnek ajánlható, aki szereti a platformjátékokat és a lövődözős autóversenyeket.

PLAY!

Noha a Tag Team Racing meglepően jó lett, mi annak örülnénk igazán, ha ismét a Naughty Dog kezében lenne derek rókánk jövője.

82%





HIRONOBU SAKAGUCHI

az álmodozó

A PlayStation és játékaiknak nagy személyiséget bemutató cikksorozatunk immár harmadik részéhez érkezett. A mostani epizódban a Metal Gear-szériáért felelős Kojima után a PlayStation talán legsikeresebb sorozatáról, a Final Fantasyról, illetve megalkotójukról rántjuk le a leplet. A két úriemberben teljesen eltérő stílusú játékaik ellenére rengeteg hasonlóság van: mindketten imádják a filmeket, otthon vannak a rendezésben, és mindkettőjüket a videójáték ipar legjelentősebb tagjainként tartja számon a szakma. A legsajnálatosabb különbség viszont, hogy Sakaguchi úr sajnos már „nincs közöttünk”.

A KEZDET

Sakaguchi szinte sosem beszél múltjáról, ön-

magáról, de annál szívesebben nyilatkozik az általa megalkotott csodálatos világookról. Any nyit mindenesetre tudunk róla, hogy a nemrég negyvenötödik életévét betöltő japán úriember a 80-as évek végén kezdett el dolgozni az akkor közel csőd szélén álló Square-nél. Noha a szerepjátékokkal vált naggyá, első alkotása mégis egy versenyjáték volt: már a Rad Racerben is megvolt jó pár, a később névlegyévé váló tulajdonság. A gyönyörű, egyedül látványvilágú és viszonylag összetett autóversenyben nyolc változatos pályán száguldhattunk végig, a kor lehető legteljesebb térelményében részesülve: a játékhoz ugyanis egy 3D-s szemszöveget is csomagoltak. A későbbi klasszikus arany csapat már itt kezdett körvonalazódni: a főprogramozó és a későbbi fantasztikus Final Fantasy-zenékért felelős Nobuo Uematsu már

itt is együtt dolgozott Sakaguchival. A Square időközben egyre rosszabb anyagi helyzetbe került, és mintegy utolsó próbálkozásként alkották meg RPG-jüket, mely utolsó esélyre való utalásként is kapta a Final Fantasy (Végző Fantázia) nevet. Akkor még álmlukban sem gondolták volna, hogy a videójáték ipar legtöbb sorszáját megelő játék első részét készítették el. Az 1987-es játék az egyik első program volt, ami az érdekes harcrendszer mellett kiterjedt történetet is tartalmazott és bővelkedett érdekes fordulatokban: egy alkalommal még az időben is visszautazhattunk. A formula bombasikernek bizonyult, így a következő két évben magától értetődően érkezett a két folytatás, továbbra is a NES gépre. Még ki dolgozottabb történet, szerethető és utálható karakterek, akiknek fejlődésébe egyre jobban

- ❖ Noha technikailag mérföldkő volt, a Final Fantasy Spirits Within filmmel Sakaguchi elképesztőt bukkott.





☞ Sakaguchi ma már nem a Square-nél dolgozik



beleszólhattunk – és már kezdett is kialakulni a máig élő kultusz a sorozat köré.

A FF negyedik része már a Nintendo új gépére készült el 1991-ben. Az egyre kidolgozottabb történet és a megújult hardvereszer továbbá rajongókat vonzott, és így volt ez az

ötödik résszel is, mely már kidolgozott kasztrendszerrel is kényeztette a játékosokat. A hatodik rész hozta be a sorozatra mai napig annyira jellemző további tulajdonságokat. A történet immár nem csak kidolgozott, de megható és felkavaró is volt, több, szívünkhozó karaktert is elvesztettünk a végjátás során, de ami még fontosabb, korát megelőző módon ebben a játékban már kidolgozott, rendeltet mozszerű videó szolgáltatták az átvezetőket.

A hetedik rész már bizonyára minden RPG-kedvelő olva-

sónk számára feledhetetlen élményeket idéz: sokak szerint ez volt a valaha készült legjobb Final Fantasy rész, ami nem csak fantasztikus karaktereinek és történetének, de megújult, immáron három dimenzióban játszódó harcrendszerének is köszönhető. A gyönyörű grafika messzemenőig kihasználta a PlayStation 1 képességeit, és innentől kezdve a belbecs mellett egyre nagyobb hangsúlyt kaptak minden részben a külsőségek is: a Final Fantasy 8-ban például már gyönyörű, rajzolt és előre rendelt háttérrel előtti kalandozhattunk egy sok felzúdulást kiváltó, megújított harcrendszerrel bevetve. A kilencedik felvonás új, rajzfilmszerű stílusával és vidámabb történetével némi visszatetszést keltett a rajongókban, akik így lélegzetvisszafojtva és kicsit kétkedve várták a sorozat immár PS2-n történő debütálását.

DEBUTÁLÁS A PS2-N

Az új konzolon történő bemutatkozás 2001-ben szinte tökéletesre sikerült: a földbe döngölő, hangulatos látványvilág és az immár hanggal is ellátott, kidolgozott

karakterek és a fordulatos történet ismét többmillió eladásokat eredményeztek. Érdekes módon ennek az egy résznek készült olyan folytatása, melynek története folytatta az előző részét, ezért is kapta az új epizód a furcsa, Final Fantasy X-2 címet. Az ezt követő Final Fantasy XI máig az egyetlen komolyabb PS2-es, kizárólag interneten játszható RPG lett, ami ugyan egy teljesen új réteggel ismertette meg a játék világát, az igazi fanatikusokat nem elé-
gítette ki az egyszerű online kalandozás. Ennek is köszönhető, hogy a rajongók mintegy messiásként várták és

várják a tizenkettedik részt, ami több mint másfél év csúszás után végre elkészült – igaz, csak japán nyelven. A novemberben érkező angol változatra való várakozást igencsak megehezti, hogy a dráki szigorórol ismert japán Famitsu magazin a maximális, negyven ponttal jutalmazta.

Történt ez annak ellenére, hogy Sakaguchi úr az új rész készítésében már csak az első fázisokban vett részt. A korábban történetét, karaktereikért és a rendezésért is egy személyben felelős úriember pár évvel azután, hogy 2000-ben elnyerte az elérhető legnagyobb elismerést, tagja lett az Interaktív Médiumok Akadémiájára által választott Legenda Csarnokának, megalapította saját fejlesztőcsoportját, a MistWalkert, ahova magával vitte a sorozat sikeréért felelős számos kulcsembert is, például a vezető grafikusokat és a legendás zeneszerzőt, Nobuo Uematsut is.

A Microsoft, lecsapva a lehetőségre, vélhetőleg hatalmas összegekért saját új konzolra, az Xbox 360 szolgálatába állította a Mestert, akinek következett RPG-i így sajnos már nem láthatják meg a Sony konzoljait. Mindenesetre az azért vigasztaló, hogy a sorozat nélküle is folytatja diadalútját PlayStation-ön. Sakaguchi urat pedig sok szeretettel várjuk vissza!





PLAYSTATION
BUNGET

Platinum

☘ Jó játékok jó áron

Hihetetlen hogy múltik az idő! nemrég játszottuk végig a Metal Gear Solid 3-at és máris megjelent a Platinum változata. Ugyanez a sors vár a jövő hónapban megjelenő Gran Turismo 3-ra, Jak-X Combat Racingre és a Ratchet Gladiátorra is... A zsebpénznek tehát ismét lőttek!



Metal Gear Solid 3 SNAKE EATER



FŐSZEREPBEN: BIG BOSS

Mostanában a taktikai akció-játékokat kedvelő, a Platinum-sorozatot gyűjtő rajongóknak nem sok okuk lehet a panasza. A múlt hónapban bemutatott kicsit korábbi Kojima-rekmű, a Metal Gear Solid 2 után végre megjelent az olcsó árkategóriában a sorozat legújabb, és talán a legjobb darabja, a Metal Gear Solid 3 is.

ÚJ HELYSZÍNEN!

Az új Metal Gear legnagyobb újdonságát az új kültéri környezet, a dzsungel jelentette. A dús ajtóvénnyzel, hatalmas fákkal és különböző élőlényekkel benépesített dzsungel rengeteg új játéklehetőséggel bír, amiket a játék megalkotója - szokásához híven - maximálisan ki is használt. Hősünk ezúttal különféle álcafestékekkel és terepszínt ruhákkal van felvértezve, így szinte nem találunk olyan helyszínt, ahová ne tudnánk tökéletesen beleolvadni. Az álcafelszerelés mellett

megváltoztak Snake túlélési lehetőségei. A különféle sérüléseket (törés, mérgezés, horzsolás, égés stb.) saját magunknak kell ellátnunk, plusz a táplálkozásunkról is nekünk kell gondoskodnunk. A szokásos gyógyító csomagokról természetesen most sem kell lemondanunk, ám, ha kopog a szemünk az éhségtől, és sehol sem találunk health packet, akkor nyugodtan menjünk el kigyóra, patkányra vadászni. Az így szerzett ételekkel azonban vigyázzunk! Néhány állat mérgező, és az is előfordulhat, hogy hosszabb tárolás után megromlik a hűtőszekrényünkben a hús.

ZSENIÁLIS JÁTÉKMENT

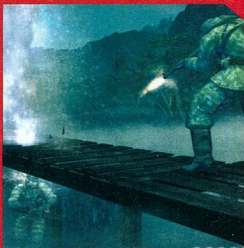
A Metal Gear-sorozat eddig is híres volt az utánozhatatlan játékmenetéről. Az akció-taktikai elemek zseniális keveréke, a hollywoodi mozzilmeket megszőgyenyítő átvétel-animációk tömkelege és a fenomenális történet a harmadik részt sem kerül-

te el. A játék minden egyes pillanata meglepetéseket tartogat magában, minden egyes új jelenetor után lecsik az állunk, és minden egyes, a szériából már ismert főszereplő felbukkanásakor hatalmas ovációban törünk ki. A Metal Gear 3 ez utóbbi szempontjából különleges élményt kínál, hiszen az új rész a múltba repít vissza. A fiatalkori Revolver Ocelottal való találkozásunk leírhatatlan élmény volt, a vele folytatott kilátástalan harc annak ellenére is zseniális lett, hogy tudtuk, nem ölhetjük meg, hiszen akkor nem találkozhatunk volna vele a Metal Gear Solid 2-ben. És akkor még ott van a többi boss is, az olyan különlegességekkel, mint a The End...

KÖTELEZŐ DARAB

A MGS3 kihagyhatatlan alkotás. Belékötni nem érdemes, igazi hangulatbomba, minden eddigi játékot felülmúló történettel, zenével, és átvételző mozzikkal. Te sem hagyhatod ki!

97%



☘ A Budapest Paradén egy ilyen sapkáról ólnének az emberek



Brothers in Arms: ROAD TO HILL 30

KÉTMILLIÓ EMBER NEM TÉVEDHET!

2005-ben a Ubisoft műhelyéből került ki az év egyik legnagyobb meglepetése. A Brothers in Arms a kor egyik legnépszerűbb játékklasszúrára, a második világháborús FPS-ekre épített és próbált meg a kategória kereteiből kilépve új stílust teremteni. A taktikai elemek bevezetése önmagában talán nem lett volna elég a sikerhez, hiszen ilyenrel találkozhattunk már korábban is, ám olyan megoldásokkal és vezérlési rendszerrel, amikkel a Brothers in Arms él, még soha. Az alap helyzetben, FPS-nézetből ugyanis bármikor kiválthatunk a taktikai térképre, felmérhetjük a terepet, majd kiadhajjuk egységeinknek az

utasításainkat. Elképesztő érzés egyik alakulatunkkal tűz alatt tartani egy géppuskafészket, és ez idő alatt egy másik megerőltető a fészek mögött remegő ellenfelet, majd hába támadva kivégezni azokat. Az imént említett jelenetsort rengetegszer fogjuk alkalmazni. Sőt, ha kicsit



cinikusak akarunk lenni, akkor azt mondhatjuk, hogy szinte csak ezzel a taktikával élve jutathunk előre.

A Brothers in Arms legnagyobb negatívumát azonban mégsem ez, hanem a letartó mesterséges intelligencia jelenti. Az AI ugyanis második nekifutásra szinte milliméterről milliméterre ugyanazt műveli, így egy idő után, óramű pontossággal kiszámíva az eseményeket, könnyedén sikert arathatunk – ezt csak a folytatásban sikerült kiküszöbölni. A Brothers in Arms ezen bakik ellenére is hatalmas sikert aratott! Gyönyörű grafikkáival, hangulatos és taktikus játékmenetével és újszerű megoldásaival belepota magát a játékosok szívébe, így több mint kétfélmillió eladott példánnyal a háta mögött az év igazi sikerprogramja lett.

PLAY!
PlayStation 2

WITH NET PLAY

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

16+

UBISOFT

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ GEARBOX
ÁR 6990 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 2

88%



PLAY!
PlayStation 2

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

18+

INFO

KIADÓ TAKE TWO
FEJLESZTŐ REMEDY
ÁR 4790 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 1

80%

Max Payne 2: THE FALL OF MAX PAYNE

BULLET-TIME 2.0

A 2001-ben megjelent Max Payne pillanatok alatt klasszikussá vált. A szemképrázátató képi világú, film noirokra emlékeztető borongós történettel és ávétozó jelenetekkel megáldott rendszertől legnagyobb újdonságát a Matrix-filmekből jól ismert lassított felvételekhez hasonlított bullet time bevezetése jelentette. Az időlejtés alatt lezajlott lövészekkor a hollywoodi filmeket megszégyenítő pillanatoknak láthatunk szemtanúként. A lassan hulló tállényhüvelyek, a számmal követéhetően beszáradó golyók és a gyönyörű animáció kíséretében összerogyó ellenfelek látványra mér-

földkő lett a játéktörténelemben. Mára már szinte minden valamine való akciójáték megpróbálta lemásolni ezt a megoldást, ám az egyik legjobb megoldás természetesen a Max Payne 2-ben szerepelt. A Max Payne 2 minden tekintetében jobb, mint elődje. A grafikája még szebbé (igaz, többet is szaggat), az újratöltésekkel lejártszó jelenetsorokkal kiegészült bullet time kidolgozása még aprókékosabb, a történet pedig még összetettebb és labilinnelcsalóbb lett. Míg az első rész a lassított felvételek, addig a második az elhúzott fizikai modellezés bevezetésével írta be magát a

történelmi könyvbe. A fizika törvényszerűségeinek engedelmessékedő tárgyak, az ugyancsak a fizikára épített feladványok nagyszámú sikeredtek. Ugyancsak páldáértékű lett a pályatervezés is. A Max Payne második része elképesztő képi világot és fantáziadús pályákat tartalmaz. A program negatívumát az aránylag rövid játékidő (6-7 óra alatt végigjátszhattuk), az ezzel ellentétben hosszú tállaló felik, egy elég béna menési rendszer jelenti. Am ha szeretted a pergő és látványos akciójátékokat, akkor a Max Payne 2-nél nincs jobb választás!



PLAY!
PlayStation 2



MADAGASCAR

ACTIVISION

INFO

KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZTŐ: TOYS FOR BOB
ÁR: 8990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

73%

%

MADAGASCAR

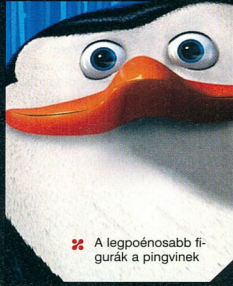
GYENGE FILMHEZ KÖZEPES JÁTÉK

Ebben a hónapban úgy döntötünk, hogy a fiatalabb korosztály igényeit is kielégítjük - a Madagascar természetesen főleg a gyermekeket célozza be. A DreamWorks (szerintünk erősen közepes - és most nem voltunk teljesen őszinték...) animációs filmjét feldolgozó ügyességi játékában a filmből ismerő állatsereg mindegyikének a bőrébe belebújhatunk. Minden egyes hős más és más speciá-

lis tulajdonsággal bír. Alex, az orosz lán például hatalmas hangvélés képes frászt hozni az ellenfeleire, Marty, a zebra pedig hatalmas rugósaival penderíti ki a játéktérrel a gonosztevőket. Az ügyességi és a platformelemek elegye változatos játékelményt, a végjátást követően megnyitja minijátékok (például bowling) pedig tartós kikapcsolódást ígérnek. Mindent összegezve a Madagascar egy kellemes kis



ügyességi-platformjáték, ami a hozzá hasonló mozi feldolgozások szintjén teljesít. Ha szeretted a filmet, vagy kisgyermek van a családban, akkor mindenképpen próbáld ki, ha nem, akkor keress más!



% A legpoénosabb figurák a pingvinek

Star Wars: EPISODE 3

AZ ERŐ FÉLIG VELE VAN

Atavalyi év legnagyobb várakozással övezett filmje egyértelműen a Star Wars harmadik, és egyben befejező epizódja, a Sithek bosszúja volt, amivel egy időben látott napvilágot a Star Wars Episode 3 című játék is, ami a mozihoz hasonlóan az esztendő egyik kasszasikerének bizonyult - viszont attól eltérően ezzel nem volt megelégedve a rajongók túlnyomó többsége. A Collective gondozásában készült játék természetesen a film kulcshelyeit dolgozta fel olyan módon, hogy mind a fiatalok, mind pedig az idősabb játékosok megtalálják benne a számításukat. A poton egyszerű, de élvezetes harcrendszert nagyszerű küzdelmeket kínál, amire árnyékok csak a sokszor körülményes irányítás vetett csak.

Mindent összegezve bátran kijelenthetjük, hogy az Episode 3 a filmes feldolgozások széles mezőnyében a jobbak közé tartozik, így minden bizonnyal nemcsak a sorozat szerelmeseinek, hanem az akciójátékok kedvelőinek is kellemes kikapcsolódást nyújt majd.



PLAY!
PlayStation 2



STAR WARS EPISODE III REVENUE OF THE SITH

ACTIVISION

INFO

KIADÓ: LUCAS ARTS
FEJLESZTŐ: THE COLLECTIVE
ÁR: 8990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

76%



Giants: CITIZEN KABUTO

KÁR ERTE...

Azseniális ötletet és a humor játéka, mely számtalan felledhetetlen pillanata ellenére hatalmas bukásnak bizonyult. Az eredetileg PC-re tervezett akciójátékkal kapcsolatban, miután nem hozta be a várva várt bevételüket, a kiadó úgy döntött, hogy elkészített a PlayStation 2 változatot is. A három különböző játékestílus képviselő faj (Mecc, Sziren és a hatalmas Kabutók népe) más és más stratégiát igényeltek, a hatalmas szabadon bejárható világ számtalan lehetőséget kínál, így sokszor nemcsak a reflexeinken, hanem a stratégiai érzékünkön múlott a küldetés sikere. A PS2 verzió hatalmas gondjai a gyors portálásból adódtak. A képi világ sok esetben harmat gyenge lett, a játszhatóságot nagyban befolyásolta a sokszor alacsony képértékesítés, a látótávolság gyakran jelentősen lecsökkent. Ezek a technikai bakik végzetesnek bizonyultak. Hílába egy nagyszerű



PLAY!
PlayStation 2



GIANTS: CITIZEN KABUTO

ACTIVISION

INFO

KIADÓ: INTERPLAY
FEJLESZTŐ: DIGITAL MAYHEM
ÁR: 4790 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

48%

és humoros történet, az átlag feletti akció és stratégiai elemek meg a haszfalszaggató humor, ha az összképhez ennyire belepiszkít az igénytelen, elkapkodott konverzió. Summa summarum, a Giants elpuszkázott lehetősége, egy jobb sorsra érdemes játék méltatlan prezentálása.

KINGDOM Hearts

VALÓSZÍNŰTEN TALALKOZÁSOK

Teszjeink között már olvashattál a Kingdom Hearts második részéről, és ennek apropóján úgy éreztük, hogy érdemes lenne vissza-tekinteni a már jó egy éve a Platinumsorozatban kapható első részre is. A Final Fantasy és a Disney-karakterek keverése ezzel a játékkal kezdődött, és kisebb problémái ellenére igazi klasszikusnak számít.

A JAPÁN OLDAL

A játék főhőseit a Square adta, egy Sora nevű fiatal fiút kell kalandjain végigvezetnünk. Sora két barátjával, Rikuvál és az enniávalan aranyos Kairivál éldegél egy szigeten, az illenek egyszerű vége szakad: az egyik éjszaka sötét, árnyékszerű lények jelennek meg, és a barátok elválnak egymástól. Sora egy idegen világba kerül, és új szövetségeseikkel – Donaldal és Goofyval – megerősövé veszi fel a küzdelmet e gonosz lények ellen; Kairit magával ragadja a sötétség; Riku pedig annak árán is segíteni akar a lánynak, hogy

a lelkét eladja a gonosznak, azaz ebben az esetben Maleficentnek, a Heartless-sereg irányítójának.

Innentől kezdve megindul a harc, hét leány lelkét, pontosabban szívét kell megmentenünk, mielőtt Maleficenték azt végleg elrabolják. Mindezt egy akció-RPG keretei között fogjuk megtenni, a hangsúly az első összetevőre helyezve. Kulcspengénkel felfegyverezve, később varázslatok által segítve küzdhetjük át magunkat a sötét lények seregein, szintlépés-kor szinte csak az élet- és varázserőnket növelve.

AZ AMERIKAI OLDAL

A játék valószínűleg onmagában is megálta volna a helyét, a Disney-vonal (amit előzetesen mi is értetlenül fogadtunk) azonban egyenesen szupersztár státuszba repítette azt. Bármiyen furcsa, az olyan karakterek, mint Cloud, Aeris, Leon vagy Cid tökéletesen megfértek Micimackó, Aladdin, a Kis Hableány és Jack

Skellington mellett. A játékban világról világra, azaz Disney rajzfilmről Disney rajzfilme utazunk, mindenhol a film eseményeit élhetjük meg kicsit megváltozott módon. Egyszer Tarzan lép be a csapatba, és együtt gyözik le Clayton, másszor a Colosseumban akaszthatjuk össze a bajszunkat Hádésszel és Sephiroth-tal, de például a Gepettót és Pinokkiót elnyelő cetbe is el fogunk látogatni. Talán a leghangulatosabb rész mégis a Karácsony Lidércnyomás helyszíne volt, ahol Oogie zsákfejét kellett szétszkapkodnunk. Ha ez még nem lenne elég, csatában olyan lényeket idézhettünk meg, mint Barnbi, Simba, Dumbo és Mushu, no meg a 99 kis dalmata összegyűjtése is ránk vár.

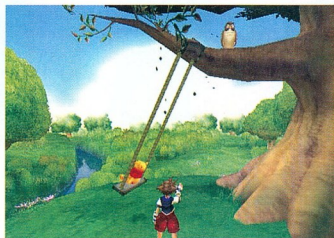
A két világ keveréke elképesztően jó. Ami papíron talán marhaságnak tűnik, az a valóságban egy igen izgalmas, magával ragadó, helyenként humoros, helyenként érzelmes kalandot jelent.



✦ A látvány Sorában pajzán gondolatokat kelet...



and let me tell you,
what a doozy that wish was--



PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ SQUARESOFT
FEJLESZTŐ SQUARESOFT
ÁR: 8990 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA: 1



93%



CD GALAXIS

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

C SOMAGKÜLDÉS
háhozásállítás
akár már
MÁS NAPRA!

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

GYORS + OLCSÓ

Budapestre
és az országba belül
bárhová!

A háhozásállítás díja:
a kiszállítási címítő és a
megrendelő termék
darab számától függően:
egységesen 990 Ft.

Cégnk bejegyzett csemegeköltsé-
nyitárási számunk: CIO29399

GalaxisNet
INTERNET ÁRUHÁZI!

0-24h, egész nap,
friss, termékinformációkkal

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

www.galaxisnet.hu

**AJÁNDÉK MINDEN
VASÁRLÁSHOZ!**

PlayStation 2
Sonic Riders
14 990,-

PlayStation 2
Metal Gear Solid 3
9 990,-

PlayStation 2
Brothers in Arms
6 990,-

PlayStation 2
Bride of Sin
4 990,-

PlayStation 2
Tomb Raider Legend
16 990,-

PlayStation 2
Matrix Path of Neo
7 990,-

PlayStation 2
Madagascar
8 990,-

PlayStation 2
Formula One 2004
4 990,-

PlayStation 2
FIFA World Cup 2006
14 590,-

PlayStation 2
Shadow the Hedgehog
8 490,-

PlayStation 2
GTA San Andreas
7 990,-

PlayStation 2
Tekken 4
4 990,-

PlayStation 2
Outrun 2006
12 990,-

PlayStation 2
Driver: Parallel Lines
12 990,-

PlayStation 2
Midnight Club 3 Remix
6 990,-

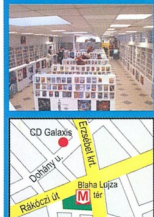
PlayStation 2
Noble Racing
3 990,-

Szoftver ÁruháZ
a Blaha Lúcia térsé!l

**TÖBB EZER
TERMÉK
EGY HELYEN!**

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS 2, PSP játékok
DVD filmek

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



ÁLLÁSLEHETŐSÉGI!

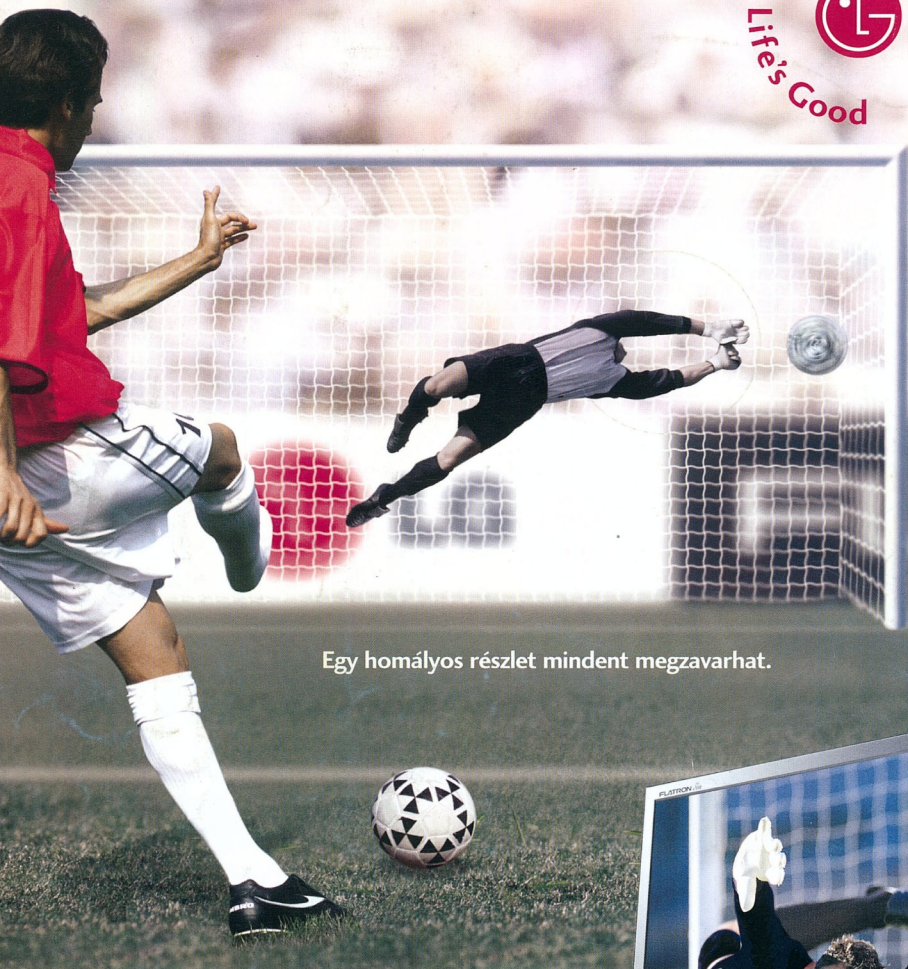
Eladók keresünk, hosszú
távra, teljes munkaidőbe.
További információk:
www.galaxisnet.hu/allas.php
Jelenkertes az üzletünkben.

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK	FIFA World Cup 06*	14 590	Jak & Dexter	5 750	Noble Racing	3 990	Soul Calibur 3	15 350	PSP JÁTÉKOK
187 Ride or Die	14 590	FIFA Street	6 290	Jak 2: Renegade	10 590	Onimusha Down of Dr.	10 590	Speed Kings	3 830
24 The Game - magyar	15 990	FIFA Street 2	14 390	Jak 3	5 750	Outrun 2006	12 990	Splinter Cell	4 990
Age of Empires 2	8 490	Final Fantasy X-2	7 190	Jak X	12 990	Pinball Hall of Fame	3 830	SC Pandora Tomorrow	4 990
Alarm for Cobra 11	15 350	Final Fantasy X-2	7 190	J. Bond: Everything or N.	9 990	Play It Pinball	3 830	Star Wars Episode III	12 970
Alpine Skiing 2005	3 830	Final Fight Streetwise*	14 590	Kaido Racer	5 750	Prince of Persia Sands...	5 750	SSX on Tour	14 390
Atenas 2004 Games	5 750	Formula One 2004	4 990	Kill Switch	3 830	Prince of Warrior With	7 190	Star Ocean	14 390
Batman Begins	14 390	Formula One 05*	5 790	Killer 7	14 390	Prince of Persia 3	14 390	Star Trek Shattered U.	4 790
Battlefield Modern C...	14 390	From Russia with Love	14 590	Kilzone	5 750	Pro Evolution Soccer 4	7 670	Star Wars Battlefront 2	15 990
Call of Duty 2 Big Red	15 350	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Mashed	5 750	Pro Evolution Soccer 5	15 390	Star Wars Episode III	12 970
Charlie's Angels	7 190	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Marvel Nemesis	14 990	Project Zero 3	13 990	Strike Force Bowling	2 830
Championship 2	3 830	Godfather	14 590	Matrix Path of Neo	7 990	Rainbow Six 4 Lockd...	14 390	SSX on Tour	14 390
Cell Damage Overdrive	3 830	Godfather Limited Ed...	15 890	Medal of Honor	7 990	Ratchet and Clank	5 750	State of Emergency	3 830
Cell Champions of Northr...	7 190	Golden Age of Racing	3 830	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 2	5 750	Stock Car Speedway	3 830
Champions Return to A...	7 190	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Strike Force Bowling	2 830
Charlie's Angels	7 190	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Suffering Ties that Bind	14 990
Championship 2	3 830	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Sword of the Samurai	3 830
Chronicles of Namria	15 350	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Syphon Filter Omega Str	9 990
Commandos Str. Force	15 990	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Confront Global Storm	15 990	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Crazy Frog Racer	7 190	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Cricket Suzuki Racing	3 830	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Crusade King	12 470	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Daemon Summoner	3 990	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Death by Degrees	11 490	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Delta Force Black Hawk	14 390	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Destiny All Humans	15 350	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Devil Kings	10 590	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Downtown Run	3 830	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Drakengard 2	9 990	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Driver to Destruction	4 790	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Driver 3	7 670	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Driver Parallel Lines	12 990	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
Ezra's Dead Reanimation	11 490	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
FIFA 2005	12 990	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
FIFA 2005	12 990	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990
FIFA 06	14 390	Golden Eye Rogue Agent	6 230	Medal of H. Frontline	7 190	Ratchet and Clank 3	5 750	Tekken 4	4 990

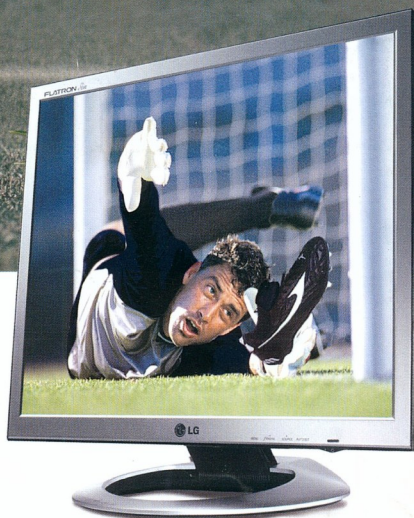
Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.04.28-05.27. ill a készlet erejéig - * Már előrendelhető - Újdonságok / top akciók

LG FLATRON™

Life's Good LG



Egy homályos részlet mindent megzavarhat.



ULTRA *Slim* SERIES L1770HQ/L1970HR



A világ leginnovatívabb kontraszaránya **1600:1**

Kiváló képminőség a világ legnagyobb kontraszarányának köszönhetően.

Élje át az LCD-képernyők között ma elérhető leg tisztább, legélesebb kép nyújtotta élményt!

www.lg.hu