

TEVAPA

GO.DO.BE.

THE ORIGINAL. STILL THE BEST FITTING
AND BEST GRIPPING SPORT SANDAL.



 **Teva**

06



Intro

Sziasztok!

Immáron ötödik alkalommal jelentkezünk a Play!-jel, amit felfoghatunk afféle jubileumi számnak is. E jeles alkalomhoz nagyszerűen illeszkedik a világon legnagyobb játékiállításáról, a Los Angeles-i E3-ről készített hatalmas összefoglalónk. Amerikai kiuccanásunkon kipróbálhattuk a Sony következő generációs konzolját, a PS3-at, találkoztunk a Metal Gear sorozat atyjával, Hideo Kojimával, és órákat játszottunk az elkövetkezendő másfél évben megjelenő PS2, PS3 és PSP játékokkal.

A harminchat oldalas E3 beszámoló mellett szeretném felhívni a figyelmeteket Tourist Trophy, Hitman Blood Money tesztejnkre, az exkluzív Kojima interjúra és az ebben a hónapban kivételesen erős PSP-s játékelhozatalra is.

Más! Szeretném mindenkinek megköszönni azt a töménytelen mennyiségű építő jellegű kritikát ami a lappal kapcsolatban jött. Ígérjük, hogy az összes észrevételt figyelembe vesszük, és olyan lapot készítünk, ami a leginkább megfelel az elvárásaitoknak. Az észrevételeket továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!

Találkozunk a jövő hónapban, addig is olvassátok a Play!-t, játézatok sokat, és semmiképpen ne hagyjátok ki a Foci VB-t sem. A játékos kedvű olvasóinkat szívesen látjuk a www.pcguru.hu/tipp honlapon, ahol a VB meccseire leadott tippjeitekkel nyerhettek, többek között kijuthattok a Lipcsében megrendezésre kerülő „európai E3-ra”, a Games Conventionre is!

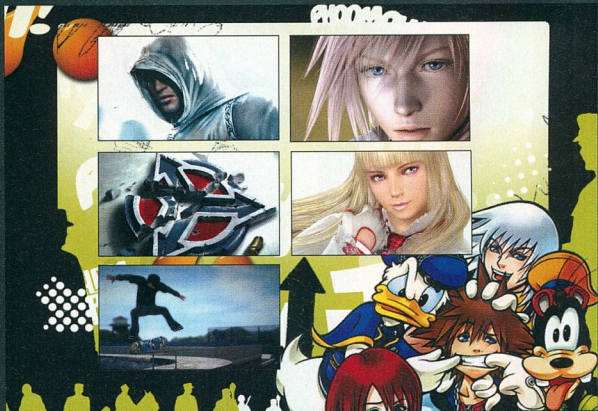
A következő Play! július 21-én jelenik meg!

PLAY!
team



Assasin's Creed
 Call of Duty 3
 Loco Roco
 Final Fantasy XII
 Heavenly Sword
 Motorstorm
 Lego Star Wars 2
 Yakuza
 God of War 2
 Warhawk
 Killzone Liberation
 Tekken 6
 Metal Gear Solid Portable Ops
 Tony Hawk's Project 8
 Gangs of London

PLAY! **dvd**
 június



PLAY! tartalom 2006. 09.

- 09 Intro
- 06 E3 Beszámoló
- 10 Indiana Jones
- 13 Resistance: Fall of Man
- 14 Marvel Ultimate Alliance
- 17 Tekken Dark Resurrection
- 18 Warhawk
- 20 Rogue Galaxy
- 22 The Darkness
- 25 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 26 Mercenaries 2: World in Flames
- 28 God of War 2
- 30 Heavenly Sword
- 33 Final Fantasy XIII
- 36 Assasin's Creed
- 41 Killzone Liberation
- 42 Forbidden Siren 2
- 46 NBA Ballers Phenom
- 48 Ace Combat Zero: Belkan War
- 50 Samurai Champloo
- 52 The Da Vinci Code
- 54 X-Men: The Official Game
- 56 Tourist Trophy



58.



final fantasy XIII

A Square legendás szerepjáték-sorozata mindig a maximumot hozta ki az aktuális hardverből. Bár a PS3 igazi tudásáról egyelőre nem tudunk sokat, az biztos, hogy az eddig bemutatott játékok közül a Final Fantasy XIII a legszebb. A DVD-n levő videóban keverednek az ingame és a renderelt részek, de a harc a vonaton és a mászkálás a réten a játékból származnak!



DVD

mgs 4

Egyetlen videó volt az E3-on, amely versenyre tudott kelni a FF13 zsenialitásával, és ez a Hideo Kojima álta összeállított Metal Gear 4 bemutató volt. A 15 perces videót teljes hosszában megtaláljátok a DVD-n, ezt semmiképpen ne hagyjátok ki! Miután magatokhoz tértek, olvassátok el a Kojima úrral készült interjúkat is, ezt a 68. oldalon találjátok.



dvd



38.



72.

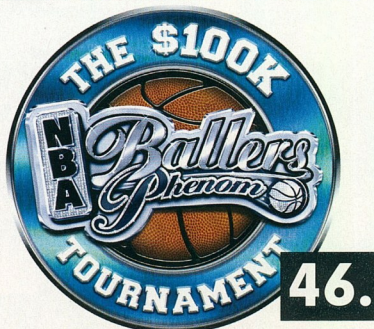


58 Hitman Blood Money
62 Forbidden Siren 2 végigjátszás

68 Hideo Kojima (Konami) interjú
70 Mozgasd meg a nagymamát!
72 PSP kiegészítők bemutatója
74 PSP játékesztek
78 PlayStation legendák: Ed Boon
80 Platinum tesztek
87 2006. júniusi naptár



10.





E306



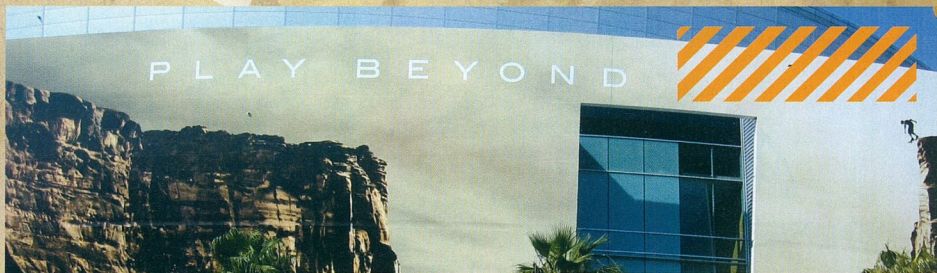
LOS ANGELES GAME SHOW



F09649

E3 06

LOS ANGELES GAME SHOW

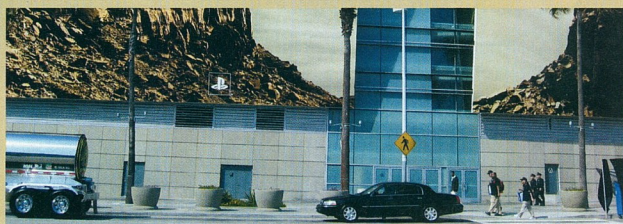


A Sony nem fordít vissza magát, amikor reklámtudjára látott szót.



Az E3 számunkra az év legnagyobb ünnepe, jobb, mint a karácsony és a szülinap egyszerre. Ilyenkor három napon át próbálhatjuk azokat a játékokat, amelyekkel korábban csak videók, képek, esetleg egy-egy korai előzetes példány formájában találkoztunk. Elbeszélgethetünk az alkotókkal, gratulálhatunk nekik korábbi munkáikért, kifaggathatjuk őket az újdonságokról, megnézhetjük az általuk tartott bemutatókat. Kipróbálhatjuk a régi konzolok új játékait, és elsőként találkozhatunk azokkal a gépekkel, melyek az elkövetkezendő négy-öt évben oly fontos részeit lesznek az életünknek.

Iđen ez azt jelentette, hogy a PS2 történelmének legjobb játécai mellett (God of War 2, Final Fantasy XII, hogy csak kettőt említsünk) végre kezünkbe foghattuk a PlayStation 3-at is, megbarátkozhattunk masszív, ám csodaszép alakjával, álmélkodva néztük a mozgásérzékelős, zsinag nélküli régi-új kontrollert, és persze kipró-



báltuk az első PS3-as játékokat. A gép startjára időzített felhozatal egyelőre ugyan nem lehangoló, de hogy jövőre nem lesz hiány zseniális programokban, az biztos. Hogy csak egy példát mondjunk, 2007. október 19-én jelenik majd meg PS3-ra a Grand Theft Auto 4 – ezt ugyan senkinek nem mutatták meg, de mi bízunk a Rockstarban, eddig még nem tudtak hibázn!

Hatalmas, 36 oldalas összeállításunkban ugyan közel sem tudunk minden játékról beszámolni (a három Sony-platformon összesen közel 600 program volt kiállítva, vagy legalábbis bejelent-

ve), de a fontosabb, nekünk leginkább tetsző játékokról igyekeztünk megemlékezni. Közel 60 játékot tartalmaz ez a lista (a fontosabbakról bővebben, egy oldalon emlékeztünk meg), de természetesen a következő hónapokban a többire is igyekeztünk sort keríteni. A legtöbb játékról egyébként a DVD-n találtok videókat, úgyhogy azt se hagyjátok ki – a Final Fantasy XIII és a Metal Gear Solid bemutatói várhatóan titeket is annyira beelkesztene, mint minket!

E3-beszámolóinkhoz jó szórakozást kíván az E3-at megjárt Play!-csapat!





E306

LOS ANGELES GAME SHOW

E306



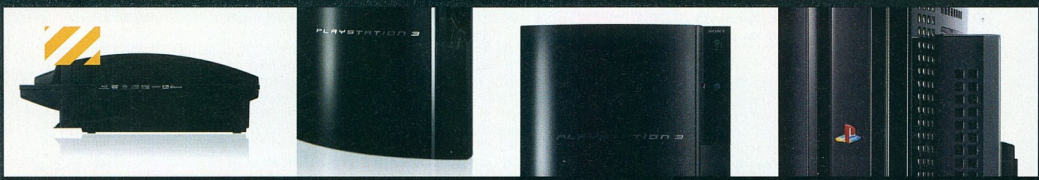
az utolsó pillanatban sikerült elintézni, hogy részt vehessünk a Sony E3 előtti sajtótájékoztatóján. Így aztán hatalmas vigyorral az arcomon, a Metal Gear 4-et messziaként váró Snake-vel az oldalamon még is közelítettük a helyszínt. Az esemény ugyan közel egy órással később kezdődött, de az enyhe Los Angeles-i napsütésben, alig pár tucat méterre aldigólag Hideo

sonlón jó a helyzet, 17 millió gép lett kiszállítva a boltokba, közel 50 millió játékkal együtt.

Az (ön)ünneplés után persze a hangsúly átkerült az ígéretekre, vagyis a PS3 bemutatójára. Tavaly a konferencia ezen része szinte kizárólag rendezett videókból állt, most viszont – legtöbb esetben – már működő, kipróbálható játékokat láthatott a nagyszemű. Elsőként Kazunori

Ezt követően minden izgalmasabbra fordult, rengeteg játékot mutattak be a fejlesztők, és még többet láthattunk videó-formátumban. Ezek legtöbbjéről a következő 32 oldalon olvashatsz részletesen, ráadásul a DVD-n több arányi videóanyagot tekinthetsz meg.

A bejelentéseknek még közel sem volt vége. A PS3-mal kapcsolatos nagy kérdések egyike a kontrollor volt – a tavaly bemutatott bumeráng



Kojimától (a méretes testőrök láttán Snake végül letett a tervéről, hogy egy papírdobozban odalopakodjon, és kezét csokókojon a mesternek) ezt nem igazán bánjuk.

A sajtókonferencia úgy kezdődött, hogy – a tavalyi évet leszámítva – mindegyik: Kaz Hirai, a PlayStation üzletág amerikai vezére lépett a pontra és meglehetősen unalmas, ám gigantikus számokat tartalmazó Powerpoint-bemutatók segítségével dicsekedett. Persze megértjük, hiszen nemrég sikerült kiharcolnuk a 100 milliómódok boltokba szállított PS2-t, és tovább tízmilliót terveznek még eladni. PSP-fronton is ha-

Yamauchi lépett a színpadra, minden Gran Turismók atyja – így aztán lélegzétvisszafojtva vártuk a GT5 bemutatkozását. E helyett azonban valami egészen más kaptunk, amely GT HD néven futott. Lényegében a GT4-ról van szó, melyet átírtak 1920x1080-as felbontásra (ezt csak a jelenlegi legdurvábbak tudják). Nem nézett ki rosszul, de azért kár volt 15 percig mutogatni, főként azért, mert ezt állítólag csak a kiállításra rakták össze. Így aztán nem tudni, hogy ez szolgálja a majdani GT5 alapjaként, esetleg ingyen mellékelik az egészet a PS3 mellé (álmódni lehet, nem?), vagy sosem látjuk viszont ezt a játékot.

alakú irányítóra olyan intenzív és 100%-os elutasítással reagált a világ, hogy biztosak voltunk a változtatásban. A végeredmény mindenki tetszését megnyerte – lényegében megkapjuk a jól ismert Dual Shockot, sok apró és egy óriási különbséggel. Ezentúl minden kontrollor vezetéknélküli lesz, kicsit nagyobb, erősebb lett az egész, az L2 és R2 gombok pedig igazi analóg flipperkarokká változtak. A kontrollor közepére egy új gomb került, várhatóan azzel bármikor kiléphetünk majd a PS3 menüjébe. Az ímént említettem egy nagy változást is, ez pedig az, hogy a kontrollor – dobpergés! – mozgásérzékelővel van felszerelve. A forgatást, emelést,



E3 06

LOS ANGELES GAME SHOW

hajlítást érzékelő kis berendezés (amelynek köszönhetően sajnos elveszett a rezgő-funkció) hatalmas titok volt, a szó szoros értelmében alig néhány tucat ember tudott róla május 8-ig. Kizárólag egyetlen fejlesztőcsapat, az Incog lett beavatva, így a Warhawkban már ezzel irányíthatjuk gépünket. A megjelöléses kelleme, remélhetőleg a fejlesztők okosan, de nem túlerősítve használják majd ki a lehetőségeket!

Persze, az igazi kérdés az, hogy a megjelöléses kapcsolatos – azt tudtuk, hogy mely játékok lesznek a gépre, azt is, hogy a kontrollert nem rontják el; na de mikor és mennyiért tudjuk majd megvenni a csodát? A sajtótájékoztató végén erre is választ kaptunk – Európában november 17-én, 500, illetve 600 euróért lehet majd megvásárolni a PlayStation 3-at. Az olcsóbb verzió 20 GB-os merevlemezrel lesz szerelve, és nem tud majd memóriakártyákat (például a PSP-be való Memory Sticket) kezelni, nem lesz benne HDMI csatlakozó (ezzel a magas felbontású tévéket nem lehet majd kihaználani Blu-ray filmek nézésekor), és nem lehet majd WiFi-hálózatra csatlakozni vele. A drágább PS3 ezekre is képes lesz,

és 20 helyett 60 GB hely lesz az egyébként cserélhető merevlemezben.

A magyar árak egyelőre még nem lettek meghatározva, de várhatóan nem tévedünk sokat, ha 130, illetve 160 ezer forintot saccolunk a két féle verzióra. Ez pedig meglehetősen sok – sőt, borzasztó sok pénz. Ezzel a bejelentéssel a Sony meglepte az egész világot, sem a fej-

megvennie-e a gépet. Ha esetleg ez nem is lesz így, az biztos, hogy 2007 a PS3 éve lesz – olyan nagy tömegben fognak érkezni a jobbnál jobb játékok (Metal Gear 4, Assassin's Creed, Resident Evil 5, Heavenly Sword, Grand Theft Auto 4 stb.), hogy csak győzzük végigjártatni őket!

Mindent egybevetve a Sony jó E3-at zárt. PS3-on meglepően sok játék volt kipróbálható, és elköpező programáradat ígérkezik 2007-re. PSP-



A füstfeltekrek hányzúk, de különben ez a jó öreg Gran Turismo 4!

PlayStation Portable

A JÖVŐ

Bár a konferencia leginkább a PS3-ról szólt, a PSP-re is nagy figyelem háru. Nyáron, ősszel és télen is érzékel majd egy nagy rendszerfrissítés, mégpedig az RSS-feed, a kamera és a GPS támogatására. A kamerát egyébként kipróbáltuk két nappal később az E3-on, és meg kell mondanunk, elképesztő minőségű képes előállítani, ami főleg azért megdöbbentő, mert a teli fejére csatlakozható kültéri elképesztően picit! A másik igen fontos dolog – az új játékok mellett persze – az eredeti PlayStation emuláció. Végre kiderült, hogy ez hogyan fog működni: a netről töltjük le a régi játékokat, természetesen pénzért cserébe. Az első – és eddig egyetlen – bemutatott PS1-játék az eredeti Ridge Racer volt, ami minket annyira nem kavart fel; elvélve a PSP-s RR annál fényesebbek szabb, gyorsabb és jobb. Hiába vártunk további bejelentésekre, azokról senki nem akart beszélni – így aztán még mindig nem tudjuk, hogy mikor tudunk majd Parasite Eve-ezni kézikonzolunkon...



lesztők, sem a kiadók nem voltak felkészülve az ilyen magas árra. Meglátjuk, hogy milyen játékokkal fog indulni a gép – e téma körül hatalmas kavarodás van, szinte minden nap elhalasztanak, vagy visszatolnak néhány játékot – és hogy lesz-e közöttük olyasmi, ami miatt érdemes-e azonnal mindenkin

fronton kicsit sötétebb volt a helyzet: ugyan voltak pompás játékok, de számukát kevesellük, és ez főként a szomszédos standon vagy tízser ennyi játékot kínáló Nintendo DS miatt volt látványos. A PSP utolsó igazán jó éve nagyjából most indul – a God of War 2, a FF12, az Okami mind-mind fantasztikusak lesznek, igazán kár, hogy olyan sokat kell még rájuk várunk...



E3 06

INDIANA JONES



LucasArts legnagyobb dobása (a nagy-nagy titokban tartott, Darth Vader életét követő játék, a Force Unleashed mellett, amit a várakozással ellentétben nem mutattak be az E3-on) az új, egyelőre (al)cím nélkül álló Indiana Jones játék volt. Ahogyan cím, úgy gyakorlatilag még játék sincs, csak egy – egyébként igen jól kinéző – technológiai demó, amiben Indy rosszarcuakkal verekszik San Francisco kínai negyedének utcáin, illetve egy függőhídon próbál egyensúlyozva átkelni.

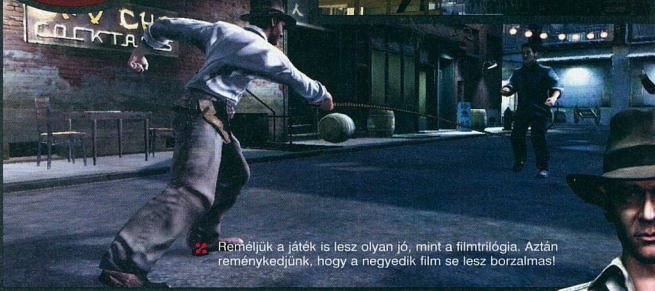
A nagy újítás a grafikában az Euphoria névre keresztelt animációs rendszer, ami nem előre letárolt mozgásokkal operál, hanem intelligensen, a karakterek és a környezetük aktuális helyzetből függően „kitalálja”, hogyan kéne a szereplőknek mozognia. Az említett függőhídon például Indy teljesen élethűen, a vadul hintázó hid mozgásának megfelelően hajlogatott és hadonászott a karjaival – aztán amikor elvesztette az egyensúlyát, zuhanás közben a kötelek után kapott, egy ideig himbálózott, majd ügyesen felhúzta magát. A jelenet teljesen élethűen nézett ki, mintha csak egy profi kaszkadőr mutatta volna be.

A másik helyszínen Indy a védjegyévé vált ostarót, illetve az ökleit használta a rosszfiúk ellen. Itt is az apróságok voltak érdemes odafigyelni: ha a nyakát szorongatva felemeljük áldozatunkat, az szánalmasan elkezd kaparászni a lábával; ha nekilökjük egy autónak, a motorháztetőre támaszkodva próbál feltámaszkodni, ha egy ócska deszkafalhoz penderítjük, az először csak pár helyen roppan meg, majd az ismételt mutatvány után betörik. (Jó, ez utóbbi példa nem az animációs rendszer műve, de azért megemlítjük, mert jól nézett ki.)

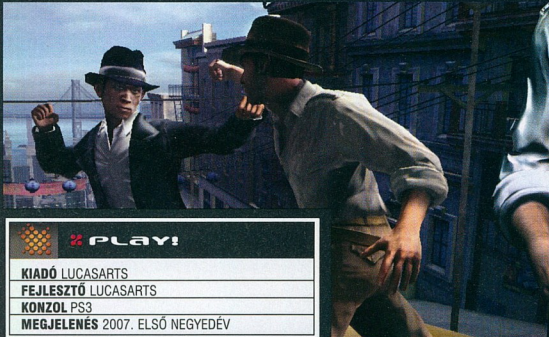
A játék sziórja egyébként teljesen független lesz az új Indiana Jones mozi-filmétől, és az Utolsó kereszties lovag után egy évvel, 1939-ben játszódik, közvetlenül a világháború kitörése előtt (ellenfeleink tehát továbbra is a náciak lesznek, ellentétben a filmmel, ami a pletykák szerint a hidegháború éveit alátámasztja, és az oroszok veszik át benne a rosszfiúk szerepét). A történetet George Lucas vázlati alapján, és az ő közreműködésével írják, és a fejlesztőcsapat valószínűleg a legerősebb helyzetben van, amit csak el lehet képzelni: a rendezőkre áll a LucasFim teljes archívuma, illetve – ha szükséges – az Industrial Light & Magic erőforrásai is...

PLAY!
INFO

Egyes pletykák szerint az Indy-filmmel egy időben kijön egy PS2-es játékverzió is, de akárkit is próbáltunk erről megkérdezni, csak ködös válaszokat kaptunk...



Reméljük a játék is lesz olyan jó, mint a filmtrilógia. Aztán reménykedjünk, hogy a negyedik film se lesz borzalmas!



PLAY!

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ LUCASARTS
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

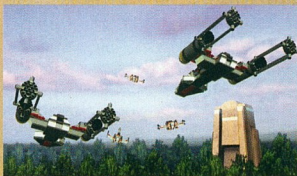
E306

LOS ANGELES GAME SHOW

LEGO Star Wars 2



z első pillantásra övödésnek tűnő téma és grafika ellenére a LEGO Star Wars roppant szórakoztató játék, és hatalmas siker volt; a második résznek pedig, úgy tűnik, minden esélye megvan arra, hogy mindkét téren túlszárnyalja elődjét – ennek elsődleges oka, hogy ezúttal a klasszikus trilógia eseményeit követhetjük nyomon. A játékmenet is sokat fejlődött, az elhulló ellenfelek nyomán szerszét repülő építőkockákból karaktereink mindig a situációnak megfelelő járművet, fegyvert, teptárgyat tudnak építeni, így a megszokottnál sokkal összetettebb, kreatívabb pályákat adhatnak alánk a fejlesztők. Természetesen nem marad el az előd legnépszerűbb mókája, a kooperatív multiplayer mód sem, amelyben az általunk darabokból összerakott karakterekkel vehetünk részt.



Hát lehet nem szeretni ezt a játékot?!



PLAY!

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Jungle Game



Naughty Dog, Crash Bandicoot és Jak (no megaxter) megalkotói már hosszú ideje nagy csőndben vannak, és csak a Sony sajtókonferenciáján derült ki, hogy min is dolgoznak. Ugyan a játéknak egyelőre még címe sincs, kipróbálni sem lehetett, az biztos, hogy már most nagyszerűen néz ki. Egy gyönyörű dzsungelben rohanó-ugró karaktert láthattunk, aki akkor sem riadt meg, ha rosszfiúkkal került szembe: fegyverrel, vagy éppen puszta kézzel is simán elbánt mindenkivel. A játéknak leginkább „ifjú Indiana Jones”-hangulata volt, ami nálunk azonnal nyerő tette – ráadásul a játékmenet is érdekesnek tűnik a sok akciót meg platformesszel. Plusz egyelőre név nélküli főhősünk animációja is lenyűgöző volt – mindenképpen nézzétek meg a videót a DVD-n, megéri!



PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ NAUGHTY DOG
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007



E3 06

LOS ANGELES GAME SHOW

E3 06

Ratchet & Clank
SIZE MATTERS

PS2-es platformjátékok között nálam egyértelműen Ratchet volt a nyercs. Biztos voltam benne, hogy előbb, vagy utóbb – inkább előbb – PSP-n is találkozhatok kedvenc hőssémmel és hű társával. Az előzetes képekben picit riasztóan festett a program grafikája, de az E3-on kipróbálható és a saját PSP-re tölthető (és sajnos csak az első kikapcsolásig működő) Ratchet-démó minden képzeletemet felülmúlta. A képi világ nagyszerű, a framerate recenésmentes, az animációk és a platformelemek pedig ugyanolyan mesteri arányban követik egymást, mint a PS2-es nagytobozban. További problémát az irányítás, a kamerakezelés jelenthetett volna, de játék közben



semmi gondot nem okozott. A problémásnak tűnő lövöldözés részeket az automata célzás segíti, így igazából csak a megfelelő erejű fegyver kiválasztásán múlik a harc végkimenetele. A Ratchet tehát újra jön, lát, és az úttal sokkal többet szereplő Clank cimborájával egyetemben biztosan győzni fog.

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ HIGH IMPACT
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



Alone in the DARK



Minden túlélő horror játékok őregapja (bizony, a Resident Evil és a Silent Hill is merített ötletet valahonnan!) visszatér egy minden eddiginél látványosabb és – egyelőre – zavarosabb epizóddal. A napjainkban, az észzaka szörnyek által uralt New York-i Central Parkban játszódó történetben továbbra is a '20-as években játszódó elődök hőse, Edward Carnby a főszereplő (főútatás? klónozás?), akinek valóságos szörnyekkel és hallucinációkkal egyaránt meg kell küzdenie a túlélésért és a rejtelly

(„hogy kerülök én ide, és miért akar mindenki elfogyasztani vacsorára?”) felgöngyölítéséért. A méteres pontossággal lemodellezett parkban egyébként autóval is közlekedhetünk, és a játék ezen része meglepően jó fizikai modellezéssel volt megoldva – így valószínűleg nagy szerepet kap a játékban. Silent Hill-szintű szürreális jelenések várhatók minden mennyiségben, méghozzá a Resident Evil-eket idéző akciórészekkel feldobva, úgyhogy a gyengébb idegzetűek jobb, ha már most kezdik felhalmozni a nyugtatókat...

Az nyolcvanas években a Central Park elgáz hely volt, de démonokat azért nem idéztek benne



PLAY! INFO

Az Atari két PSP-játékkal is jelen volt a kiállításán. A D&D Tactics egy körikre osztott stratégia-RPG, míg a HOTpxl egy meglehetősen furcsa minijáték gyűjtemény volt

PLAY!

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ EDEN
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007

RESISTANCE FALL OF MAN



z Insomniac fejlesztőcsapata leginkább a Ratchet & Clank sorozattal lop-ta be magát a játékosok szívébe, éppen ezért mindenki biztos volt benne, hogy a tavaly megjelent Ratchet Gladiátor után a cég minden hangsúlyát a PS3-as Ratchetre helyez majd. Ez legnagyobb meglepetésünkre végül nem így történt – bár Ratcheték első PS3-as kalandja is készül, az Insomniac elsőként mégis egy komor FPS-t fog elkészíteni.

Az E3-on a Resistance két pályával próbálta lenyűgözni az egybegyűjteket. Az első egy kültéri, leginkább a Killzone-ra emlékeztető képi világgal felruházott szint volt, míg a második az Alien-filmekre hajazó, belső terecs sci-fi környezettel volt megáldva. A kültéri pálya jól nézett ki, látszott rajta, hogy ehhez a képi világhoz mindenképpen szükség van a PS3 erejére, ám az összkép valahogy mégsem volt földre döngölő. A számtalan romos épület és a pályán randalírozó idegenek

impozáns képet festettek, a gránátok robbanásakor felcsapó füst döbbenetesen nézett ki, bármi történt a képernyőn, a képráfrítés sosem süllyedt az elvárt szint alá. A hangulatában minden elemében jelesre vizsgázott külső rész játékményt tekintetében azonban sajnos csak középest érdemelt. Az agyatlan lövöldözés mellett a taktikának nem



sok szerep jutott, a küldetésben nem kaptunk alafeladatokat, így tulajdonképpen célnak csak annyit volt, hogy eljussunk A pontból B-be, kibelezzünk mindenkit, aki szembejön.

A vegyes érzelmekkel fogadott epizód után nagy várakozásokkal álltam oda a belső helyszínen játszódó pálya mellé. Az összkép nagyjából ugyanaz volt, viszont a belső tereken végre meg-megcsilliant az Insomniac-os srákok zenije. A szobákban minden a fizika törvényszerűségei szerint viselkedett, a fény- és árnyékhatások példaértékűek voltak, a pisilakoló folyosóvilágítás fényében feltűnő pókszerű lények inváziója majdnem a frászt hozta rám, s ha nem álltak volna körülöttem vagy százan, biztosan üvöltve lötem volna őket darabokra. A pálya legnagyobb hangulati eleme azonban egyértelműen a fémtücsökös szóró gránát volt. Ezt elhajítva a bekövetkező detonáció után az egész pálya átrendeződött: a falakból és a szobában tartózkodó ellenfelekből több száz éles fémdarab állt ki, én pedig hatalmas mosollyal az arcomon nyitottam be a következő szobába, hogy ott is bevessem új játékszeremet.

A Resistance minden bizonnyal PS3 nyitócím és valószínűleg anyagilag sikeres vállalkozás lesz majd; arról azonban már nem vagyok meggyőződve, hogy maradó alkotással állunk szemben – ehhez valami igazán különleges extrára lenne szükségére a játéknak. Na talán a beigért online kooperatív-mód...



Bár sok katona harcol velünk együtt, a demóban mindig igen hamar elhullottak

KIADÓ SONY FEJLESZTŐ INSOMNIAC KONZOL PS3 MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



E3 06

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



zuperhősből nem volt hiány az E3-on, szinte minden kiadónál figyelt néhány szükrúhás-köpenyes fickót. Ezek közül a legígéretesebb pedig a Marvel Ultimate Alliance volt! Mindenki által ismert hősök, akciódús játékmenet, elképesztően változatos környezet, kooperatív játékmód – mivel is lehetne gondunk?

Összesen 140 karakter tűnik fel a legváltozatosabb Marvel képregényekből, közülük pedig cirka húsz lesz játszható – a többiek ellenségeként, esetleg nem irányítható szövetségeseiként jelennek majd meg. Egy pályára egyszerre négy karaktert vihetünk, közöttük egyetlen gombnyomással válthatunk, de a többiek is képesek a vad irtásra. A csapatban már biztosan ott lesz Pókember, a régóta elhanyagolt Amerika Kapitány, Thor, Penge, Elektra valamint The Thing és Wolverine a Fantasztikus Négyes, illetve az X-Men képviselőiben. Ugyan pusztá tippelés, de szerintünk lesz még a csapatban Iron Man, Daredevil, Hulk, és nagy összegeket tennénk még néhány másik X-Men-tagra is.

Minden karakter saját képességei tucaitjaival rendelkezik, melyeket a realizmus okán (haha!) fejleszteni ugyan nem lehet, de a képregényekből ismert új szerek megszerzésével egészen új dolgokra leszünk képesek – csak egy példa, Spidey teljesen átalakul, amikor felveszi a fekete szimbiótacuccot. Más példát nem volt képes mondani a



programot nekünk bemutató activationös fickó, akkor meg különösen hallgatott, amikor Amerika Kapitány alternatív ruházatai fölől érdeklődtünk...

A harc elég egyszerű lesz, nagyjából az X-Men Legends vonalán halad minden: az alapvető kombókhoz, szuperképességekhez két gomb is elég lesz, csak az extrákhoz kell bonyolultabb dolgokra számítanunk. A hősök egyébként annál erősebbek lesznek, minél többet játszunk őket együtt – ugyanis minden pálya előtt kiválaszthatjuk, hogy melyik négy fickót akarjuk táncba vinni.



Ime, itt a bizonyíték, hogy Ghost Rider is a hősek csapatát gazdagítja!

Még saját szuper csapatot is összeállíthatunk belőlük, egyedi logóval, névvel; ám bízást sajnos nem lehet építeni.

Természetesen lesz multi is, méghozzá egy egymás elleni kooperatív-mód képeben. Ez az első látásra elég ostobán hangzó összeállítás azt jelenti, hogy a nagy célokért együtt küzdünk, ám közben zajlik a verseny a legnagyobb sebességért, legtöbb ölésért, leghosszabb kombóért. További vonása e módnak, hogy minden hőshöz tartozik majd legalább egy saját küldetés is, me-

lyet csak egyedül teljesíthet – ilyenkor a többi multis partner éppenséggel a rosszfiúkat fogja alakítani, és boldogan verik buciá korábbi partnerük fejét.

PLAY!

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ RAVEN
KONZOL PS2, PSP, PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

FULL AUTO 2 The Battelines



z első Full Auto közepesen sikeres autós akciójáték volt Xbox 360-ra, a folytatás viszont kizárólag PS3-ra érkezik majd. Lényegében arról szól a játék, hogy alig felfegyverzett és tőkgi páncélozott autók kergetik egymást városi pályákon. A pusztítás eszevesztett, szinte minden épületet, más járművet szabadon rombolhattunk izzé-porrá. Ha valami mégsem úgy sül el, ahogy terveztük, használhatjuk az unwreck képességet, ami gyakorlatilag az idő visszatekerését jelenti, á a Prince of Persia. A Battelines újdonsága az aréna-mód, amelyben egy körbekerített, tereptárgyakkal alig felszerelt pályán vadászhatunk egymásra. Sajnos, a jó öreg Destruction Derby



hasznoló játékmódjától eltérően itt csak nyolcan vesznek részt ebben a buliban, viszont a fegyverek miatt az akció sokkal intenzívebb.

	PLAY!
KIADÓ	SEGA
FEJLESZTŐ	PSEUDO
KONZOL	PS3
MEGJELENÉS	2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

ACE COMBAT X Skies of Deception



Sony pompázatos pihenőszobájában – PSP-k mindenütt, ingyencia, ingyennaszás plusz cuki japán lánykák nagy tömegben; egyszóval Paradicsom – volt szerencsénk kipróbálni az Ace Combat PSP-s verzióját, még hozzá multiküzdelmet vívtunk. A repülők gyönyörűek voltak, a talaj már kevésbé, ám ez nem nagyon számított, amikor egy F14-es vadászott a hátsónkra. Néhány ravasz manőver (és a fegyverváltó gomb megtalálása) után azonban fordult a kocka, és felöttük ellenfelünket az égből. Büszkeséggel eltelve kerestünk egy embert, aki bővebben is tudott mesélni, állítása szerint lesz vagy húsz küldetés, egy kidolgozott sztori (ettől mondjuk előre félünk), átvezető vi-

deók és tápolható, átfesthető repülők egész tömege. Szerencsére az irányítást sikerült belőnőnk, így nincs kétségünk afelől, hogy a rengeteg különböző küldetés (a felderítéstől a bombázásig minden) izgalmas és élvezetes lesz.



	PLAY!
KIADÓ	NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ	NAMCO JAPAN
KONZOL	PSP
MEGJELENÉS	2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



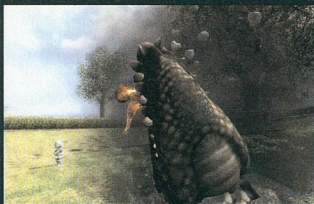
DESTROY all Humans! 2



rypto, a cinikus kék idegen a tavalyi év egyik legviccesebb játéka volt a főszereplője – és a játék végére ő lett Amerika elnöke is. Innen indul a második rész, amelyben a hatvanas évek legelfuseráltabb bagázsa lesz az ellenfeleink: a hippik (meg kicsit az oroszok is, akik szexi női kémeikkel lepik el a szabadság földjét). Továbbra is a DNS-gyűjtés lesz a feladatunk, ám ehhez rengeteg új eszközt kapunk – ott van például a meteorágyú, vagy a Disc Locator, amelynek teljesen random effektjeit néha mi is megszívhatjuk; ám általában ellenfeleink harapnak a fűbe tőle változatos módokon.



Immár nem csak Amerikában küzdhetünk, többek között Japánban és a Szovjetunióban is tehetünk egy brutális látogatást. A kiállított verzióban sajnos nem volt hang, így aztán a hangulat sem volt teljesen a helyén, de egy egész kisvárosnyi befűvezett, békésen virágot szedő hippik, majd a pár másodperc múlva az idillt felváltó füstölő kráter látványa nagy tetszést aratott körünkben.



PLAY!

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ PANDEMIC
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Sonic the HEDGEHOG



Sega Mariója, Sonic, a sündisznó újra reneszánszát éli. Érdekes, hogy azokban az időkben, amikor a kék sün a csúcson volt, akkor sem jelent meg annyira Sonic-játék, mint napjainkban. Az új Sony gépek mindegyikére készül egy-egy darab, amiből természetesen a PS3-as verzió tűnik az ígértesebbnek. A kifejezetten szép játékban barátunk végre rangjához méltó grafikus motort kapott. A valós idejű fények és árnyékok, a nap-szakok váltakozása, a részletegazdag és monumentális környezet és az elképesztő sebességérezet minden lehetőséget felkínálnak arra, hogy minden idők legjobb Sonicjával legyen dolgunk... Valami azonban mégse stimmelt. A teljesen 3D-s környeztet és a hatalmas sebesség ugyanis egyelőre valahogy nincs kibékülve egymással. A játékos folyamatosan elakad valamilyen, a nagy száguldas miatt képtelen korrigálni, és azon veszi észre magát, hogy kizökkent a játékból. Plusz, mi utáltuk az emberi világban játszódó sztorit is. Persze, mindez a végső verzióban még sokat változhat, mi nagyon reméljük, hogy így lesz!



PLAY!
info

Az új Sonicben kiemelt szerepe lesz a valós fizikának, több erre épülő fejlorót, platform-részt helyeztek el már a kiállított demóban is.



Ezen a képen látszik, hogy Sonic a speciálisan kiképzett cipőtalp-radóknak köszönheti legendás sebességét.

PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ SONIC TEAM
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



TEKKEN®

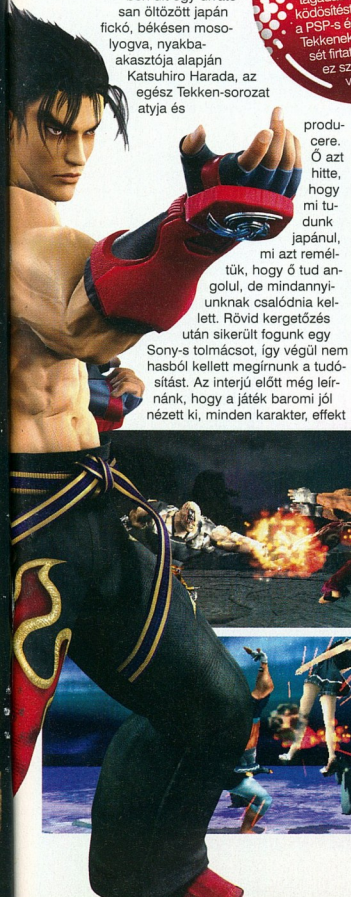
DARK RESURRECTION



PSP-s Tekkenre külön lebeszélte interjúnk volt, amelyen nagy lelkesedéssel jelentünk meg. Velünk szembenült egy divatosan öltözött japán fickó, békésen mosolygva, nyakbaakasztója alapján Katsuhiro Harada, az egész Tekken-sorozat atyja és



a helyén volt – csak a háttereken látszott, hogy ez egy PSP-s program. Az interjú alatt folyamatosan gyűrtük a programot, és büszkén jelenthetem, hogy csak 8:1-re kaptam ki.



producere. Ő azt hitte, hogy mi tudunk Japánul, mi azt reméltük, hogy ő tud angolul, de mindannyiunknak családnia kellett. Rövid kergetőzés után sikerült fogunk egy Sony-s tolmácsot. Így végül nem hasból kellett megírunk a tudósítást. Az interjú előtt még leírnánk, hogy a játék baromi jól nézett ki, minden karakter, effekt

PLAY! Örülünk, hogy végre sikerül megérteni egymást! Az alapokat ugyan ismerjük, de azért röviden be tudnánk mutatni a játékot?
Katsuhiro Harada: Persze. A Dark Resurrection a PS2-es Tekken 5 játéktérmi verziója, két új karakterrel, Leivel és Dragunovval, és visszahoztuk Armor Kinget is. Sokkal több szemüveg, ruha és egyéb, a karakterekre rakható cucc lesz, mint eddig, és természetesen megtartottuk a sorozat fantasztikus grafikáját – sőt, itt váltottunk szélesvásznú megjelenítésre – sebséggét és extráit is. Lesz például Tekken Bowling.

PLAY! Milyen nehéz volt a játéktérmi verziót átültetni PSP-re?

Katsuhiro Harada: Úgy általában nem volt sok gondunk, inkább néhány pálya és karakter szolgált specifikus gondokkal. Lei haját például majdnem rövidebbre kellett venni, és a hosszú ruhájú karakterek animációjával is megszerveztünk. Igen büszke vagyok a programozóinkra, hiszen végül egyetlen helyszínt vagy harcost sem kellett kivágnunk a játékból.

PLAY! A multiplayer-lehetőségekrol tudnál beszélni?

Katsuhiro Harada: WiFi, azaz helyi multiplayer lesz, online nem. Viszont ez akár úgy is működik, hogy csak az egyik játékosnak van meg a játék. Ekkor csak egy aréna kipróbálható, de különben teljes értékű így is a játék. Egy másik mód a multizásra a Szellem-mód.

PLAY! Hogy működik pontosan ez a Szellem-mód?

Katsuhiro Harada: Ahogy egyre jobban játszol, úgy lépékdísz előre a ranglétra – harminc ilyen lesz. Lényegében ezt egy fajta nehézségi szintként kezelni el a program – ezt egy gombnyomással feltöltheted a szerverre, ahonnan azt bárki letöltheti. Ez persze nem minden, hiszen a karakterre felrakott kiegészítők is elmenti a rendszer, sőt, a leggyakrabban használt kombinóid is. Így aztán akkor is gyakorolhatsz egy barátoddal, ha ő épp nincs a közelben – vagy



PLAY!

KIADÓ NAMCO BANDAI
 FEJLESZTŐ NAMCO JAPAN
 KONZOL PSP
 MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



WARHAWK



22 Sajnos a kapott képek nem mutatják meg igazán, hogy milyen intenzív és akciódús volt a Warhawk



PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ INCOC
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

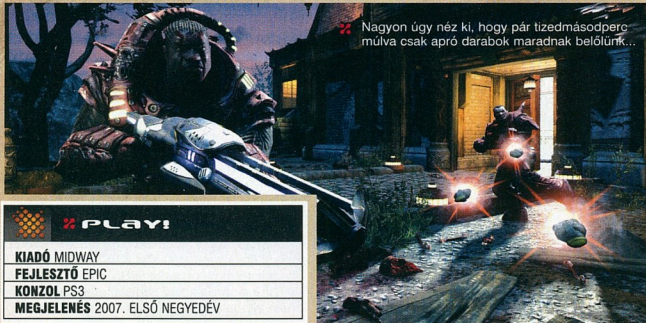


Az idei E3 legnagyobb meglepetése tagadhatatlanul a PS3 mozgásérzékelős kontrollereinek bejelentése volt – hiszen azt olyannyira titkolták, hogy még a belső fejlesztőstúdiók sem ismerték. Az egyetlen kivétel az Incog volt, nekik két hét alatt kellett átírni játéuk irányítását az új kontrollerre – és ez a húzás a máskülönben egyelőre nem túl kiemelkedő játékot a legjobbakká repítette!

A Warhawkkal való ismerkedés elég viccesre sikerült. Infidellel odaálltunk a gép elé, ő kezébe ragadta a kontrollert, majd hatalmas szitkozódás közepette háromszor egymás után nyilegyenesen a falnak csapódott. Ezután dühösen a kezembe nyomta a Dual Shock 3-at, majd ezután én is ugyanazt a koreográfiát követve rongyoltam bele a falba. Ekkor jutott eszünkbe, hogy a Sony konferencián láttuk, hogy a mozgásérzékelős kontrollert mozgásával irányította egy fejlesztő a játékot – csak arra nem gondoltunk, hogy az analóg karos rendszert teljesen számúzik a programból. Ezzel a módszerrel már lehetetlenül kommandiroztuk úrhajónkat, úgy ahogy eddig még soha. Az új kontrollert érzékelővel olyan manővereket hajthattunk végre (egy hirtelen billentés, és hajónk máris orsóba vágja magát, magunk fele döntjük, és azonnal az ég fele száguldunk), és olyan pontosan suhanhattunk el két oszlop között, amire analóg irányítással eddig nem voltunk képesek – nem is beszélve az újszerű kontroll által okozott élményről, ami még rátett a hangulatra egy lapáttal.

A Warhawk receptje egyébként a következő: adott egy hatalmas csatátér, rajta megannyi (állítólag több száz, bár ennyit sosem tudtunk leolní) ellenséges repülő, az apró vadászgépektől az óriási, egymagukban is tucatnyi célpontot jelentő anyahajókig, és ezek között kell rendet vágnunk. A játék grafikája kiemelkedő volt: főként a háttérben repkedő, egymásra vadászó gépek garmadája, no meg a vizefettek voltak durvák. Plusz a felhők, amelyek az igazihoz hasonló 3D-s ködpamacsok voltak, kiválóak az űldözők előli rejtőzésre, lesből való átadások indítására – messze jobb volt, mint amit eddig bármelyik hasonló játékban láthattunk. Többszerreplős játéklehetőségre a kiállított demóverzióban nem volt lehetőségünk, ám a végleges verzióban erre is lesz módunk. Hihetetlen jó mókának ígérkezik egy esetleges kooperatív multi lehetősége is! Számomra a Warhawk a PS3-as start legjobbnak ígérkező darabja – most már csak azért imádkozom, hogy nehoj elhasszasszák.

UNREAL Tournament 2007



➤ Nagyon úgy néz ki, hogy pár tizedmásodperc múlva csak apró darabok maradnak belőlünk...

PLAY!

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ EPIC
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



➤ Néhány jármű, megdöbbenően nagy tüzérvél rendelkezik



ajnos, az UT 2007 nem volt kipróbálható – legalábbis számunkra nem, mert akármennyire könyörögtünk, nem adta a kezünkbe a kontrollert a játékot bemutató producer. Azt mindenestre így is nyugtáznunk tudtuk, hogy a játék pompásan néz ki, ráadásul izgalmasnak is ígérkezik. A hatalmas pályákon játszódó Warfare – régebben Conquest – játékmódot nézhettük meg, ahol óriási ágyúk elsütésével, energiatermelők bekapcsolásával juttathatjuk el a frontonlatot az ellenség bázisáig, amelynek megsemmisítése lesz a végső feladatunk. Az új fegyvereket egyelőre nem láttuk, de néhány új járművet megmutattak: az óriási, háromlábú DarkWalker lépegetős például maradó emléket jelentettek, amint párosával előbújtak egy félelmetesen élethű füstfüggöny mögül. A multiról még mindig nincsenek részletes infóink, a fejlesztők csak most kezdenek a részletekről tárgyalni a Sonyval.

SPYHUNTER Nowhere to run



cím olvastán valószínűleg mindenképpen el tudjuk képzelni, hogy mi vár rá: egy motorrá, hajóvá átalakulni képes autó, száguldas, lövöldözés, egyszerűen némi agytalan móka. Ez nagyjából áll a Nowhere to Runra is, azzal az egyetlen pluszsal, hogy gépünkbelől, az Interceptorból ezúttal néhol kiszállhatunk, sőt, helyenként egész küldetéseket kell két lábon leküzdőnk. Mivel jövőre jön a SpyHunter-film, így az abban szereplő Szikla urat kell ilyenkor iránnyitannunk, amint fegyverrel, illetve sokkal inkább ököllel leírja a rá küldött seregeket. Bár eleinte meglehetősen fáztunk ettől az ötlettől, a fejlesztőknek sikerült elkerülnie egy Driv3r-szintű katasztrófát: megdöbbenő, de egész jók voltak a játékek ezen részei is. Persze nem egy Devil May Cry, de erre nem is vártunk – viszont ezzel újabb eszközöket kapunk a pusztításra, az pedig igen: csak jó dolog egy ilyen játéknál.



Afrika



show egyik legrejtélyesebb játéka az Afrika volt, amiből csupán egy rövid mozi mutatott a Sony standján: ebben zsiráfokat, rinocéroszokat, gepárdokat és egyéb vadakat lehetett látni a szavannán, valami egészen elképesztő (még többi PS3-as csoda mellett is!) grafikai megvalósításban. A bambán legelésző zebra animációjától a vízben dagonyázó és lustán ásítózó víziló aprólékos kivitelezéséig minden olyan volt, mintha csak az Animal Planetre kapcsolnánk volna a tévét, információt azonban se szép szóval, se fenyegetéssel nem lehetett kihúzni a helyiekből. Így konklúzióként a K.F.T. együttes klasszikusát tudjuk csak idézni: „S ha kérditek idehaza, na, milyen volt Afrika? Hahaha!”

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY JAPAN
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

PLAY!

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ TERMINAL REALITY
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV



ローグ ギャラクシー ROGUE GALAXY™



Japán játékokban az a felettebb idegesítő, hogy az eredeti verziójukhoz képest az emberi nyelven kommunikáló változatok hajlamosak akár fél-háromnegyed évet is késni rejtélyes okok miatt (azt senki ne próbálja nekünk beadni, hogy a fordítás tart eddig...). Ez a helyzet a Dark Dragon két részével feltűnt, majd a Dragon Quest VIII-cal, a mennybe ment Level 5 új játékával, a Rogue Galaxyval is: a japán verzió már tavaly karácsonykor megjelent, az E3-on azonban még a messze nem végleges nyugati változatot volt szerencsénk megtekinteni.

Első ránézésre mintha csak a Dark Cloudot fűjték volna át sci-fi mintásra: képregény-szerű, cel-shading technológiával életre keltett világban kalandozik főhősünk, Jaster Rogue, mint valami rajzfilmbeli Luke Skywalker, akit úrkalóz haverja folyton egyre nagyobb csávéba rángat bele, míg a végén persze jól megmenti a világot. A kiállításán bemutatott demóban a harcrendszert, minden akciós-RPG lelkét mutatták be, és ahogy vártuk, ismét elég egyedi mókat sikerült összehozni a derék japánoknak. A csaták teljesen valós időben zajlanak, és csapattársainkról az AI gon-

doskodik – nekünk csak Jasterrel kell törődnünk. Közelharci és távolsági támadásainkat szép kombo-ba fűzhetjük, egyedül arra kell figyelnünk, hogy el ne fogyjon idő előtt hősünk kitarthatáspontja, amit egy kis csik jelez a feje felett, és minden ütésünkkel veszt egy picit az értékéből (idővel magától visszatöltődik, illetve a támadások sikeres blokkolása is tölti). Pörgős, mégis sok lehetőséget, változatos harcokat sejtető rendszer, már alig várjuk, hogy otthon is kipróbálhassuk!

A két bekezdéssel ezelőtt feltett kérdésre is kaptunk – úgy-ahogy elfogadható – választ: az amerikai verzióban a japánhoz képest lesz egy új, felfedeznivaló bolygó (a hozzá tartozó sztoriszállal), felturbózott harci intelligencia az ellenfeleknél, és egy rakás vadonatúj beszerezhető tárgy (plusz a japán verzióban sokat kritizált hosszú töl-

tési idők és időnkénti belassulások is eltűnnek – állítólag).

A Rogue Galaxy az utolsó nagyszabású szerepjátékok egyikének (gérkezik a PS3 megjelenése) a csúcspontjának (hatatlan PS3-ra költözése) előtt – bár a japán változat nem váltotta meg a világot – nem lett belőle új Final Fantasy, de kellemes, szórakoztató játék volt, és várhatóan az lesz a hozzáánk érkező változat is. Az olyat meg mindig nagy szeretettel fogadjuk...



PLAY!

KIADÓ SONY
 FEJLESZTŐ LEVEL 5
 KONZOL PS2
 MEGJELENÉS 2006. NYEGYEDIK NEGYEDEVÉ

❗ Mivel a Final Fantasy XII csak jövőre várható, fő eséllyel a Rogue Galaxy lesz az év legjobb RPG-je



E306

LOS ANGELES GAME SHOW

Yakuza

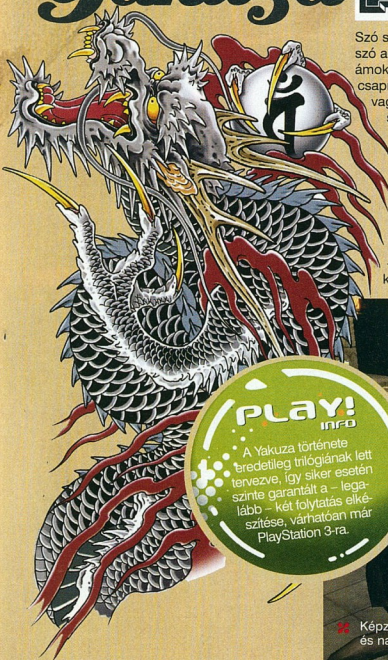


Yakuza legerősebb része minden híradás szerint a története – erről pedig nem tudunk meggyőződni, hiszen a kipróbálható demó minden pályája csak a veredésről szól.

Szó se róla, ez sem volt rossz, hiszen legyen szó akár egy zsúfolt japán utcán véghezvitt ámokfutásról (a járőreket nem tudjuk megcsapni, csak akkor, ha minket támadnak meg), vagy akár egy apró szobában rendezett mészárszétról, igen élvezetes volt a küzdelem. Kazuma nevű karakterünk tud ütni, rúgni, szinte bármilyen tárgyat szétverni ellenfeleit (ez 300-nál is több eszközt jelent a szeklábtól a biciklig), illetve az is szórakoztató volt, ahogy a falhoz csapkodtuk a rosszfiúkat. Mindezt rendkívül brutális kivégző mozdulatok tették teljessé. A harc tehát remek, és ugyanilyen volt a grafika is – a zsúfolt japán piacter látványra a PS2-es kínálat egyik csúcspontja volt.



KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ AMUSEMENT VISION
KONZOL PS2
MEGJELÉNÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV



Play!
INFO

A Yakuza története eredetileg trilógiának lett tervezve, így siker esetén szinte garantált a – legszívesebben – két folytatás elkészítése, valamint már PlayStation 3-ra.



Képzeliük el az ősi Double Dragont mai grafikával és nagyszerű történettel, ez lesz a Yakuza...

佐藤

FORMULA One 06



ár a játék minden Sony-platfomra meg fog jelenni, a cég érthetően a leglátványosabb, PS3-as részt mutogatta. Tulajdonképpen sok változtatás nincs a programban a tavalyi verzióhoz képest – leszámítva az új időmérő rendszert, no meg a csapatfelfalásokat –, ám a grafika és a PS3 által különösen jól kezelt fizika miatt mégis sokkal jobban közelít az élethűséghez az idei kiadás. A versenyautók elképesztő tempóban süvítenek, rengeteg alkatrészt lemodelleztek, így tényleg

ripityára törhetjük gépeinket – az aszfalt maradó törmelék pedig megsebezheti a figyelmetlen versenyzőket. A PS3 és a PSP őszszekapcsolását is a Formula One 06-tal demonstrálták: a kis gépet a tévé mellé téve azt visszapillantó tükörként használhatjuk. Ez ugyan nem egy földrengető újítás, de akinek megvan mind a két konzol, az már csak az egyedisége miatt is ki fogja próbálni (nagyon reméljük, hogy ehhez nem kell a PSP-s verzió is a játékából, mert az azért kicsit kapzsi dolog lenne...).

Neten keresztül várhatóan húszan versenyezhetünk majd



KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LIVERPOOL
KONZOL PS2, PSP, PS3
MEGJELÉNÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



THE DARKNESS



ackie Estacado a világ legszerencsésebb embere: nemrég töltötte be a 21-et, anyagi gondjai nincsenek, hiszen egy New York-i maffiafőnök nevelt fia, minden jól alakul az életében. Aztán beüt a krach, minden összeomlik. A legsrosszabb nem is az, hogy a klanjának vagy tíz ellensége ugrik egyszerre a nyakába, hanem az, hogy az igazi családján ülő átok rajta is megjelenik: a Sötétség testet ölt benne.

Az alaphelyzetben egy gyönyörű FPS-be ez utóbbi elem hoz igazi újítást. A Sötétség ugyanis a legjobb barátunk lesz, millióképpen felhasználható erő. Ezek közül csak hármat mutat-

tak, de még rengeteg másikat ígértek (akik ismerik a játéket inspiráló képregényt, biztos tudnak még pár trükköt). A Sötétség természetesen a világosban érzi jól magát, így aztán mindig nagyobb a homály, minél feketébbek az árnyékok, annál erősebbek lesznek képességeink is – ennek eredményeként még Sam Fishernél is adán-

zabb harcot kell folytatnunk a villanykörték, fényoszlopok ellen...



A Blu-ray lemezek kapacitását a Darkness engesztak ki fogja használni, a játék tévéj teljes hosszúságú filmeket, reklámokat, show-kat fognak mutatni.

Az első bemutatott képesség a darklingok megidézése volt, ők lényegében apró, goblinszerű, falakon is mászni tudó kegyetlen lények, akik mindenféle kegyetlen módon számolnak le ellenfeleinkkel. Az egyik például a hátán hordott fűrészt szedte elő, és kezdett bele egy fej leválasztásába, egy másik pedig egy fúróval lyuggatta ki jobb sorsra érdemesebb ellenfeleinket. A második erő ugyanis az utuladonképpen egy mini feketélyok, ami minden ellenfeleinket és a környék összes teraptárgyát magába szippantja és felrobbantja.

A harmadik speciális erő már önmagában is sokféle módon használható – a néhány képen is látható két csápról (kigyórol?) van szó, melyek nor-



Szolgálatunk, végünk, és rendőrautókat hajigálunk

mál fegyverünk mellett lógunk be a képernyőre. Alapvető harcászati felhasználási lehetőségek a lándzsaként való felhasználás. Ennél egy fokkal bonyolultabb, hogy szűk lyukakba beeresztünk másként meg nem közelíthető helyekre juthatunk el velük, ahol persze megint csak vidáman lehet megszárolni (a dombon anynyi rendőr tüzelt ránk, hogy sokkal egyszerűbb volt egy szellőző keresztül a hátuk mögé kerülni és felszögezni őket a falra). A legmókásabb bevetési módszer azonban kétségkívül az volt, hogy erajuk – nagy sötétben – szinte korlátlan, és bármit fel tudunk kapni velük. Rendőrautókat hajigálunk a menekülőkre, egy szűk folyosót egy behajított konténerrel tisztítottunk meg – King Kong hozzánk képest kismiska volt!

Darkling társaink rendkívül bizalomgerjesztően néznek ki...



PLAY!

KIADÓ 2K GAMES
FEJLESZTŐ STARBREEZE
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007

Coded Arms ASSAULT



apában az emberek nem szeretik az FPS-eket. Általában orvosi vizsgálatok is igazolják, hogy az ottaniak rosszul lesznek a gyors forgásoktól, a belső nézettől – éppen ezért egészen eddig kellett várunk rá, hogy egy japán cég illyesmí készítsen konzolra. Szerencsére pont a Konami váltalta ez a dolgot, akiktől rossz játékok azért ritkán látni – igaz, a PSP-s Coded Arms nem volt nagy durranás. A Konami persze tudja ezt, és igyekszik kijavítani annak hibáit: nincsenek többé random pályák, végre van sztori (igaz, nem túl erős: egy hackert alakítunk, akinek egy gonosz cég rendszerébe kell betörnie), és az irányítás is az ismerős két analóg karos megoldást alkalmazza. Mivel a cybertérben küzdünk, rengeteg lehetőséggel lesz: a karunk végére szerelt fegyvert pár gombnyomással, azaz „programozással” átalakíthatjuk, hachelhetünk magunknak járműveket, kulcsokat.

Az ellenfelek egyelőre nem tűntek túl okosnak, viszont legalább a pálya rombolódott – különösen tetszett a narancsszín effekt, amely minden találat után felvilant, jelezve, hogy a körülöttünk lévő cybertér alkalmazkodik az eseményekhez.



✳ A repülőket lelövök, ugye?



E3 PS2 top10

1. GOD OF WAR 2
2. FINAL FANTASY XII
3. VALKYRIE PROFILE S.
4. OKAMI
5. YAKUZA
6. GUITAR HERO 2
7. PRO EVO SOCCER 07
8. LEGO STAR WARS 2
9. PERSONA 3
10. ATV OFFROAD FURY 4



PLAY!

KIADÓ KONAMI

FEJLESZTŐ KONAMI JAPAN

KONZOL PSP3

MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Gangs of London



ár a Gangs of London kínál vagy 60 küldetést, öt legyőzendő bandát és rengeteg vezetést is, a Sony demóállomásáról letöltött demó kizárólag a lövöldözésre koncentrált. Ez a tény önmagában kicsit kiábrándító volt – kipróbáltuk volna, hogy milyen érzés PSP-n egy autóval bejárni Londont – de maga a harc izgalmas volt. Egy metróaluljáróban küzdöttünk a látszólag végtelen számban beözönló rosszfiú ellen. A túlélés titka a fedezékből lövöldözés, illetve a nem túl fair „fogj magad elé egy civil embert pajzsként”-manöver. Persze, ellenfeleinket is megragadhatjuk, de ők néhány másodperc után általában kitortek szorításunkból – az öreg nénik viszont sokáig bírták a strapát. Egy másik gépen a kocsmái játékok közül le-

hetett néhányat kipróbálni, nevezetesen a biliárdot (illetve annak valamelyik, általunk nem pontosan ismert változatát) és a dartsot. A Gangs of London tehát nem tudta bizonyítani, hogy mindent tud, amit beígért róla a Sony, remélhetőleg hamarosan kapunk egy teljesebb verziót, és akkor ismét visszatérünk erre a témára.



✳ Na ilyen részeket nem tudtunk kipróbálni a demóban

PLAY!

KIADÓ SONY

FEJLESZTŐ SONY LONDON

KONZOL PSP

MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



E306

LOS ANGELES GAME SHOW

E306

loco roco



ár sokszor megírtuk, hogy a Sony japán részlegétől érkező, alapjaiban végtelenül egyszerű, ám rendkívül bájos és minden idők legjobb zenéjével rendelkező Loco Roco számunkra az

☛ Nem akarunk cicselkedni, de már három napja a végleges Loco Rocoval játszunk....



év legjobb PSP-s alkotásának ígérkezik. Az E3-on kipróbált új pályák – na meg az azóta megkapott majdnem végleges verzió – alapján ezen állításunkat ismét megerősítve látjuk. A sárga – és a későbbi pályákon zöld, kék, piros és feke-

te – gömböcök elképesztően aranyosak, a pályatervezők pedig annyi extrát és ötletet építettek a 40 pályába, amennyit tíz másik játékban sem találni. Az egyetlen probléma az lehet, hogy pusztán a pályák elkészése meglepően könnyű – ezen viszont segíthetünk, ha megpróbálunk mindent észreveszni az egyes szinteken, ez ugyanis piszkos nehéz dolog! Tesztünket következő számunkban olvashatod.

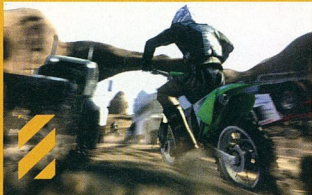
PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY JAPAN
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. MÁSODIK NEGYEDÉV

motorStorm



valyí E3-on bemutatott PS3-as videók közül a Killzone és a Motorstorm bemutatója emelkedett ki legjobban. Az elemeire szár, a döbbenetesen kidolgozott autók és motorok mindenkit letagoltak, éppen ezért érthető kis családias azokat, akik kipróbálták a Motorstorm immár játszható verzióját. A hatalmas TV-ken láttottak ugyanis meg sem közelítették a videóban mutatottakat. Mindezt azonban feledtetie a versenyzés élménye, a kötött, de több alternatívát kínáló pályákból fakadó taktikai lehetőségek tárháza és a Mad Max-filmekből ismerős lökdösődés és aljas leszorítások feledhetetlen pillanatai. A Motorstorm tehát nem hozta azt, amit naiv pillanatainkban vártunk tőle, azonban nem csalódtunk benne, hiszen az online versenyek küzdelmei minden bizonyít minden csalódásunkért kárpótolnak majd.



☛ A végleges verzióban a kontrollert mozgatóval csapkodni, rugdosni lehet!

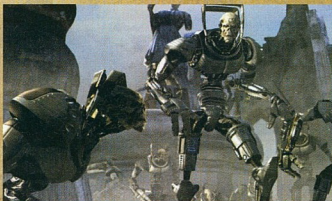
PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ EVOLUTION
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

WarDevil



ajnos, a WarDevil nem volt játszható, csak egy szép videó pörgött folyamatosan az E3 egyik legnagyobb tévéképernyőjén – merthogy a WarDevil lesz az egyik első olyan játék, amely igazi 1920x1080-as (szakkifejezéssel 1080p) felbontásban fog futni. Igaz, Európában egyelőre nem kapható olyan tévé, amely ezt ki tudná használni, de amiatt nem is kell aggódni, hogy olyan hamar a kezünk kóré kerülne az apró, ismeretlen fejlesztőtűdió játéka. A WarDevil egyébként akciójáték lesz, ahol emberi, vagy legalábbis emberre hasonlító főhősünkkel robotszerű lényeket kell felszetelelnünk, illetve halomra lőnünk. Az óriási felbontás elkövetésére figyelni. A fejlesztők a Tokyo Game Show-ra ígértek játszható demót, és állításuk szerint a következő E3 előtt fog megjelenni a program. Ambíciózus tervek, de a videó alapján te hetségben sem szenvedned hiányt a fiúk!



PLAY!

KIADÓ ?
FEJLESZTŐ DIGI-GUYS
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007



BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY



PS3-ban rejő elképesztő erőt számomra leginkább a majdhogynem fotorealisztikus képi világgal megáldott Brothers in Arms demonstrálta. A nagyszerűen kidolgozott karaktermodellek, a valóságban felépített városok, a leveletfinom mozgások minden képezeletet felülmúltak – a kérdés csak az maradt, hogy a fejlesztők képesek lesznek-e a grafikai tuning mellett játékmenetbeli újdonságokat is felvonultatni – a válasz pedig egyértelmű igen!

A nyitó képsorokat is FPS-nézetből nézhetjük át: egy békés holland kisvárosban nyugodtan cigarettáztunk, a többiek vidáman pihentek, beszélgettek, amikor egy bomba lerombolta az idillt. Mikor homályos látásunk kitisztult, az első dolog,

amit megpillantottunk, a kezünkől kiálló hatalmas üvegcsillánk volt. Ezt a szantéék kiszedte belőlünk, és máris kezdődhetett a taktikus harc az időközben megérkezett krautok ellen. Két csapatunknak utasításokat adhattunk ki, sürgethettük, vagy éppen óvatos haladásra intethetük őket – de a mi lehetőségeink is megváltoztak.

A küldetés előrehaladtával folyamatosan filmes jelenetekkel és látványos átvezető mozikkal találkozhatunk. A tank kijövésére kiadott utasításunk után látjuk amint a páncéltörő újonc kitémasztott lábbal tüzelőpozícióba áll és várja segítőt, aki betölti a löszert majd



❖ A BiA 3-ban kapunk egy harmadik, járműelhárító szakaszt is

a tűzér sisakjára tüve jelzi, hogy feladatát befejezte. A kilőtt rakéta aztán pontosan betalál de az eddigi játékoktól megszokottaktól eltérően ekkor nem csak a tank ég ki, de a környezet is sérül – és ha szerencsések vagyunk, az elénk dőlő fal kihasználható fedezék is lesz egyben.

Szerencsére katonáink vannak olyan okosak, hogy folyamatosan alkalmazkodjanak a megváltozott körülményekhez: mindig okosan fedezték egymást, sőt egy-egy ostobán kiadott parancs után gyakran meghátráltak és a kialakult helyzetnek megfelelően mentették az életüket. A játékok bemutató producer egy ízben arra kérte az osztágot, hogy rohanjan át két ház között. A katonák elindultak a túldoldalra, amikor észrevették, hogy az útvoalat egy géppuskafészek keresztezi. A négytagú csapat első két tagja még átért, de a hátsó kettő úgy látta jobbnak, ha visszafordul és a kiinduló pontban bújik. Ugyanez a kifinomult mesterséges intelligencia jellemzi az ellenfél alakulatait is. Mindig megpróbálják az adott helyzetet a lehető legokosabban kihasználni, és ha vert helyzetbe kerülnek, inkább megadják magukat, mint hogy a biztos halált válasszák – igaz, a demózó srác fittyet hányva a genti konvencióra, le-géppuskázta a



❖ A katonák megdöbbentően élethűen néznek ki!


PLAY!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ GEARBOX
KONZOL PS3
MEGJELÉNÉS 2007. ELSŐ NEGYEDE

feltett
kezü né-

MERCENARIES 2

WORLD IN FLAMES




Mercenaries első része nagy kedvencem volt. A Grand Theft Auto szabadságérzetével megspékelt eszelősen akciódús „zsoldos-szimulátor” váratlan anyagi sikerei után biztosak lehetünk abban, hogy a Pandemic el fogja készíteni a játék folytatását, amelyet az idei

helyi olajbányász alakulattal. Ha valaki játszott az első résssel, és megnézi az új epizódból származó képeket, az azonnal észreveszi a különbséget. A Pandemic legújabb munkája ugyanis igazi nextgen játék lesz. A területet börtöl dzsungel és a bázisokon található tereptárgyak immáron teljesen rombolhatóak, a kipró-

szterítése, majd felgyújtása egyébként egy sűrűn használható játékelem lesz).

A Mercenaries 2 hatalmasat fejlődött. A rombolható és a fizika törvényei szerint viselkedő tereptárgyak új taktikai elemeket hoztak be a játékba. Egy megfelelő oldalról kidöntött pózna például



❖ Hiába a cimbi által vezetett helikopter, itt még akadhatnak gondok...



❖ A tankok elfoglalása hasonlóan az első részben látottakra

hatalmas károkat okozhat gyanútlan ellenfeleink között. Az előző részhez hasonlóan a Mercenaries 2-ben is számtalan járművet próbálhatunk ki. Ezek egy részét mint utánpótlást rendelhetjük meg a bázisról, a többi pedig simán ellophatjuk (a tankokat például továbbra is egy gránát segítségével).



• A kiadó hiánya legfőbb szor az azt jelenti, hogy nincs vállalkozó kedvű cég – ezáltal viszont pont fordított a helyzet, a jelentkezők közül a Pandemic még nem választott.

Az E3-on bemutatott verzió legnagyobb újdonságát a kooperatív multi jelentette. A vízzel körülvett fúrótorny elleni merénylet összehangolt csapatmunkát igényelt. A csapat egyik tagja meglovasított egy helikoptert, amire a csapat másik tagja felszállt, majd a torony felett kiugrott, és a törőnyével leereszkedett a bázisra. Társa fentről fedezve géppuskájával mindent szanaszajjal lőtt, majd zöld utat adott a lent lévő zsoldosnak, aki robbanótölteteket helyezhetett el a torony lábánál. Ezt követően kidobtuk a jelzőfényt, és megvártuk, amíg helikopteres társunk a csőről leereszti felemel minket, hogy aztán madárátvalból nézzük, ahogy az egész kócerájá összedől.



E3-on zárt ajtók mögött a Play! szerkesztőségnek is megmutatták.

A Mercenaries 2 melegebb éghajlatra költözött. A játék helyszíne a buja dzsungelnek otthont adó Venezuela, ahol újgenerációs zsoldosunk összehúzza a levet az Universal Petroleum nevű

bálmható járművek immáron tényleg a fizika törvényszerűségei szerint viselkednek. Új hősrünk igazi kemény fiú, aki játszi könnyedséggel tömi tele ölommal az útjában álló erőket, ráadásul eközben arra is marad ideje, hogy a szivárgó benzineshorádott egy hátradobott öngyújtóval hanyag eleganciával a levegőbe repítse (az olaj

Mint az gondolom, a fentiekből kiderült, a Mercenaries 2 korai állapotához képest is nagyon jól nézett ki. A játékban rejlt lehetőségek és a kooperatív multi miatt biztos vagyok benne, hogy a 2007-es év egyik sikerjátéka lesz majd... Csak győzzük kívánni!



KIADÓ ?
FEJLESZTŐ PANDEMIC
KONJOLZ PS3
MEGJELENÉS 2007

E3 06

LOS ANGELES GAME SHOW

MORTAL KOMBAT Armageddon



Midway nem aprózta el az utolsó PS2-es Mortal Kombatot: belezsúfolták a sorozat összes eddigi harcosát (a karakterválasztó szinte az egész képernyőt beborítja, hiszen 60-nál is több arcot láthatunk itt), rengeteg ismerős pályát, megújították a kalandozós Konquest-módot, és az egészhez hozzacsaptak



egy karakterkészítőt. Régi nagy kedvencek öszszecsapásával taszteltük a dolgot, és legnagyobb sajnálatomra a Fujit irányító Snake legyőzte az én Sectoromat. Ennek oka leginkább az volt, hogy a legendás speack mozdulatok előhozatalához már más gombkombináció kellett, ráadásul ugye a régi karakterek is megkapták a maguk háromféle küzdésülését. Az új, több lépcsőből álló kivágó rendszert nem igazán tudtuk működésre bírni, így aztán szegény robotmat Snake a mestré elő lúttá (ugye emlékeztek erre a pályára a MK2-ből?). A Konquest-mód ugyanolyannak tűnt, mint két éve, a karakterreáló viszont több lehetőséget nyújtott, mint a Soul Calibur 3 hasonló rendszere. Impresszív!

PLAY!

KIADÓ MIDWAY

FEJLESZTŐ MIDWAY

KONZOL PS2

MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Stranglehold



Hard Boiled igencsak király film volt John Woo-tól, így aztán meglepő, hogy nem láthattuk folytatását. Eddig – hiszen a Strangleholdban ugyanaz a Tequila felügyelő látható (akit ráadásul ismét Chow Yun-Fat alakít), és ugyanúgy az eszelős akción van a hangsúly. Derék karakterünk ezúttal barátjéé kapcsán kerül balhéba, és a játék végére Amerika és Japán több nagyvárosát is rommá lehetjük. A környezet pusztulása a játék leglátványosabb része, ha négyzetre emeltek azt, amit a Blackben láthatatok, és még hozzáadtok kicsit, akkor lehet képetek arról, hogy két pisztollyal és néhány gránáttal mekkora törmelék-pucpatot lehet generálni szinte bármiből. Az akció részét képezik a woo-s jelenetek, mint a csilláron lengedezés, a lassíva-vetődős-puffogtatás vagy éppen a korlátlan rohangálás.

Természetesen a fagyaszott disznókat is szétlőhetjük



E3 PSP top10

1. LOCO ROCO
2. KILLZONE LIBERATION
3. CRISIS CORE FF VII
4. MGS PORTABLE OPS
5. RATCHET & CLANK
6. VALKYRIE PROFILE L.
7. FIELD COMMANDER
8. ACE COMBAT X
9. EARTHWORM JIM
10. LUMINES 2



E3 06

GOD OF WAR



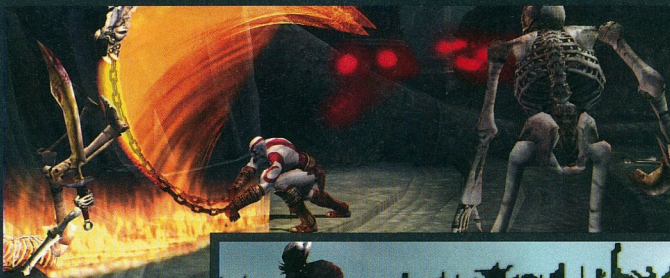
tavalyi év legjobb akciójátéka természetesen nem maradhat folytatás nélkül. Előző számunkban már beszámoltunk nektek Kratos újabb eljövétéről, am az E3-on láttottak olyan mértékben letaglőztak minket, hogy úgy éreztük, mindenképpen meg kell osztanunk veletek új élményeinket.

Minden idők legkegyetlenebb akcióhőse legújabb kalandjaiban sem hoz szégyent hírnevére. A szabályáival és láncos pengéivel olyan óserővel írta az ellent, hogy azt még a Metal Gear Solid 4-ben egészen vad formában feltűnő Raiden is megirigyelhetné. Az egyszerű gombnyomkodással előhívható kombók rendkívül látványos küzdelmet je-



lentettek, amit megfejeltek az előző részből már megismert kivégzős harcrendszerrel, azaz az időként fel-felvillogó gombokat lenyomva brutális öldökléseknek leszünk szemtanúi. Az E3-on kiállított demó első meglepetése egy hatalmas küklopsz volt, akit először láncos késeinkkel kellett térdre kényszerítenünk, majd törőinket a húsába mélyeszelve fel kellett másznunk a hátán, hogy megadjuk neki a kegyelemdőfést.

A második pálya egy instabil fellegvár volt, amely egy ponton túl csupán alátámasztva, így ha elindultunk valamelyik irányba, a fellegvár hirtelen dőlni elkezdett. Ahhoz, hogy a feladatunkat megoldhassuk, a pályán található köveket úgy kellett húzva-vonva elhelyeznünk, hogy az épület stabi-



Kratos továbbra sem kíméli ellenfeleit

lan álljon, majd ezt követően kedvünkre apríthatuk a pokoli teremtményeket, köztük a háromfejű kutyát (Carberus kis növesű rokona), akit Kratos olyan szinten alázott meg, hogy már-már sajnáljuk szerenségtelen állapot minchárom fejét, és azokat már az első lenyisszantása után felkaphattuk, és így saját koponyájával vághattuk tarkón szerencsétlen állatot, aki pár perc után szűkülve távozott a másvilágra.

Kratos búcsúja a legendás PS2-es platformtól maradandó élmény lesz. A God of War 2 ugyanis minden szempontból túlélt elődjén. Harcrendszere sokkal kifinomultabb, a felvonatolt elleneséges fenevadak száma és mérete sokkal grandí-

ózusabb, a kivégzőmozdulatok még brutálisab-
bak, az előző számban ismertett griffmadár hátán történő küzdelem pedig minden bizonnyal játéktörténelmi pillanat lesz majd. Kratos tehát bevonult a konditerembe, hogy jövő év elejére olyan szintre gyúrja ki magát, hogy egyetlen suhintásával hét darabra szakítsa a PS2 történelmének leg-hatalmasabb főellenségeit.

PLAY!

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

TEKKEN 6

Tavaly a Namco tekkenes videója óriási figyelmet kapott, hiszen elképesztően nézett ki, Jin összes pórúsát, hajszálát megmutatta – és bár tisztán látszott rajta, hogy előre renderelt előzetesről van szó, mindenki találgatta, hogy vajon képesek lesznek-e elérni azt a grafikai szintet a játékkal is. Hát nem. Az E3 egyik nagy csalódása a Tekken 6 volt, igaz, olyan sokat nem mutattak róla, mindössze egy pár perces videót láttunk, melyben Jin és Lei (a PSP-s Tekken egyik új karaktere) küzdenek, majd egy motorral megérkezik Hwoarang is. A játékmotról semmi nem derült ki, hacsak az nem, hogy egy izben a Leit a falon átcsapa új terület nyílt meg harcosaink előtt. Próbáltuk kifagatni a Tekken 6-ról Katsuhiko „Mr. Tekken” Haradát, de nem jártunk sok sikerrel – várhatóan az őszi Tokyo Game Show-n már többet mutatnak belőle...



❖ A látvány egyszerre izgató és kiábrándító



PLAY!

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ NAMCO JAPAN
KONZOL PSP3
MEGJELENÉS 2007

Turok

T az utolsó Turok mértékelen ócskasága miatt hatalmasat bukott, így aztán lélekben már elköszöntünk az indián harostól, akivel korábban azért átéltünk pár izgalmas órát. A sorozat közben kidot és fejlesztőt cserélt, és a látottak alapján koncepciót is. Ugyan a játékot teljes titoktartás veszi körül, a képek és az E3-on látott rövidke videó alapján az új rész igen komor lesz: a T-Flexek esőben, vadul hörögve törtek ránk, a sci-fi fegyverek pedig hatalmas lyukakat vágtak a szörnyetegek testébe. Nyoma sincs a napsütésnek, a vidám színeknek, a kissé képregényes (a Turok eredetileg képregény volt) látványvilágnak – Kigyúrt, csatapáncélos katonák mellett kellett pusztítanunk, gyánunk szerint pedig a játékban lesz minden, amit egy modern FPS-től elvárhatunk: járművezetés, (talán irányítható) társak, kidolgozott multiplayer. Tulajdonképpen egy dotgot tudunk biztosan: a játék gyönyörű, és már ez is elrelépés a korábbi néhány epizóddhoz képest.



❖ Nem Turok-szerű a látvány, de tény, hogy igen szép!

PLAY!

KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ PROPAGANDA
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007



RAYMAN Raving Rabbids

Michael Ancel újra alkot. Legkedvesebb gyermeke, Rayman ugyanis ismét a mester bábáskodása alatt készül. Az örült designer legújabb agyszüleményében a világalomra törő nyulakkal szemben kell felvennie a kesztyűt karok és lábak nélküli hősünknek. A 3D-s akció platformjáték stílusos grafikája mellett eszméletlenül vicces mozaivaival hívta fel magára a figyelmet. Szanaszéjjel röhögünk magunkat a föld elpusztításán ügyködő nyulak szokásain, akikről kiderült, hogy WC-zés közben sosem csukják be az ajtót, hogy nem tudnak tehenet fejni, és hogy a furdással is hadilábon állnak, egy valamire azonban értenek, ez pedig a tánc... meg persze az agresszív harmadord amivel szemben csak az ezúttal alakváltásra is képes Rayman tud bármit tenni. Ancel legújabb alkotása minden bizonnyal az év legszórakoztatóbb játéka lesz, amit egyetlen valamirevaló játékos sem hagyhat ki!



PLAY!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT MONTPELLIER
KONZOL PS2, PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



Heavenly Sword



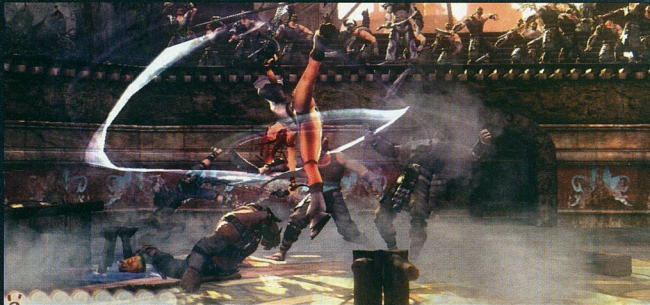
a God of War nem is tette tiszteletét PlayStation 3-on, a brutális harcokat és a nonstop akciót kedvelők nem maradnak véres mulatság nélkül. Ezt a szerepet ugyanis kiválóan tölti be az angol fejlesztőkből – lényegében az egykori Argonautáról van szó – álló Ninja Theory akciójátéka, a Heavenly Sword.

A főszereplő egy Nariko nevű fiatal lány, aki meg lehetőségen sokat mutató fehér öltözékéről, cirka 17 méteres, vérvörös hajjáról és két lánccs kardjáról ismerhető fel. No meg arról, hogy egyelőre nagyon úgy tűnik, egyedül is képes rosszfiúk egész

hordáit eltenni láb alól. A kipróbálható demó messze-messze a legelvezetesebb és leglátványosabb PS3 erődemónstráció volt, amit csak a kiállítás nyújtani tudott.

A demóban kipróbálható rész arénaharc volt – Narikót néhány borostás fickó bosszúszomjasan

bekérítette egy rakatárszerű, viszonylag apró katalanban, majd három hullámban megpróbálták levágni – talán nem kell hozzátenni, hogy esetünkben sikertelenül. Először csak néhány meglehetősen passzív támadatona érkezett, ezekkel végezni kaptunk egy nagyobb adagot, plusz három, valamivel jobban felszerelt zsoldost, végül pedig be-



Itt is megéri a kisebbre és turgebbre tobadni

jött maga a nagyfőnök is, aki végül egy God of War-szerű csatában, a képernyőn megjelenő gombokat gyorsan lenyomva intézhetünk el.

Az irányítás egyszerű volt, de rengeteg lehetőséget adott. Alaphelyzetben kardjainkkal csapkodva arathattunk, a kétféle támadásgomb segítségével.

Az L1 gombbal váltáhtunk át a sokkal látványosabb, táncszertű harci beállításba, ilyenkor a láncokat kiengedve már messziről is onthattunk vért, az R2-vel pedig átmen-tünk gölembe. Nariko mozgása lelassult, viszont amikor lecsapott, ott kövön, hús csonton nem maradt.

Há ez még nem lenne elég, a folyamatosan töltődő kis mérce kiürítésével rendkívül látványos kivégzőkombokat indíthattunk el, az automatán működő blokkolás után villámgyors ellentámadásokat hozhatunk elő, ráadásul a terelőtárcsákat is használhattuk, fegyvermező eszközként. A székeltől kezdve az ellenfelek által elrejtett kardokon át a tárgyakraig mindennel lehetett hajgálni, ráadásul ezeket még irányítani is lehetett. (Ilyenkor a kamera a szuhogó kardot követte).

A demó abszolút meggyőzött minket, így igen sa-nalátos, hogy rengeteg kérdésünk megválaszolat-lan maradt. Nem tudunk a sztoriról, az esetleges más játékelemekről (a God of War-ban is volt fej-tetés, logikai feladatok, nem emberi lányok, új fegyverek stb.), hogy lesz-e online játéklehetsé-g és sainos a megjelenési időről sem árultak el a „jövő tavasz” megjelenésén kívül részleteket...

PLAY! INFO

Bár a demó-gan kizárólag egy aréna-harcot lehetett kipróbálni, a végleges játékban ha-talmas, nyitászini csaták lesznek, ahol több száz ellentelünk lesz egyszerre.



PLAY!
KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ NINJA THEORY
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDEV

VALKYRIE Profile Silmeria



Valkyrie Profile még 2000-ben jelent meg PS1-re, és ha nem is lett olyan sikeres, mint mondjuk a Dragon Quest vagy a Final Fantasy, egyedi világa és harcrendszere miatt sokan megszerették. Ennek folytatása – illetve előzménye – lesz a Silmeria, amely az egyik legszebb PS2-es játék volt a kiállításon! A történet szerint egy egykori valkür összeveszett gazdájával. Odinnal, ezért leúzik a Földre, ahol beleköltözik egy herceg nő testébe – ám a királyi sarj lelkét nem sikerül elűzni, így két hisztérikus és akaratos nő szorul bele a gyönyörű testbe. A harcrendszer taktikusabb, mint az eredeti játékokban volt (amelynek PSP-s verzióját szintén láttuk, az is kötelező lesz az RPG-hiveknek!), a pályák bejárásakor pedig rengeteg logikai feladványt kell megoldanunk. Ezek mikéntjét nem értettük meg teljesen az alatt a pár perc alatt, amíg próbálkoztunk a játékkal, de már így is nagyon várjuk a megjelenést!



KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ TRI-ACE
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



Amit a PS2-ből ki lehet hozni, azt itt kihozták!



Army of two



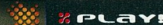
okak szerint az idei E3 legnagyobb hibája az volt, hogy a kiadók szinte minden puskaporukat ellőtték az azt megelőző hónapokban, és igazi újdonságokban nem is volt ré-

szünk. Ennek élő cáfolata az Army of Two, egy igazi meglepetés-játék az EA-tól és néhány korábbi Splinter Cell-fejesztőtől. Alapvetően egy külső nézetes és gyönyörű akciójátékról van szó, amelynek igazi különlegességét az jelenti,

hogy a kooperatív játékra épül: egyik karakter vezet, a másik löv, egyszerre szednek le két őrt; áttemelik egymást akadályokon és millió más módon küzdik le együtt a problémákat. Ez persze online játszva lesz az igazi, de a gépet felkészítik arra, hogy a társunk legyen: a mikrofonnal parancsokat adhatunk neki, irányíthatjuk. Az AI ráadásul igen fejlett, megjegyzi teljesítményünket, és ha egyszer valamit elrontottunk, utána inkább ő akarja azt csinálni, hiszen „nem bízhatsz” bennünk. A bemutatott verzió igen korai volt, de a program elképesztően ígéretes!



Karaktereink ugyan nem túl színpatikus arcok, de a munkát el tudják végezni.



KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA MONTREAL
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV



E3 06

LOS ANGELES GAME SHOW

E3 06

final fantasy XII



z E3 volt az első alkalom, hogy a következő igazi Final Fantasy egy teljesen működőképes, nem japán nyelvű változatát kipróbálhattuk. Ehhez kapcsolódik óriási csalódásunk is,

gi, parancs-alapú rendszer is hiányzott – legalábbis addig, amíg nem kerítettünk valakit, aki elmagyarázta a részleteket. Tehát: azok számára,

akik a régi harci rendszert kedvelik, beállíthatják ezt az opciót is, így aztán aki akarja, maga adhat ki minden parancsot minden karakternek, a FF12 egyik legnagyobb újítása azonban egy másik harcrendszer, amely az úgynevezett gambitokra épül. Nem kell megjedni, ezek egyszerűen különféle harci parancsok, melyeket előre megadhatunk csapattagjainknak, és amikor mi nem avatkozunk be, ezek irányítják harcosainkat. Megadhatjuk, hogy embereink mekkora sérülésnél használjanak gyógyító varázslatokat, melyik ellenfél ellen milyen mágikiat vessenek be, milyen körülmények között alkalmazzák speciális

támadásait – aztán a parancsokat már csak prioritálni kell. Bár olvasva talán bonyolultnak tűnik a rendszer, pár pillanat alatt bele lehet jönni az egyszerű parancsok kiadásába, ráadásul csak rajtunk múlik, hogy milyen mértékben támaszkodunk ezekre.

Amúgy minden a régi FF-stilusban megy: a grafika ismét lenyűgöző, a fejlődési rendszer megint csak megújult, és a Japánból átszorgó vélemények szerint ez az eddigi legkoszabb és legjobb sztorival megáldott Final Fantasy. Ámen.

PLAY!

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ SQUARE ENIX DIVISION 5
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

CRISIS Core Final Fantasy VII



ddig a Square teljes titokban kezelte, hogy a két éve bejelentett Crisis Core mire fel. Ez pontosan most sem derült ki, hiszen a program nem volt kipróbálható, arról csak egy rövidke videót láthattunk a Square moziroomjában. Ennek alapján a következőket tudtuk meg: a Crisis Core a Final Fantasy VII előzménye lesz, melyben Zacket, a Soldier zsoldostanoncát fogjuk irányítani (őt ugye némi opcionális munkával elő is csálhattuk az FF7-ben). A programban megjelenik Aeris és Sephiroth, plusz az öreg szürkehajú két Jenova-kezelt beosztottja, Genesis és Angeal is. A pár másodpercnyi ingame videó alapján főként akcióznunk kell – mérgezve egy olyan látványos programban, mely PS2-n is a szembek között lenne.



ザックス

急いでるんだって!

☛ Zack állítólag Aerith-tel fog romantikázni a játék során



PLAY!

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ SQUARE ENIX DIVISION 1
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2007

az októberi amerikai megjelenés már biztosra vehető, viszont hozzánk csak jövőre ér el a program.

Első pillantásra úgy tűnt, hogy minden átalakult. A szörnyeket lehetett látni a terepen, így nem voltak random küzdelmek. Maguk a csaták is másként működtek, hiszen közben teljesen szabadon mászkálhattunk, akár el is futhattunk ellenfeleink elől. A ré-



☛ Basch kis csapatunk egyik legerősebb harcosa

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジー XIII



fenti cím kicsit félrevezető lehet, a Square Enix ugyanis nem egyszerűen a Final Fantasy-sorozat tizenharmadik részén dolgozik, ennél sokkal nagyobb szabású a dolog. A koncepció a Fabula Nova Crystalis nevet kapta, és lényegében arról van szó, hogy alkotnak egy világot, amelyben több játékuk fog játszódni. A dolog valahogy úgy működik, mint a mostani FF7-áradat az Advent Childreannel, Crisis Core-al, Dirge of Cerberussal – csak éppen már alaptól így tervezve. A játékokban nem lesznek közös szereplők, csak persze a mogok, chocobók jelennek meg mindenütt – no meg a varázserejű

kristályokról szóló legendák, amelyek ennépk az univerzumnak a legfontosabb tárgyai.

Egyelőre négy játékot jelentettek be, melyek közül az első a Final Fantasy XIII – valószínűleg ez jelenik meg elsőként, és ez fogja a játékosoknak bemutatni az egyelőre név nélküli, meglehetősen modern világot. Ennek főszereplője – itt csak a DVD-n is látható videóból ítél-

lünk, hivatalos hírlők egyelőre nincs – egy fiatal lány, akinek egyelőre még a nevét sem tudjuk. Felhívánk a figyelmet, hogy a videóban azok a részek, amikor a karakter harcol, illetve amikor a réten járkal, már egyenesen a játékból származnak!

A FF13 után valamikor érkezik egy akciójáték is (Final Fantasy Versus XIII néven), mégpedig a Kingdom Hearts 2-1 készítő csapatától. Ebből is mutattak egy videót a kiállításon – de ezt sajnos nem tudtuk megszerezni. Ez végig rendelt volt (elvégre jó eséllyel csak 2008 után érkezik), és egy Squal-stílusban megrajzolt, de nála sokkal keményebbnek tűnő trónörökösöt mutatott, akinek a kastélyát robotok készítették megrohanni. Feketébe öltözött karakterünk felkelt a trónjáról, hagyta, hogy a felé hajított dolgokat szétöszlassa személyi pajzsa, majd egyetlen mozdulattal vagy harminc lebegő kardot idézett meg maga köré, és így megindult a pusztítás. További infók talán jövőre...

A harmadik FF13 mobiltelefonra jön, ennek címe Agito lesz, és nagyjából ennyit tudunk róla – ám ez még mindig sok ahhoz képest, amit a Haeresis alcímű negyedik projektől áruáltak el: semmit, még a célpontomat sem. Talán PSP talán valami egészen más; remélhetőleg az őszi Tokyo Game Show-n legalább ezt megtudjuk róla.

A Fabula Nova Crystalis világban ezeken felül még két játék van legalább előkészületi fázisban. Amit mutattak, az lenyűgöző volt – a FF13 videója mindennél látványosabb volt! Csak attól félünk, hogy még éveket kell rájuk) vár-nunk...



✦ A legújabb hírek szerint e nőgy csak mellékszereplő lesz



✦ Nem tudjuk, hogy a Square programozói milyen mágia-t használják, de ez sokkal durvábban néz ki, mint bármi más PS3-on...



	PLAY!
KIADÓ SQUARE ENIX	
FEJLESZTŐ SQUARE ENIX DIVISION 6	
KONZOL PS3	
MEGJELENÉS ?	



LOS ANGELES GAME SHOW

E3 06

RAINBOW SIX

Vegas



mikor megközelítettük a Rainbow Six Vegas standját, az éppen ott lebzselő Ubisoft-producer nagy garra! kezdett a bemutatóba. Az első mondata elég lelombozó

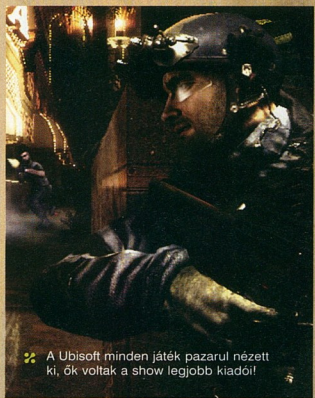
volt – a PS2-es rész fejlesztését leállították –, de utána már minden szavával egyre jobban lenyűgözött minket. Az új Rainbow Six tehát a bűn városába, vagy legalábbis a szabad szerencsejáték-

törvények városába vezet minket, amit hirtelen elaraszoltak a terroristák. A gyönyörű grafika, az új környezet és a remek pályatervezés mellett igazából csak apróbb változtatások lesznek, de ezek mindegyike nagyban növeli a játékelményt.

Sam Fisher-módra beleshetünk az ajtó alatt, ráadásul az esetlegesen megpillantott rosszfiúkat ki is jelölhetjük egyik vagy másik emberünknek. Így aztán az ajtó betörésekor mindenki tudja, hogy mi a dolga, és pár másodperc alatt akár négy-öt rosszfiút is



	PLAY!
KIADÓ UBISOFT FEJLESZŐ UBISOFT MONTREAL KONZOL PS3 MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV	



✪ A Ubisoft minden játék, pazarul nézett ki, ók voltak a show legjobb kiadói!

elintézhetünk. Egy másik hangulatos manőver az épületek oldalán kötéllal leereszkedés – különösen az a rész, amikor nekirugaszkodunk, betörjük az üveget, és rövid sorozatokkal leszedünk pár rossz-

Genji 2



Genji 2 azonnal klasszikussá vált. No nem azért, mert olyan jó, vagy látványos lett volna, hanem a Sony sajtótájékoztatón a bemutatóját tartó fickó eszelős dolgokat hordott össze róla, miközben alig tudott éleiben maradni. „A Genji 2 az ókorban megörtént csatákra épít, mindent a történelem alapján építettünk fel. [...] Itt van például ez az óriási rák, amelynek a gyenge pontját kell támadnunk!” A játék egyébként igencsak emlékeztet az első részre: van egy fűre, kardos hősünk, meg egy böhöm fickónk farónkkal a kezében, és ezeket kombinálva (egy gombnyomással válthatunk köztük) kell lecsapnunk a zérus intelligenciával rendelkező ellenfeleket. A harc lassú, vontatott volt, a grafika pedig nagyjából a PS3-as felhozatal legajlati jelentette – és ez különösen annak fényében volt feltűnő, hogy a játék a Heavenly Sword mellett volt kiállítva.



	PLAY!
KIADÓ SONY FEJLESZŐ GAME REPUBLIC KONZOL PS3 MEGJELENÉS 2007	



E306

LOS ANGELES GAME SHOW

SOCOM Combined Assault



Ki szerette az eddigi SOCOM-okat, annak most sem lesz oka panaszra, hiszen a Combined Assault sokat fejlődött. Kapunk egy új sztorit, új fegyvereket, járműveket, no meg kismillió új multiplayer-pályát (a régiek is megmaradnak, sőt, ezeken játszhatunk együtt a SOCOM 3-talajokkal is). Az igazi fejlődés azonban a kooperatív-mód megjelenése. Ha sikeresen leküzdünk egy pályát, azt bármikor újra játszhatjuk, legfeljebb három cimboránkkal (osztott képernyőn, helyi hálón vagy optimális és ritka – esetben online). Ez pedig hatalmas móka: a háttérből egy mesterlövész fedezett minket, amikor két társunkkal együtt behatolunk egy bázisra. Ott én hátramaradtam, leküzdeni a felzavart öröket, míg a többiek aláaknázták, amit alá kellett aknázni. A végén ugyan lekapiták a mesterlövészt, és még az elhalt katona (civilben egy kanadai újság szerkesztője) is élvezte a rövidke összecsapást.



KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ ZIPPER
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Dirge of Cerberus

Final Fantasy VII



PLAY!

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ SQUARE ENIX DIVISION 4
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Amikor megjelenik egy Square-játék Japánban, általában borítékolni lehet az eredményt: lelkendező tesztek, milliós eladások, netes fórumokon a nyugatiakat ingerlő beírások tömegei („ha tudnátok, hogy milyen jó ez a játék!”). Nos, az átlagtól alaposan eltért a Dirge of Cerberus (stílusában is, hiszen ez egy lövöldözős akciójáték), amely kis tűzással a cég első bukása lett a szigetországban. A nagyon durva, renderelt videókon kívül minden problémák voltak, így azokat csak a kiállítás utolsó órájában vetettük rá néhány pillanattal. Azt nem állítjuk, hogy ez alapvető hiba volt, de az biztos, hogy a fejlesztők nagy erőfeszítéseket tesznek azért, hogy az angol nyelvű verzió jobb legyen. Főszereplőnk – az az Vincent, a vámpír – sokkal gyorsabban mozog, kapott dupla-ugrást, immár a levegőből is támadhat, és a játék nehézségét is megváltoztatták kicsit. Ha ez nem lenne elég, kapunk 40 új – viszonylag rövid, ám bazi nehéz – bónuszkulcsot is. A tápoltás ára mindössze a hálunk amúgy sem sokak által kihasználható online játék; egyelőre nem tudjuk, hogy a játékot megmenni-e ez a sok változtatás, kíváncsián várjuk a végleges verziót.



Yuffie is nagy részt kap a történetben, de irányítani nem lehet



Tetsuya Nomura karakterdesigner keze nyoma abszolút lefedezhető





UBISOFT

ASSASSIN'S CREED™



Az első Prince of Persia-játékot készítő brigád annak megjelenése óta dolgozik ezen az egyelőre kizárólag PS3-ra bejelentett akciójátékon. És ez meg is mutatkozik, az Assassin's Creed legalább olyan formabontó és zseniális, mint amilyen a Sands of Time volt a maga idejében.

Egy Altair nevű arab bérgyilkost fogunk irányítani a harmadik keresztes háború ideje alatt. A rendünk azon dolgozik, hogy minél kisebb vérvesszeséggel sikerüljön véget vetni a mészárlásnak, így aztán mindkét oldalról, célzott csapá-

sokkal ki kell itatnunk a vezetőket. A világ három városból (Acre, Jeruzsálem és Damaszkusz) és az ezek között levő „vadonból” áll majd, e területek mindegyike pedig három kisebb részre van bontva.

Célunk minden pályán egy előre meghatározott ellenség likvidálása lesz – ha mással is végzünk, az igen negatívan befolyásolja a megítélésünket. Az Assassin's Creed nem egy Hitman-szerű, lopakodós játék lesz, itt élő, működő városokban kell kitalálnunk, hogy miként végzünk az áldozatunkkal – amíg nem okozunk balhét, feltűnést, addig

nyugodtan sétálhatunk az utcán. A szabadságunk teljes: felkapszokhatunk a háztetűkre, beolvadhatunk a szerzetesek közé, vagy próbálhatunk átrohanni egy zsúfolt piacon – ám ennek az a vége, mint a valóságban: lökdössük az embereket, egyre nagyobb körülöttünk a balhé, végül pedig nekimegyünk egy böhöm fickónak, és mi kerülünk a földre.

A préda megközeleítése után maga a gyilkosság következik – ez Altair atletikusságából következően még látványosan lelassítva is elég rövid ideig tart. A küldetések harmadik lépcsőfoka a men-



⚡ Az emelvény jobb oldalán álló fickó sorsa megpecsételődött, még egy pillanat és... úrrunk



küls, amelynél megint csak teljes a szabadságunk: ha néhány ór állja el az utunkat, felugorhatunk a háztetűkre, megküzdhettünk velük, vagy ha kellően jó viszonyban vagyunk a köznépvel (ez opcionális küldetéseket jelent), azok mellénk állnak, és segítenek elmenekülni.

Nemcsak a játékmenet elképesztő, hanem a grafika is, köszönhetően a fejlesztők Scimitar nevű játékmotorjának. Ennek segítségével a középkori városok tényleg zsúfoltak lehetnek, Altair lenyűgöző mozgáskultúrával rendelkezik, ráadásul a környezetet kidolgozása is mesés.

Van még egy eleme a játéknak, melyről szinte semmit nem tudni, ez pedig a kapocs a jelenkorhoz: a játék maga Altair egy modernkori lezárt társasjáték visszaillesztése, és a menü is abszolút high-tech. A fejlesztők erről semmit nem árultak el, de úgy tűnik, hogy az Assassin's Creed sztorija is olyan minőségű lesz, mint minden más eleme...



PLAY!

<p> KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL KONZOL PS3 MEGJELENÉS 2007 </p>

E3 06

LOS ANGELES GAME SHOW

UNTOLD Legends dark kingdom



A Dark Kingdom-ra, már sokkal jobban néz ki, mint két hónapja.



z Untold Legends PS3-es verziójának bemutatásakor egyöntetű volt az emberek véleménye: ez így gáz. Hülyén néz ki a borzasztó kicsi fejű megáldott barbár, kopár a környezet és még az árnyékokat sem sikerült gatyába rázni. Szerencsére a fejlesztők tanultak a sok kritikából, és a kipróbálható verzió már jó volt – nem Heavenly Sword-szinten jó, de azért kellemes perceket töltöttünk vele. Az irányítható barbár – teljesen lecsérélve, most már em-

KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SONY ONLINE KONZOL PS3 MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

beri arányokkal – és hatalmas kalapácsa segítségével egy ostromlott faluból kellett egyedül kitörnünk, milliónyi fura szörnyeteget levágya. A hullákból színes bogycok pattannak ki, melyek elerőtől töltenek vissza, pénzt jelentenek, vagy a speciális támadások elűtéséhez szükségesek. A másik két karaktert – május, tolvaj – nem próbálhattuk ki, és a multi sem volt tesztelhető. Reméljük, a megjelenési időig mindent rendbe hoznak; isten látja lelküket, sok dolgot lesz!



SOCOM FIRETEAM Bravo 2



Fireteam Bravo elég sikeres volt ahhoz, hogy a Sony viharos tempóban követelje a folytatást a sorozatért felelős Zippertől. Az új és új SOCOM-októl megszokott extrák (eddig nem látott fegyverek, pályák, multiplayer-opciók) mellett az igazi újtás, hogy a PS2-es SOCOM-mal párhuzamosan zajlik majd a történet (ez egyébként nem-lineáris lesz, bizonyos keretek között magunk dönthetünk a küldetések sorrendjéről). PSP-n is látjuk majd a Combined Assaultban irányítható osztagot, mint ahogy PS2-n is együtt kell dolgoznunk a Bravo csapattal. Igaz, konkrétan nem tudunk együtt játszani, de ez így is kellemes hangulatú elem – főként persze akkor, ha mindkét játékot beszerezjük. A másik változtatás, hogy a fegyverek méretüktől függő sebességgel tudnak befogni egy-egy ellenfelet – a pisztolynak ehhez szinte nem kell idő, viszont egy bőhöm géppágyúval már nem tudunk egyszerűen átrohanni a pályán, a megfelelő gombbal automatikusan befogva az ellenfeleket. Ez azt is magával hozza, hogy a taktikáznak sokkal nagyobb szerep lesz, bár a kipróbált verzió alapján azért Syphon Filter-szinten nem lassul a játék.



KIADÓ SONY FEJLESZTŐ ZIPPER KONZOL PSP MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Scarface The WORLD is Yours



z Igen, Tony Montana az az ember, akit meghata a környérgés...



lavalyi E3 légszánalmasabb bemutatójával azok találkozhattak akik beocsátást nyertek a Sebheleysarcú zárt ajtók mögött tartott bemutatójára. Idén szerencsére változott a helyzet, hisz a készítő teljesen újraírta a játékot! A harc-rendszer immáron teljesen jól kezelhető, külső és belső nézetből is jól játszható, kihasználhatjuk a tereptárgyakat, hozzáalaphatunk az ajtófélfának, és a különböző boltokat pedig tölthetjük célzott lövéseinket. Az autók fizikája és törésmođellje megfelel az elvárásoknak, a pálya jóval részletgazdagabb mint a GTA-sorozaté, a különböző boltokat pedig tölthetjük célzott lövéseinket. Saját kéronkat kedvünk szerint, Sims-módra díszíthetjük, szépsíthetjük. Az egyedüli problémánk a járókelőkkel folytatott trágár kózátekek tömege volt, ezek öncélúak és kicsit feleslegesek voltak...

KIADÓ VIVENDI FEJLESZTŐ RADICAL KONZOL PS2 MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



Metal Gear Solid PORTABLE OPS



Big Boss visszatér! A show egyik legnagyobb meglepetését a Portable Ops bejelentése okozta. A Metal Gear Acid-korszaknak vége, a PSP végre valódi Metal Gear kap! A Portable Ops története ott folytatódik, ahol a harmadik rész abbamaradt, azaz a sorozat legjobb darabját folytathatjuk kedvenc kézikonzolunkon. A játék grafikájára egy rossz szavunk sem lehet, a PSP-n látottak ugyanis nagyjából hozzák a PS2 verzióán megszokottakat.



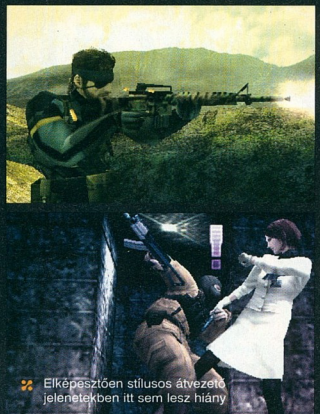
PLAY!

KIADÓ KONAMI

FEJLESZTŐ KOJIMA PRODUCTIONS

KONZOL PSP

MEGJELENÉS 2007



Elkészítően stílusos átvézelt jelenetekben itt sem lesz hiány



METAL GEAR SOLID 4 Guns of the Patriots



z elmúlt években a Konami standja előtt minden évben több száz játékos vert sátrat a vetítő előtt, hogy megcsodálhassa Hideo Kojima aktuális játékának bemutató moziját. Nem volt ez másképp idén sem, ám a hangulatot fokozta, hogy a Metal Gear Solid negyedik részének 15 perces prezentációja (a film a DVD-n!) a PlayStation 3 grafikus képességeinek demonstrációját is szolgálta. A fantasztikus hangulatú, mérnöki pontossággal vágott és rendezett film valami egészen elképesztőre sikeredett, ráadásul látványvilágával felülmúlta a show-n bemutatott összes PS3-as játékot is (talán a FF13 a kivétel). A teljes egészében a játékból (vagy legalábbis a játékmotorból) származó videót mindenkinek látnia kell. Utasítások: Play! DVD-t be, videót elindítani, állakat összeszedni! 2007-ben Hideo Kojima újra megmutatja, hogy nála jobban senki sem érta a taktikai akciójátékok készítéséhez.



Az apró lépegetők ellen csak Raiden volt képes eredménnyel felleépni

PLAY!

INFO

Magnézium az animációkkal, zenékkel és hangokkal feldobott PSP-s Metal Gear „digitális képregényt”, és meg kell vallanunk, igencsak hangulatos volt.



PLAY!

KIADÓ KONAMI

FEJLESZTŐ KOJIMA PRODUCTIONS

KONZOL PS3

MEGJELENÉS 2007

E3 06

LOS ANGELES GAME SHOW



SONIC Rivals



PLAY!

KIADÓ SEGA

FEJLESZTŐ BACKBONE

KONZOL PSP

MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



z első PSP-s Sonic furcsa elegye az első, legendás sündisznós-játékoknak és a nemrég megjelent versenyzős Sonic Ridersnek. Az ötlet itt is az, hogy Sonic, Knuckles, Shadow, illetve egy teljesen új karakter versengenek – azaz az győző, aki előbb eléri a pálya végére. Azonban a Rivals egy szintizta Sonic-platformjáték, tuskékkal, gyűrűkkel, lejtekkel és ugratással. A grafika ugyan 3D-s, ám a játékmenet megmaradt kétdimenziósnak – csak nyomjuk a jobbra irányt, ugunk és „begolyózunk” az X gombbal, és reménykedünk, hogy reflexeink elég élesek az aljasul elhelyezett tuskék kikerüléséhez. A versengés persze kegyetlen, fel tudjuk például pofozni ellenfelünket, mindenkinek van egy speciális mozgása is, de az igazi mulatságot a felvehető bónuszok jelentik. Ezekből is van egy rakat, ráadásul minden fajta két effektel bír: más eredményük van, ha mi vagyunk az elsők, és más, ha a második helyen tanyázunk.

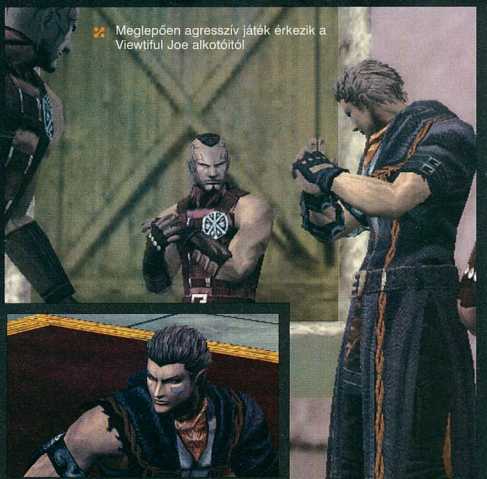


god Hand



God Hand egy fickóról szól, akinek jobb karja helyén egy isten keze figyel – hogy ez miként történt meg, arra az E3-on nem térek ki a capcomos fickók. A lényeg az, hogy emiatt barátunknak rengeteg ellensége támadt – az egyszeri bandatagoktól a nyálkás-csapos démon-hercegekig – így aztán rengeteget kell verekednünk, mire már csak barátok maradnak körülöttünk. Két gomb és az analóg kar használatával osztottunk ki ütéseket, rúgásokat és kombókat, tudunk időt lassítani és néha „bekapcsolni” isteni testrészünket. A grafika igen szép volt, az pedig különösképp tetszett, hogy a környezet igencsak instabil volt, szinte minden ütésünk következtében ledől egy fal, széttört egy szék vagy falda, megrepedt egy ablak. Első benyomásaink tehát pozitívak, és mivel azok dolgoznak a játékban, akiknek a Viewtiful Joe-szériát és az Okamit (apropó, ez is kint volt, gyönyörű volt, és alig várjuk a megjelenését!) is köszönhetjük, biztosak vagyunk benne, hogy a játék nem lesz unalmas pár óra játék után sem.

Meglepően agresszív játék érkezik a Viewtiful Joe alkotótól



PLAY!

KIADÓ CAPCOM

FEJLESZTŐ CLOVER

KONZOL PS2

MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



Tony Hawk's *Project*

8



ár a Tony Hawk valószínűleg a PS2-es konzolgeneráció egyik legsikeresebb sorozata, a Neversoftot az utóbbi években egyre több kritika érte – tőlünk is –, amiért inkább a játékaik kövítésére mentek rá, mintsem a játékmeneit javítására, esetleg a fizika, a grafika fejlesztésére. Ezúttal minden másként lesz, a Project 8 esetében mindent előlről kezdték, így aztán a látvány elképesztő nagyot fejlődött (a PS2-es verziót nem láttuk, így csak a PS3-as változatról tudunk beszélni). A tőmérdek kisebb részből álló hatalmas pálya rendkívüli kidolgozottságot mutatott, a 12 deszkás pedig eddig elképzelhetetlennek tartott animációval mozgott. A ruhájuk lebeg, a fókusz-módot aktiválva látszik, hogy a lábuk tényleg irányítja a deszkát, és amikor egy hosszú grindelés végén egyensúlyoztak, az is sokkal élethűbb volt, mint eddig bármí. A sztoriról egyelőre viszont nem mondhat semmit, így a játékmeneitől csak annyit tudunk, hogy a küldetéseket ismét a járőrelőkel beszélve kaphatjuk meg.

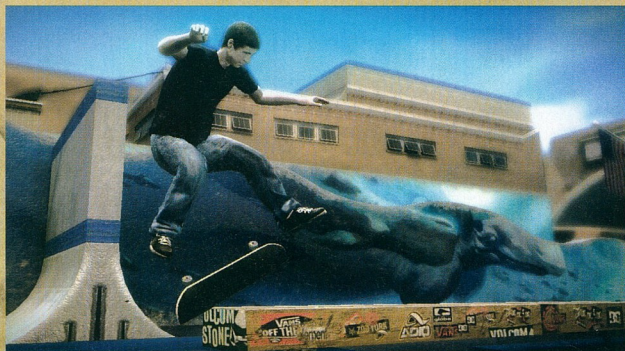


PLAY!

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ NEVERSOFT
KONZOL PS2, PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



✳ A Project 8-ban saját deszkás pályát építhetünk magunknak



ERAGON



z Eragon egy mindössze 19 éves kaliforniai srác fantasy regénye, ami lassan a Harry Potter babérajaira tör (csak Amerikában 3 millió adtak el a trilógia első darabjából), s ennek megfelelően film és játék is lesz belőle. Utóbbi egy meglehetősen szokványos akció-kaland keverék, amiben ifjú hősünk és hűséges sárka-



nya vagy vállelve harcol a gonoszok ellen, vagy utóbbi a nyakába kapja előbbit, és szárny, tűzőkádó F14-esként uralja az égboltot. Erős a gyanúnk, hogy a játék (ami hangulatában leginkább a Gyűrűk ura akciójátékokra emlékeztetett) inkább a film és a könyv körüli örületben bízik, mint a minőségében – de vélhetőleg így sem menheti meg semmi a bestseller státuszról.



PLAY!

KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ STORMFRONT
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



KILLZONE Liberation

✦ A háború nem egy vidám dolog; viszont egy PSP képernyőjén rendkívül szórakoztató tud lenni!



z E3 a PSP szempontjából sajnos elég vegyesre sikeredett. Voltak ugyan elképesztően jól kinéző és nagyszerű játékok, de azok száma meg sem közelítette azt a mennyiséget, amit a kiutazásunk előtt vártunk a platformtól. A felemás sikereket elért PS2-es FPS a Killzone PSP-verziója azonban mindenképpen a dobberes kategóriába tartozott. Elképesztően részletgazdag képi világa, többszereplős játékmódjai és a klasszikus, mégis izgalmas játékmenele lenyűgözte a Play! teljes szerkesztőségét! Ha a PS3-as Killzone hiányzott is az E3-ról, ez kárpótol minket!

A Killzone Liberation szerencsére csak hangulatában emlékeztet elődjére. Az atmoszférikus világ és a könyörtelen háború komor hangulata ugyanolyan intenzíven köszön vissza a PSP kis képernyőjén, mint anno nagytvérével tette! E mellett azonban minden szempontból különbözik elődjétől: az FPS-nézetet klasszikus felülnézetes kamerára cserélték le, így felülnézetből a pálya jököra részét belátjuk. Figyelemmel kísérhetjük az ellenfél mozgását, előre kitalálhatjuk, hogy az előttünk lévő tereptárgyakat kihasználva hogyan semmisítjük meg az ellenünk felálló helyi erőket. A tereptárgyak a játék legfontosabb elemei, ezek mögé

búja ugyanis aránylag nagy biztonságban írthatjuk az ellent – ám arra vigyázniuk kell, hogy ezek jököra része bizony lerombolható!

Fontos megjegyezni, hogy a Killzone Liberation nagyszerű mesterséges intelligenciával lett megáldva. A kiállított verziót először Rambo módjára, esztelenül próbáltam megoldani. A képernyőn megjelenő két katona azonban pillanatok alatt ki-játszott, többek között gránátok agresszív használatával és megkerülő taktikákkal. A következő nekifutásra már ládatól ládáig osonva, halkán lopakodva törtem előre. Fedezékből elhajított gránátokkal öröltem fel az ellenség erejét, majd hatalmas küzdelem árán diadalittasan teljesítve a küldetést nekiveselkedtem a második pályának, ahol már nem gyalog, hanem egy tankban ülve próbálhattam szerencsét. Már most látjuk, hogy a Killzone Liberation nagyszerű játék lesz. Az AI miatt minden egyes küldetésben vért fogunk izzadni, de ennek ellenére addig nem adjuk fel, amíg min-



den ellenfelet át nem küldtünk a másvilágra. A Killzone ugyanis hangulatos és elképesztően jól néz ki, a kezelése roppant egyszerű és jól használható (ne felejtsetek, a fedezékek húzódás min-dennek a kulcsa!), a többszereplős játékmódo-knak, köztük a zseniális kooperatív módnak kö-zönhetően megunhatatlan alkotás lesz.



PLAY!

KIADÓ SONY

FEJLESZTŐ GUERRILLA

KONZOL PSP

MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

PLAY!
PlayStation.2



16

INFO

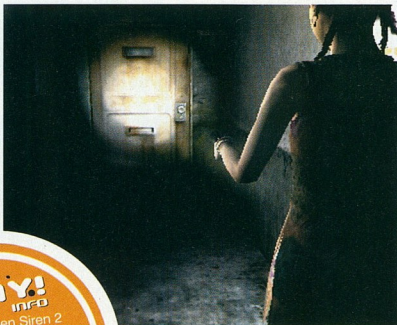
KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: SONY JAPAN
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: NINCS



írta: V.Z.

FORBIDDEN Siren 2

☀ Ez a jelenet akár a Silent Hill 3-ból is ismerős lehet



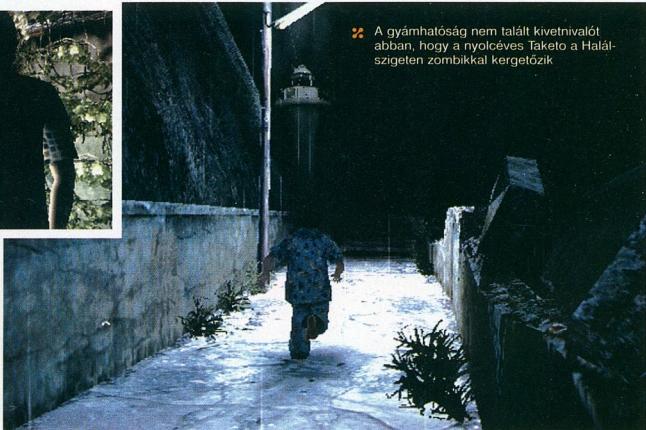
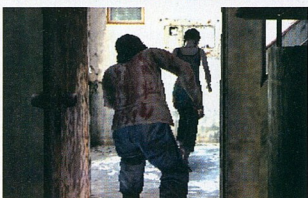
A horrorfilmek, rémregények különböző okokból szeret borzongani a közönség. Vannak, akiket a sok vér izgat fel, másokat a semiből előbukkanó ocsmány szörnyek, sőt a misztikus túlvilág visszajáró lelkei is előkelő helyen állnak a borzadályok listáján. Egy dologban azonban alighanem mindenki egyetért: az a jó horror, aminek az elején még fogalmunk sincs arról, ki marad életben a végén. Az ember azt hinné, hogy ez képtelenség egy videójátékba átültetni, ámde 2004-ben a Forbidden Siren bezonyította ennek ellenkezőjét.

CSAPÓ KETTŐ!

A Forbidden Siren 2 – elődje mintájára – egy olyan játék, amiben mondhatni nincsenek főszereplők és mellékszereplők. Majdnem mindenki főszereplő, ugyanis összevissza ugrálva a kronológiában a történet szinte valamennyi szereplőjének a problémája hosszabb-rövidebb ideig

játékos problémája is egyben. A helyszín ezúttal is egy isten háta mögötti hely, a Yamijima-sziget. Neve tükörfordításban Sötét-szigetet jelent, de nevezik még Gyűlölet-szigetnek, vagy Halottak szigetének is. És hogy mivel szolgált rá efféle titulusra a kis japán szigetecske, ahol évszázadokig jóformán csak halászek éltek? Nos, talán mert a helybéliek sosem voltak túl barátságosak. Sajátos folklórukba, okkult szertartásaikba nem engedtek betekintést a kívülrőlőknek: a bányászokat, akik a sziget aránya miatt vetették meg a lábukat, vagy a helyi erdőművelési romjainál áskálódó régészeket mindig is betolakodóknak tartották. 1976-ban azután egy napról a másikra mindenki eltűnt a szigetről...

Azóta 29 év telt el, s a környék kivétla magának a „japán Bermuda Háromszög” hírnevet. A baljós előjelek ellenére Mamoru Itsuki, egy tudományos magazin újságírója az okkult legendák nyomába szeretne eredni – csakhogy már az odaút is akadályt gördít elé, mivel hajó régóta nem jár oda. Szerencséjére azonban akad más is, aki épp arra tart, így sikerül felkészülnie a csinos Ikuko Kifune halászahajójára. Egy neves regényíró gyerekkora színhelyét keresi fel, miután hosszas amnézia után kezdenek visszatérni az emlékei. Shu Mikami gyengén látó, ezért vele van vakvezető kutyája, Setsuka is. A suhancképu Soji Abe ugyanakkor a rendőrség elől menekül, mert azzal gyanúsítják, hogy megölte Tokióban a barátját. Csupán utóbbi jónője, Akiko Kiyota hisz az ártatlanságában – a médium el is kíséri őt. Így aztán egy igen-csak eklektikus társaság gyűlik össze az útra.



☀ A gámfatóság nem talált kivétlivalat abban, hogy a nyolcéves Taketo a Halál-szigeten zombikkal kergetőzik



❖ A pizzamás kolyók életbenmaradására nem fogadnánk nagy összegeket!

A vegyes társaság már csaknem elérí céliját, amikor a tenger hirtelen haragosra és különös karmazsinpirosra vált... A hajótöröttek szétszóródva eszmélnek a szigeten, ahol más szerencsétlenül járt emberekkel találkozhatnak. Takeaki Misawa és Yorito Nagai: őrnagy és őrvezető, egy lezuhant katonai helikopter két túlélője. Shigeru Fujita, a munkájának élő, de örökké peches rendőr, aki mindig rossz helyen van rossz időben. Épp egy pletyka után nyomoz, mert egyes halászok egy lányt véltek látni a szigeten. Talán Ichiko Yagura lenne az, a 14 éves kislány, aki egy rég elsüllyedtnak vélt komphajó nyomában eszmél, ami ugyancsak a szigetnél horgonyoz?

TERMÉSZETI KATASTRÓFA, AVAGY TERMÉSZETFELTI ERŐK?

A válaszokat természetesen a játékosnak kell megtalálnia, ez azonban cseppenként sem megy zökkenőmentesen. Éjfél ut az óra, amikor mintha légvédelmi szírnéa haranna fel, s a félelmetes zajt követően több emeletnyi magas szökőár közeledik a tenger fe-

lől. A cunami maga pedig még közel sem a legrosszabb, merthogy a vöröslő víz levonulása után egy halom élőhalott, azaz japán megnevezéssel shibito népesíti be a szigetet.

A shibitók magukhoz hasonlatossá kívánnak minden élőt tenni, ám eltérően viselkednek a nyugati zombi sztereotípiáktól. Egyáltalán nem lassúk, főleg ha potenciális áldozatot látnak, ráadásul fegyvereket használnak – akár löfegyvereket is. Birtokában vannak bizonyos értelemi képességeiknek, például tudnak liftet kezelni, unalmas perceikben pedig még az életükben megszokott cselekvéseiket végzik gépiesen – mint az építőmunkás, aki spachteljával a rég megszáradt vakolatot simlítja, amikor épp nem hőszűket nyársalja fel a rozsdás eszköze.

Hőseink persze minden erejükkel a visszataszító fazonok faképnél hagyásán fára-

doznak, és ehhez a játék mindenható alkotói jóval nagyobb mozgásteret teremtettek nekik, mint az előző részben. A first person-nézet például egyenrangú lett a külső perspektívával, lévén permanensen átválthatunk rá, így már minden felgyerrel lehetővé vált belső nézetből. Maga a harc is intelligensebb lett: a rögtönzött ütő- és szűrőalkalmatosságokon kívül akár puskatussal is üthetünk, miután pedig agyonverünk, avagy lövünk egy shibitót, elvehetjük annak fegyverét. Igaz, egyszerre csak két fegyver lehet nálunk, és ezért többnyire kénytelenek vagyunk ott is hagyni egyet – a shibitók pedig vannak annyira talpraesettek, hogy használatát azokat. Persze, ha nem hagyunk ott semmit, akkor sem maradnak fegyver nélkül: a fogak is roppant veszélyesek. Amikor a nyakunkba marnak, mihamarabb le kell ráznunk őket. Energiaácsk ebben a részben sincs, de ettől függetlenül konstatalhatjuk, hogy embereink keményebbek lettek, jóval több sérülést elviselnek, mint korábban. Ha mindig szaktunk időt pihenésre (a futástól is elfáradnak), gyakorlatilag halhatatlanok leszünk. No, persze, a shibitók is mindig új erőre kapnak...



❖ Forbidden Advertisement

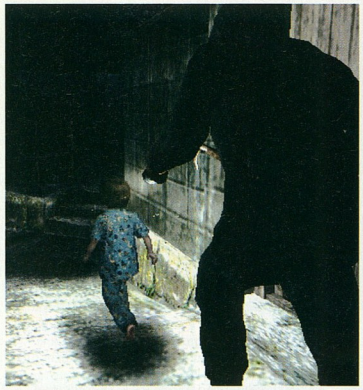
A BETILTOTT REKLÁM

A Forbidden Siren első része nem túl jó ömennel indult a siker felé vezető rögös úton: alig egy hétig mehetett a reklámja a japán TV-adókon, amikor a Sony kénytelen volt egy másik, jóval bekésebb hirdetéssel pótolni azt. A kikészítésközött az első részt, nyilván emlékeznek még a szörnyű jelenetre: apró kislány kopogtat vadul egy ház ablakán, kétségbeesetten kéri a szüleit, hogy engedjék be, azok viszont refuzálnak odabent a félelemtől, mert – amint a következő snitt szépen megmutatja – a lányuk valójában egy csurog véres zombi. Nos, ez volt az a jelenet, ami úgy felizgatótt néhány TV-átútló lurkót, hogy a szüleiik kénytelen voltak telefonál ragadni és bepanaszolni a Sony máskülönbén szinte hibátlan munkát végző PR-részlegét a megfelelő hivatalnál. A Sony a pereskedés helyett inkább engedett a kérésnek...

A küzdelmeket tehát továbbra is célszerű kerülni, amihez továbbfejlesztett sightjacking módot alkalmazhatunk. Mint az sokaknak emlékezetes lehet, a párhuzamos dimenzióban rekedt élő emberek privéléguma ez a képesség, amellyel mások szemével lehet látni a világot – csak meg kell találni a megfelelő „hullámhosszot”. Ezúttal nemcsak négy „hullámhossz” rögzíthető, hanem az L1-gyel automatikusan a legközelebbi ellenség nézetére válthatunk. Legy mikor vagyunk veszélyben, az azt pozív választás tudatja, ami megint csak egy rezzög újdonság. Amikor



❖ Hmmm, vajon a Battle Royale miért jutott most az eszünkbe?



❖ A grafika nincs a Resident Evil 4 szintjén, de a Siren 2 így is szép játék

❖ A vidámpark ezúttal nem egy túl vidám helyszín...



rezeg az irányító, rögtön kikapcsoljuk az elem-lámpát, „sightjacketlük” az ellenséget, bemérjük a pozícióját, majd legörnyedve közlekedünk. Az ellenség szemével látva a világot,ők keresztlejeli hőstünk helyzetét, zöld pedig egy esetleges másodlagos karaktert – lévén most is akadnak küldetések, ahol megvédeni, megtalálni, vagy kísérgetni kell valakit.

Megmaradt a néhány alapszavas utasításkészlet is, így veszély esetén elbűjathatjuk, várhatjuk a védcancunkat, avagy a magukat megmászásánál segédkezet nyújthatunk a hőgyeknek. Az irányításon is fejlesztettek, úgyhogy nem kell minden apró-cseprő ügyszó menüt behíni. A

tájékozódás ugyancsak könnyebb lett, mert nem szükséges manuálisan forgatnunk a térképet, amin ráadásul előzőleg még a pozíciónk sem volt jelölve – na most ez is előnyére változott.

NAVIGÁCIÓ

A Sony horrorjátékának folytatásában ismétlően az a legnagyszerűbb, hogy mint egy jó filmben, ide-oda vált a történet az egyes szereplők között, és időben is gyakran ugrunk – méghozzá nem feltétlenül előre. Ráadásul magunk „vágathatjuk meg”, hogy a horrorfilmünkben melyik jelenet kövesse a másikat. Az ún. Link Navigátor tulajdonképpen egy táblázat, amelynek minden

❖ Figyelem!

ISMERETLEN ISMERŐS

A Link Navigátor táblázatában egy oszlop az utolsó percig ismeretlen szereplőhöz tartozik, amit a játék végigjátszásával egy régi ismerős saját ki magának. Kyoza Suda visszatér! A kisso beiktattani Japán dísz folytatja keresztes háborúját a zombik ellen: ha már ottrekedt abban a sajátos dimenzióban, hát vad metál hangjára szecskázza fel a tulvilági kreatúrákat. Fülében fülhallgató, kezében a lángoló katana, a Homuranagi, és a biztonság kedvéért a hátán meg két puska: remek felszerelés egy time attack-módban...

oszlopa egy-egy szereplőhöz tartozik, a sorok pedig meghatározott órákat jelölnek. Az egyes cellákkal konkrét jeleneteket indíthatunk (akár többször is), amelyek vagy köztételek formájában peregnék le (zöld cellák), vagy nekünk kell végigjátszanunk őket (kék cellák). Amikor egy eseményen túl vagyunk, az ahhoz tartozó cella sötétebbre vált, és ugorhatunk egy újabb jelenethez.

A dolog onnan kezd érdekessé válni, amikor a sztori kibontakozásával nemcsak újabb jelenet válik elérhetővé, hanem egy-egy lejátszott helyszínen megnyílik egy második küldetés is (a megfelelő cella fele újra világoskékre vált) – az az egy elágazási pont keletkezik. Nos, innentől van döntési lehetőségünk a „vágóasztalnál”. A második küldetéseket legtöbbször meg is kell nyitni. A kulcsokat úgy találhatjuk meg, ha ráállunk a lezárt cellára, és megnézzük, melyik másik cella villog – bár tévedés ne essék: nem szó szerinti kulcsot fogunk ott találni. Például

Ichinokával sikeresen elmenekülhetünk a hajó elejébe az első küldetésében, viszont a másodikra Shigeru közreműködését kell kérnünk, aki akkor tud segíteni, ha korábban ráleltünk egy drótra (a küldetés megnyitó „kulcsra”, amivel aztán kinyit egy zárat, amikor kiabálunk neki a hajó egyik aljtája mögül. Rengeteg kapcsolódási pont van a történetben, ami alaposan össze is kuszálódna a fejünkben, ha nem lenne a táblázat...

A Link Navigátor profásabb lett Forbidden Siren 2-ben: a táblázatot most ki lehet zoomolni, így átláthatóvá téve, melyik jelenet melyikhez kapcsolódik. Mindemellett nincsenek erőltetett visszahurkolódások a sztoriban, hanem szépen szerteágaznak az eseményszálak, akár egy fa





ági. Ha az egyik ág végére értünk, elindulhatunk egy oldalhajtáson. A második küldetés pedig most valóban különálló küldetések – nincs az az érzésünk, hogy ugyanazt játszátjuk le velünk kétszer. Az ismétlődési faktort sűrűbben beiktatott ellenőrzési pontokkal is csökkentették, amelyek használatával ráadásul nem vesznek el a korábban begyűjtött dolgok (idegesítő hiba volt az elődben) – kivéve az időközben begyűjtött fegyvereket. Igaz, ezt kárpotlandó az „induló” fegyvert visszszakapjuk, és ha az löföggver volt, akkor újra teljes municiókészletet kapunk. Ugyancsak nagyszerű újítás, hogy ha megtaláljuk egy második küldetés kulcsát egy már lejátszott helyszínen, akkor ott nem kell újra végigmennünk; a Link Navigátor előhozva egyből a kívánt helyre ugorhatunk.

A játékban megint számos apró tárgyat találhatunk, amik látszólag lényegtelenek, de a végén pont ezek segítségével érthetjük meg a múltban történeteket. Ezek mindegyike a játékos archívumába kerül, így bármikor átnézhetők, és lassacskán helyére kerülnek a „mozdalk” darabkái. Egy régi újság, vagy TV-híradás, netán egy amatőr videofelvétel sokat segíthet a sztori megértésében, de nem mellékesen a végigjátszáshoz nélkülözhetetlen dolgok is akadnak – mint például egy kincs helyét megjelölő térkép.

Play!
INFO

- Egyes hírek szerint a Siren 3 is fejlesztés alatt áll már a tavóli Japánban; mégpedig továbbra is PS2-re. Állítólag ezzel zárulna le a trilogia, így derülne fény minden titokra.

A SIREN CSABÍTÁSÁNAK NEM LEHET ELLENÁLLNI

A „nyomozósi” remek moka, jómagam például már az első részben is nagyon csíptem, hogy – egy képzavarral éljek – hihetően okult a sztori. Rengeteg felesleges tünd adatról olvashatunk, arról már nem is beszélve, hogy az itt-ott szereplő netcímeke (www.shibito.com, www.shu-mikami.com, www.yumemi-salon.com) valóban léteznek.

A második epizódnak a szereplőgárdája is zseniális: egyes figurák révén új látatok nyíltak meg a sightjacketésben. Egy vaksi ember, aki a kutyája szemével lát (és abból a nézetből ír-

nyítható)... Egy tisztánlátó, aki régi emlékeket tud „elfogni”... Nem utolsó sorban pedig egy boszorkány, aki képes másokat irányítani... Ennyi innovatív mellett szinte csak mellesken lehet megemlíteni, hogy a kulcsin is fejlődött. A digitalizált mimikájú hősök még hitelesebbek, a szintén valóságból megmintázott helyszínek szebbek lettek – és még a látótávot is növelték. Utóbbi különösen jól jön annak fényében, hogy néhol kocsit vezethetünk – és a kivásalando gyalogosokat ugyebár nem árt már távolról becélozni... A Forbiddén Siren 2-nél jobb folytatást aligha kívánhatunk volna. Mondhatni az első rész a szisztematlan gyémánt volt, a második pedig már egy kifinomult, műves munka.

Szírén a moziban

A SZÍRÉNA FILMSEKET IS RIADÓZTATTA

Sam Raimi cége, a Ghosthouse idén januárban tette közzé, hogy a Forbiddén Sirenből filmet készítenek a kézzel. Akinek a nevek esetleg nem mondanak semmit, csak emlékeztetül: Sam Raimi karrierje a Gonosz Halottakkal kezdett felfelé ívelni, és még ma is hallat magáról (Pökember-filmek), a 2002-ben alapított Ghosthouse pedig csakhamar Hollywood elsőrangú horrorgyarává avasztott olyan filmek révén, mint az Alak, vagy a Boogymán. A film forgatókönyvének megírására Michael Gordon lovit felkerve, aki együtt fog dolgozni Keiichiro Toyamával, a játék rendezőjével. A Siren első részében megismert környezetet, a világtól elzárt kis hegyvidéki falu lesz a film helyszíne is, a történet pedig egy amerikai orvostanhallgatóról fog szólni. A főhősnő azért utazik Hanudába, hogy megtalálja eltűnt nővérét, és mit sem sejt arról a földi pokolról, ami megkézhetségtelenül bekebelezi őt is.



☛ Vajon ezen a szigeten soha nem sül ki a nap?

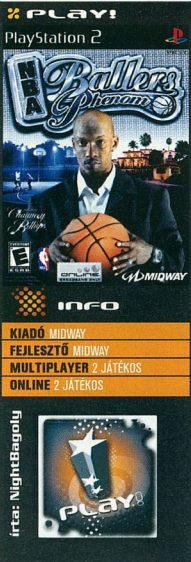


PLAY!

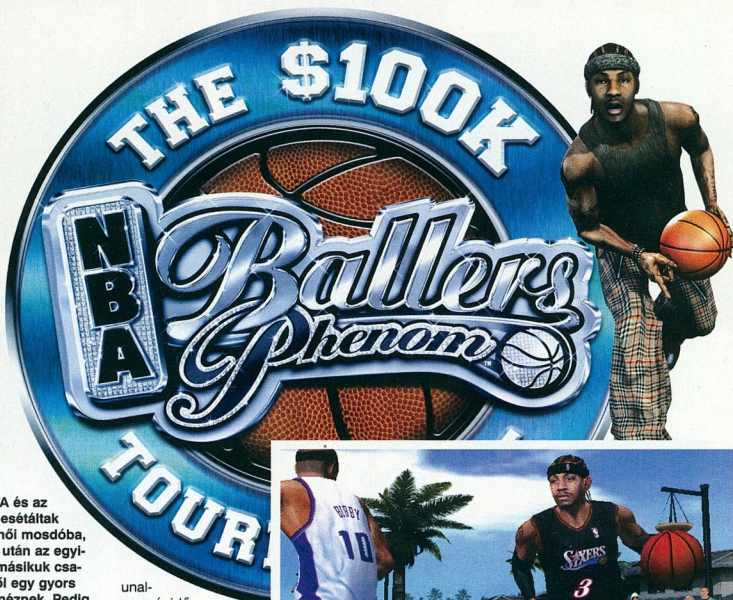
GRAFIKA	09	A szereplők és a helyszínek szebbek lettek
HANG	08	Shibito hűrgés, esőkopogás és persze szíréné
JÁTSZHATÓSÁG	10	Az első rész valamennyi gyengéje a múlté
ÉLETTARTAM	08	Mindent kinyomozni igencsak hosszú dolog

ÖSSZEZÉS: A Forbiddén Siren 2 nem egy szokványos agyatlan, akciózós zombihitelen. Csak azoknak való, akik igazán a trükkös megoldásokat szeretik, és akiket gyönyörűvé teszi egy nyakatekért sztori kibogozása, az új fejezetek megismerése.

92%

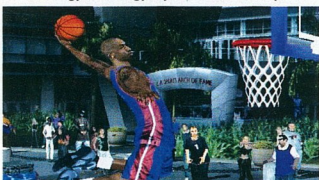


NBA Ballers *Phenom*



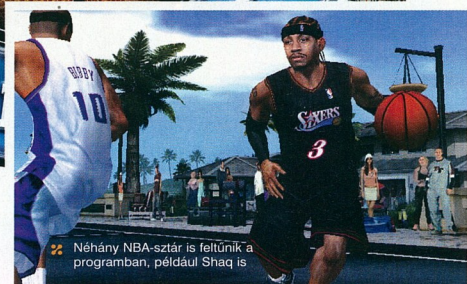
a azt mondom, a GTA és az NBA kéz a kézben besétáltak egy izsadságsgázú női mosdóba, és fél perc együltől után az egyikük mosolygva, a másikuk csak...
 Időva támolygott ki a helyszínről egy gyors légyott után, sokan bolondnak néznek. Pedig nem csak, hogy megtörtént a szerelmi légyott, hanem gyűlölműve is lett, hiszen a kétes szexuett után megszűletet a szerelemyerek, amely mind a két játék legjobb pontjait próbált örökölni. Am, ahogy az a gyerekeknél lenni szokott, ez nem mindig sikerült, így most sem, a Phenom nemcsak a legjobb, de néhány gyengébb tulajdonsággal lett gazdagabb.

A játékbem egy ismeretlenjénkint kell a legnagyobbakk közé keverednünk, oldalunkon egy egész várossal (Los Angeleszel), és kellemes hangulattal. Feladatunk egyszerű: meg kell mutatnunk, mennyire vagyunk jó kosarasok, egy hetünk lesz rá, hogy betizonyítsuk, az NBA-be valók vagyunk. Hogy a játékmenet ne váljon



unalmassá, időnként érdekes minijátékokkal kell szembeesülünk – szabad stílussal rapellelssel például –, de végtére is ez mégis csak egy kosaras cucc. Több játékmód közül válogathatunk, ami szót érdemel, az a karrier, illetve az multik 1v1, vagy 2v2 meccsek, ezek roppant szórakoztatóak tudnak lenni, és a programban benne levő – megjegyzem súlyos – hibákat is képesek velünk elfelejtetni.

Az egyetlen gond az a többjátékos küzdelmekkel, hogy minden komolyabb gyakorlás nélkül eshetünk neki, elvégre a készítőik úgy döntöttek, tréningre nincs lehetőség, aki gyakorolni akar, szenvedjen meg érte, a karrier alatt pedig fogunk is. Az irányítás nem sikerült a legbarátságibbra, időnként pedig a labda rászáradt eltűnik hogy egy gépi ellenfél kezében jelenjen meg újra, ezt nevezem én mágius védelemnek! – és ha még ez nem volna elég, az egész néha eszemment módon szeszagot, mintha a számítógépes játékok hőskorából próbálnánk meg programot elindítani egy átlag alatti konfiguráción.



Olyan grafikai nagygűgyük után, mint a God of War, az embernek megnőtt az ingerküszöbe a PS2-es cuccok irányába, és a Phenom nem fő fői ezekhez az igényekhez. A grafikája ugyan néha jobb pillanatok is áttétet a vea játszóval, de utána újra a közpszerszerűség és az elmaradottság pocsolójába süllyed. Hangok terén már valamivel jobb az összkép, bár az effektek a „másol-bellelész” módszerrel készültek – némi háttérjaz érehetően a kosárlabda patogásából lett „átserkesztve” –, de zenék terén azért lehet korrekt munkának találni. Az első Ballers nem volt anyag erősebb, és sajnos a folytatás sem tudott sokat javítani, mert karrier-mód ide, minijátékok oda, ez így kevés.

PLAY!	
GRAFIKA	05 Nem jön át a gettohangulat...
HANG	08 Egyértelműen a játék legjobb pontja
JÁTSZHATÓSÁG	06 Izgalmasak a meccsek, csak sok a bug
ÉLETTARTAM	06 Hosszú, de hamar digunalmassá válik

ÖSSZEZÉS: A Phenom néha kifejezetten szórakoztató tud lenni. A probléma az, hogy any idő után roppant unalmassá válik, nem is bezelve a közpszerszerűségről, amely miatt az átlag ember meg azóllt elfelejt, hogy létező volt a másnák. Kosaras drületeknek ajánlott, mások azért kerüljék el.

71%



Disney · PIXAR



JÚNIUS 15-TŐL A MOZIKBAN!

A Hihetetlen család és a Némó nyomában gyártóitól.

Korhatárra tekintet
nélkül megtekinthető

PESTIEST

parmalat

RTL
KLUB

**PLAY!**

PlayStation 2



ESRB T

INFO

KIADÓ NAMCO BANDA
FEJLESZTŐ NAMCO JAPAN
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE NINCIS



Ace Combat Zero BELKAN WAR



Az Ace Combat sorozat a Namco egyik aranybányája: az eddigi öt rész mindegyike hatalmas siker lett Amerikában, és szépen fialt Japánban és Európában is. A hatodik epizód tulajdonképpen előzmény, mégpedig az Ace Combat 5 előtt, annak világában játszódik.



evált dolgon ne változtass, járt utat járta!nért el ne hagyj – ilyen és ehhez hasonló kijelentések hangzottak el jó eséllyel a Namco (illetve most már Namco Bandai) fejesei körében, amikor lefektették a legújabb Ace Combat rész alappilléreit. A zéróval a hatodik epizódjához érkező sorozat ezért aztán sok tekintetben igencsak hasonlít az elődeire – az arany középutat járja az élethű repülőgép-szimulátorok és a játéktérmi stílusú shooterek között, továbbra is a legmodernebb csodagépekkel szárnyalhatunk. Érezzük a sebességet, az adrenalin forr az ereinkben, és könnyedén irányítottuk a gépeket. Ami az ételtől való elrugaszkodást illeti: nem kell aggodnunk, hogy kifogy az üzemanyag, a sérülések nem hatnak ki a gép viselkedésére, és hajmeresztő manővereket is egyszerűen, pár ujjmozdulattal mutathatunk be.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMA

A Zero megjelölés arra utal, hogy a Belkan War tulajdonképpen előzmény, mégpedig az Ace Combat 5 előtt játszódik, jó 15 évvel. A sztori most is a program egyik erős oldala, a küldetések így mindig racionálisak, mindig van értelme a megbízásoknak. A belkani háború ezúttal is kitalált környezetben, kitalált országok részvételével zajlik (bár nekünk nehéz nem asszociálni a Balkánra, de Japánban valószínűleg nem ilyen közel az áthallás), amelyet egy Cipher nevű zsoldos pilóta szerepében élhetünk át. Hősünk és kísérőinek személyes sztorija nemcsak unalmas sallang (bár kliséktől azért nem teljesen mentes), hanem egy meglepően fordulatos és izgalmasan megírt, hihető történet. Ez és a küzdelmek közben lezajló rádióbeszélgetések (ahol furra módon az ellenfél reakcióit is hallhatjuk) együttes remekül éreztetik velünk, játékosunk, hogy van értelme, célja annak, amit csinálunk.

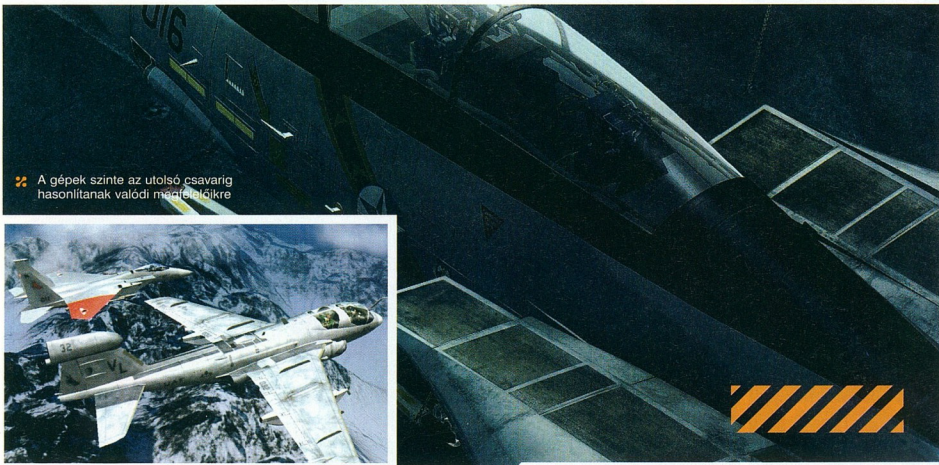
Ez egyébként létfontosságú, mert máskülönben a játék nem különbözik igazán az előző PS2-es részekétől. Apró finomításokkal, néhány újítással természetesen előrukkoltak a készítőik, melyeknek köszönhetően, ha céftóval is, de ez az eddig legjobb Ace Combat-epizód. Ebben a legnagyobb szerepe a multiplayer-módnak van (igaz, ennek az ára az arcade-mód, amely ezúttal hiányzik), amely hét, osztott képernyőn játszható küldetést jelent. Ezeket játszhatunk egymás ellen is – akár saját rajt irányítva – , de szerintem sokkal szórakoztatóbb, ha váltal vállnak, szárnyat szárnyának vetve együtt küzdhetünk a gépi ellenfelek ellen.

Szintén új dolog az ellenséges ász-pilóták megjelenése. Az ászok a kocoplótáktól eltérő tudás-szinttel bírnak, s a gépek is különleges festéssel vannak dekorálva. Általában akkor tűnnek fel, amikor a legkevésbé számítanánk rájuk, kis

❖ Valószínűleg sosem fogjuk megtudni, hogy miért szerelt valaki egy kilincset a gépünkre...



ROT
 Robbin Air Force
 2nd Air Division 92nd Tactical Fighter Sq.



☛ A gépek szinte az utolsó csavarig hasonlítanak valódi megfelelőikre

számban közlekednek, de az garantált, hogy jobban meg fogunk szenvedni velük, mint az adott küldetésen belül bármilyen másossal! Az, hogy milyen ászal küldetéseket szembre, az attól függ, hogy a korábbi küldetéseken milyen minősítést szedtünk össze. A három lehetséges variáció a fegyver, a katonák és a zsoldosok – az előbbiek azok kapják, akik a semleges ellenfeleket megkímélik, míg az utóbbiak azok, akik minden repülő tárgyat letörölnék az égről.

ÖRÖKSÉG

Amúgy minden maradt a régi: a fő küldetés számban 18 misszió (plusz a titkos 19-en) kell keresztülverekedni magunkat, melyek változatosságára nem lehet panaszkodni (mondjuk egy repülő játékot hatalmas csodát ne is várjunk, lévén elég kötött a környezet). Van, amikor éjtörténeteket kell védenünk, máskor lézert használó légvédelmi toronyok kell megsemmisítenünk, vagy éppen hidakat lebombáznunk. Mikor éppen unalomba fulladna a dolog, mindig történik valami: ászok tűnnek fel, vagy éppen fölénséghez értünk. Szintén izgalmas dolog a légi utántöltés, amellyel megszerelhetjük gépünket, fel-tölthetjük rakéta-megsemmítéjainket, ráadásul a visszatérésben elképesztően jó néz ki a dolog!

Két irányítási mód van, ám eredményt igazán csak a haladóknak kidolgozott megoldásokkal

lehet elérni, lévén a másikkal nem lehet a gépet a tengelye körül megforgatni, ami a kemény légi csatákban bizony életfontosságú.

Mielőtt belevágunk a feladatok teljesítésébe, minden küldetés előtt lehetőségünk van az igen széles, 36 példányt számláló vadászgép-flottából kiválasztani a nekünk megfelelő légi paripát, sőt, kicsit abba is beleszólhatunk, hogy ez milyen fegyverezéssel legyen megáldva. Eleinte a lista szűkös, de ahogy haladunk, egyre több gép lesz elérhető, illetve a missziók végén kapott pénzünkön is vásárolhatunk újakat.

A játék mestereges intelligenciája ugyan javult az előző részhez képest, de még nem tökéletes a dolog. Társaiknak ugyanazokat a parancsokat adhatjuk ki, mint korábban, vagyis a „támadj”, illetve a „védi engem” elérhetőek – ám hiába, sokszor nem számíthatunk rájuk, mert hajlamosak nem nagyon törődni velünk. Az ellenfelek is hajlamosak ugyanazokat a trükköket megenni, mint amelyek már régen is beváltak, és az is zavaró, hogy sokszor meg sem próbálnak kitérni a messziről kilőtt rakéták elől...

REPÜLŐ SZÉPSÉGEK

Az Ace Combat mindig is lehegerlő grafikájáról volt híres, elképesztő vidékek felett hasíthatunk az eget, a vadászok hiperrealisztikus kinézete meg a hab volt az amúgy is izletes tortán. A Zero sem marad el semmiben ettől a jó hagyománytól, sokszor csak a visszajátzásokat néztem, s gyönyörködtem a repülők elképesztő kidolgozottságán. Ilyenkor persze előlöp a „Gran

Turismo-jelenség, azaz az ismétlések valamilyen fényekkel jobban néznek ki, mint maga a játék (nem mintha ez baj lenne, akkor általában úgyis arra koncentrálnék, hogy kikerüljünk a ránk kilőtt százharminchért rakétát...). A realizmust a hangok is segíti, a hangulatot meg a nagyszerű – végigvitel után külön is hallgatható – zenék szolgálják.

A Belkan Warban megvan minden, ami az Ace Combatot az első számú konzolos repülősimulátorrá tette – és még néhány apróság. Nem hozott forradalmat, nincsen benne nagy újítás a régebbi epizódokhoz képest, mégis remek élményt nyújt. A sorozat a „Jassu víz partot most” elvét követi: nem veszteli el régi érényét, mint a könnyen elsajátítható irányítás, a ragyogó grafikai és zenei kőrítés, no meg az izgalmas történetvezetés. Ezeket finoman csiszolva alakul, változik minden részlet jobban, élvezetesebb játék-ká. Keressz meg találgatsz a PS2 kínálatában ebben a műfajban jobb, igényesebb, szórakoztatóbb játékok!



	GRAFIKA	09	Gyönyörű, mint az előző rész
	HANG	09	Külön is hallgatható, remek zenék
	JÁTSZHATÓSÁG	08	Ha az eddigiak bejárték, ez is tetszeni fog
	ÉLETTARTAM	08	18 küldetés, plusz multiplayer

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

91%



PLAY!
PlayStation 2

SAMURAI CHAMPLOO
SideTracked

INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ BANDAI JAPAN
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Koenna



SAMURAI CHAMPLOO

SideTracked



Nem ismeretlen, amikor egy Japánban futó anime-szériából videójáték-adaptáció készül. Ennek a hagyománynak a legújabb eredménye a SideTracked. Nagy reményeket eleinte nem fűztem hozzá, főként azért, mert a sorozatot nem ismertem. Igaz, az alapos tesztelő mintapéldányaként ezen igyekeztem segíteni, így beszereztem a Samurai Champloo sorozatot, így viszont már igencsak vártam, hogy a játék mit tud nyújtani.

ŐRÜLET!

Az biztos, hogy elvontság tekintetében felér a SideTracked a sorozathoz: itt is azt az eleinte furcsának tűnő zenei stílusválasztást találjuk (hip-hop és elektro a középkori Japánban), epilepsziás rohamokat kiváltó töltő képernyőket bámulhatunk (sajnos, elég sűrűn), és persze a történet is agymenésesnek tűnik, mindennem komolyságot melőz. Hogy az anime-széria sem, úgy a játék sem vált át komoly, világmérváló

gondolatokat tartalmazó hőseposzá, egyediségének egyik legfőbb oka az igen poénosra vett, abszurd sztori. Fehér ember számára kellemesen japános, hogy ne mondjam: beteges az összkép.

A sorozat három szereplőről szól, akik természetesen itt is a középpontban vannak: Fuu, a szeleburdi pincérelányzó, Mugen, a forróvérű, sokszor meggondolatlan kardforgató és Jin, a kímért, hideg és megfontolt samuráj. Ők hárman érdekes egyveleget alkotnak, szélsőségszebb jellemeket nehezen tudna összehozni a sors. Egyvalami közös bennük, és ez az evés iránti csillapíthatatlan vágy; ez sokszor elvonja hőseink figyelmét az igazán fontos dolgoktól, és rengeteg csavába épp a zabálás miatt esnek bele. A SideTracked tulajdonképpen egy „elvezett fejezet” a sorozatból, amely egyébként Mugen és Jin kísérletét az első részben az életük megmentéséért Fuu – a végső célja a hölgynek egy napraforgó illatú samuráj megtalálása. A

játékban hőseink az utazás során megpihennek egy kisvárosban, és mire magukhoz térhetnének, máris belebonyolódtak egy kesze-kusza háborúba, amelyben japán klánok, európai bajkeverők és különös jóslatok viszik a prímet.

Eleinte két irányítható karakterünk lesz, Jin és Mugen története ugyanis más utakon zajlik (vannak azonos helyszínek, átfedések, de az ellenfelek felállása, a főllenségek még a közös helyeken is eltérnek). Amennyiben egyikük kalandját végigvittük akkor egy harmadik, titkos szereplő is választhatóvá válik, akivel szintén egy új útvonalat járhatunk majd be. A sztori hol rövid, hol meglepően hosszú, ám mindig rendkívül szórakoztató átvetett jelenetek viszik előre, ezek miatt megéri hajtani, megéri küzdeni a középszerű játékmennettel is.

A ZENE AZ ÉLET

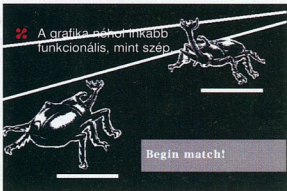
Gráfikaik sajnos nem teljesít túl fényesen a program. Egyedül a főszereplők vannak igénye-



* Hölgyeim, urám, ez itt Jin, a világ egyetlen szemüveges samurájai!



☒ Helyenként a harc egész látványos tud lenni



☒ A grafika némiképp funkcionális, mint szép

sen kidolgozva, viszont a táj rengeteg helyen túlságosan puritán és élettelen. Az anime-t látva bizony elmondható, hogy jobban is megerősített-hették volna magukat az alkotók... A játék zenei világa igen jellegzetes, furcsa elegy a hip-hop, elektro trance és tradicionális távol-keleti motívumoknak. Egyéni ízlés kérdése, hogy ez kinek mennyire jön be, az viszont biztos, hogy a játék hangulatához hozzátesz. Ráadásul

nem is csak háttérként szolgál a muzsika, hanem a harcokra, egész pontosan a harci stílusainkra is nagy kihatással lesznek a dallamok.

A különféle „lemezek” ugyanis különböző támadás-kombinációkat tesznek elérhetővé (némi extra tulajdonságokkal, bónuszokkal is felruház minket), ezek közül egyszerre pedig legfeljebb kettő lehet nálunk. Ezek között a jobb kar foccentésével bármikor tudunk váltani, a városokkában, azokon belül is a lemezbolton pedig bármikor új albumokra tehetünk szert, illetve változtatni tudunk azon is, hogy a harcban melyik kettőből lehessen majd választani. Egét rengő különbség azért nincs közöttük, vannak némileg gyorsabb, és vannak lassú, de erős mozgáskultúrát adó lemezek.

Nem úgy kell felogni a dolgot, mintha durván tápolnánk, néha csak azért cserélgettem, hogy a kissé unalmas, monoton harcokat feldobjam valami újjal. Nagy kihívást – a főellenségek kivételével – ugyanis nem nyújt a játék, ráadásul rosszakaróink palettája is meglehetősen egysíkú.

zük a fenti ábrát (hiszen folyamatosan jelöli, hogy a durva kombóhoz vezető úton pontosan hol állunk), mint magát az aktuális harcot. A bal alsó sarkokban láthatjuk a Trance mérőt, amely az ellenfelek túlvilági küldése által növekszik (sokkal gyorsabban, ha nem sérülünk).

Amint az feltöltődött, átválthatunk Hyper-módba, amely ugyan nem tart sokáig, viszont észelős sebességre teszünk szert, úgy fogunk szuhanni, mint a bal alsó sarkokban rángatózó emberke. A két harcos jelleme, küzdőstílus erősen eltér egymástól: Mugen az ésk nélkül előre törő, azonnal támadó, break mozdulatokat bemutató stílusú áll szemben Jin precíz, ki-mért, halálpontos kardshintásaival szemben.

Egy ilyesmi játék esszenciája a harcrendszere kell, hogy legyen, és ezzel kapcsolatban vegyes érzelmek kavarghatnak bennem. Új eltaltál a kombó-rendszer, az, hogy a zenék határozzák meg a ritmussát az ütéseinkek, de szinte nincs kihívás, a gyártóról lejtő egyforma ellenfelek könnyen unalomba, érdektelenségbe fullaszt-



☒ Az alkotó

SHINICHIRO WATANABE

A Japán rendező és író legismertebb alkotásával a Cowboy Bebop és a Samurai Champloo, de még számos ma is futó sorozat, képregény, illetve mozifilm készítésében is aktívan részt vett. Ilyen például az Animatrix és a Kályák története és a Detektív-történet fejezetek. Watanabe arról ismert, hogy szereti keverni a különféle műfajokat, stílusokat az alkotásaiban. Jó példa erre a Samurai Champloo, hiszen itt a feudális Japánban járunk, és mégis hip-hop zenéket hallhatunk.



HARCIS DOLGOK

A küzdelmek nem igényelnek nagy tapasztalatot, ráadásul begyakorlására a főmenüből külön lehetőség nyílik: elmelethetünk a Dojba, ahol mindent lépérszól lépésre almagyaráznak, megtanítanak nekünk. Kétféle elemző gombot kell használnunk, illetve az ellenámadáshoz egy harmadikat – ez akkor kell, amikor egyszerre támadunk ellenfelünkkel. A csaták hevében a képernyő felső részén láthatjuk a beállított lemez által elérhetővé tett gombkombinációkat, ami ugyan jól hangzik, ám annyi negatívumot megemlítenék ezzel kapcsolatban, hogy sokszor azon kapjuk magunkat, hogy többet néz-

PLAY!	
GRAFIKA	05 Van stílus, csak ez egyedül még nem elég
HANG	07 Hallgatható zenék
JÁTSHATÓSÁG	07 Újító, kis hibákkal ellátott harcrendszer
ÉLETTARTAM	08 Három hős, három történet

ÖSSZEZÉS: A Side-scroll ed-magában a tobbi akciójétköz hasonlóvá bizony nem egy nagy érzéses. Az anime egyedi, teljesen örült világot, hangulatát azonban sikerült átvenni, ami hatalmas plusz, így sem kötelező alkotás, de aki bírja a japán meséket, próbálja ki.

69%

MagiComp

1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.

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

www.magicomp.hu info@magicomp.hu

Áruhitel, bankkártya elfogadás!

CD-DVD gépi mélypolír

990 Ft

5 perc alatt kész, minden 5. lemez INGYENES!

sérült, karcos lemez felületi polírral mélységi polírral

**PLAY!**

PlayStation 2

THE DA VINCI CODE16
PREMIUM
INFOKIADÓ 2K GAMES
FEJLESZŐ THE COLLECTIVE
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

THE DA VINCI Code

A kaliforniai The Collective stúdiót leginkább mozifilmek játékverzióiról ismerhetjük: volt már dolguk Star Trekkel, Men in Blackkel, Star Warszal (Episode 3, ami némiképp levon a dolog értékéből), Buffyval, a vámpírok remével, és Indiana Jonesszal is. A Da Vinci-kód után sem hagyják el a járt utat járatanér: a Clint Eastwoodot legendává emelő Dirty Harryt dolgozzák át játékká PS3-ra.



áték készül a Da Vinci-kódból! – hát ez a hír anno nagyjából annyira hatott a meglepetés erejével a játékosokra, mint hogy Angliában esett az eső, vagy hogy valaki marhaságotok beszélt a magyar Parlamentben. 60 millió eladott darab után persze hogy film meg játék készül a könyvből, hiszen ennél több példány talán csak a Bibliából forog közken, annak meg nem eladó a licence (pedig milyen jópofa Grand Theft Jé-zust lehetne belőle faragni, vízen járó minijátékokkal...). Szóval itt ez a Da Vinci kód-játék, ami tulajdonképpen bármilyen rossz is lehet, mivel a címe garantálja a kellemes eladási adatokat – lássuk, ennek ellenére megpróbáltuk-e a fejlesztők jó játékot faragni belőle...!

MONA (LISA) CSAK EGY VAN

A regény ugyebár arról szót, hogy egy titkosítás-specialista hölgy meg egy szimbólumkutató fickó (amennyiben valóban létezik ilyen szakma, ezúton jelezném kicsiny magazinunk vezetésére felé, hogy szívesen lennék a Play! hivatalos szimbólumkutatója, és szerény díjazás ellenében naphosszat szimbólumokat kutatnék az oldalakon...) egy hajmeresztő összeesküvés nyomában logikai feladványokat old meg, és menekül a rendőrség meg mindenféle féltőrű szekta elől. Nos, a játékban pontosan ugyanezt fogjuk tenni: 11 fejezetben végigjárjuk a regény helyszíneit a Louvre-tól Normandián és Londonon keresztül Skóciáig, majd vissza Párizsba, megoldunk két-három évfolyam Fülesre való rejtvényt, megverekszünk pár tucat rendőrrrel és vallási fanatikkussal, plusz rövidebb-hosszabb

mozik keretében végighallgatjuk a regény szinte összes párbeszédét.



THE DA VINCI CODE

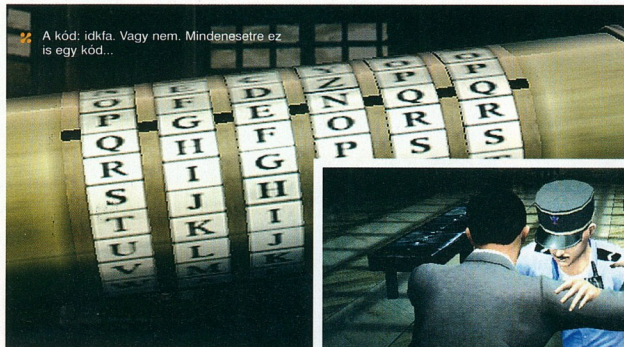
❖ A kód neve: pénz

DA VINCI JÖVŐJE

Több mint 60 millió eladott regény után a Da Vinci-kód a mozikban is elég durván arat (bő két hét alatt 580 milliót jegybevétel termelt világszerte; a forgatás költségvetése 125 millió volt) – így hát nem is lehet kétséges, hogy papíron és vásznon egyaránt folytatódik a történet. Dan Brown már javában írja legújabb regényét, a Solomon Keyt (nem közvetlen folytatás a Da Vinci-kódhoz, csak a főszereplő Robert Langdon azonos), a filmes stáb pedig már készíti elő az előzményeket feldolgozó könyv, az Angyalok és démonok moziverzióját...



A figyelmeletlen festő által szétlocsolott festék miatt riasztották a francia kormányügynökségeket



?? A kód: idkfa. Vagy nem. Mindenesetre ez is egy kód...



A kacífántos kódok, anagrammák és egyéb rejtvények kibogozása időnként elég kemény kihívást nyújt, és kreatív asszociációkat igényel – feltételezve, hogy nem emlékszik az ember a megfejtésekre a könyvből, ami azért jelentős könnyítés.

Mivel ez a rejtvényfejtgetés önmagában picit sovány lenne játéknak, a mókát kalandjáték-csomagolásban kapjuk: a megfelelő tárgyakat a megfelelő helyeken használva és szereplőkkel beszélgetve, tőlük infókat szerevezve juthatunk el mindig a következő rejtvényig. Sajnos, ezekről a játékelemekről messziről üvölt, hogy csupán alibiként kerültek a játékba, különösebb agymunkára sosem lesz szükségünk, annyira kevés a felvehető és kombinálható tárgy. Van aztán jó sok verekedős rész is (valójában nem annyira sok, csak ahhoz képest, hogy mennyire nem volt ilyesmi a könyvben), ami meglepően ügyesen lett megoldva – csak beletelik egy kis időbe, míg ezt észreveszi az ember, miközben a fejtét veri a falba, és azon dühöng, hogy miért kellett ilyesmit beleerőltetni a játékba. Ha azonban elvonatkoztatunk arról, hogy hősünk nem éppen harcművész-jellemek (bár, Sophie végül is rendőr, Robert pedig... ööö... na jó, ő egyetemi professzor, de hát Indiana Jones is az, nemde?), egész jól ellehetünk az „egyszerű de nagyszerű” motívú harcrendszerrel. A dolog lényege, hogy a képernyő alján felvillanó gombkombinációkat kell a kontrolleren minél gyorsabban és hibátlanul leutánozni a kombókért. (Apró szépséghibá, hogy az egészet lát-



?? A kosztumos hölgy megjelenése felveszakította a kánkán-oktatást

hatóan egy-egy elleni harcra találták ki, de elég sokszor kell egyszerre két ellenféllel szembenéznünk, akik minden kombónkba ügyesen beleszakítanak.) Ezzel együtt a verekedések csúnyán kilógnak a játék (könyv, film, a nem kívánt kihúzendő) hangulatából, sokkal ritkábban kellett volna alkalmazni őket, akkor csak zselelték a játékmenet. Vannak aztán még minijátékok, meg összegyűjtögethető titkos cuccok, amikkel a főmenüben mindenféle extra tartalomhoz juthatunk – semmi extra, minden játékban vannak ilyenek, és valószínűleg ez volt a fő oka annak, hogy ide is kerültek.

TIZENKETTŐ, EGY TUCAT

A Da Vinci-kód népszerűsége már jó ideje elérte azt a szintet, ahol sznobkörökben divattá válik a firkázása – de mi annyival előtte járunk minden trendnek, hogy mélysegesen lenézzük a Da Vinci-kódot divatból utálókát. Lehet ugyan, hogy itt-ott véresen logikátlan, lehet hogy marhaság és/vagy lopott az egész alapötlete, lehet, hogy Dan Brown végig az írőképző tanfolyam első óráján tanult három fogást alkalmazza benne, akkor is elképesztő módon sodró lendületű, és lehetetlen a végeredmény. (Egy

Dan Brown-könyvből egy oldalt elolvasni olyan, mint egy szem sösmogyorót megenni: az ember reflexből, automatikusan folytatja.)

Na, aki ugyanezt a feszültséget, dinamizmust várja a játéktól, súlyosan csalódni fog. A fejtörők, amiket a regényhősök áttag másfél oldal alatt megoldanak, amellet, hogy jópofák és változatosak, meglehetősen lelassítják a játékot – a történelmi-művészettörténeti fejtetésekéről nem is beszélve. A grafika meglehetősen közepes, bár a háttérképek, a karakterek teljesen életelmek, nyomorultul mozognak. Bár a hangok emlékeztetnek a filmekben szereplő színészekre, nem Tom Hanks, Audrey Tatou meg a többiek adják őket – dicséret illeti a kiadót, hogy sikerült pótolni őket, de ami hangszínen, hanghordozásban megvan, az színészi teljesítményben, beleléásban hiányzik. A zene kellemes, sejtelmes, nem tolakodó – ha több lenne belőle, biztos nem is válna olyan unalmasa pár óra után...

A Da Vinci-kód készítői ugyanúgy jártak, ahogy a filmátratók készítőinek 99%-a: a játékverzió nem ér fel az alapműhöz. Hogy ennek a szortó határ-é (a filmpremiere ki kell adni a játékot is, me-se nincs), vagy a „minek küzdjél ki, a cím úgyis eladja” motívói cinizmus az oka, nem tudni – még ha okkal reménykedünk is, hogy nem az utóbbi, a végeredményen az sem változtat. A Da Vinci-kód mindenesetre egy rossz darab, az áttagból ugyan nem emelkedik ki, de a címe tényleg el fogja adni, mert egy igazi rajongói gyűjteményből nem hiányozhat a könyv, a lelendő DVD és kínai piacos Mona Lisa repré mellől.

PLAY! INFO

Akinek nehézségei vannak a fejtörők megfejtésével, olvassák el a könyvet, lévén szinte az összes lyvet egyenesen onnan vettem át az alkotók.



	GRAFIKA	06	Közepes, minden tekintetben
	HANG	07	Jó hangok, a könyv miatt jó szöveggel
	JÁTSZHATÓSÁG	07	Sok felesleges rész van benne...
	ÉLETTARTAM	06	Rövid, másodsorra pedig nem vágz neki

ÖSSZEZÉS: Gyengébb, mint a könyv, de talán nem olyan unalmas, mint a film. Ennek ellenére a rajongóknak érdemes lehet kipróbálni, mert rangtalan dolgot egyenesen a könyvből vettek át. Na meg a kalandjátékokat szeretik is nekifuthatnak a dolognak.

73%



PLAY!

PlayStation 2



12 BANNET

INFO

KIADÓ ACTIVISION

FEJLESZTŐ 7-AXIS

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS



írta: Duncan

X-Men The Official Game



Az utóbbi években az összes Marvel-képregény licencét birtokló Activision több X-Men játékkal is megdobta már a rajongókat – ez nekik hol fájít (Wolverine's Revenge), hol pedig élveztek (X-Men Legends 1-2). A most megjelent játék természetesen a harmadik film nyomán jelent meg, és sajnos az előbbi kategóriába sorolható...



Játék érdekes módon nem az új filmet dolgozza fel, hanem ott kezdődik, ahol a második film véget ért: Jean Grey halála után kapcsolódunk be, hogy felvegyük a harcot Magnetóval. A játékban három különböző karakter szemszögéből élhetjük át az eseményeket: Nightcrawleren kívül Jégember, és természetesen karmos kedvencünket, Rozsomákot irányítva csapathunk szét az ellenség soraik között. Minden szereplővel külön szálon, és testre szabott pályákon haladhatunk előre.

TRIPLA X

Árnyékkal, mint a teleportálás és a rejtőzés mesterével ajtókát tudunk nyitogatni, jól őrzött helyekre tudunk besunyogni, de célszerű kerülnünk a fizikai kontaktust nálunk erősebb és nagyobb ütő lényekkel (ilyenből sok van). Ha mégis testi fenytésre van szükség, egyszerűen bevarázsolhatjuk magunkat az ellenség mögé, hogy – nem túl sportszerűen – hátulról gyeplünk, amíg mozog. Rozsomák barátunk pályái még ehhez képest sem

tartogatnak túl sok változatosságot. Semmi másról nem szólnak ugyanis, mint a végéláthatatlan számban érkező ellenség ütlegeléséről, és a kezdetleges kombók szakadatlan ismételtetéséről, melyet néha megfejelhetünk egy-egy brutális extra támadással. Csúnya figurák támadnak ránk, mi pedig ugyanazokkal a mozdulatokkal próbáljuk regulálni őket a játék legvégéig. Jégember pályái képviselik a platform- és a snowboard-játékok tagadhatatlanul érdekes, ám nem élvezetes elejét. Hatalmas jégkockán hasítva a levegőt, többnyire túlzótyagkorlatra emlékeztető feladatokat kell végrehajtanunk égő házakon, gyárakon, vagy éppen egy gigantikus, lángoló sárkányon. Ha pedig ép-



pen nem, akkor röpöködő pacákokkal kell lelévöldöznünk, hogy azok szappanbuborékként pattanjanak szét, majd válnának semmivé.

ENNYE, XAVIER PROFESSZOR!

Ami jó, az általában nem a fejlesztők munkáját dicséri. Ilyen a sztár-szinkron, illetve a filmből begyűjtött főcímmzene. Rossz dolgokból viszont sok van, és többnyire ezek a fontosabbak. Grafikai szempontból a játék alulfejlesztett. Egyes pályákon ugyan bőven akad szétérhető tereptárgy, a környéken mégis borzalmasan üres. A figurák túrhétoen vannak megrajzolva és animálva, de még így is alatta maradnak az elvárhatóknak. A játékmenethez kapcsolódik, hogy elkéseredett próbálkozás gyánadt be dobtaák a bármikor alkalmazható jokert, miszerint tapasztalati pontokra tehetünk szert, melyekkel különleges képességeinket növelhetjük. Bár az égvilágon semmiben nem befolyásolja a játékmenetet, azért mégis jól néz ki, ha az „életerő”, meg „szupertámadás” mellé be tudunk biggyeszteni még két vonalkát...

Bevallom, a képregény iránti tiszteletem okán serényen kerestem az élvezhető dolgokat a játékban, de a helyzet reménytelen. Egy össze-csapott, klisékre építő produktumot kaptunk, ami azért bosszantó, mert egy sok százmillió dollár kaszázó, világszerte népszerű moziból készült!



A mi gépünkön azért nem volt ilyen szép a látvány...

PLAY!

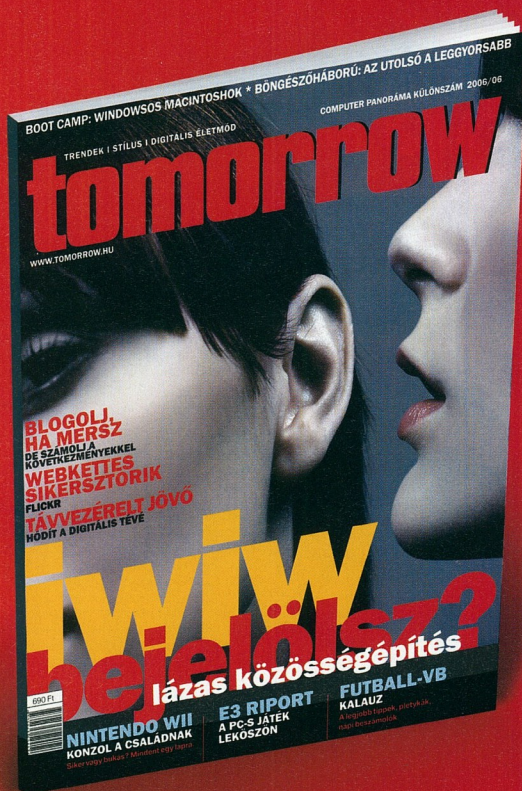
GRAFIKA	06	Elfog gyászcs minden
HANG	06	A filmből ollázták át mindent
JÁTSZHATÓSÁG	05	Unalmas, repetitív. Unalmas, repetitív
ÉLETTARTAM	06	Extraktát lehet keresgetni

ÖSSZEZÉS: Már a megjelenés előtt is szkeptikus voltam a játék kapcsán, és attól tartok, pesszimizmusom ismétcsak beigazosodott. Az X-Men hősökön kívül sajnos nincs miért végigjatszanunk ezt a játékot. Sajnos jó eséllyel így is siker lesz...

57%

**A holnap elérkezett!
Megjelent a tomorrow!**

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



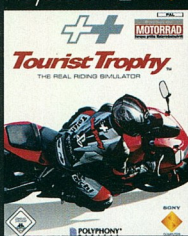
**Keress
a hírlapárusoknál!**

www.tomorrow.hu
tomorrow



PLAY!

PlayStation 2



INFO

- KIADÓ SONY
- FEJLESZŐ POLYMORPH DIGITAL
- MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
- ONLINE NINCS



írta: V.Z.



tourist TROPHY



tavasz megérkezével, évről évre az autók legnagyobb bosszúságára előkerülnek a motorok, s tömegesen jelennek meg az utcákon a kétkerekű járgányok szerepei. Az idei tavasz azonban nemcsak meteorológiailag hozta el a megfelelő időt számukra, és nem is feltétlenül csak a közutakon, ugyanis sokuk örömeire megjelent a Polyphony Digital motorszimulációja.

GRAN TURISMO 4 KÉT KERÉKEN

Egyes kritikusok pejoratív értelemben minősítik így a Tourist Trophyt, utalván arra, hogy a játék harmincvalahány pályája közül egy új kivétellel – mind a GT4-ben is látható volt, míg mások éppen hogy a játék nyújtotta végtelen szórakozás miatt vonnak párhuzamot a fejlesztők autós alapművével. E sorok írója feltétlenül ez utóbbi véleményt osztja.

Érdekes módon az EA sportjátékaival, vagy a Forma 1-es játékokkal kapcsolatban jóval elnézőbb a publikum, s természetesen veszik, hogy sokszor csak aktualizálják a játékokat a megfelelő évadhoz, és voltaképpen évről évre ugyanazokat jönnék ki – de ha a GT4 remek pályáit használják újra, akkor rögtön elhangoznak a „még egy bőrt húznak le a dolgokról” vélemények. Afelől pedig szépen elsiklanak, hogy maga a játék teljesen megújult: mint ahogy a valóságban sem jó a B jgsi motorozáshoz, úgy a GT4 bajnokainak is a tanulópadból kell újra kezdeniük a karrierjüket, ha a Tourist Trophyban akarnak érvényesülni. Mert ahogy azt már az ismerős alcím is jelzi, valódi autószimuláció után most valódi motorszimulációra kell felkészülni. Ez pedig ott kezdődik, hogy még a motorosunk magasságát is beállíthatjuk a játék elején...

Érdekes ténykedésünket a tanulópályán kezdni



PLAY!
INFO

- Az európai verzóban két új motor és öt új zeneszám található; az amerikai bónuszon, azaz hét muzsikán túl.
- Ez a jutalmunk a hosszú várakozásért.

A Polyphony Digital játékaiban a tanulóidő is 100%-os szórakozás, és ez most sincs másképp. Mialatt ötletes, és néha vicces tesztpályákon el-sajátítjuk, hogy az egyes kanyartípusokban mennyire kell bedönteni a járgányt, és mekkora féktávokra van szükség, rögtön osztályozásra is kerül az eredmény, így nem elégszünk meg a bronz, vagy az ezüst színű jogsíval – feltétlenül aranyat akarunk. Összesen négyféle jogsívtípus van: ennyi kategóriában kezdhetünk azután a motorok gyűjteményébe. A GT-sorozat től eltérően tucatsszám szerezhajtuk be a jobbnál jobb gépeket, lévén, hogy azok nem kerülnek pénzbe. Mindössze meghatározott körülmények között – adott pályán, adott hendikeppel – meg kell előzünk őket, és legalább 10 másodpercig tartanunk az előnyt: erről szól a Challenge Mode. A megszerzett járgányokkal azután a Race Events menüpont alatt 22 versenysorozaton indulhatunk (mindegyikben belül három-öt futammal), amelyek díjaként újabb – és persze még profibb – motorok nyerhetők, és nem mellékesen motoros



❖ A látvány hozza a Polyphony Digital színvonalát, azaz lenyűgöző

❖ Az aprótól az óriásig minden elképzelhető motorfajával találkozhatunk



bőrszerkők is. A motorok és a felszerelések természetesen ezúttal is licenáltak, japán és európai típusokkal. A japán felhozatal az utóbbi harminc év összes említésre méltó Yamaháját, Hondáját, Suzukiját, Kawasakiját tartalmazza a robogótól a bivalyerős gyorsasági motorokig, míg az európai választék elsősorban a jelenleg menő, nagyobb teljesítményű Ducati, BMW, Aprilia és Triumph típusokból áll.

MOTORSZERELMÉ

Pénz és garázs híján a Tourist Trophyban nincs annyi tuninglehetőség, mint a Gran Turismo-motórkökből általában, de ez nem jelenti azt, hogy a műszaki beállítottságjátékosok ne találjanák



❖ Az utak ismerősek lehetnek a GT4-ből

mindenféle paramétereket, amiknek állításával a járgányok teljesítménye fokozható, illetve az adott játékos vezetés technikájához igazítható. Plusz a motoros testtartását is optimalizálhatják: megadható, mennyire tegye ki a térdét a kanyarokban, vagy hogy akár a salakmotorosok mintájára az egész lábát kinyújtja, és hogy pontosan hol is helyezkedjen el az üepe a nyeregben.

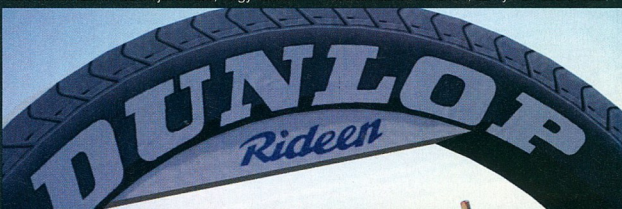
Mint ebből is látszik, az alkotók igen nagy hangsúlyt fektettek az ember és a gép közti kapcsolatra: élethű reprodukálására, ez már ránézésre is érezhető. A súlypontáthelyezéseken kívül még az apróbb gázfóccsókhoz szükséges csuklómozdulatok is animálva vannak, a motorokon pedig látványosan remegnek a teleszkópok, ahogy a maximális sebességátáron motorozva még éppen hogy tapadnak a gumik a kanyarokban. Talán csak a bukások festenek kicsit termé-

szetellenesen, lévén manapság hozzászoktunk a „rongybaba effektushoz”, és ez nem lett alkalmazva a motorosunkra. Meg aztán a játszhatóságot fokozandó a perceléshez nagyon csúnya hibákat kell elkövetni – a lökdösődésekkel, pályákhoz csapódásokkal kapcsolatban kicsit elnéző a játék. Félreértés ne essék: a végső győzelem megszerzése így is profi pilótát igényel.

A Tourist Trophy mindazonáltal tartogat kihívást az alkalmi játékosoknak is: erről az Arcade-mód gondoskodik. A GT sorozat által lefelejtett hagyományok szerint ebben a módban már eleve választható jó néhány motor és pálya, tehát nem érheti szó a ház elejét amiatt, hogy ebben

fénylő, áramvonalas spoilereket látunk, s egy-egy izgalmasabb jelenet meghatározó képkockáját a GT4-től örökölt fotómóddal el is lehet menteni. Es ami a legényegesebb: izélesen duruzsolnak a motorok, s minden mozdulatunkra érezhetően reagál a gép. Nagy meglepésünkre szolgál, amikor egy kanyart az ideális íven sikerül venni, majd abból kigyorsítva 200 feletti tempónál le akarja tépni a fejünkrol a sisakot a menetsél.

Az eddigi motoros játékokat alapul véve nem sok esélyt látni rá, hogy a közeljövőben igazi konkurenciája akadhat a Tourist Trophy-nak. Akivalaha már ült motoron, az nyilván észreveszi,



a játékban mindenképpen egy robagóra ültetők az először az embert.

ISMÉT TELITALÁLAT

Aki tehát a fellelhető legjobb motoros játékot keresi, ne keressen tovább! A Tourist Trophy rengeteg kihívást, izgalmas versenyt ígér AI versenyzők és két játékos számára egyaránt, és teszi mindezt a Polyphony Digitaltól megszokott igen magas technikai színvonalon. Az aszfalton megcsillanó napfényt a valódi versenyjárgányon, vagy a Times Square-en is áthaladó New York-i helyszín szépségeit már nem kell ecsetelni a Gran Turismo rájogóinak, ugyanakkor ki kell emelni, hogy a motorokat is rendkívül valóság-hűen sikerült lemodellezni. First person-módban rendeltetésszerűen működő órák és visszapillantók közé hajtjuk le a fejünket, a pálya szélelő visszanzéve, az eseményeket pedig szépen

hogy ez a játék áll a legközelebb ahhoz az élményhez. Látványvilágot tekintve persze könnyű lesz felülmúlni a következő generációs konzolos tudásáért, de hát a grafika közel sem minden.

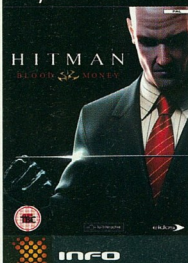
	PLAY!
GRAFIKA	10 Félreleltessen élethűek a motorok!
HANG	10 Eredeti motorhangok, pompás effektek
JÁTSZHATÓSÁG	10 Ahogy a Gran Turismo is, úgy ez is tökéletes
ÉLETTARTAM	09 Talán hangryányit túl könnyű lett

ÖSSZEZÉS: A Tourist Trophy mintaszerűen használja ki a Gran Turismo engine lehetőségeit, ami szerencsére tovább lelt fejlesztése annyira, hogy nem csupán egy „oldalhajításnak” tekinthető ez a motoros játék.

95%



PLAY! PlayStation 2



KIADÓ: EIDOS
FEJLESZŐ: IO INTERACTIVE
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: NINCS



Hitman Blood Money

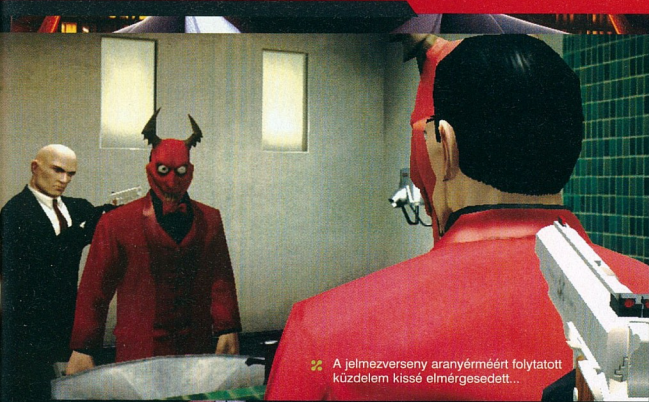


Kopasz 47-es klónozott barátunkon kívül nehezen tudnánk megjegyezni még egy számító, precíz gyilkológépet (talán a Tenchu-szériá ninjái sorolhatók ide), noha a Hitman sorozat korántsem mondható népszerűtlennek: különböző platformokon közel ötmillió példányban talált gazdára Kojakre hajazó Idomitott gyilkosunk. Talán a konkurencia hiányának is köszönhető – lehet, hogy a 47-es valójában az IO-nak dolgozik? –, hogy az elmúlt két epizódban a Hitman koránt sem esett át akkora ráncfelvarrásokon, mint mondjuk a hozzá stílusban talán legközelebb álló Splinter Cell sorozat, sőt, a Hitman 3-nál már sokan megkongatták a vészharangokat, miszerint ha a következő részre nem esik át a széria egy igen erős vérfrissítésen, akkor akár a kiadó másik nagy sorozatához, a Tomb Raiderhez hasonló mélyrepülésbe kezdhet. Mint arról előző számunkban olvashattatok, Lara kisaszszony esetén szinte tökéletesen sikerült a feltámasztás, de hogy 47-esünk melő társa-e bogyós cicabánkknak, az ezúttal közel sem egyértelmű.

PECUNIA NON OLET
Avagy a pénznek nincs szaga: azok kedvéért, akik szerencsés módon kimaradtak a hazai latinoktatás poklából. A negyedik részben ismételten a 47-es kódnevű precíz, hidegvérű bér-gyilkos-



❖ Azt hiszem nem sokára halálos balesetet fogunk látni...



❖ A jelmezsverseny aranyérméért folytatott küzdelem kissé elmeresedett...



PLAY!

INFO

Már készülében a Hitman film is, a főszereplő személye, Jason Statham bizakodásra adhat okot: a Silent Hill mellett talán ez lesz ez első igazán hangulatos játékfeldolgozás!

sunkat irányíthatjuk, aki ezúttal immár teljesen önállóan, saját zsebre dolgozik. A tizenhárom megbízatás során különböző célpontokat kell a lehető leginkább feltűnésmentes módon likvidálnunk úgy, hogy a legkevésbé nyomot hagyjunk magunk után. Az egyes pályákon történő tevékenységeink ezúttal igen jelentős kihatással vannak a későbbi megbízatásokra is – nem csupán egy hangzatos, de semmit nem számító mi-nősítést kapunk a megbízatásunk után a Tömeggyilkos és a Hangtalan gyilkológép között, de a kézhez kapott elkölthető pénzmennyiség is komolyan függ attól, mennyire bérlyilkoshoz méltó módon sikerült véghezvinnünk megbízatásunkat. Számít, hogy hány embert küldünk túlvilágra, hányszor buknunk le bérlyilkosi mi-voltunkkal és még sorolhatnánk.

A zöldhasúakat pedig számtalan hasznos dologra, többnyire fegyverfejlesztésre költethetjük el a küldetések közben. A folyamatosan elérhetővé váló különböző kiegészítők természetesen egyre hasznosabbak, és egyre drágábbak, a lézeres irányzék, a csökkentett visszarúgó erő, a látványi fejlesztési lehetőség pedig tényleg sokat segíti a fegyverhasználatot. A rendszerben csupán egy gond van: a rendszerben nem egy síma akciójáték, ideális esetben mindig legfeljebb pár



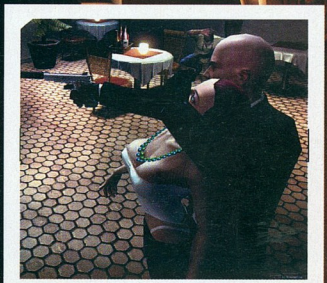
golyó használatával kéne végigkacmeregnyünk a pályákon, nem pedig lassan szupermoderné váló skulószörök által, márpedig ezeken kívül szinte csak információvétele, illetve nyomaink elkövetésére használhatjuk pénzünket. Ez utóbbi bevezetése szintén a játék egyik komoly újítása kéne hogy legyen: minél kegyetlenebbül, minél több szemtanút hagyva teljesítjük küldetéseinket, annál jobban nő hírhedszögünk, és annál biztosabb, hogy a következő pályákon – akár a világ másik felén is – kiszúrják amúgy sem barátságos arcunkat. A gond csak az, hogy normál fokozaton hiába megszároltam le próbásként huszonhat ártatlant egyik megbízatásom során, ez az értékem alig nőtt harmincpár ponttal, márpedig hatvan-hetven alatt nem nagyon tapasztalhatok, hogy kiszúrának minket csak úgy az utcán sétálgatva. A játék „filozófiáját” követve valószínűleg csak egyszer-egyszer kell majd igénybe vennünk a három választható hírhedszög csökkentési lehetőségét, és ez sem lesz komoly befolyással kasszáznkra.

❖ A ZONGORAHÚRTÓL A MESTERLÖVÉS PUSKÁIG

Megebízatásaink ezúttal is teljes mértékben behatároltak, nem választhatunk közülük szabadoszó bérlyilkoshoz méltó módon. A pályák között fejleszthető és megvásárolható fegyverek viszont tényleg jelentős taktikai változást hozhatnak – feltételezve ha a Rambó-stílust részesítjük előnyben. Sajnos nincs a játékban egy direkt erre építő mód, ahol kellőképpen kiélhetjük gyilkolási vágyunkat a szépen továbbfejleszhető fegyverünkkel, így pár alkalommal kénytelen voltam a nem túl megisztató Pszichopata címmel tovább folytatni véres karrieremet. Sajnos ezen ánoftoklásaimat az is erősen ösztönözte, hogy a reásterszöges intelligencia lövöldözésben sem igazán dömbörít kimagaslóan: a jól időzített tárazásra bdafigyelve belső nézetre átválva



❖ Kopaszágunkat kiválóan álcázhatjuk egy arbrossal



❖ MINDENKI LOP?

Az új Hitman újításai között túlnyomó többségben vannak azok a játékelemek, amik a hasonló programokban már korábban megtalálhatók voltak. Az első térsz alkalmazása már szerepelt a legelső Splinter Cellben is, a kifinomult hullaelrejtési módok, közelharci képességek és a magasból történő megfojtás pedig a legújabb Chaos Theory részben voltak benne. Ehhez képest a Splinter Cell forrású Ubisoft monterál kirendelt-sege mindig képes a Metal Gearéktól teljesen eltérő megújítási formákra – gondoljunk csak a Pandora Tomorrow zseniális többjátékos módjára, vagy a CT hang és árnyékrendszerére. Nagy kár, hogy bérlyilkosunknak ezzel szemben szinte csak másolásra tették.

egész hadseregeket megszárolhatunk te a megfelelő fedezék mögé elbújva – de akár nyílt terepen is, mert az örök túlnyomórészt csak jóval azután nyitnak tüzet ránk, hogy a látóvöltségünk be kerülne nek.

Ezt még persze könnyen el is nézhetnánk a játék-nak, de azt, hogy a lopakodó, megfelelő eszközök továbbra is kiforratlan, azt egy megledik részről tartó szériánál már nem tudom megbocsátani. A legutolsó Splinter Cellben mindig pontosan tudtam, az egyes megmozgatásaim mi fogja követni, a mesterséges intelligenciát mindig változóghúten reagált mindenre. A



☞ MAGYAR KÉSZÍTŐK

Hasonlóan az előző Hitman részekhez, a bérgyilkos negyedik eljöveteleiben is kiemelkedő szerepet játszottak a magyarok. Jesper Kyd fantasztikus dallamait megint csak a Magyar Szimfonikusok játszották fel a játékhöz, a Credits menüpont alatt pedig közel tíz magyar nevet is felfedezhetünk a programozók között.

Hitmanben sajnos ennek nem igazán tesz eleget. Ha egy fordulónál eltűnünk egyik ór szemre láttára, hogy pár méterrel arrébb leusszunk kicsit odébb strázsáló cimborájt, ruhájában visszatérve szinte legkisebb gyanú se merül fel benne, hogy előbb még más volt a maskarában. Ezenfelül még a legnehezebb fokozaton is folyamatosan macerálhatjuk a leendő áldozatunkat, nem lesz nekik gyanús az sem, ha mögöttük egy méterrel lépdolunk, nem fognak folyamatosan szemmel tartani, így bármelyik egyedül lévő banditát szinte a legkisebb kihívás nélkül tehetjük hidegre. Az álruha felöltése szintén semmit nem változott az előző részek óta, pedig annyira adná magát, hogy például csak a „tisztán” elintéztelt emberek ruháját vehessünk magunkra, ne pedig az áldozaton még csurom vörös maskara feszüljön rajtuk, mintha hirtelen a legjobb mosóporral lett volna hófehérre mosva.

Borzasztón zavart az örök bambasága mellett, hogy ugyan nem szúrják ki új, nyelvüket se beszélő, szólan, soha nem látott társukat –, ha viszont civilként egy olyan udvarra merészkedünk, ahova nem szabadna, gyakran egyből tüzet nyitnak. Mások csak gyanút fognak, ilyenkor megemlekedik a bal alsó sarokban látható háromfokozatú készenléti, vagy gyanúsági szint, de ez is eléggé logikátlanul működik. Néha az idő tovább múlásával visszacsúszken, máskor ha nagyobb távolságot teszünk meg, akkor esik vissza egy szintet. Szintén teljesen logikának ellent mondó az is, hogy a két házzal odébb strázsáló őt ugyanúgy gyanakodva néz ránk, mint a vele semmilyen kapcsolatban nem álló kollégája. Potenciális áldozataink érzelmei vi-



☞ Pedig a kacajjelmezes fickó horoszkópja reggel még hosszú életet jósolt neki



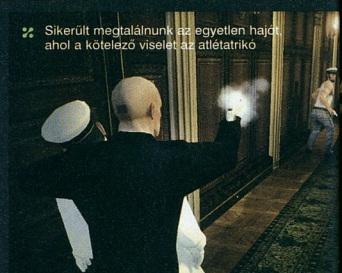
szont valamelyest tovább csiszolódtak az előző rész óta, immár nem üthetünk le bárkit hűsz-szonót méterrel a többiek előtt, hisz nagyjából valószínű módon látnak.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE

Minden sirámom ellenére a pályatervezés továbbra is hatalmasat dob a játék élvezeti faktorán. A későbbi pályákon most talán még az előző részeknél is sokszínűbben oldhatjuk meg részfeladatainkat. Csak egy kisebb pályán bemutatva lehetőségeinket: beosonhatunk, elterelhetjük az örök figyelmet, feltűnésmentesen ártalmatlaníthatjuk az őrző kutyát, bohócna vagy szemetes fiúnak öltözhetünk, és még biztos van pár, amit nem vettem észre. Az egyes részfeladatok ráadásul erőteljesen ki is hathatnak egymásra. Ezek sorrendjét néha magunk választhatjuk meg, és pár opcionális pénzkeresési opcióval is találkozhatunk. A tizenhárom pálya a



☞ Sikerült megtalálnunk az egyetlen hajót, ahol a kötelező viselet az atlétatriko



világ legkülönbözőbb pontjain játszódna, eljuthatunk például Dél-Amerikába, Párizsba, Las Vegasba, egy kompra, de még a Fehér Házba is. A küldetéseket ráadásul ezúttal egész normális, egyre izgalmasabbá váló és végül igen érdekes akkorddal záruló történet köti össze, az immár rendszerelt videókban előadott monológok megfelelő felüldülésként hatnak a mintegy óras küldetések közben. Az audió résszel továbbra sincs semmi komolyabb kivételt: a szinkronhangok profik, a beszélgetései ezúttal egész humorosak. Környezeti hangokból ugyan kicsit ke-



☞ Pontosan emlékszem, hat éves voltam, Karácsony, Szenteste, a bicikli pedig sehol...

vés van, de ezt nagyszerűen ellenszűrozzák Jesper Kyd továbbra is fantasztikus nagyzenekari, kórossal megtámogatott dallamai, melyek sajnos csak fegyverpuffogatásnál csendülnek fel igazán.

A küldetésekben egyébként elsőszámú feladatunk továbbra is a megfelelő áruhák megtalálása lesz, majd hogy ezekben a lehető legtermészetesebben viselkedve közelítsük meg a célpontokat. Továbbra is ügyelünk



néhány kreatív kivégzési módot is bemutatunk. igaz elég örödi dolog egy fekvenyomó rúddal megfojtani szerencsétlen delikvensünket, vagy kilőni az ablakból, esetleg belelőni egyenest az égő kazánba.

A játék grafikája sokat nem fejlődött az előző rész óta, sőt, annak egyedi, borongós hangulata is a múlté. A textúrák emellett továbbra is megfelelő részletességgel feszülnek, a karakterekkel szintén nincs semmi baj, bár igen idegesítő továbbra is, hogy halálukkor furcsa módon „csúszkálnak” még egy ideig a földön vagy egymáson. Igazán komoly kivetniva-

☛ Úgy nézem enyhén túllőztünk a bulira...



a játékot amíg a térképen nézelődünk. Egyes-egy érthetetlen módon néha továbbra is lemaradnak róla, a fontosnak ítélt részeket pedig mindig ugyanolyan felkiáltójelel jelöli, holott azok jelentősége nagyon eltérő, és néha teljesen feleslegesen caplatunk el egy-egy érdekesekek ítélt ponthoz. Úgyszintén nem tudom, miért nem lehet normális küldetésnek előtti eligazítási rendszert összehozni, miért csak örök női segítők által eldarált szöveget hallgathatjuk végig, a halálunk esetén történő belassulás és utolsó esély adása – ha leadunk pár fejövest még továbbbővíthetünk – nagyon idegesítő tud lenni néha.



kell rá, kinek hova van jogosultsága bejutni: még az örök között is vannak különböző rangok, és a kézben tartott fegyverek is eltérőek. Nagyon jópófa, hogy egyes haláleseteket néha balesetnek tudunk álcázni: senki nem tehet róla, ha valamelyik szerencsétlenre rejtélyes körülmények között agyonvágja a magasfeszültségű áram.

ISMERŐS GYLKOLÓ MÓDOK

A néhány bevezetett új mozdulat ugyan nagyon jópófa, csak az a hatalmas probléma velük, hogy szinte alig használhatjuk őket, és szinte mindent láttuk már egy bizonyos Sam Fisher által megvalósítva. Leghasznosabb talán hogy közelharc keretében immár leüthetjük és/vagy elvethetjük ellenfeleink fegyverét is, de akár élő pajzsoként is használhatjuk őket. Pár alkalommal

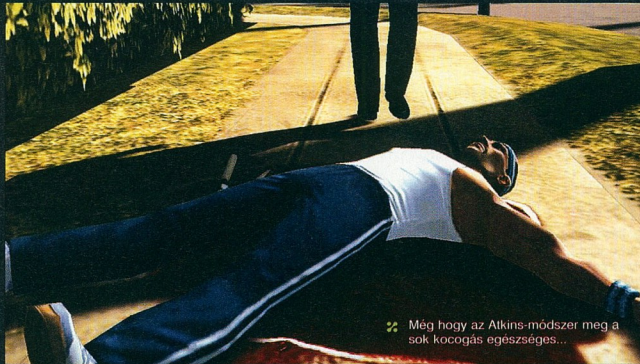
lóm továbbra is csak a mozgásanimációkkal volt: valahogy túl darabosak, nem emberiek továbbra se, össze sem hasonlíthatók a Splinter Cellek vagy Metal Gearek bámulatosan folyamatos és valóságú mozgásfázisaival. Azt pedig pláne nem értem, miért nem lehetett egy normális útközésvizsgálatot kidolgozni a hosszú évek során; gyakran még mindig szörnyű csúnya módon belelőgnak vágtagjaink a teraptárgyakba, a növényekben pedig minden további nélkül keresztülygalogolunk.

Szintén egyértelmű hiányosság immár negyedik rész óta, hogy az amúgy nagyon jól használható térképen a különböző szinteken, a területek közt nem lehet jól és gyorsan navigálni a gyakori méretarány béli eltérések miatt, nem lehet leállítani

NEGYESZSER MÁR KEVÉS?

Sokát gondolkodtam a játék értékelésén. Az az igazi bajom az új Hitmannel, hogy nem hozott igazi reformokat, csak apró újításokat – igaz, azokból nem keveset, de ezeket elég ritkán használhatjuk. Egy ilyen típusú programról ráadásul a játékmenet tekintetében legfontosabbú az örök mesterséges intelligenciája, ami még mindig nem mondható közel sem tökéletesnek. Az is igaz, hogy a néhány hiányosságot és a reformhiányt viszonylag megfelelő módon ellensúlyozza a széria egyik védjegyévé váló ki-magasló, nyitott pályatervezés.

Sok rajongó szerint ez az eddigi legjobb Hitman rész, amit én azért kétségbe vonnék: 2006 közepén főleg a többjátékos mód teljes hiányával ennyi nem elég az igazi üdvözüléshez, főleg nem a Metal Gear Solid 3 felújított részétől való odavozás után. Rajongók számára azért feltétlenül érdemes egyszer végigkémernegi a játékot, de az igazi reformokra úgy tűnik még várunk kell.



☛ Még hogy az Atkins-módszer meg a sok kocogás egészséges...



PLAY!

GRAFIKA	08	Átlag feletti részletesség és textúrák
HANG	08	Csodálatos muzsikák, korrekci szinkronok
JÁTSZHATÓSÁG	06	Némi tapasztalás után mindenki bejelen
ÉLETTARTAM	07	Egyszer érdemes rajta végigkémernünk

ÖSSZEGZÉS: Három rész óta várjuk a nagy megújulást: sajnos ez ezúttal sem sikerült. A régi formula persze továbbra is jól működik, igaz, bárgyúkos szimulátorunk kapunk, de annál azért már többet várunk 2006-ban.

82%



írta: VZ



FORBIDDEN Siren 2

VÉGIGJÁTSZÁS

Mivel a játék térképezése minden igényt kielégít, a végigjátszásban az ott szereplő helyiségekre hivatkoztam. A végigjátszást karakterenként lebontva, időrendben állítottam össze.

MAMORU ITSUKI

-03:50 Mission 1:

Az Uryuga erdő elérése egy útitárral

Tanuló küldetés: nézzünk fel a varjúra a lámpán, tanulmányozzuk a First person-módot, majd ugorjunk át a leszakadt hídon. Amint a játék is javasolja, nézzük meg a térképet, és menjünk fel az azon jelölt lépcsőn egészen az első yambitógig. Oltuk el az elemlámpát, és legyörnyedve osonjunk el előtte. Másszunk fel a létrán, ugorjunk át a raktár tetéjére, ahonnan leereszkehdünk az udvarra, ahol az első fegyverünk vár ránk: hegyes deszkadarab egy rozsdás vödörben. Törjük be vele a kis raktár üvegét, nyissuk ki az ajtót, és ébresszük fel Yurit. A lány pályogatása következik: várakoztassuk (wait), s induljunk el az egyetlen járható út irányába. Ekkor az imént elkerült yambitó megtámadja a lányt. Kiabálva (shout) hívjuk fel magunkra a figyelmet, majd rázzuk le magunkról, és verjük szét a zombit. Hívjuk magunkhoz a lányt (come here), és immár vele együtt távozzunk a helyszínről a kitért kapun keresztül. Ahol korábban a yambitó ácsorgott, forduljunk jobbra, és másszunk fel, a hegyi ösvény leszakadt lépcsőjénél pedig segítsünk Yurinak felmászni (feléle nézve pul up).

-03:50 Mission 2:

Medálkeresés

Az első küldetéstől eleinte annyi a különbség, hogy Yuri felébredése után fel kell venni egy szekrénykulcsot a hordók mellől. Ezzel menjünk a Pressure Mach room felső szintjére, rugjuk le a rozsdás rácsot, majd lemászunk az alsó szintre vegyük magunkhoz a vasscsövet az öltözőszekrényből. A medált végül a Türtel



Hole nevű helyen, a tengerparton találjuk, ahová úgy tudunk átmászni, ha a vasscsóvel pótoljuk a gátra vezető létra hiányzó fokát.

Kulcs Mamoru Itsuki +00:01-hez: Franciukulcs, ami a Gold Mining Co. ajtaja előtt hever (ahol az első yambitó ácsorgott).

+00:01 Mission 1:

A Hidarui út elérése Yuri Kishidával

Először is gyakoroljuk be a Sightjack lehetőségét, majd a bányában ennek segítségével osonjunk el az ércfeldolgozóban ácsorgó shibito előtt, utána pedig figyeljük ki a számszörös lakat számát. Az így megnyitható helyiségen keresztül elkerülhető a második shibito (a pihenő kis raktárában piszkavás), minekután az acélajtón keresztül a szabadba jutunk. A következő bányászakaszon akár át is rohanhatunk a kivezető ajtóig.

Kulcs Soji Abe +19:28-hoz: A bánya lenti kis őrbódéjába betörve felvehetjük a Blower Machine Room kulcsát, ott pedig lefeszíthetjük a deszkákat a lyukról. Az ehhez szükséges szerszám (crowbar) a síkló kezelőfülkéjében (Incline Control Room) található.



+00:01 Mission 2:

Hajtűkeresés

Ne osonjunk el az első shibito előtt, hanem üssük le a franciukulccsal, és vigyük el az ércfeldolgozóból a kőgolyót. Ezután haladjunk tovább, mint a másik küldetésben, de a síklónál menjünk le az őrbódéhoz. Törjük be, és vigyük el a Blower Machine Room kulcsát, mely helyiségben azután szereljük le a franciukulccsal a szellőző csatornáját, és gurítsuk le a kőgolyót a csatornán. A golyó így a lent parkoló síkló mellett sodorja ki a csatornából a keresett hajtűt.

+03:45 Mission 1:

Az Alvilág kapujának elérése

Hét „kaput” kell megnyitnunk, amelyek elforgatható kövek formájában materializálódnak más tárgyakból, de csak Yuri előtt. Tehát ahhoz, hogy magunk is lássuk, először Yurival kell látnunk őket. Azokon a helyeken kell körülnézni, ahol Yuri énekelni kezd – valószínűleg az éneken van mindegyikhez a kulcs. Az első rögtön a „Kávéscsésze-futam” előtti pad mellett lámpaszop: itt csak a felső részt forgassuk a koronáig. A következő jegyautómata (Ticket Machine): itt az alsót a hullámokhoz forgassuk, a felsőt pedig a hullámokon lé-



vő gyöngyos formáig (elvéleg ott is áll alapból). A hátsó kapu (Park Rear Gate) mellett megint egy lámpaoszlop változik át. Itt csak a felső kövot forgassuk a hangjegyszerű ábráig. A szökőkút (Fountain) melletti hangosbemondó a következő állomás: itt alul a kascskaringós ábra, felül pedig az ehhez passzoló két karika legyen. A Flower Bed közepén úgy állítsuk a köveket, hogy a rajtuk lévő egy-egy ábra egy oldalra kerüljön, méghozzá a jobb oldalra. A Custodian Shack melletti köveknél megint csak a felsővel kell foglalkozni, hogy az egész egy piramisra leszálló madarat formáljon. Az utolsó „zárát” ezek után az óriáskeréknél találjuk: állítsuk össze a köpenyes nőt, és azt a baloldallra fordítsuk.

+03:45 Mission 2:

Az Anya egy darabkájának megszerzése

A Ticket Machine-ből vegyünk ki aprót, amit dobjunk be az Electric Ride játékba, de csak az után, hogy az óriáskerék alatt található akkumulátort is csatlakoztattuk hozzá. A gondnok ki kunyhó őret így elcsalhatjuk, s bent (Custodian Shack) egy drótvágóra bukkanunk, amivel átvágható a főbejárat (Park Front Gate) láncra, a kapu mögött pedig egy jókora pikkely hever.

+15:04 Mission 1:

Tomoe Ohta legyőzése

Első lépésként fegyvert kell szereznünk: az Entrance pultja alatt van egy pisztoly. A yamireiekre ne pazaroljunk löszert: csak világítsunk rájuk, és őrök szét őket. Menjünk le a gépházhoz (Engine Room), aminek ajtajában ott várakozik Tomoe. A Kou Yamibito csak hátulról sebezhető, ezért fussunk el előtte, majd be a gépház másik bejáratán, és csaljuk le az alsó szintre. Fogócskázunk vele úgy, hogy a nyomunkat veszítse, majd a lámpánkat eloltva lopakodjunk mögé – figyelemelterelésként le dobálhatjuk a tűzoltó készülékeket. Kellő közelségben, jól célozva akár egy lövéssel elintézhető a szörnyeteg.

+15:04 Mission 2:

Az összes yamirei és yamibito megölése

Az Engine Control Roomban (csak az oldalsó ajtaja nyílik) kapcsoljuk fel a hajó világítását, majd végezzünk sorra a yamireikkel először helyben, aztán az első szint kabinjainál, majd a második szint kabinjainál, aztán a gépházban is. Ha ezzel megvagyunk, jöhetnek a yamibitók – köztük persze Tomoe is. Az egyik kabinban lesben álló orvlövész figyelmét kiáltással terelhetjük el egy pillanatra.

Kulcs Yorito Nagai +14:45-höz: Cinőberkarkötő a második szint (!) másodosztályú kabinjából (Second Class Cabin).

Kunitoris videójáték (bónusz játék): A komphajó harmadosztályú kabinjában (Third Class Cabin) találhatjuk meg.

+22:27 Mission 1:

Tomoe Ohta legyőzése Ikuko Kifunével

Ichiko elől muszáj menekülni. Az első elágazásnál jobbra forduljunk, és az Ohta ház előtt várakozzunk, amíg az üldözőnk a daru platformjánál továbbmegy. Ekkor menjünk vissza a kiinduláshoz, és az onnan nyíló lépcsőházban menjünk fel, ameddig tudunk, majd Ikukóval együtt ugorjunk le az Ohta ház mögé. A házban együtt Ikukóval kooperálva intézzetjük el véglegesen Tomoét.

+22:27 Mission 2:

A torony tetejének elérése Ikuko Kifunével

Eztúttal nem kell trükközni a betöréssel: az Ohta házból egyből kijön Tomoe. Utána menjünk át a daruhoz, aminek a kezelő dobozát Ikuko kinyitja nekünk – feltéve, hogy elpusztítottuk az összes yamireit a környéken. Emeltesseük fel magunkat a daruval, majd haladjunk tovább az eszelős Ichiko mellett felfelé – a szakadt lépcsőnél segítségünk Ikukónak.

Kulcs Mamoru Itsuki +22:59-höz: Az Ohta házban vágjuk ki a Mekkjoju fába beleszorult szarvat.

+22:59 Mission 1:

Az Anya legyőzése

Ez egy rendhagyó küldetés, ahol a párbeszéd menü „Switch with...” pontjával bármikor átválthatunk Ikukóra, illetve vissza. Először is írjuk a yamireieket, majd védjük meg Kanae megjelenő szellemét: így megkapjuk a megfelelő fegyvert az Anya ellen. A feladat ezután annyi, hogy Mamorunak fel kell mászania a pálya legmagasabb pontjához (automatikusan meg is teszi), majd amikor az Anya előbújott a tengerből, Ikukóval gyorsan le kell „fagyasztani” a szörnyet, hogy Mamoru rávágghasson néhányan a különleges kardjával. Ha eleget sebzett rajta, az Anya lepotyann a tengerből, és egy ideig a földön vergődik: ekkor oda kell menni hozzá, és belehajítani az Anunnaki maradványt. (Nem csapkodni kell vele, hanem belehajítani egyszerűen X-et nyomva, amikor az Anya közelében megjelenik a cselekvés lehetősége.) Ezt kétszer kell eljátszani, azaz mindkét szereplőnknek bele kell hajtania a saját részét – másodjára talán a túlodali magaslatnál jobb esélyei vannak Mamorunak.

IKUKO KIFUNE

+08:59 Mission 1:

Szökés a Yamijima Vidámparkból Mamoru Itsukival

Ikuko képes irányítani az ellenfeleit (sightjack közben R3), igaz, csak rövid ideig, és csakis a nyugodt ellenfeleket. Alkalmazzunk a technikát azon a szibitón, amelyik a szufinba van bezárkózva. Jöjünk ki vele a szabadba, és üssük le a lesben álló orvlövészt a virágágyásnál. Ha ez megvan, siessünk a szufinba a golfütővel, majd vissza – időközben a lárvaszőnyeg yamireiek megtámadják a szibitót, s igyekeznek azokat yamibitóká átalakítani. A fókápu közelében örökös szibitót vagy vigyük jó távolra, és úgy osonjunk ki a kapun, vagy a felüljárón ácsorgó rendőrről menjünk a közelébe, és lökjük le – utóbbi esetben vigyázzunk, hogy utána ne találkozzunk szembe a posztjára visszaigyekező „bábunkkal”.

Kulcs Ikuko Kifune +20:19-hez: Egy lakatkulcs a hátsó kapu (Rear Gate) mögötti lépcsőn.

+08:59 Mission 2:

Az összes jelző megsemmisítése

A legkönnyebben a szibitókkal elévélgetni a munkát. A mesterlövészként sorra löhetjük szét a köveket. Ha mégis fagyert szeretnénk, akkor üssük le a rendőrt a paratén kifival.

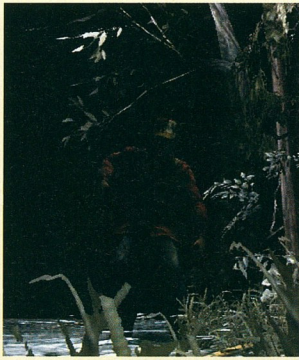
+20:19 Mission 1:

Shigeru Fujita elpusztítása

A torony negyedik szintjéről ugorjunk le, és ereszkedjünk le Dél felé a létrán a Mine Tower Top Level szintre, ahonnan még lejjebb mehetünk, és a raktárból (Mine Tower Store Room) magunkhoz vehetünk egy pisztolyt. Lejjebb az épületből akkor lépünk ki, amikor a yamibito épp ethaladt az ajtó előtt, akit azután lövni hátba, és vegyük el a fegyvert. Mászunk fel a toronyra, s a harmadik szinten ugorjunk át az Office Buildinghez. A párkányról ereszkedjünk le a lépcsőház, aminek a tetejénél menjünk be az épületbe, majd tovább a lépcsőn a tetőre – de ne lépünk ki. A lépcsőház ajtajában várjuk meg, amíg Shigeru a tető széléhez megy, és így felkínálja a hátát célpontnak.

Kulcs Mamoru Itsuki +22:59-hez: A Mine Tower Top Level szinten a Mekkjoju fába szorult agyar.

Kulcs Mamoru Itsuki +22:27-hez: Egy lakat le verésével bejuthatunk a bánya csarnokába, ott pedig a Mining Station Lounge-hoz. Utóbbi zárva van, viszont bent van egy Kou Yamibito, aminek az irányítását átvevő kinyithatjuk az ajtót beülről, amit követően vigyük a „bábunkat”



❖ Milyen szép konyhát találtam, mindjárt össze is ütök egy omlettelet!





☞ Huh, végre egy hely, ahol nem ugrálnak a nyakamba shibitók és más fajták



Kulcs Yorito Nagai +14:45-höz: Miután csatlakozt hozzánk Ichiko, bújtassuk el a trafóház mögötti bokrok közé, ahol egy lakáskulcsot talál.

AKIKO KIYOTA

+00:40 Mission 1:

Az Úryuga erdőbe vezető út elérése Soji Abe-bel

Újünk be a teherautóba, s az utasításokat követve vigyük az első házhoz, a fényszórót felkapcsolva zavarjuk el a shiryokat, majd parkoljunk be az erkély alá. A kocsin keresztül így felmászhatunk az emeletre, ahonnan elérhető a lépcsőház, eggyel lejjebb pedig Soji várakozik a földszinti lakásban. Térjünk vissza a teherautóhoz, és a közpész utcáról dudáljunk rá az Ény-i utat őrző shibitóra. Ekkor az elhagyja a posztját, mi pedig K-ről megkerülve meglophatunk az úton.

Kulcs Soji Abe +12:58-hoz: Az A301-es lakás WC-ablaka nyitva maradt, s azon bepréssel Akikót a szoba egyik szekrényéről egy fényképezőgépet vehetünk el.

+00:40 Mission 2:

A Seresuba vezető út elérése

Az A épület keleti folyosóján (ahol egy pillanatra hangyázik a kép) elkaphatunk egy régi üzenet emlékéit sightjackelve, amin egy robotember látható az A203-as szobában. Az A204 erkélyén keresztül át lehet odamenni, és a szekrényből valóban előkerül a robot, annak belsőjéből pedig egy kulcs, amivel a korlát tüntethető el az ÉK-re vezető serecsül felől, ám a kapu le van láncolva. Sebaj: az A épület tetején találhatunk drótot, amit a kocsi és a kapu közé köthetünk, és kiszakíthatjuk.

+15:31 Mission 1:

Ryuei Mikami elpusztítása

Shu Mikami emlékeit kéne követni: sightjackelve mintha a szelleme a Mikami ház bejáratát figyelné... A bejáratról balra ismét kitussunk a régi emlékek között, s kifigyelhetjük a sufni lakatjának a kódját. A sufnióból vegyük magunkhoz fegyvernek a spachtelit. Távozván a háztól a Kou Yamibitóból lett Öreg Mikami erred a nyomunkba, úgyhogy talán érdemes a tenger felé megkerülni a házat, és úgy szelni fel a kis oltárhoz (shrine), amiből kivethetjük Shu Mikami Mekkoju ágát. Az oltártól E-ra lévő lejtőnél egy yamibito pisztollyal máskál: oszonjunk a közelébe (ha észrevenne minket, világítsunk a szemébe), és üssük agyon, mert a pisztollyal jóval

könnyebben elintézhető a Mikami ház körül sétáló Ryuei. A sufninál, vagy a konyhában biztonságban vagyunk: amikor pedig hátt fordít, világítsunk rá, és lövünk.

Kulcs Mamoru Itsuki +22:59-hez: A Mikami ház bejáratától jobbra, a cserepek alatt találjuk a ház hátsó ajtajának a kulcsát, s az így megközelíthető konyha falán lóg az Anunnaki maradvány (egy karom).

+15:31 Mission 2:

Kanae titkának kiderítése

Shu szelleme ezúttal a lépcsőfordulónál áll, ahol flashbackkel egy gereblyét láthatunk: csússzunk be érte ugyanazon a részen, ahol anno a kisfiú Shu is átrészelte magát. Ezután menjünk fel a lépcsőn, és a kábeltről hozzuk el a kőtelet, ugyanis így az Asano ház Ny-i kapujánál használhatjuk a gereblyét, mire azt Akiko a kőtél végén belögteti a kapu fölé, és felrántja a reteszt. A kertészen belüli ismét flashbackelhetünk, s láthatjuk, amint Kanae elejt egy véres kést, amit aztán fel is vehetünk.

SOJI ABE

+03:47 Mission 1:

A Hidaruba vezető út elérése Shu Mikamival
Shu nem lát jól, ezért rá jobban oda kell figyelni. Az erdő tövébe húzódvá várakoztassuk az első lépcső előtt, és először Sojival kerüljük el a fenti orvlövész látóterét, majd megfelelően időzítve hívjuk a barátunkat. Ugyanígy tegyük a másik lépcsőnél, majd bújtassuk el a trafóházban, mi pedig toljuk a nem messze lévő olajoshordót a magasban lévő ösvényhez. Már csak egy fedő kéne rá, amit a Weapon Storage #3 helyiségben szerezhetünk be. Az időközben lekibúzó orvlövész miatt felül menjünk vissza, és ugorjunk fel, majd miután feltettük a fedőt, Shuval együtt haladjunk tovább.

Kulcs Soji Abe +19:28-hoz: A D-re fekvő föld alatti folyosón (amelyik a kilátóhoz is vezet) menjünk végig a beomlott részig, s ott a törmelék között találhatunk egy raktárkulcsot.

+03:47 Mission 2:

Kövület keresése

Az egyes bunkerből vigyük el a baseballütőt, amit egy shibito, plusz egy csapda őriz, és törjük be vele a falat a Weapon Storage #2 helyiségébe. Shut úgy tudjuk oda levinni, ha az Ammo Shaft felé kerülve a lent garázdálkodó lövész hátulról agyonütjük, s csak ez után vis-



szük magunkkal a barátunkat – bent Shu akard a különös kövületre.

+12:58 Mission 1:

Aonoku felkeresése Akiko Kiyotával

Vigyük Akikót a Gold Mining Co. épületbe, s a kellemetlen találkozás után igyekezzünk életben tartani a lányt, s beirányozni a kijáratot a térképen. A Work roomban egy kiáltással csalogtunk a yamibitót a csapdába, utána az orvlövész yamibitónak pedig kerülünk a hátsóba, és lepjük meg egy doronggal.

Kulcs Akiko Kiyota +15:31-hez: A Work Room asztalán található a kábelbillit kulcsa, amit aztán be is kell indítani, hogy felvigye a kötelel Akikóknak.

+12:58 Mission 2:

Oldjuk meg a rejtélyt Akiko Kiyotával

Eleinte Akiko mutatja az utat, s nekünk csak meg kell védenünk, amíg ő medítál. Az emlékhelyek felkeresése után irány a Material Warehouse: a lezárt lépcső miatt muszáj levernünk a lakatot a vaskapuról a lépcsőnél, és arra visszamennünk, amerről korábban érkezünk. Törjünk be az ajtó üvegét, s bentről vigyük el a földalatti járat kulcsát, mely járat közvetlenül az épület mellett nyílik. A sötétben túl sok yamire támadna ránk, ezért mielőtt leereszkednénk, kapcsoljuk fel a villanyt a Gold Mining Co. épület alsó részében, a kapcsolószekrénynél. A járatban így is lekapcsolódik a villany – de csak a végén. A gáton lévő yamibito elől húzódjunk a beomlott szikla mögé, ahonnan odahajlíthatjuk neki a fényképezőgépünket...

+19:28 Mission 1:

Szökés a Houya felé

A bánya orvlövészének világítsunk a szemébe, és vegyük el a lezáróját, majd indítsuk be a siklót az Incline Control Roomban. Másszunk fel a felhozott mozdonyra és indítsuk be – bár nem jutunk messzire. Az elágazásnál ólálkodó orvlövész zavarjuk el azzal, hogy felkapcsoljuk a villanyt (a deszkákkal teli kocsi mellett). Várjuk meg, hogy kilövődje a lámpákat, és mi is kövessük.

+19:28 Mission 2:

Újra együtt a kutyaival

Mindent ugyanúgy csináljunk, mint az egyes kildetésnél, ám az orvlövész most nem rohan világá. Annyi ideig viszont hátt fordít, hogy



átrohanhatunk a Break Room ezáltal nyitva lévő É-i aajtárhoz, és a raktárban felkereshetjük Shu Mikamit – illetve annak jellemét. A polcra gyűjk fel a kulyasipot, majd a teherkocsik mögött lopózza, elkerülve az orvlövészt térjünk vissza a siklóhoz. Lent az őrbódéba szokás szertartás a Blower Machine Room kulcsaért térhetünk be, s utóbbi helyen kell megújítani a kulyasipot. A megjelenő Tsukaszé gyorsan sightjacketeljünk, így látjuk, hova fut. Kövessük őt a bányába, s így elérkerti Soji nyugtatóját.

SHIGERU FUJITA

-05:26 Mission 1: Az új elérése Houya felé
A Blower Machine Roomban egy új fegyver mellett megtalálhatjuk a Guard House kulcsait is, jöllehet be is történik oda. Szóval ereszkedjünk le a siklóra, és az őrbódéból vigyük el a lámpát, amivel távol tarthatjuk magunktól az árnyakat, más néven a shrytokat a bánya második szakaszában – és távozhatunk a túlégen.

Kulcs Ichiko Yagura +01:20-hoz: A pihenő (Break Room) raktárában egy drót található a polcon.

-05:26 Mission 2: A komp megtalálása
Ezúttal a küldetés végén nem távozni kell a bányából, hanem az Ore Processing Plant helyiség asztaláról felvenni a sikló vezérlőházának a kulcsát. A házikó (Incline Control Room) a vaslépcsőn át közelíthető meg, és a második emeletén, az ablakból lehet megpillantani a komp fényeit.

+05:14 Mission 1: Szökés az Erdő romjaitól Ichiko Yagurával
Az elektromos központban kapcsoljuk le az először az É-i kilátó felé (Observation Post N), ugyanis annak a beomlott feljárójánál találhatunk egy ásat (az őrkódé shibitot talán hátulról, kerülő úton jobb meglepni). Ezután a szabadba kiérve (Barbette Remains N) másszunk fel az erdő tetéjére, és ereszkedjünk le a másik oldalon (Barbette Remains S), és az omladékokon át, bukdaécsolva jussunk el a másik kilátó (Observation Post S) feljárójához, ahol a lápat-talaj ásatáshatunk. Másszunk fel a kérmelő pont-hoz, majd menjünk tovább a hegyi ösvényen.

Kulcs Takeaki Misawa +13:00-hoz: Az elektromos központban kapcsoljuk fel a villanyt az ajtónál lévő kapcsolóval.

Kulcs Ichiko Yagura +08:50-hoz: Az erdő tetén aombok között van egy kisebb háznak a maradványai: annak falai közé bújhatunk el a Ichikót, ahol a horog segítségével rábukkan a nyúlketrec kulcsra.

+05:14 Mission 2: Az 2-es fegyverraktár felkeresése Ichiko Yagurával

A fegyveres shibitokat ezúttal is igyekezzünk elkerülni, vagy hátulról meglepni, és keressük fel a Weapon Storage Room #2-t, lehetőleg üldözők nélkül.

ICHIKO YAGURA

+01:20 Mission 1: Menekülés az első fedéztetre
A liftnél sightjacketeljük a fent köszáló shibitot, és ha tiszta a levegő, menjünk fel a B1 szintre. A lépcsőnél ismét sightjacketelve kerüljük el az űr látósugarát, és osonjunk fel a hajóhidra. Vegyük fel az asztalról a kulcsot, amivel egygylejebb benyithatunk az első szint kabinjaihoz. Menjünk végig a folyosón, majd a kék szőnye-

gő hallnál balra. A hajó jobb oldalán (Starboard Deck) menjünk előre, az orbra.

Kulcs Ichiko Yagura +08:50-hoz: Az első szinten a harmadosztályú kabinban (Third-Class Cabin) egy damilra kötött horgos hever a földön.

Kulcs Yorito Nagai +02:34-hoz: A hajó jobb oldal felédzétlen (Starboard Deck) piszkáljuk ki a rács mögül a kurblit, és illesszük a helyére ugyanot, a mentőcsónaknál.

+01:20 Mission 2: Menekülés a kompról Shigeru Fujitával
Jussunk fel a hajóhidra, mint az első küldetésben (ha a liftes fickó lejön, a háta mögött elcsórhatjuk a liftet), ott viszont a kulcs felvétele után várjunk, illetve nézzük sightjack-kel, hogyan boldogul Shigeru. Amint a gépházából telefonál, vegyük fel a kagylót: ekkor segítsé-günkre indul, de csakhamar elakad egy zárt ajtó-nál. Majdnem ugyanaz a feladat, mint az első küldetésnél, csak a kék hallon túljutva ne a hajó fedéztetere lepjünk ki, hanem menjünk le a gépház szintjére, és a zárt ajtónál kiáltozzuk Shigerunk – erre az megembereli magát, és kinyitja a zárat. Menjünk keresztül a gépház folyosóján, majd fel a kijáráthoz.

+08:50 Mission 1: Elrejtőzés a diszletraktárban
Okita őrmesternek autózni támadt kedve: a száguldozó járgányt kerülve (az elütött shibito vasalóját eltehetjük) kanyarodjunk be az iskolá-hoz, és másszunk át a főkapun. Az iskolát balról megkerülve a nyugatabbra lévő lépcső-nél közeledünk a játszótér felé, és gyűpsünk be az öreg kályhába. A füst odavonza a másik lépcsőből az orvlövészt, tehát ugorjunk le az űzhoz, és immár azon a lépcsőn menjünk fel a játszótérhez. A kis raktár dugig van lommal, de az oldalának támasztott teniszütővel beverhetjük a hátsó ablakot, és azon bemászhatunk.

Kulcs Yorito Nagai +22:28-hoz: A kályha be-gyújtása egyben kulcs is.

+08:50 Mission 2: Szökés az iskolából
Az iskola háta mögött nézzünk be a nyúlketrec-be, és vegyük ki a lavóról a pengét. Az ismert módon jussunk fel a diszletraktárig, ám elbújás helyett most inkább a másik ablakot törjük ki, végjük ki a függőnyt, és vegyük ki a szökeget. Visszafelé a kályhánál lévő lépcsőn menjünk, majd a szökeget az iskola ÉNY-i sarkánál szórjuk ki, és csaljuk az autót. Okita őrmester így kitéri a kaput, amin rengeteg yamire öngyilkos be – mi pedig távozhatunk rajta.

SHU MIKAMI

-03:45 Mission 1
A négyéves Shuval mindössze le kell menni a halott apához.

-03:45 Mission 2: Szökés az Anouku telepről
Távozzunk a nyitott ablakon keresztül, és eredjünk Kanae nyomába. Kövessük, majd amikor elakad, keressük meg hátrébb, az utcán az űres üdítősdobozt, és adjuk oda a lánynek, hogy elterelje a halászközfigyelmét. Amikor újra elakad, menjünk be az Asano házhoz, vizsgáljuk meg a falon a villanykapcsolót, és adjuk Kanae tudtára a felfedezésünket – a trükk után pedig kövessük őt a kábeliftnél.

Kulcs Kanae -01:50-hoz: Kezdsénél a szekrényből egy játékróbotot vehetünk ki.

-02:25 Mission 1: Szökés az Anouku telepről
Az idősebb Shunak – minthogy idegen betelakodónak vélik – megint csak menekülnie kell. Shu nem lát jól, viszont láthat helyette Setsuka, a kutya (sightjack közben R3 lenyomása után irányíthatjuk őt). Mi több: a „T” elágazásnál előreléphetünk a kutya őrkódéi, hogy bizony jókor osonjunk el a halász háta mögött. A kanyargós lépcső tetejénél újabb őrkódés után egyesenes mehetünk ki a faluból.

Kulcs Akiko Kiyota 15:31-hoz: A kanyargós lépcső aljánál vizsgáljuk meg a hasadékok, amin keresztül Shu valaha Kanaéval menekült.

-02:25 Mission 2: Kincskeresés és szökés az Anouku telepről
Ezúttal ne távozzunk az egyenes úton, hanem forduljunk a járózózó halász után, majd térjünk le a szemétdombhoz (Scrap Material Dump), ahol ássunk Setsukával. A kutya egy régi rajztotótor eladó, majd egy szerencsétlen balest éri, ami ráadásul felriaszt egy shibitot. Kénytelenek vagyunk vakon menekülni – már ameddig tudunk.

KANAE

-01:50 Mission 1: A Dolphin móló elérése Shu Mikamival
Az első utunkba kerülő lépcső tetejénél elvethető a lámpa, de csak akkor tegyük ezt meg, amikor épp nem ára figyel a közelben a halász. Lámpaoltás után bújunk el, mondjuk, a feljebb vezető lépcső korlátja mögé, és várjunk, amíg a halász odébáll: ekkor siessünk a kábeliftnél várakozó Shuhoz. A Work Roomhoz vezető lépcsőnél mindenféleképpen Tsuneco Ohtába botlunk: siessünk tovább, s az épületben bújunk el az asztalok mögött – mint ahogy Shu ezt automatikusan megteszi. Miután Tsuneco elküldi az ajtó előtt posztoló emberét kutatni, ő pedig visszatér a ház elé, a fogdomejt alál bezárt rácsot kinyitathatjuk Shuval. Ezzel szabad az út a Dolphin Pier felé, azonban magán a mólón már ott álakodik az ellenség...

Kulcs Mamoru Itsuki -03:50-hoz: A Work Room feletti Pressure Mach Room csöveinek megvizsgálása után a csap elfordításával vizet csepegtethetünk a fémrácra.

-01:50 Mission 2: A Yamijima világítótorony elérése Shu Mikamival
Shu ezúttal máshol kussol, és eleinte hagyjuk is azt. Tsuneco nyomában rejtőzzünk el a Work Room asztalai mögött, majd amikor az visszszament az épület elé, igyekezzünk feljebb egy szintet, s a Pressure Mach Room agyagedényei közül vegyük fel egyet. Kint, az ajtó előtt álljunk el készenlében, ahol kiírdök, hogy „Drop octopus pot” – de ne túl közel a peremhez, mert a tulodladi lépcsőről Tsuneco kiszúrhat minket. Természetesen azt kell megvárni, hogy a jómárdar hősönk alá érien, és akkor lehet ledobni az edényt. Tsuneco elaltatása után ugorjunk át a tulodlára, és csináljunk a transzparenshídát, minekután már csak el kell mennünk Shuért, aki valahol a körbe vezet ősvényen hordói közt bujkál. Keljünk át a hidon, majd a Gold Mining Co. épület aljában rakjuk át Shu robotjából az elemeket a rádióba, hogy a zajjal elcsalogassuk a kint posztoló őrt – csak nehegy akkor kapcsoljuk be, amikor épp az ajtó előtt jár... Ha sikerült a dolog, osonjunk el a fickó mögött, ki az ajtón, majd le a földalatti járatba, ami a gáthoz vezet.

Játék, élmény, szórakozás!



További információk:

- ☎ 06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
- 🌐 www.ilmediabolt.hu
- ✉ terjesztes@vogelburda.hu



Igen, megrendelem a Play! magazint 6 lapszámát mindössze 7500Ft-ért!

Fizetés módja: csekk (a kiadó biztosítja) átutalás

Megrendelő neve:

Megrendelő címe:

E-mail cím: Telefonszám:

Számlázási név:

Számlázási cím:

Aláírás:

A július 12-ig beérkezett befizetések esetében az előfizetés a következő lapszámmal indul.

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 300/139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.ilmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakciókhoz, promóciókhoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.). Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze:



HIDEO KOJIMA



ár sok E3-on megtörtént, így az idein is – lassanként hagyomány lesz belőle; mégpedig a legjobb fajtából való, melynek megszokását nem szívesen vennénk. Arról van szó, hogy a japán zseni, Hideo Kojima (és persze több száz fős csapata) az egész show legirreálisabb és leglátványosabb bemutatóját hozta össze, idén épp a Metal Gear Solid 4-ről. A demonstráció végre nem csupán a technológiáról szólt, a PS3 erejéről, hanem tartalmazott egy komplett 15 perces videót, mely elsősorban a történetvezetésre és környezetre koncentrált, végre elárulva valamit a játékosoknak a negyedik rész sztorijával kapcsolatban (az optimális hatás kedvéért ezt nézzétek meg ismételten). A következő interjú Hideo Kojimával készült, mégpedig az E3 egyik leginkább tömött előadása után, melyet Kojima úr a játékesignről tartott.

PLAY:

Épp most lett vége az első MGS4 videó vetítésének a Konami standjánál, mit szeretnél hozzáfűzni?

Hideo Kojima: Jelenleg sajnos nem kipróbálható a játék. Egy teljesen új játékközegben dolgozunk, nagyon szeretném már megmutatni mindenkinek, de egyelőre túl korai, és különben is az volt a terv, hogy a 15 perces mozikkal felfedjünk mindent a szereplőkről, történetről; na jó, közel sem mindent, de a felszint azért megkapargattuk.

PLAY: Mesélj akkor a sztoriról részletesebben, milyen irányba mozdul el?

Hideo Kojima: Az MGS4 az MGS2 után játszódik, már ami a kronológiai sorrendet követi. Olyan háborúba csöppenünk, ahol a harcosokat PMC-k (Private Military Company, azaz magánhadseregek) vívják, irányítva a katonákat és a harcosokat. Gyakorlatilag azért tartják fenn a kontrollált háborút, hogy bevételüket szinten tartsák. A folyamatos háború stabil pénzforrást jelent. Ahogy a videóban is elhangzott, itt kizá-

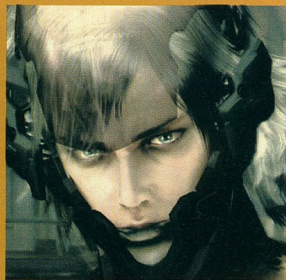
rólrag a pénz a motiváló tényező, nincs szó hazafiságról, vagy ügyről, csak a pénz számít.

PLAY:

AMGS3 azt feszegette, hogy olykor összemósodik a határvonal az ellenség és a barát képe között, azt firtatta, hogy mennyire értelmetlen a háború önmagában. Hogyan változik ez most?

Hideo Kojima: Nem változik. A háború itt is értelmetlen, pontosabban egy értelme van, ahogy az előbb mondtam, a pénz. Az MGS4 környezete (mely öt-tíz évvel van a jövőbe helyezve) egy olyan világ, melyben nem kell atomfegyvereket használnod ahhoz, hogy eredményesen küzdjess az elleneleiddel. Az MGS4-ben minden katonának nanobeeültetési





dent megsemmisít, ami az útjába áll – azt azonban már most leszögezném, hogy irányítani nem lehet majd Raident. Egyébként itt lesz Meryl, Naomi és persze Otacon is, így lesz teljes a csapat!

PLAY: Van még valami, amit szívesen megemlítenél a játékkal kapcsolatban?

Hideo Kojima: Szerettem volna önmagából a játékból is becsempészni jeleneteket a videóba, de végül nem tettem. Ettől függetlenül a szemfűlesebbek észrevehettek jó néhány új játékelemet is a videóban. Többek között képes lesz a játékos, illetve néhány ellenfél egy pillanat alatt beleolvadni a környezetbe, ha a falhoz lapul, átvéve a textúráját a környezetnek. És nem, ez nem azt jelenti, hogy mindent végig kell tapogatni majd az ellenfelek után, lesznek módszerek, amivel fel lehet deríteni őket – vagy éppen minket [nevet]. A rendszer neve Octo-Cam, ami az Octopus és Camouflage (vagyis a polip és a rejtőzködés szavak) keresztjezéséből

PLAY: Nyilvánvalóan a PS3 küszöböt keresték a fejlesztés közben, hogy haladatok a kódolással?

Hideo Kojima: Sokan kérdezik ezt, nehezen, de haladunk. Új rendszer mindnyájunk számára, jelenleg épp az aromikrára és a kifejezésekre koncentrálnunk, keresve a legideálisabb módot a kivitelezésre. Nem titok, hogy az MGS3-at szántam utolsó epizódnak, de annyi elvarratlan szál maradt és olyan sokan számítottak a folytatásra, hogy végül úgy döntöttem, hogy megcsinálom. Igérem, mindenre választ kapnak a játékosok a végén, olyannyira, hogy az MSX és eredeti Metal Gear-epizódok nyitott kapui is bezárulnak... Ez azt is jelenti, hogy nem fogok több Metal Gear-játékot készíteni. És azúttal komolyan is gondolom [nevet]!

vannak, mint az a korábbi részekben is előfordult már néha. Ráadásul a háború ezúttal mértáni pontossággal van megtervezve, nem lehet vége, hiszen akkor a profinak is vége lenne, akkor pedig a PMC-eket fenntartó cégeknek is vége lenne. Az egyik legerősebb ilyen irányító tényező a történetben az Outer Heaven, melyet Liquid Snake irányít. Nem áruolom most el, hogy Liquid mennyire Ocelot, vagy Snake, egy azonban biztos: az Outer Heaven akkora tüzéret és felszerelést tartalmaz, mint a világ összes harci szervezete együtt. Amikor erre fény derül, rég-tön előszedik a jó öreg (szó szerint is) Snake-et, hogy derítse ki, mi is folyik tulajdonképpen az Outer Heavenben.

PLAY: Az egyik leginkább szívemelengető momentuma a videóknak, hogy sora felbukkannak benne a régi ismert arcok.

Hideo Kojima: Igen, mindenki itt van. Snake egyébként fiatalabb, mint amilyenek kinéz, hisz a Les Enfants Terribles kísérlet génn manipulációinak következtében gyorsabban öregszik, mint bárki más. A sok ismerős mellett Raident akartuk leg-részletesebben bemutatni, hisz ahogy megígértém, megpróbáljuk őt mindenkiel megkedveltetni, aki túl nyomnyilának tartotta a MGS2-ben. Raiden ezúttal a korábbi részek ninjaira hasonlít; hogy miért, az természetesen kiderül a játék során. Nem egyszer lesz olyan helyzet, amikor Snake csak a háttérből figyeli, amint Raiden min-





interaktív

PLAY!

írta: Infidel

my singstar
browse your media



INFO

KIADÓ SONY

FEJLESZTŐ SONY EUROPE

MULTIPLAYER 8 JÁTEKOS

ONLINE 8 JÁTEKOS

SingStar PS3

my singstar online
browse your media or find other singstars

my profile



Nicky
Rising Star

best score 9200
chart position 47
weeks in chart 03

find out who's play



Shiela
Rising Star

Denmark

online now!

Sean
Super Star

USA



SingStar elképesztő siker lett – az öt eddigi verzióból összesen jóval több, mint ötmillió példány fogyott. A rendkívüli fogadtatást ismerve még inkább meglepő,

hogy a Sony sosem próbálta meg a játékot Amerikában, esetleg Japánban is piacra dobni – az csak Európában, illetve Ausztráliában elérhető. Pedig, ahogy előző számunkban is beszámoltunk róla, a karaoke-játékok igen népszerűek keleten, de még Amerikában is vannak olyan elterjedtek, hogy külön country-verziót is kiadott a Konami saját szériájából.

Mindenesetre ez a megkülönböztetés már a múlté, a PS3-as verzió kapható lesz Európában és Amerikában is – meghozza az ideit, így ez a konzol első programjai közé fog tartozni.

A játékmenet az új géppel sem változik sokat – a különböző számokban a szöveget kell énekelniük, meghozza lehetőleg az eredeti hangszínben. A háttérben az adott szám videóklipse látható, a plusz szórakoztatásról pedig egy karrier-mód, illetve a bulik feldobásáról egy duett-opció gondoskodik.

Természetesen a látvány rengetegét javult: az E3-on látott verzióban HD felbontású klipet láthatunk, és a menürendszer is igen modern volt. A grafika persze itt nem sokat számít, az



RSX videokártya pihenhet a játék nyúzása alatt, az igazi fejlődést a PS3 egyéb részeinek köszönhetjük.

A Blu-ray lemezek például elképesztő kapacitásukkal segítenek, így a megvásárolt SingStar lemezen rögtön száz szám lesz megtalálható. Avril Lavigne-től a Queenen át egészen Marilyn Mansonig bezárólag. Ez még mind semmi, hiszen a netre felfrissítettek további kétszázötven számot tölthetünk le – azaz a PS2-es SingStarok összes eddigi nótáját. Igaz, ez pénzbe kerül, de néhány száz forintért (mi két dollár köré saccolunk egy számat, reméljük,

nem tévedünk sokat) kedvenc, esetleg már begyakorolt számainkat is megszerezhetjük.

E játékhoz kapcsolódik a MySingStar nevű opció, ami tulajdonképpen egy blog lesz. Ide feltölthetjük videóinkat, képeinket, különösen jól (vagy szígyenletesen) sikerült énekeinket, osztályozhatjuk a dalokat és beszélgethetünk a barátainkkal. Ezen felül a Sony rendez majd bajnokságokat, és folyamatosan érkeznek majd az új dalok is – egy szóval minden karaoke-énekesnek paradicsom lesz az új epizód.

song selection
now browsing tracklist POP

Előadók és zenei stílus alapján mazzsolázhathunk a letölthető számok között



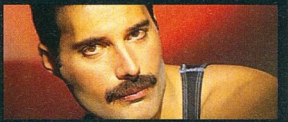
Coldplay
Speed Of Sound



ROLLING STONES
FORTY LICKS

SingStar ANTHEMS

Természetesen PS2-n sem hagyják abba a sorozatot, a hatodik rész az erős torjúknak kedvez majd, hiszen az Anthems olyan nótákat tartalmaz majd, mint a Radio Ga Ga (Queen), I Wanna Dance With Somebody (Whitney Houston), vagy éppen az It's Raining Men (The Weather Girls). A lemezen összesen 20 szám lesz.





PLAY!
INFO

A PS2-re készülő
Lemmings is az
EyeToy-t fogja használni,
karunkkal, fejünkkel
teremthetünk utat az
állatoknak.

EYE OF JUDGEMENT



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY EUROPE
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE 2 JÁTEKOS



Természetesen az EyeToy termékval is folytatódik PS3-on. Ugyan nem láttuk, de az már biztos, hogy lesz rá Play, azaz apró minijáték-gyűjtemény, és várhatóan a PS3 testre szabásában is nagy szerepe lesz az ezzel készíthető fényképeknek. Mindössze egyetlen játék volt jelen az E3 kiállításon, mely az új kamera tudását demonstrálta, ez viszont egy igen izgalmas jövő képét vetíti elő.

Az Eye of Judgement tulajdonképpen gyűjtögetős kártyajáték, amelyet akár PS3 nélkül is lehetne játszani. A szokásoknak megfelelően két varázsló küzd egymással a győzelemért, a cél az ellenség megsemmisítése. E cél érdekében szörnyeket idézhetünk, no és persze varázslatokat is lehetünk el – azaz minden azon a vonalon halad, melyről a Magic: The Gathering óta nem sokan mertek lépni.



A látottak alapján maga a játérendszer talán primitívnek is nevezhető: lényeinknek van sebzése és életeréje. Két lény találkozásakor természetesen ezek alapján dől el, hogy melyik bestia marad talpon. A helyzetet nehezítik a különböző elemmentők, azaz az, hogy a háromszor három mezőből álló pálya egyes részei különböző bónuszokat adnak az egyes lényeknek. Például egy repülő lény gyengébben harcolhat egy erdőben, a tüzelemmentő bónuszt kap, ha vulkánmezőre állítjuk és így tovább. Természetesen megvannak a szokásos, például gyógyító, teleportáló varázslataink is. Egyelőre ugyan nem tudni, hogy a mindössze kilenc mezőből álló játéktér milyen lehetőségeket enged meg a taktikázásban, de amit a játékok bemutató fejlesztő lerakta az első lapot, már

abszolút nem ezen járt az eszünk. A lapokon levő kis vonalkódokat az EyeToy ugyanis leolvassa, és ennek megfelelően a kártyalap helyére magát a megidézett lényt rajzolja ki. Elképesztő látvány, ahogy lerakunk egy vörös sárkányt ábrázoló – igen tápu – papírlapot az asztalra, a monitoron pedig megjelent a bestia, tüzet köpve, idegesen morogva. Ha a lapot mozgatjuk, a szörnyeteg is mozog vele; ha kezünkkel meglegyezzük a lapot, a lény is megéri a „pofont” – elképesztő. A varázslatokat is lerakott lapokkal indíthatjuk be: egy lényre téve a villámcsapás lap például a tévében is látható, amint egy látványos effekt kíséretében agyongyónja a szörnyeteget a természet elektromos ereje.

Maga az Eye of Judgement egyelőre nem tűnt érdekesnek, a látottak és hallottak alapján a játérendszer egyszerű, kevés kombinációs lehetőséget engedő lesz (persze, reménykedünk a fordulatan), ami minden kártyajáték halála. Viszont a technika alapján elképzeltük, hogy ezzel valaki megcsinálja valamelyik ismeretebb, összetettebb gyűjtögetős játékot – az minden idők egyik legnagyobb sikere lehetne! A PlayStation 4-től pedig már olyan hologramokat kérünk, mint amivel Chewie és C-3PO játszottak a Star Warsban!





PLAY!



INFO

GYÁRTÓ SONY

SÚLY 260 G (AKKUVAL EGYÜTT)

KEPERNYŐ 480 x 272 (PIXEL)

MÉRETEK 170 x 74 x 23 (MM)

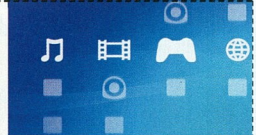
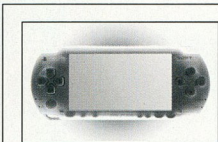


PSP



z E3 természetesen nem csak a játékokról, de a hardverekről is szól. A PSP-re csatlakozható kamera is ki volt állítva, de az igazán nagy hír az volt, hogy a Sony sajtókonferenciáján azt is bejelentették, hogy már inden beindul a PlayStation 1-re készült játékok emulációja! A régi pro-

gramokat a netről, pénzért cserében tölthetjük le, ám sajnos a részletek ezzel be is fejeződtek, sok fontos dologról (ár, indulás, elérhető programok) nem árultak el bővebbet; talán még a Sonynál sem dőtt el véglegesen, hogy milyen kondíciókkal indul be a szolgáltatás. A magunk részéről a teljes Squaresoft-kínálatra vevők leszünk!



OLD SKOOL



OLD SKOOL
ESSEL
PLAY!
PSP
OLD SKOOL
ESSEL
PLAY!
PSP
OLD SKOOL
ESSEL
PLAY!
PSP

tuningold a PSP - det!

A múlt hónapban beígértük, így az E3-on kipróbáltuk a Sony legújabb és legtöbb lehetőséget adó PSP kiegészítőjét, a kamerát, amely minden várakozásunkat beváltotta. Ugyanígy jártunk a hófehér PSP-vel is, sőt! A szerkesztőségünkben landolt tesztpéldányért egyenesen tömegverekedés tört ki, melyet végül a nem túl erős, ám főszerkesztői beosztással rendelkező Snake vitte haza.

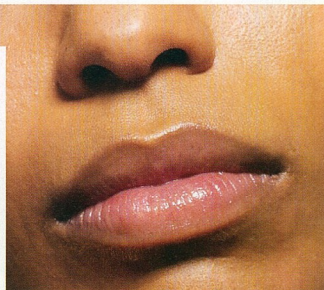
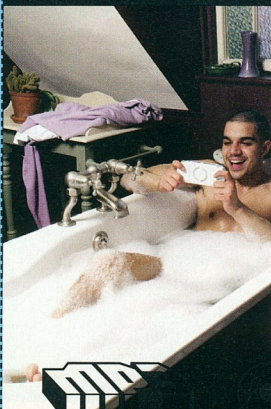
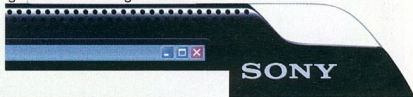
PSP kamera

Előző számunkban már említettük, az E3-on pedig már ki is próbáltuk a PSP-hez készülő, állítólag ősszel érkező kamerát. A trendi kinézetű kamerát a mikrofonhoz hasonlóan a PSP tetejére kell felcsavarozni. A működése teljes egészében megegyezik a PS2-es EyeToy-nál tapasztaltakkal azaz a képernyőn állandóan látjuk magunkat, cselekedeteinknek és mozdulatainknak pedig természetesen következményei vannak. Az E3-on kiállított minijátékban egyelőre csak a képernyőn levő buborékokat pöckölgethettük, de a gép mellett álló sonsz srác ígérete szerint a készülék debütálását követően megjelenő PSP-s EyeToy Playben rengeteg ötletes minijátékkal találkozhatunk majd. A Sony illetékesei szerint a kamera megjelenése után – de még idén – egy nagyobb firmware frissítés várható, amely lehetővé teszi majd a videotelefonálást is. Ehhez azonban szükségünk lesz egy mikrofonnal ellátott headsetre is, például egy olyanra, ami a SOCOM mellé jár...



PSP Ceramic WHITE

A gyönyörű fekete PSP után júliusban a lányok legnagyobb örömére végre kis hazánkban is megvásárolható lesz a Japánban már hónapok óta kapható hófehér PSP. A dögös kis gép egyedül színében különbözik az alapverziótól, ám annyira jól néz ki, hogy még azok is el fognak gondolkodni a megvásárlásán, akiknek már megvan az eredeti (mi egyelőre tartjuk magunkat, de nem sok hiányzik...). Ha nem tudsz mit venni a barátod szülinapjára és sok zsebpénzed van, lepd meg egy fehér PSP-vel... a hatás garántáltnan nem fog elmaradni!



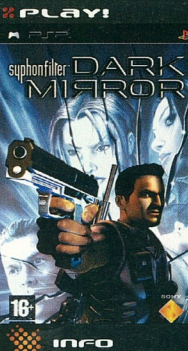


PSP TESZT

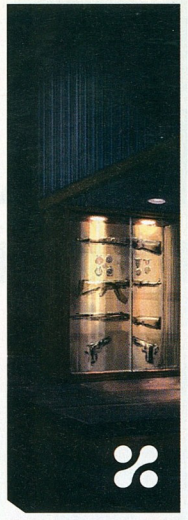
PSP tesztek

Óriási játékok, kis képernyőn!

Ebben a hónapban el voltak kényeztetve a PSP tulajok. Megjelent végre a Syphon Filter: Dark Mirror ami a Daxterhez és a GTA-hoz hasonlóan olyan színvonalasra sikeredett, hogy simán kijöhetne PS2-re is. Órákat játszottunk a klasszikus arcade játéktérmi hangulatot árasztó Outrunnal és végigjártuk a Loco Roco-t is, ami sajnos helyhiány miatt kimaradt összeállításunkból, de ígérjük, hogy jövő hónapban lerántjuk a leplet az év egyik legjobb játékáról.



KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: SONY BEND
JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1 JÁTÉKOS



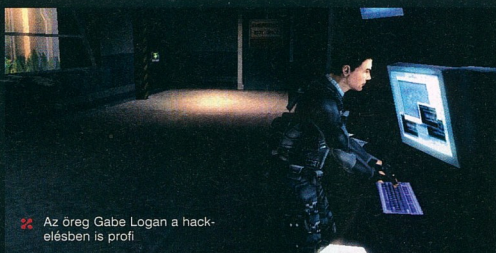
Syphon Filter: Dark Mirror

ZSEBRE VÁGTUK SAM FISHERT!

Ez a E3 sok mindenre jó. Egyrészt a szerencsés újságírók saját szemükkal láthatják és ki is próbálhatják azokat a játékokat, amikkel az elkövetkezendő egy-két évben megjelenik, másrészt az elképesztően hosszú, tízórás repülőút kiváló alkalmat nyújt arra, hogy végigjártassák azokat a PSP-s játékokat, amelyekre addig valamilyen okból nem volt idejük. Ezt a lehetőséget kihasználva hihetetlen lelkesedéssel estem neki a korábbi PlayStation-gépeken hatalmas sikereket megért taktikai akciójátéknak, a Syphon Filternek. És bár ez szinte hihetetlen, de a PSP-s verzió minden tekintetben jobb, mint elődei!

HIHETETLEN, DE IGAZI!

A Dark Mirror az eddig elkészült legjobb, leglátványosabb és legarbitrósabban összerakott PSP-játék, mely a GTA-hoz hasonlóan majd-hogymeg egy az egyben át lehetne ültetni az otthoni gépre – és ott is biztosan 90%-körüli értékeléseket kapna. A játék képi világa döbönbe, a karakterek kidolgozása, az animációk, a rettentően változatos környezet (kidolgozott iradházak, kanyonok, hófedezt erdők stb.) és az átvezető videók minőségéé példátlan a PSP-játékok történelmében. Ehhez a külsőhöz kitűnően illeszkedik a belső, ami ugyancsak sokszínrű sikeredett. A Metal Gear Solid és Splinter Cell játékokban megszokott megannyi hasznos kémkötű, az éjjellátó, infra és elektromos impulzusokat láthatóvá varázsló nagyszerűen ki is használták. Remek példa erre, amikor egy tudóst kísérve egy szerverszobába értünk. A szerverek le voltak kapcsolva, ezért bakot tartva társunknak fel kellett őt segítenünk az álmenny-



Az öreg Gabe Logan a hackelésben is profi.

zetre. Ekkor átkapcsoltam hőérzékeny módra és láttam, hogy melyik terminált butykolni, így könnyedén segíthetem neki lentről. A szerverek aktiválása után idegen katonák próbálták elkapni a tudóst, akit továbbra is lentről, az álmennyrezeret szítává löve fedeztem. A szemüvegek használata mellett Sam Fisher módjára bebújhatunk minden tereptárgy mögé, ahonnan biztonságban tüzelhetünk a nagy-

szerű mesterséges intelligenciával megáldott gépi ellenfelekre, akiket az esetek többségében csak fortélylyal intézhetünk el.

VENNI, VAGY NEM VENNI!

Ez itt a kérdés, ami a fenti sorok elolvasása után senki számára nem lehet kérdéses. Az irányítása maximum fél óra alatt tökéletesen elsajátítható, a végigjátszást követően megnyíló bónusz küldetések pedig további négy-öt óra tartalmat és kihívásokkal teli szöröközást ígérnek. Menj, vedd meg, vagy kérd kölcsön a cimborádtól, fedleddkezz bele, játssz egy hatalmasat... A Syphon Filterben biztos nem fogsz csalódni!



A nagy siker miatt a Sony Bend már dolgozik a folytatáson, amely szintén PSP-re érkezik. Attól azonban nagyon meglepőnk lenne, ha nem készülné egy PS3-as epizód is...

PLAY!

A Syphon Filter elképesztően jó kis játék – végre nem egy lebütött átirat, hanem egy teljesértékű, 15 órás játék! Gyönyörű, okos, kellemes – de nem túlzottan – nehéz, és mindenekeftl változatos és élvezetes.

95%



PLAY!



12

INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CLOVER
JÁTEKOSOK SZÁMA 4 JÁTEKOS



Viewtiful Joe Red Hot Rumble

A CIPÉSZ MARADJON A KAPTAFÁNÁL...

Viewtiful Joe a PS2 egyik legstilisosabb cel-shaded grafikával rendelkező 2D-s akcióplatformjáték-sorozata, melynek látványvilága egymagában elvitt volna a hátán az alternatív szuperhős kalandjait. A Capcom ahelyett, hogy folytatta volna a bevált formulát, saj-

nos, egy egyszerű verekedős program melléगत növesztett a szériának.

Noha kedvenc zsebkonzolkunk ideális platform az egyszerű, kétdimenziós verekedős játékoknak, és ebből a stílusból viszonylag hiányt szenvedünk (a Capcom másik sorozata, a Street Fighter említhető még itt). Viewtiful Joe újabb kalandjai sajnos erős kivánnalót hagynak maguk után. Az eszemert történet keretében a különböző, tényleg változatos pályákon minél jobban és minél többször agyon kell ver-

nünk riválisainkat. Ugyan mint egy húsz karakter közül választaszhatunk – számos ismerős arccal találkozhatunk, és vendégszereplőnk is Devil May Cry Dante-je is –, és ezekenke mozgáskultrájai is jelentősen eltérő, nem sikerült igazán változatos játékmenetet létrehozni. A kisícsit egysíkúra sikerült, hiába kell erőmeteket és ellenfeleinkből

kipotyogó gömböket is gyűjtötenünk a száguldó repülőgéptől a klasszikus western környezeti terjedő pályákon, és hiába tartkiját azt egyszerű minijátékok. A karakterek kiegyensúlyozatlanok, a játékmenet pedig néha a sok villogás, lövedék mellett kicsit átláthatatlan, bár ideig-óráig tényleg nagyon élvezetes. Sajnos, az egyedi grafikus stílus sem annyira látványos Joe PSP-s változatában, de a játék így is szép, a jól passzoló hangok és zenék pedig sokat dobnak a programon.



PLAY!

Többjátékos módban is egy ideig jól elszórakozhatunk barátainkkal, de utána biztosan valami komolyabb szórakozás után fogunk nézni.

72%

PLAY!



3

INFO

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ SUMO DIGITAL
JÁTEKOSOK SZÁMA 6 JÁTEKOS



OUTRUN 2006 Coast to Coast

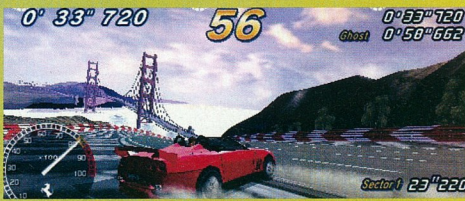
EGY NAGYSZERŰ MENET

Előző számunkban már teszteltük az Outrun PS2-es felüljátást, időközben azonban befutott szerkesztőségünkbe a PSP-s változat is. Ahogy vártuk, a program egy az egyben ugyanazt az élményt varázsolja marokkonzolkunk képernyőjére, amit a TV előtt is átélhetünk, annak minden pozitívumával és negatívumával együtt. A két játék gyakorlatilag teljesen megegyezik: mi sem jelzi ezt jobban, hogy egy USB kábel segítségével mentéseinket átmásolhatjuk PSP-inkre, és utazás közben tovább folytathatjuk karrierünket, majd hazérve a TV képernyője előtt tovább folytathatjuk a száguldást. Igen, az Outrun továbbra sem szól másról, mint felhőtlen sebességnémorról, de vajon kívánhat-e többet férfiszív egy túzpiros Ferrarinál és egy mellette helyet foglaló szőkeségénél?

Az irányítás itt is a csúsztatásra épül: járgányunkat akár sok száz méteren keresztül keresztbeállíthatjuk az úton komolyabb sebességvesztés nélkül, sőt, ennek mi-

kéntjének kikapcsolása a játék fő kihívása. Sajnos, a PSP apró gombjait igénybe véve ugyan ez kicsit szokatlanabb és több gyakorlást igényel, mint a PS2-es nagytetvére esetén, de ha belejövünk, irtózatossággal repesztünk végig a gyönyörűen kidolgozott harminc változatos pályán. Technikai szempontból a program egyértelmű östöt érdemel: az elfo-

gadható hosszúságú töltésidő után öt percen keresztül nyomhatjuk a gázt a havas, sivatagos és erős pályákon keresztül hajtva, amik közel olyan jól kidolgozottak, mint az eredeti változatban. A karrier-módban számos alkalommal változatos agyament kihívásoknak kell megfelelnünk, bár ezek ugyanazoktól az apró hiányosságoktól szenvednek, amit előző tesztünkben is említettünk. Mindezek mellett az Outrunnal több tíz órán át elszórakozhatunk: egy olyan játék, amit akár évek múltán is előveszünk pár kör erejéig.



PLAY!

Szép, gyors és egy ideig kellően változatos. Utána kissé elapadozik, de ezért kellőképp kárpótol a multiplayer-lehetőségek szórakoztató tárháza.

83%



PSP TESZT

PLAY!



FIFA WORLD Cup 2006

HAJRÁ BRAZILOOOOO!

INFO

KIADÓ EA

FEJLESZTŐ EA CANADA

JÁTÉKOSOK SZÁMA 4 JÁTÉKOS



Mivel is ünnepelhetné a játékipar legjelentősebb kiadója a világ legnézettebb sportprogramjának, a négyévente megrendezett foci világbajnokság kezdetét, mint egy újabb, a nagy eseményre átgyűrt Fifa részzel? Ugyan ez már a negyedik EA-eredetű focijáték PSP-n, raadásul ott van a zseniális Pro Evolution is, a sok apró újítás, no meg a hamisítatlan VB-hangulatért érdemes beruháznunk az újabb játékba.

TECHNIKÁS JÁTÉK

Technikai szempontból a játék érzelhetően továbbfejlesztett, bár a különbségek azért nem szembetűnőek. Valamivel részletesebb, továbbra is egyből felismerhető, licencelt karaktermodelleket kapunk, az egytől egyig az eredetiekről lemasolt arénák pedig tényleg mind egyből felismerhetőek és gyönyörűen kidolgozottak. A közönség sajnos továbbra sem az igazi, de a tovább csiszolt karakteranimációk bőven kárpótolnak ezért. Mozgáskultúránk ugyan közelit a nagylestvérs PS2-n bemutatható arénához, de a PSP limitált gombszámának köszönhetően természetesen azért a lehetőségek száma jelentősen elmarad attól. Ujdonság, hogy lövéseknel immár nem az erősséget határozhatjuk meg a gomb nyomtatartás által, hanem annak magasságát, rop-pályáját. A mozdulat sorok mellett a ti-zenegyese párbajok is némi rancfelvarráson, finomításon estek át.

Hatalmas jó pont az EA-nél, hogy nem csak a világbajnokságra kijutott harminckett csapat valóságú meg-megteretéseibe kapcsolhatunk be, de a selejtezőknek hála a világ több mint száz csapatának cipőjébe belebújhatunk, bár itt a licencrek sajnos nem jutott annyi erő, mint az igazi VB-csapatoknál. Ezenfelül a gyors-meccs opció mellett a Global Challenge-módban nem csupán egyszerűen mérkőzéseket vívhatunk a győzelemért, de különböző változatos elvárásoknak kell megfelelnünk. Megfelelő labdaribitoklasi aránnyal kell rendelkezünk, be kell szorítanunk az ellenfelet, vagy egyszerűen csak látványos, trükkökkel teli játékot kell produkálnunk.



✘ Egyes játékosok bírói öltözékkel álcázzák magukat



ONLINE CSATÁK

A Fifák sokat kritizált könnyű nehézségi szintjét most végre megoldották: a számos fokozat közül mindenki megtalálja a tudásának megfelelőt, bár a nehezebbekben kicsit mintha csalna a gép, a könnyűeken pedig igen látványosan, szándékosan benéznek. Az AI-n ugyan még mindig van mit csiszolni, de ez az akár interneten keresztül is folytatható többszemélyes játéknál egyáltalán nem jön elő, sőt, barátainkkal is egyszerű, lagmentes meccseket játsz-

hatunk a TV-közvetítések szünetel-ben.

A játék kommentárja még mindig nagyon profi és hangulatos, nem különben a tömeg állandó, eseményekhez igazodó moráljása, a változatos, licencelt zene-számok pedig tényleg passzolnak a hangulathoz, és onmagában is megállják a helyüket nem csoda, hogy a soundtrack módban akár külön is hallgathatjuk őket utazás közben.



Ha szeretnél fogadni és nyerni, látogass el a www.pcguru.hu/tipp web-oldalra, ahol a VB meccseire lehet virtuális pénzzel fogadásokat kötni! Nagy nyeremények, móka!

PLAY!

A VB-re továbbcsiszolt új Fifa rész minden focirajongónak könyved és hosszú kiképzéskönyvet nyújt, beszerezése erősen javallott a TV-közvetítések közti hőtűdő tartalmas kitérésére.

90%

Keresd Magyarország legolvasottabb játékmagazinját!

Exkluzív
42 oldalas
beszámoló a
Los Angeles-i
E3 Expóról!



Teljes játék
a DVD-mellékleten!
HITMAN 2



PlayStation gépek két legnépszerűbb, exkluzív sorozatának illetve fejlesztőjének kitárgyalása után rovatunk negyedik részében a konzolok egyik legnépszerűbb műfajának, a verekedős játékok alapkövéről, illetve a Mortal Kombat után rovatunk negyedik részében a konzolok egyik legnépszerűbb műfajának, a verekedős játékok alapkövéről, illetve a Mortal Kombat után a Street Fighter mellett – az első olyan „egymást gyepálós” program, amely túlzás nélkül igazi kultuszt teremtett; úgy világ-szerte, mint itthon kishazánkban. A 90-es évek elején induló széria hihetetlen népszerűségnek örvendett a játéktértekben és az otthoni gépeken is, ráadásul ez az egyetlen komolyabb, nem japán fejlesztésű verekedős játék, ami egy-két kicsúszás után a mai napig él és virágzik.

A KORAI ÉVEK

Ed(ward) Boon az Egyesült Államokban, Chicagóban látta meg a napvilágot 1968 márciusában. A 80-as évek elején telcseperőd Ed mikor épp nem iskolában volt vagy nem kosárlabdázott, állandóan a játéktértekben lógott, ahol a kor nagy slágerin, Defenderen, Pac-Manen, és a Robotronon nőtt fel. Saját bevallása szerint a nyolcvanas évekre csak annyira emlékszik vissza, hogy éppen melyik programot nyújtotta az adott évben. A fanatikus Ed már középiskolában eldöntötte, játékokból szeretne megélni, így tizennyolc évesen felvetteltzett az Illionis-i egyetemre, ahol programozást és matematikát tanult, majd diplomát szerzett. Az fiatal programozónak már ezen év szeptemberében sikerült belecsohpnennie a játékvilágba: egyik kedvenc cége, a Williams Electronic egy játéktérmi flip-perjáték programozására kérte fel – később még négy

BRUTALITÁS ÉS KIVÉGZŐSDI: LEGENDA SZULETIK

Újdonság volt, hogy minden egyes ütést, rúgást és egyéb barbárságot pohárnyi kifröccsenő vér tett színesebbé, nem is beszélve a Fatalitokról, azaz a kivégzésekről, melyek a sorozat védjegyévé váltak. Érdekes módon a játék alapkonceptiója semmi ilyesmit nem tartalmazott, csupán a fejlesztés közben jött az inspiráció a Street Fighterből, ahol egy bizonyos sebzésbevétel után a karakter rövid időre

elkábult, és kiszolgáltatottá vált ellenfelének. Ez a módszer nem igazán tetszett Ednek, és át szeretné volna kicsit dolgozni, például oly módon, hogy csak a játék végén lehessen egy végső támadássorozatot bevinni. Innen csak egy lépcső volt, hogy a játék végén speciális és egyedi módon lehessen kivégezni az ellenfelet. Ed a fogások tekintetében hatalmas kreativitásról tett tanulságot, bár jó pár ötletet különböző filmekből lopott. Már az első rész is olyan „klasszikussá vált” kivégzési formákat



A harcos

ugyanilyen feladatot kapott. Ezután szerződött le a Midway, ahol az ő nevéhez fűződött a kor két nagy sikert elért focijátéka, a High Impact, és folytatása, a Super High Impact.

Ed hét játék tapasztalatával háta mögött állandó társra lelt a cégnél John Tobias személyében, akivel a korszellemnek megfelelően – a játéktértekben tombolt a Street Fighter láz – verekedős játékokat szerettek volna készíteni.

A játék alapötletét az 1985-ös Karate Champ szolgáltatta, amelyben az alkotók magpórbáltak valóságú karaktereket szerepeltetni. Emellett természetesen Edék is imádták az éppon megjelent Street Fighter 2-t, de nem igazán tetszett nekik annak rajzolt grafikus stílusa. Ők valami valósághűbbet szerettek volna, egy „amerikai Street Fightert”.



tartalmazott, mint Kano szívizskakítása, vagy Sub Zero gerinckitépése (egyesen a Predatorból).

A Mortal Kombát hét alakparakart tartalmazott, plusz két rejtelet, a gyíkember Replite-t, és még egyet, akit Ed szerint a mai napig nem találta meg a rajongók. Az összesen négy ember munkájával alig fél év alatt elkészült program minden várakozásukat felülmúlta. A játék 1992 októberében tűnt fel a játéktérképben, és útjaitaival egyből hatalmas rajongótáborra szerzett magának. Népszerűségét csak fokozta, hogy a médianak is visszatérő témájává vált a játék brutalitása, még a politikusok sem hagyták szó nélkül. Mindezeknek köszönhetően egyértelmű volt, hogy a Midway elkészítette a játék összes akkori szóba jöhötő kon-



☛ Nem akartak balhét!

BOON A KIVÉGZÉSEKRŐL

„Nem akartunk feloldulást kelteni az első Mortal Kombát játék brutalitásával. Egyszerűen csak pár huszónéves srác kicsit ki akarta figurálni és tevétonozni a kor népszerű karate filmjeit. A filmekben lártórszokat teljesen elfogadják az emberek. Rajzfilmekben is bevett dolognak számít a durvaság, az emberek viszont a Mortal Kombát előtt soha nem láthattak ilyenfajta erőszakot játékban. Bár tudtuk, hogy játéknak véressége és kegyetlensége szokatlan, nem számítottunk közel sem ekkora felhájtásra. Mikor a politikusok elkezdtek a játék ellen szónokolni, az csak még több embert vonzott az újszerű programhoz: az emberek szerettek azzal játszani, amivel a politikusok szerint nem szabadott volna nekik.”

zokra és PC-re való átíratát. A játékosok nagy napja 1993. szeptember 13-án érkezett el, mikor is a boltok polcaira került végre a veredékos csodajáték. A napot a mai napig Mortal Monday-ként, azaz Halálós Hétfőként emlegetik – a legelső játékok egyike volt, melynél a boltok éjfélkor megnyitották kapukat az előtűt várakozó türelmetlen tömeg előtt. A Mortal Kombát 1-ből a '90-es évek első felében összesen több mint hatmillió (!) darabot adtak el, ami meg amellel is káprázatos eredmény, hogy a mikrohullámú sütőn kívül szinte nem volt gép, amire ne jelent volna meg.

KÖTELEZŐ FOLYTATÁS

Ilyen sikerek mellett egyértelmű volt a folytatás, mely a játéktérképben már '93 októberében megérkezett. A második rész tökéletesen fejlesztette tovább az előd minden új tulajdonságát: még több karakter, továbbra is viszonylag részletes történet, még több harci fogás, de mindenképp még több kivégzés. Ebben a részben az immár tizenkét főre nőtt szereplőgárda minden egyes tagja már legalább két sajátos kivégzéssel rendelkezik. Volt köztük agyonrúzás, szétletelés, kettészézés, kibelezés, Tang Tsunggal pedig még a négykezes, gigantikus Kintaravá is átvoltoztathatunk, és úgy üthetjük agyon szerencsétlen ellenfeleinket... A sok brutalitást ellensúlyozandóan

került a játékba a Friendship és Babality alternatíva a kivégzések mellé, melyek a vérfürdő helyett babává változtatták legyőzött ellenfeleinket, vagy valamilyen baráti gesztussal kedveskedtek neki. Ennek ellenére a játék természetesen „csak felnőtteknek” besorolást kapott abban a minősítési rendszerben, ami az főleg az első Mortal Kombát epizód miatt hozták létre. A játékban immár három rejtelet karakter is helyet kapott, Smoke, Jade és Noob Saibot, utóbbi a fejlesztők apró poénja: a két fő fejlesztő, Ed Boon és John Tobias vezetékneveket visszafelé olvasva áll össze az elnevezés. Használó apróság, hogy a karos verembe leülvén ellenfeleink ott a készítőket fejét láthattuk felszúrva. Mondanom sem kell, hogy a játék ismét óriási sikert aratott, sokaknak, köztük Ednek is máig ez a kedvenc Mortal része. Ismét fenomenális siker, már az első heti bevétel meghaladta az ötvenmillió dollárt, ami nagyobb volt, mint ugyanezen év nagy slágereinek, a Forrest Gumpnak premierhete bevételé. Ennek megfelelően az Ed-John páros nemcsak kötelezettségüknek eleget téve nekiként a harmadik epizód készítésének.

MORTAL KOMBAT 3: ONLY ON PLAYSTATION

Az 1995 márciusában játéktérképbe került harmadik rész elkészítése már valamivel több időt vett igénybe, mint az előző két Mortal alig hat, illetve kilenc hónapos fejlesztése, hisz még mindig szinte kizárólag Ed programozott, és szinte a teljes koncepció, játékmenet kidolgozása is hozzá fűződik! Érdekesesség, hogy a különböző hűvőgépek, tevétonozások, szörzörségeket is Ed hangja szolgáltatta, és ő volt Scorpion – Ed kedvenc karaktere, nélküle nincs Mortal Kombát epizód – szinkronja is. John volt felelős a karakterekért, a rajzokért és a történetért, a párosnak pedig alig volt néhány besegítő emberre szüksége. Ennek ellenére az MK3 is maximálisan méltó volt elődjéhez, és bár a bevezetett kombó-rendszer és a futás sokak számára túl összetett tette a játékot, szerintünk épp ezek tették a sorozat legjobb tagjává. Az immár tizenötödik karakter mellé bevezeték az Animality nevű kivégzési módot, melyben karakterünk egy állattá változva végzett valamilyen kreatív brutális módon ellenfelel. Ken Kutaragi bábáskodásának hála a játék az otthoni konzolokat tekintve kizárólag az akkor debütáló PlayStation 1-en volt elérhető fél éven keresztül, ami nagyban hozzájárult a konzol amerikai felütéséhez.

A hatalmas felhájtást nem hagyhatta szó nélkül Hollywood sem: még a 95-ös évben a mozika került a játék egész jól sikerült filmfeldolgozására is, melyben Christopher Lambert alakította a villámisten Raident. A film után (vagy a filmmel?) kezdődött meg a sorozat átmeneti hanyatlása. Rókbőrként kihozták az Ultimate Mortal Kombatot, mely pár új szereplő, kivégzés, mellett csak a Brutality újdonságot tartalmazta, melynek keretében egy irtó hosszú ütős-rúgás sorozattal csonttá verhetjük ellenfeleinket a játszma végén. Nagy sikereket nem könyvelt el, főleg mert a PlayStationon és a Sega új gépén pont ekkoriban jelentek meg az első 3D-s, mára klasszikussá vált veredékos játéksorozatokat első részei, vagyis a Tekken és a Virtua Fighter. A kor követelményeinek eleget téve és megpróbálva felülni a konkurenciához a negyedik,



☛ Nyam. Reméljük a következő rész már így fog kinézni!

1997-ben megjelent részt három dimenzióba helyezték, ami által sokak szerint nagyon sokat hoztak a MK-ok sajátos hangulatából – bár ez a játék korombról hangvételének is betudható volt. Eltűnt a Babality és a Friendship, helyére még brutálisabb kivégzések kerültek, mint például a fej-levesés, a kezeltetés, vagy a megnyúzás. A 3D-nek köszönhetően oldalirányban is kitérhettünk a támadások elől, és immár előlünk heverő fegyvereket is magunkhoz vehettünk. Mindezek ellenére ez a rész így

nagy ügy, közel sem volt olyan kreatív, mint a sorozat addigi tagjai. Viszonylagos sikertelenségeinek köszönhetően, Mindezek ellenére ez a rész így követően minden harag nélkül, de John Tobias kitért a Midway-től és saját céget alapított, mely természetesen veredékos játékok készítésébe fogott (Xbox exkluzív első próbálkozásuk, a Tao Feng ötletes újítások ellenére elől nagyot bukkott). Az MK4 sikertelenségét csak tetézte a második Mortal

Kombat film moziba kerülése, mely minőségileg és anyagilag igen gyengén teljesített.

A VÉGTÉLENBÉ ÉS TOVÁBB

A sok bukás és igénytelen mellékzárás (MK Gold, Trilogy, Mythologies) után már azt hittük, hogy az ismerős karaktereket sosem látjuk viszont a képernyőn, ám a Midway 2002-ben újra esélyt adott a szeriéának. A Deadly Alliance című rész ugyan nem volt olyan szép, mint más konzolos vetélytársai, ám szórakoztató karaktere, egész jó küzdőrendszere (minden karakternek harom harci stílusa volt) és persze kivégzése miatt mindenki szerette. Két évvel később jött az inkább extra játékmódok képében javult Deception, majd tavaly a kooperatív játékmódra kitalált, „mászálóos” veredékos játék, a Shaolin Monks. Idén, mintegy a PS2-es éra lezárásaként érkezik az Armgageddon, aztán valamikor jövőre az első PS3-as epizód. Belegondolnánk is borzongató, milyen lesz viszontlátni Goro-t, Scorpion-t és a többieket több tízezer polgokban pompázva – no és kíváncsiak leszünk az új kivégzésekre is!





BUNGET

Platinum

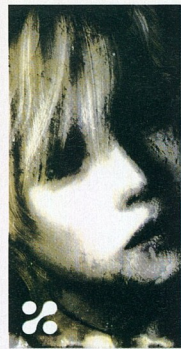
☘ Jó játékok jó áron

Ebben a hónapban sajnos nem volt túl kegyes a sors hozzánk, a játékboltok polcain ugyanis egyetlenegy új Platinum játékkal sem találkozhattunk. A mündér becslését az utolsó pillanatban megmentette a Konami a Silent Hill kollekcióval, amely egy játék árértékét kínálja három minden idők leghangulatosabb túlélő horrorjátékai közül.



KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ TEAM TYO
ÁR 14 999 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 1

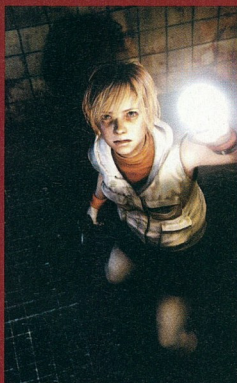
97%



Silent Hill Collection

MINDEN GYŰJTEMÉNYBEN OTT A HELYE!

☘ A Silent Hill 3 meglehetősen akadémikus lett



Régebben sosem rajongtam a túlélő horrorokért. Unalmasnak, egyiküknek találtam őket, me meg az első Resident Evil-ek irányításával sem tudtam megbarátkozni. Aztán megérkezett a Silent Hill 2, és minden megváltozott – Infocellel néhány óra múlva már csak felkapcsolt lámpa mellett tudunk játszani, azt is csak addig, amíg a huzat be nem csapta a konyhaajtómat. Ettől egyszerre kaptunk szívrohamot és agyvérzést, és csak másnap mertük folytatni a ködös város titkainak megfejtését. Erre egyébként nem volt esélyünk, hiszen e játékok direkt kérdéseket hagynak a játékosokban, akik a mai napig képeket vitatkoznak,

hogy a szörnyetegek vajon a főszereplő képzetében élnek-e, vagy egy démoni látsík látogatott el a poros amerikai kisvárosba...

A Play! szerint a Silent Hill 2 jelentette a sorozat csúcspontját, ebben egy James nevű férfit fogni irányítani, aki rég elhunyt feleségét jött megkeresni a városba. A hangulat eleinte csak sejtleges, de aztán elszabadul az örület, és jön a rettenés, a menekülés és a harc. A harmadik rész

az első epizód direkt folytatása volt, természetesen új főszereplővel – egy Heather nevű fiatal lánnyal –, megannyi bizarr szörnyeteggel és meglepő módon jóval kevesebb köddel, mint elődei. Ezek után jött a negyedik, „A szoba” alciművel felruházott Silent Hill, amely kissé gyengébbre sikerült, mint a többi rész. Ugyan az indulás itt a legerősebb (egyik nap a lakásunkba bezárva találjuk magunkat, az egyedüli kiút egy fenyegetően tángoló lyuk a fürdőszobában), de később a sztori nem fejlődik sokat, ráadásul az is idegesítő, hogy menteni is csak ott lehet.

A Collection tehát ezt a három gyöngyszemet tartalmazza – szerintünk elfért volna mellette az első epizód is (ma már kicsit randa, de az is fantasztikus volt), esetleg valami kis bónuszvideó a sorozatról, de valószínűleg csak a Metal Gear Solid 3 újrakiadása kényeztetett el minket ennyire... Minden rész 10 óránál is több borzongást kínál, gyönyörű grafikával és felejthetetlen zenei aláfestéssel. Ha esetleg kimaradtál a sorozatból, a Silent Hill Collection a hónap legjobb választása lehet!



Nálunk először Magyarországon!

Microsoft®
Office

MS Office Professional Plus 2007 Beta 2



Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

ITmédiabOLT

Több legyet egy csapásra!

• Lapkiadónk valamennyi aktuális és régebbi kiadványa megvásárolható!*



• Fizessen elő egyszerűen és gyorsan magazinjainkra!

• Legyen az elsőik között, akik hozzájutnak a legfrissebb számítástechnikai magazinokhoz!

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

• Vegye át előfizetett példányát boltunkban!

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

CP Computer **CHIP** **IT-BUSINESS** **PC GURU** **tomorrow** **PLAY!**

aktuális és korábbi lapszámok • könyvek • különszámok • előfizetés



PLAY! impresszum

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
 Szerkesztők: Sashegyi Zsolt (Sasa)
 Bényi László (Grati) grati@pcguru.hu
 DVD szerkesztő: Kóryei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
 Tördelészerkesztő: Dacher Richard (Riccó) ricco@pcguru.hu
 Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gkrstof@vogelburda.hu
 Korrektor: Szofi

A szerkesztőség címe:

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

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információk:

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

Terjesztési osztály:

Postacím: 1429 Budapest Pf. 339
 Telefon: 888-3421, 888-3422, 888-3423
 Honlap: www.lmesdiabolt.hu
 E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:

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

Hirdetési igazgató:

Tasnádi Rózsa rtsnadi@vogelburda.hu 888-3443

Hirdetésfelvétel:

Tóth Zsuzsanna zstoth@vogelburda.hu Tel: 888-3469
 Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel: 888-3451
 Harsányi Erika ehsarsanyi@vogelburda.hu Tel: 888-3452
 Rátóti Sarolta sratoth@vogelburda.hu Tel: 888-3453
 Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel: 888-3468
 Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel: 888-3455
 Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel: 888-3428

Lapigazgató:

Waltitschek Csilla
 cswaltitschek@vogelburda.hu
 Tel: 888-3450, Fax: 888-3499

Kereskedelmi igazgató:

Mosolygó Kftl kmosolygo@vogelburda.hu Tel: 888-3407

Kiadja a Vogel Burda Communications Kftl.

A kiadásért felel:

Carsten Gerlach ügyvezető igazgató cgerlach@vogelburda.hu
 Asszisztens: Rátky Marianne Tel: 888-3471, Fax: 888-3499

Árus lapterjesztés:

Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Nyomda: Origo Print Nyomdaipari Kftl.

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

Figyelmeztetés!

Tisztelt vásárlók! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellettként az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A kasszó a 48c-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásért nem vállal felelősséget.

Június 30. UNTOLD Legends 2

Európában kis fáziskéséssel, csak június 30-án jelenik meg a PSP-s hantjáték folytatása, alakváltó karakterekkel és sokkal értelemesebb sztorival.

Július 1. SHIN Megami Tensei

Őrült japán RPG, démoni főhőssel, komor történettel, apokaliptikus, stílusos grafikával és remek harcrendszerrel.



Július 4. Szíriána (DVD)

George Clooney ezúttal egy CIA-ügynök szerepében próbálja felderíteni, hogy hova is vezetnek az olajmilliórdok.



Július 6. OVER the Hedge

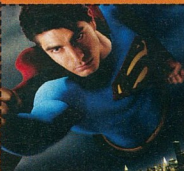
Amikor egy vágyán mosómedve érkezik az emberektől rettegő állatok közösségébe, minden megváltozik, mindenki megvadul.

Július 7. FORBIDDEN Siren 2

A Sóny beteg, japán ágának legújabb remekműve igazi thriller, telis-tele rejtelmekkel és vérfragyasztó jelenetekkel.

Július 7. STREET Fighter Alpha Anthology

Ez az összeállítás négy Street Fighter Alpha-változatot (1, 2, 2 Gold, 3) tartalmaz, illetve bonuszként a Pocket Fightert.



Július 13. SUPERMAN Returns

Superman minden idők messze legrádrágabb filmjében tért vissza – reméljük, a nagy töke nagyszerű minőséget hoz.



Július 14. Cars

Kissé meglepő, de a Verdák alapján készülő játék a filmpremier után hetekkel jelenik csak meg.



Július 28. FIELD Commander

A semmiből tűnt fel, és a PSP egyik legjobb, legösszetettebb játéka lett belőle; tesztünket a következő számban találod.



A KÖVETKEZŐ **PLAY!**
2006. JÚLIUS 21-ÉN JELENIK MEG!



**A világ leghíresebb focistái
a világ minden tájáról,
eredeti arccal és mezben**

MICROstars



Power Shot

Komplett focimeccs
lövészerkezettel
1 kapuval és
labdákkal
2 cserélhető
játékosal!

Gyűjtsd be mind és állítsd össze kedvenc focicsapatod!
Több mint 40 féle focista közül választhatsz!

Kizárólagos Importőr: Formatek Kft. 1118 Bp. Sasadi út 75. Fax: 1/213-6675 www.formatek.hu
Kapható a hypermarketek játékosztályain, a játékoszküzetekben, valamint
a Bambini játékoszküzetekben országsszerte: Bp. Westend City, Sugár útk., Debrecen, Nyír,
Szeged, Miskolc, Pécs, Győr, Szolnok, Keszthely, Balaton Plázákban, Kecskemét Malom Center