

DVD
ROM



ColinMcRae

Drift



FIFA 07

2006. SZEPTEMBER

PLAY!

ARMY of TWO

Half LIFE 2

TEKKEN DARK Ressurrection



CSENGÉSEK - SMS poli - 06-90-619-009 mono - 1795

poli mono

50 Cent - Window Shopper	PL190990	PL93593
Alicia Keys - Unbreakable	PL190977	PL93580
Arash - Boro Boro	PL190751	PL93514
Armin Van Buuren - Shivers	PL191124	PL93715
Artic Monkeys - I Bet U Look Good on the Dance.	PL191102	PL93699
Atomic Kitten - Ladies' Night	PL190552	PL92904
Aventura - Obsession	PL190753	PL92827
Back II Black - Tevagyakiteltejjobban	PL190938	PL93541
Black Eyed Peas - My Humps	PL190993	PL93596
Bob Sinclar Ft. S. Edwards - World Hold On	PL191103	PL93700
Carli Cox - Give Me More Love	PL191104	PL93701
Christina Milian - Say I	PL191105	PL93702
Coldplay - Speed of Sound	PL190922	PL93525
Crystal - Sosem múlik el	PL190951	PL93554
Danze! - Pump It Up	PL190798	PL93420
Desperado - Gyere és álmodj	PL190370	PL91763
Enrique Iglesias - Not In Love	PL190544	PL92955
Juanes - A Dios le pido	PL191129	PL93719
Juanes - La camisa negra	PL190998	PL93601
Korn - Twisted Transistor	PL191018	PL93621
Madonna - Die Another Day	PL190277	PL91759
Madonna - Hung Up	PL191000	PL93603
Mary J.Blige - Be Without You	PL191049	PL93651
Nirvana - Smells Like Teen Spirit	PL191093	PL93695
Oroszlán Sz. & Bebe Ft. Back II Black - Micsoda nő	PL191001	PL93604
Pink - Stupid Girls	PL191078	PL93680
Ponyvaregény	PL190169	PL90130
Queen - We Are the Champions	PL190913	PL90080
Red Hot Chili Peppers - Dani California	PL191109	PL93706
Shakira - Hips Don't Lie	PL191113	PL93709
Simon Webber - No Worries	PL191059	PL93661
Sugababes - Push The Button	PL191002	PL93605
System of a down - Hypnotize	PL191003	PL93606
System of a down - Lonely Day	PL191115	PL93711
The Pussycat Dolls - Beep	PL191116	PL93712
The Pussycat Dolls - Don't Cha	PL190973	PL93576
The Rasmus - Sail Away	PL191004	PL93607
Three Days Grace - Animal I Have Become	PL191136	PL93726
Unique - En	PL191117	PL93713
Volt egyszer egy vadnyugát (Ennio Morricone)	PL190171	PL92498
Zanzibar - Ilyen az élet	PL191006	PL93609
Zsidényi Adrienne - Újhold	PL191028	PL93631

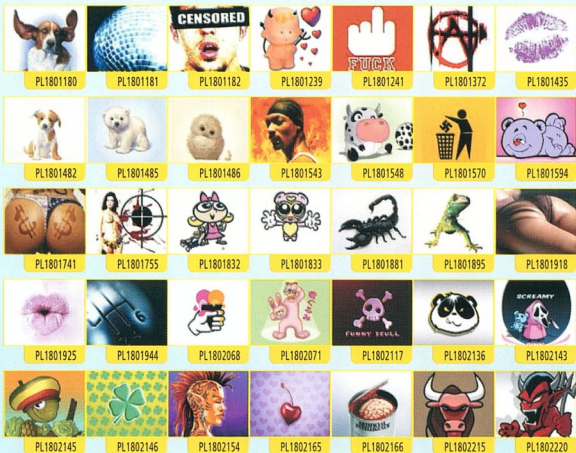


PL1802786

SZÍNES HÁTTÉR SMS 06-90-619-009



PL180685

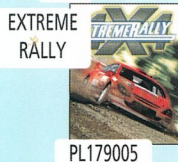
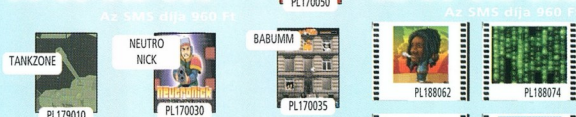


© Mochbase

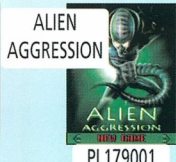
VALÓDI CSENGÉS SMS - 06-90-619-009

Andrewb And Dennis Clarke - Valami Veget ErtPL299014	PL299014
Angel City - Do You Know Bcd Project Remix	PL299015
Anima Sound System - More Fire	PL299021
Anima Sound System - Open Your Eyes	PL299022
Aventura - Por Tu Orgullo	PL299037
Bob Sinclar - Sing My Song	PL299032
Bob Sinclar - Love Generation	PL299043
Coca And Villa - La Noche	PL299061
Daniel Hope Ft Paul King - Love And Pride	PL299062
Danze! - Pump It Up	PL299063
Deep Dish - Awake Enough	PL299068
Despina Vandi - Gia	PL299083
DJ Sammy - El Condor Pasa	PL299070
Fish - Get Kicks	PL2990103
Infernal - Careful With The Boys	PL2990122
Karanyi - No Question In The Future	PL2990142
Milk And Sugar - What Is Love	PL2990156
Sziami - Boldog Boldogaltan	PL2990172
Tanksapda - Dávid és Góliát	PL2990196
Tanksapda - Minden szó	PL2990202

JAVA JÁTEK SMS 06-90-619-009



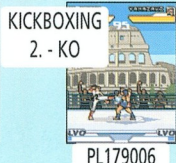
PL179005



PL179001



PL179008



PL179006

MINI MOZI SMS 06-90-619-009



Az SMS díja 960 Ft

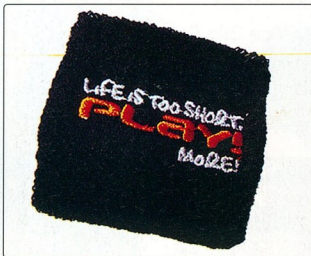
Az SMS díja mono csengés: 80 Ft, poli: 1795 Ft

Intro

Sziaosztok!

Ismét egy elképesztő hónapon vagyunk túl! Kimentünk Varsóba, hogy első kézből tudósíthassunk benneteket a FIFA 07 tiszteletére szervezett bemutatóról, ahol legnagyobb meglepetésünkre már a Faragó Richárd és Hajdú B. István kommentálásával készült verzióval játszhattunk. Ha a játék semmit sem változott volna a tavalyi évhez képest (ami szerencsére egyáltalán nincs így, sőt...) a magyar nyelvű kommentár úgy is rengeteget dobott volna az értékelésen. Részletes tesztünket a következő számbunkban olvashatjátok, addig be kell érnetek egy kisebb bétateszttel és egy fejlesztői interjúval. Nem mehetünk el szó mellett az EA következő nagy dobása az Army of Two mellett sem, ami nem csak elképesztően jól néz ki, hanem forradalminak ígérkezik a multiplayer játékok körében! Ha már az elképesztő játékoknál tartunk akkor mindenképpen meg kell említenünk az e havi PSP-s felhozatalt. A zseniális Tekken Dark Resurrection, a mára már klasszikusnak számító Valkyre Profile remake-je és a nagyszerű Gangs of London ismét bebizonyította, hogy nagyon jól döntöttek azok akik a PSP megvásárlása mellett döntöttek.

A meglepetésrészeknek azonban nincs vége a következő Play! magazinhoz (megjelenés szeptember 15.) ugyanis egy frankó csuklószorító is jár!



A következő Play! szeptember 15-én jelenik meg!

PLAY! team



- Half-Life 2
- Rainbow Six Vegas
- Marvel Ultimate Alliance
- Dirge of Cerberus
- Untold Legends Dark Kingdom
- Need for Speed Carbon
- Naruto Ultimate Ninja
- GANGS of LONDON**
- Tekken Dark Resurrection
- Pirates of the Caribbean
- Valkyrie Profile Lenneth
- Team Fortress 2
- Over the Hedge
- Monster House
- Every Extend Extra



PLAY! *dvd* **Szeptember**

PLAY! tartalom 2006. SZEPTEMBER

- 03** Intro
- 08** Army of Two
- 14** Pletykárovat
- 16** Dirge of Cerberus
- 18** FIFA 07
- 20** Dead or Alive
- 21** Colin McRae Drift
- 22** Valkyrie Profile Silmeria
- 24** Half-Life 2
- 29** Grand Theft Auto Vice City Stories
- 31** Need for Speed Carbon
- 33** Every Extend Extra
- 34** Turok
- 37** Kane and Lynch
- 38** Rainbow Six Vegas
- 40** Jericho
- 41** Marvel Ultimate Alliance
- 42** Pirates of the Caribbean
- 46** Micro Machines v4
- 47** IHRA Sportsman Edition
- 48** Monster House
- 50** WinBack 2: Project Poseidon
- 52** The Ant Bully



Half-LIFE 2

PC-n az utóbbi évek egyik legnagyobb sikere volt - most ennek a játéknak alaposan kibővített, új játékmódokkal és aljátékokkal ellátott verzióját jelentették be PS3-ra. A DVD-n több videó is kapcsolódik a HL2-höz!

DVD



HALF-LIFE 2



24.

34.



38.



Marvel Ultimate Alliance

Minden idők legnagyobb marveles hősgyűlekezetére lehet számítani az Activision ősszel megjelenő játékában. Az-X-Men tagjaitól a híresebb, egyedül dolgozó hősökön át (Captain America, Pókember, Elektra, Thor) kisimillió, nálunk szinte ismeretlen figura fog küzdeni a hasonló számban áramló gonoszok ellen!



- 54 Over the Hedge
- 56 NCAA Football 2007
- 58 Ruff Trigger
- 58 Naruto Ultimate Ninja
- 60 Barnyard
- 58 Championship Manager 06
- 62 Interjú
- 64 Mozgasd meg a nagymamát!
- 66 PSP kiegészítők bemutatója
- 68 PSP játékesztek
- 78 PlayStation legendák: Yu Suzuki
- 80 Platinum tesztek
- 82 2006. augusztusi naptár





Hello!

Egyre több levelet kapunk tőletek (play@vogelburda.hu), így aztán úgy gondoltuk, hogy itt az ideje egy levro össze-dobásának is. Természetesen továbbra is várunk minden konstruktív, vagy éppen el-mebeteg hozzászólást magazinunkhoz, véleményeket a konzolokkal kapcsolat-ban, vagy éppenséggel – mint most is – szerelmi vallomásokat.

Final Fantasy XII demó?

Hello Play!

Két kérdésem lenne: mikor kapunk játszható demókat, illetve mikor jelenik meg nálunk a Final Fantasy XII? Kadaj

Többen is érdeklődtek a demók felől, de sajnos csak azt tudjuk válaszolni, hogy ez a hivatalos PlayStation-magazinok sajátja, ráadásul egy meglehetősen drága extráról van szó. Folyamatosan próbálunk egyezkedni ki-adókkal, így nem kizárt, hogy egyszer lesz ilyen, de ne az elkövetkező két-hét hó-napban számítsatok rá... Ami a Final Fantasy XII-t illeti, egyelőre nincs köbe vésett dátum, valamikor 2007 februárjában számítunk rá. Az amerikai megjelenés viszont már őszel, október 3-án esedékes, természetesen azt követően beszámolunk róla – a fémdobozos gyűjtői kiadásunkat mi már megrendeltük, mert lehet, hogy nálunk nem lesz kapható!



A hónap levele

Sziasztok!

Rövid leszek: szükségem van annak a csaj-nak a telefonszámára, aki az augusztusi szá-motokban (apropó, hogy is megý nálatok ez a számozás, ahogy néztem, elég furán mú-ködik...) Vanessát alakítja, meg az a leányka sem ártana, aki a Silent Hill-es képen nincs bebugyolálva. Tudom, sok esély nincs rá, de ha mentek a Tokyo Game Show-ra (hahaha), megkereshetnétek és szólhatnátok pár szót az érdekelmben!

Köszí
ToOoM

Azért érdemelt ki a díjat – hozzáteszem, első alkalommal, ami még értékesebbé te-szi –, mert pár sorban legalább három kér-dést sikerült feltennem. Még akkor is, ha nem igazi kérdésekről van szó...



1. A Vanessa-csaj telefonszámáért a szer-kesztőség minden tagja sorban áll – a nagy gond csak az, hogy már nem találjuk a hölgy weboldalát, nem tudunk róla sem-mit, így nekünk is marad a csendes vá-gyakozás.

2. A Silent Hill-es lány telefonszáma a to-kiói körzetszám után 2348-123765-12749. Csak ne hivatkozz ránk, megígértük neki, hogy nem adjuk tovább senkinek.

3. A számozás tényleg elég furcsán ment a múltban, de előző számunkkal sikerült megbaboláznai minden zavaró körülményt (ejj, de szép képzavar!), és mostantól szé-pen, egyesével növekszik a sorozatszám.

4. Bár nem kérdezted, hanem feltételez-ted, hogy nem megyünk a TGS-re, vá-la-szolnánk: úgy néz ki, hogy sötét jósálatod ellenére a helyszínről fogunk jelentkezni. Ez persze még nem a következő számunk-ban várható (akkor a lipcseli Games Convention kiállításáról szól majd a dal), hanem az októberben megjelenőben. Ha-haha!

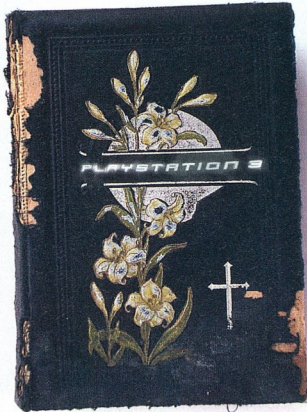
Hála és PS3

Hello!

Először is ezer hála a Shadow of the Colossus végjátzásáért, baromi sokat segít-tet az állatok térdre kényszerítésében! Más-sodsor is ezeregy hála a budget rotavír, ennek hatására egy csomó régebbi királyi cuccot tudtam begyűjteni (pl. a Ratchet-triló-gia hihetetlenül jó!). Harmadszor meg ti, akik kipróbáltátok a PS3-at, mit gondoltok róla, lemos mindent?

Tyb

Először és másodsor nagyon szívesen (a Jak-trilógia is jó!) Harmadsor pedig, ha eddig csak PS2-d volt, a válasz igen. Egy-szerűen összehasonlíthatatlan a két gép, ez tényleg a következő generáció! Ha vi-szont az Xbox 360-nal, a másik, már pia-con levő új konzollal hasonlítjuk össze, a helyzet nem ilyen egyértelmű. Legalábbis a gép indulásakor kapható játékok nem mossa- le az X360-at, hiszen a programo-zóknak bele kell jönnie a PS3 megoldó-zásába, ami mindenki szerint trükkös fel-adat. De az olyan exkluzív játékok, mint a Heavenly Sword, a Metal Gear 4 vagy a FF13 már megmutatják, hogy a PlaySta-tion 3 mekkora erővel rendelkezik.



Játék, élmény, szórakozás!

PLAY!
előfizetés
már
3990 Ft-tól!

További információk:

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



- Igen, megrendelem a Play! magazin 6 lapszámát mindössze 7500 Ft-ért!
 - Igen, megrendelem a Play! magazin 3 lapszámát mindössze 3990 Ft-ért!
- Fizetés módja: csekk (a kiadó biztosítja) átutalás

Megrendelő neve:

Megrendelő címe:

E-mail cím: Telefonszám:

Számlázási név:

Számlázási cím:

Alírást:

A szeptember 5-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. 339)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.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:

ARMY OF TWO

 **PLAY!**

KIADÓ ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ EA MONTREAL

KONZOL PS3

MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV





CÍMLAPSZTORI

✘ Tyson és Elliot különleges társasánca lehetővé teszi számunkra, hogy minden irányba eredményesen tudjanak lávoldozni



✘ A feladat: elsüllyeszteni az anyahajót. A módszer: amit csak akarsz



✘ "Még hogy lélekvesztő, még hogy legfeljebb négy-öt részeg halász; Tyson, ezért otthon még számolunk!"



I is az általános képe a játékosoknak az Electronic Artsról? Egy óriási mamutcég, amely főként licenccel termékekre, sportjátékokra és sokéves sorozataira

építve tartja le minden évben a piacot, sokak szerint kevés figyelmet fektetve az igazi újításokra, a megújulásra. Az EA azonban változtatni szeretne ezen a némiképp negatív képen – persze a sportjátékok és a régi sorozatok maradnak, viszont visszafogják a filmeket, képregényeken alapuló játékok áradatát (ebben persze közrejátszott a Batman Begins kisebb bukása, no meg talán az, hogy a Superman Returns sem túlzottan meggyőző előrelő.), és ehelyett új sorozatok elindításával foglalkoznak. Ez persze lehetne szép mese is, elvélre halottunk már ilyesmit mások is, mástól is, ám a cég ezúttal abszolút komolyan gondolja a dolgot: legújabb fejlesztőstudiójukat, a hipermodern kanadai EA Montrealt éppen ebből a célból alakították meg: a jórészt a Ubisoft helyi csapatából átszabított fejlesztőknek elsődleges feladatként új játékköteteket kell kitalálniuk és megvalósítaniuk (persze, amilyen sikeres lesz, az egész biztosan sorozattá alakul, na de hát ez miért is lenne baj?). A hatalmas, több száz fős fejlesztőcsapat több (egyes hírek szerint négy-öt) játéktérven is dolgozik, de a legelőrehaladottabb állapotban az Army of Two van.

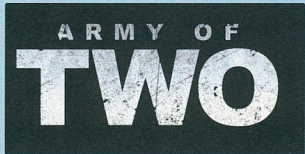


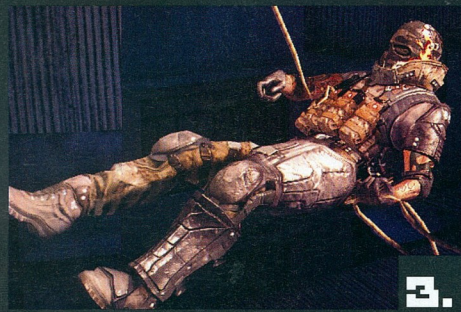
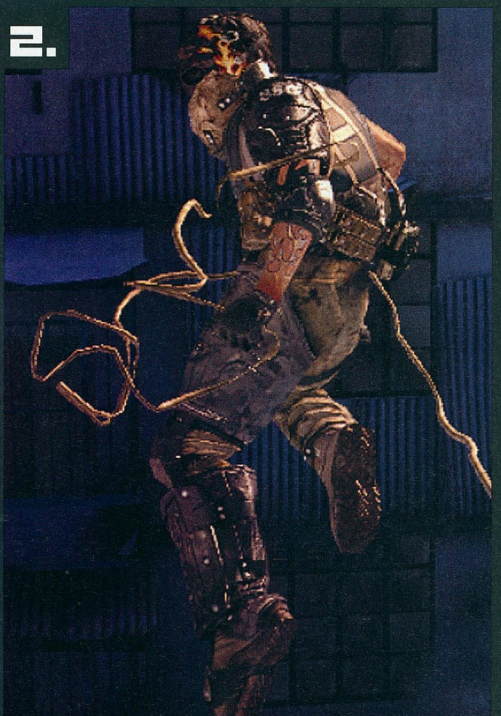
PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Az Army of Two a képek alapján talán egy egyszerű külső nézetes lövöldözős akciójátéknak tűnhet, pedig ennél sokkal többről van szó. A montreali fejlesztők célja az volt, hogy a kooperatív játékokat emeljék új szintre – valahogy úgy, ahogy a Gran Turismo tette az autószimulátorokkal, vagy mondjuk a Grand Theft Auto 3 a gengszteresével. Így aztán itt a kooperatív-mód nemcsak egy lehetőség, és főképp nem egy jólrosszul megoldott utólagos ötlet, hanem maga a játék. Itt két hősünk, Tyson Rios (ő a képeken fémsisakban szereplő fickó) és Elliot Salem (az

ő fejezdőjére lángok vannak festve) folyamatosan együtt halad, együtt küzdik le az akadályokat, és együtt maradnak életben. Ahogy a játék producere, Reid Schneider mondja: „Egyedül cselekedve nem fogod tudni megoldani a feladatokat – ha mégis, az azt jelenti, hogy rossz munkát végeztünk”.

Természetesen az igazi összjáték akkor a legelvezetesebb, ha egy másik élő ember alakítja társunkat, de akkor sem kell félni, ha erre nincs módunk – a játékot ugyanis egyedül játszva is hasonló élményben lesz résznék. Ez a direkt erre a célra fejlesztett Partner AI elnevezésű mesterséges intelligenciának köszönhető, amelyik nem csak képes hasznosan segíteni minket, de saját személyisége is van. Ez persze példák nélkül csak marketingszövegnek tűnhet, de szerencsére az E3-on a saját szemünkkel is láthatuk, hogy ez nem üres ríza – a gép által irányított társunk okosan viselkedik, emlékezik a korábban történt dolgokra, és bizony nem feltétlenül egy engedelmes figura; ha valami nem tetszik neki, azt bizony keményen meg is mondja, nem spórolva a fuccokkal.





UGORJ, BIZTOSÍTALAH!

Természetesen az ilyen kötéles leeresztésnél is fontos lesz a kommunikáció. A kótélen ereszkedő játékos látja át igazán, hogy merre kell neki manőverezni, hogy beláthasson, esetenként belőhessen az ablakokon, így szóban utasítja a másikat, hogy az meddig engedje, mikor húzza fel gyorsan, vagy éppen melyik irányba húzza el.

SEGÍTŐ KEZEK

Két hősünk egy kibérelhető magánhadserég, vagyis egy úgynevezett PMC (a szervezetekről külön is olvashatsz a 12. oldalon) tagjai. Lealkalmas meretük helyett mindig a megbízó szava irányítja őket, és bár a sztoriról egyelőre nem sokat tudni, az már biztos, hogy Dél-Amerikában és Afganisztánban is lesznek küldetésünk, melyek ráadásul a mai politikai viharokra épülnek. Ráadásul a megbízó személye folyamatosan változik, így aztán lehet, hogy egyszer meg kell védenünk valakit, a következő küldetésben már ugyanőt kell legyilkolnunk – nem csoda, hogy két katonánk ilyen álarok mögé rejtözve szeret dolgozni...



Tysont és Elliotot nem kötik nemzetközi szerződések, vagy éppen a média által feltűzött civil lakosság elvárásai – akármibe is kerül, ők végrehajják a feladataikat. Ebben fegyvereik mellett csak egymásra számíthatnak, és pontosan ebben rejlik az Army of Two igazi ereje: a két főszereplőnek mindenképpen együtt kell működnie. Persze kooperatív-mód már sok játékban volt, de itt mindent továbbgondoltak – akár az olyan egyszerű dolgokat is, mint mondjuk az egyszerre történő leshipuskázás vagy társunk felemelése.

Az előbbi esetben például háromfelé válik a képernyő: közepén látjuk hőseink környezetét (nehogy valaki észrevétlenül megközelítsen minket), a két szélén pedig Tyson, illetve Elliot célzőképernyőjét. Így aztán akkor is látjuk, hogy társunk mire céloz, ha online játszunk valakivel, vagy ha őt a gép irányítja – és természetesen erre tudunk is reagálni. Mondhatjuk neki, hogy váltson célpontot, vagy éppen visszszámolhatunk neki, hogy a két lövés egy időben döröghessen el. Igen, beszélhetünk társunkhoz, akkor is, ha azt a Partner AI irányítja – a progra-

mozók közül hárman csak a hangfelismerő rendszeren dolgoznak, hogy az minden akcentust és lehetőleg szerint minél többféle kifejezést megértsen az irodalmi angoltól a csak tőzsavakat használó beszédig. A hangkommunikáció olyannyira fontos része a játéknak, hogy azt csak gombokkal jó eséllyel nem is lehet majd irányítani, mindenképpen szükséges lesz hozzá egy mikrofonnal felszerelt fülhallgató.

HA EDDIG IS SZERETTED A KOOPERATÍV JÁTÉKO-KAT, AZ ARMY OF TWO EGYENESEN NEKED KÉSZÜL - ITT MINDEN ERRŐL SZÓL!



akarunk nézni, vagy lövöldözni szeretnénk, esetleg fedezékbe húzódnunk a fent nyüzsgésbe kezdő támadók elől), illetve ha mi vagyunk alul, az analóg karral tudunk engedelmesséknéi társunk egyre idegebb utasításainak.

Ilyen kooperatív elemből legalább 25-30 darab lesz a játékban, többek között látnuk páros ej-

4.



5.

törnyözést (egy ember puskával céloz és adja a navigációs utasításokat, a másik pedig ennek megfelelően irányítja a gépet), újraélesztést (a „halott” eszelős gombnyomkodással fut el a fény elől, a másik pedig az analóg kar ritmikus mozgásával masszírozza a szívet), kötélen leengedést vagy éppen egy olyan harci beállást, amikor a két katona egymásnak veti a hátát, és folyamatosan körözve be tudják löni teljes környezetüket. Lehetőség lesz arra, hogy egy nagy tereptárgyat – mondjuk egy asztalt, vagy egy erőteljesebb robbantás nyomán keletkezett vasbeton faldarabot – együttes erővel felemeljenek és azt pajszként, vagy éppen, ha a helyzet úgy hozza, faltörő kosként használják.

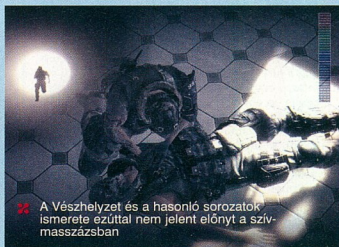
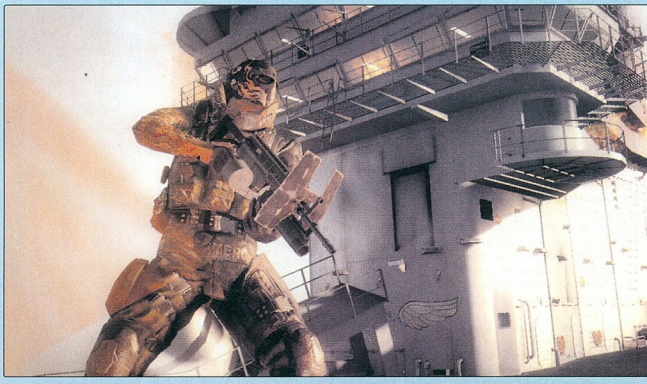
Ha valaki megsebesül, sérülésének helyétől és súlyosságától függően több opciónk lesz: a kisebb mellkas-sebbe tampond tömhetünk (megfelelő gombkombinációt kell beütni minél hamarabb), lábon lőtt cimboránkat vonsozhatjuk (ilyenkor csak egykezes fegyvereket tudunk használni), vagy ájult barátunkat a vállunkra vetve hurcolhatjuk el valami biztonságos helyre, ahol megkísérélhetjük a fent említett meglehetősen bizarr újraélesztést. Még arra is van lehetőség, hogy fegyvert cseréljünk társunkkal, vagy éppen löszert, gránátot kunyizunk a harverunktől. Kérésünkre pedig ő vagy engedelmeskedik, vagy nem...

ÉN, AZ AI

A fejlesztők terve az volt, hogy a Partner AI ne csak hatékony legyen, de életszerű is. A megvalósítást egyszerre segíti egy Sims-féle, emlékező, érzelmekre is képes programrendszer, illetve az EA Sports különféle változataiban dolgozó kommentár átalakított verziója. Így aztán Tyson (avagy Elliott) megjegyzi korábbi sikeres terveinket, és kudarcainkat, kommentálja minden cselekedetünket, ráadásul nem feltétlenül pozitív felhanggal. Az E3-on látott egyik jelenetben például a játékot irányító fejlesztő úgy döntött, hogy ő fog visszasmárolni egy ajtó berúgása előtt – a gép által irányított társa viszont emlékezett rá, hogy korábban egy ilyen akció számára igencsak balul sült el, és inkább ő akarta az időzítést végezni. A dologból hatalmas, ordozós vita kerekedett, és a balhéz azzal végző-

dött, hogy visszasmárolás helyett a gép által irányított, teljesen beidegesedett karakter egyszerűen berúgta az ajtót, és egyedül tett bent rendet. Annryra megsértődött, hogy nem is törődött velünk, a nagy lövöldözés végén pedig egyszerűen elküldött minket egyrészt melegebb tájak, másrészt pedig női felmenőink irányába... Amikor egy jármű – mondjuk a rendkívül működős, gépfegyverrel felszerelt targonca – irányításáról van szó, akkor is visszaemlékezik a korábbi tapasztalatokra, és az alapján dönti el, hogy inkább sofőr, vagy inkább az ágyús szeretne ő lenni.

Persze nem kell minden alkalommal összeveszünk vele, hiszen ha jó viszonyt ápolunk vele, sokszor kihúzzuk a csávából, nem szólnuk mindig vissza neki, akkor általában hallgatni fog az



22 A Vészhelyzet és a hasonló sorozatok ismerete ezáltal nem jelent előnyt a szívmasszázsban

1.



3.



2.

ÉN BAKOT TARTOK, TE PENTIS MAJN JÓL LELŐVÖN..!

Társunk segítségével még ilyen nagy magasságkülönbségeket is áthidalhatunk. Természetesen aki alul marad, az is részt vesz az akcióban: amikor nagyon forrora fordul a fenti helyzet, ő fogja gyorsan leengedni társát, amikor pedig tiszta a levegő, ő fogja felnyomni. A képregény egyébként folytatódik a 14. oldalon...

ARMY OF TWO

Szerződéses hadsereg

A PMC (Private Military Company, vagyis önálló katonai társaság) egyre gyakrabban jelenik meg a játékokban, ezért úgy gondoltuk, hogy érdemes lenne megvizsgálni ezt a jelenséget. Az Army of Two két főszereplője is egy ilyen kibérelhető magánhadserg tagja, és ahogy az ő ruhájukból is nyilvánvaló, ezeknél a haderőknél nincs akkora fegyelem. Mindenki a saját ruhájában vonul harcba, a saját fegyvereit viszi, és ugyan kötik őket a nemzetközi szerződések, jószívról úgy érkeik el céljukat, ahogy csak akarják. A PMC-k nagy számban a kitenvenes években kezdtek terjedni, ma jelenleg 16 amerikai és legalább ugyanennyi más országban létesítményekkel, jószívról a telefónhívással megrendelhető zsoldosereggé léteznek.

A leghevesebbek a Blackwater, a DynCorp, a brit Aegis és a norvég Omega. A seregek a különböző speciális osztagok, tiltakozóegységek tagjait csábítják az évi minimum százezer dolláros keresettel, ez pedig a brit SAS és a kanadai Joint Task Force 2 állományát egy időre hihetetlenül meggyengítette. A legtöbb PMC ma Afganisztánban és Irakban dolgozik, hivatalosan létesítmények és VIP személyek őrzésével. Meglehetősen rossz a híruk, Boszniában egy vizsgálat a DynCorp emberéről mondta ki, hogy „perverz, illegális és embertelen viselkedést folytattak”, egy Irakban forgatott, civilek felővését ábrázoló videót pedig állítólag az Aegis emberei készítették. Sőt, Kongóban egy 32 fős osztagot kaptak el idén májusban, akik állítólag a kormányt akarták megdönteni – különösebb, nyilvános következménye egyik úgynek sem lett.

utasításainkra. Ehhez értelemszerűen célszerű kerülni a megpörkölését, vagy akár indirekt megebeszesítést (mondjuk azt, hogy összeomlasztjuk az emeletet, ahol áll, vagy nem törődve az utasításainnal, magunkra húnym egy csomó őr), de mindkét figurának lesz néhány szívének kiemelten fontos dolga, amivel különösképp nem illik viccelni. Elliot például imádja az állatokat, ezért ha pusztá mókából lelővölődünk néhány – nem támadó – kutyat, nem fogja poénosan felfogni a szituációt: szemé elé vörös kód ereszkedik, és jó eséllyel belénk ereszt néhány golyót. Persze nem feltétlenül hasznos dolog kikapasztatni a két katona között levő barátság

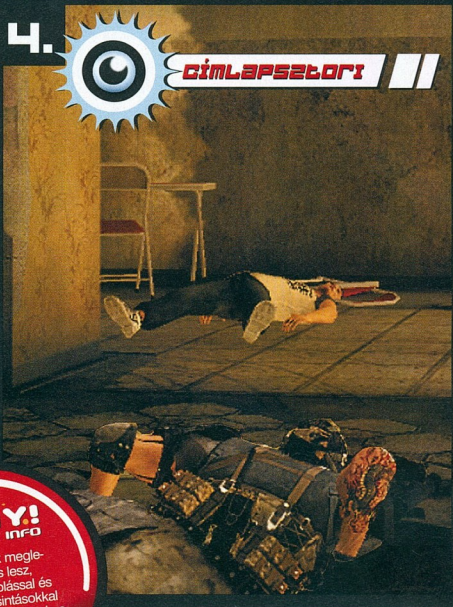
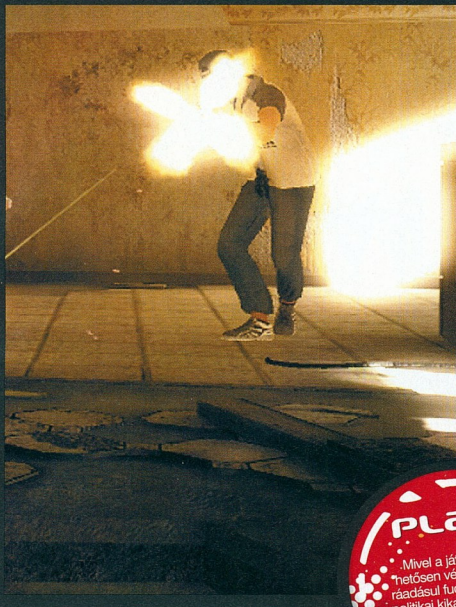
határait – ha nagyon túllépjük azt a bizonyos vonalat, valaki mindenképpen fűbe fog harapni, az meg ugye azonnali game over jelentés, de mindenestre érdemes dolog, hogy ennyire mélyen kidolgozták a figurák személyiségét. Sőt, bizonyos értelemben ez az élmény még több is lesz, mint amit online, egy barátunkkal játszva szerethetünk, hiszen ő nem biztos, hogy ránk omlaszt egy épületet, ha az előző pályán direkt kiszúrásból magára hagyjuk egy tűzpárbaj kelő közepén, és elmentünk felderíteni a pálya más részét. Bár, ahogy itt körbenézek a szerkesztőségben, ebben azért nem is vagyok olyan biztos...



4.



CÍMLAPSZTORI

PLAY!
INFO

Mivel a játék meglehetősen véres lesz, ráadásul fucoklással és politikai kicacsintásokkal teli, biztosan megkapja a "csak felnőtteknek" besorolást.

AZÉRT VANNAK A JÓ BARÁTOK...

Az AI nem csak harcolásra és emocionális rohamokat produkálására képes, de nehézségi szinttől függően vezetni is tud minket a pályákon. Könnyű fokozaton ő mondja meg, merre kellene menni, felhívja a figyelmet a megmászható helyekre vagy éppen a vezethető járművekre – ha viszont látja, hogy nagyjából tudjuk a dolgunkat, visszafogja magát (legalábbis ilyen téren, mert a pófázást természetesen semmi-

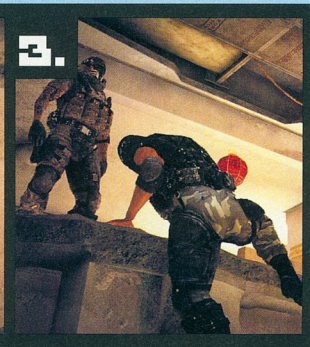
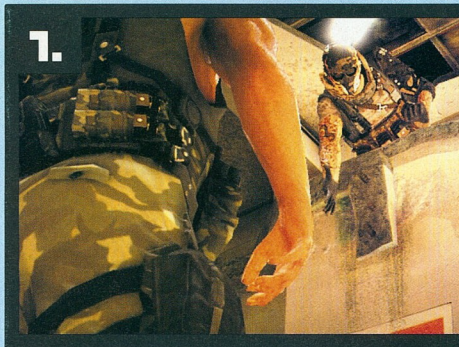
képen nem fogja abbahagyni).

Erre egyébként nem csak a kezdőknek lesz szüksége, hiszen a pályák hatalmasak és jobbra szabadon bejárhatóak lesznek, ráadásul mindegyiken több (helyenként akár öt-hat) alküldetés is vár a pénzhész kalandorokra. Né-

hány képen látható például egy hatalmas anyahajó – ez egy pályának csak egy apró része lesz –, először meg kell közelíteni (természetesen egyvalaki vezet, egyvalaki meg ritkítja az öröket a csónak orrából), majd felkapaszkodni, fent pedig elvileg elég elhelyezni egyetlen robanőtöltetet. Az alapos játékos viszont ezelőtt felderíti az egész hajót, hátha talál némi gránátot, lőszer, vagy éppen pénzmagot – arról nem is szólva, hogy az egyik opcionális feladat az,



✓ Egy összehangolt manőver keretében 213 dobozt sikerült ártalmatlanná tennünk



❖ Némelyik helyszínen akár mi is nyithatunk ilyen lyukakat a földben

hogy emeljünk el a szöfből különféle tervek, leveleket. Aztán jöhet a menekülés, a viszályes csónakázás a tomboló viharban, és a küldetés folytatása...

HAMAROSAN A PS3-BAN

Bár az eredeti tervek szerint az Army of Two-nak a PS3 startjára kellett volna elkészülnie, fél évvel el kellett halasztani a megjelenést – így a jelenlegi megjelenési dátum 2007 márciusa. A várakozást valószínűleg megkönnyíti majd a demó, amit ingyenesen le lehet majd tölteni jövő év legelején a PS3 egyelőre név nélküli online hálózatáról.

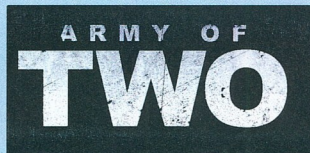
A játékot elnézve egyébként érthető, hogy sok idő kell neki. A grafika egyszerűen csodálatos, minden a lehető legnagyobb fokú odafigyelést kapott. A két, nem túl szimpatikus karaktert például ugyanaz a grafikus tervezte, aki annak idején megalkotta Sam Fishert. (A Ubisoft

Montreal alkalmazottainak elcsábításából egyébként cirka egy éve hatalmas balhé kerekedett, különféle perekkel, odamondogatásokkal, és végül peren kívüli megegyezéssel.) Az animációkat is hasonló igényességgel, egy új, rendkívül modern motion-capture üzemen vették fel, kommandósok, és egy igazi PMC-katonára (egy egykori Special Forces-tag) közreműködésével.

A grafikus motor saját találmány, várhatóan a montreali EA stúdió minden játékában ezt fogják felhasználni. A hatalmas helyszínek töltés nélküli megjelenítése mellett nagy figyelmet fordítottak a vizeffektekre (az anyahajós pályán látott házmogasságú hullámok például elképesztően durvák voltak, még csak hasonló megoldást sem láttunk más játékokban!) és a fizikára is. Ez utóbbi egyrészt növeli az élethűséget (a granátok, járművek ágyúi válaszócső sérülést okoznak a tájban, minden tárgy annyira hatékony fedezékként, mint amennyire a valós életben), másrészt pedig a játékmenetre is nagy kihatással van. Ha nincs mozgatható fedezékünk, kirobánthatunk egy megragadható faldarabot; ha nem tudjuk belőni a háztétön trónoló lesipuskást, összedehetjük alatta az épületet; ha nem tudunk átkelni egy szakadékon, építhetünk fölőle hidat...



❖ Tandem-eltörőnyőzés közben az egyik tag levédőzhet is



ARMY OF TWO Fegyvermesterek

Tyson és Elliot mellett lesz egy harmadik főszereplője is a játéknak, mégpedig az általában használt és dédelgetett fegyver. A küldetések során szerzett pénzt többek között ennek feltápolására is használhatjuk. Az eddig bejárt területeken levő underground fegyverboltok kínálatában minden van, amire csak egy epező ember gondolhat – meg még rengeteg más is. A fejlesztők esküsznek rá – kicsit nehezükre esik elhinni... – hogy ez tényleg így működik az ilyen zsoldosok világában: mindenki díszített, tápolgatja kedvenc kéziágyúját. A játéknak található mintegy harminc fegyver a valóságban is létezik – shotgunok, gépfegyverek, géppisztolyok, mesterlövész-puskák várnak ránk. Funkcióikat tekintve mindegyiket legalább hat extrával lehet kiegészíteni, melyek többsége már a szűrésális kategóriába esik – ki a franc gondolja arra, hogy egy Dragunov mesterlövész-puska alája szerelni kellene egy gránátvetőt és egy duplacsövű shotgun-t. Vagy mondjuk arra, hogy egy egyszerű Kalasnyikovot milyen jól feldobna egy téze-res célfőzőny, egy golyófogó pajzs, és mondjuk két bazi nagy dobár az oldalán. Ezen felül van még egy csomó hasznos (törsebb tus, bajonett, visszacsapódás-gátló) és hasznontalan extra is. Szerintünk a fejlesztők gyögyszere ez utóbbiaknál gurult el igazán: szereshetünk aranyfestést, drágaköves díszítéseket és szép faragványokat is. A fegyvereket online játékokban át is adhatjuk társunknak (pálya végén ez visszakérül hozzánk, nem vesszhetjük el drágaságnkat), mintegy eldicsekedve alkotásunkkat.



4.

ADD A KEZED, PÁJZS!

Miután Elliot rendet tett a felső szinten, kivégzett minden terroristát (esetleg becsületes biztonsági őrt, elvégre mi nem a jófiúk vagyunk, hanem a "pénzértmindentrehajlandó" fiúk) segít kezét nyújt a lentről támogatást nyújtó Tysonnak. Ha nagyon ki akarunk vele szórni, kipróbálhatjuk, hogy emelés közben elengedjük – ilyenkor társunk jó esetben átkokat, rossz esetben pedig gránátokat fog ránk szórni. Ez persze nem túl hasznos dolog, mert egy ideges, ránk haragvó társ hajlamos arra, hogy hasonló, vagy még durvább patkányosságokat kövessen el ellenünk...



Apám mindig mondta: "Fiam, mér nem mész tárgycsúszniak én is sz vótám, az apám is az vót, meg a nagyapám is..."

PLAY!
INFO

Erőteljesen dolgozunk rajta, hogy a játék-ból szerezzünk egy be-mutató videót, ezt terveink szerint következő szá-munk DVD-mellékletén nézhetitek meg.

A késés másik oka az lehet, hogy az újításokkal teli, kooperációra épülő játékmenet rengeteg tesztelést igényel – sokkal többet, mintha csak egy egyszerű akciójátékról lenne szó. Egyrészt ez azért kell, hogy társunk ne ismétlje magát – a fejlesztők is tudják, az egy szemvillanás alatt tönkretelheti az élményt, ha a gépi társ robotiku-san viselkedne, folyton ugyanazokat a szövege-

ket nyomná. Másrészt a Partner AI viselkedésének letesztelése is fontos lesz, főként azért, mivel minden pályán szabadon választ-hatunk karaktert, így aztán ez a munka ráadásul kétszeres hosszúságú – elvégre Elliot és Tyson eltérő fegyverekkel, vérmérséklettel, harci stíluszal rendelkeznek...



Noha nem árt majd a játékhoz egy leg-alább alapfokú angoltudás, aki remélkezík ilyennel annak sosem tapasztalt élményben lesz része az A02-ben.

És akkor még nem is emeltük a szabadon vá-rálható, diszithető, kiegészíthető fegyvereket (ezekről az előző oldalon olvashatsz), az átve-zető videóok tömegét (ezekben látszik majd Tyson és Elliot igazi arca is, sőt, egyiküknek családját, másikuknak pedig seregyiny szeretőjét is megismerhetjük), no meg persze a rengeteg kooperatív mozdulatot – itt el kell intézni, hogy mindkét fél számára élvezetes és izgalmas le-gyen minden ilyen manőver. Na és ott van még az online játék, ami minden bizonnyal óriási él-mény lesz – már most látom, ahogy Snake-kel mekkorákat fogunk kiabálni egy-egy nem túl jól elsült küldetést követően. Még az is lehet, hogy leírvom a kutyáját...

Mikor mindennek vége, hőseink kézenfogva indulnak a legközelebbi mulató irányába



CÍMLAPSZTOR!



Királyság a kezében?

Újra itt van kedvenc jósvorotatok, ahol hosszas tudományos kutatások, illetve minden magát jótérsütőnek mondó figura meghallgatása után írjuk le a játékvilág legtitkosabb, esetenként csak évek múlva beteljesülő híreit. Megbízhatóságunkra nem vállalunk garanciát, de az tuti, hogy nem zörög a haraszt...

» NAGY királyság

Bár a Kingdom Heartsot készítő brigád jelenleg az egyik új Final Fantasyval van elfoglalva, egy kisebb csapat – akiket sűrűn látogat a designer-mester Tetsuya Nomura is – egy titkos játékon dolgozik. Nem nehéz összekötni a dolgokat: szerintünk már gőzerővel készül a Kingdom Hearts következő epizóda, mégpedig jó eséllyel PSP-re. Reméljük folytatás lesz, és nem ártat.

» ÜTKÖZET a világhálón

PC-n tombolnak az egyre összetettebb játékmennel rendelkező online FPS-ek. Counter-Strike, Battlefield, Unreal Tournament, Quake... Sajnos, e sorozatok PlayStation-ön nem igazán tudtak aratni, de a PS3 megjelenésével ez is megváltozik – a konzol nagy gonddal fejlesztett online lehelősségei miatt várhatóan hamarosan mi is játszhatunk ezekkel. Most éppen a következő Quake-ról, a komoly taktikát is igénylő Quake Warsról hallottuk ez rebesgetni...

» DENEVÉR a házban

Bár az Electronic Arts elvileg visszafogja a licen szelt témára épülő játékaiknak gyártását, Batman jogait nem hagyják elveszni. A következő Batman film (a rendező továbbra is Nolan, a két ellenség pedig Joker és a Pingvin lesz) címét nemrég jelentették be, és mi biztosra vesszük, hogy ezzel együtt – 2007 végén – megjelenik a hasonló című Batman: The Dark Knight is.

» CSÖNDES dombok

Bár a Konami! PS3-as fejlesztései közül messze a Metal Gear Solid 4 érvezi az előnyt, a Japánból felől olyan hírek érkeznek, hogy egy hasonlóan nagy csapat dolgozik az ötdik konzolos Silent Hill játékon is. Ha minden igaz, a szeptemberi TGS alkalmával ezt be is mutatják a nagyközönségnek. Mi csak drukkolni tudunk egy ilyen tervnek!



» Hírmorzsák

KRÍZIS KÖZELEDIK?

A fejlesztő Crytek többször hangsúlyozta, hogy csoda-FPS-ük, a Crysis csak PC-re fog megjelenni, erre nem PS3-programozókat keresnek a weboldalukon...?

IDŐSZARU 4?

A PS2-korszakban a TimeSplitters-játékokkal híressé vált Free Radical a Haze mellett egy másik játékon is dolgozik; szerintünk a TS4-en...

DIRGE of CERBERUS™

FINAL FANTASY VII



egyéb tárgyakat is be lehet gyűjteni. Az E3-on kipróbált verzió – ez már tartalmazta az újításokat – nem nyugtázott le minket, de az kétségtelen, hogy nem az a Square-hez képest szárnalmas bihthalmaz, mint amilyen a japán megjelenéskor volt. A játékot követhető számunkban várhatóan már teszteljük, reméljük pozitív véleménynyel leszünk róla!



Square eddig még nem nagyon nyúlt mellé a Final Fantasy-szériával – komolyan el kellene gondolkodnunk, ha egy gyenge játékot akar-nánk említeni (na jó, a Choocoob Racing például bűnrössz volt, nem is szeretünk beszélni róla). A Dirge of Cerberus azonban, ha nem is gyenge, de legalábbis közepes lett – legalábbis a japán verzió mindenképpen. Keleti barátaink panaszkodtak a program lassúságára, könnyűségére és gyenge irányítására – a Square Enix pedig hallgatott rájuk, és miközben angolra fordították a játékot, megpróbálták kijavítani ezeket a hibákat is (ígaz, közben elveszett a nyolcfős online küzdelem lehetősége, de valljuk meg,

említett azért nem meg-
yünk a
Dunának...).

A Dirge of Cerberus egy évvel ját-szódik az Advent Children után, és Vincent, valamint Yuffie egy új kalandját élhetjük át benne. Az alapvetően külső nézetes akciójátékban csak Vincentet tudjuk irányítani, aki legendás háromcsövű puskájával, valamint a gyűjtögetett

anyagok segítségével előlhető varázslatokkal írja ellenfele-
it Midgar le-
pukkant ne-
gyedeiben.
Ezen
felül az
FF7-

hagyó-
mányoknak megfelelően limite-
ket is bevetett, melyek nála
ugye főként átváltozásokat jelen-
tenek. A japán verzióhoz képest
itt Vincent gyorsabb, fűrgébbben
tűzel, messzebb ér el közelharc
támadásaival, képes a dupla-ug-
ráásra, és a támadások elől villám-
gyors suhanással tér ki. A játék ne-
hézségén sokat emeltek, ráadásul
magnytható az extra hard fokozat is,
melyben 40 apró, de igen nehéz pályá
elérhető, melyeken új fegyverek és

PLAY!

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ SQUARE ENIX STUDIO 7
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV



FIFA 07



z Electronic Arts legújabb szokása, hogy egynapos rövid túrák erejéig elrepteti a magyar játékmagazinok képviselőit különböző közeli országokba, hogy ott bemutasson nekik egy-egy megjelenés előtt álló játékot. Július végén a Need for Speed Carbon próbáltuk ki Prágában, augusztus első hetében pedig Varsóba utaztunk, hogy a FIFA-széria ideit tagját vegyük szemügyre.

vagy háromszor megszakította egy ősrög lennyel tolmácsnő.

Az első pillanatokban nem vettünk észre sok újítást a játékban, de miután kipróbáltuk a programot, azonnal feltűnt, hogy sokkal jobb lett, mint

a korábbi részek közül bármelyik. Végre nem csak néhány új mozdulattal, vagy játékmóddal próbálták meg feldobni a játékot, de ki tudja hány év óta először teljesen megújították a játékmenetet is. Az illető persze a Pro Evo széria volt, de másolásról azért nincs szó. Néhány bu-

AZ ELSŐ PILLANATOK

A rendkívül hangulatos étteremben tartott bemutatón cseh, szlovák és lengyel kollégáink is ott voltak (sőt, egy apró orosz sráccal is találkozunk!). No verekedésre nem kell gondolni, de állítólag ők nem tudtak angolul, ezért a bemutatót tartó angol fickó (vele készült interjúnkat a 63. oldalon olvashatod) minden mondatát



✚ Bár ez a képen nem látszik, de végre nem szaggat a FIFA!





☛ Az automata szerelés hatástofokát kicsit csökkentették, így könnyebb vezetni a labdát



ta örökség még a programban maradt (buta pusok, a támadó elől elfutó védők), de a rengeteg újdonság miatt ezekre alig figyeltünk. Végre érzétele módon lehet gölt löni, egészségéses lövéseket megereszteni akár harmincór is, remek, kidolgozott támadásokat vezethetünk és cselezni is egész jól lehet.



**A MAGYAR HANGJA...
KOMMENTÁR EL-
KÉPESZTŐ MÉR-
TÉKBEN FELDÖRTA
A JÁTEKOT, EZ
UTÁN NEM
LESZÜNK MEG E
NÉLKÜL!**

MAGYAR HANGJA...
Az első kellemes meglepetés után következett a második, amikor egy PS2-űjraindítva elindítottuk a magyar verziót. Tavaly ez ugye csak feliratokat takart, most azonban minden magyarul van – még a kommentár is!

tár is! Hajdú B. István és Faragó Richárd, vagyis kishazánk vitathatatlanul legjobb két kommentátora lett megbízva a feladattal, és bizony zseniális munkát végeztek. Vidám hangulatban követték a meccset (Faragó beszél kevesebbet), bűnrössz szövegeket szórnak, cinikus kommentálják a rosszabb megmozdulásokat és külön kitérnek a magyarokra (egyszer Geránál megjegyezték, hogy Angliában játszik). A lejátszott hét-nyolc meccsen egyszer sem ismételték magukat, pedig az ember azt hinné, hogy ennyi eltérő barátságos meccs felvezetést nem vesznek föl. Mestermunka. A játék harmadik nagy újítása a megreformált játékmenet és a magyar kommentár mellett az online ligák rendszere. Ezek lényege, hogy a já-

tékosok választhatnak egy kedvenc csapatot a francia, német, angol és a mexikói első osztályból, és aztán minden csütörtökötől vasárnapig játszhatnak az épp kisorsolt ellenfelet választó játékosokkal (a kedvenc csapaton mindössze egyszer változtathatunk). Vasárnap éjfélkor észszezitlik a meccsek eredményét, és kiderül, hogy ki kapta a három pontot – így zajlik majd egész évben a bajnokság. Az ötlet remek, kár, hogy nálunk nem tudják sokan kihasználni.

Az új FIFA meglepően jó lett – ráadásul a szeptemberi megjelenés már majdnem itt is van. Hosszú évek óta először nem csak apró fejfedéseket kapunk, hanem átalakított játékmenetet és magyar kommentárt. Alig várjuk!



PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
KONZOL PS2_PSP
MEGJELENÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV

DEAD OR ALIVE

the movie



mikor egy játék alapján film készül, általában minden pozitív jelbe, mintegy szalmaágba próbálunk belekapaszkodni: bízza abban, hogy ezúttal nem valami katasztrófális szörnyszülött lesz a végeredmény. Na, ezúttal illyesmire nem számíthatok, a Dead or Alive biztos nem lesz jó film – arra viszont van esély, hogy legalább egy agyatlan, de szórakoztató alkotás jöjjön össze. Elvégre mi is kellene egy kellemesen eltöltött két órához, mint egy rakás gyönyörű nő, meg némi harcművészkedés, nem igaz? (Persze sokaknak ez nem elég – na, ók már most biztos, hogy csalódní fognak a Dead or Alive-ban...)

Az egyelőre titokban tartott sztoriban a Xboxra megjelent Dead or Alive Extreme Beach Volleyball (fura DoA-mellékág, melyben a hangsúly a röplabdázáson és a gyönyörű lányok bámulásán volt) és a klasszikus verekedős Dead or Alive-ok vo-



násai keverednek. Természetesen szinte minden karakter megjelenik a játékából, de a hangsúly a



Helena-Christie-Kasumi trión lesz – nem szabad azonban elfelejteni Zacket sem, aki a zöldre festett hajú és bajszú jelmezben fog tombolni... A harci jeleneteket a rendező Cory Yuen (Transporter, Halálós Fegyver 4) koreografálta, a főbb szerepekben pedig olyan hölgyeket találunk, mint a „civilben” popénekes Holly Valance, vagy éppen a legutóbb Sin Cityben látott Devon Aoki. A nálunk ősszel bemutatott filmnek túlzott komolysággal nem



✱ A vizespólv-erseny döntőjére alaposan fel kell készülni...

érdemes nekiesni, kizárólag úgy lesz érdemes beülni rá, ha tudjuk: ez egy blőd csajos-vereke-dős film lesz. Mi csak abban reménykedünk, hogy azért jobb, mint amilyen a Charlie Angyalai 2 volt...

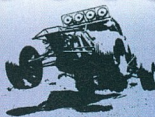


PLAY!

RENDEZŐ Cory Yuen
PRODUCER Jeremy Bolt
FORGATÓKÖNYV J. F. Lawton
GYÁRTÓ Constantin Film

colin mcrae

DRIFT



KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ CODEMASTERS
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007



z eddigi Colin McRae-játékok a grafikát és a fizikát leszámítva nem sokban különböztek – néha persze bejött egy-egy új pálya vagy autó, de nagyjából minden ugyanarra a kaptafára készült. Az új résszel ez azonban megváltozik, most a WRC világbajnokság szimulálása helyett a vadregényes száguldozásan lesz a hangsúly. Ez talán azzal is összefügg, hogy

McRae úr az idei szezonban valószínűleg már nem indul – bár igaz, ez például nem állította meg az Activisiont, hogy évekkel Tony Hawk visszavonulása után is az ő nevével fémjelvezze adják ki a játékokat.

Play! info

Az új CM Rally-n ezúttal egy magyar programozó is dolgozik, és bár természetesen titoktartási szerződés köti őt, azt elárulta, hogy a teljes realizmusra törekszének... Hajrá!

A Drift tehát a változatos versenyzésre épít – noha annyi eltérő versenyág itt nem lesz, mint amennyit a Toca 3-ban próbálhattunk ki, viszont ami rali, az itt is lesz. Így aztán a sivatagi versenyzéstől (akár teherautókkal vagy homokfutókkal is!) a jeges futamokon keresztül a nyílt terepversenyekig minden. Rengeteg eredeti és kitalált ralipálya mellett megkapjuk a közel húsz kilométeres Pike's Peak International futamot, és sok helyszín készül a hegymenetes-szerpentes Hill Climb üzemmódhoz is. Az autók viselkedése realiztikusabb lesz, mint a korábbi részekben, ráadásul ezúttal online versenyzésre is lehet számítani. A képek a játékban szereplő autómódelleket és festett háttereket kombinálnak, csak remélni tudjuk, hogy a végleges verzió is közel ilyen jól fog kinézni (bár ez azért nagyon durva lenne).



Valahogy nehezebbnek esik elképzelni, hogy tényleg ilyen jól fog kinézni a Drift...



VALKYRIE PROFILE 2

SILMERIA



A harcok gyanúsan úgy néznek ki, mint a PSP-s Lennethben



PSP-játékok között tesztelt Valkyrie Profile Lenneth tiszteletére úgy határoztunk, hogy még egyszer kitérünk bővebben a

Silmeriára. Ennek főszereplője természetesen Lenneth húga lesz, Silmeria, akit szintén azért hívtak elől Odinnak, hogy szolgáljon. Most azonban jó száz évvel az istenek csatája, a Ragnarok előtt járunk, így aztán nincs a maga stílusában, tempójában járhatja be a világot. Ez már csak azért is fontos, mert Silmeria megidézése nem sikerült túlzottan profin – új testét meg kell osztania egy másik lélekkel, egy Alicia nevű hercegnővel. A sztori is abból indul el, hogy Aliciait bezárják, mert azt hittartanak, hogy megőrült; mintha több személyiség lakozna benne.

Mivel ezúttal nem kell halott harcosokat gyűjteni Odinnak, partitájkaink élő, saját sztorival, mellékküldetésekkel rendelkező karakterek lesznek (az egyik úgy néz ki, mint egy 16 éves Jack Sparrow). Azért a halott katonák is jelen lesznek, mintegy megidézendő szupertámadásként vehetjük



be őket, miután megtaláltuk a világban hátrahagyott felszerelésüket. A csata nem csak ezzel változott, de végre mozgathatunk is a küzdelem során – ez legfőképp arra használatos, hogy kitérjünk az ellenfelek támadásai elől (vörös aura jelzi, hogy ellenfeleink hívják a támadást, na, ezt kell elkerülni). Hogy ez könny-

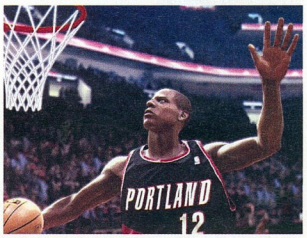
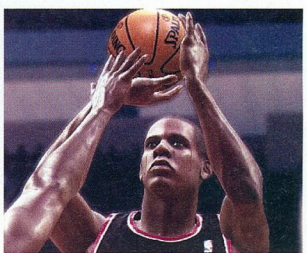
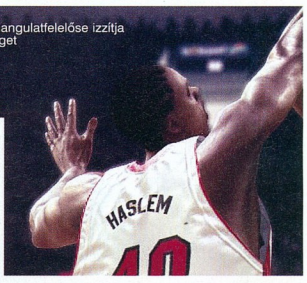
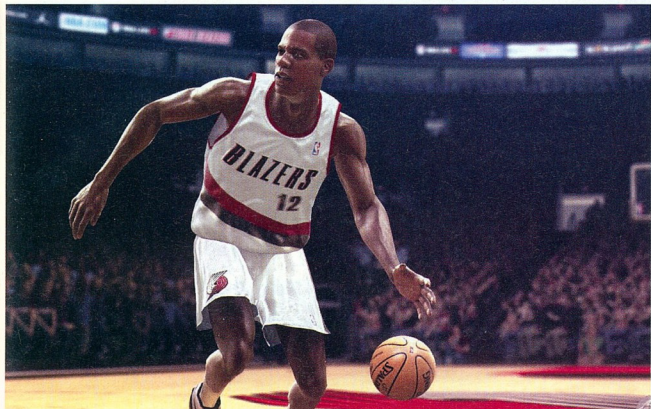
nyebb legyen, egy gombnyomással kétféle oszthatjuk a csapatot, így elterelhetjük a figyelmét a szörnyeknek – egy jól bepáncélozott karakter üti, míg a nagy sebességű figurák a hátába kerülve szabadon támadják. A harc most már nem teljesen körökre osztozott, hanem AP-nek vezetett pontokból kell gazdálkodnunk – ha ezek elfogytak, karakterünk megáll pihenni, ami ugye nem feltétlenül nyerő taktika... Amire még kitérjünk, az a grafika: talán nem túlzás, hogy a Silmeria a PS2 legszebb játéka közé tartozik; hiába limitált itt is a mozgásunk, a szélesszvásznú, tüéles grafika egészen elképesztő!

PLAY!

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

NBA Live 07

A csapat hangulatfelelőse izzítja a közönséget



N

álunk talán az NBA Live a legkevésbé népszerű az EA évente jelentkező sportsorozatai közül, ám a cég reméli, hogy az idén megváltozik – elvlegre állításuk szerint a rengeteg fejlesztés ezt bőven indokolná. Először is ott van a felturbózott, 60 évre bővített dinasztia-mód, amelyben minden eddiginél több opció lesz az új tehetségek kiképzésére, letisztítására, kiképzésére, edzésére. Magán a játékon is sokat fejlesztettek, például a menet közben változtatható taktikák, és több száz új Freestyle – azaz az analóg karral előhozható – mozgás se-

gítségével. Az új PS3-as rész (ebből származnak a képek is) valószínűleg csak jövőre jelenik meg, viszont a PSP-s és a PS2-es verziók mentései kompatibilisek lesznek.

PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
KONZOL PS2, PS3, PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

THE GODFATHER: Mob Wars

M

ár-már azt hittük, hogy az EA feladta a Keresztapa PSP-s verziójára vonatkozó tervét, hiszen a játék PS2-n már tavasszal megjelent, és azóta teljes a csend a kézikonzolos verzió körül. Legalábbis eddig csend volt, most viszont megkaptuk az első képeket a játékból. Az látszik, hogy az átírást végzők pompásan végeztek a dolgukat, a grafika szinte semmit nem romlott, és az elejétől a végéig megkapjuk az egész PS2-es játékot: ugyanolyan szabadsá-

gunk lesz, ugyanannyi bolt felett vehetjük át az irányítást, és ugyanúgy nem lesz töltőgetés. Ezen felül kapunk egy Mob War címre keresztelt másik, teljes értékű játékmódot is, melyben az akciózás helyett a stratégián lesz a hangsúly: New Yorkot itt kerületről kerületre hódíthatjuk el a négy rivális családtól. Mintha egy táblás játékot játszanánk; a karaktereket mint bábukat mozgathatjuk, a speciális tevékenységekhez kártyákat használhatunk – reméljük, ez kelően izgalmassá lesz.



A Keresztapa pár perc múlva lesérül!



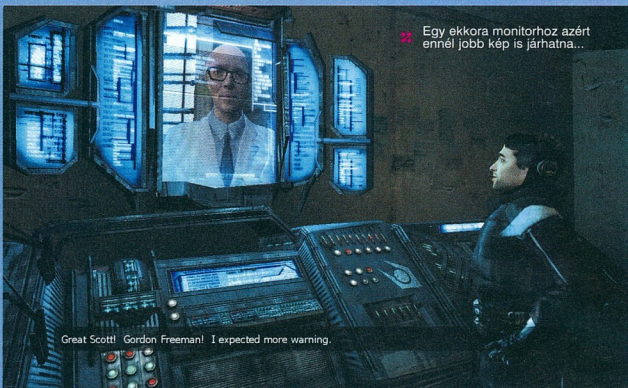
PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA REDWOOD SHORES
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



HALF-LIFE 2





✦ Egy ekkora monitorhoz azért ennél jobb kép is járhatna...

Great Scott! Gordon Freeman! I expected more warning.

A Half-Life-nak nem volt szerencséje a konzolokkal. Először Dreamcastra jelentették be, ám ismeretlen okok miatt két héttel az elkészülés előtt lefolták a fejlesztést. Aztán következett a PS2-es változat, ami ugyan megjelent, sőt – néhány kooperatív pályával – kibővíve jelent meg, túl nagy sikert nem könyvelhetett el. Az első rész megjelenését hat évnyi, néhol botrányokkal övezett fejlesztés követte, és végül 2004 végén látott napvilágot a Half-Life 2 – PC-n sokan minden idők egyik legjobb játékának tartják, ám a konzolos verzió körül ezúttal is sok mindent elbaltáltak (az xboxos verzió sok halasztás után jelent meg, ráadásul a sok szaggatást, töltőgetést még így sem sikerült kiküszöbölni). Ezúttal azonban minden másképp lesz, a Half-Life 2 ugyanis végre méltóképpen kerül át a konzolos világába – köszönhetően a PlayStation 3 erejének!

FELEZÉSI IDŐ

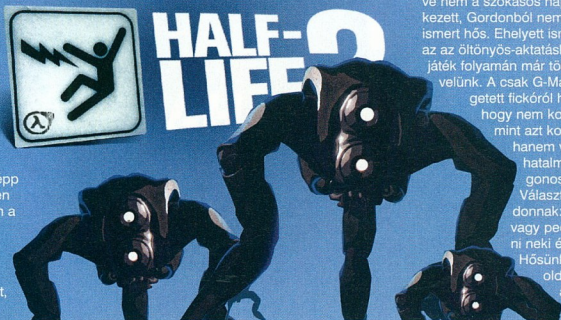
A Half-Life első részében megismerhettük hősünket, a szemüveges és szakállas tudóst, Gordon Freemant. A kutatóintézetben, ahol

dolgozott, többek között a téridő kilyukasztásával foglalkoztak, aminek következtében sikerült kaput nyitni egy Xen nevű, agresszív idegeneknek otthont adó bolygóra. Innantól kezdve nem volt több kísérletezés, nem volt több kavgázás, menteni kellett az irhánkat. Az állomást elözönlő idegenek mellett olykor a nyomokat min-

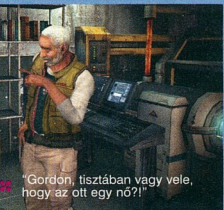
denáron eltüntetni kívánó hadsereggel is meg kellett küzdenünk. A rendkívül izgalmas és változatos játékban a korábbi évekkel megelőzően intelligens ellenfelek, speciális fegyverek és változatos ellenfelek voltak.

A játék vége furcsa csavart tartogatott a játékosoknak: az idegenek királynőjét megölve nem a szokásos happy end következett. Gordonból nem vált világszerte ismert hős. Ehelyett ismételen feltűnt az az öltönyös-aktatásos fickó, aki a játék folyamán már többször is kitölt velünk. A csak G-Man néven emlegetett fickóról hamar kiderült, hogy nem kormánygünyök, mint azt korábban hittük, hanem valami sokkal hatalmasabb, sokkal gonoszabb entitás. Választást ajánl Gordonnak: vagy a halál, vagy pedig beáll dolgozni neki és „főnökeinek”.

Hősünk az utóbbi megoldás mellett dönt, az utolsó, meglehetősen szür-



✦ A Citadella idegen technológiájára még mozdulatlanul is ijesztő



✦ Gordon, tisztában vagy vele, hogy az ott egy nő?!

A CSOMAG TARTALMA 1

HL2 Episode One / Two

A PC-s játékok jó szokása szerint a Half-Life 2-höz is készülnek kiegészítő lemezek. Eddig hármat jelentettek be, és ebből az első kettő (amelyek a PS3-as verzió megjelenésekor PC-n is kaphatóak) mellékelve lesz a mi változatunkhoz. Az Episode One sok újat nem hoz, csak a történetet viszi tovább (Gordon és Alyx menekülnek), viszont az Episode Two nagy újításokkal lesz felszerelve: lesz benne egy új jármű, lesznek új lények, ráadásul az egész kaland új, sosem látott helyszíneken zajlik majd a szabadban.



reális képsorokban pedig azt figyelhetjük meg, ahogy Gordon belép egy teleportkapuba...

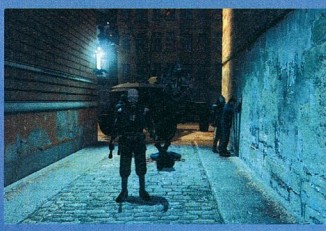
ÚJ KORSZAK

Vágás – egy koszos vonaton vagyunk szakadt emberek között, és egy zavaros G-Man monológot követően teljesen magunkra vagyunk utalva. A szerelvény hamarosan beér a City 17-nek nevezett metropoliszba, ahol rögtön szembesülünk vele, hogy ez nem valami utopisztikus helyszín: egy Combine-nak nevezett idegen faj



urálja a bolygót, ráadásul nem is szép szóval, hanem vasmarokkal és sokkolóval.

Gordon hamar belekerül az események sodrásába, és egy adrenalinidús kergetőzés után összeismerkedik a lázadó apró csapatával. Egy balul sikerült teleportálás miatt gyalogosan kell megtennünk az utat a Black Mesa egyik laboratóriumába, majd innen haladunk tovább a felgyújtott kísértetvárosra, Ravenholmon keresztül Nova Prospektbe (egy high-tech börtönbe), majd a játék végén elérkezünk a City 17 közepén levő hatalmas idegen toronyba, a Citadellába.



donképpen csak sorodják az események, ő például sosem szólal meg. A háttérinformációkat csak kutatással, rejtélyes üzenetek megfejtésével fogjuk megtudni, és az is különleges vonása a játéknak, hogy végig, megszakítás nélkül Gordon szemszögéből látjuk az eseményeket. A cirka húszórás kaland végig valós időben zajlik (persze nem olyan szigorúan, mint mondjuk a 24 című sorozat), ezt pedig csak rövid töltőgetési idők zavarják meg a pályarészek között (remélhetőleg ezek még kurtábbak, esetleg nemlétezőek lesznek PS3-on).



HALF-LIFE 2

A játék története tulajdonképpen meglehetősen csökevényes: hosszú párbeszédre, átvezető jelenetekre nem kell számítani – Gordont tulaj-

ják meg a pályarészek között (remélhetőleg ezek még kurtábbak, esetleg nemlétezőek lesznek PS3-on).



Hopp, itt valaki nagyon rosszul járt... imádkozhatunk a lelkiért

A TECHNIKA DIADALA

A legtöbb játéknál a technológiai megvalósítás és a játékmenet között nincs szoros összefüggés – a Half-Life 2 azonban itt az úttörő volt. Most nem csak a gyönyörű grafika van szó-bár szó se róla, tényleg gyönyörű –, hanem a fizikáról. A realizmusban a játék a legtöbb játéknál már a köztelenül markánsabbak része lett, de általában nem jelent többet annál, hogy az ellenfelek rongybabaként esnek össze, esetleg néhány tereptárgyat szét lehet lőni.

Itt azonban az egész játék a fizikára épül – a Half-Life 2 alatt doromboló Source motor ugyanis minden egyes tárgyról tudja, hogy milyen nehéz, hogy miből van, és ennek természetesen van kihatása a játékmenetre is – minél inkább elmozdított magunkat, minél inkább belátjuk a végtelen lehetőségeket, annál jobban ki tudjuk használni. Különbő példát jelentenek a fizikára épülő fejtorjok – itt egy libikóktól kell építeni, máshol üres műanyagpalcokból kell egy tutaj alá hordani...

A fizika szerepe akkor teljesebbé válik, amikor nagyobbai a játék felénel megkapjuk a gravitációs fejevert, amellyel magunkhoz szívhatunk, vagy éppen eltaszthatunk dolgokat. A felhasználási módoknál csak a képzeteink szabhatják. Magunk alá véve egy fém szekrényt, vagy rádiótort pajzsa tesszük szert – amit aztán megfelelő pillanatban el is hajlíthatunk, gránátokat kaphatunk el a levegőben és küldhathatunk vissza a feladónak, fodorzában maradvat szívhatunk magunkhoz löszert, vagy éppen egy gyógyszeromagot, vagy éppen ellenfeleink fejedékeit omaszthatjuk rá a fejükre. A játék legvégén ráadásul gravitációs fejeverünk új erőre kap – ekkor már embereket is mozgathatunk vele (értdet, a mélységbe hajlíthatjuk őket), igaz, ez nem tart sokáig, de elképesztő erősz, amikor szinte sebezhetetlenül darálunk az élt, fegyverpáncélos katonák között, akikkel addig csak hossz-, taktikus csata után tudtunk végezni.

RAVASZKODÁS

Az ellenfelek ugyanis intelligensek (igaz, csak

nehéz fokozaton, legalábbis PC-n ez volt a helyzet), és főként a katonák igenesek megkeserítik úrutunkat. Együtt mozognak, fedezik egymást úrutárazás közben, beszorítanak minket, majd gránátokkal próbálnak végezni velünk. Aztán ott vannak még a szinte végtelen rajokban támadó bogarak, akik a hangok irányában támadnak (ismét egy hasznia a fizikának a tereptárgyakat hajlítóval messzire esalhatjuk őket), majd egy pályával és némi homokban-fürdőssel később már miniket védelmeznek.

Nem ők az egyedüli társaink, hisz Gordon Freeman már csak csatlódnéve miatt is messiásnak tekintik a lázadókat, így minden segítséget megkapunk tőlük. Néhány pályán négyfős csapatokat is irányíthatunk, máshol fiatal lány (a történetben fontos szerepet játszó fiatal lány) vagy éppen Barney (a Half-Life 1 egyik kiegészítőjének főszereplője) lesz a társunk. Aztán ott van még D0g, az Alyx által épített robotkutyája. „aki” szinte minden más játékkarakternél több személyiséggel rendelkezik.

NÉZZ RÁM, HA BESZÉLSZI

Az első Half-Life hatalmas útjása az volt, hogy a karakterek ajakszinkronnal rendelkeztek és mindig a játékos felé fordultak, ha éppen beszélte hozzá. Aikkor, 1998-ban ez formabontó volt – ugyanígy, mint ahogy a Half-Life 2 megjelenésekor az ott alkalmazott rendszer. A programozók ugyanis egyetemi kutatások alapján modelleztek az emberi arcokfejezéseket, így tulajdonképpen bármilyen arcokfejezést igen könnyedén meg tudnak jeleníteni. Legyen szó beszédről (állítjuk lehet eszjáról olvasni), rettegésről, mosolygásról, nevetésről vagy éppen mérgelődés-

A CSOMAG TARTALMA?

Counter-Strike

A Counter-Strike jelenleg a világ legnépszerűbb multiplayerben játszott FPS-e (terroristák és elhárítók küzdelme), és anno PC-n ingyen járt a Half-Life 2 mellé. Az EA hivatalos Kommentárja szerint egyelőre nem dőtt el, hogy a PS3-as verzióhoz ezt mellékelik-e, ami a fordításukban azt jelenti, hogy valószínűleg pénzért, külön feljárt forgalomba hozni. Normál esetben emelt árúvá válhazánk (főleg, ha ez nem csak a saját spekulációknak lenne), de a HL2 így is egy igen szép csomag lesz, úgyhogy ezt most mellőzzük.



HALF-LIFE 2

ről, a Half-Life 2 karakterei megdöbbenősen életszerűek – különösen Alyx lett ilyen téren aprólékosan kidolgozva, neki minden mozdulata hihető.

Természetesen nem csak a mimikrára figyeltek oda, az egész játék gyönyörű – legalábbis meg-

jelenésekor mindent ütött. A folyamatos fejlesztések hatására még ma is bőven magálja a helyét – nekünk például sokkal jobban tetszik City 17, mint mondjuk a Resistance technikaiag talán kicsivel többlet nyújtó, ám stílusban nem sok újat adó Angliája. Az egyik legjelentősebb grafikai fejlődés a HDR-bevilágítás megjelenése, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy a játékok modellezte szemünk viselkedését, így elváltak minket a nap, vagy éppen alig látunk pár másodpercig, ha a világosból bemegyünk egy sötét terembe.

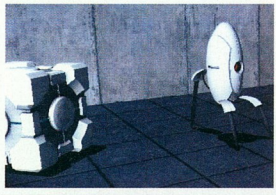
GORDON DIADALA

A Half-Life 2 megjelenésének már önmagában is örülünk – már korábban is sokat beszélünk

A CSOMAG TARTALMA 2

Portal

A legmeglepőbb bónusz a Half-Life 2-höz mindenképpen ez a kis játék lesz, melyben egy portálokat létrehozó berendezést kell tesztelnünk. Különleges fejeverünk bejáratait és kijáratait ragaszthat bármilyen vízszintes felületre, ezeket kombinálva kell átvergődünk a pályák végére, megbirkóznunk a kihívásokkal. Egyrészt a közlekedésünket segíti az eszköz, másrészt pedig a tárgyak, akadályok manipulálását – elmagyarázni a dolog zsenialitását elég nehéz, nézzetek meg a stílusos bemutató filmet a DVD-n!



Nem csontvázak, csak a sisakjuk ilyen bizalomgerjesztő



Ha hiszitek, ha nem, itt is a pasi-ügyekről van szó...

róla, hogy milyen jó lenne egy nextgen verzió ebből a csodálatos játékból. Am a Valve ezzel nem elégszik meg, rengeteg extrával bővítik ki az alapjátékot – kapunk hozzá egy összetett, kasztokra épülő multiplayer játékmódot, egy teleport-kapukra koncentráló logikai programot, és kettőt a játék három tervezett kiegészítőjéből. Mivel nincs kétségünk afelől, hogy egy ilyen szépre hízalt csomag igen népszerű lesz, ab-

ban is biztosak vagyunk, hogy a harmadik, a történetet egyelőre lezáró epizód is elérhető lesz valamikor később.

Mindent egybevetve, igaz, hogy már többször is végigjártuk a Half-Life 2-t PC-n, de ez cseppet sem csökkent gyágyunkat a konzolos verzió iránt. Egy óriási téve előtt, egy kényelmes kanapán elheverve harmadszor-ra-negyedszerre is lehangoló érzés lesz bejárni City 17 utcáit, megküzdeni a Striderekkel, bejárni Ravenholm sötét utcáit, pajszerrel csapkodni a



A CSOMAG TARTALMA 3

Team Fortress 2

A Team Fortress egy igen sikeres, rajongók által készített mod volt, eredetileg a Quake 2-höz. A tervek szerint a TF2-nek a Half-Life-hoz kellett volna megjelennie, de ez végül nem jött össze – később volt ró szóla, hogy önálló játék lesz, majd a projekt eltűnt. Nemrég jelentette be a Valve, hogy évek óta ismét dolgoznak rajta, és része lesz a PS3-as Half-Life 2-nek is. A koncepció a régi (kilenccel eltérő kasztból felálló csapatok küzde- nek), a grafikai stílus viszont teljesen friss.



zom- bikat...

Ha pe- dig ed- dig még nem volt szerencséd a já- tékhoz, készülj fel, mert valami olyan

érkezik az irányod- ban, amit so- sem fogsz el- felejteni!

	PLAY!
KIADÓ ELECTRONIC ARTS	
FEJLESZTŐ VALVE	
KONZOL PS3	
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV	

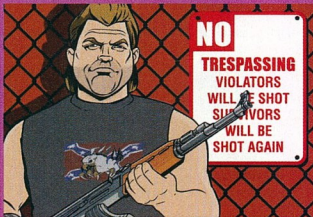
Grand Theft Auto

Vice City Stories



második „GTA Stories” természetesen a nyolcvanas évekbe repíti a PSP-tulajokat (és jövőre várhatóan a PS2-eseket is), ismét bejárhatjuk Vice City utcéit; hallgathatjuk Michale Jacksont és a korszak többi zenészét, nézhetjük a tengerparton kocogó csajokat, és persze dögös vérdákat vezethetünk fel s alá.

A pontos dátum 1984, azaz két évvel az eredeti Vice City előtt járunk, és bizony ekkor a város



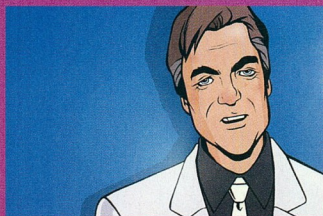
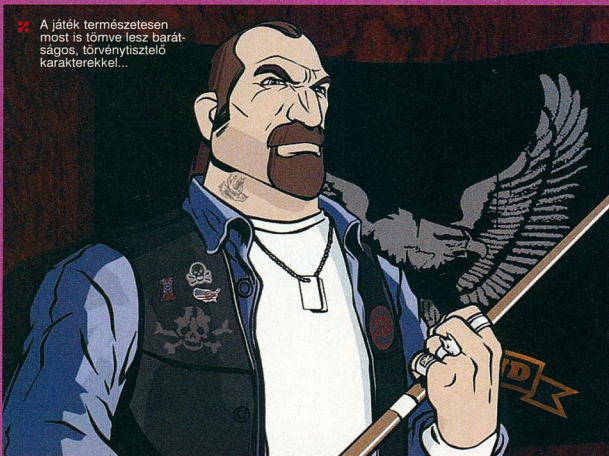
még nem volt olyan gazdag, mint amilyeneknek megismertük. A legtöbb fontos, központi épület még építik, a két évvel későbbi nagykutyák itt még csak piti bűnözők – de a város hangulata ugyanolyan. A főhős Victor Vance lesz, akit anno a Vice Cityben láttunk meghalni – most viszont az ő sztoriját ismerhetjük meg. Hőstünk 28 éves tengerészgyalogos, aki küldetése előtt némi



időt eltöltött bányájánál, Lance-nél. Először csak egy film-ben vállalt kaszkadőr szerepet, később viszont igencsak rossz társaságba keveredik: gyilkol, prostitká futtat és drogot fert – egyzával megint egy kellemes anti-hőst ismerhetünk meg személyében.

A játék természetesen szintén a jól bevált GTA-jellemzőkre épül: rengeteg változatos küldetés, jól kidolgozott sztori, szabadon bejárható világ, no és persze teljes szabadság minden téren. A Liberty City Stories óta háromszorosára nőtt a látótávolság, sokkal több a tereptárgy, autó és gyalogos a városban, és a külső-belső terek közti töltögetés is alig több egy szemvillanásnál. Erre szükség is lesz, mert most az eddigieknél sokkal több küldetés – vagy legalábbis küldetések részei – játszódiknak belső tereken.

✕ A játék természetesen most is tömve lesz barátságos, törvénytisztező karakterekkel...

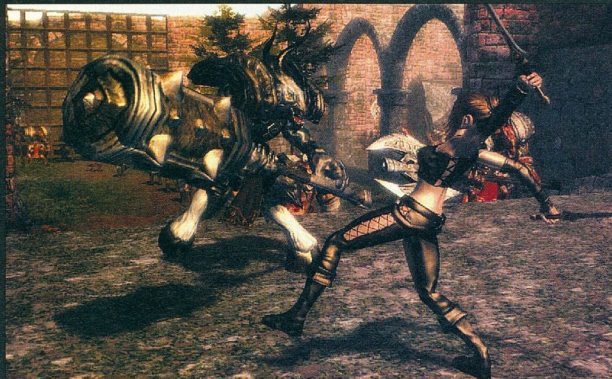


PLAY1

KIADÓ ROCKSTAR
FEJLESZŐ ROCKSTAR LEEDS
KÖNZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

UNTOLD LEGENDS:

Dark kingdom



kor korábban beszámoltunk a PS3-as Untold Legendsről, meglehetősen negatív véleménnyel voltunk róla: a Genji 2 mellett talán ez volt a leggyengébben kinéző

PlayStation 3-as játék (az külön szegény, hogy mindkettő a Sonytól jön), ráadásul túl izgalmasnak sem tűnt. Attól ugyan még távol vagyunk, hogy mindenestől visszavonjuk ezt a véleményünket, de az biztos, hogy az új képeken már sokkal látványosabb a Dark Kingdom. Sajnos maradt a mindössze három kipróbálható karakter, vagyis a barbár, a mágus és az orgyilkoslány – viszont legalább most már jól néznek ki, különösen a teljesen átrajzolt barbáron látszik a fejlődés. A játékmenet a PSP-s részeket imitálja, azaz hatalmas terület, rengeteg megtanulható speciális képesség, random

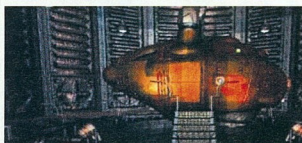
zsákmány és egymilliórd lemezárólandó ellenség. Kooperatív-módban akár négyen is játszhatnak (legalábbis online, egy gépen legfeljebb ketten segíthetjük egymást), ám az arénákban ennél többen is egymásnak mehetnek: itt az egy-egy elleni párbajoktól a nyolcfős zászlózsákmányolásig minden lesz.



MYST



mikor jó tíz éve megjelent PC-re a Myst, forradalmat okozott: ez volt az egyik első játék, ami CD-formátumban jelent meg, és igencsak hozzájárult ennek az elterjedéséhez. A szűrreális kalandjáték a nyár végén érkezik el PSP-re, alaposan kibővíve, és kigazítva a szé-



lesvásznu képernyőre. Azon túl, hogy megkapjuk az eredeti játékot a rengeteg elgondolkodtató fejtorvel, igazi filmbetétek tömegével és a nem kissé elvont sztorival (a párhuzamos dimenzióktól egy rég kihalt fajig minden lesz), kapunk néhány (10-15) plusz kalandocskát is. Ezek az apró jelenetek tulajdonképpen a folytatásokból átemelt, illetve újonnan kitalált fejtorok lesznek, némi bevezetővel és néhány párbeszéddelellátva.

PLAY!

<p>KIADÓ MIDWAY FEJLESZTŐ HÓPLITE RESEARCH KONZOL PSP MEGJELENÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV</p>

PLAY!

<p>KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SONY ONLINE KONZOL PS3 MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV</p>
--



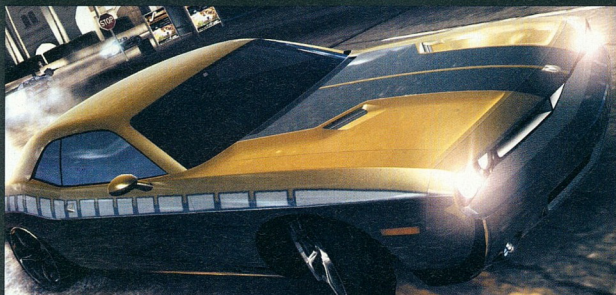
❖ A játék nextgen verziója hihetetlenül jól nézett ki!

Előző számunkban még csak az EA-tól kapott információinkat tudtuk megosztani veletek, ám néhány hete a cég meghívására Prágában ki is próbálhattuk a NFS sorozat legújabb tagját, a Carbond. A Steve Anthony producer által tartott rövidke prezentáció után rávetettük magunkat a kontrollerre, és elsőként az autosculpting módot vettük szemügyre, vagyis a vizuális tuningolás új módját. Ebben nem egyszerűen a különböző szpajlereket, karosszéria-elemeket, felniket cserélgethetjük, de minden ilyen

új darabnál nyolc-tíz csúszkán állíthatjuk annak tulajdonságait. Néhány gombnyomással teljesen átalakíthatjuk a kipróbálható verzió legdögösebb autóját, az eredetileg sárga és minden tuningtól mentes Lamborghini Gallardót. Maga a játékmenet már nem változott ennyit. A drift-mód sokkal nehezebb lett, mint elődje, hihetetlenül csúszkál az autól! Még az is nehézségeket okozott, hogy ne csattanjunk a falnak, nem is említve azt, hogy a bónuszpontokat adó sárgára festett területeken maradjunk – persze egy kis gyakorlással ezen biztos változtatni tudtunk volna.

A második pályán a Canyon Duelt, az új játékmódot próbálhattuk ki: ahogy előző számunkban is írtuk, ez két futamot jelent ugyanazon a pályán, egyszer üldözni kell ellenfelünket, egyszer pedig meglógni előle. A legnagyobb extra itt az volt, hogy az egyik oldala az útnak egy hatalmas szakadék volt, amin persze nem túl egészséges dolog leszáguldani (talán nem kell külön említeni, hogy ennek ellenére többször is megtettük...). A harmadik játékmód egy klasszikus verseny volt, négy résztvevővel – az extra ebben az, hogy mindenki vitt magával egy segédét, így nyolc autó volt a pályán – igaz, társunk különleges képességét egyelőre nem tudtunk megfelelően kihasználni. A játék biztatóan alakul, az újdonságok jók, az autosculpting zseniális, a PS3-as verzió pedig gyönyörű lesz!

❖ Na, azt mi is megtapasztaltuk, amit most a sárga autó sofőre átél...



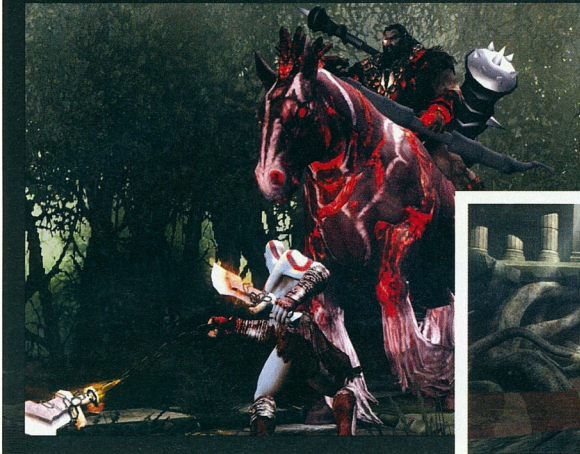
❖ **PLAY!**

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
KONZOL PS2, PS3, PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

God OF WAR 2

PLAY!

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



Úl nek új információknak nincs a God of War 2-ről (haesak az nem, hogy elhagyták a nevétől a Divine Retribution alcímet), viszont kaptunk néhány igazán látványos képet, amit muszáj megosztanunk veletek. Az első rész designere, a jelenleg egy PSP-s programon dolgozó David Jaffe a blogjában ezen felül elmesélte, hogy mindenképpen trilógiának tervezi a God of War-t, már megvannak a harmadik rész alapjai is. Ugyan azt nem említette, de mi biztosra vesszük, hogy a harmadik rész már PS3-ra készül el – bele gondolni sem merünk, hogy az milyen durván fog kinézni!



GUNDAM *target in Sight*



ké, rögtön az elején tisztázzunk valamit: az E3-on kipróbált demó közel sem nézett ki úgy, mint az itt látható képek. Azok vagy valami előre renderelt bemutatóból származnak, vagy valami más az oka – de egyelőre a játék nem ilyen szép. Csalódásunkban nagy része volt a kopár, tereptárgyakkal alig-alig díszített pályának, az otromba, szinte a PS1-es korszakot idéző fákknak, no meg a hatalmas robotok idegesítő lomhaságának. A távolsági fegyverekkel alig lehetett célózni, a hatalmas lézerpengék pedig alig-alig reagáltak a gombnyomkodásra. Az egyetlen élvezetes pillanat a tízperces próba alatt az volt, amikor – vélhetően véletlenül – sikerül előbb egy ellenfélről lelőni a fegyverét, aztán pedig egy halálos lövés után egy egész hatásos jelenetben végignézhettük, amint a balszerencsés robot összezuhan és felrobban.



PLAY!

KIADÓ BANDAI
FEJLESZTŐ BEC
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007

EVERY EXTEND EXTRA



(qb) © ENTERTAINMENT



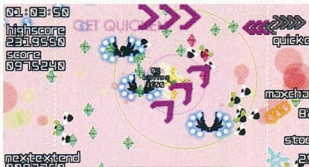
ké, a képeket látva valószínűleg mindenki vakargatja a fejét, és nem nagyon érti, hogy pontosan mi is ez a játék. Ez teljesen természetes, mi is így voltunk vele, amíg ki nem tudtunk próbálni egy elég korai – például belassulásokkal teli – verziót az E3 kiállításon. Már csak azért sem szabad meglepedni, hogy a képek nem sokat mesélnek, mert ez a játék is a Q Entertainment, és azon belül Tetsuya Mizuguchi (Rez, Space Channel 5) munkája – és ugyanolyan formabontónak és addiktívna ígérkezik, mint amilyen a Lumines volt.

Igaz, a program nem az ő ötletük volt, hanem egy japán egyetemistaé, aki PC-re adott ki in-

gyen az Every Extendet (a játék weboldaláról ezt le is lehet tölteni). Ennek az extrákkal – ennek köszönhető az új cím – felruházott verziója készül PSP-re. A játékban mi egy kis fénylő gömböt irányítunk a pályákon – amit rajtunk kívül különböző formájú ellenfelek, és ritkán power upok díszítenek. Az ellenfelekkel úgy tudunk végezni, ha felrobbantjuk magunkat – és annál nagyobb területet pusztítunk el, minél tovább töltöttük gömböcünk energiáját. A trükk ott van, hogy a felrobbantott ellenfelek maguk is egy ilyen destruktív területet kreálnak maguk köré, és így be-



indulhat egy láncreakció. A jó játékos persze erre figyel, és megpróbál úgy manőverezni, hogy a különböző viselkedésű ellenfeleket viszonylag közel vigye egymáshoz, hogy lehetőség szerint mindenki elpusztuljon. Arra vigyázni kell, hogy hiába az öngyilkosság az előrelépés kulcsa az EEE-ben, ha nekünk jön valaki, akkor bizony buktunk egy életet – tehát nagyon nem mindegy, miről halunk meg. A kilenc pálya mindegyike más és más grafikai stílussal, és ennek megfelelően különböző ellenfelekkel és főmónszterekkel bír, ráadásul kapunk egy egymás ellen játszható multiplayer-módot is.



PLAY!

<p> KIADÓ BUENA VISTA FEJLESZTŐ Q KONZOL PSP MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV </p>

❖ A dinók megalkotásánál nem feltétlenül a tudományos tények vezették a fejlesztőket...



turok



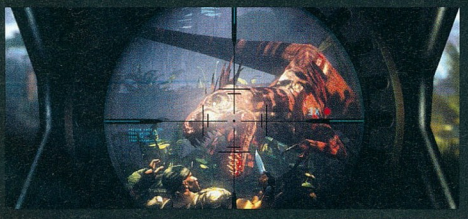
i már lemondunk a Turok-sorozatról. A leginkább az indiános-dinoszaurusos alkategóriába besorolható FPS-től mi még akkor sem szálltunk el, amikor az előző megjelent Nintendo 64-en, azóta meg ugye folyamatosan romlik a minőség. Ennek a negatív szériának a két csúcspontja az utolsó N64-es rész volt (multiplayerre kitalálva egy olyan gépen, ahol e téren a maximum a négy részre osztott képernyő volt...), illetve az azóta már csődbe is jutott Acclaim által a sorozat feltámasztásaként meghirdetett Turok Evolution. Ez utóbbi már

PS2-re is megjelent, és a kellően szerencsétlenek biztosan emlékeznek a jobbra fordulni nem tudó dinókra, a borzalmas repkedős részekre és a szörnyű főellenségre, Tobias Brucknerre, a dinóháton közlekedő cyborg-cowboyra...

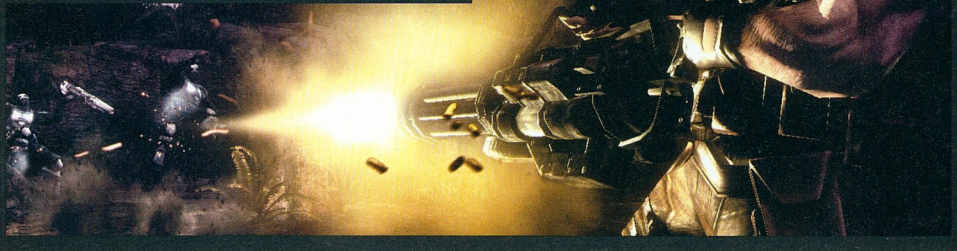
Az Acclaim ugye csődbe ment, a Turok jogait a gyermekbarát produkcióiról ismert Buena Vista vette meg, így aztán el is felejtettük az egészet, egészen addig, amíg meg nem néztük az idei E3-on az új, egyelőre alcím nélküli Turok bemutatóját. Ez már fellelkesített minket, hát még az, amikor megkaptuk az új képeket és információ-

kat a játékról. Furcsa dolog ilyen leírni, de most úgy vagyunk a dologgal, hogy bizony várjuk a következő Turokot...

A játékban nyoma sincs a névadó Turoknak, vagyis a világ védelmében harcoló indiánnak – helyette egy drabális, lézerfegyverekkel harcoló űrgárdistát fogunk irányítani. A sztorit illetően egyelőre nem sikerült sokat kideríteni, az biztos, hogy egy vérszomjas dinoszauruszokkal tömött dzsungelben járunk, ahol rajtuk kívül rivális katonákkal is meg fog gyűlni a bajunk. Kis osztagunk élén haladva kell előreha-



❖ Hát ez nem az a megszokott indiánosdi, de nem panaszkodunk!



☛ Minden idők legjobb tüzeffektje, köszöntünk az újság oldalain!



STUKKEREK ÉS EGYESBEK

Pirománok NE kíméljenek

A Turok – bár legalább 20 fegyvert fog kínálni a játékosoknak – legnépszerűbb pusztító eszköze kétségkívül a lángszóró lesz. Ezt működés közben kicsivel feljebb láthatjátok, itt pedig a fegyver rajzát vehetitek szemügyre. Ráadásul az alpból is rendkívül erős jószág tovább tápolható: az aljára egy szinte sorozat-gránátvetőt szerelhetünk. Ez ráadásul nem is repez- vagy füstgránátokat szór magából, hanem napalmmal teli flakonokat. Környezetbarát megoldás...



ladnunk az őserdőben, és hiába van hatalmas páncélzatunk, érdemes néha csendben közlekedni – az akár húszméteres őshüllökkel ugyanis nem éri meg packázni. Éppen ezért lehetőség szerint ellenségeinket egymással kell összehozni, hogy csak az életben maradt – és remélhetőleg meggyengült – féll kelljen leszámolnunk. A mesterséges intelligenciára különösen nagy figyelmet fordítottak, így aztán minden lény reálisztikusan lát és hall a játékban, ennek köszönhetően pedig át is verhetjük, el is csalhatjuk őket. A program második felében már sokkal nagyobb szabású hadműveletekben fogunk részt venni, itt már kisebb hadseregek csapnak össze – a dinóknak itt már sokkal kisebb szerepe lesz.

A program az Unreal 3.0 grafikus motornak köszönhetően néz ki ilyen szépen, és várhatóan multiban is kihasználja majd az engine tudását. A készítők rendkívül izgalmas dzsungelharcokat ígérnek, a nagy pörkölkök mellett itt csendesebb fegyvereket – kés, íj – is érdemes lesz használni.



☛ A lopakodás is szerves része lesz a játékmenetnek



☛ Képregényünkben az íj, egy szerencsétlen fickó és a valós fizika közös előadását láthatjátok!

PLAY!

KIADÓ BUENA VISTA
FEJLESZTŐ PROPAGANDA
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007



I See Dead People!

Mivel annyi kérdés érkezett a pletykarovattal kapcsolatban, hogy alig férnek el az email-fiókunkban, úgy döntöttünk, hogy kibővítjük a rovatot, és immár havonta két oldalon szórjuk el a játékvilág titkos híreit, csak szuttogva továbbadott értesítéseit. Reméljük döntésünk elnyeri tetszésekét és egyetértéseket!

HALOTTI tor

Alig pár napja jelent meg a Capcom rendkívül véres és rendkívül vicces zombigyakós akciójátéka, a Dead Rising. Mindegyik kétség nem fért hozzá, hogy a látványos program megmarad Xbox 360-exkluzívnak, ám egyre több hír érkezik Japánból, melyek alapján abszolút nem kizárható, hogy a program PS3-ra is elkészül; sőt, egyesek szerint a konzol startjakor már kapható is lesz.

LEGENDÁK könyve

Bár mostanában a Sony Online figyelme a PS3-as nyitócímre, az Untold Legends: Dark Kingdomra irányul, arról sem szabad elfeledkezni, hogy a PSP-s sorozatot anno trilógiaként képzelték el, és így még tartoznak nekünk egy résszel. Mi jövő tavaszi megjelenést saccolunk, esetleg valami PS3-as együttműködéssel, mondjuk az ott feltáptolt karakterek átmásolásával...

SÁRKÁNY küldetés

Bár a nagy fejlesztőknél ma már minden a PSP-ről és a PS3-ról szól, néha-néha még elkapunk egy új játékbejelentést a jó öreg PS2-vel kapcsolatban is. Elvégre a már jóval száz millió fölötti vásárlóközösség tulajdonképpen biztos sikert kínál; főleg, ha egy olyan játékról van szó, mint az Dragon Quest. Igen, a Japánból érkezett híradások szerint a szeptemberi Tokyo Game Show-n egy új DQ fog debutálni. Aztán hogy ez eljut-e hozzánk, az más kérdés, hiszen a Yangus Quest sem hagyta el Japánt...

A (2)008-AS ügynök

Az Activision nemrég bejelentette, hogy hiába vették meg a Bond-jogokat az EA-tól, nem sietik el a fejlesztést, így legközelebb csak 2008-ban, a következő (azaz az idén mozikba kerülő Casino Royale utáni) 007-es film idején találkozunk PS3-on és PSP-n az ügynökkel. Akkor viszont meglehet, hogy bepótolják az elmaradást! Mi úgy tudjuk, hogy akkor, egy napon két Bond-játék is megjelenik, egy a mostani, egy pedig az akkori film feldolgozásaként...



hírmorzók

HÁROMSZOROS HERCEG

Rég nem hallottunk már Perzsa hercegről, ám most az a hír járja, hogy egy csomagban, kicsit kipofozva megjelenik a trilógia. Csak az nem tiszta, hogy PS2-re vagy PS3-ra...

PARAZITA ÉVA

Egyes híresztelések szerint a Square ugyanazt készül eljátszani a Parasite Eve-sorozattal, mint amit a Valkyrie Profile-lal: remake PSP-re, folytatás PS3-ra. Éljen!

KANE & Lynch



T

alán emlékeztek még a dán IO néhány évvel ezelőtt megjelent játéka, a Freedom Fightersre, melyben egy nem-es amerikai ifjúnoc, illetve az általa feltűzött szabadságharcosokat irányítva kellett visszavernünk egy Amerika ellen irányuló kommunista támadást. Noha a játék nem lett nagy üzleti siker – főleg nem a kiadó Electronic Arts standardjához képest – a dánok nem adják fel, és most ugyanarra a játékmottra alapozva elkészítenek egy teljesen más hangulatú alkotást.

A Kane & Lynch két főszereplője nem két hazafi: két alítált bűnözőről van szó. Lynch-en egyre többször vesz erőt egy erőszakos dührohamb, az egyik ilyen eset során a feleségét is megölte. Kane pedig egy fegyverkereskedő szervezet közép-szintű vezetője, aki nemrég megpróbálta átvenni a főnökséget. Lebukott, lefelfedték, ám a cég nem bocsát meg, ha nem keríti

elő két hét alatt az árut, kiirtják a családját. Lynch úgy kerül a kébbe, hogy oda-igérték neki Kane pozícióját – de ezt csak úgy kaphatja meg, ha levezényli a cuccok visszaszerzését, majd megéli kényeszerű társat. Ugyanaz a cél, ám hőseinket két teljesen eltérő indíték vezérli.

Az információszerezésre és gyilkosságokra épülő küldetések szinte az egész bolygón körbevisznek minket, és mindenhol egy kisebb-nagyobb bandát vezetnie kell rendet tennünk. Társainknak négy parancsot adhatunk ki (útnaz engem, támad meg a célot, menj oda, gyere vissza) egyszerű gombnyomásokkal, bármikor fegyvert cserélhetünk velük. Lynch-re viszont igenesek oda kell figyelniük, mert ha elgurul a gyógyszerre, akkor kapát-kaszát-shotgunt elhajítva nekikül berzerkelni, tönkretéve esetlegesen megfontolt előrehaladásra épülő terveinket. A játékok kooperatív és más multiplayer-lehetőségek egészítik ki.

PLAY!

KIADÓ EIDOS

FEJLESZTŐ IO

KONZOL PS3

MEGJELENÉS 2007



Tom Clancy's **RAINBOW SIX** **VEGAS**

Itt valószínűleg 36-szorosan
fizetne a terrorista győzelme



ezdjük a rossz hírrrel: Las Vegas polgármestere és Nevada állam első számú sörifje jogi offenzívát indított a Ubisoft ellen. Arra akarják őket rábeszélni, hogy változtassák meg az egész játékot, mert „ha az olyan sikeres lesz, hogy a fiatalok egy egész generációjára hatással van, akkor az lesz az általános vélemény,

"Innen addig nem bújok ki, amíg nem lesz csend!"





LOGAN

Logan

Az eddigi Rainbow Sixek főszereplője, Dingo Chavez helyett most egy Logan Keller nevű kommandóست fogunk látni. Érdekes módon Logan meglehetősen hasonlít a Splinter Cell-es kollégájára, Sam Fisherre – hogy ez csak a véletlen műve-e, azt egyelőre nem tudjuk...

Jung

A koreai Jung Park egyszerre képzett mesterlövész és a hackerszakma avatott képviselője. Közézharcban leginkább apró géppisztolyokkal érzi jól magát, harci stílusára pedig a "lassan járj, tovább érsz" mottó a jellemző.



JUNG

Michael

Michael Walters apró kommandóknak nevezője lesz, aki méretes gépfegyver mellett főként gránátokkal arat. Amikor benyit egy szobába, ott általában kő kövön nem marad. Az egykori SEAL-tag meglehetősen agresszív figura, nem érdemes kikezdeni vele...



MICHAEL



☛ Danny Ocean szerencséseje, hogy nem mi vártuk a kijáratnál...



hogy a város nem biztonságos". Egyrészt a Ubisoftot is csak álmodhat egy ekkora, egy egész generációt érintő sikerről, másrészt pedig érdekes módon akkor senki nem tiltakozik, amikor egy-egy filmben rabolják ki a legfőbb vegasi kaszinókat. No mindegy, optimális – és valószínű – estben csak egy figyelmeztetést fogunk látni a játék legelején, miszerint ez csak fikció és igazából Los Angeles biztonságos hely. Pedig már majdnem elhiútk...

Akkor lássuk, hogy mitől is akadtak ki e derék politikusok: a bűn városát elárasztó pénzéhes terroristák ellen az elit (és hetero) Szivárványkommandó veszi fel a harcot, mi egy három-

ből álló osztag vezérért fogjuk alakítani. A játék alapból FPS-nézetet használ, de néha a hangulat, vagy éppen az irányíthatóság kedvéért külső nézetre vált – ilyen például, amikor egy felhőkarcoló oldalán ereszkedünk le a kötéllal. Ilyenkor egyébként belővelődözhetünk az ablakokon, vagy éppen nagy lendülettel véve, majd becsapódva, oldalról támadhatjuk be a rossziúkat. Sam Fishertől is sokat tanultuk kommandósaink: szinte bárhol fedezékbe húzódhatunk, felhoz simulva közlekedhetünk (itt megint beköszön a külső nézet), no és ajtók alatt kis optikai kamerákat ereszthetünk be a szobákba. Az így módon megfigyelt terroristákat kijelölhetjük két társunknak, és amikor megadjuk az indulást jelző Zulu kódot, 6k szében, az előzetes tervnek megfelelően levadászák prédáikat. Jó esetben persze...

És ne felejtsetek, ez csak játék, nem a valóság!

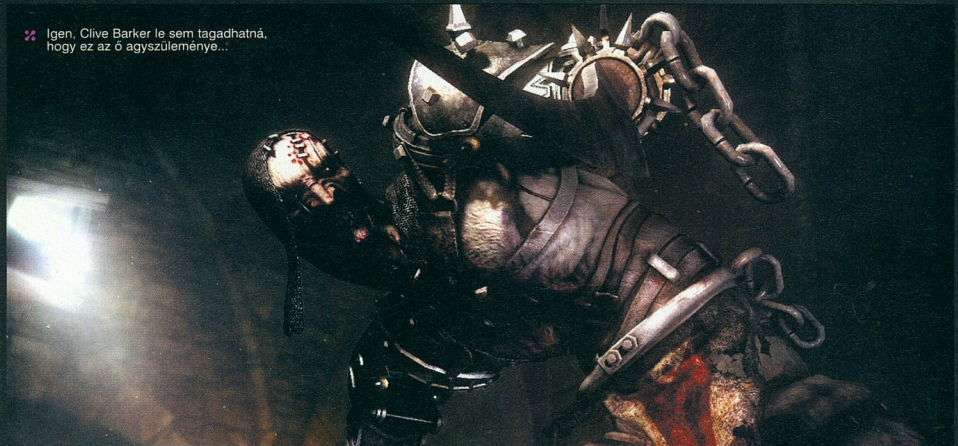


PLAY!

KIADÓ	UBISOFT
FEJLESZTŐ	UBISOFT MONTREAL
KONZOL	PS3
MEGJELENÉS	2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

CLIVE BARKER'S *Jericho*

❖ Igen, Clive Barker le sem tagadhatná, hogy ez az ő agyszüleménye...



neves horroríró, Clive Barker (legismertebb könyve talán a Korbács) nem ismeretlen a játékok világában: 2001-ben jelent meg az általa megálmodott Undying, amely egy zseniálisan hangulatos FPS volt (sajnos nem lett nagy siker, a kiadó EA számára túlságosan véres és horrorisztikus volt – hát mégis mit vártak Barkertől?! – így szinte semmilyen reklámot, háttértámogatást sem kapott). Azóta egy Demonik nevű film/játék kombón dolgozgatott, ám az a terv idén év elején végleg befuccsolt; ám hősünk nem adta fel, máris itt van a következő alkotás, mely a Jericho nevet viseli.

A Codemasters egyik belső stúdiójánál készülő mű természetesen Jerikó városába vezet minket – igaz, a romos turistalátványosság helyett ez a Jerikó szinte élő város, mely a gonosznak az otthona. Hatalmas külső falát csak mi – egy különlegesen kiképzett kommandós mágus – tudjuk áttörni néhány társunkkal, és innentől kezd-

ve a mi feladatunk, hogy eljussunk a város központjába, az alig néhány szobányi szentélybe, ahol maga az ördög él. Ám addig rengeteg helyszínt meg kell járunk: rengeteg koncentrikus falal tucatnyi kerületre osztották a várost, és minden ilyen terület újabb és újabb időbe visz minket. Minden ilyen pályán – melyek ugye egyre kisebbek, ám egyre borzasztóbbak lesznek – egy-egy ősi csata maradványait, emlékeit

fogjuk látni: minden kerület egy olyan küzdelem helyszíne volt, ahol korábban a jó erői alulmaradtak a gonosszal szemben. Remélhetőleg ránk nem ez a sors vár, bár a Barker fejből előugró csápos-véres-nyálkás szörnyek nem sok jóval kecsegtetnek. Amúgy a játék egy véres FPS lesz, valószínűleg online kooperatív-móddal kibővíve – aztán ha bekövetkezik a várt siker, jöhet a moziváltozat is...



PLAY!

<p>KIADÓ CODEMASTERS</p> <p>FEJLESZTŐ CODEMASTERS</p> <p>KONZOL PS3</p> <p>MEGJELÉNÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV</p>

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Talán még sosem volt időszerűbb egy ilyen játék megjelenése: a mozikban tarolnak a Marvel-filmek, az új képregénysorozatok (például a Civil War) pedig rendkívül népszerűek. A Marvel Ultimate Alliance pedig minden rajongót ki fog szolgálni: az újoncok élvezik majd, hogy a legismertebb hősöket fogják irányítani, a megszálottak pedig előlvdnak a gyönyörűség-től, hogy 160-nál is több karakter fognak viszontlátni a történet során.

Ez a hatalmas szám persze nem a játszható karakterekre vonatkozik, a kevésbé ismert, vagy éppen kevésbé népszerű hősök megmentendő áldozatként, velünk együtt küzdő társként, vagy segítőként fognak megjelenni. Olyan különleges figurák tartoznak ide, mint a hangjával ölni képes, épp ezért mindig csendben maradó Black Bolt, több asgardi isten, köztük Heimdall és Odin (Thor egyenesen játszható lesz hatalmas kalapácsával, a Mjølnerrel együtt), vagy éppen Uatu, aki – amikor épp nem nyers energia alak-

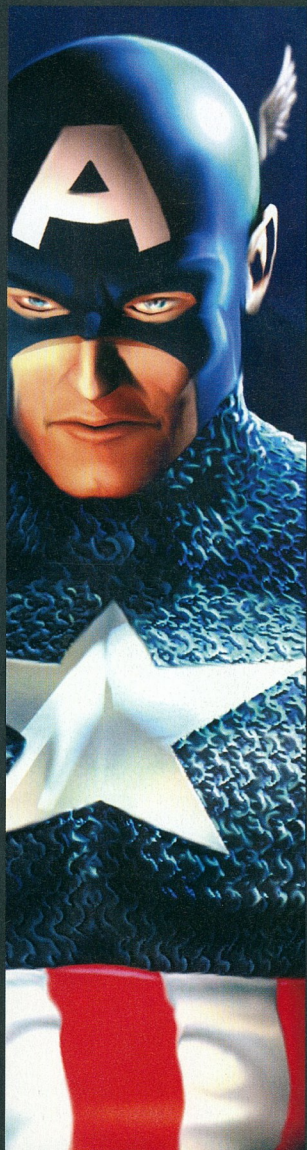


jában száguldozik ide-oda – leginkább egy három méteres vízfejű csecsemőre emlékezett. Az irányítható karakterekről korábban már ejtettünk szót, de azóta olyan hősöket fedtek fel, mint Elektra vagy éppen a jövőre filmben megjele-nő Silver Surfer. Ezen felül a PSP-változatról derült ki, hogy ugyanúgy támogatni fogja az online játékot, mint az X-Men Legends 2, ami igen dicséretes.

MINDEN IDŐK LEGNEPESSEB SZUPERHŐS-GYÜLESET AKÁR ONLINE, EGYÜTTMŰKÖDNE IS KIPRÓBÁLHATJUK!



☞ Sok jó hős kis helyen is elfer-mondjuk bohócok között



PLAY1

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



KIADÓ BETHESDA
FEJLESZTŐ SEVEN
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE WII NCES



PIRATES of The CARIBBEAN

THE LEGEND OF JACK SPARROW



nyár legnagyobb sikerfilmje A Karib-tenger kalózai 2: A holtak kincse – e cikk megjelenésekor 700 millió dollár körül kaszált világszerte, ami azt jelenti, hogy kriptónit ide vagy oda, Jack Sparrow-t még Superman sem bírta lenyomni. Várható volt, hogy ebből a moziból játék fog készülni (már csak azért is, mert a Bethesda az első rész sikere környékén is kiadott egy átiratot, igaz, az pont PS2-re nem jelent meg), és mivel az utóbbi időkben mintha picit javult volna az ilyen feldolgozások színvonala (24. Godfather...), reménykedhettünk egy jó kis kalózszoftverben. Sajnos, a játék ezeket a reményeket nem váltotta be: egészen biztosan nem lesz akkora visszhangja, mint a filmnek, és nem véletlenül...

HIT THE SEA, JACK!

Az első Karib-tenger kalózai filmből készült program a jó öreg Piratás! hagyományait foly-

tatta, és a Sea Dogsot is készítő orosz Akella hozta össze. A játék nem sikerült valami fényesen, de érezni lehetett rajta a próbálkozást, ami a jelen kritika tárgyául szolgáló opuszról már nem mondható el annyira. A fejlesztő ezúttal a nem különösebben neves Seven Studios, a műfaj pedig hack'n'slash, ami magyarul talán a „szecsakáz és hentej!” fordításban a legtrappásabb – vagyis olyan külső né-



zetes akciójátékban irányíthatjuk a főszereplő Jack Sparrow-t, amelyben közelharci és távolági fegyverek rendelkezésünkre és igen sűrű használata jelenti a játékmenet magyát. Az elgondolás nem éppen eredeti, de éppúgy illik a témához, mint a Piratás! gazdagabb, menedzseri teendőkkel és egyéb stratégiai elemekkel jól felvértezett játékmenete – viszont a God of War és Prince of Persia óta kissé magasan van ennek a komolyabb agymunkát ritkán igénylő műfajnak a mércéje, szóval Jack barátunk újabb konzolos látogatásának nem akármilyen léceit kellett átugrania.

AZT UTOLSÓ SZÓMENÉS JOGÁN

Ami a sztorit illeti, a játék át is ugrotta ezt a léceket, a kerettörténet ugyanis rendkívül ötletes. A rossz hír az, hogy egyáltalán nem követi a film cselekményét, szóval aki a csápszakállú Davy Jonesra és a krakenre számít, az csalódni fog, viszont így azok is maradéktalanul élvezhetik a történetet, akik már látták a filmet. A játék ugyanis amolyan „ami a filmből kimaradt!” kalandválogatás, több küldetés és helyszín keveredik a címszereplő elbeszélésében, amihez remek nézőpontot találtak a készítőik: Jack Sparrow és Will Turner egy balul sikerült erőd-látogatás során fogságba esnek, és a spanyolok úgy gondolják, hogy a két gazdickó oly mértékben kimerítette a karib-tengeri Btk. paragrafusait, hogy csak azzal tehetik jóvá tettüket, ha hagyják magukat kivégezni. Jacket azonban – bármennyire is losgós figura – nem olyan könnyű felakasztani, különösen úgy, hogy a bitó alatt a spanyolok elkövetik azt a súlyos hibát, hogy megkérdézik tőle, akar-e még utólagja mondani valamit. Kalózuunk erre gyönyörű szóoklatban esztelenül kezd, hogy ő és Will mekkora jötevői a Karib-tenger szigetneik, és hogy nekik nem kötél járna, hanem hála és kincsek és nők, illetve amiért éppen kivégezni készülnek, az is csak egy csúnya félreértés volt. A kreatív múltértelmezésben verhetetlen Jack egyik hőstettét meséli el a másik után, és amíg



☞ Néhol igazi tömegjelenetekben is részt vehetünk

10

❖ Egy hihetetlen fényeffekt kíséretében sikerült amputálni Mr. Kalóz jobb kezét

HALÁLFEJES TÖRTÉNELEM

Az igazi kalózok

A Karib-tenger kalózái a valóságban egyáltalán nem voltak olyan vicces figurák, mint Jack Sparrow. Eleve az egész kalózbiznisz akkor lendült fel igazán, amikor a XVI. században néhány százezer fehér ember hipp-hopp áttelepült Amerikába, és kissé megritkította a helyi őslakos-állományt. A „gyarmatosított” területek nemcsak a hittérítő misztionároknak álcázott általmi kincsveszély-szapatoikat vontozták, hanem a gazembereket is, akik a kaotikus Újvilágban joggal remélhették, hogy bűneik megtorolatlanok maradnak. Ezek a bűnözők, csavargók és katonaszöke-



vények összeverődtek, Saint Kitts szigetén gyarmatot alapítottak és a partokat fosztogatták. Később áttették telephelyüket a bevehetetlennek tartott Tortuga szigetre, és lassan áttértek a tengeri életmódra, elsősorban a spanyol ezüstszállító flották hajóit fosztogatva, méghozzá néhányszor törvényesen, némi sáp fejében gyakorolva a fosztogatás biztonságosabb verzióját. Központjukként a jamaicai Port Royalt ismerték el, és legtöbbször közönséges bűnöző volt, romantikus érzületek és igralom nélkül. Am a kalózok a zsványbecsület néhány iratlan szabálya szerint éltek. A hajó sosem a kapitány tulajdona volt, hanem a teljes legénységé. A kapitányt és a fedélzelmest mindíg demokratikusan választották meg, és bármikor leválthatták őket. A zsákmányon egyenlően osztotak, csak a kapitány és a tisztek kaptak nagyobb részt. A tolvajlást és a dezertálást halállal büntették, de a fegyelemre is kényesek voltak, a legkisebb marakodásért is korbakés járt. A közhiedelemmel ellentétben tehát a kalózok komolyan vették hivatalukat, és ennek köszönhető, hogy történelemformáló erő válhatott belőlük (több gyarmaton ők vetették meg a lábukat először). 1689-ben aztán a spanyolok és az angolok békét kötöttek, amivel a privateerek ideje leáldozott, a többi kalózbándát pedig néhány évtizeddel később számolták fel – legelősebben éppen Anglia lépett fel a kalózkodás ellen, s a halálfejes lobogók eltűntek a Karib-tengerről.



szépen kidumálja magukat az akasztófa alól, a játékos feladata lesz, hogy ezeket a Jack nagymonológójában felidézett bátor és veszélyes tetteket végrehajtsa. A játék története így lesz egyszerre új és eredeti – kár, hogy minden másban csúnyán leszerepel.

KÉVÉS A JÓBÓL

Ha egy hack'n'slash nem eléggé változatos, nem számíthat sok jóra – a viszonylag egyszerű játékménetet olykor fel kell dobni új animációkkal,

AZ ALAPÖTLET EGÉSZEN ZSENIÁLIS, VISZONT A MEGVALÓSÍTÁSSAL MÁR VANNAK NAGYON IS KOMOLY PROBLÉMAINK...

269

0



terek mozgástarta igen szegényes, néhány karcsapásból, pár kombóból és egy távolsági fegyver használatából áll. És amikor már az alapmozgások számát is keveselljük, ne is számítunk a környezetet vagy a harc szituációt figyelembe vevő animációkra: nincsenek Prince of Persia időz falon futások, God of War-os spéci kivégzések, Devil May Cry másoló eszelős tempó, vagy bármi hasonló extra. Meglevo kevéske támadásformákat ugyan a pályákon található pénzérmék elkölte erősíthetjük, de ennek az akcióban semmilyen különösen látványos hatását nem tapasztalhatjuk.



❖ A világ valószínűleg legbizarrabb termékénységi szimbóluma...



Az is szomorú, hogy az egyes karakterek harmodora mennyire hasonlít egymáshoz. Jack mellett mindig van egy segítő (hol Will, hol Elizabeth), de az ugyanazokat a mozdulatokat tudja, mint fókálózunk, csak éppen kicsit eltérő animációval. Egyedül a távolsági fegyverek terén érhető tetten némi különbözőség (Will és Elizabeth nyilat használ, Jack pedig rumbotulálából hekkelt Molotov-koktélt), de ez édeskesvés. A túlságosan is lineáris pályákon kapott feladatok sem tesznek hozzá a játékmenethez: általában menni kell és ölni, néha pedig megcsodálni valamilyen szkeptrel eseményt. A játék így végtelenül egyszerű és könnyen irányítható lesz, és persze fél órán belül bele lehetünk. Aki pedig mégis találna némi élvezetet a „megyek és az ezredik elfenlelet ugyanúgy olom meg, mint az első” játékmenetben, az fél nap alatt végigtöltheti a játékot, ami – említésre méltó újrátjátszhatósági érték híján – igencsak rövidnek tűnik.

MESTERKÉLT ÉRTELME

A Seven Studios nemcsak a túlságosan is egyszerűsített játékmenettel (amire valószínűleg a szoros határidő és sokplatformos fejlesztés miatt volt szükség) tett sokat a program élvezhetősége ellen, hanem a bosszantó mesterseges unintelligenciával is. A játékban lehetőség van kooperatív módra (ekkor mindkét játékos ugyanazt az őt életet fogyasztja), ha pedig egyedül játszunk, a gép irányítja azt a társunkat, amelyiket éppen nem mi kommandírozunk (akcióban is bármikor lehet váltani, melyik karaktert szeretnénk mi irányítani). Ez sajnos hathatós segítségnyújtás mellett sokszor jelent egykedvű álldogálást (miközben a karaktertől két méterre csatáznak), fálnak futást, esetleg egy medúza értelmi képességeivel is könnyen kikerülhető tereptárgyakra való beragadást, ami hosszú távon messze a leg-

1260
0



PLAY!
INFO

Jövő májusban kerül a moziba a világszerte a trilógia bővített Pirates of the Caribbean harmadik része, az At World's End, melyben Willék Kínába utaznak, Jack pedig feltámad.

idegesítőbb dolgok. Szerencsére (?) az elfenek sem teljesnek sokkal jobban. Inkább számukkal okoznak gondot, mint eszközök – gyakorlatilag karddal hadonászó robotok, akik nemhogy csoportban képtelenek valamilyen érteleme utaló összmunkára, de még ahhoz is ostobák, hogy vívás közben trükközzenek, elmeneküljenek, vagy bármilyen olyat tegyenek, ami csak kicsit is embernek tünhetne. Meglátunk és támadnak, és addig támadnak, amíg meg nem halnak – nagyjából így írható le az algoritmusuk.

A KARIB-TENGER VIKINGJEI

A játékélmény színvonalát tehát érezhetően a műfaj által képviselt átlag alatt van – ilyenkor szokott az lenni, hogy a készítőik gyönyörű csillivilli grafikával és mindenféle látványos parasztafiktókkal próbálják elfedni a hibákat. A Legend of Jack Sparrow nem élt ilyen mód-szerekkel: sem a kiállása, sem a hangulata nem maradandó élmény. A grafika kellemes, de látnunk már sokkal jobbat is: a karaktermodellek szépek és részletesek, animációjuk és főleg az animációkhoz viszonyított legfeljebb közepesen mondható (azaz együtt, hogy Jack jellegzetes tántorgása felismerhető), háttér – és egyáltalán a pályák (telapításe – pedig sivár és ötlattal. A hangok többnyire elfogadhatóak, a zene jól magadzi a Karib-tenger-kalóze atmoszférát. Jacket pedig maga Johnny Depp szólaltatta meg, ami talán a program legnagyobb fegyverténye (sajnos, a többi szereplő nem az eredeti hangján beszél). A hangulatát azonban (gy sem) lehetünk elsődeltettek: a jó ziceroket túl kevészer csajja le a program, sokkal több poant és jóval vadabb akciókat váránk egy igazi Jack Sparrow-kalandtól. Néhány küldetés is erősen a hangulat ellen dolgozik, a kínai katonák és varázslók és a jeges tájakon támadó vikingek igencsak kilógnak a környezetből, még úgy is,

hogy ezek nyilvánvalóan Jack nagyotmondásának részei – jobb lett volna, ha a készítő visszafogják hősiüket, és inkább Tortuga és Port Royal közelében maradnak.

ZÁTONYRA FUTVA

Egy Jack Sparrow legendáját elmeselő akciójátékban rengeteg potenciál volt. A filmtörténelem legszámosabb kalózáknak nem is olyan hősi tettei zombikkal, tengeri szörnyekkel együtt igencsak játékra temmet nyersanyag – amit az is mutat, hogy a második film első vetítésé után kisebb botrány is kerekedett az interneten, mivel Ron Gilbert, a Monkey Island-sorozat atyja kissé nehezményezte a blogjában (grumpygame.com), hogy a film túl sokat lop az MI-játékokból. Szóval, ha valamilyen, ebből igazán remek hack'n'slasht lehetett volna csinálni, és az akasztófa alatt sztorizgató nagyotmondó kerettöréssel a jó felütés is megvolt hozzá. Ez az ígéretes alapanyag azonban a „Jelenleg meg valamilyen játék a filmmel együtt, majd a neve sikerré teszi” szemléletű áldozata lett. Lehágozó a játékmenetből és az egyes részletekből áradó lelketlenség, és Jack Sparrow rajongói konzolozó hátszposzt helyett csak egy igen rövid távon szórakoztató „tizenkettő egy tucat” játékot kaptak – ráadásul abból a tizenkettőtől tíz jobban muzsikál, mint a Legend of Jack Sparrow.

PLAY!

GRAFIKA	07	Korrek modellek, néhol gagyi háttérk
HANG	07	Johnny Depp kiemelt a közepeszerből
JÁTSZHATÓSÁG	04	Még kooperatívban is fejejtés
ÉLETTARTAM	04	Rövid ésnagyon-nagyon monoton

ÖSSZEZÁS: Jó háttérből és szemléltető alaplettől (az akasztófa alatti történetekből sokkal többet is ki lehetett volna hozni) rosszul összerakott tucatjáték készült a Bethesda-nál. Sajnos a játékmenet rendkívül lapos, az AI szinte nem is létezik, ráadásul a társak sem dobák sokat az összekpen...

60%

Vásároljon egyszerűen és gyorsan!

Széles választék!

Valamennyi kiadónk által forgalmazott magazin elérhető webáruházunkban. Legfrissebb kiadványaink mellett korábbi lapszámok is megvásárolhatók, sőt könyvek, különszámok, filmek és PC-s játékok is nagy számban megtalálhatók!

Szóróljon meg pénzt!

Online előfizetés esetén több ezer forintot spórolhat meg, régebbi lapszámainkhoz kedvezményes áron juthat hozzá, és minden esetben megspórolja a postaköltséget!

ITmédiabOLT



Keresd DVD-melléklettel az újságárusoknál!



CHIP | COMPUTER PANORÁMA | PC-GURU | IT-BUSINESS

súgó ?



Részletes tartalom



Részletes tartalom



Részletes tartalom

itmediabolt.hu
Köszöntjük!
Ismerje meg jobban boltunkat!
Tovább...

Aktuális Tesztelőfizetés



Tegyen egy próbát!
Illetve három próbát...
CHIP, CP és PC GURU
tesztelőfizetés.
Tovább...



CHIP
archívum
2005



PLAY!
Playstation
magazin

Mutatványszámok!

Tegyen egy próbát!
Ingyenesen letölthető CHIP,
PC-GURU, CP, IT-BUSINESS és
IT-SECURITY
mutatványszámok PDF
formátumban. Tovább...

ITmédiabOLT!
Költözik az ITmédiabOLT:
2006 február 1-től új címen
található! Tovább...

Előfizetés

könyvek
különszámok
filmek
PC játékok
mutatványszámok
hírlevél
visszaajándék
médiakártya

IT-BUSINESS TODAY

lelkesvezetőknek
napra hírlevél
AKTUÁLIS
Ingyenes
rátokozzon fel most!
Kezdje a napot az
IT-BUSINESS TODAY
hírlevéllel!

EGYSZERŰ • GYORS • BIZTONSÁGOS

CHIP CP PC GURU IT-BUSINESS



kezdőlap



kosár



pénztár



kilépés

Hasznos szolgáltatások!

Ingyenes mutatványszámaink segítségével betekinthez lapjainkba, hírlevelünk segítségével első kézből értesülhet legfrissebb akcióinkról és kedvezményeinkről!

Spóroljon meg időt!

Vásároljon 3 egyszerű lépésben: tegye a „kosárba” a megrendelni kívánt terméket, töltsé ki a „pénztárnál” az űrlapot, és adja fel a megrendelést!



MicroMachines V4



Yermekkoromban nagyon vágytam egy rádió-távírányításos kisautóra. Anyyira, hogy amikor a család – sok-sok könyörgés és ígéretes után – végre rászánta magát, hogy a Téliapó kezébe nyomja a cuccot, amint elcsendesült a lakás, megszegtem az első számú szabályt, és versenypályává alakítottam a karácsonyi konyhát. Kerülgettem a csirkesültet, elgázoltam a macskát, és – hogy a szenteste nyugodalmai mindenkire kellőképpen ráragadjanak – ledöntöttem a karácsonyfát, Bécsből érkezett – villogó! – égősorosztól, családi ereklyeként őrzött üveggömböstől, mindentől... A régi szép idők! Pont mostanában kezdtem el nosztalgálni azzal kapcsolatban, hogy újra megszerezni kellene egy távirányításos kis bestiát, így hát nem csoda, hogy csillogó szemekkel vettem rá magamat a Micro Machines negyedik változatára!

Furcsa élmény volt leülni a program elé. Ami elsőként feltűnt, az a grafika volt: a játék fura mód egyensúlyozik a „pofás” és az „ocsmány” szintek között. A pályák – vagyis egy lakás különböző szobái – egyszerűen elképesztően jól tudnak

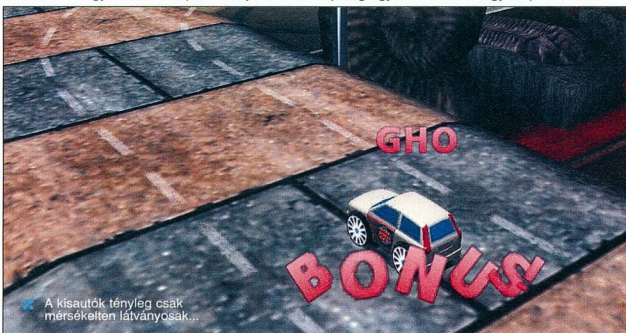
festeni, ehhez viszont izléstelen, elnagyolt autómodellek járulnak. Gépek terén nyoma sincs a pályákra jellemző ötletességnek, remek koncepcióknak – tökmindgy, melyik masináról van szó, kinézetében biztos, hogy leginkább egy homályos gyufásdoboznak fog tűnni. Hangok és zenék téren sem vagyunk elkényeztetve, a muzsika leginkább önméltó, gyerekes dallamok sokasága, míg az effektusok kimerülnek a berregésben, nyakon verve pár rokonszerves gügyögéssel, amit a távirányítású autók sofőrjei (mert hogy ilyenek is vannak) adnak ki magukból. Miután rádöbentem, hogy a játék nem a külsőségeivel fog a földre döngölni, megpróbáltam rákoncentrálni, tudjátok, vesszőparipámra, a játékelményre...

Na most, ha az eddigi élmények vegyesek voltak, akkor a Micro Machines ezen a részen kapcsol igazán turmix üzemmódba. Kiemelkedő játékok ebben a műfajban nehéz alkotni, közepeserűt azonban már szinte minden cégnek sikerült, éppen ezért is érthetetlen, hogy a játék egy ennyi részt megjert sorozat miért nem képes rá? Advá vannak a jó! megtervezett pályák, minden más pedig úgy bukik arca, hogy én pirulok bele.



Egyrészt ott van a kamerakezelés – gondolom, a készítők úgy voltak vele, nagyot dob a hangulaton, ha olyan lehetetlen szögekbe mutatják a játéktérrel, hogy a déli versenyző már csak akkor lássa meg a kanyart, amikor már átrepült rajta. Az irányítás is a kamerához van rendelve, éppen ezért a látászögöttől függ, hogy balra, vagy jobbra kell-e fordulnunk az analóggal, ezáltal az egész játék átmeleg idegeskedésbe!

Mindent egybevetve, a Micro Machines azáltal, hogy a nehézséget leginkább a kamerának, és az irányításnak köszönhetően, nem lett jó játék. Hangulatos, azt beismerem, ideig-óráig szórakoztató is, de a kontrollér épsége kedvéért jobb nem túlzásba vinni, és kis adagokban magunkhoz venni. A stílus szerelmeseinek megér egy próbát, de aki nem akar durva és kikerülhetetlen kihívásokat támasztani maga elé, inkább kerülje el.



A kisautók tényleg csak mérsékelten látványosak...

PLAY!

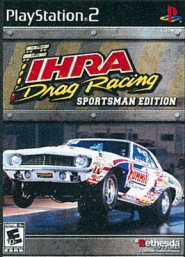
GRAFIKA	06	Becsületlen iparosmunka, nem több...
HANG	05	Egyhangú zümmögés, berregés
JÁTSZHATÓSÁG	06	Kissé szokni kell, és úgy is szívatós
ÉLETTARTAM	05	Nem valószínű, hogy évekig nyújtólják

ÖSSZEJÉS: Azoknak akik yermekkorukban távirányítású játékkal terrorizálták a családot, pond nélkül ajánlom. Akik csak vágytak rá, ne ebben a formában találkozzanak először a dologgal, mert a program csak mérsékelten szórakoztató, a kissé furcsa irányítás és a nehéz pályák miatt.

60%



PLAY! PlayStation 2

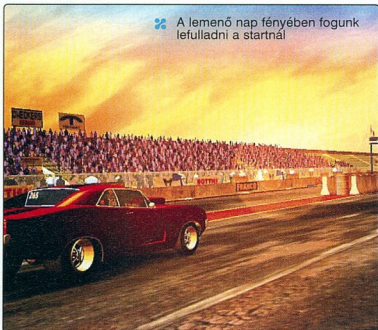


INFO

KIADÓ BETHESDA
FEJLESZTŐ BETHESDA
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE NINCS



IHRA DRAG RACING Sportsman Edition



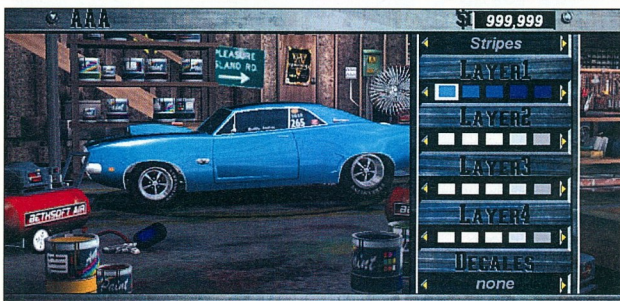
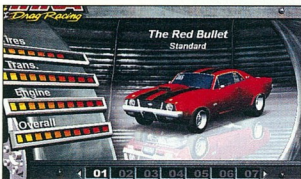
A lemenő nap fényében fogunk lefutlani a startnál



annak próbálkozások, melyekről az ember nem tudja eldönteni, hogy milyen apróbból születtek meg. Valami katasztrófális félreértés történt a munkálatok során, és ez vezetett ehhez a végtérmekekhez? Vagy inkább egy ámulatolt éjszaka után megkötött fogadás eredménye lett ez a rohamunkával összedobott, alkoholos állapotban megáldott pénznerő(nyelő?) vállalkozás többi darabja? A további félreértések elkerülése végett: az IHRA Drag Racing 2006-os megteremtéséről, kiadásáról volt szó az imént, kezdjünk is bele a közelebbi vizsgálatba!

Az alapötlet nem rossz – a gyorsulási versenyek egyre népszerűbbek, aki szereti az adrenalinát, a benzindózt, és mindenk felett az olvadó autógumik illatát (szagát?), az imádjia ezeket a rendezvényeket. Minden futamban két, a végtelenségig tuningolt és finomhangolt járgány méri össze erejét, azaz gyorsulását, sebességét – a hosszú egyenesek megtétele alig néhány másodpercig tart ezekben a más célra teljesen alkalmatlan masináknak. A Bethesda-nak ez a harmadik próbálkozása az IHRA versenyek modellezésével, és bizony a sikerhez, vagy legalább egy elfogadható minőségű játékhoz most sem kerültek közelebb...

A sportág, mely előben bizonyára remekül működik, és viszonylag sokan kíváncsiak rá, érthető módon nem túl sok jóval kevesget, ha játékadaptáció ötlete merül fel bárkiben is. Ugyanis roppant kevesen vannak, akik azt élvezik, hogy



másfél-két óra finomhangolás, menükben való turkálás és számolgotás után végre egy pár rövid perc, de inkább másodperc erejéig a „valóságban” is próbára tegyék dühöngő járgányukat – én legalábbis nem tartozom közéjük. Aki szimplán egy versenyzős játékra vágyik, az keresse máshol.

No de könnyen előfordulhat, hogy valaki ezen tények ismerete után is velünk tart, mert ő kifejezetten ezt a játékot akarja – azonban a stílus magukénak érzék sem feltétlenül lesznek elkényeztetve, a gyorsulási versenyek ideje átdolgozása ugyanis kifejezetten gyengére sikeredett. A megjelöltés fapados, a hangok nem túl jók, szóval a megvalósítás sem túl vonzó...

KIZÁRÓLAG A GYORSULÁSI VERSENYEK SZERELMESEINEK TUDJUK AJÁNLANI, DE ŐK IS ÖVATO-SAN KÖZELÍTSÉK MEG!

Licencelt járgányoknak híján van a Sportsman Edition, így ez

sem lehet motiváló erő a vásárláshoz, a kétféle játékmód, melyben akár előre elkészített és beállított kocsiak lehet egymásnak eresztieni (ez pedig kifejezetten szánalmas húzás: a játék egyetlen fontos eleme épp a finomhangolás – akinek ehhez nincs türelme, az aztán végképp semmi örömet nem fog lelni a játékban), ám adrenalin szintünk egy pillanatra sem emelkedik meg. Várat tehát magára a jól sikerült gyorsulási verseny – ám ehhez sokkal profibb hozzáállásra és valódi licencekre lesz szükség...

PLAY!

GRAFIKA	06	Bármilyen neves sorozat sokkal szebb
HANG	05	Alig van zene, a hangok nem élethűek
JÁTSZHATÓSÁG	03	Fél óra buherálás, fél perc verseny...
ÉLETTARTAM	04	Legfeljebb igazai gyorsulók fogják tolni

ÖSSZEJEGYZÉS: Hát nem tudom ki hogy van vele, de engem nem dob fel, ha szó szerint félperces versenyek között könyöki a motorháztetőben kell turkálnom, hosszú-hosszú perceként át. Ha esetleg van, akinek ez tetszene, azt a pu-ruttya grafika és az igazai autók teljes hiánya fogja eltantortani...

42%

MONSTER House

MONSTER HOUSE

INFO

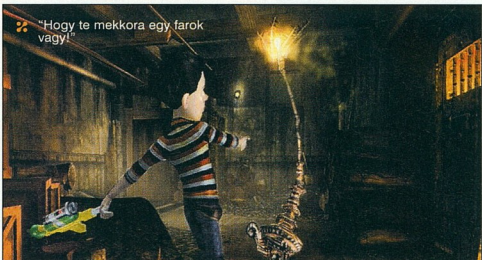
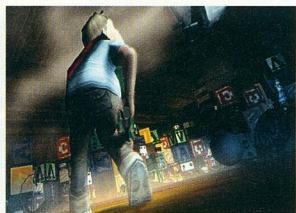
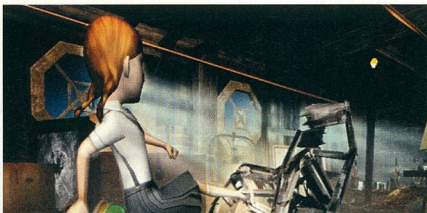
 KIADÓ: THQ

 FEJLESZTŐ: NINE

 MULTIPLAYER: NINECS

 ONLINE: NINECS

 Írta: Koszma



közel rajzolt gyermekmesék kora lejárt – legalábbis ami a Disney ars poeticáját illet, hisz a cég már jó ideje nem dob piacra moziba szánt és nem 3D-s animátorok által életre keltett szereplőket alkalmazó mozifilmeket. Erős nosztalgiaival gondolhatunk vissza a klasszikusokra, s csak reménykedhetünk abban, hogy egyszer a mai kölykök is átélhetnek majd olyan megható pillanatot a mostani gyermekmesék végignézése során, mint amilyenek mondjuk az Oroszlánkirály megtekintése közben értek minket.

LÉLEKMENTES GÉPEK

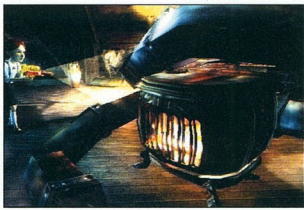
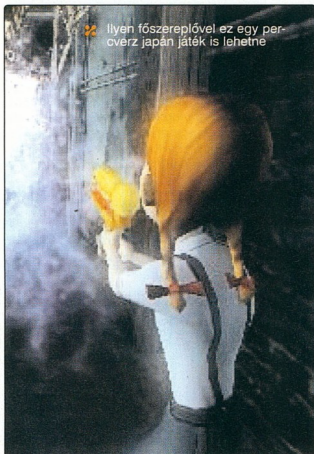
A Columbia Pictures természetesen beállt a sorba, így már a Monster House (a magyar közönség Rém Rom néven fog futni) bejelentésekor

sem volt meglepő, hogy a produkció lelkét a renderfarmok segítségével alkották meg, emberi kéz által rajzolt jelenetekre így nem nagyon számítsunk. Talán ennyi elég is a technikai részről – nézzük, mivel szembesült a gyanútlan család a moziba betérve. Történet? Pofonegyszerű az alapfelállítás: három fiatal suhanc (a megszokott vékony és erős csoportozatú srákok mellett a némi egyensúly fenntartása végett egy fiatal hölgy is kerül a csapatba) egy közeli, látszólag elhagyatott házat fedez fel. Bizonyos jelek pedig elég erőteljesen arra utalnak, hogy az ominózus helyszínt bizony valamiféle természetfeletti erők vették kezelésbe – szörnyek, szellemek; tudjátok, a szokásos gyermekremitó cuccok. A sztori innenőt kezdve a vasárnap délelőtti horror-vígjátékok jegyét viseli magán (ergo hódít a „gyermekmeknek szánjuk, de azért lehet, hogy páran

megszeppenjen, csak fél szemmel nézik majd végig” filozófiát), másfél óra viszonylag korrekt szórakozást nyújtva a nézőnek.

Jöhet a nyilvánvaló, és teljesen jogos kérdés: miért is beszélünk ennyit a filmről, amikor itt most egy játék elemzésének kellene lennie. Ropant egyszerű: a PlayStation 2-t becéző Monster House készítői tartották magukat a híres mondáshoz: „járt utat a járattanért el ne hagyj”. Ok bizony nem tértek le semmiféle ismeretlen irányba. Másképp fogalmazva tehát a produkturn megvásárlása után a játékos pontosan azokat a jeleneteket, pályákat, ellenfeleket, szereplőket láthatja viszont, akiket már az ezüst vásznról jól ismer(het). Ha muszáj lenne kategorizálnunk a játékot, akkor egyértelműen a külső nézetes-hentelős-akciózós stílusba tennénk, csak persze gyermekeknek szánva. A koncepció a következő: adott három szereplő, akik nagyrészt egymástól elválasztva, a ház különböző szobáiban helyezkednek el, e szobákat pedig ellenfelek bönlik el, s nekünk nincs más dolgunk, mint eme ellenségeket elpusztítani. Vicces, hogy igaz ügyességre nem nagyon lesz szükségünk, nem nagyon tudjuk elhibázni célpontjainkat. De hogy ne érje szó a ház elejét, a készítőik elhelyeztek néhány jól megszokott „tologasat” s zsekeket/asztalokat/dobozokat”, vagy a „találd meg a kulcsot” jellegű, logikai feladatnak csak nagy túlzással nevezhető elemet is a játékban.

Ilyen főszereplővel ez egy paraverz japán játék is lehetne



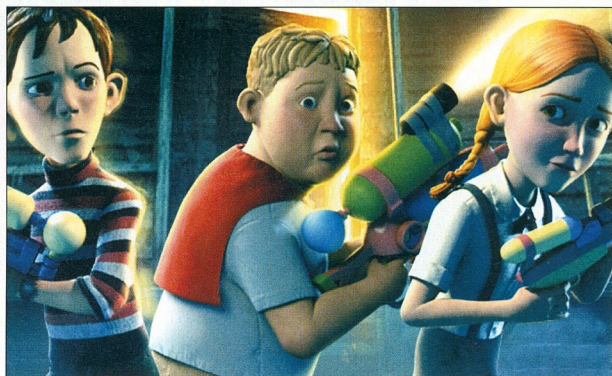
A NÁLUNK RÉM ROM CÍMEN FUTÓ RAJZFILM VÁRHATÓAN NEM VÁLTIJA MEG A VILÁGOT - ÉS EZT A JÁTÉK SEM TE-SZI MEG...



A ház lesz hőseink igazi ellen-sége

RÖVIDFILM

Miután megismertük az irányítást – melynek bemutatásától most eltekintենék, hiszen pofonegyszerű – elkezdhetjük végjátékzsani a Rémm Romot (hú, de rosszul hangzik ez...). A különböző fejezetek közt jónéhány átvezető animációra számíthatunk, melyek végignézése egyáltalán nem nevezhető passzív időtöltésnek. Hogy miért? A válasz az anno a Shenmue-ban debütált, majd onnan rengeteg játék által elcsent momentumokban rejlik: bizonyos izgalmasnak szánt jelenetekben nekünk is beleszólásunk van a történésekbe, melyet a képernyő felvilágító gombok gyors megnyomásával érvényesíthetünk. Sajnos, ha már a Shenmue lebegett a fejlesztők szeme előtt, átvethették volna az egész koncepciót – itt az elrontott gombnyomást követően nem próbálkozhatunk újra a jelenettel, ehelyett a játék patkány módon visszadob minket az előző mentési pontra. Pár elrontott ilyen jelenet után az ember fejében megfogalmazódik a kérdés: miért van szükség erre!? A válasz hamarosan érkezik, és amint azt mindenki sejteti, az ok nyilvánvaló: a Monster House rövid, hölgyeim és uraim. Nagyon rövid. Egy magát profinak valló játékos esetében egy laza, egyéb programokkal is teli délután kereteiben végjátékozható, és ebbe beletartozik az összes extra tárgy begyűjtése is, mely extra képekkel és egy retro minijátékkal jutalmaz minket. Egy géppel most ismerkedő, vagy nem túl gyakran játszó fiatalnak sem tart majd tovább a Monster House mondjuk hét-nyolc óránál. Sajnos, ez nem sok jóval kecsesget, a monoton játékményt nem ren-



delkezik túlságosan komoly újrajtszási értékkel, így a kissrácok hamarosan ismét a Jak-vagy Ratchet-szerű régi darabjainhoz lesznek kénytelenek nyúlni.

MINT A MOZIBAN

A körítést, majd koncepciót megismerve következhethet az, mit szemünknek és fülünknek szántak: az audiovizuális körítés. A játék megjelenítésével semmi probléma nincsen, teljesen akadozásmentesnek nevezhető – de ezen sincs semmi meglepő, hisz nem kell a Shadow of The Colossus világához mérhető terepeket megjeleníteni. A grafika pedig hozza a film színvonalát, komoly eltérésekre a stílus illetően nem kell számítanunk. Mivel többnyire kis szobákban kell gyorsan ténykednünk, így várható volt, hogy a kamera néha hajlamos lesz megzavarodni – néha ennek következtében kifejezetten vicces képsorok várnak ránk, de ez szerencsére nem

olyan gyakori probléma. Főleg úgy, hogy a hangok mindenért kárpótolnak: az irányokkal remekül játszadoztak a fejlesztők, és egy jó 5.1-es Dolby rendszeren isteni élményben lehet részünk (de az igényes audiót megtagasztalhatók a sztereó tévével rendelkezők is), egy enyhén feszült, izgalmas állapotot eredményezve ezzel.

A teszt alanyát kívülről-belülről megvizsgáltuk, nem maradt tehát más hátra, mint az értékelés. Bár a játék néhány eleme megfelelőnek (grafika), vagy kifejezetten jónak mondhatók (hang, zene), ezek nem nyomnak oly sokat a latban. A legfőbb negatívum a monoton és rövid játékhossz – ezek könyörtelenül az alsó középcsoportba sorolják a Monster House-t. Ha egy szülő pedig ezek után is ezt választaná a kedvencének, hogy hadd szórakozzon: ne tegye, rengeteg nívós film (itt van példának okáért bármely újabb Harry Potter), rajzfilm és képregény adaptációja várja – a gyermek pedig jobban fogja élvezni azokat, vagy akár cikkünk alanyának mozivoltázatát.



PLAY!

GRAFIKA	07	Igen ritkán, de tud szépen kinézni...
HANG	09	Remek zenék, egészen a filmből
JÁTSZHATÓSÁG	05	Ezeréves játékményt, oktondi fejtrákkal
ELETTARTAM	03	Sajnos nem sokkal hosszabb, mint a film

ÖSSZEKÉSZÉS: A film várhatóan egy középszerű, csak a legfiatalabbakat lekötő alkotás lett, és talán nem meglepő, de a játék célközönségét is oképpalika. Akármely kicsit is idősebb, annak túl egyszerű, túl könnyű és túl rövid lesz. Csak a kistesósoknak ajánljuk, neki pont jó lesz!

66%



PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ KOEI
FEJLESZTŐ NINJA
MULTIPLAYER 1 JATEKOS
ONLINE NINCS

írca: NighTBagoly



WINBACK 2: Project Poseidon



CRAIG

Affirmative. I'm at the back.

A blüccelők eliminálása állandó feladatunk lesz

Nem lepődnek meg azon, ha nem sokan hallottak volna köztetek a WinBack című játékról. Az első rész (volt egy katasztrofális „nulla-dik rész” még N64-en is, de azt jobb elfelejteni...) ismeretlen fejlesztők manceisából került ki, és anyagilag nem lett túl nagy siker. Lényegében egy ostoba lövöldözős cucc volt a dolog, de – jobb híján – amikor megkaptam a PS2-met, ez volt az egyetlen játékom, és igen kellemes percekét köszönhettem neki. A kisss kopott grafika mellet hangulatos akció társult, tényleg megfelelő volt arra, hogy az ember leüljön pár percre, kikapcsolja az agyát, és lövöldözzön a rosszfiúkra – ráadásul ekkor még a Metal Gear Solid 2 megjelenése előtt jártunk. Eppen ezért lepődtem meg nagyon, amikor kedvenc főszerkesztőtől megkaptam a „Project Poseidon” lemezt, ami – mint az kiderült – ennek a játéknak az egyenesági leszármazottja, sőt, mondjuk ki, folytatása. Elmoso-

lyodtam, és felkészültem arra, hogy az előző részhez hasonlóan egy kellemes lövöldözésben lesz részem...

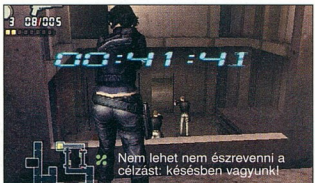
Kár volt vigyorogni – mondta Batman Jokernak, amikor az egy rosszul sikerült este után a kockakövekre csapódott. Nem kell meglepődni a hasonlaton, tökéletesen leírja azt az érzést, amit a WinBack második részével töltött idő után érez az ember. Ha létezne Aranyalma díj PS2-re, szíves örömet ajándékoznám az új készítőbrigádnak. Kinézetre egyszerűen oszmány, nem találók egyetlen egy pontot sem, amit pozitívan tudnék értékelni. Elmosott falak, neveléses mozgásminták, röhejes, agyonkorlátolt helyszínek, ahová csak nézünk. Ehhez még biztos, ami biztos alapon, rádobtak egy szemmilmondó, maximum három külön zeneszámból álló muzsikát, és nyakon öntötték valami iszonyat borzalmas hangefekt-orgiával, amelyekben a szinkronszínészek hangjait onnan lehet megkülönböztetni a lövöldözéstől, hogy az egyik valamivel jobban reccog.

Jó, vegyünk nagy levegőt, és lépünk be a játékba... ami miről is szól? Kapunk egy hosszú, és unalmas eligazítást, amelynek végén kiderül, hogy gyakorlatilag be kell mennünk adott helyszínre, és kiirtanunk, illetve semlegesíteniünk mindenkit. A legtöbbször a készítő – biztos sokat csuklik az édesanyjuk – nehezítés gyanúján alávágnak valamiféle időlimtet, aminek hála az a kis élvezet is elveszik, amit a folyosókon, fedezékből-fedezékbe való előrehaladás jelent. Nincs szükség taktikára, nyomogatni kell a



gombokat – megjegyzem, alaposan tanulni kell a játékok, mert „justse-alapon” eltértek az ehhez hasonló típusú programok már standardrá vált kezelésétől – és lőni a tömegével érkező ellenfeleket, lehetőleg nagy, véres halomba, kicsi a rakás alapon. Azután... nos, nagyjából ennyi feladatunk van, ahhoz pedig, hogy még ez se legyen élvezetes, el kellett rontani gyakorlatilag mindent, és magabiztosan állíthatom: sikerült.

Ott van a már emittett nyakatekert irányítás, rossz kamerakezelés, szétráló, időre menő küldetések. Ez a játék egy hatalmas, alaposan elbátározott tévedés, amiért már én érzem szükségét, hogy elnézést kérjek azoktól, akik esetleg a csálóka képek után úgy érzik, talán megéri kölcsönkérni valami szerencsétlentől, aki beruházott rá...



Nem lehet nem észrevenni a célzást: késésben vagyunk!



ASSIST



ASSIST

PLAY!

GRAFIKA	05	Lehaladó, de talán mégis ez a legjobb rész...
HANG	03	Volt zene? Ha volt is, nem túl jól...
JÁTSZHATÓSÁG	04	Lehet lőni! Juhuuu!
ÉLETTARTAM	03	A játék egy végigjártást sem ér meg...

ÖSSZEJEGYZÉS: Nehéz olyan szavakat írni arról a játékról, amelyekkel az összegzőben nem döngölöm földbe. Az akciójátékok szerelmesei kerüljék el a messzire, azok is, akik csak pár percet, ötletet, lövöldözést vagyunk... sőt, tudjátok, mit? Kerülje el mindenki.

46%

CD GALAXIS

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

CSOMAGKÜLDÉS hazhozszállítás akár már MÁSNAPRA!

Rendelési telefonon: **479-0933**

vagy interneten:
www.galaxisnet.hu



GYORS & OLCSON

Budapestre
és az országban belül
bárhová!

A házhozszállítás díja:
a kiszállítási címtől és
a megrendelt termék
darab számától függetlenül:
egységesen 990 Ft.

Cégeknek beléptető csomagokból,
Nyilvántartási számunk: C/020293

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ

0-24h, egész nap
Online friss
termékinformációkkal

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



www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLASHOZ!

PlayStation 2

6.290,-

Medal of Honor Euro A.

PlayStation 2

9.590,-

Need for Speed Most W.

PlayStation 2

11.990,-

Formula One 06*

PlayStation 2

5.790,-

Gran Turismo 4

PlayStation 2

5.990,-

Grand Theft Auto 3

PlayStation 2

5.990,-

Grand Theft Auto Vice City

PlayStation 2

7.990,-

GTA San Andreas

PlayStation 2

9.990,-

GTA Liberty City Stories

PlayStation 2

6.990,-

Splinter Cell Chaos Theory

PlayStation 2

6.990,-

Call of Duty Finest Hour

PlayStation 2

6.990,-

Midnight Club 3 Remix

PlayStation 2

8.990,-

Star Wars Episode III

PlayStation 2

5.790,-

WRC Rally Evolved

PlayStation 2

5.790,-

Ratchet Gladiator

PlayStation 2

5.790,-

God of War

PlayStation 2

5.790,-

Soul Calibur 3

Szoftver Áruház

a Blaha Lúczy terméi

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest
VII. kerület (pest)
Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladók keresünk, hosszú
távra, teljes munkaidőben.
További információk:
allas.galaxisnet.hu
Jelentkezés az üzletünkben.

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

187 Ride or Die.....	4.990
24 (magyar feliratos).....	11.990
Aeon Flux.....	12.990
Alarm for Cobra 11.....	3.830
Alpine Skiing 2005.....	3.830
Atenas 2004 Games.....	5.750
Cars (Verdák).....	13.990
Battlefield 2 Combat.....	6.290
Black.....	14.390
Boxing Champions.....	3.830
Brothers in Arms.....	6.490
Burnout 3.....	12.990
Burnout Revenge.....	14.390
Call of Duty Big Head.....	6.990
Call of Duty 2 Finest Hour.....	15.390
Cars (Verdák).....	13.990
Chess Challenger.....	4.990
Chessmaster.....	4.790
Chronicles of Narnia.....	15.390
Colin McRae Rally 5.....	12.990
Conflict Zone.....	3.830
Crescent Suzuki Racing.....	3.830
Crash Tag Team Racing.....	14.990
Crash Tag Team Racing.....	14.990
Crash Twinsanity.....	9.990
Crime Life.....	12.470
Crouching Tiger Hidden.....	3.830
Da Vinci Code.....	12.990
Daemon Summoner.....	3.990
Destroy All Humans.....	15.390
Devil Kings.....	10.390
Downton Suzuki Racing.....	3.830
Driven to Destruction.....	4.790
Driver 3.....	6.770

Driver: Parallel Lines.....	12.990
Enter the Matrix.....	7.670
Fahrenheit.....	7.990
FIFA 2005.....	6.290
FIFA 06.....	14.390
FIFA Street.....	6.290
FIFA Street 2.....	14.590
Fight Night Round 3.....	14.390
Final Fantasy X.....	5.750
Final Fantasy X-2.....	7.190
Final Fight Streetwise.....	10.990
Ford vs Chevy.....	4.990
Forbidden Stren 2.....	15.990
Formula One 05.....	5.790
Formula One Love.....	11.990
From Russia with Love.....	6.290
Gauntlet Seven Sorrows.....	10.990
Gene Troopers.....	4.990
Genji.....	12.990
Getaway.....	5.750
Getaway Black Monday.....	5.750
Getting Up.....	12.990
Ghost Recon Adv. Warf.....	14.990
Giants.....	4.790
God of War.....	5.790
Godfather.....	14.590
Godfather Limited Ed.....	15.890
Golden Age of Racing.....	3.830
Golden Eye Rogue Agent 23.....	3.830
Gran Turismo 3.....	5.750
Gran Turismo 4.....	5.990
Grand Theft Auto 3.....	5.990
GTA Vice City.....	5.990
GTA San Andreas.....	7.990
GTA Liberty City Stories.....	9.990
GTR 400.....	3.830
Gyűrűk Ura: Harmadok.....	6.290
Gyűrűk U: Király vitéze.....	7.190

Harry Potter Bűlcsek k.....	7.190
Harry Potter 2 Titkok k.....	7.190
Harry Potter 3 Azkaban 1,7 190	
Harry Potter 4 Tűz serf.....	14.390
Hitman Blood Money.....	16.990
Hitman B.M. fémödobz.....	16.990
Hummer Badlands.....	4.990
Ice Age 2.....	12.990
Incredible Hulk Ult.Destr.....	14.390
Jack & Dexter.....	5.750
Jack 2: Renegade.....	5.750
Jack X.....	5.790
J. Bond: Everything or n.....	7.190
Killer 7.....	14.390
Killzone.....	5.750
King Kong.....	14.390
Lord of the Rings 2 Towers.....	7.190
Madagascar.....	8.990
Marvel Nemesis.....	14.390
Matrix Path of Neo.....	7.990
Max Payne 2.....	4.790
Medal of Honor Frontline.....	7.190
Medal of H. Rising Sun.....	7.190
MOH European Assault.....	6.290
Mercenaries.....	6.990
Metal Gear Solid 2.....	14.390
Metal Gear Solid 3.....	6.990
Midnight Club Street Rac.....	3.990
Midnight Club 3 DUB R.....	6.990
Mortal Kombat Decept.....	7.190
Mortal K Shaolin Monks.....	14.390
Motor GP 4.....	5.790
Motorcycle.....	3.830
NBA 06.....	14.390
NBA Street 3.....	16.390
Need for Speed Undergr.....	7.190
Need for Speed Und. 2.....	6.290

Need f. S. Most Wanted.....	9.590
NHL 06.....	14.390
Nightmare Before Xmas.....	10.550
Outrun 2006.....	12.990
Over the Hedge.....	Jón
Pacific Warriors 2.....	3.830
Pinball Hall of Fame.....	3.830
Pirates of the Caribbean 1.....	11.990
Play It Pinball.....	3.830
Prince of Persia Sands.....	5.750
Prince of Warrior With.....	7.190
Prince of Persia 3.....	14.390
Pro Evolution Soccer 5.....	7.990
Psychonauts.....	12.990
Racing Simulation 3.....	3.830
Ratchet and Clank.....	5.750
Ratchet and Clank 2.....	5.750
Ratchet and Clank 3.....	7.750
Ratchet Gladiator.....	5.790
Rayman Revolution.....	3.830
Rayman 3.....	5.750
Resident Evil Outbreak.....	6.230
Resident Evil Outbr. 2.....	11.490
Road Race 3.....	3.830
Road Trip Adventure.....	3.830
Rogue Trooper.....	13.990
Seek and Destroy.....	3.830
Shadow Sam Next Enc.....	3.830
Shadow of the Colossus 15.....	9.990
Shadow the Hedgehog.....	8.490
Silent Hill 3.....	5.750
Silent Hill Coll. (2+3+4).....	14.990
Sims 2.....	6.290
Sims 2.....	7.990
Smash Court Tennis P 2.....	5.750
Sonic Riders.....	14.990
Sonic Rivals.....	6.790
Sonic Rivals 3.....	6.790
Spore.....	14.390
Speed Kings.....	3.830

Splinter Cell.....	4.990
SC Pandora Tomorrow.....	4.990
SC Chaos Theory.....	6.990
SSX on Tour.....	14.390
Star Trek Shattered Univ.....	4.790
Star Wars Battlefront.....	7.190
Star Wars Battlefront 2.....	15.990
Star Wars Episode III.....	8.990
Star Wars Lego.....	3.830
State of Emergency.....	3.830
Stealth Force War on T.....	3.830
Stock Car Crash.....	3.830
Stock Car Speedway.....	3.830
Strike Force Bowling.....	3.830
Sword of the Samurai.....	3.830
Tekken 5.....	7.790
This is Football 2005.....	4.990
TOCA Race Driver 3.....	3.990
Tomb Raider Legend.....	15.990
Tomb Raider Undergr.....	6.490
Tony Hawk's Undergr.....	2.690
Tony Hawk's Americ.....	15.990
Total Overdose.....	15.990
Tourist Trophy.....	15.990
True Crime 2.....	3.830
Truck Racing 2 New York.....	15.990
Ultimate Mind Games.....	3.490
Urban Chaos.....	16.990
Urban Reign.....	15.990
Urbz Sims in the City.....	6.290
V-Rally 3.....	5.750
Wakeboarding Unleash.....	4.790
Wild World Racing.....	5.750
World War 2: Soldier.....	3.830
V-Rally 3.....	5.750
Ultimate Mind Games.....	3.490
Urban Chaos.....	16.990
Urban Reign.....	15.990
Urbz Sims in the City.....	6.290
V-Rally 3.....	5.750
Wakeboarding Unleash.....	4.790
Wild World Racing.....	5.750
World War 2: Soldier.....	3.830
X-Men Official Game.....	16.990
X-Men Official Game.....	16.990
World Rally Champ.....	7.490

PSP JÁTÉKOK

Burnout Legends.....	6.290
Cars (Verdák).....	14.990
Crash Tag Team Racing.....	14.390
Daxter.....	13.490
FIFA 06.....	7.490
FIFA 06.....	7.190
FIFA Street 2.....	11.690
Fight Night Round 3.....	11.690
Fired Up.....	13.430
GTA Liberty City Stories.....	14.990
Harry Potter 4 Tűz serf.....	6.290
King of Heaven.....	13.490
Lord of the Ring Tactics.....	7.190
Marvel Nemesis.....	11.490
Medieval Resurrection.....	7.490
Metal Gear Acid.....	13.430
Metal Gear Acid 2.....	13.990
Micro Machines 4.....	12.990
Midnight Club 3 DUB Ed.....	14.390
Pursuit of Freedom.....	13.430
Need f. S. Most Wanted.....	11.690
Outrun 2006.....	13.990
Prince of Persia Revelat.....	13.430
Pro Evo Soccer 5.....	13.430
Ride.....	13.430
Ridge Racer.....	7.490
Sims 2.....	7.190
Splinterman 2.....	14.390
Splinter Cell Essentials.....	13.990
Star Wars Battlefront 2.....	14.990
SSX on Tour.....	11.990
Tomb Raider Legend.....	13.990
Total Legends.....	14.390
Unltd Legends 2.....	13.990
Wipeout Pure.....	7.490
World Rally Champ.....	7.490

Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.08.18-08.31. ill a készlet erejéig - Már előrendelhető - Üdönsgazok / top akciók



The Ant BULLY



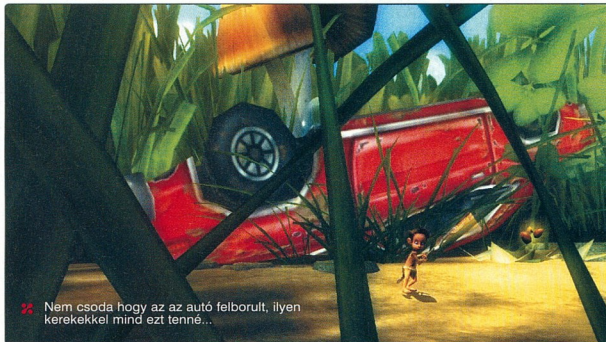
Ehavi sokadik filmadaptációnk következik, mely a „The Ant Bully” (nálunk Hangyakalandok lesz a címe) névre hallgat – és annyit már előljáróban leszögezhetünk, hogy sajnos nem sok jóval kecsegtet a Midway által gondozott darab. Hogy miért, azt a soron következő elemzésben szépen meg is magyarázzuk...

A FELSZÍNE

Az első vizsgáldások során örömmel vehetjük tudomásul, hogy (akár az ósrégi, ám meglepően királyi Stich: Experiment 626 esetén) ezúttal a játék cselekménye nem fog szorosan az ezüst vásznon látottakhoz igazodni, inkább egyfajta kiegészítésként fogható fel. A játékban természetesen a filmben is főszereplő Lucas szerepét vehetjük át (ő az a gonoszokdó kistű, aki hangyává változik, és rájön, hogy a gonoszkodás nem szép dolog, a keményen dolgozó hangyákat tisztelni kell – csak, hogy minden poént leljünk a filmből...), aki először áldóbban

rá, hogy mennyire nehéz helyzetben van – meg kell tanulnia az új eszközök használatát, és alkalmazkodnia kell a lehetőségeihez.

Nézzük mi is, milyen lehetőségeink vannak, hogy teljesítsük a sorra érkező pályákat. Lucas a legelső Jak-epizóddhoz hasonlóan egy viszonylag tágas környezetben találja magát, ahol különféle küldetések várják. Erre feladatokat kell nekünk is szép sorjában teljesítenünk, és elsőre viszonylag széles skálában

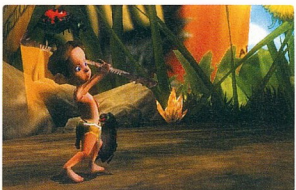
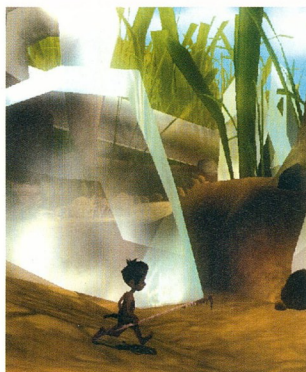


HUPIKÉK TRILÓGIA

Az animált jövő

Az animációs filmek rendkívül nyereségesek (idén a Jégkorszak 2 644, a Verdák 365, a Túl a sötétben pedig 286 millió dollárt fialt), úgyhogy mióta a Pixar előállt a Toy Storyval, minden filmes cég ráállt ezek gyártására. Természetesen a sorozat nem áll meg, főként a Pixar és a Dreamworks versengenek egymással. Az idei animációs filmek közül a Sony-féle Open Season tűnik kiemelkedően jónak, ez az erdő lakóinak és az embereknek a harcáról szól. Jövőre aztán nagy tűzijáték lesz, jön a harmadik Shrek, jön a Pixartól a patkányos-párizsos Ratatouille, és a futottak még kategóriában a Piroszka 2, az új Tini Nindzsa Teknőcök és egy pingvin-szörfös (!) ökörség a Sonytól. 2008 szintén sűrű év lesz, ekkor érkezik a Madagaszkár 2, a Disney-féle, a zseniálnak tűnő American Dog, a szintén disneys Cat Tale, egy verekedő pandával a főszerepben a Kung Fu Panda, és az év egyik titkos befutója, a meglepően komoly és horrorisztikus 9. Ha ez még nem lenne elég, az új Hupikék-törpkék CG-trilógia első része is a 2008-as esztendőben fog napvilágot látni...





✘ Ezt a dollárt egészen biztosan egy vak pénzverő készítette...



mozognak: nyírjuk ki ezt, találjuk meg azt, de-
rítsük fel ezt. A látszólag békés felderítések pe-
dig idővel örült csatákká fajulnak, ahol termé-
szetesen a túlélés lesz a legfőbb feladatunk.

HADDELHADD

Ha már a harcról esett szó, jöjjön az első
tányérnyi feketeleves. A militáris
helyzeteket irányító
rendszer megbizha-
tatlanná, gyakran teljesen
véletlenül váltoga-
tunk célpontja-
ink között (ez a
legkönnyebb mód-
ja az értékes
lőszert pazar-
lásának...), és az írá-
nyítás otromba megol-

**Ez cirka a 678. FILMADAP-
TÁCIÓ AZ IDEI
ÉVBEN, ÉS AN-
T BULLY AZ ANT
BULLY NINCS A
LEGIJOBBAK KÖ-
ZÖTT!**

dásai miatt gyakran egész
másodpercekkel ké-
sőbb reagál Lucas
parancsainkra.
Hiába használ-
juk alap bo-
tunkat,

vagy
a három távolságba
ható fegyver valamelyikét,
különösebben élvezetes küz-
delmekben abszolút nem
lesz részünk. Mindezek kö-
vetkeztében a csaták során
többet fogunk imádkozni,
mint ténylegesen harcolni.
Ebből a szempontból tehát
a játék nyomába sem ér a
komolyabb henteleős



Idén még legalább öt
nyilvános animációs filmet
alapszó játékkal fogunk
találkozni. Remélhetőleg
az Open Season alapján
hasonlóan vicces pro-
gram születik
majd...

stufok-
nak – bár vélhető-
en ez nem is
volt a fejlesztők céljai
között. Amint azonban
rájövünk, hogy gyako-
ratilag minden küldetés
harcba torkollik, nyilvánvaló-
vá válik, hogy ennek a játék-
komponensnek a megvalósítá-
sa vitális fontosságú. Lett
volna...

Tegyük fel, hogy megszokjuk a
néha kifejezetten kaotikus és ne-
héznek számító harcrendszert –
ebben az esetben sem örven-
dezhetünk, mert a küldetések
monoton módon követik
egymást, és semmi izgal-
munkat nem fogjuk
bennük lelni, így
máris láthatjuk,
hogy a játék lel-
kével komoly problémák
vannak, a já-
tékménem mit-
att tehát bizo-
tosan nem fo-
gnak hosszú
órákra a képernyő előtt ra-
gadni. Így aztán az sem lesz
egy sokak által kihazárnált
funkció, hogy a cirka húsz
pálya mindegyikére vissza
lehet menni teljesítés után,
hogy szertehagyott kristá-
lyokat lohagásszunk...

Ezt a zenét sem fogják elér-
ni, bár semmi kifejezett problémánk
nem volt vele – vi-
szont egyetlen egy dallam sem
fog hónapok múltán is a fejünk-
ben duruzsolni. Ami pedig a meg-
jelentést illeti, hát, ebben elmarad
a játék a mai daraboktól, nem is beszélve az
igazi klassziszokról (Ratchet vagy Jak 3 mon-
duk); ezek után meglektinve ezt a sivár grafi-
kát, az embernek még az életkedve is elme-
gy.

Amíg az Over the Hedge-nél a fejlesztők vettk
a fázadságot, hogy összeussenek valami jó
közepes grafikát, különböző extrákkal, mini-
játékokkal, rengeteg kisebb küldetéssel, sok
pályával – na, ez az Ant Bullyról, illetve fejlesztő-
iról nem mondható el. Unalmas és ismétlődő
küldetések (komolyan mondom, hogy arra
nem voltak képesek, hogy alkossanak még
néhány ellenség-típust...), kaotikus harc, csú-
nya megjelenítés. Semmi sem marad, ami mi-
att érdemes lenne ezzel a játékkal foglalkozni.
Azt meg nem nagyon hiszem, hogy a film
olyan jó lenne, hogy hirtelen légiónyi Ant
Bully-fanatikus bukkan elő a semmből, és tö-
mött sorokban kezdenek el megvásárolni min-
dent, amire rá van nyomtatva valamelyik han-
gya, esetleg a főszereplő Lucas...

	GRAFIKA	05	Még az átlagot sem üti meg
	HANG	06	Feljelölhető, de legalább nem bántó...
	JÁTSZHATÓSÁG	06	Egyszerű, és a harc különösen gyenge
	ÉLTTARTAM	02	Rövid, rövid, rövid...

ÖSSZEJEGYZÉS: Mostanában szinte az egész életem rajzfilmekből ké-
szült játékokatartok teszteléséből áll,
ezért aztán hihetetlen tapasztalatot
gyűjtöttem. A verdikt: az Ant Bully
nincs a legjobbba között – sőt,
még a legjobba ötle is csak nehe-
zen tudná magát beverekélni.
Lecsónak jó lesz...

57%



PLAY!

PlayStation 2

OVER the Hedge

3+

INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ EDGE OF REALITY
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE NINCS



OVER the Hedge



A kelloőn idióta karakterek rögtön kedvet csinálnak a Sovényhez



konzoljaclacnak megvannak a maga erősebb és gyengébb időszakai – ezt nyilvánvalóan jelzi az a tény, hogy így nyár vége felé a megjelenő játékok nagy része valamilyen mozi, vagy képregény, esetleg könyv adaptációja. Nincs ez másképp a cikk tárgyát képező játéknál sem, mely az Over the Hedge – nálunk a hangzatos „Túl a sövényen” – címre hallgat, és az alapjául szolgáló film már jó egy hónapja fut a moziban.

ÚJABB ADAG ÁTIRAT

A játék megjelenése beleillik az eddigi Activision-Dreamworks megállapodásba, vagyis a filmet nem is oly sokkal követi a játék – pont, mint mondjuk a Madagaszkár, vagy még korábban a Shrek 2 esetében. Aztán, amikor megjelenik a DVD, a játék bekerül a budget-árkategóriába, és ismét egy kazalnyit adnak el belőle. Talán egyetérthetünk, nem egy különösebben bonyolult stratégia, de az biztos, hogy sok pénzt hoz, így várhatóan a Dreamworks következő játékainál is ez lesz a szituáció.

Senki ne számoljon hatalmas meglepetésekre, már ami a játékmenetet illeti. Feladatunk természetesen a szokásos: adott egy pálya, melyeken végig kell haladnunk minél kevesebb elhalálózással. Az eszközeink roppant egyszerűek: minden pályán két állat irányítását vehetjük át, melyekkel a mozgáson és támadáson

kívül akár lopakodhatunk is – és néha erre szükség is lesz. Azért nem szabad Metal Gear Solid szintű nehézségre és bonyolultságra számítani – ne feledjük, nem ugyanaz a két játék célközönsége. Ráadásul, ahogy azt a LEGO Star Wars bevezette a játékok világába, itt is bármikor beborhat egy barátunk, és





☚ A mókás a filmben is a legkirályabb karakter volt!

ilyenkor ketten egyszerre csapkodhatunk. Aztán, ha valaki megujna a dolgot, egy gombnyomással kiszállhat, és a gép rögzest átveszi karaktere felett az irányítást.

A támadások karakterenként másképp néznek ki, de előhozásuk mikéntje ugyanaz. Így a kezdeti öröm, melyet a négy választható karakter okán érzünk, hamar elpárolog, amint rádöbbenünk, hogy nem nagyon különböznek egymástól ezek a karakterek – de a készítők természetesen nem hagyhaták ki a „irányítást mind a négy szereplőt” szlogent a doboz hátoldaláról. Tulajdonképpen csak egy akciógomb van, és a karaktertől csak az függ, hogy milyen fegyverrel csépel ennek hatására: hokijűvel, vagy mondjuk golfütővel. E mellett golyfballadákat is kilövelőzhetünk, és ezt bizony rengetegszer kell használnunk a különböző „fejtorók” során. A játékmennettel tehát nincs semmi probléma, főleg azért, mert amikor már épp kezdene unalmassá válni, akkor vetik be a minijátékokat.

MINIBÓNUSZOK

A minijátékok távirányítású autókkal való versenyzést, golfosztást és labdaszedő autókkal való futamokat rejtenek magukban. Egyszerűek, könnyen kezelhetőek, s viszonylag sok

időt el lehet velük tölteni anélkül, hogy unalmassá váljanak. Nagyon pozitív, hogy ezúttal nem soványka tartalommal látnak el minket, hanem 35, bármikor újrajrészeltető az Over the Hedge történetes módjában. A küldetések megoldásával különleges mozdulatokat (például 20 után vicces kivégzések), különböző, a filmhez vagy a karakterekhez kapcsolódó extrákat nyithatunk meg, ráadásul meglepően sokat; sok DVD-t felülmúlul az extrák kínálata. Ez barátok közt is 10-15 óra szórakozás – és ezúttal nem egy-egy akciójátékot adnak el nekünk, hanem ügyesen kombinálják a különféle elemeket.

Egy animációs film átiratáról lévén szó a játék átvezető animációjórészi a mozi-filmről áttemelt videók, melyek tökéletesen megfelelnek a célnak; e cél pedig nem más, mint a jó hangulat előlése. Ez utóbbit a remek, az akcióhoz folyamatosan illészkedő zenékkel segítik elő. Mindezt megjelzi az a tény, hogy a grafika is kifejezetten tetszelős: PS2-n is hasonló ahhoz, amit a mozikban láthattunk (persze nyilván nem fogjuk összetéveszteni a filmből kivágott jelenetekkel, de az ilyen gyerekjátékokhoz képest, igenis pompásan néz ki). Egyetlen negatívum, hogy mindezt nem teljesen folyamatos formában láthatjuk, erősen szaggat helyenként a

program – de ez szerencsére szinte sosem éri el azt a pontot, amit már zavarónak lehet nevezni. A zene természetesen a filmből származik, ám valami miatt meglepően hangos, és ha nem állítjuk csendesebbre, egy hangot nem fogunk érteni a közjátékokból, párbeszédekből.

Több helyünk nem maradt, így következzon a végző, egy összefoglalás formájában. Az Activision (illetve az általa megírt Edge of Reality) ezúttal remek munkát végzett, és ezt a játékok nyugodt szívvel ajánlhatjuk azoknak, akik mindenképpen egy kissé gyerekes, teljesen vidám filmáttalal szeretnének játszani. Alapot károgásunknak csupán az szolgáltathat alapot, hogy még így is rengeteg jobbfatmos-akciós program van a piacon, így akik nem fűz különösebb érzelmet a „Túl a Sövényen”-hez, annak továbbra sem lesz semmi oka arra, hogy ezt a játékot válassza. Viszont ha egy fiatalabb rokonnak keresel ajándékot, ez jó választás lehet, mert nem egy ostoba, csak kicsi gyerekeknek való játék.



☚ A harc nem idezi a Devil May Cryt, de ez nem is baj

NEKUNK A VERDÁK UTÁN EZ VOLT E KEDVENC IDEI RAIZFILMÜNKNK, SZERENCSE-RE A JÁTÉK IS EGÉSZ JÓRA SIKE-REDETT!

PLAY!


GRAFIKA	07	Az ehavi rajzfilmfelhozatal legszebbike
HANG	09	Eredeti szinkron és zene - remek
JÁTSZHATÓSÁG	06	Nem igényel különösebb agymunkát...
ÉLETTARTAM	08	Meglepően tartalmas, extrával teli

ÖSSZEJEGYZÉS: Már a film is nagyon tetszett, és szerencsére a játékmal sem volt különösebb gondom. Kellően hosszú, a kismillió küldetés között volt néhány meglepően rosszabb is. A harc ugyan egyszerű, na de ebből is láttam már rosszabbat - átlag feletti filmáttalról van szó tehát.

72%



PLAY!
PlayStation 2




NCAA 07 FOOTBALL

EA SPORTS

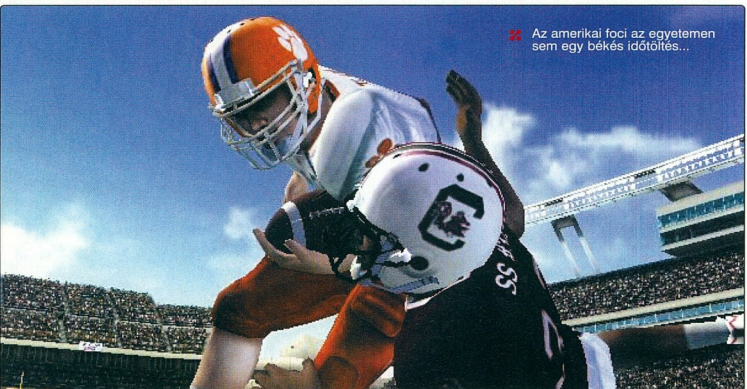
INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ THIRUBON
MULTIPLAYER 8 JÁTEKOS
ONLINE LINGS

Arca: Infridel



NCAA Football 2007

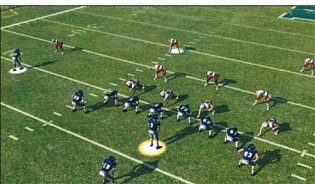


» Az amerikai foci az egyetlenem sem egy békés időtöltés...

Megvallom, nem vagyok szaktekinély az amerikaifocói világában: a bajnokságot csak két éve nézem, és ugyanennyi Superbowlból áll a döntős múltam is. A szabályokba azért már teljesen beleráztam, ráadásul mióta megkezdtem ezt a rendkívül érdekes sportot, jól elszórakoztam mindegyik ezt modellező játékkal is. Az NCAA-sorozat azonban eddig kimaradt: csak azt tudtam róla, hogy ez nem a sportág profijaira, hanem az egyetemi bajnokságra koncentrált.

AMATŐRÖK

Ami elsőként az ember eszébe jut ennek hallatán, az az lehet – és nálam így is volt – hogy „jó, jó, egyetemi foci, de hát azért az mégiscsak ugyanaz, mint amit a nagyok játszanak, nem?”. Es bizony a program kipróbálása után azt kell mondanom, hogy nem! Bár a szabályok ugyan-



azok (ugye már mindenki tudja: a támadó csapatnak négy lehetősége van, hogy tíz yardal közelebb kerüljön az ellenfél endzone-jához, ha azt eléri, az a touchdown), a tempo, a körítés és a használható taktikák teljesen mások, és ez bizony hatalmas különbséget jelent. Míg a Maddenben minden meccsen hatalmas feszültség van rajtuk, ahogy haladunk előre a bajnokságban, itt a mérkőzések mellett rengeteg más dologgal is foglalkozunk kell.

Mivel egyetemi fociról van szó, természetesen, hogy egyetemet kell választanunk, és ennek a választásnak később is lesz jelentősége. Különböző szakok között választunk, vizsgákat teszünk le (még lehetőségen primitív kérdésekkel – bár az Amerikával kapcsolatos földrajzi kérdések jó részénél csak blöffölet), különböző bulikba járunk – az egyetemi focistának ugyanis erőnléte mellett figyelnie kell a népszerűségére és a bizonyítványára is. Ez rendkívül szórakoztató dolog, én legtöbbször az erre is ügyelő Campus Legend játékmóddal szórakoztam.

PROFIKNAK IS

Persze akit csak a játék érdekelt, az megteheti, hiszen a dynasty-mód az csak erre koncentrált. Illetve itt nem egy nagyreányú legényről alakítunk, hanem egy edzőt, ezért aztán eléghe menedzser-beütése is van a dolognak, főleg a legizolált időszakban leszünk elfoglalva a meccsen kívüli dolgokkal – meg kell környékeznünk a rivális csapatok legjobbjaival.

Maguk az összecsapások sem teljesen olyanok, mint a nagyetestvér – és következő hónapban megjelenő – Maddenben: kaptunk például egy külön kijelzőt, ami azt mutatja, hogy csapatunk mennyire van lendületben, mennyire mosolyog rá Fortuna. Lényegében ha sikeresen verjük vissza a támadásokat, sok yardot futunk előre, tehát jól játszunk, a csapat lendületbe jön, és ilyenkor mindenki különféle bónuszokban részesül. Persze ez fordítva is működik, ha mondjuk gyorsan bekapunk két touchdownt, akkor a morál a padlóg süllyed, és nagyon nehéz lesz szembeszállni a megtámadottot ellenféllel... Grafikailag a program jónak mondható – ha látod a Maddent, ezt is látod. Persze itt színesebbek az egyenruhák, változatosabbak a pályák, amatőrökre és cheerleaderek, de azért nagyon hasonló a két program. Hangban viszont a NCAA mindent üt, köszönhetően a jó zenéknek, illetve a három (!) kommentárnak, igaz, az egyikük hajlamos ugyanazt ismételtetni, de így együtt remek társaságot alkotnak.

Bár kétféle, hogy a NCAA nálunk különösképpen népszerűvé válna – ehhez az egyetemen közti rivalizálás ismerete elengedhetetlen –, de aki kipróbálja, nem fog csalódni. Sőt, nekem jobban bejött, mint a tavalyi Madden – imádtam a Campus Legend mód rengeteg kis extráját, amivel modellezték az egyetemi életet.



PLAY!

GRAFIKA	68	Mint ha egy színes Maddent néznénk...
HANG	68	Kitűnő kommentár, jó zenék
JÁTSZHATÓSÁG	99	Remek játékosokkal feldobott Madden
ÉLETTARTAM	10	Rengeteg játékmód, izgalmas multiplayer

ÖSSZEĞEZÉS: Remek variáció a "steril" amerikai fociira, az egyetemi élet vidám kihívásával, vizsgáival, bulijaival. A játék gyors és változatos, a lendület bevezetése pedig jó hatással lesz a meccsre. A jövő hónapban megjelenő Madden várhatóan komolyabb lesz, de ez talán nem is olvány.

89%



PLAY!
PlayStation 2

RUFF TRIGGER: THE VANOCORE CONSPIRACY

7

INFO

KIADÓ NATSUME
FEJLESZTŐ PLAYSTOS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Snake.

Ruff Trigger: THE VANOCORE CONSPIRACY



PS2 történelmének vannak meghatározó darabjai. Ilyen a Final Fantasy-sorozat, a Metal Gear-széria, a Jak and Dexter-trilógia, valamint az akció platformjátékok gyöngyszemei, a Ratchet and Clank-epizódok.

A Playstos stúdió fejlesztői a fentiek ismeretében úgy döntöttek, hogy semmit sem bíznak a véletlenre. Írtak egy közepes grafikus motort és szinte egy az egyben lemásolták Ratchet és Clank kalandjait. Ugyanaz a játékmot, ugyanúgy pözölnak a főszereplők a képeken, és nagyjából ugyanaz a stílus (csak éppen lebérgyűsítva 12 éves gyermekek szintjére) jellemzi az ő munkájukat is. A különbség csak annyi, hogy míg az Insomniac tud jó (mit jó, zseniális!) játékok készíteni, addig a Playstos csapatának láthatólag fogalma sincs a szakmáról. A teljesen átát-zsó lopás végeredménye ugyanis



egy gyerekes, bugyuta program lett, amiben bárgyú hősök küzdenek időtlen ellenfelekkel, miközben a szerencsétlen játékos megpróbálja úgy forgatni a kamerát, hogy lásson valamit az akcióból. A Ruff Trigger így nem csak egy buta klón lett, hanem játszhatatlan

is, így még az aránylag olcsó bevezető ára ellenére sem vagyok biztos benne, hogy megéri a pénzt. A fiatalabb korosztály ideig-óráig biztos el lesz vele, a mókás minijátékoknak köszönhetően akár hetekig is, de az idősebb platformkedvelők jobban teszik, ha elkerülik.



Egy klasszikus harmatgyenge, gyermekeknek szánt újrafeldolgozás. Gyenge szórómóddal és körítéssel de enyhén élvezetes minijátékokkal...

40%

PLAY!
PlayStation 2

NARUTO: ULTIMATE NINJA

12

INFO

KIADÓ BANDAI
FEJLESZTŐ CYBERCONNECT2
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE NINCS

írta: Snake.

Naruto: ULTIMATE NINJA

Ninja teszterverziója. A játékkal szemben támasztott kezdeti szkepticizmusunk ellenére rövid időn belül azon vettük észre magunkat, hogy Infidellet egymás kezéből ragadjuk ki a kontrollert (egymással semmiképpen sem szeretünk volna játszani, ugyanis egyikünk egója sem képes elviselni a vereséget).

A Naruto ugyanis egy rendkívül élvezetes 3D-s veredős játék, ami leginkább a Nintendo GameCube legnagyobb sikerére, a Super Smash Brothersre emlékeztet. Adott az általában többszintes játéktér, megannyi tereptárggyal, amelyekről kedvünkre ugrándozhatunk felfelé, és így a levegőből indíthatjuk meg a támadásainkat. A felsőbb platformokra simán felúthetjük az ellent, majd utanaszökkenve megadhathjuk neki a kegyelemdöfést. A többszintes pályák mellett ugyancsak a Smash Brothersból megöröklöve minden egyéb karakter saját speckó fegyverrel is rendelkezik. Van, aki dobócsillaggal keseríti meg a másik életét, van, aki dárddával próbálja meg felhődhöz ragasztani ellenfelét. A szórakoztató és változatos játékmotellé szerencsére látványos képi világ társul. Az anime stílusjegyeit magukon viselő karakterek stílusosak, az animációik nem elnagyol-



tak, a tereptárgyak aprólékosan kidolgozottak, és a játék zenéje is sokat dob az amúgy sem gyenge hangulaton. Ha szereted a köny-

nyed kikapcsolódást nyújtó veredős játékokat, akkor a Naruto a te játékod. Próbáld ki, biztos nem fogsz benne csalódnii!



Megleően szórakoztató veredős játék a kaotikusabb, vadabb fajtából. A stílus szerelmesei mindenképpen tegyenek egy próbát vele.

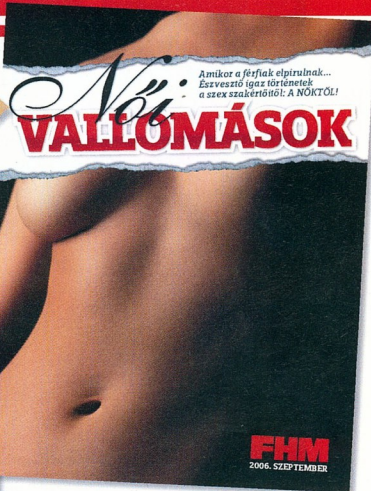
78%

erekedős játékokkal mostanában Dunát lehetne rekeszteni. Alig fejeztük be a Street Fighter Alpha Anthology és a Tekken Dark Resurrection tesztjét, máris az asztalunkon landolt a japán anime alapján készült Naruto: Ultimate

MEGJELENT AZ FHM SZEPTEMBERI SZÁMA

EXTRA MELLÉKLET

**Női vallomások plusz 16 oldalon!
36 szexi történet 12 erotikus képpel.**



FHM 2006
LÁNYOK A SZOMSZÉDBŐL MOST INDUL!

NEVEZZ BE LÁNYOKAT ÉS NYERJ CANON EOS350D DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPET!

A GYŐZTES LÁNY NYEREMÉNYE 500000 FT KÉSZPÉNZ!

MINDEN ADÓT ÉS JÁRULÉKOT AZ FHM FIZET!!!

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



Barnyard

PLAY! PlayStation 2

3

INFO

KIADÓ THQ

FEJLESZTŐ BLUE TONGUE

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS

irsz: Snake



z elmúlt években örületesen elszaporodtak a számítógépes animációs filmek. Míg régen évente legfeljebb két-három ilyen alkotás került a mozikba, addig mostanában szinte havonta érkeznek az animációs filmek! Az általában nagy anyagi sikereket elért alkotások azonban nem csak a mozi pénztáráknál gyűtenek be dollármilliókat, hanem az azokat feldolgozó játékidők konyhájára is nagy hasznot hoznak. A játékadaptációk készítésében elővas THQ idén sokadszor fut neki az éppen aktuális film feldolgozásának. Legújabb munkájuk a Nickelodeon eléggé bizarr műve, a tehének fészerepeltetésével készített Barnyard, amely a Verdákhoz hasonlóan egész jól sikerült.

GRAND THEFT TRAKTOR

A Barnyard a Verdákhoz hasonlóan már nem az a klasszikus rajzfilmadaptáció. Míg régen a kiadás megelégedtek az animációs filmek fészereplőt felvonulató egyszerű ugra-bugra játékokkal addig a fent említett két játék megpróbált valami újat felmutatni.

Ez az újdonság a szabadság érzése. A Verdákban ugye a NFS módjára egy szabadon bejárható területen vehettük fel a versenyeket. Ugyanez a helyzet a Barnyard esetében is. Adott egy aránylag nagy farm, amit körülbelül fél órába tellett felküzdeni. Az itt található összes állattal beszéde élegyedhetünk, ügyelve arra, hogy nehogy gazdánk szeme láttára olyat te-



gyünk (azaz bármi nem teljesen állatszerű), amit büntetéssel honorálnak. A játék lényege, hogy ezen a területen felvegyük a fő és melléküldetéseket. A film gyermekded mivolta miatt azért ne számítsunk túl bonyolult feladatokra. Ez egyik misszióban például időre a gazda előtt kellett betakarítani a termést majd a felszedett raklapjai paradiocsommal FPS nézetből egy Chicken Shootra emlékeztető minijátékban szanaszét kellett lövöldözni a fel-felbuknáló ellenfelekkel. Az ehhez hasonló minijátékokhoz egyébként high score tábla jár, így ha kedvünk tartja kis házbajnokságokat is rendezhetünk.

KÉPEK ÉS HANGOK

A Barnyard képi világa sajnos egyáltalán nem emelkedik ki az animációs filmek játékadaptációi közül. Ennek az egyik oka az, hogy maga a rajzfilm sem veszi fel a versenyt a Verdák vagy a Túl a sötétben megvalósításával, ami nem lenne baj, ha a mű valami elképesztően stílusos világgal lenne megáldva. A középszerű filmhez így középszerű látvány társul ám ez éppen elég ahhoz, hogy a moztól kedvelő juhencok jól ellegyenek vele. Ugyazt a helyzet szellőzik a zenékkel és a hangokkal kapcsolatban is. A film szinkronszínésze által életre keltett tehének és más állatok hangjaival semmi gond sincs, nem úgy mint a zenei aláfestéssel amivel sajnos csak foltokban találkozhatunk. Mindent összegezve bátran kijelenthetjük, hogy a Barnyard egy jó kis filmadaptáció, ám hiányzik belőle az a plusz, ami a Verdákban, vagy az e számunkban tesztelt Túl a so-



vényben megvan, és ami miatt nem csak az alapfilmet kedvelő fiatal lányok, srákok játszottak vele, hanem az idősebb korosztály is. Mindezek ellenére egy próbát a minijátékok miatt megér...

PLAY!

GRAFIKA	06	A világ nem szép, de legalább jó nagy
HANG	06	Ritkán felbuknáló zene, jó szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	07	Meglepően kellemes és változatos
ÉLETTARTAM	06	A minijátékok miatt visszatérünk hozzátok

ÖSSZEĞZÉS: Egy közepes animációs film átlagos adaptációja, nagyon enyhe Grand Theft Autós játékelemekkel és nagyszerű szórakoztató minijátékokkal. A Verdák színvonalát azonban sajnos nem éri el, de pár percet érdemes eltölteni vele.

71%

Super DRAGON BALL Z



Az Atari egyre nagyobb lendületben a Dragon Ball rajzfilmekre épülő verkedős játékok kiadásában: a külön sorozattal lett Teinkachi és Budokai epizódok mellett most egy új versenyzőt üdvözölünk. A marketinganyagok egyik legfontosabb építőköve az, hogy a játékon az a Noritaka Funamizu dolgozott, aki anno az egyik Street Fighter Alpha játéknak volt a producere – nem akarom leszólni Funamizu urat, de ezúttal nem volt olyan formában, mint a SFA megalkotásakor...

HAGYOMÁNYOS BUNYÓ

A Budokai és a Teinkachi részekétől eltérően ez a játék sokkal földközeli, sokkal jobban emlékeztet egy hagyományos verkedős játékra. Ez azt is magával hozza, hogy a "légiharc" sokkal ki-



sebb szerepet kapott, és az ultratámadások sem azok az egész képernyőt felrobantó, látványos animációk, mint eddig. Ehelyett karaktereink szinte végig a földön lesznek, és ott osztják egymást. Ugyan mind a 18 karakternek saját stílusa van, de egyenként alig 10-12 támadással rendelkeznek, ami megdöbbentően kevés a Tekkenek, Virtua Fighterek sok tucat kombójához mérve...

Hiába volt cél, hogy egy hagyományos verkedős játék készüljön, a kamera mégis teljesen másképp működik – néhol teljesen kizoomol, és az egész pályát belátjuk, máshol meg ráközelít az akcióra, és a harcossal betöltik az egész képernyőt. A néhol teljesen leamortizálható pályák is szokatlanok, de sokat ad hozzá az élvezethez, amikor egy androidot áthajítunk egy falon.

CSINÁLD MAGAD

A Super DBZ legegységibb vonása a karakterek fejlesztése, alakítása. A bunyók során a battle pointnak nevezett tapasztalati pontot szerzünk, azokat pedig új mozgások, kombók megvételére fordítjuk. Ha sikerül megtalálnunk a hét dragon ballt, a megidézett Shenron teljesíti egy kívánságunkat – a gyakorlatban ilyenkor változtatunk kinézetet, illetve ilyenkor szereshetjük meg más karakterek megkívánt mozdulatait.

Sajnos hiába az egész élvezetes sztorimód, és az említett karakter-átalakítás, a játék nem nyújt túl sokat a pénzünkért. A sztori és a kettős multi



mellett van egy egyszerű Survival mód, és aztán anyi. Megintcsak a Budokaival és a Teinkachi-val fogok előhozakodni: azokban rengeteg játékmód volt, és tényleg képesek voltak hetekig lekötni az embert. Itt meg átalakítunk egy-két karaktert, aztán csak akkor vesszük elő ismét a játékokat, ha átjön egy haver, és már rendkívül unja, hogy valami másban gypeljünk szét az arcát.

A játék technikai értelemben sem emelkedik ki az átlagból: a karakterek stílus kinézetével (a látvány a képernyőre, és nem az anime-ra épít) még nincs baj, viszont a pályák elég kopárak, és bizony igencsak hiányzik a sok villogós-robanós támadás is. Így mintha nem is Dragon Ball lenne...

PLAY!	
GRAFIKA	07 Hozza a manga stílusát, egyszerű szintekkel
HANG	07 Rajzfilmet idéző robbanások, kiáltások
JÁTSZHATÓSÁG	06 Túl kevés a játékmód, a kombó
ELETTARTAM	05 A többi DB-játék tovább tartott...

ÖSSZEZÉS: Hagyományos verkedős játéknak túl egyszerű, hagyományos Dragon Ball akció-orientáltak túl realizáltak... Úgy látom két szék között a pad alá esett a Super Dragon Ball Z, és ez így sem a rajongóknak, sem a verkedői vagyoknak nem fog különösebben bejenni...

70%



fifa 07

JOE BOOTH INTERJÚ



legjobb FIFA-játékot szintén egy közeli országban, Lengyelországban nézhettük meg. A hangulatos – box-ringgel felszerelt – étteremben rendezett prezentációt ugyan a lengyel tolmács kissé meglassította, de szerencsére a program kipróbálása után elbeszélgethettünk a játék angol származású producerével, Joe-val.

PLAY1: Szia! Új év, új FIFA... Idén mi volt a legfőbb fejlesztési irány?

Joe Booth: Átérzem a problémádat – sőt, nekem ez sokkal nagyobb gond volt. Az amerikai, kanadai főnökeim ugye nem sokat konyítanak a focihoz, így nagyon nehéz volt nekik bebizonyítanom, hogy noha nagyon hasonlít a 07 a tavalyi részhez a felszínen, alatta tényleg igazi változások vannak. Ők csak azt látták, hogy ugyanúgy futnak, cseleznek, lőnek a játékosok – képzelheted, hogy milyen nehéz volt őket meggyőzni...

Joe Booth: A Juve természetesen a második osztályban indul nálunk is, és a csapatteljárás az augusztus 28-i valós állapotokat fogja tükrözni. Sajnos a rendszerünk nem képes kezelni a negatív pontokat, ezért azt nem tudjuk megvalósítani.

PLAY1: Tűdsz valamit mondani a PSP-verzióról?

Joe Booth: Azt ugyan egy másik csapat készíti, de természetesen én is szoktam próbálni. Az új játékmotort teljesen be tudtuk

СЕЗОН ПРОДОЛЖАЕТСЯ 07

Joe Booth: Sziasztok! Én új fiú vagyok a sorozatnál, legalábbis ami a producerkedést illeti, szóval nekem ez az első igazi FIFA-évadom. De ez mindegy is – idén két fontos irány volt: az online játék és a játékmotort.

PLAY1: Amíg nem próbáltuk ki a játékot, a játékmotort nem tűnt fel a különbség – viszont amikor mi játszottunk, már az első pillanatban hatalmas javulásokat vettünk észre!

PLAY1: Az online liga esetében hogy jön a képbe a mexikói bajnokság – és hol van a spanyol és az olasz elsőosztály?

Joe Booth: Mivel egy online játékmódról van szó, természetesen számításba kellett vennünk, hogy mely országokban elegendő mértékű a konzolos netezés. Mexikó persze nem ilyen hely, de az igazából Amerikának szól. És hogy akkor miért nem az MLS-t, az amerikai bajnokságot választottuk? Hát azért, mert az amerikai focimárádó milliók nagyon nagy többsége Latin-Amerikából származik, és nekik a mexikóiak sokkal fontosabbak. Ami az olaszokat és a spanyolokat illeti: ott nagyon kevesen vannak online konzolon. Persze a többi országból sokan szoktak oda, de ha belegondolsz, a külföldi rajongók 95%-a a Barcelona-Real duónak, vagy az Juve-Inter-Milan triónak drukkolt – senki nem játszana a kis csapatokkal, anélkül meg értelmetlen lenne az online liga...

építeni, az online liga viszont kimarad. A grafika rengeteget javult tavaly óta, szinte elképzelhető, hogy egy ilyen kicsi masinából ilyen durva látványt lehet kihozni. Az mindenképpen fontos, hogy a PS2-es és a PSP-s FIFA 07 mentett állásai kompatibilisek lesznek, így folyamatosan dajkálhatod ugyanazt a csapatot.

PLAY1: Mi a véleményed a PES szériáról? Ellenség vagy ösztönző erő?

Joe Booth: Szeretjük nagyon a Pro Evót, sokat szoktunk vele játszani. Néhány dologban mi vagyunk a jobbak, másokban ők – de semmiképpen nem ellenségek. Egészséges rivalizálás van a két csapat között, és szerintem erről a Konami fejlesztői is így vélekednek. Egyébként kipróbáltam a PES legújabb, egyelőre csak Japánban kapható verzióját, és túl sok előrelépést nem láttam benne, vagy legalábbis többre számítottam. Ha csak nem tesznek hozzá ehhez rengeteget az őszi európai megjelenésig, az szerintem sokaknak fog csalódást okozni.

PLAY1: Ha már említetted a Juventust, az ő furcsa helyzetük miként lesz megoldva?



Need for Speed

STEVE ANTHONY INTERJÚ



mikor Prágában jártunk a nyár talán legmelegebb napján, nem csak a Need for Speedet gyártuk, de egy városnézéssel egybekötött sörözés közben el is beszélgettünk a fejlesztőket vezető producerrel – pontosabban az egyik producerrel, merthogy a NFS akkora project, hogy ilyen poszt is van vagy öt...

PLAY: Szia! Meg tudnád mondani, hogy egy producer mit is dolgozik egy játékon? **Steve Anthony:** Hát, sörözgetnie kell európai városokban. Kemény munka, mi? [nevet] A vicet félretéve ez egy elég kemény meló, hiszen van 11 hónapunk minden évben, hogy összehozzunk egy lehetőség szerint sokat fejlődött játékot, mindezt pedig rengeteg platformra. Én hat konzolos és a PC-s verzióval foglalkozom, a csapat 110 főből áll, és elképzelhető, hogy mennyi probléma merül fel minden nap... Na, ezek megoldása az én feladatom!

PLAY: Hogyan jött az ötlet, hogy ilyen vidékies-kanyonos legyen az új rész hangulata? **Steve Anthony:** Hát, vidékinek azért nem nevezném, de ez tényleg nem az Underground-ot hatalmas metropolisza. Egyébként rengeteg beszélünk ipazi tuningosokkal, a profi újságoktól kezdve a srácokig az utcán, és tényleg ez az új tendencia, legalábbis nálunk, Amerikában. A városokban a rendőrök ma már borzasztó agresszívak lettek az engedély

nélkül gyűlésező-gyorsuló srácokra, így azok kimentek a városok mellé. Még balesetvesztélyesebb, így nekik még inkább vonzó!

PLAY: Gondolom, mostanában is beszélgettek ezekkel az emberekkel – valami utalás a következő rész stílusára? **Steve Anthony:** Nem, nem tudtok kihúzni be-



lőlem semmit! Egyébként ahogy minden EA-sorozatnál (és szerintem más cégeknél is), úgy itt is megvan pár évre előre, hogy nagyjából mi lesz a témája, hangulata, koncepciója. Egy-két évre előre ez elég biztos kép, a távolabbiak meg persze még képlékenyek, csak ötletszinten léteznek.

PLAY: A PS3-as verzióról tudnál valamit mondani? **Steve Anthony:** Most az Xbox 360-asat próbáltatok ki, a kiadott képek is innen származnak, de a PS3-as is ilyen lesz. A programozó-

inknak ez az első idénye vele, tehát néha szenvednek is rendszeren, de ez csak idő kérdése – jövőre már sokkal kevesebb probléma lesz, még többet tudunk majd kihozni a gépekből. A nextgen verziók főleg grafikában és az online lehetőségekben tudnak többet a PS2-esnél – talán ha egy játékmód lesz, amit a kisebb gépen nem tudtunk megoldani. Egyébként a PS3-as verzióból alig két hete készült el az első játszható verzió, úgyhogy kemény hónapok elé nézünk.

PLAY: A PSP-s verzió hasonló stílusú lesz? **Steve Anthony:** A kézikonzolos verziókon nem az én csapatom dolgozik, de pár napja pont láttam a PSP-s változatot. Mit is mondhatnék – gyönyörű! A szabadon bejárható várost ezúttal sem csináltak meg, viszont minden más benne lesz: a kanyonos verseny, a városrészek elfoglalása, a csapatverseny, az autosplicing. Tudom, hogy hatalmas a tumultus az autós játékok között, de úgy gondolom, az idei PSP-s Need for Speed mindenképpen a legjobb és a legszebb között lesz.

PLAY: Amúgy neked melyik a kedvenc újtításod a Carbonban? **Steve Anthony:** Ha csak egyet mondhatok, akkor az autosplicing (ha nem, akkor a megújtult driftelést is szeretem). Imádom az autók átalakítását, és az új megoldás rendkívül könnyű, és minden eddiginél több lehetőséget kínál. Szerintem mindenki imádni fogja!

FIFA HUNGARY

WWW.FIFAHUNGARY.COM - WWW.FIFAHUNGARY.HU

Hazánk legnagyobb FIFA közössége vár Téged is! Fradit-Ujpest a FIFAban? Nézd meg Te is!

PES HUNGARY

WWW.PESHUNGARY.HU

PRO EVOLUTION SOCCER hazai fanatikusainak törzshelye. Vagy csak a Fradival szeretnél játszani?

GTA HUNGARY

WWW.GTAONLINE.HU - WWW.GTAHUNGARY.HU

A GTA sorozat szerelmesei mindent megtalálnak: Hírek, kiegészítők és sok érdekesség

FM HUNGARY

WWW.FMHUNGARY.HU

Ha igazi manager vagy, akkor itt a helyed. Mindenről szó esik, ami a manager játékokról felmerül.

Szurkolói mezek - www.focimez.hu
Párnereink
Szoftverek olcsón - www.jatekklub.hu



írta: Snake

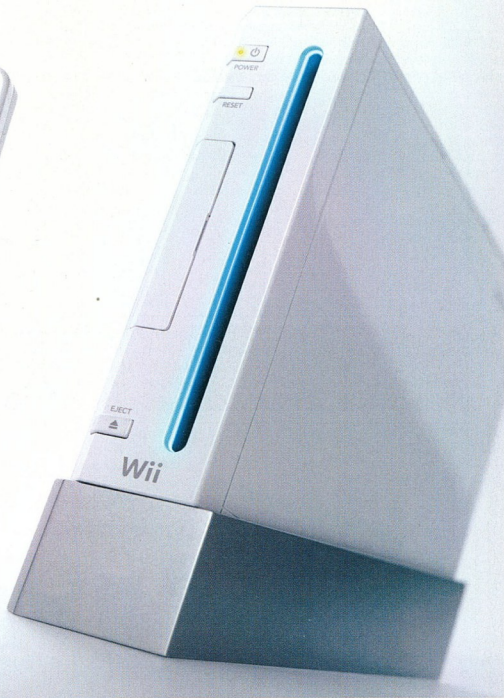
Nintendo Wii



A Wii a Nintendo első szép konzolját



havi interaktív rovatunkban némileg letérünk a már megszokott ösvényről, és a már megszokott PS2-es és PS3-as interaktív játékok helyett a Nintendo idén ősszel debütáló Wii névre keresztelt konzoljáról szeretnénk volna lerántani a leplet. Hogy miért? A válasz ropant egyszerű: a Wii ugyanis nem konkurenciája sem a PS2-nek, sem pedig a PS3-nak. Az új konzol teljesítménye nagyjából egy PS2 hardverével egyenlő, éppen ezért az ára sem fog az egekbe szökni.



A pletykák szerint a Wii nagyjából 50.000 forintba fog kerülni, ami ugye messze elmarad a PS 160-175 ezer forint körüli bevezető árához képest ráadásul teljesen más szórakoztatási formát, élményt ígér, mint a Sony konzolja. A Wii ugyanis egyértelműen az interaktív kikapcsolódást tűzte ki célul. A Nintendo célja, hogy a Wii-vel olyan embereket is játékra bírjon, akik alapjában véve eddig idegenkedtek a konzoljátékoktól.

A SIKER KULCSA

A Nintendo az interaktív szórakoztatás aduátságának a forradalmi kontrollertartja. A Wii irányítója ugyanis teljesen eltér az eddig megszokottaktól. A formá-

ja leginkább egy TV távirányítóra emlékeztet, így a tapasztalatlan játékosok számára sem okoz idegen, kényelmetlen érzést a használat. A kontrollert szokatlan külseje formabontó belsőt takar. A Wii irányítója ugyanis egy olyan mozgásérzékelővel lett felvértezve, ami a tér összes irányába érzékeli az elmozdulásokat. Ez a megoldás elképesztő mennyiségű lehetőséggel bír. Képzeljétek el, amikor egy FPS-ben a tévé felé fordított kontrollerral szabadon nézhettek fel, le, balra, jobbra majd egy ajtóhoz érve a kulcs, azaz a kontrollert elcsavartával nyitjátok ki az ajtót. Az idei E3-on bemutatott játékok mindegyike kihasználta az irányító zseniális képességét.

A Zeldában könnyedén nyilazhattunk vagy horgászhattunk, a Wii teniszben a valóságban megszokott módon tényleg teniszfőként funkcionált az irányító, így vadul ütöttük vissza és csavartuk meg a labdákat. Az FPS-ek közül alkalmunk volt kipróbálni a legendás Metroid Prime Wii verzióját, valamint a Ubisoft berkeiben fejlesztett Red Steel is, amiben a gyevyeres harc mellett kardozhattunk is. Az elsöre turocsán tűnő hadonászt hamar megszoktuk, és pár perc elteltével vadul, hatalmas suhintas kíséretében vágtuk le ellenfeleink fejét. A sportjátékok és az FPS-ek mellett a legnagyobb sikert a WarioWare okozta. A több száz örült minijáték-

ban hol a derekunkhoz szorított irányítóval kellett hullahopoznunk, hol az ujjunk végére helyezve kellett lánycsúcsokat egyensúlyoznunk, hol pedig a főzéshez kikészített zöldségeket kellett méretre darabolnunk. Tudom, hogy ez így elsöre elég vadul hangzik, ám ennek ellenére elképesztően jól éreztük magunkat a játék közben.

A fent említett játékok mellett kipróbáltuk még az EA amerikai focit feldolgozó játékát, a Madden-t is, ahol egy hatalmas lendítéssel indíthattuk útjára a labdát, és ha csak néhány perc is, de kipróbáltuk a Wii-re készített baseball-játékot is, ahol természetesen ütni kellett.

➤ Infidel tapasztalatai

Az E3-on vagy két órán keresztül pingpongoztam, kormányoztam, csapkodtam, szeletem, lövöldöztem, deszkáztam a furcsa irányítóval, és bár pár percig szórakoztató volt szinte mindegyik játék, az feltűnt, hogy amelyek nagyon építettek az egyedí irányításra, azok elég sekélyesek – jösszerivel bonyolultabb minijátékok vannak egy Final Fantasyben. A másik dolog a grafika – a rengeteg PS3-as és Xbox 360-as játék mellett bizony még a legszebb Wii-programok is enyhén fogyatékosnak tűntek. Persze biztos, hogy olcsósága és a megszokott szélés rétegek miatt népszerű lesz, de leginkább csak kiegészítő konzolként tudom elképzelni a PS3 mellé, amit csak akkor kapcsolunk be, ha átjön az egész család, valamivel el kell foglalni őket, a nagyi meg nem vevő a Resident Evil 5-re...

újabb üdvöskéje. A hardcore gamerek ugyanis valószínűleg 15-20 perc elteltével megunják majd az örült hadonászást, és visszahuppannak kedvenc PlayStationjükk mellé. A kicsik és az idősebb játékosok számára viszont igazi Kánaán lesz a Wii. Könynyű kezelni, igazából semmiféle konzolmul-tat nem igényel, és rendkívül szórakoztató ki-kapcsolódást ígér.

VEGYEM, VAGY NE VEGYEM?

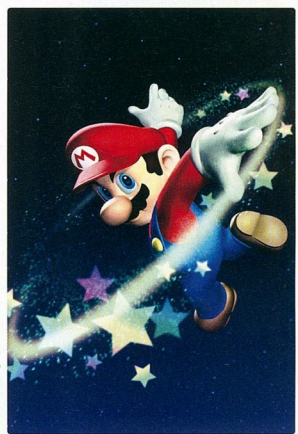
A kérdés jogos. A Wii ára igazából nem drá-gább, mint egy EyeToy és egy táncoló sző-nyeg plusz egy szoftver együttvéve. A Wii a PS3-tól eltérően egyáltalán nem igényel HDTV-t, sőt nem is támogatja azt, így semmi-féle plusz beruházást nem igényel. A Wii



A Wii-vel töltött közel egy óra levett engem a lábamról. A soha nem tapasztalt szabadság-érzetet adó controller új dimenziókat nyitott meg előttünk, és biztos vagyok benne, hogy

a Wii üzleti szempontból is megállja majd a helyét. Abban azonban kételkedünk, hogy a magunkfajta fanatikus játékosok órákra képes a képernyő elé szegezni a Nintendo leg-

kompatibilis az összes GameCube játékkal, így olyan klasszikusokat is kipróbálhatunk, mint a Mario Party 4, a Metroid Prime vagy a Super Mario Sunshine, nem is beszélve azokról az exkluzív címekről, amihez csak a Nintendo „következő generációs” gépéhez fejlesztenek csak. Mindezek mellett természetesen nem feledkezhünk meg a számtalan interaktív játékról sem. Ezek tükrében mindenképpen azt kell mondanunk, hogy a Wii megéri az árát. Nem a PS2 vagy a PS3 helyett – hanem azok mellé. A Wii pillanatok alatt belopja magát a szívetekbe, és minden bizonnyal a háziulik meghatározó kelléke lesz majd.



➤ Természetesen nem jelenhet meg Nintendo-gép Mario nélkül!



PLAY!



PSP



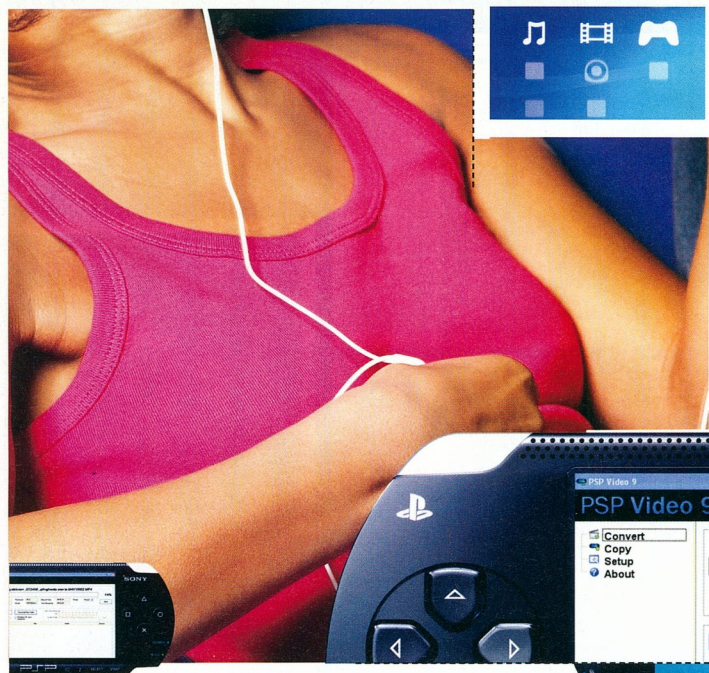
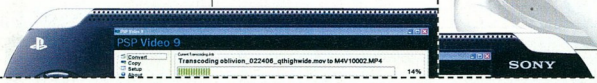
INFO

GYÁRTÓ SONY
SÚLY 280 G (AKKUIVAL EGYÜTT)
KÉPERNYŐ 480 x 272 (PIXEL)
MÉRETEK 170 x 74 x 23 (MM)



z elmúlt hónapokban sajnos nem igen jelentek meg nagy számban épkeztáb kiegészítők a PSP-hez. A nyár azonban mindent megváltoztatott, és rengeleg hasznos kellék jelent meg kedvenc kézikonzolunkhoz. A 4 GB-os, gigantikus memóriakártya a film- és

zenekedvelőknek való, az autóba szerelhető tartó az egyfolytában úton levőknek fog némi könnyebséget okozni, míg a vezeték nélküli fülhallgató azoknak a játékosoknak könnyíti meg az életét akik máskülönbén folyamatosan belegabalyognak a távvezérlővel ellátott gyári tartozékba.



OLD SKOOL



❖ PSP *Car kit?*

Egyre hódít az autós mozizás. Míg a sofőr vezet a család, a lurkók vigan szórakoznak hátul. Korábban ez igazi luxusnak számított, az árak azonban itt is óriási zuhantak: pár tízezer forintért már minden gond nélkül két LCD kijelzőt szerelhetünk az első ülések fejfájáiba. Ennél sokkal egy-szerűbben megoldás azonban, ha autós tartót vásárolunk a PSP-hez és azon mozizunk, játszunk, hallgatjuk a zenét, töltjük a kézikonzolt. Kétféle változatot lehet megrendelni az interneten, az egyik a PDA-k, navigációs eszközökhöz is mellékelte, a szélvédőre tapasztható, vákuumos tartó, a másik egy relatív hosszú „nyakkal”, tetszőleges irányba tekergethető modellel, amelyet például a fejfájáink tartóhoz rögzíthetünk. Az árak nagyon kedvezőek, 15-30 dollárért már mozizhatunk, ugyanakkor ez esetben még szó nincs arról, hogy a filmek az autó hangrendszerén szólnának meg. Az rendkívül fantáziadús nevek ismertetése helyett álljon itt inkább a link, ahonnan a termékeket meg lehet rendelni: www.lik-sang.com.



TOP
SOUND
SPEAKERS
SOUND



❖ I-PHONO *Mini*

Annak idején a Bluetooth kimaradt a PSP-ből, de emiatt talán senki nem itéli el Kutaragi csapatát. Ráadásul a technológia egyik specialistája, az extra kisméretű headsetjeiről ismert Bluetake máris kíméletlenül benyomult az utesen hagyott piaci résbe és szállítja számunkra a Bluetooth képességet a PSP-hez. De miért is kell egy újabb vezeték nélküli szabvány a WiFi mellé? Természetesen a gyártó vezeték nélküli headsetjeihez! Ha megvásároljuk az I-Phono mini BT450Px-et (már csak a neve miatt sem fogjuk – Karotta fogalmazta meg jól, hogy „senki” nem vett volna iPodot annak idején, ha az lett volna a neve, hogy MusicPlayer 7564mG) és csatlakoztatjuk a kézikonzol headset bemenetéhez, akkor elvégeztük a munka javát, ettől kezdve a PSP Bluetooth-képes. Ne reménykedjünk azonban mobiltelefonos, vagy PC-s kommunikációban, fájlcserében, mert az eszköz kizárólag az A2DP (Advanced Audio Distribution Profile) Bluetooth profilt támogatja. A párosítás viszont zökkenőmentes: egyetlen gombot kell lenyomni hozzá és semmilyen szoftver telepítését nem igényli. A gond csak az, hogy a kínálat egyelőre kimerül a gyártó két Bluetooth-os headsetjében.

❖ 4 GB-OS *Memory Stick*

A Sony a fapados PSP változatokat a mai napig 32 MB-os memória-kártyával szállítja, ezzel aligha várásolhatunk hordozható médialejt- szót a kézikonzolból. A képekhez, a zenéhez, nead'listen a filmek- hez tárhelyre van szükség (vicces, hogy ugyanakkor a Sony a közép- kategóriás walkmantelefonjait már 512 MB-os kártyával indítja útnak). A lényeg azonban, hogy van megoldás, a japánok is kihozták a saját 2 GB-os Memory Stick PRO Duo kártyájukat, illetve még náluk is gyorsabban fejleszti a kapacitást a SanDisk, akik már a 4 GB-os modellel bevezetésénél tartanak. A 2 GB-os SanDisk modell valamivel kevesebb, mint 20 ezer forintért már itthon is megvásárolható, a 4 GB-os változat bevezető ára nagyjából 140 euró (38 ezer forint) – és erre egyelőre Magyarországon még várunk kell. Mindenesetre egy 4GB-os kártyával a PSP szépen utoléri kapacitásában az iPod nanót, ugyanannyi zenét másolhatunk rá mint az Apple aktuális sztárjára. Csak csendben jegyezzük meg, hogy közben az „igen ismert” Datal is bepróbálkozott egy 4 GB-os microdrive-ra épülő merevlemez ki- egészítővel. Ennek a sikere a 4 GB-os memóriakártyák megjelenésé- vel vélhetőleg gyorsan közelít majd a zéróhoz.





PSP tesztek

Óriási játékok, kis képernyőn!



Az utóbbi egy hónap valószínűleg a legjobb, amit a PSP megélt a startja óta. Megjelent a gépre a vitathatatlanul legszebb és legjobb veredős játék, a Tekken (magyar megjelenés: szeptember 8.), végre elkészült a Getaway által ihletett Gangs of London, és a Square Enix is megörvendeztetett minket a PSP eddigi legjobb szerepjátékával (ez mondjuk messze nem tökéletes, de lesz ez még jobb...), és további remek programok is érkeztek. Hatalmasra hízott összeállításunkat fogadjátok szeretettel!



TEKKEN Dark Resurrection

A legnagyobb pofon



❖ Lili, a jobbra látható szószí lányka az egyik új karakter

Az egyik első játék, amiről elkezdtek beszélni az emberek a PSP bejelentése után a Tekken volt – csak a Namco hallgatott róla bőszen, és csak az idei év elején ismerték be, hogy másfél éve dolgoznak a programon. Jó munkához idő kell, tartja a népi (ál) bölcsesség, és ezúttal igaz is van – a Dark Resurrection fantasztikus lett, egyike a legjobb PSP-s játékoknak.

IGAZI HARC

Nemhogy ez a legjobb PSP-s veredős játék, de még PS2-n is megállná a helyét – és ez nem csak ri-

zsa, hiszen ez a játék tényleg sokkal többet tud, mint a Tekken 5! Legyen szó új karakterekről, játékmódokról, zenékről, videókról, online lehetőségekről, testreszabhatóságról – a Dark Resurrection a sorozat minden részét maga mögé utasítja, ez pedig jószívetl is lehetetlen egy kézikonzoltól!

Talán a képeken is látszik, hogy a grafikával nincs baj. Viszont amikor kézbe veszed a PSP-t, és élőben látod a 60 képkocka/sec sebességű, sosem belassuló csodás látványt, garantáltan eláll a szavad! Persze nem néz ki pont

ugyanúgy, mint a PS2-es, vagy a játéktérmi verzió, főként néhány háttér lett észrevehetően szögletesebb, de a karakterek például ugyanolyan jól néznek ki, és ami talán még fontosabb, ugyanolyan éléthűen mozognak. Nem lehet vitatkozni a tényekkel: a Tekken Dark Resurrection a gép legszebb, leglátványosabb játéka; olyan grafikával, amit sosem vártunk kedvenc gépünkötől!

ÚJ MÓDI

Játékmódok tekintetében igazán kitétek magukért a fejlesztők, hiszen minden van itt, amit csak ki-

vánhatunk. Van quick battle (két opcióval), és az ehhez hasonló arcade battle, ahol minden meccs után kiválaszthatjuk, hogy melyik idegen ellen akarunk játszani, mintha csak játéktéremben lennénk. Ott van aztán a sztori-mód, ahol a 34 karakterrel megpróbálhatjuk leküzdeni a kilenc csatából álló kihívásokat. Rögtön nyitva van az összes figura, nem kell egy részükért külön küzdeni. Ez a szám egyébként hárommal több, mint amennyi harcosunk a Tekken 5-ben volt: egyrészt a jó öreg Armor King tért vissza, másrészt pedig kaptunk két új karaktert is. Már



többször is beszámoltunk róluk: az egyikük Lili, a dűsgazdag, ám az utcán verekedő fiatal lányka, másíku pedig Dragonov, egy orosz fickó, aki náci jellegű egyenruhában hatalmas ütésekkal és lassú rúgásokkal küzd (hivatatosan a sambo stílus képviselője). Van aztán Time Attack és survival-mód, illetve egy újdonság, a Gold Rush, itt gyakorlatilag minden bevitt létsért pénzért kapunk (ezt a bekapott találatok csökkenti), kellő tudással és szerencsével csatánként akár 5000 pénzt is összeszedhetünk. Ha ez még nem lenne elég, van egy ötféle módszert kínáló gyakorlás, illetve bónuszok egy kis tekkenes tekézés.

Nem emlittem még a program lelkét, a Dojo-módot. Itt összesen hat dojt, azaz harci iskolát kell megjárunk, mindenhol addig harcolva, amíg nem érjük el a csúcst. Ez a gyakorlatban hat, illetve nyolc csatából álló minibajnokságok sorozatát jelenti, amelyek megnyerésével előrébb juthatunk a ranglétrán – majd ha sikerült bejutni a legjobbak közé, jöhet egy egyes kieséses szakasz. A harcok során folyamatosan fejlődünk, először nyolc kyu szinten át, aztán danok kezdetűk gyűjteni, végül pedig különféle titulusokat kapunk – én jelenleg a Champion szinten állok, 206 lejtszott dojo-meccs (82,5%-os nyéréssel!) után, és egy teljes dojo még vár a meghódításra.

FURA FIGURÁK

Már a Tekken 5-ben is lehetett alkítozni a karaktereket, de itt minden eddiginél durvábban testre szabhatjuk kedvenc harcosainkat – erre fogjuk költeni a nyert csatákért, bajnokságokért járó pénzültalmat. Hihetetlen módon átalakíthatjuk a harcosokat, több tucatnyi

ruhát vehetünk nekik, tetoválásokkal, sminkkel, szemüvegekkel, egyéb kiegészítővel ruházhatjuk fel őket. A dojo-küzdelmek során ráadásul rengeteg egyéb marhaságot is elérhetővé tehetünk: különböző színű aurákat, hátra akasztható dolgokat (a gitártól a vascsövön át a Tekken-tróféáig), bármit, amit csak el tudunk képzelni. Amikor szembekerültem egy fekete szőrű, mikulás-sapkát viselő, sárga kesztyűt és női táskát viselő Rogerrel, annyira röhögtem, hogy majdnem eldobtam a gépet...

Ez pedig nem csak a saját szórakoztatásunkat szolgálja, hiszen karakterünk harci stílusát (azaz a leggyakrabban használt kombókat) és kinézetét Ghost-formában elmenthetjük, és azt feltöltjük az internetre. Innen pedig azt bárki letöltheti, így – ha közvetlen online multi nincs is – több ezer ember ellen játszhatunk. A dojoban és az arcade-módban is ilyen ghostok várnak ránk (a fejlesztők és a teszterek adataival), és ez hihetetlen változatosságot kínál. Két ugyanolyan karakter teljesen máshogy nézhet ki, és máshogy is küzdhet, ez pedig tulajdonképpen eltünteteti az unalmaságot a játékból.

Természetesen van multi is (csak WiFi-n, online küzdelem nincs), ráadásul akár egyetlen lemezzel is – ilyenkor az adatokat a másik gép pár másodperc alatt átmásolja. Ingyenes, mint minden, ami a játékban van! A tengernyi videót – kibontásuk vagy megvásárlásuk után – bármikor megnézhetjük, és a zenéket is bármikor meghallgathatjuk (ráadásul egy jegesmedve tánca kíséri az előadást!). A játék

alig-alig tölt, mérhetetlen időre képes lekötni, rengeteg újdonság van benne, gyönyörű – meddig soroljam még az érveket? Nyomás a bolta, ezt a vélt nem fogod megbánni!

✳️ A Dark Resurrectionben összesen 34 karakter kiprobálható



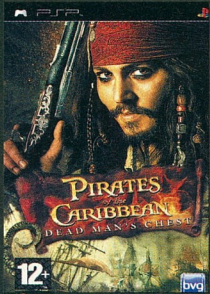
PLAY1

Hacsak nem utalod zsigerből a verekedés játékokra, a Tekken kötelező vétel lesz számodra. Gyönyörű, gyors, és meglepően sokáig fogsz vele játszani, még egyedül is. Az év eddigi legjobbja!

97%



PLAY!



12

INFO

KIADÓ BUENA VISTA
FEJLESZTŐ AMAZE
JÁTEKOSOK SZÁMA 4 JÁTEKOS

Pirates of The Caribbean: Dead Man's Chest

Kalózok kerestetnek

Remélhetőleg olvasóink közül már mindenki túl van a nyár legnagyobb szabású filmjének megtekintésén. A Karib-tenger kalózeitnek második része a Da Vinci-kóddal ellentétben nem csak szüldetes költségvetést és színészi gárdát – no meg ehhez kapcsolódó marketinghadjáratot vonultat fel, hanem a klasszikus elődhoz maximálisan méltó, minőségi popcorn mozival örvendeztetett meg minket (igaz, ezzel többet nem értenek egyet a szerkesztőségben). A menetrendszerűen érkező játékváltozat sajnos nem tud fel nőni a filmhez, de kellemes kikapcsolódásul szolgálhat a rajongók számára. Érdekes, hogy a PSP-s és a PS2-es verziók igen csak eltérnek egymástól, ezért is adtnak mindkettőnek helyet az újságban.

A PSP-változatban a film eseményeit követjük kisebb eltérésekkel, de saj-

nos egyedül Jack Sparrow kapitányt irányíthatjuk. Alapvetően egy akcióplatform játékot kapunk kezünk közt, ahol fő feladatunk Davy Jones bandája különböző kalózáinak és csontvázaiknak legyőzése lesz. A harci szisztema a megfelelő gombok jó

ritmussal történő lenyomásán alapul, ami egy nagyon élvezetes és kihívással teli rendszert is rejthetne magában, de sajnos a kombók igen egyszerűre sikerültek, és ellenfélpusból sincsen túl sok fajta. Sajnos, csak három támadásmódunk van, és bár a kombók valamelyest változnak a játék során, egy tapasztalt játékosnak legfeljebb a néha nem éppen a helyzet magaslatán álló kamera fog kihívást jelenteni

Van néhány speciális támadásmódunk, illetve néha magunkhoz vehetünk pár komolyabb fegyelmet, zserkőzt is, mint mondjuk a pisztolyt, és bár ezek használata elég látványos, túl sokat nem tesznek hozzá a harci szisztémához. A kisebb túlegyszerűsített rendszernek köszönhetően a program ezen része elég hamar monotonná válik, és talán épp emiatt súfítottak bele pár platformjáték elemet is. He-lyenként ugralnunk, kerülnünk kell az utunkba kerülő tereptárgyakat, néhány dolgot odébb tenni, felrobantani, gyűjthetünk térképarabokat – ez utóbbi érde- mes komolyan venni, mert nélkülük később nem juthatunk majd tovább, és mehetünk vissza a régi pályákra keresgélni őket –, de semmi összetettre nem kell gondolnunk itt sem. Az elszórtan megtalálható úgynevezett puzzle-elem megoldása sem fogja megfukádni egy legalább fiatalok játékos gyomrát se. A program külön- álló, kalózhajók főszerelésével zajló többjátékos-módot viszont feltétlenül próbáljuk ki három ba- rattal: nagyon élvezetes, és egy UMD-lemez is elég hozzá!

A vizuális megvalósítás erős közepésre sikerült: a mozgásanimációk és a karakterek látványosak, a környezet kellően részletes, de néha komoly kamerakezelési probléma bújhat ki, sőt, néha a képfirésítés is belassul. Audio tekintetében szintén kicsit felelmes a helyzet: sajnos nem Johnny Deppet hallhatjuk vissza PSP-nk hangszóróiból, de a filmből vett zenefestés kellően feldobja a hangulatot. Mindent összevetve egy átlagos játékot kaptunk.



PLAY!

Kicsit monoton, de azért egy jó közepes akciójáték. Csak akkor tudom ajánlani, ha bejött a második film is, mert itt ugyanazokat a kalandokat élheted át újra. Jack Sparrow rajongóknak kötelező!

75%

MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.

**CD-DVD
gépi mélypolír**

sérült, karcos lemez

felületi polírral

mélysegi polírral



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

www.magicomp.hu info@magicomp.hu

Áruhitel, bankkártya elfogadás!



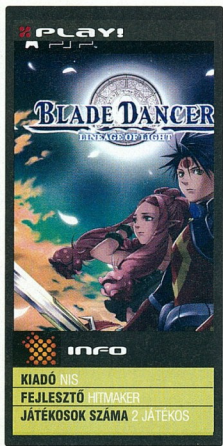
990 Ft

**5 perc alatt kész,
minden 5. lemez
INGYENES!**



Blade Dancer: Lineage of Light

Támadnak a klisék!



kozintak velük néhányszor jó pár másik játékban.

A harcrendszer érdekes keveréke a körökre osztott és valós idejű szisztémáknak, de inkább előbbi típusba sorolható. Külső kamera által figyelhető kalandzásainkkor különböző színű ikonok jelzik el-lenségeink erősségét, közelükben pedig új nézetet kapunk, és itt dönthetjük el mindenféle színes és brutális támadások közepette a csaták kimenetelét. A gyűjtöget-hető, kombinálható tárgyak ren-dszere szintén igen kidolgozott: nagyjából ennek használata és a csaták végén majd el játékidőnk 80%-át.

A rengeteg PS2-es RPG után lassan PSP-eket is ellépik az extrém hajsziánnal rendelkező, überbrutális, tehénszemű főhősök, akik

sorra mentik meg a kitalált világo-kat. A Blade Dancer is ebbe a sor-ba áll be.

Főhősünk ezúttal egy Lance név-re hallgató, kihívásokat kereső ifjón, aki unalmas életét feldobandó tengerre száll. Mit ad a sors, rá is akad Foo szigetére, ahol az egy-kor virágzó kultúrát áruló családok és különböző szörnyek próbálják végleg lerombolni, az Igaz Védel-mezőnek pedig éppen nyoma ve-

A táj a városokon kívül elég monoton, de az extrém ellenségek sokat dobnak az összképen. A zene, hangok, szinkronok szintén az átlagos kategóriába sorolhatók, ahogy a játék csaknem minden más is-mérve is.



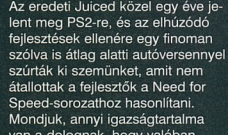
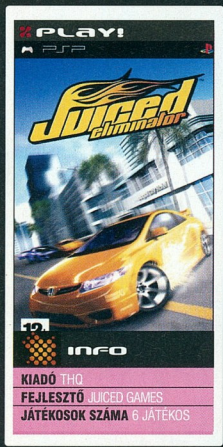
PLAY!

Egy szokásos oldschool japán RPG, szokásos hősekkel és a szokásosnál kicsit jobb háttérvilággal, szokattanul lapos történettel...

72%

Juiced Eliminator

Leállósávon



PSP-s átíratást. A halálosan unal-mas, monoton pályák mit sem vál-toztak a nagytévesztő óta, a vezetési rendszer, a kocsi mozgása pedig ugyanolyan elnagyolt és egyszerű-en – nincs rá jobb szó – béna, mint az elődben. A sebességérés a nullához közelít, igaz, ez annak is köszönhető, hogy a folyamatosan ismétlődő, elnagyolt falakon, háza-kon kívül nem sok tereptárgy mel-lett suhanhatunk el. A csapatmód, mikor is segítőtársat fogadtunk magunk mellé, a verseny mellett nem sokat dob az egész módon, de hát majd az új NFS megmutatja, hogy is kellett volna ezt megcsi-nálni. A többi tékelemében pedig a fejlesztők szinte akármelyik autós programról példát vehettek róla: sokkal jobban jártunk volna.

K edvenc marokkonzolunkon egyértelműen az autós programok játszhatók a leg-jobban, a pár perces szá-guldások pedig tényleg ide-ális kikapcsolódást nyújtanak né-hány buszmegálló között is. Ennek megfelelően már a PSP európai megjelenésekor is szinte lapátolni

lehetett a különböző autós játéko-kat, időközben pedig befutott szá-mos igen élvezetes próbálkozás is. Egy szó mint száz, ha van stílus, amiből túlumult van zsebgépün-kön, akkor az a száguldozós pro-gramok kategóriája: ennek megfele-lően nem tudom, miért volt zűk-ség egy ezeregyedik próbálkozás-ra is, főleg ilyen kritikán aluli kivite-lezéssel.

PLAY!

Megerőszottá a cirka 24, PSP-s autósverseny. Ha a többi 33-at kijátszandó és meguntad, esetleg vethetsz egy pillantást a Juicedre is, de ezt majdnem biztosan meg fogod banni...

35%



Gangs of LONDON

Bandaháborúk



PLAY! PSP

Gangs of London

18

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
JÁTEKOSOK SZÁMA 2 JÁTEKOS

Az élet a kódos Albion fővárosában sem sokkal könnyebb, mint nálunk. A pénz az úr a világban, s mindenki vágya annak minél könnyebb megszerzése, az eszköz nem számít. A cél egyszerű – ámbar nem túl nemas: megszerezni bandáknak az egész város felett az uralmat. Valami már készül, a harc vonalak kirajzolódtak, minden tőlünk függ... A Getaway-sorozat alkotóinak harmadik játékában ismét London alvilágába nyerhetünk betekintést... A téma-választás elsőre talán unalmasnak hathat, hiszen Dunát lehetne rekeszteni a gengszterkedős programokból. Nézzük, mivel próbál kitörni a sablonosság béklyóiból a Sony új údvőskéje.

AZ ERŐSEBB KUTYA...

Menjünk sorjában. A hangulatos intró, a profil létrehozása majd az opciókon belüli finomhangolások után a sztori-módon belül találjuk magát a fő játékot. Az irányítás elsajátításához célszerű az elején a Tutorial kalandot kipróbálni.

A helyszín ismét London. (A játékban természetesen ismét valós helyszínek lettek lemodellezve, így a metropoliszt ismerők apró



Az öt eltérő etnikumú banda öt eltérő utat jelent a csúcásra.

előnyben lehetnek.) Őt rivális banda tartja uralma alatt a várost, látványlag békésen felosztva a kerületeket egymás között. Sejtjük, mi történik akkor, ha csak egyikük is egy kicsivel több málnát akar... Ez szolgálja a GoL kiindulási alapját. Képviseltek magukat az őslások angolok, a jamaikaiak, a pakisztániak, a kínaiak és természetesen az oroszok, a díszes kompániák közül nekünk kell kiválasztanunk, kinek az oldalán kívánunk vért ontani és a végén átvenni az uralmat a brit főváros felett. Mindenki máshonnan jött, más okból kifolyólag küzd a város feletti irányítás jogá-

a tűzharcon, az akción van a fő hangsúly, a taktika keveset számít. A GTA-val ellentétben nincs akkora szabadságunk, egy feladat elvégzése közben sajnos nem lehet eltérni a fő csapáryránytól, például egy könnyű városi autókázásra.

YOU'RE NOT ALONE

A program egyik sajátossága, hogy a missziók alatt végre nem egymagunknak kell a családunk minden ügyét elrendeznünk. Általában hozzánk csapódik egy pár bandatag: önfeloldozó, jó srácok, akiknek a harc közben kiadhatnak utasításokat, illetve válhatnak kö-



Londonban Rovereket osztogatnak? nem egészen...



ért. A módszerek is különbözőek, így máris öt különböző küldetésrozatot kapunk, amelyek miatt érdemes újra és újra (és újra és újra) nekifutnunk a „hadjáratnak”, hogy minden szemszögből átlassuk az eseményeket. A történet kellően erőszakos, és rendkívül hangulatos, képregényszerű stílusban kerül elénk prezentálásra, megspékelve egy remek szinkronnal és a témához kitűnően passzoló zenét alátámasztással.

A több mint 80 küldetés megfelelően változatos, és ha gözünk sincs az eseményekről, azaz nem érjük a kiválasztott nyelvet, akkor se fog különösebb fejtorést okozni a játék, mert a legnagyobbjátékból mindenhol ugyanaz: eljutni egyáltalán vagy járművel A-ból B-be, megvédeni valamit vagy valakit, és emellett mindenkit eltérni láb alól, aki az utunkba mer állni. Egyszóval

zöttük, ha a náluk lévő fegyver célra vezetőbbnek tűnik. Nagy segítség ez a mindig túlterhelő érkező ellennel szemben. Esetleges elhalálozásunk esetén a gép automatikusan átvált az egyik, még élő bajláránkra. Ebből következik, hogy a feladatok elvégzéséhez egyáltalán nem szükséges mindenkit elve hazajuttatnunk. A piros kör (a képernyőn bal felül) jelképezi az energiankat, ami automatikusan újratöltődik, ha fedezékbe vonulunk és várunk egy picit. Persze nem örök élettél vagyunk megáldva, mindig egyre kevesebbe töltődik azaz...

A BÖSEG ZAVARA

A kis UMD lemezt igen gazdagon felvértezték extrákkal. A fő sztorivonalon kívül megannyi lehetőségnünk van kisebb minijátékokban részt venni. Ezek nagyját a GTA-ban a fő cselekményszál mellett végezhetjük, itt viszont sajnos

csak külön választható menüként érhetőek el. A Free Roaming pont alatt apró küldetések kell végrehajtaniuk időre, úgymint – a teljeség igénye nélkül – turistáknak a város nevezettségét lefotózni, taxiként száguldozni, lázadókat rendőrként levernü, vagy, mint a 28 nappal később című filmben, irtani a zombik hadát, akik egyszer már talán valami jobb sorsot is érdemelhetének. A Gang Battle egy érdekesebb, amolyan táblás társasjátékszerűség. A város területekre van osztva, bandák központjából pedig ki kell küldeni az embereinket, hogy foglaljanak el egy területet, ami ha éppenséggel senki által nem uralt, azonnal elfoglaljuk, ellenkező esetben az erősebb vízi. A rendszer körkörös, fordulónként három lépés engedélyezett. Miután mindenki végezt, lehetőségünk nyílik új emberek, illetve extra előnyt jelentő kártyák vásárlására. A győztes az lesz, aki a legtöbb területet foglalja el, és/vagy legyőzi a rivális gangeket. A The Pub mod

mélyén, a kocsmákban előforduló játékoknak eshetünk neki, úgy mint billárd, darts, teke és az arcade címzők alatt egy sajátos, a Nokia telefonjairól ismert Snake-kín.

ÉRTÉKELENDO

A Gangs of London, bár felvonnult pár apróbb újítást, nem tudott kibújni a Rockstar ászárak árnyékából. Félreértés ne essék, remekül összerakott akciójáték ez, ami akár huzamosabb időre is leköttheti az embert (főként mert néhány pályát – például a metróautójáratok – random rak össze a gép), de ez leginkább hozzáállás kérdése. Látványilag is korrekt, bár nem egy Liberty City

Stories. A filmetek is kellően kényeztet, de ha továbbra is a GTA-t vesszük mérőnek, a zenei kínálat nem olyan változatos. Aki tehát érez egy cseppnyi vágyat virtuális bandaháborúk megvívására, idén novemberben jó boltot csinálhat vele, mert bár nem kiemelkedő, azért kellemes kikapcsolódást nyújt.



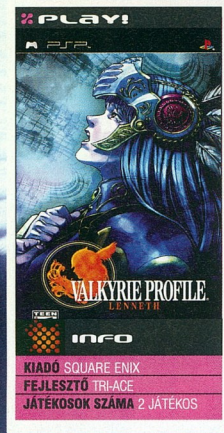
PLAY: info

A játék kocsmái, azaz Pub menüpontja alatt kipróbálható minijátékokat egy barátunkkal is kipróbálhatjuk, de ez a maximális multiplayer, amit a GoL nyújt.



A világot nem váltja meg, de a stílus kedvelőinek nem fog csalódot okozni, és az új GTA epizódig tökéletes lesz. De ne legyünk szorosszívek, pár évvel ezelőtt el se hittük volna, hogy ilyen játék egy kézi konzolon elérhető lesz...

85%



Valkyrie Profile **LENNETH**

Ha jól számlolom, igazán jól sikerült, eredeti szerepjátékokból PSP-re eddig pontosan nulla darab érkezett. Ez meglehetősen áldatlan állapot, és a tendencia sajnos nem is látszik változni. Ha ősszel tényleg beindul PSP-n a PlayStation-ös játékok emulációja, és ha ezen keresztül tényleg minden játék elérhető lesz, akkor persze javul némileg a helyzet – de nekünk azt sügija valami, hogy a szolgáltatás beindulásakor közel sem lesz elérhető minden régi kedvenc... Na de elég a kesergésből, térjünk vissza ehhez a különleges játékhoz!

ÉSZAKI MESE

A Valkyrie Profile közel tíz éve jelent meg PS1-re, és azonnal kultjáték lett belőle – azaz akkor a ku-





☛ Némelyik labirintus nem kapott túl mivás kivitelezést...



tyának sem kellett, ma viszont még a használt példányok is jóval száz dollár felett cserélnek gazdát (gyanítom, a PSP-s verzió igencsak leverte az árakat...). A játék, noha eredetileg az Enix volt a kiadója, nem egy tipikus RPG, rengeteg sajtós, mondhatni furcsa vonással rendelkezik.

Ez már a kerettörténeten is megmutatkozik: nem egy 12 éves nagy szemű flúcskát, vagy amnéziás hercegnőt alakítunk, hanem egy szinte isteni hatalmú valkúrt, észak főistenének, Odinnak a szolgálóját. Azért idézett meg minket a „nagyfőnök”, mert háború dúl az istenek és ősi ellenfelei, a vanírok között. Nekünk közvetlenül nem kell részt vennünk a háborúban (legalábbis nagyon sokáig nem), viszont a mi feladatunk lesz, hogy az istenek létsíkjáról átmenjünk az emberek világába, és ott harcosokat keressünk. Nem is akármilyen hősök kellenek – csak a halottak közül válogathatunk. A dolog úgy történik, hogy a világ felett lebegve ki-keresztjük hallásunkat, majd a térképen megkeressük az éppen el-

hullott harcosok, mágusok, lőszökök szellemét, és bevesszük őket a csapatba. Odinnak természetesen csak megfellelően kiléptetett katonákat lehet küldeni (pontosabban küldhetünk felszerelés nélküli, első szintű bunkókat is, csak ók ugye nem sokat segítenek az úton...). ezért a mi feladatunk lesz, hogy labirintusok bejárása közben feltápoljuk őket. Ha kellőképpen megerősödtek, csak úgy rogyadoznak a rájuk aggagotott mágusok, cuccoktól és jellemüket is fényre köszörültük, akkor elküldhetjük őket az igazi szatába – és ez persze azzal is jár, hogy ók el is tűnnek a csapatból, kezdetük a következő tánonc Kikapulását.

A gond azzal kezdődik, hogy miközben mi a megfelelő jelöltre vadászunk, az idő nem áll meg Asgardon, az istenek létsíkján, hanem folyamatosan zajlik a csata,

és szükség van az utánpótlásra. Ez a játékban úgy jelenik meg, hogy az nyolc fejezetre van osztva, minden fejezet pedig 24 időperiódusból áll. Egy időperiódus „fogyszat”, ha bemegyünk egy városba, vagy ha megfelelő jelölteket keresünk, illetve két periódusba „kerül”, ha bemegyünk egy dungeonba, ahol ugye a tápolás zajlik majd.

HARCIAS AMAZON

A labirintusok bejárása, illetve maga a harc is furcsán zajlik: a labirintusok például a klasszikus, két-dimenziós platformjátékok mintájára zajlanak, csak jobbra és balra tudunk menni. Sok helyütt kell ugatni, máskor meg a négyzet gombbal a falra ragasztható kristályokat hívhatjuk segítségül (ezekből létezétk, kilöhetjük magunkat velük). Néhol egész összetett logikai feladatokkal kell megoldani, hogy valahol másutt megnyissuk a továbbvezető utat, ráadásul eltűnédi is elég könnyű, úgyhogy mindenképpen érdemes térképet használni, és mindent jó alaposan felderíteni.

Amennyiben hozzáérünk egy ellenfélhez, következik a körökre osztott csata. Legfeljebb négy karakterünk lehet, ilyenkor mindegyiküket az egyik gomb megnyomásával ösztökélhetjük támadásra. Ha sikerül összehozni egy kombót, bónusz XP-t kapunk, ha pedig a sorozatos támadásokkal megtöltjük a képernyő bal oldalán levő kis mércét, el-süthetünk néhány különlegesen erős támadást. A játék ugyan nem nagyon tér ki rá, de a Select gomb megnyomásával csata közben használhatunk tárgyakat és el-süthetünk varázslatokat is!

A karakterek fejlődése is kacífatós módon megy: szintlépéskor CP-nek nevezett pontokat kapunk, ezekből vehetünk új képességeket, illetve ebből fejleszthetjük karakterünk igazi hosszé. Bátorságot, kedvességet és még ki tudja milyen pozitív jellemzőket vehetünk meg nekik, így aztán nem árt előre eltervezni, hogy kit akarunk felkúldeni Asgardra, és kit akarunk magunk mellett tudni (náluk ezekre nem kell figyelni). Sajnos, a játék ezzel kapcsolatban sok dolgot nem magyaráz el – én például túl későn jöttem rá – hogy Arngmet nem lehet „felkúldeni”, és akkor már több száz pontot kölötttem feleslegesen jellemére...

A programra különben is jellemző ez a kódósítás: igazán akkor tudunk majd jól taktikázni, ha egyszer már végigjátszottuk az alsó hangon is 18-20 óras kalandot. Addig nem tudjuk, hogy a varázstárgyakat nem feltétlenül kell Odinnak felkúldeni, mint ahogy a program sugallja, mert elég, ha a megfelelő embereket küldjük. Akkor alakul ki bennünk, hogy melyik képességekre nem szabad CP-t költeni, hogy miként kell felhasználni a szabadon osztogatható XP-gömböket, hogy milyen tárgyakat érdemes gyártani, vagy hogy a könnyen törő fegyvereket tartalékolni kell.

Ezek miatt elősre úgy érezzük, hogy a program túl nehéz, túl összetett – de adjunk neki egy esélyt, mert egysdi és gyönyörű kalandban lesz részünk –, ráadásul az augusztusban megjelenő PS2-es előzményhez sem árt majd ismerni az alapokat. A PSP-s verzió az eredeti pixelhű ábrata, az egyetlen gond talán a menübe ugrásnál hamar idegesítővé váló két-három másodperces töltés. Ez azonban megbocsátható, hisz a játék amúgy nagyon jó – bár kétségtelenül nem való minden-inek...



Ha tippolunk igazán RPG-t várcs, mindenképpen csatáidni fogsz! Ezt a játékot óratosan, a sak, különlegessége (időkorlát) egy szerepjátékban?) felkészülve szabad csak megközelíteni. Ugy viszont jó eséllyel be fog jönni.

82%



FORMULA One 06

A száguldó cirkusz a tenyeredben



PLAY!

A PSP

F1 06
Formula 1



3

INFO

KIADÓ SORNY

FEJLESZTŐ SONY LIVERPOOL

JÁTEKOSOK SZÁMA 2 JÁTEKOS

A ki nyomon követi a Formula-1 világot, mostanában sok kellencegességgel találkozhat. Egyrészt itt ez a lengéscsillapító-botrány, zavart kelteve a vb harcban, másrészt meg a motorfejlesztések befagyasztása, elzárva ezzel a lehetőséget attól, hogy egy gyengébb vagy megbízhatatlanabb motorral rendelkező csapat kiugrjon tudjon teljesíteni a jövőben.

JUT IS, MARAD IS

Testzslanyunkra is érvényes egy csatlósítás. Az (ígyt online rész, az ehhez kapcsolódó havonkénti szezonfeszítések, valamint a PS2/PSP kompatibilitás az utolsó pillanatban – kivételzetelenségre hivatkozva – felülése került be, ezáltal nem kis mardart kreváló szegény tesztelők. A játék, ellenben a tavalyi F1 Grand Prix-val, az utolsó bitig megegyezik a PS2-es verzióval. Szarancsára, mert a tavalyi PSP-s változat nem igazán volt említésre méltó – valljuk meg, nagyon gyenge lett. Sajnos, annak egyetlen jó részát, a challenge-módot most kihagyták – kár érte. Kárpótálás

idén egy nagyon korrekt F1-es játékot kapunk a legkisebb Sonyra. A két program abszolút egyezősege miatt (jó, a felvezető kor innen hiányzik) a múlt havi számban megjelent cikk teljes egészében helytálló ehhez a változathoz is.

HANDHELD SAJÁTOSSÁGOK

Várható volt, hogy grafikailag lesz tapasztalható a legnagyobb visszaesés a nagytestvérhez képest: Erősen érzni a látványvilágon, hogy viszonylag kevés energiával portolták, és abból kifolyólag erősen butítottak rajta. Ennek ellenére a képfirásítás helyenként így sem folyamatos, továbbá sokszor előtűnik pakolja ki a pályaszéli terelőtárgyakat a gép. A versenyzést a dolgok ugyan nem rontják el, ám az összképnek azért nem tesznek jót... Kifejezettebben mondhatjuk így se mondanám, de optimalizálták volna még, főleg, hogy pár apróbb hiba is került a

1	RSC	37.320
4	TRU	+0.160
15	MAS	+0.360



programba. A menü néhol lomha, viszont hangok terén teljesen megegyezik az otthoni és a kézi-konzol változat.

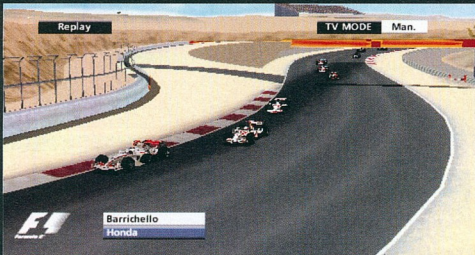
A szimuláció szerintem életszerű, de mivel még nem hívtak fel Maranellóból egy teszt erejéig, fogalmam sincs, valójában hogyan viselkednek ezek a gépek – de valahol ez és a GP Legends között kell lennie az igazságnak.

ÚGY ÁLTALÁBAN

Az F1 06 az igazi multiplayer lehetőségek hiánya és egyéb apróbb hibái ellenére is élvezetes, kellemes kikapcsolódást és erős kihívást nyújt, köszönhetően annak, hogy végre rendesen magásra tették a

lécet a legnehezebb szinten és az AI is agresszívabb lett. A tavalyi verzióval ellentétben gyengébb csapattal szinte lehetetlen győzni, s egyes helyszíneken a legjobb istállók paripáival is csak álmodozhatunk a dobogóról, ha nem állítottuk be valamennyire az autót az adott pályára. Ebben segítséget nyújt egy új Race Car Evolution nevű opció, ahol pontról pontra, az összes beállítási lehetőségen végigvezet minket a menükünk. Rengeg variációt kipróbáltunk velünk, mindig elmagyarázva, mi mire van éppen hatással, s ami jobban fekszik nekünk, azt el is menthetjük.

Összefoglalva semmiképpen se rossz vélet a program, egy ilyen, inkább szimulátor, mintsem arkád játék már rég hiányzott a PSP palettájáról. Főleg, ha szemet tudunk hunyni a látvány fölött...



PLAY!

Mindkét gépre csak azok vegyék meg, akik úttól-úttól, Dunán innen, Dunán túl se tudnak elszakadni kedvenceiktől – merthogy ez ugyanolyan, mint a PS2-es verzió. De nyaron inkább a lányok után fussatok a gyorskörököt.

79%

CHIP

IT READY





Yu Suzuki

A MEGALOMÁN



Nagy sikernek örvendő rovatunk újabb felvonásában az eddigiektől kicsit eltérően nem teljesen PlayStation legendát mutatunk be – e havi vendégünk nevét viszont illik ismernie minden magára egy kicsit is adó játékosnak. Suzuki úr elsősorban a sokáig nagy rivális Sega gépeire készített máig klasszikus játékokat, de alkotásai között megtalálhatók PlayStation-on hirnevet szerző darabok is, a Dreamcast befuccsolásával pedig jó eséllyel ismét visszatér a Sony játékgépéhez.

SUZUKI: A MI EMBERÜNK

Főhősünk karrierje hasonlóan indult a PlayStation atyjáéhoz. Az okayamai műszaki egyetem elvégzése után egyből, már huszonhárom évesen Japán egy óriáscégének, a Segának lett alkalmazottja. Egyszerű programozóként kezdte, de hamar kitűnt elhivatottságával, tehetségével és kreativitásával. Ilyen keresztnévvel kicsit sorszerűként is hathat, hogy első játéka mind a sebességhajszás kőrő épültek. A Hang-On volt az első, valószínű motorbiciklit használó motoros program a játéktérképben, ahol a szimuláció tökéletességének érdekében tényleg egész testsúlyunkkal irányíthatjuk járművünket, nem csupán egy joystick húzogtatásával. Suzuki következő húzásával ismét innovációt hozott az éppen aranykorát élő játékvilágba. Még mindig csak '85-öt írtunk, mikor feltűnt a játéktérképben egy addig ismeretlen stílus képviselő,

fantasztikus hangulatú autóverseny. Outrun néven futott a játék, és igen, ennek az új évezrednek megfelelő felújított verziójáról írt tesztünket olvashatták két számmal korábban. A formula húsz évvel később is tökéletesen működik: szupergyors, tűzpiros Ferrarirakkal végigszágulni az általunk választott, egyre nehezező gyönyörű pályaszakaszokon, gyakran fél mérőföldet csúsztatva kocsinkat még ma is felémelő érzés – képzeljünk csak el, miként hatott húsz évvel ezelőtt.

A két játék néhány félhivatalos és kevésbé sikeres folytatása mellett még egy alkotást kell megemlítenünk a 80-as évekből, ami már magán hordozta a Suzuki névjegyévé váló jellegzetességeket. A Space Harrier szintén egyike volt a később olyannyira népszerűvé váló kétdimenziós scrollozó játékoknak: igen beteg, szürreális világa nem szükkülködött „alternatív” óskori állapotokban, és mellestleg egyike volt az első digitalizált beszédet felvontatott programoknak.

„VIRTUA” VILÁGOK

Suzuki később névjegyévé váló legendás „Virtua” kezdőszöcskát érdekes módon egy viszonylag gyengébb játékában láthattuk először: a Virtua Racing ugyan egyike volt az első, teljes egészében poligonokat használó játékoknak, ezt leszámítva egy középszerű, kis-sé kiforratlan program benyomását keltette. Nem így a máig hatalmas rajongótáborral rendelkező Virtua Fighter első epizódja, mely a legelső háromdimenziós verekedős játék volt – még a két évvel későbbi Mortal Kombat 3 is csak két dimenzióban pompázott. A Virtua Fighter sokáig csaknem egyetlen igazi konkurense volt a PlayStation Tekken-sorozatának, emlékezetes karaktereire és igen mély harcrendszereire pedig máig köny-

nyes szemmel gondolnak vissza a Sega-rajongók. Az akkori mércékkel igen bonyolult játék után némi laza kitérőként említhetjük a Virtua Cop első részének megalkotását, ami a 90-es években később fénykorukat élő „pisztolyal képernyőt lövő” játékok egyik beindítója volt. Jó szokáshoz és a sikerre méltó módon ezek után ismét folytatások következtek: ha nem is futószalagon, de szép számmal érkeztek a további Virtua Cop és Virtua Fighter részek, amik bár mind minőségileg darabok voltak, azért közel sem voltak olyan újító szelleműek, mint az első részek. Ez persze nem is csoda: Suzuki úr arra akkor már folyamatosan egy minden addiginál nagyobb szabású, monumentális játékon járt.

A LEGDRÁGÁBB JÁTÉK: SHENMUE

A sok, alig pár perces játékdéjű program után





❖ Bár a Virtua Fighter 5 már Suzuki nélkül készül, az új karakterek (mint az itt látható Eileen) még az ő tervei alapján lettek megalkotva



Suzuki úr valami sokkal nagyobbra, monumentálisabbra vágyott. Egy hatalmas élő, lélegző világra, ahol minden behatással van mindenre, amit igazi, érző karakterek népesítenek be – egy olyan virtuális világra, amilyenhez még csak hasonlót sem alkottak korábban. Az elképzelés már 1994-ben felmerült benne, de még a Sega akkori legújabb otthoni gépe, a Saturn ereje se volt alkalmas arra, hogy alapötletét képernyőre vihesse, így várnia kellett egészen a Dreamcast debütálásáig.

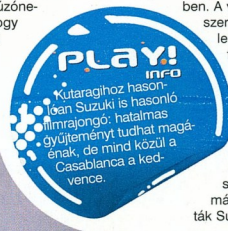
A Shenmue tényleg monumentális, addig soha nem látott méretű vállalkozás volt. Ötvözni kívánta az akció-, szerep- és verekedős játékok minden pozitív tulajdonságát egy filmszerű, érzelmekkel és történetekkel teli hatalmas, virtuális világban. Suzukiék tényleg mindent a végletekig próbáltak csiszolni ebben a programjukban: hihetetlen mennyiségű NPC és dialógus, folyamatosan változó, dinamikus időjárás, sőt, egyes helyszíneknek még a Sega régi játékgépeit is kipróbálhattuk. A Shenmue világában túlzás nélkül nem csak bolyonghattunk, játszhattunk, hanem élhettünk. A város tökéletesen volt lemodellezve, még az autóbuszok is külön menetrend szerint jártak, karakterünkkel

pedig csaknem mindent megtehetünk, amit a való életben – még a több évvel későbbi GTA-kban sem volt annyi lehetőségünk, mint itt. Hogy pontosan mennyi pénzt és időt feccölt a japán óriáscég a projectbe, nem lehet meghatározni, de az biztos, hogy a háromszáz ember munkájával mintegy ötvenmillió dollárnak megfelelő költségvetése máig a valaha készült legrádjabb videójátékká teszi a Shenmue-t. Viszonyítási alapként: egyelőre a PS3-as játékok költségvetése se közelíti meg ezt az összeget, a másik eddig készült legrádjább program, az EA által összehozott Keresztapa játék multiplatform fejlesztés lévén és a nem olcsó licencdíjak ellenére is „csupán” mintegy negyvenmillió dollárt emésztett fel. Kétség sem fért hozzá, a japán óriáscég nem közvetlen nyereséget kívánt elérni a játékkal, inkább a Dreamcast legnagyobb húzóvénének szánták, no meg hogy megvalósulhasson Suzuki életének nagy álma.

A sajtó és a játékosok is lélegzetrösztyezőjévé válták a programot, mely végül a pozitív, de azért

nem harsogó kritikák ellenére a kasszáknál hatalmasat bukott. A Shenmue-nek mind Japánban, mind Amerikában és az ókontinensen igen visszafogott eladásokat sikerült csak elérnie. Sokan nem ismerték el a játék fantasztikus újításait, nem érezték át annak minden porciájából áradó hangulatot, és elveszték az addig nem látott hatalmas virtuális világban. Emellett szinte azonnal kialakult egy igen fanatikus réteg is, akik a mai napig a valaha készült leginnovatívabb, lehangulatósabb játékként tekintenek a Shenmue-ra és annak a Dreamcast végnapjaira megérkező második részére.

Szintén a Dreamcast végnapjait jelezte, hogy a fantasztikus Virtua Fighter sorozat negyedik része már csak a Sony gépére jelent meg 2002-ben. A világsajtó összesített értékelése szerint a Soul Calibur 2 mellett ez a legjobb verekedős játék a PS2-re. A tizenhárom, végletekig kidolgozott karakter, a máig csodálatos grafika és a kezdők és profik számára is tökéletes kihívást nyújtó harcrendszer, valamint a nagybetűs hangulat valóban egy olyan játékot eredményeztek, amit a mai napig örömmel veszünk elő, és melynek hatására immár a PS-rajongók is imába foglalták Suzuki-san nevét.



SHENMUE-T A PS3-RA!

És hogy min dolgozik jelenleg Suzuki-san? Ezt igazából talán csak ő tudja, az utóbbi két évben ugyanis szinte teljesen kikerült a játékosok látómezőjéből. Az immár PlayStation 3-ra érkező Virtua Fighter 5 munkálataiban ugyan már nem vesz részt, Japánban idén jelent meg egy játékermi, érintőképernyős akciójátéka, a PsyPhi, fél évvel ezelőtt pedig még csak úgy mellesleg megemlítette, hogy idejének nagy részét a Shenmue Online tervezése köti le. Hivatatosan még csak PC-re van bejelentve a project, de mi végtelenül meg lennének lepve, ha nem csapna le rá egyik nagy konzolgyártó cég sem. Lehetőség egy japán...



Platinum

Jó játékok jó áron

A nyári uborkaszezon nem csak a PS2-es tesztelendő cuccok érintette, de a budget-árkategóriába tartozó programokat is. Egész hónapban mindössze egyetlen csökkentett áru programot tudtunk összekaparni - igaz, a Big Red One legalább egy kelőlen színvonalas FPS (persze a Blacket nem éri utol, de hát az ugye még teljes áron fut). Összel várhatóan jobb lesz a termés, sorban fognak érkezni a Platinum-sorozat új takjai a Jak Racingtól a Ratchet Gladiatorig... Alig várjuk!

HÁBORÚ, ÚJ SZEMSZÖGBŐL!

Call of Duty 2: Big Red ONE

PLAY!

PlayStation 2

WITH NET PLAY

85%

ACTIVISION

INFO

KIADÓ ACTIVISION

FEJLESZTŐ TREVARCH

JÁTÉKOSOK SZÁMA 16 JÁTÉKOS

80%



Az xboxos Halo megjelenése óta megváltozott a játékvilág - egy eddig konzolokon csak erőszakolva jelen levő műfaj nyert teljes polgárjogot. Azóta a konzolos FPS-ek évről évre az eladási listák élén landolnak, és olyan eddig kizárólag PC-s sorozatok tarolják le a piacot, mint a Medal of Honor vagy a Call of Duty-sorozat.

BIG RED ONE

A tavaly novemberben megjelent Call of Duty Big Red One a klasszikus második világháborús FPS-ek sémáját követi, ám hangulatában és aditív játékmene- tében meghaladja konkurseneit. A sorozatra jellemző scriptelt játékmenet (a játék előrehaladtával minden egy jól megírt forgatókönyv alapján zajlik, így nincs unalom, viszont a többszöri végigjátszás sem lesz túl változatos) teljesen odaszegzei a játékos-t a képernyő elé. A folyamatosan hullámokban érkező ellenségek, a tökéletesen megkomponált zene és a második világháború hangulatát tökéletesen visszaadó hanghatások döbbenetes atmoszférát varázsolnak. A játé-

kos a világháború leghíresebb csatáinak részesévé válik. A furcsa cím a játék főszereplőre utal, ez volt ugyanis a beceneve az egyik amerikai gyalogos hadosztálynak, akiket a játékban 13 küldetésen keresztül fogunk irányítani. Utunk során bejárjuk egész Európát, sőt, egy kis kitérőt még a napos Észak-Afrikába is teszünk.

Az előző epizódoktól eltérően a Big Red One azonban nem csak az egyjátékos - hanem a többszereplős játékmódjával is kiemelkedik a konkursenei közül. A 16 fős deathmatch és Capture Flag ütközetek mellett a Domination játékmódban is próbára tehetjük ügyességünket (persze csak akkor, ha sikeresen regisztráltunk az interneten, ami Magyarországon sajnos nem túl egyszerű feladat). Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a sorozat eddigi legjobb darabja a következő generációs Xbox 360-ra megjelent Call of Duty 2 is csak 8 fős multiplayert tartalmaz. A többszereplős játékmódok nagyszerűségének köszönhetően a Big Red One nagyszerű vétel, hiszen így az allig tízórás egyjátékos kampány végig-



játszása a játékosok heltre, sőt hónapokra lekötötheti magát a netes viadalokkal.

ÖSSZEGZÉS

A Big Red One egyértelműen a jelenleg kapható legszebb és legjobb második világháborús PS2-es FPS. A rendkívül aditív és lebilincselő egyjátékos-mód mellett nagyszerű többszereplős játé-

móddal rendelkezik, ami a hazai viszonyokat figyelembe véve nem feltétlenül billent a mérleg nyelvét a játék megvásárlása felé. Ha azonban rendelkezél internetes kapcsolattal és sikerült beszerezned Angliából a netes játékregisztrációhoz szükséges lemezt (osztott képernyős multt ugyanis nincs!), akkor a Big Red One a lehető legjobb választás lehet.



Keressz DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

ITmédiabOLT

Több legyen egy csapásra!

• Lapkiadónk valamennyi aktuális és régebbi kiadánya megvásárolható!*

• Fizessen elő egyszerűen és gyorsan magazinjainkra!

• Legyen az első 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

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

CP Computer PANORAMA

CHIP

IT-BUSINESS

IT-SECURITY

PC GURU

PLAY!

aktuális és korábbi lapszámok • könyvek • különszámok • előfizetés



Szeptember 1.

MGS3 Subsistence

Szinte szegény, hogy fél évvel az amerikai kiadás után jelenik csak meg a MGS3 hihetetlenül kibővített verziója.

Szeptember 8.

Ultimate Ghosts 'N Goblins

Az ősi, borzalmasan nehéz játék megújult külakkal, de változatlanul idegfejtő keménységgel tér vissza PSP-n.



Szeptember 19.

Róma 1. évad

2008 évvel ezelőtt, a Római Köztársaság akonyán játszódik ez a csodálatos, magas költségvetésű, realiztikus sorozat. Kotelező!

Szeptember 26.

Kés/Alatt 3. évad

Chris és Troy visszatér, hogy egy Késes nevű sorozat-csonkival, egy új dokival, édes hármassal és rengeteg drámaival töltsenek meg újabb 700 percet.

Szeptember 28.

World Trade CENTER

Oliver Stone ezúttal politikamentes filmet csinált – itt azon van a hangsúly, hogy két ember miként éli meg a világot megrázó tragédiát.

Szeptember 29.

FIFA 07

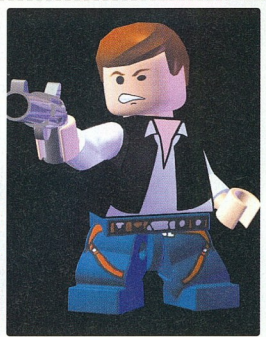
Magyar kommentár, megújult játékmenet, ötletes online funkciók – ezúttal abszolút nem rokabőről van szó!



Szeptember 5.

Azumi

Véres japán szamurájfilm egy fiatal lányról, akit gyilkolásra neveltek – és ennek megfelelően él. Csak erős gyomrú, akcióra vágyó DVD-közönségnek!



PLAY! impresszum

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Körmey Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Riccó) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gábor) gjenstof@vogelburda.hu

A szerkesztőség címe:

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

Holline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

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.ltmadabol.hu
E-mail: terjesztés@vogelburda.hu

Hirdetési igazgató:

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

Hirdetési felvétel:

Vogel Burda Communications Kft. 1077 Bp., Kéthly Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna toth.zsuzsanna@chello.hu Tel: 30/320-1192
Harsányi Erika harsanyie@vogelburda.hu Tel: 888-3452
Rátóti Sarolta ratotisi@vogelburda.hu Tel: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel: 888-3455

Lapigazgató:

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

Kereskedelmi igazgató:

Mosolygó Kitti kmosolygo@vogelburda.hu Tel: 888-3407
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:

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

Árus lapterjesztés:

Terjesztik a Budapesti Hír- és Kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénycsopadjai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUJAHN, KAISER és benzinutak.

Nyomda:

Origo Print Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Banáti László
2040 Budaörs Gyál utca 2

A közölt cikkeket fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és átrendezéseiben való történés kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelenített cikkeket szabadon másolhat, de a jogdíj megfizetésére való tekintettel nem kell használni a feltevést.

Figyelmeztetés!

Tisztelt vásárlóink! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletét az Ön számára figyelemmel átvesszük. A kiadó a 48-cs. vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet áttá a lemezeket és a meghajtókat esetleges fokozott károsodásukért nem vállal felelősséget.

ISSN 1788-2027



HASZNALD ANYAGET!

Minden mobil extra csengőhangot, játékot elküldhetsz a barátodnak, barátódnak! **Hogy?!** Küldd el SMS-ben a választott hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy számkódot, végsőül annak a telefonszámát, akinek küldeni szeretnéd. (pl: PCJ 10743 36209876543)

Küldd el magadnak másik telefonról!

INFO

Igy töltsd le: a választott hang vagy játék mellé feltöltődik kódolt küldő be a 1785-ös SMS számról. Azonnali válasszal kiegészítve egy WAP linket, amire kattintva letöltheted a kiválasztott tartalmat. Egy SMS ára 400 Ft + AFA. Info vonal: Digitaria Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

Háttérkép, poli egy darab sms-sel tölthető le, audio, játék két darab sms-sel tölthető le.

A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon

SMS SZÁM: 1785

POLI CSÉNGÉSEK

ATB

	You're Not Alone	PCP 1432
	Ecstasy	PCP 1939
	Believe In Me	PCP 21454
	Sessze	PCP 23498
	Let U Go 2006	PCP 23499

ROYAL GIGOLDS

	No Milk Today	PCP 10055
	California Dreaming	PCP 1943
	Self Control	PCP 21204

2 Unlimited - No Limit	PCP 1430
Anna Sound System - Revolution	PCP 22838
Danzel - Pump It Up!	PCP 10114
David Guetta - The World Is Mine	PCP 22983
Eric Prydz - Call On Me	PCP 2032
Global Deejays - The Sound Of San Fran	PCP 23122
Goldfrapp - Oh La La	PCP 10859
Groove Coverage - Runaway	PCP 10396
Kevin Lyttle - Turn Me On	PCP 1659
Kestehán Iz - Százipar Gyerek (remix)	PCP 10834
Mik & Sugar - What Is Love	PCP 23263
Naked vs. Bruner - Minderel	PCP 13841
Rihanna - S.O.S. (Rescue Me)	PCP 23060
Rony - Áva Fidi	PCP 10681
Scooter - Weekend	PCP 23436
Tiesto - Love Comes Again	PCP 10752
Tiesto - Adagio For Strings	PCP 23365
Tomcraft - Loneliness	PCP 1236

AUDIO CSÉNGÉSEK

ATB

	Believe In Me	PCP 13603
	I Don't Wanna Stop	PCP 13611
	Let U Go	PCP 13614

MADONNA

	American Life	PCP 15318
	Hung Up (Chorus)	PCP 15279
	Jump	PCP 15290

2pac - California Love	PCP 13581
Destiny's Child - Check On It	PCP 15062
DJ Tiesto - Adagio For Strings	PCP 17872
DJ Tiesto - Love Comes Again	PCP 17874
Green Day - Boulevard Of Broken Dr.	PCP 10082
Green Day - Holiday	PCP 10091
K'mario - Femme Like U	PCP 10087
Linkin Park - In The End	PCP 10161
Missy Elliott - Get Ur Freak On	PCP 15271
Natalie Cole - Love	PCP 10168
Nate Dogg - Me & My Homies	PCP 13587
Prodigy - Firestarter	PCP 13574
Rony - Áva Fidi	PCP 10009
Sean Paul - Ever Blazin' (Jeremy Mix)	PCP 15265

JÁTEK

WAP 2006
PCJ 10750

WAR Z056
PCJ 10285

KAMA-SUTRA
PCJ 10735

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES
PCJ 10703

ASPHALT 2
PCJ 10697

GRAND PRIX
PCJ 10742

FIBRUM SUBTAKU
PCJ 10752

KING-KONG
PCJ 10690

GULO'S TRILE
PCJ 10220

CRASH RACING
PCJ 10295



PCH 11533



PCH 13218



PCH 17816



PCH 17832



PCH 20733



PCH 20893



PCH 20899



PCH 20926



PCH 21075



PCH 21448



PCH 21532



PCH 24526



PCH 24861



PCH 24889



PCH 24962





ARMY OF
TWO