



# PLAY!

PlayStation 2, PlayStation 3, PSP konzolmagazin 2006. NOVEMBER



08. oldal

# BURNOUT 5

## DEVIL MAY CRY 4

16. oldal



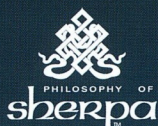
## CALL OF DUTY 3



## OKAMI

62. oldal

OUTDOOR TECHNOLOGY



SABOT

Szupersztrecs alapanyagból készült télikabát profi sportolóknak.

[www.philosophyofsherpa.com](http://www.philosophyofsherpa.com)

Balassagyarmat, Overland Katlan, Köztársaság tér 1. • Vác, Overland Katlan, Március 15. tér 8. • Békéscsaba, Overland Sherpa, Wlassich sétány 7. • Budapest, Overland Világjárók Boltja, Teréz krt. 45. • Budapest, Overland Világjárók Boltja, Westend City Center • Budapest, Overland Világjárók Boltja, Mamut II. • Budapest, Overland Woman, Teréz krt. 45. • Eger, Overland Világjárók Boltja, Jókai út 1. • Szilvásvárad, Overland Világjárók Boltja, Szalajkavölgy • Győr, Overland Fun Sport, Virágpiac tér 2. • Győr, Overland Fun Sport, Győr Plaza • Kaposvár, Overland Kárpátia, Zárda u. 5. • Jászberény, Overland Jak, Szentháromság tér 2/a • Kazincbarcika, Overland Outdoor, Tóth Árpád út 2. • Mosonmagyaróvár, Overland Jam, Magyar u. 31. • Miskolc, Overland Mormota, Széchenyi u. 46. • Pécs, Overland Világjárók Boltja, Irgalmasok útja 4. • Szeged, Overland Világjárók Boltja, Szeged Plaza • Veszprém, Overland Világjárók Boltja, Stég Kossuth u. 6. felemelet • Rábapaty, Overland Dr. Lupo, Arany János u. 26.

# Intro

## Sziasztok!

Ismét nagyszerű hónapon vagyunk túl, szinte alig telt el úgy nap, hogy ne érkezett volna a szerkesztőségbe valamilyen jó kis PSP-s vagy PS2-es játék. A hatalmas dömping miatt (gy. néhány játékkal csak a következő hónapban tudunk foglalkozni, de jó, ha már most felkészültök a monstre Final Fantasy XII és a Killzone Liberation tesztre.

Ebben a hónapban ismét részletesen foglalkozunk a PS3 csúszásával. Összefoglaló írásunkban kétélyeinknek és félelmeinknek is teret adunk, ám mindezek ellenére biztosak vagyunk benne, hogy öt hónap múlva, ha török, ha szakad mindannyian szert teszünk a Sony következő generációs konzoljára. Szerencsére ebben a hónapban is kegyes volt hozzánk a sors. Nemrég ugyanis Barcelonában jártunk, ahol sikerült mikrofonvégre kapnunk az Assassin's Creed producerét aki készségesen állt rendelkezésünkre. A hónap legjobban várt eseménye azonban a Tokyo Game Show volt. Természetesen a világ egyik legnagyobb játékiállításával mellett mi sem mentünk el szó nélkül, és 17 oldalas írásunkban megpróbáltuk csokorba gyűjteni a legjobban várt játékokat. Ha már az újdonságoknál tartunk, akkor meg kell említenem e havi cimpapsztorinkat is. Az elmúlt évek legsikeresebb versenyzőjéről kiadott első képeket és információkat ugyanis csak a Play! olvasói láthatják! Az újsághoz jó szórakozást kíván a Play! Team!

Az építő jellegű kritikákat továbbra is a [play@vogelburda.hu](mailto:play@vogelburda.hu) címre várjuk!  
A következő Play! november 10-én jelenik meg!

**PLAY!** team



Metal Gear Solid 4  
 Devil May Cry 4  
 Afrika  
 Motorstorm  
 Armored Core 4  
 F1 2006  
 Lair

**JUST CAUSE**

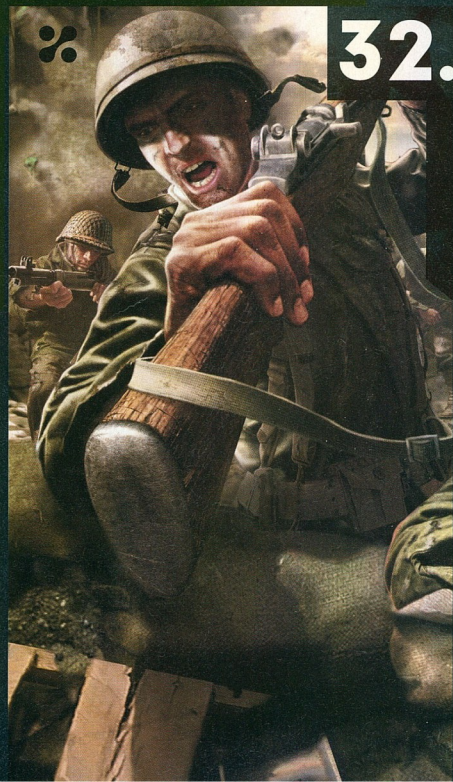
Virtua Fighter 5  
 Need for Speed Carbon  
 Rainbow Six Vegas  
 Warhawk  
 Heavenly Sword  
 Ridge Racer 7  
 Okami



**PLAY! dvd november**

**PLAY! tartalom 2006. NOVEMBER**

- 03 Intro
- 08 Burnout 5
- 14 Tokyo Game Show 2006
- 16 Devil May Cry 4
- 18 Genji 2
- 19 White Knight Tales
- 20 Gran Turismo HD
- 24 Metal Gear Solid 4
- 27 Lair
- 28 Ninja Gaiden Sigma
- 32 Call of Duty 3
- 38 Yakuza
- 42 Just Cause
- 46 NASCAR 07
- 47 Ford Street Racing
- 48 Samurai Warriors 2
- 49 Tiger Woods PGA Tour 07
- 49 The Fast and the Furious
- 50 NHL 07
- 52 LEGO Star Wars 2
- 55 Open Season
- 56 Disgaea 2
- 58 Rule of Rose
- 62 Okami





## *Metal* Gear **SOLID 4**

Ezt a videót mindenkinek kötelező végignéznie - ez a játékok jövője. Hideo Kojima továbbra sem tud hibázni, a MGS4 is szenzáció lesz!

**DVD**

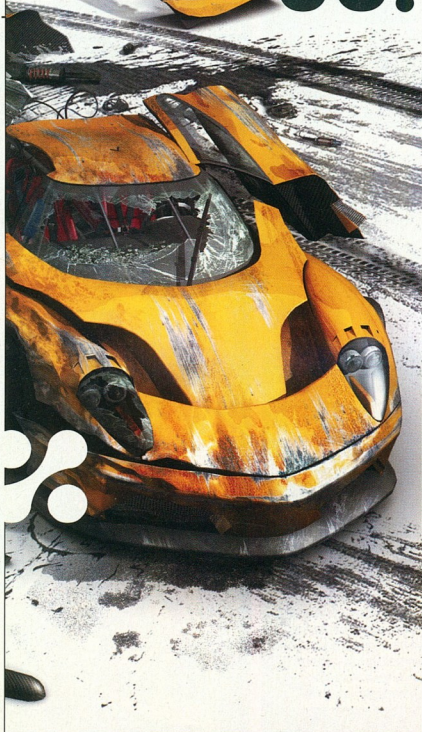


# Okami

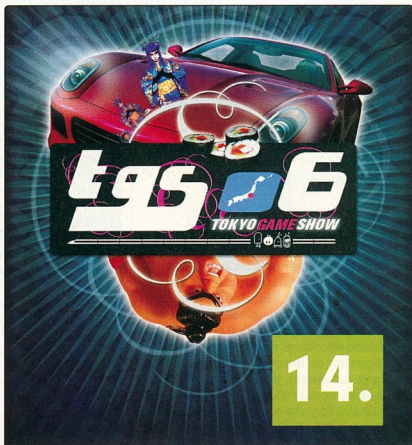
A DVD-n levő három perces Okami videó remélhetőleg képes megmutatni ennek a játéknak az egyediségét és szenzáilitását. Csodálkozzatok rá az elképesztő grafikára, nézzétek meg a harcot és a mágikus ecset hatásait. Aztán vegyétek meg a játékot - ugyanis nagyon szeretnénk egy folytatást!



**08.**



- 66** Interjú - Jade Raymond
- 68** Sayonara Sony?
- 70** PSP kiegészítők bemutatója
- 72** Godfather: Mob Wars
- 74** Monster Hunter Freedom
- 75** 50 Cent Bulletproof: G-Unit
- 76** Moto GP
- 76** NBA Live 07
  
- 78** PS-legendák: Tetsuya Mizuguchi
- 80** Platinum PS2-tesztek
- 82** 2006. novemberi naptár



**14.**



## Trainspotting

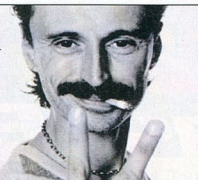
Sziasztok!

1. PS3-on a régi jól bevált kiegészítők közül mit lehet használni majd vele használni: headset, kamera, PS2-kontrollerek, táncszőnyeg?
2. Tudnátok abban segíteni, hogy hol lehetne vonatszimulátoros progihoz hozzájutni? (régén DC-re volt egy Densha de GO!, valami olyasmire gondolok).
3. PS3-on is külön lesz NTSC/PAL rendszer vagy végre normalísa egy régió lesz? Nem kellene annyit várni a GT-re... Garfield

1. Erre a kérdésre a Sony még nem választott, de ha tippelnünk kellene, mi azt mondanánk, hogy semmi korábbi cucc nem lesz használható PS3-hoz – elvlegre így sokkal több pénzt tudunk otthagyni a pénztárnál... Az már biztos, hogy a PS2-es memóriakártyáinkhoz külön kapható adapter kell majd venni, és az új kamerás játékokhoz is biztosan szükség lesz az új, magas felbontású EyeToyhoz.

2. A Train Simulator-sorozat PS2-n is tombol, Japánban eddig hat része jelent meg PS2-re és kettő PSP-re. Természetesen ezeknek nincs, és jó eséllyel nem is lesz an-

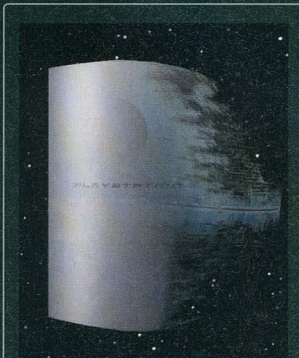
☛ A vonatokat mindenki szereti!



gol nyelvű verziója, szóval csak Japánul kell megtanulnod, és már lehetsz is maszinista. 3. Az NTSC meg a PAL rendszerek az ellérő normájú tévéknél köszönhetőek, szóval ebben pont nem a Sony a sáros. De ami a játékokat illeti, a Sony játéka biztosan, a többi kiadó alkotásai pedig többségében régiófüggetlenek lesznek. Remélhetőleg ez nem csak azt jelenti, hogy Japánban és Amerikában hónapokkal előbb megrendelhető és minden, de azt is, hogy az európai megjelenési dátumok is felzárkóznak majd a nyugati, illetve keleti dátumok mellé.

## Hello!

Természetesen a levro továbbra is üzemel, köszönjük a leveleket, az építő megjegyzéseket, vagy éppenséggel bármilyen marhaságot, ami csak eszetekbe jutott (ezekből is sok érkezett...). Következő havi témánk: melyik PS3-as játékot vártok leginkább – a leveleket a play@vogelburda.hu címre várjuk!



Not quite fully operational.

## Balhé

Hello Play!

Órommal olvastam az előző számotokban a nagy PS3 bemutatót, nézegettem a szép képeket, és már el is képzeltem, hogy hány embert kell megszarnolnom, hogy összeszedjek egy akkora vagyont, ami elég lenne a megvételéhez. Aztán mi kell látnom – a végére beszúrtátok, hogy elhalasztották a megjelentést, jövő tavaszra. Hát ba... szóval ennyire már, miért pont minket kellett ennyire megszívni?! Há a mi pénzünk már nem is kell a Sonynak? Sanyi.

Bár nem nyilatkozhatunk a nevükben, de szerintünk kellene nekik a pénz, nem ezért halasztották el a megjelenést. Gondok vannak a gyártással, kevés gép készül el a startra, és úgy gondolták, hogy számukra az amerikai piac a fontos – no és a presztizsük miatt Japán sem hagyhatják PS3-talanul. Mi sem örültünk, de képzeld el az angol Sony-boszt, aki a bejelentés előtti napon kezdte el tolni a PS3 reklámokat odaát – neki is csak az utolsó pillanatban árulták el!

## A hónap levele

### PSP-roblémák

Hí!

Ósrégi PSP-tulaj vagyok (hála egy kint levő nagybácsinak, hónapokkal az európai premier előtt tudtam szerválni egyet), és egyre elégedetlenebb a masinával. Persze baromi jól néz ki, sokat tud, néha még zenéket is hallgatok, képregényeket is olvasok rajta, és egyszer még megpróbáltam netezni is vele (hát, nem könnyű beütni a címeket...). De a játékok, könyörgöm! Volt a Lumines meg a Loco Roco, azon kívül meg mintha minden PS2-es átirat vagy mellékág lenne. Persze jó a Tekken meg a Tomb Raider (igen, tetszett, vesettek meg), de valami újra vágynék – és szerintem ezzel nem vagyok egyedül. Mondjátok már néhány királynak ígérek, és teljesen eredeti PSP-játékot a közeljövő kínálatából! DreaD

Hát, a teljes eredetiség kikötésével sajnos majdnem minden program kiesne – de minket igazából nem zavarnak a mellékágak, előzmények: minket az zavar, ha egy PS2-es játéknak mintegy mellékesen kijön a kicsit csunyult, kicsit butított verziója (lásd Tomb Raider, illetve). Miért lenne baj egy Vice City Stories, egy Killzone Liberation vagy egy Crisis Core: FF7? Ha meg teljesen eredeti játékokról van szó, mi a Level 5-től érkező Jean d'Arcot várjuk legjobban, ez egy taktikai RPG lesz, és gyönyörű!

☛ Remélhetőleg a játék úberelni fogja a filmet...



# Játék, élmény, szórakozás!

**PLAY:**  
előfizetés  
már  
3990 Ft-tól!

#### További információk:

- 06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
- [www.itmediabolt.hu](http://www.itmediabolt.hu)
- [terjesztes@vogelburda.hu](mailto:terjesztes@vogelburda.hu)



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

Aláírás:

Az október 30-ig beérkezett befizetések esetében az előfizetés a következő lapszámmal indul.

Kérjük, hogy a megrendeléselvét küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a [www.itmediabolt.hu](http://www.itmediabolt.hu), illetve e-mailben a [terjesztes@vogelburda.hu](mailto: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. Kiadók 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:

# BURNOUT™

# 5



PLAY!



INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS  
FEJLESZTŐ: CRITERION  
PLATFORM: PS3  
MEGJELENÉS: 2007. ELSŐ FELE

iriza: //redenc







✚ A hidat tartó oszlopok kitűnő lehetőséget adnak a riválisok megrikkítására



ségét kihasználva és kiaknázza. A csapat bizonyítottan tehetséges programozói leásták magukat a Cél próci és a Komplett architektúra mélyére, így talán bizhatunk benne: a hype-vonatról a végállomáson nem fog kiderülni, hogy csak egy vicinális valami vidéki szárnyvonalon. No de, lássuk, mit ígérnek a fiúk; a játék számomra jelen állapotában a szabadságról szól, így a továbbiakban ennek fokozataival próbálom tagolni a cikket.

### ELSŐ FOK: URBANISZTIKA

Az erős hardver nyújtotta szabadság a játékvilágban ölt legmarkánsabban testet. Kicsit az újkori NFS-ek mintájára a kocsikázás jóval szabadabb, kötele-nebb lesz. A száguldáshoz a csapat megalkotta Paradise Cityt, mely elsőre a GTAVC térképét juttatta eszembe (plusz egy kis GTA5A): keleten egy sziget a reptérrel, közepén a sűrűn lakott belváros, lejjebb a kikötő, délen valami előváros-féleség, nyugaton pedig hegyes-völgyes vidéki környezet. Jó hír, hogy lesz jó pár olyan etap, melyet részében vagy egészében a sorozat valamelyik korábbi játékából emelnek át a készítőik, hogy ezzel is erősítsék a franchise-érzést, ami nyilván a régi pilótáknak is kellemes perceket fog okozni. Azok is megnyugodhatnak,

akik azt szerették korábban, hogy a világ kütönböző régióiban lehetett riptyáskodni – Paradise város egyes zónái ugyanis bizonyos városok jellegzetességeit hordozzák magukon: a belváros Manhattan, a dokkok Sanghaj, a hegyvidék a Sziklás-hegységet idézi, így ez a Kiválonom is kipipálható. Nincs viszont a korábbiakban használt darabos, szétördelt, menüs megoldás, ami nekem szimpatikusabb ötletnek tűnik így elsőre – ha valahol dolgunk van szépen oda kell hajtanunk, akár némi karambolok árán is. Egyébként a GTA-ciméktől eltérően itt a teljes terep játszható lesz az első perctől fogva, ami üzgszintén jóság.

### MÁSODIK FOK: AMNESZTIA

A nyílt és egységes világ más vonatkozásában is segítette a tervezőket a friss elemek kiötésében. A régi rajongók emlékezhetnek még a



**N**em hiszem, hogy bárkit is meglepett volna a hír: a PS3 egyik első húzócíme az új Burnout lesz – ez épp annyira evidens, mint az „új Nintendo – új Mario” ekvivalencia, vagy mondjuk a pécsi Erotika Expón a nagyszínpad felé venni az irányt... Ám a srácok, elmondásuk szerint, egy olyan játékot akarnak kihozni, melynek láttán az egyszerű játékos azt mondja: ezért vettem meg, ezért igazán érdemes volt megvenni a PS3-at. Épp emiatt, bármennyire is finom volt az eddigi összes rész, a Criterion minden eddigi kódot átपालított az archívumba, és nulláról épít fel az új generáció első örült száguldását, a friss hardver összes lehető-



# BURNOUT 5

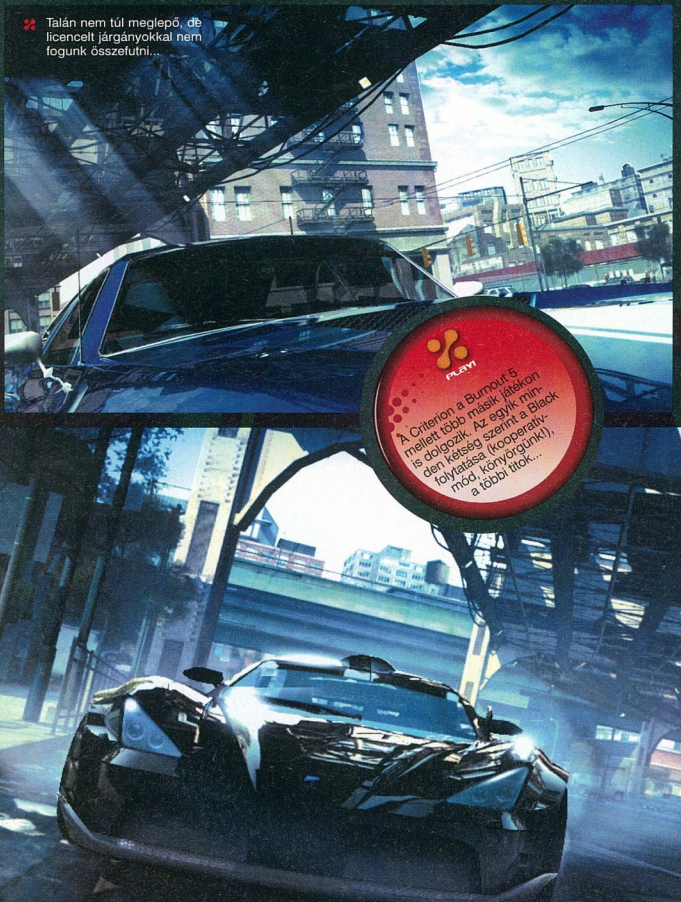
Burnoutok boost-megoldására. Ennek ugye az volt a lényege, hogy ha valami közlekedési kihágást követél el, a mérce emelkedett, és ha elérte a maximumot, elengedhetted a gyeplőt (avagy: bekapcsolhattad a nitrót). Nos, itt ugyanez fog visszaköszönni, kis csavarral. Minden autóhoz kapcsolnak a készítőik tíz-tíz saját szabálysértést, melyeket bárhol és bármikor elkövethetsz némi turbóért (tehát az összes leporgetéséhez mindegyik verdát ki kell majd próbálnod); ezen túlmenően a város és környé-

ke bizonyos helyeihez is hozzá lesz drótozva úgy 150-200, felfedezőndő és végrehajtandó speciális vétség.

És aki a karambolokat istenítette, szintén megkapja a magáét: a Crash-mód nem csak a látványban lesz új. A város bármely szegletében nekiállhatsz láncreakciók generálására, de lesz 50, erre dedikált pont, mely épp úgy működik, mint eddig, egy kivétellel: most nem lesz időlimit - amíg a forgalom ki-tart, élvezheted a műsort. Természetesen az eddig megismert módosítók is elérhetőek lesznek (a x2, x4 szorzó épp úgy, mint a frusztráló Heartbreaker); ráadásul ezek most nem az út közepén ítegetnek, hanem adott járművek hordozzák őket, így kell majd manőverezni, hogy ezek bekerüljenek a darálóba (vagy épp ne). Az ígéretek szerint egyébként a PS3 controller mozgásér-

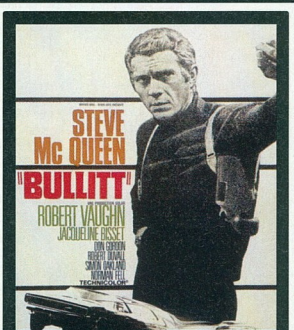
zékelőjét is számos helyen kihasználhatjuk, az egyik épp ez a mód, ahol az autó röppályáját, illetve a forgásokat, bukfeneket koreografálhatjuk majd. Mindennek tetejébe lesz 34 helyi vagány is, aki riválisként mindent elkövet, hogy letörje szarvaid; mindegyik elraktározza magában, hogyan viselkedett vele szemben: ha lekoccolod, ő sem lesz szívbajos, ám ha jól elvered, húzza a belét, ha feltűnsz a sarkon. Ez utóbbi állapotot kell egyébként élned, ilyenkor le kell vadászni a csávót, és elindatolni a vasát, így fogod tudni szaporítani az ístállódat. Külön öröm: nem egy NFS Most Wanted, azaz nem kell aggodni a zsaruk miatt, a város igazából az áramfutók paradijsoma...

✦ Talán nem túl meglepő, de licenccelt járgányokkal nem fogunk összefutni...



PLAY!

A Criterion a Burnout 5 mellett több másik játékon is dolgozik. Az egyik minden bizonnyal a Black Friday folytatása (kooperatív mód, környezeti), a többi titok...



## Mr. HICKMAN

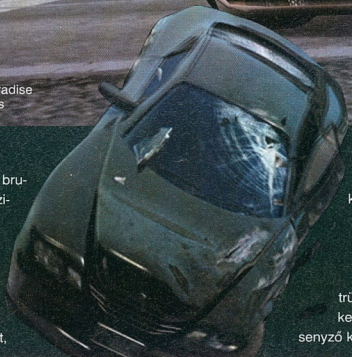
Vannak olyan figurák Hollywoodban, akik nem állnak a „kirakatba”, mégis a filmipar legendái között tartják számon őket. Ilyen William „Bill” Hickman (1921-1989) kaszkadőrsofőr is, aki az ’50-es évek közepétől a ’70-es évek végéig szerepelt számtalan filmben, és olyan szerencséje volt, hogy a filmtörténet három legnagyobb, leghíresebb autós üldözését mutathatta be a filmvásznon. Az első a Steve McQueen-féle Bullitt (1968, r.: Peter Yates), melyben Hickman McQueen egy Ford Mustang GT-390 volánjánál vágatott végig San Francisco utcáin, egy Dodge Charger üldözve. Ez a jelenet teremtette meg a Mustang izomautó imázsát olyannyira, hogy a Ford 2001-ben, limitált számban kiadott egy Ford Mustang GT „Bullitt Mustang” csodát. A második film a zseniális Francia kapcsolat (1971, r.: William Friedkin), itt Gene Hackman bőrében Bill egy magvaszerű szerelvényű üldöz a betonlabazatok között – a jelenetet Brooklynban rögzítették, és döbbenetes, hogy semmi trükk nincs benne, Hickman valós, bár kaszkadőrtársakkal „megtűzdel” forgalomban szalmozik (egyikük eltevesztette az útemet, és összeütözközött, ez benne is maradt a filmben). A harmadik nagy jelenet a The Seven Ups (1973, r.: Philip D’Antoni) című filmben volt, amelyben Hickman egy Pontiac Grandville-lel menekül egy (Roy Schneider vezette) Pontiac Ventura elől, picit bullittosan, de szintén felejtethetetlenül (itt egy kaszkadőr nyitotta ki a kocsiajtót Schneider elé, a leszakadó elem centikkel kerülte el a közeléket rögzítő operatőrök). Bill Hickman 1986-ban, rákban hunyt el, de emlékeit minden idők három legemlékezetesebb autós üldözése örökre megőrizi.



22 Tiszán látszik: Paradise City amerikai város

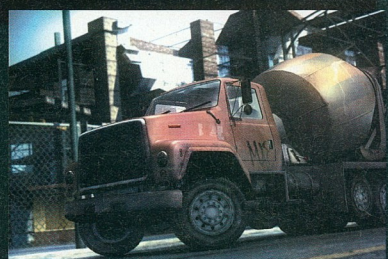
### HARMADIK FOK: MAGHASADÁS

A PS3 meglehetősen brutális hardverére a fizikáért felelős brigádot is felszabadította. A Burnout nagy vonzereje kétségtelenül a roncsdربي-jelleg volt, darabokra törni a jobbnál jobb verdákat,



legyen szó a sajátunkról, vagy az ellenfélelről. Am a fizika rengeteg proceszszorerőt igényel, emiatt PS2-n alaposan

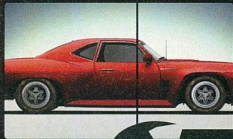
trükközni kellett; egy másik versenyző kigilyozását csak



hogy a játékos gyakran ejtse ki a száján a „hú” elő- és válogatottan arcprító utótagú mondatokat. Ha kell, kétfélekadnak, felrobbannak, atomjaira hullnak áldozataink; mindezt az is

## A Burnout 5 mindenek előtt a szabadságról és a pusztításról szól. Nekünk tetszik...

### POCSOLTÁBA LÉPTEM, SÁROS LETT AZ ÚJ VERDÁM



PS3-on már igazi tüzijátéknak is szemtanú lehetünk

előre letárolt, szkriptelt módszerrel lehetett megoldani, így minden hasonló ütközés egyforma végeredménnyel járt. Most azonban, hála az erőtartalékoknak, minden ütközés egyedi lesz; fontos azonban kihangsúlyozni: a csapat nem akar átészni a paci túloldalára sem. A Burnout inkább a „forgasd le a saját mozdalt” mottóval csalogat, mint a „karambolok, ahogy az életben” szlogenel. Épp ezért a fizika nem ultrarealistikus lesz, mint ahogy azt több játéknál láttuk és ígérük, hanem elsősorban látványos, ugyanakkor persze hihető is; a lényeg,

segíti, hogy eddig a PS2-s elődökben az autókön pont egy tucatnyi olyan elem volt, ami lehatott róluk, most ez a szám 80-ra növekedett.

# BURNOUT 5

# BURNOUT 3

Emiatt természetesen most sem fogunk ismert autósodákkal találkozni a játékban, hiszen nincs az a gyár, aki a nevét adná ahhoz, hogy az ő szépséges márkája csavarokra hullik szét egy házfalra felkenődve, miután eltápoستا egy kamion (pedig a tömeges visszahívásokról szóló híreket olvasva... no, hagyjuk). Azért persze ez is egy újabb szabadságfok, hiszen nem kell jól ismert részletek alapján modellezni – nekünk meg tulajdonképpen mindegy, hogy egy Ferrarit, vagy egy ahhoz picit azért hasonlító tűzpiros verdát amortizálunk le...

## NEGYEDIK FOK: HANGROBBANÁS

A fizikásokhoz hasonlóan „elszabadulhat” a zö-rejbrigid is, hiszen a PS3-ban a hangokért is a Cell-proci lesz a felelős, és rendszeren megtá-



masztja ezt a szegmensen is. Csak összevetésül: a PS2 egyidejűleg 48 hangot tudott megszólaltatni, és 2 MB memória állt rendelkezésre, itt a CPU a rendszeremóriából csip le annyit, amennyit kell (0-256 MB között), és 512 hangon „énekel”, ráadásul ezekre különféle rétegeket is rá tud applikálni. Jelen esetben ez azt jelenti, hogy a srácok a hollywoodi technikához hasonlóan felvettek mindenféle hangmintát, és ezeket valós időben összekeverve fog kiakadulni az aktuális csörömp, ha minden jól megy, olyan, ami hitelesen alátámasztja a látványt. Mondjuk a cég és a széria atyamestere, Alex Ward picit elszállt az egyik interjúban,



egyenesen „crash AI”-t emlegetett, azaz arról beszélt, hogy a proggi gondolkodik, kielemezni a helyzetet, és ez alapján DJ-zik jól, ami valljuk meg, inkább színes-szagos PR-szöveg, mint konkrét dolog... szóval maradjunk annyiban, hogy a hangok jók lesznek, és ha lesz a vashoz olyan rendszered, amin korrekttül szólal meg a Dolby Digital 5.1 surround, roppant mód fogod élvezni a műsort.

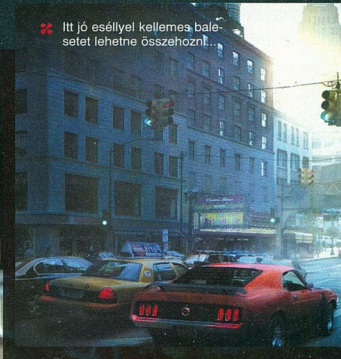
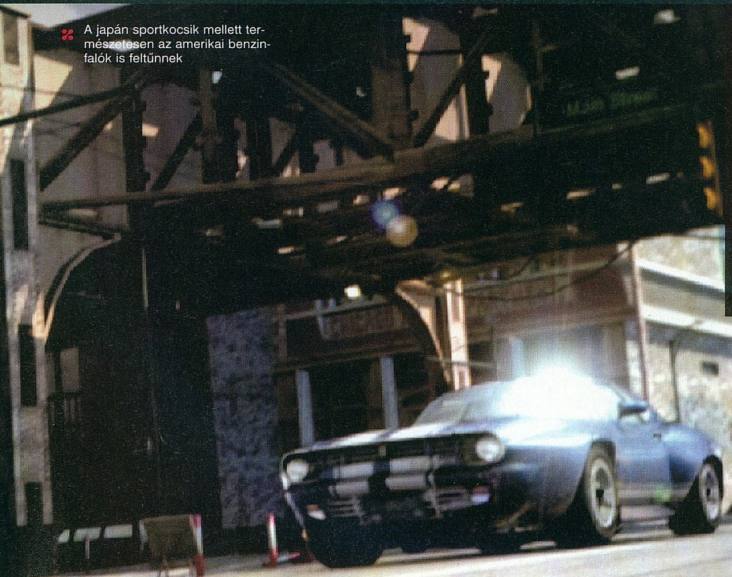
## ÖTÖDIK FOK: NEXUS

A csapat az online módban is szeretne újítani, ennek jelszava: kapcsolat. A világszintű, dicsőségéktáblás versenyés jó, de nincs frusztrálóbb, mint amikor azt látod, hogy a



Itt jó eséllyel kellame balésetet lehetne összehozni...

A japán sportkocsik mellett természetesen az amerikai benzinfalók is feltűnnek



# BURNOUT 5 TÖRÉSTESZT

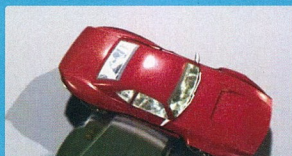


A Burnoutok lényege mindig is az ezernyi darabra töredező autók képében volt megtalálható, és ez természetesen az ötödik részzel sem fog megváltozni. Hacsak nem számítjuk ide azt, hogy a PS3 sokkal nagyobb tudásából természetesen a destrukció is profittal: eddig sosemlátott mértékben leszünk képesek szétgyakni sosem létezett verdaínkat.

Ahogy a mellékelt képsorok is mutatják (az ábrák egyébként a Criterion fizikával kísérletező, azt programozó laborjából származnak), most már nem csak gyűrődik a kasztni, de durva ütözéseknél arra is lehetőség lesz, hogy az autót két – esetleg több – részre szakadjon. Sofőrök természetesen továbbra sincsenek...



Itt még minden rendben van...



Itt viszont már nagyon nagy a gáz...

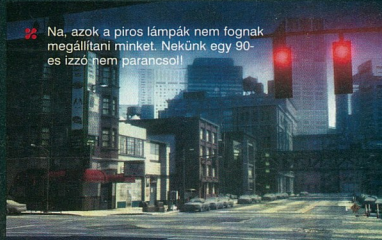
rangsor 666. helyén állsz, és az első tíz olyan pontszámokkal bírsz, aminek eléréséhez egy, sőt, két élet is kevés. Így itt inkább a személyes csaták lesznek a mérvadók: a rendszer számon tartja a játékosok egymás elleni eredményét, így bárkit, bármikor kihívhatasz egy visszavágóra, sőt lehetőség lesz megjelölni valakit, mint levadászandó célt; a győztes bailleszhet egy pillanattal felváltva a kegyelem-dőférsől a trófeái közé. Érdekes poén még a piszkos trükk is: lehetőség lesz, hogy a másik rendszerébe „belepiszkíts”, azaz például felcseréld az irányítást a kormányon, vagy pl. „kitámaszd” a nitroját, ami szintén visítós lesz, ha azt látod,

hogy a koma elnyúlik melledől fénysebességgel, toronyiránt (hogy ez pontosan miként működik majd, az egyelőre egyáltalán nem tiszta...). Egyébként a szintezés két eltérő képességű játékos között szintén hasonló trükkökkel lehetséges, azaz egy fajta hendikep rendszert is jelent. Természetesen napjaink trendje, a lételhető cuccok is részét képezik a csomagoknak, ezekről azonban még nincs részletes információ, de talán nem tévedünk sokat, ha rengeteg új, szépen csillogó, illetve egy rossz kanyarvétel után szépen felrobbanó autócsodára gondolunk először.

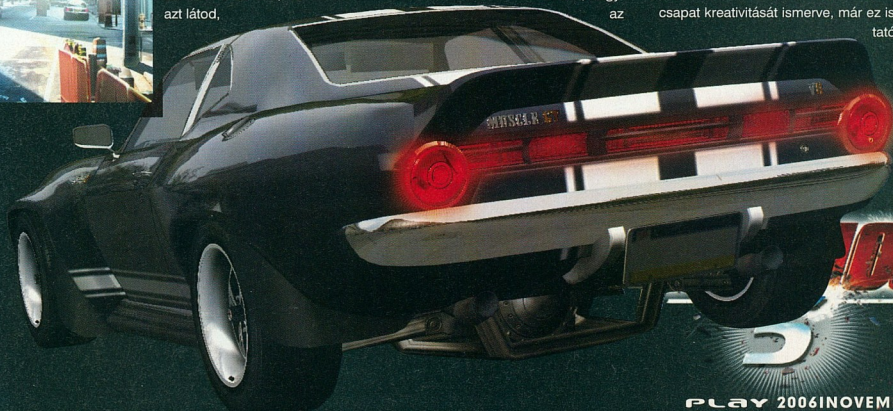
## VÉGSŐ FOKON

A Burnout 5 még munkácim, kíváncsi leszek, mit találunk ki a srákok végül; a Matrix két hangzatos nevet már elhasznált, de maradt még a szótárban pár, ami jellemzi a stuffot, és ne is akarjunk itt forradalomról beszélni. Az borítékolható, hogy az

Na, azok a piros lámpák nem fognak megállítani minket. Nekünk egy 90-es izzó nem parancsol!



új generáció egyik markáns címét hegeszti a Criterion; a PS3 hardvere által nyújtott szabadságfokot kihasználva kényelmesen belepakolhatják a csomagba mindazt, amit az eddigi fejlesztéseknél „nem elég rá a vas” margóbejegyzéssel kihíztak a tervdokumentációból. És a csapat kreativitását is ismerve, már ez is elég biztató...





# TGS 06

TOKYO GAME SHOW



# ▼ TOKYO GAME SHOW 2006

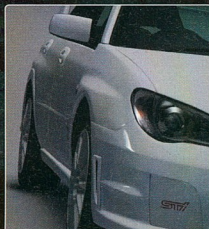
## Tartalom



**28** Az Xbox egyik legjobb játéka végre számunkra is elérhető lesz: ráadásul jócskán feljavítva. A **Ninja Gaiden Sigma** eszelős küzdelmeket, csodálatos grafikát kínál, még hozzá új pályákkal és egy új játszható karakterrel, a bogyós Rachellel!



**19** A **White Knight Tales** a Sony legnagyobb meglepetése volt a kiállításon. Egy csodálatosnak ígérkező akciódús szerepjáték a Level 5-től, a Dark Cloudok alkotóitól.



**20** A **Gran Turismo HD** több meglepetést kínál, mint gondoltad volna!

### 24 MGS 4

Hideo Kojima egyszerűen nem tud hibázni. Ugyan a **MGS 4** egyelőre nem volt játszható, az ingame jelenetekből összeválogott videó láttán leeseet az állunk. Nyomás a DVD-re tévézni!



### 27 LAIR

Komor, véres és monumentális - ez lesz a **Lair**, a sárkányszimulátor!



## TGS 2006

Mivel az E3 megszűnt abban a formában, ahogy ismertük, jelenleg a Tokyo Game Show a világ elsőszámú játékiállítása. Az idei, tizedik TGS ráadásul a Sonymak kiemelten fontos volt, hiszen itt kellett elvárásolniuk a japán vevőket, akiket kissé érzékenyen érintett, hogy idén csak százezer gépet kapnak. Szerencsére a cég összekapta magát, és noha a sajtótájékoztatójuk botrányosan unalmasra sikerült, a játékokkal minden kétkedőt lenyűgöztek.



**30** Az előző számunkban bemutatott **Motortorm** rengeteget jövött egy hónap alatt!



**18** Az E3 során még kiröhögtek a **Genji 2-t**, most viszont már várjuk megérkezését!



❖ A stílus nem változott sokat, de a grafika minőségén látszik az új gépre

# DEVIL MAY CRY 4

## DANTE IS SÍRNI FOG - MAJDNEM KIHAGYTÁK AZ ÚJ RÉSZBŐL!

**M**ár a tavalyi E3 óta tudjuk, hogy Dante PS3-on is meg fog jelenni, hogy démonok százait változtassa sírdögölő kisbabákká. Aztán a mostani

TGS-en a Capcom elő is állt a játékkal: a szerencsés keletiek egy demót ki is próbálhattak a csodálatosnak ígérkező DMC4-ből.

Azon senki nem lepődött meg, hogy a játék csodálatosan néz ki, a harmadik epizód után az sem különösebb újítás, hogy a program továbbra is pokoli nehéznek ígérkezik, attól viszont mindenki megdöbben, hogy a jó öreg féldémon Dante helyett valaki

mást lehetett irányítani. Igen, bár egyik kedvenc karakterünk is szerepel a játékban (még az sem kizárt, hogy a játék második felében irányítani is lehet), sőt, fontos szerepe van, a központi figura

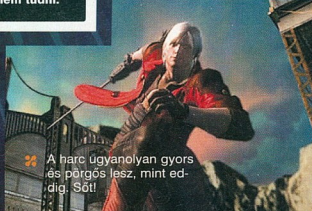


### DANTE

Mivel a DMC4 az első rész közvetlen folytatása, Dante leginkább ottani önmagára emlékeztet. Igaz, a mindig nett, mindig vidám fickó már a múlté, ez a Dante borostás, kicsit megviselt a ruházata, és némi kegyetlenkedésre is kapható. Vad beszélősként, lenyűgöző támadásokért perze most sem kell a szomszédba mennie. Féltetésére, a DMC3 Special Edition hőse, Vergil is benne lesz a játékban, de hogy milyen mértékben, azt egyelőre nem tudni.

egy Nero nevű fickó. Nero egy démonokat imádó vallási szekta egyfajta különleges ügynöke, ő végül el a különféle piszkos feladatokat, amelyekkel a normál papság nem akar foglalkozni.

A játék elején épp egy ilyen munkáról tér vissza, békésen tisztogatja Red Queen nevű mágius kardját, illetve egyszerűen The Revolver névre hallgató kétsósúv pisztolyát, mikor egy vörös kabátos alak megjelenik a szentélyben, és nekilálmészárolni Sparda papját. Nero ezt természetesen nem hagyja, és egy fantasztikus átvezető jelenet keretében megküzd Dantével – a harcnak nincs győztese, mindenki életben marad, csak Nero esik át egy alapos elátkozáson. Ennek következtében egyrészt a hirtelen eltűnt Dante keresésére indul, másrészt pedig kénytelen rejtegetni magáét, elszenesedett, bizsergő jobb kezét.



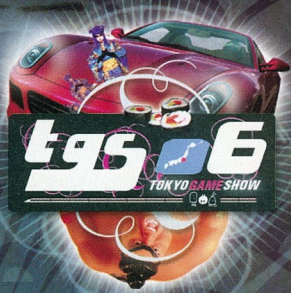
❖ A harc ugyanolyan gyors és pörgős lesz, mint eddig. Sőt!





Ez utóbbi később persze a segítségére lesz, mert amint lekapargatja magáról a kormot és a sebeket, előtűnnek őrdógi karjának különleges képességei. Ezek tulajdonképpen egy Eo-használatban profi jedi trükkjei: az ellenfeleket ellökhetjük, vagy magunkhoz rántathatjuk, felsaphatjuk őket a levegőbe, vagy a repülőket-ugrandókat vágathatjuk a padlóhoz.

Ez tulajdonképpen a harcrendszer alapos kibővítését jelenti, hiszen a kard és a pisztoly mellé belép a Devil Arm is, mint eszköz. Ettől eltekintve a játékmenet nem változik sokat, ugyanolyan gótkus, lélegzetelállító tájakon járunk, mint az eddigi részekben, a különböző gépekből és



**Tudjuk, hogy a játékosok szeretnék minél előbb belevetni magukat a programba, és a Sony is szeretné, ha a PS3 indulása után hamar a boltokban lenne a DMC4, de mindenkinek meg kell értenie, hogy ez a játék számunkra kiemelten fontos, és csak akkor adjuk ki, ha már tökéletes lesz! -**

**HIROYUKI KOBAYASHI, PRODUCER, CAPCOM**

☛ Bár nem ő lesz a főszereplő, de Dante is fontos karakter lesz a DMC4-ben



## NERO

A Fortuna szigetén idegélő Nero a Kard Testvérsége nevű szekta legjobb harcosa. Mivel egy demónimádó bandáról van szó, Nero sem egy vidám arc – sokkal cinikusabb, gonoszabb és agresszívebb, mint Dante. A gyengék iránt érzett megvetésén kívül egyetlen érzelmére képes: mohó birtoklásvágy, azaz valami elfajzott szerelem fűzi egy Jeannie nevű hercegnőhöz.



☛ A fegyverről könnyen felismerhető: ő itt Nero



testrészekből összerakott ellenfeleket mészároljuk halomba, lehetőség szerint stílusosan (ezt továbbra is osztályozza a program különféle beszélősokkal), és a pályák végén leszámolunk a bődületesen hatalmas, olykor az egész pályát leromboló főellenfelekkel. Kár, hogy még egy évet kell várunk rá!

**PLAY1**

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM STUDIO 4
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

# GENJI 2: DAYS OF THE BLADE

## ELREJTETTE A GYENGE PONTJÁT

**A** Genji 2 rengeteget fejlődött az E3 óta, ahol egész egyszerűen nevetés tárgyá lett, mert egy kreatív-jellegű karakter tartotta a prezentációját. Most, hogy mindenki maga is kipróbálhatta a programot, sokkal kedvezőbbek voltak a benyomások; nem egy világmegváltó, mindenkinek kötelező program, de legalább már nem egy szörnyű tömegszerecséntenség digitális megfelelője... A végleges verzióban négy karakter lesz elérhető, akik között bár-mikor válthatgatunk,

így küzdve le a változatos formában érkező akadályokat. Benkei, a hatalmas fickó például a kezében tartott mamutfenyő segítségével nem csak fogakat képes tucatszám kivenni, de falakat, ajtókat dönthet le. A most bemutatkozó leányka, Shizuka a láncra kötött, kiélesített

korongjával (az egzaktt nevet nem tudjuk e szerszámmak, de aki emlékszik a Rygar című játékra, az pontosan tudja, hogy mi is volt ez) messziről szed-

heti le ellenfeleit, illetve fontos cuccokat ránthat magához a távolból. Az első rész főszereplője, Yoshitsune most is szép hosszú kardjával arat – neki különleges képessége nincs, hacsak azt nem számítjuk, hogy mesterfokon képes felvágottat csinálni minden szembejövő emberből, vagy éppen óriásrákból. Az egyes ellenfeleken kis vörös fény jel-

zi a gyenge pontjaikat, innen tudjuk, hogy melyik karakterrel érdemes rájuk menni – és ettől egyelőre meglehetősen könnyűvé válik a főellenfelek elleni taktika kidolgozása is. A grafika szeptemberben már sokkal szebb volt, mint májusban, az E3-on, néhány különleges effekt segítségével szinte festményszerűvé vált a látvány, ráadásul a lelassulásoknak sem lehetett nyomára bukkanni, ha így folytatja, egész jó játék lesz belőle!



PLAY!

**KIADÓ SONY**  
**FEJLESZŐ GAME REPUBLIC**  
**KONZOL PS3**  
**MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV**

**❖** Az új karakter igencsak szimpatikus lett



# WHITE KNIGHT TALES

## ÁLMAINK JÁTÉKA!

### KINGDOM HEARTS 2 FINAL MIX

Noha nálunk csak épp a napokban jelent meg a Kingdom Hearts 2, Japánban már bőszén dolgoznak a program kibővített, extraként felturbózott verzióján. A néhány új pálya, fegyver, varázslat és ellenfél mellett az igazi királyság a csak GBA-ra megjelent KH: Chain of Memories áttűtése lesz PS2-re, rendes 3D grafikával, renderelt videóval, mindennel.

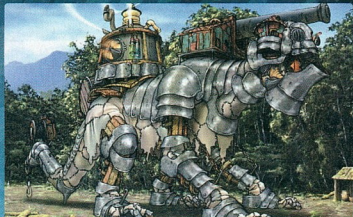


### APPLESEED EX

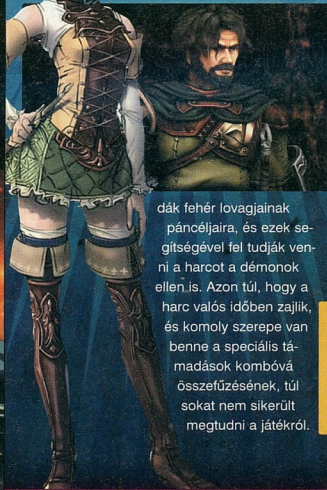
Minden idők egyik leglátványosabb egész estés anime filmje a 2004-es Applesseed, megdöbbentő is volt, hogy eddig senki nem játékosította. Eddig a Sega ugyanis lecsapott a lehetőségre (jön a második rész, ez az aprópó), és egy egész kellemesen festő akciójátékot készítettek, melyben a film két főszereplőjével, Deunannal és Briareossszal kell lövöldöznünk, illetve veredkednünk.



**A** Sony talán legnagyobb meglepetése a Tokyo Game Show-n ez a játék volt, a Dark Cloud-ok alkotóiól. A White Knight Tales (cseppet sem végleges cím) egy akciódús szerepjáték lesz, mely egy varázslónépek és az általuk irányított szörnyetegek által elárasztott királyságba vezet minket. A két központi alak az apja megölése miatt királynővé előlépett hercegnő, illetve az őt a játék elején megmentő borkereskedő fiúcska lesz. Menekülés közben bukkannak a leg-



Hatalmas taptost a fejlesztőknek, ez nagyon durván néz ki!



dák fehér lovagjainak páncéljaira, és ezek segítségével fel tudják venni a harcot a démonok ellen is. Azon túl, hogy a harc valós időben zajlik, és komoly szerepe van benne a speciális támadások kombóvá összefűzésének, túl sokat nem sikerült megtudni a játékról.



Hacsak azt nem számítjuk, hogy elképesztően jól néz ki, nagyjából minden hasonló próbálkozás út, köszönhetően a csodálatos animációknak és a gyönyörű tájnak. Remélhetőleg a 2007-es megjelenés az angol verzióra is igaz lesz...

PLAY!

KIADÓ SONY  
FEJLESZTŐ LEVEL 5  
KONZOL PS3  
MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Igen, ez a jó öreg GT4, csak fel-turbózott felbontással



## GRAN TURISMO® HD CLASSIC

THE REAL DRIVING SIMULATOR

### VÉN SZIMULÁTOR IS MEGNYALJA MÉG AZ ASZFALTOT

**A** tavalyi E3 alkalmával még Vision GT néven futott az előző számunkban bemutatott szimulátor-pápa.

Kazunori Yamauchi következő játéka. Az idein már Gran Turismo HD néven láthattuk, illetve próbálhattuk ki. Aztán elérkezett a TGS, és ismét új nevet, pontosabban neveket kell megszoknunk. Amikor ugyanis valamikor a jövő év elején megjelenik a GT HD, a lemeze(ke)n két játék fog lapulni, a program Classic, illetve Premium névre keresztelt verziója.

A program Classic verziója tulajdonképpen az, amit a TGS-ig a Sony látni engedett a GT HD-ből. Lényegében a Gran Turismo 4 magas (1080p, azaz 1920x1080 pixel) felbontásban futó változatáról van szó – legalábbis a felszínen. A játékból ugyanis hiányoznak majd a klasszikus értelemben vett bajnokságok, a jögszerzés, a pénzfelhalmozás – itt a lényeg az online versenyzés lesz a barátaink ellen. Ami azonban a legmegdöbbentőbb, hogy a leme-

zen alapból nem lesz egy autó és egy pálya sem! Ezeket nem kibontani vagy megnyerni lehet, hanem igazi pénzért a Sony boltjában megvásárolni. Egy autó (a japán árakat és a jelenlegi átváltásokat nézve) 100-200 forintba, egy pálya 500-1000 forintba fog kerülni. A cél az, hogy a sorozat eddigi teljes autókínálatát előbb-utóbb letölthető legyen, hogy mindenki ki tudja választani kedvenceit. Elvileg tehát a választás szabadságát adják meg a vevőknek, de azért az elég durva, hogy ha valaki az egész kínálatot meg akarná venni, annak gyakorlatilag egy PS3 teljes árát kell majd otthagya-

nia az online boltban, főként akkor, ha beszerz néhány egyedi festést, sofőrruhát, vagy mondjuk extrém felniket...

A Visszajátzások nem veszíteltek szépségükből



### GRAN TURISMO HD KONKLÚZIÓ

GRAN TURISMO	CLASSIC	PREMIUM
Rögtön elérhető autók	0	30
Később letölthető autók	750	30
Rögtön elérhető pályák	0	2
Később letölthető pályák	51	2
Egy letölthető autó ára	100-200 ft	200-400 ft
Egy letölthető pálya ára	500-1000 ft	1000-2000 ft
Egy autó elkészítéséhez szükséges idő	1 hónap	6 hónap
Egy autó poligon száma	6000	30000
Belső nézet	nincs	van
Autótörés	nincs	később elérhető
Online versenyek	van	van
Lehetőség autók festésére	van	később elérhető
Fotómód	van	később elérhető



☘ Meg kell mondjuk, várjuk azt a fránya GT5-öt...

## GRAN TURISMO® HD PREMIUM

THE REAL DRIVING SIMULATOR

### EGY KIS IZELÍTŐ AZ ÖTÖDIK EPIZÓDBÓL

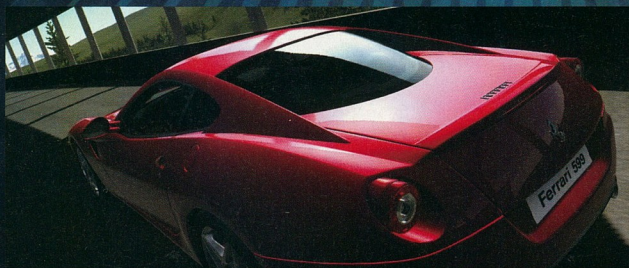
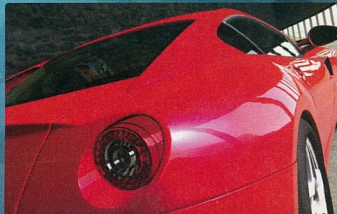
**A** GT HD Premium része tulajdonképpen valami olyasmi, mint amilyen a Prologue volt a GT4 előtt: megmutatja, hogy a következő teljes értékű rész miként fog kinézni, miként fog viselkedni. A Premium tehát tulajdonképpen a Gran Turismo 5 demója lesz, mindössze két (ám vadonatúj) pályával és néhány tucat autóval. A grafikája felelmetesen jó, látszik, hogy ez már a PS3 tudását figyelembe véve készült. Az újítások listája is rendkívül hosszú – már van például belső nézet, amit eddig a rajongóknak mindig nélkülöznie kellett.

Vagy nézzük csak az autókat: végre sikerült megegyezni a Ferrarival, így két modell (612, 599 GTB) szerepelni fog a Premium verzióban. Természetesen az online versenyek lesznek itt is a középpontban – már csak azért is, mert két pályával ugye nehéz lenne változatos bajnokságokat kidolgozni... Természetesen itt is lesznek letöltőanyagok, hiszen 2007 végéig meg akarják duplázni mind az autók, mind a pályák számát – és itt várhatóan némileg magasabbak lesznek az árak, mint a Classic verziónál. Itt azonban lesznek ingyenes letöltések is, a meg-

jelenés követően nem sokkal megjelenő extrával például a gépi ellenfelek intelligenciáját turbozzák föl, és ami a legjobb: 2007 nyarán megjelenik az a kis kiegészítő, ami lehetővé teszi az autók sérülését. Sajnos ezzel kapcsolatban komoly kompromisszumokat kellett kötni: az utcai autók várhatóan csak karcolódnak, az igazi roncsolódást csak a versenyre kitenyészett gépeken fogunk látni.



☘ Végre lesz műszerfal-nézet, és később törés is!



**PLAY!**

KIADÓ SONY  
FEJLESZTŐ POLIPHONY DIGITAL  
KONZOL PS3  
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



Amíg nem isszik a jobb kezünk, nincs nagy gáz



# GOD HAND

## ISTENI POFONOK

**A**mikor már szinte minden kiadó átállt a PS3-as játékok gyártására, kellemes dolog látni, hogy a Capcom még bőven lát fantáziát az eggyel korábbi – és nem mellékesen: kapható – gépben is. A God Hand pompás példa erre, hiszen ez egy kellemes verekedős játék, de nem a Tekken-ek, hanem a Double Dragon-ok stílusában. Adott egy egész nagy pálya, rajta rengeteg ellenféllel, és nekünk mindössze annyi a dolgunk, hogy szét-

verjük az említett alakok pofáját. Őköl és láb, felvehető fegyverek és hajgálható karakterek – ezt ugye minden hasonló játék tudja, a God Hand azonban továbbmegy. Hősünk, Jean jobb keze ugyanis Isten büntető keze is egyben, és ezzel elképesztően durva támadásokat tud eleresztetni, olyanokat, melyek egész házakat is képes ledönteni. A csodás grafika és a minden beszámoló szerint élvezetes harc mellett a játék nagy vonzereje a bizarr humorról telített története és

elvolt világa, melyben többek között a Sátánt is vissza kell pofoznunk odújába, és Elvis-hasonmásokkal kell összemérnünk az erőnket.

**PLAY!**

**KIADÓ** CAPCOM  
**FEJLESZTŐ** CLOVER  
**KONZOL** PS2  
**MEGJELENÉS** 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

# RIDGE RACER 7

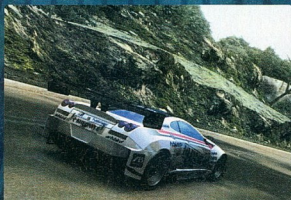
## MERT MINDEN PLAYSTATION MELLÉ JÁR RIDGE RACER

**S**ony-konzol még nem jelent meg Ridge Racer nélkül, és ha ez a jövőben meg is változik egyszer, a PS3 még biztosan megkapja a maga induló RR-adagját. Túl sok minden nem változott ebben a világban: futurisztikus versenyautók, neonfényes, vagy éppen erdőikkel szegélyezett pá-

lett. A Ridge Racer 7 három újítást hoz a sorozatba, melyek közül az első a szélárnyék kihasználása. Ez még a Nascar-szimulátorokban látott megoldásoknál is erősebb lesz, ha pár másodpercig tudunk valakit követni, autónk hihetetlenül felgyorsul. A második fejlesztés az autók testreszabása, egyrészt



lyák, nyaktörő tempó, no és persze farolárk-farolárk hátán. A csúsztatva bevett kanyarokért nitró a jutalom, melyet ellőve egy csodás effekt keretében zúhatunk el a riválisok mel-



festésekkel, másrészt pedig a karosszéria, a spoileres és a felnik lecserélésével – ezekből egyébként megjelenés után folyamatosan kapjuk (illetve vehetjük) az újabb és újabb csoma-



gokat. A harmadik extra az online versenyek megjelenése, itt 14 autó csapat össze a világmegjelenés során – még csapatversenyeket is terveznek.

**PLAY!**

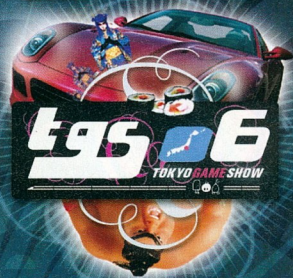
**KIADÓ** NAMCO BANDAI  
**FEJLESZTŐ** NAMCO JAPAN  
**KONZOL** PS3  
**MEGJELENÉS** 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

# SILENT HILL ORIGINS

## A RETTEGÉS EREDETE

**A** PSP-s Silent Hill, ahogy neve is sugallja, előzmény lesz, tehát bőven az eredeti játék ideje előtt járunk. Főhősünk egy, a ködben eltévedt teherautó-sofőr lesz, aki nem megismerni akarja az elátkozott várost, hanem el akar menekülni innen; ez persze cseppet sem könnyű. A játékmenet rész-

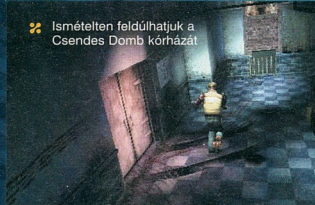
ben a korábbi részeket idézi (furcsa fejtörők, még furcsább ellenfelek és persze rengeteg-  
rengeteg félelem), ám az amolyan Resident Evil 4 módjára a hősünk feje fölé-mögé helyezett kamera és a kidolgozott harcrendszer miatt bőven lesz része újdonságban a játékosoknak. Hat fegyverünk lesz (kispisztoly, nagypisztoly,



shotgun a lövöldözős kategóriában, és vascső, ásó, pöröly a csapkodásban), melyekkel új és ismerős lények hordait megszórolhatjuk le.

Silent Hill városában is bejárhatunk ismerős részeket: a program 30%-a régi helyszíneken (például a kórházban) fog játszódni, a fennmaradó vidékeket, épületeket pedig újjanant tervezik meg. Noha ezáltal nem a sztóri lesz a középpontban, 15 percnyi átvezető jelenet így is lehet számítani.

✿ Ismételten feldúlhatjuk a Csendes Domb kórházát



<b>KIADÓ KONAMI</b>
<b>FEJLESZTŐ KONAMI TOKYO</b>
<b>KONZOL PSP</b>
<b>MEGJELENÉS 2007. MÁSODIK NEGYEDÉV</b>

# MONSTER KINGDOM: UNKNOWN REALMS

## ELLENFELEM A FEGYVEREM

**S**zinte a semmiből tűnt elő a Shin Megami Tensei-sorozat kitalálójának új játéka, mely most is egy RPG, ám ahogy tőle megszoktuk, ezúttal is egy kis extrával megfűszerezve. Egy különös világban járunk, mely mintha a Föld és egy fantasy bolygó keveréke lenne. Két karakter közül lehetett választani (egy fiatal lány és egy drabális fickó) a TGS-demóban, és a harc is a megszokott mó-



don működött: különféle támadásokat és mágikákat lehetett megereszteni, vészhelyzetben pedig gyógyító tárgyakat lehetett elragasztani. Az extra ott jött, amikor egy ellenfél már majdnem kiparanczolt – ekkor ugyanis el lehetett kapni. Egy mágikus lasszót kell csak a nyakába (vagy testére, lábára) vetni, majd a kontroller csavargatásával, rángatásával lehetett magunkhoz húzni öklémét. Az elkapott szörnyek vagy megjédzhetők lesznek, vagy valami speciális képességet tanulhatunk tőlük – ezek megfelelő pillanatban történő alkalmazása, kombinálása lesz a harcrendszer lényege. Bár a sztóriról és a harcra kívül tulajdonképpen semmiről nem tudni sokat, egyedi grafikájával a Monster Kingdom így is felhívta magára a figyelmünket.

✿ Na igen, mi sem tudjuk, hogy mi van ezen a képen



<b>KIADÓ SONY</b>
<b>FEJLESZTŐ GAIA</b>
<b>KONZOL PS3</b>
<b>MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV</b>



# METAL GEAR SOLID 4

## GUNS OF THE PATRIOTS

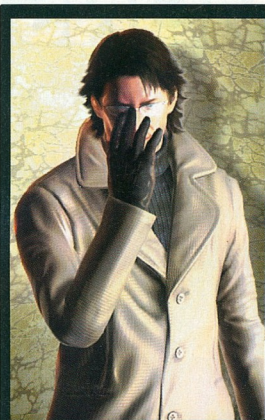
### AZ ÉV JÁTÉKA - MINDEGY MIKOR JELENIK MEG

**O**ké, először is, mindenki nézze meg a DVD-n levő új MGS 4 videót, keresse meg az állat a földön, és térjen vissza a cikkhez. A videó teljes egészében a játékmotiból származik, csak éppen hiányzik róla a kezelőfelület, és persze a kameranézeteket is megváltoztatták, hogy filmszerűbb, hatásosabb legyen az összehatás.

Lássuk csak, mit is tudunk meg ebből a kis összeállításból, no meg a Kojima és segítője, Shuyo Murata által tartott sajtótájékoztatóból. Először is: a játék lelke az Octocam névre hallgató high-tech ruházatunk lesz, mellyel egyetlen gombnyomással felvehetjük a háttérünk

színét, mintáját – hogy milyen pontossággal, az tökéletesen látszik a videó azon részén, ahol a tarkacsempés házban Snake megfojt egy katonát... Az eddigi információk alapján ez rendkívül lényeges, kikerülhetetlen része lesz a játéknak, ennek használata nélkül gyakorlatilag nem lesz esélyünk az egymást gyeplő privát seregek által elfoglalt csatamezőkön. Ott van aztán apró Mark II robot, ami amellet, hogy hihetetlenül hebeburgyán táncolgat, egy tézerrel van felfegyverve, és így képes kiiktatni egy-egy ellenfelet, vagy mondjuk begyűjteni némi löszert.

Az is kiderült, hogy a játéknak komoly online része is lesz, bár sajnos erről részleteket egyik úr sem volt hajlandó elárulni. Talán nem tévedünk sokat, ha feltételezzük, hogy a Subsistence-ben látott csapatalapú összecsapásokra számíthatunk – és hogy ezen felül még mit főznek Kojimáék a szupertitkos laborjukban, azt elképzelni sem tudjuk.



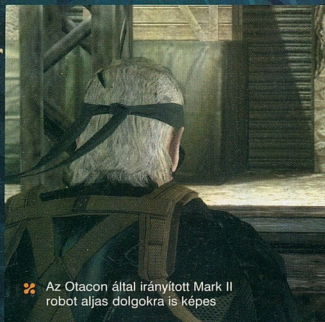
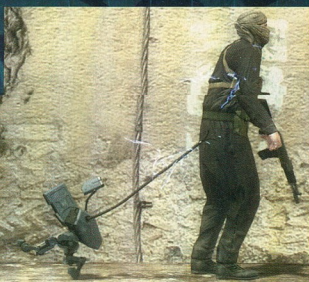
### OTACON

Dr. Hal Emmerich a széria egyik túlélője, a MGS első része óta Snake társa. A REX kódnevű Metal Gear tervezőjeként eleinte ugyan a másik csapatban van, ám miután Snake megmenti, elválaszthatatlan társakká válnak. A békéért küzdő Philanthropy szervezet alapítójaként természetesen az új kalandra is elkíséri barátját, és egy apró robot közreműködésével közvetlenül is segít.





Mint ahogy azt sem, hogy ki lehet az a fiatal Snake-re megdöbbentően hasonlító fickó, aki a videó utolsó pillanataiban feltűnik...



❖ Az Otacon által irányított Mark II robot aljas dolgokra is képes

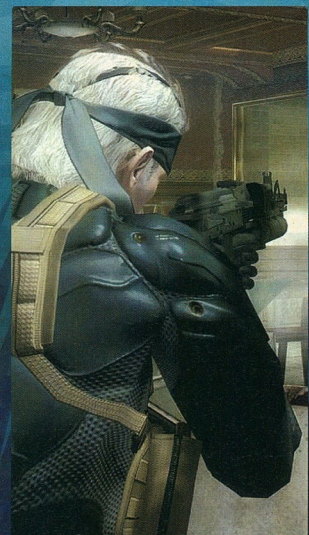


Vajon egy matyomintás falitakarót is le tudna utánozni a szerkő?



## RAIDEN

A MGS2 igazi főszereplőjét sokan utálják, hisz nem annyira macho, nem annyira kemény karakter, mint Snake. No meg miután láttuk meztelenül szaladgálni, a tisztelet kivívása nehéz szegénynek... Itt mindenesetre mindent bevet, és ninjaszerű mozgásával, eszelős harci potenciáljával többször is ki fog húzni minket a slamasztkából. Hiába no, a jövő a fiataloké...



## KOJIMA 1000 CSÁPJA

### A MESTER DOLGOZIK

Hideo Kojima (lásd a Play! második számát) nem csak a Metal Gear Solid 4-gyel foglalkozik, három másik játéka áll fejlesztés alatt. Ezekről természetesen a TGS során megtudtunk egyet s más...



### MGS: PORTABLE OPS

1970-ben, hat évvel a MGS 3 után járunk, és végre a körökre osztott, kártyákkal harcolós epizódok után végre PSP-n is úgy Metal Gearozhatunk, ahogy azt mindig is szeretnénk: akcióval, lopakodással, trükközéssel, a Portable Ops Snake feltűnését, Big Boss elvesztését meséli el, méghozzá rengeteg ismerősen elvont átvételő jelenet keretében. Ezen felül lesznek online csaták, méghozzá csapatok között!

### MGS2: DIGITAL GRAPHIC NOVEL

Az első PSP-s digitális Metal Gear-képregény (aki nem próbálta volna: a klasszikus képregénykiadást mellőzték az kisebb animációkat, hangokat, párbeszédetket is tartalmazott) Kellően sikeres volt, hiszen a Konami már készíti a folytatást. Ez természetesen a Metal Gear Solid 2 alapján készül, ám Snake többet tűnik majd elő benne, mint a játék során – végre megtudhatjuk, hogy ő mivel szórakozott, míg mi Raidennel meztelenül kardoztunk... A rajzokat ezúttal is Ashley Wood készíti a megjelenés még idén esedékes.

### ZONE OF THE ENDERS 3

Rendben, ez inkább a pletykarovatba illene, mintsem a konkrét hírek közé, hiszen a Konami hivatalosan semmit nem erősített meg a ZOE3-mal kapcsolatban. A zseniális designnal ellátott, rendkívül pörgős akciójáték ugyan nem lett anyagi siker, viszont aki játszott vele, az jó eséllyel a mai napig emlékszik a csatákra, a manőverekre. Állítólag még idén bejelentik a harmadik részt – csak reménykedni tudunk benne, hogy ez igaz!



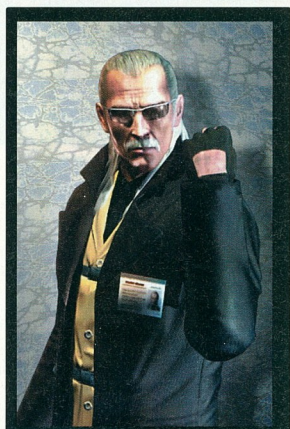
❖ "Most azonnal seggbelölték, ha nem árurol el a jászólt!"

## NO PLACE FOR HIDEO?

Amikor 2004-ben bejelentették, hogy lesz folytatása Snake történetének, úgy volt, hogy Hideo Kojima már nem lesz a stáb tagjai között, mert más játékokkal akar foglalkozni; akkor úgy tűnt, hogy Shuyo Murata lesz a direktor. A milliányi ideges hangvételű levél, és néhány halálos fenyegetés (!) hatására azonban Kojima beadta a derekát. De állítólag utoljára...

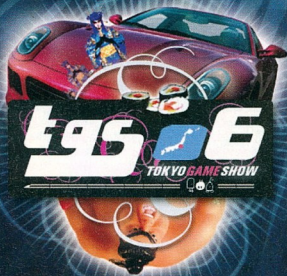


❖ A kukázásnak is meg vannak a maga előnyei...



## LIQUID OCELOT

Mióta Liquid Snake kezét operálták Revolver Ocelot levágott karja helyébe, szegény öreg pisztolyhős már nem a régi. A MGS2-ben még csak néha vette át az uralmat viselkedése fölött Liquid, de az azóta eltelt időben ez az uralom állandóvá vált. Olyannyira, hogy Ocelot személyisége teljesen eltűnt, már nem cowboycodlik – és inkább Liquid Ocelotnak hívhatja magát...



❖ Meryll túlélte az első részt, most ő vezeti a FOXHOUND-ot

❖ PLAY!

KIADÓ KONAMI

FEJLESZTŐ KOJIMA PRODUCTIONS

KONZOL PSP

MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

# LAIR

## REPÜLŐ ERŐDÖK

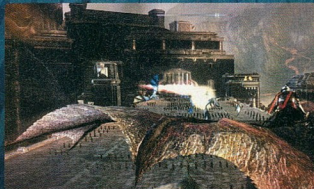
**A** Factor 5 meglehetősen sokat titkolózott a sárkányos-repkedős Lairrel kapcsolatban, a Tokyo Game Show kezdéig alig néhány kép és egy rövidke videó kerülhetett ki tőlük. Most azonban fordult a kocka, hiszen a játék már kipróbálható volt – erről a

DVD-n ti is meggyőződhetek. A játékban a Burnernek nevezett elit légi kommandó egyik tagját fogjuk irányítani, aki hűséges sárkánya hátán egész csaták sorsát képes megfordítani. A játékmenet két részre osztható – egyrészt ott vannak a légi csaták, a többi sárkány, griff és más szárnyas bestiák ellen, másrészt pedig a nyílt területeken le is szállhatunk, hogy a földön, de továbbra is sárkányháton vágjunk egy véres ösvényt az ellenséges seregbe.

A légi küzdelmek egyrészt tüzegolyó-lövöldözésből állnak, majd ha elég közel mentünk a dozatunkhoz, sor kerülhet egy sokkal brutál-



sabb és véresebb összecsapásra: belekaphasz-kodhatunk ellentelünkbe, elharaphatjuk a nyakát, vagy levághatjuk a szárnyait. Mindezt a kontroller rángatásával (a sárkány harap és karmol) vagy a képernyőn megjelenő gombok gyors aktiválásával (a sárkánylovas ugránczok és karddal csépel) idézhetjük elő. A mozgásérzékelős kontrollert amúgy is bőszen használja a játék, a sárkány irányítása, speciális mozdulatainak előcsalása (például elkerülő mozdulat,



rohmozás) is ezzel történik. A földre szállva egyrészt eltaposhatunk mindenkit, másrészt pedig lángszóróként használhatjuk derék hátsunkát – de leszállni és gyalogosan harcolni nem lehet majd. A játék pompásan néz ki, 1080p felbontásban sem szagga, úgyhogy reméljük, a megjelenését nem halasztják tovább...



Ime név és személyiség nélküli karakterünk

**PLAY!**

KIADÓ SONY  
FEJLESZTŐ FACTOR 5  
KONZOL PS3  
MEGJELENÉS 2007.MÁSODIK NEGYEDÉV

**PSP**  
APRÓSÁGOK



## BOXER'S ROAD 2

A Fight Night féle igazi szimulációtól ugyan messze áll ez a játék, de ennek ellenére igen élvezetes lehet. Egyrészt mert karakterünk arcát mi hozhatjuk össze a PSP-n tárolt képeink segítségével, másrészt meg opcionális FPS-nézőpontja és iszonyatos sebessége miatt igencsak teszteli majd reflexeinket.



## METAL SLUG ANTHOLOGY

Minden idők egyik legélvezetesebb kooperatív játéka nemcsak a teljes pompában érkezik el PSP-re. Az antológia mind a hét (1-6, plusz az X névre keresztelt rész) játéktérmet Metal Slug játékok tartalmazza majd, természetesen wifin kettlen is lehet öldödni a rákokat és terroristákat, a grafika pedig ugyanolyan kajla, mint eddig. Várjuk!





# NINJA GAIDEN SIGMA

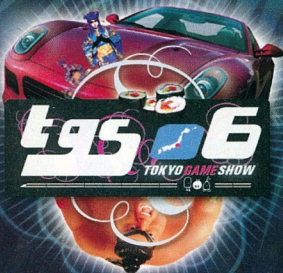
EGY NINDZSA MIND FELETT!

**A** Ninja Gaiden, és még inkább annak kibővített, átalakított verziója, a Ninja Gaiden Black az épp kifutóban levő konzolgeneráció talán legjobb, és mindenképpen a legszebb és legnehezebb akciójátéka volt – sajnos csak Xboxon. Most azonban fordul a kocka, és Sigma alcímmel ellátva, teljesen átalakítva, tovább szépitve mi is megkapjuk ezt a zseniális játékot.

A főhős Ryu Hayabusha (korábban a DOA-játékok egyik szereplője, még korábban pedig a NES-en megjelent Ninja Gaiden trilógia központi alakja), a sárkány klán legjobb nindzsája. Egyik nap ellopják a szentélyből az általuk őrzött gonosz kardot, felégetik a környéket – Ryunak tehát nincs más lehetősége, mint a bosszú és az ellencsapás. Ahogy a Team Ninja játékaiban megszokhattuk, a sztori sok eredetit nem nyújt, viszont ez talán egy ilyen akciójátéknál nem is számít. Lényeg a lényeg: rengeteg eltérő tájat fogunk bejárni a föld alatti bar-



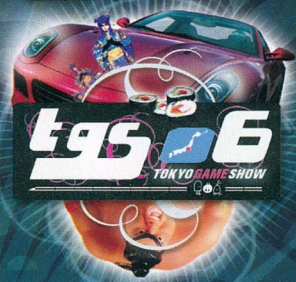
A játék legbékésebb pillanatát sikerült elkápnunk





langoktól az égben lebegő hajókig, a buja őserdőtől a kihalt városokig. És ha esetleg ez nem lenne nyilvánvaló, mindenhol ezernyi ellenféllel fogunk összefutni, akikkel természetesen végeznünk kell!

A harc a Ninja Gaiden legjobb része: cirka egymilliórd kombót mutathatunk be, felhasználhatjuk a környezetet a küzdelemben, szupertámadásokat és varázslatokat lőhetünk el, fejleszthetjük képességeinket, változtathatjuk fegyvereinket - ám igazán ki kell tanulni a küzdelmet, mert az ellenfelek könnyörtelenek, a legkönnyebb játékmód megmegalázó módon rózsaszín ruhába bújtatja karakterünket. Az



xboxos verzióhoz képest újítást jelent a harc a vizen (amíg futunk, nem süllyedünk el), a két katanával való küzdelem, temérdek új ellenfél és pálya, no meg az, hogy Rachel, a világ legnagyobb melleivel rendelkező démonvadász-hölgye játszható karakter lesz. Plusz, ha minden jól megy, talán online is összecsapathunk barátainkkal néhány villámgyors multi-küzdelem kezein belül.



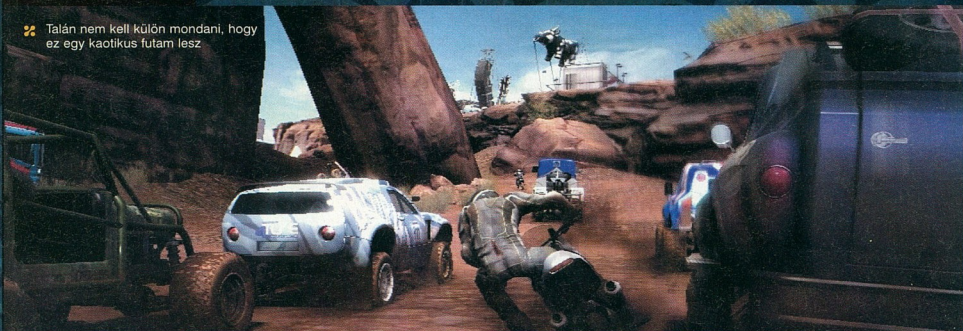
❖ A 2007-es szörnyvadász-dívat a fekete bőrre épít



PLAY!

KIADÓ TECMO  
FEJLESZTŐ TEAM NINJA  
KONZOL PS3  
MEGJELENÉS 2007. MÁSODIK NEGYEDÉV

☘ Talán nem kell külön mondani, hogy ez egy kaotikus futam lesz.



# MOTORSTORM

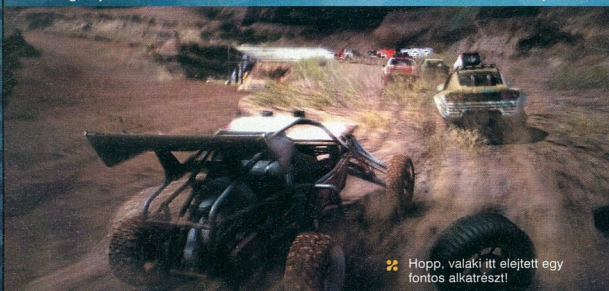
## NYAKIG A SÁRBAN

**B**ár előző számunkban írtunk egy bő előzetest a Motorstormról, muszáj visszatérnünk hozzá, mert a demó igencsak ígéretes volt! A fejlesztők szinte hónapról hónapra képesek egyre szebbé és látványosabbá tenni a programot, ami azért nem kis dolog: sajnos sok esetben fordítva műkö-

dik ez a folyamat... Kiderült, hogy a mozgás-érzékelős kontrollert a verekedésekre lehet használni, különösen a motorosoknál, hiszen egy kamionból kihajolva pofozgatni azért nem egy életbiztosítás. Mint kiderült, a pályákon alternatív útvonalakat lehet nyitni, például egy szerencsétlen társunk fainak taszajátásával;



ilyenkor egyébként dupla a haszon, mert ha ki is dől egy kerítés, vagy fal, ami nekünk új utat jelent, a pályás bizony belepusztul a manőverbe, és csak pár másodperc múlva térhet vissza a pályára. Igaz, vélhetően igencsak bosszúszomszajasan...



☘ Hopp, valaki itt eléjtett egy fontos alkatrészt!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ EVOLUTION
KONZOL PSP3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

# JEANNE D'ARC

## A TÖRTÉNELEMKÖNYV RÉJTETT FEJEZETE

**S**zegény Jeanne valószínűleg nem ismerne magára ebben a játékban, hiszen a Level 5 japán srácai kissé át-



alakították szegénykét. Ugyan itt is egy 17 éves lányról van szó, aki a francia seregek élére áll, a továbbiakban minden másként alakul, mint a történelemlönyvekben. A démonokból álló angol seregek még csak-csak elmennek, de a nagyon durván mangásra vett Jeanne átváltozásai anygallá és egyéb formákba, a tűzgolyóktól felporzelt csatamezők és a sárkányok közlekedő karakterek látványra valószínűleg minden történelmet a sírba vinnének. A játék amúgy egy körökre osztott taktikai RPG, nagyjából a Final Fantasy Tactics, vagy a (nintendo) Fire Emblem mintájára. Eleinte csak

Jeanne és két barátja lesz velünk, de később már akár húsz főből álló seregeket is csatába vezethetünk, mindenkit külön-külön fejlesztve, felszerelve. Játékidőben tehát nem lesz hiány, a grafika is nagyszerű – és hát a Level 5 rossz játékot még nem nagyon csinált...

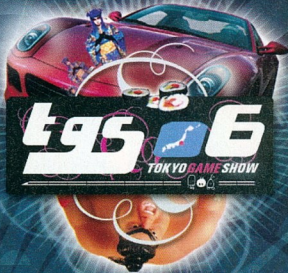
KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ LEVEL 5
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2007. MÁSODIK NEGYEDÉV

# DAWN OF MANA

## REMÉLJÜK A CHRONO-SOROZATOT IS FOLYTATJÁK

**V**alószínűleg nem sokan játszottak olvasóink közül az 1994-es Secret of Mana című játékkal, mely a Square-soft egyik első nagy sikere volt nyugaton, és nem mellesleg az egyik legjobb játék SNES-en.

A Dawn of Mana ennek a közvetlen előzménye lesz, ez magyarázza majd el, hogy miként jött létre az a világ, melyben korábban kalandozhattunk. Főleg szerepjáték, főleg akció – talán így lehetne leginkább jellemezni a programot.



A harc valós időben zajlik, és főként központi karakterünk, Eldy ostorára épül; ugyan lehet követ dobálózni, meg csapkodni, de a lényeg azon van, hogy az ostorral megragadva ide-oda hajgáljuk, falhoz kenjük ellenfeleinket. Hősünk támogatója egy apró tündérke, aki a harcok mágikus frontjáért lesz felelős – kiadjuk neki az ukázt, és már löki is az megrendelt sebző vagy gyógyító varázslatot. Eközben persze mi vidáman harcolhatunk tovább, így a csaták kellemesen gyors ritmusúak, mégis elég taktikusak lesznek.

**PLAY!**

**KIADÓ** SQUARE ENIX  
**FEJLESZTŐ** SQUARE ENIX  
**KONZOL** PS2  
**MEGJELENÉS** 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

# ARMORED CORE 4

## MÉG A PS3-AT IS MEGSEMMISÍTI!

**M**ég ha esetleg nem is érdekelt Core 4, amiatt biztos beszámolt volna róla mindenkinek, mert ez volt az egyetlen játék a kiállításon, amely képes volt több ízben is lefagyasztani, sőt, egy esetben állítólag végleg kifűstölni a PS3-at. Persze ennél azért jóval többről van szó, hiszen a játék nagyon szép, különösen a fények és árnyékok terén durva az összehatás. Az már másik kérdés, hogy egyelőre félelmetesen szaggat, ha több fegyverből eregetett az ember robbanószerkezt, akkor a képráfrésztés egy kép/másodperc körüli tempóra esett. Ettől függetlenül most már nem csak a japánoknak készült a játék, az akció már-már fontosabb,

**!** Innen távolról még minden nyugodtnak és békésnek néz ki



mint a gépek felszerelése, felfegyverzése, ami ennél a sorozatnál azért nagy szó.



**PLAY!**

**KIADÓ** SEGA  
**FEJLESZTŐ** FROM  
**KONZOL** PS3  
**MEGJELENÉS** 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

PLAY!



INFO

**KIADÓ** ACTIVISION  
**FEJLESZTŐ** TREYARCH  
**PLATFORM** PS3, PS2, PSP  
**MÉRETEK** 1000 MB

# CALL OF DUTY

## LESZÁMOLÁS NORMANDIÁBAN

**A** mikor 2003 áprilisában az Activision bejelentette az első Call of Duty-t, kétségbeesetten sóhajtottunk fel: ne már, még egy II. világháborús FPS?! A meglelő

CoD-tól aztán dobtunk egy hátast; jómagam egy ültő helyemben végignyomtam, és valamikor szombat reggel zuhantam ágyba boldogan, miután a Reichstag tetén együtt ünnepeltem a győzelmet bajtársaimmal. A második rész ott folytatta, ahol elődje abbahagyta, és már egy jó bevételt termelő franchise újabb etapjára került

került a polcokra, ráadásul úgy, hogy a kiadó közben felvásárolta a fejlesztőcsapatot. A jelenlegi, harmadik epizód aztán némi belső harcok után már a szintén az Activision istállójába tartozó Treyarch kezébe került, mivel ők ásták bele magukat a következő generációs konzolok lelkivilágába, és már amúgy is összehoztak egy CoD-felvónást.

### A HARCÍ KOBRA CSAPÁSA

A sztóri a normandiai áttörésként elhíresült Kobra hadművelet eseményeit dolgozza fel (hála egyébként a fiúknak, hogy nem egy újabb D-Day eposzt kell lezavarnunk...), 14 küldetés kezei között. Ez egyben azt is jelenti, hogy ezúttal az orosz tovarírosok helyett lengyel és a kanadai katonák bőrébe bújhatunk az alap jenkí és brit alakulatok hősei mellett, plusz szerepet kap még a francia ellenállás is, igaz, csak segítő szerepkörben. A történelmi hűségre amúgy ügyeltek a srácok, hiszen a játék katonai tanácsadója egy igazi hadfi, Hank Keirsej ezredes, aki a hadműveletben részt vett veteránokat meginterjúvolva készletelte el a háttéranyagot.

### BELE A MÜZLIBE

Maga az alapmechanizmus nem sokat változott: felváltva személyesíted meg a szövetséges haderők egy-egy katonáját, és nyomulsz

Esőben még vidámabb világ lehet háborúzni

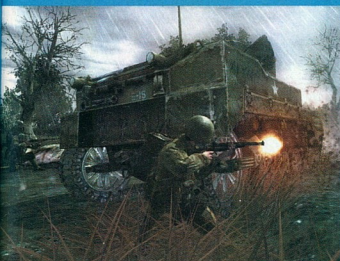




# DUTY 3



előre társaid oldalán, ellenséges tűzben, adott feladatot teljesítve. A pályák ezúttal nagyobbak lesznek, sokkal intenzívebb lesz tehát az élmény



– am ezzel együtt is úgy érezte a csapat, kell valami, ami kicsit belekóp a múzlibe, feloldja a „rohanok előre, lövök, fedezékbe bújok, és tovább” taposómalom monotonitását. Ennek jegyében találtak ki két új mókát. Az egyik a „Battle Action”, amely egy kicsit kimozdítja a játékost a csata hevéből, és egy kis akcióközpontú minijátékba tereli, ami nem feltétlenül megnyugtató, inkább a zenitén dolgozó adrenalin megfelelő mederbe terelése...

Ilyen lehet például, amikor neked kell elhelyezned egy robbanótöltetet valahol; esetleg egy tankban úgy távcsővel figyeld a környezetet, és a páncélos tüzérnek tolod az ellenség koordinátáit (ilyesmi volt a CoD2-ben is, de ez jobban ki van dolgozva); vagy például egy fegyvert folytatás közelharcot. Igen, ilyen is van már: meglep egy náci, kiveri a kezedből a karabélyt, és rád ugrik egy jókora rohambicskával. Ilyenkor hevesen kell nyomogatnod a triggert, eltartva ezzel a pengét magadtól, mindaddig, míg megjelenik egy gomb ikonja a képernyőn, ezt időben lenyomva elrúghatod magadtól a fickót; folytatódik a birkózás, újabb gombnyomásra is-

mét lerázod a káposztafejűt, és egy felkapott fegyverrel elcsendesíted. Ez tehát hasonlít a Tomb Raider: Legend ugránczó mókájára; az analógia annyiban is helytálló, hogy a szkenvenca itt is állandó, azaz ha elősre nem jön össze, csak meg kell jegyezned a „gombolási sorrendet”, és előbb-utóbb túljútsz a problémán.

A másik, az újrájátszhatóság szempontjából mindenképp kedvező jóság a „Player Choice Routes” névre keresztelt csoda, mely szintén egyszerű dolgot takar: bizonyos küldetsekben választhatsz több útvonal között. Például egy támadásnál a szakaszvezető három lehetőséget kínál: behatolás egy pincén keresztül, átmászás egy falon, illetve lerohanás az oldalszárnyn. Vagy például egy géppuskafészek semlegesítése: le vadászhatod a személyzetet távcsőves fegyverrel, használhatod gránátokat, de keresztülvághatod magad a lövészárnok is a célhoz, ha egy kis közelharcra vágysz. Mindegyik lehetőségnek megvan a maga előnye és hátránya, mind más taktikai igényel. ráadásul más-más játképtelenség kedvez, így mindenki kiválaszthatja a neki legjobban tetsző/fekvő lépést.



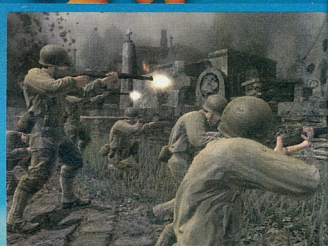
**Bár eleinte féltünk tőle, hogy az új csapat nem lesz képes hozni a CoD2 hangulatát, minket meggyőztek!**

❖ Ez a látvány fogja kísérni a játékidő 97%-át





A változatoság kedvéért most a németek fogják betámadni a mi űtegeinket



## NEM CSAK RÁNCFELVARRÁS...

A Treyarch számos kisebb-nagyobb elemben változtatott és kiegészített, ami mind igen üdvözlendő. Lehetőségünk lesz aknák és egyéb csapdák hatástalanítására és telepítésére, és végre magunk is képek leszünk például arra, amire eddig csak az NPC bajtársaink: felkapni egy élénk hajított kézigránatot, és visszaküldeni a feladónak (és arra is lehetőség lesz, hogy eldobás előtt melenged kicsit a jószágot, ezzel megakadályozhatod a nálcik hasonló válaszareakcióját). Ráadásul eme robbanó pakkokat akár zárt ablakon át is bevághatjuk, hála a fizikának. A környezet interaktívabb lesz, mint eddig, így kicsit át kell kódozni magunkban a já-



A muzsikáért nem kisebb név felel, mint az Oscar-díjas Jerry Goldsmith fia, Joel Goldsmith, aki nemrég nyerte el az Emmy-díjat a Stargate: Atlantis zenéjéért

tékalapokat, ha nem akarjuk, hogy egy biztosnak hitt kerítés-fedezőket szálkára forgácsoljanak a fejünk felett, és egyszer csak ott terdepelünk magunkban a harctér közepén – persze ez fordítva is igaz, nagy szerencsénkre. Szintén a fizika hatása, hogy például egy rögzített géppuska mögé állva a célzás kissé nehezebb lesz, hiszen a nagy tűzerejű fegyver visszarúgása is realizálisan lesz leködölve. Az AI is erősödik, és nemcsak az elleneségé, hanem hál' istennek a szövetségeseké is, a fiúk tehát végre intelligensebbek lesznek, mint a vásárt célzóldó farostlemezz kacsái (nota bene fedezőbe húzódnak, ha lőnek rájuk), ami ugye nekünk is segítség, hiszen minél tovább tart ki melletted a baráti tűz, annál nagyobb az esélyed a túlélésre.

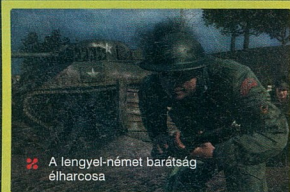
Gondolom, sokat nem kell bizonygatnom, hogy a stuff az újgenerációs konzolokon látványvilágában is jelentősen megváltozik, bár erre az elemre eddig sem nagyon lehetett panaszunk. Mindenféle finomságok várnak azokra, akik a külsőségre is adnak, az egyenruhák díszítéseitől és a különféle időjáráshatásoktól a szálanként lemodellezett fűvön át olyan „teljes harcmezős élményig”, mint amikor előrenyomulás közben az előtted magasodó templomba csapódik egy lezuhanó repülőgép, de említhetünk olyan bónusz is, mint a céizás közben elmosódó holttest, ami segít abban, hogy csak a célpontra koncentrálj. A PS3 esetében a nagy különbség az X360 verzióhoz képest a bevilágításban fog kiütközni, hiszen a Cell processzor képes megjeleníteni egymásra vetített árnyékokat és fényeket is, így valószínűleg a legrealisztikusabb látványra csodálkozhatunk majd rá (míg fejbe nem lőnek a nagy szájítítás közben...).

## EZ MEG AZ

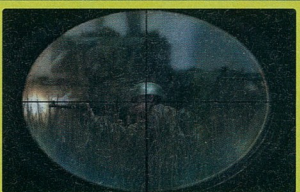
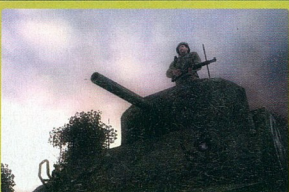


Néhány hardcore PC-s stragégiait játékot leszámítva valószínűleg a Call of Duty 3 lesz az első olyan második világháborús program, melyben a lengyelek, közelebbről a lengyel könnyűpáncélos hadosztály egyik tagjának irányítását is elvállalhatjuk (1. kép). Ahogy a CoD2-ben, úgy a harmadik részben is lesznek vezető részek, és szintén az elődchöz hasonlóan itt is csak

tankokat tudunk majd vezérelni. Igaz, ezúttal nem a dimbesdombos sivatagban, hanem a nálcikkal és akadályt jelentő fákkal teli francia erdőkben kell német páncélosokkal kergetőznünk (2. kép). A játékban három pálya lesz, melyben mesterséges-puskát ragadhatunk a kezünkbe, és így irthatjuk a németeket.



A lengyel-német barátság élharcosa





☛ Légitámadás áldozataivá váltunk

### OSZTÁLYHARC

Bár a széria többjátékos üzemmódja úgy összességében kellemes volt, azért nem lehetett összevetni a szőlómóddal. Épp ezért a Treyarch nulláról kódolta újra ezt a játékrészt, ami egy teljesen (legalábbis a CoD-ban) új rendszer szerint épül fel: immár osztályalapú a buli. A meccs elején választanod kell a hét kategória közül: rifleman (karabélyos/gránátvetős brigád), infantry (gyalogosok Thompsonnal és kézigránnáttal), scout (aknatelepítő felderítők, ők tudnak

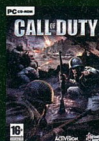
tűzrégi csapást is kérni), heavy assault (nehéztűzrégi, medic (doki, pisztollyal), support (lőszerellátó), anti-armor (tankelhárító). Ha elhalálozol, lehetőségged lesz feltámadni más fegyverem tagjaként, így aztán minden etapod más-más izgalmat és ízeket kap, ha pedig jól csatazol, előléptetésre számíthatsz, amivel újabb képességekre tehetsz szert. A járművezetés sem maradt ki a sorból, és ez itt több élményt ígér, mint a szőlómód hasonló mókája, hiszen például egy dzsippet hárman „lakhattok



☛ Ez nem szép dolog, itt fűgüylnek meg FELVERIK AZ ÓSOK CSENDJÉT!



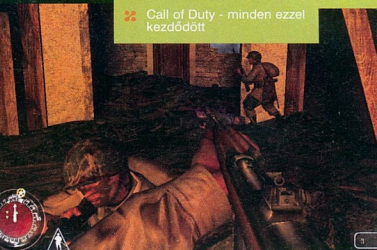
## CALL OF DUTY TÖRTÉNELEM



### CALL OF DUTY

Megjelenés: (2003)  
Platform: PC  
Fejlesztő: Infinity Ward  
Helyszínek: Normandia, Németország, Sztálingrád  
Play! értékelés: 5/5

☛ Call of Duty - minden ezzel kezdődött



### CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Megjelenés: (2004)  
Platform: PC  
Fejlesztő: Gray Matter  
Helyszínek: Hollandia, Szicília, Kurszk  
Play! értékelés: ★★★★★



### CALL OF DUTY FINEST HOUR

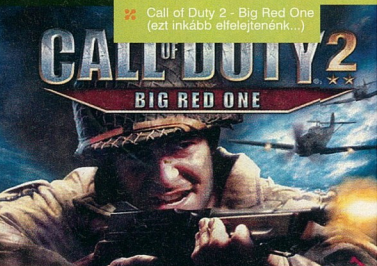
Megjelenés: (2004)  
Platform: PS2, Xbox, GC  
Fejlesztő: Spark  
Helyszínek: Sztálingrád, Észak-Afrika, Ardennek  
Play! értékelés: ★★★★★



### CALL OF DUTY 2

Megjelenés: (2005)  
Platform: PC, X360  
Fejlesztő: Infinity Ward  
Helyszínek: Moszkva, Normandia, Észak-Afrika, Németország  
Play! értékelés: ★★★★★

☛ Call of Duty 2 - Big Red One (ezt inkább elfelejténnék...)

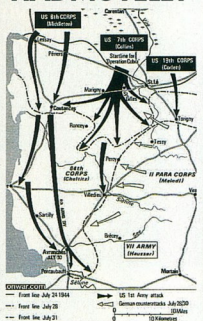




be": egy koma a volnáll, egy az anyósülésen, kézi tüzszerszámmal szórva az áldást, egy pedig a járgány rögzített gépfegyverét kezelve, vagy említhetjük itt az oldalakos motorkerékpárt is, ahol a felállítás, gondolom, egyértelmű. (És lesznek még tankok is; nagy, erős tankok). Pluszban olyan egyéb taktikai csemegék is bekerülnek az eszköztárba, mint a felkapaszkodás egy páncélosra, és gránát behajítása a tetőajtón át. A mecsekben egyszerűre 24 játékos vehet majd részt, és, bár a Sony tervei még kissé homályo-

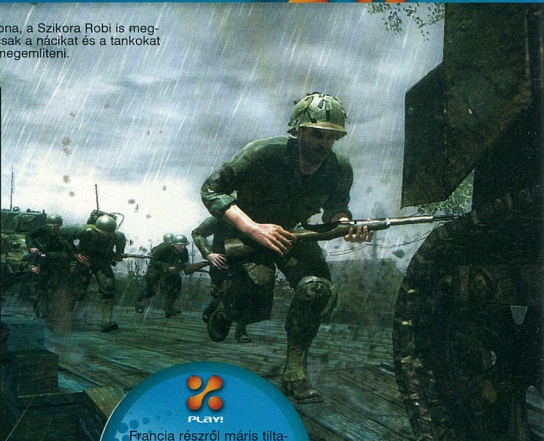


## KOBRA HADMŰVELET



**400.000 HALOTT**

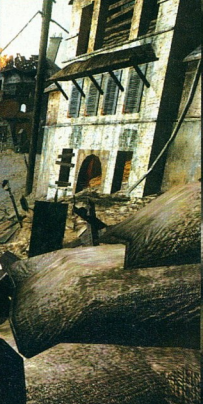
A Kobra Hadművelet negyven nappal a partraszállás után, 1944. július 25-én indult meg Omar Bradley tábornok tervei alapján Saint Lo térségében, hogy a haderő kitérjön a normandiai partoknál zajló gyalogsági állágháborúból. „A Kobra hármat csapat”: az első fázisban az US VII. Hadtest (ennek része volt a játékban szereplő 90. Gyalogoshadosztály is) rést vágott a német fronton, a másodikban az áttörő divíziók két oldalon létrehoztak egy erős „váltót”, a harmadikban ebbe a kitárgított zsebbe nyomult be a „felmorzsoló” haderő. A terv bevált, a hat napig tartó, 6,5 kilométer széles, erősen motorizált előrenyomulás (több mint 1300 M4 közepes tank, 690 M5A1 könnyűpáncélos, és 280 M10 tankelhárító) létrehozta azt a „zsebet”, melyben a szövetségesek augusztus elején a legnagyobb csapást mérték a náci haderőre. Bár a hadművelet egyes fázisai néhol tragikusan sülték el (az amcsik saját seregeiket is bombázták), összességében a legjelentősebb veszteséget okozta a németeknek (25 megsemmisített hadosztály, 400 ezer halott, 1500 elpusztított tank), jelentősen hozzájárulva a végső győzelemhez.



Francia részről máris tiltakozások zúdultak a fejlesztőre, ugyanis a francia 2. Páncélos Divízió szabadította fel Párizst, ám a Treyarch inkább a jenki kezébe adta ezt a dicsőséget.

sak, valószínű, hogy bárki bármikor csatlakozhat majd az online vagy offline táborokhoz zúdultak a fejlesztőre, ugyanis a francia 2. Páncélos Divízió szabadította fel Párizst, ám a Treyarch inkább a jenki kezébe adta ezt a dicsőséget.

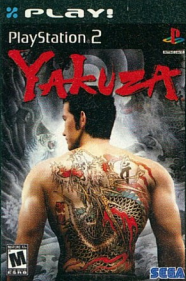
**A GYŐZELEM SZAGA**  
Ugy tűnik, nem tett rosszat az azal az Activison, hogy átpasszszolta az új részt a Treyarch csapatának. Az eddig látottak alapján a CoD si-



kersorozata folytatódik, már csak az a kérdés, meddig viselik el a játékosok a II. világháborús FPS-eket. Amíg bírják, ez a franchise is kitart, ebben az egyben biztosak lehetünk. A CoD3-nak mindenestre elődeizh hasonlóan ismét jó esélye van a győzelemre.







INFO

KIADÓ SEGA  
FEJLESZTŐ SEGA  
MULTIPLAYER NINCS  
ONLINE NINCS



írta: RBally



# YAKUZA

A JAPÁN ALVILÁG NYOMÁBAN



**A** Sega legújabb csillaga a felkelő nap országában már majdnem egy éve megjelent, s mindösszesen csak most érkezett meg hozzánk az öreg kontinensre. Az eredeti címén Ryu Ga Gotoku (cirka: A sárkány útja) nálunk már a számunka sokkalta emészhetőbb

Yakuza néven jelenik meg, melyben a sajátos japán alvilágba nyerhetünk betekintést.

**GTA: TOKYO**

A GTA-sorozat, illetve különböző maffiás játékok által már megismerkedhettünk a szervezett bűnözés nyugati módjával, láthattuk a vadnyugat sötét oldalát a Gunban – ám a szamurájok országának ezen sötét, ám igen érdekes oldalát ez idáig egyetlen fejlesztő sem dolgozta fel. Mostanáig. A Sega gondolt egyet, és lecsapott a kiaknázatlan forrásra, a jakuzák különleges életére.

Ez, a világ legrégibb műltra visszatekintő bűnszervezete Japánban alakult ki. A szó eredetileg egy kártyajátékra utal, ám mára ez a szó már az egész világon a „japán maffiát” jelenti. A jakuza-bandák szervezeti felépítése hagyományos, hosszú ideje változatlan. A hierarchia csúcán a bandavezér, az oyabun áll, melynek hatalma megkérdőjelezhetetlen, az alatta levők az engedelmes gyermekei, akik egymás között pedig testvéreknek számítanak.





## BONYODALMAK

1995 szeptemberének utolsó éjszakáján kapcsolódunk be az események láncolatába, itt főhősünk, Kazuma Kiryu még egy jelentős jakuzsa család, a Dojima Clan oszlopos tagja, és épp egyik „testvérének”, Shinjinnek készül tenni egy utolsó szívességet, amiből persze ő is szépen profitál majd. Ő maga messze ismert keménységéről, hűségéről, s nem utolsósorban arról, hogy bár nem ismer irgalmat, nem híve az emberölésnek, így inkább egy alapos helybenhagyással rendezi a nézeteltéréseit, legalábbis általában... Az események elég hamar felpörögnek, mikor azok irányítása meglehetősen gyorsan kicsúszik Kiryu kezéből: barátját, Yumit elrabolják, akinek a keresésére egy Nishiki nevű barátja indul. Mivel ez nem veszélytelen feladat, Kazuma is utának ered, ám mikor végül megtalálja őket, kellemetlen meglepetésként egy halott maffiafejezt is lel ismerősei társaságában.

Yumi megtörve, bőgve, Nishiki pedig a gyilkos fegyverrel a kezében áll a szobában. Hősünk tudja, hogy egy fejest sikerült megölniük, de úgy érzi, nem hagyhatja, hogy szerettei emiatt bajba kerüljenek (Nishikinek egy beteg kislányról kell gondoskodnia, Yumi pedig barátját, így a protekcionista érzelmek itt

☛ Csak rajtuk múlik, mihez kezdünk a hölgygel



☛ Úgy tűnik magunkra haragítottak az egész parkot

## YOBITSUME



### BOCS, FŐNÖK..!

A jakuzsa öncsonkítás eredetileg a Bakutótól ered ami egy, az ősi Japánban vándorló szerezenjátékos bűnöző szervezett volt. Tagjait a jakuzsák elődeinek tekintik. Ha veszített a szerencséjét kipróbáló parasz és nem akarta/tudta kifizetni az adósságát, levágták a kislujját. Ebből a játékból ugyan kimaradt de a jakuzsák életében nem nagyon van más módja a bocsánatkérésnek. A japán rendőrséget is a markában tartó szervezetben egy gyenge "böcs főnök"-kel nincs ellentéve semmi. Ha a jakuzsa olyat tesz amit a Kimucho (nagyfőnök) nem néz jó szemmel, nincs más hátra mint fogni a "tanto"-t (a fenti képen is látható, erre szakosodott késgyűjtemény) és levágni a saját kislujját. Amennyiben már nem az első eset hogy rosszkedvűt jöhet a másik, ha az sincs már meg akkor szabadon választhat megmaradt ujjai közül, hogy a kiválasztottat elküldje csomagban a japán keresztapának. Persze még ilyenkor sem aludhat nyugodtan a jakuzsa, hiszen várnia kell a bocsánatot elfogadó válasza...

## Minden idők legrágább japán fejlesztésű játéka igen jól sikerült!

nyilván nem szorulnak különösebb magyarázatra), így felvállalja a gyilkosságot, ami miatt kerek tíz évre hűvösre kerül. A csendes pihe-nő elteltével sem javulnak jelentősen a dolgok, hiszen az „általa kinyírt” főnök családja nem felejtett el, nem bocsátott meg semmit (ez érthető), továbbá 10 milliárd

jenti is rajta akarnak bevasalni (ezt már kevésbé). Ez utóbbiak egyébként ez a család nincs egyedül, az egész japán alvilág rajta keresi ezt a szép summát – így aztán mohó ellenségekben nem fog szükkölni... A feje tetejére álltak a dolgok, de nincs mit tenni, az úgy végére kell járnia és tisztáznia magát.



A jakuzsa szó eredeti jelentése B-3-9, ami egy közkedvelt japán kártyajátékból ered, mely körülbelül az európai huszonegy-nek felel meg.

A sztori a későbbiek során is megszűrű marad, végig izgalmas, változatos – hihető. Ám épp e történetorientáltság miatt a szokásosnál is erősebben ajánlott az angol nyelvtudás, mert e nélkül csak egy állandóan elnyomoga-



☒ Most bátran kérdezhetünk, a fickó jó eséllyel nem fog hazudni



tandó bejátszásokkal megszakított bunyós játékokat kapunk – és ugyan ennek sem rossz a Yakuza, ennél sokkal több van benne, ennél sokkal mélyebb a játéka!

#### FROM JAPAN, WITH LOVE

A mai modern Tokióban fogunk zajlani az események, ám annak csak egy kisebb kerületében, mégpedig Shinjुकuban – bárók, lokálok, szerencsebarlangok, zsúfolt utcák helyszínén. A látványra, a kidolgozottságra nem lehet egy rossz szavunk sem, meglepő részletességgel tárulnak eléink a japán főváros neonfényekkel agyondiszitett részei. Az utcák élettelt teltek, emberek jönnek-mennek a dolgukra, a hajléktalanok tarhálnak, a punkok mindenkinek beszélnek, az egyszéri civilek meg beszélgetnek, az égvilágon mindenről. Mindenképpen kiemelt dicséret illeti a készítőket az igényes megvalósítás miatt, amelynek köszönhetően a Yakuza bizony a PS2-es játékok egyik legszebbjére sikeredett.

A kamera sajnos fix, előre meghatározott szögekben követ minket, amolyan klasszikus Resident Evil stílusban, ami ugyan többnyire nem zavaró, csak szokatlan manapság. A szabadságérzetet viszont kicsit csorbítja az a tény, hogy kevés olyan helyre van lehetőségünk betérni, ami nem a küldetésünk célja, továbbá a járműveket sem vehetjük igazán igénybe. Kivételesen alól a taxi, ami a mászkálások megrövidí-

## IREZUMI

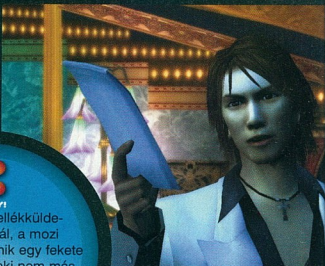


### "A TINTA BÉHATOLÁSA"

A jakuzák általában a saját klánjuk szimbólumait, jelvényeit tetováltatják magukra. Egy ilyen tetkó persze nem csak egy sárkány a vállon vagy egy halálfej billiárdgolyóval ahogy orrefelé dugkál a motoros rockereknek. Az Irezumi elkészítésének időtartama akár több évig is eltarthat, persze igen intenzív, sűrűn zajló beavatkozások mellett.

tését hivatalos szolgálatnak. Azért akadnak apró kikapcsolódási lehetőségek, minijátékok, amolyan extra gyanánt, mint például kaszinókban a black jack és a rulett, eldugott helyeken underground boxmeccsek (bajnokságokkal, díjakkal) zajlanak, avagy jobb híján vörös lámpás bárókban kínálkozik egy kis fiórólési lehetőség, ám a lényegre a hölgyekkel nem térhetünk rá – persze ez érthető is, hiszen nem piskóta kalamazikból kell valahogy kimászniuk...

A felcsendülő zenék jók, ám ezekből sajnos kevés van, a legtöbb helyen csak utcazaj hallható, vagy valamiféle monoton gépi dallam, amire ha kicsit jobban odafigyelünk, észrevehetjük, hol kezdődik újra lejátszásra a rögzített



Ha minden mellékküldetést megcsináltál, a mozi mellett megjelenik egy felkete kabátos fickó, aki nem más, mint egy tilkos és izonyatosan kemény főellenség.

effekt, ami kicsit zavarónak hat. A párbeszédnek angol hangja itt több ismert színész mondta fel, mint Mark Hamill (Star Wars) vagy Michael Madsen (Kill Bill), és összességében elmondható a szinkronról, hogy rendben vannak, jól tétik a dolgukat a fiúk-lányok.

Általában mindig egy lineáris vonalon fogunk előrehaladni, erőpróbájk kibogozni a zárlakat és tisztára mosni személyünket. Az események néhol eléggé bonyolultak, néhol elég klisészerű megoldásokkal fogjuk szembealálni magunkat, ám a végére minden elem a helyére fog kerülni. Leegyszerűsítve a feladatunk a következők: el kell mennünk adott helyekre, az oda vezető utat túlélni, máskor meg különféle dolgok beszerzésével vagy elszállításával bízhathatunk meg minket. Lehetőségünk nyílik a fő cselekményszálról eltérni, ám ezek a mellékküldetések sem különböznek sokban a többi sémájától, mindösszesen másnak tűnnek elégtelül; egy kicsivel több kreativitás még elért volna a missziók kiagyalásakor. Tájékoztatósan egy térkép is segíti, mely mindig mutatja az aktuális célpontot, így az elakadás veszélye nem igazán fenyeget. Ahogy haladunk





## A MÁSODIK MENET



Azon túl, hogy egész estés, élőszereplős film is készül a Yakuza története alapján (ne nagyon számítsatok rá, hogy a magyar mozik is vetíteni fogják...), a Sega már gőzerővel készíti a történet PS2-es folytatását is. A Yakuza 2 sokban nem különbözik majd az első résztől, ugyanolyan gyönyörű lesz, ugyanolyan lesz a harcrendszere, és nagyjából ugyanolyan lesz a

játékmenet is. Természetesen azért a sztori teljesen új, és Kazuma következő baltájáról fog szólni. Hősünk az első részhez képest kapott közel 50 új kombót, a harcokban részt vehetnek a civilek is (lásd a második képet), illetve kiismült új minijátékkal foglalhatja el magát, például bowlinggal, minigolfal, baseball-lal vagy épp nyerőautomatákkal.



✖ Itt valaki nagyon tud élni...



✖ Na most nagyon nem lennék a szendvics közepén...

az utcákon az aktuális feladatunk felé, igen gyakran kötnek majd belénk, ami bizony erős „a világ is ellenünk van” utánerzést kelt, magyarul hiteltelennek hat az ekkora létszámú rosszakaró, még akkor is, ha tudjuk, hogy a jakuzák bizony sok támogatóval bírnak az utcán. Itt még hozzáténném, hogy minden közjáték, avagy harc hosszabb töltőgéssel kezdődik, ami sajnos nem válik a játék előnyére.

### HARCRA FEL!

A történetvezetés mellett a másik fő eleme kalandozásainknak az állandó összecsapások lesznek, ezekben is főként a tiszta harcok foglalkoztatnak, azaz csak ököre és erős lábakra lesz szükségünk. A harcrendszer nincs feleslegesen túlbonyolítva (ráadásul a játék elején egy pénzbehatás küldetés során ezt alaposan el is magyarázza a program), ám mindeközben bitang mód látványos lett. A karakteranimációk szépek, élethűnek hatnak, kisebb Virtua Fighter utánérzéssel. Remek kis sorozat-

tokat, kombókat vihetünk be, egy jó irányba elhajított ellenfél a társait is felfléli, a legszebb az egészben, hogy tereptárgyak egész seregét is szolgálatunkba állíthatjuk az ökölharcok közben – háromszáznál is több eltérő cuccal apríthatjuk a jónépet, és ez a változatosság alaposan feldobja a verkedéseket, mindenhol lehet keresni, hogy milyen új fenyítő eszközt rejtekel az alkotók a környéken. Lehet, hogy az én beteges lelkemben van a hiba, de nagyon jólesett például kerékpárral vagy gigantikus sószórával aprítani a sráccokat! A felvett eszközök nem tartanak ki örökké, pár suhintás után megadják magukat, s e szomorú eset után új cucc után kell néznünk, ha csak nem akarunk visszatérni a csapkodós- rugdosós-falhoz vagdosós mókához.

Ahogy daráljuk az ellenállást, úgy a pumpa is megy egyre teljebb hősünkben, amit Heat Gauge-nek hívnak. Ezt feltöltve egy bizonyos szint fölé speciális, extra erejű ütést vihetünk be egy áldozatunk ellen. A Heat támadások helyfoglalók, általában egy asztal vagy fal közelé-

ben tudjuk alkalmazni, ugyanis csak ott tudja Kazuma igen brutális módon felkenni barátait az adott felületre. Az efféle eszmecsérék után tapasztalati pontokat kapunk, amikkel Kiryu három alapképességét fejleszthetjük. Ezek a lélek, a technika és a test értékek, melyek közül az első a Heat mutató visszaesését lassítja, a második új mozdulatokkal gazdagítja a harci repertoárunkat, míg a harmadik az életerőnket és az ellenálló képességünket növeli.

Bár akadnak hibái a Yakuzának, ha értjük a nyelvet, akkor egy igen izgalmas történet ismerhetünk meg, amely kelően érdekes ahhoz, hogy pusztán emiatt a végére járjunk a dolgoknak, betekínést nyerve a végére bünyös ezme, a különlegesenél is különlegesebb világába. Mindenképpen emlékeztet darabja a PS2 felhozatalának, igazán csak a Shenmue-hoz lehetne hasonlítani, avagy a régi nagyok közül a Double Dragonhoz, az erős bunyós szál miatt. A Sega is éri, hogy nagy lehetőségek vannak a programban, nem véletlen, hogy jön a folytatás – nekünk erre azért még többet kell várnunk, de az első epizód igényben biztosan lehetünk benne, hogy az is fényes alkotás lesz!



### PLAY!

#### AMI JÓ

A harcok rendkívül élvezetesek, hála a sok fegyvernek

#### ÉS AMI NEM...

Angol nyelvtudás nélkül meg leszünk lőve a sztorival...

GRAFIKA	08	A varázslatos Japán meglepően eddik
HANG	07	Kévszeme, ám nagyon jó szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	08	Látványos összecsapások
ÉLETTARTAM	08	10-15 órányi utazás a japán alvilágban

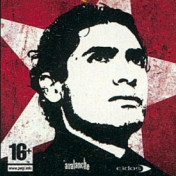
**ÖSSZEĞEZÉS:** Gyors és látványos harcok, izgalmas történet, kidolgozott karakterek - mindez gyönyörű környezetbe ágyazva. Többet talán nem is kívánhatnánk már a PS2 alkonyába lépésének küszöbén. Vagy ha igen, majd a második rész teljesíti azokat az álmainkat is.

**INDEX:**  
**84%**

PLAY!

PlayStation 2

JUST CAUSE



16+

INFO

KIADÓ EIDOS

FEJLESZTŐ AVALANCHE

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS

írta: NightBargoly



# JUST CAUSE

## FORRADALOM ÉS SZABADSÁGHARC (ÉS EJTŐERNYŐZÉS)

**A** z Eidos nagyon belejött a GTA-klónok gyártásába, vagy legalábbis terjesztésébe. Pár hónap telt el azóta, hogy a Total Overdose-ban lemészárolhattunk mindenkit, aki az utunkba került, és most itt az újabb trónkövetelő. A megjelenítés, a hang, a szabad játékmenet mind és mind a Nagy Autólopásból származik, ám a helyszín, a gettó helyett ezúttal sokkal színesebb vidék: egy jókora trópusi sziget. Főhősünk úgy dönt, hobbi-ból (na jó, túloztunk, ez valójában a munkája, mégpedig az amerikai kor-

mány megbízásából) beszáll megdönteni egy diktatórikus elnököt, sok robbanással, pukkánnal, és ami talán meglepőbb, ejtőernyőzésel. Persze, mint az életben a legtöbb dolog általában, ez sem ilyen egyszerű.

### EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

Volt egyszer egy trópusi sziget, San Esperito, amelyen egy vér gonosz El Presidente uralkodott. Persze volt mindene, ami az uralkodáshoz kell, illegális üzelmek, agresszív rendőrség, toronyóra és vastag aranylánc, egyszerűen a nép gyűlölte, mint a rossz pénz. Annnyira tarthatatlan volt ez az állapot, hogy szükség volt egy hősré, aki ejtőernyővel berobban a szigetre, fenéken billett mindenkit, és ha már ott van, megdönti a rezsimet, helyére újat állít, és ellovagol a naplementébe. Igen, jól tippeltek, ő leszünk mi.

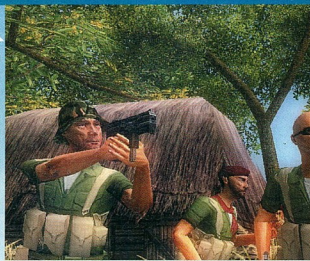
A cucc grafikai megjelenítése, ahogy ez néha lenni szokott, vegyes képet fest. Egyrészt ott van a hatalmas, bebarangolható táj, amely való-

sággal lenyűgözőre sikerült. (Eltévedni sajnos nem lehet, hiszen az égbolton átfelülő fekete nyelak mutatják, merre kell mennünk, de istenem, semmi sem lehet tökéletes.) Pálmafaq, tengerpart, napsütés, esetleg telihoidas éjszaka, mind és mind gyönyörűvé teszik a játékot. Döbbenetes, hogy mekkora terepet mutat meg a program, teszi kezdett úgy, hogy az egész játék stabilan, és élvezhető gyorsasággal száguld közben. A negatívum persze a szokásos "sokak akar a szarka": annyira jól sikerült a táj, hogy minden mást minimumra kellett visszavenni. Hogy mit értek ez alatt? Kezdjük rögtön a főhőssel. Rico Rodriguez a helyi James Bond-klón, azaz maga a játékos úgy fest, mint akit elraboltak egy PS1-es játékból. Ahogy kinéz, ahogy mozog, ahogy lő, mind és mind annyira rémülletesen gagyli, hogy az ember sírva könyörög a GTA-k sokkal szebben animált főhőseiért. Rico bemutatott akciófilmes kunsztjai inkább visszataszítóak, sem mint lazák, ráadásul végig olyan érzése van az embernek, hogy ez a srác

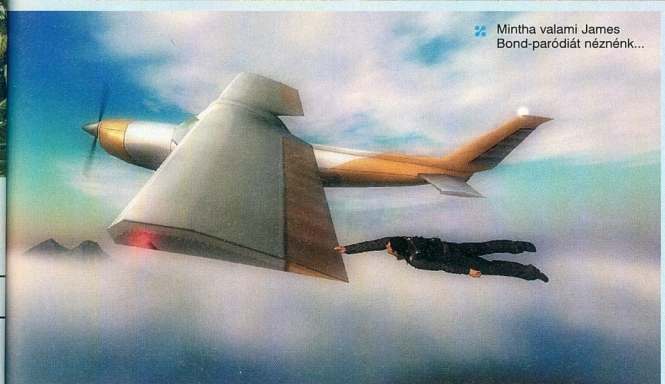


Ferrari-kaliberű autókra nem kell számítani





❖ Mintha valami James Bond-paródiát néznék...



## Grand Theft Auto a trópusokon - bár aki ilyesmire vágyik, talán jobban jár a Mercenaries 2-vel...

híján van a gravitációnak. Hihetetlen aránytalan az egész figura, de ha egyszer elkezd ugrálni, futni, vagy úszni, ott aztán maximálisan kilóg a lólab. Miután a Just Cause egy GTA-klón, számíthatunk járókelőkre is: tényleg, most, hogy belegendolok, bizonyos területeken előfordult, hogy láttam valakit, akit nem kellett lemeszárolni... Az egész sziget olyan kihalt, hogy a játékos néha komolyan elgondolkodik rajta, mire fel tart ez a rezsim ekkora rendőrséget, elvégre nincs kit terrorizálni. Mert rendőrök akadnak, ha vé-

tünk a helyi törvény ellen (igen, néha megtörténik ez a szörnyűség is...), a semmiből ezernyi bukkan fel belőlük, hogy jobb belátásra térítsen minket. Járművek – igen, azokat találhatunk dögivel, bár lehet, hogy nem lesz guztusunk használni őket: végtelenen elnagyolt, éppen hogy csak felismerhető kocsikkal róhatjuk a tájat.

### SOLTÉSZ REZSIM

Az irányításra is érdemes egy bekezdést pazarolni, mert az külön érdekessége a játéknak.

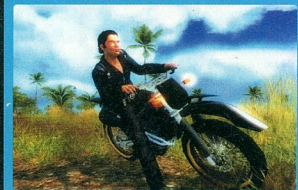
Miután a játék a fizikával csak akkor találkozott, amikor a készítők eldöbték a korongot "ezzel is megvónánk" felkiáltással, így a járművek irányítása a szó szoros értelmében sokkoló. Egyrészt, akár csak Ricónak, a koccsinak sincs súlyuk, egy komolyabb nekigyűrűzés után választott négykerékű – legyen az egy apró női autó, vagy egy pilátos IFA klón – bármilyen hegyre képes felkapaszkodni, lényegtelen, hogy az épenséggel akkora, hogy a mi Kékestetőnk szipogva bújja el mellette a sarokban. Ha motorra ülünk, nem kell aggódniuk; gravitáció is megrettent a gonosz elnyomó diktátortól, ezért ha esetleg ezerrel száguldozva nekirohanunk egy autónak, akkor az repül el, és nem mi. Tereptárgyak, épületek, hegyek, kontinensek? Ugyan, vagy kikerülnek minket, vagy eltoljuk őket, hiszen mi vagyunk a megváltó, vagy ki fene. Ha pedig már rajtuk az egész rezsim, és kipattanunk a járgányból, akkor kezdődik csak az igazi tragédia. Tény, hogy a játék nagyobb teret enged az akciófilmes megmozdulásoknak (elvégre kímászatunk a koccsink tetejére, hogy levetődjünk róla, vagy kinyissuk az örökké nálunk levő ejtőernyőnköt), cserébe viszont olyan gagyi élménnyel ajándékoz meg minket, hogy Dolph Lundgren rendezői sirva könyörgőnének a receptért. Kétféle lehetőségünk van célozni: vagy

## FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

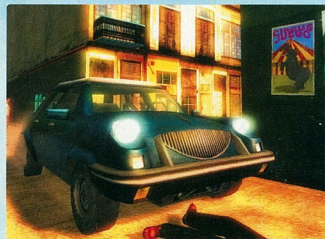
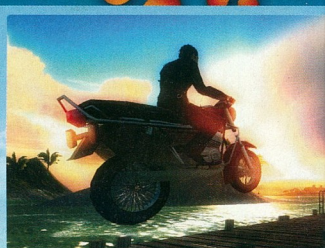
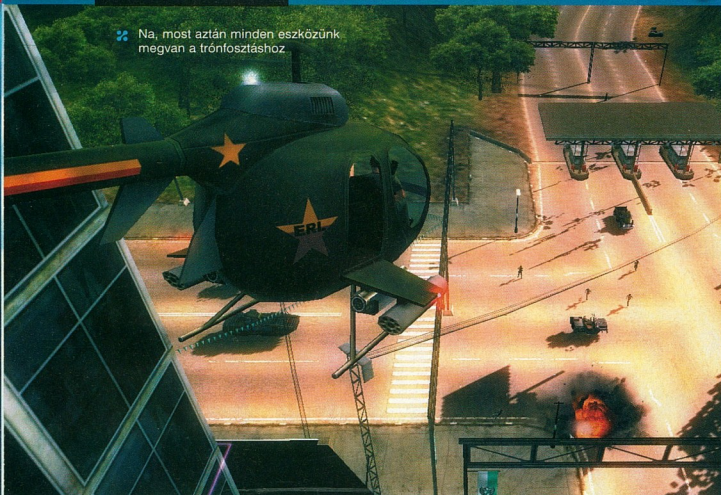


A Just Cause nyolcvannál is több járművet kínál fel a játékosoknak. Ezeket viszonylag könnyen elrabolhatjuk, ráadásul a legtöbb kínál egy stunt positionnek nevezett helyet, ahonnan ugyan nem lehet irányítani a gépet, viszont átúgrálhatunk más járgányokra. Ráadásul néhány korai küldetés teljesítése után kapunk egy szinte mágikus képességekkel rendelkező vonó-

horgot, mellyel elképesztően messziről tapadhatunk rá bármire, aminek motorja, rotorja van. Az ejtőernyőnk azonnal kinyílik (ez szintén mágikus, hisz nem kell elcsomagolni, használat után azonnal a zsákjában terem), és vidáman vitárlázhatunk a látszólag mit sem sejtő, gyauútlan áldozatunk nyomában. Akkor is, ha az egy vadászgép...



Na, most aztán minden eszközünk megvan a trónfosztáshoz.



hagyjuk, hogy a program próbáljon válogatni szűnyvi ellenfelünk között, vagy a vállunk fölé terelhetjük a kamerát, hogy manuálisan célozva megpróbáljunk magunkat rendet teremteni. Ennek értelme éles harcban nem sok van, ugyanis baromi nehézkes, ráadásul a látószögnek hála a fél képernyőt a főhős tölti be – így ez a mód csak akkor kerül előtérbe, ha robbantanunk kell. Márpedig az ellenség képmérmény, ezért minden nagyobb csoportosuláshoz, kapuhoz, illetve léfontosságú épülethez ketovan odarakott piros hóródkat megküldve némi löszzerrel a levegőbe repíthetjük azokat.

Hogy mindezt tetézzem, ki kell még emelnem a mágius ejtőernyőt. Röggtön a program indulása után szembenzéhetünk ezzel az eszközzel, hiszen a levegőben kapjuk meg az irányítást. Szél, mint olyan nincs, mindig arra megyünk – és annnyival – amennyivel szeretnénk. Ha pedig ez nem volna elég extrém, a földet érés után a csok azonnal a zsákunkban terem, hogy motorról, magasabb hegycsúcscról, vagy az autó tetéjéről újra kinyithassuk, hogy, mint mennyből a golyószóró angyal, felülről támadhassunk.

**DICS, HIMNUSZ**

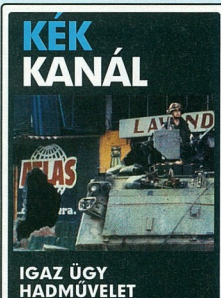
Miután sikerült az összes dühömet belesűríteni a külsőgekbe és az irányításba, dözögva bár, de kénytelen va-

gyok beismerni, hogy ezektől függetlenül egész szórakoztató kis program lett ez. Aki már játszott GTA-val, azonnal ottthon érezheti magát. Többször a játék elején ledobnak minket a szigetre, azután ott azt csinálunk, amit akarunk. A program rém egyszerű mechanikán alapszik: adott egy nagy, nyílt világ, a rajta harcoló ellenfelekkel, megvelünk, aki valamilyen oknál fogva úgy dönt, hogy rendet terem, és valamért mindenki meg is bízik benne. Eleinte pusztán egy biztonságos helyünk van, ahol löszert, gyógyítócsomagot, fegyvereket és járművet vehetünk magunkhoz, később aztán falvak elfoglalásával ezeket szaporíthatjuk, mint jó gazda a tenyésznyulat. Ha megunjuk, hogy egy adott helyre kell visszatérnünk, egész egyszerűen meg kell keresnünk a felszabadításra váró telepéseket, akiket a térkép megkülönböztető jellel már messziről mutat nekünk, majd aktíválni kell a küldetést. Ezek után fegyvert ragadva berohanunk a településre, felrobbantjuk az utunkba kerülő akadályokat, végül egy határozott mozdulattal lecséréljük a zászlót, és máris, hogy úgy mondjam, Bob a bácsikánk.

Miután a GTA-val ellentétben itt a főhőst komoly pénzzel támogatja egy háttérzervezet, ezért jóval több lehetősé-

günk van segítségért kérni. A Select gombot nyomva előugrik a PDA-nk menüje, amelyben többek között helikoptert rendelhetünk (amely azután visszaszállít minket a kívánt biztonságos településre), különböző járművet dobathatunk le, megnézhetjük a környező terepet, illetve a politikai térképet. Ezek a kis hangulatos megmozdulások teszik talán, de a játék piszok élvezetes tud lenni, minden hibája ellenére. A fő sztoriban haladva, hűen a szabad játéktílus-hoz frakcióit választhatunk, döntéseket hozhatunk, amely kihat a sziget – és így hosszú távon – a mi életünkre is. E fontos küldetésekből 21 van, ám ennél jóval többet kínál a játék, hiszen a másodlagos, harmadlagos megbízásokból 300-nál is többet végezhetünk el.

Azt hiszem, mindent elmondtam, amit erről a játékról el lehet mondani, már csak egy gyors summázásra futja: hiába a megváltozott terep, a támogató szervezetek, ez a játék is csak egy a sok GTA-klón közül. Azok, akik szeretik ezt a stílust, nagyon jól szórakozhatnak, de azok, akik ezidáig ódzkodtak a nyílt akciójátékoktól, a program sok hibájának hála nem kell köszönetben fogják megszeretni.



**KÉK KANÁL**

**IGAZ ÜGY HADMŰVELET**

A Just Cause készítői régi sobokot téptek fel a játék elnevezésévé, hiszen az Igaz Ügy a Panama megszállásáról szóló amerikai haditerv fedőneve volt (eredetileg Kék Kanál volt a kód, de ezt PR-okokból megváltoztatták). 1989 decembereiben robbant ki a rövid háború a két ország között (azt a panamai elnök, Manuel Noriega deklarálta, éppen az, aki már hónapok óta balhézt az amerikaiakkal), miután előtte egy fegyvertelen, civil ruhás amerikai tisztelt. Az előző választást semmisnek nyilvánító, drogügyletekből meggazdagodott Noriega lelépett az amerikai bombázók aól, és a vatikáni követéségre menekült. Ezt tervet szerint sosem akarta elhagyni, ám miután az amerikaiak heteken át iszonyú hangos rockzenét barmítottak az ablaka alatt, kimerülten elhagyta az épületet (ez komoly, a pszichológiai hadviselés egy nem kevésbé mókás fajtájáról van szó – ha Noriega rocker lett volna, biztos Wagner ordítottak volna neki...)

**PLAY!**

**AMI JÓ**  
Aki acúrcára vágjuk, itt megtalálja számításait

**ÉS AMI NEM...**  
Lehetne szebb, izgalmasabb, változatosabb...

<b>GRAFIKA</b>	<b>06</b>	A táj gyönyörű, a többi kevésbé
<b>HANG</b>	<b>05</b>	Ami van, az jó, csak éppenséggel kevés
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>06</b>	Kicsit frusztráló, de el lehet vele lenni
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>07</b>	Ha bejött, ellelshet vele akármeddig

**ÖSSZEJEGES:** GTA light, ezúttal James Bond kaliberről főhősszel, és remélhetőleg: Először az új, most a jóért küzdeni, de minden más maradt a régi. El lehet vele lenni, de kézi sem klasszikus, és komoly esély van rá, hogy pár hónapban belül már a címére se emlékezzünk.

**INDEX:**

**71%**

Megújult a

# PC GURU ONLINE

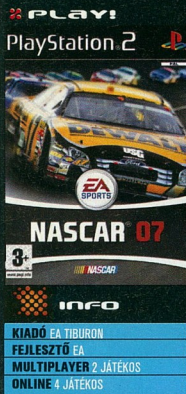
[www.pcguru.hu](http://www.pcguru.hu)

Indul a teljes interaktivitás!

- megújuló arculat és tartalom
- naponta frissülő hírek
- játékesztek, játékadatbázis
- letöltések (patchek, kiegészítők, demók)
- fórumok, kommentezhető hírek
- az előfizetők részére további exkluzív tartalmak

Ne maradj le!





írta: Rébaly

# NASCAR 07

## OVÁLPÁLYÁN, HÁROMSZÁZZAL

**B**izonyos értelemben kijelenthető, hogy a falálon felül az EA Sports sorozatainak évenkénti folytatásai azok, amelyek eljövetele biztosra vehető. Ez egyfelől jó, hisz sokszor egy sokkalta szebb és jobb játék születik, másrészt néha az egy év bizony kevés a megújuláshoz. Az idei Nascar nagy bánatunkra az utóbbi kategóriát erősíti – a tavalyi rész hatalmas újításai után mintha kicsit kifogyott volna a szuffa...

### BETONTEKNŐBEN PADLÓGAZZAL

Az idehaza kevésbé ismert és sokak által unalmasnak tartott Nascar hatalmas sikernek örvend Amerikában. Nálunk főként egyszerűnek tűnő oválpályái, egységes autói miatt nem túl népszerű – pedig ennél messze több mindent takar ez a sport. Egyszerre több mint 40 autót közt kell 300 feletti tempónál, a szélárművekkel a többieknél ügyesebben kihasználna lavírozni előre, miközben bármikor fennáll annak a veszélye, hogy egy apró kis hiba, és máris a fal adja az egyiket, a mögöttünk száguldozó mezőny meg a másikat, a beton meg a harmadikat, véget vetve több száz kör kemény munkájának. Szóval a Nascar jó, a Nascar izgalmas, tessék

nézni, most már magyarul is látható az egyik sportadón! Nézzük, az EA-nek ideen hogy sikerült átültetnie ezt a sajátos motorsportot a képernyőnkre. A szokásos igényes találást kapjuk újra, magyarul az izléses menürendszert és az ez alatt felcsendülő, kicsit rockos, kicsit country EA Trax nótákat. Aki már játszott a tavalyi, illetve az azt megelőző részekkel, szomorúan tapasztalhatja, hogy sok újdonság nem igazán került bele ebbe a produktumba, mint volt anno a Total Team Control. Természetesen a hivatalos liszensznek köszönhetően az adatbázist aktualizálták, minden az idei évnek megfelelően köszönt vissza ránk. A versenyek hangulatát, sajátosságait sikeresen áthozza a program. Viszont ezeket leszámítva a Nascar 07-ben ugyanazok a négy járműosztályt kapjuk ismét, ugyanazokkal a játékmódokkal és lehetőségekkel, mint a felmenőiben.

### EGY ÉV MIRE ELÉG?

A fejlődés pár aprósággal kimerül: hozzáadtak több új pályát, csiszoltak a fizikán és a grafikus motoron, ami által egy parányit jobb sebességérzetet ad a program. A Dodge Challenge módban volt és van lehetőségünk a valóságban megtörtént helyzeteket újra átélőnk, sőt, néha az a feladatunk, hogy a múltat megváltoztatva nyerjük meg az adott versenyt. A tavaly bemutatkozó, forradalmi csapatutasítások is megmaradtak, ami által teljes uralmat gyakorolhatunk a pályán, azaz az összes, a csapatunkhoz tartozó gépet felkérhetjük a megsegítésünkre. Emellett akár az irányítást is átvehetjük a géptől, ezáltal saját szájzúnk szerint alakítgatva a csapatsortrendet. Látható, a játék önmagában nem rossz, a fentiek felül a karriermód tartalmaz, az egyévi versenyszámok ötletesek, a kórtés hozzá az EA-től elvárható szintet, pusztán csak annak a ténye zavaró, hogy kétszer akarnak eladni nekünk valamit. Első Nascarjuk megvételét fontolgatók viszont bánhatnának vele egy próbát!

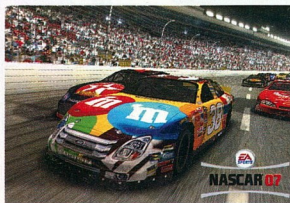
### PLAY!

	<b>AMI JÓ</b> Akkurátus Nascar-szimulátor...
	<b>ÉS AMI NEM...</b> ...ami épp olyan, mint a tavalyi rész
<b>GRAFIKA</b>	<b>07</b> Azért lehetne sokkal-sokkal szebb is...
<b>HANG</b>	<b>08</b> Az effekták jók, a zenék izléstűnők
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>08</b> Hamar rá lehet érezni a szépségére
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>09</b> Ha szereted, azonnal képez lekölti

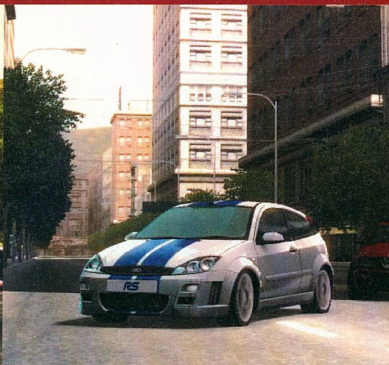
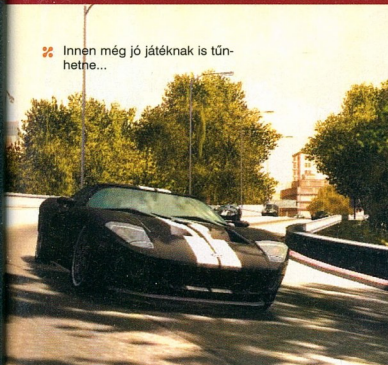
**ÖSSZEKÉZ:** Tavalyi Nascar. Új dobokban, ezzel tudnám sajnos jellemezni az ideit verőt. Önmagában jó, de egy folytatástól azért kevés, főleg, hogy természetesen teljes arón kerül a forgalomba. Sajnos ideen csak a FIFA, illetve a nextgen EA Sport-játékok tehetőek számottevően...

**INDEX:**

**81%**



☘ Innen még jó játéknak is tűnhetne...



# FORD STREET RACING

## UTCAI HARCOSOK



**A**tavalyi Ford Racing 3 után az ember joggal várhatta volna el a fejlesztőtől, hogy figyelnek a játékkukat ért kritikákra, és a folytatásban legalább egy kicsit jobban összekapják magukat. Nem ez történt, így a neves amerikai autógyártó ismét egy hozzá nem méltó programhoz adta a nevét.

### CSALÓDÁSOK MINDENHÁT

Ritkán esik meg az emberfiával, hogy amit kézhöz kap tesztelni, az, rossz esetben nem csak egy feljavított változat, hanem egyszenes visszacsúszás az elődjéhez képest. Miért? Először is a hivatalos jogokban rejlik ziccert ismét sikerült kihagyniuk a készítőknek. Gondolok itt az autógyárhoz kapcsolódó extrákra, mint történelem, kisfilmek, hivatalos bajnokságok formájában, vagy akár az autók tuningoló cégek szerepeltetése, ahogy azt a GT-széria teszi. Így egy teljesen letisztult szimpla kis autóversenyzést kapunk, érdelemles körtés (még zene sincs!) nélkül. Másodsorú mindemellett kevesebb gépet, versenyszámot és pályát mellékeltek, mint az elődben.

Az alapfelállítás a következő: Mindösszesen 18 (az FR3-ban 55 volt...) autót szálthatunk magunkhoz, a klasszikus 69-es Mustang Boss 302-től egészen a még megjelenés előtt álló Shelby

☘ Még a festést sem színezhetjük át; 2006-ban kicsit ciki



Cobra GT500 2007-es reinkarnációjáig. A helyszínt Los Angeles utcái biztosítják, melyből 12 elzárt szakaszt kapunk és ezek fordítottjai. Eleinte mind a négykerekűek, mind a pályák nagyja záróiban, a bajnokságok teljesítésével nyílnak meg sorban, az autók ezen túl még meg is kell vásárolnunk a nehezen szerzett vagyonunkból, igaz másra a javításon kívül nem igazán költöhetjük.

A Fordjaink, fogjuk rá, korrektil vannak kidolgozva, fel lehet a jellegzetes vonásaikat ismerni, a helyszínek is térhitelek, látszik, hogy valamennyit foglalkoztak velük, ám sajnos mégis olyan sterinek hat az egész, olyan tizenkettő egy tucat érzést keltő a látvány. A kocsi törnek, ami kopásban és némi deformálódásban jelenik meg, viszont a vezethetőségre gyakorolt káros hatását nem tapasztaltam. Apropó irányíthatóság, a FSR átmenetet képez az árkád és szimulátor között, igaz, az előbbihez jóval közelebb áll, ám mégsem olyan irreális; a fal lelassít, ha érintőre fogjuk és csúszkálni is lehet szépen.

A hagyományos szimpla versenyek és bajnokságok mellett felfedezhetünk két új (máshol ugyan már látott) menüpontot, a Team Racinget valamint a Challengest. A feladatunk a TR-ben a csapatunk számára a legtöbb pontot bekaparni a futamokon, s ennek eléréséhez három lehetősé-

ségünk adódik. Az első és legfontosabb, hogy a verseny alatt bármikor „átülhetünk” a hozzáánk tartozó autók egyikébe, a második és harmadik lehetőség pusztán csapatutasításokat jelent. Ezekkel egyrészt felkérhetjük az előtünk lévővé, hogy ha vannak közöttünk riválisok, akkor blokkolja őket, másrészt egy kis kooperálásra szólíthatjuk fel, hogy egymás szélárnyékával hússuk fel magunkat a mezőnyre. A Challengekben előre kitűzött célokat kell elérni, a szokásos versenyek alatt és ennyi. Az egész teszi alatt leginkább a csapatverseny tudott lekötő, hogy mindenáron a kettős vagy hármas győzelemre hajtottam, viszont szomorú, hogy ez az egyetlen említésre méltó elem a játékban.

Végül is különösebben semmi gond nem lenne a Ford Street Racinggel, ha öt évvel ezelőtől jelent volna meg, vagy, ha nem karcsúsítanak rajta ekkorát. Így viszont unalmas, átlagos kis autós móka kerekedett ki belőle, amely csak a címéből próbál megélni.

### PLAY!

- AMI JÓ**  
Hát, aki szereti a Fordot, az örülhet neki.
- ÉS AMI NEM...**  
Aki viszont a játékokat szereti, sírni fog...

<b>GRAFIKA</b>	<b>06</b>	Átlagos autók, steril környezet
<b>HANG</b>	<b>06</b>	Jó motorhangok, de zenék nincsenek
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>07</b>	El lehet vele ökrádkolni, csak minnek?
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>05</b>	Kévs pályák és kihívás, semmi izstörtézés

**ÖSSZEZÉS:** Mit szépsétek? A Fordnak dedikált játék nem méltó a nevére, akár kitöltött járgányok is lehetnének benne, akkor legalább nem egeitné magát annyira... Ha az Empire nem akar csöbbe menni, ennél sokkal jobb játékokkal kell majd előrukkolnia...

### INDEX:

**55%**

PLAY!

PlayStation 2



INFO

**KIADÓ KÖEI**  
**FEJLESZTŐ OMEGA FORCE**  
**MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS**  
**ONLINE NINGS**

írta: Koenma



# SAMURAI WARRIORS 2

## KÍNA VAGY JAPÁN; EGYRE MEGY

**A** Koei nem hagyta, hogy a Warriors-sorozatot ellepje a feledés homálya: aki a középkori Ázsiában akar egész seregeket mérszárolni, az a PS2 megjelenése óta élvezhette a különféle epizódokat, talán már össze sem lehetne számolni, hogy mennyit. Aztán tavaly váltottak, Kinából átmentek Japánba, megszületett a Samurai Warriors, majd most megérkezett a második rész.

### SAMURAI DYNASTY

Az alapkonceptió tehát ismert: hősünkkel a csatatéren találjuk magunkat, majd az adott küldetésben leírt objektíváknak megfelelően kell helytállnunk - s hogy éppen kinek a szereplőt játszunk el, rajtunk áll: 26 választható szereplőt ajánl a játék. A pályára érkezve bizonyos változások érhetőek tetten, az első ilyen változás az újunk teljes hiánya: a fennmaradó gombbal ezúttal a különleges támadásunkat sűrűthetjük el, mely ráadásul nem egy adott modulatra korlátozódik, hanem három-négy különböző akcióra.

Az első problémák, melyek most, a nextgen-ra küszöbén különösen szembeötlők, a PS2 képességeivel kapcsolatosak: bár a gép kipakolja a több tucat karaktert a képernyőre (még ha fájdalmasan kevés tereptárggyal teszi mind-

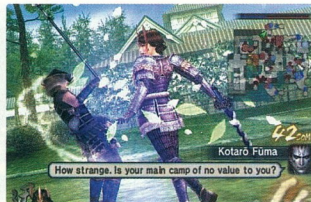


ezt), de eme szereplők pontosan annyira intelligensek, mint a gyerekszobák mélyén elhelyezett játékkatonák. Érdeklődő játékosok próbáljanak meg kisebb szüneteket hagyni a támadásuk között, szinte biztos, hogy nem akad katoná, aki kihasználná a pillanatnyi szünetet.

### YOU AIN'T NO BOSS OF ME!

Mindez persze nem mondható el a főnökökről, az ellenséges seregek kisebb-nagyobbrangú vezetőirel, akik azért már viszonylag korrekt módon harcolnak, néha még arra is képesek, hogy komoly akadályokat állítsanak előrehaladásunk elé. A pályák teljesítése pedig végre azzal jár, hogy szerepjátékok módjára erősíthetjük karaktereinket, akik az új kombók segítségével még komolyabb mérszárásokat képesek véghezvinni ezáltal. A választható karakterek története egyébként valamelyest különbözik, azoknak nyújtva ezzel több lehetőséget, akik nem unják még a mérszáríást, és szívesen játszanak a Samurai Warriors 2-vel: a játék ezt honorálja, különböző megnyitható ruhák tucatjaival és hasonló finomságokkal.

A grafikával nincsen semmi különösebb probléma, már említettük, hogy a rengeteg megmozgatott karakter miatt a fejlesztőknek nyilvánvaló kompromisszumokra volt szükségük, a



modellek nem sokban térnek el egymástól, a textúrák nem túl nagy felbontásúak, de cserébe nem nagyon lehet akadozásról beszélni. A zenékről hasonló dolgokat lehet megemlíteni: az adott hangulathoz illeszkedik, teszi mindezt tradicionális dallamok segítségével. A Samurai Warriors 2 ideális választás lehet azoknak, akik még mindig nem fáradtak bele a mértéktelen mérszárásba: ennél jobbat sehol sem találunk, és valószínűleg többé nem is fogunk már - keveset és esélye, hogy többet lehessen kihozni egy ilyen stílus darabból PS2-n.

### PLAY!

- AMI JÓ**  
Hangulatos és ha nekifeszünk, sokáig tart
- ÉS AMI NEM...**  
Nem különbözik jelentősen az első résztől

<b>GRAFIKA</b>	<b>07</b>	Sok az ellenség, de nem néznek ki jól
<b>HANG</b>	<b>07</b>	Kellemes, a hangulathoz illő zenék
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>09</b>	Az ismerős Warriors-formula
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>08</b>	26 szereplővel lehet végigjátszani

**BÍSZERZÉS:** Alig-alig fejlődött az első rész óta - bár a sorozat rajongói ezt aztán már rég megszokhatták a Koei-Omega Force kettőstől és a Dynasty Warriors-szárdától. Aki még mindig nem unta meg ezt a stílust, annak kitűnő lehetőség az újai konkréttelehez...

**INDEX:**  
**72%**



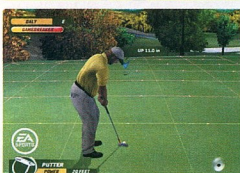
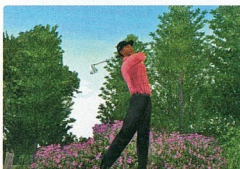
# TIGER WOODS PGA TOUR 07

**K**ezdjük a nyilvánvaló, ebben a számunkban többször elhangzott dologgal: mivel már a 06-os szériában is szinte mindent kihozott az EA ebből a sportsorozatból, a PS2-es verzióhoz semmi érdemlegeset nem tudtak már hozzátenni. Ez két dolgot jelent: akinek megvolt a tavalyi verzió, és nem tudja sorolni azonnal Vijay Singh idei statisztikáit, annak nem érdemes beruházni rá, másrészt meg aki nem játszott még Tiger Woods-játékkal, annak itt érdemes elkezdnie, mert ha nem is fényvévők, de azért az idei verzió a legjobb, legteljesebb része a sorozatnak.

Természetesen a golfózáson van a hangsúly, a Hot Shots Golf-féle gombnyomogatás megoldás helyett itt azonban az analóg karos ütésen



van a hangsúly (remélem, a PS3-as verzióban nem kell majd a kontrollert lóbálni...). Kapunk 21 profi versenyzőt, ugyanennyi pályát (a fantázia által kreáltak sokkal szórakoztatóbbak, mint az igaziak), és ha jól számoltam, vagy négy milliárd játékmódot. Ezek közül az egyetlen igazán új (néhány főleg multira kitalált minijáték mellett) a Team Tour, amelyben egy négy főből álló csapatot vezethetünk turnéra a golfvilág zöld lánkáik közé. Tiger Woods csapatával fo-



gunk megmérkőzni, ám ez némileg könnyebb, mint amilyennek első hallásra tűnhet: Tigris Woods ugyanis meglepő gyakorisággal ront el ütéseket, a csapattagjairól pedig ez még inkább elmondható. A karrier-mód is enyhén átalakult, vagy szármásik golfozólai vívunk majd meg a FedEx által szponzorált eseményeket, sajátos szisztéma szerint gyűjtögetve a pontokat.

**PLAY!**  
PlayStation 2  
WITH NET PLAY

**TIGER WOODS PGA TOUR 07**

3+

**INFO**

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS  
FEJLESZTŐ: EA REDWOOD SHORES  
MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS  
ONLINE: 4 JÁTEKOS

irca: Infratel

**PLAY!**

Tiger Woods. Bármilyen meglepő, golfozni lehet benne, magas színvonalon. És bármilyen meglepő is, nem sokat változott tavaly óta. Inkább a Hot Shots Golf...

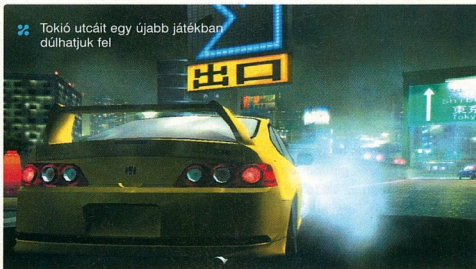
**79%**

# THE FAST AND THE FURIOUS

**M**eg kell vallanom, a harmadik „Halálós Iramban” filmet nem volt gusztusom megnézni – igaz, Tókió és a király autók meg a csini lányok kombója elég vonzó, de a filmet agyrohasztónak itéltem (minden ismerősöm megerősítet: helyesen tettem). Ennek megfelelően a játéktól sem vártam sokat, ám itt már helytelennek bizonyult az előítéletem. Mert bár a FF nem egy Need for Speed-szintű játék, de például a Tokyo Xtreme Racer-szériát kenterbe veri.

A filmhez nem sok köze van a játéknak (ennek jogi akadályai is vannak), se sztori, se szereplők nem tűnnek fel onnan: csak a vidék és persze a veredák vannak jelen. A játék lényegében két része van bontva: a hegyi részekben farolós-csúszkálós futamokat lehet folytatni, az autópályákon pedig klasszikus kergetőzés, vagy éppen időre menő mókákat. Előbbiekben különféle bandákat kell helyükre tennünk, majd magukat a bandavezéreket is meg kell szégyeníteniük – a városban pedig a találkozópontra körül várakozó rosszar-

**Tókió utcáit egy újabb játékban dülhathatunk fel**



cúakat kell lehagynunk. Egy ilyen városi autós játék ma már nem lehetne meg tuningolás nélkül, és ez itt is igen kidolgozott, talán túlságosan is. Drifteléshez teljesen más auto kell, mint száguldáshoz, mind tömegben, mind motorban, mind meghajtásban, és egyáltalán nem biztos, hogy a legdrágább, vagy legmagasabb osztályú upgrade lesz a nyerő – ez pe-

dig sokszor zavaró volt számomra, aki nem mozog abszolút otthonosan a motorháztető alatti világban.

Sebaj, a száguldásokkal azért jól elvoltam, a farolások is élvezetesen kombózhatóak össze, és a japán zenét is bírtam. Nem egy formabontó alkotás, de az eszteretők bátran beleköthetnek.

**PLAY!**  
PlayStation 2



KIADÓ: NAMCO BANDAI  
FEJLESZTŐ: BUECHENYX  
MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS  
ONLINE: 4 JÁTEKOS

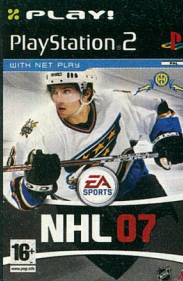


irca: Infratel

**PLAY!**

Meglepetően nem lett szörnyű a végeredmény, pedig ettől a licenctől és ettől a fejlesztőcsapattól valami egészen katasztrofálisat vártunk.

**78%**



**INFO**  
 KIADÓ ELECTRONIC ARTS  
 FEJLESZTŐ EA CANADA  
 MULTIPLAYER 4 JÁTEKOS  
 ONLINE 4 JÁTEKOS



# NHL 07

## HEVES JEGES

**A**z évről évre megjelenő EA sportjátékoknak nagy hagyománya van konzolokon, sőt, a múltaj évezeti faktora elsősorban itt landol, a TV-t körbeülve, nem pedig a monitor előtt nyomorogva, billentyűket nyomkorászva. Noha számos vád érte az NHL-sorozatokat, melyben azt állítják (többek között mi is, de az éremnek két oldala van ugyebár mindig...), hogy nem hoz elég innovációt évente a játék ahhoz, hogy friss és élvezetes maradjon. A mondat második részével nem értünk egyet, hiszen évről-évre óriási csatákat lehet vívni az ismerősökkel, a levegőbe kiátvá minden egyes gól esetén. Ha ehhez hozzávesszük, hogy pár nagyon finom változtatást is beleszöttek a fejlesztők a játékmenetbe, el tudunk tekinteni attól, hogy az X360-as verzió kivételével az összes platformon megjelent NHL 07-epizód csupán az előző évi motor áttemelése, az ideai játékoslistával.

### JEGES LEGJOBB?

Grafikailag ugyan semmi panasz nem lehet a játékra, már egy évvel ezelőtől kihoztak majdnem minden teljesítményt a PS2-ből, amit csak lehetett. A játék villámgyors, a jég szépen karcolódik, a korong korongszerű, a játékosok pedig hasonlítanak magukra – egyszóval panaszra nincs ok. Viszont jövőre, amikor már PS3-ra is lesz jégkorong, forradalomnak leszünk

szemtanúi, ez már abból is biztos, hogy az X360-as verzió már idén is gyönyörű.

Az egyetlen, de abszolút erős pozitívum a játékban az, hogy bevezették a skill stick fogalmát, mely a jobb oldali analóg kar használatának teljes cseréjét takarja. Eddig ugye valamilyen szinten cselezgetni lehetett vele, most azonban ide került a passzolás. Ennek kontrol-





Ez pont fejre megy, reméjük kítart a sisák



lálása igen egyszerű: amerre toljuk a kart, arra lödjtia el a korongot derék játékosunk. Ha ma-  
gunk elé toljuk, belőjük a korongot a kapu mö-  
gé, reménykedve, hogy csatárunk éri el első-  
ként, és nem egy szemfüles védő. És vé-  
gül, ha hátrafele pöccintjük, szépen  
hátrahagyjuk a játékszeret. Ez a meg-  
oldás nem rossz, bár közel sem  
olyan forradalmi, mint a játék  
nextgen verziójában: ott a passz  
mellett a lövés, a szerelés és a  
lökődösés is ide került.

Továbbra is lehet gölt löni kapás-  
lövessel, de kivételesen jó és üres  
pozícióban kell lennie ahhoz az adott  
játékosnak, hogy valóban túljusson a  
kapuson a lövés. Ezzel és a visszafe-  
le korcsolyázások történt egyéb  
büntetésekkel – például a kapu mö-  
gül érkezve a fonák lövés immáron  
nem olyan hatásos, mint korábban  
– kifejezetten emelték a játéklé-  
ményt. Végre nem éri úgy az  
ember, hogy csak azon múlik a  
mellette ülő, kontrollert szorongató  
játékos gólja, hogy adott hely-  
ről ellőve a script mit dob neki –  
most tényleg igazi helyzeteket  
kell kidolgoznunk.

Az offenzív játék így sokkal in-  
tuitívabb megközelítést igényel,  
bár a védekező játék még mindig  
vét oltráni nagy hibákat, nem is beszélve a kapus-  
ról, aki viszont legalább agresszív-  
ebben véd, mint eddig.



### KEMÉNY JÁTÉK

A korong fizikája szintén nagy szerepet kapott a mostani verzióban, remélhetőleg in-  
nentől kezdve ez stand-  
dard lesz a hokijátékokban.  
Őnálló élelet él, súlya van,  
anyaga, mely másékat pat-  
tan le a kapufáról, mint  
a kapus mellé-  
ről, ahogy  
annak lennie kell,  
és ahogy elvárnánk egy  
korongtól, ha szimulálni szeret-  
né valódi társa paramétereit.

Nem egyszer fogtok látni mesébe il-  
lő potyagólokat, mikor a fizika  
jelenléte miatt a korong egy-  
szerűen becsorg a gólvona-  
lon túlra, mert a kapus vala-  
mely testrészeről véletlen le-  
gurul, mielőtt megfoghatná.  
Sőt, akár a vizespalackról is  
megpattanhat, ha épp úgy  
tartja kedve, szóval fincsi.

je, ugyanis a korong ilyenkor már nem tapad  
hozzánk olyan biztosan, a szárguldást követő  
hirtelen fordulónknál például jó eséllyel elveszít-  
jük. A különböző kasztok már jelen vannak egy  
ideje, mint a „mesterlövész”, „csonttörő” és a  
többiek, elsősorban csak abban segít a játéko-  
sok alatti felosztás, hogy arra használjuk őket,  
amiben minimális pénzt kapnak.

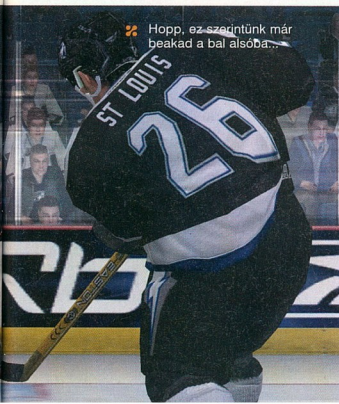
### MANAGEREKNEK, SZERETETTEL

A manager mód biztos sokaknak tetszeni fog,  
bár ezt, úgy vélem, csak azok fogják választani,  
kik valóban élnek-halnak a hokijért, nem csak jó-  
kat szeretnének játszani. Mélyítették ezt a mó-  
dot is picit, lehetőség van a játékos-tulajdonos  
viszony finomhangolásán át a csapat elégedett-  
ségét és hozzáállását javítani, vagy akár rontani  
is. Játékosként minél többször nyerve természet-  
esen a főnök elégedetté válik, persze a csavar  
az egészben az, hogy a tulajdonos is a játékos  
irányítja. Mindenképpen érdekes élmény a két  
tűz között lavírozni és mindkét felet kielégíteni,  
érdemes kipróbálni.

Nem hiszem, hogy különösebben ajánlgatnom  
kéne a játékot bárkinek, pontosan tudjátok, mit  
kaptok a pénztetekért. Jelenleg nincs jobb hok-  
szimulátor PS2-re. Jó szórakozást!

Javasolom azok, akik komolyabban szet-  
retnének játszani a játékkal, gyakoroljanak so-  
kat, és sajátítsák el a lehető legjobban a skill  
stick passzokat, mert attól a pillanattól kezdve  
remek akciódús élményben lesz részükh. Ha so-  
nemenk felkészült ellenfelet találnak a délutáni  
játékra, akkor kozmosz mérkőzéseket tolhatnak  
egymás közt, ahol már nemcsak a személyi tu-  
dás, hanem a csapattagok kezelése és a  
stratégizás változtatása is fontos lehet a győze-  
lemhez.

Érdekes, hogy míg az X360-verzióból eltűnt a  
„sprintelés” lehetősége – ott mindenki olyan  
gyorsan suhan, amennyire csak tud –, addig itt  
ennek épp ellenkezője történik: a gomb hatására  
embereink megtájosodnak, és gyorsabban sika-  
lanak a jégen, mint egy bevazelinezett Forma 1-  
es autó. Szerencsére ennek megvan a hátulütő-



Hopp, ez szerintünk már beakad a bal alsóba.

### PLAY!

#### AMI JÓ

Kicsit kibővült a tavalyi verzióhoz képest. Kicsit...

#### ÉS AMI NEM...

Mintha a PS2-es verzióra nem figyeltek volna oda idein

**GRAFIKA** 08 Ennél szebb már nem lesz PS2-n

**HANG** 08 Új zenék, tavalyi kommentár

**JÁTSZHATÓSÁG** 08 Ez az hoki - minden benne van

**ÉLETTARTAM** 08 30 évig lehet töltni a dynasty-módot...

**ÖSSZEZÉS:** Látszik, hogy a fej-  
lesztők minden figyelmre az Xbox  
360-as verzióra irányult; ott van új  
kommentár, statistikai részlet és  
online ligák. Nekünk meg be kell  
érni a cseh ligával meg a jobb karra  
rakott passzolóssal. Na sebai, majd  
jövöre, PS3-on...

#### INDEX:

81%

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ: LUCASARTS

FEJLESZTŐ: TRAVELLER'S TALES

MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS

ONLINE: NINCS

írta: Koenma



# LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

## AZ ERŐ MÉG MINDIG VELÜK VAN

**A** mikor tavaly az első infók kiszá-  
llították a netre, hogy érkezik egy új  
Star Wars játék, senki nem lepő-  
dött meg. Aztán bejelentették, hogy mindez  
LEGO-tárlalást kap, és a fél világ húzta a szá-  
ját, de akadtak olyanok is, akik rögtön lát-  
ták az elsőre furcsa ötletben fantázi-  
át. Abszurd módon az utóbbi  
csoportnak lett igaza, és a hí-  
res dán cég építőköckéből  
megvalósított, SW-uni-  
verzumban megálmodott  
program óriási sikereket ért  
el, hovatovább rengeteg el-  
ismerő kritikát kapott a szak-  
sajtó részéről (az utóbbi évek  
legsikeresebb Star Wars-játéka  
lett, nem véletlen, hogy a második  
rész a LucasArts nem engedte át az  
Eidosnak). A főként gyermekeknek szánt  
program tökéletes kikapcsolódást és remek  
szórakozást volt képes nyújtani az idősebb-  
eknek is, amiért szerencsére hajlandóak is  
vialtot fizetni a népek, ezáltal meggyőzve a  
kiadót arról, hogy a folytatásnak igencsak  
lenne létjogosultsága. Kicsivel több mint egy

év telt el, és lám, ez be is következett; és  
ahogyan az várható volt, apró sárga legőfíg-  
uraink a klasszikus részeket is betámadták.

### AZ EREDETI TRILOGIA

Tehát a kultikus saga (elkészülés szerinti) el-  
ső három epizódját dolgozták fel,  
ennek fényében a történetre kü-  
lönösebben nem tőrnék ki,  
mert bár nem kötelező sze-  
retni e filmeket, de egyszer  
azért jó eséllyel mindenki  
megrízte őket. Ha meg ki-  
vülről fújod a párbeszédet  
és idegesít, hogy a felújított  
verzióban nem Han ló először,  
akkor meg nagyon tovább sem  
kell olvasnod; ez a játék pont az ilyen  
rajongóknak készült!

Járt utat járaltanért el ne hagyj, szólj a mondas,  
s ezt szem előtt tartván a folytatás is az előd  
egyedi stílusában, sajátos humorával és filozó-

fiájával készült el, pár apróság feljavításával ter-  
mészetesen. Az első filmtrilógia összes jelentő-  
sebb eseményét élhetjük át ismételten, amit  
örömmel is teszünk, mert megunhatatlan, kelle-  
mes nosztalgikus hatású, és ennek a speciális  
világnak köszönhetően roppant humoros. A  
Lucas mester által megálmodott univerzum a  
jelek szerint bármennyiszser beadható  
nekünk...Fojezt ugorván az eseményekbe: el-  
ső indításkor Leia-t és egy katonáját kapjuk kéz-



☚ A játékban Han ló először!  
Respect





hez, a helyszín Mos Eisley, mely betölti a főmenny szerepét: mind a mentési lehetőséget, a térképet, az egyes filmekbe vezető utakat és a megnyitott extrákat is itt lehetünk meg.

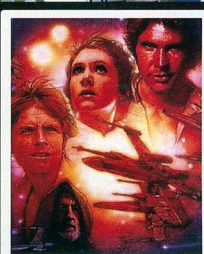
**SZÉTSZEDLEK!**

Minden egyes küldetést a story-móddal kezdhetünk, és a filmben az adott jeleneteknek megfelelő karaktereket irányíthatjuk. Jelentősebb újítás nem lesz tapasztalható a játékmenetben, azaz az önmagában külső nézetű akciójátékot tökéletesen egybenmixelték könnyen emészthető, ám mégis színvonalas logikai feladványokkal. Figyeljünk sem árt, mert a szemfülesekre is gondoltak a fejlesztők, tehát ha valami „furcsának” tűnik, mocorog, ne legyünk restek megvizsgálni, avagy belelőni párat, biztos, ami biztos alapon – a jutalom általában rengeteg pontot érő LEGO-kockák képeiben jelenik meg. A különféle fejtorók, feladatok megoldásához sokszor egy másik társunk a kulcs, melyek mindegyike más és más dologban járta vagy járta-sabb. Így az adott szereplők képességeit vál-

vely kell felhasználnunk a sikerre teljesítés érdekében, például a bonyolultabb kapuknál R2 tudása elengedhetetlen, de természetesen a jedi karakterek skilljei sem maradnak kihasználatlanok.

Hamar szembe fog ötenni főként a maximalista játékosnak, hogy bármennyire akarnák, több mint mégsem tudnak megnyitni, megoldani elsőre. Ezek a különféle extrákat adó és rejtő helyszínek csak a Free Play-mód keretein belül lesznek teljesíthetőek. Ha így játszunk, betérve az adott szintre már szabadon választhatunk a palettát. Emé kis lehetőséggel vásárolt szereplők közül (több mint 50 ilyen van), valamint a karaktergenerálással általunk megépített figurákkal is színesíthetjük a palettát. Emé kis lehetőséggel bárki elengedheti a fantáziáját, s kedvére keverheti a neves szereplők testrészeit másokéval.

Ennek – mármint hogy a pályákra vissza kell térnünk a hibátlan teljesítésért és a gondosan elrejtett dolgokért – hála, a 100%-os kipróbálásához bizony jókora akarat erő kell, ám az amúgy rövidnek mondható végjátékszási időt



**1. HAN SOLO**  
Különleges extrája ugyan nincs, viszont tagadhatatlanul ő a legkirályabb karakter az egész univerzumban!

**2. C-3PO**  
Az aranybogar ugyan nem hord fegyvert és nem tud ugrani, de legalább az ellenfelek nem támadják meg.

**3. LEIA**  
Leia legjobb speciális képessége a felfozozás, melylyel minden rohamosztagot megfélemlít!

**4. CHEWBACCA**  
Csubi rendelkezik az egész játék legbrutálisabb támadásával: kitépedi ellenfelei kezét!

**5. R2-D2**  
Ártu nem csak az ajtók kinyitásához ért mesteri szinten, de hosszú távokat tud lebegéssel átszelni.

**6. LUKE**  
Jedivé válás előtt elég gyík szegény, utána viszont előlép elsőrangú mészárosra. Vele van az Erő!

legalább kellőképpen kitolja. Térjünk vissza a csatatérre: egy időben akár hat arc is lehet a partiban, akik között bármikor kedvünk szerint váltogathatunk, ahogy az adott helyzet épp megkívánja. Természetesen mindenki saját harci és egyéb képességekkel bír, így érdemes kicsit taktikázni, meggondolni a nagyobb manővereket; felhívnam például a figyelmet arra, hogy C-3PO nem tud ugrani, így ha besétálunk vele egy szobába, ahol a küszöb magasan van, gondban lehetünk, ha nem jön utánunk egy társunk...

A gép által vezérelt résztvevők elég trehány munkát végeznek, tehát jóformán mindenemű ellenállást nekünk kell kezelésbe venniük. Viszont a játék maga nem mondható nehéznek ettől sem, főleg, hogy meghalni se nagyon lehet, mivel pillanatok alatt reinkarnálódunk a helyszínen, némi pénz, azaz LEGO-darabka árán. Az építőanyagot megéri gyűjteni, mi-





❖ Ejnye, ejnye Landi! Házinyulra nem lövünk!

vel a perfekt szintteljesítéshez a kijelzőn található mutatók illő feltölteni, hogy igazi jedikké lehessünk. Ugyanúgy belebotlunk majd zét-szórót, kupacban álló nagyobb LEGO elemekbe, mint az első részben, és ahogy ott is, úgy itt is ezek összerakásához pusztán egy gombot kell nyomva tartanunk ugyan, de ez igen szórakoztató, iparkodós-kapkodós animációban valószínűleg meg, magyarul öröm látni Leia kisasszonyt szorgosan építeni; igazi jó feleség lesz egyszer belőle, én mondom!

**PÁROS GALAXIS**

A kooperatív-mód is bennmaradt a programban, mely által egy társunk a bunyós játékokhoz hasonlóan bármikor – a Start megnyomásával – beszélhet az akcióba, és újult, illetve kibővült erővel folytatható a birodalmiak megregulázása. Viszont online játék továbbra sincs, kár érte, pedig hiányoltuk már az előbbi részből is, de ezek szerint nem találta hallgató fülekre az óhajaink. Na majd PS3-on... Öröndetes újítás a járművek használatának szélesebb körű lehetősége, mely által (és korántsem unottan) századszorra is elpusztíthatjuk mindkét Halálcsillagot, hű-



hatjuk az időt a lázadók evakuálásáig a Hoth jeges felszínén, valamint Endor erdejében újra megmutathatjuk a birodalmi szervnek, milyen az, ha velünk van az Erő, miközben kétszázzal suhannak el mellettünk a fák. Emellett még számos apróbb járműbe, eszközbe, illetve állat-pattanhatunk, mintegy elősegítve a beleélést a különféle szituációkba. A sztorin végigdöngetvén az összes jelentősebb eseményt megnézhetjük átvezető animok képében, melyek sajátos humorral vannak megáldva, amelyek leginkább akkor ütnek, ha ismerjük és imádjuk az eredeti verzióját az adott snittnek. E szórakoztató jelenetek adják egyébként a Lego SW lényegét, legfőbb vonzerejét, az ember kíváncsián várja, egy-egy ismert részről milyen paródiát fog látni; maximális tisztelet a fejlesztő srácoknak ezért, látszik, hogy imádták az alapanyagot.

**MINTHA AZ ILM CSINÁLTA VOLNA**

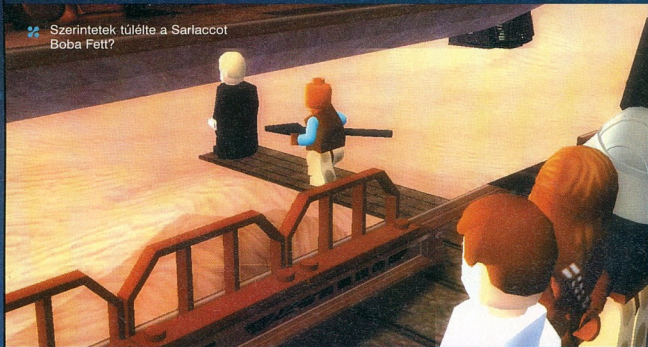
Evezünk át egy kicsit a küllemet, technikai dolgokat érintő vizekre. Személyes véleményem szerint az ilyen mesevilágot feldolgozó alkotásoknál nem számít ordas véteknak, ha nem földbedőngölő a grafika. Elmondható a Lego SW2-ről, hogy a stílusához a maximál-



❖ Nyugi, a filmben is sikerült nekik

san megfelelő vizuális körítésben részesült, s inkább szépek mondható, mint átlagosnak. Persze nem is tudom, mennyivel lenne szebb egy trendi HD legókocka, mivel azok az életben is egyszerűek és egyszerűek, nagyfelbontású textúrák és egyéb hókuszpókok nélkül, magyaráz ez így jó, ahogy van! A hangok terén is egy az egyben átvették a filmben hallottakat, ezek nélkül nem is lenne teljes a kép, így újfent szeretnivalón duruzsol a kezünkben a fényszablya, süvütnék a lézersugarak, és a többi jellegzetes effekt is mind-mind a helyén van.

A folytatás, bár technikailag kevés újdonságot mutat fel, mégis teljes értékűnek tekinthető. Elve adott az örökzöld univerzum és a hallhatatlan trilógia, mint cselekmény, a könnyed kikapcsolódást nyújtó játékmenet és a szavatosságot fokozó megannyi felderítésre váró titok és talány. Mivel minden korosztály számára készítették, atomkemény kihívással senki ne számoljon, ez az unalmas esti órákat nosztalgijával és nevetéssel megföltetni hivatott, amiről egy játéknak szólnia is kell(ene), és mindezt anélkül teszi, hogy bármikor kegyetlen brutalitáshoz vagy egyéb, ma trendi dolgokhoz nyúlna. Csináljunk egy új kategóriát, melyet – kijelenthetjük – az idén meg is nyert, mint az Év Csáládi Játéka.



❖ Szerintetek túlélte a Sarlacot Boba Fett?

**PLAY!**

- AMI JÓ**  
Zseniális hangulat, remek poénok
- ÉS AMI NEM...**  
Online multi még mindig nincs

<b>GRAFIKA</b>	<b>07</b>	Stílusának megfelelő szép legóvilág
<b>HANG</b>	<b>10</b>	Ami akkor jó volt, az jó ma is
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>08</b>	Évzetes, mulattató játékmenet
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>08</b>	Megannyi extra nyálankáság

**ÖSSZEKÉZÉS:** Az Erő A Legófigurákkal van, még akkor is, ha ez a szöveg netán kissé elcsúszott, és hangzik, Habsburgi utáni álta, mert ennél szórakoztatóbb Star Wars-paródiát még nem pipáltunk. Kíváncsián várjuk, lesz-e harmadik rész, talán majd a tévésorozat alapján.

**INDEX:**

**86%**



**PLAY!**  
PlayStation 2

**INFO**

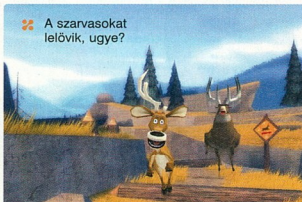
**KIADÓ** UBISOFT  
**FEJLESZTŐ** UBISOFT MONTREAL  
**MULTIPLAYER** 2 JÁTEKOS  
**ONLINE** NINGS

írta: Koenma

# OPEN SEASON

**NAGYON (GYENGE) VADON**

**A** z idei E3 során az Open Season – magyarul, ha minden igaz Nagyon Vadon néven lesz ismeretes a moziba járó közönség számára – volt az egyetlen olyan moziadaptáció, melyre érdemes volt odafigyelnünk: ötletes, aranyos és nem utolsósorban egészen jól megvalósított játékmeneire vérvén jegyeztük meg a címét. Annnyira azért nem vártuk ökelmét, teltek-múltak a hónapok, majd egyszer csak megérkezett: a játékkal eltöltött első pár perc először öröndetes felismerést, majd egy komolyabb csalódást hozott, de ne rohanjunk ennyire előre, vegyük szépen szemügyre a kicsikét.



❖ A szarvasokat lelővik, ugye?



Amint azt már említettük, az Open Season animációs filmként mutatkozott be, a játékátrát ennek megfelelően van csomagolva: két elveszett állatot fogunk irányítani, egy megszárdított medvét és egy szarvast, velük kell majd tehát kalandoznunk a vadonban. Az ígéretek multiplayer mókáit, különböző ötletes minijátékokat, állatok hajgálását és képességek széles skáláját vetítették előre, nézzük tehát, hogy mit sikerült betartaniuk.

A 25 szinten keresztül húzódozó történetben olyan feladataink lesznek, mint különféle vadállatok vadászokhoz való hajgálása (bűzös borzokra tessék gondolni), vagy épp lopakodás, az ügyességi minijátékok pedig a hógolyón való egyensúlyozástól kezdve a vad sodrású patak vízen való ellevickelésén át húzódnak: ezek segítségével tényleg sikerült ötletessé és változatosá tenni a pályákat. Ez a látszat: a valóság az, hogy a különféle gyűjtögetős küldetések nem sok izgalommal kecsegtetnek, de a legtöbb feladat vége úgysis az lesz, hogy valamilyen módon keresztbe tegyünk a vadászoknak. Ezzel egyértelműen az a gond,



hogy a kezdeti lelkesedés gyorsan eltűnik, amikor erre ráébredünk: A megvalósítás pedig nem lenne túl rossz: a kissé formátlan karakterektől eltekintve szép színvilágot sikerült elérnünk a készítőknél, ami illeszkedik az eredethez. Ami nem sikerült, az a dialógusok és átvezető animációk élvezetesség tétele: steril, túlságosan élettelen képsorokról van szó, semmi izgalom vagy humor nincs bennük – de seba, aki erre kíváncsi, az tekintse meg a moziállat

A rajongók pedig jól járnak ezúttal: a több játékos által játszható üzemmód mégsem adhat okot panaszra. A minijátékok pedig különösen jól és élvezetesen kerülnek tálalásra, és ha ehhez hozzávesszük a kedves, lendületes dallamokat, melyek végig fülünket próbálják kényeztetni, ismét csak elmondhatjuk, hogy az Ubisoft komolyan próbálta venni ezt az átiródot: ha magát a játékmeneget kicsit tovább finomították volna, akár még kiemelkedő darab is sikerülhetett volna az Open Seasonból...

**PLAY!**

**AMI JÓ**  
A multis minijátékok egész szórakoztatóak

**ÉS AMI NEM...**  
Az alapjáték viszont unalmas és alapvetően gyenge

<b>GRAFIKA</b>	<b>07</b>	Nem ezzel van a nagy probléma
<b>HANG</b>	<b>07</b>	Filmenne, így cseppet sem rossz
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>04</b>	Unalmas, ésszerű látott dolgokkal
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>05</b>	Gyerekeknek tervezve

**ÖSSZEĞZÉS:** Meg lett volna rá az esély, hogy ez legyen az év rajzfilmátírata, ám sajnos ezzel nem tudtak élni a fejlesztők. Egyszerű, mint a facépsze, olyan, mintha három évvel ezelőtt készült volna; ma ez már nagyon kevés, még a minijátékok ellenére is!

**INDEX:**  
**67%**

PLAY!

PlayStation 2



INFO

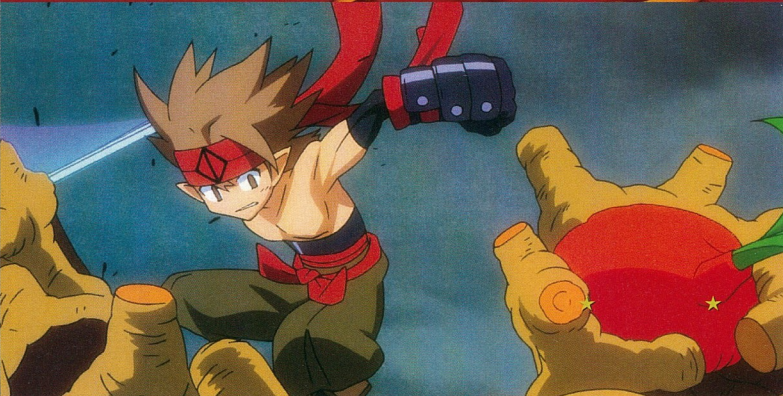
KIADÓ NIS

FEJLESZTŐ NIPPON ICHI

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS

írta: -Flatline-



# DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

MINDEN IDŐK LEGELBORULTABB JÁTÉKA

**A** Disgaea első része nagy sikert aratott a megalomán, karaktereik statisztikai adatait az egekig növelni szerető játékosok körében, ám extrém világa és 2D-s látványvilága miatt széles rajongótáborra nem tett szert. A második rész minden olyan dologban jeleskedik, ami az első epizódban jó volt, plusz pár még nyakatekertebb játékelem bevezetésével próbál nekünk kedveskedni a stílus és immáron sorozat hívóneke, nem is beszélve az újabb játékosok becsalogtatásáról. Ez az utóbbi az,



ami nem valósul meg olyan könnyen véleményem szerint; ellenben, ha az első részt kedvelte valaki, akkor a másodikat is biztosan imádni fogja.

### TÖRTÉNET

Veldime világában játszódik a sztori, mely nagyon dióhéjban leírva annyival indult, hogy Adell az egyetlen olyan arc, aki túlélte Zenon átkát (azaz nem változott át démoni formába) és még halandó, elesett lényként tengeti mindennapjait. Úgy gondolja, hogy nagyon nem poén, hogy mindenki más különbözik tőle, így eldönti, anyja segítségével megpróbálja megszámolni vele. Igen ám, csakhogy kis gond adódott, mert nem sikerült az idézés olyan jól, mint várta, így a főbossz lányát sikerült csak odakasztolni, aki ráadásul egy hisztis nőszemély. Már előre lehet tudni, hogy a közel 200 órás időtartamú játék végére a főhős és a hölgyemény még akár vonzódnat-

nak is egymáshoz. Rozalin és Adell tehát együtt vágnak neki apuci kinyiffantásának, természetesen Adell jóféle módon elmagyarázza azt is, hogy miért jó Rozalin az, ha segít neki. A történet önmagában nem valami remekmű, nem a legerősebb része a játéknak – viszont a benne rejlő humorral és dialógusokkal feledteti kicsit lapos mivoltát. A karakterek minőségé és szerethetőségi faktora valahol a Shadow Hearts körül mozog, azaz lesznek annyira elkapott és oda nem illő lények, hogy biztosan lesznek olyan pillanatok, mikor ki akarjátok kapcsolni az egész játékot, ha nem haraptok rá a különlegesen gyermeketeg és beteg izre.

### 200 ÓRA TÖMÉNY FEJLŐDÉS?

A pályák és a történet tulajdonképpen mindig változik, noha a szintek tekintetében csak onnan tudni igazán,



"A cikkben tüntetünk, amikor azt állítottuk, hogy nincs szinkronizáció. Valójában a főhős csak a 9999. Hajja, kimexolni mindenképp!"

Ha egy ekkora kinövés lennék a homlokomon, én is lógatnám az orrom







Elmarasztaló ítélet az örült, üvegszemű pingvinnek bíróságán... nem ad okot túlzott optimizmusra!



Fried Dragon, Fairy Oil, the Shura Sword, Clown Shoes, and a Wyrn Bone... It's all here.



It's 6 o'clock and time for the news. We are broadcasting to all netherworlds and throughout space in GigaVision.

hogy halad a játékos, hogy erősödjék a karakterei – és mivel ez a játék lelke, erre milliányi lehetőségünk lesz. Ott van például az első részből is ismerős Item World, vagyis az a lehetőség, hogy a saját varázstárgyunkba belemászva, és ott milliányi ellenfelet leküzdve tovább erősítsük amilyen is erős varázscuccainkat (a legdurvább tárgyaknál már szász szintnyi random labirintus vár ránk).

Ott van aztán a Dark Assembly, vagyis a világót irányító démonasztorok gyűlése. Itt különféle törvényeket próbálhatnak meg elfogatni a díszes társasággal, akik gyakran részegek, és ha nem értenek egyet velünk, akár még szét is verhetjük az arcukat (ha ez sikeres, a javaslatunk átmejt). Emellett van még lehetőségünk megvesztegetésre, csak azt kell szem előtt tartani, hogy az egyes fajok a bírók között veszet-

tül gyűlölik egymást, és ha valakinél benyalunk,



a másik hatalmas vigyorral az arcán fogja ellenezni javaslatunkat...

Nem elég, hogy ilyen mókás, ám rengeteg idő elvívő mellékvágányokkal van tele a játék, a pályákon még a Geo Panel nevezetű cuccosok is ott vannak, mik arra hívatottak, hogy taktikusabban tervezzük meg harcmodorunkat. A panelek rengeteg minden befolyásolhatnak, lehetnek jó tulajdonságokkal felruházók, vagy épp ellenkezőleg, lehet, hogy nem engedik tovább az egyik karaktert, esetleg megmérgezik, sőt. A legdurvább az egészen, hogy moznak is, ami miatt gyakorlatilag nem lehet benne szóba tenni, hogy mire odajut a harmadvelet, hogy használni kelljen az egyik Geo Panelt, akkor valóban elérhető is lesz.

Sőt, sa-

## CSALÁDFA

### PlayStation 2

**12** "9 out of 10"

**NIPPON ICHI**

A Gifu városában dolgozó Nippon Ichi a taktikai-RPG-k kedvelőinek legfőbb védőbástyája: az elmúlt években csak e kategóriában alkottak. Bár 1994-ben alakultak, első valómirevaló, angolul is megjelent játékaik a Disgaea volt 2003-ban. Az örült világ, a százasors játékdíó, a különös karakterek és az élvezetes tápólas miatt a játéknak rengeteg rajongója lett, és ók ennek megfelelően viselkedtek: egymás után adták ki a más-más világba vezetó, de ugyanilyen erőnyelket bíró programjalkat (La Pucelle, Phantom Brave, Makai Kingdom). Jelenleg két – a mi számunkra is fogyszatható – játékon dolgoznak: a Makai Wars PS3+ra jön, az első Disgaea pedig nemokára PSP-n is megjelenik. Kicsit kibóvítve, kispépitve. Éljen!

ját magunk is mozgathatjuk őket, akár átdobva a pálya túlsó felére. Ha ez még nem lenne elég, akkor a karakterek képesek tornyot képezni magukból, azaz egymás feje tetejére állva egyre nagyobb, összetett tüzérső pofonokkal szórákoztatni az ellenfeleket.

A játék nehézsége bizonyos helyzetekben elfogadható, néha viszont örületesen túlóz. Az Item Worldben zajló bókászásor, noha tíz szintenként van kórház és bolt, ahol újra

lehet tölteni a csapat készleteit, előkerülhetnek kalóz ninjászok, akik kókérmény ellenfelek. Öszintén szólva az tanácsolnám, hogy amint meglátjátok őket, rohanjatok a kijáratához, mert nekem egyelőre sem sikerült lecsapnom egyetlen sem! Nekik viszont könnyűszerrel megy az aprítás, így nagyon hosszú ideig nem lesz olyan csapatpattogatók, akivel le lehet nyomni őket. Csodálkozniék, ha egy teljes sereg kinyiffantásáért nem járna valami jó nagy zsírsó bónusz, de sajnos én még nagyon messze voltam attól. Egy szó mint száz, ha jó mélyre vándoroltok a Disgaea 2-ben, exponenciálisan nőni fog a kihívás.

### ZÁRSZÓ

Az anime stílust kedvelőnek és azoknak, akiket nem zavar a kicsit kéziközelos irányba tartozó grafika két rész óta, feltétlen ajánlom. Noha nagyon sok jobb RPG létezik PS2-n, körköre osztott örülettel nagyon ritkán találkozik az ember megfelelő minőségűvel, vagy akkor is más platformra kenne nyúlni érte, ami meg nem annyira kényelmes. A Disgaea 2 nem fog csalóadást okozni, akkor főleg nem, ha figyelembe vesszük azt, hogy a karakterek szintjei kímálohatatlanok, azaz csak a beléjük fektetett idő dönti el, hogy mennyire ütnek erőset és nagyot...

### PLAY!

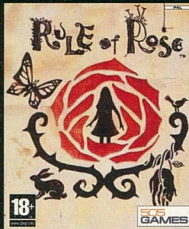
	<b>AMI JÓ</b> Aki szeret tölteni, annak ez a földi paradicsom lesz!
	<b>ÉS AMI NEM...</b> Nem túl felhasználóbarát, újonckokat ez elromíthat
<b>GRAFIKA</b>	<b>06</b> Nekünk tetszik, de azért lehetne fejlődődni
<b>HANG</b>	<b>07</b> Hát, ehhez azért kell egy izlés
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>08</b> Bonyolult, de ezt is imádjuk benne
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>10</b> Ha erre aztán nem lehet panasz

**ÖSSZEKÉZÉS:** Ha értekeled a kissé elvont, kicsit bizarr játékokat, és nem zavar a ma már bizony kicsit korosodó grafika, azt a játékot ki kell próbálnod. Fantasztikus humor, különös világ és hihetetlenül mély játékmérete valószínűleg téged is el fog varázsolni.

### INDEX:

**83%**

PLAY!  
PlayStation 2



18+  
GAMES

info  
KIADÓ: ATLUS  
FEJLESZTŐ: PUNCHLINE  
MULTIPLAYER: NINCS  
ONLINE: NINCS

írta: NightBlaqoly



# Rule of Rose

ルール オブ ローズ

**H**ihetetlen, hogy anno, amikor az Alone in the Dark első része megjelent, senki nem feltételezte volna, hogy ez a stílus konzolokon annyira meghatározó lesz, hogy már csak ezek miatt is érdemes lesz beszerezni egy-egy otthoni játékgépet. Resident Evil, Silent Hill, Fatal Frame – hogy csak a nagyobb sorozatokat említsük – mind és mind megérnek egy mását, vagy legalábbis PS2-t... Persze, ha egy stílus ennyire sikeres, előbb vagy utóbb

megjelennek a gyenge másolatok, amelyek bár szinte lépésről lépésre kopírozzák a kötelező műfaji elemeket, valami magyarázhatatlan oknál fogva mégsem sikerülnek kitűnőre, sőt, játszhatónak is alig nevezhetőek. Noha Rule of Rose hangulatában nem számít gyengének, menet közben valami elvesztett, emiatt pedig nem hinném, hogy pár hét múlva, esetleg egy-két konzolgenerációval később már bárki is tudni fogja, készült egy ilyen nevű program is.



## JENNIFER ÉS BROWN

Jen játék főhőse. Érthetetlen számára a világ, ahová került, és nehezen emészt hetők számára a társaság szabályai, inkább megérteni kívánja őket, sem mint azonosulni velük.

Jennifer kutyája, Brown, az egyetlen társa ebben a sötét és gonosz világban. Aktívan segít a kislánynak, teszi mindezt – az állati társakhoz hűen – önzetlenül.



Ennél felházeltebb ellenségeit még sosem voltak!

## SÖTÉT, KOMOR, MEG MINDEN...!

A történet annyira elborult, hogy nehéz is lenne pár szóban (bekezdésben, oldalban...) összefoglalni, sőt, bevallom, a végigjátszás során is nehéz összerakosgatni. Az 1930-as években járunk, Angliában. Főhősnőnk, Jennifer, miután elvesztette szüleit, éppen egy busszal utazik, amikor megszólják egy furcsa fiú, és lecsalogatja a járműről. Ezek után kiderül, hogy a bájos leányzó egy másik világba került, amelyet a Red Crayon Aristocrats nevezetű, gyermekekből álló titkos, kegyetlen társaság ural. Ahhoz, hogyikerüljön innen, harcolnia kell, de mint ahogy arra a játékos szépen, apránként rájön, nem elsősorban az ellenségekkel, hanem saját magával. Ennél többet most nem is árulnék el, egyrészt, mert noha a játék nem túl hosszú, rengeteg a fordulat, másrészt pedig, mert olyan szinten szürreális az egész, hogy nehéz lenne szavakba önteni.

Miután a történet meglehetősen elvont, mosolyogva számíthatnánk arra, hogy se klisével, se ismert csavarral nem kell számolnunk, ami azonban sajnos nem igaz. Bár az egész remekül indul, olyan, mint egy sötét tónusú mese (erre rájátszik még a könyvünk, amelyet gyakorlatilag a játék során cselekedeteinkkel frunk tele), úgy egy-két óra után elveszti a varázsát és elütőremkedik az az érzés, hogy ezt csak azért csinálták, hogy egy efféle tesztben lehessen dicsérni. A kezdeti hangulatzuhatag lassan csöpörészéssé apad, aztán már azon kapjuk magunkat, hogy teljesen értelmetlen dolgokat cselekszünk, miközben rémítően sablonos megoldásokkal is szembetalálkozunk. A végére pedig át megy az egész valamiféle gyenge Resident Evilbe, és erre még a többször befejezés sem tud elégséges gázt adni. Őszintén megmondom, nekem az ennyire elvont stufok nem jönnek be: néha tényleg azt sem tudom, mit miért teszek, a játék nem nyújt megfelelő táptalajt ahhoz, hogy beleéljem magam, sőt, bevallom, néha még ahhoz sem, hogy folytassam a néha igencsak vontatott programot. Pedig minden olyan ígéretesen indult...



## DIANA

A játékban található csoport vezetője. Akaratos, önző, cseppet sem érdeklik mások, csak az, hogy elérje saját, néha igen csak nehezen értelmezhető céljait.

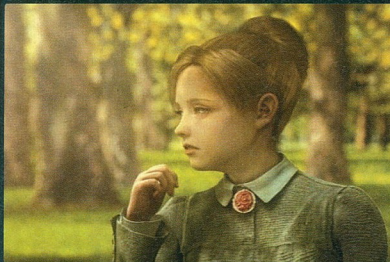


## ELEANOR

A csoport egyetlen tagja, akiről nem sokat tudhatunk meg menet közben. Egy üres madár kalitkáját cipeli magával mindenfelé, borzalmasan elutasító és számító. Valószínűleg van valami célja, amire hűen ragaszkodik, olyannyira, hogy mindent és mindenkit kizár maga körül.

Aggodalomra semmi ok, ha a hangulat megvan – tethetőm hozzá, hiszen ha ez egy horror-kalandjáték, és kellően lehet rajta félni, még a történet is háttérbe szorulhat. Szomorúan jelentem, kedves olvasóink, ez a rész sem sikerült hibátlanra. Nagyon sok olyan területet barangoltunk be a programban, amelyben semmi sem történik, és míg más játékoknál ezt remekül meg tudják oldani (az ember rettegve várja, hogy mi

fog következni), addig itt inkább csak ásitozunk, semmint aggodnánk. Hiába a sötét tónusú világ, ha az ember az egészet ennyire hidegvérrel tudja nézegetni. Talán a történet idegensége, talán a játékmenet (erre majd még kitérek) teszi, de az ember nehezen tudja beleélni magát, ezáltal pedig egyszerűen nem megy a megrémülés, pedig a direktor elkövetett mindent: a legváratlanabb pillanatban a zeneszerző ráborul a zongorára, és



☚ Az átlagos ellenfelek leginkább egy Tim Burton-lényre hasonlítanak



❖ A címadó virágnak természetesen van szerepe...

da-da-da-dam, most akkor jól megérmülsz! Kérem szépen, nem tartom magam nagy horrorfanatikusnak, de ezek a fajta megoldások már 10-15 esztendeje sem hozták rám a frászt, és nem most fogom elkezdeni.

**RESIDENT HILL: SILENT EVIL**

Amint tülteszük magunkat a tényleg zseniálisan megrendezett, bár zavaros, és első pillikre értelmetlennek tűnő, közel negyedórát tartó bevezető videóon, azonnal a játékban találhatjuk magunkat. Bár már hozzászoktunk, hogy ennél a stílusnál is életbevágóan fontos a külső megjelenítés, én még mindig képes vagyok újra, és újra megdöbenni azon, hogy mennyire félelmetesen jól össze tudják rakni grafikaiilag az ilyen játékokat. Nem kell várunk műfajmegújító megmozdulásokat külsőn terén, a készítők mérészen (itt-ott plágium szinten) felhasználták a



❖ Remélhetőleg kutyánk nem rohan el, ha megérez egy szukát

**Bár jól indul, sajnos a Rule of Rose-ból nem lett emlékezetes játék; hamar ellaposodik.**

túlélő horror műfajában már ezerszer látott kli-sékét, hozzáadtak némi művészi ambíciót, és már készen is volt a Rule of Rose. A félig-meddig rögzített kamera csak "ímmel-ámmal" követi a főhősöt, időnként jó messzire elkalandozik, hogy egy snittben azután újra mellé kerüljön. Az egész játék leginkább a rozsdabarna és a sötétzürke színekkel operál, amelyek megfej-

ve a Silent Hill sorozatban már megszokott, magyar nyelven leginkább televíziós zavarok nevezhető szűrővel, kitűnően képesek megteremteni a program kissé depressziós külsejét. Jennifer és az őt körülvevő szereplők kinézete szinte hibátlan, mozgásaik szemet gyönyörködtetők, bár időnként azért felszisszenünk, amikor megpillantjuk főhősünk kutyáját, mert az



**MEG**

A csoport vezetőjének jobb keze. Féltelmesen okos; ő az, aki fejben tartja, és betartatja a szabályokat. Botegesen rajong Dianaért, olyannyira, hogy minden más számára lényegtelen.



**WENDY**

Az ártatlan arcú Wendy, a játékban tulajdonképpen ő az egyetlen, aki meglehetősen barátságosan bánik főhősünkkel. Kedves, barátságos, aranyos gyermek, annyira, hogy az ember már valósággal retteg tőle...



**AMANDA**

Bud Spencer női változata, akaratos, agresszív és borzalmasan kövér. Szó se róla, valószínűleg a játék legemlékezetesebb karaktere – holott igen csak alacsony posztot tölt be a társaságban.

egész dologban ő a leggyengébb láncszem. Bár nem Haunting Ground-szintű szerencsétlenkedést mutat be kedvenc ölelőnk, de még mindig biztosnak tűnik, hogy a modellezők nehezebben bírnak egy állatot leképezni, mint egy embert.

Muzika terén nincs ok aggodalomra, bár a zene-szerző ez idáig nem túl sok "áležítős" programban vállalt munkát, itt becsülettel végezze a dolgát, annyira, hogy ha ki kéne emelnem, mi a legjobb pontja ennek a játéknak, egyértelműen ezt nevezném meg. Az intróban felcsendülő muzikális stílus-a végig képes megadni a hangulatot, utána pedig sűrűn találkoznak hasonló meglepően jól sikerült dallamokkal. Egy szó, mint száz, ebbe nehéz belekötöni – nem úgy magukba a hangokba. Először is ott a szinkron, amelynél – leginkább a videók alatt – végig olyan érzésem volt, mintha japánok próbálnának meg angolul beszélni. A játékban valamennyire javul a helyzet, azonban a gyerekszínészek miatt néha erőteljesen befolyg a "mintha a háttérben zörögne a papír, amiről olvas" filing, és ez bizony ismétletlen nem tesz jót a beleélésnek. A környezetet, a helyszínek hátterül szolgáló effektusokat valószínűleg szintén máshonnan vették, nyomra sincs például a Silent Hill eszement túlvilági zajainak.

## AZ ARCTALAN GYEREK ESETE TÓTH MARIVAL

Most, hogy kitárgyaltuk, milyen is külsőségeiben a program, érdemes pár szót "elpazarolni" magára a játékmenetre is. Tessék megkapaszkodni, ha van olyan pont, ahol a játék csúnyán elvészik, az megdöbbentő módon ez! A szokásos sablonok mellett nem telt újításra, így tehát feladatunk bolyongani a helyszíneken, összeszedni különböző tárgyakat, majd eljuttatni más területekre, amelyeken szintén téblábolhatunk, és különböző cuccokat gyűjthetünk be. Miután főhősünk rendelkezik kutyával is, őt remekül fel lehetett volna használni, azonban, valjuki be férfiasan, ez nem sikerült. Noha ölelőnk segíthet nekünk a továbbjutásban – például a szagok alapján

kereshet más tárgyakat – érezhető, hogy ez közel sem innováció, csak a régen megunt tárgy-kombinációs rendszer csavart változata. A fejtörők ugyan nem nehezek, de a pályatervezőknek köszönhetően mégis frusztrálóan tudnak hatni. A felvethető tárgyak ugyan már messziről csillognak – ezt az ostobaságot a Resident Evil első része óta nem sikerült kihagyni a túlélő horrorokból –, de ettől függetlenül sok olyan helyzet lesz, amikor bekerülünk egy két oldalról zárt területre, és amíg nem oldjuk meg a feladatot, körbe-körbe rohangálunk. Ez, kombinálva azzal, hogy a már megtszított terepen nem számíthatunk ellenállásra, megnyugtatóan hat eleinte, később azonban unalmassá válik. Ráadásul a feladatok sem túlságosan változatosak, ami a program első felében kulcs, a másodikban tesszem azt egy medál – így tehát csak a harc maradhat a felmentő sereg.

És itt pedig minden maradandó remény is elszáll arra, hogy hosszú távon jól tudunk szórakozni. Miután főhősünk egy iskolás kislány, ezért minden, a játékban található csata tulajdonképpen élethálarc. Ha megütnek minket, támo lygunk, mint a részegek (hogy újra üthes-

senek), életerőnk rettentően alacsony, és a pályákon található nyalókák – amelyek életerőt csomagként funkcionálnak – sem jönnek elég sűrűn. Kiegyensúlyozatlansági gondok is vannak, nagyobb csaták után alig találunk némi bónusz életerőt, míg a kihalt terepek zöme – ahová teljesen fitt állapotba keveredünk el – tele van velük. Mindent összevetve, a harc inkább csak frusztráló, semmint szórakoztató, néha teljesen olyan érzés kerített hatalmába, hogy ez a része csak azért került a programba, mert kalandjátékot ma már nem lehet e nélkül eladni – azonban, miután átgondoltam, hogy a dolog a fejtörők terén sem áll szilárd lábakon, rá kellett döbbennem, hogy a külsőségeket képviselő csapaton kívül itt senki más nem dolgozott túl hosszan.

Most mihez kezdjek ezzel a játékkal? Adott egy szürreális, sötét világ, egy kissé elvont történet, remek zenék és maga az idegtépő program, ami végig duruzsol a háttérben. Akik audiovizuális élményre vágyának, azoknak megér egy próbát, a stílus veteránjai azonban – ha nem is teljesen így – mindent láthatnak már máshol. Én mindenesetre lecserélném a csapat felét, és máris meglenne az ideális körítés egy zseniális játékhoz, így azonban – körítés ide, videó oda – csak egy hármast főldre futja.



Bár a japán verzió kiadója a Sony volt, a szigetországokon kívül nem akarták terjeszteni a programot, félve a balhéttól (gyerekklányok, horror...) Köszöni Átlust!



❖ A Greenpeace most biztosan tiltakozna



**PLAY!**

**AMI JÓ**  
Szép, hangulatos és egyedi a története

**ÉS AMI NEM...**  
Sajnos a játékmenet semmi újat, semmi érdekeset nem ad

<b>GRAFIKA</b>	<b>07</b>	Határozatlan kellemes
<b>HANG</b>	<b>09</b>	Rémisztően hangulatos zajok
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>04</b>	Félméletesen frusztráló az egész
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>05</b>	Rövid, és nem éri meg többször nekifutni

**ÖSSZEGZÉS:** Minden olyan szépen indult... Hangulatos grafika, remek zene, pompás videók – kár, hogy olyannyira figyeltek ezekre, az amúgy tényleg fontos részletekre, hogy minden más (nevezetesen a játékmenet) alulmaradt. Interaktív filmek elmenne, játéknak azonban gyenge.

**INDEX:**

**65%**

PLAY! PlayStation 2



ESRB T CAPCOM SLOVEE

INFO

KIADÓ CLOVER STUDIO  
FEJLESZTŐ CAPCOM  
MULTIPLAYER NINCS  
ONLINE NINCS



# OKAMI

AZ ÉV JÁTÉKA?



**E**gy szép nyári napon, jelesül 2004. július elsején pár neves japán fejlesztő gondolt egyet, és a Capcomból kiválván, de az egészüket alatt maradván megalapították saját fejlesztőstudiójukat, a Clover-t (ez a Creativity Lover rövidítve). Az alapító-okirat aláírásakor egy célt tűztek ki maguk elé: a mai videójátékpiacon új, egyedi alkotásokkal kívánják felrázni, kibillentve jelenlegi trendjeit, folytatásai sorozatából a kiadókat, akik a jól bejáratott nevetől nem mernek eltérni.

## DIADALÚT

A kreativitás szerelmesei tehát nemes küldetés-sel kezdtek meg munkásságukat. Szerencsére nem riasztotta el őket szándékuktól a szinten roppant innovatív, a szakma által az egéig magasztalt ICO érthetetlen bukása a játékosok körében, s elkötelezettségükről a tavalyi E3-on tettek először tanúbizonyságot. Az akkor a nagyközönség előtt először debütáló Okami pillanatok alatt a középpontba került, és már a megjelenése előtt seperete be a különféle díjakat, elismeréseket - nem utolsósorban a személyes kívánságlistám élére is felszökött. A já-

ték a japán mitológiát, kultúrát, az általuk elképzelt „istenek korát” dolgozta fel és találja meg a tradicionális japán festészet stílusjegyeit felhasználva. Ezek ismerete természetesen nem feltétele annak, hogy átjójuk a készítőik szándéka – egy kis nyitottság az újdonságok, a művészetek és a sajátos mesék iránt maximálisan elegendő ahhoz, hogy azonnal magával ragadjon bennünket a történet.

## EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT

Az idők kezdetén állott egy csendes kis falvaca, Kamikimura, melynek csodálatos cseresznyefalgai között már régóta a béke honolt. Ennek a nyugalomnak viszont szörnyű ára volt. Pontosan száz éve annak, hogy minden évben



valakit a helység lakói közül fel kell áldozniuk a falubélieknek a nyolcféjű sárkány, Orochi kedvéért. A centenáriumi esztendőben épp a falu legszebb teremtmésére esett a választása, melyet Izanagi, a falú ifjú harcosa nem nézhetett tétlenül, mivel a szíve titkon ezé a leányé volt. Áru-

**Az Okami egy csodálatos élmény, mindenképpen az év egyik legeredetibb, legjobb játéka!**



hát öltvén a sárkány közelébe férközött, de hiába a hősi szándék, a kardja nem volt képes megsebezni a bestiát. Ebben a kilátásban helyzetben tűnt fel a színen Shiranui, a fehér farkas, aki – bár az óslakosok ellenséget vétek látni benne – a fiú segítségére sietett, ám fogást öneki sem sikerült találnia rémségen. Ekkor az ég felé fordította a fejét és vonyítani kezdett a Holdra – ennek hatására az égboltot eltakaró felhők a semmibe tűntek, és a tellhold fényében Izanagi kardját menyeyei varázserő járta át. Ezen felbátorodván a hősszerelmes újra nekidurulta magát, támadásba lendült, és immáron nem volt irgalom a sárkány számára, levágta mind a nyolc fejét. A faluba visszatérvén Izanagát és a bátor farkast hősként tisztelték, ám szegény négy lábút a súlyos sebesüléseitől már nem tudták megmenteni.

## TRÜKKÖK



### ▶ DÉMONAGYAR ÉS MÁS EXTRÁK

1. Az üres töltőképernyőn nyomogasd az X gombot, amilyen gyorsan csak tudod, és ha ez sikerül 50-szer, kapsz egy démonagyarat, ami az igazán jó cuccok megvásárlásához szükséges valuta.
2. A tappancsnyomos töltőképernyőn a nyomok megjelenéséhez időzítve nyomogd az X gombot, és ha ezt hiba nélkül csinálod, egy démonagyar a jutalom.
3. Ha 31 órát beelőlsz a játékban, a főmenüben megjelenik egy titkos filmszínház a játék videóival.
4. A végső értékelésnél minél több S(uper) kategóriánk van, annál több extra jutalmat kapunk.
5. Ha a játék végigjátszása után mentesz egyet, majd ezt az állást betöltöd, feltápolva eshetsz neki újra a programnak. A legtaposabb fegyverek, az eszettechnikák és néhány isteni tárgy kivételével minden tulajdonságod és tárgyad nálad lesz, ami a végigjátszáskor is ott volt.

Tiszteletére egy szentélyt emeltek, a dicső kardot meg Orochi barlangjában helyezték el, mint egy oltalmazókat. Újabb száz év telt el – immáron kompromisszum nélkül békében –, amikor is egy arra tévedt, mindenhez „hőzzányúlka-piszka” karakterű idegen kihúzza a kardot a helyéről. Régóta várt már erre a pillanatra az alvilági szörny, és a fegyver eltávolításának hatására az időközben megerősödött Orochi kiszabadult, és teljes sötétségbe borította a világot, kietlen pusztaságot hozván a Földre. Látszólag minden elveszett, az emberek kővé dermedtek, az éltető erő tovatűnt. Ekkor azonban váratlanul a falut védelmező szent fia istennője, Sakuyahime megje-

lent, és Shiranui szobrát életre keltette, akiben így a napistennő, Amaterasu született újjá. Őt bizza meg a feladattal, hogy leheljen újra életet a világba és pusztlítsa el Orochit.

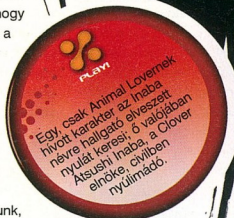
### ISTENNEK LENNI JO

Itt indul el felejtethetetlen utazásunk a fehér farkassal, s hogy ne unatkozzunk, kalandjainkhoz mellénk szegődik a bohókas Issun, egy apró, zöld, manószerű lény, aki istenünk szócsőve, a hangulatfelélős, és egyben segítők is lesz. Mindig tájékoztat minket arról – néha túl szajbarágosan is –, merre kellene továbbhaladnunk, illetve a párbeszédet is ő bonyolítja majd le. Issun bevonása remek ötletnek bizonyult, sajátos, kicsit szélsőséges stílusával, apró termetéből kiundu-

lóan kacagató ki-sebbségi komplexusával ide színoitja lett a történetnek, s nem utolsósorban emiatt főhős istennőnk megmarad a maga tiszteletteljes szerepkörében. Ammy és Issun legálább olyan ideális, eltalált párost alkot, mint tette azt például Jak és Dexter, vagy mondjuk Bud Spencer és Terence Hill.

A kezdetekben isteni hatalmunk erősen megkopott állapotban van, hajdani ké-

pegsé-  
geinket, nevezetesen a 13 menyeyi eszettechnikát előre haladván folyamatosan sajátítjuk majd el. Ehhez az égen látható csillagké-



Egy csak Animal Loversnek névre a világba érkezett nyúlka keresi a valójában Alasuri Imaba a Clover elnevezésű csiblenyúlómádó.

**A CSODAECSET**



Az Okami egyik egyedi vonása, hogy a Celestial Brush nevű mágius ecsetünkkel rajzolva átalakíthatjuk magunk körül a világot. Erre talán a legegyszerűbb példa, amikor egyes ellenfeleket megsuhintva, leszedjük róluk a páncélt. A növények újjáélesztésére szolgáló Bloom technikát is sokszor kell alkalmazni.

maznunk: egy kört rajzolva egy halott fa köré (1. kép) pár másodperc múlva már azon kapjuk magunkat, hogy egy csodás módon kivirágzó cseresznyefát bámulunk (2. kép). Néha egész fura dolgokat kell rajzolnunk, egy ízben például egy ruhaszárító rudat kell festenünk (3. kép).



peket kell kiegészítenünk, s az adott tudás istene rögvest feltűnik a színen, átadván nekünk saját specialitását. Ezzel el is érkeztünk a játék egyik legjobb és legnagyobb újtásához, a festéshez, ami a cselekmény szerves részét képezi, és elsajátítása sem okoz különösebb gondot, elég nagy a hibatűrése a különböző varázslatoknak, nem kell például körző-pontososságú kört rajzolnunk. A város előhívásakor egy ecset jelenik meg a képernyőn, amivel különféle ábrák rajzolása által megannyi csodát tehetünk. A teljesség igénye nélkül: kört rajzolva az égboltra bármikor nappalt varázsolhatunk elő, cseresznyét felfestvén bombákat helyezhetünk el, egy vízszintes vonalat húzva elvághatunk dolgokat, valamint az eltűnt, hiányos dolgokat visszapingálhatjuk, helyrehozhatjuk.



A legfontosabb képességünk a bloom, vagyis a virágzás lényege. Minden helyszín erősen átkos befolyás alatt áll, amikor megérkezünk, így első célunk mindig az adott táj szent fájának a megkeresése lesz. Itt kell alkalmazni a bloom technikát, mely hatására a fa kivirágzik, továbbá az egész környéken lenyűgöző animációs kíséretében varázstűszerűen végigfut egy újjáélesztő

erő, és újra élettel teli lesz a vidék. Az egész bejárható környezet kellően nagy, semmiféle bezártság érzetünk nem lehet, vígan rohangálhatunk és gyönyörködhetünk a tájban, amiben egyszerűen öröm lenni, és szomorú onnan a valóságba kilépni. Az operatőr tisztességesen asszisztál mindehhez, s esetleges bakizásokor szabadon korrigálható a kameranézet.

Egy isten az erejét főként az élőlények szeretetéből nyeri. Megértettéseink nagyját megannyi apró küldetés tartkítja, melyek teljesítéséért imádatpontok járnak, amelyekkel fejleszteni tudjuk isteni képességeinket. A megszerzett egységeket fordíthatjuk az életenergiánk növelésére, a nálunk lévő tinta mennyiségének emelésére, az elhalalozás esetén minket feltámasztó Astral Pouch-ok számának kibővítésére (ahhoz, hogy életet mentsen, az AP-t először fel kell tölteni megannyi finomsággal, amik mindenből – ellentefelekből, tereptárgyakból – csak úgy záporoznak kifelé), és a pénz-tárcának kibővítésére. Az imádatpontok a környeztet újjávarázsolásától kezdve a helyi lakosság apró-cseprő gondjain való segítségén és a felbukkanó állatok etetésén át, jóformán mindenért járnak. Ez a megannyi apróbb feladat adja a játék egyik lényegét, sok változatos, itt-ott fej-

tőrest igénylő akadály gördül elélnk, s gyakorlatilag jócselekedetek garmadáját kell véghezvinniük. Az emberek persze nekünk is a segítségünkre lesznek, tanulhatunk tőlük harci technikákat, vagy éppen jósoltathatunk. Ismét csak javallni tudom az angol nyelvtanulást, mivel a párbeszédnek nagyja igen szórakoztató és aranyos, mindez kiegészülve a szereplők sajátos reakcióival garantált nevetést idéznek elő, s hogy ki ne hagyjam: a mese is igen érdekesen alakul. Az előrehaladást ugyan nem befolyásolja, de témérdek próbb, minijáték és feladat megoldását vállalhatjuk még fel. Gyűjthetünk kincseket, különféle tekerceket, horgászhatunk, miegymás. A játék minden cselekedetünk nyomon követi és naplózta, még a párbeszédeteket is, így a start megnyomásával előhívható részletes menüből könnyedén információdat-hatunk mindenről.

**GOOD OF WAR**

Utunkat folyamatosan szegélyezni fogják különféle démonok, mitikus ellenségek. A különféle rémségekkel – melyek szintén a japán folklórból származnak – négy különféle fegyverrel szállhatunk majd szembe. Ezek közül három a valóságban is létező tárgy, az úgynevezett Három Szent Kincs, megszerzésük sorrendjében a tükör, az ékszer és a kard, ám a későbbiekben fajtánként öt-öt egyéb variációban is fellelhetők lesznek. Az első tükör a kezdetektől





fogva a hátán cipeli Ammy, és harc közben mintegy buzogányként tud odacsapni vele, viszont másodlagos fegyvernek beállítva pajzs-ként funkcionál. Az észkert amolyan löfegyverként tudjuk használni, ezért távolról is indíthatunk vele támadást, míg a karddal szintén közel-harcot vívhatunk.

A negyedik eszköz maga az ecset, amivel egyszerűen megzavarhatjuk ellenfeleinket, ha befestjük őket, másrészt, amikor egy sajátos páncélba bújnak, azt a Power Slash technikával levághatjuk róluk, gyorsítva a harcok ütemét, mely az értékelésénél a kapható bónusz nagyságát befolyásolja. A küzdelem mindig egy elkerített arénában folyik, mintegy más dimenzióba kerülve, a lebonyolításuk nincsen szerencsére túlbonyolítva, igen látványos ösztetűzéseknek lehetünk szemtanúi, tényleg érezhető, hogy egy istent irányítunk. Győzelem esetén a jutalmunk általában pénz lesz. A yemből a helyenként fellelhető boltokban vásárolhatunk állateleségeket és különféle power-up-okat, mellyel farkasunkat, illetve a fegyvereit is feljavíthatjuk, ezzel erősítve egy kicsit az enyhe RPG-szálát. Néha azonban az ellen kiirtásával egy elátkozott kis területet is megtisztítunk, ezáltal új, akár a továbbjutáshoz szükséges utat nyitunk meg, így mindenképp érdemes alaposan végigmenni a környéket és persze kifésteni szépre minden, amit csak lehet.

#### MINT SEMMI MÁS

Bizony nehéz feladat hiteles képet alkotni az Okamiról még négy oldalban is. Hát jöjjenek a szuperlatívuszok, mert az kijár neki gazdagon. Először is nagyon összetett, jól felépített és megrendeztet a játékmenet, a maga sajátos, elmondhatatlan varázásával, bájával, s teszi mindezt a manapság sajnos ritkaság-számba menő tisztaságával, a mai érszak, és a lopj-csalj-hazudj alapsabályok teljes nélkülözésével, ám mégsem hat gyerekesnek. Irányítá-

✚ Itt látszik igazán, hogy Amaterasu isteni hatalmú lény



## SUMI-E

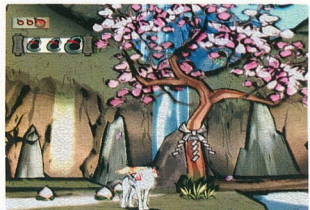


### 600 ÉVE CSAK FEKETELET

Az Okami különleges grafikáját egy ősi (ott már a VIII. században is alkalmazták, míg Japánban csak 600 évvel később jutott el, vándorló zen-szerzeteseknek köszönhetően) kínai festészeti stílusnak, a Sumi-e-nek köszönheti, ugyanis a Clover ezt utánozta le – eltekintve egy fontos különbségtől. A Sumi-e eredeti formájában ugyanis csak fekete tintát engedélyez, ám ez nyilván kevés lett volna egy az egész világon eladható játékhoz, így született meg az Okami stílusos, „ecsettel festett”, ám mégis színes világ.

szet és a természet iránt, de egyszerűen ez az összék leírhatatlan, mindenképpen látni kell. Mindehhez igényes és fantasztikus japán muzsikák asszisztálnak, egyes egyedül a hangok te-

szintén jól eltalált, semmi hibától nem szenved a farkas koordinálása. S ahogy prezentálták? Évszerezőt, fantasztikus, elragadó, lehangoló ez a fajta ábrázolásmód. Szakszargonniilag a cell shading technikát használja, magyarul amolyan 3D-be ültetett festményeszerű tálalásban kerülnek elélnk a képek. De mindezt olyan vehemenciával teszi, hogy minden egyes kockájából önálló festményeket, háttérképeket lehetne kiszéni. A természet él, burjánzik, minden vidám és szinte táncol, a lábunk nyomán virágok nyílnak, a hálás állatokból szívecskék szállnak fel, megannyi elragadó animáció kísér mindent, a játék minden porcikájából árad a szeretet a műv-



rén a szinkront, illetve annak hiányát róhatná fel neki valaki, de nekem így tökéletesen megfelelt, hogy csak kis nyűnyűgések szólnak beszed helyett.

Az Okami egy felejthetetlen utazás, egy igazi művészi alkotás, unikum. Végre felmutat a stílust megreformáló elemeket, ám épp az egyedisége/különösége, és a megfelelő hozzáállás megkövetelése miatt féltő, hogy csak egy speciális réteg lesz erre vevő. Szerintem legyünk nyitottak az újra, ha az, flegmán odanévezve elsőre akár ovivnak is hathat, de adjunk esélyt magunknak, hogy egy új, különleges élményre lehessünk gazdagabbak. Mert bár sajnos manapság az számít baleknak, aki jólelkű, de talán nem késő újra hinni abban, hogy ez a trend egyszer megfordul.

#### ✚ PLAY!

**AMI JÓ**  
Csodás, sosem látott hangulatú kaland, csupa élvezet!  
**ÉS AMI NEM...**  
Egyszer nem is vége van. Igaz, ott jön a New Game+

<b>GRAFIKA</b>	10	Sajtos, magával ragadó, egyedül képi világgal
<b>HANG</b>	10	Tradicionalis japán dallamok, tökéletesek
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	10	Szinte kéreti magát, hogy játssz vele
<b>ÉLETTARTAM</b>	10	Akár többszöri nekifutásra is ajánlott

**ÖSSZEZÉS:** Régóta vártunk rá, és ecset módjára számolni a napokat. Mi ennél erősebben szeretnénk tudni most PS2-re ajánlani, persze csak akkor, ha meg tud érteni téged is a varázsa.

#### INDEX:

**97%**

# A legcsinosabb

 **JADE** Raymond

## Assassin's CREED

A nemrég rendezett X06 rendezvény ugyan csak az Xbox 360-nal foglalkozott, ám ennek során természetesen multiplatform játékokkal is találkozhattunk. Ezek közül a legkiemelkedőbb talán az Assassin's Creed volt, ez az ambiciózus középkori orgyilkos-szimulátor a Prince of Persia készítőitől. A rendezvény során több kerekasztal-beszélgetésen vettünk részt, ezek közül az egyik Jade Raymonddal a főszerepben volt megrendezve – a játékkiparátán legcsinosabb fejlesztője pedig készséggel válaszolt a mi, illetve a szobában összegyűlt többi újságíró kérdéseire.

ban.) Ezek a félelmet nem ismerő harcosok pénzért, illetve meggyőződésből dolgoztak, és általában fényes nappal, nagy tömeg előtt, egyetlen tőrrel hajtották végre küldetésüket. Ezt mind-mind igyekeztük átvenni a játékba is...

**PLAY!** Altair muszlim vallású?  
**JR:** Gondolom te Amerikából jöttél – ott ez szinte minden interjúban megkérdezik. Egyébként igen, Altair természetesen muszlim. Mint ahogy a Prince of Persia főhőse is az volt...

**PLAY!** Mikor kezdtétek a játék fejlesztését, és milyen játékmotort használtok?

**JR:** Valamivel több, mint két éve ült le egy designerekből álló apró csapat, akkor jöttek elő az ötlettel. A konkrét fejlesztés, programozás, illetve a grafikusok bevonása pár hónappal később történt, azóta pedig egyre nagyobbra hízik a csapat. A grafikus motor vadonatúj, Saber (azaz szablya) névre hallgat és di-

rekt ehhez a játékhoz, illetve ehhez a szorozathoz dolgoztuk ki. A legerősebb vonása talán a mesterséges intelligencia kezelése – egyszerre akár száz karaktert realizálunk, emberi viselkedését is képes lemodellezni. Ez kitűnően megfigyelhető egy-egy kivégzés után – a katonák a keresésünkre indulnak, a civilek között van, aki pánikba esik, mások kíváncsiságnak, vagy éppen a káoszt kihasználva elcsórnak valamit egy boltban.

**PLAY!** Hogy működik Altair irányí-



**PLAY!**  
**INFO**  
SZÜLETETT ??  
LAKÓHELY MONTREAL  
CÉG UBISOFT  
BEOSZTÁS PRODUCER



esélnél valamit Altairról, a játék főszereplőjéről?

**JR:** Altair a hassásin nevű arab orgyilkos szekta egyik tagja – ez a társaság a valóságban is létezett és bizony sok halálért voltak felelősek. (Olyannyira, hogy a szekta neve tovább él az angol orgyilkos, azaz assassin szó-





fása? – úgy hallottuk, nem egy szokványos módszert használtak.

**JR:** Igen, mi bábozásnak neveztük el az új rendszert. Az a lényeg, hogy a négy fő gomb Altair négy fő testrészére vonatkozik – a háromszög a fejére, a négyzet a fegyveres kezére, a kör a másik kezére, az X pedig a lábaira; ezen felül van egy emóció-gombunk is (az R1), mellyel váltogathatunk a vad és az enyhe cselekedetek között. Például ha az utcán járálunk, a kör gombbal finoman arrébb tessékéljük a járókelőket, viszont „bevadulva” Altair a földre lökdösi őket. Ugyanígy váltogathatunk a gyors szűrésök és az erős, suhíntő támadások között, illetve így „kapcsolhatjuk be” a futást, vagy ezzel szökkenhetünk óriásiakat. Lehet, hogy első hallásra ez kicsit bonyolultnak tűnik, de pár perc játék után már ösztönyszerűen megy majd, megígérem!

**PLAY:** A demóban lenyűgözően nézett ki a játék, de kicsit egyszerűnek tűnt: Altair bemegy a városba, felmászik néhány falon, kinyírja az áldozatát, leküzd néhány őrt, majd elmenekül. Nyilván nem a végleges verziót láttuk – de ennél ugye lesznek összetettebb küldetések is?

**JR:** Persze, ezt a pályát direkt ilyen bemutató célokra raktuk össze, nem is biztos, hogy a végleges játékban szerepelni fog. Ahhoz például, hogy megtudd, hol van, vagy hol

✚ Rendünk főhadiszállása, Masyaf nem egy vendégház hely



lesz áldozatod, információt kell gyűjtened – párbeszédet hallgathatsz ki, értesítőket olvashatsz el, katonákból szedhetsz ki adatokat erőszakkal. Ráadásul ezen a pályán a menekülést elég rövidre vittük – bármilyen furcsa, a legtöbb pályában ez olyan fontos lesz, mint magának az akciónak a kitervelése, előkészítése. Tulajdonképpen maga a konkrét gyilkosság tart legkevesebb ideig, hiszen úgy kell lecsapnod, mint egy ragadozónak. Igaz, ezek a legfontosabb részek is, ezt a lelassult világot, a felcsendülő zenét és a haldoklók utolsó szavai ki is hangsúlyozzák. Viszont ha ez megvolt, el kell hordanod az irhát, és ez nagyon nem könnyű dolog bizonyos esetekben.

**PLAY:** Kihasználjátok majd a PS3 kontrollereinek mozgásérzékelőjét?

**JR:** Gondolkodunk a dolgon, de pont az előbb említett egyedi irányítás miatt ez nem lesz könnyű – legalábbis ha valami értelmes

dologra akarjuk használni. Csak azért nem lesz benne, hogy ezt is kiirhassuk a dobozra.

**PLAY:** És esetleg valami multiplayer-lehetőségre lehet számítani?

**JR:** Csak annyit mondhatok, hogy kidolgoztunk néhány prototípust a kooperatív játékra, de egyelőre nem tudom, hogy ezeket ki tudjuk-e dolgozni a megjelenésig; vagy egyáltalán azt, hogy ezek lennének-e annyira élvezetesek, hogy megérnék energiát öni beléjük.

**PLAY:** A futurisztikus elemekkel, a high-tech menüvel kapcsolatban mondanál valami információt?

**JR:** Hát, egy dolgot elmondhatok: Altair nem egy időutazó, és nem lesznek high-tech cuccai. A sztori szempontjából nagyon fontos ez a cyber-stílus, de mivel trilógiát tervezünk, erőltetnem mondhatok többet. Imádkoztatok ti is, hogy jól fogyjon a játék, és így tényleg megcsinálhassuk a két folytatást! [nevet]

PLAY!

HARDWARE



# SAYONARA

# SONY



PLAYSTATION 3



SONY

1/5  
READY



**A**lighogy leadtuk az előző Play! magazint kiderült, hogy az eredetileg tervezett időpontban, azaz november 17-én nem lesz kapható a PS3 Magyarországon, de Ausztriába is hiába utaznánk majd érte. Elmarad tehát a világpremier, az európai PlayStation rajongók egymás vállán sírták ki magukat, esetleg felhívták orosz és ausztrál bajtársaikait. Persze Japán mellett Amerika azért megkapja a szükséges adagot – a Microsoftt ellen tűzzel-vassal küzdeni kell, bármilyen. Egyre többen azonban éppen ezért bírálják a Sony legújabbkori stratégiáját.

#### MÉLYPONT?

Hogyan juthatott el idáig a walkman gyártója, a valaha a trendeket játszi könnyedséggel diktáló japán óriás? A rövid választ így hangzik: nem tudtak elég diódát gyártani a PS3 technológiai főlényét biztosító blu-ray meghajtókhoz. De le-

szes lényeges játékkiallításán jelen volt...)

Ide kívánczik Kaz Hirai észak-amerikai Sony vezérleleménye, aki szerényen azt találta mondani, hogy a következő generáció addig nem kezdődik el, amíg ők azt nem mondják, hogy elkezdődött. Most már tudjuk tehát, hogy a next-generation Európában 2007 márciusában kezdődik. Már, ha hiszünk az említett úrnak. Elvégre ő ígérte anno az itthoni novemberi megjelenést is...



nyeknek ad hangot, hogy a Sony-nak nem kéne mindenképpen a Microsoft és szabványok tekintetében a fél világ ellen menni. Kiemeljük a Nintendót, ahol nem az a cél, hogy uralják a világot, az univerzumot egyszerűen csak szórakoztatni akarják az embereket, bártan mernek újítani és a döntéseiket nem feltétlenül ad befolyásolja, hogy rettegnek a konkuru-

## Hogyan juthatott el idáig a walkman gyártója?

## Nem tudtak elég diódát gyártani a PS3 technikai főlényét biztosító blu-ray meghajtókhoz...

gyünek ennél igényesebbek és ássunk mélyebbre. Ha követjük a híreket tényleg úgy tűnhet, hogy a Sony nagy bajban van. Egyre többen kongatják a vészharangokat a PS3, sőt általában az egész cég körül. Az odáig természetesen mindenben van, hogy a vetélytársai igyekeznek legyűrni a derék japánokat, de jelenleg ott tartunk, hogy a független szakértők is egymásra licitálva festenek egyre sötétebb képet a Sonyról. Igaz, a legutóbb nyilatkozat így kezdődik: „nagy baj lesz, ha...”, „nem lesz második előjevetel, ha...”. De vajon tényleg van esély arra, hogy a PS3 megbukjon?

Infidel szerint ez teljes képzetlenség, ő azt mondja, hogy a rajongók kitarthatnak, a gép és a játékok pedig nem okoznak majd csalódást – legalábbis a 2007-es felhozatal biztosan nem. Ráadásul az eladási adatokat figyelembe véve egyetlen közel sem mondhatnánk azt, hogy a Microsoft letarolta volna a piacot. (Tekintsük át (is) mérvadóan a témában, hiszen magyarnak szerkesztője az egyetlen ismerősöm, akinek 12 ezer pontja van az Xbox Live-on, legalább három eltérő színű PS2 birtokosa és az utóbbi három év ősz-

#### LELASSULTAK

A másik oldalon az egyszerű tény áll, hogy a Sony számos területen nem tudott a kellő dinamizmussal reagálni az eseményekre. A zenelejátszók piacán az Apple ütötte ki, ráadásul azzal a megalázó extrával karöltve, hogy nemcsak a hardver tekintetében lépte le a japán céget, hanem még az online zene üzletből is az Alma gazdagszik, dacára annak, hogy a Sony saját lemezkiadóval rendelkezik. Ezen a területen teljesnek mondható a vereség, annak ellenére is, hogy Connect néven egy ideje már elérhető a Sony online zeneboltja (amit a New York Times találon csak „Sony Disconnect” néven határozott meg). A CRT és LCD televíziók világában pedig a Samsung mért kegyetlen csapást a Sony-ra – jelenleg a japánok itt egy új márkanévvel igyekeznek csökkenteni a veszteségeket. Időnként jelentős bevételt hoz még a Sony-nak a filmforgalmazás, de a Da Vinci kód már közel sem volt akkora siker, mint a Pókember második része.

Levonható a tanulság, hogy ha a PS3 útni fog, akkor megoldódnak a Sony gondjai, de ha bármi nehézség lesz, akkor az kihat az egész cég jövőjére. Érdekes, hogy a japán részvénytulajdonosok és a rajongók egy része már olyan vélemé-

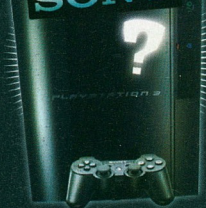


### FAGYI

Némi nehézséget okozott a rendezőek, hogy a TGS-n a PS3-ak időnként lefagytak. A hisztériára hajlamos weblapok szerkesztői természetesen egyből a Sony-nak estek és máris egy fagyásra hajlamos konzollal ríogatták a népet. A Sony meg nem győzött magyarázkodni, hogy a teremben nem volt megfelelő a hűtés és a PS3-ak amúgy is zárt dobozokban voltak, amik egyáltalán nem szellőztek. Természetesen ilyen gondokkal nem kell majd szembesütniük a leendő tulajdonosoknak. Mi ebből a tanulság? Tanulj meg rendezvényt szervezni, ha a fél világ épp rád vadászik.

renciától. Ez a csoport úgy gondolja, hogy valaha a Sony is egy ilyen bártan újító cég volt, és a megoldást nem a megalomániában vélik megtalálni, hanem az ötletes, szórakoztató eszközökben, játékokban (véltőlőleg ezzel ellensúlyoznák a Microsoft hideg profizmusát).

## SAYONARA SONY



# PSP



Tokyo Game Show elsősorban persze a játékokról szólt, de néhány hardveres újdonságot is bemutatnak a felköltő országában rendezett kiállításon. Most ezek közül szemezgetünk.



PLAY!

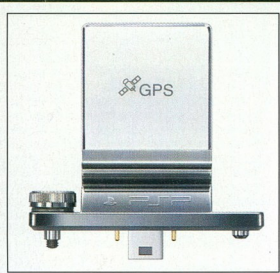


INFO

**GYARTÓ SONY**  
**SÜLY 260 G (AKKJUVAL EGYÜTT)**  
**KÉPERNYŐ 480 x 272 (PIXEL)**  
**MÉRETEK 170 x 74 x 23 (MM)**

## LOCATIONFREE *tu* PSP-n

Eddig elkerülte a figyelmünk a Sony LocationFree technológiája, ami lehetővé teszi, hogy a tv-adást az interneten keresztül megosszuk más eszközökkel is. Mindamellett, hogy a cég új LocationFree base stationöket jelentetett meg, lehetővé tette azt is, hogy vezeték nélküli kapcsolaton keresztül a PSP-vel is kapcsolódni lehessen a „hazai” tv műsorhoz, vagy épp egyéb videó tartalomhoz, ami a rendszeren keresztül – esetleg a DVD lejátszóinkról, vagy PC-nkről – elérhető. Amennyiben tehát beszerezünk és beüzemeljük a Sony által nagyjából 300 dollárért kínált szervert és 2.5-ös vagy annál újabb firmware-re rendezeljük a kézikonzolunkon, akkor létrejöhöz a csoda, vagyis a világon bárhol csatlakozva egy hotspot-hoz elérhetjük az otthon tárolt videóinkat vagy épp nézhetünk tv-t is, vezérelnéljük a base stationt.



## METAL GEAR GPS *Vadászat karakterekre*

Egyre közeledik a PSP-hez kínált GPS egység megjelenésének időpontja, így nem meglepő, hogy egy-két további részlet is napvilágot látott arról, hogy milyen módon támogatták majd a játékok ezt a hasznos kiegészítőt. A Tokyo Game Show-n elsőként a Metal Gear Solid: Portable Ops segítségével demonstrálták a fejlesztők, hogy mire is használható majd a globális helymeghatározó rendszer. Nos, attól függően, hogy a világnak épp melyik pontján állunk extra karaktereket bonthatunk ki a programban (nem mindig ugyanazt, a játék variálja a lehetőségeket). Őszintén szólva ennél valami fifikásabb ötlete számítottunk Kojimáék háza tájáról, reméljük a későbbi programok ennél ötletesebben is támogatják majd a kis berendezést. Persze az sem lesz utolsó, ha az autóban elhelyezve a PSP-t rendes GPS hardverként használhatjuk a konzolt, nem kell külön egy PDA-t rendszeresíteni e célra. Ez Japánban egyébként már idén megvalósul, de nem hiszünk, hogy egyhamar kijönne egy Budapest-térkép PSP-re...

## A PSONE játékok a neten

Szokás a PSP-t hordozható PlayStationnek is hívní, legalábbis annak idején azzal reklámozták, hogy egy hordozható gép, amiben a nagytvűstvére ereje rejlik. Ettől függetlenül egy jó ideig szó sem volt arról, hogy a PS első változatára írt játékokat futtatni lehetne valamilyen formában PSP-n. Egészen a 2006-os E3-ig amikor is a Sony-standon meg lehetett nézni egy PSP-t, amin tisztességes sebességgel futott az eredeti Ridge Racer. A cég emberei máris felvázolták a stratégiát: a programokat majd az interneten keresztül lehet letölteni a memóriakártyára (a híresztelések szerint 15 dollárért). Időközben a PSP-t egyfolytában buheráló közösség beérni lát-szik a hivatalos fejlesztéseket. Fel-feltűnnek olyan videók ahol hobbiból programozott emulátoron már futnak PS1 játékok – igaz egyelőre a sebességgel komoly gondok akadnak. A folyamat tehát megállíthatatlannak látszik és hamarosan töltögethetünk le a régi klasszikusokat kézikonzolunkra.

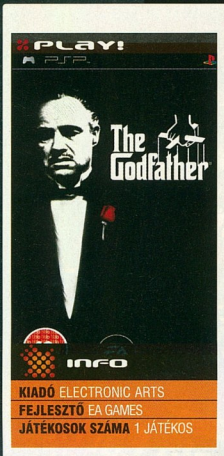


**CHIP**  
IT READY

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



**Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!**



**B**ár minden nagyobb kiadó zászlót lengetve sorakozott be a PSP alá, hogy már ezerszer látott játékaikat újra ki tudják adni, kevesen voltak, akik tettek is érte, hogy érdemes legyen megvenni az ezerszer látott konverziókat a hordozható ketyerén. Az Electronic Arts-ra azonban eddig nem nagyon lehetett panasz, és minden jel arra mutatott, hogy a zseniális Keresztapa-trilógián alapuló játék is könnyedén veszi az akadályt.

**BEHATJANI TILOS!**

Amint elindítjuk a játékot, és végignézzük a zseniális intrót, könnyedén az az érzésünk lehet, hogy valamit kavartunk az UMD lemezekkel, és véletlenül beleerőszakoltunk a PS2-es DVD-t a hordozható kézi bestióba. A muzsika tökéletes, szimplán lehetetlen rajta fogást találni, hiszen már a fel alatt is jól szólt. A vizuális orgazmust a játék elején van alkalmunk kiélvezni. Sajnos a saját dizájnolású maffiózót elfelejthetjük, a portolás során ez a lehetőség elveszett. No persze, ezen még mosolyogva átléphetünk, mert nem sokan voltak olyan elvakultak, mint én, és kezdtek bele újra és újra a főhős megtervezésébe, hogy a lehető legfurcsább figurát hozzák össze. A probléma ott kerül elő, amikor véget ér a tanító kül-

# THE GODFATHER: MOB WARS

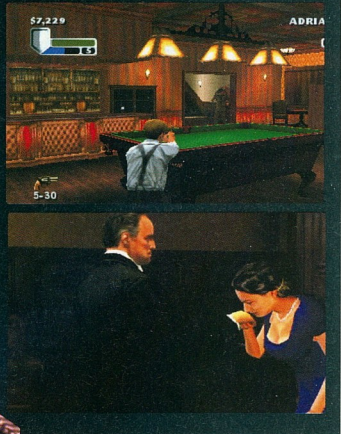
detés, és hirtelen rádöbbenünk: valami komoly dolog hiányzik...

Igen, egy apróság kimaradt a játékból a karaktergeneráláson kívül, az pedig a járművezetés. Bár sokan a szaksajtóból ezt a részt szídták a legjobban, bevalom férfiasan, én valóságos imádatom kocsiba pattanni, és menekülni a rendőrök elől, vagy éppen új épületeket, új területeket felfedezni; a PSP-s változatban azonban ezt nem tehettem meg. Két feladat között a főképernyőre kerülünk, ahol elköthetjük a kapott képességpontokat karakterünk fejlesztésére, löszert vásárolhatunk magunknak, vagy belemélyedhetünk a Mob Wars nevű alternatív játékmód rejtelmeibe, amelyekre még később kitérek. A küldetések kizárólag a PS2-es változat akciórészeire terjednek ki, néhol igen otromba megoldással: például egyszer rohanunk a kocsifelé, aztán egy vágás, és már a lerobbant autó mellett állunk pisztolyunkkal védelmezve szegény Dont. Szomorú, de igaz, hogy addig a pontig, amíg az autók benne voltak a játékban,

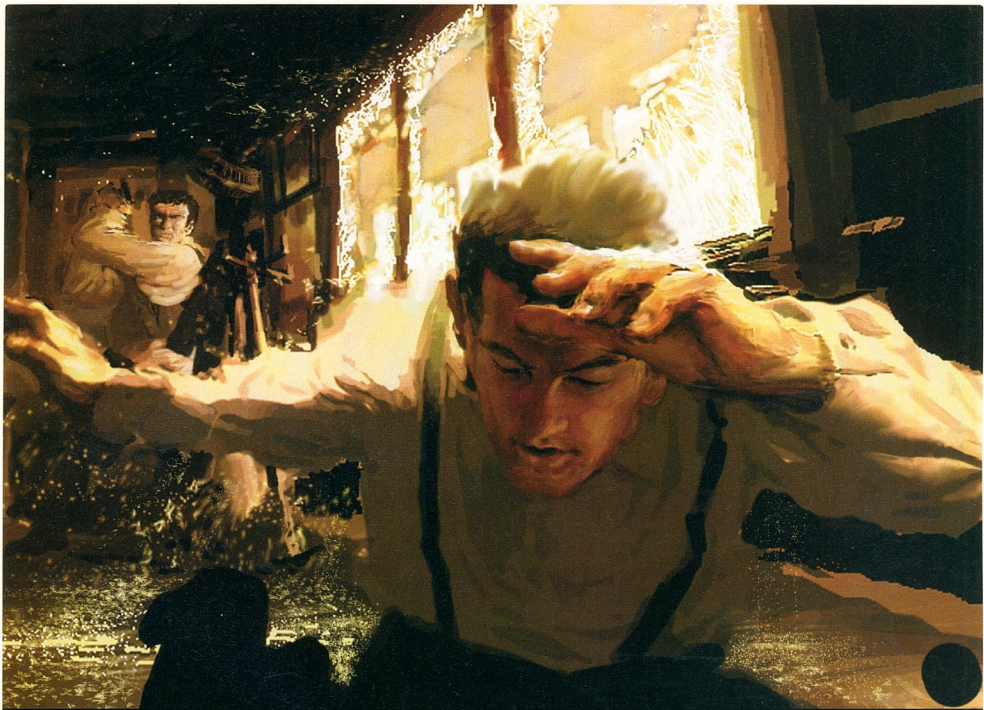
mindenki azok fizikáját szídtá, nélkülköz azonban rá kell döbennünk, hogy a hangulat igen komoly részét bizony a vezetés adta meg

**NEW YORK BANDÁI**

A játék amellett, hogy tökéletesen portolta a PS2-es lövöldözős küldetéseket, megpróbál minket kárpótolni a kimaradt autókázás miatt. A készítőik létrehoztak egy körökre osztott stratégiai játékot, amelyben New York elfoglalása és uralása a cél - ez viseli a program címében is jelenlevő Mob Wars nevet, és erre érdemes pár szót pazarolni. Szóval, amikor épp belemelegedünk a már ismert feladatok megoldásaiba, hirtelen rádöbbenhetünk, hogy valamiért nem







## HARC BROOKLYNÉRT

A Mob Wars játékmód egy furcsa körökre osztott társasjátékra emlékeztet, ahol nem csak kártyák kijátszásával kell taktikáznunk, de a hódításokat apró miniküldetések képében nekünk kell lejátsszani. Nyilvánvalóan erre azért volt szükség, mert az autós részek hiányában nincs lehetőség másodlagos küldetések teljesítésére, a város boltjainak, bárjainak, bankjainak elfoglalására, mint a PS2-es verzióban.

folytathatjuk a megszokott történetet. Ilyenkor lép be először a képbe a játék körökre osztott része, amelyben tömören fogalmazva a város urává kell válnunk. Minden kör több fázisból áll: az első fázisban megtudjuk, mennyi pénzt gyűjtöttünk be a különböző üzletekből, illetve felhúzzhatjuk, vagy kicsérélhetjük kártyáinkat. A második fázisban baragolhatunk a város felosztott térképén, megtekinthetjük, melyik területeket foglalják el a mi embereink, melyiket uralja a többi család, és láthatjuk a semlegeseket is, illetve, és ez a legfontosabb, üres, saját telkekre toborozhatunk pénzért védőket, kezdőt, haladót, vagy éppenséggel családtagot, jó borsos áron. Rögtön a harmadik fázisban lehetőségünk lesz kijátszani a kezünkben levő lapokat.

Ezek komoly bónuszhoz juttathatnak (némiely növeli a területeink védelmét, mások megakadályozzák, hogy az ellenséges családok közül egy ránk támadjon), ám cserébe keservesen magas pénzösszeget kell lecsengetnünk a komolyabbakért. A negyedik lépés talán a legizgalmasabb, itt kezdődik a területfoglalás. Kétfé-

le lehetőségünk van: az egyikben semleges teretre terelhetjük a verőlegényünket, hogy aztán átveve az irányítást meggyőzzük annak vezetőjét, mennyivel job-

ban is jár, ha ezután nekünk tejel a védelemért. (A meggyőzés különböző módszerekkel történik, és a PS2-es változattól már ismerős lehet: a lényeg, hogy megtaláljuk az üzletlajdános gyenge pontját: némelyik fickó irtózik az erőszaktól, mások az üzletük berendezését féltik.) A másikban ellenfél által uralt mezőre léphetünk: kapunk valami kellően nehéz feladatot (mint például kiirtani az adott háztömb körül mindenkit, esetleg felrobbantani valamit), és ha sikerül végrehajtani, a terep a miénk. Ha nem jön össze, aggodalomra semmi ok, pusztán csatát és embert veszítettünk a balul sikerült küldetés során. A kör végén aztán végignézhetjük, az ellenfél családjai mit lépnek, majd minden kezdődik előlről...

Ugyan grafikailag tényleg az egyik legjobb cucc PSP-re, a zenéje is hibátlan, és ha megszokjuk a zsenge irányítást, még élvezetes is tud lenni ideig-óráig, de a hangulat nagy része az autókkal együtt sajnos elveszett... Egy szó mint száz, érdemes kipróbálni, de a PS2-es változathoz sajnos nagyon nem ér fel.



Ha a PS2-es változatot szeretted, akkor sem ajánljuk tiszta szívvel: az autós részek hiánya rányomja bélyegét a hordozható változatra, még akkor is, ha ezektől függetlenül is szórakoztató tud lenni.

**73%**

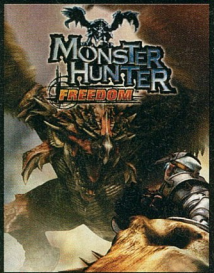
\$1.000

STEFAN



PLAY!

A PSP



INFO

KIADÓ CAPCOM  
FEJLESZTŐ CAPCOM  
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4 JÁTÉKOS



# MONSTER HUNTER FREEDOM

**A** Monster Hunter Freedom egy (illetve kettő) hónap a felkelő nap országában nagy sikerű PS2-es játék kibővített változata, amelyben feladatunkat a készítőik tökéletesen elmagyarázták a címben: szörnyekre kell vadászniuk. És mivel a PSP verzióról van szó, a szabadság szót is megértjük: a vadászat végre ott folyhat, ahol akarjuk; a metron a péknél, vagy éppen egy érdekfeszítő alkotmányjog előadásán.



Amit nem árt már az elején leszögezni: a Monster Hunter Freedom nem a hagyományos értelemben vett játék, legalábbis nem úgy, ahogy mi azt itthon gondolnánk. Elvégre nincsenek sötét varázslók, gonosz szörnyetegek, világra törő misztikus szövetségek... de hogy



is voltának, hiszen tulajdonképpen történet sincs. Karaktergenerálás után bekerülünk a világba, felvesszünk egy küldetést, majd elgyalogolunk a helyszínre, majd végrehajtjuk azt. Jó, jó, de ha nincs történet, miről szólnak a küldetések? – kérdezhetnénk most. Nos, nagy vonalakban semmiről, legalábbis semmi olyasmiről, amit egy tanítási úsd-és-vágd típusú játéktól – mert hogy alapjában véve azért erre elég a dolog – elvárnánk. Az online RPG-k, vagy a PC-s Diablo-szerű imádói mindenesetre biztos azonnal otthon érzik majd magukat: leleplezendő összeesküvés helyett ugyanis szörnyek állnak az utunkban, amelyeket karddal, fejszével, mágiával, vagy nyílpuskával hatástalaníthatunk, üres időben pedig vacsorát főzhetünk magunknak, gyógyítókat keverhetünk, vagy csak kolbászolhatunk a hibátlen nagy tájakon. Fogtörő a játék elejét kivászhathatjuk, milyen fegyverrel kívánunk osonkodni a vadonban – lévén, a programban a

gyilkolóeszközünk jelenti a szerepjátékokban kissé komolyabban vett kasztosodást – aztán mehet a haddelhadd. Nagy vonalakban ennyi. Azok, akik már ismerték a PS2-es nagytesőt, alaposan le fognak fordulni a székéről, ha szerencséjük lesz megpillantani a PSP-s zabigyeréket: a játék ugyanis rendkívül szép. Szigorúan vett keretek között tekintve is az – a gép kijelzője közel sem látta a nyakunk egy 72"-es televízió – kézikonzolhoz mérten pedig egyenesen döbbenetes, már ha merünk még ilyet kijelenteni a GTA után, új GTA előtt. Hihetetlen minőségű és nagyságú táj, remekül kidolgozott mozgások és még dögösebb szörnyetek jelentik a program nyálcsorgató részlegét. A hangulatot pedig a tényleg pompás hangok teszik igazán egyedivé. Az egyedi probléma talán a hangulattal lehet – mert hogy a köldök fölé érő, simuló galyszben rohagadó férfiak és a viselőjüknél hetszer, nyolcszor nagyobb kardok tipikusan a japán játékok védjegyei.

A program multiplayer során villogtatja meg oroszlánkormei, négyen lehet vadászgatni a külvilágban, sajna nem interneten, hanem ad-hoc hálózaton keresztül, így aztán szegény tesztterem nem sikerült ezt a fajta játékmódot huzamosabb ideig próbálgatnia. Ha bejön a japán külső, és a harcon kívül másra nem vágysz, tökéletes választás a MHF. Minden más esetben, hiába a gyönyörű grafika és a kellemes zene, nem fogsz rabul esni.

PLAY!

Japánoknak minden mennyiségben, Európaiaknak kicsit óvatossággal ajánljuk. Szép, jó, de csak éppenséggel szólni kell, hogy a játék tényleg csak arról szól, hogy szörnyekre vadászunk, sztori pedig nincs.

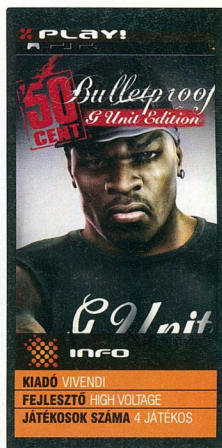
80%

# 50 CENT BULLETPROOF G-UNIT EDITION

**A** körtésen, a licenc használatán kívül a PS2-es 50 Cent játék minden területen tagadhatatlanul pocsék volt, így aztán talán nem véletlen, hogy nem vártuk az izgalomtól remegve a PSP-s változatot. Ilyenkor lenne szép leírni, hogy „de mekkorát kellett csalódnunk, a játék fantasztikus lett” – de ez bizony hazugság lenne, hisz a G-Unit Edition sem ér sokkal többet a lemeznél, mint amire ráégették...

Az eredeti 50 Cent egy külső nézetes akciójáték volt, a PSP-s verzió viszont leginkább a Champions of Norrath- vagy az X-Men Legends-játékokra hasonlít. Izometrikus nézetből követhetjük hősünket, így csapathajk szét a ránk törő rosszarcúak pófázmányát, illetve egyéb létfontosságú szerveit. A kamerát nem lehet kedvünk szerint zoomolni, és ez – keverve a térkép elbaltázott működésével – sok bosszúszághoz fog vezetni, már az első néhány órában

is. Azon túl, hogy a kamera máshol helyezkedik el – és ennek következtében, hogy a játék sokkal kevésbé látványos – sok dolog nem változott. Ugyanazt az egész érdekes sztorit kapjuk meg, ugyanazokat az átvezető filmeket nézhetjük meg, ugyanazokkal a szereplőkkel akadhunk össze – de hogy ezt ki akarná (megint) átélni, csak éppen egy sokkal randább játék keretei között, az nem világos számomra. És ezen még a PSP-exkluzív és az egyébként abszolút élvezhetetlenül gyászos multiplayer-opciók sem tudnak segíteni, sőt... Inkább egy kiadós gyomormosás, minthogy végig keljen játszanom!



Már a PS2-es verzió is csak arra volt jó, hogy ellenpéldaként mutogassák leendő játékdizajnereknek, ez meg valahogy rosszabb lett...

**37%**

## ITmédiabOLT

**Több legyet egy csapásra!**

• Lapkiadónk valamennyi aktuális és régebbi kiadványa 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  
PANDRAMA

**CHIP**

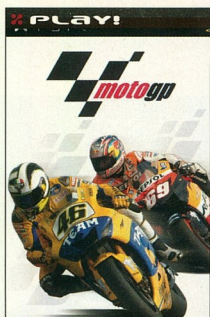
**IT-BUSINESS**

**PC GURU**

**PLAY!**

aktuális és korábbi lapszámok • könyvek • különszámok • előfizetés

# MOTO GP



**PLAY!**  
**INFO**  
 KIADÓ SONY  
 FEJLESZTŐ NAMCO BANDAI  
 JÁTEKOSOK SZÁMA 2 JÁTEKOS



**H**íába vannak tele a szoftverbolto polcai a legváltozatosabb minőségű PSP-s autóversenyekkel, a kétérekes sebességraajongók igényei furcsa módon elegendig csaknem teljesen kielégítetlenek maradtak.

Pedig PS2-n is fut egy minőségű Moto GP-sorozat, ennek átirásával a Namco valamiért eddig várt.

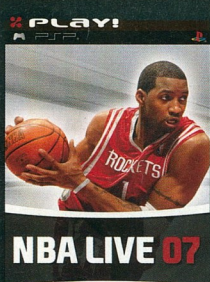
A jég végre megtört, immár kézi kedvencünkön is elérhető a Namco nemrégiben megjelent Moto GP 4-jének átirata, némiképp lebutított formában, de a PSP-hez méltó grafikus megjelenítéssel és játékmenettel. A bejárható pályák száma ugyan nyolcra csökkent, ezek kidolgozása igen részletesebben sikerült, sőt, akár hét barátunk-

kal váll-, illetve keréketve is száguldozhatunk rajtuk. A három fokozatnak és a szimulációs vagy játéktermi módnak köszönhetően mindenki megtalálja a számára ideális nehézségi szintet, bár a program éreztetően a könnyed szórakozásra lett kihegyezve, a tapasztaltabbaknak egyből ajánlott a hard beállítás. Egy tényleg könnyed, látványos, technikailag kiforrott, de leegyszerűsített motorjátékok kapunk, amit elsősorban barátaink ellen érdemes kipróbálnunk.



**A PSP első valámi való motoros játéka kicsit túlságosan egyszerűre sikerült, de így legalább mindenki számára fogyszerű versenyjátékok kaptunk.**

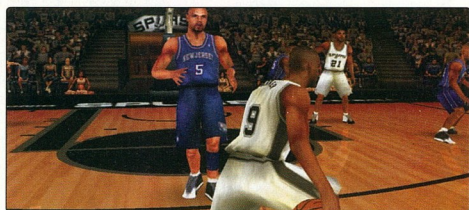
**78%**



**PLAY!**  
**INFO**  
 KIADÓ EA  
 FEJLESZTŐ ELECTRONIC ARTS  
 JÁTEKOSOK SZÁMA 8 JÁTEKOS

# NBA LIVE 07

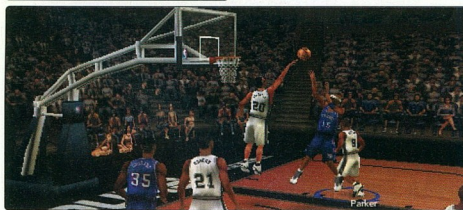
**A**z EA sportjátékainak megjelenéséhez akár napárt is lehetne igazítani: immár hosszú-hosszú évek óta az ősz egyet jelent az új NBA (és Madden, NHL, FIFA stb.) játék megjelenésével – immáron PSP-n is. Sajnos ezúttal az apró újítások mellett nem maradt idő a komolyabb problémák orvoslására.



Az NBA 2007-es felvonása bővelkedik játékmódokban: nem csak egyszerű bajnokságokat, meccseket játszhatunk, de egy egész részletesen kidolgozott csapat-managelős mókában is részt vehetünk, a pályán pedig különböző érdekes dolgokat

művelhetünk. A nagytestvérhöz hasonlóan igen látványosra és élvezetesebbre sikerült a zsákolás mód, az pedig, hogy bizonyos meccseken nem az egyszerű győzelemre kell hajtanunk, hanem különböző speciális teljesítményeknek kell megfelelnünk – elérni egy játékkal bizonyos pontszámot, egy konkrét végeredményt hozni stb. – tényleg jelentős változottságot ad. A probléma az, hogy ez a sokszínűség a játékmenetben saj-

nos továbbra sem található meg. A PSP kiosztásához lebutított irányítási rendszer látszólag igen egyszerű, sok trükköt viszont szinte lehetetlen végrehajtani, védekezni nagyon nehéz, a sztárkhoz kapcsolts „szupermozdulatok” pedig túl erősek, úgyhogy általában ezekkel fogunk kísérletezni. A grafika és az animáció minősége már tavaly is ebben az EA sportjátékban volt a leggyengébb, és sajnos ezúttal sem fejlesztettek rajta.



**Hát, hiába a fejlődgetés tavaly óta, ez azért még mindig nem az igazi. A technikai rész rendben van, de a játékmenet elég lapos...**

**75%**

# Keress Magyarország legolvasottabb játékmagazinját!



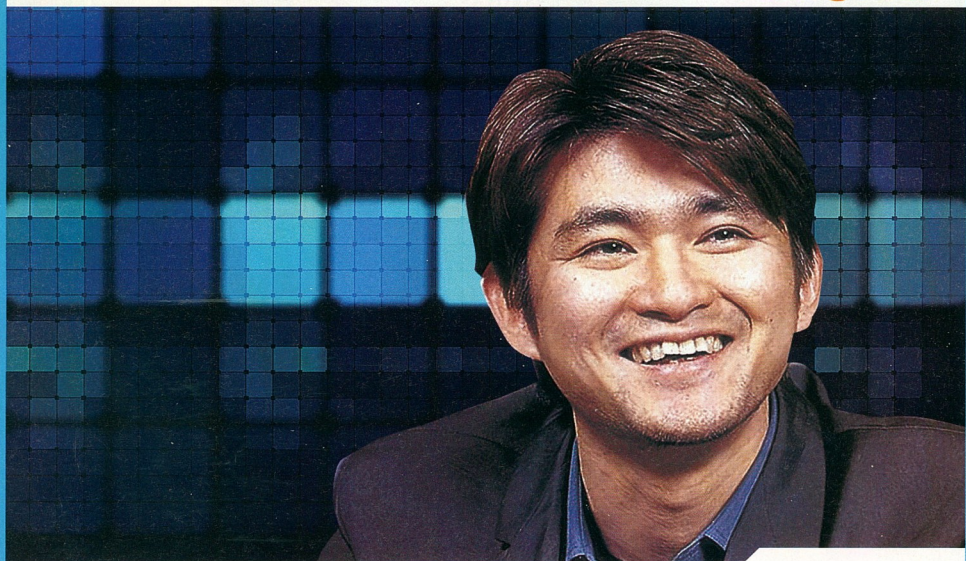
**Teljes játék  
a DVD-mellékleten!  
Beyond Divinity**





# Extázis

## TETSUYA Mizuguchi



PlayStation legendás játékegyesítőit bemutató sorozatunk ismét egy kevésbé rendhagyó részéhez érkezett, de hát nem tehetünk róla, hogy annyi nagy játékesigner van, aki karrierjét a sokáig nagy rivális Segánál kezdte, és csak a Dreamcast befuccoslásával pártolt át (részben) a So-

ny gépére. Mizuguchi úr pályafutása sok szempontból nagyon hasonló a két számmal ezelőtt bemutatott Yu Suzukiéhoz, eddigi játékegyesítői listáját végigfutva pedig nagyon örülhetünk, hogy immár a PlayStation 2-re, sőt, a PSP-re is tervez programokat.

### SEGÁS KEZDETEK

Mizuguchi az 1972-es téli olimpiának otthont adó japán nagyvárosban, Sapporóban látta meg a napvilágot 1965-ben. Mint Japánban minden valamire való családban szokás, Mizuguchit is egyetemre küldték szülei, de őt kivételesen nem a műszaki dolgok és a számítástechnika érdekelte, hanem a művészetek, így a nihoni képzőművészeti egyetemet végezte el. Legelső munkahelyei egyikeként furcsa módon ő is a Segánál kötött ki, ahol egyből lecövekelt egy bő évtizedre. Pár kisebb, főleg csak japán forgalmazású játékba művészként, grafikusként történő beegítés után komolyabb programozási tudás nélkül is játék-

designerré lépett elő: Marx TT elnevezésű, realiztikus, brit motorbajnokságot feldolgozó játékegyesítője még nem aratott csatlán sikert, de azt hiszem, kevés olvasó nem hallott még a Sega Rallyról. Az 1994-ben debütált, négy pályát felvonultató realiztikus rallyszimulátor egyike a Sega kultikussá vált játékegyesítői listájának: hazánkban is alig találhattunk komolyabb játékegyesítőket, ahol ne futhattunk volna össze a valódi, szimulációs közeli vezetési élményt kínáló hatalmas gépezettel. A grafika akkori szemmel fantasztikusan kidolgozott volt, messze lepipálta az épp debütáló PlayStation 1 és Sega Saturn által nyújtott vizuálitást. A valódi vezetési élmény, az eltérő talajfelületek által megkövetelt különböző vezetési stílusok, a fantasztikus grafika, no meg a négyesmélyes többjátékos mód a Daytona mellett az egyik legnépszerűbb autósversenyt tették a programot. Jött is a folytatás pár évvel később, a Sega Rally 2 pedig megismételte az előd sikerét:

még kidolgozottabb grafika, még több pályatípus és valódi force feedback –, és már ömlöttek is számtalanul a fémpénzek a gép érmertartójába.

### MŰVÉSZETEK MEGSZÁLLITJA

A viszonylag lassú munkatempó oka az volt, hogy Mizuguchi időközben bedolgozott a Sega egyes belső fejlesztéseibe is – neve szerepel például a Shenmue és a Sonic Jam credits listáján is –, de ezen kívül a Sega céges ügyeivel is foglalkozott, no meg hobbjait sem hanyagolta el. Egyre jobban érdekelték a különböző festészeti és zeneti stílusok, így szabadidejének komoly részében ezeket tanulmányozta, és el is határozta, hogy esztétikailag komolyabb szerepet szán a művészeteknek. Következő produkciója nem is volt különösebben ötletes, sem nem innovatív: a Space Channel 5 végős soron egyszerű ritmus- és táncjáték volt, ahol a felvilanó jeleket kellett megjegyezni és a gombokat ütemesen

nyomkodni, és ezáltal harcolhattunk, illetve táncolhattunk – utóbbi szintén egy összetűzés rendezési módnak felelt meg. Ami igazán különlegessé tette a programot, az a lehetetlenül egyedi, cyberpunkos, Tron-ra hajazó grafika, valamint az észmeletlenül beteg japán technozene. Ez a kettő valami olyan egyedi hangulatot adott a programnak, amit még a japán játékosoknak is nehéz volt befogadnia: érdekes, hogy a Space Channel 5 és annak folytatása (ez már PS2-n is) – az ötös szám nem az ötödik epizódra utal, hanem a játékban helyet kapó televíziódaróra – inkább külföldön örvendett népszerűségnek.

## EXTASY A TELEVÍZIÓ ELŐTT

Mizuguchi-san következő játékában még tovább ment a beteges audiovizualitás tekintetében. Sokak szerint a drogokról lehet írni, de igazából csak az tudja, miről van szó, aki kipróbálta őket. Nos, a Rez grafikus világát is látni kell, mert a folyamatosan változó, összevissza ugráló, lehetetlen színű, vibráló

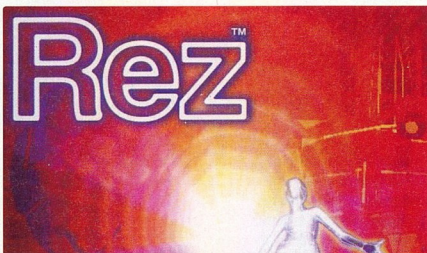
szott a sikerben, mint maga a látvány. Mizuguchi-san két kedvenc együttese, a Chemical Brothers és az Underworld is szerepelt benne egy-egy szám erejéig, sőt, utóbbinak a program hangulatát tökéletesen visszaadó Rez című száma lett végül a játék névadója. A Rez zenéje ráadásul tökéletesen reagált is a környezetre, egyfajta „kémiai egyedet” alkotott azzal: ezt a fajta összemossósádt, színesztéziát nagyon kedveli játékaiban Mizuguchi, és csaknem mindegyikben tetten érhető.

## SZABAD UTAKON

A Dreamcast befuccsolása és a Segán belüléi komoly átszervezések (az általa vezetett United Game Artists-ot beleolvastották a Sonic Teambe) után Mizuguchi úgy gondolta, ideje olajra lépni, és mint ilyenkor szokás, független, kis fejlesztőcéget alakítani. Cégét 2003. október 10-én alapította meg, az elnevezése, Q Entertainment pedig hozzá méltóan elvont indokra vezethető vissza: október 10.,

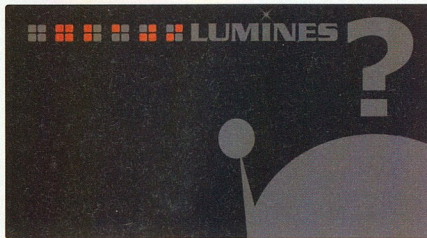
a játékban, ami ismét csak Mizuguchi vegyes izlésvilágára vezethető vissza. Bár imádja a japán kultúrát is, ő és csapata is teljesen nyitot-tak a nyugati világ fele is: szabadidejükben ugyan Pro Evolution Soccer játésszának, de nyugati bandák zenéit hallgatják.

A Mester következő próbálkozása szintén egy Tetris alappal rendelkezik, de a Luminesnél sokkal akciódúsabb játékmennettel rendelkező program lett: a Meteos tökéletesen használta ki a Nintendo DS érintőképernyőjét a kockák átrakosgatásához, a szokásos elvont audiovizualitásával, kreatív játékmennetével pedig ismét osztatlan sikert aratott. Mizuguchi san, úgy tűnik, minden platformon ki szeretné próbálni magát: Xbox 360-ra nemrég jelent meg a sajnos kissé átlagosra sikerült, Dynasty Warriors-szerű próbálkozása, a Ninety-Nine Nights – ez túl egyszerű, szeletelési játékmennete miatt nem aratott túl nagy sikert. A Sony korábbi gépei sem maradnak azonban Mizuguchi játék nél-



## NAGY ÖREGEK BARÁTSÁGA

Tetsuya Mizuguchi egyik legnagyobb példaképe és leg-tiszteltebb játék-designere érdekes módon nem konzolos körökben ügyködik, sőt, még csak nem is japán. A Sim City-k és Sims-ek atyjával, Will Wrighttal egy játékkiallítás-on ismerkedett meg még évekkkel ezelőtt, ahol azonnal szoros barátság alakult ki közöttük. Nem csak érdeklődésük, filozófiájuk egyezik meg, de nagy rajongói egymás játékaiknak is, sőt, Will saját bevallása szerint lánya is hetekig rá volt kattánva a Space Channel 5-re.



geometrial alapzatok hatását egyszerűsen lehetetlen papírra vetni. Ennyire kusza, mégis egységes, beteg látványvilágot nem pipált még a PS2: több kritikus szerint, és szerintünk sem, ilyen látványt, összhatást nem lehet józan aggyal létrehozni: olyan, mintha a Tron számítógép belsejében játszódó világába keveredtünk volna pár extasy tableta be-dobása után. A Rez alapötlete, vizuális világa egyébként Wassily Kandinsky, XIX. században született híres orosz szürrealista festő képeire vezethető vissza: az ő elvont, geometrikus képei ihlették meg a játékokat, így Mizuguchi azt az ő emlékének ajánlotta.

A zenei aláfestés hasonlóan egyedire és betegesre sikerült, és közel akkora szerepet ját-

aszaz tizedik hó tizedike, egymás mellé téve a számítógép bináris kódjára emlékeztet, az egyest és a nullást úgyesen keresztezve pedig egy Q betű-féleséget kapunk. A cég a mai napig alig tizenöt főt foglalkoztat, így célszerű volt egy kis kaliberű, egyszerű programmal kezdeniük pályafutásukat. Pont jól jött számukra az épp tervezőasztalon lévő Sony kézikonzol, a PSP: gyorsan össze is ütötték rá a mai napig legaddiktívabb és egyik legnagyobb példányszámban elkelt címet, a Lumines-t. Az alapötlet ismét egyszerű, de zseniális: a Tetris egyfajta továbbfejlesztése négyzetekkel, természetesen ismét bódúletes „látványvilággal”, muzikális aláfestéssel és hangulattal. Az elektronikus zene és a japán témák összefonódása ismét jól megfigyelhető

kül: karácsonykor már a Lumines 2 miatt fogunk ismét hulló négyzetekkel álmódni, de jó öreg PlayStation 2-nk is megkapja a maga Lumines epizódját.

A hatalmas anyagi és kritikai siker ellenére Mizuguchi-san, úgy tűnik, megmarad egyszerű játékok designereként. Szeret extrém helyeken kirándulni, fotózni, maximálisan leköti a különböző zenék és művészetek tanulmányozása, ha pedig úgy gondolja, ezek valamelyike elegendőből jó játékot lehetne csinálni, tervezőasztalhoz ül. Reméljük, még nagyon sokáig. A Lumines-projektet és egy újabb Meteos mellett egy PSP-re készülő, egyelőre ismeretlen játékon dolgozik Gunpey címmel.



# PLATINUM

☘ Jó játékok jó áron

Elérkezett az ősz. Ezt nem csak onnan tudjuk, hogy a boltokat elárasztották az EA Sports játékkal és a lányok sajnálatos módon kezdenek leszokni a miniszoknya viseléséről, de onnan is, hogy a tavalyi évvége slágerjátékai alaposan csökkentett áron kerülnek ismételt forgalomba. Special ezért nem fogunk balhézni...



KIADÓ NAMCO  
FEJLESZTŐ NAMCO  
ÁR 5999 Ft  
JÁTEKOSOK SZÁMA ?

## 90%

# Soul CALIBUR III

### LELKÜNKET IS ELRABOLJA

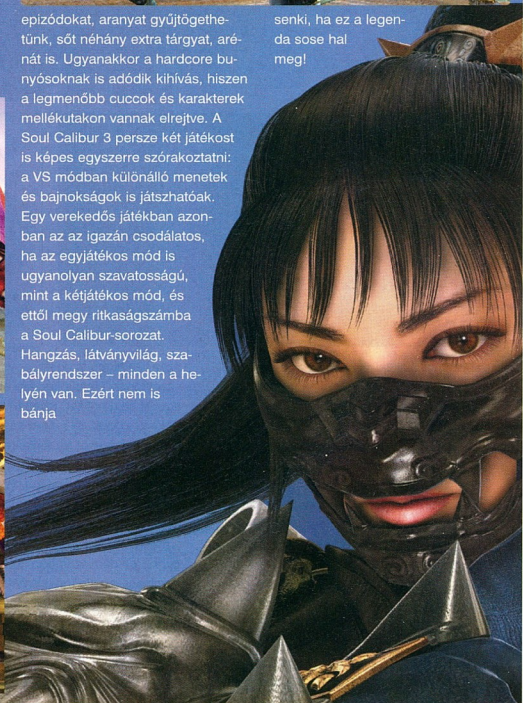
**A** legenda sose hal meg – hallhattuk már nem egy ízben a Soul Calibur mottóját, és a Namco gondoskodik róla, hogy a jelmondat továbbra se veszítse érvényét.

A Namco a harmadik epizódban ugyanolyan tisztelettel és szakértelemmel nyúlt a játékhoz, mint ahogy azt már megszoktuk tőlük. Három új szereplő csatlakozásával immár több mint 25 karakter vívhat egymással párharcot. Az egyjátékos módban egy térképet járhatunk be. Maguk a küzdelmek sem túl nehezek, és miközben megnyerjük az



epizódokat, aranyat gyűjtögethetünk, sőt néhány extra tárgyat, arénát is. Ugyanakkor a hardcore bonyósoknak is adódik kihívás, hiszen a legmenőbb cuccok és karakterek mellékutakon vannak elrejtve. A Soul Calibur 3 persze két játékot is képes egyszerre szórakoztatni: a VS módban különálló menetek és bajnokságok is játszhatóak. Egy verekedős játékban azonban az az igazán csodálatos, ha az egyjátékos mód is ugyanolyan szavatosságú, mint a kétfjátékos mód, és ettől megy ritkaságszámba a Soul Calibur-sorozat. Hangzás, látványvilág, szabályrendszer – minden a helyén van. Ezért nem is bánja

senki, ha ez a legenda sose hal meg!





# JAK X: Combat Racing

**A** hogyan azt az ósrégi római bölcsesség tartja: nincs új a Nap alatt – azok a mulatságos tógákba öltözött fickók egyszerűen mindent tudtak az életről! A kilencvenes évek második felében a Naughty Dog PS1-re egy vörös róka jellegű lény, Crash Bandicoot főszereplésével ugrabugrákat fejleszt, majd három réssel később elkészíti a Crash Team Racing című versenyjátékot. Pár évvel később a Pajkos Kutya már a PS2 körül szaglászik: egy szintén nagyszerű platformjáték-sorozatot kalapálnak össze – most pedig úgy gondolták, három világárgemként épp elég, ismét itt az ideje, hogy egy kicsit száguldozzunk is...

Aki megvásárolja a Jak X-et, az bizony egy klasszikus, a Twisted Metal vagy az előbb említett Crash Team Racing stílusában fogant kart-racing típusú játék korongját pattinthatja be a PS2-be. A stílus sablonos jellemzői kivétel nélkül mind-mind ráhúzhatók: vicces, mesészerű környezet, abszurd külalakú rendelő, tuningolható járgányok, eszeveszett száguldozás a kacskaringós pályákon, sokféle felvehető fegyver és power-up, számos megnyitható extra tartalom – no és persze rengeteg vidám szórakozást kínáló multiplayer-móka. Ez együtt azt is jelenti, hogy sok újdonságot, a műfaj reformját nem várhatjuk tőle. A Jak X minden bája, humora, izgalma

mellett sem lépte át a műfaj korlátait és íratlan szabályait – ha a feje tetejére áll, akkor is „csak” egy aranyos kart-racing marad. Mindezek ellenére meg kell jegyezned, hogy én már túléptem a harmadik iksten, mégis remekül elszórokoztam vele, és ezzel mindenki így lesz!



PLAY! PlayStation 2

**JAK X**

12

INFO

KIADÓ SONY  
FEJLESZTŐ INSOMNIAC  
ÁR 5999 FT  
JÁTEKOSOK SZÁMA 1-4

**72%**

# RATCHET Gladiator

**N**em nehéz elképzelni, hogy mi lesz a következő Ratchetben, ugye? Még nagyobb helyszínek, még több ökrökös Clankkel, még örültebb fegyverek, no meg rengeteg lövöldözés, ugrálás és szórakozás. Bár ez a recept már három éve egyre jobb eredményekhez vezetett, az Insomniac tavaly újított, és az utolsó PS2-es részben egy teljesen átalakult Ratchettel találkozhatunk.

Bár fejleszthető fegyvereivel és elképesztő mennyiségű lemeszáló ellenfeleivel a ratchetek eddig is csak félig-meddig voltak platformjátékok, a fejlesztők erre rátertek néhány lapattal: a Gladiatorban ugyanis derék hősről már nem óriási, nyílt világokat derít fel, hanem szűkös arénákban küzd egy tévétársaság rabjaként.

Mivel a közönségnek vér kell és agy-

darabok, a küzdelem általában kis arénákban zajlik, és hogy lehessen reklámozni, nem is tartanak sokáig, általában kettő-négy percig. A feladatunk a negyvenegynéhány pályán szinte mindig az, hogy menjünk előre a li-nearís pályán, lezúzzuk a semmiből megjelenő, ol-

daról beugró, néhán repülőből kihajított ellenfeleket, és végül elérjük a kék fénnyel je-

lőt kijáráshoz.

A fegyverek listáját ugyan alaposan megkurtították,

ám a megmaradt tíz gyilkoló eszköz kivételesen jól működik. Igazi újdonság sincs köztük, az eddigi részek legkedveltebb durrogói jelennek meg itt is, legfeljebb kicsit átírozva és átnevezve. Ratchet fejlődése ugyan elég egyszerű lett, de a fegyverek terén minden RPG-mániás kiélheti magát.

Megvallom, a Gladiatorban eleinte nagyon hiányzott Clank, és minden, amit ő jelentett a sorozatban, mindez azonban nem számít, mert ez így is jó játék lett, a fegyverek fejlesztése bőven kárpótol minden hiányzó játékelemért, úgyhogy nem is tudtam abbahagyni, amíg végig nem játszottam. Számomra továbbra is Ratchet a legjobb a Sony tróbjá-ból!



PLAY! PlayStation 2

WII NETWORK PLAY

**RATCHET GLADIATOR**

3

Platinum

INFO

KIADÓ SCEA  
FEJLESZTŐ NAUGHTY DOG  
ÁR 5999 FT  
JÁTEKOSOK SZÁMA 2-4

**82%**



# 2006 NOVEMBER



## Oktober 27. Disgaea 2

Minden idők talán legőrültebb japán játéka, azért ez nem semmi!



## November 2. Borat

Nem mondunk többet: nyomás a moziba be! Minden idők legjobb kazah filmdrámája!



## November 3. GTA Vice City Stories

Ha azt hitted, hogy a LCS volt a maximum, amit a PSP tud, meg fogsz lepődni



## November 3. Need for Speed CARBON

Csapatversenyek, városfoglalás, hegyi futamok, gyönyörű nők...

## November 7. Shinobi DVD

Nem a játékból készült, ám így is egy remek nindzsa-filmről van szó!

## November 9. OPEN Season

A magyar moziban Nagyon Vadon címmel fog futni, amit azért nem kellett volna...



## November 16. Shop Stop 2

37! Habcsók! Lefely Lóránt, a hú öle! És megannyi más móka!

## November 21. Black Angel DVD

Remek orgyilkosos film Japánból. O-Ren Ishii (Kill Bill) ihletője!

### PLAY! impresszum

**Szerkesztőség**  
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu  
Szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu  
DVD szerkesztő: Kórryai Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu  
Tördelészerkesztő: Dacher Richárd (Riccó) ricco@pcguru.hu  
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@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

**Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:**

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

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

**Hirdetési igazgató:**  
Walttschek Csilla cswalttschek@vogelburda.hu  
Tel: 888-3450, Fax: 888-3499  
**Hirdetésfelvétel:**  
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Bp., Kéthly Anna tér 1.  
Tóth Zsuzsanna toth.annazsuzsanna@chello.hu Tel:30/320-1192  
Harsányi Erika ehasranyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452  
Rátóti Sarolta sarolti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453  
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468  
Szendrey Schivia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

**Lapigazgató:**  
Walttschek Csilla cswalttschek@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 kiadással felel:**  
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató cgerlach@vogelburda.hu  
Asszisztens: Rákyi Marianne Tel: 888-3471, Fax: 888-3499

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

**Nyomda:** Origo Print Nyomdáipari Kft.  
Félfős vezető: Banáti László  
2040 Budafok Gyáli utca 2

A közölt cikkek fordítása, utányomása, sokszorosítása és átrendezéseiben való közlése kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használják fel.

**Figyelmeztetés!**  
Tisztelettel visszatérítjük, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A kiadó a 48-cs. vagy annál gyorskabó megjelölés esetében a DVD melléklet által a lemezeiben és a meghajtókban okozott esetleges károsodásokról nem vállal felelősséget.

ISSN 1788 - 0287

A KÖVETKEZŐ **PLAY!**  
2006. NOVEMBER 10-ÉN JELENIK MEG!





# MOBILARENA

TELEKOMMUNIKÁCIÓ ONLINE

PROHÁRSDÉVER - VOGELBURDA  
**ONLINE**



**HÍREK, TRENDEK, TESZTEK**

<http://mobilarena.hu>

**Nézd meg a saját szemeddel!  
Megújult weboldallal: [www.konzolstudio.hu](http://www.konzolstudio.hu)**

