



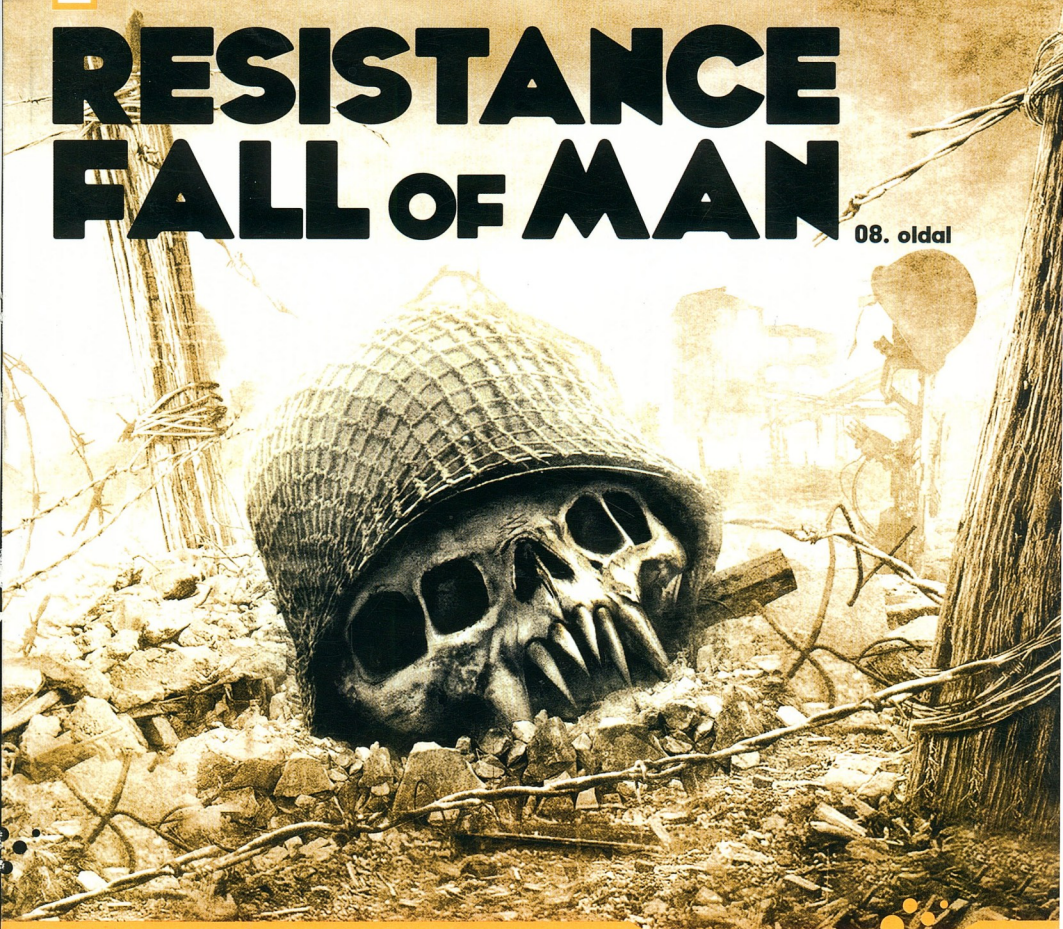
PLAY!

PlayStation 2, PlayStation 3, PSP konzolmagazin 2006. DECEMBER



RESISTANCE FALL OF MAN

08. oldal



FINAL FANTASY XII



0809
1496 FT



BATTLEFIELD BAD COMPANY



BULLY

62. oldal



Megérkezett. Az új generáció.

Jump in.

 XBOX 360™

Intro

Sziaosztok!

Lassan közeledik az év vége és jön a karácsonyi szezon. Ennek az eseménynek az áldásos hatása, hogy eszméletlen mennyiségű játék árasztja el a piacot. Sajnos a PlayStation 3 indulásról Európa lemaradt, de aggodalomra semmi ok, mivel a hazai premierig simán elerünk a mostanában megjelent PS2 és PSP játékokkal. A Final Fantasy XII az egyik legszigorúbb online lap, az Eurogamer szerint az a játék, amire örökké emlékezni fogunk. Ezzel a megállapítással mi magunk is egyetértünk, de ne elégedjétek meg ennyivel, hanem olvassátok el Infidel véleményét. Az FF XII mellett végre megjelent a PSP-s Killzone Liberation, a Mercury Meltdown és a PlayStation 2-n már sikereket elért spagetti western PSP-s portja a Gun Showdown is (nem beszélve a jövő hónapban tesztelésre kerülő GTA Vice City Storiesről). Mindhárom játék kivételre sikeredett, így ha valamilyen kivételes okból kifolyólag el kell hagynotok a nappalit, akkor sem kell kétségbe esnetek. Vegyétek elő a PSP-t és vigyétek magatokkal valamelyiket a fenti három játék közül.

Summa summárum elég tartalmas számmal találkozhattok, ha elolvassátok az aktuális Play!-t és minden bizonnyal így lesz ez a jövő hónapban is! Addig is jó játékot...tudjátok amíg videójáték van addig minden van!

Az építő jellegű kritikákat továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!
A következő Play! december 08-én jelenik meg!

PLAY!
team



- Bully
- Final Fantasy XII
- God Hand
- Mortal Kombat Armageddon
- Scarface: The World is Yours
- Splinter Cell Double Agent
- Alone in the Dark Season One
- BIA 3: Hell's Highway
- Heavenly Sword
- L.A. Noir
- MotorStorm
- Oblivion
- PS3 reklámok
- Resistance
- Ridge Racer 7
- Stranglehold



PLAY! dvd december

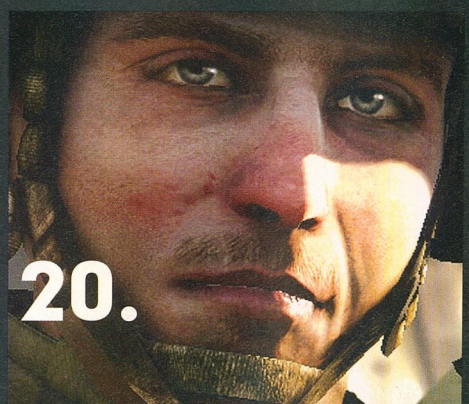
2006. DECEMBER

PLAY! tartalom 2006. DECEMBER

- 03 Intro
- 08 Resistance: Fall of Man
- 14 Def Jam: Icon
- 20 Battlefield Bad Company
- 24 Alone in the Dark
- 24 Oblivion
- 30 Splinter Cell Double Agent
- 34 Need for Speed Carbon
- 38 God Hand
- 40 Mortal Kombat Armageddon
- 42 Destroy All Humans! 2
- 44 Valkyre Profile Simetria
- 47 Spyro: The New Beginning
- 47 The Sims 2 Pets
- 48 Final Fantasy XII
- 52 Scarface: The World is Yours
- 56 Bully
- 60 Justice League / Marvel Alliance
- 64 Interaktív



08.



20.



final Fantasy XII

Hosszú évek óta várunk rá, de megérte! A Final Fantasy XII a sorozat egyik legjobb, ha nem a legjobb darabja. Ne hagyj ki te sem!

DVD



Bully

A Grand Theft Auto San Andreas készítői ismét remekművet alkotnak. A Bullyban egy elit gimnáziumi diák életébe csöppenhetünk be. Barátokat és ellenségeket szerezhethetünk, ellóghatjuk az órákat, de lehetünk mintadiákok is... ja és persze Rockstar módra agyba-főbe verhetjük, akit csak kedvünk tartja.

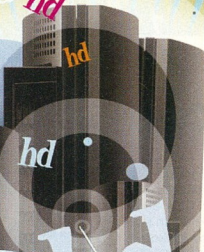


68.

hd

erdemled!

hd hd hd



hd

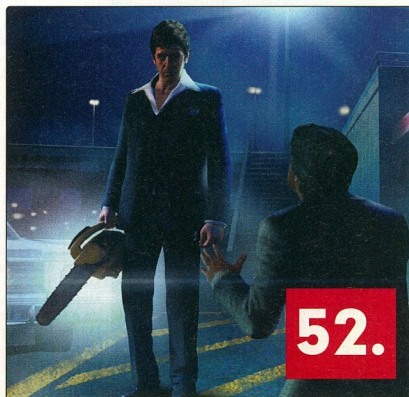
hd



- 66 Interjú
- 68 HD korszak
- 72 Killzone Liberation
- 74 GUN
- 75 Mercury Meltdown
- 75 FIFA 07
- 76 PSP hardver



- 78 PS-legendák: David Jaffe
- 80 Platinum PSP-tesztek
- 82 2006. decemberi naptár





Wii vs. Sixaxis

Szaszto!

Több helyen is olvastam, hogy a PS3-hoz készülő kontroller, a Dual Shock 3 a Nintendo új gépének az imitációja, onnan lopták az egész mozgásérzékelős ötletet. Ez tulajdonképpen engem nem nagyon érdekel, viszont nemrég láttam néhány Wii-videót, ahol a hadonászással irányítottak mindent, a harctól kezdve az operáláson át az autózetetésig. Ez azt jelenti, hogy PS3-on is lesznek ilyen mókák – mert amennyire én tudom, nincsenek ilyen játékok jelenleg.

Kösz
Tybón



Az új kontroller hivatalos neve már Sixaxis, ezzel is utalva a mozgásérzékelőre. Ez egyébként kevesebbet tud, mint a Wii-féle távirányító – az teljes egészében erre épül, itt pedig csak egy plusz extra funkcióról van szó. Ez a Sixaxis támogató játékoknál is megfigyelhető: központi szerepet csak a repülő játékoknál kap (Warhawk, Lair, fIOW), de inkább csak apróságokra jó (karambol utáni irányítás a Burnoutban, közelharc a Resistance-ban, büntetődobás az NBA-ben). Lehet, hogy később PS3-ra is lesznek erre épülő játékok, de eleinte inkább csak ilyen kisebb dolgokra számíthatunk.

Hello!

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



Kedvencek

Hi!

Az előző számban feltettétek a kérdést, hogy melyik PS3-játékokat várjuk leginkább. Gondolom, röpöködnék majd a Metal Gear Solid 4-ek meg a Final Fantasy XIII-ak, de én személy szerint azt a kártyás EyeToy-játékot várom nagyon, amiről az E3 kapcsán írtatok. Mekkora poén már, hogy nem csak lepakolod a lapokat, de látod is őket harcolni a tévében!
Sanyi

Igen, az Eye of Judgement tényleg jó! hangzik – csak a szabályok voltak borzalmasan egyszerűek. Viszont ha valaki megcsinálna egy közel Magic-szintű játékot hozzá, az tényleg nagyon durva lenne. Mellesleg a kis felmérésünkben tényleg a Metal Gear 4 kapta a legtöbb szavazatot, de a Motorstorm végig a nyomában volt. Milyen kar, hogy azt most halasztottuk el jövő tavaszra – na de legalább nálunk nem sokat kell rá várni a gép megjelenése után...

A hónap levele

Xboxot is?

Hello!

Nagyon tetszik a lap, csak egy dolog zavar: miért nem foglalkoztak az Xbox 360-nal? Tudom, hogy a Sony riválisa, de hát van rá sok jó játék, meg különben is, már szinte minden fejlesztés megjelenik PS3-ra és 360-ra is, úgyhogy olyan sok plusz hely nem is kellene neki, ráadásul a DVD-t azon is meg lehetne nézni – gondolom a Wiivel való tördést például ez is kizárja.

Thoomi



Légy erős, egy ideje már gondolkodunk a dolgon. Ez persze nem olyan egyszerű, hogy huss, irunk pár cikket, és már foglalkozunk az X360-nal is – eddig például hivatalosan nem is volt forgalomban Magyarországon a gép. A november 3-i magyar premier mindenesetre nagy előrelépés, így a ne lepődj(etek) meg, ha valamikor a közeljövőben megjelenik az Xbox 360 is a tesztek, előzetesek között...

Black

Mélyen tisztelt Szeretkezettőség!

Fasza az újság, bár a második napon már ragadni a lapok. A plébójt is lemondtam (csajom sincs). Ti vagytok az utolsó reményeségem. Sirva írok, mielőtt még a ceruzámba dőlök. Iga-zából SNAKE-hez szeretnék főhászkozni, mivel ő az egyetlen akiről tudom, hogy végig vitte a BLACK-et. A megjelenéséről megvettemm nyukámmal. Amit írt a játékról az igaz, (fegyver-pornó, idegességemben én is majdnem megbasztam) kivéve, hogy egymás után végig fogom játszani minden nehézségi szinten. Sajna a 8. pálya (Spertriniv Gulag) harmadik check pontja után megszorultam.

Szia! Miután mindenkit megöltél robbantad be az alagút végén lévő falat, ha ez megvan akkor simán tovább tudsz menni!

PLAY! féléves előfizetés most akár 4000 Ft értékű választható ajándékkal!



1. Canyon CN-WCA M21
webkamera



2. Gembird kártyaolvasó
(SM/XD/SD/MMC/MS/
MSPRO/CF/MD)



3. Bluetooth
USB adapter



4. Genius HS-04S
mikrofonos fejhallgató



5. Logitech Deluxe billentyűzet (fekete)

Forgalmazó:
FOR-MAX

PLAY!

1/2 éves előfizetés 9 644 Ft

A november 28-ig beérkezett befizetések esetében az előfizetés a következő lapszámmal indul.

Az ajándékot 1 hónapos átfutási idővel postázzuk!



Igen, megrendelem a PC GURU magazin 6 lapszámát mindössze 9 644 Ft-ért, akár 4 000 Ft értékű ajándékkal!

A választott ajándék: 1. webkamera 2. kártyaolvasó 3. USB adapter 4. fejhallgató 5. billentyűzet

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím: Telefonszám:

Kézbesítési név:

Kézbesítési cím:

Alírást: Fizetés módja: csekk (a kiadó biztosítja) átutalással

Kérjük, hogy a megrendelőlésvényint 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, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

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



RESISTANCE

FALL OF MAN



Ugy tűnik, a Sony megtalálta a választ a Halóra – és ugyan ki lenne alkalmasabb egy jó kiadós lövöldözős cím elkészítésére, mint a Ratchet & Clank megbízható csapata, a jó öreg Insomniac? Persze, most nem lesz japán sziveket ellágyító pokémon-forma főhős és rajzfilmszerű, platformos hangulat. Emberek lesznek és alienek, plusz véresen komoly háború belső nézetből, úgy nagyjából: Ryan közlegény találko-

zik a Világok harcával. És hogy a végeredmény milyen lesz? Az eddig látottak, hallottak alapján remek, megkockáztatnánk, hogy a PS3 nyitócímei közül ez a játék fogja elvinni a





☛ Londont kicsit megviselte az idegen lények inváziója

NEM KIMÉL A KIMÉRA

A Resistance alapgondolata a jó öreg „alternatív történelem” téma, ez mindig bejön, hiszen az egyik legizgalmasabb móka eljátszani a „mi lett volna, ha?” kérdéssel. Jelen cím alapgondolata: az emberi történelemből kimaradt a II. világháború. No nem azért, mert hirtelen kitört a

Mivel a Resistance elkészült, az infromiació fejlesztői ösztönövel vettek bele magukat a következő Ratchet és Clank játék fejlesztésébe.



☛ A nehéze akkor jön, ha a rakéta elszáll a célpont mellett...

globális szeretet – 1921-ben váratlan látogatót kaptunk: egy idegen fajt, valahonnan a csillagködökön túlról. A Chimera névre keresztelt népesség határozottan kijelentette, hogy márpedig ezt a szép kék gölyöt nézték ki új lakóhelyük gyánánt, és Köszli, nem kérnek ilyen rút, gyenge, puha, etcetera lakótársakat, mint a homo néha sapiens. Szóval: viszlát (és közs a Halókat, heh...). A Kiméra (hadd hívjam így magyarul) egy parazitafej, mely virust hordoz, a megtámadott ember pikk-pakk mutátnássá válik, és a horda tagja lesz. Izgalmas dolog, hogy Kínában szálltak le, és onnan terjednek nyugat felé, lealázva Ázsiát és Európá nagy részét, azaz a valós történelmi eseményeket át-szövi a fajjal való találkozás és küzdelem. Bizar, de abszolút jellemző ránk, hogy kialakul egy szkeita is, „The Cloven” néven, akik a Kiméra mellé álltak, és rémisztó szer-tartásokkal áldoznak embere-

ket új gazdáiknak. És persze mindig van egy hős, sőt, „A Hős”, aki egy szál maga végigpofoz egy teljes bolygónyi taknyot. A mi kis Rambónk egy Jenki hadfi, bizonyos Nathan Hale, róla balra olvashattok, mert nem egyszerű figura...

A HŐS



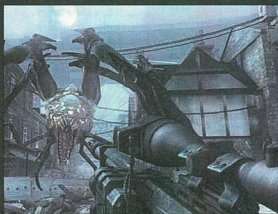
MR. HALE, AKI NEM BERRY

☛ Nathan Hale 1922-ben született, hamar arvaságra jutott, és inmen egyenes út vezetett a hadseregbe. A kiképzése véres fordulatot vés: valami hibás löszer következtében a fél csapat fűbe harap, ő maga lyukak lesz, mint a svájci sajt. Befotózzák és szolgátaba áll, ám hamar kiderül, hogy kipusztult belőle a félelem, így aztán a legkeményebb melókat bízzák rá, bár a pszichológusok szerint bátorsága inkább halálvágy. Amikor 1951-ben a US Rangers különítmény partra száll Angliában, az első sorban menetel; a hadseregben izben átszágul a Kiméra-vírus, hősink viszont rejtélyes módon felépül belőle (ha igaz...). És bosszút áll, persze.

A KÖDÖS ALBION, AHOGY SOSE LÁTTAD

Mivel a náci haderő helyett másféle ellenség lepi meg és el Angliát, a történet helyszínei – London, Nottingham, Manchester, és a környező vidéki tjak – nem szenvedték el a szőnyegbombázások okozta sokkot, így olyan épületekkel is találkozhatsz majd, amelyek a világégésben elpusztultak, ám mivel a Kiméra már elkezdte saját képpere formálni bolygónkat, idegen, organikus struktúrákkal lesznek átszöve és fűszerezve.

Itt mindjárt tülshetünk egy gyors elajuláson: a játék brutálisan jól néz ki, de hát ezt el





❗ Azt hiszem barátunkat megmenteni nem tudjuk, így marad a bosszu...

is várjuk ettől a retentő technikától. Természetesen a játéktér jó része teljes mértékben leamortizálható lesz, azzal sem áruolok el nagy titkot, hogy bizonyos szituokban épp környezetrombolással tudsz továbbhaladni. Dinamikus fények, füst, por, robbanások, napszak- és időjárás-változás – a konzol minden tudománya bejátszódik; nem akarom túlragozni, szóban úgysem lehet elmondani, a képek, videók mesélnek.

MA HAVER, HOLNAP LEVER

A Kiméra főrája és faunája elég változatos. Az alapot munkások jelentik, akik teszik a dolgukat, általában nem bán-



de ha támadnak, csoportosan és halálosan teszik azt. A következő lépcső már keményebb falat: az emberekből lett mutánsok a közkatonák, puskákkal és a hátukon valami gázcsövekkel, melyek tartalma létfenntartásuk záloga. Az „elittek” már jobb páncélzattal és I.O.-val rendelkeznek. A mutánsok soraitban félig robot felszerelt egységeket is találunk, valamint bőszen mamlaszokat, akik a horda barbecuefelelősei: jópofa lángszórákkal izzítják be a partit. Van még egy gázcsöves két-

A kiméra fegyverek nem csak csúnyábbak, de általában hatékonyabbak is

A NŐ

MISS PARKER, AKI NEM RACHEL

➔ Persze minden tökös fiú mellé kell egy barát, minden Holmes mellé egy doktor Watson. Esetünkben ő Rachel (nem Rachel!) Parker, a brit titkosszolgálat, az MI7 kapitánya, nem mellőzendő módon betyár jó csaj. Ő lesz történetünk narrátora is, a sztorit az ő mesélésén kívül látványos film-



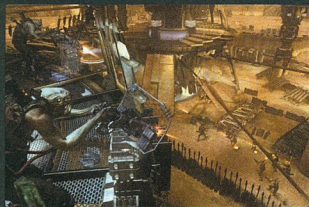
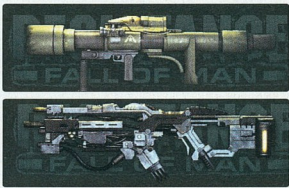
betétek, valamint rádióüzenetek, felderítési fotók és egyéb okosságok tekerik előfele. Hogy mi módon fog még segíteni hősünknek, az egyelőre titok, én nem tartok elképzelhetetlennek némi romantikus mellék-szálát sem. Amúgy az MI7 ebben a játékban a jenkai propagandagépezethez hasonlóan a Kiméra jelentőségének tempitásával próbálja a katonákban tartani a lelket és a harci kedvet.

FEGYVEREK



Bár a cikkben is kitértem a Resistance igazi stízájaira, a fegyverekre, most néhányat részletesebben is bemutatunk. Ott van például kis kedvencem a LAARK (középen, felül); ez egy rakétavető, ám ha a másodlagos móddal tüzelés, a lövedékből számtalan apró célkövető rakéta válik ki, sőt: lehetőség lesz megállítani a lövedéket akár a levegőben is, és közel továbbte-

relned azt, így bekanyarodhatsz vele sarkokon, átjuthatsz bariádokon, ami piszkos kis trükkökre ad lehetőséget. A Kiméra oldaláról is van egy szimpatikus ágyú, a Hallstorm (itt alulunk) és plazmá minigun, mely másodpercenként vagy húsz lövedéket lök ki, alternatív módon pedig egy kis löveg materializálódik, mely automatikusan lövi a hozzá közeledőket.



lábú is, mely a falakon rohangál és plafonról lövöldöz, nagy örömrünk.

Kellemetlenebb randijaink lesznek a Leapers nevű sokfogú dögökkel, akiket talán a H12 face-huggerei ihlettek: örömmel ugranak rá áldozatuk fejére, hogy gyorsan ledarálják azt. A fejlesztők itt használnák ki először a vezérlő mozgásérzékelőjét, és ha arcon csókol egy ilyen izé, a gamepad heves rázásával levaszthatod magadról. Még idegesítőbb a Howler, mely kutyaszzerű, ám bikaként öklel, és ha meglát, he-



ves vonyítással összerántja környékbeli kollégáit. A pókfóbiások „kedvence” a Widowmaker lesz, az élvezetelenség szőrös, soklábú mestere. És ki ne hagyjam a ritka Gray Jack nevű bigyót sem. Ezek ilyen hosszú kezű-lábú, eszméletlenül erős dögök, akik pusztá kézzel szétkapnak egy embert.

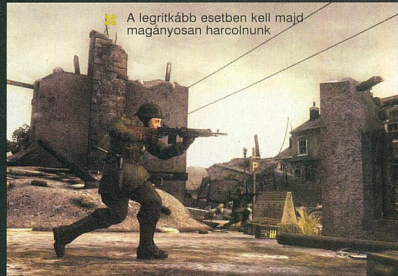
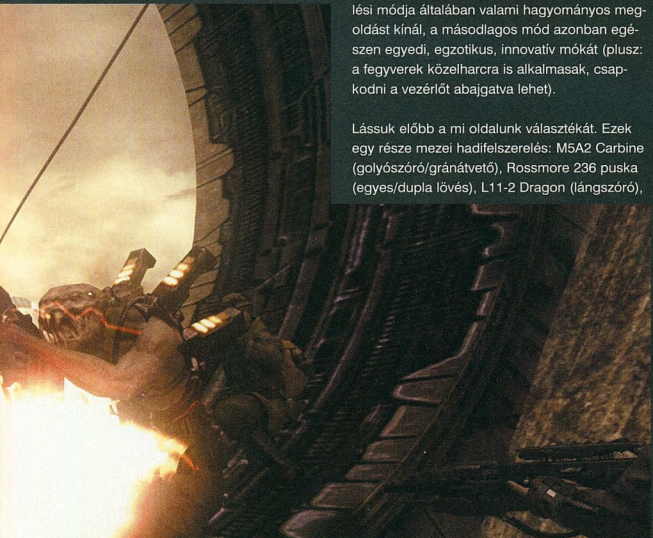
KREATÍV TÚZERŐ, PLUSZ GÉP-ÉSZ

Az Insomniac egyik védjegye a tradíciókat a kreativitással ötvöző arzenál. A Resistance sem tér el ettől: a kb. 16-20 fegyver elsődleges tüzelesi módja általában valami hagyományos megoldást kínál, a másodlagos mód azonban egészen egyedül, egzotikus, innovatív mókat (plusz: a fegyverek közelharca is alkalmasak, csapkodni a vezérlőt abajgatva lehet).

Lássuk előbb a mi oldalunk választókat. Ezek egy része mezei hadifelszerelés: M5A2 Carbine (golyószóró/gránátvető), Rossmore 236 puská (egyes/dupla lövés), L11-2 Dragon (lángszóró),

repsz- és gyújtógránát. A nagy truváj azonban a Kiméra belepiszkitása a katonai technológiába – az ő készségeik igazán egyedi darabok, és nyilván a hosszú harcok során az emberek is szert tettek némi tudományra a zsákmányolt fegyverek tanulmányozása során. A humán oldalon nagy poén a Sapper. Randa golyóbisokát lök ki, melyek feltapadnak bárhová, és ha valaki a közelükbe ér, felrobannak (a másodlagos tűz kézi detonálásra jó). Egész láncot alkothatasz belőlük, de fel is ragaszthatod a plafonra a bogyót, hogy meglepd az ellent. A Fareye egy mesterlővészpuska, ám az alternatív módja „slow motion” hatást kínál, azaz lelassít mindent, így picit könnyebb a célzás.

A Kiméra arzenálja tisztán újtechnológia. A Bullseye egy sima támadókarabély (bár plazma-löszerezrel), a másodlagos tűz azonban maga a csokifagyi, habbal. Ez egy jelöltöt lök ki, mely rátapad az ellenségre. Ezután minden lövedék célkövető üzemmódban erre fog ráshunni, azaz: kilövőd a jelet, elbújsz fedezékbe, majd leadsz egy sorozatot bárhová, és a golyók letámadják a rosszfiút. Sőt: ha bármilyen objektumra vagy falra lövöd a tapaszt, a lövedékek egy bombaszzerű gömbbő állnak össze, mint valami méhráj, és ezt ráirányítva az ellenségre, rárepülnek. Az Auger szintén finom: energiafegyver, az iv áthatol akadályokon is, bár ekkor felizzik és lelassul, így van ideje és lehetősége az áldozatnak a menekülésre. Másodlagos tüze egy energiapajzost fejleszt – és ugye, ez is akadály, azaz az ellőde-



A legritkább esetben kell majd magányosan harcolnunk

ges módban át tudsz lőni rajta... És említünk meg még egy készséget: a Hedget egy srapszelgránát, mely robbanáskor 50, saját fizikával rendelkező tuskét lő szét.

És még valami: az AI az eddigi demók alapján egészen elsőrangú. Bajtársaid nem állnak eléd, a Kiméra pedig minden lehetőséget kihasznál; ha például egy Auger pajzsa mögül támadsz, számíthatsz rá, hogy ellentefel is egy ilyen fegyvert vesz elő, hogy legyakjon. Épp ezért soha nem lehetsz elbizakodott, élesnek kell lenned minden pillanatban, ami ebben a műfajban a lehető legjobb hír.

JÓZSI, MA TE LESZEL A KIMÉRA!

A máris népes rajongótábor körében végzett felmérés bizonyítja, hogy a legtöbb komát a többjátékos mód izgatta fel leginkább. Ez persze érthető, hiszen bármennyire jó is az AI, azt mégis csak az az igazi, ha Józsi haverunkat alázhatjuk meg kétféle. A játékban ráadásul mindkét oldal szerepét bevállalhatjuk, azaz rusnya alienekként is apríthatjuk az emberiséget, mert megérdemlik. Három játékmód közül választhatunk majd. Lesz egy kooperatív mód, melyben az egész szölista kampánysort egy havorral tolhatjuk végig, ami nyilván egészen más taktikát kíván, és más játékelményt nyújt; egy



❖ A kiméra nem egy szépségszép faj, az egyszerű biztos



offline, osztott képernyős mód négy; és egy online harc 40 játékos számára. E kettőben szintén három móka vár ránk. A Node-ban a címádó helyiségeket kell elfoglalnunk; a Meltdown ennek egy csavarja: itt a Node-ok bázisunk hűtőrendszerének részegységei, így minél többet foglal el az ellenség, annál jobban túlvéví a főhadiszállás, és egyre sebezhetőbbé válik. A harmadik pedig a hagyományos halálcsica, azaz a DM.

Hogy ne legyen annyira unalmas a multi, a pályák kitérnek Angliából (persze ott is játszódik pár), az eddigi infókban jeges-hegyes tájak és dzsungelmélyi falu is szerepelt. Érdekes, hogy

A multiplayer-módban 40 játékos részvételre engedélyezett Resistance multiplayer mód csatlakozó konzolokon, azaz több játékos csak az Xbox Delta Forcét tudott vezérelni.

a pályákat a játék dinamikususan hozzágazítja a résztvevők számához, így akár nyolcan, akár negyvenen nyomulunk, nem lesz a hely sem „löttyögős”, sem szűk. Persze barátok listája is lesz, no meg lehetőségek klánok alapítására. Az is természetesen ma már, hogy beépítenek egy komplett, 60 szintes rangsorolást, tehát

akinek jövő karácsonyra jön össze annyi, hogy megvegye a vasat és a stufot, annak sem kell aggódnia, hogy a címet a kiadás napjától

toló számarújak a köszönésig sem hagyják túlélni. Minden harmadik szint után előléptetés jár (örmeister, kapitány, stb.), a rangjelzés az uniformison is megjelenik. Lehetőse lesz persze rangsorolás nélkülű menetekre is, ahol beállíthatz minden paramétert – még az is szóba kerül, hogy ha valakinek sikerül egy okos finomhangolást előállítani, a fejlesztők hozzáadják azt a letölthető jóságokhoz. Igen, természetesen ilyenek is márnédek, ezek megnelelte egyelőre titok, új pályák, esetleg fegyverek, sőt sztoriszálak is felmerültek már.

Nagyon várjuk a Call of Duty 3-Resistance mérkőzés végeredményét, bármelyik befutó lehet.

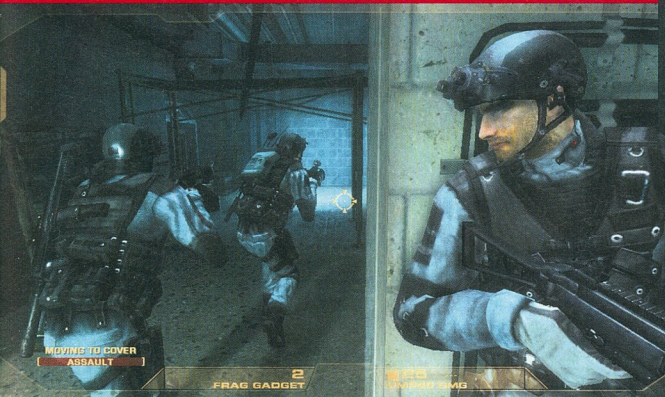
❖ A vérethető szépségszép, a jelenet miatt pedig 18+ besorolást kapott a Resistance



FELSZÁLL A KÖD

Az Insomniac úgy tűnik, jó úton van afelé, hogy újabb sikercímmel bővítsse meglévő franchise-kollekcióját. Egy interjúban elárulták, hogy vannak iránypontjaik arra nézve, mi történik jelen sztori befejezése után, tehát számolhatunk majd új résszel, ha ez beválik – márnédek az eddigiek alapján erre esküdni mernék. Addig meg majd jön egy új Rachtet & Clank, eme cím motorjával hajtva, ami szintén megér majd egy misét – és egy másik cikket...



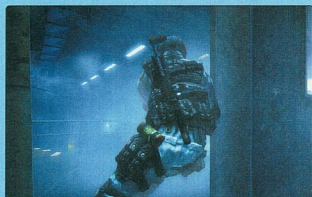


RAINBOW Six Vegas

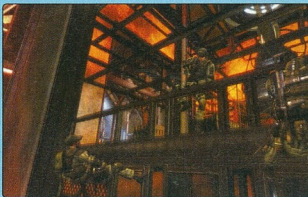
A BŰN VÁROSA

Nemrég alkalmunk volt kipróbálni a Rainbow Six legújabb részét, mégpedig a nextgen verziót. A PS2-es változatról továbbra sem tudni sokat, ám a PSP-s változatról megjelentetett képek alapján az igen szépek tűnik – reméljük, az irányításal sem lesz különösebb gond. A Vegas ter-

A játékmenet sokat változott az előző részek óta, sokkal lassabban, taktikusabban kell osonnunk, mint eddig. Ezt támasztja alá, hogy most már bármikor fedezékbe tudunk húzódni, és innen lehet lesipuskálni, gránáthajjalni. Két társunkat akár hangüzenetekkel, akár gombnyomásokkal kommandírozhatjuk, és bi-



mészetesen a bűn városába csábítja a játékosokat, ahol egy hatalmas summára vágyó terrorcsoport megszáll mindent, robbantgatnak, lövöldöznek, kínoznak, egyszóval terrorizálnak. Itt jövőnk mi a képbe, két társunkkal egyetemben – ugyan nem egyedül oldjuk meg az egész problémát, de félreértés ne legyen, központi szerepünk lesz a tisztogatásban.



zony erre szükség is lesz, mert tapasztalataink alapján az ellenfelek néhol ördögien okosak. A Splinter Cellből származik az ajtó alatt beleselkedő kamera ötlete, amellyel úgy is kijelölhetünk célpontokat embereinknek, hogy még be sem léptünk a következő szobába.

Természetesen multiban is fejlődik a játék, a 16 fős egymás elleni gyakástól a kooperatív megmértetésekig minden lesz, még hozzá folyamatosan fejlődő online karakterrel, megnyitható extra fegyverekkel, kitüntetésekkel.

PLAY!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
KONZOL PS2, PS3, PSP
MEGJENÉÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



PS2 TOPLISTA

Anglia - 06.09.01-06.09.30

	PRO EVOLUTION SOCCER 6 KIADÓ: KONAMI FEJLESZTŐ: KONAMI PLAY! értékelés — --%
	FIFA 07 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ: EA CANADA PLAY! értékelés — 95%
	CANIS CANEM EDIT KIADÓ: ROCKSTAR FEJLESZTŐ: ROCK* VANCOUVER PLAY! értékelés — 94%
	SCARFACE KIADÓ: VIVENDI FEJLESZTŐ: RADICAL PLAY! értékelés — 86%
	THE SIMS 2 PETS KIADÓ: ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ: MAXIS PLAY! értékelés — 63%
	LEGO STAR WARS 2 KIADÓ: LUCASARTS FEJLESZTŐ: TRAVELLERS TALES PLAY! értékelés — 86%
	BUZZ! THE BIG QUIZ KIADÓ: SONY FEJLESZTŐ: SONY LONDON PLAY! értékelés — --%
	BUZZ! JUNIOR J. PARTY KIADÓ: SONY FEJLESZTŐ: SONY LONDON PLAY! értékelés — --%
	CARS KIADÓ: THQ FEJLESZTŐ: RAINBOW PLAY! értékelés — 74%
	DESTROY ALL HUMANS! 2 KIADÓ: THQ FEJLESZTŐ: PANDEMIC PLAY! értékelés — 78%





INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ: EA CHICAGO
 PLATFORM: PS3
 MEGJELENÉS: 2007. ELSŐ NEGYEDÉV



írta: Infratel



Az első Def Jam játék nekünk nem jött be különösebben: egy egyszerű wrestling-játék volt rap-sztárokkal. A második epizód azonban nagyon elkapott minket: az eltérő verekedési stílusok, a fejleszthető karakterek, és a klisékkel tömörsége ellenére is élvezetes sztori miatt rengetegszer szórakoztunk vele. Az Icon névre keresztelt harmadik rész szerencsére ez utóbbi vonalát viszi tovább, és mivel megérkeztek az első konkrét információk és képek a játékból, végre be tudjuk mutatni ezt a közel másfél éve készülő játékot!

AZ ALVILÁG URAI

A kanadai fejlesztők (az eddigi részek elkészítésébe besegítő) japán Aki stúdió úzúttal kimaradt a buliból, szerintünk valaki más számára dolgoznak egy hasonló programon) ígérete szerint a sztori még királyabb, élvezetesebb lesz, mint a Def Jam 2-ben. Ott ugye egyszerűen a New York-i underground világban kellett helyt álmunk, nót szereznünk, gonoszokat vernünk. Ez most is meg-

✦ A háttérben a basszusütemekre ugrálnak az épületek



DEF JAM ICON

marad (New York nem, valószínűleg egy kitalált város kapunk játszótérül), de kiegészül azzal, hogy a verekedés és edzés mellett a zenei életben is bizonyítanunk kell. Úzúttal ugyanis nem

kezdő senkiket, hanem már befutott sztárokat fogunk alakítani (a képeken egyelőre csak Ludacris és Big Boi láthatóak, de a Def Jam rap-istálló közel hatvan fős legénységére, le-

EA

Az EA kanadai részlege a harmadik legnagyobb leír-lezáró stúdió a világon, csak az EA Los Angeles, illetve a Ubisoft szőlőmezős, montreali stúdiója népszerűbb.

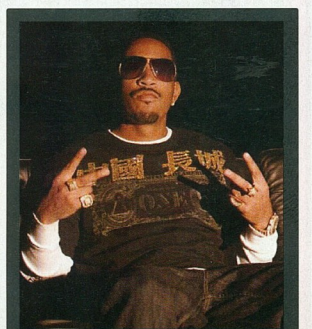
✦ A rapperek világa nem csak játék és mese





✘ A zene ritmusa kihat majd a harcra is

ányságára is számíthatunk), így aztán a bal-
egyenesünk begyakorlása mellett a karrierünkre
is oda kell figyelnünk. A részletek ezzel kapcsola-
tban kissé homályosak, az mindenesetre biz-
tosnak tűnik, hogy alapíthatunk egy kis részle-
get a Def Jam kiadón belül, felvehetünk sráco-
kat, akikből aztán sztárokat nevelgethetünk.
Nem tudjuk, hogy e téren meddig mennek el az



LUDACRIS

Ludacris (vagy Christopher Brian Bridges) rap-karrierje 2000-ben indult, amikor a Def Jam kiadónál megjelent első albuma. Később többek között a Pepsi egyik amerikai arca lett, és albumai is egyre sikeresebbek lettek. A szeptemberben megjelent Release Therapy címűből például egy hét alatt 300.000 fogyott Amerikában. A zene mellett filmekben is játszik, többek között az Oscar-nyertes Útközésekben és a nagyon nem Oscar-nyertes Meg halálósabb iramban című filmekben is láthatunk. A játékban a klaszszikus "addig csépelek, amíg valaki el nem dől" stratégiát alkalmazza, tehát jó eséllyel kiváló karakter lesz a kezdő játékosok számára.



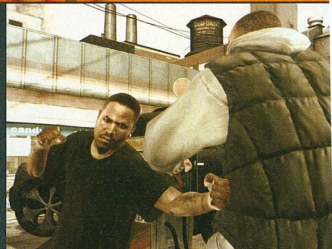
alkotók, a saját koncertek tartása már kissé furcsán vennie ki magát egy ilyen, elsősorban a vetékdésre kitalált játékokban.

LÁTOM A ZENÉT

A zenének azonban nem csak ilyen szerep jut, hanem közvetlenül a játékmenetbe is beleszólása. A programba épített equalizer

végigszkennelni az épp lejátszott számot, és az abban levő basszusok ütemére mozgatja, re-megtetni a pályát. Ez egyrészt pusztá effektek képében jelenhet meg: egy-egy durva mélynyomó-támadás esetén kirobannak az ablakok, darabokra esnek a kocsi, leomlanak a háttérben levő épületek, vagy éppen felrobban a benzinkút, a képek által mutatott egyik pályán. Ez azonban kihat a játékmenetre is, mégpedig két módon is. Egyrészt a renegések által teremtett törmeléket, alkatrészeket, szögös deszkákat felkaphatjuk és azzal célpontjaink tovább ellenfélünk. Ennél is mókásabb azonban, hogy ha pont ezekre a basszushullámokra időzítünk az erősebb kombóinkat, a földre süjtött ellenfélnek a beremegő, darabokra hulló pálya adja a második pofont – így aztán nagyon nem mindegy, hogy mennyire ismerjük a dalokat.

Multiplayerben ennek külön jelentősége is lesz, mert az egyik játék-módban mindkét



játékos választhat egy-egy számot, és aki jobban szerepel, az ráerőltetheti a saját kedvencét az ellenfélre. Ez persze nem lenne olyan nagy szám, ha csak az alaptól a lemezen található dalok közül lehetne maszsolázní, de szerencsére az EA sem állt meg itt: a PS3 merevlemezére másolt zeneszámainkat is bevonhatjuk a megmérgetésekbe. Így aztán ha van valami szörnyű nótánk, és annak ritmusára ügyesen kezeljük a játékot, hamarosan az egész online Def Jam-közösség rettegni fogja a nevünket – erre például kitűnően alkal-

mas lehet egy keményebb Papp Rita-, vagy Kozsó-felvétel.

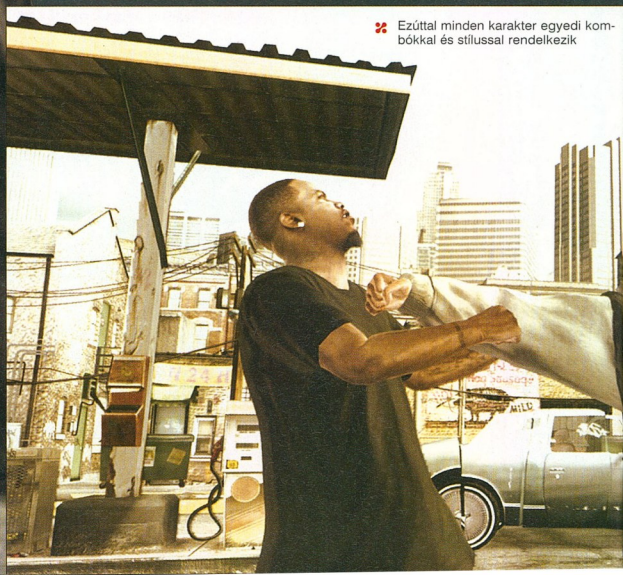


BIG BOI

▶ A nem túl keményen hangzó Antwan André Patton néven született Big Boi Amerika egyik legskikeresőbb hip-hop producere és zenésze - sokan talán csak úgy ismerik, mint az OutKast duó egyik tagját. Ő az agresszívebbnek kinéző, vadabbul rappelő figura a két zenész közül, és a mai társadalmi problémákat boncolgató szövegek is az ő kezei közül kerülnek ki. Ehhez képest a Def Jam Icomban nem lesz ilyen bűvés, sokkal inkább a megragadásokra, halgatókításokra és földharca koncentrált stílusát villogtatja. Az majd elvárjuk, hogy ezzel Big Boi mennyire fog az erős karakterek közé tartozni, hiszen a Def Jam 2-ben ez a harcmodor, legalábbis nálunk, nem volt túlzottan effektív.



✦ Ezúttal minden karakter egyedi kombókkal és stílussal rendelkezik



AMIT NEM TUDTÁL A DEF JAMRÓL

Def Jam
recordings

A Def Jam rapkiadóit még 1984-ben alapította az első képen lát-
ható Russel Simmons (a Run DMC egyik tagjának testvére) és
Rick Rubin (olyan zenekarok producere, mint a System of a
Down, a Metallica, a Slayer vagy a Beastie Boys). Első két max-
ijuk – LL Cool J (2. kép), illetve Beastie Boys – nagyon jól fogy-
ott, így anyagilag is megerősödtek. Hiába voltak azonban már

befutott sztárjaik a kilencvenes években (például a Public En-
emy és az Onyx), anyagi gondjaik miatt befektetőt kellett keres-
niük. Ez végül a PolyGram lett, akik 50%-os részesedést vásá-
roltak. Ma a Def Jam a Universal Music egyik labelje, olyan
sztárokkal, mint Nas, LL Cool J, Ludacris, Rihanna (3. kép),
Jay-Z, Kanye West, vagy a csodás nevű Ghostface Killah.



A számokat akár CD-ről, akár valamilyen mp3-
lejátszóról rápakolhatjuk a PlayStation 3 merev-
lemezére, úgyhogy már előre felünk a netes
küzdelmeket jellemző teljesen örült hupakolás-
tól. Arra is kíváncsiak vagyunk, hogy az extrém-
ebb zenéket miként kezeli le a program: vajon
egy folk, vagy opera ritmusára lassan fog csak
ringani az egész pálya, egy drum & bass vagy
grindcore szószszenet alatt pedig majd vadul

pattog minden? Egyelőre nem tudjuk, és nem is
sejtjük, hogy a fejlesztők miként készülnek majd
fel a minden bizonylan élelmes rajongók örült
zenei ötleteire. Például ha valaki egy egyszerű
zenei szerkesztőprogrammal készít egy csak
basszusdübbenésekből felépülő szá-
mot...

MAJDNEM BOX

Mivel a fejlesztők előző játéka
a Fight Night Round 3 volt, az
abban szereplő újítások jó
részét itt is megkapjuk. Ide
tartozik például az irányítás,
ahol elvetették a korábbi
gombnyomkodós megoldást, és
ehelyett lényegében itt is csak az

analog karokra számíthatunk. Persze lesz
néhány extra mozdulat (a
megragadás például), ahol
kell gombokat nyomog-
tatni, de nem ez lesz
a legfontosabb. A kör-
nyezet kihasználása
is fontos lesz, rá-
adásul nem is
csak a fent emlit-
tett szétverem-
a-kocsit-aztán-a-
motorházatövel-aratok
módon, de például az ellenfél megfe-
lelő helyre irányításával is. A legtöbb

Big Boi és Ludacris csak az
első kettő



képen egy benzinkút köré épített pálya látszik –
talán nem kell hozzá nagy fantázia, hogy itt a
zenétől felrobbant és vadul égő benzinkiadóhoz
hajtsuk barátunkat, de a küzdelmet akár átvi-
hetjük a közeli kis kuckóba is, ha otthoni cuc-
okkal szeretnénk rendet tenni...



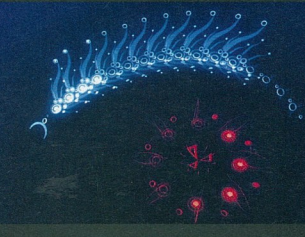
Az ellenfél gyűnlóása is fontos
szerephez jut majd a játékban:
olyannyira, hogy ezeket külön
vehetjük meg a játékban nyert
pénzen. Az egyszerű bemuta-
tástól és nyelnyújtástól a
hosszadalmas, szinte már mű-
vészi megalázásokig minden
lesz itt, és ezek bemutatói a játék
segíti is: egy sikeres gyűnlódás után
karakterünket előlnti az önbizalom, és sok-
kal vadabbul támad majd neki ellenfelének. Az
már más kérdés persze, hogy akit kigúnyoltak,
valószínűleg azt is adrenalin- és gyűlölethullám
tölti el, szóval ez az érzés mindenképpen köl-
csönös.

A Def Jam Iconban egyes információk szerint
negyven, más értesülések szerint hatvan híres-
ség kap helyet. Tulajdonképpen akármelyik
szám is áll majd közelebb a valósághoz, a kíná-
latra nem lehet egy rossz szavunk sem – főként
azért, mert az EA-t ismerve valószínűleg egy
mindentre kiterjedő karakterszerkesztő is helyet
kap a programban. Az előző rész viszonylag
keves küzdősülusát elvetve ezúttal mindenk
rendelkezik néhány közös alapmozdullal, de
e mellett saját kombókkal, szupertámadások-
kal és gyűnlódásokkal is. A küzdősülusok
persze nagyjából megmaradnak, de még
mondjuk két földharca ritkén szettelt harcos is
kicsit eltérő fogásokkal fog operálni. Természe-
tesen a karakterfejlődés sem maradhat ki a
szórásból, így a verkedések és zeneiparbeli
manővereink között vásárolhatunk új támadá-
sokat, és persze tettekét, sapkákat, láncokat,
kabátokat, gyűrűket és egyéb nélkülözhetetlen
kiegészítőket is.

A PS3 online rendszeréről nem csak nagy horderejű, "rendes" játékok demóit, bemutató videót lehet letölteni, hanem kisebb kaliberű teljes játékokat is. Ezek is támogatják az 1080p felbontást, a Sixaxis kontrollor mozgásérzékelőjét, és sok-sok óra kikapcsolódást nyújthatnak – viszont alig pár dollárért, euróért lehet őket megszerezni. Most a kezdeti címek közül mutatunk be háromt.

FLOW

A fLOW a P3 egyik legeredetibb játékának ígérkezik: egy apró lényvel indulunk az óslevesben, ellenfelek és táplálékok között. A kontrollert mozgathatva suhanhatunk a vízben, kajálva és menekülve, majd némi fejlődés után már akár harcolva is. Rengőteljes pálya, csodás zene és nyugtató játékmenet – később pedig még multi is lesz!



CALLING ALL CARS

Ez a David Jaffe (lásd a PlayStation Legendák sorozat e havi részét) által fejlesztett akciójáték a multiplayerre épül: a négy játékos négy zsarut alakít, akik egyetlen rablót kergetnek. Aki megszerzi, annak el kell vinnie a sítire – persze a többiek különféle powerupok, fegyverek segítségével igyekeznek ezt megakadályozni.



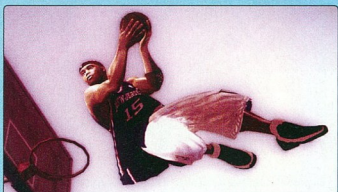
CASH CARNAGE CHAOS DLX

Az ősi – Smash TV-re emlékszik valaki – akcióformula legújabb alkalmazója a CCC: a bal karal mozgatójuk hősünket, a jobbal pedig célzunk. A képernyőn egymillió idegen ellenfél és még több lövedék, mindenfelé felvehető bónuszok, tápok, robbanások. Később letölthető pályák, lehetőség a PSP-s verzió elleni játékkal

NBA STREET: Homecourt

DRUKKOLJ A HAZAINAK

A negyedik NBA Street végre megkapta alcímét. Ahogy az sejtették, a Homecourt nem a híres helyszíneken, netán a világot jelentő csillagok deszkákon fog játszódni, hanem lepukkant városok még lepukkantabb pályáin – valahonnan ugyanis mindenkinek el kell indulnia. Miután megalkottuk karakterünket, bizonyos fokú szabadsággal körbejárhatjuk a környéket: minijátékokkal fejleszthetjük vagy szórakoztathatjuk magunkat, beszállhatunk egy-két barátságos meccsbe, vagy éppen megnézhetjük, hogy az igazi nagyok, az NBA sztárjai miként lazítanak egy vi-



dám 3-3 elleni meccsen a közelben. Miután elég tiszteletet gyűjtöttünk, már beszállhatunk ezekbe a meccsekbe is, és elindulhat végre a karrierünk, mely talán kiránt minket a gettóból, hogy elhelyezkedhessünk a legnagyobbak között.



PLAY!

<p> KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA CANADA KONZOL PS3 MEGJELENÉS 2007. MÁSODIK NEGYEDÉV </p>
--

SOCOM: Combined Assault

A PS3-AS BEVETÉS ELŐTT

A z utolsó PS2-es SOCOM nálunk ugyan csak jövőre jelenik meg, de az amerikaiak már az idei év végén kipróbálhatják magukat a terror elleni háború legújabb fejezetében. Első pillantásra talán nem sok minden változott: a grafika ugyanaz, az irányítás ugyanaz – viszont a pályák kicsit méretesebbek, és igencsak érdekesebbek lettek. Egyedül játszva is sokkal élvezetesebb lett a játék, hiszen a küldetések során sokkal több a fordulat, az átvezető jelenet, mint eddig bármikor. Ettől függetlenül persze a SOCOM



lelke most is a multiplayer, ám ezúttal nem csak a sokfős online csapatározásokra kell számítani (az új helyszínek, gépek, fegyverek mellett átkerült minden a SOCOM 3-ból is), hanem a játék alcímének megfelelően az egész egyjátékos-módot végigjátszhatjuk négyen, kooperatív-módban is.

PLAY!

<p> KIADÓ SONY FEJLESZTŐ ZIPPER KONZOL PS2 MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV </p>

* Crysis

Az EA kiadásában 2007 elején fog napvilágot látni a Crysis, a Németországban dolgozó, ám igazán nemzetközi (három magyar tagjuk is van) CryTek új FPS-e. A csodás, sosem látott minőségű grafika mellett a játék hatalmas ellenfeleivel, ravasz fegyvereivel (például egy fagyasztóágyúnk is lesz) és állítólag kitűnő sztorijával fog aratni. Állítólag PS3-on is...



* Gothic 3

A Gothic egy kultikus státuszú PC-s szerepjáték-széria, melynek harmadik része a napokban került a boltokba. A kiadó nemrég elkezdte pedzegetni, hogy konzolverzióban is gondolkodnak, így aztán majdnem biztosra vehető egy 2007-es PS3-as változat is. Addigra remélhetőleg a tengerényi programhíbat is kijavítják, ez ugyanis mindig is jellemző volt a sorozatra.



* Harmorzók



HÁBORÚ KÉTSZER

A harmadik *Brothers in Arms*, a Hell's Highway már nagyon régóta készül, de ahogy halljuk, annak a folytatására már nem kell ennyit várni - a Gearbox már a negyedik részen is dolgozik!

NFS NÉLKÜL?

Szinte hihetetlen hír kezdett el terjedni nemrég: állítólag az EA fontolóra veszi, hogy egy évig pihentesse a Need for Speed-sorozatát! Nehezen hisszük...



títkos fejlesztések!

A Tokyo Game Show miatt egy hónapig szüneteltetett rovatunk megerősödvé tér vissza ebben a számban. Ezúttal néhány PC-n nagy sikert arató, illetve sikervárományos játék került a célkeresztbe, no meg az Ace Combat esetleges folytatása. Ahogy mindig: ezek nem biztos hírek, csak pletykák!



* Marvel Ultimate Alliance 2

Az első rész elképesztően nyitott: a superhősök képregényeket kitaláló és imádó Amerikában minden mást letaszított az eladási listák éléről. Ennek persze a kiadó Activision örül legjobban, érmegpedig néhány kőszá híresztelés szerint annyira, hogy már meg is bízták a Ravenet a folytatás elkészítésével. És ettől mire is számíthatunk? A még több hős, ellenfél, pálya, és képesség mellett talán már nyolcfős online küzdelmekre is...

* Ace Combat 06

A Namco egyelőre ugyan nem fektet túl nagy hangsúlyt a PS3-as fejlesztésekre (a Tekken 6 például különösen gyászosnak tűnik, legalábbis az első képek, videók alapján), viszont ez megfordulni látszik. Egy új Tales of-epizód mellett állítólag készül a következő Ace Combat is, mégpedig, ha hinni lehet a japán fórumozóknak, nagyon komoly online támogatással.

PLAY!



INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: DIGITAL ILLUSIONS
PLATFORM: PS3
MEGJELÉNÉS: 2007

írta: Infridél



Az előző lövést még felfogta a fal, de a következőt már nem fogjuk kibírni...

Battlefield

SOK ROSSZ EMBER KIS HELYEN

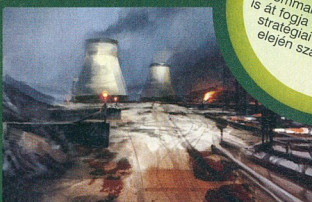
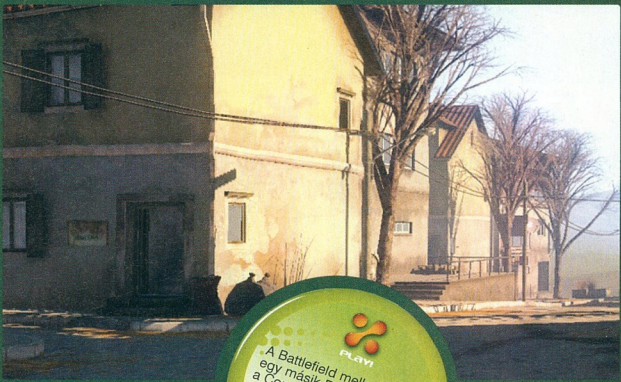
A Battlefield-sorozat említése a legtöbb konzolosnak nem kavarja fel igazán a lelkiállapotát. A PC-n igazi forradalmat – a multiplayerre kitalált FPS-ek második hullámát – elindító játéknak konzolon, nevezetesen PS2-n eddig csak egyetlen, nem sok dicsőre méltó epizódja jelent meg, mégpedig a tavalyi BF Modern Combat. A svéd fejlesztők most megpróbálják ki-köszörölni a csorbát, és az Immár PS3-ra és Xbox 360-ra készülő Bad Companyval. A feladatok nem könnyű, hiszen a játékhoz egyszerre ígérnek magával ragadó egyjátékos- és a sorozattól megszokottan remek többjátékos-módokat – e két világ egyesítése pedig nem sokaknak sikerült eddig...

EGYEDÜL

Nézzük először az egyjátékos-módot, hiszen igazán itt fér rá a fejlődés a szériára. A korai – vagy akár a legújabb, a napokban megjelent 2142-ben játszódó – PC-s részek nem sokat tudtak ezen a téren: megkaptuk a multijátékot közepesen ostoba gépi ellenfelekkel, aztán hadd szóljon, nem szólt nagyot, az AI hiányosságai miatt még edzésre, gyakorlásra sem lehetett ezt használni. A konzolos Modern Combat már jóval többet tudott – meg is volt ennek az ára, egy teljes évet halasztottak rajta emiatt. Igaz, élvezetesebbnek különösebben nem volt nevezhető. Bár próbáltak valami sztorit kaparni a játék köré, gyakorlatilag ez is multiplayerként volt felfogható, csak éppen előre megírt, scriptelt jelenetekkel. A játék nagy újítása a hotswapping volt – ezzel ugye bármikor válthattunk, hogy a pályán levő, olykor akár több tucat szövetséges katonára közül épp kit akarunk irányítani. Ha úgy hozta a helyzet, átválthattunk a helikopteres fazonra, ha mesteriövész-puska kellett, egy gomb-

nyomás, és máris a lesipuskát irányítottuk. Ugyan a játékmódot ez nem rontott (sőt, az ordenáré nehézség miatt e nélkül nem is lett volna esélyünk, hisz ezzel tulajdonképpen több életünk volt), viszont teljesen kivégezte a sztorit és a hangulatot. Hiszen ha teljesen mindegy, hogy éppen kit irányítunk, akkor a párbeszéd-eknek, átvezető jeleneteknek, kidolgozott karaktereknek tulajdonképpen semmi értelme nincs.

A Bad Companyban minden másképp lesz, itt már egy igazi háborús FPS-t kapunk. Ha nem a közeljövőben járnánk (semmi sci-fi, csak itt-ott egy-két ultramodern fegyver, jármű), akár egy Call of Dutyhoz vagy Medal of Honorhoz is hasonlíthatnánk. A történet valahol Kelet-Európában indul, és négy szökött katonára lesz a középpontban. A barátok egyelőre nem tisztázott módon szakadnak el segítségüktől, és egy ha-



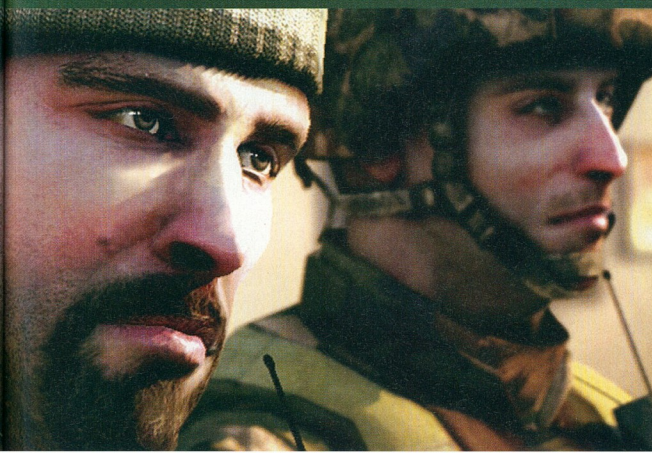
A Battlefield mellett az EA egy másik PC-s sorozatát, a Command and Conquer stratégiai játéksra 2007. A elején számíthatunk.



BAD COMPANY



"Nézd már öcsém, fényképeznek minket!"

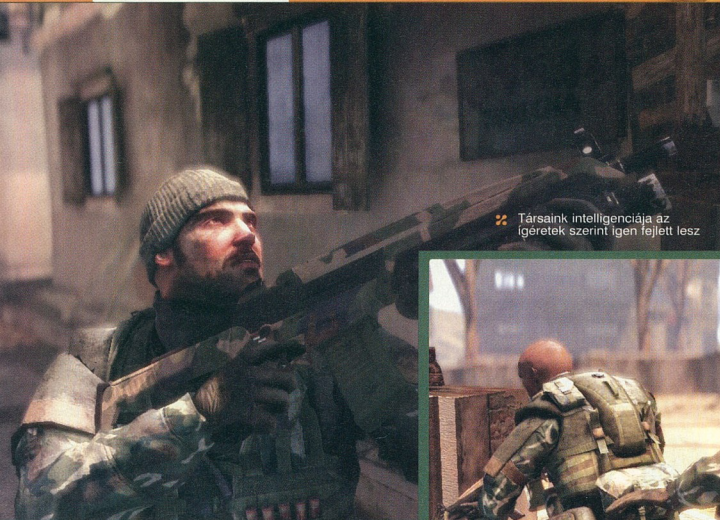


talmas kincs nyomában kezdenek el kutatni – és így aztán szépen bejárjuk az egész bolygó legszebb helyeit, megismerünk rengeteg érdekes embert, aztán... de hisz tudjátok. A történetet és a hangulatot leginkább a Sivatagi Cápák című film inspirálta – csak itt szerencsére nem leszünk véges-végig sivatagban.

FIZIKUSOK

A játék tulajdonképpen egy tipikus FPS: alul belóg a fegyver, egymás után kapjuk a hatalmas pályákat, scriptelt jelenetek százaait élhøjük át, és persze rendkívül intenzív ütközetekben veszünk részt. Két dolog van, ami a Bad Companyt mégis kiemeli a riválisok közül: az egyik a realiztikus, mindenre kiterjedő hatású fizika, a másik pedig a Battlefield-örökségként is felfogható teljes cselekvési szabadság.

A fizika ma már – legalábbis PS3-on – megszkott dolognak számít a játékokban. Sok dologt fel lehet borogatni, másokat összetörni, és a gránáttal felrobantott ellenfelek is idióta kalimpálassal repülnek fel a levegőbe – ez persze cseppet sem realiztikus. Néhányan már megpróbáltak javítani a helyzeten, erre talán a legjobb példa a szeptemberi Play!-ben bemutatott Half-Life 2, ahol minden tereptárgynak megvan a maga súlya, súrúsége, és ez befolyásolja, miként tudjuk manipulálni őket. A Digital Illusions azonban ennél is továbbmegy – azon túl, hogy a tereptárgyak realiztikus módon törnek, roppannak, esnek szét, a fizika saját karakterünkre is ki fog hatni. A nem túl távoli robbanások például meglöknek minket, esetleg levernek egy pillanatra a lábunkról. Ha ennél is közelebb robban fel valami szeretetsomag, akkor viszont mi is repülünk (nem 18+ besorolást akarnak a fejlesztők, úgyhogy a tényleg realiztikus, darabokra szakadó megoldásokra senki nem számítson), kellően peches esetben úgy, hogy tényleg a fal adja a másikat – ilyenkor az elszendvedett sérülés még nagyobb lesz.



☛ Társaink intelligenciája az Igeretek szerint igen fejlett lesz

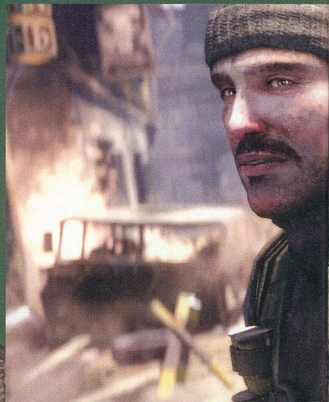
☛ A karakterek kidolgozottságára szemérmly panaszunk sem lehet

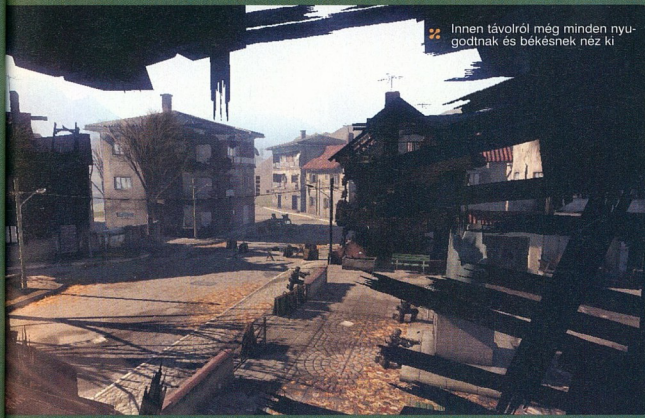


A multiplayer biztosan most is zseniális lesz, de remélhetőleg most a sztorira is odafigyelnek!

A fizika másik mutatványa az, hogy nem csak a kisebb tereptárgyak – például a dobozok, vagy az idióta módon a harcmezőre toligált robbanó hordók – lesznek kitéve pusztító dühünknek és rakétavetőnknek, de az épületek is. A képeken is látszanak a megsérült házak, kilyuggatott tetők, a szükségesnél egy-egy kevesebb oldalfalval rendelkező templomok – ezeket mind-mind a játékos, vagy valamelyik ellenfele követte el. Ezért aztán a C4, illetve az egyéb brutális szerszámok nagy szerephez foghatnak jutni – mind defenzív, mind pedig offenzív taktikáink kialakításában. Az előbbire lehet példa, amikor néhány kisebb épület ledöntésével készítünk egy hatalmas kupac sített, majd ezt egy tankkal vagy másik nagy járművel forlaszként installáljuk egy keresztvezetőjébe. Támadás közben sem csak annyit ér ez a megoldás, hogy

egy Battlefieldről van szó. Noha a pályákon általában gyalogosan kezdünk, a sorozat jó szokása szerint bármilyen járművet elköthetünk a helikopterektől a motorig, a terepjárótól a tankig. Természetesen az esetleges PC-s berögződéseket el kell fojtanunk, hiszen itt nem születünk újjá a bázison, ha meghalunk, hanem kezdhajtuk előlről az egész szakaszt. Ráadásul a fizika által okozott változásokhoz is alkalmazkodnunk kell: immár nem jelenti egy fa vagy egy rozoga fakerítés azt, hogy az adott irányba nem mehetünk tovább, hiszen – megfelelő to-





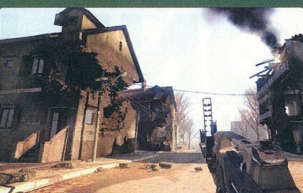
☛ Innen távolról még minden nyugodtnak és békésnek néz ki

meg esetén, egy motornál nyilván nem – simán átgazdálhatunk ezeken. Megjegyezzük, hogy ahogy az a Modern Combatnál is volt, vadászgépek és vízi járművek nem lesznek.

A szabadság manapság amúgy is minden fejlesztő kulcsszava, legyen szó bármilyen kategóriáról – és ez alól a BF Bad Company sem lesz kivétel. Az élénk tárt helyzeteket szinte bármilyen módon megoldhatjuk – fegyverrel, járművel, lopakodással, vagy éppenséggel ravaszkodással. Teszem azt, ha egy tankot kell elpusztítani, akkor felkutatathatunk egy rakétát C4-ért, levadászhatjuk az ellenfél járműelhárító részlegét a felszerelésükért, csapdába csalhatjuk a páncélost, vagy megpróbálhatunk szerezni mi is egy hasonló kaliberű gépezetet.

ÉSZAKI SZÉL

A Bad Company multiplayer komponenséről egyelőre keveset lehet tudni, az mindenesetre biztos, hogy a játékoslimít 24 főben van meghatározva. Ez ugyanannyi, mint amit a Modern Combat tudott, mégsem panaszkodunk ott ugyanis a remekül kialakított, épp megfelelő méretű pályáknak kö-



szönhetően a kétszer tizenkét fős csapatok közti küzdelem is rendkívül élvezetes volt. Ráadásul a kevesebb játékos több taktikát is jelent – PC-n, ahol gyakoriak a 64 fős háborúk, jobbra egyetlen kaotikus háborús katan a pálya; ez sem rossz persze, de itt majd jobban kell alkalmazkodni a többiekhez.

A jól ismert conquest játékmód (a pálya különböző, jól védhető pontjain elhelyezett zászlók, bázisokat kell elfoglalni) már biztos, hogy a csomag része lesz, természetesen az eltérő karakterkasztyókkal együtt. A játékba bejelentkezve kialakíthatjuk hősünket, aki a kiemelkedő teljesítményekért válllapokat, kitüntetésekért kaphat, új felszereléseket érdemelhet ki, egyszerrel folyamatosan fejlődik.

Mivel a PC-s Battlefield 2142 nem sokkal sebb, mint elődje, nem vártunk itt sem nagy grafikai előrelépést (természetesen nem a PS2-es, hanem az X360-as verzióhoz képest), ám a svédok megleptek minket. A Bad Company egészen mesésen néz ki, legyen szó a karakterekről, a hihetetlen részletességgel megformált járművekről, vagy éppen a teljesen eltérő hangulatú helyszínekről. Ahogy már említettük, a fizikának is nagy szerepet szánnak, így aztán az biztos, hogy a PS3 mind a hét processzormagja bőven el lesz foglalva. Sajnos megjelenési dátum a nem kicsit bizonytalan „valamikor 2007-ben”-en kívül nincs, így csak találgatni tudjuk, hogy milyen esélye lesz a Bad Companynek mondjuk az Unreal Tournament 2007 vagy a Black 2 ellenében...



JEEP

A terepjárók természetesen a Bad Companyban is alapjárművek lesznek, segítségükkel viszonylag gyorsan juthatunk el a csatátér egyik végéből a másikba, ráadásul a tetőre szerelt géppágyúnak köszönhetően vízszintagos védetségben. Arra azért figyeljünk, hogy a legtovább jármű jóval erősebb, ráadásul itt egy társ is kell a vaduláshoz...



HELIKOPTER

A jelenleg használtaknál egy kicsit modernebb (egyelőre ismeretlen jelű) támadóhelikopterek egyaránt rendelkeznek pusztító erejű gépágyúval, levegő-levegő, illetve levegő-föld rakétákkal. Ha ez még nem lenne elég, manőverezőképességük egészen rendkívül, elképesztően gyorsak, és felrobbanás előtt előzerművel még el is hagyhatjuk a fedélzetét. Igazi adu ász!



TANK

Ezt a járművet talán nem kell különösebben bemutatni, bőhöz méretei és viszonylagos lassúsága ellenére mindenkinek ezek a kedvencei. A nagy méret ugyanis nagy páncéllal jár együtt, a lomhaságot pedig az idomtalanul erős lövegtorony ellen súlyozza. Nagy kár, hogy egyjátékos-módban általában csak, mint ellenfelet fogjuk látni...



☛ Innen távolról még minden nyugodtnak és békésnek néz ki

PLAY!



INFO

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ EDEN
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007 I. NEGYEDEVÉ

írta: Infridol



ALONE IN THE

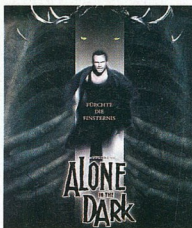
ÚJ HORRORSZÉRIA INDUL!

Resident Evil, Silent Hill, Fatal Frame – túlélő horrorok, melyeknek ugyanaz a játék a gyökere. Az eredeti Alone in the Darkról van szó, mely 1992-ben hozta a frászt a thriller-kedvelő játékosok millióira. Még egy erős rész után következett a visszasesés, és manapság már csak kevesen emlékeznek a sorozatra. Az Atari azonban úgy gondolta, hogy ad még egy esélyt a szériának, és vele a rendkívül szimpatikus Edward Carnby nyomozónak, így aztán belekezdtek az eddig csak versenyjátékokon dolgozó francia Eden csapatával a folytatás elkészítésébe.

Nemrég egy kiállításon ki tudtuk próbálni a játékot, és elbeszélgettünk a rémes akcentusú

fejlesztőkkel, és kiderült, hogy itt nagy változások lesznek. És nem is csak azért, mert noha az eredeti játék a '20-as években játszódott, most pedig a jelenkor New Yorkjában járunk (ráadásul hősünk ugyanaz, ám egy ráncnyit nem idősdött), hanem azért is, mert a játék megteremtésénél a mai izgalmas tévésorozatok vettek alapul. A 24 és a Prison Break mintájára épül majd fel a Season One (nem végleges cím), azaz

A FILM

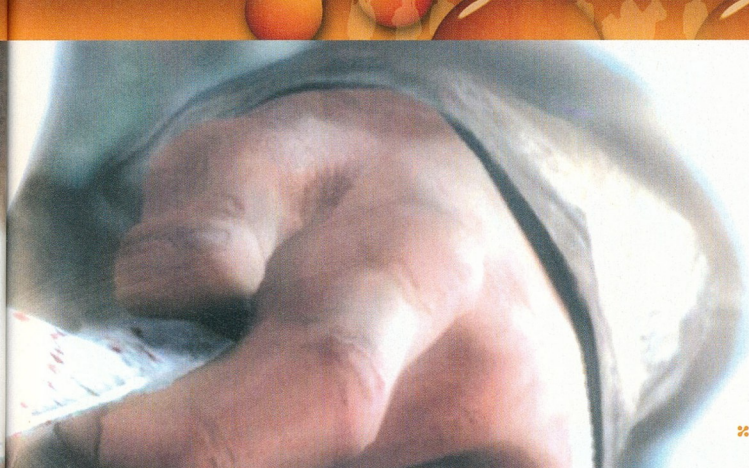


UWE LECSAPOTT

Az Alone in the Dark-széria vitathatatlan mélypontja a "német rém", Uwe Boll által rendezett mozifilm. A borzalmasan gyenge jelenetekben, klisékben és borzalmas rendezői megoldásokban bővelkedő mozi majdnem kivégezte a szériát. Uwe Boll jelenleg a Dungeon Siege, Postal, illetve Far Cry játékokat mészárolja celluloidra.

noha egy nagy ívű történet is lesz benne, körülbelül 15 kisebb, egy-másfél órás epizódra lesz osztva. Ezek elején kapunk egy összevágott emlékeztetőt az előző „részből”, ráadásul a lezárásnak is okos módon feszültséggel teli helyzetekben lesz vége. Így aztán – a fejlesztők reménye szerint – a megszállott játékosok várhatóan nem fogják abbahagyni a játékot, és egyhuzamban letolnak akár négy-öt epizódot is; viszont akinek nincs ennyi ide-





❖ Ez valószínűleg nem egy borbély keze..

DARK Season One



❖ A zseblámpa itt is kikerülhetetlen alkalmazosság lesz

je, az is el tud szórakozni mondjuk napi egy fejezet leküzdésével, és a visszatekintéseknek hála sosem fogja elveszíteni a fonalat. A Season One a Central Parkban, illetve az alatt



játszódik, és ha az egész ügyet (egy furaszkéta, illetve emberfeletti szörnyetegek is feltűnnek benne) nem is fogjuk benne megoldani, az biztosan kiderül, hogy Edward Carnby miért nem öregedett meg annyira, mint kellett volna. A játékmenet a látottak alapján kicsit akciódúsabb



❖ Talán más helyet is találhattunk volna New York megcsodálására...

lesz, mint az eddigiek, de nem vad mézslárlásra kell gondolni: a demóban Edwardnak egy égő épületből kellett kiszabadulnia, és a zuhogó faldarabok elől szökött el, kábel segítségével lengedezett, akadályokat tüntetett el az útjából. Amikor pedig kinéztünk az épület ablakán a parkra, azonnal megütött minket annak félelmetes hangulata – ebben biztos nem fog hiányt szenvedni a játék!

Minden túlélő horrorok ősapja úgy néz ki, hogy bombaformában tér vissza a konzolvilágba!

A HORROR TÖRTÉNELME



Az Alone in the Dark tényleg olyan történelemmel rendelkezik, amelyet nem szabad lebecsülni. Az első rész, az 1992-ben megjelent eredeti volt például az első játék, amelyben poligon-karakterek maszkáltak előre renderelt háttérrel előtt. Ebben a részben Edward Carnby nyomozó (és a másik irányítható karakter, Emily Hartwood) egy öngyilkosság után nyomoz egy elhagyott kúri-

ában. A második részben (1. kép) Edward már zombikkal és egy élőhalott kalózzal is szembekerül; itt már az akcióinak is sok szerep jutott. A harmadik, elég gyenge rész (2. kép) hőstünket egy elhagyott szellemvárosba vitte (zombikvbojokkal), az eddigi utolsó epizód (3. kép), a New Nightmare pedig egy titokzatos szigetre. Ehhez képest New York elég nagy váltás...





SHINING Force EXA

JAPÁN HISTÉRIA

A legendás Shining-széria egykor igazi szerepjátékokat takart, de mostanában a Sega inkább vad akciójátékokat ad ki e címen (persze fantasy környezettel, fejlődő karakterekkel, tehát az RPG-light kifejezés talán helytálló lehet – ez persze nem feltétlenül boldogítja azokat, akik a régi stílust imá-

ták). Az EXA is ilyen lesz, különböző karakterekkel szörnyek százait kell lemészárolnunk, kicsit úgy, mintha egy színes, abszolút fantasy környezetű Dynasty Warriorsban lennénk. Több karakter közül választhatunk a játék elején (harcos, varázsló, barbár), és persze mindenki ofenzív képességek ezreit sajátíthatja el a millió-

nyi leölt szörny nyomán. A játék talán legnagyobb hibája, hogy a jelenlegi tervek szerint nem lesz multiplayer, pedig ez a játéktípus szinte erre épül. A Tokyo Game Show alkalmával egyébként Shining Wind címen egy klasszikus 2D-s szerepjátékot is bemutatnak, de ez Japánon kívül nem jelenik meg. Hogy miért döntött így a Sega, azt nem teljesen értjük, mi így látatlanban azért inkább azt fogadnánk el – gyakori játékokból mostanában kicsit tele van a padlás.



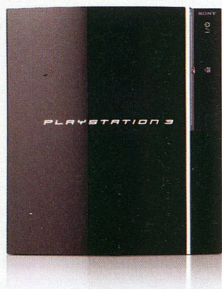
KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ AM2
KONZOL PS2
MEGJELÉNÉS 2007. ELSŐ NEGYEDEV

A PS3 CSOMAG:

A csomag tartalma: PlayStation 3 konzol, 1 Sixaxis controller, tápkábel, hálózati kábel, kompozit videókábel, USB-mini kábel (a controller feltöltéséhez)

PS3

500 - 600 \$



Sixaxis controller

50 \$



Mem.kártya-adapter

15 \$



Távírányító

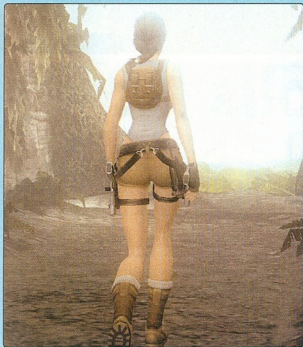
25 \$



TOMB RAIDER: Anniversary

LARA TÍZ ÉVES LETT

A remek Tomb Raider Legend után az Eidos érdekes módját választotta a sorozat folytatásának: ott hagyták lögyva az elvált történet közepén a mi de-rék Laránkat, és a közvetlen folytatás helyett



inkább visszaugranak az időben bő tíz évet. Az Anniversary ugyanis a legelső, 1996-ban megjelent Tomb Raider felújított, a Legend grafikus motorjára átirat verziója lesz. A pályák, az ellenfelek és a sztori nagyjából azonos, egyedül a fejtörők tekintetében lesznek komoly változások: több régi feladatot elhagynak, másokat átalakítanak, és rengeteg teljesen új, a fizika kihasználására épülő logikai feladványt építenek be a játékba. Emellett máshová helyezik a pályánkénti három elszórt titkos kincset, és a kezelés, Lara mozgatása is az új korszak követelményeihez fog idomulni. Ezzel nincs is nagy gondunk, de remélhetőleg valamikor azért lezárják a Legenddel megkezdett sztorizálást is...

PLAY!

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS
KONZOL PS2, PSP
MEGJELENÉS 2007. MÁSODIK NEGYEDÉV

HELLBOY



POKOLFAJZAT ELSZABADUL

A z öreg Pokolfajzat nem sokat pihen mostanában: készül egy animációs sorozat, készül a második mozifilm, és a Konami gondozásában készül egy játékverzió is. A Hellboy természetesen akciójáték lesz, melyben egyedül játszva a névadót, a kétfős kooperatív módot választva pedig mellette akár Abe Sapien, akár a tüzes hölgyet, Liz Sherman is alakíthatjuk. A harcrendszer környezet alapos kihasználására épül fel: a kitört ajtókat, ellenfelünk hulláit, a gyákás közben széteseset tereptárgyakat mind-mind felhasználhatjuk és azzal csapkodhatunk, hajigálózhatunk tovább. Természetesen Abe és Liz másként fog küzdeni, utóbbi ugye a

tűzvarázslatokkal arat, Abe pedig fürgeségét és kutyüjeit veheti be a szerencsétlen náci, szörnyek és náci szörnyek ellen. A történetet Mike Mignola, a karakter kitalálója, illetve Guillermo del Toro, a mozifilm(ek) rendezője ütötte össze, ráadásul az egész fejlesztésen rajta tartják a szemüket – reméljük, ez garancia a sikerre.

PLAY!

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KROME
KONZOL PS3, PSP
MEGJELENÉS 2007



PS2 TOPLISTA

Amerika - 06.09.01-06.09.30



MADDEN NFL 07
 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ: TIBURON
PLAY! értékelés — **82%**



LEGO STAR WARS 2
 KIADÓ: LUCASARTS
 FEJLESZTŐ: TRAVELLERS TALES
PLAY! értékelés — **86%**



MADDEN NFL 07 COLL.
 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ: TIBURON
PLAY! értékelés — **--%**



GUITAR HERO
 KIADÓ: REDOCTANE
 FEJLESZTŐ: HARMONIX
PLAY! értékelés — **--%**



FF7: DIRGE OF CERBERUS
 KIADÓ: SQUARE ENIX
 FEJLESZTŐ: SQUARE ENIX
PLAY! értékelés — **65%**



NBA LIVE 07
 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY! értékelés — **--%**



NCAA FOOTBALL 07
 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ: TIBURON
PLAY! értékelés — **89%**



DISGAEA 2
 KIADÓ: NIS
 FEJLESZTŐ: NIPPON ICHI
PLAY! értékelés — **83%**



OKAMI
 KIADÓ: CAPCOM
 FEJLESZTŐ: CLOVER
PLAY! értékelés — **97%**



XENOSAGA EPISODE 3
 KIADÓ: NAMCO
 FEJLESZTŐ: MONOLITH
PLAY! értékelés — **--%**



PLAY!

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

16+

Bethesda
Game Studios

INFO

KIADÓ UBISOFT

FEJLESZTŐ BETHESDA

PLATFORM PS3

MEGJELENÉS 2006. IV. NEGYEDEV

írta: Infield



The Elder Scrolls IV: OBLIVION

A LEGNAGYOBB KALAND



PlayStation 3 nyitócímeiről sokáig semmi biztosat nem lehetett tudni – persze volt mindenkinek egy általa-

nos elképzelése, de a lista folyamatosan változott; sajnos általában szükkült (most például a MotorStormot és a WarHawkot halasztották, előbbit tavaszra, utóbbit nyárra). Nemrég azonban egy olyan játékot jelentettek be meglepetés-szerűen, amely szinte minden korábbi rossz hírt semmissé tett: alig másfél hónappal a konzol – amerikai – premierre előtt derült ki, hogy az Oblivion jön PS3-ra is!

Az Elder Scrolls-sorozat mindig is egy meglehetősen egyedi széria volt. Noha RPG-ről van

Ide írhatnánk valami nagyon szellemeset...



Az Oblivion PS3-as verziója alábból tartalmazza mindazokat a plusz kiegészítéseket, melyeknek a meglepetés, Xbox-on külön, pénzért lehetett megvenni.

szó, teljesen eltérő stílus képvisel, mint a japán gyártású „rokonok”. Itt nem a kidolgozott főhősökön és a sztorin van a hangsúly, hanem a szabadságon. Mikor megkezdjük a játékot, épp a sítten rothadunk. Mielőtt elunnánk az előző lakó csontjainak dobálgatását, megérkezik a

menekülőben levő császár, és a cellánkban levő rejtett ajtón keresztül megpróbál elszíszszolni a kastélyból. Hamarosan kinyírnák,





❖ Az Oblivion grafikája egészen elképesztő!



de arra még van ereje, hogy nekünk adj a varázsserejű királyi függőt, és megbíz minket az örökös fellelésével.

Ez akár még egy szokásos bevezető is lehet, innen azonban nem kötelező a kitűzött utat járni – ott van előlünk a hatal-

mas, nyílt világ, és arra megyünk, amerre csak akarunk. Hatalmas városok, szörnyek, vagy éppen rablók által lakott földalatti járatok, elfeledett szentélyek, tanyák, bányák és vadász-kunyhók borítják a vidéket – bármikor, bárhová elmehtünk. A központi küldetések (melyek során többek között Obliviont, a helyi poklot is meg kell járnunk) végrehajtása cirka 20 órát vesz igény-



❖ A szörnyek akár egymással is összecsaphatnak

POKOLI



OBLIVION

❖ Az Oblivion királygyilkossággal induló története hamar elhagyja a realisztikus gyökereket, és nemsokára megindul Cyrodill földjének démoni inváziója. A vadonban, néha a városokban vörös térkapuk jelennek meg, melyeket előbb-több be kell zárnunk, mégpedig az adott pokoli régő tornyának megmászásával, megtisztásával. Nem könnyű feladat...

be, de ez a játéknak csak egy apró szelete: Őt céhez csatkozhatunk (harcosok, tolvajok, mágusok, bérnyilkosok, illetve a PS3-exkluzív lovagok), ezek mindegyike vagy 15 feladatot bíz ránk, az arénában is megmérkőzhetünk, no és emellett a világ ezernyi lakója közül is sokan van szüksége problémamegoldóra.

A fejlődés is hasonló szabadsággal zajlik: amilyen képességgünkkel használjuk, az fejlődik, így aztán bármilyen stílusú karaktert létrehozhatunk a bárdal hadonászó figurától az ijáskodásra és idéző mágikra fókuszáló figurán át a lopakodó és mérgeket keverő gyilkosig bezárólag. Mivel a szabadságunk teljes, akár minden területen ki-kepezhetjük magunkat, vagy éppen alakíthatunk csak egy dologhoz értő, igazán szerepáttékos szellemiségű hőst is. Sőt, akár anthrópsé is válhatunk, ehhez például elég, ha úgy döntünk, megkezdjük az egyik városka módszeres kiirtását. Ha nagyon erősek vagyunk, az egész helyőrséget legyűrhetjük,

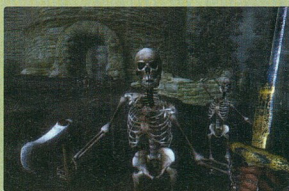
csak arra figyeljünk ilyenkor, hogy a rossz hír gyorsan terjed, és bizony nem leszünk szívesen látott vendégek máshol sem...

☑ CÉHES JÁTÉKOK



Az Oblivion hatalmas játékvilága kismillió opcionális, a központi történethez szorosan (vagy akárhogyan) nem kapcsolódó küldetést tartalmaz. A leginkább szem előtt levők a céhes megbízások: a játék mind a kilenc hatalmas városa otthont ad egyik-másik társaság irodájának, az illegálisak esetén búvóhelyének. A harcoss céhe egyrészt a szimpla megbízásokat adja tovább,

másrészt egy konkurrens cég ellen küzd. A mágusok legfőbb gondja egy renegát nekromanta szekta elpusztítása lesz, míg a tolvajoknál a mester halhatatlansági vágyaiknak kell aláadogoznunk nagyhatalmú ereklyék eltulajdonításával. A bérnyilkosoknál a feladatok kitalálása talán nem nehéz... Az új céh, a lovagok egyelőre ismeretlen irányba viszik a játékosat...



PLAY!
PlayStation 2

18

UBISOFT

INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZŐ UBISOFT MONTREAL
MULTIPLAYER 4 JÁTEKOS
ONLINE JÁTEKOS



SPLINTER CELL Double Agent

SAM KETTŐS ÜGYNÖKNEK IS BEVÁLT

írta: Greg S



Az Ubisoft 2002-ben életre hívott Splinter Cell-szériája egyértelműen az új évezred legdinamikusabban fejlődő játéksorozataivá nőtte ki magát az évek során, köteleletes alternatívát nyújtva a lopakodós stílus kedvelőinek a PlayStation-ökön addig egyeduralkodó Metal Gearok mellé. Maga Sam Fisher borongós, sötét humorú karaktere sokak szerint minden tekintetben felért a hasonlóan mogorva és vészjósló Snake-vel (szerintem is), de hogy folyamatosan megújuló mozgáskultúrája, illetve többjátékos módban való feltűnése minden alkalommal teljesen újszerű játékelményt varázsolt TV képernyőinkre az eddigi három Splinter Cell felvonásban, az teljesen biztos. Úgy tűnik azonban, igazán jelentős megújulásra csak a páratlan számú SC epizódok képesek: a Double Agent apró újításai ellenére tulajdonképpen egy az egyben a Chaos Theory –

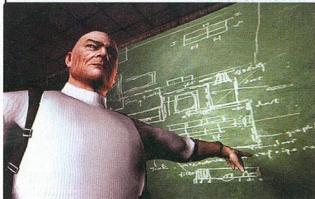


amúgy közel tökéletes – játékmenetét eleve-níti fel egy immár jobban kidolgozott törté-netszállal, és persze új egy- és többjátékos pályák segítségével.

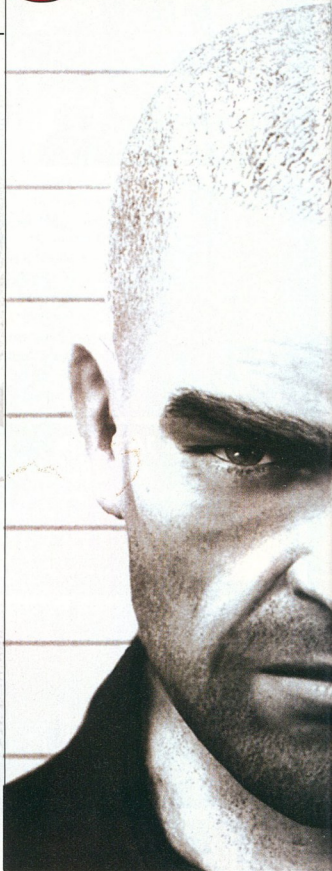
VISSZA AZ ÁRNYÉKOKBA

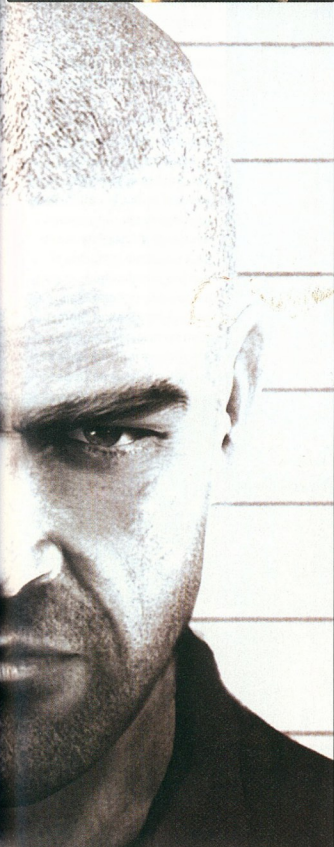
Mitől is volt olyannyira makulátlan a harmadik Splinter Cell felvonás játékelménye? Természetesen a kiforrott, immár precíz lopakodó rendszernek köszönhetően, aminek keretében immár láthatóságunkra is hallhatóságunkra is tökéletesen tudtunk ügyelni a két új kijelző segítségével. Ez a szisztéma a Double Agentben is megmaradt, csupán egy teljesen megújult, első-re kevésbé átlátható, de valójában sokkal praktikusabb kijelző rendszert kaptunk ez-úttal, melyen minden lényeges felszerelés-ünk, tárgyunk, körülményünk egy pillanat alatt áttekinthetővé válik. Célunk természetesen továbbra is az, hogy egy igazi splinter cellhez méltó módon, a lehető legkevésbé

Az amerikai nemzetbiztonság és a terroristák közti küzdelemben mi vagyunk az adu ász!



A kezdetek nem túl rózsásak...





Sam kikémleli a pornót néző terroristákat

feltűnő módon oldjuk meg az egymással gyakran teljesen ellentétben lévő feladatokat.

Mint azt már a legelső előzetesek óta tudjuk, az új Splinter Cell legnagyobbnak számít, hogy egy terrorista szervezetbe beépülve ezúttal kettős játékot kell üznünk: egyszerre kell megtartanunk valójában munkálatainkat, az amerikai elhárítás, az NSA bizalmát és közelebb férköznünk a terroristák szívéhez is. Ez játékmenet tekintetében abban nyilvánul meg, hogy gyakran igen komoly dilemmák elé leszünk állítva: végezzünk ki egy az amerikai kormányának kulcsfontosságú beépített ügynököt, és ezáltal kerülünk közelebb a terroristákhoz, vagy pedig hagyjuk életben: ez esetben pedig valójában munkálatainkat bizalmas marad meg bennünk. Amit nem hittünk volna a beharangozók alapján, hogy eme dilemmák valóban folyamatosan jelen lesznek a játék során, egy-egy komoly morális és taktikai döntés pedig nem csak a játék végkifejletét befolyásolja, de az adott, sőt, a további pályák részfeladatait és körülményeit (kezdőfelfizetését) is. Ez az új rendszer nem csak igen számottevő hangulati pluszt ad a programnak, de jelentősen megnöveli annak újrajátszhatósági értékét is: már amennyiben ennek az egy szál,

igaz jelentős újdonságnak köszönhetően lesz kedvünk újra és újra végigverekednünk magunkat egy Chaos Theory 1.5-ön.

BEVÁLT KÉMTRÜKKÖK

Sam mozgáskultúrájában hasonlóan a Pandora Tomorrow-hoz egy jelentős újdonságot fedezhetünk fel: ezúttal víz alól támadva is képesek vagyunk hirtelen lerántani és ártalmatlannítani a strázsáló őröket. Látnyos és hangulatos elem, de túl sokszor nem fogjuk használni, és eléggé hasonló a peremcsimpaszkodás esetén történő mélybepítéshez. Emellett természetesen – bizonyos küldetéseket – megmaradtak korábbi fegyvereink, gránátjaink, kutyújeink is. Gépkarabélyunk a már szokásos funkciókra képes, pisztolyunkat is használhatjuk az elektronikai berendezések ideiglenes megbénítására, csak ezúttal sokkal nagyobb újratöltési időre van szükség. A közelharcifogások is megmaradtak, a Sam ikonjává váló (valójában csak számunkra látható módon) zölden világító speciális sisak segítségével pedig ezúttal is tökéletes éjjellátásra és hőérzékelésre vagyunk képesek az elektronikai berendezések kijelzése mellett.

AZ ÖTÖDIK

A Microsoft szeptemberi, barcelonai sajtótájékoztatóján büszkén jelentette be legújabb Xbox 360 exkluzív címét: a jelenlegi állás szerint a következő, ötödik Splinter Cell rész, mely a Conviction alcímet kapja sajnos csak Xbox 360-on és PC-n lát napvilágot. Azért még reménykedhetünk: az Ubisoft másik, hatalmas sikere számot tartó projektje, az Assassin's Creed is eredetileg PS3 exkluzív volt beharangozva...

Hallálos árnyékként lopakodó, kúszó-mászó technikáink is változatlanok maradtak az előző

SPLINTER CELL VÁLTOZATOK



A Splinter Cell részek eddigi tagjai valamennyi fő platformon megjelentek, az azonos elnevezésű címek pedig tényleg csaknem ugyanolyan tartalmat rejtettek, legyen szó PS2-ről vagy akár GameCube-ról. Ezzel homlokegyenest a Double Agent PC-s és X360 verzióját, illetve PS2-es és Xbox változatát az Ubisoft két csapata készítette, aminek köszönhetően eltérő pá-

lyákkal és helyszínekkel is találkozhatunk a küldetésekben, de az azonos helyen játszott főküldetések is jelentősen különböznek egymástól. A grafika sokkal kidolgozottabb az Xbox 360 esetén, a kettősügynök rendszer is másként, logikusabban működik, itt viszont a történet nem kap akkora szerepet, a többjátékos módok pedig teljesen egészében különböznek.



rész óta: a csendes osonáson, guggoláson, kúszáson, csimaspaszkodáson kívüli az ellenfél figyelmét is elterelhetjük különböző tárgyak dobálásával, vagy pedig egyszerűen fűtteny egyet. Bár Sam mozgáskultúráját bármilyen más játék megirigyelné, azzal, hogy ez is és a mesterséges intelligencia is szinte teljesen változatlan maradt a Chaos Theory óta, annak háromszori végigjátszása után a Double Agent nem tudott számomra szinte semmi újdonságot nyújtani, hiába választhattam én a küldetéscélok között. Bár jelentősen nagyobbat sebeznek az örök látóvolságukhoz még mindig érezhetően nem a valóságot vették alapul, tíz-tizenöt méterre simán elslisizolhatunk előtűk, bár arra továbbra is vigyáznunk kell, hogy még a nem figyelő strázsáknak is csaknem száznyolcvan fokos látásuk van, amiben kiszúrják a megmozduló gyanús testeket – az árnyékokra továbbra sem mindig reagálnak. Szintén megmaradt, hogy magára az ajtónyitódásra és annak hangjára nem figyelnek fel, hiába állnak tőle két méterre, „csupán” ha őrség útjavalukba kerül az adott ajtó, akkor fedezik fel, hogy annak bizony nem úgy kéne lennie. Egyébként

bár csaknem teljesen kötött útvonalon strázsáinak, az elletteken kívül majdnem minden szokatlan változást kiszúrunk, legyen az egy izzó kiegésző vagy egy TV-bekapcsolása: mindezeket (újra)kitapasztalva viszont nem lehet komoly gondunk kijátszásukban a két nehezebb fokozaton sem – bár összességében a nehézségi szint érezhetően komolyabbnak mondható, mint a Chaos Theory esetén.

ÚJ SZTORI, RÉGI LÁTVÁNY

A történet bár továbbra sem merészkedik Metal Gear-es magaslatokban, nekem a korábbi részekben sem volt semmi gondom vele, itt pedig az ígéretekhez híven valóban rádobtak – egy igaz, nem túl

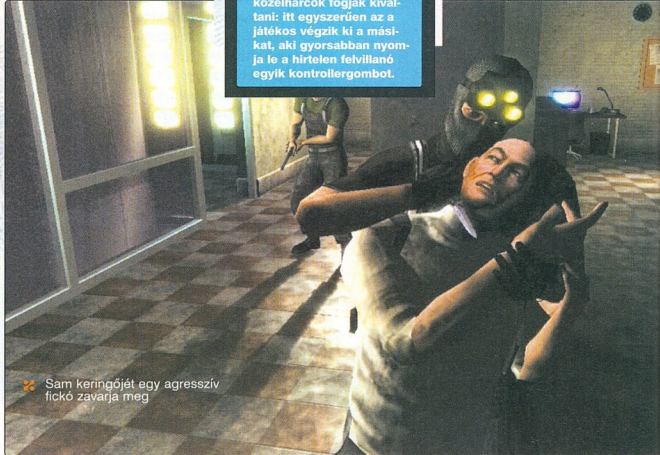


2 VS 2

A számos szuperhangelatos, akár osztott képernyőn is játszható kooperatív pálya mellett a Double Agent multi módjában is helyet kapott a Misszlikus egymás elleni death-match-esés, igaz, ezúttal a PS2-verzióban nem a kémek küzdenek a mercek ellen, hanem különböző szervezeteknek dolgozó kémek egymással. A kettő kett elleni játékmenet ennek megfelelően a torábbra is nagyon gyors, és bár mindenki rendelkezik valódi léfegyverrel is, az igazi felhőruésekat a villámgyors közelharcok fogják kválítani: itt egyszerűen az a játékos végzik ki a másikat, aki gyorsabban nyomja le a hirtelen felvilágított egyik kontrollergombot.

nagy – lapáttal. A csavaros sztorinak köszönhetően ismét számos egzotikus világgrészt látogathatunk meg sokszínű küldetéseink során, az itt helyet kapó pályák bár valamelyest nagyobbak a Chaos Theory helyszíneinél, kb. ugyanannyi lehetőséget és alternatívát rejtnek magukban.

Maga a játékmenet a döntésrendszernek köszönhetően érezhetően hangulatosabb lett, amit tovább erősít Micheal Ironside fantasztikus mély baritonja meg csipős, vesztjósló megnyilatkozásai és az új zenei aláfestés is. Grafika tekintetében viszont sajnos alig láthatunk előrelépést, a PlayStation 2 érezhetően határai szélére érkezett. A karaktermodellek és a környezet is a hardver képessé-



Sam keringőjét egy agresszív fickó zavarja meg



Remélhetőleg sikerül időben felhúzni a pántját, különben nagy gáz lesz

gelhez képest szépen kidolgozottak, a világítás és a fény-árnyék rendszer igen kidolgozott. Sam mozgásanimációi továbbra is csaknem tökéletesek, de azért a látványösszkép nem vési fel a versenyt a Metal Gear 3-mal. Engem ráadásul továbbra is erősen frusztrált, hogy bizonyos megmozdulások esetén négy-öt másodpercig csak bambán szemlélhetjük Samet, ahogy például szép komótosan kinyitja a szekrényt, kivieszi az egészségcsomagot, majd felhasználja azt magán. Szintén zavar továbbra is, hogy a különböző mozgásanimációk közt egy nagyon kis holtidő van mindig, nem köthetjük őket össze olyan szépen dinamikusán, mint mondjuk a Prince of Persiá-kban.

Ugyanígy eléggé szétteredezi a játékmenetet az igen lassú töltési és mentési idő, amire pedig azért gyakran rá lennének kényszerítve.

Ami viszont a legnagyobb szívfájdalmat okozta számomra, hogy a kettszűgynök rendszer a PS2-es és Xbox-verzióban érthetetlen módon logikátlan. Az NSA és a JBA értékelése, vizsgonyulása hozzáknak nem egymástól különálló értéként vannak kezelve, hanem mindig egymással össze-kapcsolva. Teljesen logikátlan, miért kell valódi megbízónk bizalmának feltétlenül meginognia bennünk, ha segítünk a terroristáknak, amennyiben mondjuk csak egy egyszerű adrenalin-fecskendőt szerzünk meg számukra – hiszen ők tűzték ki célunként, hogy nyerjük el bizalmunkat a lehető legkevesebb igazi áldozattal.

Ebben a helyzetben speciál jobb aul lenni

Egyelőre nem tudni, hogy a Double Agent megjelölésnek a PS3-ra, de a Ubisoft mostani stratégiáját ismerve ez nem tűnik hihetőnek...



VÉGSZÓ

Az apró újítások és hibák ellenére a Double Agent is ugyanolyan élvezetes ak-

cíolopakodó játék, mint bármelyik korábbi elődje, csak ezúttal nem változott annyit, mint eddig megszokhattuk. Akiknek valamiért kimaradt a Chaos Theory, azok számára kötelező a többszöri végigvitel, a többiek számára a jó sztori, drámai döntések miatt éri meg kipróbálni a játékot. A zseniális, enyhén továbbfejlesztett multit, főleg a kooperatív módot – végre van elég pálya, amik fantasztikusan jól illeszkednek az egyjátékos mód küldetseihez, és új mozdulatokat is kapunk! – viszont tényleg mindenkinek feltétlenül látnia kell, így összességében így vagy úgy, a Double Agent is mindenki számára kötelező játék a karácsonyi bevásárlókosárban!

PLAY!

AMI JÓ
A játékmenetet befolyásoló döntések, rengeteg mozgás

ÉS AMI NEM...
Komolyabb változtatások nincsenek

GRAFIKA	08	Cyányírú animációk, átlagos kidolgozás
HANG	09	Sam hangja tisztopos, a többi közepes
JÁTSZHATÓSÁG	08	Néhol kicsit el lehet kavarodni
ÉLETTARTAM	09	Egyedül is, koopeban is végigviszúk

ÖSSZEĞEZÉS: Sam ezúttal csak kisebb megújításokra volt képes, a kettszűgynök rendszer még nem elég kiforrott, de a drámai döntéshozatalok és az összetettebb pályák így is komoly hangulati pluszt jelentenek egy eredetileg is zseniális játékhoz

INDEX:

87%

PLAY! PlayStation 2



12+ EA

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA BLACK BOX
MULTIPLAYER 2 JATEKOS
ONLINE 4 JATEKOS

írta: NightBogoly





ISMERŐS SZÁGULDÁS, ÚJ KÖNTÖSBEN

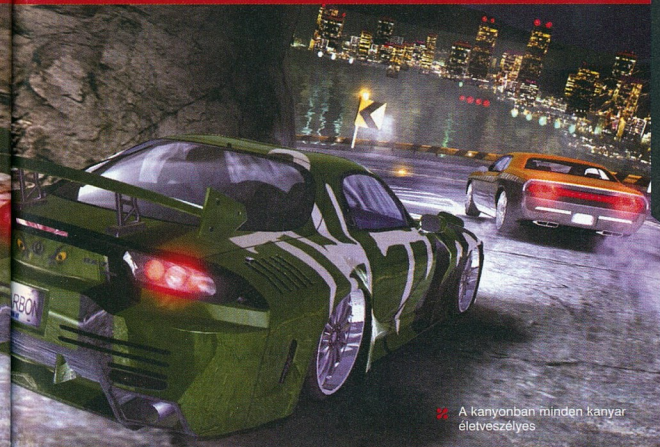
Ki hitte volna annak idején, amikor az első Need For Speed megjelent, hogy egy több mint egy évtizedig tartó örület lesz belőle? Szerintem senki, de abban is biztos vagyok, hogy az akkor még szárnyát bontogató EA is úgy fogott bele a dologba: mit veszíthetünk? Jelenítjük, semmit nem veszítettek, a széria él és virul, ráadásul – a jelek szerint – nem is vész el soha.

ŐSZI SEBESSÉG MÁNIA
Most már kijelenthetjük: nincs november Need for Speed nélkül. Az örület annyira felfokozott tempóban zajlik, hogy nehéz mindig megdöbbenően újat mutatni: azt már előre leszögezhetem, ez most sem sikerült teljesen. Aki játszott a Most Wanteddel, nem fogja az állat keressgélni a padlón, és nem fog körbefutkározni a családtagok között, hogy ezt látniuk kell: az

új fejezet lényegében komolyabb módosítások nélkül, az előző rész – megjegyzem, PS2-re igen is gyönyörű – grafikai vonulatát vezeti tovább. Érdemes külön kitérni a sztorit továbbvívó videókra, az EA-nál rendszeren odatették magukat a szakemberek: „B” kategóriás színészek keményked-

⚡ Sajnos a Carbon is csak éjszakai versenyeket kínál





☛ A kanyonban minden kanyar életveszélyes



PLAY
 ... Egyes hírek szerint az Electronic Arts pillenteli a NFS-szeriát a Carbon után, és a sorozat vissza Szerint én meg lehetőségek hihetetlen...



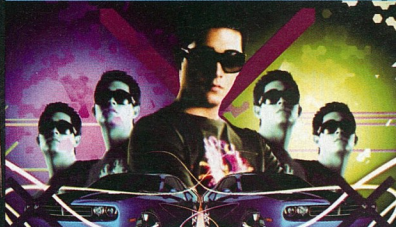
☛ Az új részhez is bomba nőket szedett össze az EA

NFS BANDAH



EGZOTIKUS CSODAK

Wolf, a kellően elegáns és hideg stílusú fenegyerek vezetésére alá sereglett csoport, akik egyrészt egy szaftos kis szeletet tudhatnak a városból induláskor, másrészt az európai (a játékban csak egzotikusnak becézett) kocsik felett rendelkeznek teljhatalommal. Alfa Romeoók, Ferrarik, Mercedesek, Porschék, mind és mind az ő rendelkezésükre állnak, ezáltal látható, hogy nem lesz ellenük könnyű dolgunk.



TUNINGOLT BUSHIDO

Mazda, Nissan, Toyota: ha többen között ezekre vágyasz, a Bushidókkal, és azok japán vezetőjével, Kenjiivel kell összeakasztanod a bajuszodat. Autóik már a kezdetektől fogva megfűvésztörek, hiszen ha rájuk nézel, nem tudhatod, mit rejtenek a félelmetesen jól designolt verdrák: egy új motor, hihetetlen mennyiségű nitró, és meglehetősen agresszív vezetési stílus jellemzi őket.

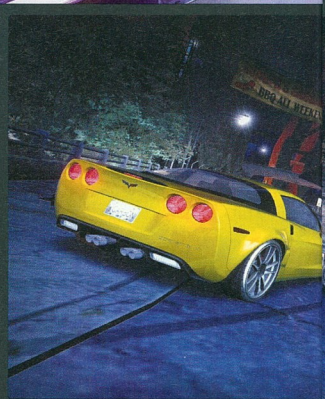


AMCSI ASZFALTZABALOK

Chevroletok, Dodge-ok, és Fordok: ha a legendásan erős, és nehézkes autókra vágysz, akkor a te ellenséged Angie, és az ő bájos csapata, a 21ST. A feltűnően csinos, és legalább ennyire halálös hölgy valósággal szerelmes az amerikai csodákba, ezért jobb előre felkészülni: ha egy ilyen verdrával próbálunk meg indítani, hamar a sarkunkban tudhatjuk őt és bérencseit.



☞ Ez a kép a PS3-as verzióból származik, talán észrevehető...



Az autosculpting menünél ezernyi opció szolgál arra, hogy úgy alakítsuk a spoilereket, kipufogókat és felniket, ahogy csak tetszik, és a legutolsó matricát is elforgathatjuk, széthúzhathatjuk.

nek a virtuális hátterek előtt, egyszer-kétszer az embernek már olyan érzése van, mintha a Halálos Iramban sokadik, kizárólag videótekőba, illetve kereskedelmi adók hétfő esti csúcscsávjába kerülő darabból szeletekkel volna bele a játékba pár snittet – szórakoztató dolog, és a maga szintjén a hangulatot is megteremti.

MOST MÁR TÉNYLEG NAGYON HALÁLOS IRAMBAN

Ha már videók, feltétlenül le kell szögezni, hogy ahogyan azt már megszoktuk, a mostani felvonás is kedveskedik nekünk történettel. Még mielőtt sokan izgatottan dörzsölni kezdenének a tenyereket, nem kell áll-lejtős, izgalmas és sodró lendületű sztorit várni, lényegében adva van egy város, teli autósokkal, akik uralni kívánják a terepet, ebbe térünk vissza a Most Wanted-beli kiruccanásról.

Feladatunk mi lehetne más: visszaszerezni a terület mindenható urának kijáró tiszteletet – természetesen nulláról, hiszen most már komolyabb magyarázat nélkül, gizda autósból átvedlünk nincstelen senkibe, aki a startnál annyi pénzmaggal rendelkezik, hogy a programban jelenlévő három kategóriából vásárolhat magá-

nak egyet, a legtoppedtebb, legaszottabb kocsik közül.

Bár érezhető némi cinizmus a cikkemben, hozzá kell tenni, hogy a Carbon idáig a legjobb Need For Speed rész. Hogy akkor miért nem borulunk térdre, és imádkozunk a fejlesztőcsapathoz? Azonnal kiderül: a játék ugyan is, tény, hogy a legjobb a szériájából – vagy legalábbis az új generációs, Undergrounddal kezdődő vonaltól számítva – az is tény, hogy semmi olyat nem mutat, amit a sorozat nem tett volna meg eddig. A „nyílt világ illúzióját” már megmutatták a Underground második részé-

ben, a fakabatos üldözéseket a Most Wantedből ismerjük (és lényegében nem is kapunk belőle újabb adagot, adva van az időlassítás, a különböző, elsodorható, és a zsaruk járgányait tonkretvő tereptárgyak), és a részletes tuningot is láttuk már: igen, ez a rész leginkább az első Underground felvonásra hajaz. A

Most Wanted szegényes fejlesztései után itt mindent egyedileg állíthatunk be – egy-egy új szelet a járműfejlesztésből is több részből áll, amelyek segítségével finom hangolhatjuk az új alkatrészt, többek között nitrónál meghatározhatjuk, hogy sok legyen belőle, vagy inkább kevés, de az szőljön jó nagyot – a kocsink külseje pedig maximálisan a fantáziánkon múlik.





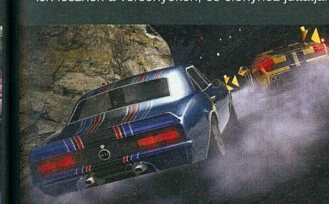
32 Hajóvonták és autósodák találkozása tilos



már megszokott kihívásokkal találjuk magunkat szemben – értsd: az ismételt csaló mesterséges intelligencia, és az időnként szívatós pályadesign –, addig a harmadik esetben maga a vezetés is komoly kihívást jelent, ezáltal okozva egy körülbelül a sorozat ötödik része óta nem tapasztalt élményt.

KÖ EGY CSAPAT

Bár idáig csak azokat a részeket emeltem ki, amelyeket így, vagy úgy, már láttunk más Need For Speedben, most érdemes egy picit foglalkozni azzal, amivel még soha nem találkoztunk ezelőtt: a saját csapat fogalmával. Az eddigi részekben hősünk egyedül volt tükös gyerek, a saját verdáit fejlesztgette, és minden mást, aki szembe jött vele, igyekezett agyonverni egy idegtépi versenyben. A Carbonban azonban lehetősége van saját csapat toborzására, akik jelen lesznek a versenyeken, és előnyhöz juttatják



PlayStation.2



NEED FOR SPEED CARBON COLLECTOR'S EDITION

GYŰJTŐKNEK

Mint mindig, most is számíthatunk rá, hogy az EA egy speciális, pimpolt változattal kedveskedik a Need for Speed örökös rajongóknak. A korlátozott példányszámban megjelenő, az alapverzióval némileg drágább (és szerelvényünk kicsinyég randiból borított) extra kiadás három új kocsi-t, speciálisan tuningolt verdát, hat új versenyt, és egy „Igy készült a NFS Carbon” DVD-t rejt, így a fanatikusoknak biztos vételeink számít, ráadásul litthon is beszerezhető lesz, allig egy-két ezer forint felárral: így már mindenkinek jó vétel lehet.

öt menet közben. Három különféle típusú kisgítő-pilóta létezik, őket pedig meghatározott időközönként a háromszög lenyomásával aktiválhatjuk. A blocker feladata egyszerű: kitűrni a hozzá legközelebb álló ellenfelet, hogy ő ne okozzon nekünk több fejfájást. A scout már kis- sé fiákkasabb, ő az, aki előrerohan, felderíti az esetleges rövidebb utakat, és ha talál, azonnal jelzi nekünk a rádión. A drifter sebességével segít nekünk, mégé húzódvá alaposan kilöhetünk, ha elérkezik a megfelelő pillanat. Ezekre a kasztokra különböző, fura figurákat vehetünk fel, akik elsősorban betöltik a versenyeken elvárt juttató szerepét, másodsorban pedig büszkoshoz segíthetnek minket: lecsillapítják a környező lihegő rendőroket, esetleg speciális tuning- lehetőségekhez juttatnak minket. Ráadásul, hogy az élet ne legyen túl egyszerű, illendő a csapat autót is tápolni, különben hamar azon kapjuk magunkat, hogy segítünk fél perccel lemaradva kullognak az utolsó helyen – pedig, ha ők nyerik meg a csatát, akkor is mi zsebeljük be a lövét. A játék szisztemája is megváltozott: fix útvonalak, esetleg feketelista helyett most egy egész várost kell uralnunk, amely nem egyszerű feladat. A helyszín térképe kis területekre van osztva, amelyeken különböző versenylehetőségeink

vannak. Amint teljesítünk az adott részlet egy-két kihívását, a terep a csapatunké lesz. Eleinte nagyon szórakoztató ez a lépegetés – ráadásul az EA-nál tudták, hogy nem mindenki szeret szabodon bolyongani, ezért lehetővé tették, hogy teleportáljunk az adott kihívások között – később inkább frusztrálóvá válik. Amint valakitől elvettünk mindent, jön a nagy finálé, és le kell nyomnunk az adott terület és banda urát. A versenyzési lehetőségeinket az előző részekből ollózták össze nem szabad elfeledkezelnünk a program legizgalmasabb részéről, a Canyon Duel-ről sem. A kétfordulós versenyben először menekülnünk kell valaki elől, később pedig üldöznünk őt: aki jobb előnyt harácsol össze, nyeri a meccset. Azonban vigyáznunk kell: elég egy óvatlan mozdulat, és autóstól borulunk le a magas hegyomokról, hogy egy cirka káromkodás után rádöbbenjünk: kezdehetjük az egészet előlről.

Sikerült átrágnom magam az új Need for Speed minden pontján, már csak egy gyors summázásra futja: minden tekintetben sokkal jobban sikerült darab, mint az amúgy igen csak élvezetes előző rész, azonban nem szabad szem elől téveszteni, hogy a beépített újdonságok zömét már láthattuk, ráadásul nem is máshol, hanem a sorozat előző részeiben. A rengeteg tuninglehetőségnek és az irlgalmatlan hangulatos játékmenegetnek köszönhetően sokáig el lehet vele lenni – bennem csak az a kérdés motoszkál, hogy meddig tudja eladni az EA ugyanazt, meghozza (kis túlzással) ugyanabban a köntösben?

PLAY!

AMI JÓ
Az autosculting nagyon jól sikerült

ÉS AMI NEM...
Túl sokat nem változott tarvaló óta

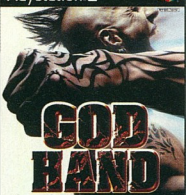
GRAFIKA	08	Tartja a Most Wanted szintjét
HANG	08	Dögös zenék, mint mindig
JÁTSZHATÓSÁG	07	A saját csapat király, a többit már láttuk
ELETTARTAM	09	A következő NFS-ig tán kihúzódsz vele

ÖSSZEZÉS: Ez egy minden tekintetben korrekt kis játék: kar, hogy szinte minden részt láttuk már. NFS 2 és Most Wanted útvozelet, a változatoság kedvéért csapatjal: jól el lehet vele szórakozni, de nem meglepő, ha azt mondjuk: talán egy kicsit többet várunk.

INDEX:
84%

PLAY!

PlayStation 2



ESRB M CAPCOM

INFO

KIADÓ CAPCOM

FEJLESZŐ CLOVER STUDIO

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS



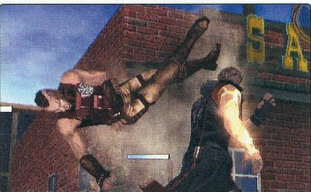
GOD Hand

ISTENI POFON?

A mitől a múlt hónapban tartottam, bekövetkezett. A mai játékok között túlnál szélsőségesnek számító Okami nem hozta meg a várt sikert a Capcom számára, aminek eredményeként a fejlesztő Clover Studiost pár hete felszámolták. Így a stílusirányzatok megreformálását célzó küldetés elbukott, a fejlesztők utolsó játékáról olvashattok most, amely viszont más, nem stílussteremtő szándékkal jött a világra...

KIFOGÁS MINDIG AKAD

A God Hand mindentféle külföldesebb bevezetés nélkül indít. Főhősünk, Gene kitikkadtan esik be egy kies, western-hangulatú városkának a kapuján útárszögével. A helybéli rosszarcúknak rögvest nem tetszik a jelenlétünk, s ahogy az lenni szokott, magyarázat nélkül, in medias res kezdődik a küzdelem. A cselekmény előre haladtával fog minden világossá válni szá-



munkra. Gene egy korábbi támadás során elvesztette jobb karját, ami helyére Isten ajándékeként egy újat kapott; ez nem tetszik a gonoszoknak, tehát jöhet a bunyó.

AZ ÉREM SZEBBIK...

Mivelhogy a játék fókuszpontjában a verekedés áll, ez a legnagyobb erőssége is. A harcrendszert gyors és kegyetlen, s ahogyan mindez megvalósításra került, attól elő ember egy csapás után jelentkezne Szent Péternél bebocsátásra. Igaz, az ütegelés nagyjából kimerül két gomb eszelen nyomkodásában, viszont az eddig megszokott klišéket itt kibővítették pár új dologgal. Az egyik ilyen, hogy az alapból kiosztott ütés-rúgás sorozatokat a menüben kényünk-kedvünk szerint átállíthatjuk, avagy az újonnan kapott technikákat beilleszthetjük a kombó-láncba. A másik monotonitást megtörni hivatott funkció a szituációfüggő csapásoké. Ilyenkor általában felvillan a kör gomb ikonja, ami valami speciális írtásra ad lehetőséget, például a brutális földöntapossá. A címben is szereplő isteni kar teljes feltöltöttség esetén aktiválható, ekkor gyorsabbak és erősebbek lesznek. A nem teljes szintet igénylő Roulette menüvel is áldott jobb karunk hívható segítségül. Ekkor egy listából választhatunk ki egy támadást, ami aztán jóformán kirepíti az ellenségeket a pályáról.



...ÉS ROSSZABBÍK FELE

Eddig minden remekül hangzana, azonban a játék többi elemével sikerült teljesen elszúrni a végeredményt. A harcon túl semmi egyéb momentummal nem találkozhatunk, amitől színesebbé válna az összkép. Az ellenfeleink idővel unalmasan egyformának hatnak, a démonokkal való találkozás úgy húszadszorra szintén elveszti varázsát, s a begyűjthető extrák sem olyanok, amik kellően motiválnák a játékos. A játékmenetet ezeken felül derékba törí a főhős mögé rögzített kamera. Mivel Gene nem fogrog fűrűg, a gyorsabb ellenfelek óhatatlanul is kikerülnek a látómezőnkől, amely nem egy nem kívánt támadást tesz kivédhetetlenné. Emellett az már olyannyira nem is zavaró, hogy a látvány meglehetősen kopár és lépten-nyomon hibák tarkítják. Nem mondom, hogy a God Handet nem lehet szeretni, mert megvan a maga hangulata és a jól eltalált harcrendszere, ám a körtésre jobban odafigyelhetek volna, mert így csak egy erős közepesre sikeredett.

PLAY!

- AMI JÓ**
Remekhezazott, pörgős, kemény bunyók
- ÉS AMI NEM...**
Hamar unalmasa tud válni, és a tálolás sem az igazi

GRAFIKA	66	Szívár, életellen környezet, grafikai hibák
HANG	67	Különbözőben nincs gond vele
JÁTSZHATÓSÁG	67	A fix kamerarendet hátrányaitól szenved
ÉLETTARTAM	67	Egyszer végigvihető és kifutó

ÖSSZEZÉS: Az isteni csapásoknak és az élvezetes harcnak köszönhető kezdettől felkesésés hamar alábbahagy ahogy egyrészt önnök elő a játszhatósági problémák, másrészt előrelhaladva semmi újat nem képez felmutatni, és a saját kardjába dől a játék.

INDEX:

71%

CD GALAXIS

PC JÁTEKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTEKOK – DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozzáállítás
akár már
MÁSNAPRA!

RenDELÉSFELADÁS TELEFONON:

479-0933

VAGY INTERNETEN:

www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCSÓ

Budapestre
és az országban belül
bárhová!

A házhozzáállítás díja:
a kiszállítás címért és
a megrendelt termékek
darab számától függetlenül:
egységesen 990 Ft.

Önként bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/020259

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHAZ!

0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációkkal

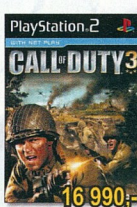
PC játék programok
PC gyerek programok

PC multimédia programok
Playstation 2, PSP és
XBOX 360 játékok

DVD filmek
Könyvek

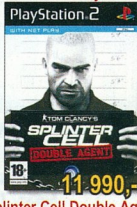
www.galaxisnet.hu

**AJÁNDÉK MINDEN
VASÁRLÁSHOZ!**



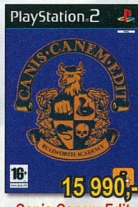
16 990,-

Call of Duty 3*



11 990,-

Splinter Cell Double Agent



15 990,-

Canis Canem Edit



13 990,-

FIFA 07



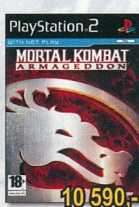
14 590,-

Need for Speed Carbon



16 990,-

Pro Evolution Soccer 6



10 590,-

Mortal Kombat Armageddon.



15 990,-

Metal Gear Solid 3 Subs.



6 290,-

Black



6 290,-

Burnout Revenge



6 290,-

Godfather (Keresztapa)



6 290,-

Harry Potter 4

PLAYSTATION 2 JÁTEKOK	
187 Ride or Die	3 990
24 (megyer) Fedoras	11 990
Ace Combat Belkan War	14 990
Alarm! Kodra 1	2 290
Ahens 2004 Games	5 990
Barnyard (Patacsita)	14 990
Blam! Begins	6 290
Battlefield 2 Mod: Combat	6 290
Black*	6 290
Boxing Champions	3 990
Brothers in Arms	6 990
Burnout 3	6 290
Burnout Revenge*	12 990
Call of Duty Finest Hour	6 990
Call of Duty 2 Big Red O.	14 990
Call of Duty 3*	16 990
Canis Canem Edit	15 990
Cars (Verdák)	13 990
Cell Damage Overdrive	3 790
Champions of Norrath	6 490
Champions Return to Arms	6 490
Crash Challenger	6 790
Crash Team Racing	14 990
Crash Twinsanity	9 990
Crash Suzuki Racing	3 990
Daemon Summoner	3 990
Da Vinci Code	5 990
Deadly Strike	3 990
Destroy All Humans	14 990
DirT Track Devils	3 990
Downfall Drive	3 990
Dragon's Blood: Tenk	14 990
Driven to Destruction	4 790
Driver 3	5 990

Driver: Parallel Lines	9 990
Enter the Matrix	7 590
Fahrenheit	7 990
Call of Duty 3	16 990
FIFA Street	6 290
FIFA Street 2	6 290
Fight Night Round 3	14 390
Football Stars 2	14 990
Ford vs Chevy	4 990
Formula One 05	5 990
Formula One 2006	11 990
From Russia with Love	6 290
Genji	12 990
Getaway	5 990
Getaway Black Monday	5 990
God of War	5 990
Godfather	6 290
Golden Age of Racing	3 990
Gran Turismo 3	5 990
Gran Turismo 4	5 990
Grand Theft Auto 3	5 990
GTA Vice City	5 990
GTA San Andreas	7 990
GTA Liberty City Stories	9 990
GTR	3 990
GTR Touring	4 990
Gyűrűk Ura: Harmadik	6 290
Gyűrűk Ura: Király visszatér	7 190
Harry Potter Bölcsék köve	7 190
Harry Potter 2: Titkok kamra	7 190
Harry Potter 3: Azokbani f.	7 190
Harry Potter 4: Tűzserge	6 290
He-Man	3 990
Hitman Blood Money	16 990
Hunter Badlands	4 990
Ice Age 2	7 990
Need for Speed	12 990
Need for Speed Underground	7 190
Need for Speed Underground 2	6 290
Need for Speed: Most Wanted	8 990
Need for Speed: Pro Street	14 990
NHL 07	14 990
NHL 2K7	12 990

Jak 2: Renegade	5 990
Jak 3	5 990
Jak X	5 990
J. Bond: Everything or Nothing	7 190
Jaws Unleashed	11 990
Just Cause	9 990
Killer 7	14 390
Killzone	5 990
Lakemasters Edge	3 990
Lord of the Rings: 2 Towers	7 990
Madagascar	8 990
Madden NFL 07	14 590
Madden NFL 08	14 590
Marvel Nemesis	14 390
Matrix Path of Neo	7 990
Maxed Out Racing	3 990
Medal of Honor Frontline	7 190
Medal of Honor Rising Sun	7 190
MoH European Assault	6 290
Mercenaries	6 990
Metal Gear Solid 2	5 990
Metal Gear Solid 3	6 990
MGS 3: SubSTANCE	11 990
Midnight Club Street Race	3 990
Midnight Club 3 DUB Rmx	6 990
Monster House	12 990
Mortal K Shaolin Monks	14 390
Mortal Kombat	10 990
Mortal Kombat: Armageddon	10 990
Need for Speed Underground	7 190
Need for Speed Underground 2	6 290
Need for Speed: Most Wanted	8 990
Need for Speed: Pro Street	14 990
NHL 07	14 990
NHL 2K7	12 990

Nightmare before Xmas	10 490
Noble Racing	3 990
Open Season	12 990
Oulun 2006	12 990
Pacific Warriors 2	3 990
Pirates of the Caribbean	11 990
Play It Pinball	3 790
Prince of Persia Sands	9 990
Prince of Persia: The Sands of Time	8 490
Prince of Persia: The Two Thrones	7 990
Prince of Persia Trilogy	9 990
Pro Evolution Soccer 5	7 990
Pro Ev. Soccer 6	16 990
Racing Simulation 3	3 990
Rainbow Six Lockdown	3 990
Ratchet and Clank	5 990
Ratchet and Clank 2	5 990
Ratchet and Clank 3	3 990
Ratchet Gladiator	5 990
Rayman 10th Anniversary	7 490
Reservoir Dogs	11 990
Resident Evil Outbreak 2	11 490
Road Race 3	3 990
Road Trip Adventure	3 790
Rogue Trooper	13 990
Sage Classic Collection	8 490
Seek and Destroy	3 790
Seniós Sam Next Encount 3	9 990
Shadow of the Colossus	15 990
Silent Hill 3	5 990
Silent Hill: Cell (2+3+4)	14 990
Sims 2	12 990
Sims 2 Házi Kedvenc	14 590
Sims 2: Open House	6 290
Smash Court Tennis Pro 2	5 990
Sniper 2	3 990
Snoop 3	3 790
Sonic Heroes	8 990
Sonic Mega Collection	7 990

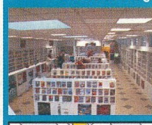
Sonic Riders	14 990
Soul Calibur 3	5 990
Spandan Total Warrior	14 390
Speed Kings	3 990
Splinter Cell	4 990
SC Pandora Tomorrow	4 990
SC Chaos Theory	6 990
SC Double Agent	11 990
SSX on Tour	8 290
Star Trek Shattered Unity	4 790
Star Wars Battlefront 2	9 990
Star Wars Episode III	8 990
Star Wars Episode I	4 990
Star Wars Lego	4 990
Star Wars Lego 2	12 990
State of Emergency	3 990
Steel Force War on T.	3 990
Crash Team Racing	3 990
Strike Force Bowling	5 990
Teiken 5	3 790
This is Football 2006	4 990
TOCA Race Driver	13 990
Tom Jerry	4 990
Tom Raider Legend	15 990
Trophy	15 990
Truck Racing 2	3 990
Ultimate Mind Games	3 490
Urban Chaos	16 990
Wakeboarding Unleashed	4 790
World Super Police	3 990
World War II: Aces of the Sky	3 990
World War II: Soldier	3 990
WW II: Tank Battles	3 990
WW II: Evoked	5 990
X-Men Official Game	16 990
X-Men Legends	7 490
X-Men Legends 2	7 990
X-Men Legends: The Movie	7 490
X-Men Legends: War of Ages	7 490

Szoftver Áruhá
a Blaha Lúza téren!

**TÖBB EZER
TERMÉK
EGY HELYEN!**

PC játékok
gyerek programok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

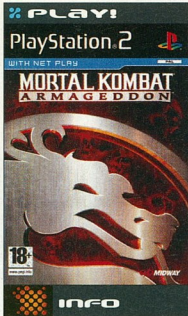
Cím: Budapest
VII. kerület (pest)
Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókát keresünk, hosszú
távra, teljes munkaidőben.
További információk:
www.galaxisnet.hu/allas.php
Jelentkezést az üzletünkben.

PSP JÁTEKOK	
50 Cent BulletProof	11 990
Burnout Legends	6 290
Coded Arms	13 990
Crash Tag Team Racing	14 390
F1 Grand Prix	7 490
FIFA 07	11 690
FIFA Street	6 290
Formula One 06	13 990
Godfather	11 690
GTA Liberty City Stories	16 990
GTA Vice City Stories	15 990
Harry Potter 4: Tűzserge	6 290
Loco Roco	13 990
Lord of the Rings Tactics	6 290
MediEvil Resurrection	7 490
Metal Gear Acid 2	13 990
NBA 07	11 690
NBA Street Showdown	6 290
Need for Speed Underground	6 290
NFS Most Wanted	7 190
NIS Carbon OTC	11 690
Open 2006	13 990
Open Season	14 590
Pirates of the C: Dead M.	12 990
Prince of Persia Revelat.	7 490
Pro Evolution Soccer 6	14 990
Pursuit Force	7 490
Ride Racing	7 490
Star Wars Battlefront 2	8 990
Spython Filter Dark Mirror	13 990
Tekken Dark Resurrection	13 990
Untold Legends	9 990
Untold Legends 2	13 990
Wipeout Pure	7 490
World Rally Champ	7 490
X-Men Legends	7 490
X-Men Legends 2	9 990

Araink az sfát már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.11.10-11.30. ill a készlet erejéig - Már előrendelhető - Újdonságok / top akciók



KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ MIDWAY
MULTIPLAYER 2-8 JÁTEKOS
ONLINE VAN



írta: Greg

Mortal Kombat ARMAGEDDON

EA A HARC A VÉGSŐ. PS2-N LEGALÁBBIS...



Nálam elfajultabb Mortal Kombat rajongót keresve sem találhatnánk kis hazánkban: tizenéves csenevész köllökként vérben forgó szemekkel ordítottam az első MK játégek előtt, hogy „Fatality!”, és már beleztem is ki megszeppent társamat az éppen favorizált harcosommal. A matekra nem, de arra volt eszem, hogy az összes karakter minden fogását megtanuljam, ma pedig képes vagyok egy új konzolt jószerivel csak azért megvenni, hogy interneten keresztül újraélhessem a klasszikus Mortalok emlékét. Az immár több mint tízéves emlékeket, melyek annak ellenére se köszöntek vissza, hogy az utóbbi esztendőben minden évben kijött egy új Mortal Kombat – amit a PlayStation 2-es Mortallal műveltek, azt valahogy sosem tudtam megemészteni. A Deadly Alliance útjait ugyan még tetszettek, de a régi hangulatból sajnos az is csak vajmi keveset tudott visszacsempészni, és ez fokozottan igaz a többi PS2-es felvonásra is – Ideértve immár az Armageddon is.

A Konquest mód fura csatáknak is helyt ad



NÉGYÉVES HIÁNYOSSÁGOK

A Midway-nél természetesen a valamelyest megcsappant rajongótáborral is elégedettek: valamennyi új MK-ból jóval egymillió példány fölött értékesítettek – igaz, a legelső Mortal Kombat 6.5 millió darabban kelt el –, így bő-szen elő is állnak minden évben az Újabb epizóddal. Az újdonságok ugyan nem maradtak el sosem – a Deadly Alliance háromféle harcstílus-a és a Deception sakkszerű harca zseniális húzás volt –, véleményem szerint az alapvető dolgokkal továbbra is nagyon komoly gondok vannak. 2002-ben elment még ez a grafikus motor, de négy évvel később bizony ez már förtelmesen csúnyának számít. A leglényegesebb dolog pedig, vagyis a harcrend-szer továbbra is vontatott, kiszámíthatatlan, a Mortal Kombat névre pedig helyen-

ként jószerivel csak a karakterek nevei és ismerős mozdulatai emlékeztetnek.

A harc természetesen továbbra is a megszokott 3D-ben pompázik; illetve nem pompázik. A karakterek mozgása a Tekkenekhez viszonyítva igen lomha, reakcióidejük és „holt idejük” elég magas, nagyon hiányzik a dinamizmus. Az aré-nák továbbra is számos azonnali kivégzési lehetőség rejtenek, így bármikor pillanatok alatt megfordulhat egy csata kimenetele. Az Armageddon egyik legtöbbet propagált újdonsága, hogy csaknem valamennyi, a Mortal

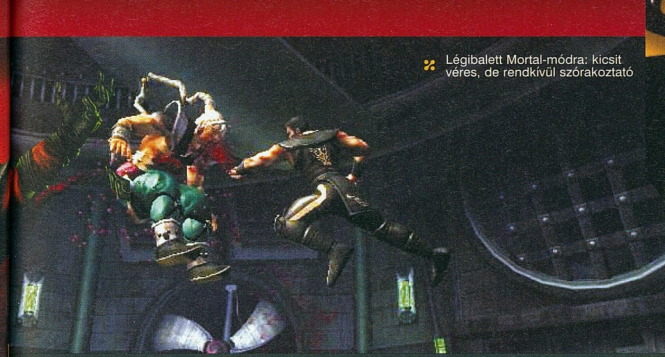
Kombat részében szereplő harcost irányíthatjuk. A gigantikus karakterválasztó képernyőn már alaptól is ötvennyolc szereplő közül választhatunk, és még további négyet tehetünk később elérhetővé.

Tényleg itt van mindenki, aki számít, hiába halt már meg korábban, így ismét irányításunk alá vehetjük Liu Kanget,

Scorpion, de még a félelmetes Shao Kahn, Gorot és Kintarót is. Az írtózatos gárdának köszönhetően viszont sajnos bekövetkezett az, amire számítottunk: mivel képtelenség milliányi hosszú gombkombinációt megtanulni, erősen visszavettek a fogások, kombók számá-



✦ Légi balett Mortal-módra: kicsit véres, de rendkívül szórakoztató



ból, és kicsit le is egyszerűsítették azokat. A legtöbb kombó legfeljebb három-négy gombnyomást igényel, és sajnos a változatható harcostílusok számát is visszavették háromról kettőre: egy pusztakezes és egy fegyveres beállással bír csak mindenki. Részben tovább csökkent a lehetőségek számát, hogy a fogások jelentős része a levegőben végrehajtható kombókból áll, amik ugyan látványosak, de valószínűleg mindenki csak a legerősebbet fogja megtanulni a karakteréhez. Újdonság viszont a máshonnan már régóta ismert ellentámadási rendszer bevezetése: itt természetesen a jó időzítéstől függ minden.

ÚJDONSÁGOK?

A karakterszámmal ellentétben játékmódok tekintetében elég szűkösen áll a játék: sajnó eltűnt a zseniális Chess Kombat, helyét egy igen egyszerű (és ronda), Mario Kartra emlékeztető autóverseny vette át. A borzasztó kopár pályákon kisautókkal furikázva kesseríthetjük hét ellenfelünk életét. Ugyan a pályákat gyakran tarkítják ugratók és gyorsító pontok, a gyatra irányítás miatt elég hamar megunható a móka, meg amúgy is: aki Mortal Kombatot vesz, az valószínűleg nem autókázní szeretne. Ráadásul sajnos a kartzózáson kívül semmilyen új, kreatív játékmódot nem találhatunk.

A játék talán legerősebb része a megújított Konquest-mód, ahol ismétlenül egy elég hosszadalmas történetet ismerhetünk meg a nyílt terepen kalandozva. A helyszínek természetesen tömve vannak ismerős ellenfelekkel, mikor találkozunk velük, némi töltés után a játék beállt klasszikus harci nézetbe. A gyepáláson kívül a mód lényege továbbra is a legváltozatosabb cuccok és kincsek összegyűjtése: itt nyithatjuk meg a Kripta legtöbb alternatív karakterének kosztümjét és egyéb finomságait. A Kripta megvalósítása és mérete sajnos ismét kissé némi csalódásra adhat okot – bár ezúttal is számtalan koncepciórajzot, videót, új ruhát nyithatunk meg –, mert ezúttal majdnem mindig tudjuk, mit vásárolunk meg, nincs meg a meglepetés varázsa, mint korábban.

Végül szót kell ejteni a saját karakter készítésének lehetőségéről is. Ezt tényleg igen szé-

pen valósították meg, még az EA programok is megirigyelhetnék a beállítási lehetőségek garmadáját: valóban minden apró testrészünket teljesen testre szabhatjuk, és ruhadarabok milliónyival címezhatjuk fel harcosunkat, arról nem is beszélve, hogy még harci stílusunkat, mozdulatainkat, fegyverünket, de még győzelmi örömeinket is magunk állíthatjuk be. Újdonsült karakterünket ráadásul bevethetjük az online küzdelmek során is, mert hogy szerencsére ez a mód is helyet kapott ezúttal PS2-es verzióban is.

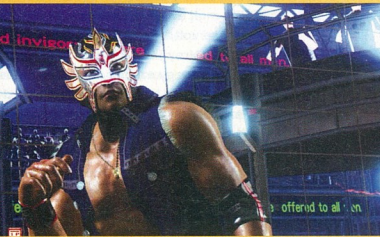
MAJD JÖVŐRE...

Miután annyit szidtam a játékot, elengedhetetlen megjegyzésem, hogy a korábbi PS2-es részek kedvelőinek ez a rész is szinte kivétel nélkül tetszik. Bár véleményem szerint ők nem játszhattak a Soul Caliburokkal, Tekkenekkel, de az is elképzelhető, hogy csak én szenvedek némi izfésfarcban. Ezt figyelembe véve, akiknek bejött a Deception, azoknak feltétlenül érdemes egy próbát tenniük az Armageddonnal is: öket vélhetően le fogja nyűgözni a milliányi karakter és a valóban jelentősen továbbfejlesztett Konquest-mód. A többiek viszont maradjanak a jól bevált, japán fejlesztésű veredős játékoknál, vagy várják epkepedve a Mortal Kombat következő felvonását, ami immár a PS3-on az Unreal 3 motort használva vélhetően egészen elképesztő látványvilágban fog pompázni.



VIRTUA FIGHTER 5

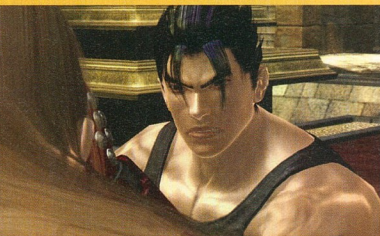
A Sega talán legnagyobbobb ágyúja PS3-rontra a Virtua Fighter-széria következő epizódja lesz. A néhány új harcos, és a egész elképesztő módon látványos grafika mellett a játékmenetet is értékeltetők, átalakult például a bloklások rendszere, és némiképp gyorsult is a program.



TEKKEN 6

A Tekken 6 bejelentésekor mutatótt képek és videók sajnos köszönőviszonyban sem voltak a valósággal, vagyis azzal a Tekken 6-tal, amit az E3-on mutattott be a japán cég a nagydéműnek. Az ereik, pőrüskök kidolgozott karakterek helyett a PS2-es szintnél alig

jobb látványt nyújtó figurákat kaptunk. Szerencsére a fejlesztők magukba szálltak, és vadul nekifutottak még egyszer a dolgoknak. Reméljük lesz látszatja ennek, mert különben nagy bukás lesz...



PLAY!

- AMI JÓ 62 éves karakter, harcos készítő
- ÉS AMI NEM... Borzalmas grafika és még mindig kiforratlan harcrendszer

GRAFIKA	05	05 éves grafikus motor
HANG	06	Minimális zene és terephangok
JÁTSZHATÓSÁG	07	Vontatott és lassú de meg lehet szokni
ÉLETTARTAM	07	A 62 karakter kitanulásával elveszünk

ÖSSZEKÉZÉS: A PS2 vélhetőleg utolsó Mortal Kombatja sajnos továbbra sem tud felülni az igen erős konkurenciához. A harcrendszer és grafika továbbra is igen halovány, és ezúttal az ötletes újdonságok elmaradtak: csak a teljes szereplőgárdát kárpótol.

INDEX:

72%

PLAY!

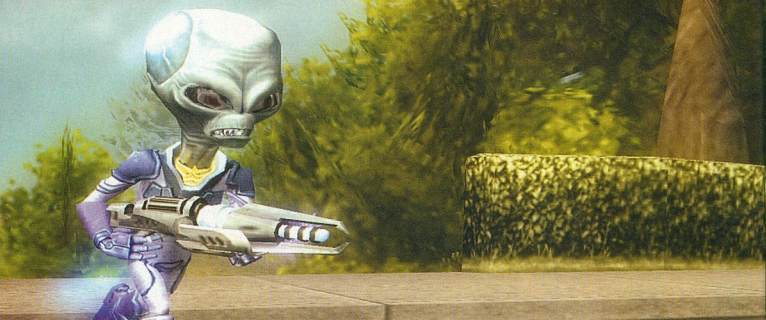
XBOX



INFO

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ PANDEMIC
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Flatline



DESTROY ALL Humans! 2

A HIPPIKULTÚRA VÉGE

A múlt év egyik kellemes meglepetése volt a Pandemic által hegesztett Destroy All Humans!. Az 50-es években egy nagy szemű, nagy fejű gonosz úrlény szerepébe bújhattunk, aki nem kedvelte az embereket, ám annál inkább szerette a rombolást. Crypto-137-et, a furont irányíthatunk egy olyan játékban, aminek alapja leginkább a kicsit tulok humor és az ötvenes évekbeli UFO-s sci-fi remek.

MAKE WAR, NOT LOVE!

A „nézd-a-hátam” stílusú akciódús móka szerint 1969-et írunk, és így, tíz évvel az első rész után Crypto-137 már fűbe harapott, de sebaj, klónja, Crypto-138 él és virul, semmilyen térerem sem mutat hátrányosságot elődjéhez képest, sőt! Amerika elnökeként uralkodunk az emberek és élvezzük a gondtalan létünket, illetve élveznek, ha nem jönne közbe valami. Mégpedig az, hogy az oroszok lelővik főnökünk, Pox anyahajóját, így segítségére kellietnünk. Kalandjaink során bejárjuk az egész világot, látogatást teszünk San Franciscótól kezdve Londonon és Japánon át egészen Oroszorszáig a világ minden vidám sarkában. Dúl a szabad szerelem (azaz bármit megtehetünk), így a civilek és a KGB-s arcok mellett hippiszeket is szétrúghatunk. Az első részben meglehetősen karcsú volt az arzenálunk, ezt

hivatott bővíteni a Dislocator, mely illa korongok

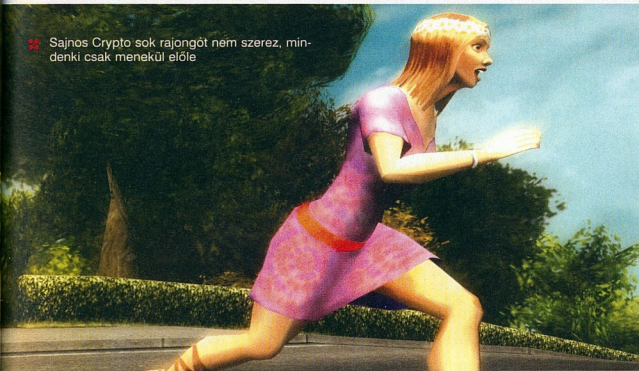
kat lő ki célpon-tunkra, és találatkor össze-vissza dobálja azt.

Ha gyors és nagy pusztításra vá-



Nincs is jobb Woodstock lézeres felújításnál!

❖ Sajnos Crypto sok rajongót nem szerez, mindeki csak menekül előle



gyunk, esetleg egy házat szeretnénk romba dönteni, használjuk inkább meteorpuskánkat (ez nem igényel különösebb magyarázatot). Ám a kedvencem Gastro, egy halott furon társunk hologramja, ami (aki?) mindent szelő, ha úgy találja, az fenyegetést jelenthet Crypto számára.

MOVE YOUR BODY!

Fegyvereink fejleszthetők a Furotech nevű kütyűvel (ezekből negyven darab van szétszórva a régiókban), amit leginkább küldetések végrehajtásához szerezhetünk meg, illetve van tíz UFO artifact, amiket ha megszerzünk, concept artokat, „hogyan készült” movie-kat nyithatunk meg a főmenüben. Telekinetikus képességeink megmaradtak, ez mindenképp pozitív döntés a fejlesztők részéről, hisz így mozgathatunk tárgyakat, embereket ide-oda, kocsiakat pakolhatunk, ha úgy tetszik, plusz új képességekért egy-két környezeti elemet löszerré is alakíthatunk fegyvereinkbe. Továbbra is álcázhatjuk magunkat embernek, ám ezúttal mikor belebújunk a bőrébe egy áldozatnak, és ne adj’ isten ez az emberek szeme előtt történik, összecsinálják



magukat, pánik tör ki, ami csakis egy kis „szabad szerelem” agy-megbűtyköléssel csilltható.

Az újítások ellenére a játék még mindig nagyon hasonlít elődjére, ami alapvetően nem lenne baj, ha nem tartoznának ide az örökös hibák is. A játékmenet nagyon könnyű, kivétel ez alól pár küldetés, ami viszont nagyon nehéz tud lenni, mégpedig éppenséggel buta AI miatt. A jól ismert, sok játékban utált kísérgetős küldetéseket értem ezalatt: például bugyuta ideiglenes partnerünk beugrik a lövésünk elé a legkritikusabb pillanatban, egyszóval mindent elkövet, hogy idő előtt véget érjen a saját élete, és ezzel együtt a mi küldetésünk is.

SZEXISTEN

A fő történeti szál cirka nyolc óra alatt kivégezhető, ám rengeteg mellékküldetés van. Ezek sokkal jobban kitaláltak, ötletesebbek, humorosabbak mint az első részben. Itt van például a furon hitre való áttérítés. Arkwoode, a furon isten, aki mellesleg eléggé „kanos”, szívesen fogad új híveket, hát vegyük fel Cryptoval a képzeletbeli tértől maskaránkát, és toborozunk új híveket istenünknek.

Mint ahogy említettem már, az 50-es évek ötvar sci-fi filmjét hivatott nagyrészt parodizálni a játék, ám túl sokszor az elődből merít. Egy szó mint száz, a DAH!2 nem sikerült olyan viccesre mint korábbi testója, de azért itt is vannak jól szereplő párbeszéddek (például Crypto és Pox du-mái igen humorosak) bőven, így már csak a jó angol nyelvtudás a feltétele a boldog perceknek.

Említsre méltó még a kooperatív mód is. Minden további magyarázat nélkül becsatlakozhat bármikor egy barátunk (végül is kit érdekel, hogy kerül elő hírten egy piros úrruhás úrlény a semmiből!); és együtt írthatjuk a jónépet. Külön koo missziók, vagy extra tartalom, illetve hasonlóak nincsenek. A képernyő kettéosztódik, és indulhat a banzáj, illetve indulna a nagy pusztítás, ha nem teleportálna vissza állandóan partnerünk mellé a játék. Sajnos nem le-



het messzire kerülni egymástól, így nem játszhatjuk meg azt, hogy barátunk a város jobb széléről kezd el nyomulni, mi pedig a bal széléről osonunk, oszt majd középben találkozunk, pár ezer hullával később.

MARADI UTÓD

A DAH!2 nemcsak a játékmenetben nem változott igazán, de külsínét tekintve sem. A motorral nem babráltak nagyon, minimálisan fejlesztettek csak rajta. A karakterek Crypton és Poxon kívül nem különösebben kidolgozottak, ráadásul egy-két grafikai hiba előfordulhat (gyorsabban jelpackelhetünk minthogy betöltődne a terep ahova érkezünk, és ilyenek – csupa-csupa apróság, de számít...). Kicsivel változatosabb modellek senkinek sem ártottak volna, és csak jobb irányba tolt volna a grafikai mércét, az biztos.

A Destroy All Humans! 2 tehát a tipikus második rész: semmi kiemelkedő történet, állandó előző részre utaló poénok, és az alappal teljesen megegyező játékmenet és előadás mód alkotja a csomagot. Ennek ellenére a recept bevált már egyszer, most is valószínűleg sokan szeretni fogják...



❖ Jobbról már közelebb az ellenfél, ideje célra tartani

❖ PLAY!

AMI JÓ
Autentikus korabeli hangulat, elmebeteg játékmenet

ÉS AMI NEM...
Gyakorlatilag semmilyen plusz az előző részhez képest

GRAFIKA	07	A PS2 ennél azért jóval többet tud
HANG	07	Lehetett volna még hangulatosabb
JÁTSZHATÓSÁG	07	Különösebb gond csak az AI-val van
ÉLETTARTAM	07	Tíz óránál többet senki sem fog rászánni

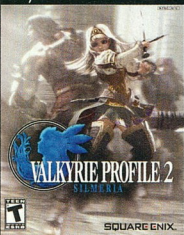
ÖSSZEZÉS: Akik főgöngyök az elmebeteg humorosnak szánt dobjokra: szórakozni fogják. Nem elég, hogy TAMAD A MARS! felhangokkal operál a játék, még kelően bugyuta is ahhoz, hogy barátait rogtan kiragadják kezektől a kontrollért. Aztán pörze hamar visszaadja...

INDEX:

78%

PLAY!

PlayStation 2



SQUARE ENIX

INFO

KIADÓ: SQUARE ENIX

FEJLESZTŐ: TRI-ACE

MULTIPLAYER: WINGS

ONLINE: WINGS



írta: Koenma

■ Square-játék: a grafikára cseppnyi panaszunk sem lehet



VALKYRIE PROFILE 2 Silmeria

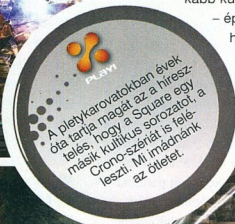
VISSZATÉRÉS A VALKÜRÖKHÖZ

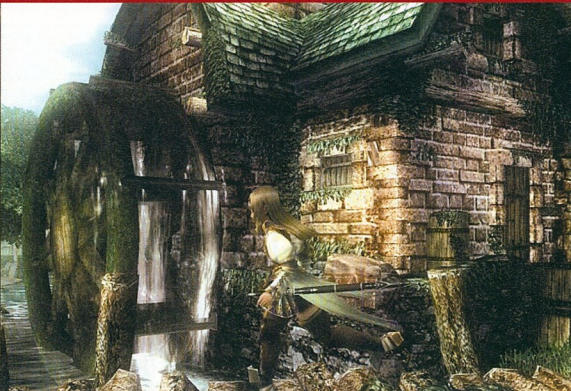
A PlayStation 2-korszak szépen, lassan kezd a végéhez érni, ennek több jele is akad: pontosan, mint anno, a PS1-éra végén, amikor már elérhető közelségbe került a következő Sony masina, a legnagyobb bejelentések már csak a második gépet tisztelték meg, az új Metal Gear, Syphon Filter, Tekken epizódokról már nem is álmodhattak a kis szürke egyszerű tulajdonosa. A gépre azonban még az utolsó időszakban is nagy számban érkeztek a szerepjátékok – ennek oka pedig legfőképp az, hogy kifejlesztésük és lefordításuk (hisz általában japán portekáról van szó) jelentősen tovább tart, mint egy egyszerű akciójátéké. Ugyanez a helyzet állt előt most is, abban a korszakban, amikor a God of War 2-n kívül szinte semmi értékelhető akciójátékot nem várhatunk a fekete ördögre, még szépen csorogógnak az olyan nevek, mint Final Fantasy XII, a Kingdom Hearts 2, vagy éppen tesztünk alanya, a Valkyrie Profile 2. És ez még korántsem a teljes kép, érkezik a Dawn of Mana, a Rogue Galaxy, az újabb hack-sorozat – akik japán szerepjátékokkal szeretnék tehát eltölteni az idejüket, remek időszaknak néznek elébe.

AZ ELSŐ VALKÜR

A Valkyrie Profile a PS1 kései, ráadásul kevés fanfárral körbevett szerepjátékai közé tartozott, és mint ilyen nem feltétlenül volt ismert mindenki számára – Európában például hivatalosan meg sem jelent. Pedig az északi népek mitológiját a japán mentalitással ötvöző program kifejezetten izgalmas darab volt: kétdimenziós,

kézzel rajzolt grafikája bár semmi extrát nem nyújtott, a labirintusok balról jobbra haladás, már-már platformjátékhoz hasonló felderítése újdonságként hatott, a harcokban pedig ügyesen kombinálták a real-time gombnyomkodást a körökre osztott csaták kiszámíthatóságával, tervezési lehetőségeivel. Mindezt természetesen megfejtették az átvezető animációként szolgáló anime-betétekkel, melyek remekül illettek a játék által képviselt hangulathoz. Mivel különösebb kasszasiker nem lett a dologból, inkább kult státuszba került a játék





dig az eredeti játék előzménye, pontosan száz évvel az első Valkyrie Profile történései előtt játszódik.

ÚJ HŐSÖK

Főhősünk, Silmeria Odin isten hűségese valkürje, azaz csodás képességekkel felruházott női harcosa (majdnem amazont írtam, de még egy mitológiai idekeverni talán már túlzás lenne), és mint olyan, remekül teljesíti kötelességeit, ám egy nézeteltérés következményeképpen csúnya véget ér pályafutása: az isten haragjában a halandók közé küldi. Ám, mivel újonc halandóról van szó, nem rendelkezik fizikai testtel, s lelke egy már használt (igaz, rangos és csinos) porhüvelybe szorul. Dipan hercegnoje, Alice eddig teljesen normális életet élt, ám attól a pillanattól kezdve, hogy né-

ha-néha egy másik tudat is átveszi az irányítást a teste fölött, a királyi család



megbélyegzi, a nép körében elterjed a hír, hogy a hercegnő megbolondult. Apja eltáratja, és innentől kezdve számkivetetként kellene tengődnie. Odin azonban nem elégedett az új helyzettel, nem ezt szánta büntetésnek, és mikor érte-
lő aprócska hibájáról, rögtön intézkedéseket tesz, hogy likvidálják az ilyen módon kontrollálhatatlanná vált Silmeriát – és persze ezzel a hercegnőt magát is. Persze ez nem ilyen egyszerű (még jó, hogy az öreg Odin nem mindenható), és mint azt már megszokhattuk, hőseinknek mást szabott a sors, így ellenkezésre adják fejüket, melyben segítők és ellenfelek egyaránt akadnak majd. Utóbbiak közé tartozik például Hrist, az a valkür, akit az egyszemélyes duó után küldenek, némi likvidálás céljából. A „társaságnak” sikerül megszöknie az első támadás elől, de innentől kezdve nem lesz könnyebb a dolguk, ott vannak a vadonban, segítők sehol, XP sehol, és még egy jó kis isteni háború is fenyeget. Itt az ideje megmenteni a világot!

JÁTÉK, MENET

Ahogy szépen lassan elmerülünk a játékban, megfigyelhetővé válik, hogy a játék a gyönyörű szép megjelenést leszámítva a Silmeria hű marad „elődjéhez”: a harcok szinte teljesen ugyanabból a perspektívából zajlanak, melyben annak idején is, és a játékmenet mind a csatákpernyőn, mind a labirintusokban is ugyanaz maradt (utóbbiaknál megmaradt az ellenfélfigyasztó fotonugrunk és a használható térkép is). Azok számára, akik nem is-

merik, jöjjön a bemutatás. A Silmeriában minden karakterhez egy-egy gomb tartozik (maximálisan négy karakterünk lehet egy harcban, így elég egyértelmű a gombkiosztás), a gombnyomás pedig az általunk már előzetesen beállított támadást hozza be. Igen ám, a csavar természetesen a kü-

lönthető szereplők kombinálható képességeiben rejlik: innen nyílik meg megfelelő módon és sorrendben használatuk, így viszonyatosan durva támadásokat vihetünk véghez, úgy, hogy az ellenfelek gyakorlatilag szőhöz sem jutnak. A karakterekre tucatnyi felszerelési tárgy aggaszthatunk, melyek különlegessége, hogy megtanítanak nekünk egy-egy skillt, megadott idő, illetve csata elteltével. Ezeket a képességeket pedig egy elég kusza menüből tudjuk használatóvá alakítani, mely hosszú távon kifejezetten idegesítő – sajnos ez is egy picit a régimódi hozzáállás következménye. A véletlenszerű harcokat, semmielőtt előtűnő ellenfeleket szerencsére (az elődhoz hasonlóan) mellőzték, így minden pontosan kiszámíthatóvá és megtervezhetővé válik.

LENNETH

VALKYRIE PROFILE
LENNETH

T
ESRB

SQUARE ENIX

AZ UTÓ-ELŐZMÉNY

Szeptemberi számunkban teszteltük a Valkyrie Profile első részének PSP-s átiratát. A Lenneth névre keresztelt játék tartalmazott új videókat is, melyek főként a Silmeria ismeretében nyernek értelmet. Így ha lehetőség van rá, előbb mindenképpen érdemes a PS2-es változatot végigjátszani, és csak utána nekiugrani a Lennethnek.

Tervezni pedig bizony nem árt, sőt: néha kifejezetten szükséges, hiszen a Valkyrie Profile 2 egyértelműen nehéz

lett. Nem annyira, hogy egy átlagos játékos beleőrüljön, és kétségtelenül nem annyira, mint a még szoros időkorláttal is megoldott első rész, de bizony szükség van a táplálásra. Néha akár ügyesnek is érezhetjük magukat, ha bőségre rándozással elkerülünk pár szörnyetget – ám ezek az apró lemaradások a főellenfeleknél bizony alaposan megbosszulják magukat. Jótanács: ha egy boss legyőzése már csak szakid nekifutásra, vagy kifejezetten sok

TIPPEK-TRÜKKÖK-TITKOK



Már az eredeti Valkyrie Profile is tele volt titkokkal, nehezen, vagy csak konkrét útmutatás segítségével megtalálható helyszínekkel, és ez a jó szokás szerencsére a Silmeriában is tovább él. Például ha az utolsó mentési pontot használjuk, megnyílik a világtérképen a Seraphic Gate nevű labirintus, melyben az egész játék legdurvább lényei laknak; de a jutalom is mesés, új

társakat gyűjthetünk be itt. Ha még egyszer belépünk, még nehezebb dolgunk lesz, ám akinek ez tetszik, az biztos örül annak, hogy van hard mód is; ezt a játék többszöri végigjátszásával csálhatjuk elő, a maximum nehézség az ötvenedik játékkezdéskor jön elő. Gratulálunk annak, aki ezt eléri, és üzenénnk is neki valamit: Get a life!



tárgy elhasználásával sikerül, ne tévőazunk, és fejlődünk egy keveset, lemaradásunk a főnök legyőzésével nem múlik el, hanem csak hatványozódik, ahogy haladunk (haladnánk) tovább.

A VP egyik központi eleme az einherjarok, azaz az összegyűjthető, mellettünk harcoló szellemek voltak, őket kellett gyűjtögetni, feltápolni, majd elküldeni őket, hogy Odin mellett harcoljanak a Ragnarok ütközetben. Mivel itt Odint nem szeretjük, természetesen nem kell őket elküldeni: megkeressük az egyik személyes tárgyukat, megidézük őket, és voila, új csapat-tag. Sokat nem tudunk meg róluk, az élő szereplők sokkal izgalmasabbak. Elküldeni, azaz itt feléleszteni most is lehet őket – ilyenkor persze már nem maradnak velünk, viszont tápos cuccokat adnak köszönetük jeleként, és ha megkeressük őket a világban, akkor is jutalmakra számíthatunk. Mivel egy csatában legfeljebb négyen vehetünk részt (amiből egy ugye Silmeria/Alicia, plusz vannak még az élő társak is), einherjarból meg negyven van, a legtöbbet

érdemes feliszabadítani, többet érünk a káoptat táppokkal.

SZÉPSÉGEM

Amiről viszont eddig egy szó sem esett, de mindenképpen beszélnünk kell róla, az a játék kinézete. Tekintve, hogy a PS2 életciklusának végénél járunk, valamilyen szinten elvárható, hogy egy mostanság megjelenő játék szép, nagyon is szép legyen. Van God of War-unk, van FX II-nk, olyan példák ezek, melyekhez mégis alig pár tucat játék mérhető. A Silmeria ilyen. Gyönyörűséges karaktermodellek, textúrák, sehol egy szembeötölő bug, sehol egy ocsmány, alacsony poligonszámú modell, a harc közben látott effektek pedig még tovább fokozzák az élvezeteket. Természetesen nem szabad mindent csak a technikai oldaláról megítélni, éppen ezért érdemes egy szót beszélnünk a látványról. A készítők, ahogy azt már a cikk elején említettük, remekül ötvözték a japán felfogást az északi mitológiával, mindez a látványvilágban is kőkeményen nyomot hagyott, festői színvilágot eredményezve. Nincsenek nem összeillő szín-

párosítások a pályákon, nincsenek giccses vagy kirívó rajzolatú tájak, a táj és a karakterek lágy egységet alkotnak, mellyel még inkább tetézik a grafika szépségét. A játék zenéiről ismét csak superlatívuszokban tudunk beszámolni: a már említett vizuális egység mellé tökéletes összehatást okoz a zene oda illő mivolta: minden helyszín rá jellemző dallamokat kapott. Az egész játékra egyébként jellemző ez az átlagon felüli koherencia: véprofi hozzáállásnak köszönhetően semmiféle komolyabb bakiról nem számolhatunk be, minden a helyén van, semmi apró rendellenesség nem érhető tetten.

Másik fontos ismérve a szerepjátékoknak a hosszúságuk. Nos, nálam két tucatnyi játékóra után már látni, hogy a sztori kezd bemelegíteni, és előkészítő fázisba lépni, de ez legrosszabb esetben is 30-35 óras játékidőt jelent, ami például egy Grandia 3 után kifejezetten bőnnek hathat. Ezzel tehát különösebb probléma nincs, főleg, hogy a megszálloztak úgyis végigpörgetik majd a játékot kétszer-háromszor az összes titkos tárgy, elrejtett utalás megkereséséért. Nem olyan monumentális, mint a FXII, a története sem olyan kidolgozott, de a Silmeria így is egy remek játék, bőven megéri a pénzét – és mindenféleképpen sokkal jobb, barátságosabb, mint az első réz.

Nem olyan szép és izgalmas mint a Final Fantasy XII, de így is megéri kipróbálni...



The name's Rufus.

PLAY!

AMI JÓ

Csodás világ, izgalmas harcokkal

ÉS AMI NEM...

A menürendszer néha borzasztóan átláthatatlan

GRAFIKA

09 Csodás látvány, főleg a karaktereknél

HANG

10 A zeneszerző egy zseni!

JÁTSZHATÓSÁG

08 Néha kicsit nehézkes...

ÉLETTARTAM

06 Rengőtes labirintus, titkok, karakterek

ÖSSZEZÉS: Remek előzménye egy meglehetősen egyedi játéknak. Mind a régi rajongói, mind az új látogatók számára komolyan foglalkoztató, emellett nagyobb díjazást pedig nem is érthető egy ilyen "folytatást".

INDEX:

85%

THE LEGEND OF SPYRO: A New Beginning

Az Insomniac fejlesztőgárdája még a PlayStation-éra kezdetén alkotta meg Spyro, az aranyos lilá sárkány karakterét, az egyik leghangulatosabb platformjátékot letéve vele az első PS felhozatalába. A srácok azonban Ratchet és Clank kedvéért magára hagyták kis kedvencüket, aki sajnos azóta mélyrepülésbe kezdett: a kezdő fejlesztőcsapatoktól érkező különböző folytatások a közelébe sem tudtak érni a PS-1-es Spyro játékoknak, és az új epizód sem reformálja meg a sorozatot hangzatos alcíme ellenére sem.

Az új rész annyiban valóban új,



hogy a platformelemekről ezúttal sokkal inkább a harcra helyeződött át a hangsúly – nyilvánra, hogy előzőekből nem is nagyon találkozhatunk a végjátászás során. Cserébe Spyro viszonylag sokszínű harci repertoárral bír, a különböző lehetőségei mellett elsősorban farkát és fejét használja a támadásokhoz, ráadásul az egyes lehetőségek fejleszthetők is valamelyest az ellenfelekből előkerülő ékkövek segítségével – sok más gyűjtőenivalónk azonban nem lesz. A legnagyobb gond a játékkal, hogy a harc egy idő után borzasztó repetitív válik, márpedig ezen kívül nem sok egyéb elemmel találkozhatunk benne. A hosszas átvezetők ugyan időtlen is hatnának olyan színészióriások szinkronjával, mint Elijah Wood (Gyűrűk Ura, Sin City), vagy Gary Oldman (Ötödik Elem), de a sztori és a párbeszédok is elég banálisak.

PLAY!
PlayStation 2

3+

INFO

KIADÓ: VIVENDI
FEJLESZTŐ: KROME
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: NINCS

Írtas: Gregis

PLAY!

A szolid irányítás, a szép alafestés és hangulatos, korrekt grafika azért fogyaszthatóvá teszik a játékot, és reménné keltenek, hogy egyszer talán tényleg régi (tűz)jénnyében láthatjuk viszont Süssi utáni kedvenc sárkányunkat.

65%

PLAY!
PlayStation 2

7

INFO

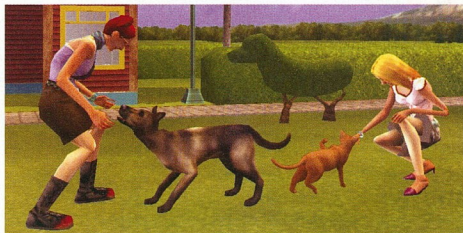
ELADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: MAXIS
MÁS VÁLTOZAT: 2 JÁTÉKOS
ONLINE: NINCS

Írtas: NightBagnoly

THE SIMS 2: Pets

Nehéz megmagyarázni, mit szeretnek az emberek a Sims-sorozaton. A PC-n sokmillió példányzámban eladott program mindenestre óriási siker – a sors furcsa firtora tán, hogy az EA-nak eddig nem sikerült a konzolos átörés. Már most elárulhatom: valószínűleg most sem fog.

A feladatunk már ismert: élünk kell; ezúttal azonban a családon kívül örökre fogadhatunk egy állatot: bizony, kedvenc Simjénket mókás utagókkal és nyávogókkal láthatjuk el. A kezdeteknél magunk rakhatjuk össze kedvenc ebünket, vagy cicánkat, megmondhatjuk, milyen legyen a testalkata, a pofája, sőt, extrémekben még különböző kiegészítővel is dúshatják az új családtagot: napszemüveg, kalap, semmi sem akadály! Természetesen megjelenek a kiegészítők, főhőseink pedig akár labdázzhatnak is a jól nevelt kutyulikkal. Magától értetődő módon a különböző négylábúak remek apróptó kínálnak a szociális kapcsolatok terén is: ölebeinket sé-



táitva beszédbe elegyedhetünk a környék magányos csajaival vagy pasijaival, a többi meg már csak rajtunk múlik.

A probléma ott jelentkezik, hogy az állati társak létrehozása nem sokban különbözik az emberekétől: saját vágyaik vannak, amiket teljesítve boldogok lesznek: ennyi, vége a

történetnek. Nem kőtörténelazok: számítógépre már nem egy, igazán izgalmas Sims 2 kiegészítő jelent meg, nem nagyon értem, miért pont ezt a kissé lapos darabot hozták el a konzolos közönségnek. Talán a Nintendogs sikere az oka? Mind-egy, akinek az alapjáték tetszett, feltétlenül próbálja ki – de sok újdonságra ne számíton.

PLAY!

Számítógépre a Pets sikerült a leggyengébbre a Sims 2 sorozatból, furcsa, hogy pont ez került át konzolra. Az állatok nevelése mindenestre nagy sláger lehet a Kisebb koru gyermekeknel...

63%

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ SQUARE ENIX

FEJLESZTŐ E

MULTIPLAYER NINGS

ONLINE NINGS



írta: Infidel



Final FANTASY XII

A JAPÁN CSODA

Bár Final Fantasy logóval ellátott játékokból nem volt hiány az elmúlt egy-két évben sem, már öt éve annak, hogy a Square – amelynek neve a nyugati világban szinte egybeforrt a japán RPG-k fogalmával – kiadta a legutóbbi igazi szerepjátékát, a FFX-et. Az X-2-ről inkább ne beszéljünk, a tizenegyedik epizód online játék volt – és bizony a FF12 sem úgy indult, hogy abban sok köszönet lett volna. A játék bő két évet késett, többször teljesen átalakították, mindeközben pedig alig adtak ki lényegi információt a játékmenetről, a sztoriról – most azonban végre megérkezett a végleges, angol nyelvű verzió, és bizony meghódított minket, még azokat is, akik amúgy nem feltétlenül vevők erre a stílusra.

A RÉGI ÚJDONSÁGOK

Természetesen a régi rajongók azonnal otthon fogják magukat érezni, hiszen azok a dolgok,

amiket nagyjából elvárunk egy Final Fantasytól, itt is megvannak. Chocobók és mogok, csodálatos repülő hajók és idézhető szörnyetegek, remekbe szabott renderelt videók és nagyszerű zenei aláfestés – de ez persze csak a felszín. A változások, melyekből sokkal több van, mint vártuk, a jó százórás játék során folyamatosan jelentkeznek.

Ott van például a harcrendszer, ami teljes átalakuláson ment át. Eltűntek a random küzdelmek, minden szörnyeteget látunk a vadonban (kivéve, amikor valaki meglepetésből vetődik a vejükre). Ha olyanunk van, módszeresen kiirtathatunk mindenkit (igaz, sok helyen újjászül-

nek a lények), ha pedig inkább sietnének a célunk felé, megpróbálhatjuk elkerülni a szörnyetegeket – és ha ez nem sikerül, az R2 gombbal még mindig megpróbálhatunk elinalni. Amennyiben csatára kerül a sor, továbbgyűrűznek a



✗ Bár a játék elején még szimpatikusnak tűnhet, vele még összeakaszthatjuk a bajszunkat...





GONDOK



NEHÉZ SZÜLÉS

▶ A Final Fantasy XII fejlesztése alighanem a Square eddigi legtöbb gonddal és problémával övezett időszaka volt. Az első programsorokat 2006-ban, évekkel az eredetileg kitűzött dátum után jelent meg. A teljes fejlesztés összesen négy milliárd jent, vagyis közel 35 millió dollárt emésztett fel, ezzel jó eséllyel a szigetország egyik legrágább játékává vált. A történetet és az alapvető változásokat kitaláló Yasumi Matsumo egészségügyi problémák miatt a fejlesztés felénél kiszállt (egyes hírek szerint ki-tűrták). Eredetileg úgy volt, hogy a szeria veteránja, Nobuo Uematsu fogja írni a zenétet, de végül ez a terv is kútba esett, és végül csak egyetlen nótával járult hozzá a játékhoz; igaz, a Kiss Me Good-Bye halmas siker lett Japánban, he-tekig volt a sikerlisták élén.

meglepetések – például nincs váltás külön csata-képernyőre, hanem ma-
radunk ugyanúgy a tér-
képen. Harc közben
mozgolódní is lehet, így
például elősálhatjuk ál-
dozatunkat a haverjai
környékéről (rengeteg el-
lenfél szereti segítségül
hívni társait, ha rosszul
áll a szénája), vagy gyor-
san eltávolodhatunk a te-
rületre ható támadást
előkészítők figurák köze-
léből. A kis minitérkép is
sokat segít, hiszen ezen
különböző színű ikonok
jelzik, hogy az adott lény
milyen erős hozzánk ké-
pest – erre szükség is
lesz, mert helyenként

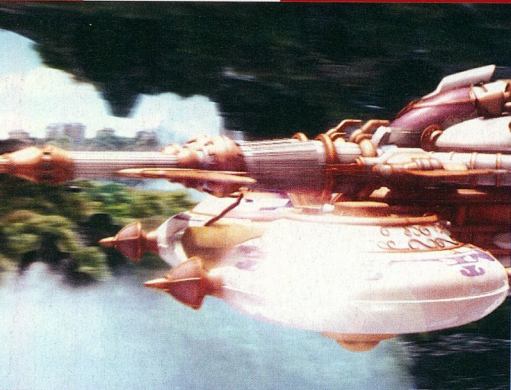


iszonyatosan erős, nálunk akár húsz-harminc
szinttel is fejlettebb, bőhóm nagy állatokba is
botolhatunk, akiket célszerű kihagyni, amíg fel
nem küzdjük magunkat az ő süllyecsopotjukba...

Amint harcba kerülünk, alapesetben hőseink
azonnal elkezdik csépelni, lóni ellenfelüket a ke-
zükben tartott fegyverrel (ez, csak úgy, mint a
harcrendszer néhány más pontja mutatja, hogy a
Final Fantasy XI fejlesztőit sok tippet adtak).
Természetesen egy gombnyomással előkerül a
Klasszikus kis menü a bal alsó sarokban, ahol
elsülthetünk bármilyen varázslatot, különleges
képességet, használhatunk tárgyakat, vagy a já-
ték későbbi részében időzethetünk lényeket, be-
vethetjük az ezúttal quickening névre hallgató li-
mit-támadásainkat. Ha azonban nem akarunk
minden csatában folyamatosan parancsokat ki-
adni, arra is van lehetőségünk, hogy automati-
záljunk egy csomó mindent. Tüzelemlétek el-

✦ A kalandor-dívat idén is csini ruhákat termelt ki magából





22 A renderelt videókat minden eldőlő géppel próbálkozták át

len érdemes fagyot használni, ha valaki komolyan megsérül, azt gyógyítani kell, a státuszváltozások ellen be kell vetni a megfelelő elleneszt – olyan dolgok ezek, melyeket mindenki tud, mindig így használunk. Az új gámbit-rendszer következtében ezeket a sűrűn használt hatásokat állíthatjuk be automatikusan. Minden karakternél legfeljebb 12 ilyen egyszerű parancsot állíthatunk be – persze nem a Square-ről lenne szó, ha nem csavarták volna meg a dolgot: eleinte csak két parancshelyünk van, és rengeteg opció nem érhető el, azokat külön kell megvenni, megszerezni. A gámbit nem jelentik egyébként azt, hogy karaktereink a mi közbenjárásunk nélkül meg tudnak verni mindenkit – mindenképpen szükséges lesz a mi közbenjárásunk is, a gámbitok csak segítenek, néhány feladatot levesznek a vállunkról. Egyébként ezeket egy gombnyomással ki is kapcsolhatjuk, tehát ha a gyógyítás ráér a csata utánig, és inkább a destruktív mágiaira akarunk rámenni, arra is van mód, hogy teljesen

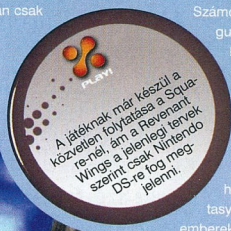
zökre bontott tábla vette át. Minden mező egy új licenct, azaz engedélyt jelent, melynek megvásárlásával képesek leszünk forgatni egy (vagy több) új fegyvert, hordani egy új páncélt, vagy éppen elsütni egy új varázslatot, speciális képességet. Persze ezeket külön meg is kell szerezni; hiába van lehetőségünk mondjuk a Slow varázslat bevetésére, amíg azt nem vesszük meg egy erre szakosodott boltban, nem sokra megyünk vele. A mezőket egyébként LP-nek nevezett pontokból bonthatjuk ki, melyeket ugyanúgy kapunk a csaták végén, mint XP-t.

Minden karakter nagyjából ugyanazokkal a képességekkel indul (még hozzá a licenctábla két pontjával), így aztán csak rajtuk múlik, hogy milyen irányba visszük el őket. Elméletileg lehetséges, hogy mindenkinek megvegyünk mindent, de ennél érde-

mesebb kicsit specializálni karaktereinket. Bathiernek például nem sok szüksége van mágiaakra, vele a fegyverforgatásra érdemes rámenni – Fránál viszont épp ellenkezőleg, befőle csodálatos varázslónót alakíthatunk ki. A licencc-rendszer jól működik, semmi gond nincs vele – sőt, tulajdonképpen ez egy újabb ok a támogatásra. Személyesen nekem azonban a FFX rendszere jobban tetszett, ahol minden karakternek saját útvonala volt, saját képességekkel, saját kialakítással.

VILÁGOK HARCA

Átalakult a harc, átalakult a fejlődés – ennél nagyobb változások már nem is lehetnek, nem igaz? Hát, ebben az esetben tényleg nem igaz. Számomra a legnagyobb váltást a hangulat megváltozása okozta. Ugyan a korábbi FF-játékokban is általában a világ megmentésének a feladata nyugodott a vállunkon, ami azért sosem egy vidám dolog, itt minden eddiginél sokkal komorabb, sötétebb, realizitiku-sabb lett mind a világ, mind a hangulat. Az európai ihletésű fantasy világ (a disznó-, hüllő- és nyúl-emberk által lakott Ivalice, ismerős lehet a FF Tacticsből vagy a Vagrant Storyból) már önmagában nagy eltérés a korábbi részeknél japános, néhol pedig sci-fi beütésű helyszíneikhez képest. Ehhez képest érdekes, hogy a



22 Itt még elérhetetlennek tűnnek az égi hajók

manuális vezérlésre kapcsoljunk (az áttalunk kiadott parancsok egyébként mindig felülírják a gámbit-parancsokat).

KÉPESSEGGESKEDÉS

A fejlődési rendszer látszólag teljesen átalakult, a FFX sphere grid rendszerét egy kisebb me-





Az átalakult harcrendszer következtében minden csata még izgalmasabb és látványosabb lett

fontosabb jelenetek, rendirelt videók egyértelmű Star Wars-hatást mutatnak – ez már az intró alapján is tagadhatatlan. A történet egyébként egy háború idején játszódik, mégpedig egy meglehetősen realiztikusan ábrázolt háború idején: nekünk kedves emberek halnak meg, családok szakadnak szét, és a nyomorgókat, sérülteket sem kell sokáig keresni...

Archadia birodalma háborút indít a kontinens másik nagy országa ellen, és ha ez azzal jár, hogy a pont közöttük levő Dalmacia kies királyságából letaposolt, felégetett csatatérre válik, hát istenen, ezt mindenki bevállalja. Leszámítva persze a dalmasciakat, akik mindent megpróbálnak a békeszerződésért és az ellenállásig, de hamarosan megjescesk archadiai uralom alá kerülnek. Ekkor kapcsolódnak be az eseményekbe (leszámítva egy tanító jellegű előjátékot még a háború elejéről), meghozza egy Vaan nevű fiatalolt irányítva. Az első óriki tíz órában még úgy tűnik, hogy ő a központi hős, de ahogy szépen megismerjük a hozzáánk csatlakozókat, háttértörténetükkel, indítékaikkal, hihetetlenül kidolgozott személyiségekkel együtt, ez a tévkep hamar szétfeszül – a csapatban mindenki fontos, mindenki egy komplett személyiség, és mindenkinél megvan a maga fontos szerepe a történetben. Vaan után barátinóje (a közöttük levő kapcsolat pontos meghatározása még szá-

mukra is gondokat okoz, de maradjunk ennél), Penelo csatlakozik. Vaan, nem törődve a figyelemzetelésekkel, úgy dönt, hogy egy fogadás alatt betör a megszállók kastélyába, hátha vissza tud lopni valamit az elnyomóktól. A rablás persze nem sikerül tökéletesen, de a sok kalamajka során legalább összeakad későbbi társával – az égi hajóról fosztogató Balthierral és a szexi nyuszilány Frannal. Rajtuk kívül központi alak lesz még Ashe, a királyság igazi hercegnője – és ötükön kívül még jó néhány figura fogja gazdagítani ideig-óráig a csapatunkat.

Mivel a történet a játék messze legélvezetesebb pontjira, nem lónem le a poénokat – ezt komolyan mindenkinek látnia kell. Az mindenesetre biztos, hogy könnyű formában is a legjobbak között lehetne fordulatainak, meglepetéseinek és árnyalt karaktereinek köszönhetően – persze a totális élvezethez nem árt az angoluladás. Szerencsére bekapcsolható a feliratozás, hiszen a különböző fajú lények eltérő (például skót) akcentussal dumálnak. Az ilyen részletekkel történő odafigyelés egyébként az egész játékon megmutatkozik – félálmetes, hogy mekkora és milyen kidolgozott, logikus világot pakolt fel a Square a DVD-ré. Ebben persze a grafikának is nagy szerepe van – és itt most megkockázatok egy teljesen szubjektív kifejezést: a FF12-nél nem volt, nem lesz szebb játék PS2-re. Óriási helyszínek, csodás effektek, egységes stílus, hatalmas, nyuszgó városok, látványos harcok – mi kell még? Például minden idők legjobb rendezett videói. Egy rendezőszini, aki a minden átvezető jelenetekért felel. Megvan minden. Gyönyörű volt a Metal Gear 3 is, a Resident Evil 4 is és a God of War 2 is az lesz – de nálam a Final Fantasy XII viszi el a pálmát! Miliódi dolgot lehetne még írni róla, hisz tele van extrákkal, opcionális dolgokkal – a következő hónapban ezekre alaposan is ki térünk...

KÉRDÉSEK

Igazi Final Fantasy? Technikailag tökéletes alkotás? Csodálatos mese, mely egy idegen és gyönyörű világot vezet minket? Az év, és talán a PS2-korszak legjobb játéka?

Igen, igen, igen – és szerintem mindegyikben...

PLAY!

AMI JÓ
A PS2 legjobb, legélvezetesebb RPG-je

ÉS AMI NEM...
Az itthoni megjelenésre még elég sokat kell várni

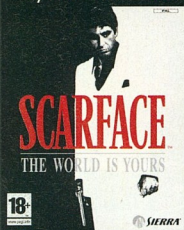
GRAFIKA	10	Minden térer fantasztikus
HANG	10	Az új zeneszerző remekül dolgozott
JÁTSZHATÓSÁG	10	Minden átalakult, megdrom minden előnyére
ÉLETTARTAM	10	Az eddigi leghosszabb Final Fantasy

ÖSSZEZÉS: Mit is lehetnének még hozzá a fentiekhez? A Final Fantasy XII elvárásait, magával ragadott – ez tényleg egy olyan játék, melyre évekkig emlékezni fogunk, amely talán átveszi a FF7 mágikus helyét a szívünkben. Nem volt könnyű szülni, de megérte: az utóbbi évek legjobb szerepjátéka jött világra!

INDEX:

99%

PLAY!
PlayStation 2



18+

INFO

KIADÓ: SIERRA
FEJLESZTŐ: RADICAL ENTERTAINMENT
MULTIPLAYER: NINGS
ONLINE: NINGS



írta: Greg S



Tony Montana már nem drogozik, de még mindig nem egy cuki figura



SCARFACE: The World is Yours

FUCKING COCKROACHES!

A GTA 3 megjelenése óta megsokasodtak a Nagy Autólopás formuláját alkalmazó játékok. Bár lassan tényleg majd minden hónapra jut egy ilyesféle program, általában nem győzünk siránkozni ezek kritikán aluli bánásáigairól. Hasonlóan borzasztó a helyzet a filmadaptációk tekintetében: még ki sem hevertük az új X-Men és Karib-tenger kalózái feldolgozásait, de máris érkezett Tarantino remekének, a Kutyaszorítóban-jának megcsúfolása. Figyelembe véve e bajlós előjeleket, és hogy a Scarface bizony mindkét említett kategóriába beleesik, nem utolsósorban pedig amiatt, hogy szerkesztőim a tavalyi E3 után a valaha volt legbenébb filmfeldolgozásnak titulálták, nem sok jóra számítottunk. Csodák pedig még léteznek: érezt a problémákat a kiadó is, így inkább jelentősen eltolták a megjelenést, és teljesen átírdogták a játékot, mely ennek hála nem csak közel tökéletesen adja

vissza az eredeti film hangulatát, de az idei év egyik legjobb GTA-klónjának tekinthető.

FILMKLASSZIKUSBÓL JÁTÉK

Az 1983-ban megjelent Sebhelyesarcú túlzás nélkül nevezhető a filmtörténet egyik klasszikusának, mely csak legfeljebb csak a Keresztapa-val és a Nagyemő-kkel emlegethető egy lapon. A mára már hősi mítoszt elérő rendező, Brian De Palma és a forgatókönyvíró Oliver Stone talán első igazán kimagasló munkája nem csak félelmetesen jó színészekkel (Al Pacino, Robert Loggia) hívta fel magára figyelmet, de a Scarface egyedülálló történetével, dumáival, brutalitásával is osztatlan sikert aratott – igaz, a szakma nem melltotta egy aranyoszobroskával sem. A Scarface Tony Montana, a kubai beván-

dorióból lett drog pápa felemelkedését és bukását mutatja be elképesztő jelenetekkel és párbeszédekkel. A játékfeldolgozásnak igen nehéz lett volna a filmből eseményeket követnie,

vagy esetleg a mellékszálakat bemutatnia, így az egyetlen épkézláb megoldáshoz folyamodtak a fejlesztők: Tony Montanát nem lövik hátra saját haciendáján egy irtózatos vadászpuskával, hanem sikeresen elmenekül a kolumbiai gengsterbanda karmái elől. Elveszti minden addigi befolyását és pénztét, a semmiből kell újra kezdenie drogbirodalma kiépítését, és persze bosszút állnia ellenségein.

A játék teljes mértékben a Vice City által kitaposott ösvényeket követi, néhány tényleg hasznos extrával feljavítva. Tonyt külső nézetből ír-



Néhány egész furcsa szerkezetek-ből kell túlniunk.





nyitjuk, tevékenységünk pedig főleg banditák AK-47-essel és egyéb csúzlikkal történő kiirtásában és különböző egzotikus kocsikkal történő furikázásban merül majd ki. A GTA-k egyik sokak által rákfenének gondolt rendszerét kiküszöbölve itt teljes körű automatikus célzórendszert kapunk. Elég a célkeresztet csak a rosszfiúk közelébe vinnünk és megnyomunk az L1 gombot, máris tüzelhetünk, sőt, akár a különböző testrészeket külön is célba vehetjük. További igen hangulatos újítás, hogy a harcok közben kellő „merszet” gyűjtve elboríthatjuk Tony agyát és ilyenkor tényleg valóságos gyilkológéppé alakul át. Ekkor a játék átvált FPS módba, sebezhetővé válunk, sőt, minden rossz-

fiú lölése után növekszik életerőnk, de még a muni-cióra sem kell figyel-nünk. Szin-

tén újdonság, hogy ezúttal fedezékbe is vonulhatunk: az X megnyomásával megfelelően közel állva valamilyen falhoz Tony behúzódik, és innen lövöldözget kifelé.

MIAMI NÉGY KERÉKEN

GTA-khoz hasonlóan a Scarface játékban is egy teljesen szabadon bejárható, hatalmas várost kapunk. Bár ennek kiterjedése és kidolgozottsága azért nem vetkszik a Vice Cityével, így is elég méreteznek és változatosnak mondható. Természetesen felkereshetjük a filmben látott szórakozóhelyek mását is, sőt, számos raktárba, étterembe, házába nézhetünk be, mindenféle zavaró töltésidő nélkül. Az utcákat számos korhű jármű járja, amiket természetesen egyetlen gombnyomással el is köthetünk, és akár valóságos ármokfutásba is kezdetünk (igaz a járókelőkre nem tüzelhetünk, sőt, végzetes módon el sem üthetjük őket). Ha gazai nagymenőnek érezzük magunkat, akár a rendőrségbe is beleköthetünk közvetlenül, vagy közvetett módon is. Néhány kihágás után körözni kezdenek, bár hatékonyságuk közel sem hasonlítható össze a GTA-k FBI ügynökeihez és hadseregéhez. Bár serényen lövöldöznek ránk, próbálnak leszorítani és útblokádokat is alkotnak, a tapasztalt játékosokat valószínűleg sohasem fogják konkrétan elfogni. Hogy mégis legyen kihívás, ha bizonyos időn belül nem sikerül eltűnnünk a rendőrök látóköréből, kissé idegesítő módon bevillan a „You are f***ed” felirat, és elhalálásunkhoz hasonlóan elbukunk minden nálunk lévő pénz

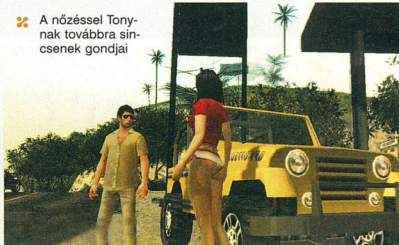
KASZINO



BODOG.COM

A Bodog.com internetes kaszinó és fogadóiroda megállapodást kötött a fejlesztőkkel, hogy a program kaszinójában és egyéb helyiségekben lévő játékok az ő internetes portáljuk neve és fantázianevei alatt fussanak. Sőt, a figyelmesek még Calvin Ayre-vel, a Bodog.com mára multimillióárdos alapítójával is összefuthatnak a pénznelében.

❖ A nőzéssel Tony-nak továbbra sincsenek gondjai



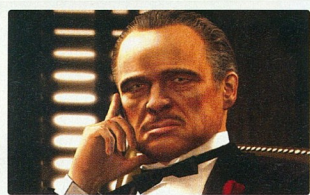
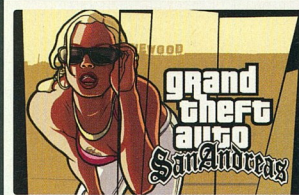


SZABADSÁGOT!



Manapság részszánszát él a Grand Theft Auto által lefelektett, teljes szabadságot nyújtó játékmennet. A Rockstar játékeit azonban eddig senki sem tudta még csak megközelíteni sem. Az Electronic Arts hangulatos Keresztapa című játéka nagyszerű filmadaptáció volt, de valami mégis hiányzott belőle. A Pandemic Mercenaries játéka már-már megközelítette a nagy

elődöt, talán a PS3-ra megjelenő második résznek sikerül ténylegesen be is előznie a San Andreast, de félek, hogy mire learahatná a babérokat kijön a Grand Theft Auto 4 és új etalonként lemossa a pályáról a konkurensét... megint! A Scarface is sajnos csak egy lett a sok közül, se több, se kevesebb - igaz, legalább rendkívül hangulatos!



és drogot. Eme utóbbi kellemtelenség elkerülése érdekében érdemes bizonyos időközönként letenni a nálunk lévő pénzmagot és narkotikumokat hacienidánknak, vagy a városzerte megvásárolható épületek egyikébe.

A küldetések során szerzett hírnév a különböző nagyobb bandák vezetőivel, komolyabb drogkereskedőkkel történő konzultáláshoz szükséges: a gengszterek nem állnak szóba holmi kuzbai bárkamenekülttel, csak ha már kiérdemeltük tiszteletüket. Úgy szintén, a komolyabb cuccok megvásárlása is húzósbabb küldetések is izzá, megbecsült gengsztert feltételeznek, így a pénzkereséssel párhuzamosan nem árt eme értékünket is növelnünk, melyre változatos módokon nyílik lehetőség. A pénz felhasználása valamivel egyértelműbb és sokszínűbb: különböző nem csak különböző fegyvermező eszközöket vásárolhatunk segítségükkel, de változatos épületeket is, fő bázisunkat pedig, elismertséget növelő, mindenféle látványos

kacattal cimomázhatjuk fel. Egyed, páncélozott autókra is szert tehetünk, sőt, sófört is vásárolhatunk hozzá, csomagartóik pedig mozgó fegyver- és löszerraktárként is szolgálnak.

JÁTÉKMENET ÉS KÜLDETÉSEK

Az egyetlen komolyabb negatívum, ami a Scarface-szel kapcsolatban felzoható, az a küldetések változatosága. Bár nagyon pepitában, rendszerint az összes adott helyen lévő rosszfiú kiirtása többnyire a cél, vagy pedig bizonyos helyekre időben történő elfurikázás. Szintén visszatérő játékelem az utcákon történő drogkereskedés és az apró minijátékok: mindkettő élvezetes, de kicsit

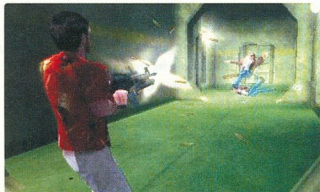
lehetnének bonyolultabbak is. Előbbi egyszerűen abból áll, hogy megfelelő ritmusérzékkel rendelkezve meg kell győződnünk a dealer, hogy adjon el nekünk motyójából, majd teritnünk kell az árut az utcákon. Ez a jó ritmusban történő gombnyomások moka a játék néhány egyéb részében – rendőrök meggyőzése, bankkal történő tárgyalás – is visszatér, így tényleg jó lett volna, ha valami kicsit összetettebb rendszer.

Ami talán a legjobban meglepett a játékkal kapcsolatban, hogy története, küldetesei, de főleg szövegei mennyire hűek az eredeti filmhez. Tony Montana szinkronhangja bár nem Al Pacino, hangszíne, stílusa és dumái tényleg tökéletesen visszaadják a Sebhyesarcút. A tahó, kuzbai akcentussal előadott káromkodásokon és dumákon tényleg gyakran hangosan

feleltemet, de maguk a párbeszéddek is tényleg messze átag fölfe kimagaslóak, és a színész gárdá többi része is első osztályú. Nagy kár, hogy nem minden küldetés előtt kapunk ezekből a fantasztikusan emelkedett diskurzusokból, a feliratozást pedig egy ilyen durva szlenget és akcentust használó játéknál nem tudom, hogy lehetett felelejenai a korongról. Miami ugyan nem olyan hatalmas, mint a Vice City esetén, ha stílusa nem is, de kidolgozottsága tényleg közelíti a Rockstar klasszikusában látottakhoz. A napszak- és időjárásváltakozás nem rossz, viszont a karakterek animációján még lett volna mit tovább finomítani, hiába sikerült kinetüzük és még arcut is kiemelkedően szépre. A zenei felhazaltat már-már a GTA-kat megszégényenítő hatalmas, a zeneválaszték tökéletesen adja vissza a 80-as évek hangulatát.

MIÉNK A VILÁG!

Tényleg nem hittük volna, hogy még érkezék PS2-re az idén valamire való GTA-klon, de a Scarface valóban minden tekintetben felülmúlta várakozásainkat. Saját drogbirodalmunk kiépítésével és a jól etaltált párbeszéddekivel tényleg csaknem tökéletesen adja vissza a Scarface film hangulatát, így kissé egy kaptafára épülő küldetési ellenére is bátran ajánlható mind a film, mint a GTA kedvelőinek.



PLAY!

- AMI JÓ**
Meglepően jó sztori, hangulat és párbeszéddek
- ÉS AMI NEM...**
Bevédték civilek, unalmas küldetések

GRAFIKA	08	Hatalmas város töltogetések nélkül
HANG	10	Korhi zenék, fantasztikus szinkronnal
JÁTSZHATÓSÁG	09	Egyszerű, de élvezetes játékelem
ÉLETTARTAM	08	A drogbirodalom kiépítésének nem két perc

ÖSSZEZÉS: A Scarface nem ütötte meg a GTA-k által hozott szintet – viszont még így is pozitív meglepetést okozott, mert a korábbi verziók alapján 30%-os se nagyon érdemeltett volna. Egy jó kis akciójáték lett – se több, se kevesebb, ha ez a te stílusod, hát hajrá.

INDEX:

86%

MEGÚJULT! ÚJ ROVATOKKAL ÉS LÁNYOK A SZOMSZÉDBÓL MELLÉKLETTEL!

WWW.FHM.HU 2006. NOVEMBER
695 FT 130 SKK 310 DIN 13,1 LEI
ELŐFIZETŐKNEK 555 FT

FHM PÓKER

Tóth Richárd, aki
70 milliót nyert Vegasban

PÁRATLAN NŐK

Lányok, akik az FHM-ben
keresnek társat

Internet
A HÓNAP TÉMAJA

Egy lány a netről

Fazekas Kitti, az FHM
legfrissebb felfedezettje

A HACKER, AKI BETÖRT
A PENTAGON RENDSZERÉBE

TESZT: MIT TUDNAK
A MAGYAR TÁRSKERESŐK?

A MAGYAR INTERNETZSARU

Plusz!

Mindent a sörről:
Tudj meg többet
legjobb barátaidról!

Interjú: Dárdai Pál, Al Gore
Magyar riksaverseny Indiában
Párboy: DJ Karányi vs DJ Jutasi
Sztánó Niki, a drifter

INTERJÚ A VISZKISSEL

Hét éve a sitten.
Volt mit mesélnie
az FHM-nek!

FHM
LÁNYOK
A SZOMSZÉDBÓL
2006

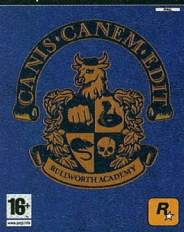
100 MAGYAR LÁNY
SAJÁT FOTÓIKON

PLUSZ!
Lányok
a szomszédból
melléklet

FHM Férfiaknak és nőknek!

Play!

PlayStation 2



16+

R

INFO

KIADÓ ROCKSTAR
FEJLESZTŐ ROCKSTAR VANCOUVER
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Greg S



5 évvel ezelőtt a Rockstar új stílust teremtett a Grand Theft Auto 3-mal: megalkotta a teljes szabadsággal bíró gengszter-szimulátorok kategóriáját. A formulát azóta a sarki fűszeresig bezárólag szinte mindenki megpróbálta utánozni, de még a közelébe se sikerült érnie egy fejlesztő csapatnak, sem a GTA 3-nak és két folytatásának, hiába próbálták szolgai másolással mindent le-

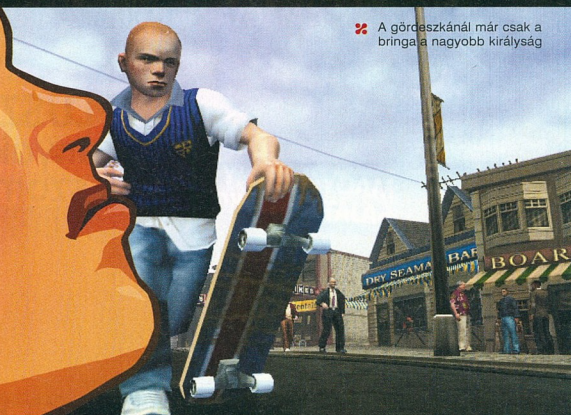
koppintani a klasszikusokról. Az ötletlen klónok után a Rockstar ismét bizonyítva, hogy az egyik leginnovatívabb csapat az iparban, másfél évvel ezelőtt bejelentette, hogy rendszerében egy GTA-kra emlékeztető játékon dolgozik, melynek színhelye ezúttal egy elit középiskola, főszereplője pedig egy semmirekellő sulihuligán. Az ötlet ismét fantasztikus, mégis a tesztpéldány megérkezé-
 téig egy könnyed, kevésbé monumentális project képében élt bennünk a Bully. Ritkán tévedünk ennél nagyobbat: a Bully végjárt-
 szása után kijelenthetjük, hogy az év legöt-
 letesebb, legsokszínűbb, de összességé-
 ben is az egyik legjobb PS2-es játékát
 köszönhetjük ismét a Rockstarnak.

TOMMY VERCETTI JR?

A játék főhőse egy nem éppen jó példamutató-
 sáról híres, tizenöt éves bajkeverő, Jimmy
 Hopkins, akit tekintettel anyukájának újdonsult,
 gazdag férjére és szolid, egy évesre tervezett
 nászútjukra bedugnak a Bullworth Academy el-



❖ A görészknál már csak a bringa a nagyobb királyság





✘ Az egyenruhát valószínűleg itt is pedofil szabók tervezték

nevezésű elit középiskolába. Jimmy kitűnő bizonyítvány helyett csupán elbocsátó papírokat

egész gyűlölményét tudja felmutatni: eddig hét iskolából sikerült kirúgnatnia magát, ami alig tizenöt évesen igen figyelemreméltó teljesítmény. Jimmy nem mutat különösebb érdeklődést a humán-, de a reáلتantárgyak iránt sem, nem érdemes idegen eredetű, vagy túl hosszú szavakat tenni vele való közlendőnkbe, mert úgysem érti őket, cserébe viszont igen jó testfelépítésű és csipős nyelvel bír. Ilyen alap tulajdonságokkal egy normális közepesuli diákjai közt egyből rettegett, félve tisztelt taggá válna, de nem a Bullworth-ben. Új óthonában csak úgy hemzsegek a furábbnál furább, debilebbnél debilebb és nagyszájúnál nagyszájúbb figurák, akik különböző klikket alkotnak. Első ránézésre megállapíthatjuk mindenkiről, melyik csoportba tartozik: mindegyik banda



BOTRÁNY

A San Andreas emlékeztetés, a Rockstarnak milli-ókba kerülő Hot Coffee botránya után előre borítékolható volt a Bully körül fokozott felhajtás is. A programot a játékelleségéről hírhedt Jack Thomson indítványára az általános besoroló bizottságon kívül egy hivatásos bíró is megvizsgálta. Ronald Friedman azonban nem csak hogy nem tiltatja be a program forgalmazását, de engedélyezte annak T besorolását is, ami által a Bully-t a tanárok is megvásárolhatják legális úton – a törvényalkalmazó szerint a játékból nincs semmi, amit ne hallhatnánk nap mint nap az esti híradóban. Arról egyelőre nem szól a fáma, hogy a bíró új megtalálta-e a játékban az azonos neműek között történő eszköváltás lehetőségét...

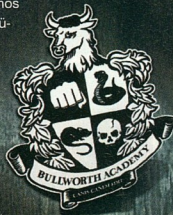
teljesen egyéni, nagyon jellegzetes stílussal és külsővel rendelkezik. Az angol szlenget stílusosan lefordítva, magyarul a stréberek, tahók, izomgügy-

ak, nagymenők és nyálgúnárok kategóriájába sorolhatjuk be a diákokat, a játék öt epizódja pedig ezek élére állásokat követl nyomon. Jó hírnevet, tiszteletünket az adott csoportban egy egyszerű százalékos értéket követhetjük nyomon, ettől függ, hogy az egyes klikket tagjai mennyire segítőkészek iránunkban: piros színnel gyakran ok nélkül lökdösdni, kötekedni kezdnek velünk, míg 70% fölött akár segítségünkre is sietnek.

GENGSZTER- VAGY ISKOLASZIMULÁTOR?

A történekek helyszíne ezúttal a kokainszagú utcák helyett Bullworth iskola folyosói, tantermei, kollégiumi szobái, valamint a környék kisvárosa lesz. A megszokott külső nézetből teljesen szabadon barangolhatunk a helyszínek közt, jobb felső sarokba is megkapjuk szokásos, minden jelzőt mini térképünket, de egy profi eligazító ablakocskát is lehívhatunk. A teljes szabadság

an-nak el-lenére is megvan, hogy az iskola szabályai bizony még ránk is vonatkoznak: reggel nyolckor van ebresztő, ezen nem változtathatunk, de a kilenctől és háromtól kezdődő órákról természetesen előlghatunk. Ebben az esetben eszen időszak alatt vigyáznunk kell a tanárokkal és a rendre mindenhol ügyelni próbáló prefektusokra: ha meglátunk, bizony éroszakkal is behurcolnak a tanterembe. Bár Jimmy nem ért ezzel egyet, az órák látogatása valójában nem túl nagy megrázkódtatás, sőt, nagyon hasznos is. Mindegyiken különböző mini-játékok segítségével fejleszthetünk képességeinket vagy felszerelésünkön. Kémiaórán megfelelő gombok jó ütemben történő nyomkodásával alkothatunk egyre bonyolultabb ve-

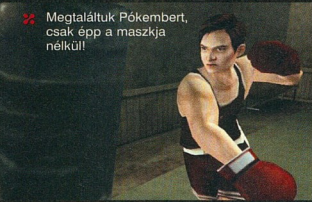




☘ Ezek valószínűleg nem a menő srácok bandájának tagjai

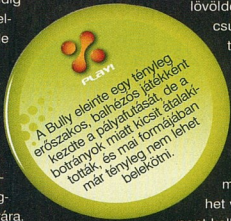
gyűletek, amiket később a szobánkban magunk is reprodukálhatunk búzbomba, vagy például vízketőpor formájában. Rajzon egy jópofa, Pac-Man szerű játék segítségével rajzolhatunk képet, ahogy egyre művészebbek leszünk, a lányok csököjaival egyre több ideiglenes bónusz életereót nyerhetünk, testnevelésen pedig természetesen harci repertoárunkat fejleszthetjük sportjátékok segítségével. Fotográfia-óraa különösebben nem érdemes benézni az első alkalom után, mert utána csak különféle küldetéseket kapunk, az angolórától pedig egyenest Jimmy véleményén leszünk: még az angol anyanyelvűeknek is néha gondot okoz a megadott betűkből kellő mennyiségű értelmes szót kirakni a szűkös időn belül, az érte kapott, egyre fejlettebb kidumáló képességet pedig elenyésző alkalommal fogjuk használni.

Lógás vagy csínytevés esetén vigyáznunk kell a mindenhol fellelhető, rendre vigyázó prefektusokra: ilyen esetekben általában villogni kezd az általunk épp elkövetett galádság minősítése



☘ Megtaláltuk Pókembert, csak épp a maszkja nélkül!

a jobb felső sarokban, kistárképünkön pedig megjelenik a rend őreinek látómezeje. Ha meglátunk, akkor sincs nagyobb gond, viszonylag könnyen elfuthatunk előlük, mindig gyorsabbak vagyunk, és velük ellentétben mi nem fáradunk el, de akár el is bújhatunk a sarok után egy szekrénybe vagy szemetesládába. Ha egyedül csipnek el, gyors háromszög nyomkodással még egyszerűen elmenekülhetünk szorításból, ellenkező esetben mehetünk a büntlibe, azaz fűvet vágni, havat lapátolni, esetleg tanórára.



MINIJÁTÉKOK ÉS LEHETŐSÉGEK

Már említtem pár büntetésül kijáró minijátékokat, de ezeken kívül is tényleg szinte megszámlálhatatlan apró, jópofa kikapcsolódási forma vár minket Bullworth-ben és környékén. A közös pihenőszobában videójátékokat próbálhatunk ki, a városi vidámparkban pedig tényleg minden megtalálható a labdadobálás-tól kezdve a ringliszilig, sőt, a mókacentrumban még külön pontokat is gyűjthetünk, amit az ajándéküzlet segítségével idióta ruhadarabokra, esetleg Rockstar-poszterre válthatunk. Természetesen pénzmagunkat is felhasználhatjuk különféle kacatok, ruhadarabok, testékszerek vásárlására a város boltjaiban.

Mindezekon felül hordhatunk ki újságot, de kázhatunk, kosárlabdázhatunk, löhetünk focilabdával diákra, kidoobozhatunk, szekrényeket törhetünk fel, fényképezgethetünk, grafitizhetünk és még sorolhatnám. Ezek mind egyszerű, ritmszerűekre vagy gyorsaságra alapozó elfoglaltságok nem jelentenek nagy kihívást, de roppant mód élvezetesek. A pénzremő, illetve fogadásos játékokon kívül számtalan egyéb módon törhetünk borsot diáktársaink orra alá. Viszketőporral mehetünk idegeikre, gyerektűzijátékkal rémisztgethetjük, üveggyölkkel vagy banánhéjjal tacsoltathatjuk el őket, vagy csak egyszerűen lövöldözhetünk rájuk különböző

csúzi alkalmatosságokkal, záptojással vagy búzbombával. Csínytevéseink tényleg szinte csak képzeteletről szabhat határt, a rockstaros fiúk mindent belepakoltak a játékba, ami valaha egy tizenéves rosszcsont fejében megfordult. Természetesen lehet verekedni is, amihez egy pont kellő összetettséggel rendelkező, egyszerű harcrendszer szolgál alapul, ahol az egyszerű támadás és kombókon kívül csak még egy multifunkcionális gombot kell használnunk.



Bármilyen meglepően is hangzik talán, a Bully A Rockstar eddigi legmókásabb játéka lett!

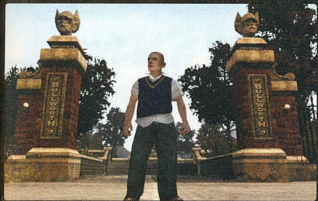
ROCKSTAR: SIKEREK ÉS BOTLÁSOK



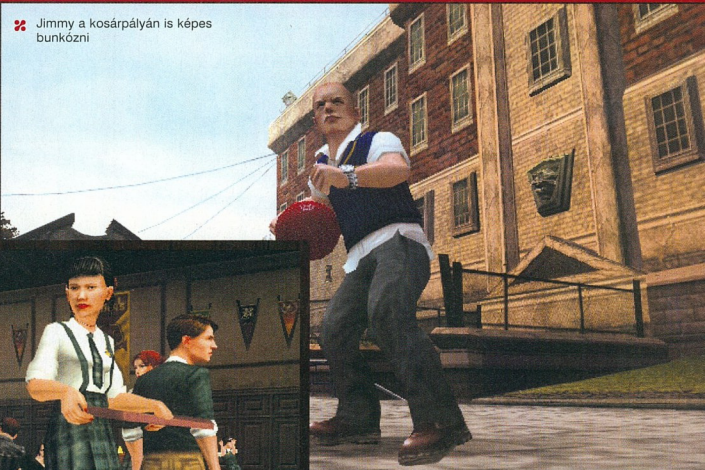
A Rockstar történetét megannyi siker övezi. A Grand Theft Auto sorozatból több mint 40 millió darabot értékesítettek nem csoda hát, hogy a nagyok (Microsoft, Sony) dollármilliárdokat fizetnek csak azért, hogy játékok fél ével a konkurencia előtt az ő gépükön jelenjen meg. Ugyanígy sikeres a Midnight Club széria is. A részletekbe menő tuningolás, a szabadon bejárható

területek és kötetlen versenyek új szint hoztak az autóverseny világába. Egyetlen kisebb botlásuk a Manhunt volt. A végtelenül brutális lopakodós játék hangulatos volt, de képtelen volt a cég legendái közé lépni. A Rockstar legújabb fejlesztése a GTA 4 lesz, ami már csak nextgen konzolokon látható majd napvilágot!





🔴 Jimmy a kosárpályán is képes bunkózni



🔴 Ahogy az életben, így itt sem mindegy, hogy a menzán hová ülünk

A CSÚCSRA TÖRVE

A teljesen szabad kóborlási lehetőség mellett – amit jelentősen megkönnyít állandó górdesz-kánk, de akár biciklire vagy kisorbögőre is patanthatunk – a játék gerincét természetesen a történetiszál követése adja. A fentebb felsorolt lehetőségek ügyes kombinálgatása végtelenül változatosá teszi a sztori küldetéseket: fantasztikusan idióta és sokszínű feladatokat kell végrehajtanunk, amíg elnyerjük minden banda tiszteletét, majd eljutunk a nyári szünetig. Komolyan mondom, a játék messze változatosabb, mint a GTA bármelyik része, igaz, sokkal kevesebb kihívást rejt magában. Az utolsó, ötödik fejezet második felén kívül nem volt küldetés, amit egyből többször kellett volna újra kezdenem, de ennek a játéknak láthatóan kizárólag a könnyed szórakoztatás a célja, amit tökéletesen teljesít.

Természetesen a csajok is szerepet kaptak a játékban, néhány küldetésfeladatot értük kell ugyan megcsinálnunk, illetve az utcán megfélemlítő hírnév, ruházat és ajándék esetén bármelyiküket leszóljathatjuk és elcsábíthatjuk egy életerőnövelő csók erejéig – tovább sajnós nem mehetünk, a kislányoknál és a felnőtt nőknél pedig nem is kísérletezhetünk, pedig Jimmy egyszer bepróbálkozik a rajztanárnőnél is.

A milliónyi minijáték és lehetőség persze mit sem érne hangulat nélkül, de ebben sem kell csalódnunk. A karakterek kidolgozottsága, megjelenése és stílusa valami egészen döbbenetesen egyedi és poénos, szinkronjuk pedig nem kevésbé tökéletes. Ebben a suliban tényleg senki sem normális: a hűgösjóska Algie-től kezdve a büzlő, ételbe belekópókódó szakácson

át az alkoholistá angoltanárig mindenki hatalmas egyéniség fantasztikus beszólásokkal.

A grafika roppant stílusos és egyedi, kicsit több szint is belevihettek volna az egyébként szép textúrákba. A szokásos pár másodperces töltés-időket a helyszínek között már a Yakuzában is meg kellett szoknunk, cserébe viszont a framerate sosem esik le érezhetően, az animációk pedig fantasztikusan életszerűek és folyamatosak.

TÖKÉLETES NGYKOLASZIMULÁTOR?

Tényleg nagyon-nagyon nehéz fogást találni a Bullyn, véleményem szerint csaknem tökéletes lett. Persze, jobb lenne, ha háromszor ekkora területen kóborolhatnánk, a főküldetésekből is lehetne még egyszer ennyi – nekem főleg ezekre koncentrálna is majdnem húsz órát mutatót az számláló a történetiszál befejeztével –, ne adj isten, kilencedszer is kirúgathattuk volna magunkat egy új helyszín érdekében, de hát tényleg ne legyünk fejteletlenek. Így legalább marad mit tovább fejleszteni egy esetleges folytatásra, aminek mi legalább annyira örülnénk, mint egy következő GTA-nak – ennél nagyobbá dicséret pedig már nehezen lenne adható.

🔴 Még a depizéshez is van megfelelő helyszín



🔴 PLAY!

AMI JÓ

Fantasztikus hangulat és változatosság

ÉS AMI NEM...

Csak mondvasznált indokkal köthetnek bele

GRAFIKA	09	Stílusos, gyönyörű és gyors
HANG	09	Tökéletes szinkron, hangulatos zene
JÁTSZHATÓSÁG	09	Az öcsinék is bátran odatesdadtad
ÉLETTARTAM	10	GTA-hoz méltóan millió fő- és alküldetés

ÖSSZEJÉZÉS: A Rockstar újabb klasszikust alkotott. Egy teljesen újszerű játékot valósítottak meg tökéletes designeri döntésekkel. A soha nem látott mennyiségű minijáték, a teljes szabadság és a hihetetlen karakterek mögül ráadásul a nagybetűs hangulat sem hiányzik.

INDEX:

94%

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

PLAY!

KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ RAVEN
MULTIPLAYER 4 JÁTEKOS ONLINE 4 JÁTEKOS

Szeretettel üdvözlünk minden kedves játékosársunkat, és egyben jó szurkolást kívánunk a Play! magazin által megrendezendő első videójáték boxgálán. A piros sarokban a Raven legújabb csillaga, a Marvel Ultimate Alliance áll, kiadója az Activision. A fejlesztőkről annyit érdemes tudni, hogy nem ez az első versenyzőjük a műfajban, mint ismeretes, nekik köszönhetjük az X-Men Legends két részét, valamint számtalan klasszikust. Emiatt sokak szemében az ő játékaik az est favoritja. A kék sarokban a Snowblind ístál-

lójához tartozó Justice League Heroes látható, felettük a Warner Bros. bábáskodik. A készítők a másik csapathoz képest még újoncnak számítanak, ám akció-RPG-t már láthatunk tőlük is a Baldur's Gate Dark Alliance személyében.

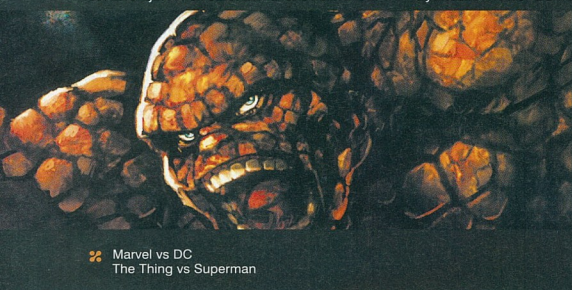
A küzdelem rendhagyó módon négy meneten keresztül fog tartani. Két vonalon fogunk haladni, mindegyik szakaszban külön-külön foglalkozva a küzdő felekkel. Minden fordulónak lesz egy győztese, s ez alapján hirdetjük ki a végső nyertest. A kihívó felek közös tulajdonságai a

JUSTICE LEAGUE HEROES

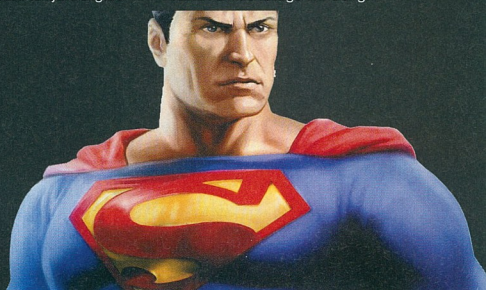
PLAY!

KIADÓ WB GAMES FEJLESZTŐ SNOWBLIND
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS ONLINE NINCS

következők: mindkettő felülnézetben játszódó akció-kalandjáték, középpontjukban a véget nem érő harc és vesztett tápolás áll, a szintek végén főellenségekkel. Hőseink közül egyszerre kettő (JLH), avagy négy (MUA) lehet egy adott küldetésen, amelyeket multiban is irányíthatunk. A missziók változatos helyszíneken zajlanak, ám a haladási irány erősen lineáris, eltévedni szinte lehetetlen. Külön érdekessége a dolognak, hogy – egy-két specialitástól eltekintve – a gombkiosztásuk is teljesen megegyezik. Lássuk ezután a különbségeket! Gong!



Marvel vs DC
The Thing vs Superman



1. MENET: A TÖRTÉNET

MARVEL: Ultimate Alliance

Dr. Doom a fejébe vette, hogy uralma alá hajtja a világot. Céljai eléréséhez segítségül hívja az összes rosszfiút, akikkel együtt a Masters of Evil név alatt egyesül. Mialatt megszálja a S.H.I.E.L.D. egyik járművét, a Hellicarriert, ő maga küld üzenetet a szuperhősöknek arról, hogy mire is készül. Rögvest az elején nem derül ki, miért volt szükség a hősök azonnali bevonására. Egyhamar az akció kellős közepén találjuk magunkat, s az események későbbi alakulását, a játékmenetet megszakító jelenetekből fogjuk megtudni. Hőseinket Nick Fury fogja támogatni, mindig jelentést adva a jelenlegi helyzetről és a teendőkről. A cselekmény végigvezet a Marvel univerzum összes jelentősebb helyszínén, sőt, karakterspecifikus történeteket is teljesíthetünk, amelyek a képregényekben klasszikussá vált sztorikon alapulnak.

JUSTICE LEAGUE Heroes

A JLH történetét a kezdetekben még nagyobb homály fedi. Egy meteor csapódik be a Földre, melyből Superman legokosabb ellenfele, Brainiac mentális üzenetet kap, hogy szerezze meg az idegen kőzetet, melyet vilámgyorsan a Justice League kaparintott meg. Ezután a kép átvált Batmanre, aki figyelmeztetnek a központból, hogy idegen ellenséges robotok lepték el a várost, és bizony rendet kéne tenni, hovatovább a végére járni e váratlan események okainak eredetét kiderítendő. A DC képregényhősök történetét az a Dwayne McDuffie írta, aki az ugyanezen cím alatt futó képregényekét is. Ennek köszönhetően a dialógusok a szokásosnál sokkalta „képregényesebbek”, s egyben jobban fókuszálnak a főhősökre.

PLAY!

A menet győztese: Justice League Heroes

A hivatásos képregényíró alkalmazása megette hatását, ez vélhetőleg nem ért váratlanul senkit, valamint a JLH sztorijában több csavar is található, amitől nem lesz a végkifejlet teljesen egyértelmű és kiszámítható.

2. MENET: HÖSÖK KONTRA ANTIHÖSÖK



MARVEL: Ultimate Alliance

Kalandozásaink során több mint 160 fontosabb, jó és gonosz karakterrel találkozhatunk, melyek mindegyike a Marvel univerzumban játszódó történetekből lehet ismerős. Ebből 23 szuperhőst vonhatunk az irányításunk alá. Köztük megtalálható sok, ma már élő legendának számító szereplő,



mint a Pókember vagy Wolverine, ám akadnak a filmekhez hasonlóan B-listás figurák is. A MUA-ban, bár eleinte nem mindenki elérhető, a csapatunkat kedvünk szerint állíthatjuk össze, nincs korlátozva, hol, kívül kötelező teljesíteniünk az adott szintet. Az átlag ellenfelek változatosak, a támadásaik is sokszínűek, s mindig az adott szint hangulatához illeszkedik a külsejük.



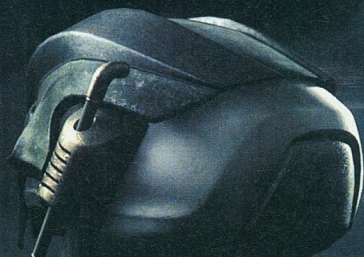
JUSTICE LEAGUE Heroes

Ellenfelével szemben a JLH mindösszesen hét játszható karakterrel operál alaptól, a nagyobb nevek közül megtalálható Superman, Batman és Flash (Villám) is, s majd a későbbiekben még elérhető lesz egypár. Ami viszont a további hátránya, hogy a pályák nagy részén ján megkötik az ember kezét,



s előre meghatározott hőssel kell haladnunk az adott szinten. Egyszerre két harccsal szállhatunk szembe a gonoszok erőivel. Az ellenfelek nagyjá itt jóformán robotokban ki is merül, bár külsejük változik a helyszínnek megfelelően, támadási formáik viszont jóformán egyformák maradnak. Fő-ellenségekként persze feltűnnek a DC képregények világából ismert rossz-arcúak, ám mind minőségükben, mind számukban alulmaradnak a Marvel csapatával szemben, sokukat indokolatlanul mellőzték.

❗ A MUA intrója egészen elképesztő látványt nyújt



❗ PLAY!

A menet győztese: Marvel: Ultimate Alliance

A második körben egyértelmű Marvel fölény mutatkozott, s nem pusztán csak azért, mert ennek az univerzumnak a hősei kedveltebbek, hanem főként a szabad választás jogának Justice League-ben tapasztalható hiánya miatt.

2. MENET: HARC- ÉS FEJLŐDÉSI RENDSZER

MARVEL: Ultimate Alliance

A harc- és fejlődési rendszer nagyszerűre sikerült az Ultimate Alliance-ban. Csapattagjaink energiájára már nem kell különösebb gondot fordítanunk, amennyiben mi a maximumon állunk, a legyőzött ellenfelekből kihullott élet- és energialabdák automatikusan a legrosszabb állapotban lévő társunkhoz repülnek. A szuperképességekből eleinte csak egy áll rendelkezésünkre hősönként, a többi fokozatosan fogja megnyitni a gép. A játék alatt gyűjthető pénzből lehet a képességeket fejleszteni, valamint új kosztümöket vásárolni. Ez utóbbiak azon túl, hogy nagyszerűen néznek ki, illetve befolyásolják karakterünk képességeit és, növelik élet-erejét is. Használatokkal, s használatukkor bizonyos területeket – mint például az életerő védekezés, sebzés – jobban, gyorsabban fejld-nekeszt. A hősök közt található pár gyengébb, mint például Ms. Marvel, ám így is van elég szereplő, akikkel élvezetesen végig tudjuk vinni a játékot, s a gépi játékosok is tisztességes munkát végeznek.



☛ Néha a gondolkodásnál is többet és a vad gombnyomkodás

JUSTICE LEAGUE Heroes

A játék e része alapjaiban sok hasonlóságot mutat a versenytársával MUA-al. Itt mindössze ugyan csakosak két hőst irányítva nézhetünk szembe a megpróbáltatásokkal, ám ez épp elegendő is. Ha gép irányítja a társunkat, néha követ el kisebb hibákat. Emiatt, ami miatt olykor jól jön egy esetleges elhalálozásuk, hogy aztán szülőben tudjuk diktálni a tempót. Az ellenfelek maguk után különböző képesség- és erőnövelőket hagynak maguk után, amelyekkel természetfeletti tudásunk erejét, hatásának idejét és távolságát növelhetjük. A növelő, valamint ezen „bogyókat” kombinálni is lehet, nagyobb szorzó elérése céljából. Ezek segítségével bivalyerőse tornázhajtuk fel aktuális pártgöngyölkünket. A kötött rendszer kötött:miatt, hogy csak néhol vehetjük be a megnyitó karakterek egyikét, ezért bizony akadhatnak gondjaink. Arra kell gondolni, hogy ha egy adott nehezebb pályán nem a League hét tagjának valamelyikével kell kötelező játszani, akkor az alacsonyabb fejlettségi szintenedig megrekedt másfejlettségi szinten lévő egyéb karakterünk teljes esélytelenül indul, az új, nehezebb pályán a követelményeihez képest. A cserélhető ruhák itt is remekül festenek, s ugyancsak más és más képességeinket erősíteneik fel.



☛ Mindkét játékban ellátogathatunk az űrbe



☛ Szegény taxis nagyot néz majd reggel...

PLAY!**A menet győztese: Marvel: Ultimate Alliance**

Egyszerre négy szereplő kontra kettő, tetszőleges főhős fejlesztési lehetősége kontra rosszul súlyozott szintlépések. Ismét a Pókember és diszes kompániája vitte a fordulót.

MARVEL: Ultimate Alliance

Az X-Men Legendsben alkalmazott „rajzolt” látványvilágot szerencsére lecserélte a Raven. Szépen lemodellezett 3D-s karaktereket kapunk, változatos és részletes helyszínek segítenek beleélni magunkat a jó és a rossz természetfeletti harcába. A kód egy kicsit hatékonyabb, gyorsabb lehetne optimalizálatlán maradt, amikor sok mozgó objektum kerül be a látótérbe, hajlamos beszaggatni, ez, ám nem nagyon zavaró szinten, de jelen van. A zenei kínálat is tisztességesen teljesít, mindig az adott események hangulatának megfelelő dallamok csendülnek fel. Az intro elképesztő minőségű!



☛ Ez a társaság így együtt nem sokszor látható

JUSTICE LEAGUE Heroes

A rivális univerzum rajzfilmszerűbb ábrázolásmódot kapott, a változatlanság okán nem érhető szó a ház elejét, egyedül talán a túlságosan közeli nézetre beállított kamera miatt érezhetünk egy kis bezártságot. Ebből kifolyólag csak a közvetlen közelünkben történő eseményekről szerzeztünk tudomást, egyéni ízlés kérdésekre van bízva, kinek lesz ettől izgalmasabb, vagy frusztrálóbb a dolog. Képréssítési problémák nem adódtak, a hozzá írt zenék szintén szubjektív dolognak számítanak, véleményem szerint kellemes aláfestést biztosítanak az akcióhoz.



PLAY!

A menet győztese: — (Döntetlen)

Azt hiszem, ez az eredmény nem szorul különösebb magyarázatra, mindkettő látványos és szép, ebben vonatkozásban egyik sem számít rossz választásnak.

PLAY!

- AMI JÓ**
Több, mint kéttucatnyi játszható karakter, online mód
- ÉS AMI NEM...**
Kissé kiszámítható történetvezetés

GRAFIKA	08	Igényes pályadesign, s szép modellanimációk
HANG	09	Hangulatfestő dallamok, jó szinkronok
JÁTSZHATÓSÁG	06	Mész és verekedj, elrontani nem igazán lehet
ÉLETTARTAM	07	Mindenkit maxra tápolni szereték előnyben

ÖSSZEZÉS:

A játék leginkább arról szól, hogy feledezzünk el a gondokról meg magunkról és ha tehátjuk, hívjunk át pár haverit, vagy csaláktársunk online, és különösebb fejtorés nélkül szórakozzunkon egy keveset.

INDEX:

82%

PLAY!

- AMI JÓ**
Fordulatos sztori
- ÉS AMI NEM...**
Karakterválasztás helyenkénti leltitása

GRAFIKA	08	Pompás környezet, szép animációk
HANG	08	Jó szinkronunka, mindez jól illeszkedik passzoló zenével
JÁTSZHATÓSÁG	07	Karakter akarunk választani!
ÉLETTARTAM	07	Minden extrát csak többszöri nekifutásra kapunk meg, hajrá!

ÖSSZEZÉS:

Különösebb gond nem lenne vele, ám a Marvel: Ultimate Alliance mellett már nem nagyon olyan fényesen, mint az elvárható lenne. Erre mondatnánk azt, hogy rosszkor rossz időben és csak egy maradt, de nem tesszük, a maga nemében jó ez is.

INDEX:

75%

PLAY!

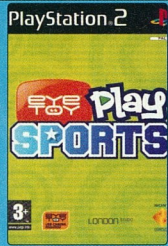
A végső Győztes: Marvel: Ultimate Alliance

A Play! bírálói döntésének értelmében (zárt, belső pontozásos rendszert alkalmazva) a gálát a Marvel Ultimate Alliance csapata nyerte, főként a négyfős kooperatív mód miatt. A döntés jogerős, ám mindenkinek szíve joga eldönteni, hozzá melyik játék áll közelebb. Hozzá kell tennünk, hogy mindkét versenyző hősiességen helytállt, gyakorlatilag apróbb különbségek alapján kellett döntenünk. Önmagukban, és nem egymással szembeállítva remek akció-RPG játékokkal lehetünk gazdagabbak, a témáraához fogékonyabbaknak meg egyenesen kötelezőnek is mondatnánk mindkettőt.

írta: RBaly

EYETOY: PLAY Sports

PLAY!



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
MULTIPLAYER 8 JÁTEKOS
ONLINE NINCS



2004-ben debütált kis EyeToy kamera, majd az ehhez elkészülő Play játéksorozat nagy sikereket örvend Európában, emberek millióit mozgatta meg a képernyők előtt. Idén ősszel, az EyeToy Play Sports képeiben az eddigi széria legjobb részét kapjuk kézhez, az összesen 101 minijátékot tartalmazó ezüstkoronon.

Mint az a nevéből is látható, a jó öreg ablakpucolás és egyéb örültések helyett itt csak és kizárólag a sportszervezőjüket érhetjük ki. A játszható sportok többsége igen rövid ideig tart, azaz körülbelül 30 másodperces időlimitek vannak megszabva a kiűzött feladat teljesítésére. A játékok igen sokszínűek, bepattanhatunk egy csónakba ratingolni, fíjal célba löhetünk, akár a hátúszást is kipróbálhatjuk szárazon és még rengeteg minden mást. Ezekon felül lehetőségekünk van barátainkkal is játszani különböző verseny-számokat, egyszerre akár négyen is zsúfolódhatnak a TV

előtt, s ezeken felül lehetőség van egy csapat válto- és kieséses rendszer használatára is. Ez utóbbi két fogalom annyit takar, hogy a gép külön jelzi, ha csere van, illetve, ha valakinek távoznia kell, mintegy elkerülendő a kialakulóféltben lévő vitákat, hogy ki is következik. Ezzel a funkcióval akár nyolc ember is ülhet türelmetlenül a szobában, hogy mikor kezdhet el őt csápolni a tévé előtt. A Play Sports grafikkalag hozzá a szokásos rajzolt stílust, a zenék is egész jól illeszkednek a koncepció alá, amennyiben úgy érzed, a szabadidődöt a TV-d előtt ugrálnád át, keresse se találsz jobb programot hozzá.

PLAY!

Szokásos minijáték gyűjtemény a szokásos minőségben, szokatlanul nagy számban. Aki eddig is szerette, nem fog csalódni, a többieket most se fogja meggyőzni.

76%

PLAY!

EYETOY: KINETIC Combat



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS



zok, akik az EyeToyt nem csak szórakozásra kívánták használni, hanem a mai technika előnyeit kihasználva valamit hasznosra foghat volna be, a tavalyi – a Nike Motionworks-szel karöltve elkészített – Kinetic nével ellátott edzőprogramban megtalálhatta a számításait. Mint ismert, akkor profil trénernek mutatták be nekünk a gyakorlatok helyes elvégzését, alkantunkhoz illő edzésrepteket kaptunk, majd mindezek pontos kiértékelését. A folytatásban a harcművészetek világába léphetünk be anélkül, hogy egy percére is kimozdulnánk otthonról. A program a Hung Gar kung fu alapjaira épít, amit a Shaolin papok használtak a 17. században erőnlétük növelésére. Csakúgy, mint az előlben, itt is zónákra van felosztva a tréning, értelemszerűen

az alap mozdulatoktól haladunk fokozatosan a nehezebb feladatok felé, s szintén meg kell adni testünk paramétereit, hogy ahhoz mérten kapjunk edzésértet. A zónákat a Hung Garban állatnevekkel illeték. A sárkány stílus takarja az alapvető mozgásokat, ezt követi majd a sáska, a daru, s legvégül a főnix. Egy oktató fog minket megtanítani a különböző technikákra, testtartásokra, melyhez több mint 20 órányi videó anyag áll a rendelkezésünkre. A program egy úgynevezett motion matching (mozgás ösztömről) eljárás segítségével értekel mozdulataink szépségéhibát, illetve helyességét. Egy-egy zóna elsajátítása mintegy négy hetet vesz igénybe, melyek végén mesterünk osztályozza teljesítményünket. A gyakorlások után minijátékokban alkalmazhatjuk az elsajátított technikákat gépi ellenfelek ellen. Itt főként egy klasszikus 2D-s verékedős játékokat kell elképzelni, ahol mi atakítjuk az egyik felet, ami ellenünk is szórakoztat, de hamar bele lehet fáradni. Záróként emlíndható a prog-



ramról, hogy amennyiben komolyan vesszük, akkor nem hasztalan a beszerzése, ám az igazi életbeli sportolást nem váltja fel teljesen.

PLAY!

Ha érzel magadban kellő motivációt arra, hogy otthon simán kitanulnál egy harcművészetet, itt a te interaktív segéded. Am én azt javaslom, ne antiszocializálódjunk ennyire, mert a való életbeli edzést nem pótolhatja.

82%

Megújult a

PC GURU ONLINE

www.pcguru.hu

Indul a teljes interaktivitás!

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

Ne maradj le!



Battlefield BAD COMPANY

Magnus TROEDSSON



kimondhatatlan nevű producerral Magnus Troedssonnal beszélgettünk, akinek nevéhez többek között a Battlefield Bad Company is fűződik.

PLAY! Hello, vágjunk is rögtön a közepébe: hogy jutott eszetekbe a Battlefieldből egyjátékos-módra koncentráló programot készíteni?

MT: Hát, gondoltuk ezt a témát eddig sikeresen kerültük ugyan, de most már muszáj komolyan megpróbálkoznunk ezzel is. A Modern Combat ugyan cseppet sem volt rossz, főleg X360-on nem, de azért mi is úgy éreztük, hogy ez egy klasszikus, nagyon jól sikerült, multiplayerre koncentráltó játék, a szokásosan közepes egyjátékos-móddal.

PLAY! Mit tesztek most, hogy ezúttal ez ne így legyen?
MT: Mindent másképp csinálunk! [nevet] Az eredetileg csak online játéknak indult, aztán ahhoz próbáltunk meg hozzáhegeszteni egy sztorimódot, ennyire futotta. Most azonban egy teljesértékű csapat dolgozik ezen is, ez nem valami utólagos ötlet, egy összecsapott opció. Van egy nagyon jó sztorink, király karaktereink és ami talán még ezeknél is fonto-

sabb, egy nagyszerű, komor, de a sötét humortól cseppet sem mentes hangulatunk. Innentől kezdve úgy érezzük, nem hibázhatunk. [nevet]

PLAY! A történetről, a karakterekről tudnál valami bővebbet mondani?

MT: A részleteket meghagynám magunknak, illetve majd a játékosoknak. Mindenesetre négy katonáról van szó, akik nem hősök, nem rendelkeznek szuperképességekkel – ez a játék pár átlagos srácról szól, akik örületes helyzetekbe keverednek. A háború csak a környezetet nyújtja számunkra, igazából ennek a négy katonának a saját kis kalandjára koncentrálunk. Nem rossz srácok ezek, bár mindegyiküknek megvannak a maga kis indítékai – arra a bődületes kalamajkára azonban egyikük sem számít, mint amivel majd szembetalálják magukat a játék során.

PLAY! A képek alapján úgy tűnik, a Modern Combat óta megváltozott a grafika, minden sokkal kidolgozottabbnak tűnik.
MT: Igen, lecseréltük az egész motort. Segítették a PC-s srácok, felvettünk pár profi programozót, és azt hiszem büszkék



lehetünk az eredményre. A karaktereink például általában hitetlenkedő felmordulásokat váltanak ki abból, akinek megmutatjuk őket. Csalásra, átverésre gyanakszanak, pedig tényleg minden így néz ki. Ráadásul nem csak rájuk fordítottunk kiemelt figyelmet, hanem a fegyverekre és a járművekre is. Úgy gondoltuk, nekünk nem elég a bump mapping effekt, amivel részletes kidolgozottság látszatát hozhatjuk létre tereptárgyakon – mi tényleg mindent rendkívül részletesre akarunk megformálni. Ezért például egy átlagos tank jó tízszer annyi poligonból áll, mint a Modern Combatban – és ennek megvan az az előnye is, hogy a sérüléseket sokkal realisztikusabban tudjuk

megmutatni, hiszen gyakorlatilag minden páncéldarab különböző lerobbanhat a gépről.

PLAY! A multiról sok információt nem tudunk meg, miért ez a titkolózás?

MT: A Battlefield mindig is a multiról szólt. Talán kicsit nagyfőfajúságnak hangzik, de tulajdonképpen mi találtuk fel ezt az egész járműves FPS stílust. Sokan próbálnak másolni, felülmúlni minket, de úgy gondolom, hogy azért még mindig előttük járunk. Ezt nagyon komolyan vesszük, a multi minden játékunk lelke – és ez a Bad Companyra is igaz lesz. Lesznek változások a kasztokban, lesznek új játékmódok, és lesznek letölthető tartalmak is, már rögtön a megjelenés napjától kezdve.

Igy lotted le a választott hang vagy játék mellett található kódok kúldd be a 1785-os SMS száma. Azonnali válaszbán kapsz egy WAP linket, amre kattintva lefotóztad a kiválasztott tartalmat. Egy SMS ára 400 Ft + ÁFA.
 Info vonal: Digitaria Rt (1) 328-5063 (normál hívás)
 Hozzátegy: post. audio egy díjazt sms-el tartozna le. játék két csomag díjazt szedhet le.
 A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon

Küldd el magadnak másikat (telefonrd)

Minden mobil extra csempőhangot, játékot elküldhetsz a barátodnak, barát-nódnak! Hogy?! Küldd el SMS-ben a választott hang vagy játék megadott kószavát, majd egy szókózt, végül annak a telefonszámát, akinek küldeni szeretnéd.
 pl: PCJ 10802 36209876543)

SMS SZÁM: 1785



Legyél Te a Pókember... és győzd le a világ legveszélyesebb gonoszaitó! De a gonosz Venom bérére is bujhatasz...

S.W.A.T. FORCE



A játékos Los Angeles-i áhalkulatt. Kiválasztandó az eszközöket, a taktikákat, az embereket, s maris indulhat az akció!
 letöltési kód: **PCJ 10225**

THE ORANGE COUNTRY



Játszd el kedvenc karaktered a Narancsvész, című sorozatból, és éli át pezsdító élményeket a főszereplőként!
 letöltési kód: **PCJ 10820**

BROTHERS IN ARMS



A PC-s játékok mobila fejlesztett változat.
 letöltési kód: **PCJ 10682**

OPEN SEASON



Play as Boog and Elliot and enjoy an hilarious and crazy game experience, as in Fall's most anticipated family movie.
 letöltési kód: **PCJ 10824**

SEXY VEGAS



A félkörü raióval ényerhető jutalom hogy levelezzenek a csajok.
 letöltési kód: **PCJ 10819**

Jodie Marsh PHOTO SHOOT



Képzeld el a fotókat a Sinesis kis Jodie Marsh-ról! Kapd el a megfelelő pillanatot, mert Jodie mindig más pozícióban látható!
 letöltési kód: **PCJ 10808**

ULTIMATE SPIDER-MAN



Legyél Te a Pókember! és győzd le a világ legveszélyesebb gonoszaitó! De a gonosz Venom bérére is bujhatasz.
 letöltési kód: **PCJ 10804**

YAMATO'S REVENGE



Egy nagy japán letöltésben izumo tartomány A szörnyeg a hétéknap fegyverekkel szemben teljesen szétszedhetetlen Yamato maszkus szarmurakijára segíts.
 letöltési kód: **PCJ 10812**

CALL OF DUTY 2



Eldi át egy háború minden rémségét a legválasztogóbb második világháború játékokban, amelyet valaha mobiltelefonra írtak.
 letöltési kód: **PCJ 10802**

KAMASUTRA



8 különleges Kama-Sutra pozíció. Ha elég beleváló vagy, ényerheted egy forró csókára a legzevőbb lányt!
 letöltési kód: **PCJ 10735**

MONOPOLY TYCOON



Játszd Monopolyt, ahogy eddig még soha! Építsd fel saját üzletbirodalmat, hogy uralhass a világot.
 letöltési kód: **PCJ 10803**

POp THE TWO THRONES



Ezt a játékot nem kell bemutatni annak aki kicsit is otthon van a játékok világában, aki nincs az meg egyszerűen próbálja ki!
 letöltési kód: **PCJ 10703**

© 1999 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 2005 Gameloft. All Rights Reserved.



letöltési kód: **PCJ 10827**

vioces, poénos osengések

- Csak kortyintgatók I..... PCT 18058
- Csak kortyintgatók II..... PCT 18059
- Azbeszt megb***..... PCT 18060
- Tetszik nekem, blokkolnám..... PCT 18061
- Mi folyik Gyogyoson?..... PCT 18062
- Hányas vagy, Te!..... PCT 18064
- Hányas vagy II..... PCT 18065
- Hupakolás..... PCT 18066
- Kár Karcsi..... PCT 18067
- Mit?..... PCT 18068
- Nem gyenge mix I..... PCT 18069
- Nem gyenge mix II..... PCT 18070
- Nem gyenge mix III..... PCT 18071
- Nem gyenge mix IV..... PCT 18072
- Polgar Jenő..... PCT 18073
- Gat Véder..... PCT 18074
- Szalaci..... PCT 18075
- Szente Csaba I..... PCT 18076
- Szente Csaba II..... PCT 18077

DELTA FORCE Black Hawk Down



letöltési kód: **PCJ 10832**

LEAVE NO MAN BEHIND

© 2002 THQ. All Rights Reserved.

A Black Hawk Down a PC-ről már jól ismert játék mobilos változata. Egy speciáltaókból álló kommandó kell irányítandó a bevetések során. Az embereid közt vannak pl. mesterlövészek, géppuskások, bombaszakértők és vadászpilóták is. Minden egyes bevetés előtt helikopterekkel fogod megfizítani a terepet, Dél-Amerika dzsungeleit és a Közép-Kelet savatagait. Feszed fel a modern harcaszát mindent elsöpör eregét!



hd

tv...mert megerdemled!

2

007 márciusa, a PS3 európai startjának az ideje még bizony odébb van. Viszont az új gépet illő lenne megfelelő körülmények között fogadni, így a Télapótól célravezetőnek tűnik egy HDTV követelése, mintegy alanyi jogon. Eztán három hónapunk lesz arra, hogy elegendő jócselekedetet hajtsunk végre ahhoz, hogy a cseppet sem olcsón mért „gyermeket” valahogy magunkhoz szólíthassuk. Ám, hogy mit is takar a HD fogalma, mire is figyeljen a TV kiválasztásakor a Mikulás, az bizony sokaknak még homályos lehet. Éppen ezért jelen cikkünk lámpás kíván lenni a szabványok sötét útvesztőiben.



MŰFAJOK

Napjainkban sokféle HD-képes TV készülék van forgalomban. Vannak a hagyományos CRT képcsőre épülők, a folyadékkristályoknak új értelmet adó TFT-LCD alapúak, a plazma-technológiát használók, valamint a különböző projektorok. Jelen ismertetőnkben csak a TFT kijelzőkre épülő típusokra térünk ki, főként a másik három típus jelenlegi szinte elérhetetlenül magas ára miatt. A dolog ettől persze nem lesz sokkal egyszerűbb. Ebben a szegmensben főként a beépített panel típusa határozza meg a kép minőségét, amelyekből akad egynehány, de ne szaladjunk ennyire előre. A TFT technológiáról általánosságban elmondható, hogy a kezdeti hátrányait – mely főként a késleltetési időben, az alacsony kontrasztarányban, valamint a gyengébb színreprodukcióban mutatkozott meg – teljesen levetkőzte, így gyakorlatilag semmiféle kompromisszumra nem kényszerülünk a hagyományos tévék képminőségéhez képest.

PANELTÍPUSOK

Jelenleg három különböző elven működöttet paneltípust van, s ezeknek a javított, sokadik generációs altípusai szerepelnek a mai LCD HDTV-kben. A sorban az első a TN+ film típusú panelekre épülő változat. Ezeknek az előnye közé tartozik az alacsony előállítási költség, a gyors (akár 2ms-os) válaszidő elérése, és ezáltal a játékok és a filmek gyakorlatilag szellemkép-mentes megjelenítése, valamint a magas fényerő. Hátránya közé tartozik a kisebb betekintési szög, az alacsony kontrasztarány (így a fekete szürkésnek hat), valamint a gyenge színhűség, ami mindösszesen 260 ezer színt takar; e panelekkel csak különféle trükköz módszerekkel biztosítható a 16,7 milliós megszokott színmélység.

Ezt követi az IPS technológia. Ez a típus a magasabb kontrasztjának köszönhetően

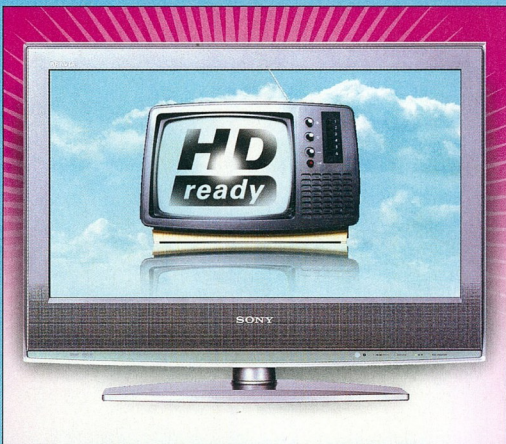
alsó kategória:



lg 26lc2r

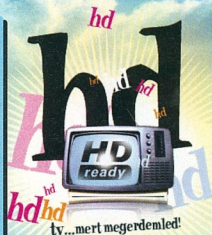
Kellemes belépőszintű készülék, HDMI csatlakozóval, többféle képjavító technológiával, TN+ film panellel.

középkategória:



sony 32s2000

S-PVA panellel szerelt, Bravia Engine technológiával rendelkező, ám még mindig 720p-s modell.



gyakorlatilag már tökéletes feketét produkál, továbbá a betekintési szögei is kiválóak. Színmélysége kitűnő, mindentéle külön eljárás nélkül hozza a 16,7 millió szint, egyedül a relatív magas képrészítési értéke (16ms) és a nagyobb energiaigénye róható fel neki. Az S-IPS bevezetése a képrészítést 8ms-re redukálta, így az ezzel a típussal szerelt készülékek már igen jó vételnek mondhatók.

Az utolsó a sorban a prémium kategória, vagyis az MVA/PVA valamint az P-MVA/S-PVA paneles HDTV-k. Előbbiek hozzák az IPS panelek összes előnyét kontrasztosabb képpel, ám gyengébb fényerővel és alacsonyabb válaszidővel, utóbbiak viszont minden paraméterükben az S-IPS-es típusok előtt járnak, ebből kifolyólag ezek a legdrágábbak is. Napjainkban ezen utóbbi paneltípusok alkalmazásra vált rendszeresé, tehát már egészen "baráti" áron is a magunkénak tudhatunk egyet. Ettől függetlenül vásárlásunk előtt mindenképp érdeklődjünk a beépített panel típusáról, ami, mint látható, nagyban meghatározza az otthoni élnék táru látvány minőségét.

SZABVÁNYOK

A magunk és pénztárcánk számára is megfelelő típus kiválasztásakor külön oda kell figyelni arra, mit támogat a kiszemeltünk, mivel nem mindegyik TFT-LCD TV képes nagyfelbontású kép megjelenítésére. Jelenleg összesen 18 érvényben lévő HD és ED szabvány létezik, ám ebből számunkra mindösszesen három lényeges. Ezek a 720p, 1080i és az 1080p, ahol a szám a megjelölt sorok számát a betű pedig a működési módot jelenti. A felsorolt szabványok felbontása rendre: 1280x720, 1920x540 és 1920x1080. A p (progressive) esetén minden egyes képkocka

önálló képként kerül megjelenítésre, míg i (interlaced) módban két egymást követő képkockából alakul ki a teljes kép, amely így nem lesz olyan éles és tiszta, mint az előző esetekben. A 720p-t az összes PS3-as játék támogatja, az 1080i-t a HD műsorszórás, míg a blu-ray filmek, valamint a bivalyabb PS3-játékok (pl. Lair, Metal Gear Solid 4) 1080p-ben kerülnek majd tálalásra.

Csak akkor lehetünk biztosak abban, hogy tévénk a 720p követelményeinek megfelel, amennyiben az rendelkezik a HD-Ready jelzéssel. Manapság ezek a készülékek általában 1360x768-as felbontásúak, ami senkit se riassszon el, mert a szabványnál nagyobb képfelbontásnál a képkalkotás jobb lesz. A HD-Full jelzés értelem szerűen a teljes 1920x1080 képpontból álló méregrágra HD-csodákat takarja, csak győzzünk betelni velük. Tanácsos még odafigyelni arra is, hogy amennyiben nemcsak játékra, hanem a hazánkban várhatóan 2010 környékén bevezetésre kerülő nagyfelbontású műsor nézése is használnánk a berendezést, akkor rendelkeznie kell digitális (DVB) tévétunerrel

csúcskategória:



sony bravía 40x2000

Full HD, Bravia Engine Ex technológiával szerelt modell, WCG-CCFL háttérvilágítással és színszűrő oldallal, 2 HDMI bemenettel.

is. Szólt kell még ejtenünk a képrisítési frekvenciákról, melyek a fenti jelöléseket kiegészítik a 24p, 25p,

CSATLAKOZÓK

Miután megvan az eddig tökéletesnek gondolt HDTV, pillantunk rá a hátlapjára. A 720p-s jelet gyakorlatilag mindhárom alkalmazott csatlakozótípuson át tudjuk küldeni. Ezek a kompozit (piros, kék, zöld), VGA és HDMI/DVI. Ezekből egy is elég lesz a játékhoz – és az új tévéken ráadásul elég bemenet van több konzolhoz is. Amennyiben viszont a hamarosan a nyakunkba szakadó 1080p-s HD filmeket is élvezni szeretnénk, mindenképpen egy HDMI csatlakozóval ellátott készülékre lesz szükségünk. Erre azért van szükség, mert a 2010-ben bevezetésre kerülő HDCP másolásvédelem csak ezen keresztül fog működni, e nélkül lebutított – azaz DVD – minőségben fognak elénk tárulni a képsorok. Persze minél több csatlakozót óhajtunk a TV-re, annál mélyebben kell a zsebünkbe nyúlnunk. A kompozit és VGA analóg átvitelt tesz lehetővé,

aminek következtében a kép minősége a képfelbontás kettős konverválás miatt valamelyest romlik (a gép a digitális jelből analógot állít elő, amit aztán a TV visszaalakít digitálissá), míg a HDMI érintetlenül hagyja a jelet, valamint a hangot is képes egymaga továbbítani, ezáltal kiválva a kábelek dzsungelét.

ZÁRÁSUL

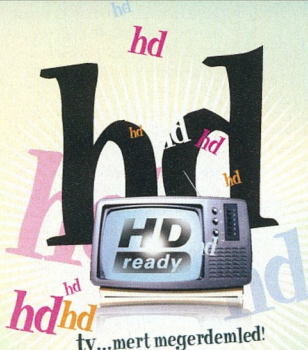
Reméljük sikerült valamelyest tisztáznunk a pohárba néhány dolog kapcsán, a legjobb ár/érték arányú készülék kiválasztása bizony sohasem könnyű feladat. Különösen rosszul egyikkel se jár az ember, hisz fényévekkel nagyobb élményt nyújtanak a játékok nagyfelbontásban.

★ hd szótár ★

Kontrasztarány: Megadja a legmagasabb fehér- és feketeérték közti arányát. Alacsony kontraszt esetén a TV-n nem lehet tökéletesen belátni, vagyis, hogy a fekete fekete, a fehér pedig fehér legyen, ez mindig elfofoódik valamelyik irányba.

Betekintési szögek: Alacsony érték esetén a kijelző képe oldalról nézve megváltozik, általában elszűrkül, így amelyek közel 180-os látószöggel rendelkeznek, az már kitűnőnek mondható.

Képrisíttetés: Míg a hagyományos TV minden képet egyenként újrajazolt és ezáltal vibrál, a TFT-n csak az a kristály forog, amelyiken változtatni kell, ezért kevésbé farszítja és romlja a szemet.



tv...mert megérdemled!

30p, 50p valamint a 60p jelzésekkel. Ez gyakorlatilag az elektronika által másodpercenként megjeleníteni képes teljes képes számát jelöli, értelem szerűen a magasabb érték folyamatosabb képet és magasabb árat eredményez, ám ezekért az információért eléggé fel kell túrni az internetet, mivel nem sűrűn vannak feltüntetve a műszaki paraméterek között, hogy mire is képes az adott HDTV.



6 KONTINENS
20 BAJNOKSÁG
128 DÖNTŐS
1 FIFA INTERAKTÍV VILÁGBAJNOK

TE IS LEHETSZ

A 2006-OS ÉV FIFA INTERAKTÍV VILÁGBAJNOKAI!

Ez a legnagyobb futballfesztivál. A 2006-os FIFA interaktív világbajnokságon a játékosok a világ minden tájáról küzdenek egymással, a győztes pedig megkapja a 2006-os év FIFA Interaktív Világbajnoka címet.

Csatlakozz az akcióhoz a nemzeti selejtezőn.

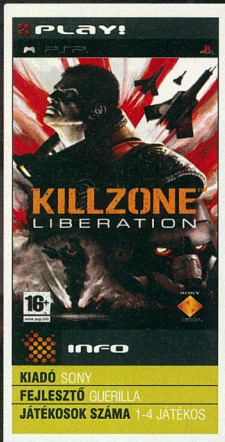


HELYSZÍN: a 10 éves PÓLUS CENTER
DÁTUM: 2006. NOVEMBER 25-26.
IDŐ: 9 ÓRA
BELÉPÉS: INGYENES

INFORMÁCIÓ: WWW.FIFA.COM/FIWC

REGISZTRÁCIÓ:
WWW.ELECTRONICARTS.HU/FIWC





Killzone LIBERATION

Azt hiszem, végre elfjött az idő, amikor a Sony marokkonzoljának tulajdonosai nem kell, hogy irigykedve tekintsenek a konkurencia játékdömpingjére: idén ősszel soha nem látott mennyiségű, minőségű játék került a polcokra, és ezek zászlóvivője az előzetes becslések alapján a PS2-es sikerjáték, a Killzone hordozható változata lehetett volna. Mindenki bízott – és most elfjött az idő, hogy ítéletet mondjunk: megérte?

GYILOKZÓNA

A háború talán sohasem ér véget. A helghastok, ezek a különleges, mutálódott lények a Helgan bolygóról. Armin Metrac generális zászlaja alatt

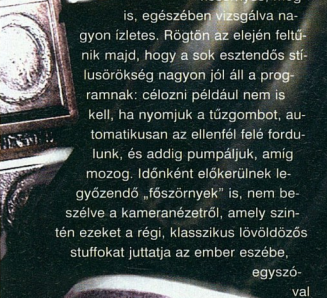
tovább folytatják eltíró előrehaladásukat. Alig két hónap telt el azóta, hogy Jan Templar részt vett – és győzelmet aratott – a vectai csatában, azonban pihenni nincs ideje: az előrenyomuló erők már Rayhoven város civil lakosságát fenyegetik: ismételten fel kell vennie hát a harcot, evakuálnia kell a várost, mielőtt még nem késő. Metrac generális ugyanis hezitálás nélkül eltakarít mindent, ami az útjába áll... Igen, szerintünk is sablonos. Sajnos, ismételen szembe kell néznünk a ténnyel, hogy a sci-fi játék műfaja továbbra is abból áll, amiből a filmek, Hollywood hőskorában: jönnek a gonosz, ronda, mutáns szörnyek, és megpróbálják leigázni a Földet, a Marsot, vagy más, ismeretlen bolygókat. Előbb-utóbb talán majd ezen is átélünk – addig pedig sóhajtsunk egyet, és haladjunk tovább.

Lassan megunom pufogtatni a „PSP legszebb játéka” frázisomat, de csak itt, csak most, csak nektek, még egyszer és utoljára (bár jövő hónapban jön az új GTA...) elsütöm, mert igaz: a Killzone Liberation a maga kategóriájának koronázatlan királya lesz, már ami a megjelenést illeti. Az első és legszembetűnőbb talán a környezet: a kis kijelzőn tülések textúrák, és döbbenetesen jól kidolgozott tereptárgyak sokasága segíti a beélelést. A második – szintén igen csak feltűnő – jelenés a karakterek: bár a terepet felülről, afféle madártávlatból vehetjük szemügyre, az azonnal észrevehető, hogy főhősünk és az őt körülnyúlsgó ellentélek kidolgozottsága egyszerűen lenyűgöző. Mozgásuk hibátlanul animált és folyamatos, talán csak azt röhajtuk

fel a készítőknél, hogy jó messzire elfojtak tőlük a kamerát, így igen csak erőlködünk, kell, hogy gyönyörködhessünk bennük. A látványt megfelelő a különböző effektusok – robbanások, torkolattűz, füst és por – amelyek rengeteget dobna az összhangon. A Killzone igazi erőssége azonban nem a grafika, hanem a szinte hibátlan hangulat. A poros, mocskos, piszkos sárgás, szürkés színvilág nagyon komoly atmoszférát teremt, az ember szinte érzi, hogy a harc már-már kilátástalan. Erre rájátszik a pályák megtervezése, ellenfeleink gyakran a lezárt háttérékből rotnak elő, a kőkemény taktikázás közben pedig lágyan szól a meglehetősen kellemes zenei aláfestés, valamint küldetések között meghallgathatjuk az első osztályúra sikerült szinkront.

TAKTIKAI VÉRENGZÉS

A program külseje azonban eltérőpül az általa nyújtott, különleges hangulat mellett. A készítőknél fogták, és ötözték a nyolcvanas évek végén, kilencvenes évek elején hatalmas divatnak számító „mész és lósz” játékokat korunk igen csak divatos taktikai, megfontolt elemével, az így létrejövő turmix pedig bár itt-ott ki-



mondhatnánk, hogy tökéletes tisztelgés a régi legendák előtt – ekkor kerülnek a képbe a fentebb már említett taktikai apróságok.

Először is hamar rá fogunk jönni, hogy a kissé megkopott, körülbelül tíz esztendővel ezelőtt utoljára használt reflexink – amelyek leginkább abban merültek ki, hogy megpróbáltunk kacsázni a pályán, miközben lőttünk – csődöt mondanak. Az ok nagyon egyszerű: a helghastok ugyanis valószínűleg szintén jelen voltak a SNES-korszakban, és áig várják, hogy a pusztába kiállva, bármiféle fedezék használata nélkül elkezdjük jólizni. Miután jóízűen káromkodva többször pusztulunk el, mint egy átlagos főnix, ideje újragondolni a taktikát: a játékban lehetőségünk van gugolni, emellett az összes helyszínen akadhatnak kisebb-nagyobb terep-akadályokba, amelyek nem csak díszként vannak elhelyezve: ha nem használjuk ki őket, a stílusból adódó túlerő könnyűszerrel eltakarít bennünket az útból. Küldetés elején fegyvert vásárolhatunk, amely tulajdonképpen meghatározza a használható taktikát is: a különböző gépkarabélyok alkalmasabbak a távoli puffogatásra, tesszem azt a shotgun pedig akkor ideális, ha szeretjük lélektelennek tűnő ellenfeleink arcát közelről és ingyen plasztikázni. Lehetőség van gránátot is beszerezni – kell is, a ránk törő horda ugyanis, bár meglepően okos, de iszonyatos mennyiségben van jelen, ilyenkor pedig jól jön a tömegoszlatáshoz. A pályákon gyakran bötölünk majd különböző tárgyakba. Egyrészt gyűjtünk különböző extrákat, amelyek a missziók közötti vásárlásnál lesznek hasznosak, másrészt menet közben találhatunk gyógyító tászkákat, fegyvereket vagy löszert.

kell, hogy ábrándítsalak titeket: a programban nem egymagunk rohanunk a világ ellen, lesznek társaink is, akikre igen csak szükség van a küldetések megoldásához. Úgyesen megoldották, hogy ne csak sétatájanak mögöttünk: a digitális irányító négy gombjának segítségével különböző utasításokat adhatunk nekik – menjnek ide, tojék le ezt, aktiválják azt –, de ha nem törődünk az ilyen apróságokkal, akkor is hasznunkra lesznek a fegyvereik segítségével. Émél is nagyobb moka, hogy kooperatív-módban az egész játékot végigjátszhatjuk egy cimboránkkal – az együttes, összehangolt kommandózás mindennél jobb élmény.

MESTERSÉGES ÉRTÉLEM

A mesterséges intelligenciára fontos még kitérnem, mert ha van valami, ami a mennyekbe emeli ezt a játékot, akkor az ez: ellenfeleink hihetetlenül okosan játszanak, annyira, hogy néha igen csak kellemetlen meglepetéseket tudnak okozni. Némelyikük egy-egy sorozat után mozdulatlanul fekszik a földön, a fedezékek keresése és felhasználása pedig csak az egyik a megdöbbentő húzásai közül. Ha a közelünkben kifogy a fár, nem próbálkoznak töltéssel, egyszerűen kószol futnak hozzá, és puskatussal elkezdik szimatolni szőrcánk.

Lassan az értékelés végére érek. Szomorú vagyok, hogy egy ilyen kreatív fejlesztőbrigád nem marokkonzos FPS fejlesztésére adta a fejét, ugyan akkor örülök, hogy a Liberation olyan lett, amilyen: régi, klasszikus shoot'em up, és modern, szerethető taktikai játék tökéletes ötvöze. Ugyan kevésbé könnyebb, mint glóriát nagy tételeiben értékesíteni a pokolban, de a stílus szerelmesei ehhez valószínűleg már hozzászóltak, így csak annyit mondok: próbáljátok ki, megéri.

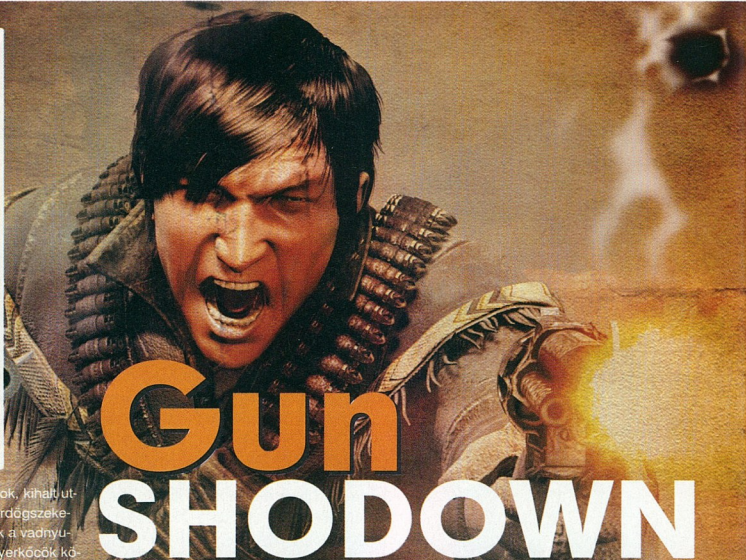
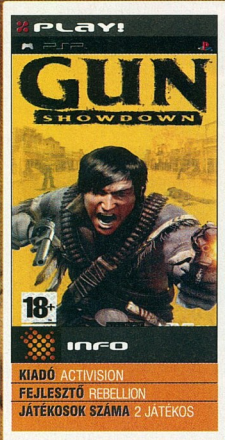
Ha idáig úgy gondoltátok, ez a program tökéletes lesz egy kis szombat esti ram-bózáshoz, ki



PLAY!

A Liberation nem egy igazi FPS, hanem „csak” egy klasszikusnak nevezhető shoot’em up, remek, taktikus játékmenettel, kiváló multhatóságokkal és dögs hangulattal, grafikával.

90%



Gun SHODOWN

Végtelen poros pusztságok, kihalt utcákon guruló elszáradt ördögcserekek, azt jelenti sokunknak a vadnyugat. Noha lehet, hogy a mostani gyerekek közül már nem sokan szerették volna John Wayne-t, vagy éppenséggel Charles Bronsonná válni, számomra ezek a színészek és filmjeik jelentették a gyerekkort – éppen ezért örültem meg, amikor kedvenc főszereplőm kezembe nyomta a Gun Showdown teszt-példányt.

VOIT EGYSZER EGY VADNYUGAT

A főszereplő, Colton White igazai amerikai. Apjával sűrűn vadászik a pusztyában, a csillagok alatt alszik, és a civilizációból csak a pókért, valamint a csinos nőket kedveli igazán. Persze minden véget kell, hogy érjen egyszer, amikor faterjával a Morning Star nevű gózon utazik, a hejtől megátarnadják, az őregét pedig beszorítják, ugyan fontosnak még el tud menekülni, a hajót robbanások rázzák meg. Csak annyit tud, amennyit utólagra hallott: a férfi, aki nevelte, nem az édesapja. Kezében az egyetlen nyommal el indul Dodge Citybe, hogy kiderítse, kik végeztek felnevelőjével, és felkutassa valódi szüleit.

Igazi, klasszikus western-sztoriba botlottunk, helygymél és uraim, mese nincs. Aggódni nem kell, a filmes kamerának és a remek vágásoknak köszönhetően az embernek végig az az érzése támad, hogy egy jófajta moziba csöppent, és azt kívánja, bár csak sohasem érne véget. A grafikai megjelenítés a nagyobb platformokkal szemben egyszerűen tökéletes: a PSP kis kijelzőjén nem látszanak az elkent textúrák, és a kis felbontású modellek az egész játék mesésen fest. A külsőin tehát remek, a különböző, korhú puskák és fegyverek hangjai meg a kis kézi konzolon is iszonyatosan jól szólnak. Jelentem, a zenével sincs gond, Morricone-stílusú dallamok csordogálnak végig a játék alatt, miközben lovunkat megsarkantatva vágatunk a végtelen pusztyában.

Mi kell egy jó westernbe? – teheti fel a kérdést a deli cikkíró, miután a lehető legkellémesebb értelemben kirázta a hideg a remekbe szabott kezdő videó alatt, ami egyben a játék tanuló-küldetését is jelenti: Először is, át kell adni a szabadság érzését, minden valamire való vadnyugati film operál a végtelen tájjal és a főhős gyökertelen életmódjával. Na ez hibátlanra sikerült a programban. A történet fészalát követve sok helyre ellövagolhatunk, nincsenek rögzített utak, sinen futó szereplők: Kalandozók köz-

életére törő gazembereket megleckeztesse, akár az időlassítás segítségével is. Ha eltáfnak minket elég felhőrpinteni egy kortynyi 80%-os whiskeyt – és máris kutya bajunk.

A Gun az Ideli év meglepetésjátéka PSP-re. Szép, hangulatos, taktikus, gyors: egyszóval minden benne van, ami egy jó westernbe és egy jó akciójátékhoz szükséges. Egyszerűen nem találok rajta fogást, akarom a folytatást, most és azonnal!



ben rengeteg érdekes küldetés található, amelyek ugyan nem kötődnek a sztorihoz, de megteremtik a program alaphangulatát: egy körzeti plakát állítása szerint a környéken keresnek élve vagy halva egy hélt próbás csirkéfogót. Letéped a papírt, megkeresed a személyt, és teljesíted a kérdést, majd felmarkolod érte jól megérdemelt jutalmadat. A piszkos csehókban lehetőségünk van például pókerazni, csalva is akár



Főhősünk imád lövöldözni, különböző halálosító felszerelések egész hada áll a rendelkezésére, hogy az

PLAY!

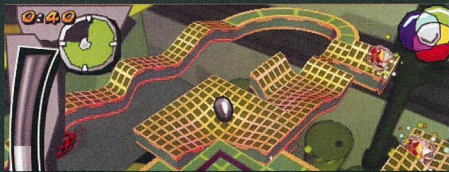
Ez a játék elejétől a végéig zsenialis. Remek western-hangulat, pókerpartit, nagyon csúnya főgonosz, lovaglás, Morricone stílusú zenék, mindezt gyönyörű grafikával megspékelve!

92%

MERCURY: Meltdown

Azt nem tudni, vajon hány PSP-tulaj perlebbe az Awesome csapat dühükben kettőtérő új kézikonzoljuk kapcsán, az viszont biztos, hogy az egy éve megjelent Mercury máig az egyik legötletesebb és legextrémebb kihívást jelentő programok egyike a gépen. A Mercuryban egy látványos fizikával rendelkező higanypacát kellett elnavigálnunk a pálya végére bizonyos időkereten belül, úgy, hogy a lehető legtöbb maradjon meg belőle.

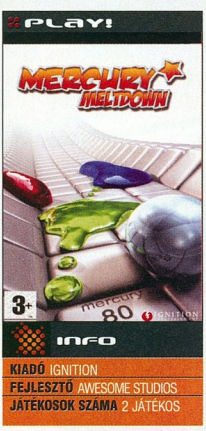
Kedvenc pacánkat ezúttal is a teljes pálya döntőgátásával irányítjuk, de ezúttal nincs konkrét értelemben vett időlimit, egyszerűen több pont jár a fűrgeségért. A pálya- és világmegnyitási rendszer is megváltozott: az adott pályákon nem egy konkrét követelménynek kell megfelelnünk, hanem összegében kell egy bizonyos százaléknyi higannyal befejeznünk a megmértetéseket. A mintegy százhatvan pálya több mint a duplája az alap Mercuryban található



számmal, és hihetetlen, de szinte valamennyi tud újdonságot, csavart hozni a játékmenetbe. Ezúttal is gyakran kell higanykáncat több felé szakítanunk, különböző színekre festegetnünk a passzoló ajtók kinyitásához, de újdonságként immár sűrűségét is megváltoztatjuk melegtéssel vagy hűtéssel.

A kamerarendszert is jelentős fejlesztés érte, immár több paca között is válthatunk nézetet, de még jelentősebb, hogy különböző, megnyitható apró minijátékok is

helyet kaptak a játékban. A Tetris-szerű Metrix nagyon ötletes, szintén jópofa a curlingezés a periódusos táblázat nyolcvanadik elemével! A sok apró újítás ellenére a legnagyobb változás a játék kinézetét érte: a fémes, sötét hangulatot vidám, rajzfilmszerű világ váltotta fel, az ehhez passzoló, kissé bugyuta zenével. A Meltdown csaknem tökéletes folytatása egy eredetileg is szeniális játéknak, amit ezúttal jó szívvel tudunk ajánlani a frusztrációra hajlamosaknak is.



PLAY!

Noha nem számítottunk rá, hogy a Meltdown meglepetést fog okozni, szerencsére koppannunk kellett: csodás kis játék lett ez, amely mindig meg tudja lepni a játékos.

92%



FIFA 07

Az évről évre futószalagon érkező sportjátékok értékelésével és tesztelésével mindig nagy gondban van a cikkíró, aki többet, jobbat, jó esetben forradalmi változásokat, változtatásokat vár. Az EA Canada csapata idén megtett mindent a sikerért. A következő generációs NHL teljesen új vezérést kapott (a PS2 verzió sajnos el lett hagyolva), a PS2-es FIFA 07 magyar kommentárral, jobb mesterséges intelligenciával és megújult dinamikusabb játékmennel lett megáldva. A PS2 változat fejlődése után okkal vártam, hogy a játék hordozható változata is jóval többet fog nyújtani mint 06-os számú elődje. Várakozásaim azonban csak részben teljesültek. A FIFA 07 szebb, gyorsabb mint a tavalyi rész, a kezelése és játszhatósága is rengeteget fejlődött, de igazán nagy innovációval nem találkozhatunk. A PS2-es változatban kiválóan használható labdatartás opti-

(amikor a bal ravasz lenyomásával akár hátrafelé is haladhatunk a labdával) egy az egyben kivették a játékból, így a sima foci mód a grafikai és sebességbeli finomításoktól eltekintve semmit sem változott. A tavalyi évhez képest viszont nagy változások ment keresztül az egyjátékos mód. Az im-

máron menedzser móddal felvértezett FIFA 07 így tényleg több lett, mint elődje. E módban külön minijátékokkal fejleszthetjük a játékosainkat, sőt még a jegyek árát is kedvünkre változtathatjuk. A cél, hogy a lehető leggyerekesebben és legeredményesebben klub vezetője legyünk.



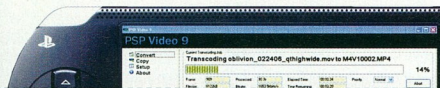
PLAY!

Ha nem várnak forradalmi változást, és ki szeretnének élni a bennünk szunnyadó menedzseri hajlamainkat akkor a FIFA 07 a legjobb választás, ha csak focin szeretnénk akkor nem érdemes lecserélni a 06-ot!

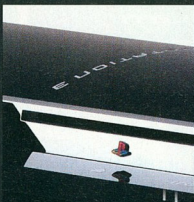
80%

PSP

Ebben a hónapban megpróbáltuk összegyűjteni azokat a hasznos kiegészítőket amiket a márkásabb termékeknel jóval olcsóbban szerezhetünk be. A MadCatz termékcsalád amellett, hogy olcsó, minőségi kiegészítőket készít a PSP-tulajoknak.



PLAY!



INFO

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

STEALTH tok

A sérülékeny kijelzővel megáldott PSP védelmére érdemes nagy figyelmet fordítani. A Play! magazin egy korábbi számában bemutatott atombiztos Logitech PSP tartó konkurenseként a MadCatz igazi fém hordtáskát kínál. Az alumíniumból készült tok rendkívül erős, anyaga teljesen ellenáll a karcolásoknak ráadásul a PSP mellett két memory stick duo is kényelmesen elfér benne. A táskához extra ajándékként képernyővédő fólia is jár ami játék közben is óvja kedvenc játégegépünk képernyőjét a sérülésektől. Mindent összegezve a Stealth Case nagyszerű kiegészítő. Könnyű, elnyúlhatetlen, nem is túl nehéz, fogyasztó ára pedig nagyon kedvező (4000 Ft), ezért bátran ajánljuk minden PSP tulajnak.



PSP Micro kit

A PSP tulajok eddig nemigen találkozhattak olyan hasznos kiegészítő gyűjteménnyel amiben szinte az összes olyan kellék megtalálható, ami kedvencük és az UMD lemezek tárolására szolgál. A Micro Kit olcsó és minőségi megoldást kínál. A csomagban található börtök megvédi a gépet a karcolásoktól, s bár a Logitech műanyag és az imént bemutatott fém doboz hatékonyabb védelmet nyújt, átmeneti megoldásnak ez is abszolút megfelel. A hat darab UMD tartó megkíméli minket a DVD méretű tokok hurcolásától, a csomagban lévő jó minőségű fülhallgató-szett pedig az audió hatásokért felel. Fontos megjegyezni, hogy a fülhallgatóhoz külön tartó is jár ami kis helyet foglal és nem engedi, hogy a zsinórok összegubancolódjának. A PSP Micro Kit egy jól összeválogatott csomag mely kedvező áron kerül a boltok polcaira.

PSP Umd tár

Ha valaki hosszabb útra, vagy nyaralásra indul és szeretné magával vinni a kedvenc játékeit, de urja, hogy mindegyik hatalmas dobozban kapott helyet, annak ez az UMD tároló a legjobb megoldás lehet. A műanyag borítású UMD lemezeknél alig nagyobb tartóban egyszerre négy lemezt tarthatunk, így ha a gépben is cipelünk egyet, akkor tulajdonképpen öt játékot vagy filmet vihetünk magunkkal a nyaralásra. Az UMD tároló körülbelül 2500 Ft-ért kerül a boltokba ezért aztán két tartó megvásárlása sem okozhat különösebb gondot.

Ha valakit további minőségi de olcsó kiegészítők érdekelnek az látogasson el a www.madcatz.com weboldalra ahol szinte minden beszerezhető amiről csak álmodni mertünk!



Keresd Magyarországnak legolvasottabb játékmagazinját!

DVD
Dupla DUD

BET ON SOLDIER

PC GURU
Magyarországnak legolvasottabb játékmagazinja 2006. No. 12.

teszt **GEARS OF WAR** kipróbáltuk

teszt **SPLINTER CELL Double Agent** 80 oldal

HOB beszámoló 20 oldal

SCARFACE 8 oldal

Pets

ALAN 8 oldal

THE SIMS 2

B.O'S
Bet on Soldier

DVD
PC GURU DUD 2

optimal

© 2006 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Bet on Soldier is a trademark of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries. Optimal is a trademark of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries. Optimal is a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries. Optimal is a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries. Optimal is a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the USA and other countries.

Teljes játék
a DVD-mellékleten!
Bet on Soldier



DAVID JAFFE

A Háború Istene



PLAY!

INFO

SZÜLETETT 1975
LAKÓHELY SAN DIEGO
CÉG SONY SANTA MONICA
BEOSZTÁS DESIGNER

Rovatunk eddigi nyolc felvonása során a számos japán mellett csupán egy amerikai úriembert mutattunk be, pedig a Sony amerikai térnyerésében hatalmas szerepe volt a minőségi, a nyugati ízlést előtérben tartó fejlesztőcsapatoknak és designereknek is. David Jaffe nem talál ki újabbnál újabb ötleteket, a játékmotort sem kompli-

kálja túl, de amit ő és csapata, az incognito véghez visz, azt olyan magas minőségi mércével teszi, hogy általában felülmúlja még az alapul vett klasszikusokat is.

MIKIEGÉRTŐL A RONCSDERBIEG

David Jaffe karrierje a többi PlayStation-legendához na-

Jaffe gyerekes lelkesedéssel tud bírni akármilyen apróság iránt, legyen az egy huszonöt éves játék vagy egy egyszerű koncepciórajz. Első játéka is a jóval fiatalabb korosztályt célozta meg: a Mickey Mania című, klasszikus oldalra scrollozó formulát használó program megjelenése eredetileg a Walt Disney híres ege-

zolon, a Destruction Derbyvel karöltve pedig több millió rombolásra vágyó és benzinszagra éhes játékoszt biztosított a Sonymak. Igazából a Twisted Metalban sem volt semmi eget rengetően új, de a különböző idiotia fegyverekkel történő robbantgatása, hajkurászása a

„A legnagyobb gondom a játékszakmával, hogy kevés benne a kreatív ember. Nagyon jó programozók és bármit megvalósító technikai személyzet áll rendelkezésre minden csapatban, de nincs elég kreatív designer, akik innovatív, új feladatokkal látnák el ezeket az embereket.”

gyon hasonlóan indult, csak éppen amerikai környezetben. Az egyetem után a családalapítás mellett egyetlen igazi gondja az volt, hogy valami könnyed, mégis jól fizető állást találjon magának. David a mai napig egyenlő mértékben rajong a filmek, képregények és videójátékok iránt, így csak a sorsnak köszönhető, hogy végül nem egy filmstúdió-nál, hanem a Sony 1993-ban induló Imageworks részlegénél kötött ki mint játéktesztér. Pár hónap rabszolgamunka után szerencsére meglették benne a kreativitását, így őt nevezték ki egy akkor induló PlayStation projekt négy designere egyikének.

rének hatvanötödik születésnapjára volt betervezve, de végül csak egy évvel később látott napvilágot kiforrottabb játékmennel és jóval nagyobb pályaszámmal – egybőktént ez volt az első nem Capcom- vagy Nintendo-zászló alatt megjelenő Mikiegér játék, amit számtalan egyéb Walt Disney rajzfilmet alapul vevő produkció követett a PlayStationön.

Egy év „ovi” után David igazi bizonyítási lehetőséget kapott. Az 1995-ben megjelent Twisted Metal egyike volt a legjobb eredeti, új címeknek az akkor még csak bimbózó korban lévő kon-

változatos arénákban – szép grafika és hangulatos alafestés mellett – igazi kedvenccé tették a játékot a friss PS1 tulajoknál. A második rész nem sokat változtatott a formulán, csupán annak minden pozitív aspektusát csiszolta tovább, no meg persze új eszement járgányokat és pályákat hozott – a hangulat viszont továbbra is a fellegekben járt, sokak szerint a mai napig ez a legjobb Twisted Metal epizód. A SingleTrac csapata azonban a hangzatos sikerek után kívált a Sony birodalmából, így a még mindig PlayStation 1-es harmadik és negyedik Twisted Metalt a 989 Studios készítette el jelentő-



✘ David jelenleg egy PS3-ra készülő apró, letölthető játékon dolgozik

sen tovább fejlesztett fizikával, komorabb stílusban, de Jaffe brigádja nélkül már vajmi kevés profizmussal és hangulattal.

NÉGY ÉV TANULÓIDÓ

Főhősünk természetesen ezek után sem maradt a Sonynál munka nélkül: egy teljesen újszerű, sokkal mélyebb projectbe vágott bele, mely Dark Guns fejlesztési néven futott, de azon kívül, hogy érzelmeire

szégy is folyamatosan újírták, mígnem négy év fejlesztés után a Sony végleg leállította a projektet.

Jaffe-fé szerencsére ezek után sem rúgták ki páros lábbal a cégtől, inkább visszaadták neki kisgyereket és átültették vele az éppen felutóban lévő PlayStation 2-re. David pedig meghálálta a bizalmat: a szaksajtó nem győzött harsogni a Twisted Metal: Black

le a játékosokat, mint annak idején őt az első Indiana Jones film. A játék alapjául Edith Hamilton: Mythology című könyve szolgált. David saját bevallása szerint a játékkultúra Mekkájába, Japánba tett látogatása során, vonatútaján húzogatta alá azokat a részeket belőle, amik jól megállnák helyüket egy játékban is, és mire a végére ért, gyakorlatilag kezében volt a játékdésign 80%-a.

„Mikor a God of War project elére álltam, a munkatársaim áttekintve a design dokumentumokat kritizálták, hogy a koncepcióban az ég adta világon semmi újdonság nincs. Engem viszont egyáltalán nem érdekel az innováció, csak a szórakoztatás. Azt válaszoltam, szerintem mi az eddigi formulákat minden korábbinál jobban tudjuk megvalósítani. Ha jobban megnézzük a God of War harcrendszert, az valójában nagyon hasonlít az Onimusháéra vagy a Devil May Cryéra, a puzzle elemek pedig nagyon erősen az ICO-ban vagy a Zelda játékokban látottakra emlékeztetnek. A God of Warban ezeket összegyűrva és felturbózza mutattuk ki szenvedélyünket az alapul vett játékok iránt; mi csupán egy másik környezetbe helyezve új szintre emeltük a már bevett formulákat.”

Sokszor hallhatunk efféle marketingmaszlag nyilatkozatokat, de a minden tekintetben zseniális God of War végigjártása után egészen másként hatnak ezek a szavak. A PlayStation 2 talán máig legjobb akciójátékának minden apró porcikáját csak dicsérni lehet a szédületes grafiktól és zenei aláfestéstől kezdve a kiforrott harcrendszeren át az apró, de szuperhangulatos ötletekig. Bár a God of Warból trilógiát tervez a Sony, annak második része még PS2-re fog napvilágot látni következő februárban – igaz, már Jaffe közvetlen segítségével nélkül.

A JÖVŐ

Hősünk egy ugyancsak leállított PSP-s fejlesztés után a Sony új nagyépeére kezdett el kicsi játékok fejlesztését: a Calling all Cars – korábban Criminal Crackdown – a PS3 internetes képességeit kihasználva fog eljutni a rajongókhoz, és egy viszonylag egyszerű, de



✘ A www.1up.com oldalon remek interjúkat olvashatunk Daviddel

INTERVIEW WITH DAVID JAFFE

Life after God of War

erősen apelláló akciójáték lett volna, nem sokat tudhatunk róla, még így utólag sem. Mindenesetre az biztos, hogy David megta-
nult csaknem mindent, főként azt, hogy milyen hibákat NEM szabad elkövetni egy fejlesztés során. A játék designja egyáltalán nem volt letisztult, attól való félelmükben pedig, hogy a játékosoknak nem fog elég-
gé teisenzi az adott elem, a játék több ré-

adrenalinbombaként is felérő akciódús játékmenetén.

SZÜLETŐBEN A HÁBORÚ ISTENE

A PS2-n történő tökéletes bemutatkozás után David ismét szabad kezet kapott, így elhatározta, feleleveníti gyerekkori szenvedélyét a görög mitológia iránt, és egy olyan programot készít, ami hasonló mód dőbbenti

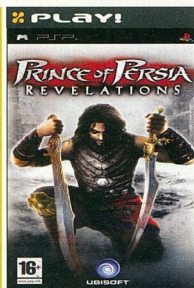
hangulatoknak ígérkező, bűnözők kiszabadítására és furikázására épülő, Twisted Metal-szerű játék lesz. Másik két, eddig bejelentetlen játékaról sajnós egyelőre semmit nem tudni, de mi valószínűleg örömrakétákat és könyveket fogunk hullatni, ha esetleg a következő E3-on bemutatják az általa felügyelt, PS3 képességeit teljes egészében kihasználó God of War 3-at.



PLATINUM

☘ Jó játékok jó áron

Az év végi hajszában nem csak a várva várt játékok tucatjait üdvözölhetjük a boltok polcain, de a tavalyi nagy kedvencek is újra feltűnnek - mégpedig szerencsére általában igen olcsón. Két számmal elcsúszott az első budget-árú PSP-játékok közül szemezgettünk, múlt hónapban a PS2-es felhozatal volt soron, így most ismét a kézikonzolos elcsúszások közül válogattunk.



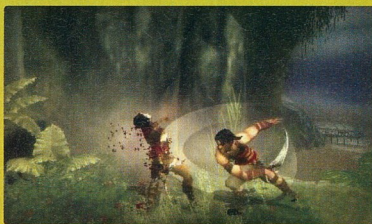
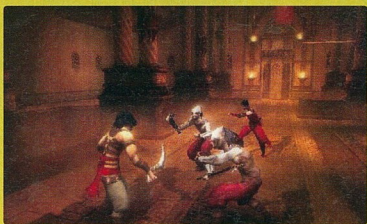
16+
LIBROSOFT
INFO
KIADÓ: LIBROSOFT
FEJLESZTŐ: LIBROSOFT
ÁR: 1290 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

80%



PRINCE OF PERSIA Revelations

A herceg újra támad



A Prince of Persia PSP portjának megjelenésekor nagyon megosztotta a sajtót és a játékosokat. Voltak, akik döbbenetnek tekintették a játékot, akik azonban tudomásul vették, hogy a PSP-változat szinte egy az egyben meg egyezik a PS2-n látottakkal, de akadtak olyanok is, és ezek voltak többen akik nem voltak képesek megemészteni a játék technikai problémáiból fakadó kellemetlenségeket. A Persia ugyanis, amellett, hogy elképesztően szép volt és mindent tudott amit nagytestvére (a hercegünkkel ugyanazonokon a pályákon - sőt, a Revelation az eredeti Warrior Within-missziók mellett bónusz küldetéseket is felvonultat - rohanhatunk végig, kivitelezhetjük a nagytestvérben látott összes moz-

dulatsort és kómbót, ugyanazokat az átvezető mozikat nézhetjük végig, és ami a legfontosabb, ugyanolyan komfortosan irányíthatjuk a herceget, mint a jól megszokott PS2-es kontrollerral) sajnos több sebből vérzett. A zenék és hangok UMD-ről történő olvasása közben a játék sokszor megakadt, néha olyankor is, amikor éppen egy jól irányzott ütést kellett volna bevinni, így gyakran a játékos önhibáján kívül halálozott el és kezehette elől az egészet, az utolsó checkpointtól!

Ezek a kellemetlenségek azonban az én kedvemem nem tudták elvenni. Ádáz küzdelmet folytattam a herceggel, elképesztően kardpárbajokat hívtam, rohantam a falakon, lenge-

deztem a kiálló rudakon, és oldottam meg a nagyszerűen adagolt ügyességi és logikai feladatokat. A Revelations tehát felemás érzéseket kelt. Egyfelől megvan benne az alapjáték zsenialitása, a kihívás, a legkirályabb platformelemek amiket játék felmutathat és nagyszerű a harcrendszere is. Másfelől viszont képtelen megfelelni az elvárásoknak. A számtalan bug néha olyan nyira megkeseríti a játékos életét, hogy az legszívesebben a kukába hajtaná az egészet. E kettősségből adódik a végső értékelés is. Ha nem lennének bugok, akkor simán 90% feletti értékelést kapna, így azonban be kell érnie egy négyes alával, ami nálunk maximum 80%-ban realizálódik!

MagiComp

1054 Budapest
Bajcsy-Zsilinszky út 60.

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

www.magiccomp.hu info@magiccomp.hu

Áruhitel, bankkártya elfogadás!

CD-DVD gépi mélypolír

szerűlt, karcos lemez felületi polírral mélységi polírral



990 Ft

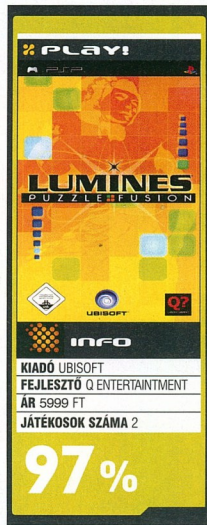
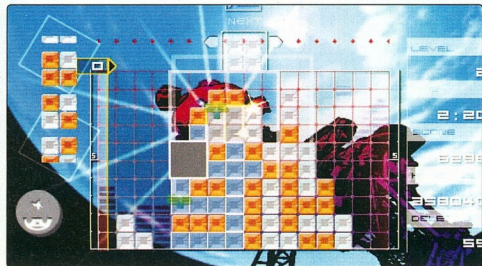
5 perc alatt kész, minden 5. lemez INGYENES!

Lumines

A PSP megjelenésekor két játék volt, amit egészen egyszerűen vétek lett volna a boltok polcain hagyni. Az egyik a WipEout a másik pedig a Lumines volt. A legendás Rez alkotója Tetsuya Mizuguchi által készített Tetris klón képes volt új szint hozni

a „potyogós” ügyességi-logikai világába. Az alapkonceptió, miszerint a képernyő tetejéről „kétszer kettes”, legfeljebb két színből álló lehulló kockákat úgy kell elhelyezni, hogy lent egyszínű négyzetek alakuljanak ki, majd amikor a balról jobbra haladó vonal ezeken áthalad, a négyze-

tek eltűnnek lerombolva ezzel az egymásra tornyosuló négyzeteket, nagyszerűnek bizonyult. A gyönyörű háttérre, és a mozdulataink hatására folyamatosan változó zene eszméletlen hangulatot áraszt, ami mellette egyszerű, de hosszútávon rengeteg stratégiát és helyzetfelismerést igénylő játékmenet társul. Ezek így együtt egy új klasszikus megszületését eredményezték, ami mellett nem lehet, és nem is érdemes szó nélkül elmenni! Mizuguchi játéka – és most következtek meg – jobb mint a Tetris, egyvalamben azonban teljesen megegyeznek: mégpedig abban, hogy egyetlen sem fog az idő. Tíz-húsz év múlva ugyanúgy elő fogja venni mindenki és ugyanolyan jól fog vele szórakozni mint most egy évvel a megjelenése után. Kötelező darab mindenkinek!



EVERYBODY'S Golf

Utárod a golfot? Nem érted, hogy a világ egyik legfizettebb sportembere Tiger Woods hogy lehet éppen egy golfozó? Próbáld ki az Everybody's Golfot és minden előítéletet elszáll! Jömagam sosem rajongtam ezért a sportért, az EA golfjátékai is teljesen hidegen hagytak, aztán a sors az egyik E3 alkalmával összehozott ezzel a végtelenül cuki japán lánykákat felvonultató játékkal. Hazafelé a repülőn egész úton csak ezzel játszottunk Infidellel. Folyamatosan bontottuk ki a jobbnál jobb cuccokat, öltöztetgettük játékosainkat és próbáltunk minimum Parra, jó esetben Birdyre hozni az



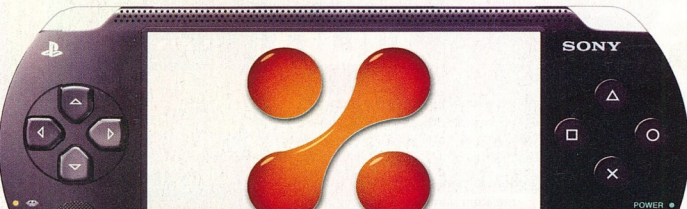
adott pályát. Az Everybody's Golf elképesztő jó kis játék. Kellőképpen nagy kihívást nyújt, sőt sok esetben frusztráló tud lenni, de amint felvesszük a földről az idegességünkben földhöz vágott PSP-eket, megújult erővel vágunk neki ismét az aktuális területnek. Az egyjátékos mód mellett természetesen WiFin keresztül barátunk, barát-nőnk ellen is játszhatunk

(ha netán úgy hozza a sors, hogy Infidellel találkoztok és kihív benneteket egy küzdelemre akkor azt semmiképpen se fogadjátok el, ugyanis izzé porrá fog verni benneteket) így hosszútávon is nagyszerű kikapcsolódást nyújt.





2006 DECEMBER



November 28.

Karib tenger kalózái 2

Jack Sparrow felmás sikerű visszatérése, immár DVD-n!

December 1

MARVEL: Ultimate Alliance PS2

A szuperhősök visszatértek! Teszt a 60. oldalon.



PLAY! impresszum

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Béni László (Gráb) grab@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Körömy Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelészerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gkrstof@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

Holtline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

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

Terjesztési osztály:

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

Hirdetési igazgató:

Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel: 888-3477 Fax: 888-3499

Hirdetési felvétel:

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

Terjesztési igazgató:

Waltitschek Ottó owaltitschek@vogelburda.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadást felél:

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

Árus lapterjesztés:

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

Nyomda: Origo Print Nyomdaipari Kft.

Felélis vezető: Bárdi László
2040 Budors Gyal útca 2

A közötti cikkek fordítása, utániymása, sokszorosítása és adatszolgáltatása a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinutak.

Figyelmeztetés!

Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-nem mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A kiadó a 48-05. vagy annál gyorsabb megújult kiadvány DVD melléklet áttal a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károkozásokról nem vállal felelősséget.

ISSN 1788 - 0297

December 2.

MONTY PYTHON: Egyéni csúcok DVD

A repülő cirkusz válogatáslemezei. Kihagyhatatlan klasszikus!

December 8.

Brothers in Arms PSP

A Gearbox bestsellere immáron PSP-n is elérhető lesz!

December 15.

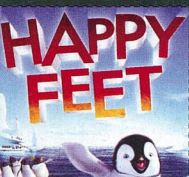
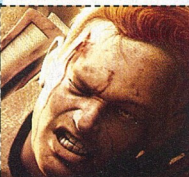
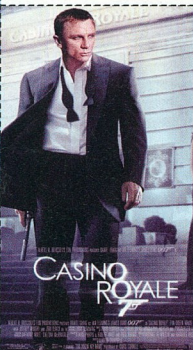
SUPERMAN Returns PS2

A moziban mérsékelt siker volt. Kíváncsiak vagyunk, hogy a játékok beváltja-e reményeinket.

December 8.

Casino Royal

Új Bond, új szereplővel, bombaszikus bemutatóval! Nagyon várjuk!



December 28.

A fűrés 3

Az elsőt imádtuk a másodikat untuk. A harmadik reméljük jó lesz!



December 21.

Happy Feet Mozi

Táncoló pingvinek! Az abszolút vérménes mozi!

WARNING! MAY CAUSE TOE-TAPPING NOVEMBER 8TH

A KÖVETKEZŐ **PLAY!** 2006. DECEMBER 08-ÉN JELENIK MEG!



EZ NEM CSAK A LÖERŐKRŐL ÉS KM/H-RÓL SZÓL

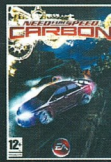
EZ AZ ÉRZÉSRŐL SZÓL

AHOGY A SZÍVVERÉS LELASSUL

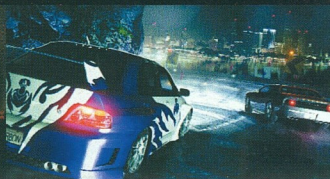
AHOGY A PROFI ÉS AZ ŐRÜLT HATÁRVONALA ELMOSÓDIK

MERT EZ NEM CSAK SZÓRAKOZÁS

**MAGYAR
FELIRATTAL**
PC-N ÉS PS2-N



NEEDFORSPEED.COM



12+

www.pegi.info



© 2006 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA, az EA embléma és a Need For Speed az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban illetve más országokban. Minden jog fenntartva. Az Aston Martin, a DB9 és az Aston Martin logó birtokosa licenzzel rendelkező az Aston Martin Lagonda. © 2006 Aston Martin Lagonda. A Chrysler®, a Hemi® és logóik, járműgumónevek és megjelölései forrának a DaimlerChrysler Corporation védjegyei, melyek licenc alapján kerültek felhasználásra. © DaimlerChrysler Corporation 2006. A Dodge és Hemi a DaimlerChrysler Corporation védjegyei. A Dodge Viper, SRT-10, a Dodge Challenger, a Dodge Charger SRT8, a Dodge Charger R/T, a Dodge HEMI és megjelölései forrának az Electronic Artsnak adott licenc alapján kerültek felhasználásra. © DaimlerChrysler Corporation 2006. A Ford Oval és a nyíljelölés a Ford Motor Company által forrának és licenzzel rendelkező védjegyek. A Mitsubishi, az Eclipse és a Lancer Evolution nevek, emblémái és logói forrának a MITSUBISHI MOTORS CORPORATION védjegyei és/vagy szerzői tulajdonok alá eső birtokai, melyek az Electronic Arts Inc.-nek adott licenc alapján kerültek felhasználásra. A „NISSAN” és a NISSAN termékek nevei, logói, jellegzetességei és a termékek designja a NISSAN MOTOR CO., LTD. védjegyei és/vagy szerzői tulajdonok alá eső birtokai, melyek az Electronic Arts Inc.-nek adott licenc alapján kerültek felhasználásra. Védjegyek, design szabványok és szerzői jog védelme alá eső egyéb források felhasználása a jogbirtokos AUDI AG engedélyével történt. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona. Az EA™ az Electronic Arts™ márkaneve.

**Nézd meg a saját szemeddel!
Megújult weboldallal: www.konzolstudio.hu**

