

PLAY!

Xbox 360 PlayStation 2, PlayStation 3 PSP konzolmagazin 07. JANUÁR



+ 16 OLDAL XBOX360



CALL OF DUTY 3

32. oldal

GEARS OF WAR

48. oldal



GTA VICE CITY STORIES



HALO 3

22. oldal

az Xbox a Microsoft Corporation bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban.

© 2006 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva. A Gears of War a Microsoft Corporation bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban.

MÁR TUDOD, MIÉRT A SÖTÉTSÉG SZÜLI A RÉMÁLMOKAT

Nincs kihez fordulni. Nincs hová menekülni. A bolygó megsemmisülése küszöbön áll. Elszigetelt túlélők tenyérnyi földdarabon várják a csodát vagy a teljes pusztulást. A locust hordák megindultak, semmi sem állíthatja meg őket. Semmi sem állíthatja meg a másvárslást. A kormány kétségbeesett lépésre kényszerül – mozgósítja a sors veszteseit: a betegeket, sebesülteket, eltévedteket. Marcus Fenix a halálsorról emelkedik az emberiség reményei közé. Közönyéből nem zökkentené ki a megtiszteltetés, de egy apróság nem hagyja nyugodni – az emberiség tán megmenthető. Most még.



GEARS OF WAR

18+



Microsoft
game studios

Jump in.

XBOX 360



Intro

Sziasztok!

Hatalmas változás állt be a Play! magazin életében. A rengeteg olvasói levél és telefon hatására úgy döntöttünk, hogy 16 oldalal megnöveljük a magazin oldalszámát, elhagyjuk a DVD-t és elkezdünk Xbox 360-nal is foglalkozni.

Ennek apropójából leteszteltük az év legjobb akciójátékát a Gears of War, ami nemcsak elképesztően jó, hanem úgy néz ki mint még soha semmi. Belevetettük magunkat az első magyar feltrattal és színkronnal ellátott nextgen játékába, a Viva Pinatába, játszottunk a Call of Duty 3-mal és megnéztük mennyivel tud többet a legendás FEAR konzolportja.

Az Xbox360-as játékok mellett természetesen nem feledkeztünk meg a PS3-mas, PS2-es és PSP-s játékokról sem. Az új kézikonzolos GTA és a Medal of Honor végigjátszása után ismét leesett az állunk csakúgy, mint a PS2-es Guitar Hero 2-től, amit végre kis hazánkban is forgalomba hoztak... ráadásul elég baráti áron. Úgyhogy ha szereted a könnyed kikapcsolódást, a parti- és ritmusjátékokat, akkor ennél jobb választásod idén nem lehet.

Fontos megjegyezni, hogy e havi számunk után egy picit pihenünk, így legközelebb február másodikán találkozhattok a Play! magazinnal!

Kellemes ünnepeket és boldog új évet kíván a Play! Team!

Az építő jellegű kritikákat továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!
A következő Play! február 02-án jelenik meg!

PLAY! team



halo 3 22



**forza
MOTORSPORT 2 20**

**PLAY! xbox
360**

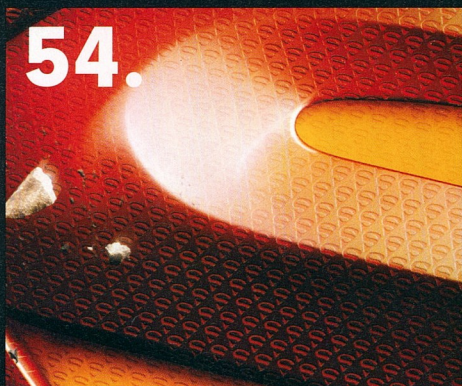
PLAY! tartalom 2007. JANUÁR

- 03** Intro
- 08** Xbox 360 bemutató
- 13** Dark Sector
- 14** Megjelent a PS3
- 16** Lost Planet
- 18** Colin McRae Dirt
- 20** Forza 2
- 22** Halo 3
- 26** Blue Dragon
- 27** F1 Championship Edition
- 28** Command and Conquer 3

- 32** Call of Duty 3
- 36** Phantasy Star Universe
- 38** F.E.A.R.
- 40** Sega Megadrive Collection
- 42** SOCOM Combined Assault
- 46** Eragon
- 48** Gears of War
- 54** Superman Returns
- 56** Viva Pinata
- 60** ATV Offroad Fury 4
- 62** Wild Arms 4
- 63** Atelier Iris 2



28.



54.



gears OF WAR

Minden idők legszebb játéka megérkezett! A Gears of War végre tényleg megmutatja mi az a next-gen. Szerencsére a grafika mellett a játékmenet is példaértékű... ezt látnod kell!



viva hinata



A Rare által életre keltett állatsereg tagjai minden biztonnal az évtized legcukibb kreatúráiként vonulnak be a történelembe. A gyermekeket megcélzó program teljes egészében magyarítva (szinkronnal és felirattal) lett ellátva így a játék kezelése és megértése senkinek sem okozhat gondot!



64 Pro Evolution Soccer 6
66 The Sopranos



70 Cheat-rovat
72 Canus Canem Edit tippek
74 Interaktív
76 Interjú - Peter Moore

78 GTA Vice City Stories
81 ATV Offroad Pro 2
81 Rengoku 2
82 Medal of Honor Heroes
84 Marvel Ultimate Alliance
84 LEGO Star Wars 2
85 Lumines 2
86 Death Jr. 2
87 Power Stone Collection
88 WTF
88 Dynasty Warriors Volume 2
89 Ace Combat X

90 PSP hardver
92 Konzol legendák
94 Budget-rovat
98 2007. januári naptár



Panasz

Tisztelt, Szerkesztőség!

Szeretném jelezni, hogy a 2006. szeptemberi Play! magazin lezemellékletén elég sok videót nem lehet lejátszani olvasási problémák miatt. Lezemellékletüket kipróbáltam asztali DVD-lejátszóban, PS2 és Xbox konzolon, valamint PC-n is, de sajnos ugyanazon jó pár videót egyikén sem tudtam lejátszani. Természetesen problémák mindenhol előfordulhatnak, ezért szeretném megkérni Önöket, hogy lezemellékletemet kicserélessék. Szóval ér-



deklódnék, ha az újságban feltüntetett szerkesztőségi címen ki tudná-e cserélni a lezemellékletemet?

Köszönöm válaszukat
Iványi Tamás

Szia!

A lemezzel elméletileg semmi gond nincs, te pont egy hibás példányt fogtál ki.

Küldj egy emailt a probléma leírásával a terjesztes@vogelburda.hu címre, és ők máris küldenek neked egy új, működő lemezt.

Hello!

Természetesen a levro továbbra is üzemel, köszönjük a leveleket, az építő kritikákat, illetve a rengeteg vicces, és kevésbé vicces YouTube-videót, amit mostanában nagy számban kapunk tőletek. Következő havi témánk: mit szólnak az újság meghízáshoz, az Xbox 360 megjelenéséhez – véleményeitek egy play@vogelburda.hu címre várjuk!



Pénzes ügyek

Sziaztok!

Egy húzós kérdésem lenne. Szeretnék kártyára pénzt kérni a PS3-hoz, vagy modemet a PS2-höz? A dvd-hez lesz valamikor demó?

Jó az újság, csak így tovább!!!

Hali!

Ha minket kérdezel akkor inkább kérj pénzt, maximum ha nem jön annyi össze akkor veszel rajta modemet! :)

Demó nem lesz, inkább az oldalszám-növelés (+16, de ezt már valószínűleg észrevetted) mellett döntöttünk, illetve, ha minden összejön, akkor jövőre egyedülálló módon a lappiacon, árcsökkentés is várható...

A hónap levele

Xbox 360 vagy PS3?

Sziaztok!

Három kérdésem lenne, az egyik, hogy milyen különbségek vannak az Xbox 360 és a PS3 között és, hogy melyiknek mi az erősege! A másik kérdésem pedig, hogy el tudód-játékokat küldeni a Metal Gear Solid 3 és az Okami végigjátását!
Köszönöm szépen! Boz

Szia!

Az Xbox 360 és a PlayStation közötti pontos különbségeket egyelőre elég nehéz megítélni. Technológiai szempontból a Sony legnagyobb erőnye a Blu-ray lejátszó amivel képes lesz HD minőségű filmeket külön hardver nélkül is lejátszani. Persze ezért borsosabb árat is kell fizetned. Játékok szempontjából pedig igazából még nem érdemes pálcát törni egyik gép felett sem. A jelenleg kapható Xbox 360-as játékokból sokkal több van, jobban néznek ki, kidolgozottabbak és kevésbé szaggatnak, ugyanis a konzol már több mint egy éve a piacon van. A PS3-játékok száma egyelőre sajnos igen csekély, ráadásul közel sem használják ki a gépben rejlő lehetőségeket! Ha mindenképpen jóslonunk kellene, akkor azt mondanánk, hogy a két gép nagyjából ugyanarra a teljesítményre képes így választani közülük az exkluzív játékok szerint érdemes.

A Metal Gear 3 és az Okami végigjátászt sajnos nem tudjuk elküldeni. Ha beszélés angouli akkor keresd fel a www.gamefaqs.com oldalt ott mindkét játék végigjátásza megtalálható!



360



Memory Unit A



360

Mivel november 3-án Magyarországon is hivatalosan megjelent az Xbox 360, úgy gondoltuk, hogy ezt mi is megünnepeljük, méghozzá azáltal, hogy az újságban helyet adunk az új, a PS3 halasztása miatt nyers erőben egyelőre megközelíthetetlen konzolnak is. A következő négy oldalban bemutatjuk a gépet, a kontrollert, a 360-hoz kapható kiegészítőket, valamint a gép eddigi egy éves történelmének legjobb tíz játékát – az újságban pedig elolvashatók a konzol eddigi vitathatatlanul legjobb játékának, a Gears of Warnak a tesztjét is!



MEREVLEMEZ (20 GB)

Az egyszerűen kivethető, majd a helyére pattintható merevlemez szükséges az Xbox Live-ről való letöltéshez, az állásmentéshez, illetve az eredeti Xboxra készült játékok elindításához – bátran mondhatjuk tehát, hogy nélkülözhetetlen berendezésről van szó. Reméljük, hamarosan kijön egy méretesebb verzió, így, az 1 GB feletti demók korában...

ELŐLAPOK

A Microsoft ugyan nem ment bele a sokféle eltérő színű konzol árusításába, viszont a cserélhető előlapos megoldással mégis sikerült elérni, hogy mindenki testreszabhassa gépének kinézetét. A különféle design-kiadások után hamarosan érkeznek a játékok által ihletett verziók is.

RING OF LIGHT

Azon felül, hogy ez az Xbox be- és kikapcsolására szolgáló gomb, több dolgot is képes jelezni, többek között a vezeték nélküli kontrollereink elemeinek gyengülését, ha üzenetet kapunk Xbox Live-on keresztül, vagy éppen azt, hogy hány vezeték nélküli controller van pillanatnyilag csatlakoztatva.

USB BEMENETEK

A kis műanyag fedővel rejtett két USB bemenet segítségével különféle kiegészítőket csatlakoztathatunk az Xbox 360-hoz, legyen szó vezetékes kontrollerről, iPodról vagy éppen a pár oldalal később bemutatott Xbox Vision kameráról.





VEZETÉK NÉLKÜL

Az Xbox 360 kontrollert (a Premium kiadású gépnél legalábbis, lásd lent) két ceruzaelemmel működik, átlag 20 órás játékidőt biztosítva egy feltöltéssel. Szaggatásnak, késleltetett cselekvésnek nyomát sem láttuk, a játékok egyszerűen leállnak, ha kifogy a szufla. A kontrollert alján levő kimenetre a fejhallgató-mikrofon kombót lehet csatlakoztatni.

XBOX GUINE

Az Xbox Guide névre keresztelt új gomb segítségével bármikor (akár játék, vagy DVD-zés közben is) előhívhatjuk a menüt, változtathatunk a beállításainkon, vagy ellenőrizhetjük a letöltéseinket. Sőt, ha pár másodpercig nyomva tartjuk, a gép kikapcsolása is lehetségessé válik - így nem kell kimászni az ágyból, hogy megnyomjunk a gombot a gép elején.

FLIPPER-KAROK

A legfőbb különbség az eredeti Xboxhoz készült Controller S és az X360 irányítója között, hogy az új kezelőről eltűnt a fehér és a fekete gomb, helyüket a Dual Shockról jól ismer L1 és R1 gombok vették át. Az alsó flipperkaroknak díjat is adnánk, annyira eltálasa az ellenállásukat, a kidolgozottságukat a mérnökökcsapat...



HÉT FÉLE HISZTERELÉS!

Az Xbox 360 kétféle verzióban került a boltokba, a Core, illetve a Premium kiegészítésben. Komoly különbségek vannak a 30 ezer forintos eltéréssel árult csomagok között. A legfontosabb különbség a merevlemez, de az is megjegyzendő, hogy HD AV kábel, XBL fejhallgató illetve hálózati kábel is csak a drágább géphez jár alaplóból. Plusz, a prémium gépen krómozott a DVD-tálca és vezeték nélküli a kontrollert.



XBOX LIVE VISION

A Vision névre keresztelt apró kamera, hasonlóan az EyeToyhoz, egy átdesignolt egyszerű webkamera, igaz, a fejlettebb fajtából. Videót 640x480, képet pedig 1280x1024 felbontásban tud készíteni – előbbi a videochatelés során hasznos, utóbbival pedig különféle játékokba tudjuk beletenni arcékpünktet. Ilyen például a Rainbow Six Vegas, ahol a multiplayer karakterünk arcát cserélhetjük le saját ábrázatunkra. Egy másik felhasználási mód a mostanában egyre nagyobb számban érkező pókerjátékoknál jelentkezik (no meg a nagyszerű Unonál), ha bekapcsoljuk a kamerát, ellenfeleink mindig látják arcunkat, és megpróbálhatják onnan leolvasni, hogy milyen lapjaink is vannak. EyeToy-szerű, mozgásérzékelős játékból egyelőre nincs sok, mindössze a kamerához ingyen járó Totemball ilyen – bár ez nem egy túlzottan minőségi alkotás...

HD-DVD

Amíg a Sony a Blu-ray mellett tette le a voksát, addig a Microsoft az ellenlábás Toshiba-val állt össze, és nemsokára kiadják a 360-hoz tartozó, ahhoz USB-bemeneten keresztül csatlakoztatható HD-DVD-olvasót.

Ez a jelenlegi tervek szerint kizárólag a filmes lemezek olvasására lesz alkalmas, attól tehát nem kell tartani, hogy játékok elindításához is szükséges lesz a meglehetősen méretes ketyerére. A tengerentúli videós magazinok, oldalak vélemények szerint a HD-DVD lejátszó által produkált kép jó minőségű, az összehasonlításokban általában jól megállja a helyét az asztali lejátszókkal szemben – nem úgy, mint a PS3, melynek videólejátszási minősége egyelőre nem túl erős, igaz, azt szoftveres frissítéssel folyamatosan tudják majd javítani.



WIRELESS RACING WHEEL

Tekintve, hogy az Xbox tömve volt jobbnál jobb autós játékokkal, meglepő, hogy nem jött ki hozzá valamirevaló kormány. A Microsoft ezúttal nem követ el ilyen hibát, és ugyan egy évvel a gép amerikai premijere után, de elkészültek a Wireless Racing Wheellel. A két különálló részből álló (pedálok, rögzíthető kormánykerék) szerkezet meglehetősen drabális, stabil jószág, ami jól bírja a tekergetéseket, vad mozdulatokat is. Az egyetlen probléma, hogy mivel új dologról van szó, csak kevés játék támogatja – a jövőben mindenesetre vélhetően minden autós játék ki fogja majd használni, élükön a Forza 2-vel. Jelenleg a Need for Speed Carbonnal tudjuk kipróbálni, illetve a kormányhoz adott Project Gotham Racing 3 speciális változatával.



HARRY POTTER és a Főnix Rendje

DIRTY HARRY VISSZATÉR



2x A színészek némiképp gyorsabban fejlődnek, mint a szerepeik...



Aivel a filmekkel együtt eddig is megkaptuk az aktuális játékot, gondolom, senkit nem ér váratlanul, hogy bejelentették a „Harry Potter és a Főnix Rendje” könyv és film bűbeke öntött verzióját. Ami újdonságot jelent a franchise-ban, hogy ez lesz az első következő generációs cím, hiszen már piacon van a PS3, az X360. Amúgy a marketingzöveg nem túl sokatmondó, hű és részletes HP-élményt ígér, kielégítve a könyv rajongóit is, és persze igazodva a film dramaturgiájának történéseihez is, épp úgy, mint az eddigi részekben. Gondolom, magát a sztorit sem kell részletezmem, hiszen aki nem olvasta a könyvet, júliu-



sig még bepótolhatja, mindenképp érdemes. Ami fontos és kiemelhető: a srácokon kívül Dumbledore professzort és Sirius Blacket is írnyithatjuk majd a játékban. Egyelőre ennyi, plusz pár kép a hír. A játékot ismét az EA angliai részlege fejleszti, a dátum 2007. július 17. környéke, hiszen ekkor lesz a mozi premierje is.

PLAY!

<p> KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA UK PLATFORM PS2, PS3, PSP X360 MEGJELENÉS 2007. HARMADIK NEGYEDÉV </p>

Sid MEIER's Pirates!

A KARIB-TENGER IGAZI KALÓZAI

Alegendás Sid Meier nem kevésbé legendás játéka, az 1987-es Pirates! 2004-ben felújításra került, majd 2005-ben ez a remake megjelent Xboxon is. Most a kiadó stílusosan új vizekre evez, átportolva a játékot PSP-re. A stuff egy klasszikus, kalandos, akciódús stratégia, melyben egy ifjú hajóssal kell a XVII. századi Karib-

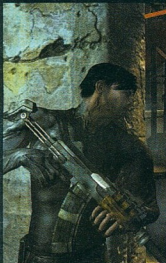
tengeri térségben boldogulnunk: elveszett családtagokat felkutatni, hajót vásárolni-fejlesztetni, kalózzal harcolni, kereskedni különféle árukkal, kormányzók leányainak udvarolni, megbízásokat teljesíteni, no és mesés kincsek után kutatni. A játékmechanizmus szabad, azaz mindenki a saját értelésnek megfelelően alakíthatja hőse sorsát és jelle-

mét, egyedül a sztorimód ad kötöttséget, no és az, hogy hősünk megöregedve nyugdíjazásra kerül. A PSP verzió természetesen alkalmazkodik a konzol széles képernyős megjelenítéséhez, újdonság a vezeték nélküli kapcsolat segítségével létrehozható wifis többjátékos üzemmód maximum négy fő részére, plusz még több felfedezendő elrejtett kincs.



PLAY!

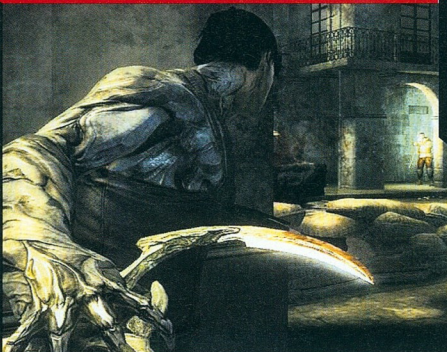
<p> KIADÓ 2K GAMES FEJLESZTŐ FIRAXIS PLATFORM PSP MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV </p>



INFO

KIADÓ D3
FEJLESZTŐ DIGITAL EXTREMES
PLATFORM PS3, X360
MÉDIAÉRTÉKELÉS 2007. IV. NEGYVEDÉV

írta: Kreszenc



DARK Sector

NAGYON PENGE!

Titkos kísérleteket folytató ruszkiak az ötvenes években, egy kitalált balkáni államban, és egy katasztrófa: kiszabadul a vírus, mely embert-állatot organikus-fémbe lényévé alakít, miközben az alany megőrül a fájdalomtól. Még egy mutánsos, next-gen akciócím? Nos, a DE ígérete szerint itt azért többről van szó. Főhősünk, Hayden Tenno ugyanis egy amolyan Sam Fisher, taktikus-ügyes szuperügynök, akit ugyan elkap a vírus, ám különleges génbetegségének hála nem érzékeli a fájdalmat, így csak profittá a transzformációból. Hozzájt például egy különleges, hárompengés, korongszerű fegyverhez, mellyel mindenféle aljas trükköket lehet végrehajtani (pl.: behajdod egy mutánsba,

gombnyomásra visszahívd, a pengén maradó vér pedig megfertőzi a következő áldozatot). Persze hagyományos fegyverekkel is küzdhetünk, melyeket fejleszthetünk is egy minijátékban. Rengeteg morális döntést kell meghoznunk, a készítőök egy hatalmas sztorit készítenek, melynek középpontjában Tenno karakterfejlődése áll. A beleélést segíti az is, hogy nem lesz HUD, az akciótak film-szerű átvezető betétek kötik össze, az irányítás is a lehető legegyszerűbb lesz. A szólómód mellé kapunk egy korrekt multit is, erre a látványra elég garancia a Digital Extremes neve, hiszen ők a társszerzői az Unrealnak, az Unreal Tournamentnek, no és persze az Unreal motornak...

PLAY1
Igaz akkor még teljesen meskésnek néztek ki, de a Dark Sector volt az első next-gen konzoljáték, amit valaha is bemutattak. Ez 2004 áprilisában történt.



» Az esztelen lopakodás mellett Hayden lopakodni is tud



PS2 TOPLISTA

USA 06.10.01-06.10.31



SCARFACE

KIADÓ: VIVENDI
FEJLESZTŐ: RADICAL
PLAY1 értékelés — **86%**



MADDEN NFL 07

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA TIBURON
PLAY1 értékelés — **82%**



MORTAL K. ARMAGEDDON

KIADÓ: MIDWAY
FEJLESZTŐ: MIDWAY
PLAY1 értékelés — **72%**



NBA LIVE 07

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY1 értékelés — **--%**



FIFA 07

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY1 értékelés — **95%**



BULLY

KIADÓ: ROCKSTAR
FEJLESZTŐ: R* VANCOUVER
PLAY1 értékelés — **94%**



TIGER WOODS TOUR 07

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA REDWOOD
PLAY1 értékelés — **79%**



GUITAR HERO

KIADÓ: REDOXTANE
FEJLESZTŐ: HARMONIX
PLAY1 értékelés — **--%**



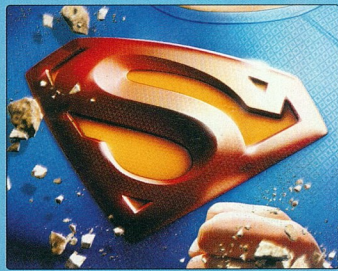
LEGO STAR WARS 2

KIADÓ: LUCASARTS
FEJLESZTŐ: TRAVELLER'S TALES
PLAY1 értékelés — **86%**



JUSTICE LEAGUE HEROES

KIADÓ: WB GAMES
FEJLESZTŐ: SNOWBLIND
PLAY1 értékelés — **75%**



MEGJELENT A PS3!



KÓLA, PUSKA, PS3...

Megjelent végre – igaz, csak odaát... A Sony, bár világgremiért ígért, külföldre gyártási (eleinte a Cell processzor, majd a Blu-ray kapszán) problémákra való hivatkozása miatt csak tőlünk nyugatabbra helyezhetik a fekete bestiát a karácsonyra alá a játékosok. Mint azt már korábban közöltük veletek, nálunk a megjelenésre az első rügyfakadásig még várni kell. Egy dolgot viszont már most biztos. A Sony új gyermekének az előttele örökre emlékezetes marad a világ számára, ám

tak ki. A mintegy 81-85 ezer (pontos számokat a Sony nem árult el) raktáron nyugó gép kevesebb, mint egytizede volt az előd indítási mennyiségének, miközben a rajongók száma csak emelkedett azóta. A családottságot enyhítendő, a boltok sorszámkokat osztottak a saját készleteik arányában, hogy feleslegesen senki ne várjon a sor egy bizonyos szakaszán túl. A feszült, vibráló hangulat miatt több helyütt rendőri felügyeletre volt szükség, ám kisebb összetűzések, keményebb hangvételű szóváltások így is akadtak szép számmal. Szombat

re álló PS3-akat kevesebb, mint egy óra alatt betakarították a polcokról, ami miatt sok (százezrekről van szó), órák óta az esőben ázó embernek kellett csalódottan hazatérnie. Számunkra (is) tovább kékis az újgenerációs PlayStation...

USA, 2006.11.17

A valóra várható álmok hazájában se volt kisebb feszültség a premiér megelőző időszakban, sőt. Az előre beígért 400 ezres darabszám kapszán felmerültek bizonyos pletykák, hogy a japán óriáscég ezt a mennyiséget se tudja tartani, ami miatt még az előrendelések egy részét sem fogják tudni a boltok kiszolgálni. A biztos várható túlkereslet miatt az államokbeli üzletek is kártaryenszert vezettek be, de volt, ahol az előrendelések miatt már a nyitás előtt (!) kénytelenek voltak kiszögezni a Sold Out táblákat. A korai sátorozók közt ugyanígy megtalálhatóak voltak a hardcore játékanfanatikusok, és az általában száz dollárral megfizetett várakozóemberek. A New Yorki Sony Style Plázájánál 16-an éjjel egy „szerényebb” nyitópartit is rendeztek, ahol már 23:30-kor átvethette az első szerencsés vágyálmait tárgyat, nem kisebb nevektől, mint Howard Stringer és Kazuro Hirai (mindketten a Sony amerikai szárnyának főbosa) uraktól.

Eztán több helyütt elkezdtek elpattanni a hurok. Több üzletbe is az arckat maszkkal eltakaró fegyveresek rontottak be, akik rendre pár PS3 és X360 társaságában távoztak. Az örület itt nem állt meg. A sorok közti izzó hangulatot nem bírók közül voltak, akik fenyegetőzésbe mentek át, s akadt hely, ahol pénz követelték a várakozóktól, majd léggpuskával történő lövöldözésre is sor került, mely incidensnek már voltak sérülte! A lexingtoni Best Buynál történt



☛ Az első japán szerencsés Ken Kutaragitól vehette át a gépet

egyelőre nem árt, amire elsőként gondolnánk... A PS2 óriási sikere után előre borítékolható volt, hogy a küsszámú nyitóközvetekre a feltűzött rajongók rávetik magukat. Persze a két teljesen eltérő mentalitású és kultúrájú nemzet másképpen dolgozta fel az örült hajsztát a ritkaság után.

JAPÁN, 2006.11.11.

A dicső szamurájok földjén nem volt olyan nyugodt a start, mint azt az alacsonyabb vérmérsékletű japánoktól elvártuk volna. A várakozók kemény magja már az ominózus dátum előtt egy héttel kitelepedett a boltok elé, de általában a nagyobb sorok az utolsó éjszaka alakul-



reggel a tokiói Bic Camera üzletében Ken Kutaragi személyesen adta át az első vásárlóknak a gépet. Az újdonsult tulajdonosokról viszont hamar kiderült, hogy sokuk nem japán nemzetiségű volt, hanem a sorbanállásért megfizetett kínai segédmunkások, illetve csereidőzők, akik a megrendelőiknek szállították le a nem játéka szánt árut. A bibire persze nem úgy derült fény, hogy rá volt írva szerencsétlenekre a szándékuk, hanem a média által nekik szegezett kérdésekre japánul egyáltalán nem, vagy csak részben tudtak értelmes választ adni. Példaként álljon itt egy: az egyik úr vásárlásának okaként egy teniszzjátékot emlegetett, mely a PlayStation 3 nyitókiállításának a részét egyáltalán nem képezi... E gépek többnyire az eBay-jen landoltak, aranyárban. A rendelkezős-



a legmegdöbbentőbb eset, ahol is egy arra elhaladó autóból tüzet nyitottak az ott összegyűltekre. Ugyan itt is „csak” légpuska volt az erőszak eszköze, négy sérültet sikeresen kitermelt az incidens. Akiknek még így sem ment el a kedve az azonnali PS3 birtoklástól, azoknak újabb feladatokat szabtak a nyakukba a dörzsölt bolttulajdonosok. Több helyen árukapcsolással voltak csak hajlandók értékesíteni a gépeket, így a több melléadott, kötelezően megvételendő játékokkal együtt bőven 1000 dollár feletti csomagokat alakítottak ki. Természetesen a megannyi demotívó tényező ellenére a teljes megjelenéskor rendelkezésre álló készlet eltűnt a vásárlók szatyraiban, ám míg magánán a Sony-nak sincs PS3-ja, addig az eBay kikötőjében jóformán bárki vehet magának egyet, amennyiben hajlandó kipengetni az arcpírítóan magas árakat. A az ügyeletes balek több mint 15 ezer dollárt, azaz hárommillió forintot csengett ki egyetlen darab játékközműért, cikkirakor aktuális árfolyamon.

ÜTÖRENGÉSEK

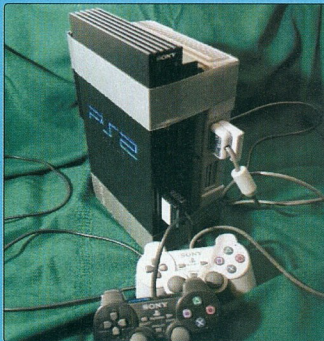
Az első fecskék kiröppenése után menetrend szerint érkeztek az első negatív tapasztalatok is.

Ezek főként a régi PS1 és PS2-es játékok visszafelé kompatibilitásával voltak kapcsolatban, míg meghibásodott gépekről ez idáig kevés megerősített információ látott napvilágra. A kompatibilitással kapcsolatban a ZDNet japán munkatársai az elérhető mintegy tízezer PS1, PS2 játékból 200 játéknál fedeztek föl apróbb (például hibás hangemuláció), illetve komolyabb (játékok el nem indulása) problémákat, amit a Sony egy sajtóközleményben meg is erősített, s ígéretüket adták a lehető leggyorsabb orvoslásra. Az utánpótlásról már nem tudtak egyértelműen nyilatkozni, folyamatosan küldik ki a viszonteladóknak a szállítmányokat, addig nem tudtak más tanácsolni, mint kitartást és türelmet.

PLAY! SZUBJEKTÍV

Mi a szerkesztőségben megdöbbentve olvastuk az eseményeket és szűrtük le azon egyöntetű véleményünket, hogy bizony nagy az Isten állatkerje. Mert tény, hogy régóta várunk mi magunk is a gépre, és az ő jelenlétével lett/lesz teljes a következő generáció, embertársaink kárára azért nem óhajtanánk tenni egyetlenegy műszaki eszköz miatt sem. Mint mindig, a türelem, rózsát és feledhetetlen játékelményt terem.

Több vásárló úgy érezte, neki teljesen más gondolatéből van szüksége a PS3-ra, ami miatt az átlagember megvenné. Egy kisebb csapat egy, az X360 startjakor is futó projektet élesztett újra, melynek tárgya most az új jövevény volt. A dolog lényege pofonegyszerű: ők mindenképp szeretnek egy gépet, amit ott a nyílt utcán darabokra is zúznak. Jelentjük, megtették, a képen a végeredmény látható, míg az egész procedúrát a smashmyps3.com-on lehet végignézni. Gratulálni nem tudunk...



Egy úriember bánatában, hogy ő idén kimarad az eBay-es seftelésből az otthon lévő régi PS-elt igyekezett felturbózni nextgen szintre. Hihetetlen fantáziáról tanúbizonyságot téve összeragasztotta a PS1- illetve a PS2-jét, így kapva a matematikai hármast, melyhez a Gran Turismo első és negyedik részét együtt, GT5-ként kínálta az aukciós portálon. Megmosolyogtató.



Egy másik, jelentősen kreatívabb társulatot egy talvány, a netet körbejáró kép ihletett meg, melyen a PS3 volt látható, mint grillüstő, a méreteit kifigurázandó. Így ők a saját gépüket gondos tervezési munkálatok nyomán sikeresen átalakították egy grillé, igaz a játékfunkción nem maradt működőképesség. A folyamat itt www.therealps3grill.com ellenőrizhető.

PS3 VS PS2

PLAYSTATION 3 (2006)		PLAYSTATION 2 (2000)	
Resistance: Fall of Man	89,5%	SSX	91,4%
Marvel: Ultimate Alliance	85,9%	Madden NFL 2001	89,6%
NBA 2K7	81,7%	DOA2: Hardcore	86,7%
Tiger Woods PGA Tour 07	81,7%	Tekken Tag Tournament	85,6%
Call of Duty 3	80,9%	TimeSplitters	83,3%
Need For Speed Carbon	79,4%	Fifa 2001	82,3%
NHL 2K7	78,6%	Theme Park Roller Coaster	81,7%
Tony Hawk's Project 8	78,5%	NHL 2001	81,6%
Ridge Racer 7	78,1%	Ridge Racer V	79,5%
Madden NFL 07	77,9%	Smurfs Run	79,2%

Forrás a www.gamerankings.com

Az alant található lista a világ nevesebb (a Play! értékelései pusztán a tesztgép hiánya miatt nem számítottak bele) orgánáinak az értékeléséből áll össze, a kapott értékek az összteljesítmény átlagát mutatják.



PLAY!



INFO

KIADÓ: CAPCOM
FEJLESZTŐ: CAPCOM
PLATFORM: X360
MÉGBEJELÉS: 2007. ELSŐ NEGYEDEV

írta: Kredenc



Lost Planet:

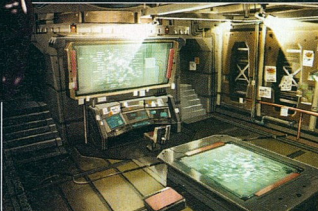
HÓCSATA

nek és kombájnknak egyaránt jó. Hősünk egy bogaras összecsapásban megsejtül, elveszti apját, hókálózok (Snow Pirates, a játék egyik „faja” az Akrid gyűjtőnévű rovarszerű dögök mellett) mentik meg, és amikor magához tér, vajmi kevés dologra emlékszik. És bosszút áll, persze.

A Lost Planet bevallottan a Capcom külső nézetes válasza a Halóra (csak két fegyver lehet nálad plusz gránátok, az életerő új-

A z emberiség néha furcsa döntéseket

hoz. Vegyük jelen játék alaphelyzetét: kolonizálunk egy bolygót, melyen olyan cidri van, hogy befagy az ember sejhaja, és rusnya, hatalmas, mérges rovarszerű lények lakják, bár az ő legyáká-sukkal termoen-ergikus masszához lehet jutni, mely a túlélés záloga. Ám még ez is kevés, ezért trendi mechwarrior gúnyákat fejlesztünk ki Vital Suit (VS) néven, mely harci gép-



T-ENG 3205





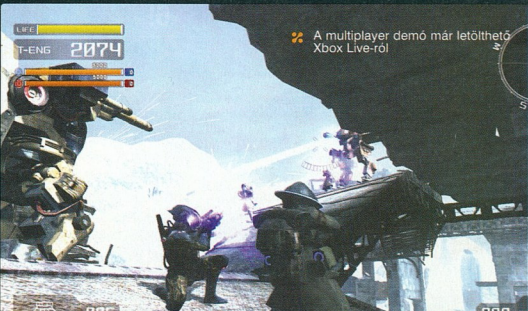
EXTREME Condition

ratöltődik), némi dűnés izekkel és Csillagközi invázió plusz The Thing áthállásokkal – no meg egészségesen keverve a távolkeleti és nyugati kultúrát, előbbi a robotruci, utóbbit a heroi-kus lövöldözés fémjelzi. Sűrű akciómíróról van tehát szó, melyben erős szerepet játszik az említett VS, melyből nyolcfajta lesz, közte kétlábú masszív gyilkógép, jetpackes ugró-suhanó szerkezet, sőt hőszingóvá alakítható is, és retentő fegyvereket rejt (ezeket egyébként ki lehet szerelni belőle, úgyhogy bőszerme jószágokkal arathatunk, mint Kalifornia kormányzója legszebb éveiben). A sztori csavaros, megjelenik egy közös ellenség is, így aztán trófeagyűjteményünk igencsak változatos lesz (meglepo fordulat-lal a kalozok ellen is harcolni kell, tehát némi humán erőfor-



MECHEK

A játékban Vltai Suitnek, vagy röviden VS-nek nevezett robotok lesznek a fő fegyvereink, amikor a meretesebb akrid lényekkel kerülünk szembe. Ezekből hét fajta lesz, mindegyik a saját speciális extráival ellátva. A GTF-11 például hátrakötöttákkal van felszerelve, melyekkel kisebb távoakat repülve képes leküzdeni. A GAB-25M tankká, a GTF-13M pedig hősiklóvá képes átalakulni - már azon túl, hogy lézerrel és gépágyúval vannak felszerelve.

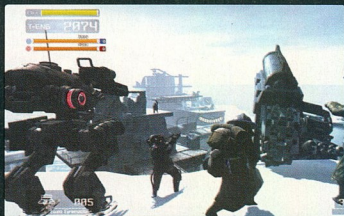
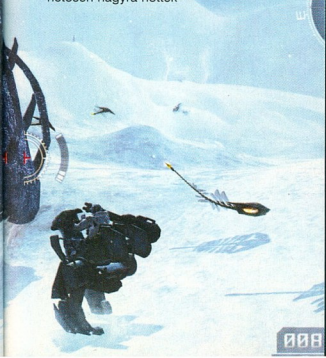


rás-kezelés is lesz a pókgyűtés mellett). A mozgásreper-toár is széles, egy csákyja segítségével valóban bejá-rhatjuk majd a pályák mindhá-rom dimenzióját, és erre szükség is lesz, hiszen nagyvárosi környezettől hóviharos tundrák át fagyos gleccserekkel tarkított magas hegysege-kig a legkülönbébb terepek várnak ránk. (A csákyja egyébként számos másokára is jó, például einstandolhatsz vele egy ellenség laktá VS-t). A kampányor mellett a másik nagy mutatóvány a 16 fős multi lesz, DM és TDM (itt:

Eliminate és Team Eliminate) mellett Post Grab (zászlórablós móka), plusz egy egyelőre rejte-lyes Fox Hunt, azaz rókavadászat, mely valószí-nűleg amolyan „mindenki egy ellen” megoldást takar.

A látvány amúgy szó szerint és stílusosan dermesztő, betyár jól néznek ki a dögök, a fagy való-ban átjárja az embert, és rémülten keresi az életet jelentő hőmasszát a zimankóban. No de ez csak a körítés, a lényeg a kitin-és mech-páncélon bővül van – ám ha az Onimusha és a Devil May Cry szeriárk fejlesztőcsapata a Dead Rising producerének vezetésével összefog, a végeredmény várhatóan fogyasztható lesz...

☛ A főellenfelek a Lost Planetben meglehetősen nagyra nőttek





PLAY!



INFO

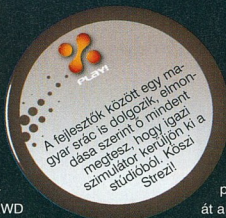
KIADÓ: CODEMASTERS
FEJLESZŐ: CODEMASTERS
PLATFORM: PS3, X360
MÉGBEJELÉS: 2007

irta: Kredenc



COLIN MCRAE: Dirt

MOCSOKSÁG!



Mérföldkőhöz érkezett a híres skót ralibajnok nevével fémjelzett sorozat, hiszen a cél immár a következő generációs vasak meghódítása – és valljuk be, elég hullámzó véleményeket lehetett írni a széria utóbbi darabjairól. Nem meglepő hát az immár kétféle hallgatás: a Codemasters valóban nagygenerálóra készül.

Teljesen új tehát a koncepció – és a nomenklatúra is: az új cím is jelzi, hogy ezúttal a sárdagasztás és a pornyelés lesz a főszerep, igazi „dakaros” versenyekre számíthatunk tehát. A

40, hivatalosan licenccelt gépből álló, 12 kategóriára osztott járműparkban kamionok, 2WD, 4WD, RWD és klasszikus ralimasinák mérkőznek össze erejüket a legkegyetlenebb terepeken. Európán át Amerikáig, aszfalton, murván, vagy épp a sivatag homokjában. Különleges csemegének ígérkezik, hogy végigdorogthatunk a híres Pikes Peak International Hillclimb 20 km hosszú, átlag 7%-os emelkedőjű, 156 kanyart tartalmazó legendás pályáján a Sziklás-hegység keskeny szerpentinjén, a tengerszint felett, úgy 1439 és 2862 méter között. A versenyfajták kérdése körül még sok a titok, egyelőre az biztos, hogy lesz jeges és tereprali és ralikrossz is, plusz dedikált európai, nemzetközi és világbjainoki sorozatok.

Az angol gárda tényleg elszánt a franchise megreformálására, mi sem mutatja ezt jobban, mint az, hogy a cég 30 szakembere másfél évnyi munkával megalkotott egy teljesen új, Neon névre hallgató, multiplatformos grafikai motort. Az erőművet valós fizika leképzésére idomították, így az ígéretek szerint a porfelhőktől a kipufogófüstön át a köfelverődésig, a menetszél-től elhajló bokrokon át az esőcseppek helyén lesz minden. Ráadásul a törések is reálisak lesznek, ha nagyon odavágod a verdát, akár egy fára is felcsavarodhatsz – hangsúlyozzuk ki tehát, hogy itt nem Burnout-féle látványozni lesz, hanem igazi bukta és karosszériamunka, ahogy kell (erre mondjuk kíváncsi vagyok, hiszen eddig vagy gyári autók voltak egy játékbán, vagy törés, a kettőt együtt még senki nem engedte).

Persze óvakodjunk a hype-vonattól, de az tény, hogy a kiadott képek igen jól néznek ki. Sőt: a nézők immár nem papírból kivágott 2D-s lapemberkékké lesznek, hanem „igazi”, 3D-s szurkolók, akik reagálnak a vezetés stílusodra. A pakhoz teljes többjátékos üzemmód is jár, erőt egyelőre sok információt még nem tudunk mondani, de az biztos, hogy minden elképzelhető versenyfajtában szerencsét próbálhatunk embertársaink ellen Xbox Live-



■ Mivel a vezetési modell állítógép teljesen élethű lesz, egy rossz kormánymozdulattal simán felboríthatjuk a gépet



on vagy PlayStation Networkön keresztül. Mindenképpen izgalmas vállalkozás a projekt; nyolcvannal driftneli egy szűk, rendkívül sodrás kanyarban Colin bácsi legújabb R4-es prototípusával, kiló húszszal egy földhalmon eldob-

bantani a korábban két keréken ön- és közszéles ifjú Travis Pastrana Subaru Imprezájával, lássuk be, erősen nyálcsorgató gondolat egy raliserelmes, sőt, bármilyen szimulátorrajongó számára...

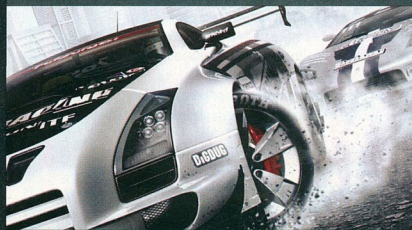


▶ AUTÓS APÓRÁSÁGH



RIDGE RACER 7

A Namco PS3-as startjátéka meglehetősen vegyes értékeléseket kapott a japán és az amerikai sajtóban. Egyesek imádták gyorsaságát, online versenyneik praktikus megszervezését, a kritikusabb szemléletűek viszont nem bírtak szó nélkül elmenni a tény mellett: ez bizony az X360-as RR6, néhány extra pályával és autóval...

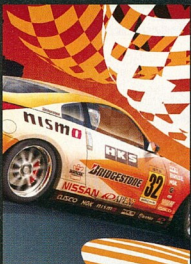


TEST DRIVE UNLIMITED

A Test Drive Unlimited cirka egy hónapja jelent meg Xbox 360-ra, a PS2-es, illetve PSP-s verzió viszont csak jövőre lát napvilágot. Az Unlimited szó arra utal, hogy a játék világát (Hawaii leghíresebb szigetét, Maui) teljesen szabadon barangolhatjuk be, megszóláthatunk a millió feladat, küldetés között. Vagy nyolcvan autósodát gyűjthetünk össze, lakást vehetünk, de még sofőrünk ruhatárát is kedvünk szerint alakíthatjuk.



PLAY!



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ TURN 10
PLATFORM X360
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDEV

Irtex Kérdenc



FORZA Motorsport 2

MINDEN, AMIT AZ AUTÓVERSENYRŐL TUDNI AKARTÁL

Nem lehetne jobb alanyt találni egy igazán látványos következő generációs címhez, mint a Microsoft „Gran Turismo killer” játékanak, a 2004-ben debütált, hatalmas sikert elért és masszív rajongótáborot toborzó Forza Motorsportnak a második részét. Ebben a rövid hírbem felsorolhatatlan, mi minden vár ránk az új etapban: 300 licenccelt autó (többek között Ferrari, Porsche, Lamborghini, Nissan, VW), 70 pálya (ebből 13 valódi, Silverstonától Laguna Secán át Tsukubáig), ismert versenyzők tucatjai, rengeteg szóló és multiplayer mód. A nagy truváj, a gépek testre szabása is magasabb szintre lép, immár 4000 rétegben hordhatjuk fel a karosszériára a színeket, matricákat, egyéb díszeket, no és kedvünkre tuningolhatjuk a verdat, turbófeltöltőtől a nitron át a fékekig és különféle keverékű papucsokig.

☞ Szegény fotós életét adta ezért a nagyszerű képért

Az eddiginél is realiztikusabb törésmódel-kerül beépítésre (a lehellő alkatrészek a pályán marad, így azokat is kerülgetni kell), az elhasznált gumi, a megsérült felfüggesztés pedig komolyan befolyásolja a gépek menetteljesítményét és úttartását. A nehézségi szint skáláz-

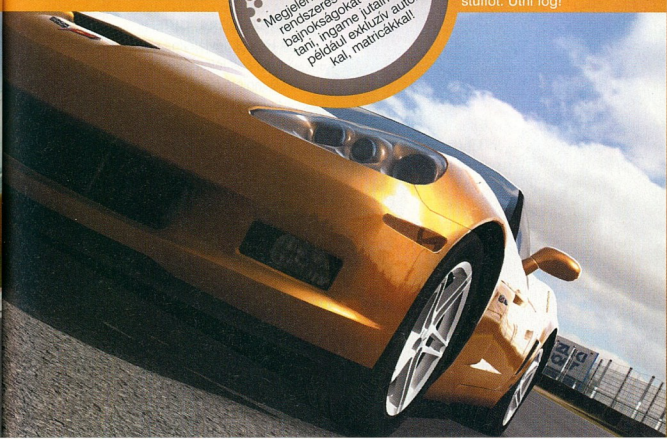
ható, az imént említett tényezők kikapcsolható, és itt is lesz asszisztens, a pályára rajzolt ideális ívvel és fékezési „súgóval”. A karrier-módot ezúttal is lezavarhatjuk online, a többi játékos ellen küzdve, persze csak akkor, ha szeretjük a kihívást...

☞ Hetven pálya közül válogathatunk a játék során





További nagy poén, hogy a beépített Forza Motorsport TV-n online nézhetjük az éppen zajló versenyeket, eseményeket (mint a Project Gotham 3-ban), így akár haverunknak is szurkolhatunk, hogy lenyomja a nagyszájú jenkai aszfaltbetyárt. A 720p-s HD megjelenítés, a HDR és a 4x AA sem ront a játszhatóságon, a fejlesztők ugyanis fix 60 FPS-re lötték be a stuffot. Ütni fog!



NEED FOR SPEED CARBON

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY értékelés — **84%**

WWE SMACKDOWN VS RAW

KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: YUKE'S
PLAY értékelés — **--%**

FIFA 07

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY értékelés — **95%**

PRO EVOLUTION SOCCER 06

KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: KONAMI TYO
PLAY értékelés — **95%**

CALL OF DUTY 3

KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZTŐ: TREYARCH
PLAY értékelés — **90%**

LEGO STAR WARS 2

KIADÓ: LUCASARTS
FEJLESZTŐ: TRAVELLER'S TALES
PLAY értékelés — **86%**

CANUS CANEM EDIT

KIADÓ: ROCKSTAR
FEJLESZTŐ: R* VANCOUVER
PLAY értékelés — **94%**

GUITAR HERO 2

KIADÓ: REDOXTANE
FEJLESZTŐ: HARMONIX
PLAY értékelés — **92%**

BUZZ! JUNGLE PARTY

KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: SONY LONDON
PLAY értékelés — **--%**

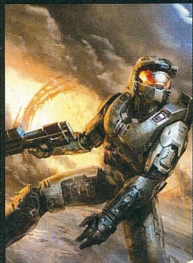
THE SIMS 2 PETS

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: MAXIS
PLAY értékelés — **63%**





PLAY!



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZŐ BUNGIE
PLATFORM X360
MEGJELENÉS 2007

írta: Infield

HALO 3

MASTER CHIEF HARMADSZOR IS LESÚJT!

A z idei év a Gears of Waré

X360-fronton, de még ez a zseniális és nagyszerű játék is csak előétel ahhoz képest, amit a Halo 3 képvisel majd jövőre. A Halo első része egy magában tette az Xboxot piac-
ké-

z a multi továbbra sem lesz egy nyugalmas szórakozás...



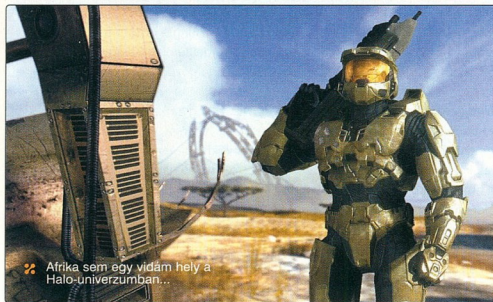
pes, sőt, népszerű géppé. A Halo 2 tovább növelte az amúgy is hatalmas rajongói bázist, ráadásul bebiztosította a sorozat elsőségét az online csatatereken – két éven keresztül egyetlen másik játék sem tudta megközelíteni a népszerűségét. És hogy a Halo 3 mire lesz képes? Egyelőre csak tippelni tudunk – de jó eséllyel adu ász lehet az ugyancsak jövőre érkező, és ugyancsak nagyszerű PS3-as játékok kínálatával szemben...

JÁTSZD ÚJRA, CHIEF!

A Halo 3 egyjátékos-módjáról egyelőre nem sok információ van, hiszen a Bungie e téren mindig is ismert volt titkolózó természetéről. Ami egyelőre biztos, az az, hogy a központi szál ismét Master Chiefet követi majd – bár cseppet sem kizárt, hogy az Arbiter, esetleg egy harmadik, eddig ismeretlen karakter vissza fog térni. A Halo 2 végén a Chief ugye elköt egy űrhajót, hogy üldözhesse az utolsó Covenant prófétát, aki az Ark (vagyis Grál) nevű ősi tárgyat keresi, hogy ennek segítségével bein-



❖ Hősünk új páncéla egyre viseltesebb lesz a játék során



❖ Afrika sem egy vidám hely a Halo-univerzumban...

díthassa az univerzumban szétszórta maradék öt Halót. Mit tesz isten, az Ark éppen a már amúgy is majdnem teljesen letarolt Földön rejtezőik, mégpedig egy afrikai sivatag mélyén. A játék várhatóan tehát itt indul majd, de hogy utunk során hová jutunk még el, azt egyelőre senki nem tudja – állítólag még a Bungie alkalmazottai közül is csak kevesen ismerik a teljes történetet. Egyelőre nem tisztá például, hogy a két játék során a Master Chief segítő mesterséges intelligencia, Cortana sorsa mi lesz – ő a második rész végén ugye ott maradt a zombiszerű Flood szörnyetegek vezérlő intelligenciájának, a Gravemindnek a rabságában. Azt sem tudni, hogy a polgárháború által sújtott Covenantok belső viszálya milyen méreteket ölt a harmadik részben – a brute-ok és az elite-ek harca várhatóan nem fog csillapodni...

ÚJ CUCCOK

Ha a történetről, a pályákról egyelőre nem is lehet sokat tudni, az legalább már kiderült, hogy

milyen új fegyverekre, járművekre számíthatunk az új részben – vagy legalábbis ezek egy részét már bemutatták a nagyközönségnek, mi egyáltalán nem lennénk meglepve, ha ennél többet kínálna majd a játék...

A járműveket tekintve egyelőre két újdonságot látnunk, az egyik a Mongoose névre hallgató, a névadó állatkához hasonlóan rendkívül fürgé jószág. Egy négy keréken guruló, fegyver nélküli kis ATV-t kell elképzelni, amely a leggyorsabb jármű lesz az egész játékban. A sofőr mögé is felülhet az egész társunk (akár egyjátékos, akár kooperatív, akár multiplayer-módban), ő kézfegyverrel lövöldözhet, ha akar. Ez a gép sok mindenre jó lesz, a meneküléstől kezdve a CTF-menetekben a vil-

100\$



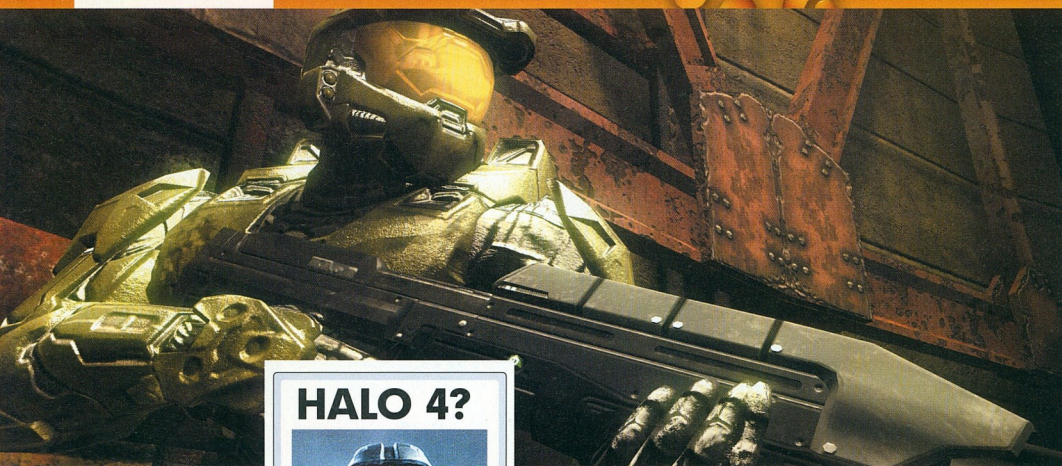
COLLECTOR'S EDITION

▶ Az manapság nem meglepő, hogy egy nagynevű játékból készült gyűjtemel kiadás – ugyan ezek általában nem jutnak el a magyar boltokba, de a Call of Duty 3-tól a Gears of Warig kaphatóak ezek a felturbózott kiadások. A Halo 3-ból is lesz – a szokásos, plusz tíz dolláros prémiumáron – ilyen gyűjtemel kiadás, fémdobozzal, egy extra DVD-vel. Ennél azonban készült egy sokkal durvább, tényleg limitált példányszámú **Legendary Edition** is a játékból. Ez nem elég, hogy egy közel életnagyságú Mjolein-sisakba lesz csomagolva, de a játék mellett három extra DVD-t fog tartalmazni. Ezeken többek között lesz egy film a fejlesztésről, egy másik a fejlesztőkről, rengeteg rajongói videó, az eddigi Halo-epizódok átvezető jelenetei Halo 3 motorral, rendezői kommentárral, no meg extra hátterek és avatárok. Ennek a verzióknak az ára kerekén 100 dollár lesz.

lángyors zászlólopásig bezárólag, de offenzív manőverekhez inkább valami izmosabbat vigyünk – mint amilyen például a Brute Ghost. Ez az eddigi részekben látott suhanók egy erőteljesebb, vadabb kinézetű és vörös lézerral arató módosítása lesz – még jó, hogy a járműlopás továbbra is a játék része, így mi is elcsalkíthatunk helyenként egy-egy ilyen gépet.

Szép dolog ez a – még egyszer megjegyezzük: legalább – két új gép, de talán ennél is szívet mengetőbb az új fegyverek listája. Nekünk már előre a társgérgaránát a kedvencünk, amely nem az említett tuskéket fogja kilőni, hanem azokkal kapaszodik be bármilyen felületbe. A robbanása egy apró energialeket lesz, melynek sebzése a többi gránáttól eltérően a pontosságunktól függ: ha valakinek a fejére ragasztottuk, azonnal elpusztul, de ha csak az energianyáláb széle kapja el, alig karcoldódik meg a páncéla. A needler megint átalakul, a sokak által lenézett fegyver kicsit megváltozott, és jóval erősebb lett – olyannyira, hogy ezt nem is lehet majd duplán használni.

A brute-ok nem csak járművet, de egy új fegyvert is kapnak, de egy a spiker nevet viseli. Ez egy félméteres, izsáig hevített acélcsővet lő ki, ami tökéletesen alkalmas arra, hogy bármit (értsd: bárkit) felszúrjunk vele a falra. A legtrikibb használt új fegyver minden bizonnyal a Spartan Laser lesz, ami egy hatalmas járműelhárító lézergyűjtemel. Ennek vörös lövedékével ugyan nem lehet vadul kaszálni, de lövései cserébe mindent felégetnek, ami az útjukba kerül: ellenséget (bármit), tankot, repülőket, mindent. Igaz, használat



HALO 4?



HALO WARS

A Halo Wars beteljesít a kórt: a Halo először stratégiai játéknak indult, és csak később lett belőle FPS – most viszont ez ilhetteg egy stratégiai játékot. A Halo Wars a Covenantok megérkezése idején játszódik, azaz az emberiség és a hódításra éhes, válaszos düh által hajtott idegenek első, elsősorú erejű ütközetében vehetünk részt segítségével. A játékméntről egyelőre nem sokat tudni, még csak azt sem, hogy lesz-e benne nyersanyag-gyűjtögetés, avagy más módon oldják meg a dolgot. Egy azonban biztos: ha a halowars.com oldalról letölthető kedvesnáló film hangulatát fogja hozni a program, nagy gond már nem lehet a beletésésel. A fejlesztést nem a Bungie, hanem a stratégiai játékokkal híressé vált másik Microsoft-koronagyémánt, az Ensemble végzi, a megjelenés pedig jó eséllyel jövő év végére várható.

nem lesz túl könnyű, ugyanis a ravasz lenyomása után csak három másodperccel aktiválódik – és aki felé már száguldott egy farka dühös brute, vagy az online arénákban egy hujjogató ellenfelekkel tömött Warthog, az tudja, hogy ez milyen baromi sok idő tud lenni...

EGYEBEK

Multiplayer-téren nem lesznek égbeköltő változások: megmarad a 16 fős limit, megmarad a Bungie-féle különleges szerverkeresője, ahol elég választani a hivatalos játékvariációk közül, és minden mást elintéz a játék. Természetesen az új gépeket, fegyvereket itt is bevetethetjük, megkapjuk a legnépszerűbb régi pályák felújított, vagy sok esetben teljesen újragondolt verzióit (a Blood Gulch például Valhalla néven tér vissza, meglehetősen átalakítva), de legalább egy tucat teljesen új helyszín is lesz. Új játékmódokat is kapunk, ilyen lesz például a Tank Flags (lassú, ám a szokásosnál sokkal halásabb tankot kell ellopni), a NinjaBall (próbálj meg elrejtőzni egy világító labdával a kezdedben – igaz, gyorsabb vagy, mint ellenfeleid!) és az Elimination (ez a team deathmatch egy változata, ahol azonban pontot csak néhány kijelölt ellenfél megöléséért kapunk, így mindkét banda a saját kiemelt embereit kell, hogy védjék).

mesélni tudjuk, hogy tegnap éjjel milyen kecsesen domináltunk a szerverünkön, hanem pontosan meg is mutathatjuk, hogy milyen volt az, amikor egymás után öt embert szedtek le mesterlövész-puskával.

A kiadott képek meglepően nem lélegzetelállítóak – ennél mi sokkal többre számítottunk. Persze tudjuk, hogy ennek sok oka van: sok

A Halo 2 a legnagyobb példányszámban eladott Xbox-játék volt. Ez sokkal jobb lesz!

Multiban a legnagyobb mókát minden bizonnyal a man-cannonnak nevezett berendezések jelentik majd, melyekkel szinte bármit kilöhetünk az adott ágyúhoz beállított helyre. Ez tulajdonképpen a teleportálás egy új módja: csak beugrunk az ágyúba, és már repülünk is a pálya másik végére – és közben tudunk lövöldözni is, no meg minket is leszedhet egy ügyes kezű mesterlövész. Ami igen mókás, hogy gránátokat is átküldhetünk az érkező helyre, de még a kisebb járműveket is képes kezelni az ágyú. Hihetetlen érzés lesz, amikor egy teli Warthoggal repülünk fél kilométert, vadul szórva az áldást a tetőre szerelt ágyúból...

tervezett effektek még nem kerültek bele a játékba, multiban mindig is kicsit gyengébb volt a látvány, még egy év hátra van a fejlesztésből. Tulajdonképpen ha nincs a PlayStation 3 és a Wii novemberi megjelenése, biztosak vagyunk benne, hogy a Bungie tovább titkolózt volna – mindegy, remélhetőleg az egyjátékos-módban sokkal kidolgozottabbak lesznek a pályák!

Jövő tavasszal egyébként kiteszik Xbox Live-ra a Halo 3 bővítményét, mellyel a multiplayert lehet majd nyúzni, ha minden igaz három pályán keresztül. Nem kell nagy jóstehetség hozzá, hogy azt mondjuk, népszerű lesz a dolog – aztán pedig, jó eséllyel jövő novemberben megérkezik a végleges verzió, és talán megdől a megdönthetetlennek hitt rekord is, amikor egy nap alatt 2.4 millió példányt adtak el a Halo 2-ből Amerikában...





dupla lara!

Előző számunkban számoltunk be róla, hogy az Eidos a legutóbbi, nagyszerűen sikerült Tomb Raider közvetlen folytatása helyett az első rész remake-jén dolgozik. Közben egyre több olyan hír érkezik, hogy a Tomb Raider Legend 2 is fejlesztés alatt áll, és épp egy év múlva, a 2007 végi programáradat egyik legfontosabb tagjaként fog megjelenni, várhatóan minden létező platformon.



hírmorzsák



SÖTÉTEK

A svéd Starbreeze állítólag nem csak a The Darkness képregény alapján készíti játékokat, de az azt készítő Top Cow másik két sorozatából, a Witchblade-ből és a Cyberforce-ből is.

CSILLAGOK HÁBORÚJA

A LucasArts eddig nem nyújtott túl sokat next-gen konzolokon, de ez megváltozóban van: legalább hat játék áll fejlesztés alatt, köztük a Star Wars Battlefront 3-mal.

⌘ Visszatérés Mexikóba

Ghost Recon Advanced Warfighter ugyan csak Xbox 360-on sikerült jól, ott viszont legalább zseniális lett. Ezért nem meglepő, hogy már készülget a GRAW2, és ha értesüléseink helyesek, PS3-on és X360-on fog napvilágot látni, már jövő tavasszal. A helyszín továbbra is Mexikó, csak éppen a fővárost hagyjuk el a strandok, dzsungelkedvőért.

⌘ Játssz újra, Kratos!

Ahogy jó eséllyel a Gears of Warból is trillógia lesz, úgy ez a másik, majdnem azonos című, minőségű és ugyancsak hasonló módon akcióban hiányt nem szenvedő játékból is két folytatás készül. Kratos ugye jövő februárban tér vissza PS2-re, majd azt követően egy évre rá, már a God of War 3 kerül a boltokba – akkor már PS3-ra.



PLAY!



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ MISTWALKER
PLATFORM X360
MEGJELENÉS 2007

írta: Kredenc



Blue DRAGON

AZ X360 JAPÁN MEGMENTŐJE?

A Tokyo Game Show legnagyobb szenczációja volt ez a cím, melyet egy igazi „dream team” jegyezték: Hironobu Sakaguchi, a Final Fantasy alkotója, Akira Toriyama, a Dragon Ball készítője és a Dragon Quest művésze, valamint Nobuo Uematsu, az FF komponistája. A játék egy klasszikusnak is nevezhető csapatalapú RPG, melynek főszereplője Shu, egy kissrác és barátai: pár ifjú hölgy és egy behatárolhatatlan fajtájú lény (úgy kb. Pikachu és egy macska keveréke). Érdekeség, hogy a körökre osztott, menüs rendszerű, teljesen az FF mechanizmusára hajazó csatákat karaktereink lelkének fizikai megtestesüléseivel is megvívhatjuk, a címbeli Kék



Sárkány például a főhős, Shu „árnyalakja”. Az ütközetekben annak van előnye, aki először vérszí észre ellenfelét és elsőknek támad, fizikai, mágikus attackkal és különféle tárgyakkal harcolhatunk majd, gyógyíthatunk, védekezhetünk, minden figurának megvan a maga specialitása. Időlimit nincs, a bandát különféle alakzatokban állíthatjuk fel, a győzelemért XP SP és pénz jár, a karakterfejlesztés a végtelenségig tápolgatós dinamikájú lesz. A sztori epikus, a látvány - ezúttal szó szerint - mesés, a zene pedig nem meglepő módon kiváló. A játék minden bizonnyal nagy sikert fog aratni, hiszen Xboxon egyelőre nem sok japános stílusú RPG jelent meg...



✘ Az arcmikrára cseppnyi panasznunk sem lehet



Na de hová tűnt Damon Hill, ezt mondja meg valaki!



FORMULA ONE Championship Edition

ASZFALTBETYÁROK

A Sony európai divíziójának liverpooli stúdiója nem kisebb feladatra vállalkozott, mint bevezetni a játékost a Forma-1 valódi világába. A korábban F1 06 néven is emlegetett stuff a teljes 2006-os évszót tartalmazza, tehát az összes istállót, versenyzőt, autót és pályát. A játékmódok széles skáláját választhatjuk: karriermód, időfutam, egyetlen nagydíj vé-

Megjelenés után a fejlesztők ingyenes online csomagokban fogják aktualizálni a játékot: ha a játékban is volt, az a játékban is megjelenik.

gigtolása, vagy akár a teljes szezoné, aki pedig nem a gép ellen akarja kipróbálni tudását, online üzemmódban 21 versenyzővel szemben bizonyíthat majd. Fontos aspektus, hogy a készítőök senkit nem akarnak kizárni az élményekből, így a játék több fokozaton skálázható: háromféle nehézségi szint, ki- és bekapcsolható törés, menet-stabilizátor, időjárási viszonyok, sőt asszisztencia, ahol a pályára varázsolt se-

gédvonal mutatja az ideális ívet, és azt is, mikor kell fékezni vagy gázt adni. A legkönnyebb beállítás inkább arcade kategóriába sorolható, a legnehezebb viszont csontkemény szimuláció, amelyben az AI úgy dörogöl keresztül a mezőnyön, mint Sato, a szamuráj, úgyhogy valóban kapaszkodnod kell. A látvány pedig elképesztő, de hát ez ugye elvárható a vastól...



Startnál még együtt a mezőny



PLAY!



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LIVERPOOL
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. MÁRCIUS

írta: Kredenc



PLAY!



INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA LA
PLATFORM: X360
MEGJELENÉS: 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

írta: Kredenc



COMMAND AND CONQUER 3:

KÜZDELEM A MEGZÖLDÜLT BOLYGOÉRT



Command & Conquer sorozat hét év után visszatér a konzolokra. A Battle for Middle-Earth 2 fejlesztésével lefektetett alapokra épített C&C 3 segíteni fog, hogy kiterjesszük az RTS műfajt az Xbox 360-ra. Az EA továbbfejleszti a konzolos irányítást, hogy a platformon a stratégiai játékok természetesen élményt és érzést nyújtsanak. E szavakkal vezette fel Mike Verdu, az EA LA producere cikkünk tárgyának sajtóközleményét. Bevezetőnek megteszi, alant mindenken kibontása következik.



EGYSZER ÉS MINDENKORRA

A C&C franchise 2006 augusztusában ünnepelte 11. évfordulóját. A termékcsalád, mely a jó nevű piacelemző cég, az NDP Group nyilvánvalóan tartása szerint minden idők 5 legnagyobb példányszámban elfogyott játéka között van a maga 25 milliós (!) összeladásával, három lábon áll. A klasszikus C&C (hívják Tiberian-sorozatnak is), melyben a GDI és a Nod (lásd később) erői csapnak össze, a valószínűbb háttérrel bíró, az oroszok és amerikaiak közti feszültségre építő Red Alert, és az újkori Generals széria. Minket most csak az első érdekel. Ebben két fő játéka volt, a legelső Command and Conquer névre hallgatott (később, hogy megkülönböztethető legyen magától a sorozattól, a közönségtől megkapta a Tiberian Dawn alcímet), a másik a C&C: Tiberian Sun.

Az első cím rögtön műfajt teremtett, lefektetve az RTS alapfogalmait: nersanyaggyűjtés, eb-

☛ Ez a lépegető mintha a Metal Gear Solid 4-ből szökött volna...



ből termelő- és kiszolgáló épületekből álló bázis építése, itt harci egységek termelése, majd ezekkel az ellenséges bázis és a szembenálló fél teljes megsemmisítése. A játék szépsége a finom egyensúly megteremtése az erőforrás-menedzselésben, azaz a gyűjtés-építés-termelés összehangolása, valamint az okos taktika: az ellenség erejének megismerése és en-

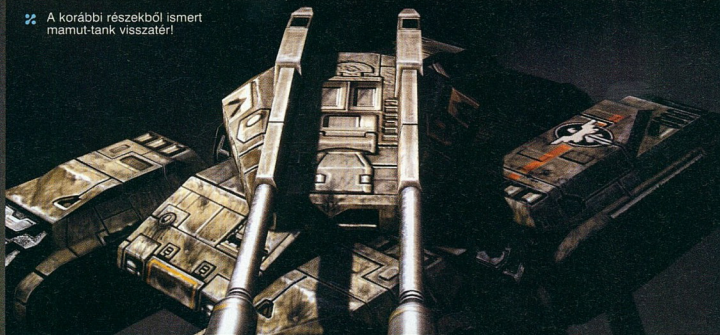


Zónavédekezés

2047-re a tibérium teljesen átforgatta bolygónk arculatát. A talajban lévő anyagoktól és a fertőzés mértékétől függően különböző koncentrátsághban jelent meg egyes területeken, melyeket vörös, sárga és kék zónáknak neveztek el.



❖ A korábbi részekből ismert mamut-tank visszatér!



Tiberium WARS

nek alapján a megfelelő támadóerő összeállítás, ugyanakkor a biztos véderő kialakítása, hiszen a másik félnek a célja ugyanaz, mint a miénk: seregünk és táborunk eliminálása. A C&C nemcsak műfajteremtő, de szinte egyeduralkodó is volt, hiszen kis túlzással azóta sem talált legyőzőre, legfeljebb ügyes követőkre, jó, vagy kevésbé jó klónokra.



RÉGEN ÉS MOST

A C&C sorozat a tiberium nevű idegen anyag megjelenésével indul 1990-ben. A kutatásra, az ásvány kiaknázására, a Föld megtisztítására az ENSZ égisze alatt létrejön egy globális védelmi szövetség, a GDI. Persze a kaotikus helyzetet negatív erők is megpróbálják kiaknázni: felfedi magát egy titkos társaság, a világ terrorista erőt összehozó Nod Testvérsége, melynek karizmatikus vezetője, Kane, tiberium-alapú ökoszisztémát álmodik meg, fegyvereit és technológiáját is a kristályra alapozza. Kitér az I. Tiberium Háború. A második részben, 2040-ben felbukkan egy idegen létforma, a scrin, és tovább folyik a küzdelem a két földi erő között a II. Tiberium Háborúban. Eközben bolygónk már szinte reménytelenül megfertőződött, és színre lép egy új erő, a Forgiven névre hallgató mutáns faj is.

VÖRÖS Zóna

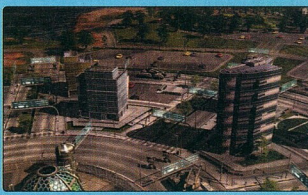
Ez a Föld 30%-án található, itt a legerősebb a tiberium hatása, életre alkalmatlan a terület. A megfagyott jégre emlékeztető kristályok ragyogó zöld fénnyel borítják a tájat, ám a smaragdmezők felett toxikus légörvények kavargognak, és félelmetes ionviharok szabdálják az eget.

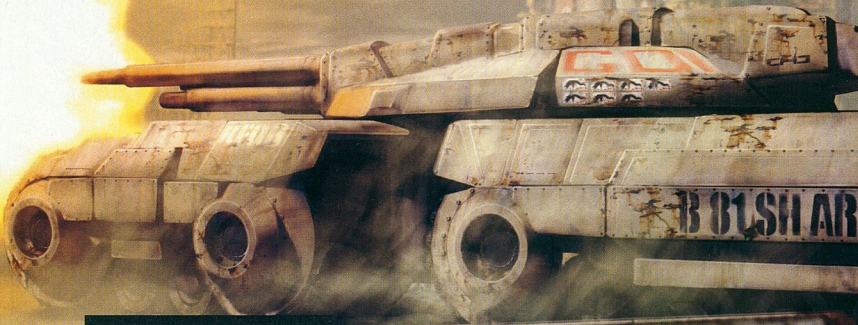
SÁRGA Zóna

E zónák bolygónk 50%-át uralják. Ezek a területek lakhatóak, bár a kristály mindenütt jelen van. A 800 km/h-s sebességű tornádók, tiberiumot könnyező viharfelhők mellett örök háborúk színtere a terület, a legtöbb település bűnbándák kezében van, a szociális struktúra összeomlott - a halál és a mutáció színtere ez, a Nod „játsszótér”.

KÉK Zóna

A Föld maradék 20%-a a kék zóna, a relative tisztá terület, melyet a GDI felügyel. Népesége viszonylagos komfortban és jómódbban él, futurisztikus, high-tech városokban. Ők a tiberium használatától, a zöld kristály számukra kimeríthetetlen energiatárat jelent; a Föld vagyonának jó része a kék zónákban található.





TIBERIUM

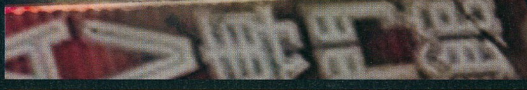


ÁTOK ÉS ÁLDÁS

Az első tiberium-foltokra Dr. Ignatio Mobius bukkan a '90-es években Olaszországban, a Tevere (Tiberis) partján, így a kristályt a folyóról kapta nevét (bár a Nod forrásai szerint a felfedező Kane volt, és a nagy római császárról, Tiberiusról nevezte el /aki ugye Jézus tevékenysége idején uralkodott/). Az elterjedt elmélet szerint egy meteorzáró becsapódó darabkái hozták a magokat, ám a scriñ-ürhájó felfedezése után valószínűbbnek látszott, hogy az idegen faj bombázta velük a Földet, hogy át alakítsák azt saját elterükké.

A tiberium egy növényi viselkedést mutató kristályos anyag, mely kivonja a talajból a fémeket és más ásványokat, halott anyagoké téve azt. Szagtalan gázt termel, mely halálisan mérgező a szénalapú szervezetekre, de bizonyos esetekben „csak” mutációkat okoz. A szerkezetét alkotó nehézfém-szészékák más szervesítő anyaggal találkozáva összeitköznek azok atommagjával, szétbontva azt. A protonokat saját struktúrájába építi be, újabb kristályokat hozva létre, míg maga a „karambol” maghasadását okoz, melynek következménye alfa-, béta- és gamma-, valamint egyéb elektromágneses (pl. infravörös) sugárzás.

A C&C3 sztorija 2047 körül indul. Pár év viszonylagos nyugalomban telt el a két főerő között, miután Kane eltűnt a színről. A világban persze káosz uralkodik, a tiberium megfertőzte a bolygót, kialakultak a zónák (lásd külön), ezért a GDI a fertőtlenítésre koncentrált. Miután a másik oldal szílfáradan hisz egy ősi prófécia-ban, mely a kristályt és Kane kapcsolatáról szól, ezt a törekvést egyre dühösebben nézi – végül nukleáris rakétával megsemmisítik a GDI uralomát, a központi vezérliként funkcionáló Philadelphiát, fedezetén a teljes vezérkarral és politikai elit-tel, majd globális támadást intéznek a szervezett földi bázisai ellen. Feladatod GDI tisztként az lesz, hogy újra egységbe szervezd a felfordulásban széthullott szövetséget, a demoralizált erőket, és leszámojl a Noddal. A két oldalt terelve 10-10 küldetés vár rád – hogy aztán ezeket lezavarva jöjjön a bónusz: beköszön egy harmadik frakció is. Ennek kitérőül csak annyit tudunk, hogy „velük senki nem számolt”, képesek lesznek fizikailag egyesíteni két egységet egy új szuperfegyverré, és nem földi eredetűek, ám hogy a scriñ, vagy egy teljesen új faj lesz-e, még titok, így aztán a fináléhoz (vagy a végső



A NOD egységei és épületei a "komor és ellenséges" designnyelznet nevében készültek

kataklimához) újabb tíz missziólt kell teljesítened.


KÍVÜL ÉS BELÜL

A játékmecanizmus alapja a hadszínterek rendszere: egy adott régió térképén tetszés szerinti küldetést választhatsz ki, ez a döntésed a kampány-sor egészére kihát. Például elfoglalhatsz egy légi- vagy egy tengeri bázist; ha előbbit választod, a későbbi játékok folyamán kevesebb ellenséges repülőre kell számítanod, és hozzájutsz pár speciális légi egységhez, míg a másiknál kevesebb hajó, és néhány különleges ladik a jutalom.

Maga a játékmecanet a klasszikus metódusra épül: bázis-építés, erőforrás-menedzselés, gyors, heves csaták. Harcosaink tapasztalati pontokat gyűjtötenek, veteránokká válhatnak, és különféle fejlesztésekkel saját izlésedre formálhatod őket.

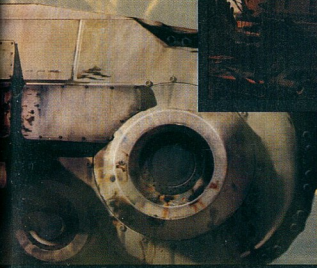
Harci eszközeinket is tuningolhatjuk, két járművet „összecsavározhatasz” egy új típusú, illetve három kombinálásával speciális támadásformához juthatsz. Lesznek szuperfegyverek is, melyekből csak egy-egy építhető, azaz ez amolyan végső csapásmérő eszköz lesz.

A grafikus motor a Generalsban és a két Középföldé-játékokban már jól vizsgázott SAGE. Természetesen, ahogy az lenni szokott, egy alaposan felturbózott verzióra kell felkészülnünk, speciális látványelemekkel (ionvihar, robbanások, füst, kód és társai), és igen hatásos fizikával. A pályák jóval nagyobbak lesznek, mint a fent említett legutóbbi címekben, építhetünk falakat és hidakat, szeregeinket bepakolhatjuk semleges épületekbe.



✦ Akárci győz a háborúban, sok
öröme nem lesz benne

EGYÜTT ES ÚJRA



Ne feledkezzünk meg a széria nagy vonzerejéről sem. A többjátékos üzemmódban minden klasszikus mód megtalálható lesz: skirmish (csata egy vagy több AI-vezérelt ellenséggel (szemben), DM, TDM, és egy új, a Word Domination, mely amolyan Risk-féle móka, legjobban a BIME2 „War of the Ring” megol-

dására hajaz. Itt egy hatalmas stratégiai térkép mozogsz, a cél, hogy minél több terület elfoglalj. Először körökre osztott játékban el kell döntened a következő lépést, majd az így kialakult konfliktust már pályán, hagyományos RTS stílusban kell lezavarnod; ha sikerül egész régiókat uralmad alá hajtani, értékes bónuszokhoz jutsz. A konzolos verzió termé-

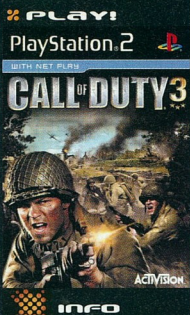


Ide tartozik ama örömteli hír is, hogy a régi módihoz hasonlóan igazi FMV filmbetétek kötik össze a sztorit. Az EA 45-60 percnyi mozi forgat, melyben ismét láthatjuk a széria egyik kultikus figuráját, Joseph D. Kucan urat Kane szerepében, illetve olyan ismert színészeket, mint Michael Ironside, Billy Dee Williams, Josh Holloway, Tricia Helfer vagy Grace Park.

szetesen kihasználja az Xbox Live minden képességét, így persze lesznek a piactéren lefelfedhető tartalmak is.

Ha minden a tervek szerint alakul, a bevezetőben idézett mondatok valóra válhatnak, és X360-on valóban megtalálhatjuk helyét az RTS, ráadásul egy olyan klasszikus darabban, mely friss irányzatokkal és az újgenerációs konzolok tudásaival, lehetőségeivel felváltva régi veteránokat és a műfaj iránt érdeklődő ifjú harcosokat egyaránt megszólíthat. És ez egy gyönyörű barátság kezdete lehet...

Írta: Greg5



PLAY!
PlayStation 2
WITH NET PLAY
CALL OF DUTY 3
ACTIVISION
INFO
KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZŐ: TREVARCH
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: 16 JÁTEKOS

CALL OF DUTY 3

HARMADSZOR A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚBAN!



Call of Duty név hallatán eddig nem rándult különösebben görcsbe a PlayStation játékosok gyomra. A Sony gépére megjelent két „mellékág”, a Big Red One és Finest Hour alcímű epizódok legfeljebb jó átlagos világháborús FPS-ek voltak, éles ellentétben a Call of Duty eredeti első és második részével. A sorozat nyitódarabja még csak PC-n látott napvilágot, de ott számos év játéka díjat söpört be, a második rész pedig nem csak megismételte az előd nagy sikerét, de az Xbox 360 nyitójátékai közül ez teljesített a legjobban a pénztáraknál is. Két apró kitérő után főleg az új generációs konzolok árnyékában némi szkepticizmussal vártuk az új fejlesztőcsapatot kapó harmadik epizódot – a Treyarchnak több nagyon jó, de legalább ennyi gyenge programot is köszönhetünk –, mely annak ellenére, hogy nem hoz semmi jelentősebb újítást a stílusba, bombasztikus hangu-



A legtöbb kép az Xbox 360-as verziónál származik

latának köszönhetően a PS2 talán legjobb világháborús FPS-e lett.

FEDEZÉKBE!

A második világháborút lassan már többen próbálták játékba önteni, mint ahányan annak idején részt vettek benne, a Call of Duty pedig tényleg csupán a korábban bevált, kiteszott ösvényeket használja. Mitől lett mégis a harma-

dik rész az egyik legjobb kategóriájában? Hisz jőszerivel kizárólag valamilyen mordályt kezünkbe fogva és övünkre gránátokat aggatva írtjuk

Az egyjátékos-mód izgalmasabb lett, a multi pedig végre hasonlóan zseniális!



DUTY 3



a szokásos náci hadsereget, amit csak időnként színesít egy-egy járművezetési jelenet. Nos, a CoD 3-ban pont azt sikerült valóban mesteri szintre emelni, amiről az egész háború szólt: a vad harcokat, a kétségbeesett küzdelmet. A játékményt nem csak az színesíti nagyon jól, hogy megszokott amerikai uniformis mellett kanadai, lengyel és brit egyenruhába is belebújhatunk, hanem a kivétel nélkül nagyon jól használható változatos fegyverek is. Sajnos ezeknek továbbra sincs másodlagos tüzelési módjuk, de az L1 gombbal közelebb húzhatjuk őket szemünkhöz, így pedig sokkal jobban célózhatunk velük. A játék túlnyomó részében ezt a módot fogjuk használni: miután normál állapotban villámgyorsan körbekémeltünk a terepen, fedezékbe húzódunk, majd ki-kilöve, lehetőleg tisztas távolságból próbáljuk leszedni a német bakákat. Erre már csak azért is nagy szükség lesz, mert ellenfeleink jóval nagyobb számban van-



Múltban remek kis járműveket kommandírozhatunk



A háborúnál tényleg pokol, főleg, amikor két méterrel durrantanak hátson...

nak jelen a harctéren, mint a korábbi részekben, a sebzdési rendszer pedig realizitásabb lett: bizony elég hamar megfukdhetünk egy-két pontosabb sorozattól. A folyamatos jó fedezék megtalálása tehát kulcsfontosságú – bár azért közel sem kell annyira erre építenünk, mint a Gears of Warban –, ahogy a gránátok használata is kiemelkedő szerepet kapott. A füstgránátot nem éreztem túl hasznosnak, de a sima repeszes változat annál nagyobb móka: elég nagy pusztítást tudunk vele véghez vinni a szűkebb területeken, bár ez továbbra is eléggé kétélű fegyver, ugyanis az élelmesebb katonák gyakran visszaküldik ezeket feladókhoz. A legnagyobb poén viszont az is, hogy ezt a taktikát ezáltal mi is eljátszhatjuk: immár magunk is felkaphatjuk a halálos játékok és gyorsan visszaröptethetjük azt gazdájához; ezt már az első Medal of Honor óta hiányoltuk a hasonló játékokból! Némi – igen fájdalmas és halálos... – gyakorlati igényel ugyan a robbanás késleltetési idejének kiszámítása, de ha jól időztünk, gránátunk menthetetlenül az ellenséges csapatok közepében fog robbanni.

A HARCMEZŐN

A harctéren ezáltal valóban több tucatnyi katonát számláló osztagok rohangálnak, így tényleg úgy érezzük, egy hatalmas háború apró fogaskerekei vagyunk. A mesterséges intelligencia ráadásul igen élelmes, a katonák nagyon jól választanak fedezéket, illetve váltogatnak azok között, menekülnek, egymás köré csoportosulnak, pont ahogy kell. Különösen gonosz módon képesek gránátadásban részesíteni minket, így a felvilnő hatalmas figyelmeztető ikon ellenére jó néhányszor fogja elismérő káromkodás elhagyni

X360

XBOX 360

CALL OF DUTY 3

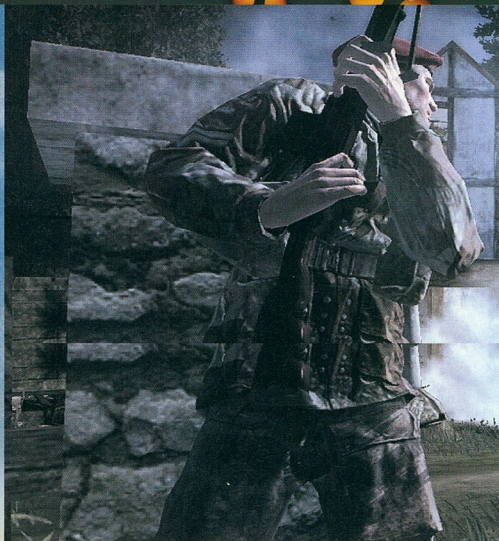


MULTIPLAYER

A fehér konzolra érkező Call of Duty 3 mindössze két aspektusban különbözik a PS2-es kistestvértől: a technológiai megvalósításban és az online multiplayer porcóban. Az egyjátékos-mód ugyanaz: minden pálya, átvezető jelenet, fegyver ismerős lesz a PS2-es verzióból – csak éppen teljesen másképp néznek ki, köszönhetően a bivaly hardvernek. Ezelős érzés, amikor az első pályán átmszól a kerítésen, és a szemed elé tárul a romos kisváros, templommal, kiégett kocikkal és vagy ötven, egymásra vadászó katonával. Toroklátózás, világitás meg a fedezékből lövöldöző bakákat, füstgránát rajtj el a küzdőfeleket – mi pedig bármilyen útvonalon elindulhatunk megfészítési területet. Legyen szó egy villámcsapok által megvilágított, esőszáttá faluskáról, vagy egy napfénytelen tanyáról, minden egyönyrién van megalkotva, élénk színekben úszik a táj (feltéve persze, hogy nem egy éjszakai pályát fogtunk ki) és a sebesség sem esik soha a pergős 60 képkocka/másodperc alá.

Ez már önmagában szép dolog, ám a multiplayer az, ami igazán különlegessé teszi az X360-as változatot. Minden ott kezdődik, hogy itt 24 játékos csapathoz össze, és ennek ellenére sosem tapasztaltunk belassulást, lagot, még amerikai szerveren játszva sem! A Battlefield-nek is remek hálózati kódja volt, de a Call of Duty azt is veri.

A játékmenet elment a Battlefieldek irányába: eltérő kasztok, fejlődő katonák (csak az adott szerveren javulunk, amint átmevünk máshová, ismét visszaesünk alapszintre), járművek, bázisfoglalás – minden, ami csak kell egy komoly nevelés ültözethoz, megvan itt is! Az külön móka, hogy az amúgy bronzosító erős tankokat egy aljas gránátzással szépen ki lehet iktatni – ezért nagyon nem szerettek minket az ellenfél játékosai.



szánkat. Csapattagjaink is hasonlóan élelmesek, bár néha képesek elakadni egymásban vagy a környezetben. A harcterek nem csak jóval monumentálisabbak lettek, mint az eddigi PS2-es részekben, de azokon sokkalta több elágazás is lehetővé teszi a találhatót. A korábbi Call of Dutyk egyik legnagyobb hibájának azaz rőtök fel, hogy túlságosan lineárisak és szkripteltek. Bár bizonyos pont elérések meginduló, előre leprogramozott eseményekből ezáltal is akad szép számmal, ezek nem lepik el a programot, és hihetetlen ugyan, de van, hogy akár három, csaknem egyenrangú „útvonal” között is választhatunk, a feljavított mesterséges intelligenciával korltove pedig ez igen jól tesz a játék újrafajthatóságának is. Ezt erősíti a megnyitható számos extra is, közöttük interjúk háborús veteránokkal, karakterek, fegyverek bemutatása.

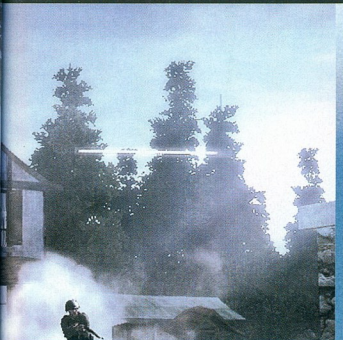
Az elágazások ellenére a játék akár angolul egyáltalán nem beszélők számára is végigjátszható, lévén szokásos kis térképünkön mindig egy or-

mótnal csillag jelzi az éppen elérhető objektívaink helyszínét. Ezek sajnos továbbra sem mutatnak különösebb változottságot, a kitűnő háborús hangulat és kihívást jelentő ellenfelek könnyedén elviszik a vállukon a programot. Rendszerint csak egyik pontból kell eljutnunk a másikba minden utunkba kerülő ellenséges ba-kell lemészárolva, esetleg konkrét célpontokat kell kiiktatnunk, de a szokásos robbantgatások is helyet kaptak. Apró újítás, hogy ezúttal nem csupán egy gombot kell megnyomnunk a bombák telepítésekor, hanem egy rövid gomb-és karkombinációt kell végrehajtanunk. Ezt az apró hangulati elemet néhány igen ritkán feltűnő kisebb, technikai célokmal is alkalmazták – valószínűleg a mozgásérzékelésre épülő Wii verzióból jött az ötlet. A szokásos könnyű-és nehézjármű vezetés is helyet kapott: ezúttal sofőrként és tüzérként is bevetethetjük magunkat, és bár ezek a részek kissé unalmasak és kihívástól mentesek, azért szintén jól színesítik a játékmenetet.

HÁBORÚ A NAPPALIBAN

Ugyan a játék egésze Normandiában játszódik, szerencsére nem kell végrehajtanunk egy újabb 1944-es partraszállást: az ezt követő, Párizsban a szövetségesek számára történő visszszászerezését, azaz a Kobra hadműveletet élhetjük át ténnyegy, egymást lineárisan követő küldetés keretében. Ami döbbenetes, hogy mind





❖ A járművek részek sokkal könnyebbek, mint a CoD 2-ben



❖ A füstgránátok jótékonyan elrejtik helyzetünket

a rövid, hangulatos átvezetőkben, mind a konkrét csataterén mennyire vissza tudták adni a háborúk hangulatát. Ez elsősorban a katonák igen kreatív, változatos és gyakran poénos szövegeinek, beszélőlétszámok köszönhető, amiket tökéletes színesi beleéléssel hallhatunk. Hasonlóan döbbenetes, hogy a harcstéren mindenhol állandó lövöldözéseket, ordításokat, javszékeléseket és egyedi környezeti zajokat hallhatunk, de valami olyan hangorkánná összeállva, hogy azon is csodálkozunk, hogy bír ennyi hangforrást kezelni a PS2. Audiófronton szintén kiárólag első osztályú nagyzenei munkákat hallhatunk: az Oscar-díjas Joel Goldsmith háborúhoz tökéletesen passzoló darabjait szlovák szomszédaink szimfonikusai keltik életre.

PLAY!

A játék PS2-ra is megjelent, az a verzió nagyjából megegyezik az Xbox-sal, hogy a képfelbontás ott csak 30 fps-ig emelkedhet.

Grafika tekintetében sajnos közel sem ilyen jó a helyzet (főleg az Xbox360 verzió után megnézve a dolgot): bár a pályák tényleg igen méretek, maguk a karaktermodellek szépen kidolgozottak és nem ugyanazt az egyenruhát viseli mindenki, a textúrák közelebről nézve eléggé elmosottak, a színvilág pedig igen fakó és egysíkú. A rombolható környezet és nagyjából hihető fizika azért sokat javít az összképen. A hagyományos többjátékos módot ezúttal a mostanában divatos kasztrendszeres szisztémára erősítették: mind a tizenhat játékos hét eltérő fegyverzetrel és tulajdonságokkal bíró karaktertípust közül választhat. Bár ezek eléggé különböznek egymástól, a játékmódok sem rozszak, a multiplayer pályák száma nem fog földhöz vágni, bár azok legalább kellőképp változatosak.

A PS2 UTOLSÓ HÁBORÚJA?

Összességében a harmadik Call of Duty rész komolyabb újításai elengere méltó a legendás első két epizódozhoz, PS2-n nem csak idén, de a teljes felhozatal tekintve sem nagyon találhatunk jobb világháborús FPS-t, de azért aki teheti, feltétlenül inkább valamelyik next-gen verziót válassza.

PLAY!

AMI JÓ
Döbbenetes háborús hangulat faszaggató hangorkánál

ÉS AMI NEM...
Csak apróbb újítások vannak és azért lehetne változatosabb

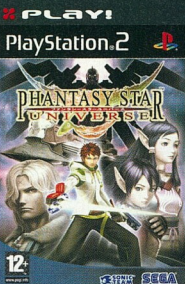
GRAFIKA	08	Csak ne menj túl közel semmihez
HANG	10	A Ryan közlegény is elbujhat mögötte
JÁTSZHATÓSÁG	09	Bárkinek kezébe nyomhatod a kontrollert
ELEJTARTAM	08	Egyszer biztos újrajátszod

ÖSSZEKÉP: A Call of Duty 3-tól nem vártuk, hogy ilyen jó, ilyen intenzív, ilyen hangulatos legyen. Az új fejlesztők azonban megállítják a helyüket, a CoD 3 renkívül jó lett, és ez hatványozottan igaz az Xbox 360-as verzióra.

INDEX:

88%





PLAY!
PlayStation 2

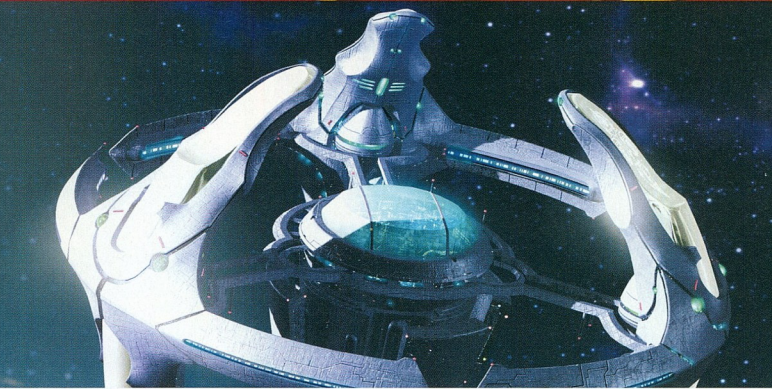
12+
SEGA

INFO

KIADÓ SEGA
FEJLESZŐ SONIC TEAM
MULTIPLAYER 4 JÁTEKOS
ONLINE 4 JÁTEKOS



írta: Infrid



PHANTASY STAR Universe

ÓRIÁSI CSALÓDÁSOK GALAXISA

A Phantasy Star a Sega egyetlen valamirevaló szerepjáték-sorozata, mely még a cég – és a konzolterületem – hőskorában indult. Aztán a Dreamcast felmásztam az szériát, ám a PS Online már nem egy sztorialapú RPG volt, hanem egy eszelős, kooperatív multira kidolgozott online akcioprogram, persze karakterfejlesztéssel kiegészítve. A PSU valahol ennek a két irányzatnak a keveréke – ám ezúttal a tipikus, két szék közt a pad alá esés situációjával állunk szemben.

EGYEDÜL
Az egyjátékos módot indítva egy Ethan Waber nevű srác kalandjaiban vehetünk részt, akinek a világot – és galaxisát – feldúlták a SEED névre hallgató idegen szörnyetegek. Eleinte persze



csak áldozatait leszünk az invázióknak, de mivel egy japán játékról van szó, egyet találhatsz, hogy melyik metroszexuális kinézetű, tüksék hajjú, naiv flycska fogja megmenteni a világegyetemet...

Sajnos a PSU egyjátékos-módjáról sok pozitívumot nem tudok elmondani – a világot kedvelem, de úgy különben mindent olyan mértéklenül sikerült elbaltázni a készítőknél, hogy már-már a falba vertem a fejem! A kilenc fejzetre osztott sztori nemhogy klisés, de egyetlen csak kicsit is meglepő, vagy legalább drámai húzás sincs benne, a karakterek személyisége olyan egyszerű, mint egy facsipesz, ráadásul némelyik figura olyan visszataszítóan elleneszenves, hogy szabályszerűen rosszul voltam, amikor beálltak a partiba. Van persze néhány bő mellű, nagy szemű, miniszoknyás manga maca, de hát ilyet másutt is találni...

A harc az online Phantasy Starok irányvonalát követi: valós időben nyomogatjuk a támadás-gombot, néha elűtünk egy photon artnak nevezett speckot, és elhasználnuk egyet az időta nevű gyógyító cuccokból, amikor szükségünk van rá. Védekezni nem lehet, ugrani nem lehet. A kezelési botrányos, a térképészter idegesítően szar, a menü rondább és kezelhetlenebb, mint bármi, amit eddig láttam, az átvezető jelenetek egy része elnyomhatatlan, viszont az összes vonatott, pocskéul megrendezett és egyszerűen borzalmas szinkronnal van felruházva. Elvileg 40 órás játékidőt ígérnek – én tízet is alig bírtam, utáltam az egészet...

TÖMEGBEN
Ekkor lehet váltani az online játékmódra, ahol már négy faj képviselőből alkothatsz karaktert.

Az első arcon csapás akkor jön, amikor kiderül, hogy havi tíz eurót kell kipengetni az online kalandozásokért – szerencsére az első hónap ingyenes. Bent szintén egy szörnyen áttekinthetetlen rendszer fogad minket, de előbb-utóbb összeállhatunk néhány (legfeljebb öt) hasonló szerencsétlenel, és lemehetünk megoldani egy-egy küldetést. Ez általában abból áll, hogy szét kell csapni mindenkit a pályán – összetett mókára ne számítsunk... Pénzgyűjtés, gyegyverupgrade-elés, nagyjából ennyit kínál az online mód, még a kooperáció is ócskán, nehézkesen működik. A bejáráható három bolygó közül egy, illetve a másik kettőn sok terület le van zárva – ezeket majd hónapra hónapra nyitják meg. Éljen...

A grafika ócska, a játék szaggat, a zene mondjuk hallgatható – a hangeffektok és a szinkron nyomán viszont legszívesebben kitéptem volna a füleimet. Ez a játék egy vonatszercsétlenség DVD-re nyomott verziója. Nagyon gáz...

PLAY!

AMI JÓ
Hát, a zene végülis lehetne rosszabb

ÉS AMI NEM...
Huh, azt sem tudom hol kezdjem a felsorolást...

GRAFIKA	05	Pocské design, pocské technológia
HANG	06	Még ez a PSU csúcspontja...
JÁTSZHATÓSÁG	03	A menükkel ölni lehetne
ÉLETTARTAM	05	A sztori szármalms, a multi fizetés

ÖSSZEGRÉS: Minden térer hatalmas csalódás, ennél gyengébb játékot még direkt sem könnyen csinálhattott volna a Sega. Remélhetőleg a felelősöket kivégzik, a sorozatot pedig szanálják, vagy legalább alaposan átálaktják.

INDEX:

31%



A KARIB TENGER KALÓZAI PRODUCERÉTŐL ÉS A KÖZELLENSÉG RENDEZŐJÉTŐL.

DENZEL WASHINGTON
Jerry Bruckheimer és Tony Scott új filmje.



DEJÁVU

Azt hisszük, a Déjà Vu
érzés az elme tréfája,
de mi van, ha nem?

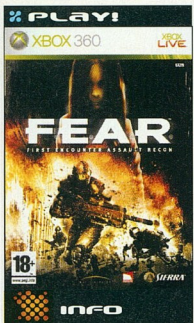


DECEMBER 21-TŐL A MOZIKBAN!

BA
Besorolás alatt

TOUCHSTONE PICTURES AND JERRY BRUCKHEIMER FILMS PRESENT A SCOTT FREE PRODUCTION A FILM BY TONY SCOTT DENZEL WASHINGTON "DEJÀ VU" VAL KILMER
 PAULA PATTON BRUCE GREENWOOD ADAM GOLDBERG AND JIM CAVIEZEL MUSIC BY BOB BADAAM COSTUME DESIGNER HARRY GREGSON-WILLIAMS EDITOR ELLEN MIROJNICK
 EXECUTIVE PRODUCERS CHRIS LEBENZON, A.C.E. PRODUCED BY CHRIS SEAGERS PRODUCED BY PAUL CAMERON EXECUTIVE PRODUCERS MIKE STENSON CHAD OMAN TED ELLIOTT TERRY ROSSIO BARRY WALDMAN
 WRITTEN BY BILL MARSHALL & TERRY ROSSIO DIRECTED BY TONY SCOTT
 www.dejavu.com





KLADÓ JUVENDI
FEJLESZTŐ DAY 1 ÉS MONOLITH
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE 16 JÁTEKOS



írta: Snake



❖ Kislány, kivégzett katona, érthetetlen sztori... mintha egy japán horrorban lennénk...

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

A tavalyi év egyik legsikeresebb FPS-e mindenképpen az ismeretlenség homályából felbukkant F.E.A.R. volt. A Monolith akciós thrillere minden idők legjobb mesterséges harci intelligenciájával igazi küzdelmeket hozott. A hatalmas, minden előre letárolt jelenetet nélkülöző csapat olyan kihívást nyújtottak, amelyet játék még soha (na jó, a Halo is nagyjából ezen a szinten mozog), így játémenet-beli hiányosságait is megbocsátottuk neki.

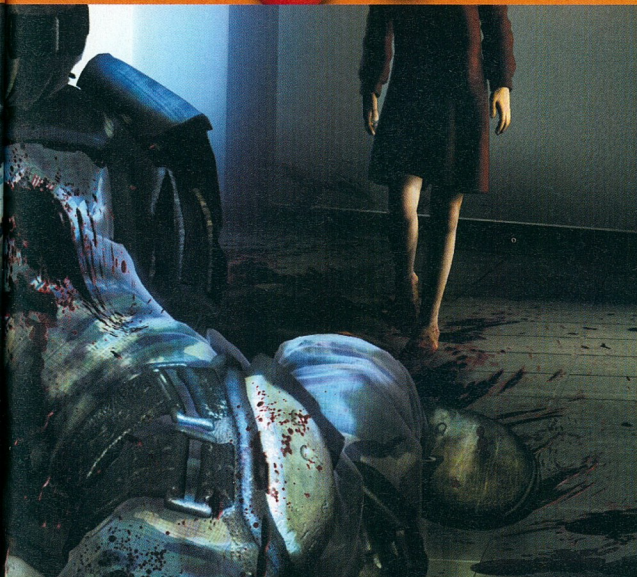
A RETTEGÉS MŰVÉSZETE

A F.E.A.R. története, már ha lehet ilyenről beszélni, napjaink legsikeresebb japán horrorjaira, thrillereire épít. A hihetetlenül rémisztő hangok, a legváratlanabb pillanatokban felbukkanó szereplők, és a be-bevillanó emlékképek az Átok és a Kör effektjeit másolják. Nincs is ezzel baj! A F.E.A.R. tehát a rettegés terén rendben van, a bökkenő csak az, hogy a történetnek igazából nincs sok értelme, mindez azonban elsikkad a 15-20 percenként ránk hozott frász miatt.

MESTERSÉGES ÉRTELME

Az AI egyértelműen a F.E.A.R. legkiforrottabb eleme. A Monolith programozói ugyanis olyan munkát végeztek, amire eddig még senki sem volt képes. Meg merem kockáztatni, hogy ezzel az AI-val egy üres, berendezetlen tomatateremben felvonultatott gépi ellenfeleket vívott harc is élvezetesebb, mint sok más nagy dőrrrel-dúrral beharangozott FPS előre megrendezett, drámainak szánt ütközetei. A gép itt tényleg gondolkodik, kihasználja a fedezékeket, értesíti a társakat és soha, de soha nem ront ránk minden ok nélkül kamikaze módjára. Ergo a jól bevált taktika, miszerint belövünk egy szobába, majd a sarkon megbújva kivárjuk, amíg az ellenfelek egyesével kirohanva a géppuskatűz áldozataivá lesznek, ebben a játékban nem működik. Sőt, ha benézünk egy szobába és megeresztünk egy sorozatot egy láda mögé bújít ellenfélre, biztosak lehetünk benne, hogy az az újratöltésünket kihasználva új menedék után néz, megpróbál kerülő úton a hátunk mögé kerülni, vagy szépen megkínál minket egy gránáttal. Az AI annyira durván figyel az eseményeket, hogy a szanaszétjeli rombolt szobában eldőlt tárgyakat is kiaknázza. Szorult helyzetben például hasra vágja magát és átkúszik egy asztal alatt. Az egész dinamikusan





zajlik, soha semmi nem történik kétszer ugyanúgy; és ezt egyébként az elhalálozások után – főleg hard nehezégi szinten – gyakran megtapasztaljuk majd, hisz a FE.A.R. checkpointos rendszerrel dolgozik. Szerencsére a nagyszerű fegyverek mellett lesz egy másik eszközünk is az odacsapásra, mégpedig az időlassítás, melyet beindítva minden lelassul, és így könnyedén oszthatjuk a fejlovásokat, pontosan dobálhatjuk a gránátokat.

KISSÉ MEGKOPVA

Tavaly a FE.A.R. még egész szép játéknak számított. Már akkor is zavartak a rendre ugyanúgy berendezett szobák, a félméterenként eldobált vödörök és kalapácsok. Mindez mára még idegesítőbbé vált. Az igaz, hogy az összes tárgyon és felületen halálba bumpmappolt textúrák vannak, de azok változatossága és kidolgozása sajnos ma már kevés. Furcsa módon a végső konklúzió meghozásakor ezt mégsem vettem teljes súllyal latba. Az ellenfelek animációi ugyanis nagyon élethűre sikeredtek. Ehhez jön még hozzá a kiváló AI-ból fakadó utánozhatatlan harc, és máris nem érdekel senkit, hogy a játék rosszabbul néz ki, mint némelyik tavalyi X360-as program.

ARZENÁLBÓL JELES

A FE.A.R.-ban zajló küzdelmekhez nagyon jól belőlt és kitalált fegyverarszenál jár. A folyamatosan újratöltődő időlassítás miatt látványos a toroklattan és a fegyvert elhagyó töltényhüvelyek. Elképesztően hangulatos a leamortizálódo szoba és az elektromos berendezések szétlővésekor felcsapó villám. A pusztításban örök társunk a jól bevált gépfegyver, a Quake 3-ból ismert szögblöv FE.A.R.-es megfelelője, a közelharokban használatos shotgun, az elektromos töltetével minden élőlényt elhalmaztó mórday. Minden fegyver más taktikát követel, amik csak kihangsúlyoz, hogy a nálunk lévő cuccok száma véges.

A kézfegyverekhez kiválóan asszisztálnak a különböző gránátok. A hagyományos mellett találhatunk mozgásérzékelővel és távirányítással berobbanható variációkat is. Mivel az ellenfelek okosak, ezért ezeket érdemes, sőt, életfontosságú használni. Felemelő érzés, amikor a sarokban elhelyezett robbanószerrel egyszerre két-három katonát a levegőbe repítünk. A trükkös több áldozattal járó cselekedeteinket egyébként a program achievement pontokkal jutalmazza, szóval érdemes egyszerre több ellenfelet lépre csalni.

A LEGJOBB DEATHMATCH

A FE.A.R. szerencsére nemcsak egyjátékos, hanem többszereplős játékmódban is nagyszerű sőt, ultradurván jól A csapat alapú játékok közt találunk jobbat (pl. Call of Duty 3), de az egyszeri deathmatchben nem talál legyőzőre. A halálutask legnépszerűbb módja a slow mo játékmód, ahol egy játékos képes bevetni az időlassítás lehetőségét. A cél tehát az, hogy az ellene felálló horda legyőzze őt. A lelőtt ellenfél ekkor elvesztí a lehetőséget és átruházza arra, aki elvette életét, és máris újrakezdődik a show. A slow mo mellett nem fedelkeztethünk meg a hagyományos halálutásról sem. A játék elején kiválasztható arsenállal (a la Counter-Strike) kell a lehető legtöbbszor lefraggolni az ellent, majd odarohanni a hullághoz és felvenni a nála lévő egészségügyi csomagot! Fontos megjegyezni, hogy a health pack felvételekor nem gyógyulunk automatikusan, hanem csak akkor, ha az Y gombbal aktiváljuk azt. A pergős és rendkívül vidám ütközetek nagyon hangulatosak, ráadásul itt általában nem a vakszerencse, hanem a tudás dominál!

KONKLÚZIÓ

A FE.A.R. a jelenleg kapható egyik legjobb FPS Xbox 360-on. Vannak nála szebbek (a Call of Duty példának okáért), de okosab, nagyobb ki-



Az ugráló, láthatatlanná váló figurák a játék legendorított ellenfelei



Nézd csak, ezen is van sarok! Igaz, nem sokáig...



Miénk a helyzeti előny, már csak pontosan kellene célozni...

hívást nyújtó játékmennettel rendelkező FPS-sel eddig nem találkoztunk. A pokoli jó AI, az átlag feletti többszereplős játékmód és az Xbox 360 exkluzív extrák (egy új fegyver, és az Instant Action játékmód) kellő pluszt adnak az eredetihez. Ha a grafikát is kicsit felturbózták volna, akkor 95%-ot is adnék rá, így azonban be kell érnie egy erős 89%-kal.

PLAY!

AMI JÓ
Az AI miatt mindig izgalmas a harc

ÉS AMI NEM...
Értelmetlen sztori, unalmas pályák

GRAFIKA 87 Repetitiv, Repetitiv, Repetitiv.

HANG 10 Ezen a téren tökéletes

JÁTSZHATÓSÁG 89 Zseniális AI, nehézkes célzás

ÉLETTARTAM 89 Hosszú küzdelem, plusz rennek multi

ÖSSZEZÉS: Minden idők eddigi legjobb mesterséges intelligenciával megadott játéka minek köszönhetően elképesztően élvezetes is feleltette ezzi a játék apróbb hibáit. Multiban is magyazzeri - így csak azért nem kapott 90 feletti értékelést, mert bizony nem túl szép...

INDEX:

89%

PLAY!

PlayStation 2



KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ BACKBONE ÉS SEGA
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE UNICS



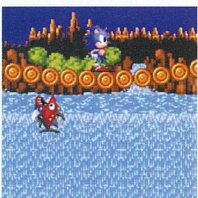
írta: Greg5

SEGA MEGADRIVE Collection

ŐSI EMLÉKEK A HŐSKORSZAKBÓL

A konzolvilág kiadói már évekkel ezelőtt felfedezték a régi, nosztalgizálni vágyó játékosokban rejlő hatalmas potenciált, így egy-két éve sorra jelentek meg a Capcom, Namco, Midway klasszikusait az új gépekben életre keltő gyűjtéményes lemezek. Az élemedettebb korú veteránok nosztalgikönyvekkel küszkövé vetették bele magukat ismét a Mortal Kombat és Street Fighter küzdelmekbe, de igazából ezek a konrogok rendszerint csak két-három „klasszikus” programot tartalmaztak, a többinek eléggé töltelék-szaga volt. A Sega most bizonyítva, hogy egykor valóban a konzolvilág legnagyobb alakja volt, régi hírnevéhez méltó, minden körábrá próbálko-

KEDVENCEK 1



SONIC 1-2

A Sega 1991-ben megalkotott vilámlámbú, ravasz sündisznója a játékvilág legismertebb kabaalállatát közé tartozik. A Mario ellenpárjaként számon tartott kék, tükés süni hírnevét megalapozó legelső Sonic klasszikus kétlimenázis platform ugrásban volt, gyűrűgyűjtéssel és hihetetlen sebességgel. A második részben Sonic mozgására tovább bővült, a pályák még szebbek lettek, valamint bemutatkozott sündisznóknak első állandó, írnyitható társa, Tails is.

zást messze lépápló gyűjtéménnyel rukkolt elő.

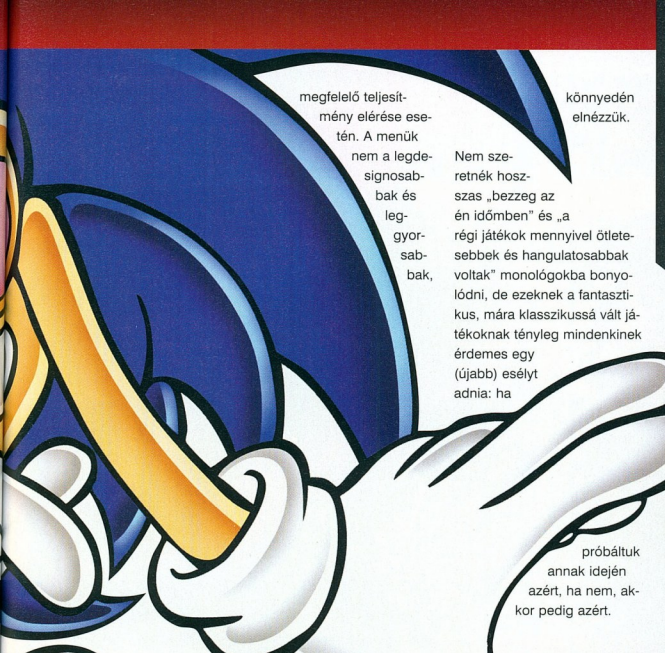
VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A játékok mindegyike a cég utolsó komoly sikereket előző gépére, MegaDrive-ra (Amerikában Genesis néven futott) jelent meg több mint tíz évvel ezelőtt. A fekete masina még 1989-ben látta meg az amerikai napvilágot, és hatalmas (győztes) csatát vívott a maga idején a Super Nintendóval. A háborúban mindkét cég elsősorban a saját fejlesztésű, minőségű játékaival támaszkodott, így nem csoda, hogy a kizárólag ilyeneket tartalmazó lemez igazi kincseket rejt. A harminchárom játékból legalább tíz milliárdot elbűvölő, igazi csoda volt a maga idején, így nem csak a nosztalgizálóknak, de a játéktörténelem iránt legalább minimálisan érdeklődőknek is feltétlenül érdemes beszerezniük ezt a mesés gyűjtéményt.

Ott van például Alex Kidd, a Sega Sonic előtti, a sünnél jóval kevésbé karakteres kabalafigurája, egyszerű első platformjátékát most ismét kezünkbe vehetjük. A Virtua Fighter-sorozatot, azt hiszem, senkinek sem kell bemutatnom: ugyan az egyik leggyengébb, második rész került a korongra, érdemes megnézni, honnan indult el a 3D-s veredősd játékok atyja, a Vectormanre pedig a számítógépek belső világát idéző, egyedi stílusú grafikája miatt érdemes újabb pillantást. A Sonic, Golden Axe, Phantasy Star és Ecco sorozatokat talán csak a fiatalabb korosztálynak kell bemutatni: túlzás nélkül ezek a MegaDrive valaha megjelent legjobb szériái, most pedig valamilyen legjobbat sezeit ismét kezünkbe vehetjük.

A legtöbb játék grafikáját az új TV-készülékekhez idomítva kicsit feljavították: no ne jobb textúrára gondoljunk, csak valamelyet élénkebb színekre és szélesvásznú támogatásra. A hangok szerencsére maradtak a régieben, és magához a játékmenehez sem nyúltak hozzá érzésem szerint, csupán egyes programokban szabad mentési lehetőséget kaptunk. Hatalmas pluszpont a csomag összeállításójának, hogy a játékokról különböző érdekességeket olvashatunk, interjúkat hallgathatunk meg, igaz, csak





megfelelő teljesítmény elérése esetén. A menük nem a legdezsinosabbak és leggyorsabbak,

könnyedén elnézzük.

Nem szeretnék hozsaszas „bezzeg az én időmben” és „a régi játékok mennyivel ötletesebbek és hangulatosabbak voltak” monológokra bonyolódni, de ezeknek a fantasztikus, mára klasszikussá vált játékoknak tényleg mindenkinek érdemes egy (újabb) esélyt adnia: ha

próbáltuk annak idején azért, ha nem, akkor pedig azért.

de egy ilyen tényleg káprázatos gyűjtemény esetén ezt



Golden Axe – zsebpénzünk régi enyvidje is itt van



KEDVENCEK 2



GOLDEN AXE 1-3

Talán az egyik leghangulatosabb beat'em up sorozat a 16-bites érából. A gyönyörű és hangulatos fantasy helyszíneken három harcosot irányítva vághattuk halomra a változatos ellenfeleket. A kardot lóbáló gyönyörű amazon, a drabális, hatalmas kardot lóbáló barbár, valamint a fejszemarkoló törpe közül választhattunk karaktert, akár egymással váltva is végigküzdhettük magunkat a világon. A harcok során letűve ellenfeleinket akár különböző hátsókra, például griffekre, sárkányokra pattantattunk, falokat gyűjtögethettünk, egész pályán pusztító varázslatokat eresztthünk útjukra. A folytatás szebb grafikát és új pályákat hozott csupán, de a harmadik részben teljesen új játszható karaktereket és mozdulatokat is kaptunk – így mind három rész tökéletes kétszemélyes kikapcsolódás mindenkinek.

ELFELENETT SOROZATOK



ECCO THE DOLPHIN 1-2

Nem mehetünk el szó nélkül a Sega egyik leg-egyedibb hangulattal bíró játéka mellett sem. Az Ecco szériát a magyar Novotrade csapata készítette el a japán óriásceg számára, békés, víz alatti birodalmával pedig egészen egyedi, nyugodt világot tárt a játékosok döbbszeme elé. Delfinhez mel-

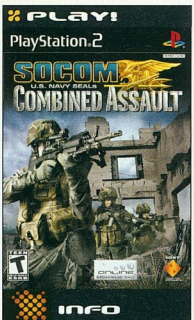


tő módon gyönyörű ugrásokat hajthattunk végre, a levegővételeire is ügyelnünk kellett, de még ultrahangos érzékelőnk is felhasználhattuk tájékozódásra. A játék hangulata még ma is magával ragadó, és ehhez hasonló sem készült sajnos nagyon hosszú ideje.



COMIX ZONE

Már a Sega új gépének, a Saturnnak a debütálása után, 1995-ben jelent meg még az előző generációra a Comix Zone, gyönyörű zarást adva az öregedő gépnek. Az élénk, szuperhősös fűzetek rajzfilm-szerű grafikáját használó játék – a történet szerint a képregény rajzoló Sketch Turnert egy szép este elnyelte saját alkotása, annak főgonosza pedig nem akarja visszaengedni saját világába – stílusra tényleg teljesen egyedülálló volt, talán csak a Viewtiful Joe egyediségéhez hasonlítható utólag. Bár ez is egy viszonylag egyszerű beat'em up program volt, a többfajta támadásmódnak és a grafikus stílusához tökéletesen passzoló zenei aláfestésnek köszönhetően a MegaDrive egyik leghangulatosabb utóművágom játékává nőtte ki magát.



KIADÓ: SONY

FEJLESZTŐ: ZIPPER

MULTIPLAYER: NINCS

ONLINE: 32 JÁTEKOS



írta: Greg5



Hanyagoljuk a taktikát: menjünk közel, és durr a szeméi közel!



SOCOM

U.S. NAVY SEALS

COMBINED ASSAULT

A PS2-es taktikai akciójátékok kedvelői ebben az évben nem voltak különösebben elkényeztetve. Kaptunk egy az első részzel csaknem teljesen megegyező, átlagos Full Spectrum Warriort, valamint egy az Xbox 360 változattól fényévekkel elmaradó Ghost Recon részt. A Rainbow Six PlayStation 2-es változata ráadásul a következő évre toldott, így egyedül a jól bevált Socom-széria próbálja tartani

a frontot az agyatlan öldöklés helyett a taktikusabb, valóságosabb játékmenetet előnyben részesítő PS2 tulajok körében. A Zipperes fiúk sajnos ezúttal nem erősítették meg magukat túlságosan: ami eddig is fantasztikus volt a sorozatban, az internetes multiplayer, az továbbra is messze kimagasló, de a hozzáértendő, sztori alapú egyjátékos mód még mindig komoly kívánnivalókat hagy maga után.

NEM KELL SOC-NI

A Socom-sorozat eddigi három része a PS2-n igen szerény mennyiségben előforduló többjátékos-módra koncentrált, kiforrott multiplayerrel rendelkező akciójátékok sorát bővítette. A

Ugyan megpróbáltak rágyúrni az egyjátékos-módra, ám továbbra is a multi a király!





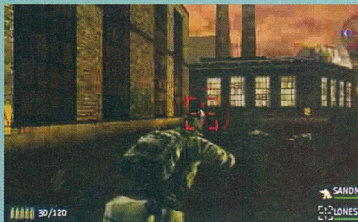
SOCOM PSP-N

SOCOM

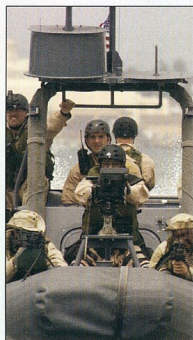
U.S. NAVY SEALs
FIRETEAM BRAVO 2

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

A Sony szokásához híven a PS2 verzióval teljesen egy időben látott napvilágot a Combined Assault csaknem tökéletes PSP-s portja is. A helyszínek és úgy nagyjából az egész játékmenet csaknem teljes egészében megegyezik a nagytестvérből látottak-



SOCOM



AZ IGAZI LEGÉNYEK

A SOCOM rövidítés a Special Operations COM-mands szöszötzetelt takarja. Ez pedig az amerikai hadsereg viamennyi speciális egységének gyűjtőneve, akik az USSOC nevű parancsnokság alá tartoznak. Olyan egységek tartoznak ide, mint a hírhedt zöldsapkások, a Nightstalker nevű helikopteres egység, vagy éppen a két tengerészgyalogsági SEAL kommandó.

sen tizenyolc küldetésben bizonyíthatjuk rátermettségünket, melyeket még csak nem is előre szabott sorrendben kell végrehajtani, így a nehezebbekre akár visszatérhetünk valamivel később, táposabban, ügyesebben is. A megbízások előtt összeállítjuk felszerelésünket, majd irány a harmező, három bajtársunkkal vállvetve. A szokásos „irts ki minden, a térképen pirossal jelölt életformát” stílus mellett néha humanusabb módon kell semlegesíteniük ellenfeleinket, tűszokat kell kiszabadítanunk, információt kell gyűjtönnünk, ellenséges épületeket, fegyvereket kell megsemmisíteniük. A lényeg ezek ellenére mindig ugyanaz: a környék minden ellenséges katonáját valamilyen módon semlegesíteniük kell. Ehhez igen bő és szabadon alakítható, de már jól ismert fegyverzenal szolgák, melyben a különböző modern karabélyoktól kezdve a mesterlövész puskán át a gránátokig minden megtalálható. Szép felhozatal, de szinte mindent láthatuk már a Socom 3-ban.

A játékmenet próbál továbbra is valóságú, vagy legalább ahhoz közeli maradni: bizony itt nem rambózzhatunk végig a pályákon, hanem fedezéket keresve, vagy még inkább sunyi mó-

kal, azonban nem ugyanazokon a pályákon manőverezhetjük végig katonáinkat, hanem a PS2-verzióhoz ugyeszen kapcsolódó „melléküldetésekben”. A szálak helyenként igen izgalmasan futnak össze a két verzióban, a történet kikerekedik, ráadásul áttöltve játékkállásunkat a naggyépre megkönnyíthetjük egyes ottani küldetéseinket is. Az irányítást meglepő mód igen precízen oldották meg a kistestvérből, igaz, az előző részben nem szerepelt automatikus célzás bevezetése jelen-



tosen megkönnyíti a játékot. A bejárható terület itt is igen nagy, bár az átlagosnak mondható grafikus motor néha érezhetően betalusz. Szintén hűen a PS2-es verzióhoz, itt is messze kimagasló online támogatást találunk.

82%

Battlefield-szériához hasonlóan a fejlesztők úgy gondolták, jó lenne ehhez végre egy normális, hosszabb sztorimódot is hozzácsapni: így született meg a Combined Assault. Az alapok változatlanok: külső nézetet használva egy négyfős elit alakulatot irányítva kell rendet tennünk valahol a Közéleleten.

Küldetéseink helyszíne immár a képzeletbeli Adjikistan, ezúttal sajnos nem a világ különböző pontjain indulhatunk bevetésre, de a helyszínek így is meglepően változatosak. A homokfűjta sivatagoktól kezdve a havas hegycsúcsokon át egészen a lerobbant városokig, gyárakig elég sok helyen írhatjuk a terroristákat és egyéb, kormányunknak nem tetsző elemeket. Össze-

❗ Vajon a fegyvereket miért nem festik terepszíntűre?



☀ Úgy nézem, hamarosan lesz egy saját piramisom



don a távolból lövöldözve kell Allahhoz vissza-küldeni dicső harcosait. A kötelezően teljesítendő célok mellett opcionális és bónusz feladatokat is végrehajthatunk további plusz fegyverek, skinek és egyéb apróságok reményében. Itt néha bizonyos időn belül, vagy valamilyen extra követelménynek megfelelően kell a fő küldetésből teljesíteni, ami jóval izgalmasabbá teszi a játékot.

A pályák első, sőt második ránézésre is elég tágasnak tűnnek, igen méretes területet járhatunk be, bár sok látható helyre nem juthatunk el, jó néhány ajtót nem nyithatunk ki. Bár szabad kezdet kapunk a küldetéscélok teljesítésének sorrendjében, a teljes szabadság illúzióját valamelyest lerombolja, hogy minden pályán csak egy, némi tájékozódás után egyértelmű ideális útvonal található, nincsenek a Splinter Cellben megtapasztalt „egyenrangú” lehetőségek.

LÜZER FC

A pályák, bár jól megtervezettek, különösebb ötletességet nem mutatnak, a hangulatot, kihívást pedig sajnos eléggé parkoló pályára küldi a borzasztó mesterséges intelligencia. Embereinknek ugyan a harc téren és egy menüt levihva is adhatunk utasításokat – sőt, az USB-mikrofonba mondott utasításokat is képesek felismerni – bakáink néha csak sokadik felszólításra hajlítják végre őket, akkor is erős kívánnivalókat hagyva akcióik élméltségét illetően. Katonáink gyakran elakadnak a tereptárgyakban vagy egymásban, de ami még idegesítőbb, leessen magasabb helyekről, jelentős sebést elszívva érzik. Összességében bár néha hasznos szolgálatot tesznek, inkább csak kolonc lesz nyakunkon irányításuk, főleg hogy még vigyázniuk is kell rájuk: mindhármójuk halála az adott küldetés végét jelenti. Különösebb szükségünk egyébként nem lesz rájuk, mert „természetesen” ezzel párhuzamban az ellenségész zsoldosok sem a tökéletesen kivitelezett harci fogásokról híresek. Néha nem, vagy csak nagyon lassan reagálnak jelenlétünkre, sőt, gyakran elakadva valamilyen tárgyban vagy csak önmagukban, mozdulatlanul hagyják magukat halomra lőni. Ezeket az eseteiket kivéve azért képek normálisan manőverezni, sőt, igen jól célzni is, szóval azért – főleg nehezebb fokozaton – nem lesz sétálgalopp a pályák teljesítése.



A mesterséges intelligencia erős hiányosságai nem rombolják le teljesen a kihívást, de annál inkább a hangulatot. Borzasztó frusztráló tud lenni állandóan saját katonáinkra ügyelni és azon idegeskedni, mikor sikerült olyan ügyesen az ellenség háta mögé lopakodni, ha az ügyis mozdulatlanul hagyja magát lemeszárolni. Mivel a pályák kívül minden más adott a korábbi Socom-játékokból, a Zipperser fiúknak erre az egy dologra kellett volna odafigyelniük, mégsem tették ezt meg.

MULTIBAN AZ ELSŐ

A buta AI természetesen kevésbé érzékelteti hatását a PS2-n továbbra is egyedülálló részletességgel kidolgozott online játékban. Itt a már megszokott, hat különböző csapat-csapat elleni játékmódot találhatjuk meg, de végjátéshajtuk a történetmódot barátainkkal helyettesítve a buta gépi katonáknak. A nem túl kreatív történettel rendelkező sztorimódot kivégezve már bátran vethetjük bele magunkat az egymás elleni csatározásokba, amit jórészt lagmentes környezet, kidolgozott játékereső rendszer, barátlista, klántámogatás és legjobbak toplistája tesz PS2-n majdnem egyedülállóvá. A már megszokott, begyakorolt térképek mellett kapunk néhány újat is, illetve a későbbiekben várható némi pénzmagért cserébe letölthető plusz tartalom is. Egy biztos: aki PlayStation 2-n szeretne online akcioprogramot játszani, az továbbra sem találhat jobb választást a Socomnál, illetve annak legjobb játékos részénél, főleg hogy a szerverek már most dugig vannak játékosokkal. Érdekes húzás, hogy a Socom 3 összes pályáját mellékeltek ide is, sőt, ezeken, minden új dolgot kitiltva megmérkőzhetünk a S3-játékosokkal is. Ez persze jó hír, azonban mutatja, hogy semmi extrém fejlődést nem szabad várni a Combined Assaulttól.

A fejlesztőcsapatot nemrégiben felvásárolta a Sony, így egészen biztosan lehetünk benne, hogy nem ez volt az utolsó Socom játék...

A Socomok grafikája az évek során nem sokat változott: ami 2003-ban még gyönyörűnek számított, az azért mostorra jó esetben is csak átlag feltöltire redukálódott: a hatalmas táj textúrái viszonylag részletesek, a karaktermodellek, animációk jók, de tényleg semmi kimagasló, a tereptárgyak néha átlógnak egymáson, a pályák helyenként kicsit „épülnek”, de számottevő lassulás nélkül képes megbirkozni a PS2 hardverre a hatalmas táj megjelenítésével. A zene, hangok szintén jó iparismunkának minősíthetők.

A Zipperser fiúk ezúttal nem erőltették meg magukat túlságosan. A nagy újdonságokcokt beharangozott, kidolgozott, multival csaknem egyenrangú egyjátékos mód a gyenge AI-nak köszönhetően inkább frusztráló lett, mint élvezetes. A multival továbbra is fantasztikus, de ez a minimum, amit elvárunk egy Socomtól, és azért itt is el tudunk volna képzelni néhány újítást. Reméljük, ez a kicsit fél(avagy férc-)munkának tűnő negyedik részi egy immár teljesen új alapokra helyezett, szenzális PS3-as Socom előfutára csak.

PLAY!

AMI JÓ PS2-n továbbra is egyedülállóan kiforrott online rész

ÉS AMI NEM... Borzasztó mesterséges intelligencia

GRAFIKA 06 Hatalmas terep, lassulás nélkül

HANG 07 Korrekt fegyverhangok és szinkron

JÁTSZHATÓSÁG 07 Saját katonáink visznek a sírba

ÉLETTARTAM 09 Multiban elszel vele a PS3-ig

ÖSSZEZÉB: A negyedik Socom bátran napvilágot láthatott volna Socom 3 Extreme Edition néven, olyannyira kevés értékelhető újdonságot tartalmaz. PO-n ez egy kiegyesítofe is kevés, nemhogy teljes árú játéknak. Persze ha eddig nem ismerted a sorozatot, ez a legjobb alkalom...

INDEX:

76%

FHM DECEMBER

FHM AJÁNDÉK FALINAPTÁR!

HORVÁTH ÉVA EGÉSZ ÉVRE 2007



A HÓNAP TÉMAJA: A CSÁBÍTÁS & ZMELLÉKLET: HORVÁTH ÉVA FALINAPTÁR

WWW.FHM.HU 2006. DECEMBER
695 FT, 120 SKK, 310 DIN, 13,1 LEI
ELŐFIZETŐNKÉNT 595 FT

A SZEX- EZREDES

23 évesen 120 szexpartnerrel
tartott. Most 69 éves...

MESTERKÉPZŐ
És ezt próbáld már? Az 5 top
szexmutató! Haladóknak!

HÜTLENSÉGTESZT
Már egy apró folt is lebukthat:
DNS-vizsgálat fehérmemükön

Particica

Patricia a Viván,
a Megatánban és
az éjszakában...

BORAT, A KAZAH
Örületese interjú az örült filmsztárral

Plusz!

FHM Nemzeti bajnokság:
Vásáros vs Pécs

Pályoz:
SzexyYorgyi (Rémcsi
vs. Schabert) Norbert

Jenny McCarthy
szexerőse
a megalkandón!

Pireattan nők,
akik az FHM-ben
keresnek férjket!

Lairdos Johnny,
a festéklő-
világba jött



FHM Férfiaknak és nőknek!

PLAY!

PlayStation 2



KIADÓ: VIVENDI UNIVERSAL

FEJLESZTŐ: STORMFRONT

MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

ONLINE NINCS

INFO



írta: Rébaly

ERAGON

REMÉLJÜK A FILM AZÉRT NÉZHETŐ LESZ...

Eshet eső, fújhat szél, lehet nyár, vagy dermesztő tél, a sikeres vagy sikervárományos filmek alapján készült játékadaptációk örökös szereplői a játékipiac újabb és újabb termékeinek. A Stormfront stúdióknak nem ismeretlen a terep, az ő kezeik közül került ki a Gyűrűk Ura második részének az interaktív változata is. Jelen delikvensünk a világszerte nagy sikereket örvendő Eragon című fantasy regényen alapuló film nyomán készült el, mely decembertől lesz látható a hazai filmszínházakban.

Christopher Paolini kölyökíró trilógiájának első kötetét dolgozta fel mind a játék, mind a film, viszont az előbbi történetvezetése elég hézagossá sikerült, mintegy feltételezve, hogy az egyszerű játékos már olvasta a könyvet, ami miatt (mivel én ezt jelenleg nem tettem meg) utána kellett járnom a cselekménynek, hogy jobban megértem, miről is van szó.

ALAPOZÁS

A mese Alageisa, az író által életre keltett világban játszódik, melyben hajdanán a sárkánylovak voltak a rend és a béke őrzői. E lovagi rend egyik tagja, Galbatorix diktatórikus álmokat szövögetve a sajátjai ellen fordult, majd a szükséges mennyiségű áru- és cselszövés nyomán átvette az uralmat a birodalom felett. A sajnálatos események után a história középpontjába egy árva vidéki fiú kerül, kinek neve Eragon. Ő egy vadászat során sárkánytojást talál, mely hamarosan ki is kel, s az újszülött tűzokádó Saphire hősünket választja lovasának, akinek a sorsa

ZSENI?



GYEREKSZTÁR

▶ A Harry Potterrel világhírűvé lett J. K. Rowling után itt a gyerektantasy irodalom legújabb sztárja – aki ráadásul maga is gyermekként kezdett neki első könyvének. A most 23 éves írpalánta, Christopher Paolini 1998-ban kezdte el írni a kezdetítő fogva trilógiának szánt Eragon, ám a kiadásra csak négy évvel később került sor, méghozzá a szülei által e célból alakított cégen keresztül. A vad sikertelenség csak akkor múlt el, amikor a Knopf kiadó egyik embere be nem ajánlotta a főnökénél – innen kezdve a szokásos amerikai sikertörtérel van szó: Paolini 19 évesen felkerült a New York Times bestseller listájára, 2005-ben megjelent az Eldest című folytatás, idén készült el az első film... Hiába teljesen egyértelmű, hogy az ihletet Tolkien és a Star Wars-filmek voltak, a fiatal rajongók értékelték a fogyasztható formába gyúrt fantaszt: az Eragonból több fogott, mint az első öt Harry Potter-könyv bármelyikéből.

ez által megpecsételtett, sárkánylovagga kell neki is válnia. A lakosság szemében felcsillan a remény, hogy ez a fiú lesz az, ki megtöri a gaz uralkodó hegemoniáját – ám persze ehhez a diktátor úrnak is lesz egy-két keresztlen szava.

Az Eragon egy rövidebb intróval indít, mely igen öszszecsapolt, igénytelen grafikus munkára vall, a szereplők arcát nem is tudom mihez hasonlítani, mindenestre röhejesen festenek a szerezés után színészek. A történetet hagyatul felvázoló bejátszások a későbbiekben is tarkítani fogják a játékmenetet, alacsony színvonalukkal keserű mosolyt csalván orcánkra. Számomra ezek alkalmazása érthetetlen. Miért nem lehetett filmrészleteket ezek helyére bevágni, ahogy azt a Gyűrűk Ura játékoknál tették? Fényévekkel szebb képeket láthatunk volna viszont, főleg azt tudva, hogy a mozi több jelene-tét hazai helyszíneken forgatták, magyar stázták alkalmazásával!

▶ Itt bizony nagyon sokan meg fognak pusziálni...





❖ Az X360-as verzió sem jobb, ott se csúbuljtok el a képek láttán!



KALANDRA FEL...

Megkaporintva az irányítást már nyugtább látvány fogad minket, a táj szép, ám amint a jobb analóg karhoz nyúlunk, egy szemügyre vegyük a vidéket, szomorúan kell tapasztalunk, hogy a kameranézet bizony kötött. Mindezt a bezártsgot tetézi az operatőr sajátos helyezkedése, ami miatt sokszor kényelmetlen az irányítás – az ember ösztönösen már forgatná a nyomorultat –, valamint a teljesen lineáris pályafelépítés, illetve az, hogy mindenütt láthatatlan fal van sem oldja ezt az érzést. Az első helyszínen

az, ami támadásként is használható. Barangolván a szinte már megtévesztően lineáris helyszíneken, a lehető legostobább kameranézetektől szenvedve, olykor utunkat szegélyezik különböző, varázslattal el- illetve el nem mozdítható akadályok. Mi magunk kisebb szakadékok, árkok főle vonzatunk oda tárgyakat hid gyanánát a Pull varázslattal, s ott, ahol a kiválasztott nem boldogul, a sárkányt hívhatjuk segítségül, aki mind nagyobb akadályok ledöntésében, mind egyará ellenfél elkapásában készségesen a segítségünkre siet. Elakadni nem lehet, mindent

EXTRÁK?

A sztori kipörgetésén túl semmi egyéb említésre méltó extra adalékkal nem szolgál a program. Minden szinten begyűjthetünk egy darab rejtett tojást, melyek bizonyos megszerzett mennyiségnek megnyitnak valami bónuszot a főmenüben, ám néminemű, a filmmel kapcsolatos képen és rövidke videón felül senki se számíton többre, így tulajdonképpen ezek keresgélese miatt se túlzotn érdemes újra nekifutunk egy adott pályának.

Egy akciójátékhoz tényleg kell a szép grafika is, de ha csak az van, akkor az egész nem ér semmit

Így összefoglalásként mit is mondhatnék a játékról? A látványvilág kivételével az Eragon minden porcikájából árad az egyszerűség, az összecsapottság érzése. Teljesen nyilvánvaló, hogy pusztán a közeledő film sikerét kívánják meglovagolni



❖ A kooperatív-mód néha egész élvezetes. Néha...



még a vadászatra csöppenünk bele, mely rész egy tutorialnak is felfogható. Egyelőre csak egymagunk vagyunk, viszont a többi szinten már akadnak segítők, akárcsak a filmben, akiket akár egy haverunk is irányíthat.

Ahogy sejtető volt, egy szokásos „mész és csépléssz mindenkit, aki az utadba áll” játékmegoldást kapunk, pedig a téma szinte kínálta magát, hogy egy ún. sárkányszimulátor hozzanak össze, ahogy az a Drakanban volt. Sapphire-t ugyan itt is meglovagolhatjuk, de ezen alkalmak száma egyrészt kevés, másrészt a kamera körözése miatt eléggé élvezhetetlen is sikerült. Karaktereink csak minimális szinten fejlődnek, legfőképpen csak az életenergia és a varázslatok ereje az, ami növelhető. A próba, varázslatok. Eleinte nem áll egy se a rendelkezésünkre, ezeket fokozatosan tanuljuk meg, ahogy egyre jobban bekeményedik a szituáció, igaz nagy dolgokra nem kell számítani, mindössze négy van belőlük, melyből csupán a tüz

ikonokkal jelöl a játék, hogy véletlenül se kelljen gondolkodnia senkinek sem.

KARD KI KARD!

Csatát persze nem lehet szép szóval megnyerni, így van kardunk és ijünk is. Az íjászat egész barátságosra sikerült, az R1-et lenyomva az aktuális karakter rögtön becélöz valakit, s a célpontok között villámgyorsan lehet váltani a jobb karra, míg a bal karoska által a célzó állást módosíthatjuk. A pallossal egy gyors és egy erős ütésre vagyunk képesek, valamint e két gomb változatos kombinációját alkalmazva számos kis sorozatokat adhatnak le.

A harcrendszer ebben a két lehetőségben ki is merül, s ez az egész végigjátás alatt egy szeméremly se fog változni, így hiába vihető rövid idő alatt végig az egész, 16 szintből álló kaland (ami szintén hiába mivel ez pusztán öt-hat óra alatt megvan), roppant hamar monotonná válik az ellenállás ledarálása.

ezzel a produkttal. Megannyi kihagyott ötlet, rövid játékidő, tizenkettő egy tucat koncepció... Aki szereti a fantasy dolgokat, magát a könyvet ne ez alapján ítélje meg, valamint ezt a tömegterméket jó messziről kerülje el.

PLAY!

AMI JÓ

Csupán a grafika

ÉS AMI NEM...

A fejt emeltetett kívül minden

GRAFIKA

07 Az egyetlen erőnye az egésznek

HANG

06 Átlagos, semmi kiemelkedő teljesítmény

JÁTSZHATÓSÁG

05 Unalmas, és a kamera is bosszantó

ÉLETTARTAM

02 Egy (rossz) vico az egész

BŐSZEJES: Hiába az erős brand, a kiváló történeti háttér, a cél a film sikerének a feltöltése volt, nem pedig JATEK készítése. Ez nekünk pedig nagyon nem tetszett, és reméljük, közéletet sem sokan ülnék fel a szép grafikának és az elméletben izgalmas akciózásnak.

INDEX:

46%

PLAY!

XBOX 360 LIVE



GEARS OF WAR

18

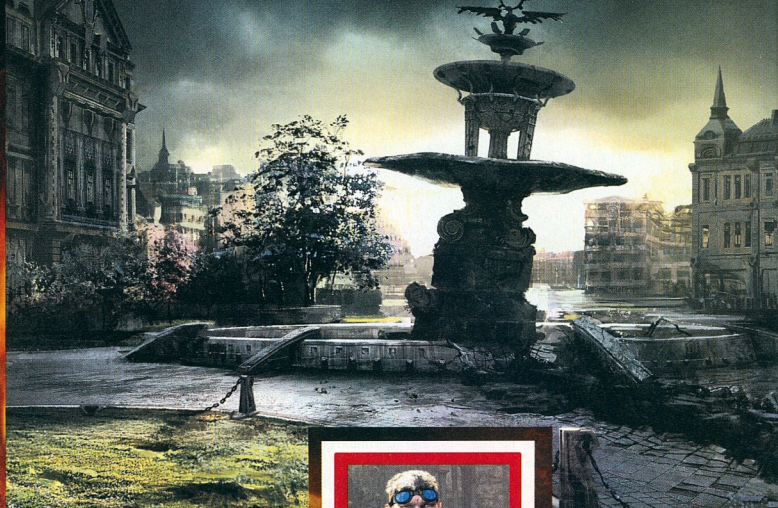
Microsoft

INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ EPIC
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE 8 ONLINE



A játék egy lerombolt civilizációjú, megsemmisített kultúrájú világon, Serán játszódik



BAIRD

Az ellentétnek nyilvánított Alfa osztag egyik tagja a szűke technikus, Baird, amellet, hogy cinkus, és talán az osztag legtöbbet poénkodó tagja, szívesen reparál meg bármilyen felszerelést, és persze az idegenek láncfűrésze hányásából is szívesen kiveszi a részét.

állítólag utolsó ütközet előtt az Epic – Cliff B designer vezetésével – egy új, minden eddiginél királyabb akciójátékot lep-



A fedezékharca a Gears of War lelke

Minden konzolnak megvannak azon címei, amik megjelenésükkor nagyjából örökre bevésik a nevüket a történelemlétkönyvbe. A Microsoft öt évvel ezelőtt megteremtette a maga mítikus hősét –

Master Chief, a való főszereplője történelmet írt és a mai napig nem talált legyőzőre. Az Xbox 360 megjelenése kapcsán éppen ezért mindenki a Halo legújabb elővetelére várt, azonban a végső és

te meg az új konzol tulajdonosait! Hölgyeim és uraim, a Gears of War sze-

A Gears of War, azon túl, hogy a valaha látott legszebb játék, még hihetetlenül élvezetes is!



GEARS OF WAR®

AZ ÉV JÁTÉKA LEHET...



FENIX

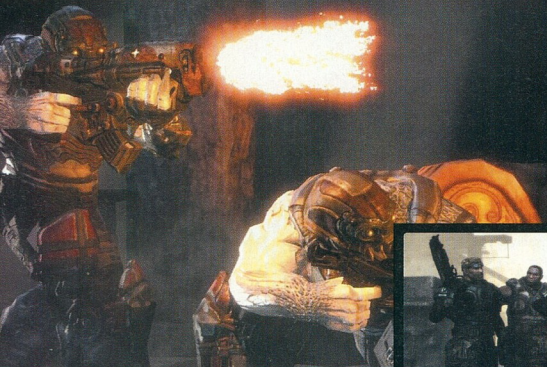
A tudósaládból származó Marcus korának egyik leghetesebb katonája volt, ám karrierje igen brutálisan derekban tört, amikor megkapta a parancsot, hogy adjon megmenhessé – utóbbi nem sikerült, előbbi miatt pedig 40 évre lesíttették. A játékot még a cellában kezdjük...



mélyében megszületett minden idők legszebb és az idei év mindenképpen legjobb akciójátéka, amiről röviden összefoglalva csak ennyit mondhatok: hát ez k**va jó!

ILYET MÉG NEM LÁTTÁL

Egy játékesztői készítésekor általában a technikai jellemzők, a képi világ és a hanghatások a legtöbb esetben a cikk végén kapnak helyet. A Gears of War esetében azonban mindenképpen változati kell a megszokáson. Az Unreal 3 motorral életre keltett Gears of War ugyanis úgy néz ki, mint még soha egy játék sem – tekintet nélkül a platformra. A hatalmas tereken minden mérnöki pontossággal van elhelyezve és az utolsó négyzetmilliméterig gyönyörűen fel van textúrázva. Az összkép monumentális és káprázatos. A Play! leadása előtt gyakran tartottam bemutatót a játékból, és a bevásárlóközpontokban felállított Gears of War sátrakban hömpölygő tömeg sokszor nem hitte el, hogy amit a hatalmas kivételről lát, az nem



CG videó, nem előre renderelt animáció, hanem maga a játék, éppen ezért előfordult, hogy a kétdedők kezébe adtam a kontrollert, hogy saját maguk is megtapasztalhassák a látottakat!

Azt hiszem, ezzel szinte mindent elmondtam a grafikáról. A motorral életre kellett átvezető animációk száma és minősége minden képzeletet felülmúl. Meg merem kockáztatni, hogy felveszik a versenyt a Final Fantasy XII gyönyörű átvezető moziáival. A különbség csak annyi, hogy míg az render, addig ezt valós időben számolja a gép! Egy szó, mint száz - a GoW képi világa nagyon durva, olyan szintet képvisel, amire eddig és valószínűleg a következő rész

CLIFFYB



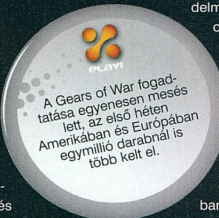
A DESIGNER

A lengyel származású Cliff Bleszinski az Epic egyik alapító tagja volt, és bár programozni is tud, hamar előlépett a cég elszámú designerévé. Neki köszönhetjük a Jaz Jackrabbit platform-sorozatot, valamint ő volt az Unreal Tournament játékok fő tervezője, tesztelője és rajongója. A negyedik UT-játék (lásd jobbra) designere már nem ő volt, ehelyett megvalósította régi álmát - ez lett végül a Gears of War...

megjelenéséig nem lesz példa!

FEDEZÉKRŐL FEDEZÉKRE

A GoW játékmenete a fedezékről fedezékre történő előre haladásról, a tereptárgyak kihasználásáról és persze a taktikáról szól. A látványos „bújócska” érdekében a GoW harmadik személyű külső nézetes megjelenítést használ. Hősünk animációja példa értékű! A végtelenül egyszerűen előhozható mozdulatok, az egyik fedezékről a másikra történő hangulatos mozgások szemtől győ-



nyrókötődteők csakúgy, mint amikor hősünk rohanásba kezd. Ekkor a kamera a nagyobb hírcsatornákon látható, élő háborús beszámolókhöz hasonlítható. A főszereplő rohan, az „operátor” mögötte fut, a kép rázkódik, a lendület töretlen, majd az első felbukkanó védelmet nyújtó kőhalomnak, vagy oszlopnak elemi erővel nekicsapódva biztonságban érezhetjük magunkat. Ez az elemi erő egyébként a játék egészére igaz. Hősünk mindennek nagy vehemenciával veti neki magát, az ajtókat berúgja, a szörnyeket kegyetlen lendülettel fűrészi ketté (a játékban a legcoolabb dolog a láncfűrész használata - kettévágott ellenfél vére beborítja a képernyőt, a húscafatok szanaszétjél röpködnek, a játékos adrenalin szintje pedig az egekig szökik!), a fedezékeknek testi épségét nem kímélve csapódik neki.

A tereptárgyakat azonban nem csak mi, hanem csapattársaink és az ellenfelek is kitünően használják. Hardcore nehézségi szinten a mesteréges intelligencia már nagyszerűen működik. A

❖ A Gears nem egy békés, gyermekeknek való játék...



UNREAL TOURNAMENT 2007

UNREAL TOURNAMENT 2007

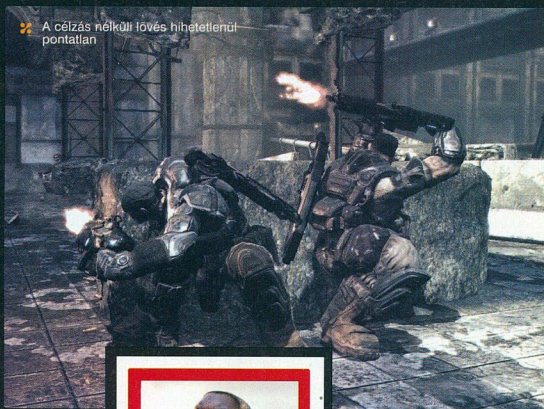
A Gears of War mellett az Epic gárdája egy másik játékon is dolgozik. Az Unreal Tournament 2007 egyelőre csak PC-re és PS3-ra van bejelentve, de a GoW sikerét követően nem lennénk meglepve, ha X360-ra is kiadnák.



A kizárólag multira koncentráltó programban rengeteg eltérő játékmódban mérhetjük majd össze a tudásunkat, az egyszerű deathmatchtól a szinte stratégiai összetettségű Warfare-ig. Legalább 15 fegyver és 18 jármű várja majd a verszagra összegyűjt játékosokat, akik 63 társukkal együtt vághatnak majd neki a vad viadaloknak. A megjelenést nemrég halasztották el 2007 legvégére...



☛ A célzás nélküli főtűs hihetetlenül pontatlan



szörnyek egymást fedezve rontanak ránk, alakulatunk tagjai általában két csoportra osztva egymást védve araszolnak előre, ha lehet, hátra támadják a

társakra rontó fenevadat, ha kell, a segítségünkre sietnek. A netes tesztekben sokan azt írták, hogy az AI csak feltartja az ellent, a végső lövéseket mindig nekünk kell leadni. Hardcore fokozaton ez már egyáltalán nem igaz – a társak itt egyenrangú partnerek.



AUGUSTUS

Az Alfa osztág nagyhajgú, az oktondiságig bátor tagja. Szervezőképes gyűlöli a ránk támadó idegen szörnyetegeket, így aztán amíg velünk van, egy biztos pont mindig lesz a csapatban.

éreztem, hogy ez a korbó hosszútávon unalmas lesz, ám hál'istennek nem így történt. Az okos AI, a társak megjelenése (később utasításokat is adhatnak nekik) és a zseniálisabbnál zseniálisabb és változatos pályák mindig hozzáadják azt a pluszt, ami



Többször is előfordult, hogy egyetlen lövést sem adtam le, és mire kidugtam a fejel a fedezék mögül, addigra az egész szobát megtisztították.

ahhoz kell, hogy a játékosnak eszébe se jusson letenni a kontrollert!

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE

A monotonnak tűnő játékménet ellensúlyozása érdekében az Epic mindent megtett. A pályák

A GoW játékménete tehát a fedezékekről szól. Az első videók és néhány perc játék után úgy



képi világa rendkívül változatos – napsütötte utak, komor éjszakai pályák, döbbenetes esős szakaszok, vulkanikus barlangok váltják egymást. Ez azonban kevés lenne ahhoz, hogy a GoW játékmeneke órákon át működjön. Szerencsére az Epic csapata is tudta ezt, ezért mindent elkövetett azért, hogy a szemképráztató grafika mellett a lehető legtöbbet hozzon ki az akcióból. Már éppen unod, hogy fedezékről fedezékre ugrasz? Semmi gond, a következő fedezékre toltatod magad előtt is. Meguntad, hogy a sötétben észrevétlen vagy? Jönnek az éjszakai fenevadak, akik a levegőből támadnak rád és csak a fénytől riadnak vissza. Meguntad az apró, tömegesen támadó ellenfeleket? Tuti, hogy a következő sarkon belefutsz egy gigászi lénybe. Unod a gyaloglást? Pattanj csillébe, vagy a legdurvább harci terepjáróba és száguldj végig a pályán!

A GoW tehát a változatosság szempontjából is jelesre vizsgázott. Nem próbál a mennyiséggel elhalmozni, hanem a minőségre épít. Jó példa erre az arzenálunk, ami jöszörelv-öt-hat-mordályban ki is merül. Az aránylag kevés fegyver azonban nagyszerűen használható. A nagyobb óriáspókok ellen használjuk az ionscápas mérő fegyvert – a becélzott ellenfélre a műholdról érkező nyaláb adja meg a kegyelemdöfést. A rakétavetősök ellen használnd a robbanótöltettel ellátott nyilpuskát, közelharcban a shotgun vagy a fűrészfogó gépfegyvert. Ha a távoli ellenfelekkel gyűlik meg a bajod, akkor jöhet a

távcsöves puska, a rohamozó tömegek ellen pedig a gránát.

Azonban ügyelj arra, hogy két nagyobb és egy kis kézfegyver mellett csak gránát lehet nálad egy időben, az arzenált tehát a szükséges taktikához kell igazítani. A fegyverek területén az Epic bevezetett egy apró, de rendkívül szórakoztató újdonságot. Ez pedig a gyors újratöltés. A jobb ravasz feletti gombbal elindítjuk az újratöltés folyamatát. A löszerkijelő alatt található skálán elindul egy csik amit, ha pontban a kifehértett cikkben állított meg, akkor az újra-



DOMINIC SANTIAGO

Marcus legjobb cimborája nem feledkezik meg az öreg haverról, a Jacinto börtöntelepet ért támadás közepében behatol az intézménybe, és kiszabadítja hősünket. Kicsiny osztagunk leghangosabban káromkodó, és rajtkun kívül talán leghatékonyabban dolgozó tagja.

Az Xbox Live-on keresztül zajló kooperatív játék rendkívüli móka!



☘ Az átvezető jelenetek lélegzeteláztatóan néznek ki



Multiplayer



A Gears of War a kiváló egyjátékos mód mellett nagyszerű többszereplős játékmóddal is rendelkezik. A kétszer négy fős, csapatalapú multi elképesztő népszerűségnek örvend. A siker oka roppan t egyszerű. A Gears of War nem próbál meg más, mint szórakoztatni. Jőmagam tisztában vagyok vele, hogy a GoW multi semmi extrát nem képes felmutatni, sőt, sok szempontból elmarad például a Call of Duty 3 multijától, mégis örökül, sőt most már azt is mondhatom, hogy hetekig elvoltam és vagyok

vele. Mig én feltartom az ellent, addig társam hátra támadja és kettévágja azt – a csapatunka nélkülül el vagy veszve. Ropog a géppuskátűz, mindenki rohan, és robbant; egyszer csak azon veszed észre magad, hogy hajnal öt óra van, és újra meg újra becsatlakozol a szerverre, hogy bebizonyítsd: te vagy a világon a legjobb. A Gears of War többszereplős módjának a kulcsa tehát egyértelműen az egyszerűség! Egy kitáry kis gyakas, mindenféle sallang és bizonyítási vágy nélkül.



➤ A két faj képviselői között semmilyen eltérés nincs



➤ Végős helyzetben a kis pisztoly is életet menthet

töltés pillanatok alatt lezajlik, ha viszont nagyon elbánnázuk a dolgot, akkor hősünk három-négy másodpercen keresztül, sűrű káromkodások közepette próbálja betuszkolni a töltényeket a tárbá. A kiélezett szituációkban nagyon bejött ez az új megoldás, hisz nem elég, hogy koncentrálnunk kell a hullámokban érkező idegenekre, még a fedezék mögött sem lankadhat figyelmünk – egy-egy rosszul elvégzett újratöltés ugyanis megpecsételheti a sorsunkat! A szívünk egyre hevesebben dobog, az adrenalin felszökik, a felénk rohanó ellenfél üvölt, és berraggett a láncfűrészét, mi pedig megpróbáljuk a távcsöves puskákkal az utolsó utáni pillanatban leszedni...



MINH YOUNG

A történelemből való szökés után Marcusék összeakadnak Kim hadnaggyal, aki sebtiben megalkítja belőlük a Delta osztagot. Sajnos a szimpatikus, sokat tapasztalt katonára nem tart velünk sokáig, mert az idegen seregek vezetője, Raam tábornok a játék egyik legdurvább átvezető jelenetében szépen kiszigereli...



➤ Multiban mi is alakíthatjuk a rosszfiúkat

kor klejtének, az minimum a döbbenetes lesz. Párattan képi világ, zseniális játékmenet, nagyszerű mesterséges intelligencia és egyszerű, de nagyszerű többszereplős játékmód, sőt hibátlan hang- és zeneti hatások jellemzik. Hogy ennek ellenére miért csak 98%? Mondjuk azért, mert a története nem túl erős (persze kit érdekel mindez, amikor két darabba vágatom az idegeneket), vagy mondjuk azért, hogy Clifty B-ék nehogy elbázzák magukat, hogy legyen tartalék a GoW második részére is.

KONKLÚZIÓ

A Gears of War az év eddigi legjobb játéka. Nem lehet összehasonlítani egy FF12-vel vagy egy Oblivionnal, mégis úgy érzem, hogy ez az a játék 2006-ban, ami mellett senki sem fog szót nélkül elmondani, és a szó, amit a megpillantása-

A Gears of War kötelező darab. Egy mérőöldök, egy igaz és talán az első komoly next-gen játék olyan technológiai fölénnyel, amivel semmi sem veszi fel a versenyt (nem véletlen, hogy a Microsoft a PS3 amerikai premierjére időzítette a megjelenését, hiszen a most kapható PS3-mas játékok képi világa a GoW cipőfűzőjét sem költi meg... sajnos). Nézd meg...!

PLAY!



AMI JÓ

A grafika mesés, a harcrendszer fantasztikus

ÉS AMI NEM...

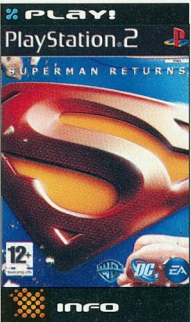
Lehetőleg volna még hosszabb...

GRAFIKA	10	Eddig ez a maximum - minden gépen
HANG	10	Itt is minden stimmel
JÁTSZHATÓSÁG	09	Insane fokozaton túl kemény...
ÉLETTARTAM	09	Sztori, koop, online - sokórás meló lesz

ÖSSZEZEGÉS: Az év legjobb akciójátéka. Bravuros teljesítmény az Epic!től! Evék múlva is beszélni fogunk róla. Az elkövetkező években többször fogjuk majd mondani, hogy azért a GoW 2 éve jobban nézett ki!

INDEX:

98%



MAJDA ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA TIBURON
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS



írta: RBaily

SUPERMAN Returns

SUPERMAN VISSZATÉRT - DE MI NEK?!

Az idén vetített Superman mozi ugyan már a nyáron lement, viszonylag csendes sikert aratva, a premier idejéről a hivatalos játék lecsúszott – így most a DVD-vel együtt kapjuk azt meg. Az első képeket látva elég ígéretesnek tűnt a program, s a késés is reményt adott arra, hogy itt valami nagyszerű készül, mivel a kiadók nem szokták kihagyni a film debütálásakor keletkezett felfokozott érdeklődést. Csalódnom kellett...

SZÉPREMÉNYÜ INDÍTÁS...

Meg kell hagyni, Superman jól kezd: előtűnik tornyosul Metropolis hatalmas városa, mely teljesen szabadon bejárható, berepülhető a játék legelejétől fogva. Rögtvet a tetek mezején találjuk magunkat. Az első próbatételek alatt tanulhatjuk meg nevelőapánk tolmácsolása alapján az alapvető mozdulatokat, képességeket. Superman legfőbb védjegye, a repülés remekül sikerült. Fantasztikus élmény villámsebességgel suhanni a felhőkarcolók között és felett,

és az első percekben jóformán úgyet se kíván vetni a játékos a rögtvet előtte álló feladatokra. Metropolis különös helyen épült, ugyanis állandóan ezt a helyszínt éri a legtöbb baj. A mi nyakunkba szakad a létező összes probléma megoldása. Főhősünk sérthetetlen lévén nem rendelkezik életerővel, így a város kapott egy csíkot, mely folyamatosan csökken az azt ért támadások nyomán.

...UTÁNA KÖRHINTA...

Szuperképességeinket elsődlegesen a felbukkanó roszfűk ellen kell bevethetnünk, melyek robotokban, szörnyekben és sárkányokban ki is merülnek. Ezeken túl tűzoltás, meteorzárópar elhárítás, valamint a néha felbukkanó, eliminálandó főgonoszok, mint Bizarro vagy Lex Luthor

...MAJD A KIHAGYOTT ZICZER

Értetlenül állok a játék előtt. Bár nyomokban a film cselekményeit követi, megannyi, a képregényből ismert elem kimaradt. Nem oldhatunk meg trükkös csapdákat, s így tovább. A tálalásról jobb nem is beszélni - még várunk kell egy átútdo adaptációra.



360 VERZIÓ

Supermant a következő generációs technika se menti meg. Az X360-as kiadónál egyik legszűkebb tagját köszönhetjük benne. A két verzió lényegében minden pontban megegyezik, 360-on csak egy plusz szigetlet leszünk gazdagabbak. Ez az apró sziget hasonló kaptafára készült, mint az egész város, semmi plusz elemet nem szolgáltat, tehát nem tudjuk ajánlani a játékokat az X360-tulajdonosoknak sem.



2 - Innen távolról még nyugodtnak és békésnek néz ki a város

egészítik ki a misszióinkat. A küldetések leírva sokszínűnek hathatnak, a valóságban ezek roppant egyhangúra és monotonra sikerültek. A városban semmit se tehetünk meg, semmilyen épületbe nem mehetünk be, pusztán a kültéri, idővel unalmas harcokat kell megvívunk szüntelen. A repülésen

és a négy főképességen túl közelharca is van lehetőségünk, valamint különféle objektumok hajgálására is (autók, szobrok), ám az életerő híján teljesen mindegy, mennyi ütést kapunk be, akár sima pofonokkal is mi kerülünk ki győztesen minden egyes összecsúzésekéből, bárki ellen is vívjuk azt. Feltéve persze, hogy a város épzésben marad...

PLAY!



AMI JÓ

A repkedés élvezetes, egy darabig



ÉS AMI NEM...

Penztermelésre született, nem szórakoztatásra

GRAFIKA

06 Átlagos látvány, lassú képráfrésztés

HANG

06 Az eredeti filmben megállja a helyét

JÁTSZHATÓSÁG

06 Unalmasba csap át hamar

ELETTARTAM

03 Semmi se motívál az újabb nekifutásra

ÖSSZEKÉPES: A sors fura fintora, hogy a Superman játékok közül ugyan a legjobb, önmagában viszont ez sem vizsgáljuk meg csak előszörre sem. Szóval, hogy ez a szuperhős ilyen szánalmas a játékvilágban...

INDEX:

48%

Megújult a

PC GURU ONLINE

www.pcguru.hu

Indul a teljes interaktivitás!

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

Ne maradj le!



PLAY!

XBOX 360 LIVE



3+

INFO

KIADÓ: MICROSOFT
FEJLESZTŐ: RARE
MULTIPLAYER: NINCS NINCS
ONLINE: 2 JÁTÉKOS

írta: Snake



Ha azt mondom: Pokémon, akkor valószínűleg mindenki tudja, miről van szó. A kissé debil állatsereg a Nintendo égisze alatt lett minden idők legnagyobb bestsellere. A recept tehát adott: kreálj el-képesztően aranyos lényeket, adj hozzá egy végtelenül egyszerű, de szórakoztató játékményt, és ha lehet, tegyél mögé valamit (TV-sorozat, könyv stb.), amitől a megcélzott célcsoport függővé válik. A Viva Pinata erre a receptre épít. A Pokémon sikersztoritól mindössze annyiban tér el, hogy míg ott előbb volt a játék és abból lett a sorozat (meg minden más), addig a Microsoft már rögtön a



start-hoz biztosította a tévésorozatot, bízva abban, hogy ezzel a kombóval a cukli kreatúrák dollármilliókat hoznak majd a konyhára.

DE MIK IS AZOK A PINATÁK?

Infidel megfogalmazása szerint a Pinaták azok a papírból készült állatkák, amiket csokival és cukorkával töltenek meg, hogy aztán azokat a tengerentúlon madzagokra felfüggesztve bekötött szemű kiscsávók egy fadarabban szanaszétjélj verjenek. Na jó, de akkor hogy lehet ebből játékot készíteni? A válasz roppant egyszerű. A Viva Pinata azokról a napokról szól, amikor sze-

Bár nagyjából úgy néz ki, mint amit kétéveseeknek terveztek, mindenki számára élvezetes lesz!

rencsétlen állatkákat éppen nem veri agyba-főbe senki, hanem nyugodt hétköznapi életüket élik egy – jó esetben – idilli kertben, boldogan párosodva, játszva, sokasodva.

SZINKRON MAGYARUL MÉGJOBB!

A Viva Pinata legnagyobb erőnye (amellett hogy maga a játék nagyon jó), hogy magyar nyelvű szinkronnal és felirattal lett elérhető. A játéknak felvonultatott szinkronszínészek és honosítók nagyszerű munkát végeztek. A szinkronhangok mese-filmbe illők és humorosak, ráadásul nyelvtanilag is helyesek, csakúgy, mint a játékban szereplő csaknem összes felirat. Őszintén reméljük, hogy a Microsoft példáját követve hamarosan a többi kiadó is ilyen színvonalas honosított next-gen játékokkal állnak majd elő! Ehhez a munkához csak gratulálni tudunk! Fontos megjegyezni, hogy a játék nyelve nem menüből állítható, így csak akkor szólal meg anyanyelvünkön, ha az Xbox 360 főmenüjében a Console Settings menü Location almenüjében a tartózkodási helyünket Hungaryra állítjuk!

VIVA SIMS

A Viva Pinata lényegében nem más, mint egy gyermekded Sims-klón. Adott egy, a populáció függvényében folyamatosan növekvő kert, amit a The Sims sorozat módjára a lehető leglakhatóbb és legtöbb életforma számára ideális paradicsommá kell változtatnod. A játékban szereplő Pinaták ebben a kertben próbálják jól érezni magukat. A készítő 3-15 éves kor ajánlják a játékot, ezért a fiatal generáció szintjére próbátd meg belőni a játék nehézségét és a kezelést. A Viva Pinata azonban sokkal mélyebb lett, mint amire először számítottam. A lények szükségletei, a számtalan bevethető stratégia, az erőforrás-menedzsment úgy vannak összerakva, hogy nemcsak a gyerkőcök, hanem szü-

PINATA

TM



leik is jól érezhessék magukat. A játék alapjai tehát egyértelműen a The Simsre építkeznek, a világ és a design azonban teljesen más.

Pinata World egy elképesztően látványos és színekben gazdag világ, ami úgy néz ki, mintha mindent krepp-papírból vágtak volna ki. A kertben építhető épületek, fák, virágok és a lassacskán bőzőnlő állatsereg döbbetenesen jól és teljesen egyedien néz ki. Minden egyes Pinata nagyszerűen



meg lett animálva, ráadásul a mai trendekhez igazítva a végletekig átalakíthatóak. Kezdetben csak a nevük változtatható, ám kicsivel később a mintázatuk és ruházatuk kétszínű is szabadon testre szabhatóak lesznek. Minden egyes Pinatanak megvannak a maga igényei, ezért a kertet úgy kell kialakítani, hogy ott a lehető legtöbb faj jól érezze magát. Az apró rovarok a virágok ilatára jönnek, a kucacok a friss termőföldet kedvelik, a madarak a fákat – és persze a kucacokat, így sajnos előfordulhat, hogy a nevünkkel fémjelzett kucac eleség formájában fogja végezni pár óra játék után. Természetesen kertünkben lehetősé-



Minden időök legaranyosabb krokodiljai

günk van rendet tartani. Erre a legalkalmasabb kellék a lapát. Ezzel ásunk, vágjuk a fűvet, bontjuk le a legújabb építményeinket borító vázát és ezzel verjük fejbe az ellenséges, vagy éppen rosszcsont Pinatákat, akik több-kevesebb sikerrel ugyan, de általában tanulnak a dologból.

SZERELEM

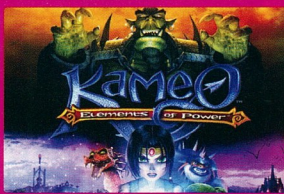
Ahhoz, hogy egy Pinata igazán jól érezze magát, a megfelelő életkörülmények mellett lakóházat is biztosítanunk kell neki. Erre a feladatra a legalkalmasabb karakter Willy Builder, az építésvezető. Ha az általa legyártott épületek a fűre helyezük, semmi sem állhatja útját a szaporodásnak. Ha tehát az adott fajnak van háza és két egyedet egymásra eresztünk (eltérő nemek nincsenek),

RAREWARE - fejlesztők 325 millióért



Minden időök legdrágább fejlesztői felvásárlása természetesen a Microsoft nevéhez fűződik. Az évekig Nintendo-exkluzív fejlesztéseken dolgozó Rare-t 2002-ben vásárolta fel a Microsoft abban a hitben, hogy az általuk fejlesztett szoftverekkel letarolják majd a japán piacot. A tarolás azonban annak ellenére elmaradt, hogy a Rare hozta a szokásos formáját, a japán

vásárlók azonban árulónak tekintették őket, így a felvásárlás bejelentése után kiadott GC-s Starfox Adventure is csak mérsékelt sikert aratott. Mindez azonban ne tántorítson el senkit: ha egy játék dobozán Rare logó áll, biztosak lehetünk benne, hogy minőségi, kreatív játékkal van dolgunk. A a srá-cok jelenleg régi hősök, Banjo feltámasztásán mesterkednek!





❖ A grafika valami egészen elképesztő lett!

❖ A karakterek elsősorban a fiatalok számára készültek



akkor azok visszavonulnak és násztáncot járnak, aminek végeredményét a „golya” rövid időn belül meg is hozza. Ez a cselekedetünk a populáció növekedése mellett némi pénzülatommal is jár, amire nagy szükségünk lesz, hiszen kertünkben szinte mindennek ára van.

Vehetünk magvakat, amiket elültetve gondozunk – értsd: locsolunk – kell, különféle édességeket (köztük például nemivágy-fokozót) és természetesen különféle életkörülmény javító cuccokat (kis tó, különféle dekorációk). Figyeljünk mindig segítőinkre, főleg Leafosra, aki nagyszerű tanácsokkal lát el minket. Sose menjünk fejfel a falnak, inkább nézzük meg, hogy a kertünkbe érkezett új látogató mire vágyik leginkább, és próbáljunk számára igazi otthon teremteni, lehetőleg nem a régebbi lakosok kárára.

4KIDS



PINATA RAJZFILM

➡ A 4Kids televíziósatorna gondozásában készült el a Viva Pinata animációs sorozat, melyből eddig 15 rész ment le (egy amerikai címmel létrehozott XBL Silver profilal ezek közül kettőt letölthetünk Xbox Live-ről). A fogadtatás a célközönség fiatalok közeében a Microsoft és a 4Kids szerint nagyszerű, és most már Kanadában is vetítik a sorozatot. Az európai bevezetés kicsit odobb van, de mi nem tartjuk elképzelhetetlennek, hogy valamelyik, nálunk is felfogható rajzfilm-sorozat a közeljövőben a műsorára tűzze a sorozatot.



GYÚJTS PONTOKAT!

A Viva Pinata - amellett, hogy jó kis játék - nagyszerűen van felépítve a gyűjthető pontok, az achievementek rendszere szempontjából is. A gép ugyanis majdnem mindent honorál minket, ergo szinte rákényszerít, hogy az apró részletekben is elmélyüljünk. Pontok járnak a populáció növeléséért, ha átnevezünk egy állatot, ha átszabjuk kinézetét, ha megváltoztatjuk a textúrájának a mintázatát, ha barátunknak Xbox Live-on keresztül valami ajándékot küldünk. Komolyan mondom, ilyen jól kitalált honorrendszerrel még nem találkoztam. Külön meglepetés ez a Rare előző játékához, a Perfect Darkhoz képest, ami mellett, hogy bűnrössz egyjátékos móddal lett megálva, nem álltolt 25-30 pontot adni azért, hogy a világon talán egyetlenként végigszenvedtem azt!



gének köszönhetően 10-15 perc alatt beletanul bárki. Mindez azonban nem jelenti azt, hogy ez egy bugyuta játék lenne. A sikerek elérése érdekében mindenre oda kell figyelni és kis stratégiai érzék sem árt. Ha részese szeretnél lenni az év legelbűvölőbb kalandjának, akkor a Viva Pinata a te játékod, csak arra vigyázz, hogy az öcsöd vagy húgod pillanatok alatt elhappolhatja előled a kontrollert és akkor garantált, hogy pár nap nem ülhetsz konzolod elé! Mivel a játék teljes egészében magyar szinkronnal és felirattal került a boltba, ezért a tökéletes játékelményhez a nyelvismeret hiánya sem lehet majd akadály!

MESESZÉP

Az ímént már említettem, hogy a Viva Pinata képi világa egyszerűen mesés. Meg merem kockáztatni, hogy ez az eddig a legszebb Rare játék. A Pinatában ugyanis minden poligon, szín, textúra és animáció a helyén van. A napszakok váltakozása, az eső és ködfelhettek szintén példaértékűek. Valahogy minden passzol mindenhez, semmi sem esik le a képről. Kíváncsiságból megnéztém az eredeti rajzfilmsorozat egyik epizódját és meghökkenve tapasztaltam, hogy a renderelt mesefilm pont ugyanúgy néz ki, mint maga a játék. Nincs mese. A Viva Pinata a Gears of War mellett a legszebb Xbox 360-as játék – annak ellenére is, hogy a két játék grafikai stílusa a lehető legmesszebb van egymástól. A design diadala az, ami mind a kicsiket, mind pedig a nagyokat szájatjárásra készteti majd.

VENNI VAGY NEM VENNI
Mint említettem, a Viva Pina gyermekeknek készült, és tulajdonképpen az is lett. Egyszerűs-

PLAY!

AMI JÓ
Eszelős grafika, meglepően mely játékmenet

ÉS AMI NEM...
Annnyira azért nem mely a játékmenet

GRAFIKA	10	Hihetetlenül durva, ráadásul egyedi is
HANG	10	Aranys zenék, magyar szinkron!
JÁTSZHATÓSÁG	09	Tökéletesen kezelhető
ÉLETTARTAM	08	Nincs konkrét vége

ÖSSZEKÉP: Az év legmesszebb játéka. Tökéletes szinkronnal és nagyszerű magyar felirattal ellátva. Ha a rajzfilmsorozat sikeres lesz hatalmas bestseller lehet belőle!

INDEX:

87%

Keresd Magyarország legolvasottabb játékmagazinját!



**Teljes játék
a DVD-mellékleten!
Pokoli szomszédok 2**



PLAY! PlayStation 2



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZŐ CLIMAX
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE 8 JÁTEKOS



írta: Rébaly



ATV Offroad FURY 4

SÁRDAGASZTÁS MESTERFOKON

A Sony mindig is kitűnő érzékel indított útjára olyan sorozatokat, melyek aztán kategóriájukban párjukat ritkítónak számítottak és számítanak ma is – elég csak a Gran Turismora gondolnunk... Az elsőként 2001-ben jelentkező ATV megjelenésekor ugyan még egy átlagos offroad ramazuri volt, ám azóta a széria rengeteget fejlődött, és immáron műfaján belül az egyik legjobbnak számít. Idén a negyedik részt köszönhetjük köreinkben. Az ATV Offroad sikerének titka leginkább abban rejlik, hogy egyáltalán nem akar szimulátornak látszani, ám az árkdá stílust se viszi végtelenül túlzásba, egész egyszerűen szórakoztató, mégis kihívással teli órákat képes biztosítani, s mindehhez igen széles választékot kínál.

ENGINE START

Felpörgetve a lemezt hamar a főmenü köszön vissza ránk, ahol az összes opció képviselteti magát, ami manapság elvárható egy versenyjátéktól, így az egyszerű gyorsmenetektől egészen a karriermódig mindenbe belefoghathunk. Újoncnak külön tréning opció áll a rendelkezésükre, hogy pár alapfogást elsajátíthassanak, melyeket ezek a speciális körülmények megkövetelnek. Az elődhoz képest – amelyben pusztán csak ATV-vel lehetünk – immáron négy géposztály képviselteti magát. Elsként adottak maguk a címadó, minden terepre jó gépek, emellett most már MX motorok nyeregbe pattanhatunk, buggykkal dagaszthatjuk a

arat és az úgynevezett Thrrophy Truckokkal is szerencsén próbálhatunk. A járművek választéka sem csekély, több mint harminc fajta képezi a teljes kínálatot. Természetesen a választásunk nem csak a külsőre vonatkozik.

Ahogy annak lennie kell, mindegyik kategória képviselője más és más menettulajdonságokkal rendelkezik, értelemszerűen a könnyebb vasak fűrgbcek és könnyebben állják a kanyarokat, a nehezebbek a terepakadályok leküzdésében jeleskednek, és még sorolhatnánk. Mindenképpen jó húzás az, hogy a legtöbb versenyen nincs megkötve a kezünk abban, hogy mivel kell teljesítenünk az adott helyszínt, mindenki azzal indulhat, amivel a legtöbbre képes.

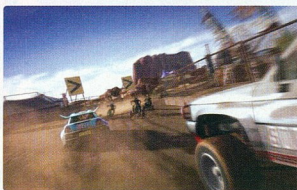


MOTORStorm



Az ATV jó eséllyel az utolsó valamirevaló sárdagasztós játék PS2-re, ám a friss PS3-tulajoknak nem kell sokat várni a nextgen élvezetre. A tavasszal (nálunk várhatóan a géppel együtt) megjelenő MotorStorm minden igényt ki fog elégíteni, hiszen csodálatosan néz ki, remek fizikája van és multiban egyszerűen verhetetlennek tűnik, annak köszönhetően, hogy hét versenyzőtály

tagjai vetélkedhetnek egyszerre ugyanazon a pályán. A kamionok mellett fűrg, ám sérülékeny motorok húznak el, utcai autók viaskodnak ATV-kkel, rallycsók fröcskölnek a sarat a berregő quadokra. Vegyük ehhez a remek zúzó zenét, a hosszú karriermódot és a későbbi letölthető extrákat, és belátjuk, a MotorStorm a PS3 első félévének nagy sztárja lehet!





HOMOKDÚNÉKRE FEL!

A másik szembeötölő újítás a harmadik részhez képest a sztorimód. Itt a szokásos históriát kell végigjárnunk: szépmeményű amatorként kezdünk, s a cél feljutni a profi liga csúcsára. A célt elérendő, rengeteg bajnokságban, kihívásban kell diadalmaskodnunk. Az aktuális gépeinket a megkeresett pénzből megannyi ponton tuningoelhatjuk. Ez a rész is sokat fejlődött az előző epizód óta, most már járművünk minden pontját megokosíthatjuk a rendelkezésünkre álló pénzből. A gépi ellenfelek mindig élveznek némi támogatást, így soha nem fogunk tudni teljesen elhúzni a mezőnytől, akármennyire is kispécizük a járgányunkat. A tuninghoz és a futamokon való ténykedésünkhöz szponzorokat is magunk mögé állíthatunk, a győzelmi juttatásokat megnövelendő. A karriermódban a továbbhaladáshoz az NFS Most Wantedhez hasonlóan nem szükséges minden egyes versenyszámot teljesíteni, mindösszesen egy kiirt limit elérése a cél. Az ürm az örömben viszont az, hogy a bajnokságokban a minimum elvárás a dobogós helyezések, ami a történet továbbgörgetéséhez szükséges, ám emiatt úgy érezhetjük, hogy egy gyengébben sikerült futamon a nehezen kiizadott negyedik helyünk értelmetlen, s nyomhatjuk a restartot, mintegy semmissé téve a pontgyűjtögetés lényegét.

Az összes játékmódban a futamok típusukat tekintve igen széles skálán mozognak. Ezek sorban: supercross, rallycross, national, circuit, point-to-point, sponsor és freestyle. Lényegében a nevükben benne van, melyik mit takar. Sokuk körverseny kint a szabad tereken, vagy egy arénában mesterségesen kialakított tere-

✚ Az előző sikerült - nem is 3000 ilyen széles úton



A hóban még trükkösebb a gépek irányítása, mint melegben

pen, míg a point-to-point egy, a szabadban zajló időfutam, ellenőrzőponttól ellenőrzőpontig. A freestyle alatt különféle trükkökkel kell(ene) elkápráztatnunk a zsűrit a motorunk vagy az ATV-nk nyergében zsonglőrködvé, igaz, a többi autótól is részt vehetünk rajtuk, ám itt csak a driftelésért és az ugratásért jár pont. A kivitelezhető mutatványok száma 34-re rúg, melyeket akár kombinálni is lehet. Nem egy Tony Hawk, de itt kis bónuszok elmegy.

A TEREKEN

A pályák által a világ megannyi pontját bejáratjuk, s e helyszíneket igen szépen dolgozták ki, valamint az is dicséretes, hogy – a stadionokat nem ide véve – szélesek, vagyis nem érezzük magunkat egy láthatatlan falú csöbben, így egy elhibázott kanyarvétel után könnyedén a sornyásban találhatjuk magunkat. Itt domborodik ki a point-to-point futamok előnye. Az ellenőrzőpontokhoz több úton juthatunk el – mintegy dakarosa véve a figurát –, korlátok nincsenek. Amennyiben a 72 helyszín nem lenne elegendő, a játékhoz mellékelte pályaszerkesztővel újakat hozhatunk létre. Az editor használata könnyen elsajátítható, s az így létrehozott egyedi pályákat akár meg is oszthatjuk társainkkal. Erre a mekkül kidolgozott online felületen van lehetőségünk, ahol akár nyolc pájtás eshet egymásnak. A multiplayer módban az összes versenyszám-

ban indulhatunk, emellett futhatunk online bajnokságokban, valamint sajátos kis minijátékokra is invitálhatjuk barátainkat vagy minket. Utóbbiak alatt próbált agymenésekre kell gondolni, mint kincsvadászat, bowling, vagy hoki, melyekkel az amúgy is bőséges kínálat mellett ideig-óráig jól el lehet szórakozni.

Játzhatóságát tekintve az ATV 4 sajátos, a természet törvényeit kissé talán egyedien értelmező motort használ, mely azért nem csap át teljesen irreálisba, s kellő kihívás mellett szórakoztató tud lenni. Az élénk táruló látványvilággal kapcsolatban sem lehet okunk a panaszra, mind a kültéri, mind a beltéri helyszínek szépen, részletesen kidolgozottak és kellőképpen változatosak is. Ebből kifolyólag kíváncsian várjuk, mit lesznek képesek majd kihozni a fejlesztők a Play-Station 3-ból. Füleink szempontjából a hangfelekterekben vannak, a zenei kínálat már kényesebb téma, mert ahány ember, annyi favorit, így csak a magam nevében merem kijelenteni azt, hogy ezekkel sem volt semmi különösebb gond, a megcélzott gyors tempóhoz ideálisan passzolnak.

VÉGEZETÜL...

A negyedik rész szebb, több, jobb, mint az elődei voltak. Amennyiben szereted az árkád jellegű száguldozást, és még nem találkoztál ezzel a sorozattal, tégy egy próbát (lehetőleg vásárlás előtt), nem hiszem, hogy meg fogod banni.

PLAY!

AMI JÓ
Jóformán minden

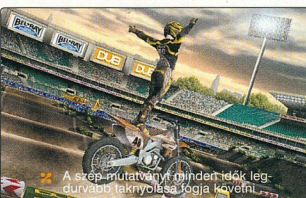
ÉS AMI NEM...
Az ellenfelek rásegítése

GRAFIKA	09	Szép teljesítmény a nagy öregeit
HANG	08	Rendben van, de nem kiemelkedő
JÁTSZHATÓSÁG	08	Sajátos, ám szórakoztató kihívás
ÉLETTARTAM	09	Hosszú időre képes lekötni az embert

ÖSSZEZÉS: Keves olyan autós játékot lehetne mondani, amibe ennyi funkciót belezsúfoltak. A korábbi online támogatással felértve remek kikapcsolódást ígér a stílus szerelmeseinek.

INDEX:

89%



✚ A szép mutatvány mindettőltek legdurvább teknyelése fogja kivéte-



WILD ARMS 4

KAPCSOLJ A NEGYEDIK SEBESSÉGBE!

írta: Flatline



Főhősünk, Jude Maverick egy 13 éves srác, aki Filgala világától elszigetelten az égben lebegő Ciel nevű városkában tengeti napjait, nem ismerve semmit ezen kívül. Ám egy napon ismeretlenek érkeznek lakhelyére (feltárva így Jude előtt a világ többi részét), akik egy Yulie nevű lányt tartanak fogva. Természetesen Jude segít a lánynak, és elindulnak igazságot szolgáltatni a háborúktól szétvert Filgala világába. Csatlakozik kalandjukba Arnaud, a mágiikus képességekkel rendelkező fiú, és Raquel, a kedves lelkű kardmester lány.

SABLONOK?

Na most az az igazság, hogy ezt elolvassa mindenki álsztori kezd, hiszen számtalanszor hallottunk már ilyen félgályai, gyerekek mentik meg a világot” sztorit. Ellenben a Wild Arms esetében előny, hogy az előző részek vadnyugatos fantasy világát egy posztapokaliptikus gépesített világ váltja fel, melyet a háborúk teljesen romba döntöttek, a civilizáció nyomai szinte eltűntek, a települések szétszórtak és a világ közel áll a megsemmisüléshez.

KARD KI KARD!

Ami igazán kiemelkedő a Wild Arms 4-ben, az nem az új világ, hanem az új hexás alapú harcrendszer. A csaták hét hatszög alapú mezőn

zajlódnak. A csata kezdetekor véletlenszerűen vannak elhelyezve a résztvevők, legyen szó a mi karaktereiről, vagy az ellenfelekről. Minden egyes hexán több karakter és ellenség fér el, viszont ellenséges egység és saját karakterünk nem fér meg egy hexán. Ha egy hexán több karakterünk áll, előnyt élvezünk: együtt speciális támadásokat hajthatnak végre, ám igaz, kicsit szívunk is, mert a támadó ellenfél mindegyik karaktert sebzí egy egyszerre.

Színesíti a harcot még három speciális hexa a külső hat közül, melyek véletlenszerűen a négy elem tulajdonságát veszik fel. Ha egy tűz hexán áll, az ellenfél Arnaud tűzvarázslata például csak félig sebzí őket, viszont a víz alapú támadás erősödik ellenük. Így az, hogy hol állunk ugyanolyan fontos, minthogy milyen skilleket használunk. Rengeteg lehetőség van egy harcban, melyek garantálják, hogy ne legyen unalmas. Csak egy példa: ha egy hexát megmérgezzünk, a rajta álló ellenfelek folyamatosan sebződni fognak, amíg arrébb nem állnak – kivéve, ha mi odazárjuk őket, elősegítve a ciánózást. Életerős- és mágiapontok mellett van egy harmadik tényező is, az erőpontok, vagy Force pontok. FP-t akkor kapunk, ha sebzünk, vagy sebződünk, ha pedig ennek a csíkja betelik, erős speciális támadásokat hajthatunk végre – pl. sebzethetünk egyszerre több hexán.

A TEREPEN

Ami zavaró a harcokban, az a bevitt sebzés-, illetve kegyelemelőfés-alapú tapasztalatpontozás. A karaktereink könnyen sebződnek, így Yulie lemaradhat szintben, táposágban a többiekől, hisz az ő fő szerepe a gyógyítás, nem pedig a támadás. A játék mászkáló része rengeteg tárgyhasználatos „rejtvényt”, illetve ugrálórs részt tartalmaz (ami néha zavaró fix fizet miatt). Kellemes újítás, hogy ha egyes pályáreszeken végrehatunk egy feladatot, szabályozhatóvá válik, hogy szeretnénk-e ellenségek botlani arafelé, avagy inkább lemondanánk erről.

A Wild Arms 4 zenéi megtartották a korábbi részek hangulatát, viszont a karakterhangok, bezedések csak közepes érdemlnek - se nem irritáló, se nem kitűnő. Habár a karakterek designja és a történet sem kiemelkedő, maga a játék élvezetet nyújt - ebben segít az új harcrendszer és a széria eddigi messze legjobb grafikája.

PLAY!

AMI JÓ
Szerethető karakterek, kellemes világ

ÉS AMI NEM...
A sztori nagyon klisé

GRAFIKA	07	Stílusos, kellemes, de nem egy FF12
HANG	07	Közepes minden tekintetben
JÁTSZHATÓSÁG	07	A hexás harcrendszer jó móka
ÉLETTARTAM	07	Harcin érő teljesen kiltart

SZERZŐSÉG: A Wild Arms 4 talán (bárban) be fog jenni a szerepjátékok terén tapasztalatlanabbnak, mint a stílus veteránjainak. A kedves karakterek és a nem bonyolult sztori nem is hasonlítható a FF12 nagy voltamén, eseményéhez, de ápr ezért talán émszethetőbb az egész.

INDEX:

72%





ATELIER IRIS 2: The Azoth of Destiny

ALIG JOBB, MINT A CÍME...

Vágjunk a közepébe: az Atelier Iris második része messze nem sikerült annyira jól, mint az első. Annak idején 2004-ben, mikor az agust sem silány RPG piacot picit megrázta a Gust által fejlesztett Atelier Iris, senki sem gondolta volna, hogy a folytatással annyira mellé tudnak nyúlni a srácok. Félreértés ne essék, majdnem teljesen ugyanolyan a játék, mégis, a történet és a prezentáció ezúttal valahogy nem tud összeilleni olyan egységes, élvezetes egészzé. A játék még mindig kökeményen japán beidegződésű, ami nagyon sok rajongót, vagy éppenséggel egyszeri PS2-tulajz izgalomba fog hozni, azokat pedig főleg, akik nap mint nap rá vannak cuppanva a Dragonball-féle sorozatokra.

ALKÍMIA

Igen, a játék olyannyira japán, hogy az azonosulás és a szereplők-világ-történet befogadása vagy nagyon gyorsan sikerül a játékosoknak, vagy egyáltalán nem.



PLAY!
Grand Fantom alkímia Japánban már nagyon megjelent az Atelier Iris-sorozat harmadik darabja is, amey történetéig az A2 után, de az A1 előtt játszódik.

A sztori szerint ugyan az első rész eseményei előtt zajlik a második rész története, mégis Felt és Viese, a két irányítható főhős kalandjai sokkal idegenebbnek hatnak, a teljesen anime-jellegű prezentáció ellenére. A játékot sokszor akár PSP-s projektnek is lehetne nézni: a statikus, rajzolt háttereken fél-izometrikus módban mászkáló karakterek nem a leglátványosabb, legmodernebb megközelítése ennek a műfajnak – mondjuk, ha minden más klappolna, ettől simán el tudnánk tekinteni.

A harcrendszer az egyedüli, ami pozitív változtatásokon esett át, végre tudhatja a játékos, mikor kerül véletlenszerűen bekövetkező harcba a monszterekkel. Minél pirosabb a kijelző, annál valószínűbb, hogy a közeljövőben megpróbál Felt és csapata fenekébe harapni valaki. Egy adott mennyiségű ellenfél kinyiffantása után pedig szabadon lehet mászkálni az adott területen, mindennemű zaklatás nélkül. A harcok tényleges menete pedig továbbra is a jó régen ismert körökre osztott

örület, amivel nincs is baj. Az

ACT-rendszer nem egy bonyolult dolog, egyszerűen arról van szó, hogy cselekedeteink bizonyos időbe telnek, így ezzel taktikázva kerülhetünk az ellenfél elé mondjuk. A játék nem nehez, úgy éreztem, végig könnyíteli próbálják a főhősök sorsát, akik ráadásul változathatóságuk ellenére nem okoznak annyi kellemes percut, mint szeretnénk. Majdnem mindig csak annyiból áll a hasznuk, hogy amikor Felt elakad, majd rájön mire is van szüksége, akkor Viese jó alkímista lévén gyorsan kikotyvasztja a tárgyat, ami kellett, majd odaadja Feltnak.

SAJNÁLJUK...

Az első rész legjobb elemei valahogy kicsit hátrébb szorultak a második részre, aminek az az oka, hogy sokkal inkább az átlag fogyasztó igényeit próbálták kielégíteni, aminek az lett az eredménye, hogy sokkal szürkébb lett az egész játék, messze nem annyira szerethető, mint nagytestvére. A rajongóknak be fog jönni, de sokkal kevésbé eddig az Atelier Iris, mint elődje...



PLAY!

AMI JÓ

Nagyon japános játék...

ÉS AMI NEM...

Nagyon japános játék...

GRAFIKA

08 Nem mindenkinek fog bejőnni

HANG

07 Hallgatható, japános

JÁTSZHATÓSÁG

07 Egyszerű harcok, egyszerű alkímia

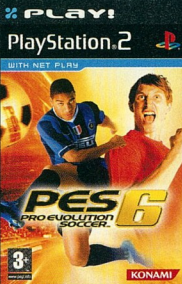
ÉLETTARTAM

07 Cirka 30 óra, könnyű mentet

ÖSSZEZÉS: Csak azoknak ajánlom az Atelier Iris 2-t, akik szeretik a körökre osztott, nagyon elborultul japán RPG-ket és éppén úgy gondolják, hogy nincs kedvük letölteni egy újabb adag animét...

INDEX:

64%



WITH NET PLAY
INFO
 KIADÓ: KONAMI
 FEJLESZTŐ: KONAMI
 MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS
 ONLINE: 8 JÁTEKOS



írta: Darthe



Az idei címlapszár a brazil Adriano felett



A hogy már megszokhattuk, a Konami idén is jelentkezett a Pro Evo sorozat aktuális epizódjával. A név körül kavarás is a szokásos: a PES 6 valójában a hónapokkal ezélt megjelent Winning Eleven 10 európai tesója. Persze közel sem ugyanolyan játékról van szó, hiszen komolyabb ráncfelvarrás után aggatják a játékra a Pro Evolution Soccer nevet és küldik harcba az európai piacon a FIFA ellen.

PESNI, VAGY NEM PESNI?

A válasz egyértelmű igen – de vajon miben is más a Pro Evo, mint az örök rivális FIFA? A két játékot legjobban talán Beckhamhez és Ronaldinhohoz tudnám hasonlítani: Beckham csíni, kevésbé élvezetes a játéka, viszont vele van a marketing! Ronaldinho csúnyácska, de focizni nagyon tud, és az igazi hozzáértők szemében ő a profibbi! A maga ligájában mindkét játék (és szépen fejlődik és megállja a helyét. Az EA a FIFA 07-tel láthatóan alaposan összeszedte magát (ezt nálunk meg is fűszerezték a magyar kommentárral), de a játékmenet így is monotonná válik és ellaposodik egy idő után, míg a

Pro Evo rejtett játéktechnikai megoldásával egy év után is hihetetlenül jól lehet szórakozni (igaz, sokat kell játszani vele, hogy igazán megismerd). Aki mélyebb fociismeretűre vágyik, annak a PES való, aki gyorsabb, egyszerűbb játékménetre, annak a FIFA. Ettől függetlenül a keményvonalas FIFA-rajongóknak is érdemes kipróbálni a konkurenciát!

LÖDD KI A FICAKOT!

A készítők a tavalyi rész óta elsősorban a játékmenet további tökéletesítésén fáradoztak, így a taktikail beállítások sokkal fontosabbak, nem beszélve a játékosok adottságairól (magasság, sebesség – esős pályán például egy ala-



a sztárjátékosokat is; például egy az egy elleni szituációkban Ronaldinhoval rendre elküldött legelészni a partvonalon túlra az ismert gumiláb-csellel. Eddig sem volt egyszerű játék a Pro Evo, és ezután se panaszkodhatunk! Aki most veszik először a kezükbe a játékot, azoknak ajánlom, hogy a legkönnyebb fokozattal kezdjenek, így könnyebben el tudják sajátítani a mozdulatokat, lövéseket.

OKOS FOCI, OKOS JÁTÉKKAL

A játék legnagyobb erőssége, a játékmenet megőrzése érényeti, és ehhez nagy rakat fejlesztés párosult ebben az évben is. A kapus fejlődött talán a legtöbbet: ügyesen, okosan mozog,

Nem lett észrevehetően szebb, a hangok ócskák, ám a játékmenet továbbra is legyőzhetetlen!

csony termetű, gyors játékos-sal kihasználhatjuk, hogy a súlypontja alacsonyabban van, jobban gyorsul, könnyebben cselezget). A mesterséges intelligencia is sokat javult, okosan, taktikusan játszik a gép, kihasználva

jól reagál a helyzeteknél és kifutásoknál, de benne van a pakliban a baki is: egyszer Van der Saar az utolsó percben olyan vehemensen dobta ki a labdát, hogy az kicsúszott a kezéből, megajándékozta vele az egyik középpályásmat, aki azonnal külte is vissza a hálóba, miközben a kapus négykézláb vergődött érte... Cselekből eddig is kellemesen tág volt a reper-toár, és ezután sem panaszkodhatunk, a híres

PRO EVOLUTION Soccer 6

LÁTOGATÁS A SZÉP ZÓD GYEPEN

Rooney gyermekkori balett-álmái néha-néha még ma is megmutatkoznak



hallgató karriermód még részletesebb lett, de a legnagyobb újítás, hogy most már a neten is kipróbálhatod a csapatodat.

SZÉP VOLT, FIÚKI!

Grafika terén semmi változás, megmaradt a kissé kopottas megjelenítés – ami egyébként vitatott pont, mert míg a közönség piros pixel-pöttyök masszája, és a gyepek kinézete is hagy némi kívánalival maga után, addig a sztárjátékosok kidolgozottsága igényes, szép munka (és idén rengeteg új játékost „sminkelték ki” a grafikusok). A hátterének többsége továbbra is elég gyenge, bár a visszajátzásoknál néha egészen jó muzsikák szólnak. A szokásos bónuszok is megtalálhatóak (classic csapatok, stadionok stb.), és egy jópofa extrával gazdagodott a repertoár: három extrém kosztüm megszerzésére van lehetőség.



Játékosok cselei újabbakkal bővültek. A fejlesztők azt is ígérték, hogy a támadásokat sokkal jobban fogják követni a játékosok. Részben ez is megvalósult, néha nagyon jól érkezik a második hullám, néha viszont sehol senki... Viszont remek ötlet, hogy szabálytalanság után lehetőségünk van azonnal elvégezni a szabadrúgást, előnyt kovácsoolva abból, hogy az ellenfél még nem állt vissza védekezni. A játékvezető következtetesebb, mint az előző részben, nem tördeli annyira a játékokat és engedi a keményebb test-est elleni párharcokat. Viszont a partjelzőkkel még mindig nem lehetünk teljesen kibékülve: sokszor fölöslegesen ítélnék lest. A kapura lövések sokkal nehezebbek lettek, ha nyakunkon a védő, hajmeresztően mellé-felé durranthatjuk a labdát – Fáraó Ricsi szavaival élve: „bűncselekménynek számít onnan nem eltálnálni a kaput!”



360 VERZIÓ

Azt gondolhatnánk, hogy egy játék két, PS2-es és Xbox 360-es változata közül automatikusan az utóbbi a jobb. Hát, most bebizonyosodott, hogy nem. Persze, a nextgen konzolokon kicsit szebb a játék, de egyrészt a Pro Evo fő előnye sosem ez volt, másrészt meg a FIFA 07 mellé helyezett egyenesen szemtelmes a látványvilág. Ha még csak ez lenne a baj, meg is bocsátanánk neki – azonban más hiányosságai is vannak. Hiába az Xbox Live, még PS2-n nyolcan lehet online játszani, 360-on csak négyen.



LICENC?

Már megszokhattuk, hogy a Pro Evo-sorozatban alapból több csapatához nincs licenc, így sokan álnévén, álmezekkel szerepelnek. Ezúttal is így van, sőt, egyre inkább: a kevés saját néven szereplő csapat közül most már a teljes német bajnokságot is átlintették, egyedül a Bayern München képviselti magát. Ők is Kahn nélkül. Viszont azok a fontosabb csapatok, amiknek licencük is van (többek között a holland válogatott is végre ide sorolható), azoknál minden játékos fizimiskája a megszólalásig hasonlít a hús-vér focistákra. Játékmódok terén is kaptunk újításokat: két új mód került be, az egyik az International Challenge, ami a világbajnoksághoz hasonló sorozat, a másik a Random Selection, ahol véletlenül összeválogatott játékosokból álló csapatokkal játszhatunk (ez a gyakorlatban nagyon jó móka egymás ellen!), a Master League névre

PLAY!

AMI JÓ
Csodálatosan életlős játékmenet

ÉS AMI NEM...
A kommentár borzalmás

GRAFIKA	08	Sok felismerhető játékos
HANG	06	A játék leggyengébb része
JÁTSZHATÓSÁG	10	Mindent tud, amit kell neki
ÉLETTARTAM	10	Online és offline is kitart 2007 végéig

ÖSSZEĞEZÉS: Minél többet játszunk vele, annál jobban csilllogtatja a legfőbb erényét, a játékmenet sokoldalúságát, csak időt kell neki adni. Taktikusabb játékosoknak igazán csemege, de könnyebb fókuszotlan mindenki megpróbálkozhat vele!

INDEX:

95%



PLAY! PlayStation 2

THE Sopranos
Ready to Respect

FPS

HBO

INFO

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ 7-STUDIOS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS



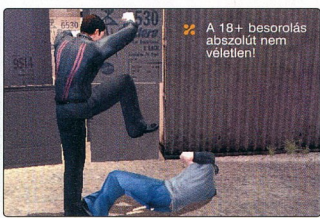
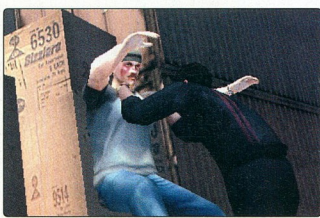
SOPRANOS

A MAFFIA EZÉRT ÖLNE...

Egy nap talán én kérek majd tőled egy szívességet – viszont ha nem teszed meg, kitaposom a beled, téglát kötök a bokádra, és a tengerbe vetlek. Nagy vonalakban így lehetne érzékeltetni a Keresztapa című trilógia és a Maffiózók sorozat közti párhuzamot: ugyan mind a két történet (szervezet) bűnözőkről szól, Mario Puzo azonban megpróbálja sugallni az eleganciát, ezzel ellentétben a HBO gondozásában készülő sorozat csak azt nyújtja, amit lehet: erőszakot, vért, mindezt pedig sok stí-

LEZÁROM A SZEMED
...hidd el, jobban jársz így, mert a játék bizony nem egy gyönyörűség. Valahol számalommal vegyes tisztelettel tekintek a fejlesztőkre, hogy egy ekkora rajongóbázissal rendelkező sorozatról mertek ilyen ocsmányságot gyártani: én a helyükben eszentül nem mennék ki az utcára. A főhősök modelljei még úgy, ahogy felismerhetőek – addig a pontig legalábbis biztosan, amíg csak állva, illetve ülve látjuk őket: amint ezek a fickók nekiállnak mozogni, jön a sokk: ilyen gyászos animációt talán PS1-en láttunk

gozták, de igazából ezen kívül semmi komolyabban nem sikerült alkotni, úgyhogy, míg más játékban ezt meg sem említettem volna, itt legalább kitérek rá, mint pozitívumra. Zenék terén nincsenek komolyabb gondok – lényegében szóvala nem is nagyon tűnik fel, hogy van muzsika, így legalább magabiztosan kijelenthetjük: sikerült úgy összehozni, hogy ne zavarjon. Ha valamit fel lehet hozni a program melegségére, az a szinkron: James Gandolfini, Joseph R. Gannascoli és a többiek mind emlékezetesen mély orgánumukkal járultak hozzá a játékhoz,



A 18+ besorolás abszolút nem véletlen!

A sorozatot imádjuk. A játékokat imádjuk. Ezt az izét azonban nem tudjuk megemészteni...

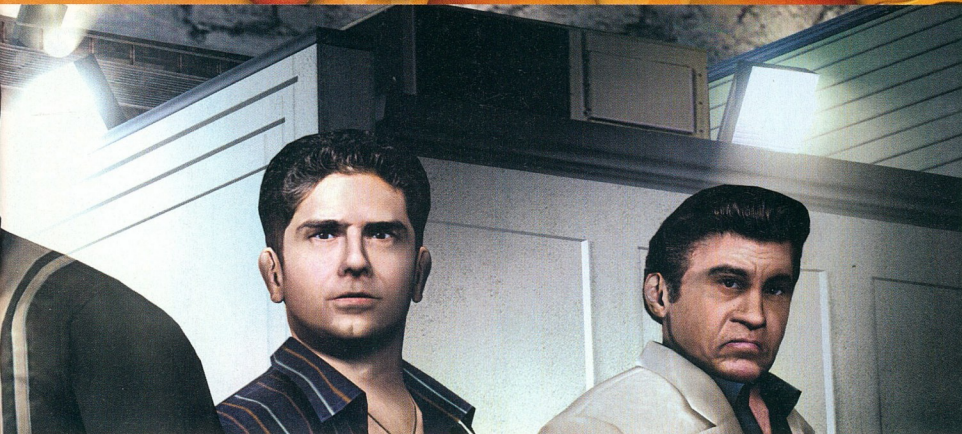
lussal, érzelemmel: egyszóval azt, ahogy ez az egész napjainkban zajlik, illetve – tapasztalat híján – zajoghat. Természetesen, mint minden sikertörténet, a Sopranos sem kerülheti el a sorsát, videójáték válik belőle – mi pedig, hiján mindenféle cinizmusnak és rossz hozzáállásnak nekiállunk, hogy kipróbáljuk, milyen is lehet Tony Soprano egy barátjának lenni. Azt már előljáróban leszögezhettük, hogy rossz.

utójára. Mindenki olyan járás közben, mintha túl sok babot ettek volna, és annyira részegre itták volna magukat utána, hogy inkább hanyagolták a toalettet menést. Szánalmas – ennél nincs rá jobb szó. Az egyetlen erős pontja a játéknak a verekedés: annyira sikerült brutálisra összehozni a programon belül zajló bunyókat, hogy az ember néha már felszisszen a tömény agressziótól. Ezzel mondjuk nekem semmi gondom nincs, de ez sem menti meg a játékokat: az egy dolog, hogy a harci animációkat kidol-

így legalább a szövegek felolvasásával nincs gond.

MAFFIÓZZUNK!

Salvatore „Big Pussy” Bonpensiero fiát alakítjuk a történetben, Joey LaRoccát, aki egy nincstelen senki – egészen addig, amíg ki tudja miért, Tony munkát ajánl neki, azaz nekünk. Ezek után mi is a Soprano családhoz tartozunk – még ha csak igen-igen távoli rokonként is –, és elfindulhatunk felfelé a ranglétrán: utunk során beszerezhetjük magunknak a nekünk járó tiszteletet, üthetünk és rúghatunk mindent és mindenkit, megismerhetjük a nem túl nagy öt, sőt, még a sorozat fontosabb szereplőivel is megismerkedhetünk.



Road to Respect



A történet dialógusait a szériát is jegyző Anthony Sparksnak köszönhetjük, ez azonban sajnos nem mindig ütökzi ki, időnként már-már fájóan suta benyőések görgetik előre az amúgy tökéletesen lineáris játékokat. GTA klónt ne várjunk – míg a Scarface, vagy a Godfather esetében teljes szabadságot kaptunk, a Sopranosban ezt meg sem próbálták a fejlesztők: egyenes vonalon mozogva haladhatunk előre, hosszú és unalmas átvezető animációkat nézünk végig, amelyek, hála az erőltet grafikus motornak, nem csak, hogy nem érdekes, de még baromi roндák is.

Ha a játékra magára szeretnénk pár szót szólni, akkor a „hagyományos akcioprogram” lenne az ideális kifejezés. Hagyományos és – már párszor alkalmaztam ezt a

szót, nem véletlenül – unalmas. Lényegében verekednünk kell, néha lőnünk, és ennyi, véget ér a történet. A készítő, hogy feldobják az egészet, beépítették a kommunikációs rendszert: lényegé-

MAFFIA



THE SOPRANOS

A Maffiózók – Amerikában The Sopranos címmel fut – korunk megkerülhetetlen sorozatává nőtte ki magát. A kellően trágár, erőszakos széria olyan, mint egy jelenkorba ültetett Keresztapa, markáns szereplőkkel, hihetetlen jó beszélőassalokkal. 1999 óta van műsoron, sikerének köszönhetően pedig egyelőre képtelen befizetni – az utolsó utáni nyelczi – valamikor 2007-ben kerül bemutatásra.

ben párbeszéd alatt három lehetőségünk van: vagy agresszívan – jó sok fucolás kíséretében – vagy nyugodtan reagálunk, esetleg semleges, és akkor sodródunk az árral. A csavar a dologban az, hogy nincs túl sok időnk eldönteni, mit szeretnénk, ha a szöveg, amire reagálnunk kell, elhangzik, akkor utána már azonnal veszi a választunkat: ha pedig nem szólnunk semmit, akkor semlegesek maradunk, ami nem mindig a legoptimistább megoldás – a tisztele ugyanis csak a megfelelő választást jár. Hogy mit érünk a tisztelettel? Minél jobban kedvelnek minket, annál jobban nyitottak a bajkialinkra – azonban, ha mondjuk véletlenül fegyvert használunk, a tisztelet alaposan lanyhul –, az viszont, akit nem kedvelnek, hamar úgy jár, mint a legtöbb sorozatbeli mellékszereplő. Látható tehát, hogy ahhoz, hogy minden könnyen menjen, verekednünk kell – folyamatosan. A közelharci rendszer egészen korrektnek is nevezhető, ezáltal ideig-óráig kellemes kikapcsolódást nyújt ellenfeleink amortizálása – azonban, amint kitanuljuk a moz-

dulatokat, már el is illan a minimális élvezet, és az egész átcsap egyfajta döngunalmas, repetitív üsd-vágdba. A rendszer lényege a brutalitás és az interaktivitás. A pályán rengeteg felhasználható tárgyat lehetünk, amelyeknek két funkciója lehet: az egyik, hogy felkaphatjuk, és hozzávágthatjuk az ellenfélhez; a másik, hogy az ellenünkre törő gafficókat kaphatjuk fel, és hozzávágthatjuk a berendezéshez. A csaták tehát arról szólnak, hogy ütünk, illetve a földre visszük az ellenfeleinket, és ott üztük őket. Nincs több opció, így tömören összefoglalva a játék arról szól, hogy megügyünk a tökéletesen lineáris pályákon, végignézzük a sokszor döngunalmas átvezető animációkat, és próbálunk a megfelelő módon reagálni a helyzetekre.

Nem is tudom, mi a legnagyobb baj a Sopranossal: az, hogy nincs hangulata? Az, hogy olyan ronda, mint a bűn? Esetleg az, hogy unalmas? Ha szembe akarok nézni a valósággal, akkor ki kell jelentenem, hogy ezek így együtt teszik ki az egészet. Nagy ziccer volt – kár, hogy kihagyták.

PLAY!

AMI JÓ
A fűszereglő hasonlítanak a színészekre
ÉS AMI NEM...
A hangulat nagyon nem idezi az intelligens sorozatot...

GRAFIKA	04	A nőkön kívül nem sok bűnűlnivaló van
HANG	06	A szinkron és a zenék nem rosszak
JÁTSZHATÓSÁG	05	Vannak jó pontjai
ÉLETTARTAM	02	Lineáris, unalmas – nem kérjük

ÖSSZEĞEZÉS: A Sopranos az utóbbi idők legidősebb sorozata – a játék készítői azonban csak az erőszakot, a néket emelték át – így természetesen elvesztett a varázs. A sorozat rajongóinak sem merjük ajánlani, másnak meg csak annyit tudunk javasolni: kerülje el. Messzire.

INDEX:

55%

INGYEN előfizetés

Vegyél nálunk játékszoftvert és ingyen lesz az előfizetésed!



Dead Rising



Burnout Revenge



Battlefield 2 Modern Combat



Ridge Racer



XBOX 360



Fight Night Round 3



Lord of the Rings Battle for Middle Earth II

9990 Ft értékű XBOX360 játék + féléves **PLAY!** előfizetés most csak 9990 Ft

- Igen, megrendelem a **PLAY!** magazint 6 lapszámát mindössze 8490 Ft-ért, PS2 szoftverrel:
- Igen, megrendelem a **PLAY!** magazint 6 lapszámát mindössze 9990 Ft-ért, XBOX360 játékkal:

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím: Telefonszám:

Kézbesítési név:

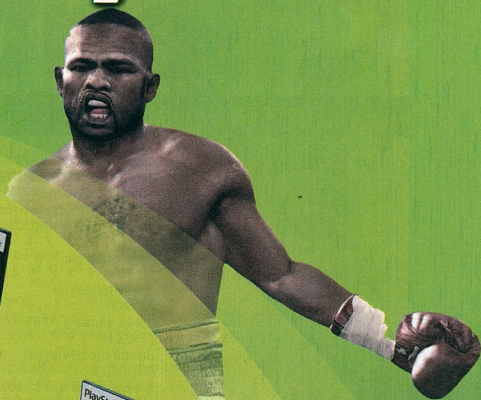
Kézbesítési cím:

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

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

karácsonyra?



BURNOUT REVENGE
Platinum



BURNOUT 3:
TAKEDOWN
Platinum



FIFA 2005
Platinum



FINAL
FANTASY X-2
Platinum



HARRY POTTER
AND THE GOBLET
OF FIRE
Platinum



HARRY POTTER
AND THE PRISONER
OF AZKABAN
Platinum



MEDAL OF HONOR:
EUROPEAN ASSAULT
Platinum



MEDAL OF HONOR:
FRONTLINE
Platinum



MEDAL OF HONOR:
RISING SUN
Platinum



BATMAN BEGINS
platinum



BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT
Platinum



THE SIMS 2



LORD OF THE RINGS:
RETURN OF THE KING
Platinum



LORD OF THE RINGS:
THE THIRD AGE
Platinum



NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2
Platinum



FIFA
STREET 2
Platinum



SSX
ON TOUR
Platinum



THE GODFATHER
THE GAME
Platinum



BOND 007:
EVERYTHING
OR NOTHING
Platinum



BLACK
Platinum

7000 Ft értékű PS 2 játék + féleves **PLAY!** előfizetés
most csak 8490 Ft

Január 15-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2007/2-as lapszámmal indul. A játékokat egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség! Üresen hagyott játékmező esetén egy tetszőleges játékot postázunk!
Tormáció: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.



Cheat

HA RENDESEN NEM MEGY...

PS2 KÓDOK

NEED FOR SPEED CARBON

A főmenüben kell bevinni az összes kódot. Helyes bevétel esetén egy üzenetet látunk.

Végtelen nitró:

← ↑ → ↓ ← ↑ → ↓

Végtelen "csapatláltsóság":

↓ ↑ ↑ ↑ → ← → ← →

Végtelen időlassítás:

↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ←

NFS Carbon logo matricák:

→ ↓ ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓

NFS Carbon Speciális logo matricák:

↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Extra pénz:

↓ ↓ ← → ↓ ↑ ↑ ▲

SUPERMAN RETURNS

Minden kódot a pause menüben vigyük be.

A város élete végtelen lesz:

● → ● → ● ↑ → ← →

Az összes Power-Up:

← ● → ● → ● ↓ ● ↑ ● ● ● ● ●

Az összes bónusz:

← ↑ ↑ → ↓ ● ● ● ↑ → ● ●

SCARFACE:

THE WORLD IS YOURS

A játékot szüneteltetve lépünk be a cheats menüpontba, és ott adjuk meg az alábbi kulcsszavakat:

Teljes energia:

Medik

Teljes tölténytár:

AMMO

1,000 labda:

FPATCH

Jármű megjavítása:

TBURGLR

Körözöttségi szint csökkentése:

NOBALLS

Ariel MK III versenyautó:

OLDFAST

Bacinar: 666999

Bulldozer:

DOZER

GUITAR HERO II

A főmenüben a cheat menühöz és az összes extra kinyitáshoz nyomjátok a gitáron a következőket, jó gyorsan:

kék, sárga, narancs, narancs, sárga, kék, sárga, kék, sárga, kék, sárga, kék, sárga

❖ A 30 elrejtett COG-tag megtalálása nem egyszerű feladat



❖ Superman a kódok is segítik



TONY HAWK'S PROJECT 8

Kódkonk írjátok be az alábbiakat:

Az összes extra a shopban:

yougotitall

Az összes deszka:

nearidade

A special-mérce mindig tele van:

jammypack

Maximumum a statisztikák:

allthebest

Végtelen fókusz:

shellshock

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Az alábbi kódkat a főmenüben, vagy a S.H.I.E.L.D. mentési zónában üssük be gyors egymásutánban. Helyes bevitel esetén egy hangot hallunk.

Összes karakter:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → start

Összes képesség:

← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ ← → start

Összes kosztium:

↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ↑ ↓ start

JUSTICE LEAGUE HEROES

Mindengyik kódhoz lépjünk a pause menübe, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, s emeljük végigük be az alant található kombinációkat. Minden sikeres bevitel esetén hangot hallunk.

Sérthetelenség:

← → ↑ ↓ ← → ← → ↑ ↓

Végtelen szuperképességek:

↓ ↓ → → ↑ ↓ ← → ← →

Maximumra tornázott

képességek:

↓ ↓ → ↓

20 pajzs:

↑ ↑ ↓ ↓

PS2 TIPPEK

OKAMI

Pisild le az ellenfeleidet Vegyetek meg, a Golden Fury támadását a Shinshu Fielden. Az ára nem kevés, 100,000 yen, ám utána képesek leszünk lepisilni az ellenfeleket.

FINAL FANTASY XIII

Zodiac Spear:

A játék legerősebb fegyverét igen furcsa módon lehet megszerezni: az szükséges hozzá, hogy négy területen NE nyissunk ki a kincs-szládákat. Ezek a következők:
1) Lada Lowtownban, Old Dalan otthona mellett
2) A palotába való belopakodás közben a pincében (Cellar) ne nyissuk ki a délkeleti sarokban levő két ládát.
3) A Confiscatory nevű helyen, miután visszakaptuk fegyvereinket, páncéljainkat.

4) Sokkal később a játékban Phon Coastnál van egy sziget, 16 ládával - ezeket is hagyjuk békén.

Ha ezeket a ládákat nyugton hagyjuk, Necrohol of Nabudisban kapjuk meg a Zodiac lándzsát, 150-es támadóértékkel.

PSP KÓDKOK



GTA VC STORIES



A kódkombinációkat a játék közben kell bevinni. Mentés után több kód kapcsolhatóvá válik, szóval óvatosan az extrákkal!

250.000 dollár:

↑ ↓ ← → × × L1 R1

Pajzs:

↑ ↓ ← → ■ ■ L1 R1

Extra energia:

↑ ↓ ← → ● ● L1 R1

Nem Köröznek minket:

↓ ↓ → → ▲ ▲ ↓ × ×

Gyorsabb óra:

R1 L1 L1 ↓ ↓ × ↓ L1

Agresszív sofőrök:

↑ ↓ → ↓ ▲ ● ●

Kromozott autók:

→ ↑ ← ↓ ▲ ▲ L1 R1

Az összes autó megsemmisítése:

L1 R1 R1 ← → ↓ R1

A járókelők megtámadnak minket:

↓ ▲ ↑ × L1 R1 L1 R1

Fegyverkészlet 1:

↓ ↓ × ↑ ↓ ■ ← →

Fegyverkészlet 2:

↓ ↓ → ■ ↑ ↓ ▲ ← →

Fegyverkészlet 3:

↓ ↓ → ▲ ↑ ↓ ● ← →

XBOX 360 KÓDKOK

NEED FOR SPEED CARBON

A kezdőképernyőn kell bevinni az összes kódot.

Végtelen nitró:

← → ← → ↓ ↓ ← → ×

Végtelen "csapatlóttségek":

↓ ↓ ↑ ↑ → → ← → ×

Végtelen időlassítás:

↓ ↓ NFS Carbon logo matricák:

→ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ×

NFS Carbon speciális logo matricák:

↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ×

Extra pénz:

↓ ↓ ↑ → ↓ → ↑ × B

CALL OF DUTY 3

Pálya- és képválasztás

A Chapter-választó részen tartsuk folyamatosan lenyomva a Back gombot, majd üssük be a következőt: → → ← ← × × és minden pálya és kép megnyílik.

SUPERMAN RETURNS

Az összes kódot a Pause menüben lehet aktiválni

A város élete végtelen lesz:

Y → Y → ↑ → ← → Y

Végtelen stamina:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Y ×

Az összes Power-Up:

← → Y × ↓ ↓ Y ↑ ↓ × Y ×

Az összes bónusz:

← ↑ ↑ ↓ ↓ Y × Y ↑ → ×

VIVA PINATA

Öt bónusz kiegészítő: Nevezük el az új kertünket chewnicorn néven. További bónusz kiegészítőkhöz egy szinten új kert Bullseye néven hozunk létre. Minden igy megnyitott extrát a Pet Shopban fogunk találni

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

A kódkat (lehetőleg gyorsan) a főmenüben, vagy a S.H.I.E.L.D. save zónájában üssük be. Az Achievementek nem elérhetőek, amíg a családok bármelyike aktív! Minden helyes bevitel esetén egy jelzőhangot kell hallanunk.

Az összes karakter:

↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← ← → start

Az összes képesség:

← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ ← → start

Az összes kosztium:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ↑ ↓ start

XBOX 360 TIPPEK

CALL OF DUTY 3

A második, The Island címre hallgató küldetésben van egy ember a második hid után, a kezében egy FG42-vel. Ebben eredetileg 96 töltény van, ám akárhányszor csak megölsz valakit, további töltényeket fogsz kapni. A fegyver az összes küldetésre átvihető.

GEARS OF WAR:

COG Tagek

A játékban 30 dőgcédula van elrejtve. Ahhoz, hogy könnyebben megtaláljátok az összeset, a gép segít. Mindenhol, ahol a egy fara



festett GOW logó van biztos, hogy a közelben van valahol egy darab.

SPLINTER CELL DA

Az összes multiplayer térkép megnyitása:

Ehhez mindössze annyit kell tenni, hogy megnyerünk hat menetet Spyként, hat menetet szoldosként, és emellett lejátszunk legalább 25 meccset.



PLAY! PlayStation 2



16+

A

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA TIBURON
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 2 JÁTÉKOS



CANIS CANEM EDIT

Tippek-Trükkök

írta: Greg S

Bár a Bully nem fekszi meg különösebben a GTA-kon edzett játékosok gyomrát, a néhány hűzósabb küldetésre tekintettel, valamint mivel ezt a játékot a Rockstar többi alkotásával szemben – hivatalosan, bírói ítélet szerint is – bátran kézbe veheti bármely tizenéves, összegyűjtöttük egy csokorra a végigjártás során magunkra szedett leghasznosabb tapasztalatainkat.

TANULNI, TANULNI, TANULNI!

A testnevelés órák kecsesgetnek messze a leghasznosabb bónuszokkal, ezeket semmiképp se hanyagoljuk el már a játék elején sem. Itt kaphatunk új harci technikákat és növelhetjük fegyvereink pontosságát némi ökölharcért vagy kidobószásért cserébe – utóbbi játéknál pasz-

z fegyvereket kotyvaszthatjuk össze szobánkban sikeres teljesítés esetén. Tűzijáték, bűzbomba, viszkelt por, dupla töltény mindenhez, korlátlan kémiafelszerelés-használat. Nem ezek lesznek leghasznosabb fegyvereink, szóval az első három óra után nyugodtan előlhathunk.

Az angolóra messze a legnehezebb mind közül, igazi hasznát pedig csak legmagasabb szinten fogjuk látni, amikor a rendőröket is kidumálhatjuk, ha kisebb galádásognak kapnak. Itt adott betűkből kell megfelelő mennyiségű értelmes angol szót kiraknunk időre, ami néha még az anyanyelvi szintű játékosoknál is gonda jelent, szóval íme segítség gyanánt íme a kirakható szavak teljes listája. Első óra: MEW, OWL, WOE, LOW, MOW, OWE, ELM, WELL, MOLE,

CYAN, CORN, YARN, RACY, ROAN, NARY, CORNY, RAYON, CARNY, CRONY, ACORN, CRAYON. Ötödik óra: AGE, RED, ARE, RAG, EAR, DAG, GAD, GAG, GAR, RAD, EGG, AGED, DARE, EREG, DRAG, GAGE, RAGE, DEAR, READ, EGG, DEAR, RAGED, GRADE, DAGGER, RAGGED.

Fotóórán különböző helyekről, személyekről kell megfelelő képeket készítenünk egyedi extráért cserébe. Megnyithatjuk a képmentés lehetőségét, évkönyvünket megtölthetjük a Bullsworth diákjaival, végül pedig dupla nyereményre tarthatunk számat a vidámparkban.

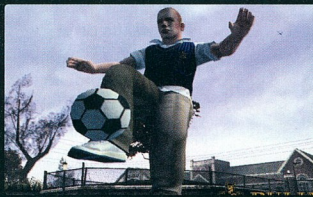
A műhelyben történő bicikliszerelésért is kaphatunk állandó képesség-bónuszokat, ami



szolás után érdemes rögtön célba venni ellenfelelünket.

Rajzórán művészességünk fejlesztésével a lányok csókjai 25%-kal egyre több bónusz életérőt biztosítanak számunkra. Az egyik leghasznosabb tantárgy, érdemes az első négy órát végigszendvednünk, az utána levőért már csak az ajándékadást spóroljuk meg.

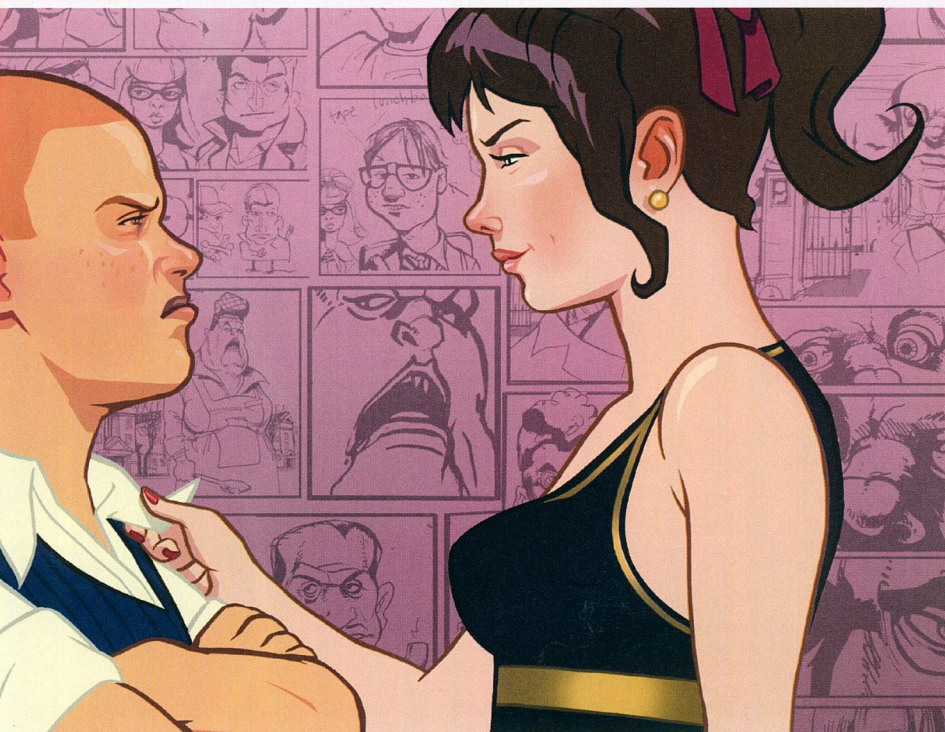
Kémiaórán sorrendben ezeket a házi barkács-



MEOW, MOLL, MEWL, MELLOW. Második óra: FIG, FIT, SIT, HIS, HIT, IFS, ITS, FIGS, FITS, FISH, FIST, SIGH, SIFT, HITS, GIFT, GI,ST, THIS, FIGHT, GIFTS, SHIFT, SIGHT, FIGHTS. Harmadik óra: ELM, LEI, LIE, MIL, ELMS, MISS, MI-SE, MESS, MILE, ISLE, SEMI, SLIM, LIME, LESS, LEIS, LIES, MILES, ISLES, SLIMS, SMILE, SLIME, LIMES, SMILES, SLIMES. Negyedik óra: RAN, RAY, ANY, ARC, NAY, NOR, CON, CAN, CAR, CAY, COY, OAK, YON, ORCA,



hasonló az órákon elérhetőekkel. Mint vegyészki megpróbáltatásaink során, itt is gombokat kell ütemesen nyomogatnunk, csak közben az analóg kart is forgatnunk kell. A felvilános felkőrr nem 180 foknyi forgatást jelent, nyugodtan tekeressük az analóg kart folyamatosan, főleg, hogy az időzítés sem könnyű az első pár alkalommal. Cserébe egyre gyorsabban és pontosabban pedálozhatunk kétkerekűnkben.

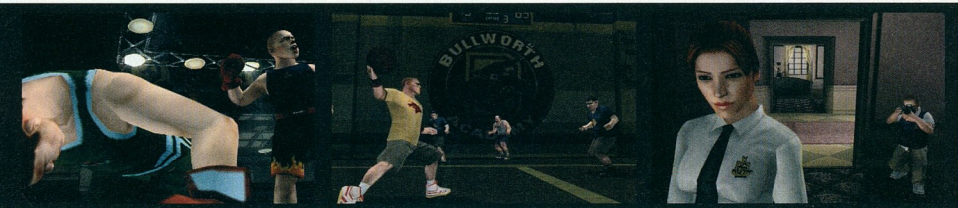


A lerobbant busz mögött élő csövestől minden egyes megtalált tranzisztor után új harci fogásokat tanulhatunk meg, így roppant hasznos mind a hatot megtalálni neki. A következő küldetéséknél érdemes nagyon figyelni a környezetünket, mert valahol ott lapul egy értékes cucc nagyon közel: Help Gary, Cook's Crush, Nerd Challenge, The Tenements, és végül a Bullworth gát északi részén.

ezzel egyszerre több gyerkőcot is leteríthetünk. A lovagiaság sem kell, hogy feltétlenül erényeink közé tartozzon: nyugodtan keressünk olyan magasabb, hozzáférhetlenebb helyet, ahova a többiek nem tudnak eljutni, és onnan csúszlizzuk le őket. Szintén ne felejtjük el a földön fekvő delikvenszeket alaposan megrogdogni, csak, hogy megtanítsuk őket a jó modorra.

jobb taktika védekezés helyett kitérni az utcések elől, majd utána megszorozni delikvenszünket. Kerékpárversenyeken nem érdemes a többiek útseivel foglalkoznunk, inkább próbáljuk őket leszorítani.

A küldetések előtt lehetőség szerint mindig tegyünk szert egy életerő-növelő csókra – ehhez elengedhetetlen a macsó öltözöt és ajándék. Az



TANÁCSOK

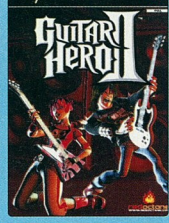
A kicsit frusztráló lopakodós részek alkalmával, főleg az elmegyógyintézetben mindig guggolva közeledjünk, így sokkal kisebb az esélye, hogy kiszúrjanak. Mivel a hangokra tapasztalatom szerint nem figyelnek az „örök”, nyugodtan lépkedhetünk, amilyen gyorsan csak lehet ilyen állapotban. Verekedésnél több ellenfél esetén használjuk az amúgy barikádok áttörésére szolgáló belemelő képességünket,

A legkönnyebb és leggyorsabb állandó pénzszerezési lehetőségünk a „kirúgásozás”, amihez az amerikai focira szolgáló pálya előtti kosárlabda részen találhatunk állandó delikvenst. Gyakoroljuk be minimális tétellel – közvetlenül azután érdemes löni, hogy megállt –, majd nyerjünk húsz dollárt percenként. A vidámparkot leggyorsabban az „erős ember” viadalon foszthatjuk ki – előtte érdemes befejeznünk minden rajzórát a dupla nyereményéért. Boxmeccseknél a leg-

ötödik fejezetben Johnny Vincent szobáját az épület jobb felső szárnyában találhatjuk meg. Erre a küldetésre hagyjunk bőven időt magunknak. A játék 100%-os teljesítéséhez az összes mellék- és opcionális küldetés teljesítése mellett valóban minden apróságot meg kell csinálnunk, minden rekordot meg kell döntönnünk. Valamennyi játékautomatán nekünk kell tartanunk a legmagasabb pontszámot és a város összes kacsáját magunkhoz kell vennünk.

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ RED OCTANE
FEJLESZTŐ HARMONIX
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE NINCS



Guitar HERO 2

írta: RBaly



Harmonix stúdió munkássága során minden produktumát a zenének szentelte. A megannyi rétegjáték közül az igazi hírnevet a tavaly megjelenő Guitar Hero hozta meg számunkra. Idén már a folytatást követhetjük köreinkben, mely az előzárásoknak megfelelően túlmutat nagynevű elődjén.

ALAPOZÓ

Azoknak, akik még nem ismernék a programot, előljáróban elmondanám, hogy a Guitar Hero egy gitárszimulátor játék, melynek alapkonceptója leginkább a táncszőnyeges programokhoz hasonlít. Egy zeneszámtól betöltve egy öt részre osztott sáv fut a képernyőn, melyen az épp leütendő gombok futnak, amiket akkor kell megnyomni, amikor az alsó sávban elhelyezett pontok egyikéhez odaér az ikon. Mindez csak leírva hat ilyen egyszerűnek, egy keményebb rock notánál bizony rendszeresen megoldozza mind az ujjainkat, mind a reflexinket a program. Ha már a zenének tartunk, ezúttal már 64 rock és metál nóta kapott helyet a korongon.

A GH2 elődjéhez hasonlóan szintén egy gitárral érkezik (igaz, az előző rész tulajdonosi számára lesz „csupasz” verzió is), mely ez-

úttal egy Cherry Red SG. A játék ugyan Dual Shock 2-vel is játszható, ám úgy erősen a varázsát veszti a dolog. A gitár nyakán van elhelyezve az öt szinkróddal ellátott gomb, melyet használni fogunk zenészi pályafutásunk során.

CSAPJUNK A HÚROK KÖZÉ!

A játék fővonalát a karriermod jelenti. Itt a magunk által elnevezett bandával indulunk a megannyi Battle of The Bands tornán, melynek elsődleges célja az új számok, gitárok és karakterek megnyitása, s persze az egyre nehezedő kihívásokat is állnunk kell. A végére már eszméletlen vad ritmusú – és persze tempójú – számokat kell előadnunk, melyeket szemmel követni is elég nehéz, nemhogy eljátszani. A performanszunkat egy rock méter jelzi, amely ha túl sokáig tartózkodik a piros zónában, elbukjuk az adott „pályát”. Emellett az összteljesítményünket folyamatosan pontozza a gép. Persze a kezdőkre is gondoltak a fejlesztők, mely négy választható nehézségi fokozat mellett egy teljesen új, felhasználóbarát gyakorló részt jelent. Ez utóbbiban az összes számot gyakorolhatjuk, akár egy tesztoleges szakaszt ismételve, emellett minden fontos elem testreszabható, variálható, talán az egyik legjobb oktató rész, amit hasonló interaktív játékokban láthattunk.

Miután egymagunk már unjuk a szerepléseket, egy barátunkkal közösen is előadhatjuk a zenéket. Az előző részellentében itt már mind-



Előadók

- Aerosmith (Last Child)
- Anthrax (Madhouse)
- Black Sabbath (War Pigs)
- Guns n'Roses (Sweet Child O'Mine)
- KISS (Strutter)
- Megadeth (Hangar 18)
- Mirvana (Heart-Shaped Box)
- Rage Against The Machine (Rolling Stones (Can't You Hear Me Knocking))
- Thin Lizzy (Bad Reputation)
- Voivod (The X-Stream)

két játékos aktív részese lehet az előadásnak, az egyik a vezető dalamokat, míg a másik a baszszus- vagy ritmusszítgáros szerepét játssza. Multiban közös rock méter és pontozás van, így mindkettőtől függ az adott szám sikeres előadása. A tudásbeli különbségeket ki-köszörölendő, mindegyik személy – egymástól függetlenül – beállíthatja magának a nehézségi szintet.

ZÁRÓAKKORD

A fentiekben csak technikai oldalról tudtam bemutatni a GH2-t, mivel a játékelményt nem lehetne bemutatni, egész egyszerűen látni és kipróbálni kell, mert fantasztikus a hangulata, leírhatatlan sikerélmény egy hibátlanul előadott szám, és még sorolhatnám. Erősen ajánlott, egyedül, vagy többel magaddal is kitűnően megállja a helyét. Persze csak a téma iránt fogékonyak számára.

PLAY!

Majdhogynem tökéletes folytatása az első résznek, remek szám adaptációval és immáron korrekttöbbjátékos móddal. Stílusának egyedül és megkérdőjelezhetetlen királya.

92%

Lemmings



z öngyilkos hajlamú, zöld hajú lemmingek 1991-ben bukkantak fel először a videójátékok világában, s hatalmas sikert arattak a játékosok körében. Az alapfelállás igen egyszerű volt: megadott számú lemmingt kellett a pályán biztonságban eljuttatni a kijáratig, miközben őket közvetlenül nem irányíthatjuk, csak egy eszköztár állt a rendelkezésünkre, amivel különböző feladatokat adhattunk ki a kis manók számára. Ezt a klasszikus játékok kapjuk most meg PS2-n, ki-

csit feljavított grafikával, az eredeti helyszínekkel. Mintegy 152 egyre nehezező pályán kell az agyunkat megtornáztatni, hogy a rendelkezésre álló parancsainkat megfelelő helyen és időben alkalmazzuk a lemmingek túlélésének érdekében. Apropos: parancsok. Ezen utasításokkal nagy szakadékok előtt esernyőt adhatunk a kezükbe, lépcső építésére foghatjuk be őket, leáshatunk, sátbóbi, ám ezek közül nem mindegyik engedélyezett mindenhol, s az alkalmazási lehetőségek száma is limitált. Azt a

nyilvánvaló hátrányt kiküszöbölendő, hogy amennyiben megoldottunk egy szintet, az onnantól fogva semmilyen új kihívást nem jelentene, beletettek egy pályaszerkesztő is programba.

A legszórakoztatóbb újdonság a közel húsz Eyetoy szint. Ebben a játékmódban nem állnak a rendelkezésünkre különféle parancsok, mindösszesen a haladási irányt adhatjuk meg, s ezenfelül a testünkkel segíthetjük életben maradásukat. Legtöbbször csak hidat kell képezni a szakadékok felett, de lesz, ahol egy fára kell felpöckölni őket, valamint a kezünkkel hullámokat csapda terelgetni a hajójukat. Aggódni nem kell, a kamera egészen jól befókuszálja személyünket, így a háttért elmosva egyáltalán nem zavarnak be a szobában található tárgyak.



PLAY!

A régi klasszikus új köntösben, nyakon üntve pályaszerkesztővel, online móddal és az egyetoy-t se hagyja porosodni. Ingyenes darab, aki szereti a feltörekető, annak feltétlenül ajánlott.

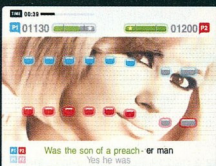
85%

SINGSTAR Legends



gen termékeny időszakát éli az EyeToyért és SingStarért felelős londoni Sony stúdió, már előző számunkban is két programot

Bononak éppen kiugrott egy cukorka a szájából...



teszteltünk tőlük. Tény, mind-egyik közül a legkönnyebb egy karaoke program elkészítése, hiszen elég egy telefon a Sony Musie irányába, mely zenei stílus jegyében kellene pár klip és zeneszám, és kész is a mű nagya. Jelen programunk a Singstar Anthemtől a dalok keletkezésének idejében különbözik, mivel a mostani kínálat nagyjára is illene a slágerhimmusz jelző. Olyan hallhatatlanokat találhatunk a listán, mint az Enjoy The Silence (Depeche Mode), Imagine (John Lennon), vagy a U2-tól a Vertigo. Összesen 30 dal található ezen a lemezen is. Minden más egyéb funkciójában a régi Singstarok által bevezetett sémát kapjuk. Énekelgethünk szülőben és villogtathatjuk a torkunkban elrejtett kincset többet magunknak is. Mint azt az előző részek ismerői megszokhatták, továbbra is képes a program a telj-

sítményünket kiértékelni, melyeket toplistákon követhetünk nyomon, ki mire volt képes ismerettségű körünkön belül. A játék véleményem szerint egyedül semmit sem ér, aki tehetségben, nem erre fecsérli a drága idejét, aki meg nem em a zsebet, azt hamar lehurrogják vagy a szomszédok, vagy a család nyugalomra vágyó tagjai. Házibulikon viszont igaz hangulatfokozó elem lehet a dolog, szinte minden lány álma az, hogy énekesnő lehessen, így a sok trendi fiatal hölgyből az első idegenkedést kiváltó konzol hamar a szívük rajba lehet, mi pedig ezáltal sokkal szívesebben tehetjük a hódításhoz szükséges eszköztárunkat.

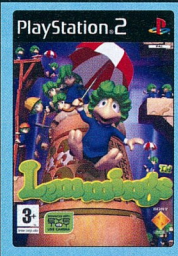


PLAY!

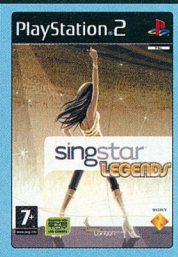
Karaoke program, az mindent elmond róla, mit várhatok tőle. Semmi egyéb extrával nincs megszépelve, csak pár sze új dalok vannak a korongon.

75%

PLAY



PLAY



X-BOX tervek

 **PETER Moore**


PLAY!



INFO

SZÜLETETT 1955
LAKÓHELY REDMOND
CÉG MICROSOFT
BEOSZTÁS ALELNÖK

A szeptemberben rendezett X06 kiállításon volt szerencsénk elbeszélgetni egy nyílt interjú és egy „magánkihallgatáson” is az Xbox platform első emberével. Peter Moore-ról bővebben néhány oldallal arrébb, a konzol-legendák rovatban olvashatsz, most következzen,

amit ki tudtunk szedni belőle személyesen!

PLAY! Hogyan fogadtátok, hogy a Sony idén mégsem jelenik meg Európában a PS3-mal, miként változtak a terveitek?

Peter Moore: Túl nagy eltérést nem okozott a stratégiánkban, de az tény, hogy több országban megkönnyítette dolgunkat. A mediterrán országokban kiemelten jól jön nekünk még egy kompetitor nélküli karácsonyi szezon, és azt sem szabad elfelejteni, hogy Közép-Európában hivatalosan csak most novemberben fogunk beindulni – nyilván ott is jól tesz nekünk, hogy mi vagyunk az egyetlen nextgen konzol a piacon. De mondom, ez igazi változást nem okozott, legfeljebb hatékonyabban teszi az előre kidolgozott terveinket – megvannak a játékaink, van elég gép, jó az ár, szóval remek évvége elé nézünk!

PLAY! És mit szölközök ahhoz, hogy a Wii és a PS3 online szol-

gáltatása ingyenes lesz, míg az Xbox Live fizetős? Nem félték ettől?

Peter Moore: Először is, az Xbox Live kétféle szolgáltatás, és csak a Gold típusú előfi-

zetés ingyenes – letölteni, üzenetet küldeni, a barátaidat szemmel tartani az ingyenes Silverrel is tudod. Másrészt mi úgy gondoljuk, hogy az online szolgálta-

✦ A Pinata állatok nem csak Peter, de a mi kedvenceink is!



tásunk nem véletlenül hihetetlenül népszerű – egyszerűen nem nagyon akad olyan játékos, aki szerint nem éri meg az évi 60 dollárt. Amennyire tudom, a Wii online felületre egyelőre egy bönghész, illetve egy automatikus patchelési rendszer – játszani például idén egy játékkal sem fogsz tudni neten keresztül. Ami a PS3-at illeti, sok dolog még kérdéses – és egyre-másra jönnek a bejelentések, hogy a startjátékok közül melyikhez nem lesz online támogatás. Előbb-utóbb persze kiküszöbölik ezeket a hibákat, de úgy gondolom, hogy akkora előnyünk van az online területen, hogy nincs mitől félnünk.

PLAY: Az E3-as bejelentések óta a legtöbb Micro-soft kiadási játékok elhalasztódtak 2007-re – tulajdonképpen csak a Gears of War és a Viva Pinata maradt meg a mostani szezonra. Ez nem jelent nagy hátrányt számotokra?

Peter Moore: Semmiképpen sem – tény, hogy tőlünk csak ez a két játék érkezik, de egyrészt vedd figyelembe, hogy ezek minden minőségű alkotások, másrészt pedig a teljes kínálatot kell nézni – a többi kiadó hihetetlenül sok játékot ad ki 360-ra. Nincs olyan játékos, aki végignézi azt a 160 programot, ami karácsonyig megjelenik a gépre [ebben benne vannak az Xbox Live Arcade játékok is], és azt mondaná, hogy nem talált semmi érdekeset, semmi neki való. Mi hosszú távra tervezzük, és a halasztások miatt 2007 elképesztően erős évünk lesz – nem úgy, mint 2006, amikor az év elején alig jelent meg játék a gépre. Forza 2, Crackdown, Mass Effect, Too Human, Shadowrun, no meg egy Halo 3 című apróság – szinte minden hónapra jut majd valami kiemelkedő játék – és ez csak a mi kiadásunkban megjelenő játékok listája!

PLAY: Melyik játékot várod leginkább az idei, no meg a jövő évi felhozatalból?

Peter Moore: Most valami be nem jelentett játékot vársz, nem igaz – hát, azt hiszem családost fogok okozni. [nevet] Ha csak egy játékot választhatnék, és a teljesen szubjektív véleményemre vagy kíváncsi, én bizony a Viva Pinata-t mondanám. Tudom, hogy a Gears of War sokkal keményebb, menőbb, de én azóta imádom a Rare-t, hogy kipróbáltam a '80-as évek elején az Atic Atac-ot. Éppen ezért a jövő évi kínálatból a Banjo-t említeném elsőként – alig várom az új, klasszikus Rare-platformjátékokat! Abban a szerencsés

helyzetben vagyok, hogy egyszerűen nem tudok néhány címet kiemelni – elég, ha csak a tegnapi sajtókonferenciára gondolok, és egyből vagy tíz cím ugrik az eszembe a GTA 4-től kezdve a Halo 3-ig bezárólag.

PLAY: Ha már itt tartunk, ezekről valami újdonságot, extra infót el tudnál árulni?



✦ Úgy néz ki, a Rare előbb-utóbb behozza a 325 milliós árat a Microsoftnak...



Peter Moore: Mindkettő baromj jó játék lesz! [nevet] Nem tudom mit vársz tőlem, mind a Rockstar North, mind pedig a Bungie hihetetlenül titkolózó banda – én is csak a játékok címeit tudom! [nevet] A Halo 3-ról még idén fogtok hallani, a GTA4 pedig természetesen a Rockstar hatásköre – mondjuk nem biztos, hogy 2006-ban bármi újdonságot is elárulnak róla.

PLAY: Az utóbbi években jó néhány fejlesztőcsapatot megvettetek, ki lesz, ki lehet a következő célpont?

Peter Moore: Azért nem volt az olyan sok stúdió, a Rare és a Bungie óta csak a Lionhead került be a „belső körbe”. Persze mindig rengeteg van, és mivel szeretünk megbízható csapatokkal folyamatosan együttműködni, együtt dolgozni, így millió-

szor reppent fel a hír, hogy megvennék a Blowware-t, az Epic-et, vagy mondjuk a Bizarre Creationst. Az igazság azonban az, hogy a felvásárlásnak csak akkor van értelme, ha ténylegesen valami pluszt ad mind a két oldalnak. Jelenleg nincsenek terveink senkinek a felvásárlására – elégedettek vagyunk a saját felhozatalunkkal, illetve a partnereinkkel.

PLAY: Hogyan értékelnéd az Xbox 360 helyzetét Japánban?

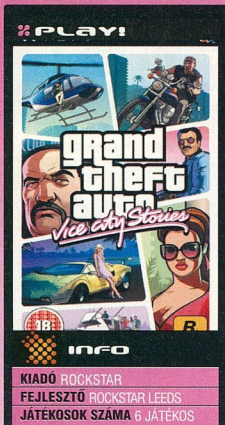
Peter Moore: Lassan indulunk be, ez tény. Viszont nem adjuk fel semmiképpen, Japán is nagyon fontos nekünk,

és a japán játékegyesítők is. A Tokyo Game Show-n rengeteg új játékot, főleg szerepjátékokat jelentetünk be, ezek közül kettő, a Blue Dragon és a Lost Odyssey különösen számunkra – hiszen a Microsoft a kiadójuk és hihetetlen csapa-

tot sikerült mindkettő mögé kiálltanunk. Az előző generációban hatalmas hibákat vétettünk – egyszerűen nem volt az adott ország ízlésére szabott játék a gépre. Most ez másképp van, így talán sikerül leküdeni azt a hátrányunkat, hogy egy nemzeti érzelmeire igen büszke piacra akarunk betörni amerikai cégként. Kiemelten foglalkozunk a japán kiadókkal is, elég, ha csak a Capcomot említem – a Dead Rising minden várakozást felülmúlva jól fogott, a Lost Planetben pedig ennél is több a potenciál!

PLAY: Mennyire vagytok elégedettek az Xbox Live Arcade szolgáltatással, a játékok fogadtatásával?

Peter Moore: Tudtuk, hogy jó az alapötlet, tudtuk, hogy van elég játéknak, de arra nem számítottunk, hogy ilyen hamar ekkora lesz a siker. Még nincs egy éve, hogy beindult a rendszer [az interjú szeptemberben készült], és már nem ritkák a több százézer leletések sem. Minden csütörtökön felkerül egy-egy új játék a rendszerre – tegnap éjjel például a Doom! –, és a játékosok azonnal kipróbálják azokat. Sok a nagy klasszikus, egyre több cég hoz létre külön stúdiókat a régi portolójuk Xbox Live Arcade-ra történő átalakításához, ráadásul a Sony és a Nintendo is le-másolt minket. Ha egy üzlet beindul...



Grand Theft Auto: VICE CITY STORIES

Adátum 1984. Michael Jackson még viszonylag fekete és fiatal. Amerikai utcáit pedig lassan, de biztosan elárasztják a kemény drogok. Victor Vance hivatásos katona ekkor érkezik meg Vice City-be, ahol egy határozott mozdulattal megváltozik az élete: a seregből feljebbvalójának stíklíje miatt kirúgják, rossz társaságba keveredik, és mielőtt észbe kap, már mindenki főnöknek hívja az utcán, a rendőrök is a formás, fekete fenekét akarják, elveit pedig a kukába kell dobni a túlélést: nehéz a gengszterek élete...

GRANDIÓZUS, TÖKÉLETES, ALAPOS

Már egyszer megtapasztalhattuk, hogy alapos programozók képesek csodát művelni a Sony kézikonzoljával; azonban akkor még csak nem is sejtettük, hogy amit Liberty City Stories néven eladtak, az csak a jéghegy csúcsa. Az új fejezet ugyanis mindenben ráver az elődre, nem kicsit, nagyon. A játék külseje olyan hihetetlen minőségű átalakuláson esett át, hogy mosolyogva mutogattam boldog-boldogtalannak: ezt látnia kell, ilyen

nincsenek az autók modelleji kipofásodtak, a szereplők részletesebbek lettek, a látóvolság megháromszorozódott: történt mindez úgy, hogy a sebesség nemhogy csökkent volna, inkább erősödött az előző rész kicsit dőcögös

megoldásához képest. Főhősünk végre képes üszni, ráadásul a játékba került és elköthető re-pülőknék és





VICTOR

Victor – barátainak csak Vic – a játék főhőse. Színesbőrű, rosszszéri családából származik, de mégis elért valamit az amerikai hadseregben mentel felafé, míg Vice Citybe át nem helyezik. Ott aztán egy végzetes tövedés miatt pár kiló marihuánával, meg egy marék rosszszánnal fülön csipkít, és elküldik a seeregéből – ahhoz azonban, hogy beteg testvérét gyógyíttatni tudja, pénzhez kell jutnia...

éteni, akik egy picit is rajonganak a nyolcvanas évekért. A rádióból bömböl a KISS, miközben egy gépgyáruval felszerelt helikopterrel békésen megszárolgatjuk a járókelőket: igazi csendélet, a la Vice City.

A GTA-k történelmében először kapunk teljesen átlagos embernek tűnő főhőst. Vic Vance nem álmodozik arról, hogy a világ ura legyen, nem él a drogokkal és a bűnözői karrier sem szerpel a „top 10 munkák” elképzelései között. Testvére súlyos beteg, a bevezetőben tárgyalt stikli miatt azonban kidobják a seeregéből, így ha nem akarja, hogy rokona meghaljon, kénytelen lesz munkába állni a törvény másik oldalán: apránként egyre nagyobb gondba kavarja magát, végül pedig már csak két lehetősége marad: vagy befejezi az utat, amin elindult, vagy pedig...

...nos, szintén befejezi, csak a kilátás a fő fenekéről, lábán egy ötven kilós kötömbbel pár évízved után eléggé unalmassá válna. A küldetések megoldására sokkalta jobban inspirálja a játékost a program, mint bármelyik eddigi GTA. Főhősünk ugyan is tényleg a tipikus rossz helyen-rossz időben figura, ezáltal sokkalta könnyebb vele azonosulni. Missziókból ugyan is nincs hiány: a játék afféle „best of” válogatás az eddigi részekből, egy új történetbe ágyazva. Van itt minden: beépült rendőrök lefűlélése, autós üldözések orra-szájba, békés beszélgetések induló tömegmészárás, lehetőleg zenére, kellő stílussal, ami miatt az erőszak inkább tűnik művészetnek, mint sem oktatlan. Az elműtt fejezetekben maximum azzal védekezhettünk a Rockstart ért vádakkal szemben, hogy igen, a főhős egy mocok, gerinctelen szukafattya, de akiktől kivégez, azok még inkább olyanok – azonban most, Victornak hála úgy érezhetjük, hogy egy picit mi vagyunk a jó fiúk –, ám ez nem fog mindenki-nek tetszeni, azonban ekkor gyorsan be kell rohanni a Vice Citybeli plázbába egy gépgyáruval, és máris megnyugodhat a felűtt erkölcsi világnak.



SZTÁROK

Mitől lesz a GTA széria jobb, mint bármelyik másik program, ami megpróbálja letaszítani a trónjáról? A kérdés nagyon komplex választ eredményezne, de biztos, hogy közé van hozzá a világsztárokat felvonultató színkronn. Csak egy pár név a Vice City Storiesből: Philip Michael Thomas, Danny Trejo, Luis Guzman, Gary Busey... hogy csak a nagyobbakat említsük. Legnagyobb szomorúságunkra kiderűtt, hogy Ving „Kojak” Rhames végűtt ki-maradt a castingból, de a többiek bőven kárpótolnak ezért!

helikoptereknek hála immáron az ég sem akadály: a legvégőbe emelkedve pedig még inkább megdöbben-tőbb, mekkora is milyen lát-

ványos grafikát mozgat meg az egész, ráadásul hibátlan sebességel. Ha pedig mindezzel nem lennének teljesen elégedettek: a sztárokkal készűtt színkronn, és a zenék képesek bárkit rabul



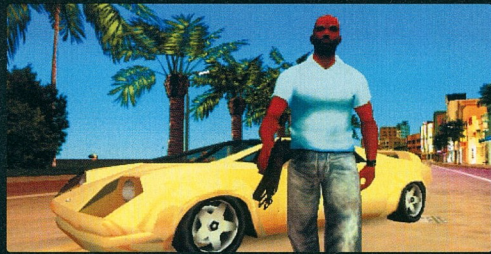
Lance VANCE

Lance Victor rossz életű testvére: drogok, fegyverek, minden belőfő, csak hogy meggazdagodjon. Amikor kiszimatolja, hogy fűvere elkezd rendet rakni Vice Cityben, ő maga is oda utazik: vonzza a pénz, és a lehetőségek – nem is tudja, hogy közrejárása nagyon hozzásegíti Victort az alvilághoz...



J. MARTINEZ

Jerry Martinez őrmester Victor fejlebbrólja a seregben, és tulajdonképpen neki köszönhető, hogy Vice City bűnvilágba keveredik. Korrupt, imádja a drogokat és a nőket, valamint úgy hiszi, hogy a sereg kiváló fedőszerv bármire, ami törvénytelen. Természetesen mással végezteti el a piszkos munkát – itt kerül Vic a képhe...



U. ROBINA

Umberto Robina egy bűnügyekben is alaposan járta, kicsiny, de nem jelentéktelen család vezetője. Veteménye szerint a környéke élők közül csak a Victor elég tökéletes ahhoz, hogy segíthessen neki – így hát jó sok küldetéssel sorozza meg alkalmi barátját. Trágár, erőszakos – úgy-hogy világképpen beillik a GTA kissé torz világaiba.

„ÖSSZEÁLL A BANDA”

Ami azonban az érdekes – mármint azon kívül, hogy a készítőik egy az egyben átvették a nagytésóban található Vice Cityt, csak leradíroztak pár épületet, mondván, azok még ebben az időben nem épültek fel – az az, hogy a Rockstar nem bírt magával, és máris áthozta a San Andreas legnagyobb és gyakorlatilag egyetlen értékelhető újdonságát, a területfoglalást. A város téképén kalandozva számtalan épületet láthatunk, amelyek valamilyen banda tulajdonában vannak. Amint fegyvert ragadunk, és elrágatunk magunkkal pár nehézfűt a saját területünkőről (végre lehetőségünk van egy négyfős büntetőbrigád toborzására), odamehetünk valamelyikhez, majd elkezdődhet az ereszd-el-a-hajamat: szétlőjük a helyszín előtt álló járgányt, ezzel pedig bejelentjük, hogy megkezdődött az ostrom. Ekkor az épület különböző pontjaiból önzönlani kezdnek az ellenfelek, akiket le kell puffantani, majd, ha már senki nem mozog, beszélgetünk az ingatlanba. Ekkor már csak a bent értektárgyakat és a maradék pár észlánt védőt kell szétzúzni, és láss csodát: a telek máris megvásárolható. Ekkor érkezik a stratégiai életérzés: az „eladó” tábla elszálva a hatféle épülettípusból felülhathatjuk a nekünk szimpatikus (három fejlettségi szinten), amely aztán naponta, délután négykor tejel nekünk. Ha pedig a befolyó összeg kevés, summi

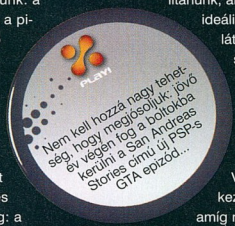
probléma, sétáljunk be a saját kis bűnbarlangunkba, szólítsuk le az egyik emberünket, csináljuk végig a helyszín küldetéssorozatát, és máris megsokszorozódik a vagyonunk. A hab a tortán pedig az, hogy a birtokunkban levő épületek után megkapunk egy speciális öltözetet, amelyet aztán a Safe House-ban (amelyben most már lehetőségünk van a mentés mellett járművet is vásárolni a későbbiek során) magunkra ráncigálhatunk: a rabló csuklyájánál talán csak a piroslámpás ház után kapható lila ing és fél kilós fux összeállítás a viccesebb. Természetesen ezen kívül megmaradt minden melléküldetés, amit már megszoktunk: taxizhatunk, rendőrködhethetünk, túzóltóként viaskodhatunk a lángokkal, és még sorolhatnánk orrvérzésig: a játék hihetetlen tartalmas lett.

A FEKETELEVÉS...

Ba lennék, ha azt mondanám létezik tökéletes játék – magától értetődő módon a VCS sem lett az. Először is ott van a lövöldözés: lényegében egy komolyabb tűzparba abból áll, hogy és nélkül nyomkodjuk a tűz, valamint a célzó gombokat. Erre természetesen a készítőik is rádöbentek, ezért a minőség helyett a mennyiségre gyúrtak rá: már rögtön az elején valóságos tömegekkel kell szembeszállni – azonban ez az elején bulli, minél többet játszva az ember legszívesebben túlnéni magát a taktika nélküli eszetlen vérengzésen. A közelharci rendszert ugyan remekül feltuningolták, cserébe rögtön az elején bevásárolhatunk komolyabb fegyverekből, így hasznát nem vesszük a különböző új megoldásoknak. Aminél azonban végképp kiborulhat a billi,

az a kamerakezelés: addig nincs gond, amíg gyalogosan sétálhatunk, azonban amint járműbe szállunk, rádöbbenhetünk, hogy kedvenc, soha nem látott kameramanunk valószínűleg alaposan betépett: néha összevissza forog az egész. A komolyabb, időre menő küldetéseknek pedig mintha a nehézség kedvéért rátennének erre még egy lapáttal: egy esetben például egy túzóltóautóval kell egy épület lángolását megállítanunk, ám szinte lehetetlen megtalálni az ideális pontot: vagy a járgányt nem látjuk, vagy a célt. Aprópó, nehézség, itt is sikerült egy kicsit mellyélni. Például amikor már a fél város a kezünkben van, beindul az ellenostrom, ráadásul észl nélküli: amint a területünket megvédtük az egyik támadástól, Vice City egy másik pontján elkezdődik újra, ez pedig addig tart, amíg meg nem unjuk. A küldetéseknek pedig aztán maximálisan elgurult a gyógy-szer: néha olyan szinten zajlik az észlós szívatás, hogy az ember a fejét veri a falba, aztán meg jön valami pitáner, „őj meg őt embert” ka-liberű feladat...

Ezek után úgy tűnik, hogy ezek alaposan leront-hatják a játékelményt, de megnyugtatok mindenkit: nem teszik. Hiába a pár bosszantó miba, a GTA: VCS gyakorlatilag a jelenlegi felhozatal legjobb játéka PSP-re. Szórakoztató, izgalmas, látványos – egy szóval remek kikapcsolódás a felnőtt olvasóknak. Gyerekeknek azonban nem szabad a kezébe adni, a mértékletlen brutalitás ugyan is – jóindulatú Victor ide, vagy oda – nem halt ki, csak visszafogottabb lett.



Amikor azt hittük, PSP-re nem lehet jobb, és szebb játékok készítni, mint a Liberty City Storics, hatalmasat tévedtünk: igaz ugyan, hogy ismét a Rockstarra kellett várnunk az új messiaság, de megérté! Hihetetlenül!

91%

PLAY!



ATV Offroad Fury Pro

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ CLIMAX
JÁTEKOSOK SZÁMA 4 JÁTEKOS



ATV Offroad Fury Pro

Az első ATV Offroad egyedisége ellenére egyike volt a PSP kezdetektől fogva igen bő autós felhozatalának leggyengébbjeinek. Összecsapott fércmunka volt, amit főleg a teljesen elfuserált irányításának köszönhetően teljesen leírhatunk. A Climax azonban megemberelette magát, így a teljesen új alapokra helyezett második PSP-s ATV Offroad az egyik legegyszerűbb, legélvezetesebb ideai autós játék lett.

Tükrösima betonút helyett ezúttal a sárban dagonyázhatunk, igen változatos, erre ideális két- és négykerékű alkalmatosságokkal. A speciális, néha dömperszerű terepautók mellett motorok is helyet kaptak a játékban, ráadásul a jó néhány kategórián belül is bőven lesz választási lehetőségünk. Járgányaink teljesen kezelhetőek, mégis számottevően eltérő irányítási móddal bírnak, és pont kellő kihívást nyújtanak. Az igen hosszadalmas, válto-



zatos környezetben folyó kampánymód során minden apróságot fejleszthetünk rajtuk, azonban ezeket kihasználva is eléggé meg fog gyűlni bajunk az általában meglepően agresszív ellenfelekkel. A sima versenyek mellett trükkökre alapozó, pontgyűjtős futamokon is helyt kell állnunk, valamint pár apró minijáték is helyet kapott.

A pályák és autók kidolgozása kimagasló, a motorhangok is elég kiadóan zúgnak, valamint hangulatos és változatos aláfestéssel vannak megfelve az amúgy sem unalmas futamok – mindennek ára a szokásos borzalmas fél perces töltésidő. A szavatosságra a könnyen kezelhető pályakészítő (!) és a kidolgozott, lagmentes online játék teszi fel a pontot.

PLAY!

Az új ATV Offroad nem csak egyedi környezetével és autóival, de szép grafikájával és jól eltalált kezelhetőségével is messze kitűnik a többi PSP-s autós játék közül.

86%

PLAY!



RENGOKU

INFO

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ HUDSON
JÁTEKOSOK SZÁMA 4 JÁTEKOS



Rengoku 2

A Nincs hija PSP-n a dilettánsok által csak agyatlan ördöklős játékoknak titulált programoknak. Ebben a hónapban két, igaz nem túl kimagasló külső nézetű „verd halomra mind” produkció is hálonkba akadt, melyek közül a Rengoku egyedi vizuális stílusával, látványos harcaival és igen sokszínű karakter felszerelési lehetőségével hívja fel magára a figyelmet.

Hála a japán fejlesztőknek, egy igen egyedi, jövőben játszódó robotvilágba csöppenünk, ahol a harcokat emberek helyett irmár fejlett

androidok vívják. Az animékra emlékeztető, szindús grafikus stílus a nem túl éles textúrák ellenére is tényleg teljesen egyedi hangulatot ad a játéknak, amit csak tetéző, hogy minden szinten más stílusú környezetre bukkanunk, valamint az aláfestésért is kelően elvont, cyberpunk stílust idéző technoféleség szól. Főszereplőnk, az A.D.A.M. nevű android feladata lesz a „toronyarénában” hemzsegő milliőnyi különböző robot végleges likvidálása. A pályák sajnos majdnem teljesen lineárisak, robotunkat viszont számtalan módon szerelhetjük fel a különböző terminálokban. Őt testre szerelhetünk igen változatos fegyverekkel és pajzsokkal, amik tényleg roppant változatosak tehetnék a játékot, ha több típusú



és intelligensebb ellenfelekkel kéne leszámolnunk. Az automata célzó rendszernek köszönhetően viszont jórészt csak a manőverezésre, a túlmelegedésre és a tölténszámra kell ügyelnünk, ami egy idő után eléggé monotonná teszi a programot.

PLAY!

A kidolgozott, sokszínű fejlesztési rendszert és az egyedi, igen látványos vizualitást sajnos eléggé lerontja a hamar egymisküvé váló játékmenet. Egy próbát azonban feltétlenül megér!

74%

írta: NightBagoly



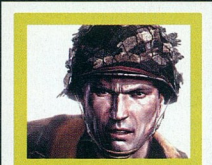
Medal of Honor: HEROES

Kevés olyan FPS van, amely konzolokon vált legendává – a Medal of Honor azonban ilyen. A PlayStation végnapjai körül robbant a köztudatba, mégis, mindenki imádták: sikerült létrehozni a kellemes irányítást, valamint kipróbálták a gépből a lehető legtöbbet: egy szó, mint száz, alaposan odatették az egészet. Nem csoda hát, hogy kis túlzással az egész világ lélegzet visszafojtva várta a kézikonzolos változatot...

THIS IS NO MGS, THIS IS FPS!

Gyakorlatilag nincs olyan játékestílus, amely nagy konzolokon hódít, és ne mutatkozott volna be a PSP-n is: ez alól talán csak az FPS-ek kivételék. Nem is csoda, a Sony kissé furcsa döntése után a masinéria egy analóg karral érkezett – ez pedig nem kedvez a némelyek számára még fullos kontrollertel is kissé nehézkes irányításnak. Voltak persze próbálkozások – azonban tény, hogy a nagyobb nevek kompromisszumos megoldásként külső nézetet is hozdortak magukban, azokról a játékokról pedig semmilyen FPS-fanatikus nem jelentené ki tiszta szívvel, hogy kedvenc

stílusának képviselői. Nem kell agódnói, az EA úgy döntött, ó megpróbálja a lehetetlent: anno PS1-en is sikerült nekik, itt miért ne menne? Jelenem állásan, ezt az akadályt többé-kevésbé



AIRBORNE

Az első nextgen (PS3, X360) Medal of Honor alaposan megújítja majd a szériát. Ót hatalmas pályájának mindegyikét két nézőpontból élhetjük át, ráadásul mindig eltérő nyelven érkezünk a helyszínre, így lényegében a pálya bármelyik pontján landolhatunk, azaz bárhol kezdődhet a földi kaland. Mindezt egy felturbózott mesterséges intelligencia, fejleszthető fegyverek, elköthető járművek és erős multiplayer egészíti ki.

tökéletesen vették. Az analóg kar a mozgást segíti elő, az idáig funkciógomboként alkalmazott kör, háromszög, és a többiek váltak a térbeli nézelődés eszközeivé. Bár először kissé nehézkes a dolog – főképp azért, mert az analógos precizitást nem lehet ezzel pótolni – de meg lehet szokni, és ez több, mint amit remélni mertem.

Grafikailag nincs okunk panasznra, a játék a maga váltával faragott módján dögösen néz ki: mindenki megnyugtatótásárá közlöm, hogy a külsőn inkább a PS2-es verziókra hajaz, sem mint a PS1-re. Jó nagy belátható terep, szépen kidolgozott, a második világháború által csúnyán megtépázott épületek, jól kinéző modellek, korrekt fegyverekülők várják a mániákus katonákat. Hangok terén sem ségült sokat a dolog, egy megfelelő fülessel – ami még véletlenül sem az a háttérben ciripelő szerencsétlenség, amit a gép mellé ajándékba adnak! – dü-





börögnek a robbanások, a fejünk mellett füttyülnek a gellert kapott golyók, miközben csapattársaink kristálytisztán üvöltik: Alád dobunk egy gránátot, mosolyogj. Ha ugyan is valamibe könnyen bele lehet kötni, az a mesterséges unintelligencia: nem tudom, ki tervezte a játék ezen részét, de rácsapnék a kezére egy jól megtermett kenyérpírtóval, az biztos. Először is: csapatunk elég buta, és sokszor a legbószmébb helyekre képesek beállni. Ez persze nem gond – egy rémesen átlátszó megoldással a készítő

„testetlenség” tették a velünk futó hősöket: úgy gyalogolhatunk át rajtuk, ahogy nem szűgyelljük. Azonban valaki úgy döntött, a gránáthasználat létfontosságú ezekben a fiúknál – itt kezdődnek az igaz gondok. Barátaink ugyanis rendszeresen a falhoz vágják a durranó szeretetsmagot, amely – némi hezitálást követően – elénk gurul. Ha nem vagyunk elég gyorsak – vagy nem szűrjük ki a gránát elrúgása feliratot a képernyő tetején – többször sérülhetünk a velünk tartó ökrök miatt, mint a szintén ostoba, de legalább nem teamkillre töre ellenféltől. Hasznosságuk is megkérdőjelezhető – könnyű fokozaton mondjuk még lőnek két sorozatot a falba, mielőtt lefekszenek napozni, azonban, amint bedurvítjuk egy kicsit az ellenségeket, most annyit sem tudnak mondani „zokni”, és már halottak is.

A FÉLKÁRÚ ÓRIÁS...

A legjobban így lehetne jellemezni a Medal of Honor PSP-s verzióját. Harminckét játékos gyilkolhatja egymást az interneten (nyolcan ad-hoc

módban), amelynek megvalósítása remekül sikerült. Bár a tesztelés ideje alatt teletömött szervert nem nagyon találtam (a rekordom húsz fő volt) komolyabb lagoktól mentes, izgalmas, és élvezetes lövöldözésben volt részem, köszönhetően a változatos módoknak. Hátféle különböző szabály alapján játszhatjuk embertársainkat – ezek között a sima deathmatch-től kezdve a zászlófogalás csapatjátékokig minden van –, a single kampány során pedig pályákat, és modelváltozatokat nyithatunk meg, szóval ez a rész nem hibádzik. Ami azonban igen, az az egyjátékos kampány. Akárki akármit is mond, a MOH igazi erőssége mindig a magányos kalandozás volt, most sajnos pont erre a részre nem fordítottak kellő figyelmet. A három misztérioszorozatban három, már ismert hős bőrébe kell bújniuk:

Olaszországban John Bakerrel, a MOH Breakthrough főszereplőjével kell fenéken bilenteniünk mindenkit, Hollandiában Jimmy Patterson, a klasszikus Medal of Honorból már ismerős úriember segédelmével kell rendet raknunk, míg Franciaországban William Holt, a European Assault fegyverekre lesz segítségünkre a gonosz németek ellen. Ezzel eddig nem is lenne gond – a baj ott kezdődik, hogy a legtöbb misszió gyakorlatilag a többjátékos lehetőségek közül

az egyik, hús vér emberek helyett botokkal, vagyis mesterséges intelligenciával által irányított játékosokkal. Zászlófogalás – eb-

ből akad dögvél – lövöldözés, általában időre... csak a szokásos. Vannak ugyan mellékfeladatok, ezek azonban kimerülnek abban, hogy el kell mennünk az egyenes útvonalról balra, vagy jobbra és át kell gyalogolnunk egy forgó, fehér jelen, amely után hipp-hopp, meg is oldottuk a dolgot. Ráadásul a készítő a játékosokat nagyon gyerekeknek nézi: a képernyő tetején megtalálható radar jelzi a fő-... valamint a mellékküldetések helyeit is, így még a felfedezés öröme se nagyon marad meg. De mindezeket elviseltük volna, ha egy cseppnyi hangulatot bele tudtak volna csempészni, de nem ment: hiába a remek grafika, az izgalmas tűzharok, a változatos küldetések nélkül a cucc zárás határidőn belül sajnos dögulomba fullad. Valamit kalapál a csorbán a kirmish mód – ami már tényleg azt jelenti, hogy botokat lövöldözünk múlt pályákon –, azonban ez sajnos nem elég a boldogsághoz.

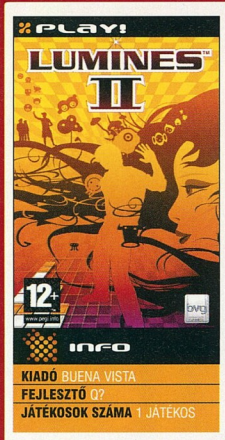
Szóval, nagy vonalakban ilyen lett az első Medal of Honor-inkarnáció a kis kézi bestióra. Látványos, a többjátékos mód miatt izgalmas is – éppen csak a magányos harcosokra nem gondoltak a készítő. Ezek után csak annyit tudok még hozzáfűzni, ha nincs otthon online lehetőség, akkor csak akkor szerezd be, ha fanatikusan módon rajongsz az FPS-ekért, ha azonban pusztán csak egy jót szeretnél lövöldözni, lehet, hogy a Heroes nem a te játékod.



PLAY!
A grafika és az irányítás korrektt, a többjátékos megoldás eszemint jó: kár, hogy a kampányra nem fordítottak túl sok energiát. Nem sikerült az EA-nak PSP-n az, ami PS1-en: ez a Medal of Honor sajnos nem mérőföldő

85%

LUMINES 2



irta: Infidel

Kétféle ember létezik: aki nem ismeri a Lumineset, és aki képes bármilyen körülmények között óránként elleni vele. Ezt az elméletet amúgy teljesen játékteljes barátnőnkön, szülőnkön is abszolút sikeresen teszteltük – Tetsuya Mizuguchi új klasszikusa a Tetris nyomdokain haladva az ügyességi-logikai műfaj új királya lett. Az elmúlt közel két évben a Q? a folytatáson dolgozott, így igazán kíváncsián vártuk, hogy mit voltak képesek összehozni...

OTTHONOSAN

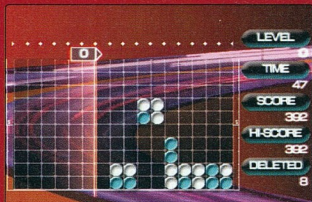
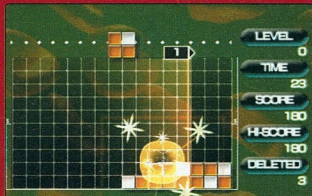
Túl sok újdonságot nem... Ezt persze általában nem egy jó dolog, a rókabőröktől mi is irtózunk, attól meg végképp, ha átérssel akarnak pénzt kihúzni a zsebünkből. Ebben az esetben azonban kivétel tesztünk, mert a Lumines 2 egyszerűen zseniális lett. Az alapkonceptió tehát ugyanaz, ki is elemeznék gyorsan a Lumines-szűkek számára. A játéktérre felülről potyogó kétszer két színes mezőből álló kockákat úgy kell elhelyeznünk, hogy az egyszínű

mezőkből négyzeteket alakítsunk ki. Ezek akkor tűnnek el, amikor a függőleges, idővonalnak nevezet csik elhalad felettük – a cél pedig tulajdonképpen a minél nagyobb kombók, minél üresebb játéktér elérése – hiszen végső soron ezek érik a sok pontot. Ha ez a magyarázat talán zavarosan is hangzik (bár a képek azért sokat segíthetnek a megértésben), az új tutorial játékmód mindenkit gyengéden vezet be a luminesezés rejtelmeibe.

A játék változatosságát a különböző „pályák” jelentik, vagyis az eltérő grafikai hátterek és kockák, melyek ráadásul teljesen eltérő sebességgel zuhannak, és hogy még tarkább legyen a helyzet, az idővonal fürgesége is igen széles határok között változhat. Ezúttal ezekből a „skinek” sokkal nagyobb az arzenál, szorgos munkával nyolcvannál is többet gyűjthetünk össze. Ezek ráadásul nem is csak egyszínű hátterek, a legtöbb vadul animál, villog, csillog, és akkor még nem is említettük a videoklip-háttereket. A legtöbb zene továbbra is japán pop és techno, de néhány nyugati előadó is helyet kapott a klipjeivel. Gwen Stefani, Black Eyed Peas, Fatboy Slim, Chemical Brothers, Junkie XL, és a sort még bőven lehetne folytatni – ráadásul ezek a skinek nem is csak addig tartanak, amíg egy bizonyos mennyiségű pont össze nem gyűjtünk, hanem ténylegesen a klipet végéig.

APRÓSÁGOK

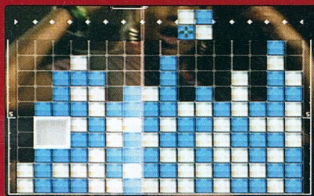
Előfordulhat persze, hogy gyűlöljük egyik vagy másik skint, szerencsére a Lumines 2-ben bármelyiket kikapcsolhatjuk a körforgásból. Egy másik apró, de a veteránok számára sokat jelentő javítás, hogy eltörölték a 999.999-es maximum ponthatárt. És ha már a veteránoknál tartunk, három nehézségi szinten kezdhetjük el a játékot, így nem kell



egy órát várni, hogy felpörögjön a tempó, hanem bele lehet vágni egyből a középsébe.

A korongon helyet kapott még egy puzzle-mód (különböző alakokat kell kirakni), egy mission-mód (meghatározott helyzeteket kell néhány húzásból megoldani), van gamesharing, és a nagyszerű Every Extend Extra demóját is kipróbálhatjuk.

A Lumines 2 nem tesz hozzá sokat az alapjátékhoz, de az új skinek, zenék, játékmódok miatt mindenképpen megéri beruházni rá mindenkinek – annak egyenesen kötelező, aki nem játszott az eredetivel, és annak is ajánlott, aki a mai napig nem tudta megenni az első részt.



Az igazi újítások hiánya sem túl nagy gond ebben az esetben, a Lumines 2 évig a PSP-nk állandó vendége lesz!

92%

MARVEL: Ultimate Alliance

Néhező olyan embert találai ezen a földön, aki még nem találkozott a Marvel képregényhősei közül legalább egyel. Amerika kapitány, Pókember, X-men szereplők, csak hogy a leg híresebbeket említsük. Elég abszurd ötletnek tűnik ezeket a fickókat egy programba zární - de végül is sikerült. Megérkezett a Marvel: Ultimate Alliance, amelyben az összes szuperhős összefoghat, hogy megteremtse a világgbéket.

A játék nagyjából olyan, mint a korunkban virágzó akció-szerepjátékok: kiválasztunk egy csapatot a különböző szuperhősökből, majd elmegyünk, és darálunk velük, szinteket lépünk, és újabb képességekre teszünk szert, hogy még jobban tudjunk darálni. Unalomról azonban nehezen beszélhetünk, ha kedveljük a stílust: sok tanulható képesség, a PSP-hez mérten igen csak látványos - és a képregényekhez



hűnen nagyon színes - grafika vár minket. Történet azonban nem nagyon van: van nekünk egy gonosz főellenségünk, aki keveri a lekvárt, mi pedig azon fáradozunk, hogy kivegyük a kezéből a fakanalat - nagy vonalakban. A stílushoz hűen a játék leginkább multiplayer során domborít - barátainkkal karöltve négyen vehetjük

bele magunkat a világ megváltásába - mondanom sem kell, a program így még addiktívabb, mint általában. Egy szó, mint száz, képregényátrairt ilyen jó hangulattal még nem nagyon születtek - az egyetlen problémám velem talán az, hogy Batman egy másik istállóhoz tartozik, így esélytelenek vagyunk a Batmobilal száguldozni...

PLAY!

Ha minden vágyad volt eddig, hogy Pókemberrel és Amerika kapitánnyal fenéken billettésd a nagyon gonosz, akkor ez a te játékd! Meg akkor is, ha szeretsz útni, tápolni, multizni...

80%

LEGO Star Wars II: THE ORIGINAL TRILOGY

A Star Wars még mindig korunk legjobb üzlete: látnunk belőle már nem egy videójátékot, és számtalan "megfogható" dolgot is - azonban az, hogy ezt a kettőt ötvözték volna, csak egy szer történt meg egészen az ideig öszig: ez volt a LEGO Star Wars - ha akkor nem volt elég, most itt az újabb dózis, ráadásul PSP-re is.

A folytatás a klasszikus trilógiát helyezi előtérbe: találkozhattunk minden fontosabb szereplővel. A játékmechanizmus nem nagyon változott, a program azonban az előző felvonás óta kissé nyitabb világot kapott - járművel - de lényegében még mindig egy szórakoztató kis platformjáték, rengeteg kibontható extrával. Az összes ismert, és kedvelt figura helyett kapott: Han Solo, Luke

Skywalker, senki nem lehet akadály, hogy élvezzük a történet kissé újraértelmezett változatát. PSP-n lehetőségünk van egy cimboránkkal karöltve végigvinni a programot, tiszteletünket tehetjük többek között a Halálcsillagon, a Hoth-bolygón, egyszerűen az ismert helyszínek legtöbbször. Hihetetlen, de igaz, hogy ezek a lego-

figurák is tökéletesen vissza tudják adni a film varázsát - az ember képes bármikor órákig szorongatni a marokkonzóját, és megoldani a kisé ugyan egyszerű feladatokat. Gyerekeknek bármikor nyugodt szívvel ajánljuk - meg úgy mindenkinek, akit egy picit is lázba hoz az a messzi-messzi galaxis.



PLAY!

Csillagok Háborúja a kezében - kellett ennél több? Nekem mindenesetre a pofás grafikával, és az ötletes megoldásokkal tökéletesen elég volt.

80%

PLAY!

LEGO STAR WARS II
THE ORIGINAL TRILOGY

3+

INFO

KIADÓ: LUCASARTS
FEJLESZTŐ: TT GAMES
JÁTEKOSOK SZÁMA: 2 JÁTEKOS



írta: Greg5

DEATH JR. 2: Root of Evil

Kissé morbid húzás volt anno a Sony részéről egy magát a Halált, illetve annak fiát középpontba helyező játékkal bemutatni új kézikonzolját, de tény, a fekete masina ennek ellenére azóta is él - és jobbára virul is. A Halál márpedig, mint tudjuk, nem alszik, így egy év pihenés után ismét meglátogatta PSP-eket: no persze ismét csak virtuális formában.

Death Junior, avagy Kishalál - barátoknak csak DJ -, a Destroy All Humans Cryptoja mellett

egyike az elmúlt évek legeredetibb játékhőseinek. A tizenéves, bajkeverő halálpalánta koponyaszerű fejével és irtózatoss kaszájával kezében már önmagában is könnyfakasztó, némi képzavarral élve őt az Isten is platformjáték hősnek teremtette. Sajnos a tökéletes alapanyag köré másodszer sem sikerült átlagosból kicsit is kiemelkedőbb akció-platformprogramot varázsolni.

Érthetetlen módon a Death Jr. 2 öröklí majdnem mindazokat a hiányosságokat, amiket annak idején csaknem minden játékos felrót nekí. A problémák kijavítása helyett inkább kaptunk egy új, Kishalállal csaknem megegyező karaktert, no meg persze új pályákat és új ellenfeleket. A végtelenül idióta történet kezdéséként főhősünknek szerelmével, Pandorával karöltve - akit anno sikerült véletlenül megölnie - akaratlannal rászabadítja a világra a Moloch nevű izét, aki még magát Nagyhalált is foglyul ejti. Végcélünk természetesen hibáink helyrehozása, amihétegyből két úton is hozzáláthatunk, Death Jr.-t, vagy Pandorát irányítva. Sajnos a pályák között nem válthatunk köztük, csak késésnél, ami eléggé érthetetlen húzás. No nem mintha akkorá különbség lenne kettőjük között, pár későbbi fegyveren kívül mindennek megvan a pontos tükörképe a másikkal is. Halálka kaszát használ fegyverként és a különböző csimpaszkódásokhoz, míg

Pandora a korbácsát. Mindketten rendelkeznek egy-egy tüzös fegyvasztó stb. fegyverrel is, amiket fejleszthetünk a szokásos megfelelő gyűjtögető életmódot folytatva. Ellenfeleink elég sérényen szórják ránk az áldást, így folyamatosan mozgásban kell lennünk, ami által már elő is jön a jól ismert "nem látok semmit!" kamera probléma. A célzás és az egész irányítás elég macerás ilyenkor, utóbbi pedig az elég frusztrálóvá váló ugra-bugra résznél is gondot okoz időnként.

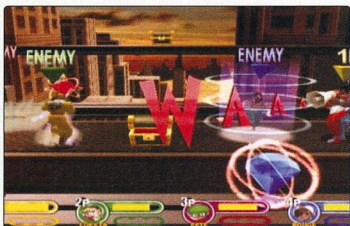
A megszokott, ezerszer látott akció-platform elemek mellé a szokatlan, Tim Burton filmeket idéző látványvilágon kívül a játék sajnos nem sok különlegességgel tud szolgálni. A karakterek és a képi világ kellően elmebeteg és humorosak sincs híján a program, azért nem fogjuk hasunkat fogni a kacagástól, és ezek önmagukban sajnos továbbra sem képesek elvinni a második epizódot sem. Erre csak rátesz egy lapáttal, hogy az elvont képi világ hosszabb távon eléggé fárasztó tud lenni az agynak, amit csak tovább fokoz a váratlanul meredeken emelkedő nehézségi szint.



PLAY!

A Halott! Mnyasszonyhoz hasonló, különös látványvilág és az elmebeteg karakterek sajnos továbbra sem képesek elvinni a hátukon az újdonságokban szükködő, technikai hibákkal tarkított második részt.

70%



POWER STONE Collection

írta: Greg S

Ebben a hónapban nem csak a MegaDrive legnagyobb sikerei élhetünk át ismét a japán óriásjátékgyének és könnyed profitnövelési törekvések köszönhetően, de a Sega legutóbbi - és úgy tűnik, utolsó - konzoljának, a Dreamcast egyik igen stílusos 3D-s verekedős, "irts ki mindenkit!" programját is viszont láthatuk PSP-nken, igaz, ezt már a Capcomnak köszönhetjük. A Power Stone egyike volt a Dreamcast amerikai nyitányának legjobbjainak, a folytatás pedig minden tekintetben méltó módon bővítette tovább az alapkonceptot: most kedvezményes áron, némi felturbózással megkapjuk mindkét részt kedvenc kézikonzolunkon is.

Mivel már a Dreamcastes Power Stone is egy játéktérmi gép otthoni portja volt, sejtethető, hogy ezúttal a könnyed, látványos ellenfélpusztítás lesz a középpontban. Változatos, stílusos karaktereinket minden irányba manőverezhetjük és ugrálhatunk is, a pályák pedig több szintből áll-



nak, így a játékmotort jóval összetettebb mint mondjuk a Tekkenekben. Ráadásul a Power Stone igen sokszínű karakterválasztékot sorakoztat fel, akik teljes mértékben a gyerekes animék stílusát követik: a harcosok többsége egy-egy ország harcművészeit képviseli, de találhatunk a felhozatalban gólemet, szakácsot, és kalózt is. A sokféle külső természetesen eltérő közel- és távolharcú fegyverzenált is tartalmaz, sőt,

mindeni egyedi brutális gyilkológéppé változhat át rövid időre a névadó power stone-okból hármat összegyűjtve. A változatos, csillí-villí effektekkel produkáló fegyverek mellett a pályákon további felvehető, bevethető fegyverező eszközökre találhatunk: nagyon jó érzés az utunkba kerülő székrel leamortizálni a hullámokban érkező ellenfelek sorát, a második részben pedig már rögzített lövegtoronyfésélyeségekbe is bepattanhatunk. A nagy lövöldözés és kaszabolás közben folyamatosan mozgásban kell lennünk, mert bizony az ellenfelek sem kímélnék bennünket, bőszen osztják az áldást minden oldalról. A látványvilág egy az egyben hozza a hat-

hét évvel ezelőtti Dreamcast verzióit, csupán 16:9-es képarányra ültették át, amúgy a textúrák, karakterek kidolgozási szintje változatlan.

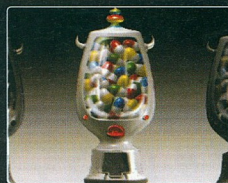
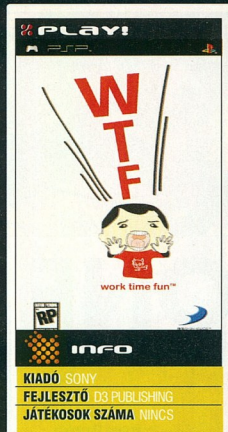
Ezek bár enyhén elmosottak, az életvidám, egyedi látványvilág és a fegyvereffektek teljes mértékben kárpótolnak az apróbb korszerűtlenségeikért. A játékban helyet kapott egy az eredetiben nem szereplő gyakori mód is, ami kelő felkészítést nyújt a kooperatív és egymás elleni játékmódokhoz, amelyek elődhoz hasonlóan ismét a program egyértelműen legerősebb pontjai. Nagyon jó érzés a négy játékos esetén kicsit katonaknak tűnő lövedékáradat közepette irtani az ellent, bár borzasztóan sajnáljuk, hogy a többjátékos mód nem támogatja a gameshringet, de még az internetes csatákat sem, így az igazán élvezhető több UMD-lemezre lesz szükségünk. Ez a nem éppen apróság és a borzasztóan hosszú töltésidők akadályozzák csak meg a PS Collectiont abban, hogy tökéletes PSP-átrátnak minősítsük.



Aki klasszikus, könnyed 3D-s játéktérmi élményre vágyik, nemigen talál jobb választást mostanában a Power Stone-nál, a (volt) Dreamcast tulajok pedig készülhetnek a nosztalgiaöknnyekre.

83%

WTF: Work Time Fun



A kézikonzoloknál nincs is jobb hely egy minijáték gyűjteményhez: az öt-tíz percg szórakoztató kis alkalmazások remek szórakozást jelenthetnek – tudta ezt a Sony is, amikor a bájos "WTF" címen gyűjteményt hozott el a PSP-s arcoknak.

Több megoldás is van arra, hogy ilyen apró szórakozást nyújtó minijátékokat gyűjteménybe tömörítsünk – ha adunk nekik egy kőritést, megkaphatjuk többek között akár a GTA: San Andreas is, a Work Time Fun készítői azonban a legegyszerűbb módot választották: bármiféle történet nélkül a nyakunkba zúdították az összes elmebeteg ötletüket – amelyek között sajnos ritkán találni egyedit, szinte minden darabot játszhatunk már egy-egy internetes flash-program, vagy egy régi C64 segítségével. Keret azért van: egy irodában vagyunk, ahol baromni unalmas az élet, viszont pénzt kereshetünk, ha játszunk, hogy aztán azt különböző "automaták" segítségével újabb miniprogramokra, esetleg különböző



extrákra cseréljünk be. A szórakozást rengeteg örült proggi segíti elő: segíthetünk barátunknak átkelni az úttesten, baseballozhatunk, tollakra tehetünk fel kupakokat, és sorolhatnánk napestig: ha valamit a program javára lehet írni, az az, hogy rengeteg szórakoztató apróságot soroltat fel, a véletlenszerű kiosztásnak hála pedig igazából nehéz kétszer ugyan azon az úton elindulni: mindig más

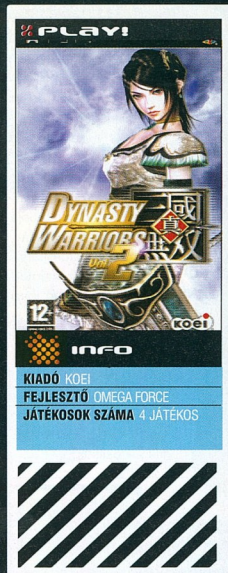
és más minijátékok kerülnek elő – azonban ez nem mentesíti fel a készítőket a kreativitás hiánya alól. Grafikailag természetesen minimalista, hangok terén sem várhatunk semmit – egy szó, mint száz, aki eddig nem derítette fel ilyesmi után a világhálót, az remekül szórakozhat – a többiek azonban csak akkor vegyék meg, ha természetfeletti módon vonzódnak az ötperces kikapcsolódásokhoz.

PLAY!

Egyszerű, ám sok játékot tartalmazó gyűjtemény - ideiglenes kikapcsolásnak ideális, ám annak, akinek van internete, semmi újat nem tud mutatni...

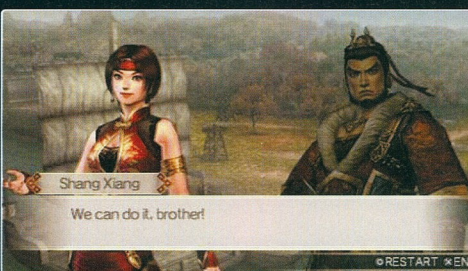
65%

DYNASTY WARRIORS Volume 2



A Dynasty Warriors egyike a legendás konzolprogramoknak: a sorozat lassan annyit megérett, hogy számon tartani is nehéz. Csak, hogy házon belül maradjunk, PSP-re is érkezett már belőle egy jól megtermett darab, valamikor a készülék hajnalán, és az sem váltotta be a hozzáfűzött reményeket. Most pedig itt a folytatás.

A játék ötvenzini próbálja a tipikus tömegverekedős és a taktikai programokat, sikertelenül. A szisztema szerint egy roppant primitív 2D térképen kell kockáról kockára haladnunk az adott hadjáratban, s ha olyan mezőre lépünk, ahol ellenfél található, akkor elkezdődik a móka. Többféle szereplő közül válogathatjuk ki az akció vezetőjét – akit mi magunk irányítunk – kezébe adhatunk különböző erősségű fegyvereket, esetleg alólathatunk egy lovat, meg egy vagy több – hozzá hasonló módon fejlődő, és szintet lépő – szárnysegédet, aztán mehet is az eszetlen darálás. Minél több ellenséget mészárolunk le,



annál nagyobbakat tudunk oda-csapni a ránk törő több ezres hordára, kik között időnként előfordulnak igen komoly tudással rendelkező vezetők is – őket egyrészt jelzi a térkép, másrészt felirat is van a fejük felett. A legkomolyabb gond a játékkal – már azon kívül, hogy a grafikája igen ocsmány, még a ren-

geteg megjelenített modell ellenére is – a tartalmassága: a taktikai rész nem nagyon domborít – lévén a mesterséges intelligencia éppen csak arra képes, hogy ha a közelébe érünk, ránk támadjon, így marad a gyilkolászás, amely, kombókat ide vagy oda, körülbelül húsz perc alatt dögunalmassá válik.

PLAY!

Most már elmondhatjuk, hogy létezik tipikus ponyvaprogram is: a játék igazából nem is túl ronda, nem is túl rossz, éppen csak dögunalmas, valamint egy-két hét múlva már a kutya sem fog rá emlékezni.

55%

ACE COMBAT X: Skies of Deception



A PS2 több ezerre rúgó játékelhőzatala között elenyésző számban találhatunk kizárólag a légi harcokat középpontba helyező darabokat, a minőségi repülőgépes akciójátékokat pedig jószerivel egyedül a még PS1-en indult Ace Combat-sorozat hozott a Sony platformjára. Nem csoda, hogy a kis minigépen sem próbálkozott senki ilyesmivel, az viszont annál inkább, hogy a teljes konkurenciahány ellenére a Namco PSP-re is csaknem makulátlan módon hozta el a modern repülőgépek világát.



z Ez talán nem a legjobb alkalom, hogy süttessük a hasunkat...

A helyszínek illetve a történet szokásos módon teljesen kitalált miliót vesznek alapul, az viszont szokatlan, hogy a jól megtervezett és minőségi színészekkel megtámogatott történet a kezdeti banalitása után egész érdekessé válik. A Namco ráadásul hibátlanul oldotta meg a repülőket könnyen kezelhető, mégis lehetőségekkel teli irányításának igen nehéz problémáját, még hozzá úgy, hogy kezdők és haladók is sikerélményeket érhetnek el. A különböző nehézségi fokokon nem csak ellenfeleink jelentenek kisebb vagy nagyobb kihívást, de légi gégyárnyunk vezetése is jelentősen egyszerűsödik, ezáltal a kezdő pilóták is bátran nekiveselkedhetnek a programnak. Az átláthatóságot és a ké-

nyelmet szolgálja az is, hogy három kameránézet között is váltogathatunk, és bár egyértelműen a szokásos külső nézetből történő irányítás a legpraktikusabb, bár igen figyelemreméltó, hogy a belső nézetnél még a mintegy harminc repülő alkalmazhatóság eltérő kinézetű pilóteret is láthatjuk. A különböző gépek a küldetések teljesítése során nyílnak meg, és ezeket ezúttal nem túlbonyolítva és igen drága pénzen, de felszeshetjük. Az egyetlen probléma a rendszerrel, hogy a különböző újítások nem vihetők át egyik gépről a másikra, így valószínűleg annál a repülőnél fogunk leragadni a végjátékozás során, amit először elkezdtünk címazni - muliiban viszont tényleg meghálálja magát a sok lehetőség.

A tizenöt küldetés többsége valamivel tíz perc feletti pályánkénti játékidővel teljesíthető, de mivel nincsenek checkpointok, és a csapatokban támadó ellenséges repülőket, földről tüzelő légharhárítók és vízről betámadó hajók pillanatok

alatt leszednek, ha egy kicsit nem figyelünk oda, nehezebb fokozaton a végjátékozás csak a legtehetségesebbek lesz teljesíthető egy hosszú délután alatt. A többjátékos mód – mivel számos izgalmas játékmódot tartalmaz –, három baráttal karoltve jelentősen megnövelhetjük a program élettartamát.

Az Ace Combat furcsa módon az igen részletes, bár helyenként monoton táj ellenére PSP-n is döbbenetesen jól adja vissza a repülés élményét. Rádióinkban folyamatosan karattolnak társaink – nagy kár, hogy ezúttal nem adhatunk utasításokat nekik –, a zene is igen jól passzol a játékművészethez, ez a kettő a szép grafikával kombinálva a helyenként kicsit monoton játékmenet ellenére is abszolút kötelezővé teszi a játékot a repülés kedvelőinek körében.



A PS2 egyetlen repülési játéka PSP-n is hozta a sorozattól megszokott igen magas színvonalat, ráadásul profik és kezdők egyaránt belevethetik magukat a légörvényekbe.

86%



PSP



E havi PSP hardver rovatunkban a szokásos hasznos kiegészítőket mellett bemutatunk egy új eszközt, mellyel egy teljesen újfajta megközelítésben használhatjuk majd PSP-nket.



PLAY!

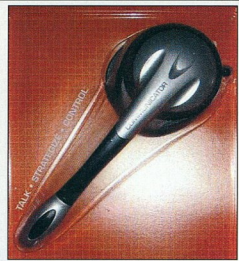


INFO

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

DATEL COMMUNICATOR *headset*

Remek kis headsetet jelentetett meg a Datel a legkisebb Sonyra. A Socom Fireteam Bravo két részének internetes multiplayer funkciója alatt remekül működött nálunk, de természetesen minden későbbi, hangfunkcióival a vezérelhető játékhoz alkalmas lesz, mi bizunk benne, hogy egyre több, a mikrofont is kihasználó program jelenik majd meg a kis kedvencünkre. Amennyiben megfelelő üzenetküldő klientszám beépítenek az egyik firmware-be (például egy Skype-ot), akkor nem tartjuk elképzelhetetlennek azt sem, hogy bárhol járva a világban egy hotspotra felcsatlakozván ne tudnánk mintegy „telefonálni” az otthoniakkal interneten keresztül. Az apró kocsóság, bár mono ugyan, egész baráti áron kapható, annak-ellenére, hogy nem igazán van a terméknek vetélytársa a piacon jelenleg.



DATEL *Solid Eye*

A képen látható, elsősre igencsak ortopédnak ható eszköz nem orvosi célt szolgál, és még csak nem is a figyelmünket akarja teljes mértékben a kijelzőre szegezni. A nálunk is hamarosan megjelenő Metal Gear Acid 2-höz mellékelte a Konami ezt a kis alkalmatlanságot, a játékelményt fokozandó. Az eszköz a Solid Eye névre hallgat, és mint azt mostanra már bizonyára kitaláltátok, 3D szemüveggént funkcionál. Talán akad köztetek olyan, aki hallott már a Nintendo Virtual Boyáról. A kis binokuláris, PSP fekete színben pompázó kiegészítő hasonló élménnyel ajándékozza meg tulajdonosát, a szemeket becsapva, mintegy tapinthatóvá téve az elemeket a kijelzőn (azt leszámítva, hogy arra nem volt jó játék, és a Nintendo eddigi legnagyobb bukásáról van szó). Ötletes újításnak ígérkezik, mindenképpen dicséretes húzás, főleg, hogy ingyen érkezik.

DATEL PSP *Battery Charger*

E havi utolsó termék bemutatónk szintén egy egyedülálló. A Dattel tervező gondoltak azokra a játékosokra is, akik maratonra használna látnak meg PSP-jüket. Jelen produktumuk egy külső akkumulátortöltő, mely értelem szerűen egy tartalék akkumulátort képes feltölteni, míg a másikat bőszen meríti. A töltő rendelkezik túltöltés elleni védelemmel, teljes töltöttséget visszajelző LED-dal, és egy autós szivargyújtó töltő csatlakozóval. A szokásos funkcióján felül a gyártók ígérete szerint ezzel a már haldoklófélben lévő telepünket további száz alkalommal támaszthatjuk fel újra. A fentiek fényében mindenki a saját felhasználói szokásaihoz mérten eldöntheti, megéri-e a közel 7000 forintos vételára. Megszállottaknak és sokat utazóknak ajánlott.



CHIP
IT READY

DVD 9GB 2008. december

GeForce 8800GTX teszt
Exkluzív bemutató: a világ első DirectX 10-es kártyája
1996 Ft. árú! (1996 Ft. árú!)

CHIP
www.chiponline.hu

Váltsa ki a Nero-t!
4 teljes program ingyen,
amivel mindenre képes lehet

CHIP KIADÁS
DVD-írás

TELJES VERZIÓ
DVD-szerkesztés
hivatalos szabvány szerinti programok
a legújabb verzióval

Torrennt kliensek
A leggyorsabb fájlletöltés

Mielőtt tönkretenné a rendszerét
a Vista RC biztonságos telepítése

3 TELJES, IDŐKÖRLET NÉLKÜLI VERZIÓ

Az élet fája
Szeretnél ábrát készíteni egy
példánál több, de nem tudsz
rá, mert nem vagy rá, csak
kérlek, egy egy apró részre.

A nagy könyvtáros
Vegye igénybe az ingyenes
könyvtári információs
szolgálatot a legújabb és
programmal készült kiadvánnyal

Fő a biztonság
A számítástechnikában minden
Vírusok felismerésére, megelőzésére
egy megoldás mindenre képes
biztonságos megoldás

TESZT

- Félszék kategóriás VCA-V
- Az Intel négymagos
- Digitális fényképező
- Core 2 Tunning

Testvére és barát
Szeresd!

116
nagy kvízzáték
finnyt nyerezmény!

106

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

9 GB DVD 2008. december

CP Computer

teszt

20
DIGITÁLIS
VIDEOKAMERA

30
DIGITÁLIS
FÉNYKÉPEZŐ

13+8
ALAPLAP +
LAPKAKÉSZLET

CP válogatás

A 100 legjobb szoftver

antivirus tűzfal multimedia
megosztás cd-évek
rendszerkarbantartás
wifigets
francia csomag
Inovise

110

114
Turista-
eltávolító
idegenek el-
tése a fotóról

118
BIOS mester-
fogások
Praktikus
tanulmányok

106

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

Keress DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!



❖ Az X06-on szerencsénk volt személyesen megismerkednünk Peterrel

exclusive to Xbox 360
and Games for Windows

X06

➤ PETER Moore

X-GENERÁCIÓ

❖ PLAY!



INFO

SZÜLETETT 1955
LAKÓHELY REDMOND
CÉG MICROSOFT
BEOSZTÁS ALELNÖK

öt évvel bemutatkozása után a PlayStation igen komoly vetélytársává nőtte ki magát.

CIPŐKTŐL A JÁTÉKVILÁGIG

Peter Moore Nagy-Britannia egyik ősi football-városában, Liverpoolban látta meg a napvilágot 1955-ben. A foci helyett Peter inkább a pszichológia fogta meg, így hamar ledoktorált a Keele egyetemen, és elszegődött tanárnak egy helyi iskolába. Bár élvezte munkáját, rájött, hogy ennél sokkal izgalmasabb életre hivatott, így hamarosan átköltözött Amerikába, ahol újabb doktori szertett Kaliforniában, és némi kitérő után a Reebok sportfelszereléseket gyártó cég cipő részlegébe kezdett el dolgozni. Több mint tíz évet töltött el itt, ahol szép lassan a marketingért felelős első számú emberré és általában vezetővé nőtte ki magát, több száz ember irányítása tartozott alá a 90-es évek közepére.

Bár a videójátékok iránti szenvedély már ekkoriban

megvolt benne, máig nagy rejtély, a Sega miért pont őt nézte ki amerikai hírnevének visszaállítására. Így vagy úgy, de végül Peter vezényelte le a cég új konzoljának, a Dreamcastnak az amerikai debütálását és utána történő teljes marketinghadjáratát. Nehéz idők jártak ekkoriban a Segánál: a cég korábbi otthoni játékgépe, a Saturn főleg nehéz programozhatóságának köszönhetően megbukott, a Sony

PlayStationje pedig addig elképzelhetetlen sikereket tudhatott magának. Ilyen körülmények között kellett meggyőzni a vásárlókat arról, hogy inkább Dreamcastba fektessék pénzüket, ne pedig a jóval fejlettebb technológiával és DVD-olvasási képességgel rendelkező, pár hónapon belül debütáló PlayStation 2-be. Peter a konzolvilág vastörvényeit felismerve, miszerint egy gépet elsősorban a rá megjelenő

Lapunk profiljának kibővülésének köszönhetően PlayStation-legendák rovatunk is némiképp átalakul: ezentúl időről-időre a Microsoft konzoljához köthető nagyjátékokat is bemutatunk. A rovat jubileumi, tizedik, felvonásában arról az úriember-ről rántjuk le a leplet, akinek oroszfiánrésze volt abban, hogy az Xbox konzol és márkanév alig



„Szükségünk van az anyukákra, nővérekre, gyerekekre is, ha teljesíteni szeretnénk a vágyainkat, a százmillió Xbox 360 eladási számot.”

Játékok adnak el a vásárlóknak, bőszen próbálták a játékcégeket a Dreamcast mellé állítani, aminek egyik leglátványosabb sikere volt, hogy végül az akkori három legnépszerűbb PC-s FPS fejlesztőjénél is kiharcolt egy Dreamcast portot – igaz, ezekből végül hivatalosan csak az Unreal Tournament és a Quake 3 jelent meg, a Half Life-ot az utolsó pillanatokban parkoló pályára tették.

ÓRIÁSOK HÁLÓJÁBAN

A számtalan fejlesztő Dreamcast mellé állítása mellett elsősorban Peter szorgalmazására indult be a konzoltörténelem első kiforrott internetes arénája, a DreamNet, ami a gép marketing-kampányban is kiemelt

szerepet kapott. A játékok közül azonban kezdetben csak elenyésző mennyiség támogatta az online lehetőségeket, ráadásul időközben piacra került a Sony PS2-es monstruma, a Sony pedig az internetes játékok terén is a Sega felé licitált – „a PlayStation 2 maga az online mátrix”... – és amiből bár végül jöszerevni nem lett semmi, mégis sok vásárlót térített el a Dreamcasttól. Hiába csökkentették szűzötven dollárra, a PlayStation 2 árának pontosan felére a gép árát, az eladások messze elmaradtak az elvárásoktól, így pedig a fejlesztők is szép lassan elpártoltak a japán őriástól. Időközben pedig szinte a semmiből feltűnt egy új, minden addiginál tőkeerősebb redmondai rivális.

HÍDFÓLLÁS DOLLÁR SZÁZMILLIÓKÉRT

A Microsoft, felismerve, hogy a játékkonzolok végső soron az egész nappali főölti „uralmat” fogják jelenteni, és hogy főleg az internetnek köszönhetően sokkal kiterjedtebb, átfogóbb szórakoztatási formává fognak válni, elhatározta, hogy kezdetben irizatos, dollár százmillióra rúgó veszteségek árán is betör a piacra. Bár már '97-óta foglalkoztak játékkínáddal Windows alá, a konzolvilágban teljesen tapasztalatlanok voltak. A

2001-es E3-on volt is nagy kárörvendés, mikor a brutális löerővel rendelkező Xboxok alkalmanként lefagytak, a játékok pedig bezsaggattak rajta, de végül mindenki szájjára odafogyott a mosoly, mikor 2001 végén a konzoltörténelem

addigi messze legerősebb nyitó játékelhozálatával álltak elő új gépükre. A Haloért már önmagában megérte megvenni a fekete masinát, az időközben sorra felvásárolt vagy maguk mellé állított legendás fejlesztőcégek – Rare, Bizarre, Bioware, Lionhead, stb. – exkluzív játékaik pedig egyre több embert csábítottak el a konkurenciától. Ennek ellenére az első Xbox „természetesen” bőven veszteséges maradt a cég számára, az csak egyfajta hűdövéreként szolgált.

Időközben a Sega komoly anyagi zavarba került, egyértelművé vált, hogy a Dreamcast után nem lesz több játékgépük, így Peternek is egyre kevesebb dolga akadt a japán vállalatnál. 2003 januárjában elhagyta a süllyedő hajót, ahonnan egyből a Microsoft játékdívizójának élére igazolt. Feladata immár nem csak a teljes amerikai médiahadjárat vezetése volt, de valamennyi (!) saját és külsős fejlesztés magas minőségének biztosítása is – a fejlesztőcégek mind egyenesen neki számolnak be, nála kilincselnek, ha szeretnének valamit. Emellett a Microsoft egyik elsőszámú kirakaterberévé is vált, a kiállításokon ő tartja a legfontosabb és legértékesebb beszédeket, a propagálásnál pedig nem veti meg az extrém módszereket sem: két éve egy Halo 2, idén pedig egy GTA 4 kartetovállással lepte meg a közönséget.

Peter kiemelkedő fontosságúnak tartja az új emberek meggyőzését a videójátékok mellett, a vásárlóbázis széles kibővítését. Ő hozta teát alá a Microsoft-MTV házasságot, melynek keretében a zeneasztornán debütált először az Xbox 360, valamint ő vezényelte le a konzoltörténelem első, a világ három nagy területén egyszerre történő gépedebütálását is. Szintén az ő érdemei közé tartozik, hogy a Microsoft gépe immár esélyel indul a kulcsfontosságú japán piacon is: a segás időkben szerzett kapcsolatoknak köszönhetően a redmondai cég mellé állított két rovatunkat már megjáró legendás fejlesztőt, a Final Fantasy-kért felelős Hironobu Sakaguchit, valamint a Luminés és a Sega Rally alkotóját, Tetsuya Mizuguchit.

Peter amellett, hogy mesterialen végzi dolgát, az egyik legszórakoztatóbb és legintelligensebb alakja a játékvilágnak. Végtelenül könyves, humoros stílusban tud beszélni a legkomolyabb dolgokról is, mindamellett marketinges ellenére ritkán ragadtatja beteges túlzásokra magát. Reméljük, még hosszú éveket halhatjuk nyilatkozni.

PLATINUM

🎮 Jó játékok jó áron

Mire megjelenik az újság, a karácsony alig karnyújtásnyira lesz, nem csoda, hogy ilyenkor a tengernyi vadonatú csodajáték mellett rengeteg régebbi program kerül újra a boltokba, jóval olcsóbban, mint debütálásakor. Most négy oldalra kibővített Platinum-rovatunkban ezek közül szemezgettünk, kitérve a PS2-es, PSP-s és Xbox 360-as kínálatra is.



KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ DICE
AR SEBBI FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 24

88%

BATTLEFIELD 2 Modern Combat

Az online csatátér

X360

A Modern Combat PS2-es verziója bizony gyászos volt azonban a jó fél évvel később megjelent X360-as verzió egy remek kis program lett. Az egyjátékos-mód persze nem lett jelentősen jobb, azon inkább csak az achievement-pontokra áhítóknak célszerű átszvenednie magát (bár tegyük hozzá, a kampány második fele már egész szórakoztató, csak addig eljutni, na az a kész rémálom...). A Battlefieldek igazi területe az online

multiplayer, és ebben a Modern Combat sem okoz csalódást – 24-en küzdhetünk meg Xbox Live-on keresztül.

Ez az élmény pedig a Call of Duty 3 megjelenéséig teljesen egyedülálló volt a konzolon – rengetegen küzdöttek egymással járműveket bevetve, kasztokat változtatva. Helikoptereket és tankokat, terepjárókat és hajókat köthetünk el, a remekül kialakított pályákon (pontosítunk: sok

nagyszerű pálya van, és néhány gyengébb – de azokat jó eséllyel nem is fogjuk látni, ha csak nem indítunk mi direkt azokon játékokat) egyszerűen élvezet bújócskázni, taktikázni. Igaz, a csapatjáték valamivel kevésbé fontos, mint a PC-s Battlefieldekben, de így is fantasztikus szórakozás a Modern Combat. Nagyon várjuk már, hogy kiderüljön, az előző számunkban bemutatott Bad Company milyen multi lehetőségekkel lesz felruházva!



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 Szo: 10-16

www.magicomp.hu info@magicomp.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!

KAMEO: Elements of Power

X360



féle cuccot gyűjtőet, főellenfeleket ravasz módon leőlni, illetve kis elementálharcosokat kiszabadítani. Utóbbiak a megmentés után nekünk adják tudásukat, és egyetlen gombnyomással átváltozhatunk bármelyiké, így nyerve el különleges képességeiket. Az egyik tüzet lehel, a másik felmászik a falon, a harmadik képes becsúzni a szűk járatokon, de van még hatalmasakat lendülő, vagy éppen az ellenfeleket elnyelő lényecske is. A grafika egészen csodálatos, a játék meglepően hosszú, ráadásul megjelenése óta kismillió fizetés és ingyenes kiegészítő érhető el hozzá Xbox Live-on keresztül.

PLAY!

XBOX 360

KAMEO
ELEMENTS OF POWER

12

INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ RARE
ÁR 9599 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2

90%



A Microsoft által dollár százmillióért a Nintendótól megvett Rare az Xbox-korszakban nem sok pénzt hozott vissza az új tulajdonosnak, de 360-on már jobban muszájnak. Ott van például az ebben a számunkban tesztelt, nagyszerű magyar szinkronnal ellátott Viva Pinata, illetve a „régii Rare-t” idéző Kameo. Eb-

ben a címadó tündérekét kell irányítanunk, akinek egy mágius mesevilágban kell felvennie a harcot a tömegesen támadó troll hordák, illetve holmi varázslóléányok ellen. A klasszikus stílusú platformjátékban különböző tájakon – van havas világ, víz alatti helyszín, erdők, mezők, várak, egyszóval a változatos-ságra nem lehet panasz – kell sok-

DEAD Rising

X360

Zombik özönlötték el egy coloradói kisváros hatalmas bevásárlóközpontját, és elképesztő mennyiségű fura, titkokkal teli ember reked bent. Mi egy Frank West nevű riportert irányítva azon leszünk, hogy a zombikat lehetőség szerint kivégezzük, az embereket megmentsük, a titkokat pedig megfetszük. A játék legmókásabb része, hogy a bevá-

sárlóközpont kismillió, de legalábbis kétszázötven tárgyat kínál az offenzív manőverekre. Fűnyíró, baseballütő, katana, székek, vázák, CD-k, labdák, tekegolyók, HDTV-k, padok, serpenyők, seprűk, kések és még ki tudja mi várja, hogy a tömegben morgó, lassan támadó zombik seregeinek megriktításakor felhasználjuk őket. A játékot még jobb teszi az enyhe

RPG-iz: Frank a zombik fényképezésével, írtásával, valamint egyéb hülye dolgokkal (próbáljátok ki a futógépet!) tapasztalati pontokat szerezhet, melyekkel egyre újabb és újabb képességeket szerezhet. Ha meghalunk, vagy ha egy kritikus fontosságú találkozára nem érünk oda (és mivel csak egy mentett állásunk lehet, erre komoly esély van az első néhány próbálkozás alatt), újra kell kezdenünk a játékot, megőrizve Frank minden magára szedett tudását, extráját.

PLAY!

XBOX 360

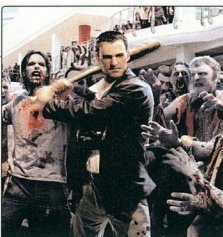
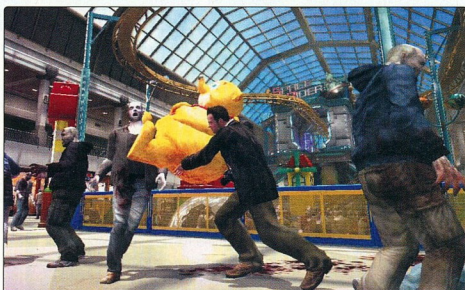
DEAD RISING

18

INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM
ÁR 9599 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

91%





PLAY! PlayStation 2

BLACK

16

EA

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ GRIFFIN

ÁR 990 Ft

JÁTEKOSOK SZÁMA

98%



BLACK PS2

Ha minden idők legjobb PS2-es FPS-ét keresed, a Black képeiben megtaláltd. Gyönyörű, hangulatos és elképesztően akciódús. Ugyan a sztori tekintetében eléggé el van maradva szegény, de ezt már az első pályán, sőt, az első szobában megbocsátjuk neki – akkor jövőnk rá ugyanis, hogy itt minden a fegyverekről, az eszeveszett küzdelemről szól! Bevágunk egy gránátot egy irodaház ablakán, mire három emeleti ablakai robbannak a nyakunkba.

Shotgunnal közelről hasba lövünk valakit, mire az ajtót kiszakítva repül ki a folyosóra. Addig lövünk a két terrorista által fedezékként használt autót, mire az felrobban, messzire repítve az oktondi ellenfeleket. Megeresztünk egy rakétát egy panelház tetején trónoló mesterlövész felé, és mire elrobban a füst, megpillantjuk, hogy a három felső szint egyszerűen eltűnt. Ilyen és ehhez hasonló él-



ményekben lesz részünk a Black végigjátszása során. Ez egyébként nem tart sokáig, mert hat-hét óra elég ahhoz, hogy leküzdjük az ellenállást – viszont utána szabadon lehet próbálgatni a pályákat, melyek között egészen zseniálisak is akadnak. A hidas helyszín, az akname-

zőkkel körbevett gyártelep, vagy a mesterlövészekkel tarkított temető például felejthetetlen élményt okozott nekünk – és mindenkinek, akik odaadtak a kontrollert. A játék-ból igazából csak a kooperatív-mód hiányzik, na de valamit hagyni kell a második részre is...

PLAY! PlayStation 2

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

18

INFO

KIADÓ MIDWAY

FEJLESZTŐ LURICHAL

ÁR 990 Ft

JÁTEKOSOK SZÁMA

80%



THE SUFFERING: Ties That Bind PS2

Akinek bírja a gyomra a véres mészárlásokat, bizarr szörnyetegeket, brutális helyzeteket, az biztos feligyelt a 2004-ben megjelent Sufferingre, melyben egy félőrült börtöntiteltékkel kellett kivágni magunkat a szép lassan mutálódó többi sorstárs karmai közül. A Ties That Bind ott kezdődik, ahol annak vége szakadt: hősünk, Torque ott áll szabadon Baltimore egyik kies tengerpartján. Sajnos nem csak mi szöktünk el a börtönszigetről, de néhány túl kíváncsi tudós ármánykodásának köszönhetően az ismerős szörnyetegek is, kiegészülve pár újonnan szalasztott bestiával. A já-



tékmenet nem sokat változott: vascső és kard, shotgun és gépágyú, gránátok és hatalmas szörnyeteg alakunk versus néhány milliárd szörnyeteggel. Igaz, ezúttal nemcsak zárt helyszíneken, hanem a szabadban is, ahol egyszerre sokkal több oldalról szakadhatnak a nyakunkba a nyálkás ellenfelek. A játék legnagyobb hibája, hogy az első részhez tulajdonképpen nem sokat tudtak hozzátenni a fejlesztők: a harcrendszer maradt a régi, a szörnyek jó ré-

sze ismerős, a hangulat is ugyanaz a komor-véres stílusú. Persze van néhány új támadás, egy alig kidolgozott jellemjatek (mutáns alakunk által függően kap új képességeket, hogy miként viselkedünk a segítségünket kérő emberekkel), de lényegében csak az új helyszínek és főellenfelek fogtak feltűnni. Ez szerencsére nem baj, hiszen az elődből átvett dolgok mind nagyszerűen működnek, ráadásul a csökörtett ár miatt már nem is olyan idegesítő a dolog...

LORD OF THE RINGS

Tactics PSP



A főleg kézikonzolon tenyésző, körökre osztott stratégiai RPG-k sajnos PSP-n nincsenek nagy számban jelen – a Field Commander mellett az egyetlen valamirevaló cím a LotR Tactics. A Gyűrűk Ura világának persze hatalmas varázsa van, így a játék már rögtön hatalmas pluszsal indít – elvégre kit ne lelkesítene be a tudat, hogy a szövetség tagjait irányítva a Helm Szurdoktól Móriáig a könyvek minden fontos csatájában részt vehet? Ezzel nincs is semmi gond,

még az elképesztően puruttya menükért is kárpótol minket a program a jó minőségű, a filmekből összeolított jelenetekkel. Az is egy jó pont, hogy a gonoszokkal is nekihathatunk a történetnek – nagy kár, hogy a sztori elég gáz ezen az útvonalon, és cseppet sem érezzük magunkat aljasnak. A másik gond a játékkal, hogy bár az újítónak is nevezhető, minden egységet egyszerű mozgató harcrendszer egész jól működik (bár kétségtelen, kell szokni, mire épkezláb taktikákat tu-

dunk összehozni vele), az egy ilyen játéknál megbocsáthatatlan bűn, hogy hőseinket nem tudjuk kedvünk szerint fejleszteni. Persze szintet lépnek, meg fejlődnek a képességeik, de ez tőlünk teljesen függetlenül történik, nem választhatunk, hogy mondjuk Aragorn az ijáskodásra vagy a kardozásra gyúrjon rá... A játék egyébként egész könnyű, a négyfős, wifis multi pedig szinte említésre sem érdemes. Sokkal jobb is lehetett volna...

PLAY!

LORD OF THE RINGS
TACTICS

EA

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ AMAZE
ÁR 6290 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 4

74%

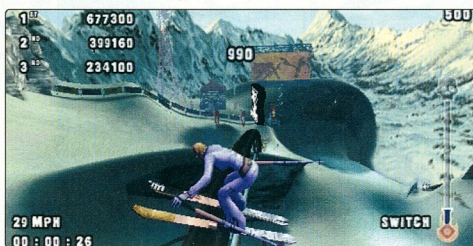


SSX on Tour PSP



A teljesen örült (ezt a szó lehető legjobb értelmében használjuk!) designnal felházott negyedik SSX PSP-s verziója remekül sikerült. Túl nagy eltérések persze nincsenek itt az előző részekhez képest, itt is az a célunk, hogy trükközve, turbózza minél gyorsabban elérjük a célszalagot. A hatalmas, több száz méteres zuhanások során bemutatható On Tour-trükkök még az eddigieknél is kevésbé kötődnek a realitáshoz, hihetetlenül vad mozdulatokat tudnak bemutatni figuráink (a konzolos verzió karaktereszerkesztője sajnos nem került be a PSP-s verzióba, így csak

az előre felajánlott figurák közül választhatunk). A sztorimód során több mint száz, hét kategóriába osztott viadalon kell megmértenünk, plusz ott van még a rendkívül élvezetes multiplayer is, sajnos ez is csak wifin keresztül. A legnagyobb újítás az On Tourban talán az igazi, klasszikus, kétféles sielés bevezetése. Itt lényegében ugyanazok a versenyszámok, ugyanazok a pályák, ugyanazok a trükkök, mint a snowboardnál, ám az irányítás eléggé eltérő lesz ilyenkor, kicsit jobban oda kell figyelni, hogy ne bukjanak méterenként orra. A grafika lehetett volna talán kicsivel jobb, ám a soundtrackre nem lehet



PLAY!

SSX
on tour

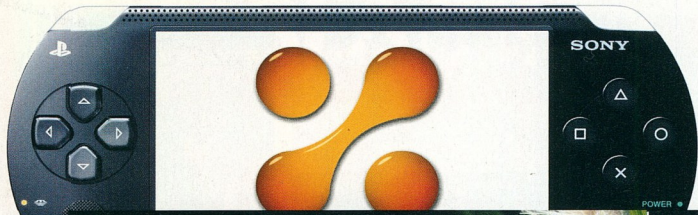
EA

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
ÁR 6290 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 4

90%

panasz: Iron Maiden, Def Leppard, Motörhead és hasonló bandák adják a lécalávalót rockisteni szerepre törő szereplőinknek. Remek szórakozás – de most már nagyon nem bánánk, ha az EA megmutatná a világunk az SSX 5-öt, amin meggyőződéssünk szerint már régóta dolgoznák!



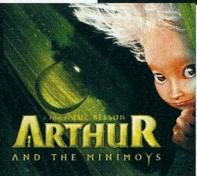
2007 JANUÁR



MEL GIBSON'S
APOCALYPTO

December 28. **Apocalypto**

Mel Gibson következő történelmi filmje ezúttal Júdea helyett a maják emberlázdozatokban gazdag birodalmába vezet minket.

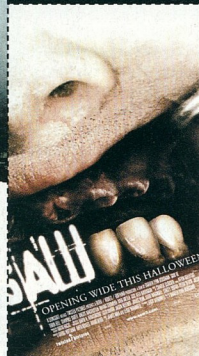


December 28. **Arthur és a villangók**

Luc Besson ezúttal egy animációs gyerekművel próbál vizsziatérni, melyben a címadó késifűnök az apró villangók mesés világában kell kincskereső lerne.

Január 4. **Fűrészes 3**

A trükkös horrorsorozat villámgyorsan elkészült harmadik részében Jigsaw haldozik, de tanítványa, a fiatal Amanda talán még többre is képes.



Január 4. **Presztízsz**

Hugh Jackman és Christian Bale rivális büvészeket alakítanak, akik egymás trükkjeinek eltanulása érdekében mindenre képesek.

Január 12. **Lost Planet**

A Capcom fagypon alatti akciójátékáról a hírek között olvashatsz – megjelenésig játsza a multiplayer demóval!



Január 26. **EVERY Extend Extra**

A Luminesszel elhíresült Q2 fejlesztőcsapata ismét egy zseniális ügyesség-logikai játékot alkotott! Mi imádjuk!



Január 30. **Battleships Midway**

Az első magyar fejlesztésű X360-játék jövő év legelején végre megjelenik. Csendes-óceán, hajók, bombázók, tengeralt-tjárók...

PLAY! impresszum

Szerkesztőség

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

Hottline 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.timeadiabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetési igazgató:

Farkas Viola vfarakas@vogelburda.hu
Tel: 888-3477 Fax: 888-3489

Hirdetésfelvétel:

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

Terjesztési igazgató:

Waltischek Ottó owalltschek@vogelburda.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:

Waltischek Csilla -Ügyvezető igazgató-
cswaltischek@vogelburda.hu
Tel: 888-3450, Fax: 888-3499

Árus lapterjesztés:

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

Nyomda:

Óriego Print Nyomdaipari Kft.
Feladás vezető: Bándi László
2040 Budaörs Gyál utca 2

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

Figyelmeztetés!

Tiszte! vásárlóink! Tájékoztatjuk, hogy a kádványunkhoz csatolt DVD-rom melléklet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A kiadó a 48-cs, vagy annál gyakoribb megjelenés esetében a DVD melléklet által a termékben és a megháltozóban okozott esetleges kártól károsodásokról nem vállal felelősséget.

ISSN 1788 - 0297

**A KÖVETKEZŐ PLAY!
2007. FEBRUÁR 02-ÁN JELENIK MEG!**





MP3 REEDOM

Képzeld el, hogy bárhol bulit rendezhetsz

Megerkezett az első MP3-lejátszó kényelmes, kicsúsztható hangszórókkal, így bárhol, bármikor megoszthatod kedvenc zenédet másokkal is. A Samsung K5 MP3-lejátszóval mindezt nem is olyan nehéz elképzelni.

www.samsungmp3.hu

SAMSUNG



Megérkezett. Az új generáció.

Jump in.

