

PLAY!

Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, PSP konzolmagazin

34. oldal

SKATE



20. oldal

PS3 BEMUTATÓ

BEST OF 2006

08. oldal



GOD OF WAR 2

24. oldal



LOST PLANET

52. oldal

PC GURU online

„Bomba bigék és virtuális csajok”

Online Exkluzív tesztek (csak a pcguru.hu-n olvasható)

400 letölthető játékkiegészítő

Nyeremények havonta többször

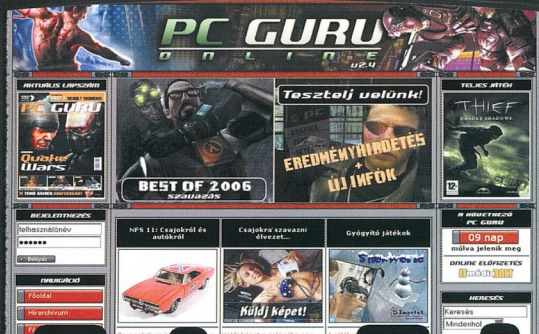
Napi 5-10 friss exkluzív hír

Tesztelj Velünk! Pályázat

Galériák közel 200 játékhoz

300 galériában, közel 5000 képpel

30000 fórum hozzászólás



Tartozz Te is a már
közel 6000 tagot
számláló online
guru

közösséghez és
vitass meg mindent a PC GURU
szerkesztői csapatával és a közösség
fórumozó guruival.

Látogass el a www.pcguru.hu weboldalra!



Intro

Sziasztok!

Örömmel köszöntünk mindenkit a tizenkettedik Play! megjelenésének apropójából. Nagyon köszönjük a tavalyi évben kapott számtalan e-mailt és levelet, a sok biztatást és azt, hogy elnyerte tetszéseket a múlt hónapban bekövetkezett változás. A gratulációkból és az elismerő levelekből arra következtítettünk, hogy a DVD helyett szívesebben veszíték a plusz 16 oldalt így 2007-ben ennél a koncepciónál maradunk. Sokan érdeklődtek arról is, hogy fogunk-e valaha foglalkozni a Nintendo új konzoljával a Wii-vel. Egyelőre nem tervezzük, de természetesen nem vetjük el az ötletet és, ha nagy igény mutatkozik, akkor természetesen helyet kap majd a lapban.

Az idei év első számában rengeteg mindennel foglalkoztunk. Elkészítettük a hagyományos Best of összeállításunkat, nagyító alá vettük a jelenleg kapható legjobb Xbox Live Arcade játékokat és végre valahára magunk is kipróbáltuk a végleges PS3-at. Tapasztalatainkat és élményeinket a 20-ik oldaltól olvashatjátok.

Az Xbox 360-as fronton a Lost Planet, míg PSP-n a Metal Gear Solid Portable Ops és az Every Extend Extra dobogtatta meg a szívünket. Jó játékokban tehát most sem volt hiány, úgyhogy nem is szaporítom tovább a szót, jó olvasást!

A magazinhoz kellemes kikapcsolódást kíván a Play! Team!

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

PLAY! team



20



PLAY!



abon

360

*kipróbáltuk
a ps3-at*

PLAY! tartalom 2007. FEBRUÁR



- 03 Intro
- 08 Best of 2006
- 12 Alan Wake
- 16 Untold Legends Dark Kingdom
- 18 Burnout Dominator
- 19 Medal of Honor Vanguard
- 20 Kipróbáltuk a PS3-at
- 23 Crackdown - The Outsider
- 24 God of War 2
- 26 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 30 Mass Effect
- 33 Final Fantasy Tactics - Age of Conan
- 34 SKATE
- 37 Sega Rally Revo - Aliens

- 38 Dead or Alive Xtreme 2
- 41 Mercury Meltdown Remix
- 42 Rainbow Six Vegas
- 46 Thrillville
- 47 TokoBot Plus
- 48 Rayman Raving Rabbids
- 51 Flushed Away
- 51 Cartoon Network Racing
- 52 Lost Planet: Extreme Condition
- 58 Dragon Ball Z Tenkaichi Budokai 2

24.



48.





lost Planet

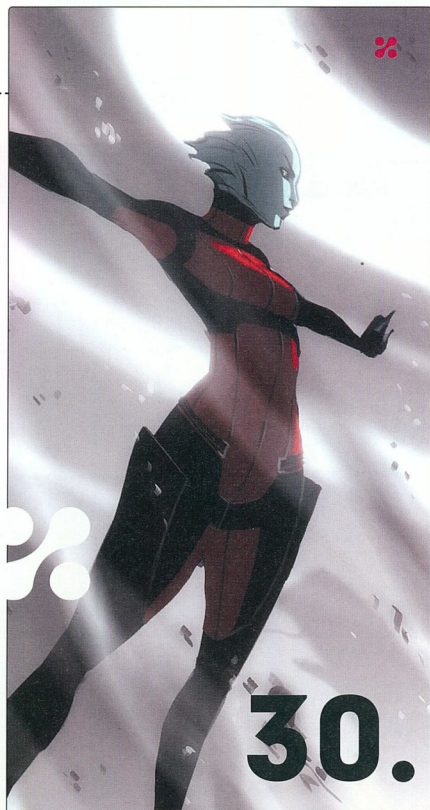
A Capcom a Dead Rising sikere után egy újabb kasszasikert könyvelhet el magának. A Lost Planet már túl van az egymillió példányos eladáson. Ez a játék megéri a pénzét!






52



metal gear

A Konami és Hideo Kojima által fémjelzett két, körökre osztott Metal Gear Ac'd után a mester csapata végre visszatért a gyökerekhez és elkészítette az első igazi PSP-s Metal Gear, a Portable Opsot. A szaksajtó alapján sok év játéka címet kapott alkotás nagyszerű lett, de sajnos még vannak gyermekbetegségei. Sebaj a következő epizód tökéletes lesz!



-  **60** Kaido Racer 2
-  **61** Snoopy vs. Red Baron
-  **62** Tales of the Abyss
-  **64** Tony Hawk Project 8
-  **66** Xbox Live Arcade játékok
- 72** Cheat-rovat
- 74** Viva Pinata tippek
- 76** Metal Gear Portable Ops
- 79** Mortal Kombat Unchained
- 80** Brothers in Arms: D-Day
- 82** Thrillville
- 82** Platypus
- 81** Sonic Rivals
- 84** Star Wars Lethal Alliance
- 86** Shrek Smash n' Crash Racing
- 86** Justice League Heroes
- 87** Every Extend Extra
- 88** Xbox 360 HD DVD teszt
- 90** Xbox 360 kormány teszt
- 92** Konzol legendák - Tomonobu Itagaki
- 94** Platinum játékok



HELLO!

Természetesen a levrov továbbra is üzemel, köszönjük a leveleket, az építő kritikákat és, hogy örömmel fogadtátok a lap 16 oldalas bővülését. Ebben a hónapban a legtöbb levél a PS3-mal és az Xbox 360-mal kapcsolatban jött, persze nem mentetek el szó nélkül a Wii mellett sem. A véleményeiteket és hozzászólásaitokat továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!

A hónap levele

Karácsonyi RETRO

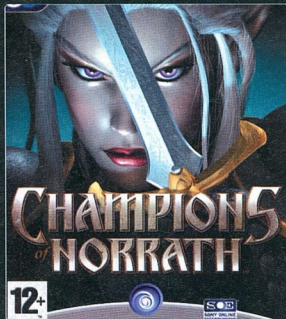
Sziasztok!

Segítséget kérnék! Szeretnék melyik lenne jobb karácsonyi ajándéknak? Egy Xbox360 vagy pénz, hogy majd megvegyem tavasszal a PS3-at. Ja, és még van egy kérdésem: mennyibe kerül a prémium és a core kiegészítés és, hogy melyik éri meg jobban? Előre is köszi a választ. Nagyon király az újság. Üdv a Play! Team-nek:Roi

Játékhiány

Sziasztok!

Nagy elkéséredésben fordulok hozzátok. Kedvenceim az RPG játékok! Sajnos lemaradtam egyik kedvencem második részéről. (Champions of Norrath: Return to Arms) Valami oknál fogva minden boltban azt a választ kaptam, hogy elfogyott, nem is lesz többet. Végignézném több száz hirdetést, keres-kínál témákban. Megnézném a nagyobb áruházakat, sehol se volt. Ha tudtok nekem segíteni, bárhogyan is, nagyon megköszönném. Esetleg ha van nálatok valamelyik polcon egy felesleges példány, szívesen megszabadítalak titeket a sok porttól/örögtől/kesztől. Ígérem nálam nem fog porosodni! :) Egy kelkes olvasótóktól –fino



Hall! Sajnos nekünk nincs belőle, de ha a hazai játékokat forgalmazó boltokban nem találod a játékot, akkor rendeld meg a netről. A www.amazon.co.uk oldalon tuti megtalálod, a bibi csak az, hogy dombornyomású bankkártyára lesz szükséged a rendeléshez.



PS3 LAUNCH

Sziasztok!

Karácsonykor szépen összegyűjtöttem egy kis pénzt amit PS3-ra szeretném fordítani. A kérdés az, hogy meddig kell még várnom, kb. mennyibe fog kerülni és mik lesznek azok a játékok, amiket meg tudok hozzá venni?

Szia!

A PS3 március 23-án jelenik meg kis házámban. Pontos árat sajnos nem tudok mondani, de becslésünk szerint 170 000 Ft körül áron kerül majd a boltokba. A nyitócímek száma elég nagy lesz. Jön a Resistance Fall of Man, RBaly legnagyobb öröme az új Forma 1, a Genji, a Rainbow Six Wegas, az Oblivion, a Splinter Cell Double Agent, a Fight Night Round 3, a Need for Speed Carbon és a Call of Duty 3. Reményeink szerint az európai premierre elkészül a Motorstorm is, amire sajnos csak kis esélyt látunk, de ugye a remény hal meg utóljára. Lényeg a lényeg, most már nem kell sokáig várnod, hogy a karácsonykor összekuporgatott pénzedet elköltsd PS3-ra!



A Core kiadás valamivel olcsóbb, ám nincs benne merevlemez



A Prémium pack a drágább, de bőven megéri az árat

Szia! Ajaj, a leveleddel, azt hiszem, picit elkéstünk. Sebaj. Ha netalántán pénzt kértél és még nem költötted el, akkor vegyél prémium X360-at. Van hozzá vinyló, vezeték nélküli controller, headset és olyan 100-110 ezer forintból megúszod (némi lyuk boltban e mellé még játékok is adnak). Ha most akarsz jókat játszani, akkor jelenleg ez a legjobb megoldás. Ha jó sok pénzed van, akkor dönthetsz a PS3 mellett is. Év végéig sok jó játék jön ki rá, azt azonban ne felejtse el, hogy mindkét géphez ajánlott egy HDTV, ami persze további mezeletes költséget is jelent.

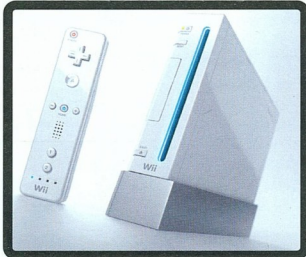
HÁBORÚ, béke és PS3

Hali!

Én vagyok azok egyik, aki nagyon örül a Play! meghízásának, s az Xbox 360-nal való bővülésének, ugyanis ez (2007/01) a szám az első, amit megvettem **(Ennek nagyon örülünk mi is, tartsd meg ezt a jó szokásodat)**. Már rég óta szeretnék átállni a konzolok (jó) oldalára, mert a számítógépen leginkább csak játszom, és kezd nagyon nem vonzó lenni az, hogy minden évben kell három új hardvert venni a masinába, hogy lépést tudjak tartani a játékok gépigényével. **(Ebben sajnos igazad van, persze megvan, vegyél konzolt és öt évre megoldódnak a hardverproblémák is... ja és vegyél Play!-t, hogy megtudd, mivel érdekes játszani.)** Szóval úgy döntöttem, oldalt váltok és beszerzek egy konzolt; csak itt jött az első bibi; melyiket?

Mivel, hogy még – így az első Play! szám után – sokáig szeretném, ha ez a magazin maradna a kedvemem (a PC Guru mellett) **(pártoljuk az ötletet)**, egyértelmű hogy nextgen, mivel a PS2 hamarosan elnyomása kerül, így szűkítve a lehetőségeket. A PlayStation 3 drága, de

van Blu-ray és mozgásérzékelős kontroller, az Xbox 360 viszonylag olcsó, ott a Live, na meg a hivatalos magyarországi forgalmazás előnyei. Így esett a választásom végül a Nintendo Wii-re. Na, itt jön nekem a kis szomorúságom, hisz az újságban nem kap túl nagy szerepet. Így gondoltam, a leveleimen belül szeretnék ki-írni erre a konzolra egy picit. Szerény véleményem



nyem szerint elég jól mutatna a magazin oldalain ez a gépezet is. Úgy gondolom, hogy Magyarhonban talán a legsikeresebb nextgen konzol lesz. Természetesen véleményem nem megalapozatlan, hisz mint ti is tudjátok, nálunk is veszik, mint a cukrot, hacsak abból indulok ki, hogy az összes előrendelést lezárták, ahol pedig lehetett kapni, ott elkapkodták és rengeteg ismerőstől hallom, hogy „fű, biztos beszerzek egy ilyen masinát”. Na meg ne feledjük el,

hogy ez a legolcsóbb új generációs doboz. Szóval úgy gondolom, sokan örülnének, ha láthatnák a Wii-t itt a Play! sorai között.

Hogy melyik nextgen konzolt válassz, vagy válasszák az olvasóink, abban nem szeretnék egyértelmű választ adni. Mindegyiknek megvannak a maga előnyei. A PS3-nál a Blu-ray, a jóval nagyobb HDD, és sok exkluzív Sony fejlesztés; az X360-ra jelenleg sokkal több jó, sőt zseniális játék kapható, olcsóbb, és minden fejlesztő szívesen foglalkozik velem, meg ugye jön a Halo 3 és a Mass Effect is. A Wii-re visszatérve egyelőre nem tervezük, hogy írunk róla, de elképzelhető, hogy a későbbiekben a nagyobb címmel rendszeresen foglalkozunk majd! Ja igen, természetesen nyárra tervezem egy Xbox 360 beszerzést **(a jelenleg kapható játékinál és a kiforrott Live szolgáltatás miatt csak bátorítani tudak)**, így mostantól rendszeres olvasótok maradok: Zsipe

Jaj, majd elfelejtem: ha egyszer ti is úgy gondoltátok és lesz/tervezitek a Wii beiktatását az újságba, és netán, egészen véletlenül, mert épp miért ne, keresnétek egy elhivatott cikkírórt / szerkesztőt / játéktesztelőt (kinek hogy), én szívesen felajánlom magam **(igérem, szólunk, ha segítségre lesz szükségünk)**. És természetesen mondanom sem kell, hogy nagyon jól járnátok velem. Elnézést ezért a kis kitérőért.

TE

PC GURU LANTRYFREE

LAN omig bírjuk...

Elérkezett a TE idő!

Szállj be TE is a csapatba!

Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztőivel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkozzunk a PC GURU következő LAN Party buliján!

Helyszín:

T-Online PG Cyber Cafe,
Budapest Mammút 1. Uzlétház (moozi pénztár mellett)

Időpont:

2007.február 15. (csütörtök) 18.00-tól, amig bírjuk...

PLAY!
INFO
nem csak
pc játékosoknak!



best of 2006



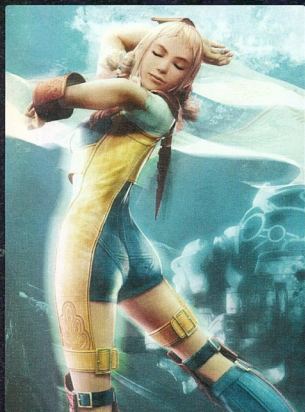
Eljött az újév, így aztán rendes újságíróként szinte kötelességünk visszatekinteni az elmúlt esztendőre, és számbavenni a legjobb pillanatokot – esetünkben a legjobb játékokat. Remek év volt, ez tagadhatatlan – PS2-re beérték a legdurvább fejlesztések, az Xbox 360 bebizonyította, hogy a kellően tehetséges fejlesztők kezében csodákra képes, és PSP-n is meg-

annyi remek programhoz volt szerencsénk. A következő összeállítás a Play! magazin szerkesztőinek véleményét tükrözi – újtásképpen nem különböző kategóriákban díjaztunk, hanem az év legjobbjaikat soroltuk fel némi indoklással. Természetesen a ti véleményeitekre is kíváncsiak vagyunk: a play@vogelburda.hu címre küldjétek el a ti jelöltjeiteket is!



FINAL Fantasy XII

2006 LEGJOBB PS2-JÁTÉKA



A PS2 utolsó nagy éve hatalmas versengést hozott: volt itt Okami és Kingdom Hearts 2, Bully és Metal Gear 3 Subsistence – a végső győztes azonban nálunk nem is lehetett más, mint a Final Fantasy-széria új része. Nem csak technikailag elképesztő a játék (olyan dolgokat hoz ki a gépből, amit sosem mertünk remélni), de a sorozatra eddig nem igazán jellemző komor, sötét

hangvélt és az ezúttal is zseniális, fordulatokkal teli történetet is imádtuk. Akinek ez még nem lenne elég, annak ott van a megújult, az eddigieknél némileg akciódúsabb harcrendszer, a százórás játékidő, a milliányi minijáték és mellékküldetés és a kedvelhető karakterek garmadája. Nemhogy az év legjobbja, de úgy általában nem sok ehhez hasonlóan tökéletes játék születik...



KINGDOM Hearts 2

Ha a játékokat az első öt óra alapján ítéljük meg, a KH2-t átkozva hajgálnánk messzire – ám mi inkább átverekedtük magunkat az unalmas bevezetésén, és így az év egyik legjobb kalandjához lett szerencsénk. A Disney millió világába látogathatunk el az első, még fekete-fehér Mikieger-bírodalomtól az ultramodern Tronig. Remek karakterek, megkevert sztori,



csodás grafika és rengeteg FF-hős mellékszereplőként.

Okami



A z idei év talán legművészebb játéka lett az Okami, melyben egy farkasformát öltött istent kell irányítanunk. Csodálatos, festett grafika, valamint a klasszikus kalandok-harcok mellett egy újító technika (mi

is festhetünk egy nagy ecsettel, így vágathatunk ki fákat, rajzolhatunk hidakat) is a játék része. Nagy kár, hogy a piac nem volt túlzottan vévő erre az egyediségre – mi azonban minden egyes porcikáját imádtuk!

METAL GEAR SOLID 3: Subsistence



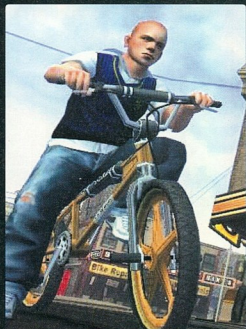
Subsistence

Minden idők legjobb külföldes kiadása lett a Subsistence – különösen annak az extrém, négy DVD-n megjelent verziója. A kicsit kibővített alap MGS3 mellett kapunk „igyi készült” videókat és egy online multiplayer-módot, elsőként a Metal Gear-történelemben. Jár a csomaghoz még kettő, korábban angoltul soha meg nem jelent Metal Gear-epizód, és megannyi más extra is!

22 Derék Snake ideán is bezsebelt egy díjat tőlünk

BULLY

GTA a suliban – legalábbis sokan hihetik így, bár a Bully ennél sokkal vidámabb lett. Egy elit gimnáziumban kell túlélnünk egy évfolyamot, csajozva, órákra tanulva, illetve azokról lögva, gördeszszkázva és biciklizve, verekedve és aljaskodva. Pompás grafika, hihetetlenül szórakoztató küldetések és karakterek várának ránk ebben a játékban, mely ideán vitathatatlanul a Rockstar legjobbja lett. Reméljük, lesz folytatása, másodikba akarunk járni!





best of 2006

GEARS of War

2006 LEGJOBB XBOX 360-JÁTÉKA



A játék igencsak bővelkedik ilyen, és ehhez hasonlóan véres helyzetekben

Azt eddig is lehetett tudni, hogy az Xbox 360 bestiálisan erős gép, de a Gears of War volt az első játék,



ami ezt még a legutolsó kétkedőnek is be tudta bizonyítani. A látványvilág valami egészen elképesztő, legyen szó az utolsó páncéldarabig lemodellezett hősokről, a drabális ellenfelekről, vagy éppen a megdöbbentően szép, ám a háború következtében jócskán lerombolódott világról. Ehhez még vegyük hozzá az izgalmas, szinte horrorisztikus hangulatú játékmenetet, a vad fedezékharccokat, no meg azt, hogy az online kooperatív-mód egyetlen hiba nélkül funkcionál – mi így vagy ötször nyomtuk végig a játékot insane fokozaton. A gyakós multi is egész jó, bár az izlésünknek kicsit talán egyszerű – de így is vitathatatlan, hogy a Gears of War csak a Halóhoz mérhető sorozattá fogja kinőni magát!

VIVA Pinata

Bár az Xbox 360 játékinálata leginkább a jó nagy fegyvereket kedvelő közönség számára kielégítő, itt ott feltűnik egy-egy gyönyörszem, amelyet a fiatalabbak, esetleg a hölgyek is megkedvelhetnek. Erre a legjobb példa a kis hazánkba teljes egészében magyarítottan érkező Viva Pinata, mely leginkább egy kertészkedéssel vegyített Simsre emlékeztet. Adott a kis édenkertünk, és ide kell becsalni a vagy 60

eltérő pinata-állatkát, odafigyelve mindvégig speciális igényeire, a különböző egyéni óhajaikra, sóhajaikra.



Oblivion

Xbox 360-ra először nincsen nagy RPG-tulengés, az Oblivion így hát toronymagasan uralja ezt a

kategóriát. Igaz, erre valószínűleg mindenféle helyzetben is képes lenne, mert a csodálatos grafikai új fantasy világában elveszni igazi élvezet. A teljesen szabad játékmenetnek köszönhetően csak tőlünk függ, hogy mit alakítunk: mágust vagy orgyilkost, harcost vagy éppen kereskedőt. Óriási játéktér, sok száz küldetés, letölthető extrák – imádjuk!



Call of DUTY 3



A Call of Duty harmadik része nagyszerű lett, bár féltünk tőle, hogy az új fejlesztőcsapat nem lesz képes az Infinity Ward helyébe lépni. A Treyarch azonban pompás munkát végzett, és bár az egyjátékos-mód

ból hiányzik a zsenialitás igazi szikrája, multiban vitathatatlanul zseniális lett a CoD 3. Használható járművek, eltérő kasztok, hatalmas pályák, egyszóval ha a Rainbow Six-multi nem a te stílusod, ezt imádni fogod.

Ghost Recon ADVANCED WARFIGHTER

Mexikóban rajznak a terroristák, így mit is tehetne a játékos, ha nem azt, hogy villámgyorsan odarohan, és likvidálja őket. És ez sosem volt még olyan szórakoztató, mint az Advanced Warfighterben, hála okos csapattagjainknak, high-tech fegyverzetünknek, illetőleg a néha segítségül hívható tankoknak, helikoptereknek. Plusz multiban is egy álom, különösen a kooperatív küldetések!



High-tech katonáinkkal élvezet a békefenntartás

DAXTER

2006 LEGJOBB PSP-JÁTÉKA

Talán ezen a platformon volt a legnagyobb tülekedés az elsőségért, de végül az utolsó szerkesztőségi megbeszélésen a Daxter győzedelmeskedett. Technikai szempontból egyszerűen elképesztő: kis túlzással a GTA-kat idéző nagyságú helyszíneken lehet tombolni, ám minden sokkal aprólékosabban van kidolgozva.

Ravasz, csak taktikázással megölhető főellenfelek, sokféle fegyver, logikai fejtörők tucatjai, plusz a klasszikus bigyószedgetős-ugrandozós, a legjobb platformjátékokat idéző játékmenet. Mindehhez vegyük hozzá a rengeteg poént, a járműveket, és máris világos, hogy Daxter kicsiben is van olyan jó, mint a nagy képernyőn. Jak társaságában. Remélhetőleg lesz folytatása is!

✦ Daxter még Jak nélkül is csodákra volt képes



Loco ROCO

Minden idők egyik legaranyosabb karaktere a Loco Roco kajla, vidám kis sárga gömböce. Ebben az erőszaktól mentes játékban tulajdonképpen alig-alig lehet meghalni, az igazi kihívás az, hogy a pályákról minden titkos dolgot összeszedjünk – és a dolog nem lehetetlen. Stöki paitásunk például a nászútján hajította végre ezt a nemes cselekedetet. Ja, és ha



adnánk különdíjat a zenéért, azt biztosan a Loco Roco kapná, egyszerűen varázslatos, ahogy derék gömböcünk zengi énekét!

TEKKEN: DARK

Resurrection

PSP-re eddig senki nem volt képes valamirevaló verekedős játékot készíteni – a Namco csapatát leszámítva. A Tekken 5 átalakított, teljes egészében PSP-re formált verziója egészen rendkívüli lett, még az ilyesmivel nem nagyon foglalkozó Snake-et is elvarázsolta. A klasszikus „sztoris” mód helyett (ami azért megvan) mi a különféle Dojo-kanból töltöttük az időnket, ahol millió eltérő



ő stílusú és kinézetű karakterrel szállhattunk szembe – no meg a multival, ahol hetekig gyepláttuk egymást a szerkesztőségben.

SYPHON FILTER: Dark Mirror



Mi nem nagyon rajongtunk a Siphon Filter-szériáért, valahogy mindig volt nála sokkal jobb lopakodós játék a környéken, mikor megjelent egy-egy új része. Nos, ennek vége, ez kellőképpen jól időzítve jelent meg, ráadásul még egy esetleges társaságban is méltó lenne a figyelmünkre. Végre van benne értékelhető sztori, csodálatos a grafikája és rendkívül izgalmasak a küldetései.

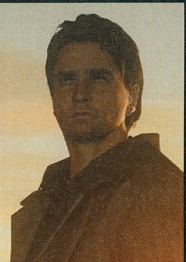
GTA VICE CITY STORIES

ARockstar jól tartja a PSP-tulajokat, a második GTA Stories-játék is kitűnően sikerült. Imádtunk visszazemenni a dekadens nyolcvanas évekbe a drogbarók, a gőrdesz-kás csajok és a nyúlás zene világába. A sztori továbbra is zseniális, a játékmenet a nem véletlenül milliók által kedvelt GTA-vonalon halad, az extrák között meg

olyasmik vannak, mint a jet-ski, vagy a remek, a legelső részeket idéző multiplayer öldröklesek.



PLAY!



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ REMEDY
PLATFORM XBOX
MEGJELENÉS 2007 IV. NEGYEDEV

írta: Kredenc

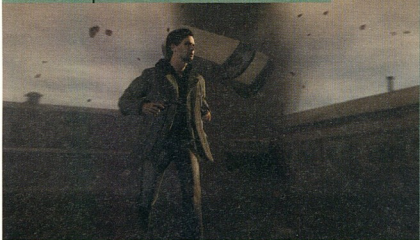


INTERAKTÍV PSZICHO-THRILLER



A finn Remedy-nél dolgozó srácok, bár elégedettek voltak a Max Payne sikerével, nem akartak beskatulyázódni, és életük végéig a komor zsaru életének cikk-cakkjait kommentálni. Leültek, beszélgettek, ötleteltek – és hamarosan megformálódott jelen értekezésünk tárgya. A műfaj pszichológiai akció-thriller. Ha műzsákat keresünk, az irodalomban H. P. Lovecraft és Stephen King műveit említhetjük, a játékok közül a Silent Hill-széria adja magát, filmek terén pedig a Twin Peaks-sorozat kerül fel a listára.

☛ Bright Fallsban ma enyhé szellő várható, vezessenek óvatosan



A RAGYOGÓ ZUHATAG VÁROSA

A sztorit szerintem már mindenki nagyjából ismeri. Egy nagyreményű ifjú író találkozik egy Alice nevű lánnyal, és nemsokára furcsa álmok törnek rá. Ezeket papírra veti barátunk, a megszülető pszichológiai thriller elsőpró sikert arat – ám ezután a lány, aki időközben menyasszonnyá lett, nyomtalanul eltűnik, kísértetiesen hasonló körülmények között, mint amelyek a regényben szerepelnek. Alan kétségbeesik; képtelen írni, megszűnnek az álmok, olyannyira, hogy aludni sem tud már. Ekkor hall egy magánklinikáról, mely Washington állam Bright Falls nevű városkája közelében áll, és hasonló bajokra specializálódott. Irónk odaköltözik, és a kúra sikeres is – csak hogy feltűnik egy rejtélyes nő, aki nagyon hasonlít Alice-ra. Visszatérnek az álmok, ám ezúttal rémesebbnél rémesebb formában. Alan ismét papírra veti őket (legtöbbször, ahogy az alkotás folyamatára magára, nem is emlékszik, amikor felkel), ám valami nem stimmel: Bright Falls láthatóan kezd

megváltozni, úgy, ahogy új, formálódó könyvben szerepel, és a rémálmok szereplői is felbukkannak... Alan, egy pisztollyal és egy zseb-lámpával felfegyverkezve megpróbálja kideríteni, mi történik körülötte. Ám az örvény egyre mélyebbre szippantja. Irónk neve maga is beszédes, hiszen az A. Wake egybeolvasva awake, azaz „éber, felébredt, tudatánál lévő”.

SERIAL THRILLER

A külső nézetes játék a TV-sorozatokhoz hasonlóan lesz tagolva, amolyan epizódos megoldással. Mindnek lesz tehát bevezetője, kibontása (cselekménye) és lezárása, ezek közül több a következőbe vezet át (úgynevezett „cliffhanger”), más részek a karakterfejlesztést helyezik előtérbe, vagy a múlt eseményeit villantják fel – sőt, adott esetben más mellékszereplők irányítását is a kezünkbe kapjuk majd. Evégett az AW mechanizmusa a GTA-hoz hasonló: szabadjára engedi a játékost, azaz tetszés szerint bolyonghatunk a környéken és fe-

Az Alan Wake az év végén újradefiniálja az akció-kalandjátékok fogalmát.

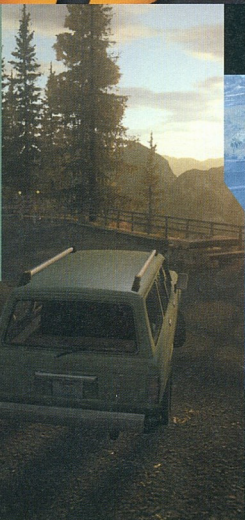


☛ Ami papíron elterveztek, azt maximálisan átültették a játékba

Alan WAKE

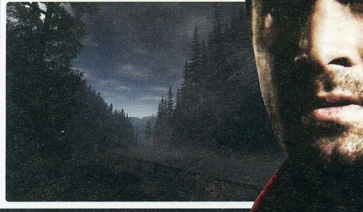


Picking up the hitchhiker



NO COMMENT

Vannak képek, melyek mellé nem szükséges sok kommentár. A játékban látható valós napszakváltozásokra igen büszkék a finn fiúk, és erre minden okuk megvan. Mint a cikkben is említettem, ebben a címben mindennek komoly dramaturgiai szerepe is van, a "jó ránézni" esztétikai élményen túl...



dezhetjük azt fel, beszélgetve a számtalan NPC-vel, titkokra, mellékszálakra bukkanva, ám a fősdor eseményeit természetesen követnünk kell majd, ezek nélkül egy idő után nem lehet továbblépni; sőt, lesznek adott időpontban, vagy adott időre végrehajtandó megbízások is. Persze a Rockstar játéknál sokkal fesesebb tempójú címről van szó, amit mind a már említett műfaj, mind ez a dramaturgiai feldolgozásmód is determinál.

Túl sok áttevő mozira egyébként nem kell számítanunk, a fejlesztők ezeket szintén csak a sztori színesítésére használják fel, de azt akarják, a játékos kezében legyen a rendezés és a "kamera" is. Egyébként ez a "tévés" megoldás egyértelműen a játékiódó

APRÓSÁGOK

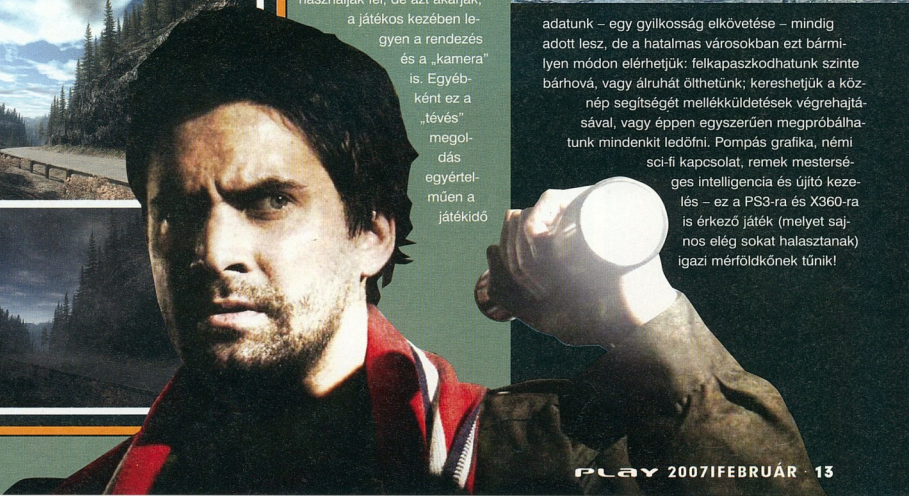


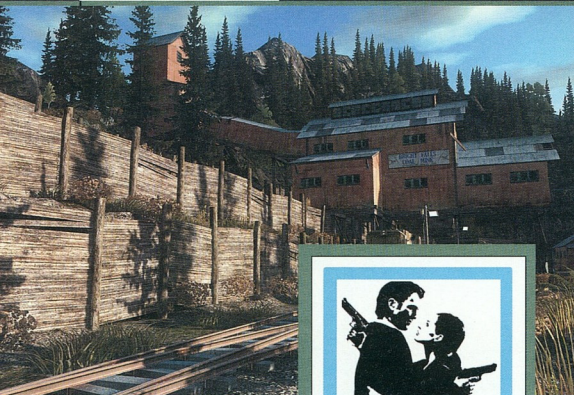
ASSASSIN'S CREED

Ha már a cikkben említést tettünk erről a szintén a GTA szabadsága által inspirált, ám azt teljesen más köntösbe helyező játékról, hát megemlékezünk róla kicsivel bővebben is. Az Assassin's Creedben egy Altair nevű arab orgyilkost fogunk irányítani az egyik kereszties-hadjárat idején. Fel-



adatunk – egy gyilkosság elkövetése – mindig adott lesz, de a hatalmas városokban ezt bármilyen módon elérhetjük: felkapaszkodhatunk szinte bárhová, vagy áruházt ölthetünk; kereshetjük a köznép segítségét mellékküldetések végrehajtásával, vagy éppen egyszerűen megpróbálhatunk mindenkit ledöfni. Pompás grafika, némi sci-fi kapcsolat, remek mesterséges intelligencia és újító kezelés – ez a PS3-ra és X360-ra is érkező játék (melyet sajnos elég sokat halasztanak) igazi mérőöldkőnek tűnik!





BYE MAX?

Amikor a Remydoldnötte, hogy nekikéllnek Alan Wake kalandjait előbb papírba, majd bitbe önteni, szembetalálkoztak a fejlesztőcsapatok némová: honnan lesz minderre pénz? Nem akartak bele-menni olyan szerződésbe, mely arra kötelezi őket, hogy egy-másfél év alatt piacra dobják a terméket, az első „kapavágásokat” függetlenül akarták elvégezni. A megoldás fájalmas volt, de meg kellett lépni: a srácok eladták a Max Payne franchise minden jogát a Take-Two kiadónak, egy mindaddig titkos, de nem nehéz elképzelni, hogy igencsak zsiros összegért, melyből nyugodtan finanszírozhaták új projektjüket. Mindéből az is következik, hogy egyelőre nem tudni, lesz-e Max Payne 3 (bár ugye a második rész végén ez be lett ígérve), és ki fejlesztli. Az biztos, hogy most nem a Remydoldn minden más csak pletyka és szóbeszéd (már 2004 márciusában hivatalosan bejelentették a címet „Rockstáros felhangokkal”, aztán jött a tagadás, majd hallgatás). Nincs kizárva persze, hogy a Take-Two megvárja az Alan Wake debütálását, és felkéri a srácokat a folytatásra – de az sem, hogy valamely saját, illetve érdekelttségbe tartozó stúdióval hegeszteti meg azt. Azt hiszem, előbb-utóbb erre is válszazt fogunk kapni!...

FÉNYKARD HELYETT ZSEBLÁMPA

Az akciórészekről csak annyit tudunk, hogy újfajta harcmodorra és játékmódra kényszerítik a játékos, melyben a fénynek lesz kulcsszerepe, és a különféle fényforrások fognak új lehetőségeket felváltani a feladatok, szituációk megoldásában, kibontásában. Mindebben a minőség és az egységesség lesz a vezérelv, nem a mennyiség. A fejlesztők szerint: „Még annak a

☞ Ahhoz képest, hogy Alan fényérzékeny, rendszeres szörjagából a fotonokat

gondolatnak is, hogy részt kell vened egy harcban, ijeszetőnek kell lennie. Az egyik legnagyobb kihívásunk, hogy olyan küzdelmeket építsünk be, melyektől – bár csak pár pillanattal tartanak – még percek múlva is borzong.” Túl egyszerű lenne persze mindez, ha azt mondanánk: az ellenségek félnek a fénytől, így elég vi-gyázzállásba vagni magad egy reflektor alatt, és nyugi van. Nos, itt jön a csavar: sajnos hősünk is túlérzékeny a fényre gyermekkorra óta, így neki is kerülnie kell a nyílt, közvetlen „világot”. És persze azt is mérlegelned kell: a moccanó árnyék való-ban ellenség-e, vagy csak Alan képzelete kellt éltre. Ha pedig nincs kéznél sem-miféle fegyvered, arra is figyelned kell, a sötétség be-állítva olyan helyen légy, ahol meghúzhatod magad hajnalig...

Essék szó kicsit a környezet-ről is, hiszen ez is igen fon-tos szerepet kap a játékban, sőt kiemelt jelentősége lesz. A Csendes-óceán északnyugati partvidékén járunk. Bright Falls egy szénbánya közelében fekszik, amelyet az 1970-es években zártak be, egy sok áldozatot köve-telő szerencsétlenség után.

A terület közepén fekszik a Caudron Lake, egy gyönyörű tó a hajdani, beszakadt vulkánikóntó mélyén. Ennek partjára épült a Dr. Sydney Hartman által vezetett Caudron Lake Lodge, ahol álmatlanságban és egyéb pszichiátriai bajokban szenvedő művészeket gyógyítanak speciális terápiával, és biztosítanak számukra ideális alkotóhelyet eközben.



A játéktér, a bejárható vidék hatalmas: 36 négyzetmérföld (10x10 km - kis összehasonlítással: Manhattan szigete 20 négyzetmérföldön fekszik). Épp emiatt a szabad kószálásnak lesznek határai. A fejlesztők elmondták: olyan nagy a terület, hogy nem akarták, hogy a játékosok elveszve, céltalanul bolyongjanak (még akkor sem, ha lehetőség lesz járműveket használni erre a célra); egyszerre csak egy adott résznek bejárhatóvá, és csak, amikor ennek már minden zugát, szegletét jól ismeri a kalandozó, akkor engedik tovább, hogy újabb vidéket fe-

☞ Igen, a védekezésben a szemünk elé emelt kéz egy száguldo karnion ellen teker...

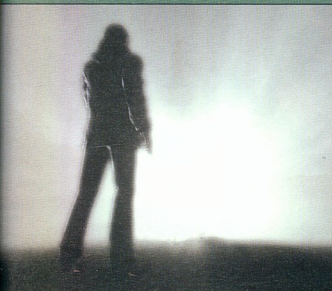


dehessen fel. Természetesen ezek a „zónák” is olyannyira méretesek lesznek, hogy bőven megengedik azt, hogy az egyes részek, epizódok,

testet ölteni, hanem a hirtelen kitörő viharban, orkánban, a hajnal és az alkony fény/árnyék játékaiban, a szél csavarta fák sirásában, a mennydörgésben, villámlásban. Ugyanez mondható el a fizikáról, amely minden elemben jelen lesz: az ezt erősen igénybe vévő fejtrökbökben (hasonlóan pl. a Half-Life 2 egyes

LÉGY ÉBER!

A srácok jó ideje készítik már az Alan Wake-et, és addig csiszolják, míg minden eleme a helyére nem kerül. Tehetségük, kreativitásuk már bizonyítást nyert korábban, így meglehetik, hogy megmutassák, mire képesek, ha sem az idő, sem az anyagiak nem szorítják őket. A Microsoft



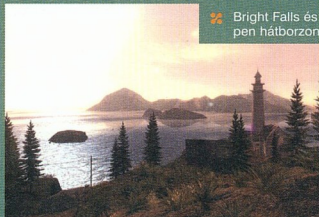
feladatok fő célját számos úton, útvonalon elérd, azaz ne érezd semmiféle kötöttséget ezek végrehajtása során, sőt épp ellenkezőleg.

IGAZI NAGYGENERÁL

A játék exkluzív cím Windows Vistára és Xbox 360-ra - a srácok egyértelműen meg akarták húzni azt a konfigurációs vonalat, ami alá nem mennek. Hogy kicsit belemásszunk a technikába is: öt szál lesz, melyen az Xbox 360 külön-külön, erejét megfeszítve fog dolgozni: grafikus megjelenítés (a tiszta látótávolság kb. két kilométer), hangok, streaming (számos területet lefed, például nem kell a hatalmas világot a memóriába zsúfolni, csak azt a részét, ami épp felhasználásra kerül), a terap felépítése és a fizika; ez utóbbi összetevőnek egyébként egy processzormag dedikáltan fog nekifeküdni. Maga a grafika is természetesen aktív részese a játékműnynek - a dráma, a feszültség nemcsak a sötétségben fog

feladványaihoz), a járművezetésben, sőt a tornádó tölcserében kavargó tárgyakban, hiszen minden cucc önálló, valós fizikával rendelkezik, és úgy is viselkedik. A reallitás, az életszerűség a játék egyik kiemelkedő eleme, nem hiába emlegetik sokan, hogy jelenleg három igazán követhető generációsnak nevezhető cím készül a műhelyekben: a BioShock, az Assassin's Creed és az Alan Wake.

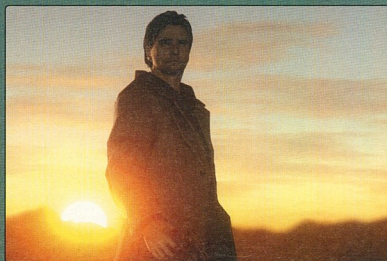
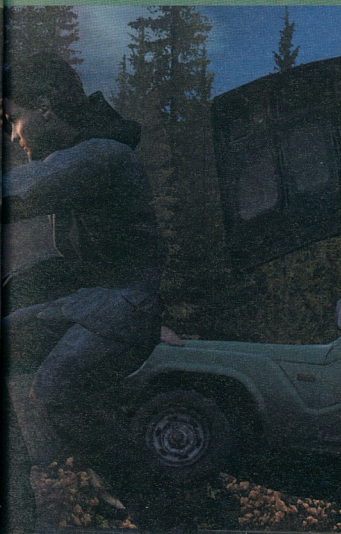
mindkettőt biztosítja számukra, a haszonélvezői pedig mi leszünk majd. Épp emiatt nem is túrelmentlenkedem, poltrozzák csak fányesre ezt a művet - persze én is örömmel köszálnék már a videókon megcsodált vidéken, hogy jóízűen összeajdjem magam a székemben ülve. De még valamire jó ez a hosszú fejlesztési idő: hogy összespóroljuk a vasra való, mert ez az egyik játék, ami miatt érdemes lesz Xbox 360-at venni...



☛ Bright Falls és környéke kellőképpen hátrabongató vidék



☛ Művészlelkületű barátunk csak egy nyugodt estére vágyta...



PLAY!



❖ Ez a hölgyke is tökéletes rucit választott a meszárláshoz

INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: SONY ONLINE
PLATFORM: PS3
MEGJELENÉS: 2007. 1. 16.

írta: Imre Péter



UNTOLD LEGENDS™ DARK



z Untold Legendsszéria ismerős lehet a PSP-tulajok számára, hiszen a kis gépen már két epizódja is megjelent. Nem valami bonyolult játékok ezek, leginkább az akció és az RPG kategória közti átmenetbe sorolhatók: adott néhány böven fejleszthető karakter, rengeteg hatalmas pálya, melyeken milliónyi lemészárolandó szörnyeteg hemzseg. Ezek halálukkor egyrészt tapasztalati pontot,

másrészt meg random varázsfegyvereket hagynak hátra. Innentől kezdve a recept mindenki számára látható lehet: futunk előre, fegyverrel és mágiával meszároljuk a



❖ Nocsak, ezek a patás lények a God of War 2-ből...



Reméljük, az EA ráparancsol a fejlesztőkre, mert a játék így még kicsit kevés...





KINGDOM™

szörnyeket, kivégezzük a főellenfeleket, és így pár tucat óra alatt félteleni táposági kategóriáig juthatunk el.

A PS3-as változat is hasonló eseményeket kínál, csak persze itt a platform ezt kibővíti néhány lehetőséggel. Egyrészt ott van ugye a grafika, ami kellően szép – nem emiatt fogsz mondjuk PS3-at venni, tudható, hogy ha lesz folytatás, az fényévekkel szebb is lehet majd, mindenesetre a Dark Kingdom is kellemesen néz ki. Három karakter áll rendelkezésünkre, a bődületesen nagy kalapáccsal és különleges támadásokkal operáló harcos, az ikerpangékkal villámgyorsan szeszeltelő tolvaj, illetve a gírhés, ám tűzgolyókkal dobáló mágus. Őket egy cirka húsz órán át nyúló változatos kalandon vezetgethetjük át, miközben mintegy mellékesen szépen megemlítjük Dureth szabvány-fantasy orkos-démonos királyságát.



☛ Fémpadlón villámcsapást bekapni igencsak igazságtalan szituáció tud lenni



NEGYEDIK?

Mostanában egyre több híradás, hivatalosan meg nem erősített beszámoló hallható arról, hogy a relative sikertelen sorozatot a Sony Online folytatni fogja. A legvalószínűbb, hogy még idén megjelenik a harmadik: PSP-s epizód, minden eddiginél több karakterrel és négyfős igazi online játékkal. Persze egy PS3-as folytatás sem kizárható, de ez minden bizonnyal attól függ, hogy a Dark Kingdom hogy teljesít majd Európában.

A játék Amerikában már megjelent, és sajnos meglehetősen csalódást okozott: a harc állítólag nagyon repetitív, a karakterek pedig harc közben nem különböznek jelentősen egymástól. Reméljük, hogy a kiadási feladatokat időközben a Sonytól átvett EA korbácsolja kicsit a fejlesztőket, hogy e téren az európai késlekedés miatt megnyitott négy hónapban túlőrizzanak valamennyit, mert az alapok már megvannak, és talán egy kis plusz munkával egy igazán jó játékot tudnak összehozni!



PS2 TOPLISTA

Anglia - 07.01.14-07.01.20



FIFA 07

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



WORLD SNOOKER CH. 2007

KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: BLADE
PLAY értékelés — **--%**



PRO EVOLUTION SOCCER 6

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



NEED FOR SPEED CARBON

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



CALL OF DUTY 3

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



LEGO STAR WARS 2

KIADÓ: LUCASARTS
FEJLESZTŐ: TRAVELLERS TALES
PLAY értékelés — **86%**



BUZZ! JUNIOR J. PARTY

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



SMACKDOWN VS RAW 07

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



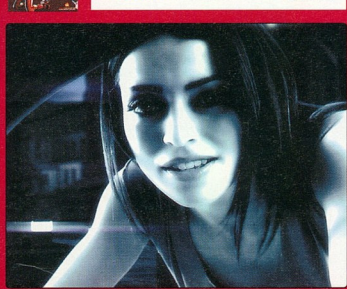
BUZZ! THE BIG QUIZ

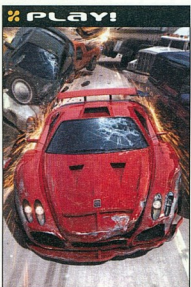
KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: SONY LONDON
PLAY értékelés — **--%**



GUITAR HERO 2

KIADÓ: RED OCTANE
FEJLESZTŐ: HARMONIX
PLAY értékelés — **92%**





INFO
 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ: EA UK
 PLATFORM: PS2, PSP
 MEGJELÉNÉS: 2007. II. NEGYEDÉV



Burnout DOMINATOR

AZ ŐRÜLT HAJLSZA FOLYTATÓDIK

Alig néhány hónapja számoltunk be egy exkluzív cimlpsztori keretében a nextgen konzolokra, PS3-ra és Xbox 360-ra készülő következő Burnout-ról, az egyelőre alcím nélküli ötös epizódról. Pár hete azonban az EA meglepő húzással állt elő: PS2-re és PSP-re még kiadnak egy epizódot!



A Dominator alapvetően nem különbözik az eddigi részekétől: száguldás, turbózás, hatalmas forgalom, látványos ütközések, veszett multiplayer kiabálások. Három nagy újítás lesz benne, melyek közül az egyik a megnyitható útlevegások megjelenése. A pályák bizonyos helyszínein kilökte ellenfeleinket új, rövidebb utakat nyithatunk meg – ezek nélkül esélyünk nem lesz az igazán jó időkhöz elérésére! A második újítás a Maniac nevet kapott játékmód, melyben a minél jobb időeredmény



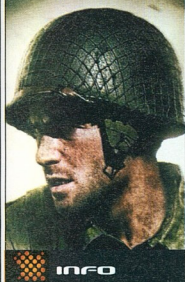
PSP

Noha a PSP-verzió alapjában és első ránézésre megegyezik a PS2-eszel (némi grafikai eltérésekkel persze), itt különleges húzásokkal kedveskednek nekünk a fejlesztők. Ilyen például a wifis versenyek támogatása, mégpedig hat fő számára (igazi online futamok sajnos nem lesznek). A megjelenés után havonta jönnek majd az ingyenesen letölthető új pályák, ráadásul a Score Syncing nevű opcionális wifin keresztül „leszívhatjuk” haverjaink, vagy akár vadidegenek köréit, eredményeiket, így az ő rekordjaik vesznek majd rá minket az egyre jobb eredmények elérésére.

elérése mellett bizonyos mennyiséget kell minden nyaktörő mutatónyból (szembejövő forgalomban haladás, majdnem-ütközés, ugratás, farolás, ütlevegás, turbózás) előadni. Az utolsó meglepetés pedig tulajdonképpen egy régi ismerős, mégpedig az, amiről a sorozat a nevét is kapta – az első két, még nem az EA által kiadott epizódban volt főszerepe a Burnoutokban. Ez lényegében azt jelenti, hogy ha egyszerre nyomtunk el egy teljes töltetnyi turbót, és közben vadul vezetünk, a turbó azonnal feltöltődik, így azokat kellő merészség esetén hosszú láncokká lehet összerúzni; extrém esetben akár az egész futam végig turbózhathatunk. Feltéve persze, hogy nem öklöl fel minket közben egy vetélytárs, hogy nem csúszunk bele frontálisan egy kamionba, vagy nem kenődünk fel egy téglafalra...



PLAY!



INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ: EA UK

PLATFORM: PS2

MÉRLETELÉS: 2007 I. NEGYEDÉV



írta: Infridit

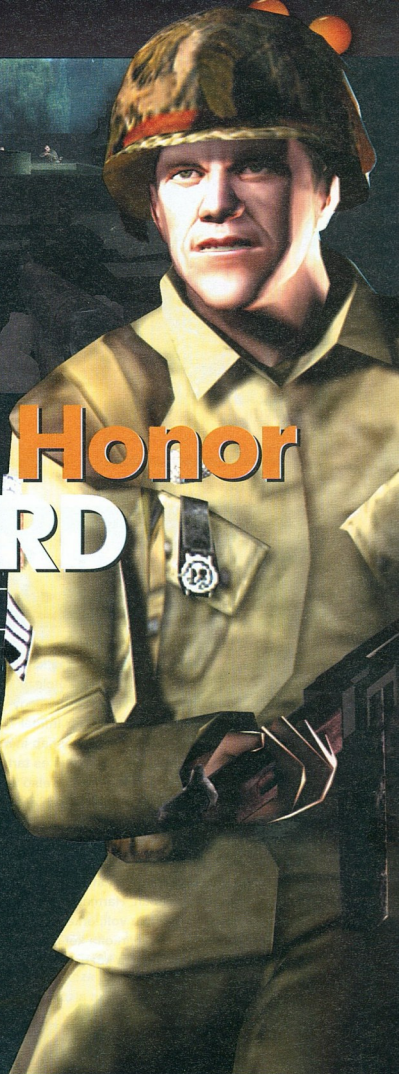
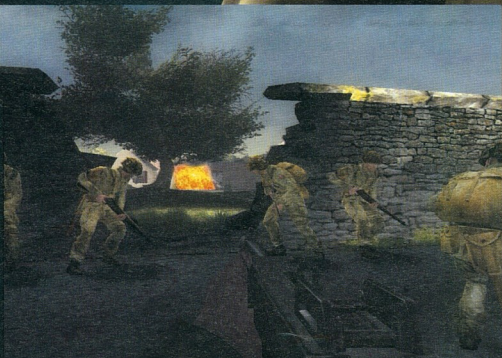
Medal of Honor VANGUARD

ELSŐ SORBAN A CSATÁBAN

Erdekes bejelentés volt az Electronic Arts részéről a Medal of Honor Vanguardé, hiszen ez szinte minden jelentős pontban igencsak hasonlít a nextgen konzolok mellett hivatalosan PS2-re is készülő Airborne-hoz – egyelőre nem tudni, hogy annak a PS2-es verzióját nevezték-e át, avagy egy teljesen új portékáról van-e szó.

Mindenesetre itt is egy ejtőernyőst alakítunk, mégpedig a 82-es ejtőernyős hadosztály tizedesét, Frank Keegant. A világháború minden csatáját megjárjuk, ahol amerikai ejtőernyősöket vetettek be, és mindenhol levegőből fogunk in-

dulni. Az ugrás során valamennyire mi magunk irányíthatjuk az ereszkedésünket, így a pályák szinte bármelyik pontján landolhatunk – és nagyon nem mindegy, hogy ez egy elhagyatott tanya teteje, egy német helyőrség központja, vagy egy hatalmas tűzharc kellős közepe. A játékmenet visszamegy az első PS2-es epizód, a Frontlines stílusába: nincsenek főellenfelek, csapatirányítás, időlassítás, csak a jó öreg lövöldözés, néha kis gránátzás. Persze ez nem jelenti az, hogy a játék egyszerűsödött volna, hanem azt, hogy visszatér a gyökereihez, és mindenféle, valamennyire is irreálisnak számító játékelemet száműzték a programból (jó, a csapatirányítás nem egy sci-fi dolog, de a Medalok azért nem erről kellene, hogy szóljanak...). Marad a sprintelés és a gránátok visszahajigálása, azoknak, akik pedig mégiscsak vágytak valami igencsak játékszerű elemre a Vanguardban, ott lesz a fegyverek javíthatása, bővítgetése. Megjelenés március végén.



PLAY!



INFO

GYÁRTÓ: SONY
 ÁR (Kb. 160 - 190 EZER FT)
 MEGJELENÉS: 2007. I. MEGYERÉV

írta: RBaly



Kipróbáltuk a

PLAYSTATION 3-AT!

Atlagos napnak indult december 13-a. Szokásos nyögvenyelős kelés, suliba bemászás, ott a kötelező koffeinadag magamhoz vételezése, megymás. Később járhatott már, amikor Infidel megdobott egy SMS-sel, hogy másnap menne nekem Snake-vel PS3 háztűznézőbe és tartsak velük, és akkor én fogok írni az első találkozásról kialakult képről. Természetesen nem tiltakoztam... Bár a BKV erősen szivatott a késő járataival, azért épp időben odaértem a Sony központ elé a megbeszélrt időre, majd Infidellel együtt eltűntünk a tetszetős irodaház kapujában. Harmadik társunk, Snake már a helyszínen volt, érkezésünkkor már rég a zsákmányt markolta két kezével, a Motorstormot próbálgatva közben.

❖ A gép hatalmas, de az erejét látva ezt nem bánjuk



A PLAYSTATION 3 KÍVÜLRŐL

En a figyelmet elsőként a gépre szegeztem, jó közel foglaltam hozzá helyet, hogy szemrevételezzem fizikai valójában a király legkisebb fiát, ami a jólmenő szülőknél hála roppant csinos méretekkel és súllyal jött a világra, egyszerűval igencsak bőhöm a fekete szörnyeteg. Mentségére legyen mondván, hogy a tápegység a készülékházban belül ke-

rült elhelyezésre, s ha az X360-hoz is hozzávénénk a féltéglá méretű energiaforrását, egyhamar megkapnánk a PS3 külső adottságait.

A konzol lelke egy igen tetszetős, fényesen csillogó fekete burkolat alatt bújkál meg. Ez a borítás – amellett, hogy nagyon elegáns kulcsint kölcsonöz neki –, elég kényesnek tűnik; meg-látásom szerint minden finom érintéstől is karcok jelennek meg rajta, valamint



INFIDEL

Csatlakoznom kell a többiekhez: a PS3 kellemesen teljesített. A menü ugyan nekem még most is borzalmasan puritán, de a lényeg, a játékok jól sikerültek. A Genjtől a földbedöngölő amerikai kritikák nyomán valami borzalmat vártam, erre egy igen szép, közepes játékmennyiségű programot kaptunk. A Resistance már normál fokozaton is borzalmasan kemény volt, és a Baly arcán látott előlévezés-közel mosolyból kell itélnem, azt mondanám, hogy a rajongók a Forma 1-ben sem fognak csalódní... Az egyetlen negatívum a Lair volt, mert a Sixaxis irányítás szerint nagyon gáz - nagyon nem kelene ezt erőltetni. Ki a franc akar kalimpálni ahhoz, hogy a sárkány harapjon?! Én biztos nem... De nem akarom morgással befejezni: a MotorStorm remek kis autós őrületnek ígérkezik, meglátásom szerint főleg multiban lesz csurom élvezet kioldósni a többieket.

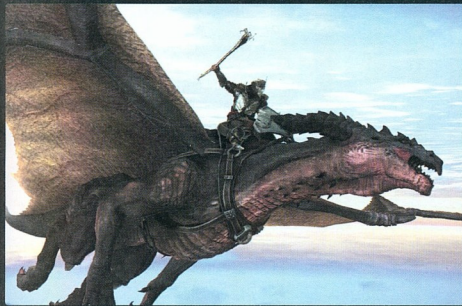
az ujjlenyomatokat is bő-szen gyűjtí. A külsőségeken túllépve egy igen gazdagon felszerelt géppel állunk szemben. Ez már nem az a fajta egyszerű konzol, amit eddig megszokhattunk. Az X360 színrelépésével megindult a harc – ahogy ók

hangoztatni szeretik – a nap-pali birtoklásáért, egy minden digitális funkciót ellátó gép személyében. Ebben a csatában a Sony a riválisával szemben rögvest HD filmek lejátszására képes Blu-ray olvasóval, memóriakártya nyílásokkal (a 60 gigás változatban), négy USB porttal, 20 vagy 60 gigás merevlemezrel (ami szabadon cserélhető, hála a szabvány SATA vinyó használatának) és a hibátlan képminőséget biztosító HDMI kimenettel érkezik. Lemezkiadó tálcája nincs, a nyílásban található elektronika érzékeli azt, ha épp meg akarjuk etetni valamivel. A power, valamint a lemezkiadó gombok érinté-képernyő-szerűségként működnek, igen modern hatást kölcsönözve a konzolnak. Miközben a csatlakozóhelyeket kémleltem, örömmel vontam le azon következtetésemet, hogy kellően hal-kan üzemel a PS3, valami hasonlót szívesen látnék az X360-ban is, a mostani „darázsfészek” helyett.

A SIXAXIS

Időközben játékok óhajtottak cserélni társaim, ezt kihasználva a Shrek 2-ben látott

✚ Az európai nyitókinálát gazdagabb lesz, mint amilyen az amerikai volt



lélekturáló kuncsorgó nézéssel kisajátítottam magamnak a kontrollert. Meg kell hagyni, furcsa lett a Sixaxis. Egy az egyben egy Dual Shock 2 (flipperes L2-R2-gombokkal), csak épp a rezgésre szolgáló motorok nélkül. Emiatt a pillékönnyű vezérlő egy csöppet olcsó utánzat érzetét kelti, mintha semmi anyag nem lenne benne, szóval szokni kell a hattergelyűt, annyi szent. A középen található PS logóval ellátott gomb egyelőre még csak a játékból való kilépés funkcióját tudja, ez remélem kibővül pár egyéb szolgáltatással a későbbiekben.

CROSS MEDIA BAR (XMB)

Eztán a menübe irányítottam a gépet. Ahogy azt már korábban is írtuk, a PSP logikájára épül fel a kezelőpult. Ellenben a kézi konzollal immár nagyfelbontásban hullámlíz előtűnt a

hátér, nyugalmat s bűszkeséget sugározva, mintegy előszeleként annak, hogy mi minden fog még ránk várni az elkövetkezendő években. Persze a PS3 menüje jóval gazdagabban teletömött, mint marokkizolos társáé, ezzel azt az érzetet kelte, hogy azért kaptunk valamit a nem kevés pénzünkért.

Sajnos a hazánkban vendégeskedő PS3 egy debug gép, ami csak a félkész fejlesztői verziók futtatására alkalmas, s a nevéből kikövetkeztethetően hibakeresésre, tesztelésre szolgál. Emiatt semmilyen egyéb funkció nem működik rajta, csak a játékok futtatására alkalmas, így nem tudtuk kipróbálni például a remekbe szabott képrnézetgőt, vagy a PlayStation Networköt sem. Ami viszont sokak vágyalmát jelentheti, hogy a gép hiányosságai ellenére csak és kizárólag az írott le-

mezt viszi, az eredeti egyenesen kiköpi, igazi unikummá téve ezzel az eszközt.

A beszámoló további részében röviden megpróbálom bemutatni azt, hogyan teljesített az első randevún a vágyaink piederstálján álló fekete gyöngyszem. Következzenek a játékok kendőzetlenül – nem videókon és nem képeken, hanem a maguk valójában.

MOTORSTORM

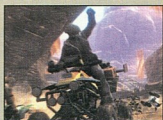
Talán a legszebb, a hat jelenlévő játék közül. A fejlesztők derekasan kitettek magukért, ugyanis a közel végleges verzió már szinte teljesen hozta az első rendvideóban látott minőséget. A táj gyönyörű, bőszen dagasztottuk a sarat, a rendelkezésre álló turbot pedig igyekeztünk a motor lelése nélkül elsütögtetni. Ezen felül már csak egyben kellett marad-



✚ A Resistance is kellemes meglepetés volt, taktikus és kellően nehéz volt



ni - ugyanis a MS bitang jó fizikával rendelkezik, s elég egy sziklára rosszul felhajtanunk ahhoz, hogy egy halom ócskavassá változtassuk aktuális versenypünket. A játék támogatja a mozgásérzékelő funkcióját a jójnak, ami abban merül ki, hogy az analóg karok helyett a kormány- zást a kontrollert tekergetésével is megpróbálhatjuk. Meg kell hagyni, újfajta játékelményt ad ez neki, de az igazi kormány érzését nem képes hozni ez a fajta irányítási módszer.



SNAKE

A tavalyi E3-on már volt szerencsém találkozni a PS3-mal ám igazán testközelből csak most volt alkalom nekem is részletesen szembünyvenni. A gép nekem még mindig picit nagykn tűnik, viszont szép és rettentő halk. Mindöz persze mit sem számít, hiszen a játékosokat a géphez kapható programok érdeklik. Szerencsére a PS3 ebből a szempontból is kelleme meglepetést okozott. Azt mindjárt az elején le kell szögezmem, hogy az európai premieret követő hónapokban hozzáférhető játékok egyelőre nem vehetik fel a versenyt az egy éves előnnyel bíró X360-as felhozattal, ám megyező kinálattal találkozhatunk. A Motorstorm egyre szebb és gyorsabb, a Lair nekem nagyon bejött, a Genji a netes lehelző kritikák után a várakozásaim felett teljesített, a Resistance pedig egy nagyon hangulatos FPS-nek tűnt.

GENJI 2

A Genji első része egy közepes Devil May Cry-klon volt, és a folytatás sem ígérkezik sokkal többnek. A prezentálás nagyszerű, milliónyi színben pompázik a táj, árad mindenhonnan a távolkeleti kultúra szépsége, s a lángoló tűz effektje sehol másutt nem volt még ilyen szép. Nem is értettük teljes egészében a külföldi sajtó pocskondíciáját, ugyanis nem igazán van oka szűgyenkeznie a grafikusoknak. A harcok is egész élvezetesek voltak, remekül játszható és a néha felviláno

jelzéseknél a mozgásérzékelőt is bevehetjük egy-egy speciális megmozdulás kivételéhez.

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

Személy szerint engem ez érdekelt a legjobban, ami miatt a kollégák éleszeretettel szívtak is. Szerencsére nem okozott csalódást az F1, és ezt a többiek is kénytelenek voltak elismerni. A látványvilág gyönyörűre sikerült: az autók csillogtak-villogtak, a pálya minden eleme gyönyörű 3D-s objektum volt, a közönség

hullámzott, hogy az esőben tapasztalt látványról már ne is beszéljünk. Erősen áradt belőle az igazi F1 hangulat érzése, a 22 autó ellenére beállulásnak a nyomát se lehetett látni. A fizikáján valamint csiszoltak a PS2-es F1 06 óta, s bár még mindig nem az a vérre menő



szimulátor, azért árkádnak se nevezhető, érzésem szerint pont jó a téma iránt fogékonyaknak, s a seftéseket megkapcsolva szórakoztató az egyszerű játékosoknak egyaránt.

RESISTANCE: FALL OF MAN

Az alternatív történelemben játszódó FPS a Kimérák ellen egy erős Medal of Honor/Call of Duty-klónnak tűnik. Persze nem rossz, sőt, nagyszerű háborús játék, melyet az igen ötletes fegyverek derekasan megdobnak némi pluszszal. Először elég nehéznek

is tűnik az akció, egyharmar hullaként estünk össze a könyörtelen ellenfelek tüzeiben, minthogy gyógyító cuccok nem lettünk – alig sikerült elvergődnünk a második pályára. Látványát tekintve az X360-as COD3 szintjénél valamivel magasabban teljesít, de semmi eget rengető elem nem volt benne, a Gears of War nyugodtan marad még a trónján egy ideig. Multiban mindenesetre remeknek ígérkezik!

LAIR

A sorban az ötödik, a Sixaxis képességeire teljes mértékben építő játékok sorából az első a Lair. Ez egy fantasy világba vezető a játékost, ahol sárkányhaton kell megvívni a gonosz hordával. A tűzokádót a joy térbeli for-



z íme a Magyarhonban vendégeskedő újdonság, szerényen elveszve az óriási tévé előtt

gatásával kell irányítani, ami elméletben egyszerű, a gyakorlatban viszont Ifidelenek ment a legjobban, ő elég szépen lefújta a hídon való ellenfeleket, leküzdötte az ellenséges sárkányokat. A grafika bár 1080p-s, a különbséget nem igazán láttuk rajta, ellenben a tenger gigászi hullámai remekül mutattak a mélyben, de ez még kevés a letaglózó élményhez, igaz, még bőszen fejlesztik a játékot. Mindenképpen érdemes lesz rá odafigyelni, amint megjelenik a végleges változat.

RIDGE RACER 7

Utoljára hagytuk a halhatatlan Ridge Racert, mivel az előzetes információk alapján tudtuk, hogy jóformán semmi érdemi változást nem fogunk látni a 360-as RR6-hoz képest. Ez így is volt, a grafika nem szebb, csak más a PS3-on, a helyszínek echte ugyanazok, a versenyzésben szintén a driftelésen és a nitrókon van a hangsúly. Egyedül 1080p-ben látható különbség, de ez olyan előny, amit ma még igencsak kevesen engedhetnek meg maguknak idehaza. Egyedül lényege a programnak az, hogy van a harmadik PlayStationra is egy remek kis Ridge Racer, ami jó, de semmivel sem több, mint közvetlen elődje.

Ennyi fárt bele az első randevúba Tisztelt Olvasók. Mint látható, volt pár kelleme meglepetésünk, s

összességében jól vizsgáztunk a PS3 az első megméretésén. Most már nincs más dolgom, mint türelmesen várni, amíg elér hozzánk is, és aztán újra leülni vele, immáron egy mindenre kiterjedő elemzés erejéig. Izgalmas márciusunk lesz. Természetesen nem utolsósorban szeretném megköszönni Sándor Csabának, valamint Snakenek és Ifidelenek a lehetőséget arra, hogy még 2006-ban kipróbálhattam kedvenc konzolgépem következő generációs bajnokaspiránsát.



CRACKdown

A TÖRVÉNY NEVÉBEN



A Grand Theft Autók első próbája minden kiadó és fejlesztő fejében felgyújtotta a kapzsiság apró lángjait, és attól kezdve sokan próbálták meg lemásolni a Rockstar alkotását. Ez sem minőségben, sem népszerűségben nem sikerült egy kompániának sem, ám most a meglehetősen elszánt Microsoft tesz egy újabb kísérletet. A Crackdown fejlesztő csapat mondjuk nem nyeretten kétévessel van feltöltve, hiszen azok vezetik, akik anno a Rockstarnál kitalálták, megalkották az első GTA-t...

Az alapok ugyanazok, mint a GTA-kban: egy hatalmas város, benne millió szabadon elcsaklázható autó és terrorizálható civil, eltérő gengsztercsoportok, és persze teljes szabadság, hogy ezekkel interakcióba léphessünk. Hősünk egy szuperhős kormányügynök lesz, akit folyamatosan fejlesztünk a kaland során – a végén már tizemeletes házak tetejére ugrálhatunk fel, autótak hajgálhatunk ide-oda. Kismillió küldetés, töllelekek, eltárolható fegyverek és autók, és ami a legjobb – ketten is végigjátszhatjuk, online bármikor csatlakozhat hozzá-

zánk egy haverunk, hogy együtt küzdjünk le a mészliókat, ellenfeleket! A megjelenés február végén esedékes, a demót viszont az újság megjelenésékor már le lehet tölteni az Xbox Live-ről!

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ REALTIME WORLDS
KONZOL X360
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

The OUTSIDER

AZ ÁRTATLANSÁG VÉLELMÉ

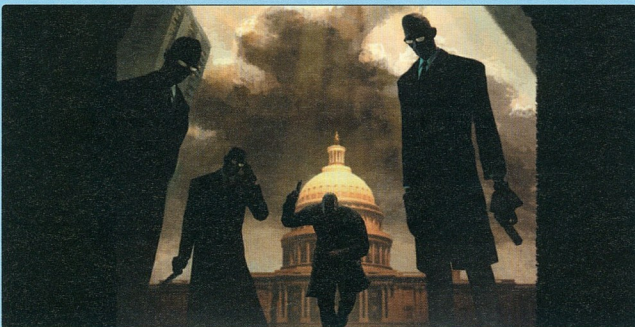
Megölték az Amerikai Egyesült Államok elnökét, a tettes arcképét sugározza minden tévé, és erről szól minden híradás. Minden normális játékban ilyenkor a játékos dolga a rosszfiú elkapása lenne, bevetve akciót, avagy lopakodást, fegyvereket és „kutyúkat. Nos, itt nem, itt mi alakítjuk a veszettül menekülő

„tettest” (igen, kellene az idézőjelek, hisz csak ránk kenték az affért, mint ahogy az a 24 ótődiki évadjában az ex-elnökkel és Jack Bauerrel történt). Mint CIA-ügynök (illetve a játék kezdetekor természetesen már ex-ügynök), még van némi szuperfejlett felszerelésünk, és néhány haverunk is bizik még bennünk, így sikerül el-



menekülni a helyszínről, vagyis kislisszolni a Fehér Házból. A játék kedvéért szinte egész Washingtont lemodellezték, minden híres (pl. az Andrews Légitámaszpont) és hírhejt (pl. a CIA-központ Langleyben) helyszínnel. Főként akciózás lesz az Outsider középpontjában, bár néha észrevétlenül kell ide-oda eljutnunk, máskor meg szinte kalandjátékokra emlékeztet a dolog: beszélgetnünk kell, nyomozni és bizonyítékokat gyűjteni. A grafika igen stílusos, a megjelenéssel egy időben a filmváltozat is megjelenik, egyezőval a fejlesztők ezúttal tényleg mindent bevetnek!

KIADÓ MÉG NINGCS
FEJLESZTŐ FRONTIER
KONZOL PS3, X360
MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV





PLAY!



INFO

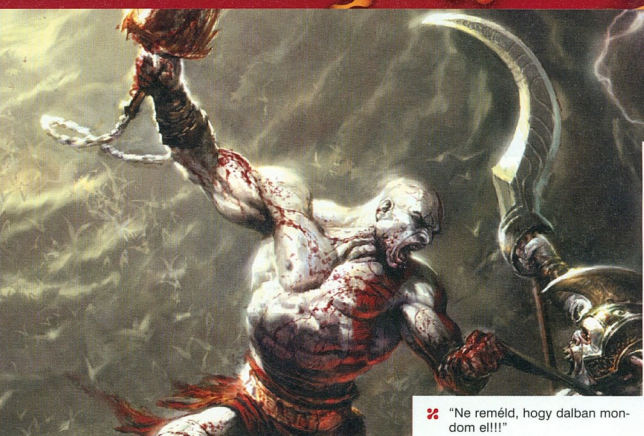
KIADÓ: SONY

FEJLESZTŐ: SONY SANTA MONICA

PLATFORM: PS2

MEGJELENÉS: 2007. II. NEGYEDEV

írta: Ináridel



“Ne reméld, hogy dalban mondom el!!!”

GOD of WAR 2

KRATOS VISSZATÉRT, ÉS DÜHÖSEBB, MINT VALAHA

Most, hogy végre Európában is megjelenik a Final Fantasy XII, a God of War 2 hivatalosan is megkaphatja a „legjobbban várt PS-játék” címet. Nincs mit tenni, bele kell törődni, hogy a kis fekete gépnek leáldozóban van, és bár programínsegtől idén még nem kell tartani, eredeti, exkluzív játékok már nem fognak olyan tömegben áramlani rá, mint ahogy azt megszokhattuk – szép lassan minden fejlesztő, kiadó és sorozat átköltözik PS3-ra... Szerecsére búcsúnak tökéletes lesz a GoW2, hiszen gyönyörű, és ha csak néhány tekintetben is érhető tetten látványos fejlődés az első részhez képest, még így is toronymagasan az év egyik legjobbja lehet.

Ha még emlékeztek, az utolsó képkockákon derék hősrünk, Kratos átveszi a háború istené-

nek szerepét, miután nevezett Árész beledöngöltük a görög talajba. Nos, a második rész épp e trónon indul; Kratos itt üldögél, és várja, hogy alattvalói felprédáljanak egy települést – majd mikor megunja, hogy a folyamat lassan megy, ő maga is lelép a földre. Eleinte minden jól is megy, mindenkit kardélre hány, porrá zúz, egyszóval olyan véres, olyan kegyetlen, hogy az bárhol felháborodást okozhatna. Okoz is, a kaland elején még bennünket segítő Athéna megjelenik, és egy jól irányzott varázslattal kihajít minket az istenek közösségéből. Plusz büntetésként még megjelenik egy olyan idomlans kolosszus, melynek szó szerint a lábujjain sem érünk, és elkezd minket kergetni, nem

szól – a félig általunk lerombolt, félig a minket kergető gölem által pusztított városban kell felhúznunk a nyújtópót. Két hűséges láncos kardunk továbbra is velünk van, némi varázserővel is rendelkezünk, úgyhogy mehetünk is a moirákhoz, akik a görög mitológiában a sors fonálát szöví, gombolyítók hölgyek. A végzet irányítói a világ végén levő templomban laknak, oda eljutni nem lesz egyszerű.

Olyan lények állják majd utunkat a szokásos klopokszokon, minotauruszokon és csontvázacon kívül, mint a griffek (a szárnylevágás különösen kegyetlen módja az elpusztításuknak – no meg az öngyilkosságuk, ha nincs hová el-

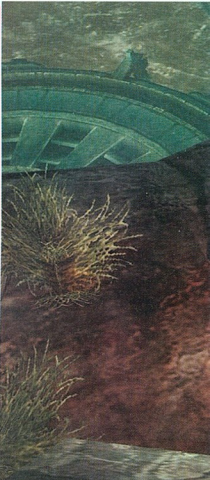
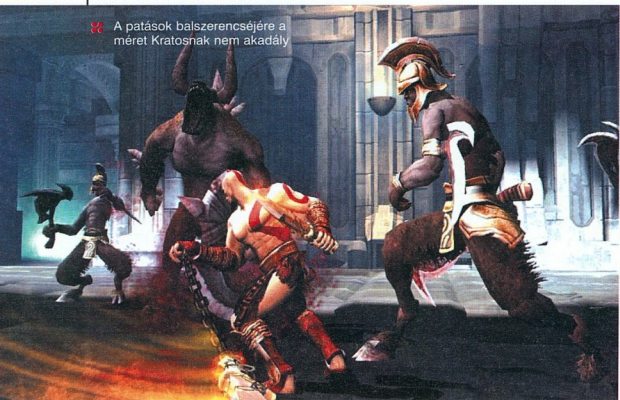
itt vesszük át az irányítást, az első pálya így a menekülésről

2 DVD



A játék rendhagyó módon 2 DVD-s kizsárolásban fog megjelenni. A második lemezen többek között megtalálható lesz egy több órás “így készült” videó is a megannyi extra tartalom mellett. Ezeket felül megnézhetjük mely szörnyek kerültek például kivágásra a játékból, valamint a teljes fejlesztési naplót is tartalmazni fogja a korong.

A patások balszerencséjére a méret Kratosnak nem akadály



❖ Stílus tanulmány görög módra, duplapengés kőrítéssel



ugrani a hátukról az akció után), háromfejű kutyák, valamint vadászok és apró manók. A fő-ellenfelek közül egyelőre csak egy ismert, méghozzá a hatalmas kalapáccsal megszóruló barbár király – fegyverét egyébként elcsaklithatjuk, és ezzel nem csak alaposan odaverhetünk valakinek, de segít élőholtakat is idézhünk vele...

A játékban ismét lesz egy bitang nehéz, tízszintes extra zóna, ahol kedvünkre tápolhatunk – hisz az itt szerzett tapasztalat, fejlődés mind-mind átvihető az egyjátékos-módba is: ráadásul most már menteni is lehet a szintek legvégén.

Elképesztő grafika, az eredetnél több lehetőséget adó harcrendszer (jobban fejleszhető fegyverek és varázslatok, fegyverváltás harc közben), logikai feladatok és idomtalanul hatalmas, epikus pályák – ez lesz a God of War 2. És ha végigjártuk, elkezdhetjük várni a trilogia befejezését, a már PS3-ra készített harmadik részt...



EARTH DEFENSE FORCE 3

Logikusan felépített sci-fi világok; hihetőnek szánt akciójátékok... felesleges. Az EDF3 semmi ilyet nem nyújt, mindössze 53, óriási robotokkal, pókokkal, hangyákkal, ufókkal, százlábúakkal és anyahajókkal tömött pályát, aztán hadd szójlon! Sztori nincs, eszelős gyilkolás van; mindez kooperatív-módban Xbox Live-on, hihetetlen hangulattal!

Minden idők legvéresebb és legjobb PS2-es akciójátéka még brutálisabban tér vissza.

❖ Ez a fickó relatíve olcsón megúszta a többiekhez képest



GUNDAM WARRIORS

A Koei fura húzásra szánta el magát: szokásos középkori ütözöketek, korszakokat feldolgozó Warriors-sorozatukat PS3-on átültetik a jövőbe, méghozzá a Japánban minden képzeltet felülmúlóan népszerű Gundam harci robotok világába. A recept persze nem változik: könnyen kezelhető, ám látványos harcrendszer, egy tápolható hős, elene pedig egyszerre több száz, pályánként összesen pedig akár tízezer robot.

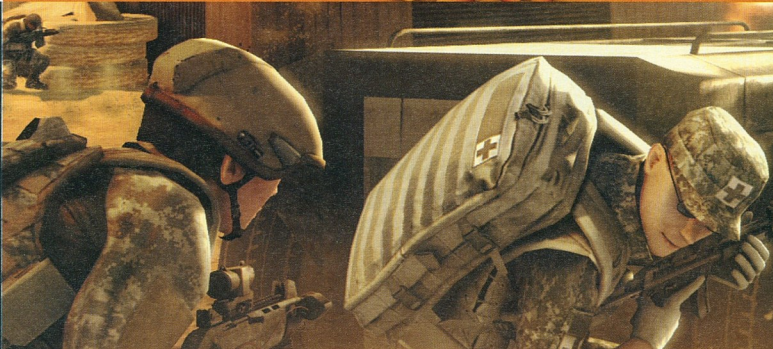


PLAY!



INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZŐ UBISOFT MONTREAL
PLATFORM X360, PS3, PS2
MEGJELÉNÉS 2007. I. NEGYEDEV



GHOST RECON: Warfighter 2

EBBEN A SZAKMÁBAN NEM LÉTEZIK SZABADSÁG

írta: Greg S



Tom Clancy bestseller író nevével fémjelzett taktikai játékok kivétel nélkül hatalmas népszerűségnek

örvendenek szerte a világban, nem csoda hát, hogy mindegyik címéből végül sorozat válik. Az egyre jobban felgyorsított kiadási ütem ellenére – lassan valamilyen „Tom Clancy-s” névből minden évben érkezik egy új rész – a francia kiadó egész hihetetlen módon tartani tudja folyamatosan az igen magas minőséget és mindig képes megújulásra: bár az új Splinter Cell rész egy icipicit rókabőr szagú volt, a szokottnál kevesebb újítással, a hátrébb tesztelt Rainbow Six Vegas ismét zseniális lett.

HADVISELÉS 2014-BEN

A sikereken felbuzdulva idén a francia óriáskiadó újabb Ghost Recon bevétését határozta el: a szokásos, taktikus játékménetet ezúttal is egy apró, legújabb technológiát használó elit csapatot irányítva kaptuk meg, csak éppen a Ghost Recon harmadik részében teljesen új, eddig sosem látott kutyüket is használhattunk bevetésünkkor. Hiába a Ghost Recon-széria töretlen népszerűsége, a fogadtatás még az Ubisoftot is meglepte: az Xbox 360 verzió az akkor még öt-milliót sem elérő eladott X360 ellenére a cég történetének legsikeresebb nyitócímévé vált – több százszeres eladás pár nap alatt –, ami összhangban is állt a játékot fanfározó kritikákkal. Valószínűleg már megjelenés utáni második

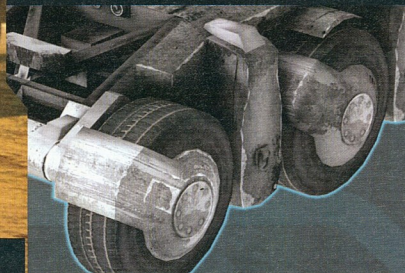
héten megszületett a döntés: a GRAW sem maradhat utód nélkül, így alig egy évvel a megjelenése után már érkezik is a folytatás...

A játék a Tom Clancy-művekhez hasonlóan egy nagyon is elképzelhető közeljövőben játszódik, ahol a történet mellett harci felszerelésünk is a lehető leghitelesebben van összeállítva. Négyfős elit csapatunkat ezúttal is magunk állíthatjuk össze az előző részben megismert öt, különböző fegyverekkel és tulajdonságokkal bíró katonatípusokból, akikhez ezúttal csatlakozik az orvos is. Ő, bármily meglepő is legyen ez, ön maga és a csapatagok gyógyítására képes korlátozott számú alkalommal, cserébe viszont kizárólag gyalogos katonák elleni támadásra vehető be könnyűfegyvereivel. Aproppó, mardályok:

elég hihetetlenül hangzik, de a Ubisoft több mint tizenöt új figyelmező eszköz birtokba vételének lehetőségét ígéri, melyek közül legizgalmasabban egyértelműen a kilövés után magunk által irányítható rakéta, illetve annak vetője tűnik. A számtalan mardály között ráadásul ezúttal a küldetések közben is könnyedén csemegezhethetünk, köszönhetően a szintén általunk irányított, mozgó fegyverraktárnak, az úgynevezett Mule-nak. Ez az öszvér nem csak fegyverraktár-

☛ A mentőakció következtében sajnos felgyulladt a falu...





ADVANCED

M1A2 ABRAMS

Személyesen sajnos továbbra sem irányíthatjuk ezt a bősze fémszörnyeteget, viszont fegyverzetét, fő ágyúját ismét nagy örömmel vehetjük be bármilyen célpont ellen. Ha az ellenfél valami géppel jön, ezt vessük be ellene!

MH-6 LITTLE BIRD

Az apró felderítő helikopter természetesen a kémkedésben lesz a segítségünkre, de természetesen, mivel katonai változatról van szó, néha ez visz minket a melóhoz, máskor meg néhány rakétáját használhatjuk fel a szent cél érdekében.

AH-64 APACHE

Ha pusztításra van szükség, a bombázók hívása után az Apache berendelése a legjobb megoldás. Persze ez a segítség limitált alkalmossal áll a rendelkezésünkre, de ha szorult helyzetbe kerülünk, ne habozzunk kihasználni – földről lelőni szinte lehetetlen, ő viszont keményen osztja az áldást.



ként, de töltény-utánpótlóként is szolgál, sőt akár mobil fedezékként is használhatjuk, de csak óvatosan: ez az eszköz közel sem sebezhetetlen, ha pedig egyszer lelovik mellőlünk, utánpótlás nélkül maradhatunk a küldetés fennmaradó részére.

FEDEZÉKBE!

A játékmenet továbbra is a fedezékkeresésre épül, és nagyon hasonlít a Rainbow Six: Vegas mechanizmusára – egyes rosszajjú kritikuskok szerint csaknem teljesen megegyezik azzal, csupán a környezet eltérő. A játék alapvetően továbbra is alapvetően külső nézetet használ, de bármikor átválthatunk FPS-nézőpontra is: a különböző szituációknál hol az egyik, hol a másik lesz előnyösebb. Fedezékeinkből lassan előre haladva, kikandikálva szisztematikusan kell felőrölnünk ellenfeleinket, amihez a Vegasban látottal csaknem teljesen megegyező irányítási rendszer van segítségünkre. A lehető legeggy-

❖ Az a deszkatakolmány nem biztos, hogy a legjobb fedezék lesz, komám...



M2 BRADLEY

Ha nincs szükség igazi átitó tüzérrőre, a Bradley lesz a legjobb haverunk. A küldetések közben, egyes checkpointoknál feltölthetjük belőle, cserélhetünk csapattagokat, vagy akár munkára rendelhetjük géppátyúkat is, hogy a nem páncélozott ellenfeleket tegye el láb alól.

UAV DRONE

Az előző részből is ismét kis kémrobot ezúttal is a táj felderítésében lesz hasznunkra, kibővíve azzal, hogy ezúttal teljesen manuális irányításra is kapcsolhatunk, így tényleg pont oda állíthatjuk, ahová csak akarjuk.





22 A világ legagresszívabb vörös rombuszait kell itt levadászunk

Noha túl sok változás nincs az előző részhez képest, így is nagyon várjuk a GRAW2-t!

szerűbb módon, az adott pontokra mutatva adhatunk ki szimpla utasítást csapattagjainknak, de bármikor átválthatunk az ő nézetükbe is, sőt a Vegashoz hasonlóan ezúttal kétféle általános viselkedési mód között is váltogathatunk, lehetőséget kapva ezáltal az ellenség csendben történő meglepésére. Társaink egyébként sokkal intelligensebbek lettek az előző rész óta: ügyesebben keresnek fedezéket, választanak célpontot, sőt rádióin keresztül azonnal megosztják velünk pontosan megjelölve, ha valami érdekeset, hasznosat, vagy egyszerűen csak új ellenfelet látnak.

Hozzájuk hasonlóan ellenfeleink mesterséges intelligenciájának terén is komoly javítást ígérnek: sokkal változatosabb viselkedési mintákra lesznek képesek, nagyobb területen képesek manőverezni, sokkal jobban fognak együttműködni egymással és intelligensebben reagálnak a mi támadásainkra is. Ha kell, csendben meg lapulnak, majd hirtelen ösztözet zúdítnak ránk, de szorult helyzetben akár teljesen vissza is vonulhatnak, nem hagyják magukat csak úgy lemészárolni, mint az első GRAW-ban. Cserébe mi is kapunk pár további ellenük bevethető apróságot. Legdurvább közülük minden tekintetben a repülőgépes, pontos koordinátákra kihatód bombázás lehetősége: valami

egészen eszméletlenül durván néz ki és hangulatos, ahogy megrekedve egy pályarészen, a magasban elzuhanó amerikai nehézbombázó felperzseli az egész adott pályarészt közvetlen előttünk. Hatalmas robbanások több hullámban, minden tereptárgy látványosan apró darabjaira szakad, majd a lökéshullámok még ezeket is továbbtaszajják.

Másik hatásos segítségünk a felderítő „droid” leszi, melyet magunk irányítva, tökéletesen ki-kémlelhetjük az előttünk lévő terepet, pontosan felmérve ellenségeink hollétét. Gyors sebességhez viszonylag gyenge páncélat társul, így elég óvatosan kell vele bánnunk. Két állandó mechanikus társunk mellett az alkalmiak is megszorodnak: különböző tankokat, dzsipeket is irányításunk alá vehetünk ezúttal, sőt alkalmanként még helikopterből is oszthatjuk majd az áldást. A járművek kamerájának képére is átkapcsolhatunk, így a levegőből még pontosabban végigkövethetjük, miként válik néhány marék porra a korábban az életüket keserítő milícia-brigád.

Az egyjátékos kampány tizenkét pályából fog állni, amik az ígéretek szerint sokkal több és változatosabb fő- és alküldetés fog színesíteni. Az események ezúttal is főként Mexikóban fog-

nak zajlani, illetve annak határának közelében: az első rész sztoriját folytatódó történet szerint a mexikói csapatok az Egyesült Államokba történő betörésre készülnek, osztagunk fő feladata pedig a határ mellett frissen felhúzott, több száz kilométeres fal környékén őrizni a rendet. Az alapvető városi területek mellett ezúttal külső, sivatagos-sziklás helyszínekre is ellátogathatunk, vagy akár barlangokban is oszthatjuk az áldást. Egységes azonban, hogy mindegyik terepet sokkal előbbé szeretnék varázsolni: a szél változó irányból fújva kavargja fel a port, új-fajta időjárás-effektekre és sokkal több civilre, békés állatokra is számíthatunk a környezetünkben. Multi tekintetében hat teljesen kooperatív, az előzményeket elmesélő kiegészítő küldetés fog rendelkezésre állni az online hasznárolnak, nem is beszélve az új egymás elleni játékmódokról, beépített kiántamogatásról és egyéb apró nyálánkságokról.

A grafikus motor megmarad az előző részből, csak apróbb kozmetikázást eszközölnek rajta, de tavalyi látványorgia még 2007-ben is fantasztikus összképet fog mutatni, főleg, hogy a karaktermodellek és pár tereptárgy is részlete-sebb textúrákat kap. Látványosabb változás lesz a különböző por- és füsteffekték továbbfejlesztése, valamint hogy immár a tárgyaknak igazí fizikájuk van: a mindenféle kisebb-nagyobb robbanásoknál gyönyörűen hullnak darabjaikra, a lökéshullámok pedig súlyuknak megfelelő távolságra repítik őket.

MÁSODSZOR IS A CSÚCSON?

Az Advanced Warfighter első része valóban annyira profi és hangulatos volt, hogy a más kiadónál megszokott folyamatos, évenkénti róka-kabór-lehúzás íránti fintorunkat azáltal egyáltalán nem kell elővennünk. Egy év alatt ennyi újítás igenis szép eredmény, mi még egy az első részel teljesen megegyező, új küldetéseket tartalmazó kiegészítő lemezzel is tökéletesen elégedettek lettünk volna, így viszont jó eséllyel ismételen az év egyik legjobb akciójátékát kapjuk kezünkbe a Ubisoft konyhájából.



☛ KINGDOM Hearts 3?

A Square-hez kapcsolódik a hír, miszerint a Japánban különleges kiadásairól ismert cég végre ezekkel is bemutatkozik nyugaton. Így állítólag mi is megkapjuk a KH2 Final Mix címre keresztelt extrém kiadását, benne új átvétető jelenetekkel, három opcionális főellenséggel, valamint a Game Boyra megjelent Chain of Memories játék 3D-s változatával.



☛ Warhawk is down?!

Nemrég reppent fel a pletyka, miszerint egy hányattatott sorsú PS3-játék, a Warhawk fűbe harapott; az eredetileg startjátéknak tervezett, majd tavaszra, és végül nyárra halasztott játékról tényleg rég nincs új információ, mi azért azonban kételkedünk benne, hogy a Sony hagytna végleg veszni egy ilyen játékát, amelybe ennyi pénzt és erőfeszítést feccölt már...

☛ Final Fantasy VII remake?

Japánból származik az információ, miszerint a Square a már hivatalosan is bejelentett PSP-s Final Fantasy-offenzívát (a részleteket lásd a 33. oldalon) tovább fogja bővíteni, és a szülőországban állítólag még az idén megjelenik a teljes titokban készített Final Fantasy VII felújított, kibővített verziója. A teljes játékot állítólag új motorra írják át, kapunk pár új materiát, titkos főellenséget és új átvétető jeleneteket. Álmodozni lehet...

☛ A háború trilógiája

A zseniálisan sikerült Gears of War (lásd tesztünket az előző számban) az első héten egymillió példányban fogyott el világszerte – így aztán az nem is lehet kétséges, hogy lesz folytatása. Azonban úgy tűnik, hogy ennél komolyabbak a Microsoft tervei – rögtön két rész készül hozzá, 2008-as, illetve 2009-es megjelenéssel; idén ugye a Halo 3 lesz a nagygágyú!

☛ hírmorzsaék



Aprólék

Néhány kis pletyka, ömlesztve: nem lesz Sly 4 PS3-ra, legalábbis egyelőre; a Killzone PS3-as változata még idén megjelenik; a Neversoft (Tony Hawk-sorozat) készíti ezentúl a Guitar Hero játékokat.

I SEE dead people!

A hatalmas siker nyomán nem tűnik kétségesnek, hogy az X360-as Dead Risingnek lesz folytatása. Noha hivatalos bejelentés még nincs, az a pletyka terjed, miszerint a Microsoft fizetett, így a platform nem változik.




KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ BIOWARE
PLATFORM X360
MEGJELÉNÉS 2007. IV. NEVEZÉVÉ



írca: Infidel



MASS Effect

ELDERS SCROLLS A VILÁGŪRBEN

A Bioware sikersorozata eddig törenl – móta csak megalakultak, minden játékuk rajongók százezreit-millióit vonzotta. Legutóbb az eredeti Xboxon bizonyítottak, kétszer is: mind a Star Wars világba helyezett Knights of the Old Republic-kal és az ókori Kína által ihletett Jade Empire-re elbűvölték a játékosokat. Védjegyük a zseniális történetvezetés, a tömédek fordulat, az érdekes karakterek és az, hogy teljesen szabad kezét adnak a játékosoknak az előrehaladásban és az egyes problémák megoldásában. Emeljük ezeket a következő szintre, adjunk hozzá izgalmatlan grafikát, néhány újít megoldást és egy eszeveszeten óriási játékvilágot – ez lesz a Mass Effect, a 2007-es év egyik legjobbjai!



A Normandy fedezetén dől majd el a világ sorsá



EGY MÁSIK MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

A Mass Effect igazi klasszikus sci-fi világban fog játszódni: tömédek idegen faj mindenütt, lézerfegyverek és űrkikötők, robotok és mesterséges intelligenciák. A már most trilógiának tervezett játék során eldől a galaxis sorsa – és csak a mi kezünkben van, hogy ez miként történik meg.

A konkrét sztorióról egyelőre keveset tudni (mivel általában ez a Bioware-játékok fénypontja, nem véletlen, hogy erről egészen addig nem fogunk többet tudni, amíg a kezünkbe kerül a végleges játék...), ami a végsőben néhány problémát ismerünk, melyekkel karakterünknek előbb-utóbb szembesülnie kell. Először is ott van a Spectre nevű kommandó, amelynek tagjai általában a galaktikus béke őrzői – most viszont egyre többekről derül ki, hogy időnként mészekolnak, és bárki megrendelésére zsoldoscsapatát tömörítve megszárolnak. Ez lesz a legelső gondunk, hiszen mi az N7 nevű, még különlegesebb kommandó, egyfajta belső elhárítás tagjaként a nyomozást vezetik. Persze a szálak egyre meszebb vezetnek, galaktikus

hatalmasságok, különleges fajok keverednek gyanúba. Ott van aztán az újonnan megjelent Geth „faj”, vagyis humanoid testbe zárt mesterséges intelligenciák, akik ráadásul annál okosabbak, furmányosabbak, minél többen vannak egy helyben – egyedül viszont szinte állati sorba süllyednek. Senki nem tudja honnan jöttek, hová tartanak, és legfőképpen, hogy mi a céljuk... És ez még csak nem is a legégetőbb problémánk,

az az lesz, hogy végéhez közeledik az az 50 ezer éves ciklus, melynek végén, ha minden a hagyományoknak megfelelően zajlik, ismétlen kihal minden élet a világmindenségben.

MAKO



A TEREPIJÁRÓ

MAKO névre hallgató terepijárónk feltölgató egy külön karakternek is – igaz, saját személyisége nincsen, viszont legalább annyira fejleszhető, mint bármelyik humanoid segítők. Egyrészt természetesen fejleszthetjük alap fizikai tulajdonságait – sebességét, páncélját, tárkapacitását. Aztán szerelhetünk rá fegyvereket – kicsit, nagyot, lézert és hagyományosat –, no és persze szeket is lehet külön-külön módosítani, kibővíteni, és a manuális célzást is átadhajjuk egy harciprogramnak. És akkor még nem beszélünk az extra fejlesztésekről, például saválló gumikőről, a két-éltűve alakításról, illetve a hatalmas erejű tüvökak installálásáról, melyekkel viszonylag rövid ideig lebegni tudunk, így titlen, korábban megközelíthetetlen helyre juthatunk el...

LÉZER, SZIKE

Hősünk, az általunk kreált Shepard kapitány (róla lásd külön írásunkat) egy saját űrhajóval, a Normandyval utazik a világgegyetemben. A játék elején egy izgalmasan összevergött bevezetőt fogunk megnézni, majd megkapjuk az irányítást a hajódon – és innenőt kezdve ott áll előtűnk a hatalmas galaxis. Szó szerint több száz bolygó, órállomás, milliárdok által lakott, illetve teljesen elhagyott helyszínek. Csak rajtunk múlik, hogy utazunk és hogy ott mihez kezdünk.



❗ A fejlesztők elmondása szerint kétszáznál is több helyszínt játhatunk majd be a trilogia első részében

SHEPARD

A KAPITÁNY

➡ A főszereplő, aki a Bioware által kiadott képeken mindig egy kopaszra nyírt, nem túl barátságos tekintetű fickó, a végleges játékban egy teljesen általunk kialakítható figura lesz. A játék első lépésként egy karakter-szerkesztővel nyit, amelyben bármilyen külsejű, sőt, bármilyen nemű hőst létrehozhatunk (a fajon nem lehet változtatni, mindenképp embert kell alakítanunk). A női és a férfi központi hős részben eltérő sztorit is jelent, hiszen lesznek olyan küldetések, segítők, akik csak egyik vagy másik nemű hős számára elérhetőek, és persze a szerelmi szálak is teljesen másként alakulnak. Ha a kinézettel megvagyunk, akkor háttértörténetet kell választanunk – vagyis azt határozhatjuk meg, hogy hogyan is lett belőlünk az N7 elit kommandó egyik tagja. A különféle háttérrel különböző kisebb bónuszokat is hoznak magukkal, de természetesen ettől függetlenül más és más karakterek ismernek fel majd minket szerzte a galaxisban.

Hősünk persze nem egyedül fogja felvenni a harcot a renegát kommandósok, mesterséges intelligenciák és a világvége ellen, lesznek társai is.

teljesen eltérő, nagyon nem mindegy, hogy kit választunk.

És ha már szóba került a harc, essen szó erről is! A külső nézet harc esetén átvált FPS-be, és ha nem egy túlzott kihívást jelentő figurával állunk szemben, akár egyedül is lelőhetjük (ha már itt tartunk, a fegyverek fejleszhetőek lesz-

hogyan rendezzük el a köztünk, köztük felmerülő problémákat. Igen, kedves haverjaink képesek lesznek összeveszni egymással és velünk is, de még az is előfordulhat, hogy valakit annyira felhúznak (akár szavakkal, akár tetteikkel), hogy megléptől kinyírni minket. Mindenkit saját motivációk mozgatnak, mindenki saját háttérrel, ismerősökkel rendelkezik, és mindenki tucatnyi opcionális küldetést jelent majd számunkra – így tehát érdemes lesz elbeszélgetni velük.

Ákráhányan is lesznek a Normandy fedélzetén, a külvilágba, gyalogosan csak ketten jöhetnek velünk. Mivel mind-egyikük más és más tudással, kapcsolatokkal, ismerősökkel rendelkezik, nem is beszélve arról, hogy harci kapacitásuk is

Ismét szerény csapatunkra vár a világ megmen-tésének keserű terhe.

Persze a nyomozásunk, majd később a meg-szállottsággá változó küldetésünk folyamatos tippeket is az utunkba sodor, így aztán nem céltalanul kell majd kalandoznunk a közel végtelen univerzumban.

Emberek, idegen fajok és robotok; jóindulatú és ördögi teremtmények; igaz társak, és zsoldosok, árulók – minden lesz a brigádban. És mivel a játék teljesen elkerüli a lineáritást, csak rajtunk múlik, hogy kit veszünk be magunk mellé, és

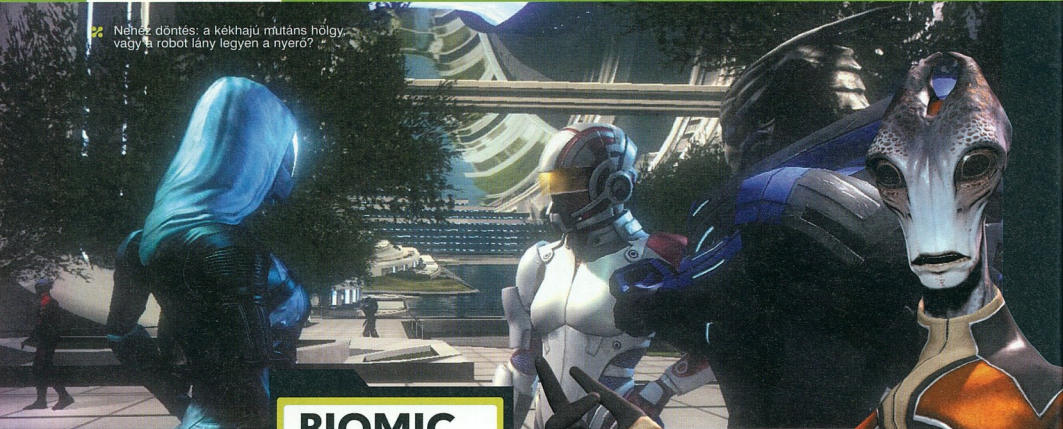


❗ A harcok pörgősek és pepecselősek is lehetnek - tőlünk függ!





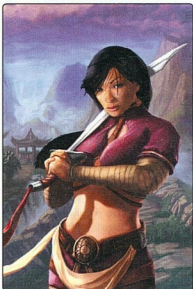
☛ Néhéz döntés: a kékhajú mutáns hölgy vagy a robot lány legyen a nyerd?



nek). Ha ennél komolyabb a dolog, bevethetjük a sötét energia irányításából eredő telekinetikus képességeinket (levitáció, erőpajzs, lassítás), a különleges harci képességeinket, illetve az itt-ott felszedhető, készíthető technikus kutyúkat. Bármikor átváthatunk bármelyik társunkra, hogy az ő eltérő képességeiket használjuk, de a legnagyobb útközetenél leállíthatjuk az időt, precíz parancsokat adhatunk ki társainknak – fedezék mögé parancsolhatjuk őket, összehangolt támadásokat, bekerítés hadműveleteket dolgozhatunk ki.

BE NEM ÁLL A SZÁJUK
Mivel jó eséllyel a Mass Effect az idei év legnagyobb ívű játéka lesz, pár oldalban lehetetlen teljesen bemutatni. Nem szólnék az árharcokról, a jellemjatekről (cselekedeteink alakítják jellemünket, az pedig a viszonyunkat

BIOMIC



ÉS PANDEWARE

☛ **Egészen a tavalyi évig szinte minden hónapban felbukkantak pletykák, melyek szerint a Bioware-t felvásárolja egy tökerős kiadó – a híradások általában a Microsoft neveztek meg tettesként. Ez végül nem következett be, ehelyett az Elevation Partners nevű kockázati tőke-társaság (egy korábbi EA-elnökkel az élen, de Bono is tagja a csapatnak) fektetett be néhány százmillióskát a Bioware-be és a Pandemicbe (Full Spectrum Warrior, SW Battlefield, Destroy All Humanst). A két cég pénzügyi és vezetői szinten összevonták, de mindenki dolgozthat a saját dolgain. A Bioware esetében ez azt jelenti, hogy két új stúdiót állítottak fel (Nintendo DS-re fejleszt, a másik pedig online szerepjátékokat fog készíteni). Illetve készítik három új játékukat. Ezek közül egy ugye a Mass Effect, egy a PC-s Dragon Age, egy pedig egy még mindig titokban tartott szerepjáték, erőteljes akcióelemekkel.**

mindenhez és mindenkihez), a minijátékokról és a megjelenés utáni rendszeresen feltehető tartalmakról (új tárgyakat, bolygókat és küldetéseket kapunk majd). Egy dolgot azonban mindenképpen ki kell emelni, az pedig a párbeszédék rendszere. A dialógusok során végig szabadon mozoghatunk, akár el is

egészen extrém esetben arcon is vághatjuk

őket a pusztasággal.

Bár a 2007-es év X360-as szemmel remeknek ígérkezik, a

A Mass Effect minden bizonnyal az év egyik legmonumentálisabb alkotása lesz!

sétálhatunk a duma kellős közepén – persze erre nem mindenki reagál jól. A válaszokat nem konkrét szövegek közül választhatjuk ki, hanem rövid leírásokkal (pl. „további érdeklődés”, „lefejtés”, „agresszív válasz”, „poénkodás” stb.), ráadásul akár aközben is, hogy a másik befejezné a szövegjelést. Így aztán a többiek szavába vágathatunk, elkapathatjuk a nyakukat, flörtölhetünk velük, vagy

Halo 3 mellett számomra a Mass Effect a leginkább várt játék. Hatalmas játéktér, teljes szabadság, teljesen biztosan fantasztikus történet és kellemesen akciódús harc. Mi más kellene még...?



FINAL FANTASY Anniversary Edition

➤ A MÁSODIK X-BE LÉP A SOROZAT



Idén lesz 20 éve, hogy Japánban megjelent az első FF, és ezt a Square nem is hagyja megünnepeletlenül. Az csak hagyján, hogy elvileg idén már lesz játszható demó a sorozat 13., PS3-as részéből, de az eredeti első két részt is kiadják PSP-re. A felújított kiadás a grafikán kívül semmi változást nem hoz, aki tehát játszott már e játékokkal NES-en, PS1-en, vagy GBA-n, annak nem feltétlenül lesz szüksége ezekre, de egy ígá-



zi rajongó persze ezt a kiadást is a polcára helyezi.

PLAY!

KIADÓ	SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ	SQUARE ENIX
KONZOL	PSP
MEGJELENÉS	2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

FINAL FANTASY Tactics: The Lion War

➤ VÉGŐ TAKTIKA

Az eredeti FFT a PS1 egyik legjobb stratégiai RPG-je volt, ám sosem jelent meg Európában. Ezen – is – segít a PSP-s, kibővített verzió, amely ugyan nagyobból ugyanazt a történetet meséli el, ugyanazok lesznek a pályák, ám mégis érdemes lesz begyűjtenie még az eredeti rész rajongóinak is. Egyrészt új fordítást kapunk, így végre le-

het majd érteni a sztorit. Másodszor új anime átvettető videókat készítenek, így a fontos jelenetek végre gyönyörű körtést is kapnak. Harmadszor pedig lesz pár bónuszpálya, új karakterkaszók és még Balthier is feltűnik a FF12-ből.



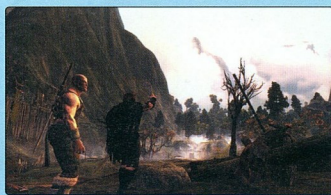
PLAY!

KIADÓ	SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ	SQUARE ENIX
KONZOL	PSP
MEGJELENÉS	2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

AGE of CONAN

➤ BARBÁROK A VILÁGHÁLÓN

Konzolon egyelőre nem divik a kizárólag online játszható szerepjátékok stílusa, pedig PC-n jelenleg ez a legnépszerűbb a kiadók körében. Nem véletlenül: az egyszerű játékos egyszer megveszi a játékot, majd ha az ingyenes próbahónap után is tetszik neki a dolog, fizeti a pár ezer forintos havidíjat.



➤ A táj szépsége szinte vonzza a játékost egy kis kalandozásra. Ezért cserébe folyamatosan bővülő játékerter, lehetőségeket kap.

Az Age of Conan természetesen a barbár hős világába vezeti a játékost, ahol nem csak három ország háborújába kapcsolódhatunk be, de a piktekkel, elvadult varázslókkal és barbár törzsekkel is felvehetjük a harcot. Karakterünk rengeteg kaszba tartozhat, millióféleképpen öltözködhet, és közel végtelen varázsfárgyat aggalhat magára. Lehet majd városokat alapítani, vagy éppen ostromolni, lóháton harcba vonulni, vagy katapultokat vezérelni; mindezt pedig több száz emberi játékos társaságában, több száznyi másik játékos ellenében.



PLAY!

KIADÓ	FLUNCOM
FEJLESZTŐ	FLUNCOM
KONZOL	X360
MEGJELENÉS	2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

PLAY!



INFO

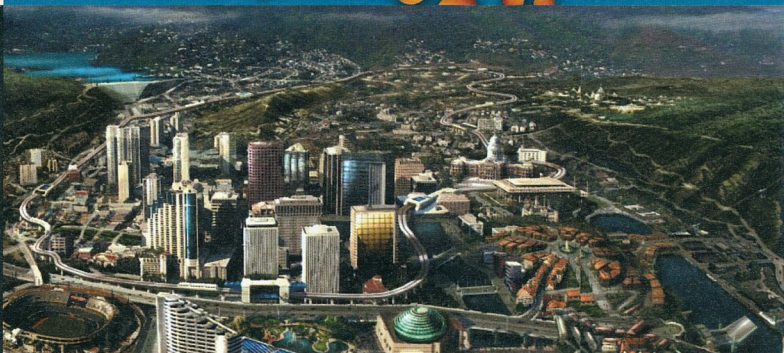
KIADÓ ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ EA CANADA

PLATFORM PS3, X360

MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

írta: Infociel



SKATE

TONY HAWKNAK ÚJ KIHÍVÓJA AKADT



ki eddig megpróbálta betámadni a Tony Hawkkal felálló

Activisiont az extrém játékok színpadán, az eddig csúfos kudarcot vallott. Ezúttal azonban

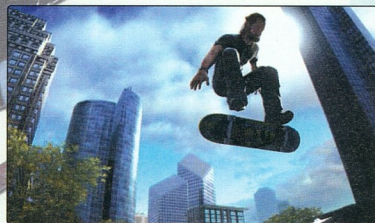
nem a Konami, vagy az Acclaim próbálkozik, hanem korunk legbehebotabb kiadója, a minden téren győzelemre

törő Electronic Arts. Nemrég bejelentett, Skate című játékkukkal kapcsolatban igen csak titkolóznak, de Scott Blackwood producer sikerült sarokba szorítanunk, és kifagatnunk a programról.

ALAPOZÓ

Persze Scotték is tisztában vannak vele, hogy Tony Hawk megkerülhetetlen ikonja a deszkázásnak – nélküle ez a sport közel sem tartana ott, ahol ma tart. Ráadásul, hiába viselik ma is játékok a nevét, ő már nem versenyez, nem dolgoz ki új trükköket. Egykor Tony Hawk alakította a deszkás világot, ma viszont már semmi hatása nincs rá – mint Scott mondja, ő csak a félcsőben volt igazán király, a mai deszkázás viszont egy városi dolog, a srárok ma már az utcán tolják.

Ez lesz a Skate lelke is: egy komoly szimulátort akarnak készíteni, amiben nem lehet helye olyan bohóságoknak, mint amelyekkel a Tony Hawk-játékokban lépten-nyomon találkozhatunk. Nem csak az Underground-epizódok teljesen extrém, örült dolgairól van szó (mint mondjuk az elefántba kapaszkodás, a ki-esik-nagyobbat verseny, vagy a rokantkocsis száguldás), hanem olyasmikről is, mint a valóságtól elrugasz-





kodott sebesség, túl nagy ugrások, túl éles kanyarok. Elvileg egy deszkával, gurulás közben feleakkorát sem lehet ugrani, mint amekkorát a Tony Hawk-játékok engednek; arról meg nem is beszélünk, hogy a valóságban nincs specialmércé, meg időlassítás fókusz...

A valóságghú megvalósítás a mozdalaton felül a világra is érvényes.

Nem fogunk háztetőkon, könyvtárakban, reptéren és csatornarendszerekben száguldozni, hanem kint az utcán, olykor civilek és autók között kell trükköket végrehajtanunk. Néha persze lesz egy kis izgalom is: egy izben például egy nem kötelező küldetésnél egy bevasárlóközpontban kell balhét okoznunk: itt a biztonsági őrök kergetnek minket, míg mi dobozokat borogatunk, békés járókelőket ríogatunk.

IZGALOM

Természetesen ez a fajta földhözragadtság nem jelenti azt, hogy a játék valami nyugodt, lassú mederben folya, elvégre a való életben is meg-



lehetősen adrenalinlindús dolog a városban trükközni. Egy izben például részt vehetünk egy death race-ben is: egy lejtőn kell legurulnunk, miközben kerülgetjük az autókat, a forgalmat. Scott arra nem akart (esetleg egyelőre nem tudott) válaszolni, hogy mi történik a komolyabb sérüléseknél – elvégre egy ilyen szimulátornál mi legalábbis egy kórházi kezelést várnánk egy kamion általi elütés, avagy egy ótméteres magasságból fakadó lepotyanás után. Meglátjuk – mindenesetre mi nem számítunk kemény

következményekre, elvégre azért egy játékról van szó...

Természetesen a kihívások nem csak ilyen extrémek lesznek: lesz részünk az igaziakhoz felépítésében tökéletesen hasonlító versenyekhez, szponzoroknak kell bemutatót tartanunk, a játékbán szerzett haverjainknak kell bemutatni



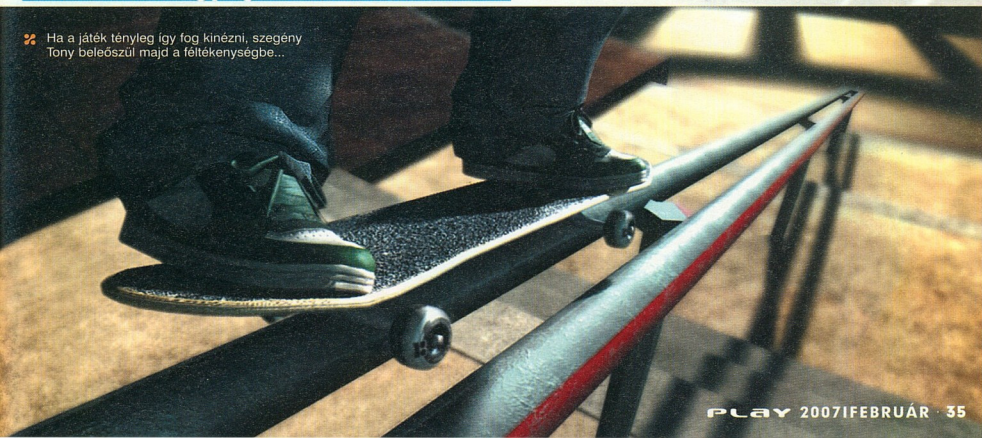
☞ Semmi irrealitás: csak ott villoghatunk, ahol az a valóságban is megoldható



legjobb trükkjeinket, vagy éppen a profik kihívásait kell teljesítenünk. Ez utóbbiak egyébként azért hasonlítanak a Tony Hawk-játékok megoldásaira: minden profi egyfajta tanító, aki a saját területén fog minket kihívások elé állítani. A profik egyébként nem csak amerikaiak, és nem

Nincs több hihetetlen mozdulat, irreális manőver, a Skate egy igazi szimulátor lesz!

☞ Ha a játék tényleg így fog kinézni, szegény Tony beleesül majd a féltékenysébe...





☞ Alighanem ennek a billegésnek az a fá'fog végét vetni...

showműsorok „kiőregedett” sztárjai, mint az Activision sorozatában levő fickók, hanem a mai deszkázás nagyságai. Az olyan nevek, mint Jason Dill, vagy éppen Jerry Hsu talán csak a sportág megszállottjai számára ismeretek, de ők, és a programban szereplő sok tucatnyi társuk a deszkázás jelenlegi legjobbjai. Egyébként e profikat a világ minden tájáról szedték össze, így nem csak amerikaiakat fogunk közöttük találni. Az egyetlen extra páros – legalábbis azok közül, akikről Scott hajlandó volt mesélni – Rob Dyrdek és Big Black, akik egy MTV-n futó gördeszkás reality show főszereplői.

FELTÖREKVÉS

A mi figuránk eleinte egy kis senki lesz, egy fiatal suhanc az utcáról. Természetesen robusztus karakterszerkesztő segítségével mi alkothatjuk majd meg a fickót (Scott nem volt hajlandó válaszolni arra, hogy lehet-e majd női karaktert indítani). A fejlődési rendszerrel egyelőre nem sok szó esett – azon túl, hogy lesz –, ellenben a sportághoz köthető divatirányzat

maximálisan szerepelni fog a játékban. Csak a ruhamárkák közül 50-nél is több szerepel már most a programban, de száznyi deszka, kerék és felüggesztés közül mazzoláshatunk majd a boltokban. És

mivel valós fizika dohog majd a játék alatt, az ezek közti különbség érzékelhető is lesz.

Derek kis sportlónk eleinte csak a haverokkal gurul a parkokban, szélesebb utakon, de ahogy egyre jobb lesz, úgy figyelnek majd fel rá mások is. Profik tanítgatják, szponzorok jelentkeznek, és előbb-utóbb bekerülhetünk a játék két szakújságjába, a Trasherbe vagy a Skateboardba is. Innen pedig már



METROPOLISZ

A Játék egy San Vanelona nevű kitalált metropoliszban játszódik. Az időtáv név három igazi város nevéből áll össze: vannak itt elemek, helyszínek San Franciscóból, Barcelonából és Vancouverből is. A játék hat, hangulatában, zenéjében és trükközési lehetőségeiben is markánsan eltérő negyedben kap helyet, melyek egyenként is hatalmasak lesznek, és nagyjából szabadon bejárhatóak. A megszorítás csak azt jelenti, hogy lesznek elzárt területek (például valakinek a háza mögött levő deszkás park), ahová csak a profik hívhatnak meg minket, feltéve persze, hogy bebizonyítottuk: méltóak vagyunk e nagy kegyre.

nincs megállás: versenyek, előadások, és a végén mi is profivá, a sport igazi ikonjává válhatunk.

Scottot megkérdeztük az iránításról is, mivel a bejelentéskor elhangzott, hogy ez forradalmi lesz – ám sajnos a producer e téren nem akart belemászni a részletekbe. Mint elmondta, még nincs meg a végleges irányítás, de az biztos, hogy el akarják kerülni a gombnyomkodás megoldását. Mi rögtön rákérdeztünk, hogy ez valami olyasmit jelent-e, mint az e számunkban tesztelt Tony Hawk's Project 8-ban szereplő Nail the Trick, ahol a két analóg karral a két lábunkat irányítjuk. Scott erre is csak a fejét rázta, mondván, hogy ott ez a megoldás csak egy mellékes dolog, a játék ettől még a gombnyomkodós kombinációra épül (csak megjegyeznénk, hogy szerintünk ettől még a Nail the Trick egy pompás megoldás, és nem

csodálkoznánk, ha a Skate valami nagyon hasonlóval állna elő végül...). A PS3 mozgásérzékelős kontrollerével is foglalkoznak, de egyelőre még nem dőlt el, hogy egyensúlyozásokról, esetleg máskor lehessen-e használni.

ÚJONCOK

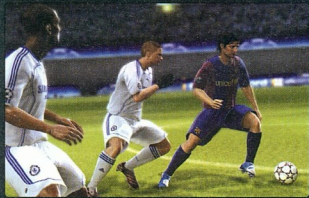
Ambiciózus vállalkozás betámadni egy egyeduralkodót, bármilyen iparról, esetünkben bármilyen játéktitlusról is legyen szó. Kérdés, hogy a piac mennyire lesz bevő, a Tony Hawk-szériától ennyire különböző játékra – bár mivel annak eladási adatai évtáradereken esnek, nem csodálkoznánk, ha a nép ráharapna egy igazi szimulátorra. Mert egyébként minden rendben van a játékkal: a grafika csodálatos (volt idejük rá, a fejlesztés már két éve megy, a három fővel indult projekten ma 130-an dolgoznak közvetlenül), online nyolcan, nyolc játékmódban lehet játszani, ráadásul a mókákról a neten megosztható videókat készíthetünk, a visszajátszásokat összevágva.

Scott tehát csodát ígér – igaz, egyrészt ez szinte kötelessége is, másrészt meg abból, amit a játékból láttunk, illetve amit tudunk róla, hajlamosak is vagyunk hinni neki. Mint mesélte, a designerek közé – illetőleg a fontosabb grafikusai, programozói helyekre is – csak olyan embert vett fel, aki maga is deszkázik, hogy tényleg tudják, miként is gurul az a bizonyos gördeszka. Noha ez ránk nem igaz, mi is fellelkesülve várjuk a valamikor nyáron esedékes megjelenést...



UEFA Champions League 2006-2007

MINDÖRÖKKÉ FUTBALL



A Bajnokok Ligája tiszteletére – egyáltalán nem meglepő módon – az EA is aktivizálta magát, így idén tavasszal sem maradunk új focijáték nélkül. Sőt, akik több géppel is rendelkeznek, azok tulajdonképpen két játékot fognak kapni, lévén az Xbox 360-as, illetve a többi verzió jelentősen eltér majd egymástól. No nem magában a foiban, a kezelésben, mert az marad a régi (illetve ígérnek okosabb ellenfeleket, szebb animációt), hanem a játékmódokban. Sony



gépeken a következő extra módokhoz lesz szerepsénk az alap BL lejátszása mellett: Treble (egy küldetésekkel, nehezítésekkel telenyomott szezon, a cél három cím megszerzése) és Ultimate Challenge (régí BL-ek legizgalmasabb meccseibe szólnatunk bele). Az előbbi helyét az Ultimate Team Mode veszi át Xbox 360-on, melyben, mintha csak egy Magic-szerű játék lenne, csapatunkat, segítőinket a meccsek között vehető kártyalapokból tudjuk összerakni. Sőt, lesznek



meccs közben elhasználható szupertápos lapok is, például az ellenfélre hergelgethetjük a bírót. Megjelenés minden platformon március 23-án!



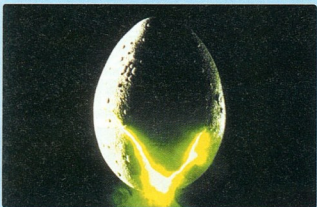
PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
KONZOL PS2, PSP, X360
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

ALIENS

A NYOLCADIK UTAS

2 006-os év utolsó nagy bejelentése a Sega nevéhez fűződik. A régi fényt visszanyerni vágyó kiadó elsőként csak azt közölte, hogy megszerezte az Alien filmek jogait, és két játék fejlesztését kezdték meg, 2008-as, illetve 2009-es tervezett megjelenéssel.



nési dátummal. Két nappal később jött a következő bomba: az egyik játék egy RPG lesz, és azt az Obsidian fogja készíteni. Egy napra rá a Sega felfedte a másik programot is: az egy FPS lesz, és a Gearbox dolgozik rajta. A két játék közül az akciódúsabb fog hamarabb megjelenni, de a programokat vélhetően így is csak az idei év vége felé fogják bemutatni.

SEGA Rally REVO

A JÁTÉKTERMEK KLASSZIKUSA VISSZATÉR



A Sega legendás ralisorozata nemcsak a visszatér, még hozzá a képek alapján csodálatos formában! Az inkább az élvezetes száguldásra, mintsem a teljesen valóságához kidolgozott vezetési modell persze megmarad, ám most már azért jobban oda kell figyelni kormánymozdulatainkra. Ez főként azért van így, mert nagyon odafigyeltek a kerekek és a talaj közti súrlódások lemodellezésére, így teljesen másként működik majd gépszörnyünk sárban, aszfalton, vagy éppen homokos utakon. A legújabb divatnak megfelelően verdánk durva nyomot hagy maga után, ahogy az a képeken is megfigyelhető, s lesz egy, az egész földgolyót behálózó karriermód, valamint hat fős online sárdagasztás is.



PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ SEGA RACING STUDIOS
KONZOL PS3, X360
MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ GEARBOX ÉS OBSIDIAN
KONZOL PS3, X360
MEGJELENÉS 2008 ÉS 2009

PLAY!

XBOX 360 PS3 LIVE



INFO

KIADÓ: TECMO

FEJLESZTŐ: TEAM NINJA

MULTIPLAYER: NINCS

ONLINE: JÁTEKOS



DEAD or Alive

VIRTUÁLIS KIRUCCANÁS A DIGITÁLIS PARADICSOMBA

Cirka tíz évvel ezelőtt, 1996-ban, kor az első Virtua Fighter és Tekken sikereit meglovalogva megjelent a Dead or Alive legelső része a játéktérmekekben, a legveresebb álmokat dédelgető Tecmo részvnytulajdonos sem hitte volna el, hogy tíz évvel később kerekken a tizedik olyan játékot fogja kiadni a cég, amiben szerepel a mára már jól ismert „élve vagy halva” kifejezés. A cím akkoriban az életet vagy halált jelentette a japán kiadónak, ezen a néven múlt, lezuhathatja-e a rotót végérvényesen. A frissen megalapult Team Ninja viszont első játékaival megmentette a céget: a bonyolult kombók nélküli, mindenki számára könnyen kézre álló harcrendszer, a szép grafika, no meg nem utolsó sorban a sorozat névjegyévé váló gyönyörű poligonlányok a mennybe röptették Tomonobu Itagakit és csapatát.

RÖPLABDA ÉS FENÉKTOSZI

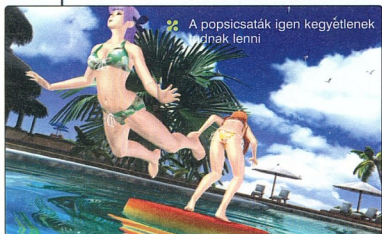
A DOAX 1 sokak szerint nem volt több egy leegyszerűsített kezeléssel felvértezett, néhány minijátékkal kiegészített egyszerű strandröplabda programnál, amit kizárólag csodás grafikája és bikinis cicáiból vittek el hátukon. Emé kriti-

kának volt is némi létalapja, hisz képzeliük csak el, vajon ki a fenét érdekelt volna egy az egyben ugyanez izzadó fértészekkel és átlagos megjelenéssel. Szó mi szó, a milliányi megvásárolható, megnyerhető ruhával és állandó tárgyakkal felvértezett program a csapattagokra történő jelentős odafigyelést igénylő rendszerével ideig-óráig elszórakoztatta a DOA-sorozat kedvelőit, de a sekélyes játékmenetet bizony tényleg hamar meglehetett unni a szemképrázató grafika ellenére is. És hogy miért élelvenitem fel a múltat ennyire részletesen? Csúpan azért, mert a Team Ninja 2006-ban csaknem pont ugyanazt a játékot húzta el az orrunk előtt, amit három évvel ezelőtt egyszer

már megkaptunk. Hiába a következő generációs grafika, a pár új minijáték, ezt a programot bizony ni már egyszer végigjátszottuk 2003-ban: láttuk már ezeket a fürdőruhákat, hallottuk ezeket a zenéket, és már akkor is kicsit frusztráltak voltunk, hogy a csicsás külső csak ennyi tartalmat rejt maga alatt.

A sztori sohasem volt a Dead or Alive sorozatok erőssége, és igaz ez a DOAX2-re is: a történet gyakorlatilag letudható annyiban, hogy a DOA leánykák első nyaralásuk után ismételtlen ellátogatnak a harmadik torna győztesének, Zacknek a nyerevényből vásárolt, felújított paradicsomi szigetére, hogy ott tizennégy feled-

Hiába szépek a lányok, hiába csodálatos a táj, valami hiányzik - az izgalmas játékmenet...





☀ Hopp, a lényeg erről a képről lemaradt

DOA film

▶ Az utóbbi évek hagyományához híven, mi szerint minden sikeresebb játékról készül egy mo-zifilm, a DOA is megkapja a maga egészsétes filmváltozatát. Bár ezen a címen már jelent meg film, mi most a legújabbról ejtenénk pár szót: a több mint 30 millió dolláros büdzséből az első trailerek alapján úgy látjuk, nem egy különösen erős alkotással lesz dolgunk. A filmben öt hölgyé, Tinéé, Christie-é, Kasumié, Ayane-é és Helenae a főszerep. Amit várhatunk a filmtől: klisékkel toletűzdelt, előre kitalálható befejezést, a távolkeleti harcok stílusában fogant összeaspásokat, valamint szemet gyönyörködtető női idomokat. Aki nek ennél több kell egy filmben, csalódni fog...



gyen beállni mellénk a homokba, utána viszont arra is ügyelnünk kell, hogy játékkedve, hangulata mindig a lehető legmagasabban legyen. Társunk nemtoródómsége, közömbössége könnyen jelenthet elvesztett labdameneteket, amiktől lánykánk csak még depisebb lesz, még rosszabbul fog játszani, majd egyszerűen faképpé hagy minket. Bár összesen több mint ezer extrémebből extrémebb fúrdőruci, női ketyere gyűjtögethető össze a játék során, bizony ezek igen jelentős részét már láttuk az előző részben is, így megszerzésük közel sem önt már el akkora lelkesedéssel minket, mint három évvel ezelőtt.

EGY NAP A PARADICSOMBAN

Egy napon belül három „eseményen”, megmértetésen vehetünk részt, melyek közt magunk választhatunk. Önmagában a

XTREME 2



lyezkedés nélkül pedig bizony menhetetlenül lufot, esetleg hálót ütünk.

A hosszas gyakorlás persze segíthet ráérezni előbb-utóbb a labda valós helyzetére, de addig igen sok anyázást fog hallani az elvileg felhíten kikapcsolódás nyújtására tervezett játékunk, főleg, mikor a döntő szettben fúródik közvetlen ugró karakterünk mellett homokba az a fránya bogó. A megfelelő helyezkedés mellett a másik kulcsfontja a rendszernek az ideális időzítés, amit viszont igen hamar elsajátíthatunk: a lényeg az, hogy nagyjából ugrásunk csúcspontjához találjuk el a labdát, különben a tervezetnél távolabb, vagy a hálóban fog az kikötni. Az egész szisztéma nem lett melyebb, mint az előző részben megtapasztalhattuk, az említett célzasi nehézség miatt viszont jelentősen frusztrálóbb annál – legalábbis amíg bele nem jövünk ebbe is.

CUKKERFÜLCSI BIGIBOGYÓVAL

Társas sport révén kulcsfontosságú mindenkori partnerünk teljesítménye is a meccsek során. A lányok barátságát természetesen mi mással is lehetne elérni, mint cukibbnál cukibb ajándékokkal. Először meg kell győznünk a kiszemelt hölgyeményt arról, hogy egyáltalán hajlandó le-



hetetlen nap keretében pihenhessék ki ismételt fáradalmaikat. Bár a lányok közti apró dialógusok, jelenetek próbáinak némi minimális történet-szálat vinni a játékba, ezek egyszerűsége és prűdsége inkább csak egy Spice Girls-filmre emlékeztetnek, mint valódi párbeszédre. A fő szálat még mindig a játék nevében szereplő röplabdázás jelenti, így kíváncsian vártam, vajon hogyan próbálják meg kicsit továbbfejleszteni az előző rész gyakorlatilag összesen két gombot igénylő rendszerét.

Az alapszabályok természetesen nem változtak: a napsütötte strandokon két kétfős csapat küzd egymás ellen hét pont elérésig, amit a labda elrenflé területén történő lepattanásával érhetnek el. A túladalra történő átjuttatás nélkül egyszerre legfeljebb három labdaérintés engedélyezett, két egymást követő azonban nem származhat azonos lánykától. Ha helyezkedésre ezúttal valamelyest jobban kell figyelnünk: nem elég hozzátvetőleges pontossággal a megfelelő helyen állnunk, a program ugyanis nem, vagy csak sokkal kevésbé igazítja automatikusunk karakterünket a valóban megfelelő ideális földarabkára. Bár maga a felugrás ezúttal is automatikus, gyakran egyszerűen nem érzékeljük megfelelően, hova is készül esni a labda, a pontos he-



❖ Nem egy különösebb intellektuális kihívás ez a játék, látványnak viszont kellemes...

paradicsomi szigeten sétálni sajnos továbbra sem lehet, egy statikus képernyőn választhatjuk ki, melyik helyszínre is dobjon oda a következő megmérteletesként a játék. Visszatér az előző rész roppant egyszerű medenceugrálós játéka, ahol mindösszesen egy gomb megfelelő ideig történő nyomva tartásával módosíthatunk ugrásnagyságunkon. Mondanom sem kell, ez sem egy Ninja Gaiden-veteránokat megizzasztó feladat, ahogy az óriácsúszdán történő, kicsúszás nélküli lesiklásunk is legfeljebb reflexeinket és memóriánkat veszik kissé igénybe. A szintén borzasztó kreatív „popsihar” keretében a megfelelő időzítéssel és ritmusérzékkel a velünk háttal álló lányt kell vízbe plocssoltatnunk a hullámokon táncoló matracról.

Feszültségünk valódi feloldására egyedül az újdonságként bekerült jet-ski versenyek alkalmasak, ahol is a sziget körüli gyönyörűn gyöngyöző és hullámzó vizeken bizonyíthatjuk a vízjár-művek irányítása fölötti tehetségünket, bár a gáz-fék, kormány, turbó, gyorsfordulás lehetőségek használata továbbra sem fog zavarba ejtően ösztönzeten hatni, itt igaz klasszikus arcade sebességi versenyeket élhetünk át csodás környezetben, ráadásul formás női popókön legettetve közben szemieinket. Utolsó szórakozási lehetőségszám a szigeten estéknként Zack kaszinójának meglátogatása. A nyerőgépek karjainak húzógatása nem tudom, kit hoz lázba, így marad a póker és a black-jack, melyek bár szintén szörnyen lassú tempóban folynak, azért rejtnek magukban valamiképp taktikázási lehetőséget és élvezeti faktort.

MEGMENTŐ GRAFIKA

Önmagában ilyen belbeccsel a játék már-már a siralmas kategóriába lenne sorolható, viszont nem etteltünk még szót a külsőségekről. A Team Ninjára ilyen tekintetben még egyetlen egyszer sem lehetett panaszkodni, és így van ez a DOAX2-nél is. A hangsúly természetesen a képernyőről szinte lemászó karaktermodelleken van, amik fantasztikus részletességgel lettek megalkotva, bár valóságoshoz közelinek még mindig egyáltalán nem mondanám nem csak a hölgyek extrém anatómiai adottságai, de a furcsa színben „csillogó” bőrtextúrák miatt sem. A sziget, bár nem áll túl sok helyszínből, azok ha nem is ledöbbenítő módon, de szépen kidolgozottak, a jet-ski verseny öszzlátványa pedig főleg a gyönyörű víznek köszönhetően lehengerlő HDTV-n.

A lányok mozgása, animálása talán csak a vetődéseket leszámítva teljesen teljesen valóságú, csak néha tapasztalhatunk nagyon enyhe, tereptárgyba történő belelógást. Az ütözésvizsgálat viszont még messze-messze nem tökéletes a lobogó hajtíncsek esetén: itt bizony szinte folyamatosan fogunk találkozni imitt-amott eltűnő, majd előkérülő részekkel. Persze kit érdekel a haj, ha a mellek valóságú mozgatásáért külön fizikai motor felőls: hát igen – akár a Baywatch digitális változatát is leforgathatnák a DOA motorjával.

DOAXX 2

Megvallom őszintén, engem már a játék előző része sem tudott egyhuzamban így oránál tovább lekötni, és hatványozottan igaz volt ez a folytatásra is. Apró, harminc-nyolcvan perces menetekre még elmegy ez a továbbra is végle-



teleg egyszerű, és immár helyenként frusztráló játékmenet, de legyen bármilyen csilli-villi is a grafika, ennyi után valami komolyabbra fogunk vágni. Összességében a Team Ninja csapata ezúttal egyáltalán nem erőltette meg magát, minimális munkával ütötték össze a DOAX2-t, ami nem méltó egyáltalán a csapat eddigi hírnevéhez. Mi mindenesetre reménykedünk, hogy csupán az elődéhez minden tekintetben felérő Ninja Gaiden 2 munkálatai voltak el minden tehetséget tesztalanyunktól.



PLAY!

AMI JÓ
Paradicsomi látványvilág nagyméllő poligonbakakal.

ÉS AMI NEM...
Nagyon sekélyes, hamar monotonná váló játékmenet.

GRAFIKA	09	Mesés hölgyek, gyönyörű vízfetek
HANG	08	A stílusos rászóla limonádézeme
JÁTSZHATÓSÁG	08	Csak a páblabdázással lesz gondunk
ELETTARTAM	06	Húsz percetke még év végéig elővesszük

ÖSSZEZÉS: A DOAX2 látványvilágát tekintve hozta a Team Ninjától elvárható szintet. Viszont az első résznel is sekélyes belcátalom az új jet-ski versenyek bevezetésén felül semmi újat nem hozott a folytatásban, így sajnos nem több egy jól mutató közepes játéknál.

INDEX:

69%



INFO

KIADÓ IGNITION
FEJLESZTŐ AWESOME
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS



ircas: Greg5

MERCURY MELTDOWN

REMIX

PACAKALAND

A Mercury első része egyike volt a PSP gyermekkorában megjelent legeredetibb és legszebb játékoknak. Az alapkonceptió ugyan roppant egyszerű: labda, vagy valamilyen karakter helyett ezúttal egy teljesen valóságghú fizikával rendelkező higanypacát kellett elnavigálnunk a pálya másik végére a lehető legrövidebb idő alatt és a lehető legnagyobb anyagtartalmunkat megtartva. A szintek persze tele voltak szűk folyosókkal és ötletes csapdák garmadjával, melynek köszönhetően a mai napig valószínűleg ez a játék hallott a legtöbb káromkodást a teljes PSP felhozatal tagjai közül. A tavaly év végén megjelent folytatásban jelentősen visszavettek a nehézségből, teljesen új grafikus stílust adtak neki, megspékelték pár új ötlettel, és ennyi is bőven elég volt, hogy a 2006-os év egyik legjobb PSP-s puzzle játékává váljon. De hogy állja meg a helyét ugyanez a jó öreg PlayStation 2-n?



nyilvánulásra nem képes a PS2-n, ami a PSP-s verzióból esetleg csak a bonyolult irányítás miatt maradt volna csak ki. Lehette esetleg ugratni, pörögni, vagy akármit: a PS2 kontrolleren könnyedén megvalósíthatók lennének összetettebb manőverek is. A PlayStation precíz analog karjával, nagy képernyőn ráadásul sokkal könnyebben dolgozunk is lesz, mint a kis gépet kezünkben tartva, és valahogy a TV-képernyőn már korántsem olyan varázslatos és szép a Mercury világa, mint PSP-n.

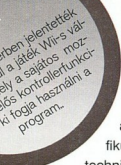


ez a legkevésbé, amit elvárhatunk a grafika vagy a játékmenet továbbfejlesztése nélkül.

KÖZÖNSÉGES ÁTÍRAT?

Az alapvető probléma az, hogy a Mercury már az alapoktól kezdve teljesen a Sony kispéjére tervezték. A gyors, rövid szórakozást nyújtó egy-két perces pályák tényleg arra alkalmasak leginkább, hogy egy-egy utazás során elüssük vele az időt. Mondanom sem kell, a Meltdown Remix csaknem egy az egyben történő átiratése a tavalnyi PSP-epizódnak: néhány új szintet, pályát kapunk mindösszesen. Bár ez a plusz ötven pálya továbbra is igen kreatívnak és egyedinek mondható - minden elismerésem a pályadesignereké -, azért kétszáz fölötti helyszínszámmal már elkerülhetetlen a kissé feltűnőbb ismétlődés.

Igazából azt sajnálom a legjobban, hogy higanypacácnk semmilyen összetettebb, új meg-



SOK SZERETTEL PSP-TŐL

A játék, bár nem tartalmaz többjátékos lehetőségeket, az eredeti változat megnyitható „partijátékai” itt is helyet kaptak, de ezek egyedül tényleg elég hamar unalmassá válnak. Technikailag bár a konverzió kifogástalan egy az egybeni portolás: semmilyen képráfordítási gond nincs és gyakorlatilag a töltési időket is elfelejthetjük, de

A Mercuryből lehetne valóban ütős nagykonzolos cím is faragni, de ez most inkább a rók-abőrlelűzés tipikus esete. Gyönyörű, effektivel teli grafikaival – érdekességnek választható FPS nézőponttal – összetettebb irányítási lehetőség-gel, online arénával, ahol nem csak a pálya, de egymás ellen is küzdhetünk például úgy, hogy a nagyobb paca bekebelezheti a kisebbet, no meg persze a PlayStation 3 döntéseket is érzékelő kontrollert kihasználva egy csúcscsúper játék lehetne a Sony nagygépén is.

PLAY!

- AMI JÓ**
Hangulatos, egyedül játékményt új pályákkal
- ÉS AMI NEM...**
Szinte semmi újítás a PSP verzióhoz képest

GRAFIKA	06	AMI PSP-n 9, felnagyvítvta PS2-re csak 6
HANG	08	Vidám, füliges dallamok
JÁTSZHATÓSÁG	09	Kontrollertel már kicsit túl könnyű
ÉLETTARTAM	07	200 pályán végigcsúszni nem két perc

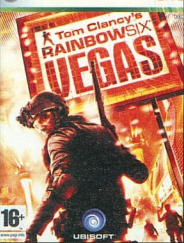
ÖSSZEKÉZÉS: Jóformán semmit nem tettek hozzá a PSP-re megjelent Mercury Meltdownhoz. Reménytelenül maradt kihasználatlannal, ennél sokkal több van ebben a játék-konceptióban, vagy akár a PlayStation 2-ben is.

INDEX:
70%



PLAY!

XBOX 360



16+

UBISOFT

KIADÓ UBISOFT

FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL

MULTIPLAYER 4-16 JÁTEKOS

ONLINE 16 JÁTEKOS



írta: Chris

✘ Az igazi profik figyelmét még a milliányi nyerőautomata sem vonhatja el!

A közel tíz éves múltra visszatekintő Rainbow Six sorozat új mérőöldkőhöz érkezett. Bár a közel tízmillió eladott játék már eleve biztosítékot jelent a sikerre, a Ubisoft ezúttal teljesen szakított a hagyományokkal, s végképp újriformálta az eddig is izgalmas játémenetet. Az eredmény pedig egy még pergősebb, akciódúsabb, és persze roppant látványos játék lett.

SZÉR ÚJ VILÁG

A történet Mexikóban kezdődik, ahol a Szivárvány Hatos fülést kap, hogy egy Irena Morales

nevű hölgy valószínűleg terroristákat csempészik az Egyesült Államokba. Oda utazunk, szétlövünk pár rosszfiút és az oktatópályának is felfogható pályán hamar megtudjuk, hogy a veszély igenis valódi és komoly, a célpont nem más, mint Las Vegas. A Bún Városra pedig természetesen fontosabb a hatóságoknak, mint egy poros kis mexikói

Három óriási kaszinó várja, hogy megtisztítsuk őket a terroristáktól.



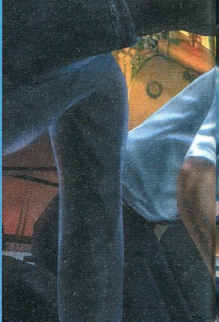
FEJJELEL, LEFELÉ!



▶ A Vegas egyik újjátása, hogy több helyütt is használhatunk köteleket, melyekkel magasan fekvő területekről – értsd: főképp felhőkarcok oldalán – ereszkedhetünk le. Lépkedhetünk óvatosan, vagy éppen ugrándozhatunk nagy lendülettel. Az igazi poén azonban az, hogy egy kattintással megfordulhatunk, és így, fejjel lefelé lögva kémlelhetünk be az alattunk levő emeletre. Itt pisztolyunkkal lehet lövöldözni is, de hatékonyabb, ha kijelölünk két fontos ellenfelet, becélzunk egy harmadikat, majd mikor lenyomjuk a ravaszt, egyúttal kiadjuk a parancsot a többieknek a behatolásra. Ők lendületet vesznek, és gépfegyverdurrogás, valamint üvegrobbanás közepette beugranak az ablakon. Hihetetlen érzés, tökéletes megvalósítás!

városka, így aztán nem tördöve foglyul ejtett társainkkal, visszaparancsolnak minket az anyaföldre, hogy valahogy megpróbáljuk visszaszorítani, elkapni a várost le-rohanó rosszfiúkat. Bár sem a töltőképernyők, sem pedig a bevetések előtti eligazítások egyáltalán nem árulnak el semmit a sztori alakulásáról, ha jól figyelünk, egy-egy játék közben elkaptok dialógusból rájöhettünk, hogy valójában mit is keresünk az épp adott helyszínen, ezért érdemes mindig fűlelni az elhangzottakra. Túlzottan érdekes történetre mindenestül így sem számíthatunk, az összes főbb szereplő részle-

✘ Ejnye no, hát nem szabad így! egy csinos hölgygel!



RAINBOW SIX

Vegas

MOST ÉLETRE-HALÁLRA MEGY A JÁTÉK

tes személyiségre úgy nagyjából egy apró fecnire is ráérne...

A Vegasban már minden az akció körül forog, nincsenek felesleges, játékosokat untató pepesélek, csak fogjuk a mordályainkat és lövünk – persze azért lényegesebben több taktikát igénylő módon, mint egy „szabvány” FPS-ben. Csapatunk létszáma az első részben megismert kétszer hat főről mostanra háromra gyatkozott, ami természetesen velünk együtt értendő.

Az eredeti FPS-nézet megmaradt, de a manapság népszerű fedezékharco esetében a játék kameraállást vált, és külső nézetből csodálhatjuk főhősünket. Szinte bármi mögé bevetődhetünk, s biztos fedezékből ritkíthatjuk a terroristákat. Ezek közül kihajolva célozhatunk pontosan (bár ilyenkor mi is célponttá válunk), vagy vaktában, fegyve-



rünket kidugva elereszthetünk jó néhány sorozatot, ami csak minimális távolságon belül lehet hatásos. Különlleges húzás a játéktól, hogy a fedezékben is



natra előbújunk, és megeresztünk egyetlen pontos fejtűst – hatékony, és rendkívül élvezetes! Nagyjából erről is szól az egész játék: fedezékről fedezékre, szépen óvatosan haladva kiiktatunk egy nagyobb falu lakosságát is elérő számú terroristát.



Jung PARK

A fiatal, koreai származású Jung főként könnyű géppisztolyokkal és férge mozdulatokkal operál, de ő felet a kis osztag high-tech hadviseléséért is: amikor hackelésre kerül a sor, ő lesz az, aki végrehajtja a feladatot.

van egy apró célkeresztünk, így teljes biztonságból célozhatunk be valakit, majd egy pillan-

Hogy milyen fegyverekkel vágunk bele a küldetésbe, az teljesen rajtunk áll. Nincsenek előre meghatározott kötelező készletek, ugyanis miközben egyik helyszínről a másikra szállítanak minket helikopteren, kiválaszthatjuk a számunkra kedves példányokat. Az öt-hat különféle fegyverkategóriából érdemes egy géppisztolyt, illetve egy gépkarabélyt magunkkal cihólni, de választhatunk könnyű-géppuskák és sörétes fegyverek közül is, melyek hatékonyságát, lőtávolságát és pontosságát egy-egy csúszkán ellenőrizhetjük. Ezen kívül





Jobbról gránát, szemből kommandó; az ellenfelek szénája igencsak rosszul áll

akaszthatunk magunkra oldalfegyvert is, de kizárt dolog, hogy valamikor is elő fogjuk venni azt a játék alatt. A fegyvereket kedvünk szerint erősíthetjük is, akaszthatunk rájuk visszarúgás-csökkenőt, jobb látósvet, vagy éppen megnövekedett tárat. Végezetül kétféle gránát is lehet emberünkénél, villanó-, füst-, könny-, foszfor- vagy repesz-hatású közül választhatunk, mindegyikből három-háromat. Személy szerint én a füst- és a repeszgránátokat ajánlanám mindenkinek, de persze kísérletezhetek bármivel.

AI

Bár csapatlétszámunk alaposan megcsappant, ez korántsem jelenti azt, hogy ezzel együtt a kihívás számottevően nőtt volna. Sőt! Társaink tudásban felérnek két tucat kommandóssal, amit a nagyszerű mesterséges intelligenciának köszönhetünk. Parancsnokként a mi utasításainkat követik, de halálisan pontosan főnek, szinte bármilyen ve-

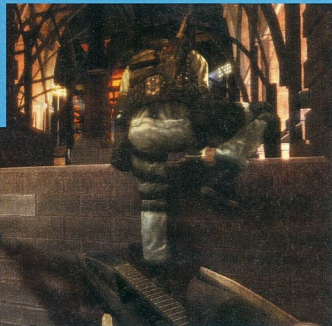


zetek megoldását. Partnereink hihetetlen akcióra képesek, sokszor szájfátva figyeltem, hogy miképp iktatnak ki egy-egy fegyverest. Ha például ellenfeleink vagy mi füstgránátot hajtunk el, esetleg a fényviszonyok nem megfelelőek, automatikusan átválnak hőképés vagy éjjellátó nézetre.

Az is nyilvánvalóan látszik,

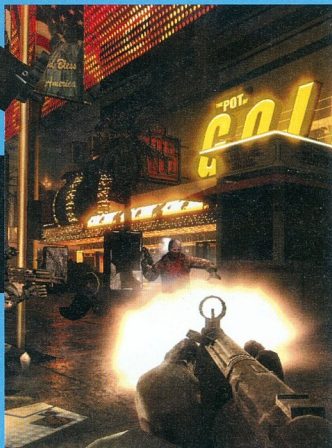
szobákat kitakarítani. Nekünk szinte nincs is más dolgunk, hogy miután egy-egy ajtó mögött meghúzódva felszólítjuk őket a behatolásra, majd megvárjuk, hogy a rendrakás után elcsendüljön a híres „Clear!” mondat, és már gondolkozhatunk is a következő lépésen.

Komolyabb tűzhelyzetek is előfordulnak a játékban, ahol aztán szükségünk lehet pár játékállás-újratöltésre is. Ezeket a helyeken általában több ajtó nyílik a terembe, a mi feladatunk pedig a felderítés, és persze a semlegesítés



lesz. Először is az ajtó alatt becsúsztatott kamerával felmérhetjük a helyzetet, majd kijelölhetjük a két legfontosabb célpontot társaink számára, akik behatolás után azonnal végeznek a meglepett rosszfiúkkal. Ilyenkor az idő mindig ellenünk dolgozik, így sosem pepecselhetünk a tervezgetéssel hosszú perceket. Az ajtókon átszűrődő beszédből kiderül, hogy tűszunknak általában csak másodpercei vannak hátra, ezért a gyors és biztonságos tervezés alapfeltétel lesz egy ilyen helyzetben.

De hiába a remek intelligencia, társaink sem halhatatlanok, vagy legalábbis nem teljesen. Amennyiben valamelyik társunk a földre kerül,

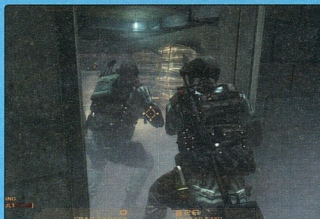


Logan KELLER

Az új Szivárvány-egység parancsnoka, vagyis a karakter, akit mi fogunk irányítani. A fiatal amerikai szakaszvezetőnek ez az első küldetése főnökként, és eleinte ez bizony rányomja a bélyegét a hangulatra. Szerencsére pár kaszinóval később bebetonja a dologba, és magabiztossá válik.

szélyt pillanatok alatt elhárítanak. Amint eldurrán pár lövés, pillanatok alatt megtalálják a legideálisabb fedezéket maguknak, és hacsak nem kerülnek minket hátba a rossz fiúk, rájuk is bízhatjuk a rázósabb hely-

hogy az ajtókon való behatolás külön hőnappokat vehetett el a fejlesztésből, ugyanis nemcsak a mozgás tökéletes, de hihetetlen ügyesen képesek



pár percünk marad megmentésére, amit egy gyors adrenalin-injekcióval megoldhatunk. Ha csak egyetlen társunk haldozik, akkor kérhetjük a másikat, hogy segítsen rajta, de amennyiben mindkettő padlót fog, nekünk kell doktor bácsisát játszani – valószínűleg a legnagyobb golyózapor közepette.

Természetesen ellenfeleink ne csupa ostoba tuskó közül kerülnek ki. Ők is fedezékből tüzelnek, lehetőség szerint kerülük a nyílt terepen való rohángalást, és mindig igyekeznék oldalba vagy hátra kerülni minket. Igen jól hallanak, ezért ha nem hangtompítóval lö-

völdözünk, vagy társaiknak sikerül pár hangos durranást elengedni haláluk előtt, könnyen magunkra haragíthatjuk őket még a legtávolibb helyekről is.

MINT A MOZIBAN

A Vegas alatt a legújabb Unreal motor dolgozik, amely csodálatos grafikával ajándékozik meg minket. Persze a motor magában mit sem elég egy szép játékhoz.

tekhoz, de szerencsére a látvány is azok közé az elemek közé tartozik, amire egyetlen rossz szavunk sem lehet.

Michael WALTERS

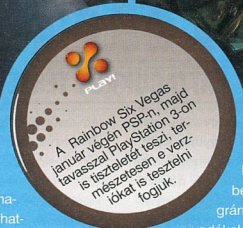
A feketebőrű, nagydarab robbantási szakértő egyrészt a kiválasztott játékos berobbanásáért felel, másrészt meg az itt-ott talált bazi nagy szerkezetek hatátlanságáért. Természetesen ez utóbbi mindig úgy sikerül, hogy már csak pár másodperc van a visszazámlálón...

Las Vegas fénypompás város csodaszépen fest, minden helyszín alaposan kidolgozott, részletgazdag és élethű. Külön dicséretet érdemelnek a karakterek mozgásai, akik szinte egyáltalán nem csúszkálnak a terepen. Mindez remek hangulatot kölcsönöz a játéknak, amelyen keresztül átjárn az a militáns érzés, amit szerintünk igyekeztek átadni számunkra.

Ebben persze sokat segítenek a hangok és a zene is. Bár a sorozatos fegyverroppogás miatt nem sokat fogunk törődni a háttérzenével, maguk a hanghatások is megérnek pár dicséret sort. Hallhatjuk, ahogy a pénznyerő automaták-



✘ A harc az előlki lakosztályért mindig egyetlen



ban lepotyognak az érmék találat esetén, ahogy az utcán beindulnak az autók riasztói a gránátoktól, a falról megpattannó lövedékek, vagy amikor golyóálló mellényünk felfog egy-egy találatot. Mindezek remekül elfeledtetik azt, hogy pusztán egy játékról van szó.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A mexikói pálya, majd a három gigantikus kaszáló, és végül a zárd Hoover Dam pálya után a játékot mintha olóval vágnák el – úgyhogy biztos lesz folytatás. Addig meg lehet játszani a kellemesen nehéz Realistic fokozaton, illetve be lehet felekedni a zseniális multiplayer módba. Van itt minden, amit csak egy FPS-től kívánni lehet: megannyi pálya, kooperatív és egymás ellen játszható játékmódok, fejlődő karakterek, és nemskára vélhetően letölthető extérkár is.

PLAY!

AMI JÓ
Remek mesterérees intelligencia, pompás grafika

ÉS AMI NEM...
Már rég nem az a realisztikus szimulátor, ami egykor volt

GRAFIKA	09	Az Unreal 3 motor itt is megmutatja, mit tud
HANG	09	Nagyszerű, 24-ét idező zenék
JÁTSZHATÓSÁG	09	Könnyen irányítható, mégis komplex
ÉLETTARTAM	10	Felébe vágott sztori, de tökéletes mult!

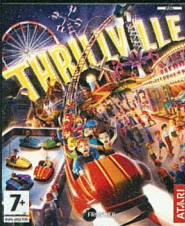
ÖSSZEZÉS: Nekem kis csalódás volt a Vegas, mert hiába szép, hiába okos, teljesen is átlagos mészárítás. Ezzel szemben Infidel és Snake imádták, és nekik még a ballisztikus pajzskiszolgáló kombináció is bejött. Így aztán mindenképpen megéri próbát tenni vele, nekod is bejöh.

INDEX:

87%

PLAY!

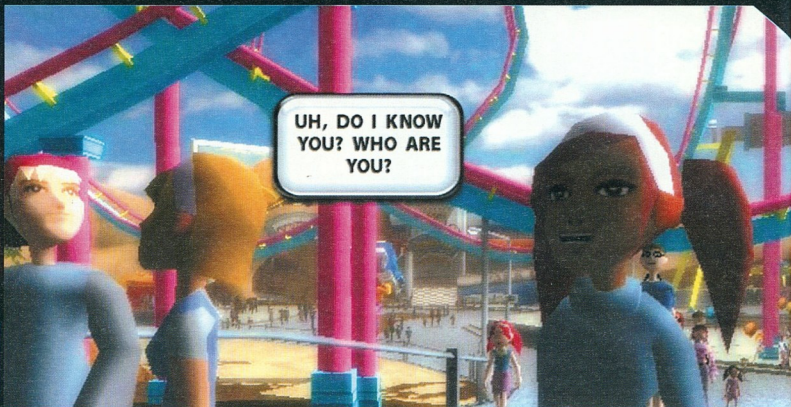
PlayStation 2



INFO

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ FRONTIER
MULTIPLAYER 4 JÁTEKOS
ONLINE NINCS

írta: Nightbagoly



Thrillville

VATTACUKROT TESSÉKI!

Nem mondanánk, hogy vidámpark-szimulátorokkal el vagyunk látva PS2-n, bár hozzá kell tennem, nem sok embert ismerek, aki ezeket oly nagyon hiányolná. A leginkább számítógépeken virágzó „Tycoon” stílus leginkább egérre írt irányítást és aprólékos, már-már idegőli odafigyelést igényel. Éppen ezért meglepő, hogy a LucasArts az E3-on bejelentette a Thrillville-t, amelyhez ráadásul a PC-ken nagy sikert aratott Rollercoaster Tycoonok-sorozat készítőit, a Frontier angol csapatát vette rá a munkára – éppen csak a platformok voltak a meglepők, mert a program ezáltal kizárólag konzolokra készült.

KUTYÁBÓL SZALONNA

A meglepő termék minden bizonnyal örült vállalkozásnak tűnhet, ugyanis a Thrillville a legkevésbé sem hasonlít a számítógépeken már befutott mikromenedzsmenttel megáldott vidámpark-szimulátorokra – éppen csak az alapok hasonlóak.

Természetesen a célunk az lesz, hogy létrehozzunk egy tökéletesen működő szórakoztató centrumot. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, kell minden: saját magunk által tervezett (vagy éppen előre elkészített sablonok közül kiválasztott) hul-

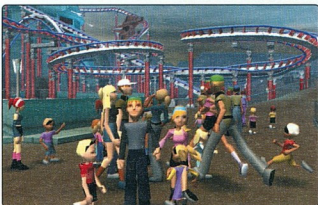
lámvasút, játéktérmi masinák, kajládák, valamint kiképezett személyzet. Idáig minden ismerős lehet – a slusszpoén itt keveredik a dologba: ezek mindegyike egy-egy minijáték során vagy kipróbálható (gondolok itt a tárgyakra) vagy pedig fejleszthető (igen, a dolgozókra tessék aszociálni). Van itt minden, ami a parktervezéstől lefáradt agynkat pihenteti: klasszikus, játéktérmi lövöldözős gépek, hullármvasvasutas és még sorolhatnánk: csak győzzük őket próbálgatni. Ezzel a készítő két dolgot értet el: egyszerűt az ember tényleg kizárólag a parkra tud koncentrálni – ezzel pedig egy olyan játékot kipróbálni, amelynek stílusából nem dúsulunk az öreg Sony masinán –, másrészt üres idejében ökörködhethet a tényleg izgalmas (bár már ezerszer kipróbált) minijátékokkal. Amit tudni kell, hogy az aprólékos, bonyolult parkszimulátor és a szórakoztató apróságok gyűjteménye nem nevezhe-

tő egy stílusnak, így a program is érződik a folyamatos kettősség: gazdasági managernek nem elég bonyolult, minijáték-gyűjteménynek nem elég változatos...

PARKOSÍTÁS

Grafikailag amúgy a készítő nem feszítették meg magukat: az egyedüli dolog, amit a kissé esetlen modellekkel és a szögletes hullármvasvas-utakkal szemben fel tudunk hozni afféle mentésként, az a stílus: a program külsejét remekül sikerült, rajzfilmszerű stílussal ötvözték, így téve a megjelenítés hangulatát igen csak kellemesé; plusz a zene is jól sikerült.

Szóval ott tartunk, hogy kaptunk egy egyszerű vidámpark-menedzsert, és egy pár jópofa minijátékot, mindenből annyit, hogy éppen csak elégnék érezzük. A vegyes műfajok mixeléséből keltekező végső eredménye mindenestre nem nevezhető kerek egésznek, ám mégis, szórakoztató lehet. Legalábbis rövidtávon mindenkép-



PLAY!

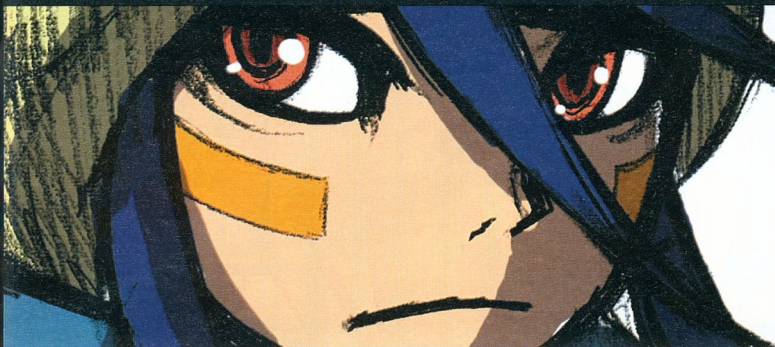
AMI JÓ
Vidámparkesdi, ami már alaphoz is jó módra
ÉS AMI NEM...
Egyszerű, többet ki lehetett volna hozni a stílusból

GRAFIKA	06	Nem túl szép, de stílusos
HANG	07	Kellemes, a játékhoz illő muzsika
JÁTSZHATÓSÁG	07	Egyszerű, de mindenképpen szórakoztató
ÉLETTARTAM	06	Csak egyszer fogod végigvinni...

ÖSSZEZÉS: Egy egyszerű, minijátékokkal tarkított vidámpark-szimulátor. Nem mondom, hogy megvalítja a világot – mert nem logia – de a gyerekeknek, és a gyermekük felnevelésnek jó szórakozást nyújthat ideig-óráig...

INDEX:

67%



Tokobot PLUS

Mysteries OF THE KARAKURI

APRÓ ROBOTOK ÉRKEZTEK PSP-FÖLDRŐL

Sajnos a Sony konzoljára az Okami-stílusú játékokból nincs sok – éppen ezért kell örülnünk mindennek, amiben némi karakterfejlődés mellett az ügyességünk, és a kreativitásunk is ösztönzésre kerül. A Tokobot Plus tulajdonképpen ilyen – éppen csak azért nem kezdünk el sikoltozni örömmünkben, mert már láttuk egyszer: PSP-re készült el először, és a visszafogott sikernek köszönhetően szánták rá magukat a készítőik a PS2-es portra.

BOLT ÉS AZ APRÓ ROBOTOK

Az alapfelállítás, a kinézet, meg a tartalom nagy része... egyszerűen minden maradt a régi. Volt egyszer egy hatalmas és fejlett civilizáció, amely természetesen aztán se szó, se beszéd, kipusztult. Na jó, nem nyomtalanul, hiszen megmaradtak a hatalmas ősi romok, a fejlett technológia és a robotok, akikbe beleprogramozták, hogy megsemmisülésükig őrizzék teremtiök lakhelyét.

Mi Boltot alakítjuk, egy fiút, aki az új generációból származik: népe az elődökéhez képest technikailag igencsak alullejett, így minden apró darab a régi korok nagyjaitól hatalmas segítséget jelenthet a túléléshez.

A történet, a világ és a hangulat – hála a rajzolt, anime-stílusú videóknak, szereplőknek – már-már mesteri, nehéz is volna belekötöni. A technikailag túllejett, ám misztikus módon eltűnt civilizáció romjai megfelelő helyszínt biztosítanak a játéknak. Feladataink igen sokrétűek: bemelegszkedni a high-tech romok közé, ugrálni, ügyeskedni, és természetesen fejlődni, tápos tárgyakat beszerezni. Ha ez mind nem volna elégséges, ne felejtjük el, hogy akad még egy „apróság”, ami megdobja az egészét: ezek a cimszereplő tokobotok, apró robotok, amelyek követik a főhóst, és segítenek neki mindenben, amire annak csak szüksége lehet. Ezek a mókás pici gépek három alap formációban képe-

sek követni a főhóst, ők azok, akik fegyverként felhasználhatóak a romok védői ellen, és bizony ők azok is, akikkel az ügyességi részek alatt a legtöbb problémánk lesz. Kreatív elemek nagyon jófópa – a nemrégiben debütált Lethal Alliance is innen merítette valószínűleg az ötletet –, cserébe a megvalósításon dolgozhattak volna még: segítőknek kissé lassan reagálnak a gombok nyomkodásaira, így az ügyességi részek zömében jóval előbb kell cselekedni, mint az szükséges volna.

Akkor végül is mi is az én problémám a Tokobot Plus-szal, teheti fel a kérdést a kedves olvasó, miután idáig eljutott az cikkembem. Semmi, leszámítva azt az apróságot, hogy ezt PSP-n már láthatuk és nagyon kevés a hozzáadott extra tartalom. Akik azonban valamiért kihagyták volna a Portable verziót, most pótolhatnak, mert okozhat kellemes perceket mindenkinek, aki szereti a stílust...



Hey, are you kidding me?

PLAY!
PlayStation 2

INFO

KIADÓ TECMO
FEJLESZTŐ TECMO
MULTIPLAYER NINCSEN
ONLINE NINCSEN

írta: NightBagoly

PLAY!

AMI JÓ
Egy kellemes akció-kaland keverék

ÉS AMI NEM...
A kamerakezelésen finomíthatunk volna még egy kicsit

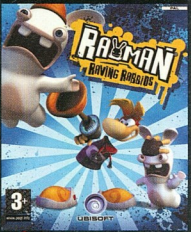
GRAFIKA	07	Stílusos, aranyos világ
HANG	07	Klasszikus RPG zene, szeretjük
JÁTSZHATÓSÁG	07	Jófópa fejtrőök, feladványok
ÉLETTARTAM	05	Nincs multi - nincs újrátöltés

ÖSSZEZÉS: A Tokobotban ugyan csak pár bónusz tartalmat és több összegegyíthető extrát kapunk a PSP-s változathoz képest, – ez szilárd volt a portolás ténye miatt -, így is egy jófópa és teljesértékű kis játéknak tekinthető, amely leginkább gyermekmeknek ajánlható.

INDEX:

78%

PLAY! PlayStation 2



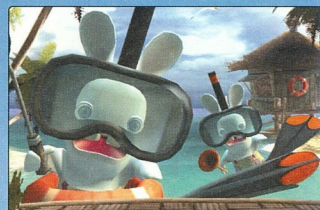
3+ URBAN

INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT FRANCE
MULTIPLAYER JÁTEKOS
ONLINE NINCS



☘ Buvárnyszmök, miben ajánlításkész?



A HÚSVÉTI NYULAK LÁZADÁSA

A Raving Rabbids kétségtelenül azon játékok közé tartozik, melyet a megjelenés előtti bemutatók alapján vagy nagyon vár az adott érdeklődő, vagy gyorsan megjegyzik, hogy soha az életben nem akar hozzányúlni, még ha muszáj lenne, akkor sem. Michel Ancel a Rayman-sorozattal írta be magát a történelembe, majd a zseniális Beyond Good and Evil méltatlan bukása, illetve a King Kong sikere után (amihez azért nagyban hozzájárult a film körüli hype) már nem közvetlenül, hanem csak mint ötletgazda vett részt a nyuszis Rayman készítésében. A Wii-változat sikere garantált volt (az egyik legnagyobb hangon beharangozott Wii játékként a forradalmi kontrollere kihagyvezve) –, lássuk a PS2-es verzió mennyire áll helyt!

NYULAK MINDENHOL!

A bekezdés címe nem véletlenül tartalmazza a nyuszikat, hiszen irtózatos mennyiségű, bután vigyorgó, egy-egy más ütlegelő, bolondos, nyöszörgő, üvöltöző és egyéb hisztérikus hangokat kiadó nyulat fogtok látni a játékokban. Akinek ez felkelti az érdeklődését, feltehetően nagyon jól fog szórakozni, akkor pedig még jobban, ha sikerül pár barátját-barát-nőjét átrángatni magához egy-egy játék erejéig. Sajnos a PS2-es változat esetében ritkán adódik olyan helyzet, hogy egy gép tulajdonosának akad három plusz kontrollere – és ugye egy elosztó, amivel a plusz két kontrollere csatlakoztatható –, hogy egy-

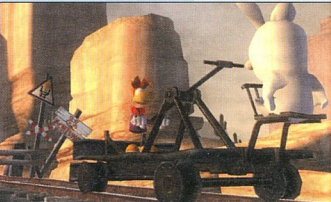
szerre többen élvezhessék a játékot, míg a Wii verzió (mely kétségtelenül a legsikeresebb az összes közül), ezt könnyűszerrel megoldja. Arról már nem is beszélgek, hogy a játékokban úton-útfélen felbukkanó minijátékok nagy százála né nem kontrollere lett kitalálva, hanem a speciális „levegőben karodozós” új generációs Nintendo vezérlőre. Azért nem kell nagyon elkeseredni, így is simán végigjátszható a játék, csupán az élvezeti faktorból veszt a játékos egy picit.



Rayman 50 napos rablásja alatt 150 meg-méretűben kell részt vennie, hogy elegen wc-pumpa-t gyűjthesen össze a szabadulás-ához.

Gyorsan szólnom kell amiatt is – nehogy bedaráljátok a vattacukros gépbe! –, hogy ez messze nem platformjáték, mint esetleg a Raymanhez kötődő hagyományok alapján gondoltátok. Ha a Mario Party-sorozatot ismeritek Gamecube-on, nagyjá-

ból tudjátok, mire kell számítani: minijáték-hegyekre! Mindenféle apró ügyességi játékban kell legyőznötök barátaitokat, vagy pedig a sztori módot porgették végig, ami némi narrációval és körtéssel azt próbálja elmesélni (szűk 3 óra alatt végigjátszható, sajnós...), miként próbálja Rayman visszaszerezni a globombokat, akik nem konzervek, hanem kis kék bigyó lények, akik együtt pikniktek Raymannel, amikor a gonosz nyuszik fantasztikus asótechnikájukkal elrabolták őket. Se keze, se lába hősünk csak úgy szabadíthatja ki őket, ha jó öreg Russell Crowe-hoz hasonlóan egy arénában körbe-körbe futkosva mindig új minijáték-kapukon befutva az egyes játékokban a készítőik által megadott kvótát teljesíti. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy kapunk egyre jobb cellaberendezést, óriási



☘ A házikédvenc szörnyöök megunták a „jajgeccukiallatka” felkiáltásokat!





RAYMAN

RAVING RABBIDS

baldachinos ágytól kezdve az aranyozott WC ülékéig. Eközben folyamatosan újabb kosztümök, cipők, napszemüvegek és frizurastilusok birtokába is jut Rayman, hogy ne legyen annyira unalmas a minijátékokba érkező hős külsője. A ruhaszekrénynél Rayman alakígtatásával 15-20 percet is eltöltünk. Különösen morbid, amikor nagymamaszerkóban, rózsaszín Elvis-sérvál és menő sportcipőben jelenik meg egy-egy próbára...

JUTALOMHEGYEK

A nyuszikból álló nézőközönség először még fújolja Raymant az arénában, majd a végére már annyira szátorolják, hogy egészen a celláig visszavezető útvonalon

játékos a következő szakaszba, némi pihenő után. Minden szakaszlépést egy FPS-rész, vagy egy „nézd-a-hátam” jellegű tehénverseny választ el egymástól – ezek a legjobb részei a játéknak. Különböző stílusjegyek-

✚ A játék végére már megkapjuk a nekünk kijáró tiszteletet



A Raving Rabbids remek minijáték gyűjtemény, ám igazi erejét csak Wii-n képes megmutatni

ajándékokkal állnak a gruppe nyusziányok és énekelnek. A szabadulást a cellából a teljesített játékok után megkapott WC pumpák (!) mennyisége jelenti: a sokadik után már fel tud mászni Rayman a falon, létraként használva az öntapadós eszközöket, egészen a cella egyetlen magasán fekvő ablakáig, ahol távozhat fogvatartótól, addigra már kiszabadítva minden globoxot.

Körülbelül 12-szer kell az arénába lépni, egy alkalommal ötből négy játékot teljesítve átléphet a

ben WC pumpákat lövöldözve kell haladni, mint a játéktérmekekben a House of the Deadben. Hihetetlen poénonkkal van feldúsítva az egész, ráadásul a nyulak tényleg annyira ostobák és nevetségesegek, hogy az egész játék hangulatát egymaguk eladják. A vadnyugati FPS-résznél például a móka felénél derül ki, hogy valójában nem is robog a vonat, aminek a tetején egyensúlyozik Rayman: amikor lenéz a kamera, kiderül, hogy nyulak rohagnának fákkal a kezükben, a sebességérzetet emulálva...

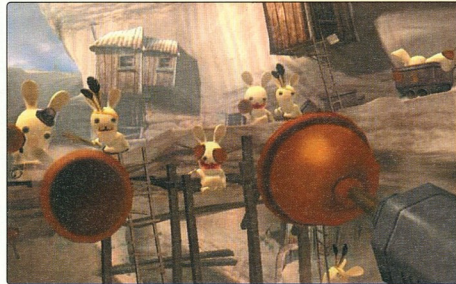


A sima minijátékok általában egy alap és egy nehezített változatot takarnak, ezek mellett pedig ott vannak még a karaoke show részek is, ahol ismert slágereket kell a megfelelő gombok lenyomásával végigkötölni, lehetőleg minél kevesebbet hibázva, míg a háttérben témérdek nyűl ropja a teljesítménytől függően a tancót. Nem gondoltam volna, hogy a Girls Just

olimpiai váltóversenyekhez hasonlóan, csak itt két váltóbottal (a távirányítóval és a nuncukra névre keresztelt analóg irányítóval) a kezünkben szimuláltuk a futás közbeni kéztartásunkat, a szembe spriccelős részénél a bal kezünkkel felmozgatva pumpáltuk a vizet, míg a jobbal a fénypisztolyhoz hasonlóan céloztunk és löttünk a nyuszikra. Sokszor vettem észre magamon,

vezete van, bár ez általában a visszazámlálásokkor kerül elő csak, ami inkább hangzik fuldoklásnak a vízben, mint kommunikációnak, de sebjaj!

Azoknak mindenképpen ajánlom a játékot, akik a gyereküknek vagy ifjabb testvéreiknek szeretnének valami szórakoztatót – vagy olyasvalaki-



2 A vécépumpavető a jövő legkegyetlenebb találmányára lesz

A játék rendhagyó módon nem a brutalitásával, hanem megfogó humorával ér el sikereket

Wanna Have Fun nyuszis verzióját megismerem valaha az életemben, így mindenképpen pluszpontot ér!

A játékok legtöbbször érezhetően arra vannak megtervezve, hogy a már említett térbeli mozgást érzékelő Wiimote-tal kényelmesen lehesse játszani őket, de azért PS2-n sem olyan vérszes a helyzet, csak ugye az élvezeti faktor lett sokkal kisebb. A legkönynyebb feladatok azok, mikor csak körbe-körbe, vagy fel-le kell mozgatni az analóg karokat. Ilyenek az ugrálóncolás (nem kötelezés!), a tehénhajítás, a Superman-nyuszis kilövés csilléből és a többi pihent agyú versenyszám. A játékok önmagukban annyira debilek, hogy sokadszorra is könnyesre nevettek magukat egy-egy szituáción.

WII-VERZIÓ

A PS2 változat tesztelése után természetesen nekiesem a Wii-változatnak is. Kisebbségi társasággal próbáltuk ki a PS2-n már megszokott minijátékokat. A különbség elmondható volt. A tehénhajításnál magasba emelt Wii kontrollerral hatalmas karkörzések tettünk, a futásnál az

ANCEL



BEYOND GOOD AND EVIL 2?

Ha hínni lehet a világhíron terjedő kőszá híreknek, akkor AnceL mester a szerintünk nagyszerű, ám a pénzáraknál érthetően módon hatalmasat zakozó Beyond Good And Evil folytatásával foglalkozkodik épp. MI mindenképp szeretnénk, ha ez igaz lenne, s tiszteletét tenné a második rész a következő generációs konzolok mindegyikén. Hajrá Michel!

hogy nem a TV-n futó játékot, hanem a feladatot teljesítő haveromat figyelem, akiről az idő óta mozgás következtében szakadt a víz, miközben elrúgult arccal koncentrált az erőpróbal feladatokra. Mindezek ellenére a PS2 változatra se lehet igazán panasz, de a minijátékokon egyértelműen látszik, hogy a Wii kontrollerre lettek kitalálva, és miután azazal végeztek, próbálták meg a lehető legegyszerűbben portolni a PS2 vezérlőjére a játékokat. Summa summarum: a Wii változat minimum plusz 10 százalékos érdemel, ha teheted, próbáld ki azt is!

NYÚLSZÓRSZÁL -HASOGATÁS

A grafika és a hangok pont megütik a mércét. Bájós a külső, noha nyilván nem ez fogja legyalázní a God of War 2-t. Ennek ellenére a játék stílusához és menetéhez kiválóan passzol (egyébektől a nyulak megvalósítása simán elvethetné az év legeredetibb vagy legvicesebb karaktereinek kijáró díját), és ez sokkal fontosabb. A hangokkal ugyanez a helyzet: míg egy horrorjátékban minusz tizedt kapna ez a nyűszörgés és a sipítózás, addig itt tökéletesen illik a hangulathoz, mivel komikus és nagyon jól etalált. A nyusziknak saját nyelv-



2 Nyusziterminátorok, a brutalitás és a cukiság keverékei

nek, aki nem feltétlen a végzőzű lövöldözésekben, hanem a nevetésben találják meg a kikapcsolódást. Azok is feltétlenül szerezzék be, akik a háziuilt szeretnék kicsit feldobni. Kisebbségi társaságoknak ugyanis egyszerű kikapcsolódást nyújt. Morbid a humora néha a Rayman Raving Rabbidsnek, de a nyuszik kegyetlenül jól etaláltak, feltétlen nézzetek rá, ha tehetitek.

Mi azonban jobban örülnénk, ha Michael AnceL követné Rayman játéka visszazámlálás gyökerekhez, és a Zelda vagy Mario sorozat felé nyitva egy vérbéli akció-kaland-platfomjátéka lenne majd.

PLAY!

- AMI JÓ**
A nyuszik személyisége és dizájnya, hangok.
- ÉS AMI NEM...**
A kontrollert miatt nem kifejezetten PS2-n a legjobb.

GRAFIKA	06	Csodás látvány, főleg a karaktereknél
HANG	07	A zemeszörgés egy zseni!
JÁTSZHATÓSÁG	06	Néhol kicsit nehézkes...
ÉLETTARTAM	06	Rengeteg labirintus, titkok, karakterek

ÖSSZEKÉZÉS: Teljesen elvárásoltak a nyulak, Michel AnceL bármilyen nyűl (nyűl, érted?) arannyá válik. Ha nem csak belekben és vérben szeretsz turkálni, ezt imádni fogod.

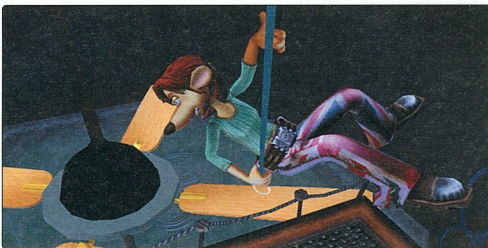
INDEX:

72%

Flushed AWAY

Egy film megítélni – nos, az nem a mi feladatunk. Így csak egy mondatban érdemes kitérni arra, hogy a Flushed Away tulajdonképpen hangulatos egy darab, és pár poén is a helyén van benne, de ennél többet nem érdemes foglalkozni vele. Eltérően a játékváltozattal, amit sikerült tesztelésre megszerezniünk – jelenlétével azonban sikerült elnéptelentítenie a Play! szerkesztőség folyosóját: nem azért, mert mindenki beült mellém, hogy lássa mozgásban a csodát, hanem azért, mert a cifra káromkodásaim elriasztottak minden embert fél kilométeres körzetből.

A Flushed Away ugyanis borzalmas program – annyira, hogy a komplett



magazin nem volna elég arra, hogy megfelelően ócsárolni tudjak. Grafikai sikerült elérni a célkitűzést – már amennyiben az az volt, hogy kihozzanak minden energiát a PS1-ből, a Sony legendás konzoljából. A modellek ocsmányok, a mozgások röhejesen rondák, a terep

ermészhetetlen – egy szó, mint száz, a külseje maga a pokol. Játekélményben ugyan sikerülhetne felülmúlni, de meg sem próbálják: a film főbb mozzanatait játsszuk végig, afféle frusztráló ugrabugrálós körítésben. Hogy mitől frusztráló? Attól, hogy a kamera még véletlen sem siklik olyan pozícióba, hogy BÁRMIT – ismétlem, BÁRMIT – lássunk abból, ahová érkezni szeretnénk. Kár volt így belemelegednem, a játék, ha szabad ezt így nevezni, nem ér ennyit. Kerülje el mindenki messzire, ha teheti.

PLAY!
PlayStation 2

INFO

KIADÓ: G3
FEJLESZTŐ: MONKEY BAR
MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS
ONLINE: NINCS

írta: NightBagnoly

PLAY!

Legyünk vakmerőek: semmilyen film nem érdemelte volna meg ezt a rettenetes adaptációt. Förtelmes irányítás, borzalmas kamera, a grafika meg még ennél is iszonytatóbb... nem is értem, hogy képzelték el ezt?

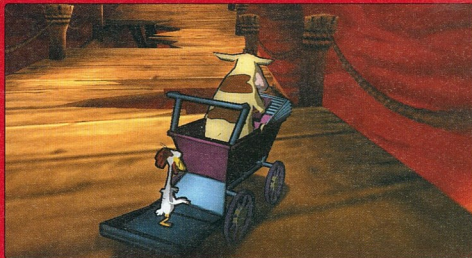
38%

Cartoon Network

RACING

Mihez is lehet kezdeni több tucatnyi mókás rajzfilmfigurával, hogy az esetleg még jóvedelmező is legyen? Hát tegyük be őket egy kart játékba, s máris készen vagyunk! Igen, napjainkban erősen divék ez a tendencia, amióta a Nintendo a Mario Karttal bankot robbantott többször is; hozzátenném: maximálisan megérdemelten.

Vizont a Mario Karthoz képest sajnos szinte semmilyen újdonsággal nem szolgál ezen új inkarnációja a stílusnak. A gazdag mesétárral rendelkező világ helyszínei a pályákat, a rajzfilmfigurák a versenyzőket szolgáltatják. Rajtuk kívül öt versenyzőpárossal együtt száguldunk el a zöld jelzést követően, s a trükkös, veszélyekkel teli pályákon driftelve, felvehető fegyvereket elsütögetve zümmögünk járgányainkkal a célvonal felé. Ami egy új vonásnak mondható, az a két bevethető Toon Power, aminek fajtáját a másodszámnak kiválasztott pilóta rajzfilmbéli



képességei határozzák meg. A gépvézérelte riválisok igencsak mesterkéltén tartják fent a szoros befutó fogalmát. Nem számít, hogy profim levezádszunk mindenkit és kihasználjuk az összes levágást, mindig a nyakunkon maradnak. Am ennek fordítottját elkövetve, ha otthagyjuk egy kis időre a gépet, s óriási hátránnyal eredünk a nyomukba, pilla-

natok alatt behozzuk az egész bagást. Belátható, hogy e vonása a játéknak teljesen elbagatelizálja a sikerélményt, kerébe törve az amúgy aranyosra, vidámrá belőtt hangulatot. Így sajnos nem kerekedett ki több a CNR-ből több, mint egy átlagos aluli Mario Kart-klón, s ezen a megnyitható rajzfilm epizódok sem segítenek túlságosan.

PLAY!
PlayStation 2

INFO

KIADÓ: THE GAME FACTORY
FEJLESZTŐ: EUTECHNIX
MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS
ONLINE: NINCS

írta: RBally

PLAY!

Az unalomig ismert csont újbóli lerágása a játék, sajnos semmi több, pedig nagyszerű lehetőségek lakoznak ebben a franchise-ban. Reméljük, ez az almutivált tendencia a játékkészítők részéről hamarosan alábbhagy.

43%



PLAY!

XBOX 360

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

16+

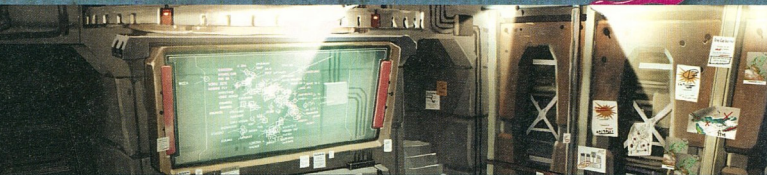
CAPCOM

INFO

KIADÓ: CAPCOM
FEJLESZTŐ: CAPCOM
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: 16 JÁTEKOS

írta: Ribali

PLAY GOLD



LOST PLANET Extreme Condition

MELEG HELYZETEK A FAGYBAN

Az utóbbi hónapokban dicsőrelesen fellendült az X360-játékok kínálata, az ember a hirtelen jött bőség zavarában nem is tudja eldönteni, melyik dobozhoz nyúljon egy másik játékárára. A múlt hónapban a Gears of War és a Call of Duty 3 törtéte be az akcióra éhes szájakat, s a karácsonyi asztalra jellemző bőséget most a Rainbow Six és a Lost Planet megérkezése teszi teljessé. Panszra tehát a szikrázó akció szerelmeseinek nem igazán lehetett és lehet okuk, hiszen több lőszert fogyott a tévéképernyőkön az elmúlt hetekben, mint alkohol tavaly szilveszterkor.



BOLYGÓT A NÉPNEK

A mostanában kialakult trendnek megfelelően a Lost Planet is egy idegen bolygóra kalauzsolja el a játékost. E planétára – a rajta uralkodó gígaszi minuszok ellenére – roppant mód fáj jóvóbeni fajtársaink foga, aminek a helyi Akrid néven futó izeltlábú féreg őslakosok egyáltalán nem örülnek. Az élni és élni hagyni bölcs elvét teljesen mellőzve homo sapiens utódaink egyszer már megpróbálták megvetni lábukat ezen a bolygón, ám sikertelenül vették fel a harcot a sarki hideggel, valamint a bogársereggel. Ezalatt az emberi faj leleményesebbik fele rájött, hogy az elpusztult bestiákból kicsurgó sárga zselé nemcsak buli előtti hajbelövésre alkalmas, hanem egy hatalmas energiaforrás is egyben, mely melegen és mozgásban tart embert s gépet egyaránt, ezáltal a túlélés kulcsává lépve elő. Erre az új T-ENG elnevezésű erőforrásra alapozva új gépeket, a

Vital Suitokat, s fegyvereket készítettek, amiknek a segítségével már a buki is nagyobb esélyt adtak az emberszabásúak sikeres letelepedésére. Emre második nekifutás elején csöppnenünk Wayne életébe, aki ezen szomorú misszióban elveszti édesapját, életkedvét, s va-

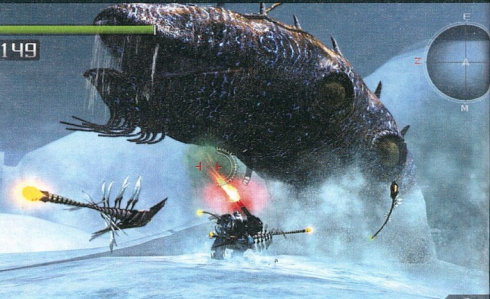
lahol egy kietlen jégmezőn várja sorsa beteljesedését. Persze a játék itt nem érhet véget, árvává lett és a fagyolt emlékezetét veszített hőszünetet megmentik. Ő jövője oldalára áll, ahogy kell bosszút esküszik, megannyi kérdésére választ kereső útján fény derül cselszövésre, árulásra s egyéb csintalanságra is, a játékos meg a „márpedig itt rend lesz” felkiáltással helyrerajka a dolgo-

PLAY!

A nagy siker hatására – egy jó példány párt vet alát – szinte bizsersra vahaod, hogy a Lost Planet nem maradt folytatás nélkül!

WAYNE MÁSIK VILÁGA

Az út, melyet végig kell járnukn, sok meglepéssel szolgál. Elsőként maga a főszereplő se emlékszik sok mindenre, ám egy speci eszköz





❖ Még Tom Cruise is meggondolná, hogy leereszkedjen-e egy ilyen kutyával

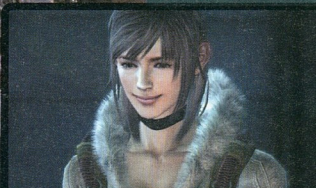


3205



A fordultatos kalandok főszereplője, akit a Snow Pirate-ek egy kisebb csoportja ment meg a fagyhálytól. Emlékei jóformán teljesen kitöröltek, nem tudja, kiben bízhat, s kibem nem. Néhány emlékfoszlány segíti elsőséges céljában, hogy bosszút álljon a Green Eye nevű Akridon, aki édesapja halálát okozta.

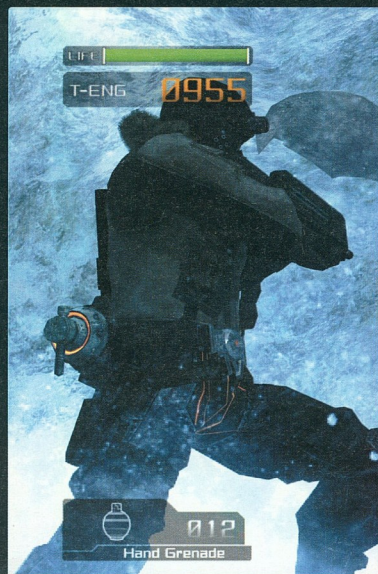


LUHA


A Wayne-t megmentő csapat vezetője, Yuri, később pedig Wayne törekvéseinek lelkes támogatója. Elsőséges célja megszabadítani a planetát az ellenséges Akridoktól, s egyben lakhatóvá tenni azt az emberiség számára.

Tervei megvalósításához épp kapóra jön neki a VS pilóta Wayne felbukkanása a színen.







EXTREME

Ha hard fokozaton sikerül leküzdeni a játékot – már ez is figyelemreméltó teljesítmény –, akkor nyílik meg az Extreme nehézségi fokozat. Ez nevéhez maximálisan hű, egész egyszerűen bitang kemény lett! Picit több ellenfél van, milliószor többet sebeznek, ráadásul a T-ENG is hihetetlen ütemben csökkent. Ha így sikerülne leküzdeni a játékot, az 150 achievement-pontot érne. Mi megnyitni sem tudtuk...



✖ Ezek a Dongo nevezetű bestiak állandó vendégeink lesznek



található a jobb karján, ami a Harmonizer névre hallgat, s eme ügyes szerkezet révén a T-ENG az ő életenergiáját is képes feltölteni. Ez egyben a kulcsényezője lesz az egész egyszemélyes hadjáratnak, ugyanis folyamatosan tölteni kell a tartalmát, melyet mind a sebesülések, mind az erősebb fegyverek erősen lefogyasztanak, s a tartály kiürülése esetén, újratöltés hiányában hőszűnik kénytelen lesz ismerősnek bejelölni a fagyhalált, ami pillanatok alatt vissza is igazolja őt. Ez a felállás – a legkönnyebb fokozat kivételével – állandóan fenntartja a szükséges pergő ritmust, jóformán mindent szét kell lönnünk, hogy a szintek végén leselekedő főellenségekre kellő mennyiségű hőenergia álljon a rendelkezésünkre. A hajszát ellensúlyozandó a munícióval nem szükséges spórolnunk, minden pálya kvázi telel egy fegyverraktárral. A pusztító szerszámok repertoárja kellően tág, a mai kor-

ból ismert gépfegyver, puska, távcsöves fegyver, rakéta- és gránátvető mellett a szép új jövőt képviselő lézer, ion s egyéb fiktiiv mardályok mindenütt a táraik kiürítésére várnak, valamint mindezek VS járművekhez való megfelelői szintűgy. A fegyverekből egyszerre csak kettő lehet nálunk, valamint egyféle gránátípus, mely megköntések komoly döntések elé állítják a játékosokat, mivel nem sejthető előre, melyik összeállítás lesz a legalkalmasabb a soron következő összecsapásokkor. VS keresztezi útunk? A ragadós vagy diszkosz gránát a javasolt egy rakétavető társaságában. A katonák túlterében vannak? A hagyományos, vagy az elektrosokkot adó gránátal célszerű utat törni, valamint a tétőket a mesterlövészpuskával megtestiszfítani. Igen, nem csak az Akrid mocsokk százaival kell megbirkóznunk, hanem a nvális hókalózzokkal is, valamint egy NEVEC nevű vállalat zsoldosai szintén az idő előtti elhalálozásunkat kívánják.

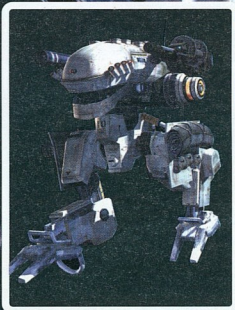
Eme rettentő túlterével szemben gyalogszerrel a biztos halál várna ránk, éppen ezért megannyi VS robot található a pályák mindegyikén. Ezekből a meckre emlékeztető gépszőrnyetegből nyolcféle típus vonható az irányításunk alá, melyek mindegyike eltérő tulajdonságokkal rendelkezik. Van, amelyek hatalmasat ugrani vagy villámgyorsan manőverezni képes, emellett több típusuk meg tudja változtatni az alakját, szakadékok feletti átugratáshoz hősiklóvá, vagy – egy kőomlás által keletkezett úttorlaszt eltakarítandó – fűrőgéppé.

INAFUNE

A játék producere, Keiji Inafune nem mellesékesen a Mega Man-játékok és az Onimusha-sorozat megálmodója is egyben. Közszönünk neki!

A JÖVŐ RAMBÓJA

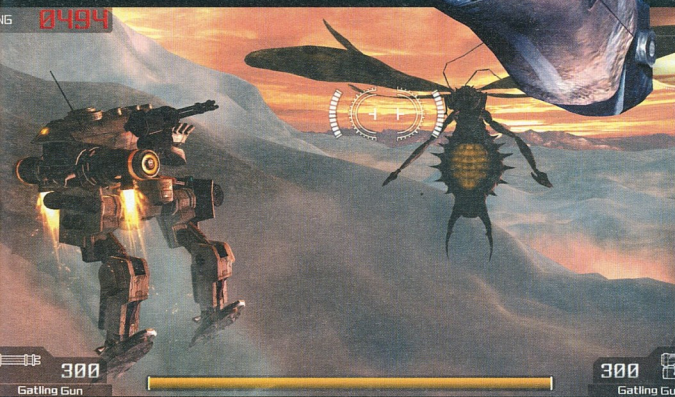
A VS-ek a játék második felétől jóval nagyobb hangsúlyt kapnak, mivel az óriásrovarok és a szintén ezt a technikát alkalmazó ellenfelek igen magas létszámban bukkannak fel. Nem lesz ritka azon eset sem, hogy hosszú másodpercekig nem fogunk kilátni a közelünkbe becsapódott rakéták füstfelhőjétől, s miközben kinkeservesen várjuk a látómező kitisztulását, már egy újabb villanás jelzi azt, hogy



A VS-ek speciális gépezetek melyek az extrém hőmérsékleti viszonyok ellenére is üzemképesek. Sajátos berendezéssel rendelkeznek, amivel fel tudják használni az Akridokból kicsurgó zseléállapotú hőenergiát.

A kolonizáció kezdetén munkagépeknek használták őket, de a kiélesedő harcokban remekül helyállnak az őslakosokkal vívott adáz küzdelemben is könnyen cserélhető fegyvereiknek s mobilitásuknak köszönhetően. A legújabb típusok már az állandó repülésre is képesek, új dimenziót nyitva a harcokban.

A GTF-11 típusú VS-t a fűrésze teszi igen használhatóvá



AKRIDOK



A bolygón élő őslakos faj sajátossága, hogy egy ritka ásványi anyagot képes kivonni a fagyott talajból, melyből a léffenntartásához szükséges Thermal Energy-t állítja elő saját maga számára. A természetesebb fajokra jellemző, hogy testük több mint 90%-át igen erős páncél borítja. Egyedüli gyenge pontjuk a T-Eng-et tároló, sárgán-narancsszínben tündöklő rendszereik. Ebből kifolyólag mindig ezen gyenge pontjuk megtalálása a célunk, minden máshova bevitt találatunk hatástalan rájuk nézve.

jön a következő adag tűzijáték, tehát lazításnak helye nincs.

E monumentális harcok adják egyébként a játék legfőbb vonzerjét. A hőmérőföldes Akridok, az eget rengető tüzérvél rendelkező katonák támadásai sérény személyünk ellen sosem tapasztalt Rambó-feelinget kölcsönöznek a Lost Planet-nek. Ez számomra az óriás féreg ellen vívott harcnál csúcsosodott ki, amikor nagy bátran szemből próbáltam meg jobb létre szenderíteni a nyomorultat. Ő nem sokat tétovázott azon, hogy relative nagy távolságban voltam tőle, gyengéden rálehel a talajra, aminek a hatására egy kolosszális lavina indult meg felém, kínos, az esélytelenek nyugalomára jellemző mosolyt csalva az arcomra, ahogy vártam naiv tak-

tikám végzetét. Ez a vonása a játéknak, hogy egy szem legényként a gáton kell keresztüláralnunk magunkat az ellenálláson, roppant élvezetessé tette az akciót, mely csak helyenként csapott át a monotonitás kellemetlen érzésébe. Sokkal inkább egynehány misszió rövid volta az, ami a legfőképpen kifogásolható része az egész ereszd-el-a-hajamnak.

A TARANTINO KÖTÉL

A fejezetcímben említett rendező mesterről közis-mert, hogy filmjei nagyját régebbi alkotásokban lévő ötletekből ollózta össze (videóotésként nem kevés film pereghetett le a szeméi előtt), remek egyvelegként a maga stílusa szerint áttormálva, újragondolva megismételhetetlen kult-filmeket adva az emberiségnek. Az efféle nyúlá-



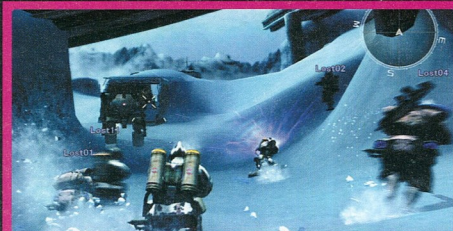


A MULTIPLAYER



Noha a Lost Planet eredetileg csak egyjátékos-móddal rendelkező programnak indult, a fejlesztők a fejlesztés vége felé észdöbtek hozzá egy kis multit is – aztán ez kinőtte magát, a sztori egyenrangú társa lett. 16-an játszhatnak egyszerre, mégpedig nyolc kellemesen összetett pályán. A szokásos gyakori játékmódok mellett a legkülönlegesebb húzás a hoflygálás

Post Grab. A meccseken szerzett pontokat folyamatosan lehet gyűjteni, így lehet szintet lépni – és mindig a szintünkre megfelelő ellenfeleket fogunk kapni, ha akadnak ilyenek. Ezen felül országokra bontott ranglista is van, innen is gratulálunk a furcsa nevű és minden bizonnya rendkívül kitartó első helyezett magyarnak – nem kicsit húzott el a többiekétl...



sok a Lost Planet egészére igazak. Kezdvé a Halótól elesett kétfegyveres és életerő újratöltő rendszerétől, a Csillagközi Invázióra jellemző bogárszerűen keresztül egészen a

Mechwarriorok parázs harcáig bezárólag tucatnyi ihletője volt a Lost Planetnek. Ezek az elemek – megfelelően az örökös rohanással a gyilkos minuszok ellen – végeredményként

egy remek dolgot eredményeztek, amit csak azért a mindig nálunk lévő csákllya, teljes szabadságot adva a világ teljes bejárhatóságát illetően. A „lőj

szét mindent s mindenkit aki csak él és mozog” formulának talán az eddigi legjobb megvalósulását köszönhetjük benne, ami csak elsőre tűnhet esztelennek, nehezebb fokozaton bizony érdemesebb megfontolt taktikát követni, mert a hőenergia hamar végesen alacsony szintre képes csökkeni.

A HARC SOHA NEM ÉRNET VÉGET

A Microsoft politikájának köszönhetően, mely meglehetősen az online funkciók támogatását minden 360-ra fejlesztő cégtől, a Lost Planet is rendelkezik multiplayer lehetőségekkel. A világ hálós kiruccanás a szóló mód helyszíneire kalauzolt el minket, ahol a mára már klasszikusnak mondható játékmódokkal törhetünk borsot embertársaink orra alá. Címszavakban: egyszerre 16 fő tombolhatja ki magát kedvére, s





ehhez minden eszköz megengedett, tehát a VS-ek, a csákiya és a szuperfegyverek mindenütt elérhetőek egy alapos hanteléshez. Ez külön örömet jelent, hisz ez által a sztori mód látványos ütközeteit egy az egyben hozza így a multi szekció. A deathmatch (ami az Elimination nevét kapta) mellett a Data Post (adatállomás elfoglaló verseny) és mindenki-egy-ellen játék-mód érhető még el. Ami különösen tetszett, hogy a mecscok után járó pontok és medálok ranglistáit nemzetenkénti lebontásban is lehet szemrevételezni, ahonnan kis hazánk sem hiányzik, sőt, az összecsapások utáni értékelésekkor és a globális listákon honfitársaink neve mellett a magyar lobogó is szerepel, ami felettből jó érzés, főleg ha jól elláttuk a többi nemzet fainak a baját.

A MAGAS ELVÁRÁSOKNAK MEGFELELVÉN...

Bármerre is kalandozunk az E.D.N. III planéta jeges felszínén, a puskapor dürgötgatása közben nem lehet szó nélkül elmenni a látványvilág mellett. Meg merem kockáztatni, hogy közel Gears of War szintű lett a grafika, az ember nem is akar hinni a szemének, hogy mindez, ami ré-

✘ A robbanások elképesztően néznek ki



gen a jobbfejta CG videóok kiváltsága volt, az most már maga az interaktív beköborolható valóság. Különösen szépek a robbanások és a füstefektek, azok láttán szinte ott érezzük magunkat a csatamezőn. Az életre keltett fagyos világ leírhatatlan szépséggel feszül a képernyőn, a robusztus Akridok bitang jól néznek ki, s a bejárható területek méretei óriásiak. Amit hátrénoztunk, az bizony a pálya kijárata lesz, de talán kár is erkölcödnöm a bemutatással, egyszerűen látni kell ezt a mestermunkát ahogy az életben teljesít. Tényleg betyár mód meghalálja az X360 azt, ha HDTV-vel kínálják meg a kimenetét. A hab a tortára a hangszórókon keresztül kerül fel, csodálatos, igazi titellátal zenével rendelkezik a lemez, ami mindig az adott küldetés intenzitásához igazodik.

...DE A TRÓNRA ÉPPHOGY LEMARADVÁN...

Lelkesedésemet kompenzálándó, az LP nagyserű vonásai ellenére hagy némi kivetnivalót maga után. A hibákétesek – azon túl, hogy a számuk kevés – nem mutatnak túlzottan sokszínű képet, mindentűt a gyilkos megy, semmi almsziót nem szükséges élvezőznünk, pedig egy-két besurranó kémkedő, vagy társainkat oltalmazó mentőakciós feladat még ragyogóbbá tehetet volna. Az átvezető jelenetek is átgondolatlanok, hibákat tartalmaznak, például egyszer fegyvert fognak hősünkre, majd ebből a forró szituációból egy társ menti meg – miközben pár perce egy kisebb hadsereggel végeztünk egyedűt a pusztában. Ilyen és ehhez hasonló apró hiányosságok miatt érzem úgy, hogy nem lesz halhatatlan klaszikus a Lost Planetből, noha a feltételek adottok voltak ehhez. Amikor még csak a demó állt a rendelkezésünkre, a szerkesztőség berkeiben használatos ultraf*za jelző kiérdemlése állt a legközelebb a játékhöz, de egy hajszállal sikerűt lecsúszni erről.

Persze ez nem jelenti azt, hogy temetni kellene a programot. A földbe döngölő látvány, a tövös harcok és a már ismert játékelemek okos ötvözete az utóbbi idők legjobb TPS-ét eredményezi, melyet fenntartások nélkül merünk ajánlani minden akciőrűt olvasónknak.

PLAY!

	AMI JÓ	Hatalmas összecsapások, pazar grafika
	ÉS AMI NEM...	Néha monoton tud lenni, hamar végigvihető
GRAFIKA	69	Minden ténen fant-antarktiszes
HANG	10	Remek dallamok csendülnek fel
JÁTSZHATÓSÁG	99	Élvezetes, árksás stílusú akció
ÉLETTARTAM	67	Kevés helyszín, s némelyik rövid is

ÖSSZEKÉZÉS: Ennél jobban nem is kezdődhetett volna az új szezon. A Lost Planet próbák hibái ellenére egy nagyserű akciójáték egy- és többjátékos módban egyaránt, a folytatást egyenesen követeljük a Csepemot!

INDEX:

91%

RICH



Rich egyrészlő Luka fiatalabbik testvére, másrészlő pedig a társaság nélkülözhetetlen számítógépes géniusza. Minden küldetés tervét, térképét ő készíti el, a megszerzett adatokat rövid idő alatt feltéri. Mégis, lelkes hack-

erként az ő számára legfontosabb dolog a nővére, Luka biztonsága.

YURI



Ő a kis kalózcsoapat szíve és esze is egyben. Tüdőként jóformán mindent meg tud csinálni, ő segí Wayne-nek a Harmonizer használatában, hogy életerővé tudja alakítani a T-Enget. Az első pár sikeres küldetés után hirtelen eltűnik, s a többiek nem tudják, vajon áruló volt-e, avagy elrabolták...

PLAY!
PlayStation 2



INFO

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ SPIKE
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE NINCS



írta: Koenma

DRAGON BALL Z:

A SZOROZAT EDDIGI LEGTARTALMASABB EPIZÓDJA

A Dragon Ball nevű csoda talán sokunk agyában hagyott közkemény nyomokkal, a spanokkal feketé betűs ünnepeként tekintettünk a hétvégére, amikor nem vetítették új részeket, a sok fiatal srác meg egytől-egyig majmolni kezdte a fontosabb szereplőket – mindenki Krillin vagy Songoku szeretett volna lenni, kártyákat gyűjtögettek, képeket szereztek vagy harci erőket memorizáltak. Nagyon sikeres dolog volt, na – egészen addig, míg a hozzáértőnek titulólt cenzorok szépen be nem tiltották a sorozatot mindenestül, aztán valamikor később még vetítették az éjszakai időszámban, de akkorra már a kutyát nem érdekelté.

KAME-HAME, HA?
És ezzel el is érkeztünk a PlayStation 2-es kínálatához, ahol egész brandet indítottak be a Namco Bandai-nál: ennek neve volt a Dragon Ball Z: Budokai. Először még igencsak gáz játékokról beszélhettünk, nem tartoztak éppen a legjobb bunyós alkotások közé, aztán szép lassan kezdtek egyre jobbak és jobbak lenni: ennek eredménye lett végül az egész tirthető Budokai 3. Ez volt a legjobb a sorozatban: oly-

annyira, hogy az egyik aranyos kis alkoholgőzös gaming összejevetelen orrvérzésig tolltuk a sráccokkal, és csodálkoztunk, amikor jobbnál jobb kombókat sikerült véghezvinnünk. A negyedik epizód viszont visszalépésnek bizonyult, egy gyengébb harcrendszer és másfajta kamerakezelés jellemezte... Mielőtt elvesztenénk a hitet a Dragon Ball játékokban, persze itt van az ötödik, „még nagyobb, még sebb, még több” rész: nézzük hát, mennyivel jobb a testvéreinel. Ahogy az várható volt, mindenki bekerült a játékba, a legjobb harcosoktól kezdve egészen az utolsó kis segédekig bezárólag. Mindehárom anime (a DB, a DB Z és a DB GT) feldolgozásra került. Hogy az összes titkos szereplővel együtt, a behozható harcosokig és az extra formákig bezárólag mennyi szereplőnk van? Több, mint százhusz (!) – elképesztően nagy szám ez, talán csak a régi SNK vs. Capcom epizódok adtak közel ennyi választható karaktert, de az egészen más műfaj. Sok karakter közül választathatunk tehát. Csapjunk is a lecsóba, azaz kezdődjék a bajnokság!

A CSATÁK
A játék sava-borsa természetesen az egymás, illetve gép elleni ütközet: itt rengeteg opció közül választhatunk. Van példának okáért a Dragon Adventure módozat, ahol is – dobpergés! – az egyes történeteket, úgynevezett „sagákat” kell végignyomunk: itt megtalálható az összes rajzfilmben szereplő (és néhány extra is) főnök, Cell, Buu, Dermesztő és a GT története is. Ha ezeket végignyomtuk, néhány extrát előhozhatunk. Ebben a módban a csaták között repdesünk kell a világtérképen, és a menetek között tuningolhatjuk magunkat a megszerzett Z powerupok segítségével: több életeré, durvább támadások, ilyesmikre tessék gondolni.

Ha ezen túl vagyunk, jöhetnek a Harci Tornák, ahol a legendás, háromévente megrendezésre kerülő tornákat tolhatjuk végig megadott szabályokhoz tartva magunkat. Ami még van, az a Duel mód: itt értelemszerűen egymás ellen kell nyomunk, klasszikus ember elleni menüpont ez tehát. Ha már ennyit beosztottunk a rendszerrel, kicsit ismertessünk a csatákat: a kamera nem oldalról követi az akcióit, mint a Budokai-játékok esetében, hanem egy Tomb Raiderhez és Thorsaihoz hasonló nézetből mutatja be az akcióit – a vadabb támadásoknál ideoda pörög a kamera, nem ismerve nyugalmat. Amúgy maga a rendszer a megszokott: a speciális támadásokat az energiánkból hajthatjuk végre, vannak egyszerűbb és durvább gombkombinációkat és erőforrásokat igénylő támadások, ügyesen kell őket hasznosítani. Ha maximumon vagyunk, akkor a lehető legbrutálisabb támadást is végrehajthatjuk, mellyel szerencsés esetben szinte azonnal ki-végezzük ellenfelünket. Minden szereplő meg-



Budokai Tenkaichi 2



kapta a saját jól ismert támadásait, így ez a része a játéknak csillagos ötöst érdemel: ha valaki nagyon belejön, akkor remek dolgokra lesz képes, mintha a rajzfilmben lennénk. És hogy miért is? Nos, hiszen...

dályosra sikerültek. Undorító techno, agyatlan gitármarkolászás – semmi köze nincs ahhoz, amit a sorozatban hallhattunk. A játék japán eredetijében természetesen a hivatalos számok hallhatóak, de hozzánk az angolul beszélő változatot már ilyen örült soundtracktel hozták át: szívesen elbeszélgetnék azokkal, akik ezt kitallálták. Mindegy, ha rákattantok, és leveszitek a hangerőt, akkor is remek, élvezetes stüffről lesz szó. Remek csaták, hosszú történetmód, örültesen sok szereplő, szép grafika: annak, aki szereti a Dragon Ball-t, egy kötelező vételről beszélhetünk. Amin érdemes lesz javítaniuk, az a kamera, a zenék és... a zenék.

GRAFIKA, ZENE

Hiszen a játék PONTOSAN úgy néz ki, mintha egyenesen a rajzfilmet néznénk. Mostanság az ilyen képregény/rajzfilm-átiratoknál gyakran alkalmazott technika ez. Ebben a cel-shadingnek nevezett stílusban rajzfilmes elemekből építik fel a játékokat, melynek köszönhetően remekül néz ki, néha, a látványosabb támadásoknál elfelejtjük hogy az „örög” PS2-vel játszunk. Sajnos a kamerakezelésnek köszönhetően és az egyéb apró hiányosságok (nem elég jó az arcmimika, példának okáért) miatt nekem még mindig a Budokai harmadik epizódja tűnik a legszebbnek, ott valahogy még ennél is jobban megoldották a srákok a feladatukat: ettől függetlenül is szép játékról van szó. A zenék viszont borz-

PLAY!

AMI JÓ
Nagyszerűen hozza a rajzfilmes hangulatát

ÉS AMI NEM...
A zenéket nem értem, miért szürkít el ennyire...

GRAFIKA	09	Tisztességesen hozza az anime színtjét
HANG	02	No comment...
JÁTSZHATÓSÁG	07	Kis gyakorlással mesterré válhatunk
ÉLETTARTAM	08	Akik szeretik, azoknak megunhatatlan

ÖSSZEZÉS: Tökéletes szórakozás a DB-rajongók számára, minden benne van, amiért a sorozatot szerettük. Igaz, ha ez a világ nem volna különösebben annyira nem fogsz érte felkeszteni, mert a Virtua Fightereké, Tekkenek sokkal összetettebb veredekes játékok, de rosszra így sem nevezhető.

INDEX:

85%



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2

Jelen tesztalanyunkhoz témájához kapcsolódik az a nemrégiben megjelent hír, hogy készül a Shin Budokai folytatása PSP-re. A második részbe a szokásos új harcosokon és skilleken felül 50 új harcmozdulat és ultimate támadás kerül bele. Összesen 24 harcos lesz a programban, mindegyikük a DBZ, DB GT és Dragon Ball filmekből lehet ismert.



GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

A Gurumin egy különleges, abszolút japán kalandjáték lesz. Egy Parin nevű, fúróval felvértezett lánykát kell irányítanunk és fejtörőket megoldanunk. A fúró nem a szokásos barkácsféle, ugyanis megannyi varázslatra is képessé tehető a kalandozások során. A könnyed játékmenetet ígérő program során a békét kell helyreállítanunk a Földön az emberek és a szörnyetek között, ezalatt tucatnyi gonosz szellemmel harcolván a happy endért.



KAIDO Racer 2

KAPCSOLJ A NEGYEDIK SEBESSÉGBE!

Bevallom, erről a Kaido Racer nevezetű, hegyi szertintíneken való száguldozós játékról a múlt hónap végéig semmit sem hallottam. Ennek egyszerű magyarázatát a net segítségével szerencsére hamar megtaláltam, ugyanis e sorozat első része megannyi más néven jelent meg szerte a világon. Ezek tételes ismertetésétől eltekintve, a helyszűke miatt önmagában mutatnám be a KR2-t.

A HEGY MEGY A PS2-HŐZ
A szépséges japán tájak valóságban is létező, lézeres pontossággal lemodellezett aszfaltsíkjaiain élők benzingözfüggő hőseink hétköznapiakat. Hivatalosan nem deklarált versenyben vannak a népek egymással, a tét a legjobb Kaido Racer cím büszke tulajdonosának lenni. A csúfolt felépítésű, adatokkal teletömött, erősen japáni beütésű menüből a Conquest módot kiválasztva zöldfülként érkezünk meg e világba. Elsőként a rengeteg licenszelt autó közül kell kiválasztanunk a számunkra legmegfelelőbbet. Dicséretes módon profi tuningsekcio is rendelkezésünkre áll, csak győzzük kiközhögni a helyi valutat a cuccokért. Eztán két lehetőségünk adódik: versenyeztünk nappal és csapathatunk este is, a parkolóban riválisokat keresve, illegálisan persze.

KENJÜK NEKI!
Nem véletlenül említettem a csapatást, ugyanis a sajátos irányíthatósággal rendelkező autók legfőképp a driftelésre vannak kihagyva, rendszeren kanyarodni jóformán alig tudnak. Ebből kifolyólag a kevéske versenytípus egyike maga a pontokért való csúsztatás, ahol a kanyaroknál egy start és egy célsík jelzi azt a szakaszt, ahol pont jár a mutatóványokért, viszont a fallal való legkisebb érintkezésre is rögtön bukjuk a



szekció összes pontját, s nem is enged továbbiak gyűjténi, csak a következő kijelölt részekben. Ezen kívül lesz itt még harc egy másik sofőr ideje ellen, valamint különböző párbajok, melyből az SP battle az érdekesebb: itt addig kell a rivális előtt cikázni, amíg az ő SP mutatója le nem csökken, de az első helyen való beérés is elegendő a legyőzésükhöz.

Nem szándékom lehúzni a Kaido Racer második eljövételét, mert végtére is egy kellemes kis árkdáversenyzős dolog ez valahol, viszont hozzátéve azt, hogy ajánlani se merem senkinek egy előzetes próba, vagy meglévő driftelés iránti

rajongás nélkül. A grafikáját közepesnek ítélem meg, de a helyszínek kidolgozottsága a fákát leszámítva igencsak monoton és szegényes, valamint a motorok duruzsolásai sem abban a megszokott minőségben szólnak, ahogy azt a GT, vagy a NFS-szériából megszokhattuk. Érdekes próbálkozás, tovább nem is ragoznám...



PLAY!

AMI JÓ
Sok opció, részletes fejlesztési lehetőségek

ÉS AMI NEM...
Monoton, lassú és hangulatlan játékmenet

GRAFIKA	05	Közepes iparosmunka, semmi extra
HANG	04	Hát, ez elég gyengécske, elégséges
JÁTSZHATÓSÁG	05	Lassó, érdemjegyre közepes alá
ÉLETTARTAM	03	Engem nem tudott lekötni, elégtelen

ÖSSZEZÉS: Nem szeretek lehúzni programokat, mert sok tényező a szubjektívításon alapul, s látható, hogy szorí foglalkoznak valamiképp a játékkal. A műfajában lévő erős verseny miatt nem több egy felejtendő darabnál, egy tucatimnél a polcon.

INDEX:

40%



SNOOPY vs. Red Baron

ALIG JOBB, MINT A CÍME...

Snoopy nem nevezhető korunk nagy sztárjának: nem készül belőle évente egy – esetleg több – folytatás a filmvászonon, nem mutatták be még a figura gyökereit egy Snoopy: Kezdődíki címet viselő alkotásban, sőt, nem is készül belőle iszonytató mennyiségű játék. Ha az okokat akarnánk keresni, nem kellene sokáig kutakodni: Snoopy nem fog a kezébe gépfegyvert, nem tud mátrixos körbeforgás közben embereket megszállani. Legalábbis eddig nem tett ilyesmit.

DUPLAFEDELŰ KONTRA CHARLIE BROWN
Ne ijedjete meg, most sem fog – pusztán első világháborús repülőgéphez pattan, hogy azután körbe-körbe repkedve, látványosnak is nevezhető módon likvidálja ellenfeleit a következő kör elejéig. Vért most sem fogunk látni, hiszen a kilőtt gépekből mindig a legjobb pillanatban ejtőernyőznek ki a már ismert – és az ismeretlen – szereplők, cserébe, köszönhetően a játéktérmi hangulatot árasztó stílusnak, nem kevés adrenalinban lesz részünk. Ha szimulátorra vágyunk, nem is kerestünk volna fel egy olyan programot,

amelyben az imádott repülőgép mellett egy híres gyermekképregény figurája is szerepel, úgy-hogy azt hiszem, ezt nem is szükséges tovább ragozni. A Snoopy vs. Red Baronban nem fogunk az életünkért imádkozni minden egyes szállásnál, és valószínűleg attól sem rettegünk majd, hogy egy kőzsa golyó véget vet pályafutásunknak: iszonyat mennyiségű ellenféllel kell megküzdenünk, a valósághoz közel sem hasonlító fizikával nyakon öntve. Két módon lövöldözhetünk, mint az ámokfutók: elsősorban ott van a jól bevált gépfegyverünk, amely végtelen idővel rendelkezik, és teljességgel elégséges szinte bármilyen elpusztítására, valamint lehetőségünk van különböző, alaposan limitált extra fegyver beszerzésére.

A programban 22 misszió repülhetjük át magunkat, amelyek ugyan ötletesek, de nem képesek nagyon feldobni a játékot: ugyanis a kórtés lényegében mindegy, a feladatunk pusztítani és a levegőben maradni. A küldetések többrétegek, egy-egy pályán több feladatunk lesz, eközben pedig némi kibontható extráért gyúrhatunk má-

sodlagos célokra, de ez sokat nem segít: előbb vagy utóbb rádöbbenünk, hogy a pörgős tempó inkább ellenséges a játéknak, mintsem támogatja a hangulatot. Ha pedig ez véletlenül nem történ meg – és elkezdjük élvezni a dolgot –, azonnal szembetaláljuk magunkat a ténnyel: még az előtt véget ér, hogy úgy isten igazában elkezdődött volna.

Grafikailag sikerült elérni, hogy a játék úgyessen, mint egy 3D-s rajzfilm – azonban miután ilyen fogalom ma még nem létezik, a megjelenítés is érdekes kettősséget hoz magával. Egyrészt technikailag nagyon elavultnak hat az egész, másrészt viszont nagyon képes arra, hogy kiszolgálja a megfelelő igényeket – ráadásul, egy HD Ready televízió 480p-s felbontásban is képes futni, ami igencsak kicsinósítja. Összefoglalva: kicsit repetitív, s iszonyatosan rövid akciójáték készült el Snoopy fészereplésével. Az ő álma valóra vált azzal, hogy egy Red Baronba csúcsülhetett, a mieink viszont valószínűleg nem fognak, ha követjük őt – de jó szórakozni attól függetlenül még van esélyünk.



írta: NightBagoly



PLAY!

AMI JÓ
Hát, a téma egyedi...

ÉS AMI NEM...
Kannyyü és kajja, vérbeli játékosnak nem való

GRAFIKA	06	Kicsit kopott, kicsit nyúzott, de szerethető
HANG	04	Volt zene?
JÁTSZHATÓSÁG	06	Egyszerű és rövid, de szórakoztató
ÉLETTARTAM	06	Nem fog újra előkerülni a szekrényből...

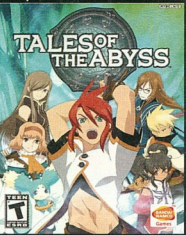
BŐSZERZÉS: Kicsit gyors, kicsit buta, és nagyon rövid: így lehetne összefoglalni ezt a repülőgép akciójátékot. Snoopy csak disznak vani belerakva, bárkivel meg lehetett volna csinálni – maximum eladni volna nehezebb...

INDEX:

60%

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI

FEJLESZTŐ NAMCO TALES STUDIO

MULTIPLAYER ...JÁTEKOS

ONLINE NINCS

írta: Flávia



✚ A karakterek e játékban is realiztikusan lettek megformálva...

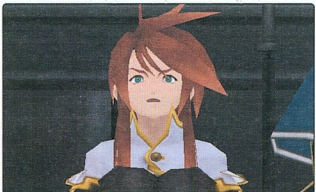
TALES of the ABYSS

A MÉLYSÉG TITKAI

A Namco Bandai által eddig megjelentetett Tales of... sorozat tagjai szépen csendben pukkantak eddig, könnyűszerrel kialakítva egy tetemes méretű rajongói bázist, mely mindig a falat kaparva várta a következő részt. A tagok mind más-más környezetben játszódnak, kivitelezésük és mélységük azonban ritka komoly fejlesztői hozzáállást és „szerelem” sugall. A legfrissebb epizód a Tales of the Abyss – és mindjárt kiderül, mennyiben hasonlít elődeire, miként áll helyt a nagy elvárásokkal szemben.

JÖN A VILÁGVÉGE, DE MAJD JÖVÜNK MI MEGINT...

A történetet még dióhéjban leírva is oldalakon át ecsetelhetném, úgyhogy most megpróbálom tényleg rövidre fogni, és csak az abszolút alapokat elmondani. Adott egy elkényeztetett kölyök, akit Luke von Fabre-nak hívnak. Egész életében mindig mindenki kiszolgálta és teljesítette a kívánságait, így azt sem tudja mi az, ha valaki ellentmond neki. Egy kastélyban élt egész életében, majd egyszer csak, egy kardforgató lecke közben egy Tear nevű hölgyemény betör a kastélyba és megpróbálja megölni Luke aktortját. Természetesen főhősünk nem hagyja ezt



✚ Kicsit olyan érzésünk lehet, mintha Sora testvérével állnánk szemben

annyiban, ellenben nem minden úgy sül el, ahogy szeretné, és hipp-hopp a Malkuth birodalom közepén találja magát, ami azért nem ficsi, mert ott nem nagyon szeretik a Kimlasca (vagyis Luke szülőhelye) vidékéről érkeztet embereket. Közben természetesen elindulnak a nagy sztorikerek mindenféle kiválasztottakról, elfeledett eseményekről és jóslatokról, és eleinte még komoly kombinálás árán sem derül ki, hogy mindezek miként kapcsolódnak majd Luke irányába. Később sem válik azonban minden tisztává, köszönhetően a fordulatoknak és az egyre-másra megjelenő fura karaktereknek.

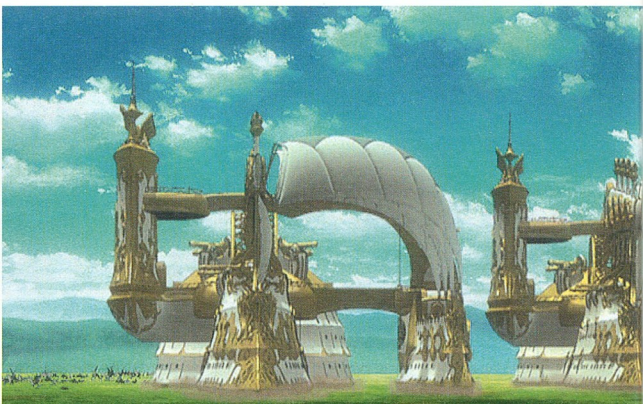
Összességében semmi baj a sztorival, jóval rosszabbat is körítették már játékok. Rengeteg alszál, másodlagos sztorivonal és kis teljesíthető feladatok milliói szerepelnek a játékban – és

rögtön ez jelenti az első gondot is. Mindenki ismeri a szituációt, mikor tudja, hogy valamit el kellene vinnie valahova, és logikusan szemlélve a dolgokat az égegyadta világon semmi akadály nincsen annak, hogy átmenhessen egy másik városba, a játék mégsem enged, mert a fő küldetésvonal adott pontját el kell érni, mielőtt nagyobb mozgásteret kapna a karakter.



A Newtown Link nevű rendszernek köszönhetően a játékban végighalhat csatlakoztatva az egyik világra hatással vanunk a többi világra is.

Luke társai a legszínesebb egyéniségek (és a nagyon sokat szívott, vagy egyszerűen fantáziatölténgésben szenvedő) majdnem, akiket játékban látam, talán a Shadow Hearts epizódok képesek felülmúlni az extrémisát pár arcon. Az már eleve csak jó játék lehet, ahol lakópark méretű kardokkal lehet csapkodni, de az, mikor az egyik csapattag lányka egy óriási plüssállattal pofozza véresre az ellenfeleket, az már



❖ Hiába a magas létszám, a parti tagjai igen gyenge segítséget jelentenek



aztán überistenséges, én mondom! Az ellenfelek is nagyon pópecek, bár a főellenségekre sokkal jobban fogtok emlékezni, mint milliárdnyi sima kis monszter gyilkolására.

KARDOK, PLÜSSMACKÓK

Apropó, harcrendszer. Ha nem alkotott volna a Final Fantasy XII most akkora jót, hogy mindenki még a lábujjait is nyalogatja örömeiben, azt mondanám, teljesen rendben van. De a taktikai elemeket, melyeket a játék nyújt, ma már keveslen így, bár két évvel ezelőtől a legösszetettebb is lehetett volna. Van karakterpozicionálás (sőt, lehet szabadon futkosni a csatamezőn), ki-és bekapcsolható skillek, mystic arte-ok (különlegesen durva, csak bizonyos körülmények között előadható varázslatok), Capacity Core-ok (tárgyak, melyek szintlépéskor bónuszokat adnak), illetve úgynevezett FOF-mezők. Utóbbiak azt jelentik, hogy a sokszor használt varázslatok nyomán a csatatérin kis ikon jelenik meg, és ezekkel lehet fejleszteni az adott képességet.

Tápolni, karaktert fejleszteni hihetetlenül jó lehet, ám a legmegszállottabbakon kívül a harcokat egy idő – úgy tíz óra – után már unni fogjuk. Már csak azért is, mert a csaták előtti töltési idők valami botrányosak – hihetetlen, hogy tíz-szere annyit kell várni egy könnyű ütközés esetén, mint amennyit magával az egyes szintű, félelmében magát szinte megöngyilkoló ellenféllel foglalkozunk.

A csapatagok irányíthatók barátok által is, bár rommá unná magukat míg csata nem jön, abban biztos vagyok, hiszen addig nem tudnak semmit sem csinálni. Ráadásul a gép teljesen jól kezeli a másik három csapatagot (vagy egy amennyi van) ahhoz, hogy ne kelljen az ismerősök közül elrabolni valakit jó pár tucat órára. Néha azonban akkora butaságokat csinál az AI, hogy a kontrollor majdnem a tévében landol. Nem kell taglagnom, sejtíthetitek: nem gyógyítja fel magát, nem használja el az überkillt, vagy egyszerűen csak néh, ahogy a csúnyák szépen vért szürcsölnek Luke-ból.

Természetesen a szokásos csatákon kívüli Tales of... házások itt is megvannak: lehet főzőcskézni, hogy visszanyerjük a HP-t, lehet edzeni a ka-

rakterekkel olyan helyeken, melyek a tapasztalati pontok növelésére vannak kitalálva és így tovább. Igazából nem találtam olyan helyszínt, vagy ötletet a játékban, melyet ne lehetett volna korábban látni már valamelyik korábbi epizódban, mindazonáltal az egyveleg finoman eltalált és szórakoztató, így nem kellett sehol sem a fejem vakarom, hogy ezt most miért így kellett...

A világ szépen meg van csinálva, a legjobban kidolgozottak természetesen a karakterek és az ellenfelek. Nem értem, miért kellett ennyire ocsmánná tenni viszont a környezetet, arénákat, csatahelyszíneket, hiszen ennél sokkal többre képes még a PS2 sok éves hardverre is. A hangok és a dialógusok szuperek, lassan nem is merem azt írni, hogy jók a szinkronhangok (természetesen angol), mert alapvetővé kezd válni, hogy egy japán RPG abszolút jó hangokkal érkezik. Ha a töltési idő nem lenne olyan magas, sokkal inkább bent tartaná a játékosokat a hangulatban és kevésbé hamar adnák fel az amúgy irratlan hosszú történetet.

KONKLÚZIÓ

Ha megrögzött RPG-hajkurászó léleknek tartod magad, aki különösen izgalomba jön, ha Japán felől érkező termékek van szó, mindenképpen azt egy esélyt a Tales of the Abyssnek! Nagyon jó karakterek, kellemes sztori, hosszú játékidő és akár többször is neki lehet futni!

❖ PLAY!

AMI JÓ
Szerethető karakterek, jól megformált jellemek és reakciók

ÉS AMI NEM...
Töltési idő, néha borzasztóan leírású játékmenet

GRAFIKA	07	Szépnek szép, de nem a legjobb
HANG	08	Az ismert japán rpg-kre jellemző hangok
JÁTSZATHATÓSÁG	07	Hagyományörzős stílusú
ÉLETTARTAM	07	Majdhogynem végtelen történet

ÖSSZEZÉS: Ha épp nincs mivel játszani és ramedő ajakkal, csillogó szemekkel tekintesz minden összetett sztorival rendelkező RPG-re, plusz szereted a japán stílusú történetvezetést és karakterábrázolást, ne hagyj ki.

INDEX:

82%

MESÉK MASHONNAN



A Namco egyetlen szerepjáték-sorozata, a milliárdnyi mellékszálból és néha össze nem kapcsolódó főjétekből álló Tales of... fejlesztőcsapata sokáig a Wolfteam névre hallgatott, ám 2003-ban átnevezték őket Tales Studio-ra. A sorozat főként Japánban népszerű, ott minden epizód sokkal hamarabb is jelenik meg. Jelenleg három Tales of... játék (ebből kettő remake) van készülőben, de nem tudni, hogy ezek közül melyik fog megjelenni angolul.

TALES OF PHANTASIA - FULL VOICE EDITION

Ez a PSP-s újrafeldolgozása a legelső, eredeti 1995-ös Tales of... játéknak. Az új verzió azonban már a megváltozott harcrendszer, az azonos védjegyévált főzést és új karaktereket behozott PS1-es változaton alapul – csak éppen minden párbeszédet hallani is fogunk.

TALES OF DESTINY 2

Japánban is csak idén februárban fog megjelenni az egyik legnépszerűbb, ám angolul soha meg nem jelent Tales of... rész PSP-s átirata. Sok változás nincs az eredetihez képest, ugyanaz a harcrendszer, a sztori, csak épp a karakterek beszélnek kicsivel többet, mint PS2-n.



TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

Ez a PSP-s epizód új vonal a sorozatban, hiszen nem igazi szerepjátékról van szó, hanem egy gyákásra, tápolásra koncentrált mellékszálról. Előttünk van millió labirintus, melyek végén kincs és főellenfél vár majd ránk – nagyjából ennyi. A karakterek nyolc korábbi Tales of... játékból vannak összeválogatva, a harcrendszer pedig az itt ismeretett Abyssből lett átemelve.

PLAY!

XBOX 360

TONY HAWK'S
PROJECT 8

16+

INFO

KIADÓ: ACTIVISION

FEJLESZTŐ: NEVERSOFIT

MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS

ONLINE: 8 JÁTEKOS



ircas: Inffield



TONY HAWK'S PROJECT 8™

DESZKÁS SÓLYOM ÚJRA A TRÓNON

Új év, új Tony Hawk-játék – annak el-
lenére is, hogy szegény öreg só-
lyom már rég nem szárnyal, leg-
alábbis nem profissionális szinten. Persze
ez nem akadályozza meg abban, hogy oktató
videókat adjon ki, elmenjen haknizni a verse-
nyekre, no és hogy nevét adja az Activision
viharosan sikeres sorozatához. Az idei a
nyolcadik epizód, és nagyon reméltük, hogy
végre visszatérnek a Pro Skater-időszakhoz,
és nem lesz akkora baromság az egész, mint
az utóbbi három rész. (Tesztünk az Xbox 360
verzió alapján készült, a PS2-es változatról
a külön szövegdobozban olvashatsz.)

VISSZA GYÖKEREKEZHEZ!

Szerencsére az nagyrészt így is lett: még
Classic-mód is van, ahol a régi részek mintájá-
ra pontszámokat kell elérni, betűket kell gyűjtö-
getni. Persze ezúttal ezek a részek vannak ab-
szolút kisebbségben, a lényeg ezúttal egy –
szerencsére nem túlhangsúlyozott – sztori.
Tony Hawk érkezik a városba, és össze akar
szedni maga mellé nyolc tehetséges deszkást,
hogy aztán együtt túrják be az országot. A

célunk természetesen az,
hogy mi is bekerüljünk ebbe
az aranycsapatba, vagyis,
hogy a helyi ranglistán a ne-
vetséges kétszázadik helyről
feljebb küzdjünk magunkat.

Ehhez minden út megenge-
dett, van millió küldetés, le-
nyűgözhetjük a helyieket
spontán trükközéssel, meg-
kereshetjük a titkos helyszí-
neket, meg a gapnek neve-
zett ugratokat, no meg tár-
gyalhatunk a profikkal és
végrehajthatjuk az általuk
adott feladatokat. A küldeté-
sek egyébként igen sokféle-
lű, van bennük klasszikus trükk-
végrehajtás, pontszerzés, de
megint van millió extra. Itt
golfballbátát kell elkapni a le-
vegőben, ott egy videokame-
rás deszkást kell követni,
máshol meg a betonra festett



VERZIÓK

Az Activisiont ismervo
nem lehet meglepő, hogy
a THP8 több platformon
megjelent, az Xbox 360
mellett mindenre, amit
Sony készített. A PS2-es
változat sajnos nemcsak
grafikában különbözik az
X360-asról, hanem jelen-
tősen kevesebbet tud –
igaz, ez talán nem a gép,
hanem a fejlesztő Shaba
hibája. A legnagyobb elté-
rés, hogy nincs szabadon
bejárható világ, hanem
külön pályákon lehet gur-
ulni. A további gyengíté-
sek felsorolása szinten:
nem lehet női karakterrel
játsszani, nincs benne mul-
tiplayer, a fejlődési ren-
dszer nem újult meg, és az
animációk sem az újak,
hanem az AW-ből vannak
átemelve. E mellett né-
hány összetettebb küldé-
tési fa készült. Ezek
miatt talán a legyengébb
PS2-es epizód kerekedett
ki belőle. A PSP-s részt
következő számunkban
teszteljük, és a PS3-as
részről sincsenek első
kézből szerzett tapasztá-
lataink – mindenesetre az
amerikai kollégák az on-
line játék hiányán kívül
egyenrangúnak tartják az
X360-as társával.

jeleknek megfelelően kell elő-
adni magunkat. A feladatok
három szintbe vannak sorol-
va, a sicc besorolású verziók
végrehajtása néhol szinte a
lehetetlen határok (nem
véletlen, hogy 1000 achieve-
mentet összehozni a játékból
hónapokig tart...). A profik fel-
adatai természetesen mind
ahoz kapcsolódnak, amiben
ők jók, van akinek így ugrálni
kell, van, akinek grindelni, és
van, amit egyszerűen utázo-
unk kell.

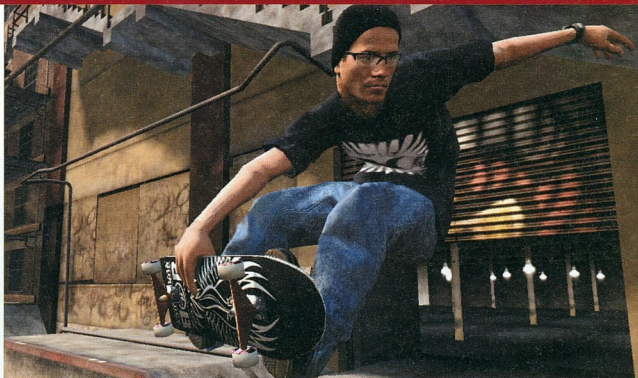
A deszkázás maga a Nail the
Trick mód (lásd lejjebb) kivé-
telével nem változott sokat,
nincsenek jelentős új mozdul-
atok, és mindent a régi he-
lyen találunk. Ugyan most is
lehet deszkát felkapva futni,
ezúttal szerencsére erre szinte
semekkora szükség nem lesz,
mint ahogy az előző rész do-
bálódós, csapkodós mozdul-
tatait is el lehet felejtani. A fej-
lődési rendszer átalakult, ezút-
tal a „gyakorlat teszi a mest-
ter” elv alapján abban javu-
lunk, amit sűrűn előadunk.

ANIMÁCIÓS FILM

A Tony Hawk-széria sosem
tartozott a különösen szép, az
adott gépek tudását maximá-
lisan kihasználó játékok közé,
és ez különösen igaz volt az



2. Nézmá... a kicsavós mindjárt
nekiugrik a szövegboxnak



➤ A divatozás persze a deszkás-világban is fontos, tengernyi igazi ruhát aggathatunk magunkra



utóbbi néhány részre. A mélypont az X360-ra megjelent American Wasteland volt, ami nélkül még egy szebb PS2-es játék színvonalát sem űtötte meg. Jelenthetem, ennek a sorozatnak végre vége – a Project 8 ugyan nem űti meg a Gears of War, mégis nagyon szépen néz ki.

Noha az egész várost teljesen szabadon bejárhajthatjuk, a régióvártásoknál néha fellépő egy másodperces kis belassulást leszámítva minden nagy sebességgel pörgő. A karakterek egész jól néznek ki, bár a ruhák nem túl élethűek, mintha viasszal lenne kikenve minden. A világ hatalmas, és egész jól ki van dolgozva. Bár érezhetően lehetne sokkal szebb is, de az eddigi részekhez képest teljes felüldülés a játékok – az meg külön öröm, hogy az egyes pályarészeket felismerhetően az első négy rész legjobb pályáinak remixelt változatai.

Az igazán nagy fejlődés azonban a legfontosabb területen következett be: a deszkások mozgásainál. Eddig mindig ugyanazokat a rögzített mozdulatokat, trükköket kaptuk meg, le volt fixálva minden mozgásfajta – na ennek vége, egy különleges animálási rendszerrel ezúttal tényleg élethű, a sebességünkől, a talajtól és sok egyéb körülménytől függ, hogy egy-egy trükk kivitelezése milyen lesz. Nehéz ezt szavakban leírni, meg a képeken sem igazán jön át, de mozgásban egészen lenyűgöző, ahogy a deszka, és rajta hősünk két lába milyen élethűen reagál a talaj egyenetlenségeire, no meg természetesen kézmozdulatainkra. Amikor átmegyünk

eséseket is pontoszza a játék, és néhány feladatot is ehhez kapcsolódik!

VÉGÜL

A Project 8 végre egy jó Tony Hawk-játék. Kezdoőknek kicsit talán nehéz lesz belejönni, de a széria veteránjai mindenképpen fellélegezhetnek: a szörnyű Underground 2 meg az American Wasteland után végre megint jó irányba ment el a sorozat, végre megint vannak újítások. Egyedül játszva jó kis kaland, multiban meg a szokásos kiabáló-dühögős móka. Nagyon remélem, hogy ez egy nagyszerű új korszak kezdete, és a következő Tony Hawk-játék még jobb lesz.

PLAY

A játékban licenccel sound-track több neves előadót is felvonultat, ennek köszönhetően a PS3 legjobban zenei válogatásának díját is megnyerhette külföldön.

Nail the Trick-módba (fel kell tölteni a Special mércét, majd L3), akkor ez még jobban látszik, hiszen itt gombnyomkodások helyett az analóg karokkal mozgathatjuk a lábainkat, pörgethetjük, forgathatjuk a deszkát. Így saját trükköket is kialakíthatunk, arról nem is beszélve, hogy ha ilyen trükköket is a kombóba foglalunk, bazi nagy pontszorzó lesz a jutalmunk – igaz, könnyű hibázni is, mert az időzítésnek nagyon pontosnak kell lennie. Ha rossz időben tesszük vissza a lábunkat a deszkára, abból oltári taknyolás lehet, az meg a kombó végét jelenti – cserében viszont a nagy

PLAY

AMI JÓ
Céladatos, élethű animációk

ÉS AMI NEM...
Nemelyik küldetés barzszató nehéz

GRAFIKA	09	Tony Hawk szebb, mint valaha
HANG	09	A stílusnak megfelelő zenéket kapunk
JÁTSZHATÓSÁG	09	Nehéz, kihívásokkal teli, éppen ezért jó
ÉLETTARTAM	08	Az 1000 pont elérése hónapokig eltarthat

BŐSZERZÉS: Vágnó a régi fényekben tündököl a deszkás-játékok koronázatlan királya. Szebb, több, jobb lett mint azt eleinte elvártam tőle, öröm az ilyen játésszal. Bár minden folytatás ilyen ramokra sikertelne, sosem unatkozunk, annyira biztos.

INDEX:

88%





XBOX LIVE ARCADE

Az Xbox 360 talán legjobban sikerült része az Xbox Live online szolgáltatásrendszer. Azon túl, hogy barátainkat mindig látjuk, tudjuk mivel és mennyit játszottak, millió dolgot tölthetünk le a hálózatról – többek között veideókat és demókat; no meg az Xbox Live Arcade menüpontból apróbb játékokat is. Innen egyrészt régi klasszikusokat vadászhatunk le, másrészt meg teljesen új, direkt ide fejlesztett programokat is. Jelenleg negyvennél is több játék van a kínálatban, és minden hét csütörtökén érkezik egy újabb darab.

Minden programból van egy ingyenes demóváltozat (itt nincs toplista, nincsenek achievementek, és néha más korlátozás is van), és egy Microsoft pontokba kerülő teljes verzió (jelen pillanatban ezer MS-pont körülbelül 3000 forintba kerül). Összeállításunkban az utóbbi időben kirakott játékok közül teszteltünk néhányat (illetve az abszolút klasszikus Geometry Warst) – és cseppet sem kizárt, hogy a jövőben (kiegészítve majd a PS3 hasonló szolgáltatásán elérhető programokkal) majd ritmikusan visszatérünk ebbe a világba.



PLAY!

INFO

KIADÓ: POPCAP
 FEJLESZTŐ: POPCAP
 ÁRA: 300 MS PONT

08/10

Heavy Weapon

A Heavy Weapon játékmenete roppant egyszerű: szépen gurul jobbra apró kis tankunk, fent pedig egyre nagyobb számban nyitósógnak a vadászgépek, bombázók és zeppelinek. A bal karral manőverezhetjük magát a gépet, a jobbal pedig az ágyút. Innentől kezdve már minden egyszerű: el kell érnünk a 19 pálya végére, ott pedig ki kell végeznünk a főellenfeleket. Eleinte ez nagyon könnyű, lövünk az egyre erő-

sebb gépágyúinkkal, pályák között fejlesztjük másodlagos fegyverzetünket, a pályák alatt pedig néha elsütögetjük az atombombát. A játék a hatodik pályától bekeményít, az utolsó három szint pedig különösen veszélyes – ilyenkor az eget elsütötték a roszfiúk, oldalról is jönnek a tankok és a bulldózerek, nekünk pedig csak akkor van esélyünk, ha nem egyedül vagyunk. Ketten már teljesíthető a játék, de négy fővel az igazán poén a mészárlás.

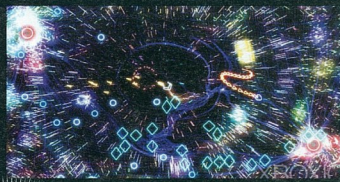
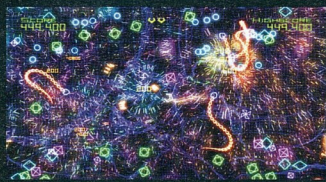


GEOMETRY Wars

Retro Evolved

A Project Gotham Racing 3 garázsában is kipróbálható ez a kis játék, ám külön megvéve akármeddig szórakozhatunk vele. A játékban nincs sztori, megnyitható dolgok, karakterek – viszont a végletekig teszteli reflexeidet. Lényegében egy kis sárga rombuszt irányítunk (a bal karral), amely folyamatosan tud lógni bármelyik irányba (a jobb karral). Az ellenfelek – szintén színes kis alakzatok – bárholnan előtűnhetnek, és pár perc múlva ezt már elképesztő tömegben te-

szik meg. Vannak fénykigyók, nyomkövető lények és előlünk menekülő jöszákok is; emellett pedig bekapcsolhatunk apró fekete lyukakat is, melyek ugyan minden ellenfelet magukba szippantanak, ám megsemmisüléskor millió löszerré omlanak szét. A világrekord 360 millió felett van, nekünk a félmillió pont elérése is leküzdhetetlen akadály – de ennek ellenére a mai napig próbálkozunk a rekordunk megdöntésével; a Geometry Wars hihetetlenül addiktív lett.



PLAY!



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ BIZARRE
ÁRA 100 MS PONT

09/10



PLAY!



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ CARBONATED
ÁRA 100 MS PONT

10/10

UNO

A z UNO kártyajátékot vélhetően mindenki ismeri, hiszen kellemesen egyszerű, mégis, haverjaink szívatására millió esz-közt adó társasjáték, így méltán népszerű hazánkban is. Az XBLA-verzió mindent tud, amit a bolti paklik és ugyanazok a szabályai is: a lényeg az, hogy elfogyjanak a kezünkben tartott lapok, még-hozzá úgy, hogy lerakáskor vagy a lap színének, vagy a rájta szereplő számnak kell egyeznie. Lehet

lapokat húzni, átisznezní, megfordítani a sorrendet, no és persze mikor csak egy lap marad a kezünkben, azt kell mondanunk, UNO (jó, nem mondani kell, hanem egy gombot benyomni). Egyedül játszani persze nem sok értelme van, de az online multi – feltéve, ha nem valami összeszokott, és direkt minket szopató bandát fogunk ki... – elképesztően vicces, minden játékot végigrohogtunk, még akkor is, ha vadidegenekkel találkoztunk.





PLAY!

INFO

KIADÓ ??

FEJLESZTŐ ??

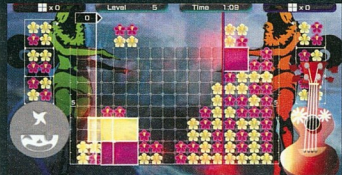
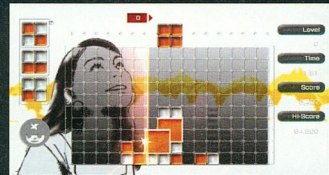
ÁRA 1200 MS.PONT

09/10

LUMINES Live

Remélhetőleg a Lumineset senkinek kell bemutatni, hiszen az eddigi két PSP-s epizód milliók kedvencévé lett. A remek logikai játékban egyszínű négyzeteket kell egymás mellé csoportosítani, méghozzá minél nagyobb sebességgel, minél többet kombinózva. A meglehetősen drága Lumines Live! (ráadásul külön háttereket is pénzért kínálnak letöltésre) remek hátterekkel és zenével jelentkezik, de van benne multi-

player, puzzle-mód és megannyi más apróság. Achievementek szempontjából a játék a legnehezebbek közé tartozik, de a játékmenet ezért és a borsos ártért is bőségesen kárpótol – mi örömmel vettük meg jóserivel ugyanazt a játékot harmadszor is. Sőt, amikor nemsokára, februárban jön a PS2-es verzió, jó eséllyel arra is beruházunk majd... Februártól újabb kis küldetéseket, skineket lehet majd letölteni.



PLAY!

INFO

KIADÓ VALTOZO

FEJLESZTŐ VALTOZO

MULTIPLAYER VALTOZO

ONLINE VALTOZO

??/10

KLASSZIKUSOK ÁRADATA

Asok új játék mellett az XBLA-hálózatról rengeteg régi klasszikust is letölthetünk. Ezek általában a régi játékok 100%-os átiratait, esetleg online multiplayerrel kiegészítve. Minden más (zene, grafika, pályák) ugyanaz maradt, csak esetleg némi keretet kapott az alkotás, mint mondjuk a bal oldalon lent is látható Galaga esetében. Az olyan igazán legendás ősöktől, mint a Defender, a Pac-Man vagy a Contra, olyan még ma is rendkívül népszerű programok is elérhetők,

mint a Street Fighter 2, a Mortal Kombat 3 és a Doom. A közeljövőben érkezik többek között a Worms teljes egészében XBLA-ra írt verziója, a Sonic 1 átirata, a mindenki által messze a legjobbnak tartott Castlevania, a Sypmphony of the Night, valamint a Metal Slug és a Sensible Soccer is. Sőt, nemrég 250 MB-ra emelték az Arcade-játékok maximális nagyságát, így sokkal újabb játékok, akár PS1-programok is elérhetővé válhatnak a jövőben.



PLAY!

INFO

KIADÓ VALTOZO

FEJLESZTŐ VALTOZO

MULTIPLAYER VALTOZO

ONLINE VALTOZO

??/10

Assault HEROES

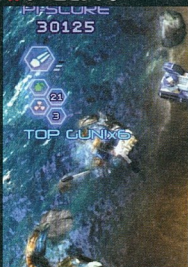
Ez a játék, bár teljesen másképp fest, mégis abszolút a Geometry Wars nyomdokain halad: bal karral mozgunk, jobbal lövünk, és még az is megegyezik, hogy a durvább vészhelyzetekre van egy atombombánk. A különbség az, hogy itt pályák vannak, főellenfelek, no meg igazi grafika – nem feltétlenül szebb, mint a GW, de itt nem absztrakt alakzatokra lövünk, hanem egy kis terepjárót (illetve egy pályán motor-

csónakot) irányítva tankokra, gyalogosokra, valamint lépegetőkre, bunkerekre, helikopterekre, bombázókra, és mindenre, ami csak felhasználható némi gyilkolászásra.

A csomagot kétfős kooperatív-mód (extrém erős koop-támadások lehetőségeivel), fejleszhető gyvezret, gyalogosan bejárható bunkerek és mind az öt hatalmas pálya végén bivalyerős főellenfelek teszik teljessé.



PLAY!



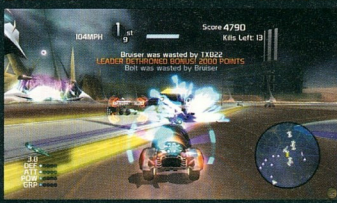
INFO

KIADÓ SIERRA ONLINE
FEJLESZTŐ WANAKO
ÁRA 300 MS PONT

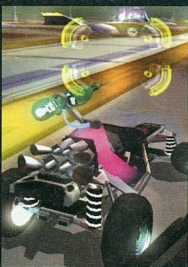
08/10

NOVADROME

Az XBLA egyelőre nem bővelkedik az új játékokban (pedig lenne pár tippünk, például egy felújított Pit Stopért ölni tudnánk), a Novadrome az első jelentkező a kategóriában. Igaz, nem egy klasszikus autóversenyről van szó – bár van egy ilyesmi játékmód is –, hanem veszett akciózásról, méghozzá általában egy arénában. Bár elvileg hat eltérő játékmód van, mindegyik a „lőjük szét az össze rohadékot” alapelve épülnek. Ehhez összesen 24 megnyitható autót és hatféle, tápolható fegyvert szerezhetünk, utóbbiak természetesen az arénában találhatjuk meg több-kevésbé elrejtve. A karrier-mód nem annyira érdekes, az igazi mókát a nyolcfős online viadalok jelentik. Az irányítást megtanulni alig pár perc, a fizika kellemes (abszolút nem realisztikus, inkább a ugratásokra és száguldásokra van kikegyezve), ám sajnos maga a játékmenet elég lapos, hamar unalmassá válik.



PLAY!



INFO

KIADÓ BUENA VISTA
FEJLESZTŐ STAINLESS
ÁRA 300 MS PONT

06/10

FIFA 06

Platinum (Magyar Felirattal)

**FIGHT NIGHT
ROUND 3**

Platinum (reprice)

**MORTAL KOMBAT:
SHAOLIN MONKS** (reprice)

NBA LIVE 06

Platinum (reprice)

**NEED FOR SPEED
MOST WANTED**

Platinum

NHL 06

Platinum (reprice)

TIGER WOODS

PGA TOUR 06

Platinum (reprice)

BATTLEFIELD 2

MODERN COMBAT

Platinum

BLACK

Platinum

**BOND 007: EVERYTHING
OR NOTHING** Platinum

BURNOUT REVENGE

Platinum

FIFA STREET 2

Platinum

FINAL FANTASY X-2

Platinum

**HARRY POTTER AND
THE GOBLET OF FIRE**

Platinum

**LORD OF THE RINGS:
THE TWO TOWERS** Platinum

**MEDAL OF HONOR:
RISING SUN** Platinum

THE GODFATHER

THE GAME

THE SIMS 2

Platinum

**THE SUFFERING:
TIES THAT BIND**

MADDEN NFL 06

Platinum (reprice)



7000 Ft értékű
PS2 játék + féléves PLAY!
előfizetés
most csak
8490 Ft



ingylen

előfizetés



XBOX 360

vegyél nálunk játékszoftvert
és ingyen lesz PLAY! előfizetésed

9990 Ft értékű

XBOX360 játék + féléves PLAY!
előfizetés

most csak 9990 Ft

**BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT**

BURNOUT REVENGE

DEAD RISING

**FIGHT NIGHT
ROUND 3**

**LORD OF THE RINGS:
BATTLE FOR
MIDDLE EARTH 2**

**NEED FOR SPEED
MOST WANTED**

RIDGE RACER 6



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 marketingakciókhoz, promóciókhoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft.

Cheat

HA RENDESEN NEM MEGY...

PS2 KÓDOK

GUITAR HERO 2

A főmenüben üssük be az alábbi színcódokat a gitárral vagy a Dual Shockon levő megfelelőjével. Újra leütvén őket kikapcsolhatjuk az adott effektet.

Léggítár:

Kék, Sárga, Narancs, Kék, Sárga, Sárga

Lángoló fejek:

Sárga, Sárga, Narancs, Sárga, Narancs, Narancs, Kék, Narancs, Sárga, Narancs

Lófejek:

Kék, Narancs, Narancs, Kék, Narancs, Narancs, Kék, Narancs, Narancs, Kék, Narancs, Narancs, Kék, Narancs, Narancs, Kék, Narancs

Hipersebesség:

Sárga, Narancs, Kék, Narancs, Sárga, Narancs, Kék, Narancs

Teljesítmény mód (nincs HUD):

Sárga, Sárga, Narancs, Sárga, Sárga, Kék, Narancs, Sárga

Majomfejű banda:

Sárga, Sárga, Kék, Narancs, Sárga, Sárga, Kék, Narancs

THRILLVILLE

Ezeket a kódokat a játékmenet közben vigyük be. Akármelyik parkban működnek.

Extra 50.000 dollár:

■ ● ▲ ■ ● ▲ x

Az összes attrakció megnyitása:

■ ● ▲ ■ ● ▲

Az összes park megnyitása:

■ ● ▲ ■ ● ■

Feladat teljesítése:

■ ● ▲ ■ ● ▲ ● akármelyik parkban, majd amikor kiválasztjuk az adott küldetést, nyomjuk meg a négyzetet, hogy megszerezzük a befejezést és megnyissuk a következő feladatot. Amennyiben három medál van itt, a négyzet egyszerű lenyomására bronz, kétszeri leütés esetén ezüst, háromszor megnyomva aranyérem lesz a jutalmunk.

Aranymedál szerzése a feladatokban:

■ ● ▲ ■ ● ● ●

TALES OF THE ABYSS

Az eredeti Dragon Buster kosztüm használatához nyomjatók le az **L1+R1+x** gombkombinációt egyszerre a Dragon Buster főmenüjében.

PS2 TIPPEK

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

A játékából háromféle befejezés hozható ki. Ezek a különböző rövidfilmek az utolsó JBA HQ szint Part 2-es részén nyújtott teljesítményünk függvényében nyílnak meg, egyszerre értelemszerűen csak az egyiket láthatjuk fináléként. A következőket kell tennünk (vagy épp nem megtennünk), hogy mindhárom láthatassuk:

Rossz befejezés:

egyetlen egy bombát sem hatástalanítunk.

Normális befejezés:

egy bombát sikeresen deaktiválunk

Jó befejezés: mindkét bombát sikerrel kiiktatjuk.

XBOX 360 KÓDOK

TONY HAWK'S PROJECT 8

A cheat menüpontban kell beütönnünk az alábbi kódokat az extráért.

Minden extra bekerül a Shopba:

yougotitall

Elérhetővé válik az összes deszka:

needaride

Végtelen Special szinttöltöttség:

jammypack

Az összes statisztika a maximumra áll:

allthebest

Örök fókuszálás:

shellshock

XBOX 360 TIPPEK

LOST PLANET

Ahogy haladunk előre a jeges planetán, két, a megszokottnál is nagyobb bestia keresztezi majd az utunkat. Az egyik a Giant Worm a




✶ Enrica sajnos nem fog ilyen szerelésben feltűnni, ehhez nincs kódunk...

XBOX 360



GEARS OF WAR COG-TAG LELŐHELY TÍPPEK:

 A tavalyi év egyik legjobbjátéka címére nagy eséllyel pályázó Gears of War-ban, ahogy azt múlt havi számunkban is említettük, a fellelhető 30 Cog-Tag begyűjtése bizony nem tartozik a legegyszerűbb feladatok közé. Mi ugyan véletlenül se szeretnénk senkit sem megfosztani a sikerélménytől, ezért a pontos lelőhelyekre nem kitérően csupán a helyszíneken elrejtett dőgcédulák számát adnánk meg nektek útmutatás gyanánt, hogy e mennyiség felett senki se keresséjén tovább feleslegesen (a nem említett fejezetekben nem található Cog-Tag, a csilaggal jelöltéknél pedig a Cog-Tag megtalálásához szét kell történni valamilyen tereptárgyat).

ACT 1 fejezetei:

- 14 years after E-Day: 3 darab
- Trial by Fire: 2 darab
- Fish in a Barrel: 1 darab
- Knock Knock: 1 darab
- Hammer: 2 darab
- China Shop: 3 darab

ACT 2 fejezetei:

- Tick Tick Boom: 1 darab*
- Griot: 2 darab
- Lethal Dusk: 2 darab*
- Dark Labyrinth: 1 darab

ACT 3 fejezetei:

- Downpour: 1 darab
- Evolution: 1 darab
- Coalition Cargo: 1 darab*
- Darkest Before Dawn: 3 darab

ACT 4 fejezetei:

- Campus Grinder: 1 darab
- Bad to Worse: 1 darab
- Imaginary Place: 1 darab*

ACT 5 fejezetei:

- Train Wreck: 3 darab

harmadik küldetésben, a másik a Moth az ötödikben. Elpusztításuk nem szükségszerű ugyan, de szorgalmunkért 50-50 achievement pont jár, ha elpusztítjuk őket.


Mission 03: Worm Hunter

A hőmezőn a kerítés mögött vár minket: sajátossága a dolognak, hogy VS-sel nem lehet ekkor elébemenni. A gyakran előbújó csúszómászó sárgás T-ENG pontjait kell szorgalmasan kilőni, viszont amikor a fejével előre jött fel a felszínre, menjünk minél távolabb tőle, ugyanis elég hamar a nyomrában végezzük. A kukac végért a zene elnémulása jelzi csak.

Mission 05: Moth Hunter

A hegyoldalon felmászva mindenképp cipeljünk magunkkal egy VS-re való Energy Gunt vagy Plasma Rifle-t. A legmagasabb pontot célozzuk be a nagy dög fejét, s addig szórjuk rá az áldást, amíg végleg meg nem fagy.

A pályákon megannyi érme van elrejtve, amelyekből az adott szint nevét lehet kirakni. Megtalálásuk bizonyos esetben nem könnyű feladat, sokuk elég nehezen észrevehető, viszont a nehézségi szinttől függetlenül jár a begyűjtésükért az Achievement. Emiatt a legkönnyebb fokozaton bőven marad elég időnk kutakodni a helyszíneken a kihülés veszélye nélkül (más nehézségi szinten kicsit máshol lesznek a betűk). A betűk nem mindenütt vannak sorrendben, ezért álljon itt ez a lista, hogy amennyiben egy kimaradna, a megtalált érme betűjele segítsen abban, mennyit és melyiket hagytuk el.

 Kis munkával felzavarhatjuk a lánykát egy póznára tekeregni



- Level 01 – EARTH (10 pont)
- Level 02 – STORM (10 pont)
- Level 03 – MIRAGE (10 pont)
- Level 04 – METEOR (10 pont)
- Level 05 – AURORA (15 pont)
- Level 06 – HUTNDRE (15 pont)
- Level 07 – TONRODA (15 pont)
- Level 08 – VOLCANO (20 pont)
- Level 09 – RAINBOW (20 pont)
- Level 10 – BLIZZRDA (20 pont)
- Level 11 – STARDUST (30 pont)

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Titkos jegy megszerzése Zacktől, ami lehetővé teszi karakterünknek a rúdon való táncolást: Először is, az egész „Pole Dance” jelenetet ki kell nyitnunk. Ehhez meg kell szereznünk 3000 Zack dollárt a Christie gépen, majd el kell találnunk a Jackpotot kilencszer. Ahhoz, hogy megnyerhessük 3000 Zack dollárt ezen a gépen, minimum 1,5 milliónk maradjon a zsebünkben kell lennie, mert addig ez a nyerőgép nem kapcsol be. Amikor az egész rúdtánc jelenet lezajlik, a következő este fogja odaadni nekünk Zack a titkos jegyet. Ez csak egyszeri alkalomra szól, további fellépésekhez újra el kell találni a Jackpotot kilencszer az automatán.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

A három különböző befejező filmhez a következőkkel kell teljesíteniük:

Rossz befejezés: semmisítsd meg mindhárom célpontot, VAGY közülük csak kettőt, de az NSA bizalma 33% alatti kell, hogy legyen.

Normális befejezés: amennyiben az NSA bizalma felénk 33% alatti, mindhárom ügynököt kell mentenünk, viszont ha kettő mégis elhalálozik, de a bizalma az ügynökségnek felénk 33% feletti, szintén megkapjuk ezt a zárást.

Jó befejezés: az NSA bizalma 33% feletti és legalább két ügynököt sikeresen megmentettünk.

PSP KÓDOK

DEATH JR. 2: ROOT OF EVIL

Az összes fegyvertuning: tartsuk lenyomva az L gombot majd utána

↑↑↑↓↓↓←←→→××●

Legyőzhetetlenség:

tartsuk lenyomva az L gombot, s emellett üssük le a ↑↑↑↓↓↓←←→→××●▲ kombinációt.

Munició újratöltése:

az L-t lenyomva tartván a kód:

▲▲××→→●●↓↓↓

Végtelen lőszer:

×××●▲▲

××●▲▲

●→↓



írta: RBaly

VIVA PINATA

Tippek-Trükkök

A Pinaták szigetén az ifjú kertészek koránt sincs annyira könnyű dolga, mint azt elsőre gondolnák – feltéve, ha az összes állatfajt a kertje lakójává kívánja tenni. Mostani Pinata állat- és növényenciklopédiánk eme szürreális világban való boldogulásátokban kíván segíteni kezei nyújtani nektek.

PÉNZSZERZÉS

Mint mindenütt a világban, itt is a pénz az elsődleges mozgatórugója a dolgok kedvező alakulásának, de hogyan is szerezhethetjük meg az áhított csokiérmékből minél többet minél könnyebben, s persze mindezt a lehető leggyorsabban?

A játék elején a Taffykból lehet igen szép sum-mát kinyerni. Csábitsunk a kertünkbe sokat, va-



lamint pároztassuk őket, ahogy a csövön kifér, majd vegyünk egy fátylát a kertbe, s reptessük át őket rajta. Mikor lángra kapnak, gyorsan oltsuk el őket, így megmenekülnek, és átalakulnak Redhottá, ami egyrészt egy új Pinata faj, másrészt darabjuk 2100 érmét ér!

Amint elérhető lesz a boltban mind a csillag, mind a vörös trágya, elkezdhetünk pénzt kibányászni Costolotból is. A magokat lehetőleg közel ültess egymáshoz négyesével, de arra ügyelj, hogy ne akadályozzák egymást a növésekben. Így rakj le 25-30 palántát, (tízeseivel kell fizetni az eladónőnek), majd vásárolj vörös trágyát, s locsold meg mindegyik négyes csoportodat vele háromszor. Amint kipattogzottak a hüvelykeikből, 400 csokiérmét fog érni darabjuk, így pár perc alatt kitermeltél sok ezer érmét.

A másik ilyen jól jövedelmező növény az orchidea virága. Miután a hozzánk betevőd koldusnak adunk 1000 érmét, megnyitja a boltját, ahol a legutósebb trágya lesz kapható. Amint az orchidea mag is elérhetővé válik, azt az elültetése után szintén háromszor kell megszórni az Ivor Bargain-féle speciális trágyával. A virág gyorsan nő, értéke 1800 csokipaták/darab.

Achievementek 01.

Az ötven kibontható Achievementből (mind 20 pontot ér) harminc darab lítikus. Ezek egy része magától teljesül, ahogy haladunk a játékban, de a nagyja nem egyszerű, ezért segítségül álljon itt ez a kis összeállítás

- 21. **Land Owner**
A kert területét nő, automatikusan jár szintlépésekért.
- 22. **Sour Tower**
A savanyú totemoszlopnak két elemét kell megszerezni. Ezeket vagy a savanyú Pinaták szelidő tételéért (teljesíteni kell a követelményeket) kapjuk, vagy ha párszor összetörtük őket, akkor Costolot boltjában akár meg is vásárolhatóak.

- 23. **Sprinkling**
A locsolászt kell felfogadni segítőknek.

- 24. **Super Shovel**
Automatikusan megkapjuk, amint az összes lapátfejlesztés elérhetővé válik.

- 25. **Taffy Fertilizer**
Etesünk meg egy Taffyval egy trágyával felturbózott gyümölcsöt.

- 26. **Master Land Owner**
A maximálisan megszerezhető kertméret elérésekor kapjuk meg.

- 27. **Watching**
A Figyelőaszt alkalmazásáért jár.

- 28. **Diggerling**
A Turkász munkába állításáért kapható.

- 29. **Shovel Strength**
Az összes ásófej fejlesztés megszerezése, szintén automatikusan elérhető.

- 30. **Weeding**
A Dudvász felbérlésért szereshető meg.

- 31. **Gathering**
Vedd fel a Gyűjtőgépszert, s tied ez az achievement is.

- 32. **Variants**
Öt Pinata-variáns kreálásáért jár.

- 33. **Harvester**
Ehez elég pusztán egy csupor mézet vásárolni Costolotól, eredetileg a Buzzlegum, Moozipán, Goobaa Pinata hármából kinyert mézért, tejért, illetve gyapjúért jár.

- 34. **Master Sour Tower**
Hat darab elem kell a totemoszlophoz a díjért.

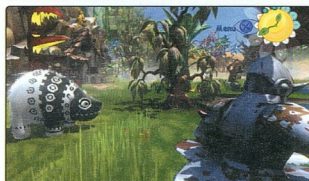
- 35. **Generosity**
A Koldusnak ellapátolás helyett 1000 érmét adjatok, így ő megnyitja a boltját, mi meg begyűjtjük a pontokat.



Bart csereberéje

Álljon itt egy lista, mely terményekből képes Bart valamit használatot készíteni. A bronzt, ezüst és arany minősítések az átváltoztatás sikerességének a százalékát adják meg, ezek rendre: 25%, 50% és 100%.

KIINDULÓ TERMÉK	VÉGTERMÉK
Alma	Cukorba mártott alma
Banán	Banánfagyó
Szeder	Szederlekvár
Kenyér	Szendvics
Répa	Répatorta
Kukorica	Kenyér
Drágakő	Szivárvány drágakő
Egres	Egreskrém
Méz	Egy üveg gyógyyszer
Amerikai magyoró	Mogyoróvaj
Tök	Tökámpás
Tej	Sajt
Mérges gomba	Gomba





TIPPEK

Jóformán az összes mag jó bevételi forrás lehet, ha a színének megfelelő trágyával locsoljuk meg; Ivor Bargain trágyája (mármint, amit tőle vehetünk...) pedig mindenre ugyanúgy hat, mintha a színének megfelelően használnánk. A növényeket háromszor kell meglocsolni a sikeres gyorsított növelés érdekében, a fákat pedig fejlődési stádiumonként egyszer.

Itt általában a levelek ki-

hajtásakor van stádiumváltás, magas hang jelzi a helyes öntözési időt.

A kapitányi vadász-kés szobor távol tartja a kertedtől a banditákat, valamint Pester Profeszszort. A dísz Ivor boltjában lesz kapható. Szintén Ivor fogja árúsítani a Dastardos ljesztő szobrot, ez a nevében említett rossztevőt tartja távol a kertünkől.

A Totemoszlop elemeknek a fénye ki- illetve bekapcsolható. Amikor világit, az adott savanyú Pinata nem fog megjelenni, hogy zargassa a lakókat. Amennyiben valamelyi-

küket a rezidensünké szeretnénk tenni, az adott elemet kapcsoljuk ki, teljesítsük a követelményeket, majd kapcsoljuk vissza.

Master Romancer (Főrománc mester) címet elérni könnyebb, mint ahogy elsőnek tűnik. Az alapfeltételt ugyebar az, hogy két rezidens lakóból kell összehozni öt lurkót egy mesterré válás-



Achievementek 02.

36. *Watering Can Do*

Az összes locsolókanna megvásárlásáért járna, de amint Ivor Bargainltn kapható a varázslatos eszter öntő kanna, azt megvásárolva is jár.

37. *Cuckles Hatches Egg*

Cuckles segítségével kell kikeltetnünk egy tojást.

38. *Evolver*

Létre kell hoznunk két új Pinata fajt.

39. *Horticulturist*

Öt növényt trágya segítségével kell felnevelnünk.

40. *Crowla Delay*

A Crowlával ljeszünk meg Dastardost, s miénk az újabb achievement.

41. *Variants Master*

Húsz Pinata-variánst kell létrehozni.

42. *Pigxie Prize*

Össze kell hoznunk egy románcot Swanana és Rashberry között.

43. *Macaracoon Gift*

Player has been brought a Romance Sweet by a Macaracoon.

44. *Longevity Master*

Ötven óránál valós játékidő, azaz ennyit ideig mennie kell a játéknak egyhuzamban.

45. *Sherbat Dance*

Amikor Dastardos megjelenik, a Sherbatlalt zavarjuk meg ténykedését.

46. *Master Evolver*

Nyolc új Pinata fajt kell létrehozni ennek a mesteri címnek a megszerzéséhez.

47. *Cocoadile Tears*

Egy növényt a Cocoadile könnyeivel növeljük fel, mintegy trágyaként használva a könnyecskéjéit.

48. *Master Horticulturist*

25 növény trágyával történő teljes felnevelése.

49. *Mallowolf Howl*

Használjuk a Mallowolft a Bandita megjeléséhez.

50. *Chewnicorn Healing*

Egy beteg Pinatát a Chewnicorn gyógyító erejével kell meggyógyítanunk.



Új Pinata fajok létrehozása

Redhott: A korábban említett fáklyás trükkkel varázsolhatunk a Taffiból Redhottot. Salamango: Etesünk csilit a Newtiggattal.

Candary: Adjunk boglárkát a Sparrowmintnek.

Julcy Goose: Az egres hatására változik át eme állatkává a Quackberry.

Zumbug: Adjunk a Horstachionnak szedett és százsorszépét.

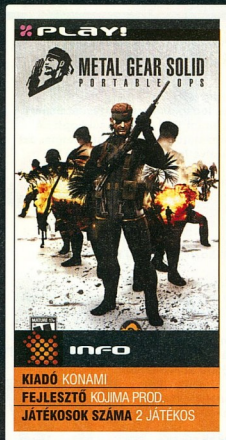
Pigxie: Hozza egy Rashberry és egy Swanana románcja szükséges, de előtte még az ópiésznél megjelenő Mystery otthon húzzuk fel. Ez után jöhet a két állat románcja, s az előre megépített kunyhó lesz Pigxie otthona.

Lackatoad: A Lackatoadnak kell adnunk egy nadragulyabogyót, s mielőtt beteg lenne tőle, a fejére kell koppintanunk a lapáttal. Hálaból átváltozik Lackatoaddá.

Twingersnap: Házasítsunk össze két Syrupentek, majd figyeljük nagyon a tojásukat. Kikékelés előtt patog pár aprót, majd a végén egy nagyobbbat. Ekkor üssük szét a lapátunkkal, s eme új faj a világra fog jönni.

Fourheads: Ugyanaz az eljárás, mint a Syrupenteknél, csak itt most két Twingersnapet kell párosítani, majd a tojásukat időben összetörni.



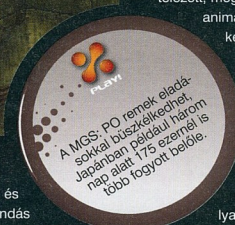
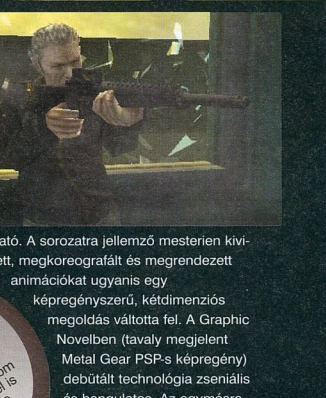


Metal Gear Solid: PORTABLE OPS

írta: Snake

A PlayStation korszak egyik legnagyobb sikerű játéka Hideo Kojima nevéhez fűződik. A mester által készített Metal Gear-sorozat forradalmasította az akciójátékokat. A hollywoodi filmeket megszegeyentő átvezető mozijai és a legjobb filmek forgatókönyvével felérő történetei miatt a kategória szerelmesei állandóan tükön ülve várják a Metal Gear-széria éppen készülő, legújabb darabját. A PSP-tulajoknak ez a várakozás hosszú évekre telt, és fájdalmutakat nem csillapíthatta a Metal Gear Acid névre keresztelt körökre osztott akció stratégiai játék sem - mert hiába volt az valamennyire hangulatos, hiába jelent meg belöle egy sokat javult második rész is, messze elmaradt az alapmítől. A várakozásnak azonban most vége! A Metal Gear Solid: Portable Ops személyében ugyanis egy majdnem teljes értékű Metal Gear született!





MÁS VÉLEMÉNY

Egyet kell értenem a már csak a nevéből fakadóan is MGS-mániás Snake-kei. Hábar az irányítás, a grafika és a sztori is megszokott színvonalon van, az apró küldetésekre töredékes játékmennyiség miatt a Portable Ops nem néhet fel a nagy elődököz – mint ahogy az is igaz, hogy messze jobb, mint a kicsit elvont Acid-epizódok. Tényleg vannak olyan pályák, olyan megbízások, melyek szó szerint három tereméből és a bennük járóröz négy katonából állnak. Persze később azért lesznek méretelesebb helyszínek is, mondjuk egész bázisok, nagyobb harci telepek, de még ezekenél is idegesítő kacsit, hogy pár perc alatt teljesíteni lehet őket. Ettől az egy dologtól eltekintve azonban nincs vele baj, sőt, a csapat-társ-szerzés igen mókás (még ha meglegyetesen irreális) dolog! Az különösen tetszett, amikor egy elrabolt, majd egymossott örrel bátran lehetett mászkálni a korábbi haverók között. A történet miatt minden Metal Gear-fannak érdemes végigjártatnia, hiszen azt ezúttal, elsőként a PSP-s epizódok közül Kojima írta. Így aztán van benne minden a fura nevű karakterektől a régi ismerősökig bezárólag. Az meg, hogy az online csatákban a győztes végleg elvethet egy karaktert a vesztesétől, hihetetlenül nagy poén, így tényleg van súlya a multiplayer mérkőzéseknek! A nagyszerű eladásokra persze a kiadó is belekiesedett, így már biztos, hogy 2007 karácsonyára jön a Portable Ops második része, újabb korai Snake-mesékkel.

Infidel

KÍGYÓ A ZSEBEN

A Portable Ops végre tényleg képes átadni azt a hangulatot és képi világot, amit anno a legendás sorozat. Teljes értékűnek azonban mégsem nevezhetnénk. A készítők ugyanis tényleg egy zsebváltozatot készítettek, amiben minden sokkal kisebb, de nem feltétlen kevesebb mint a nagy elődökben. Biztos vagyok benne, hogy a hamarosan felsorolásra kerülő „korlátok” a koncepció gyümölcsei, nem pedig a PSP technikai tudásából fakadó kényszerű megoldások.

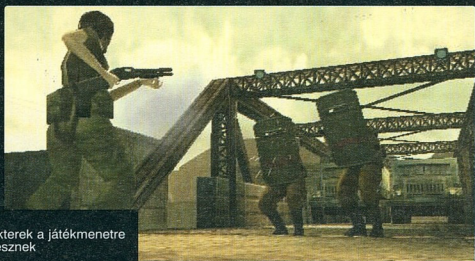
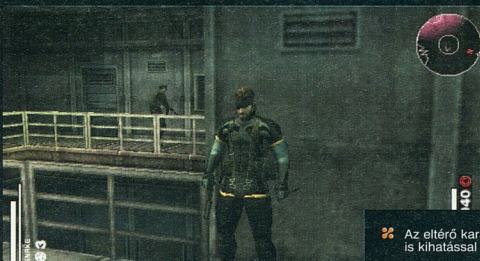
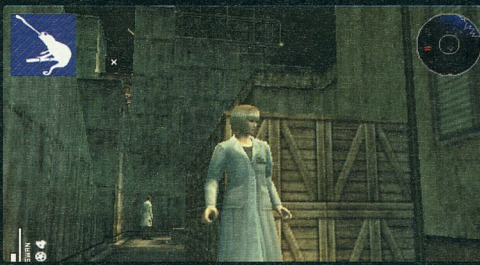
A Portable Ops hat évvel a MGS3 után játszódik. Snake-et elrabolják és börtönbe zárják, így az első küldetésünk értelemszerűen a szökés lesz. Ebben a rövidke küldetésben elsajátíthatjuk az irányítást, ami meglepő módon pillanatok alatt megszokható. Infidellel anno sokat gondolkodtunk azon, hogy vajon a Konami miért a kőrkre osztott Acidokban gondolkodik, és miért nem készít valódi Metal Geart. A választ mindig egyértelműen az irányításban kerestük. Valahogy elképzelhetetlen volt számunkra, hogy a taktikai elemekkel felvértezett, két analóg karra optimalizált lopakodós játékot hogyan fogják átírni PSP-re. Hála istennek Kojimák megalálták a megoldást. A kontroll ugyanis pofonegyszerű, pillanatok alatt a kézhez simul, és csak nagy ritkán okoz nehézséget egy-egy mozdulat pontos kivitelezése. A Portable Opsot játszva az első és legszembetűnőbb egyediség az átvezető mozgó hiányában, pontosabban azok megvalósításá-

ban látható. A sorozatra jellemző mesterien kivitelezett, megkoreografált és megrendezett animációkat ugyanis egy képregyszerű, kétdimenziós megoldás váltotta fel. A Graphic Novelben (tavaly megjelent Metal Gear PSP-s képregény) debütált technológia zseniális és hangulatos. Az egymásra dobált stílusos rajzok és a hozzájuk társított hangok nagyszerűen működnek. Komolyan mondom, hogy pillanatok alatt feledtetni tudták az animációk hiányát!

KISPÁLYÁS ÜGYNÖK

A kezds tehát zseniális. A játék képi világa főképpen átadja a sorozatban megszokottakat. Minden karakter, jármű, fegyver megszokálásig hasonlít a PS2-s verzióban látottakra, az irányítás jól működik, a kamerakezelésre sem lehet egy rossz szavunk sem. Az első hiányérzet a küldetések teljesítése közben ér minket. A Portable Ops ugyanis apró missziókra van bontva, így megszűnik az eddig megszokott folyamatos történetmesélés. A küldetéseket egymás után vehetjük fel, igazából csak néhány nyúlarknyri párbeszéd köti őket össze, ráadásul ezek hossza is csalsódást okoz a rajongóknak. Egy küldetés néhány szóból és egy maximum két feladat megoldásából áll. Fogd el ezt, jusd el ide, győgyítsd meg azt, szerezd meg a doku-





☞ Az eltérő karakterek a játékmenetre is kihatással lesznek

mentumokat - és ennyi. Sokszor fordult elő velem, hogy mire belejöttem, átéltem a Metal Gear hangulatot, felvillant a Mission Complete felirat - romba döntve ezzel a sorozatra jellemző utánozhataltan hangulatot. Ez egyébként a játék legnagyobb hibája. Simán szemet hunynék a rövidke küldetések, a néha zavaró kameraproblémák, vagy az aránylag kis szabadságot nyújtó Inventory rendszer felett (a Portable Opsban mindössze maximum négy tárgy lehet egyszerre a hátszákunkban), ha a játék hangulata visszaadná a már megszokott zseniális Metal Gear-feelinget. A törtérett történetmesélés és a hangulattalan missziók azonban tönkreteszik azt, amitől a Metal Gear Metal Gear volt... a nagybetűs hangulat.

KELL EGY CSAPAT

A Portable Ops legnagyobbserubb újdonsága a játszható karakterek számában rejlik. A küldetéseket

ugyanis nemcsak Snake-kel, hanem bármelyik általunk elfogott vagy toborzott karakterrel végívhajjuk. A küldetések során elkapott ellenfeleket elvonszolhatjuk a tengerautónkhoz, amire feldobva más is egységünk részét képezi. Ahhoz, hogy osztagunk számát növeljük, nem feltétlenül kell a missziók során elfogni az ellent. Elég, ha a WiFi segítségével felmegyünk a netre, és műholdon keresztül beszkennezzük a világot úgynekök után kutatva, vagy a többszereplős játékos során túsul ejtjük ellenfeleink valamelyikét. Az így szerzett haderó a küldetések előtt rendelkezésünkre áll, és csak rajtuk múlik, hogy közülük melyiket küldjük harcba. Vannak küldetések, amikor valakit fel kell gyógyítani. Ilyenkor értelemserően jobban járunk, ha a medikus képességek birtokában lévő orvost küldjük. Ha számtalan ellenféllel van dolgunk, de löszerkészletünk limitált, akkor érdeemes az álcazás nagymestereként

számon tartott kémet harcba külden, ha pedig időre, gyorsan kell cselekednünk, akkor használjuk Snake-nél jóval fűrgőbb felderítő.

A választható karakterek nagyon feldobják a játékot, igaz taktikázásra adnak lehetőséget, egyetlen dolog miatt zavaróak csak, hogy kizárják Snake-et a játékból, így sokszor tovább romlik a már sokszor szidott hangulat. Mindezek ellenére zseniális ötletnek tartom ezt az új rendszert. Változatos, gondolkodást igénylő játékmenetet biztosít, ráadásul kiélhetjük gyűjtőszerevélyünket is, hiszen tömértelen mennyiségű egységet foghatunk el.

KÉPEK ÉS HANGOK

A Portable Ops képi világa és hanghatásai minden elismerést megérdemelnek. A nagy testvéren látottakat zseniálisan visszaadják, távolról nézve sokszor nem is tudnánk megmondani, hogy PSP-s vagy PS2-es játékról van szó. A hangok és zenék teljesen rendezben vannak, egyedül a rádióbeszélgetések színkonrójának hiányát róhatom fel, amiket így sokszor nem volt kedvem elolvasni annak ellenére, hogy a Snake Eaterben és a Subsistance-ben na-

gyon jókat szórakoztam rajta. A Kojimák által készített grafikus motor tehát mindenre képes, amit a PS2-es verziókban láthattunk, így biztosak vagyunk benne, hogy lesz még Metal Gear PSP-re, mint ahogy abban is, hogy a következő rész már egy jóval nagyobb szabadságot nyújtó nagy lélegzetvételt eposz lesz majd, nem pedig apró mozaikdarabkákból álló mű.

VEGYEM VAGY NE VEGYEM?

A Portable Ops a PSP-történelem eddigi legjobb Metal Gear epizódja. Minden rajongónak kötelező darab. Hibái ellenére zseniális, az újonnan belépő játékosok számára példaértékű darab. A nagy fanoknak minden bizonnyal hiányzete támad. Számukra a Portable Ops ugyanis most nagyjából úgy fest, mintha a Snake Eater zseniálisan megírt történetét egy dadogó gyerek olvasná fel velünk. Hiszem, a következő rész készítésekor ez a srác feljön, vesz egy hatalmas levegőt, és több órán keresztül tartó mesébe kezd, aminek a végén nem azt érezjük majd, hogy nyögve nyelösen vége lett, hanem azt várjuk, hogy úgy fejezze be... to be continued!



PLAY!

Végre igazi Metal Gear született kézikonzolon is. Létező hibái ellenére nagyszerű darab lett belöle, amit vétek lenne kihagyni!

90%

Mortal Kombat Unchained



Mortal Kombat-széria sikere a '90-es évek közepe óta gyakorlatilag töretlen. Bár a sorozat legújabb részei közel sem hozzák az első trilógia színvonalát, a kultikus verekedősjáték még mindig üde színelvölt a videojátékok nagy családjának. Néhány számmal ezelőtt teszteltük a legutóbbi részes epizódot, az Armageddon (akkor PS2-re), és most megérkezett a PSP-s verzió is. Érdekes módon azonban ez egy korábbi epizód, a 2005-ös Deception átirata lett...

Deceptionból anno kihagyták) karaktert, Jaxet, Kitanat, Gorot, Shao Khaht, Blaze-t és Frostot.

Melléjük megkapjuk a Deception minden játékmódját, melyek a klasszikus vérzivataros verekedés mellett a következők: a rendhagyók közül egyrészt van a mókás kis puzzle-játék, a Puzzle Kombat, valamint az ősi Archonból lopott Chess Kombat. Ez lényegében egy körökre

PANASZÁRADAT

Alapvetően tehát a játék a Deception PSP-s átirata, ám a helyzet sajnos nem ilyen derűs (nem mintha egy tökéletes konverzió esetén a sarokba hajlitanánk a Tekkent...). Minden ott kezdődik, hogy a töltési idők még a PSP-s standardhoz képest is borzalmasan hosszúak, sokszor elérik a fél percet is, ami már megbocsáthatatlan... Aztán ott van az írá-

ni... Ez a két dolog tulajdonképpen meg is őríti az Unchainedet – kinek kell egy olyan játék, ahol a harcok között idegrohamot kapunk a hamar meggyűlölt töltési képernyőtől, de még az is csak esetleges, hogy az amúgy ösztönből nyomott kombókat elő tudjuk-e adni. A kamera is sokszor okoz gondokat – különösen az idegesítő, hogy ha kizoomolt a kamera, nem tudunk ugrani. A multi nem online, csak



DECEPTION ÁLBRUHÁBAN

A történetre nem térnék ki külön, ez sosem tartozott a sorozat (vagy akár bármely verekedős játék) erősségei közé, s úgy általában véve se ezért szoktak elővenni valamelyik részét. A lényeg, hogy megint kitör a galaktikus haddelhadd, és persze a világ sorsát ezúttal is apró arénákban kell eldöntönnünk. Ehhez kapunk hat új (illetve régi, csak a PS2-es

bontott táblás játék, ahol a bábuk nem automatikusan ütik egymást, hanem nekünk kell lejátsszani a meneteket. Ezek mellett van még a Konquest-mód, amely egyfajta sztorin vezet végig, melyben egy névtelen karakterrel kell egy egész világot bejárni, mindenkét elkalapálni, küldetéseket végrehajtani. A verekedések közti szakaszok ezúttal is jó randák és buták lettek, úgyhogy ezt ezen a gépen sem játszottuk végig.



nyítás is – az közsímet, hogy a D-pad meglehetősen alkalmatlan mindenféle precíziós tevékenységre, így aztán nehéz dolgunk lesz, ha durva kombókat, fatalityket, netán harakiriket akarunk bemutat-

wifis, de én mondom, nem érdemes szenvedni vele – láttunk ugyan már sokkal rosszabbat is, de pár hónappal a Tekken után semmi értelme nem volt így kiadni ezt az Unchainedet...



Ha verekedni akarsz PSP-n, ott van a Tekken. Semmi, de egyáltalán semmi oka nincs annak, hogy esetleg ahelyett ezt válaszd...

63%



KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ GEARBOX
JÁTEKOSOK SZÁMA 2 JÁTEKOS



Brothers in Arms: D-DAY

írta: NightBagoly

Nem is olyan régen kerültek szóba az FPS játékok a Play! hasábjain, hisz előző számunkban a Medal of Honor kapcsán panaszkodtam, hogy nem kapunk belőlük eleget. A Ubisoft azonban most rácsapott az asztalra, mondván, ők sem maradhatnak le a kézikonzolok piacán, és egy-kettőre elkészítették a Brothers in Arms legújabb, összetöporódott reinkarnációját. Előljárában legyen elég annyi, lehet, hogy nem 'egy-kettőre' kellett volna...

MÁR MEGINT PARTRA SZÁLLUNK...

A játék alcíméből – D-Day – már kikövetkeztethető, hogy ismételen a második világháború poklába merülhetünk alá, sőt, a játékelesztő kedvenc titkózását, a partraszállást kapjuk központi témának. Miután a Medal of Honor-széria legújabb tagja kihagyta ezt a ziccert – holott az elődök hozták divatba – talán érthető, hogy a francia kiadó, az Ubisoft rámarkolt a témára – azonban szomorúan konstatahatjuk, hogy hiába fáradtak. A Brothers in Arms műfaját tekintve leginkább talán taktikai FPS-nek becsozható. Az első küldetés során természetesen ez nem jön elő, mert közben úgy éreztük, a játék maga nem több, mint egy tucat lövöldözős program, különösen látványos grafikával. Mert azt el kell ismerni, hogy a franciáknak sikerült túlszárnyalniuk a konkurenst: hatalmas belátható táj, nagyon jól kinéző játékosmodellek, remek effektusok – robbanás, tűz –, egy szó, mint száz, amit grafikailag meg lehetett tenni a platformon, azt



ők megtették. Hónapról hónapra képesek vagyunk – legalábbis én, a többiek a szerkesztőségem belül talán már megszokták – újra és újra ámulatba esni, mennyi erőntartaléka van a kis kibizbstának: annak idején úgy találgattunk, a cucc grafikailag valahol a PS2 és a PS1 között félúton helyezkedik el, azonban most már érezhető, hogy a kis kijelzőnek hála jóval feljebb kell tennünk a lécut.

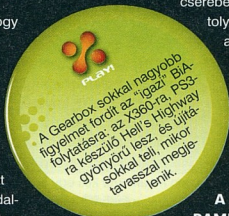
Szomorú, de igaz azonban, hogy ami sikerült a megjelenítéssel, az nem sikerült a hangokkal, zenékkel, pedig e téren a sorozat mindig is pópec volt. A muzsikák minimalisták és önismetlőek – gyakorlatilag amióta a második világháború témába került, ugyan azokat a sablonokat használják fel a dal-lamokat fabrikáló fiatalemberek, a Brothers in Arms esetében pedig még ezt sem sikerült jól reprodukálni. Talán egy kezemen meg tudom számolni, hány különböző dal

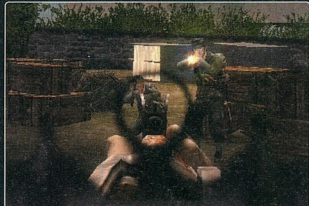
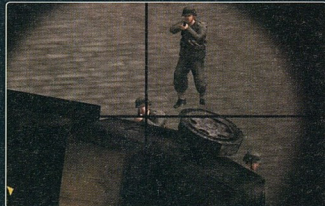


csendült fel menet közben, ráadásul ezek szinte mindegyike annyira erőtlen, hogy nem hogy a nagyobb filmekhez nem nőnek fel, de még a konkurenciát sem képesek megközelíteni. Effektusok szerint szintén ott vagyunk, ahol a part szakad: az Ubisoft minden bizonnyal úgy volt vele, aki a programmal játszik, nem akar hallgatózni. A szinkronhangok nagyon rendszerben vannak – csapatúrásaink, ellenfeleink egyaránt –, cserébe szinte ugyan azt halljuk a pisztoly dörrenése esetében, mint amit a gépfegyvereknél, csak éppen lassabban. Ha erre rádobjuk a recsegős-ropogós robbanásokat, és az erőtlen háttéréffekteket, rá kell döbbenjünk, ezen a részen a minimalista stílus volt célkitűzés.

A BUTA GERMÁNOK ÉS RAMBÓ ESETE TÓTH MARIVAL

Természetesen a „buta FPS” sablon csak a játék első küldetésére igaz. Nagyon hamar a kezünkbe kapjuk az osztagunkat, és rádöbbenhe-





tünk, hogy ez bizony nem az, aminek először látszott, hanem egy... buta taktikai program. Miközben belső nézetben a szó szoros értelmében ténfergünk a csatamezőn – a játék irányításának hála annyira érezhetjük magunkat otthon a programban, mint Lucifer a mennyországban –, select gombbal megállíthatjuk az időt, hogy egyfajta taktikai/stratégia nézetben körüszaglászhassunk a környéken. Erre a lehetőségre nem is nagyon érdemes szót pazarolni – egyrészt elértek azt, hogy a játék ilyenkor rondábban fessen, mint egy alkoholisták szakmunkás egy tiszta hét után, másrészt azon kívül, hogy bambulhatunk, más lehetőségünk nem nagyon van. Az osztagunk irányítása a már emlegetett belső nézetből történik, de minek... Bajtársainknak megadhatjuk, hogy húzódjának fedezékbe, fedezzenek minket, löjjenek ellenfelet, vagy, mint Rambó egy jobb pillanatában, vad jódlizás közepette nekifussanak a gonosz ellenállóknak – a csavara dologban az, hogy mindezt egy univerzális, általam csak „unintelligens csapatvezérlőnek” kikiáltott gomb segítségével tehetjük meg. Innentől fogva, azt hiszem, már is sejthető, hogy a dolog közel sem lesz olyan móka, mint amennyire látszik első pillanatban, ha pedig hozzávesszük, hogy a velünk futó segédeknek annyi eszköz van, mint egy marék lepkének, már érezhetjük, hogy itt bizony baj van. Természetesen megtesznek mindent, ami az apró mesterséges intelligenciájuktól kitelik – hogy egymen a húsukat –, de ez gyakran annyira elegendő, hogy beleyalogoljanak a te-reptárgyakba, vagy néhanapján elfelejtésenek maguktól löni az ellenfélre, mondván: felebarátunkat nem bántjuk, mert minek. Amúgy mindegyik bajtársunk egyéniség, legalábbis annak terveztek őket – bár jó pár napi nyújtózkodás után sem tudtam egyikük nevét sem megjegyezni, ami azért valamennyit eláru a komoly és vérbő forgatókönyvről.

KÖNNYŰ A DOLGA A KATONÁNK

Mielőtt megjednénk, hogy nincs esélyünk, már most megnyugtatókat mindenkiket: lehet, hogy a kissé furcsa irányítás miatt öt-tíz percig tart beelőzni egy derék germánt, és lehet, hogy a csapattársaink megszűlés helyett rágyújtanak egy tíz ház-

tömbnyire levő sarkon, ellenfeleink bátran veszik fel velünk a kesztyűt. Fedezéket ugyan keresnek – hogy aztán fél fejüket kilógatva, német csatalkiállításokat hallatva elfelejtésenek tüzelni. Kedvencem a beragadó AI: segedelmével a náció mögé kerülve anélkül szedhetjük le őket egyesével, hogy ránk koncentrálnának, mert ők vadul lövik azt a falat, amely mögé csapattársaink beheredtek a felhőkben gyönyörködni. A dolgot ugyan megmenhették volna ügyes pályadesignnal, változatos küldetésekkel, toronyórával és láncsal, de nem teszik: gyakorlatilag megyünk előre, butácska feladatokat oldunk meg, néha padlózunk – mert vagy mozgunk, vagy célzunk. Aztán nagyjából ki is fúj a dolog – hangulatában a Brothers in Arms nem



hogy elvárásolni nem képes, de gyakran még a továbbjutásra sem inspirál, mondván, ha átjutok ez az ezer németen, a következő pályán újra ezer német vár.

Mindent átgondolva valami nagyon nem stimmel az Ubisoft kézikonzolos divíziójánál. Sorra hozták ki sikerprogramjaik lebutított változatát, és sajnos sorra baltázzák is el őket. Az a kiadó, akinek olyan sikerjátékokat köszönhetünk, mint a Prince of Persia, vagy a most tárgyalt Brothers in Arms nagytestvére, képtelen a középmezőny-nél jobbat produkálni PSP-re. Az ingokokat hiába keressük: a cél ugyan is nem a szárazoktatás,

hahem a bejáratott címek minél gyorsabban fogyasztathatóvá tétele, és a profit sokszorozása – a BiA-val azonban még inkább mellényültak: a kitűnő grafikat leszámítva a program üres, mint a kalinkás üveg szilveszter után, ezt pedig sikerült egy botrányos irányítással gyakorlatilag teljesen értékelhetetlenné tenni. Remél-

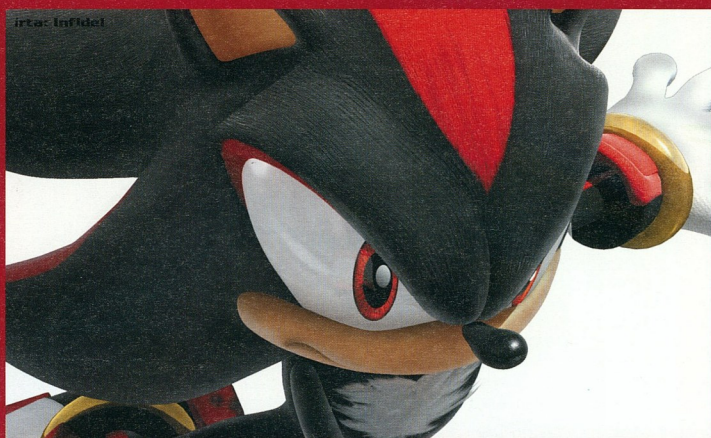
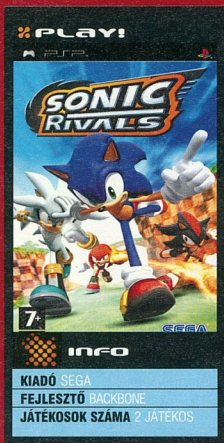
hetőleg a franciák hamarosan észbe kapnak, mert hamar azon kaphatjuk magunkat, hogy a kudarcok miatt kedvenc kiadónk kivonul a PSP piacáról, pedig nagyon nagy kár volna értük. Ha pedig hozzátesszük, hogy a konkurens, 32-16s játékot lehetővé tevő Medal of Honor után képesek voltak értékelhető multi nélkül játékot alkotni, azt hiszem sikerült mindenkit kellő módon elriasztani a konverziótól.



PLAY!

Megint kaptunk egy FPS-t; ami nem is annyira FPS, ráadásul nem is annyira jó. Ami sikerült a Medallal az EA-nek, nem sikerült az Ubínak; az irányítás taccsa vágja az élményt, a multi meg olyan, mint ha nem is volna...

55%



SONIC RIVALS

Sonic már vagy húsz éve szaladgál a televízióknak, illetve az utóbbi években kézigépeink képernyőjén, több-kevesebb sikerrel. Sajnos még csak az sem elmondható, hogy változatos eredménnyel, mert teljesen egyértelmű, hogy a korai játékok klasszikusok, pazarul sikerült alkotások voltak, míg az utóbbi időben, hát, poccsékaak voltak. A legutóbbi részek, nevezetesen a PS2-es Shadow the Hedgehog, illetve a nextgenes Sonic the Hedgehog még ennél is mélyebbre merészkedtek, elkészítésüket mi nagyon durva módszerekkel büntetnék... Szerencsére a Rivals jobb lett – igaz, nem jelentősen, hanem allig egy hajszálnyival.

ROHANÁS AZ ÉLET

A háttársztori a szokásos: Robotnik/Eggman megint gonosz, megint mindenféle furmányos mó-

don próbál áskálódni a világ ellen. Mi pedig rettentetlen hősként felvesszük ellene a harcot, mégpedig ezúttal főként fürgesgünkre támaszkodva. Igen, a Rivals nem egy klasszikus száguldozó platformjáték, mint a Sonic-széria eddigi részei – a manőverezés nagyrészt eltűnt, így maradt pusztán a száguldás.

Választott karakterünkkel a legtöbb pályán – a főellenségeknél azért némiképp a régi epizódokat idézi a játékmenet – csak menni kell, mint a meszes. Természetesen ezúttal is vannak tuskék és ellenségek a pályákon, és ezeket át is kell ugrálni, ám ez jelen esetben főleg abból áll, hogy kitanuljuk az adott helyszínt, és jókor ugrándozzunk. Néhány pálya után ez – mármint a betanulás – már elkerülhetetlen lesz, hiszen minden másodperc számít, így szinte hiba nélkül kell teljesíteni.



Ez főleg akkor roppant idegesítő, amikor az ellenfél tökéletesen időzített szökkenésével, manőverével elszalad mellettünk.

HARC AZ ÉLET

Igen, természetesen van ellenfelelünk is, méghozzá mindegyik pályán egy figura. Sebességben különösebb eltérés nincs köztük, inkább a speciális képességek alapján tehetünk különbséget köztük. Sonic például képes némi visszafogott urbózáásra, Shadow meg az ellenfelet lassíthatja le. E képességeket nem lehet szabadon használni, a pályán levő ikonokat kell összevadászni – ami még egy érv a pályák pontos betanulása mellett...

Grafikailag nem rossz a játék, bár tulajdonképpen teljesen felesleges a 3D-s pálya, mivel maga a verseny csak két síkban játszódik. Mindegy, gondolom PSP-n nem volt bő a képükön kiadni egy hagyományos, kétdimenziós játékot, meg legalább nem szagatt a játék. A szavatosságot növeli néhány extra játékmód, meg gyűjtögethető kártyák, de semmi igazán extrát nem tud a Sonic Rivals. Rádadásul még a klasszikus sonicos ugrándozás, gyűrűgyűjtögetés is elvesztette az értelmét. Talán legközelebb a Sega jobban összekapja magát – mert abban biztos vagyok, hogy ezt az elbaltázott koncepciót nem a fejlesztő Backbone találta ki.



Továbbra sem régi stílusú Sonic, és továbbra sem értjük, hogy miért nem... Ébresztő Sega, ez így nem mehet tovább!

69%

Thrillville

Vidámpark-szimulátorból sohasem elég: PC-re kapunk már dögivel, konzolokon azonban nem virágzik ez a műfaj. Ez ellen próbál tenni most a LucasArts, és valljuk be, nem is olyan rosszul. A Thrillville egyfajta butított manager-játék – a komplex mikromenedzsment helyett a gyors sikerélményre és az addiktív játékmenetre építenek –, kihasználva mindent ennek érdekében. Először is létrehozta egy poszť grafikát – nem olyat, amitől paplót fogunk, de arra pont elégséges, hogy kiszolgálja a játékot –, másodsor fogták a klasszikus építész- és üzemeltetés stílust, és nyakon öntötték különbö-

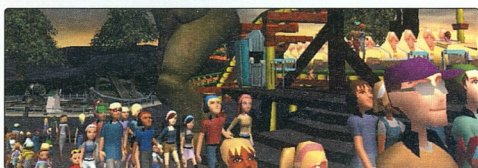
zö minijátékokkal: egyszerű, szórakoztató kis programokkal fejlesztelhetjük a park személyzetét, de akár látogatóként régen látott klasszikus játéktérmi masinákat is kipróbálhatunk. A recept mondhatni pokolian egyszerű, a legdurvább azonban az, hogy egyszerűség ide vagy oda, a dolog működik. A kellően stílusos játékdíszin feledtetni tudja a vásárlókkal, hogy az alapszisztéma pokolian egyszerű és kiismerhető, valamint azt, hogy hangulatilag valahogy nem sikerült az egészet egyenesbe hozni. Ez ember nem tudja eldönteni, hogy a kissé egyszerű menedzser játék, vagy a még inkább szimpla minijátékok voltak a fontosabbak, és sajnos látszik a terméken, hogy a készítő



sem nagyon vergődtek zöldágra egy ügben. Ettől függetlenül nagyon jó buli kipróbálni a saját parkunkat – öt különböző, menet közben kinyitható stílusban –, és lesiklani a saját magunk által készített (sablonek alapján készült, vagy egyedi tervezésű) hullámvasutunkon.



KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ FRONTIER
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4 JÁTÉKOS



PLAY!

Vidámpark-szimulátor minijátékokkal – innentől fogva már tény is, hogy borzalmas nem lehet. Elvezetés, változatos program, jó sok lehetőséggel –, csak az az aprócska valami hiányzik, amit hangulatnak hívunk...

75%

Platypus

Erdekes, de ha valami olyasmit látnak az emberek, amit kézbe lehet venni, és végig lehet cipelni a városban, egyből felcsillan a retro-örv. Természetesen a jelenség nem új keletű, hiszen már GBA-ra is lehetett NES emulátorral játszani, ha az embernek megvoltak az eszközei – de az mindenképpen döbbenetes, hogy új programokat is ebben a szellemiségben alkotnak meg. A Platypus pont ilyen: a nyolcvanas évek végén, kilencvenes évek elején divatos oldalnézetes lövöldözés játékokat hozza vissza – és még csak azt sem állíthatnánk, hogy mai köztönsben.

A meglehetősen kezdetleges, funkcionális grafikai megjelenítés alatt sajnos egy borzalmasan egyszerű alapon nyugvó lövöldözés játék bujjik meg: repülünk a hajónkkal, löjük az ellenelet, néha jönnek erősebbek, azokat is löjük... és ennyi. Jó, tudom, a retrománoknak ennyi is elég – fogalmazzunk úgy,



én magam sem vagyok idegen a stílustól –, a Platypus azonban valamilyen oknál fogva nem képes magával ragadni. Talán a zene idegen hangzása, a hangok idegesítő minimalizmusa, vagy a tényleg legteljesebb grafika teszi, de a program nem képes huzamosabb ideig játszani magát. Ha pedig ez nem volna elég, ott van még a tényleg frusztráló nehézség. Nincs sem, a program érezhető módon tocsog a

naivtástól: a fejlesztők valószínűleg még emlékeztek rá, milyen játékokkal szórakoztak annak idején, és szinte minden elemét felhasználták azoknak. Éppen csak hangulatot nem sikerült belecsempezni a dologba, így pedig a Platypus nem más, mint egy retro-hullámot meglovagoló, meglehetősen tucatszágú akcióprogram. Ezerszer inkább a Graduis Collection...

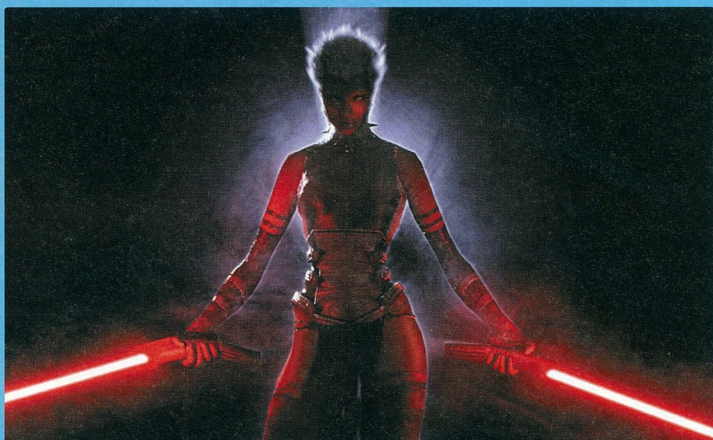
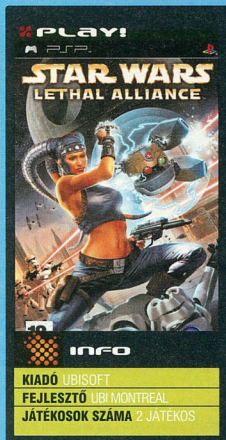


KIADÓ MUMBO JUMBO
FEJLESZTŐ MUMBO JUMBO
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 JÁTÉKOS

PLAY!

Egész tűrhető kis scrollozós-lövöldözés játék látszatát kelti – úgy húsz percig. Aztán kiderül, hogy frusztrálóan nehéz, hogy pokolian önismétlő, és talán az is, hogy húsz évvel ezelőtől sem élveztük volna felhőtlenül.

60%



írta: NightBagoly

STAR WARS Lethal Alliance

Minden bizonnyal érdekes üzleti hűzások rejlenek amögött, hogy a LusacArts elpasszolta a kézikonzolios Star Wars-játékok jogait-nyugjait a Ubisoftnak, mindenesetre tény, hogy a Lethal Alliance az első úroperettes alkotás PSP-re, és ez nem a galaxisát másoktól máskor anyaoroszlánként óvó Lucastól érkezett. A párosítás mindenesetre rendkívül ígéretesnek hangzott papíron, főképp, amikor kiderült, hogy a fejlesztést a szupersikeres montreali stúdió végzi...

VALAHOL, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

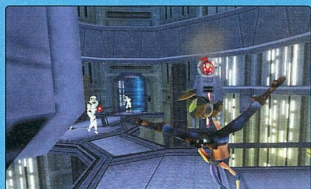
...élt egyszer egy dögös Twi'lek maca, aki azzal kereste a kenyerét, hogy kiosont épületekből. Előtte természetesen be is, meg adatot is ra-

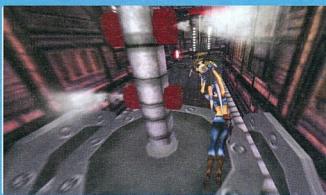
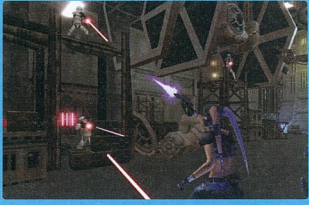
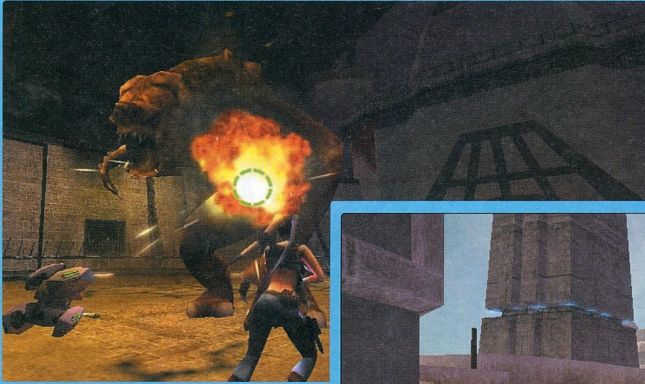
bolt, és öröket is mérszárolt, de magától értetődően azért fizettek meg, mert élve megúsztá ezeket a helyzeteket – no és ekkor találkozott a felkelők szövetségével. Rianna Saren talpra esett, szexi nő, ám hirtelen döntéshelyzetbe került: vagy folytatja a munkáját, és ezzel semmibe veszi az elnyomó birodalmat, vagy pedig feladja függelenségét, hogy segítsen a lázadóknak megszerezni egy készülő szuper fegyvert, a Halálcsillag tervrajzait...

Akár hogyan is számolom, ez már a második alternatíva arra, hogyan szerezték meg a Sithek Bosszúja, és az Új remény közti időben a Birodalom rettegétt tömegpusztító eszközének a leírásait a lázadók (Dark Forces, 1996, PS1) – ez természetesen nem probléma, ha mindezt élvezetesen el tudják újra mesélni. Megjegyzem,

nem tudják – a Lethal Alliance legkínosabb pontjai az átvezető animációk, a szereplők, meg úgy általában az egész történet. Összevissza dobálják be az univerzum szereplőit – többek között megjelenik a kizárólag videójátékokban megismert Kyle Katarn, Darth Vader, illetve Leja hercegnő is –, miközben abszurd, oda nem illő mondatokat mondatnak el velük. Természetesen a sztori kihát a helyszínekre is – ebben is a „minden bele” elvet követik a készítők: összefüggő, egymást követő terepek helyett a Star Wars galaxis összes ismeretebb bolygóján megfordulhatunk – Tatooine, Mustafar, Coruscant... –, hogy aztán vad és vídám tömegmészárlásba kezdjünk.

A programban amúgy két főbb szereplőt irányítunk – egyikük a már emlegetett Rianna, másikkuk pedig a robotja, Zeeo. Kettén, közös erővel majdnem mindenre képesek, amire a nagy konzolokon debütált perzsiái herceg képes volt. A játék klasszikus platform-akció: ügyességi részeket kell megoldanunk, és természetesen rohamosztagosokat mérszárolnunk, mert mostanság az





a dőf. A Twi'lek főhősön egyrészt nagyon szóias – másrészt nem jedi, tehát el is lehet felejteni a fénykarddal való rohángaszást (hála az égnek). Remekül ért a fegyverekhez – pisztoly, sorozatíró, távcsöves puská –, azonban, ha az ellenség a közelébe ér, akkor sincs bajban: látványos mozdulatokkal képes hatástalanítani azokat, akik vannak olyan ostobák, hogy mellé sétáljanak. A legtöbb pálya egyébként több sikű: adva van a tömegek neutralizálása, pár lézer, amit át kell ugrálni, majd az összes végén egy főnök, akit likvidálni kell. Ez természetesen így nem lenne több egy huszdrangú Tomb Raider-klónnál, így a készítőök egy csavarral aktív szereplővé tették Zeetöt: segítségével beláthatjuk az időt – amíg kivetődünk valamely irányba –, pajzsot képezhetünk magunk elé, vagy felkötöhetjük és lebéníthatjuk ellenfeleinket. A játék öt löki előtérbe az ügyességi részeknél is: ha olyan területre érünk, ahol ugrálnunk kell – feljebb jutnunk egy adott ponton, és a többi – Rianan belekapaszkodjuk, őt használja fel ahhoz, hogy elérje céljait. Ha pedig ez nem volna elég, a készítőök megbolondították az egészét pár rögzített, szágaldozó pályával, ahol társunkon csimpaszkodva kell kerülgötünk a legkülönfélébb terepadályokat...

PLAY!

A játéknak megjelent egy verziója Nintendo DS-re is, de az sokkal gregebbé lett, mint a PSP-n közzétett változat, ott például nem kell lopakodni.

pedig legtöbbszőr kimerülnek abban, hogy ki kell végeznünk több tíz ellenfelet, majd az ez után kinyíló ajtón át kell sétálnunk egy másik helyszínre, ahol pedig ki kell végeznünk újabb több tíz ellenfelet, az újabb ajtóért. Természetesen ez magában akár élvezetes is lehetne – azonban a készítőök vételek egy szarvashibát: elrontották az irányítást. A program teljesen automatikus célzással üzemel – a célpontok között pedig a két felső gombbal válthatunk. Ezzel nincs gond – azzal már annál inkább, hogy a cucc meglehetősen logikátlan módon cserélget a különböző ellenfelek között, ezáltal nehezítve meg a főellenlégek lemészárolását, akit természetesen milliányi csatós védelmez. Ha ez még nem volna elég, sok időre manó küldetés van – amelyeknél halál is lehet az, hogy nem tudjuk beelőzni mondjuk az adatkonzolt –, ahová droidunkat kell(ene) küldetünk, mert a program úgy dönt, fontosabb a végtelen számban özőlő ellenfelekre koncentrálni, mint holmi továbbjutáshoz szükséges kapcsolóra.

nos nem dukál fix framerate, a cucc, különösen azokon a pályákon, ahol előre meghatározott útvonalon haladunk előre, hajlamos szaggatni. A zene hál'istennek a szokásos Star Wars-színvonal – John Williams után szabadon, és a színkronal sincs gond (már azon túl, hogy az ismert szereplők új hangokat kaptak), úgyhogy egy szó, mint száz, a játék technikai szempontból jellese vizsgázik. Nem úgy, mint a többjátékos mód, amelyen érződik, hogy összecsapták, olyan, mintha a fejlesztés utolsó szakaszában juttott volna valaki észébe, hogy ilyen is kell bele.

Grafikailag a programmal nincs gond – a számítógépes játékokban rengetegszer vizsítottatott Unreal motor dögösen hajtja meg a Lethal Alliance-t: a modellek szépek és kivehetőek, a pályák látványosak, és időnként megdöbentően nagy teret láthatunk be. Ehhez azonban saj-

Bajban vagyok, ha értékelnem kell a Lethal Alliance-t. A program nem több, mint egy meglehetősen elbaltázott irányítással megvert akcióorgia, mégis, hasonlatos a jó italhoz: jászatja magát. A küldetések nehézsége remekül be van löve – minél előbb haladunk a történetben, annál inkább megszenvendűnk egy-egy részzel, és annál inkább megtanuljuk uralni, kiismerni a programot. A hangulat pazar, a főszereplő szezi – éppen csak sikerült az unalmas feladatokkal, és az idegesítő irányítással taccsra vágni az egészet. Azonban mégis – van benne valami, ami miatt nem ítélnék el. Egyrészt nagyon jó, hogy a készítőök ahelyett, hogy egy már ezerszer látott program helyett újat írtak PSP-re – másrészt attól még, hogy nehézkes kezelni, el lehet vele lenni jó ideig.

NEM HOLD, ÚRÁLLOMÁS!

A leírásból talán kitűnik, hogy a játék monotonitását rengeteg eszközzel megpróbálták gátolni a készítőök – ez még sem sikerült teljesen. A pályadesign meglehetősen egysűk, feladataink

PLAY!

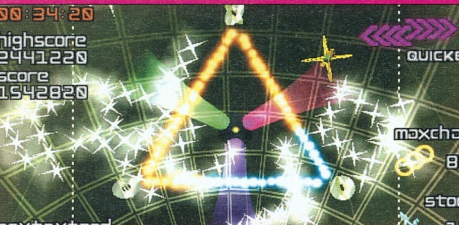
79%

Remek kis Prince of Persia klón, Csillagok Háborúja kintöské bűjtatva. Ha kicsit dolgoznak az irányításon, és jobban össze fogják a sztorit, klasszikus lenne - így csak egy a sok közül...



írta: Infdel

A legtöbb játéknál néhány kép alapján el lehet dönteni, hogy mi is volt az alkotók szándéka, hogy milyen stílusba is sorolható a program. Az Every Extend Extra azon kevesek közé tartozik, melyekre ez az állítás nem igaz – sőt, még néhány videó megtékitése után



is csak a fejünket vakargattuk: ez vajon mi a franc lesz. Aztán megérkezett az EEE, és mindenre fény derült – ez is egy olyan remek játék, mint a Q? többi alkotása; kicsit bizarr, elsőre furcsa, de Igencsak addiktív!

BUMM A FEJBE!
A játékban egy közelebből meg nem határozott, kis kereszt alakú bigyót fogunk irányítani, és hét pá-



nyal keresztl kell ezt úgy vezérelnünk, hogy minél több ellenséget végezzünk ki. Lézerünk, gépfegyverünk nincs, a megszártas önnön testünk felrobbantásával következik be – lenyomjuk a gombot, mire elkezdünk izzani, és hamarosan már szikrákat is vetünk. Minél tovább tartjuk így magunkat, annál

Eleinte túlzott láncreakciókat nem fogunk elérni, hiszen minden ellenfél meglehetősen lassan, és kis csoportokban csúszkál át a képernyőn. Ezen segítenek a rózsaszín árnyalattal ellátott ellenfelek, akiket felrobbantva, majd a maguk mögött hagyott kis ikont, a quickent felszedve gyorsíthatunk a játékban.

nik el, ha nem magunkat robbantjuk fel, hanem nekimegyünk valakinek – ám ilyenkor is van pár másodpercünk, hogy felszedjük a képernyő széle felé távolodó ikonokat. A sárga lények is extrák, ezek kivégzése után egy pár másodperces késleltetéssel robbanó időzített bomba marad.



Ót-hat ilyen jószág felmarkolása után már a zene is begyorsul, ellenfeleink pedig hordákban, fürgén suhanna jelennek meg, így aztán akár ötven-hatvan robbanásból álló láncreakciókat is könnyedén létrehozhatunk.

AKCIÓ-LOGIKA
Minden pályát egy főellenfél zár, akinek általában a sérülékeny pontokat kell bizonyos számú láncreakció fő csattanójaként elkapni – ha ide megteleelő számú quicken nélkül jutunk el, jó eséllyel nem fog sikerülni legyőzésük. A quicken egyébként csak akkor tű-

A pályák csak grafikában, zenében és a végső ellenfélben különböznek (van két bónusz szint is, melyeket nagyon jó, illetve nagyon rossz eredménnyel kell előhozni), és bár mind nagyon királyul néz ki, nem értem, hogy miért nem lehetett még rajzolni belőlük. Elvégre nem kell sok minden: egy háttér, egy ellenfél, no meg egy főgonosz, és kész is – nekünk meg sokkal jobb lett volna.

A játék egyszerű, izgalmas, addiktív – csak éppen tartalmában lehetett volna kövérébb is, a multi például használhatatlan...

PLAY!

A pontszám kezdődhetett volna kilenccel is, ha mondjuk kétszer ennyi pályát pakolnak a játékba. Amúgy nincs gond: szép, remek zenéi vannak és kellőképp elvont, mégis izgalmas.

85%

SHREK SMASH'N'CRASH

Racing

Shrekből sohasem elég: a világhírű animációs figurára nem csak a filmvásznon készül újabb megjelenésre, de a kézikonzolainkon is bemutatkozott, egy szédületes tempójú kart-játék képeben. A történet szerint – merthogy ilyen is van – Szamár talál egy tündér-keresztanyáknak való pálcát, amely varázslásra járművet varázsol az összes unatkozó barátjának. Miután így sincs jobb dolguk, egy szédületes versenybe fognak, a két film összes helyszínén.

A recept a szokásos: végy pár rajzfilmből illő (sőt, onnan jött) bájos figurát, öntsd nyakon őket elmebeteg járművekkel, rakj eléjük egy rakás nyakatekert pályát teli-tele a másik szívatására használható bónuszokkal: a Mario Kart óta a dolog bevált, és Shrek sem vall kudarcot. Szinpompás, a filmek formavilágát hűen tükröző világot alkottak,



kellemes - és gyors! - grafikával, remek sebességérzettel. A járműveket is sikerült etlalnálni – az én kedvencem Shrek meztelen csigából lett szőrös mutánsa lett – a pályák ötletek, az egymás lassítására szolgáló bónuszok pedig, bár kissé kiismerhetetlennek tűnnek, feldobják az amúgy is izgalmas versenget. Ha mindenképpen hibát kere-

sünk, az a kicsit furcsa kamera – időnként nem nagyon látjuk, merre haladunk – és a hiperérékeny irányítás lehet, no meg a nehézség... de természetesen ez csak szórászálaságat. Az előzetes jelekkel ellentétben igen humoros, jópofa játék lett a Shrek Racing, amely bátran ajánlható 6-tól 66 éves korig bárkinek.

PLAY!

A Kiseb túlértékenny irányítás, és a néha furán viselkedő kamera ellenére egész szórakoztató kis kart-program. Miután ilyen PSP-re nem nagyon volt eddig, a multi miatt külön unikum...

80%

JUSTICE LEAGUE

Heroes

Nem olyan rég már alakíthattunk szuperhősöket egy kézikonzolos „szerepjátékban” – akkor nehezményeztem, hogy Batman nincs a felhozatalban. Valószínű, hogy még a DC producerrel is a Play!-t olvassák, hiszen teljesült az álom: megérkezett a Justice League Heroes, amelyben többek között az árnyak lovagjával is meszázolgathatunk.

A recept amúgy kísérletesen emlékeztet az Ultimate Alliance-ra: adva van egy rakás szuperhős, aki magától értetődően összeveti erejét a fő gonosszal, aki minden bizonylan belesett a nukleáris folyadékba – ez természetesen már a sztori vége, út közben ezernyi csatfő áll majd az utunkba, hogy lefékezze a becsüvésünket. Nehéz



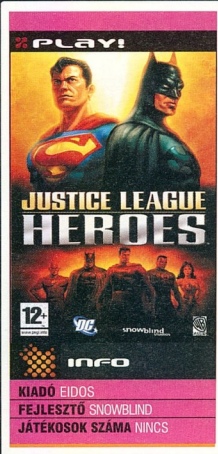
nem párhuzamot vonni a két játék között, a döntőt pedig nem a játékelemek vívják, hanem a szimpátia. Számomra Batman minden pénz megér – sajnos azonban a program megtartotta a legnagyobb hibáját, legközelebb esetben fix csapatall indulunk, így elvesz az élvezet. A mechanizmus már ismert: zúzunk, fejlődünk, zúzunk tovább hatékonyabban – egy szó, mint száz, ha mély, intellektuális élményt szeret-

nénk, keressünk mást – a játék, akár csak a konkurens, izig-vérig hack'n'slash. A kulcs ismételten a hangulat – abban pedig nem lehet fogást találni. Lehet, hogy a kamerakezelés esetlen, lehet, hogy itt-ott cefet módon káromkodni fogunk a hullámzó nehézség miatt, sőt, az is valószínű, hogy a töltési időbe beleöszölünk – de istenem, Superman is velünk van. Csak a multit nem kellett volna kihagyni...

PLAY!

Amit kapunk a JLH által, az egy élvezetes, bár kissé monoton akcióhéj, pofás grafikával. Reméljük, divat marad a képregény adaptáció, mert szívesen kipróbálnánk magunkat egy Sin City best of-ban is...

80%



PLAY1



GYÁRTÓ: MICROSOFT
 ÁR: Kb. 50 000 Ft.
 MEGJELENÉS: 2007. I. NEVEZÉV

írta: Snake

Sosem látott moziélményt hoz a nappalinkba az új eszköz



XBOX HD DVD

A filmek szereléseinek a fantáziáját már hónapok óta foglalkoztatja az a kérdés, hogy vajon, megéri-e a hagyományos DVD-ről a nyolcszor részletesebb felbontású HD DVD-re vagy esetleg Blu-rayre váltani. Ha a minőségjavulást nézzük, akkor a válasz mindenki számára egyértelműen igen volt, ha az új lejátszók árát tekintjük mérvadónak (egy HD-képes asztali készülék 150 ezer forintnál indul), akkor már közel sem ilyen egyértelmű a válasz. Ha azonban van az otthonodban egy Xbox 360, akkor már a fogyasztói ár sem riaszthat vissza. A HD házimozi élmény ugyanis így mindössze 50 000 Ft-ba kerül, ami, ha megnézzük a hagyományos DVD és a HD DVD közti különbséget, bőven megéri az árát. A fotelekben kérétek kényelmesen elhelyezkedni, a popcornot elővenni, a hangerőt felcsavarni és máris részesei lehetünk a jelenleg kapható legolcsóbb és legrészletgazdagabb házimozi élménynek. Az Xbox 360 HD DVD lejátszó megérkezett!

A CSOMAG TARTALMA

Sokakban felmerülhet a kérdés, hogy mit kap a vásárló mindössze 50 000 Ft-ért, azokban az időkben, amikor egy jó minőségű controllerért is minimum ötödenyit kell kifizetni. A válasz szerencsére több mint kielégítő. Mindent, ami ahhoz szükséges, hogy ugyanolyan éles képmíniséggel találkozzunk mint a legmodernebb digitális vetítővel ellátott mozikban. A csomag legnagyobb darabja ugyanis maga a lejátszó, ami 1080p felbontásban 24 képkocka/másodperc képráfrissítéssel küldi ki a digitális jelet az Xbox

360-on keresztül a HDTV-nek (természetesen ilyen tévé nélkül nem fogunk látni nagy különbséget, így a vásárlás nem indokolt). A képernyőn látottak magukért beszélnek! A lejátszóhoz csomagolt King Kong ugyanis az új formátum összes előnyét pillanatok alatt láthatóvá teszi. A hatalmas majom összes szőrszála kivethető, a közeli képeken még Kong szemének hajszálerei is tökéletesen láthatóak! Ha valaki még nem találkozott HD-minőségű

meglepetéseknek itt még nincs vége. A klasszikus DVD korongoknál megszokottá vált, hogy a fejezetek gördítésekor sokszor ki kellett lépünk a DVD főmenüjébe, ahol a jelenetválasztó képernyőn pontosan láttuk, hogy az adott fejezet melyik képkockával vagy jelenettel kezdődik. A HD DVD-nél ehhez a művelethez már nem kell kilépni a menübe. A DVD menü gombjának megnyomásakor ugyanis oldalról beúszik egy áttetsző fólia, amin ked-



filmekkel, akkor elképzelni sem tudja, mekkora a különbség a hagyományos DVD és a HD között. Türelés kép, sehol egy tömörítésből adódó szemcsés kép.

A látvány tehát magáért beszél, így a magamfajta filmrajongónak már önmagában ez is elég lett volna ahhoz, hogy azonnal rohanjak és magaménak tudjak egy lejátszót, ám a

vünkre válogathatunk a film jelenetei között vagy állíthatjuk át a szinkront és a feliratot úgy, hogy közben a film folyamatosan megy a háttérben. Apró, de jól megoldott és hasznos újítás ez, aminek hasznossága egészen addig nem tűnik fontosnak, amíg vissza nem tesszünk egy régi DVD-korongot, és nem szembeülünk a már megszokott kezelőfelület hiányával.

XBOX 360



❖ A tetszetős desing tökéletesen passzol az X360 kialakításához

A HD DVD mellett tehát a dobozban megtaláljuk a King Kong filmet, a lejátsszó áramellátásához szükséges tápegységet, egy távirányítót (ez külön megvásárolva önmagában 8-10 000 forintba kerül), valamint egy USB kábelt, amivel kényelmesen csatlakoztathatjuk az Xbox hátulján található USB porthoz.

EGY USB-BŐL KETTŐ

A Microsoft az Xbox 360 esetében hál'is-tennek eddig minden szempontból ügyelt a részletekre. Legyen szó a folyamatosan érkező játékok minőségéről, a vezeték nélküli kormány vagy headset megoldásáról vagy az úttörő Xbox Live internetes szolgáltatás

tartalmának és szolgáltatásainak folyamatos bővüléséről – és az apróságokra a HD DVD kialakításánál is odafigyeltek. A lejátsszó hátoldalán ugyanis helyett kapott a WiFi adapter csatlakozója, valamint két USB port amivel így praktikusabban megoldható az adapter és más hardverek csatlakozása.

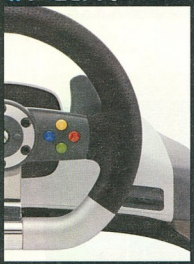
HD DVD VAGY BLU-RAY?

A kérdés jogos. A HD mellett szól az olcsóbb előállítási költség, a régiófüggetlen filmek, és persze az, hogy az Xbox 360-hoz kapható lejátsszóval a legolcsóbban élhetjük át a HD moziás élményét. A harc tehát folyik. A formátumok háborújában eddig nem lehet győztest hirdetni, mindenesetre számomra érthetetlen, hogy a HD házimozzi körüli formátumháború helyett miért nem egy egységes megoldásra törekedtek azok, akik ebben az üzletágban érdekeltek. Biztos vagyok benne, hogy egy kompromisszumokkal teli megoldással mind a filmforgalmazók mind pedig a vásárlók jobban jártak volna, és nem alakult volna ki a jelenleg tapasztalható érdektelenség, ami annak köszönhető, hogy a fizetőképes kereslet sem akar 200 000 Ft-ot kiadni egy olyan lejátsszóért, aminek a jövője bizonytalan.

VEGYEM, VAGY NE VEGYEM?

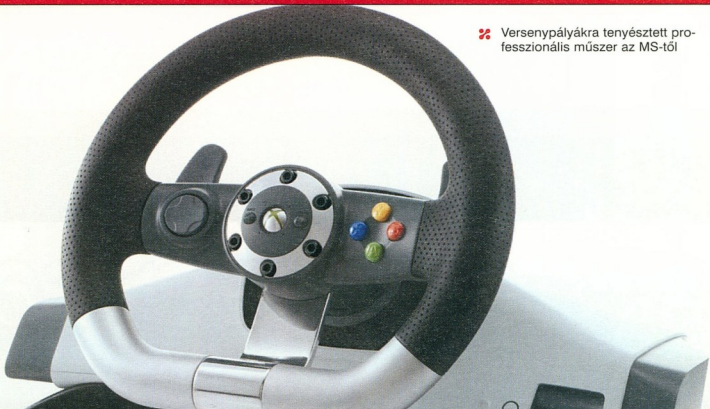
Számomra a válasz egyértelműen igen. Az új formátum képminősége mérföldekkel veri a sima DVD-jét, a lejátsszó olcsó (persze csak akkor, ha már van X360 és HDTV az otthonunkban), a lejátsszóhoz adott King Kong jó kis film, és látványosan prezentálja a HD összes előnyét, a programozható kontrollert meg ugye már önmagában is értéket képvisel. Ha szereted a filmeket, akkor a HD DVD Player az év legjobb vétele lesz, és soha az életben nem fogod megbánni, hogy 50 ezer forintot adtál ki érte!

PLAY!



INFO

GYÁRTÓ MICROSOFT
 ÁR 16.990 Ft
 AJÁNDEK PGR 3



Verseny pályákra tenyésztett professzionális műszer az MS-től

XBOX 360 WIRELESS Racing Wheel

Jól indult számomra az új szten-dő. A szilveszteri kijózanodás után az első héten közölték velem a hírt, hogy a Microsoft új vezeték nélküli kormánya ott lapul a szerkesztőségben s csak arra vár, hogy szerény személyem hazavigye egy próbakörre. És mivel már az első Xbox-nál is hiány volt profi kormányokban – a kemény autós programkínálat ellenére –, ennek rendkívüli módon örültem!

MI VAN A DOBOZBAN?

Hazaérvén rögtvet kikaptam a dobozból a jószágot, mivel az elvezetés információk alapján már kellően felszigaztam magam. Elsőként a minőséget vettem szemügyre. Maga a kormánykerék speciális gumirozást kapott, aminek köszönhetően az izzadt tenyér nem csúszik rajta, s a tapintása is kellemes. Tovább vizsgálódva sem találni semmi kivételalót a megvalósításban. A kormányom nagyon egyben van, a felhasználókat egy rossz szó nem érheti, gagyi, recsegős műanyagoknak a nyomát se látni.

Remek újítás, hogy a kormány kettős kizserelésben használható. A széles kialakításnak köszönhetően nem szükséges asztalhoz erősíteni a szerkezetet – az ehhez szükséges rögzítő természetesen mellékelik –, stabilan megmarad az ember lábain heves rángatások közepette is, s ezt a tapadást az alján található gumi-csikok remekül elősegítik. A gombok könnyen elérhető távolságban a jobb és bal kormányküllőn találhatók. A hagyományos X360 joy-hoz képest egyedül a jobb analóg kar hiányzik róla, így annak funkciójáról sajnos le kell mondanunk, továbbá sebességváltó karral sem látták el, ami számomra kicsit érthetetlen húzásnak tűnik.

+ POZITÍV

- A pedálok kialakítása
- Nem kell összekötni a konzollal
- Minőségi, erős szerkezet
- Ölben is jól használható

- NEGATÍV

- Jobb analóg- és sebességváltó kar hiánya

TALPALÁVALÓBÓL JELES

A pedálok egy igen ötletes „tálcára” kerültek. Örök probléma szokott lenni az, hogy hevesebb használat közben ezek hajlamosak voltak az elcsúszásra, melyet itt a tervezők egy, a pedálok előtti kiegészítővel oldottak meg. Ennek köszönhetően bármekkora vehemenciával padlózzuk az eszközt, saját sarkunk akadályozza meg a továbbcsúszást, megannyi evvel kapcsolatos bosszúságot rossz emlékké téve.

WIRE AZÉRT LESZ!

Bár annak hirdetik, a wireless jelző csak részben illik rá. Használható ugyan önmagában is, de a pedálokat már össze kell kötni a volánnal. Amennyiben a force feedbacket, azaz erővisszacsatolást, rángatást is szeretnénk használni, akkor a mellékelt tápegység szintén csatlakoztatnunk kell hozzá, viszont a kötöttségek e két vezetékben ki is merülnek.

A GYAKORLATBAN

A kormányon található Xbox Guide gombbal indíva a gép pillanatok alatt megtalálta az új eszközt. A csomaghoz mellékelt PGR3-mal kitűnően együttműködött a kormány, teljesen más szintre emelvén a játékelményt. A mechanika jól végezte a dolgát, a szerkezet kelőően strapabíró, a hatások megfelelő erősségűek voltak, valamint a körülbélül 240 fokos forgási szög is maximálisan elegendő volt a vezetési élményhez. Persze a többi autós játékkal szemben is megállta a helyét, jelenleg ez a kínálat két további címet takar, az NFS Carbon és a TDU képében (utóbbi nagyon jól muzsikált, előbbinél a kontroller sokkal jobb volt).

Csak jól lehet mondani az X360 első hivatalos kormányáról. Remek órákat szerzett a tesztelés ideje alatt, kivételalót a fentebb említett szórászállhatóságok kívül nem igazán lehet találni benne. Végre egy igazi minőségi kormányt köszönhetünk a személyében a Microsoft konzoljára, ami miatt erősen ajánlott kategóriába esik a versenyautósportok szerelmeseinek.

Megjelent az új Computer Panoráma!

Címlapsztorink:



Vista-képes
vasak

Tesztek

250/500 GB-OS SATA

MEREVLEMEZEK

VIDEOKÁRTYÁK

JÁTÉKOSOKNAK

ANTIVÍRUS

PROGRAMOK

Intelligens otthon

Új sorozat: virtualizáció

Igy készítsen

videoblogot!

Tippek-trükkök 30 oldalon

Keresse az újságárosoknál!



CHIP

 Megjelent az új CHIP!
Keresse az újságárosoknál!

DVD 9GB

A Windows Vista hardverigénye

Jobb, szebb, lassabb? Megmutatjuk, milyen teljesítményt várhat

CHIP válogatás: az összes program a CD/DVD mellékleten

25 TOP PROGRAM

Okos alternatívák az Office-ra, a Photoshoper, a Nero-ra és társaikra

A legbiztonságosabb böngésző

Teszt: Firefox 2, Opera 9 és Internet Explorer 7

VADONATÚJ!

CPU-kalauz

Az összes kapható modell összevetése

CHIP 19"-os TFT monitorok Megateszt



TÖVÁBBI TESZTEK MEGÚJULT WEBOLDALUNKON: WWW.CHIPONLINE.HU!

CHIP ONLINE

❖ Ryu Hayabusha, a Ninja Gaiden főszereplője a DOA játékokba is beverekedte magát



A NINJA Hironobu Itagaki



PÉLDAKÉP

Játékstílusaik teljes eltérése ellenére Itagaki a Metal Gear-sorozat megalkotóját, Hideo Kojimát tartja a legjobbra szakmailag és emberileg is. Az idellátóki játékkiallításán minden pillanattal a rajongók és érdeklődők rendelkezésére állt, de mikor a Metal Gear 4 tizenöt perces trailere futott a vászra, a külvilágról tudomást sem véve figyette a képsorokat. Később így nyilatkozott gondolatairól: „Éz igen, Snake végre bagozdik! Számos forgalmazónál tiltólístára kerülnek az ilyen tartalmú játékok, ahogy a DOA Volleyball esetén is a sokat nem takaró ruhák miatt álltak el az árusításól sokan. Kojimát viszont nem érdeklik, ha színtre cigarettával szájjában Snake karakteresebb, nem fogja ezt megvonní tőle a szélesebb aladásóskért. A rajongók fontosabak. Ez az igaz játékdizsigneri hozzáállás.”

❖ PLAY!

INFO

SZÜLETETT 1963
LAKÓHELY TOKIO
CÉG TECMO
BECSZÁS PRODUCER

formját is. Neve két sorozatával olvadt egybe, melyekért csaknem száz százalékig ő tehető felölőssé: míg a Dead or Alive a verekedős játékokat reformálta meg tíz évvel ezelőt, addig a Ninja Gaiden az akciójátékokról alkotott fogalmunkat emelte új szintre. Következzék hát...

HIRONOBU ITAGAKI, A NINJA

Az idén harmincharmadik élet-évébe lépő Itagaki úgy kezdte karrierjét, mint a legjobb mára nagynevűvé vált designer. Eredetileg író szeretett volna lenni, de ehhez nem volt elég tehetséges, máig kitartó fő hobbija, a szerencsejátékok pedig nem kecsesgettek túlságosan stabil jövőképpel – bár Japánban valóban létezik a „profí szerencsejátékos szakma” –, így akkori barátjánőnek rábeszélésére felhagyott ezen vágyaival, és tizennyolc évesen inkább elszegődött a Tecmóhoz egyszerű grafikus programozónak. Kicsiny csapatának első feladata a játéktérmeiben nagy népszerűségnek örvendő Tecmo Bowl elnevezésű amerikai foci játéknak a Nintendo konzoljára történő portolása volt, majd hasonló kisebb volumenű projectekkel szerzett egyre kiterjedtebb ismereteket a játékszaktmárol.

1995-ben jött el számára a nagy lehetőség, mikor is a Tecmo dolgozóinak „krémjéből” megalapíthatta a japán cég leányvállalatát. Utalva Itagaki ninja-imádatára, valamint arra, hogy ők tényleg a Tecmo legjobbjaiból lettek kiválogatva, a Team Ninja nevet vették fel. Első játékkukkal egyetlen célt kellett csak teljesíteniük: egy anyagilag sikeres programot alkotni, a Tecmo ugyanis az idő tájt erősen a csőd szélén állt. Körülnéztek a piacon, milyen játékok örvendek hatalmas népszerűségnek, és mivel az első Tekkennek és Virtua Fighternek köszönhetően tombolt a verekedős játékok iránti kereslet – nem is beszélve a harmadik Mortal Kombatról –, a cégvezetés is ilyen játékokt kért tőlük. Itagaki szerint annyira a csapat vágyaira tekintet nélkül, csöhlátású volt ez a vezetői döntés, hogy ha a Gran Turismo lett volna éppen a sláger, akkor ma egészen biztos, hogy a „Final Drive” sorozatot dicsöítenénk. A névválasztás is a végső elkeseredettséget tükrözte – ettől a címtől várták a Tecmo továbbélését vagy halálát, ezért neveztek el végül Dead or Alive-nak.

CSAJOK A CSÚSSZON

Talán nem kell hosszosan esetlenem: a Dead or Alive is végül

Rovatunk első Xbox-os vendége után némi- képpen visszatérünk a régi PlayStation-ös ke- rékvágásba, meghozzá oly mó- don, hogy friss Xbox 360-as ol- vasóinknak se legyen oka pan- aszra. Februári főhősünk a PlayStation érában kezdte tény- kedését, de az új évezredben át- pártolt a Microsoft gépéhez, most pedig, öt év elteltével ismét előveszi a Sony aktuális plat-

óriási sikert aratott a kombok helyett a gyors, mindenki számára pillanatok alatt megtanulható, mégis profikat is sokáig szórakoztató játékmotornak, az első igazán kidolgozott ellentámadási rendszernek, no meg nem utolsósorban a lenge ötözetű lányoknak köszönhetően. 1996-ban robbant be a játéktérmeinkbe, majd érkezett az erősen feljavított PlayStation-ös és Saturn-os port is az otthonokba.

A folytatás immár a következő generációs gépekre csapódott be egyenes a játéktérmeinkből: a DOA 2

Hardcore még gyorsabb játékmotornal, több mozdulattal és karakterrel, rendezett átvezetőikkel és teljesen interaktív pályákkal csábított továbbá rajongókat a sorozatnak, no meg persze a grafikai színvonal is ugrott pár lépcsőfokot: a lányok melléért például külön fizikai motor volt felelős. Ismét kasszasiker Japánban és a nyugati világban is, majd némiképp megrökönyödés következett: a harmadik rész egyike volt a legelső, kizárólag a Microsoft első konzoljára bejelentett játékoknak, melynek látványára jellemző, hogy az első képről senki se hitte el, hogy tényleg a valóságban számolt grafikus motort tartalmazta. Bár ezúttal „csupán” a külső fejlődött jelentősen, a

tényleg bombasztikus látványvilág, a ruha-költeményekben pompázó gyönyörű lányok lazán elvitték a hátukon a harmadik részt, mely az egyik legerősebb Xbox nyitócsim lett végül. A sietősre egyébként jellemző, hogy az amerikai verzióiban a teljes intró és számtalan ruha is kimaradt, egy karaktert pedig az európai játékosok se kaptak meg utólag sem – a játékmotort és a nagybetűs hangulatra viszont valóban egyetlen rossz szavunk sem lehetett.

A sok hangzatos siker után Itagaki kapott végül egy igazi hobbijectet is: a DOA Xtreme Volleyball egy egyszerű, laza sportjáték lett, amivel főhősünk régi nagy álmát valósíthatta meg. A könyved kikapcsolódás jellemző Itagakira is, ő pedig így képzel el egy tényleg paradicsomi szigetet: mesés lányokkal, no meg persze örök szenvedélyével, a kaszinóval. Az úriember egyébként nem vet meg semmi földi jót: gyakran látni kétes földalatti szerencsebarlangokban, interjúk pedig rendszerint egy üveg sör és több doboz cigarettára társaságában adja – bár ezek érthető módon nem kerültek be a játékba.

NINJA SZÜLETIK

A DOAX mellett volt még Itagaki csapatának egy ösödök óta készülő játéka is. A Ninja Gaiden (három korábbi része is siker volt korai Nintendo-gépeken) eredetileg PlayStation 2-es nyitócsimként(!) volt beharangozva: ehhez képest rökke négy év csúszással, 2004 tavaszán látott napvilágot Xbox-on, de a bő fél évtizedes fejlesztés meg is látszott a játékon. A valóban ninja-megszállott designer – aki előszeretettel lóballája kargyűteményét a megszepszent újságírók előtt interjúadás közben – így nyilatkozott az előlinterjúban: „A japán kultúrában több ninja-típus létezik: az én kedvencem nem a sötétben lopózó csendes orgyilkos, hanem a harcort nyíltan vállaló, ellenfeleit pillanatok alatt lekasaboló gyilkológép. Szerintem a gyerekeket, akik arról álmodnak, egyszer majd ninjáké válnak, nem a „bűnjócskázás” vonzza, hanem hogy kezükbe vehetik a katanát és azzal stílusosan mindenkit lekasabolhatnak – ezt próbáltam megadni mindenki Ninjái Gaiden-ben.”

A Devil May Cry nyomdokain haladó brutális kaszabolós program végül valóban új szintre emelte mindazt, amit addig ebben a kategóriában láthattunk. A bőületes látványvilág és a soha egyetlen pillanatra sem lankadó, adrenalin-pumpáló játékmotort a milliárdnyi harci fogással megszámlálhatatlan új játéka címet eredményezett neki annak ellenére, hogy az utóbbi öt évben megjelenett legnehezebb alkotás volt. Hiába, nem könnyű a ninja élete, de azt sosem sejtettük, hogy ennyire: szerkesztőségünk tagjai sem egy kontrollert pusztítottak el, miután századszorra sem sikerült teljesíteniük egy-egy hűzósabb részt.

Itagaki magyarázata egyébként az Xboxra való átportálásra az volt, hogy ő mindig is aktuális legfejlettebb rendszerre szeret fejleszteni, ugyanis nála elsőrangú szempontot képvisel a vizuális megjelenítés színvonala. Visszanézve a mester munkáit ez az indoklás maximálisan tartható: Itagaki játékaik grafikailag mindig jelentősen megelőzték korukat, de azért biztosak lehetünk benne, hogy a Microsoft is bőkezűen támogatja eme ambíciót. Az ősszel viszont némiképp változott a helyzet: a PlayStation 3 megjelenésével immár nem egyértelműen az Xbox 360 a legerősebb konzol a piacon, és láss csodát, Itagaki egyből be is jelentette a Ninja Gaiden PS3-as verzióját. Cégenek ugyan az X360 marad a fő platformja, de egy elkülönített csapat foglalkozni az utólagos átportolásokkal, így egy-két év késéssel ugyan, de valószínűleg minden leendő Team Ninja játék napvilágot fog látni a Sony új gépén is.

És hogy min dolgozik jelenleg a japán játékvilág fenegyereke? Csaknem az első rész megjelenése óta készül a Ninja Gaiden valódi folytatása, aztán van egy csak Code Cronus néven emlegetett, teljesen ismeretlen program, valamint Itagaki ismét kapott egy valódi „hobbijectet”, melyel egy újabb régi álmát valósíthatja meg, és melyről csak annyit tudunk, a Dead or Alive pár szereplője is fel fog tűnni benne, de az eddigi játékoktól teljesen eltérő stílusú képvisel. A platformnyitásnak köszönhetően ráadásul immár mindkét nagy tábor lélegzet-visszafojtva várhatja az elkövetkező Team Ninja játékokat, melyek képviselőjék bármely stílusú, biztosan kategóriájuk dobogóján foglalnak majd helyet – feltéve, ha hősünket felmentik az ellene nemrég felhozott szexuális zaklatás vádjá alól...



BOSSZÚ

„A Dead or Alive szexi szereplőire mint saját lányaimra tekintek. Nagyon szíven ütött, mikor a magukat rajongóknak mondó fiatalok meztelenre vetkőztető módostással álltak elő – melyik apa örülne neki, ha ruha nélkül látna a lányait?! Amikor az első Dead or Alive megjelent, nagy riválisunk, a Namco nyíltan és igen csúnyán kritizálta a játékot, a szereplőket. Az én családom! Ezt sosem felejttem el, és ezért még megfizetnek meg fogom semmisíteni őket!”

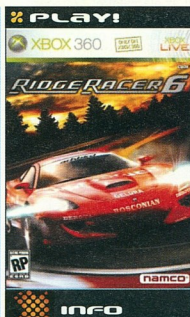


Más akciójátékokban az ellenfelek azért vannak, hogy lemészárolj őket. A NINJA GAIDEN-ben azért, hogy téged lemészároljanak le.

PLATINUM

☘ Jó játékok jó áron

A karácsonyi játékaradatok természetesen az olcsó, budget-kategóriába sorolt játékok számát is alaposan felduzzasztotta, így ha valami könnyen elérhető szórakozást keresel, rengeteg lehetőség lehet. Következő összeállításunkban három Xbox 360-as, illetve négy PS2-es programot ajánlunk – következő számunkban pedig PSP-fronton is körülnézünk



PLAY!
XBOX 360
RIDGE RACER 6
NAMCO
INFO
KIADÓ: NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ: NAMCO JAPAN
ÁR: 9599 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA: 14

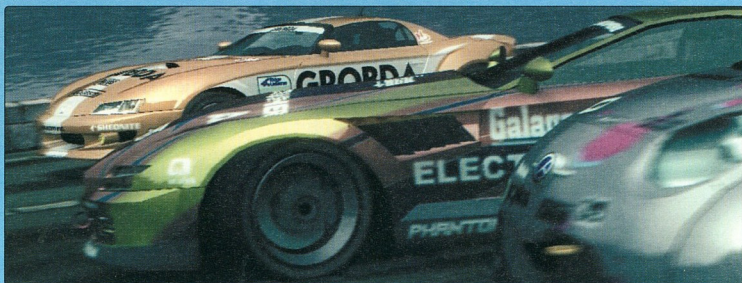
75%



RIDGE Racer 6

Száguldás a jövőbe!

XBOX 360



A Ridge Racer 6 valószínűleg az achievement-pontokkal legszigorúbban bántó játék X360-on! Ez persze nem feltétlenül szempont a megvásárlásakor, csak éppen készüljetek fel rá, hogy a World Explorer névre keresztelt központi játékmód felélnél elképesztően bedurvult a nehézség, és a sok szenvedést még a jó öreg achievementek sem ellensúlyozzák. Amúgy leginkább a PSP-s Ridge Racerekre hasonlít ez a változat is: ugyanolyan

stílusú pályák, hasonló extrém bónuszautók (ha sikerül odáig eljutni...), és az ott látott háromszintes turbózási rendszer tünik fel itt is. Összesen 15 pályánk van, amelyeket nem tart sokáig kiismerni, hiszen sok trükközésre nem lesz szükségünk – „mindössze” az olykor kilométeres farolásokat kell tökéletesen uralni, illetve mindenhol meg kell találni a turbók elsütésének legoptimálisabb helyszínét. Az online versenyeken talán nem meglepő mó-

don a japán játékosok uralják a tekerpet, néha egészen elképesztően tökéletes időzítéssel, teljesítménnyel teljesítik a pályákat. A RR6 nem egy forradalmi versenyjáték; nincs benne sztori, mint a Most Wantedben, nincs tele új megoldásokkal, mint a Carbon vagy a Test Drive Unlimited, és nem olyan gyönyörű, mint a PGR3 – éppen azért csak a sorozat szerelmeseinek tudjuk ajánlani; és őket talán megnyugtatja az, hogy a zene továbbra is fantasztikus!



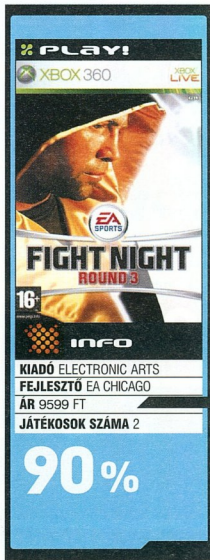
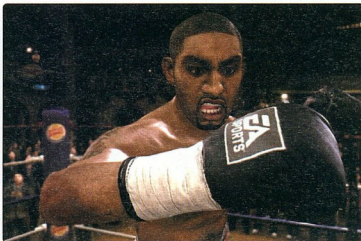
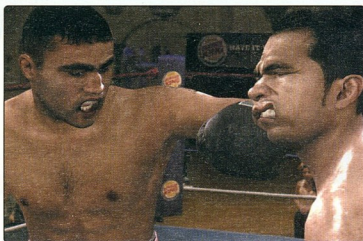
FIGHT NIGHT Round 3

XBOX 360

Ez a Round 3 nem az a Round 3, mint amivel a PS2-tulajok találkozhattak tavaly, néhány dolog ugyanis hiányzik belőle. Ez leginkább abban nyilvánul meg, hogy a karrier-mód sokkal behatóbb és a valóságtól elrugaszkodottabb, mint ott – cserébe viszont minden időt leglátványosabb sportjátéka lett az Xbox 360-as kiadás. A bokszolók kidolgozása mesés, és ez különösen a lassításoknál, visszajátzásoknál figyelhető meg – még a szemük is

viszonylag élethűen mozog. Amikor meg egy hatalmas horogütés nyomán fröccsen a nyál és a vér, repül a fogvédő és felakad a szem, szinte a ringben érezzük magunkat (jó esetben a feladó oldalán). A mérkőzések között a szokásos apró minijátékokkal fejleszhetjük magunkat, azaz az EA-tól megszokott borzasztóan sok lehetőséget adó szerkesztőprogrammal általunk megalkotott versenyzőt. Az online játékba viszont csak az előre megalkotott játékosokat vihetjük magunkkal – ám

ennek ellenére is parázs viadlok lehet vívni. A két analóg kart használó irányítás és a viszonylag realisztikus sérülési rendszer (ha nagyon belemozdulunk egy ütésbe, akár már az első KO nyomán végleg a padlón maradhatunk, máskor meg még a negyedik után is fel lehet állni) miatt oda kell figyelni a védekezésre, az elhajlásra, úgyhogy a más verekedős játékokban a veszett gombnyomkodásra alapozóknak itt bizony nem sok babér terem majd.

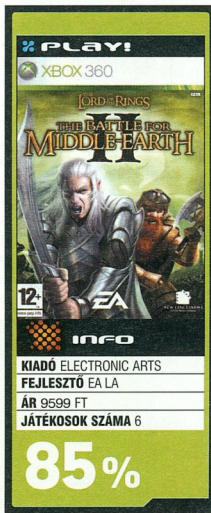


Lord of the Rings BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

XBOX 360



Bár a PS1-korszakban szinte minden PC-s stratégiai játékot kiadtak konzolra is, azok jobbára irányíthatatlanok és ocsmányak voltak. E két hibából a Battle for Middle-earth 2 legalább másfelet kijavít: egyrészt nagyon jól néz ki, másrészt meg az irányítás is elfogadható lett. A gonosz, illetve a jó kampány során egész Középföldét bejárhatjuk, megvívva a jól ismert, illetve kitalált ütközeteket (a Megye feldúlása a goblin seregekkel például különösen szórakoztató), méghozzá néhány pálya után már meglepő magabiztossággal. Az irányítás a lehetőségekhez képest nagyszerű lett, ez eddig messze a legjobb kontrolleres megoldás. Persze nem megy minden olyan flottul, mint PC-n egyérel, meg aztán szokni is kell, de pár óra, és játszói könnyedséggel rakjuk le a pénztermelő épületeket, termeljük a harci egységeket, irányítjuk a hatalmas seregeket, és használjuk a hősök képességeit. Néhány dologgal volt csak gondunk (a minitérkép tulajdonképpen használhatatlan, és a váralkal építése is nehézkes), de ez a megoldás mindenképpen jobb, mint bármí, amit vártunk volna korábban – és biztos, hogy az előző számunkban bemutatott Command & Conquer 3 még jobban fog muzsikálni ebben a tekintetben. Pár év, és lehet, hogy a real-time stratégiai játékok már ugyanolyan elfogadottak lesznek konzolon is, mint mondjuk az FPS-ek; és ezért majd a BFME2-nek kell köszönetet mondanunk!



PLAY!
PlayStation 2

ULTIMATE SPIDER-MAN

INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ
ÁR 8999 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 1

85%



PLAY!
PlayStation 2

24 THE GAME

16+

Platinum

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY CAMBRIDGE
ÁR 3999 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA

78%



Ultimate PS2 SPIDER-MAN

A z első Spiderman film eszelős sikere óta a képregények kedvelői folyamatos nirvánában érezhetik magukat: filmek, videójátékok mindenütt, és még az olyan, viszonylag kevésbé ismert hősök is reflektorfénybe kerültek, mint Iron Man, vagy éppen a Ghost Rider (mindkettő film-főszereplő is lesz). Így született meg ez a képregény-konverzió is, amelyben az öreg Pókember kicsit másként fest, másra képes, mint a filmekben. Harc közben nem lehet annyit kombózni, annyi pókfonatot kilőni, mint a többi pókjátékban, de ettől eltekintve igen élvezetes, amint ide-oda ugrálva szétkapjuk a rosszfiúkat. A másik játszható karakter, Venom teljesen más figura, ő nem védelmezi, hanem eszegeti a járőrelőket – így

gyűjthet ugyanis energiát. A sztorimód ugyan viszonylag rövid – nyolc-kilenc óra –, ám a város millió más kihívást kínál: versenyeket, nehéz harcokat, legyőzendő bandákat, illetve véletlenszerű baleseteket, melyeknél a dolgunk a népek biztonságba helyezése lesz. A grafika is-mételem csak a képregény szerelemesit fogja boldoggá tenni, hiszen

a toonshading technológiával mindent sikerült a füzetekben látottakhoz hasonlóvá varázsolni.

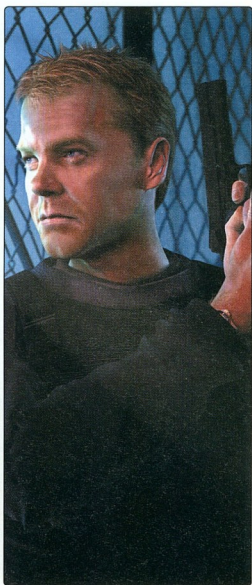


24 the Game

PS2

R emélhetőleg a jó öreg Jack Bauer senkinek nem kell bemutatni – elvégre minden idők legkeményebb ügynöke minden idők legizgalmasabb tévésorozatában meghódította az egész világot. A második és a harmadik évad között játszódó PS2-es játék ugyanúgy epizódokra, órákra van osztva, mint a sorozat, de persze nem tart 24 óráig végigjátszani azt. A sorozat a David Palmer elnökre vadászó terroristák kéze kerítéséről szól, de az is kiderül belőle, hogy Kim miként került az ügynökséghez, és Jack Bauer hogyan találkozott Chase-zel. A játékmenet rendkívül tarka: a külső nézetes lövöldözéstől a mestervészékesedően át a minijátékokig

és a lopakodásig mindenben részünk lesz, amit csak a játékdesigneri egy valaha is kitalált. Nagy kár, hogy maguk a kihívások elég könnyűek, és bizony a „normál” akciójátékokhoz szokottak számára igen egyszerűek is... A 24 fejezetre osztott játékban mintegy száz kisebb-nagyobb alfejezet kapott helyet, melyek hossza a pár perctől a fél óráig terjed. A grafika pompás lett (leszámítva az autós, üldözés jeleneteket, ahol ráadásul az irányítás is borzalmas), különösen a főszereplők kinézetét találták el – no és persze a szinkronhangok is mind eredetiek, így Kiefer Sutherland itt is sokszor „Dammit”-et üvölt. Ja, és magyar felirat is van!





THE INCREDIBLE HULK: Ultimate Destruction PS2



A meglepően érzélgőre vett Hulk-filmmel együtt kijött játék nem volt egy nagy eresztes – a Hulkos gyakori részek még elmentek, ám a lopakodós részek mindenkit alaposan felidegésítettek. A folytatásban már nem követték el a fejlesztők ezt a hibát, és ahogy azt az alcím is finoman jelzi, itt bizony az eszelős pusztítással lesz a főszerep. Szinte bármely tereptárgyat szétverhetjük,

vagy legalább felkaphatjuk, és azazal verhetünk szét más dolgokat. Zöld hősünk így tehát hatalmasakat ugrik, busszal pusztítja el a tankokat és helikopterrel a rendőrautókat. Külön élvezet a sok főelenség, akiket ugyan nem egyszerű, ám igencsak élvezetes dolog földbe taposni. Igaz, ez azzal is jár, hogy túl sok egyhuzamban az unalom veszélye nélkül nem lehet eltölteni a játékkal (már csak azért

sem, mert a pályák viszonylag repetitívek). Technikailag a játék szerencsére nagyon jó lett – igazán látványos, amint a városban vagy a sivatagban örvöngve darabokra szaggatunk, péppé lapítunk mindent és mindenkit. Nagy kár, hogy a sztori borzalmasan lapos, és még a prezentációja is gyengécske – mindenesetre ha egy kis akciófröccsre vágyasz, jó választás lehet az öreg Hulk.

PLAY! PlayStation 2

THE INCREDIBLE HULK
ULTIMATE DESTRUCTION

12+

INFO

KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ RADICAL
ÁR 6999 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 1

82%

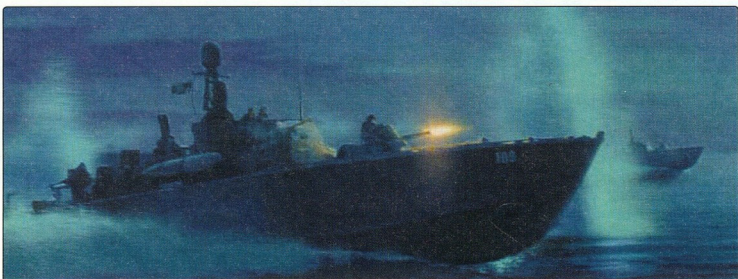


MEDAL OF HONOR Rising Sun PS2

Ha második világháborús FPS, akkor Európa. Ez, legalábbis a Rising Sun megjelenéséig, egyértelmű volt. A legutóbbi Medal of Honor (és ha már itt tartunk, bemutatónk között olvashatsz a következőzről) azonban a Csendes-óceáni hadszíntéren ment át, és így németek helyett japánokat tett meg ellenfélnek. Ez mondjuk leginkább csak a grafi-

kában és a hangulatban hozott változásokat, minden más téren maradt a jó öreg Medal of Honor-játékmenet a jó kis tűzharcokkal, változatos küldetésekkel, ám nem túlságosan észlény ellenfelekkel. A változékony környezetben zajló küldetések szerencsére ellensúlyozzák, hogy a grafika az EA-tól nem várt módon kissé csalódást okoz, legalábbis akkor, ha túljü-

tunk az első pályán, Pearl Harboron. Ez ugyanis legalább olyan hatással volt ránk, mint az első alkalom, amikor megpillantottuk a normandiai partraszállást; a japán bombázók folyamatosan süllyesztk el a hajókat körülötünk, míg mi először az életben maradásért küzdünk, aztán meg egy motorosónakból próbáljuk csökkenteni a támadók számát.



PLAY! PlayStation 2

WII U NET PLAY

10

MEDAL OF HONOR
RISING SUN

12+

Platinum

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA LA
ÁR 6299 FT
JÁTEKOSOK SZÁMA 4

80%



2007 FEBRUÁR



PLAY! *impresszum*

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Bányi László (Grah) grah@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környel Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelészerkesztő: Dacher Richárd (Rico) rico@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) krisfoto@vogueburda.hu

A szerkesztőség címe:

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

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

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

Terjesztési osztály:

Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: 888-3421, 888-3422, 888-3423
Honlap: www.lmediabolt.hu
E-mail: terjesztcs@vogueburda.hu

Hirdetési igazgató:

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

Hirdetésfelvétel:

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

Terjesztési igazgató:

Walttschek Ottó owalttschek@vogueburda.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadást felel:

Walttschek Csilla - Ugyvezető igazgató-cs Walttschek@vogueburda.hu
Tel: 888-3450, Fax: 888-3499

Árus lapterjesztés:

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

Nyomda:

Pauker Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Vértess Gábor ügyvezető igazgató
1047 Budapest Baross u. 11-15.

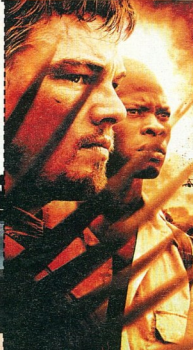
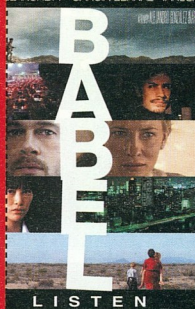
A közölt cikkek fordítása, utányomása, sokszorosítása és adatrögzítésével való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1788 - 0297

Február 1. **BLOOD Diamond**

Leonardo DiCaprio Sierra Leonában, egy polgárháború közepén kerget egy hatalmas, milliárdokat érő különleges gyémántot...

FROM THE DIRECTOR OF
RES PERROS AND 21 GRAM
CASTING BY
BLANCHETT GARCÍA BERNAL YAKUSHO



Február 4. **FUZION Frenzy 2**

Kis költségvetésű minijáték-gyűjtemény, ám az online támogatás talán majd kárpótolja a csilivilli grafika hiányáért.

Február 7. **Kagemusha**

Akira Kurosawa egyik, nálunk nem túl ismert filmje végre megjelenik DVD-n. Szamurájok és hasonmások, kegyetlenség és önfeláldozás...

Február 8. **BABEL**

A Brad Pitt és Kate Blanchett főszereplésével készült film négy összefonódó, tragikus történetet mesél el.

Február 9. **Okami**

A tavalyi év egyik legjobb akciókalandjátéka végre Európában is napvilágot lát. Csak annak, aki szereti a művészi dolgokat!

Február 20. **Crackdown**

Amíg nincs GTA 4, nyüzsgönek a klónok – a Crackdown ezek közül sci-fi környezetével, szuperhőssé fejleszhető karakterével tűnik ki.



Február 23. **FINAL Fantasy XII**

A 2006-os év legjobb PS2-es játéka; a FF-sorozat egyik legjobbjá; egy technikai csoda – a jelzőket a végtelenségig lehetne sorolni.

Február 23. **RAINBOW SIX Vegas**

Vegast már sok platformon megemlítettük, PSP-n csak február végén vághatunk neki az akciónak.



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



Keresd

Magyarország
legolvasottabb
játékmagazinját!



Teljes játék a
DVD mellékleten!
Runaway - a road adventure

