

# PLAY!

XBOX 360, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, PSP konzolmoj

Bemutató 34. oldal

# TOMB RAIDER ANNIVERSARY



RATCHET AND CLANK SIZE MATTERS



THE 36. oldal  
DARKNESS



BURNOUT  
DOMINATOR





M o u n t a i n



**MERRELL**  
*let's get outside™*







# Intro

## Sziasztok!

E sorok írása közben jelenik meg éppen Magyarországon a várva-várt PlayStation 3. ennek apropójából kicsit behatóbban tanulmányoztuk annak menürendszerét, online szolgáltatásait. A PS3 játékokkal egyelőre csak érintőlegesen foglalkoztunk: a naggyúgúkról ugye már írtunk, a multiplatform fejlesztések egy részéről (NBA Street Homecourt és Def Jam Icon) pedig már most olvashattok. Kíváncsian várjuk a véleményeket a PS3-ról, ezért ha van kedvetek mindenképpen írjátok meg ti is a tapasztalataitokat és küldjétek el a [play@vogelburda.hu](mailto:play@vogelburda.hu) címre.

Érdekes módon az április hónap leginkább a PSP-nek kedvezett. Elképesztően jó játékok jelentek meg a kis kézikonzolra. Az új Ratchet & Clank, a The Warriors és a Chili Con Carnage nagyszerű játékok. Nem úgy, mint az EA legújabb, a Bajnokok Ligáját feldolgozó játéka, amely ötletei tekintetében kenterbe ver minden egyes focis játékot, ám maga a futballszimuláció érthetetlen módon gyengére sikeredett. Sebaj, majd a FIFA 08 helyreállítja az EA Sports hírnevét...

Ha már az X360-as játékoknál tartunk nem mehetünk el szó nélkül a Ghost Recon 2 mellett ami ismét elképesztő jóra sikeredett. Nem is szaporítom tovább a szót! Jó játékok kíván mindenkinek a Play! Team!

Az építő jellegű kritikákat továbbra is a [play@vogelburda.hu](mailto:play@vogelburda.hu) címre várjuk!

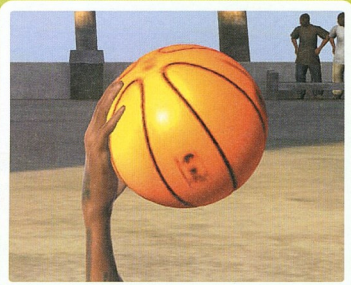
**PLAY!** team





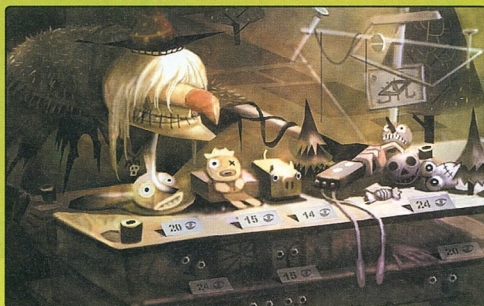


PLAY!



52

## nba Street homecourt



## PLAY! tartalom 2007. ÁPRILIS

- 03 Intro
- 04 Tartalom
- 08 Levelezés
- 08 GDC beszámoló
- 10 LittleBigPlanet
- 12 PlayStation Home
- 14 PS3 tapasztalatok
- 16 PS2-es szerepjátékok Japánból
- 17 Pletykarovat
- 18 Eternal Sonata
- 19 Hot Shots Golf 5 - Too Human
- 20 Theseis
- 21 Tekken 6 - Uncharted Worlds
- 22 Enemy Territory: Quake Wars
- 26 Saints Row
- 27 Transformers - Lost Odyssey
- 28 Pursuit Force 2
- 29 Conan
- 30 Stuntman Ignition
- 31 Flatout Ultimate Carnage
- 32 2 Days 2 Vegas
- 33 Call of Juarez - Project Grimm
- 34 Tomb Raider Anniversary
- 36 The Darkness

# 10.



# 64.

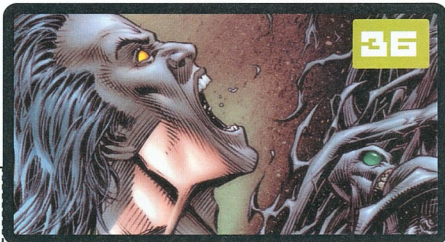






# the darkness

A sötétség erői általában ellenfélként vannak jelen a játékokban, de ezúttal változik a dolog, és mi leszünk a rossziúk. démoni segítőkét idézhetünk, sötétségből font csápokkal pofozkodhatunk, egyszóval szabadon tombolhatunk...



# Chulip

# 51.



Csókolózó szimulátor még nem nagyon volt a kezeink között, ám végre most ez is megváltozott. És bár a Chulip semmiképpen nem egy technikailag kiforrott, vagy sztoriban forradalmi

játék, kedves bohósága, örületes feladatai és nyomott kis karakterei kedvéért érdemes lehet próbát tenni vele...



- 42 GTA Vice City Stories
- 46 Burnout Dominator
- 50 Lumines Plus
- 50 Samurai Warriors 2 Empires
- 51 Chulip
- 52 NBA Street Homecourt
- 54 Def Jam Icon
- 58 GRAW 2
- 63 Free Running
- 64 Test Drive Unlimited
- 66 Medal of Honor Vanguard
- 69 Fuzion Frenzy 2
- 70 UEFA Championship League 06-07
- 74 XBL Arcade és PS Network játékok
- 78 Cheat-rovat
- 80 Achievementtek
- 82 PSP-rovat
- 92 WiFi otthon
- 94 Konzol legendák - Keiji Inafune
- 96 Platinum játékok

# tomb Raider

# 34.





# HELLO!

Ez a hónap mi másról szólna, mint a PS3 eljövételéről. Éppen ezért ebben a témában érkezett a legtöbb levél. Érdekes módon sokat foglalkoztatja az online játék lehetősége is. Ez a PS3 debütálásakor azonnal élni fog (játsszani lehet, demókat letölteni egyelőre sajnos nem), az Xbox 360-on hivatalosan még nincs, de egy apró trükkkel minden megoldható. Leveleiteket továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!

## ROUND 2

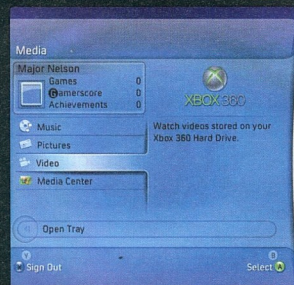
Kedves Play!

Az a kérdésem lenne: hogy lehet az, hogy az Xbox 360-on eltűnt a profilom. A második az, hogy azok a csillagok mikor nőnek (alap 3 csillag)? A választ előre is kösz!

Üdvözlöm az egész szerkesztőséget!  
MarKoO

Szia!

A profilod elvileg nem tűnik el, csak ha valaki letölti. Szóval nézz körül a családban a testvéreid között, persze indokolatlanul ne légy erőszakos, de azért ne is hagyj futni büntetlenül a profilgyilkost (esetleg nézd meg, hátha csak az automata belépés lett kikapcsolva). A csillagok azt jelentik, hogy



ennyire vannak meglegedve veled azok, akikkel online játszotál. Ez úgy nő, ha valaki a nevedre kattint és preferál téged a megfelelő menüpont alatt. Ennek a jelentősége, hogy ha online játszol akkor, ha mód van rá, akkor a szerver azok közé a játékosok közé oszt be, akik preferáltak téged, ergo barátaid vagy ismerőseid!



## Előfizetés!

Előfizettem a lapotokra. A hirdetésben azt olvastam, hogy körülbelül egy hónap múlva hozzák ki a játékot. Tényleg ilyen sokat kell rá várnom, már nagyon szeretnék vele játszani. Az első újságod mikor hozzák ki? Lécci írjatok, szeretném tudni!

Ádám

Szia!

Az előfizetésed beérkezése után azonnal küldjük a következő lapot, azaz erre maximum egy hónapot kell várnod. A játékkal picit más a helyzet. Először is be kell rendelni azt, majd csak ezután tudjuk ki-postázni neked. Szerencsés esetben egy hónapon belül megkapod a várt játékot, de az is előfordulhat, hogy egy-két hetet csúszik a dolog. Mi mindent elkövetünk, hogy a lehető leghamarabb hozzájuss a hón áhitott stuffhoz!

Egyébként tervezzük az előfizetői akció kibővítését, így ha minden jól megy, hamarosan jóval több PS3, PS2 és X360 játék közül válogathatok majd! Részletek a következő számok valamelyikében!

## A hónap levele

# LIVE

## Bárhoz, bármikor!

Szevasztok!

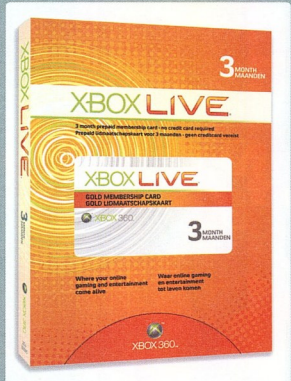
Kérdésem lenne az Xbox Live-val kapcsolatban. Mert hiába van már vagy egy éve MSN fiókom, amikor regisztrálni akarok a Live-ra, (X360-on keresztül) akkor nem fogadják el a hotmail címetem... OK, mondom magamban, akkor létrehozok egy újat... És egy újabb csalódás; az X-en keresztül nem lehet magyarországi személyként regisztrálni.

Most mit tegyek? Hű olvasótok:

Porub

Szia!

Hivatalosan egyelőre nincs Magyarországon Live. A Microsoft ezt akkor szeretné csak bevezetni, ha a teljes felület honosítva lesz. Ettől függetlenül nem kell lemondanod a Live-ról, csak egy kis trükköt kell alkalmazni. Hozz létre egy új hotmail címet úgy, hogy a tartózkodási hely Anglia legyen. Ezután lépj be Xbox-on és a te neveddel, és egy angol címmel regisztrálj be. Fontos, hogy az irányítószám megfelelő legyen (a neten találsz több ezret, mi általában a londoni Virgin Megastore-ét használjuk, az a W6 7RR), ugyanis ezt ellenőrzi le a Live! Ha ez megvan, már is élsz az Xbox Live!



☞ Kicsit csálni kell, de ha ezen túlélszük magunkat, lehet Live-onni!



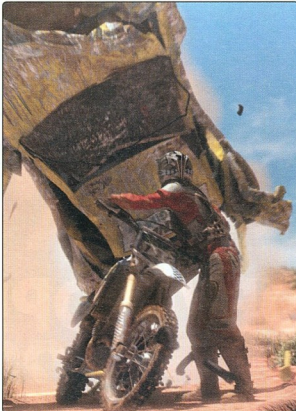
# PS3 Launch

Sziasztok!

Nem értem miért nem valami nagyobb, áttűtő erejű címmel jött elő a Sony a nagy turnéra, ezekre a nyitócímekre sajnos én elég bizalmatlanul nézek... Azt gondolnám, ha az ember letesz egy nagy halom pénzt, legalább érezze, hogy ez már egy új generáció, újfajta játékelménytel, még több új ötlettel, amit eddig a hardverkeret miatt nem lehetett megvalósítani, de erre még kicsit várni kell. Egyelőre nekem úgy tűnik, az Xbox 360 nagyobb játékelményt nyújt kevesebb pénzért. Én is kipróbáltam a Resistance-et, jó játék, bár tényleg maximum az előfutára néhány igazán nagy dobásnak. A Motorstormot csak a Playben láttam, de elhiszem nektek, hogy szép! BG

A Sony nincs könnyű helyzetben. A generációváltásakor programozás szempontjából a nehezebben járható utat választotta, így a fejlesztőknek sokkal nagyobb energiát kell befektetni ahhoz, hogy a játékok igazán jól nézzenek ki. Ennek az oka, hogy a nyitócímek száma aránylag alacsony, a képi világuk

pedig még nem demonstrálja a gép valódi képességeit. A Motorstorm azért elképesztően, brutál jól néz ki. A lényeg, hogy a PS3 nagyjából év vége felé, de igazából jövőre fog beindulni, de akkor minden bizonynal gőzerővel. Ha addig tudsz várni, akkor várj, ha nem, akkor jelen pillanatban tényleg jobb



választásnak tűnik az Xbox 360. Igazán okosak azonban csak jövő ilyenkor lehetünk, akorra a PS3-ban is lesz bő egy év.

Tisztelt Szerkesztőség!

A márciusi kérdésre következtek néhány gondolat. A PS3-as nyitócímek képi világával kapcsolatban (pontosabban a debütálásakor kapható játékok), ahogy elég frappánsan leírtátok a januári számban, a Gears of War cipőfűzőjét sem köthetik be; elég rémisztően hangzott.

Mivel egy jóval erősebb, technikailag fejlettebb masináról lévén szó, nem értem, miért nem tudott a Sony egy ilyen jelentős eseményre (pl. egy igazi nextgen, überbrutál játékkal) készülni? Én picit azért nagyobb ereszttést vártam így indulásnak. Persze, tudom később biztos olyan játékok jönnek ki PS3-ra, hogy csak nézünk, mint hal a szatyorban; beleértve az Xbox 360-tulajokat is.

Anthell

Igazából nagy baj nincs. Ne felejtsük el, hogy a boxnak több mint egy év előnye van. A GoW a gép debütje után egy évvel jelent meg, szóval majd ha egy év múlva is ugyanígy néznek ki a PS3 játékok, akkor lesz gond... De a képek és a videók alapján úgy nézem, hogy a Heavenly Sword, a Metal Gear 4 és az új Ratchet brutál jól fog kinézni, és még ennél is jobbak lesznek! Szóval azt mondom mindenkinek, hogy türelem. Max várunk egy évet, és megvesszük olcsóbban a gépet, aki meg nagyon akarja, az már most tolhatja a Motorstormot, vagy a Resistance-ot.

**PC GURU  
LANTRYFREE**

LAN amíg 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. Üzletház (mozi pénztár mellett)

**Időpont:**

2007. április 12. (csütörtök)  
18:00-tól, amíg bírjuk...







**PLAY**

Developers  
e

07

**INFO**

RENDEZŐ: CAP MEDIA  
IDŐPONT: MÁRCIUS 6-9.  
HELYSZÍN: SAN FRANCISCO

24 Játékfejlesztők, egyesüljétek!

# GAME DEVELOPERS Conference 2007

írta: Infidel

**A**z idei már a huszadik gyűlése volt a játékfejlesztőknek, hisz az első GDC-t még a nyolcvanas években rendezték. Az idén San Franciscóban helyet kapott esemény eleinte tisztán szakmai volt, ahol nem félmegtelen lányok mutatták be a legújabb genszterszimulátorokat, hanem hosszú hajú megszállottak beszélgettek a shaderekről és a renderelés mélyebb titkairól. Az esemény az idők folyamán kicsit oldottabb lett, de természetesen még ma sem nevezhető klasszikus játékkiallításnak. Az idei évben leginkább a Sony volt az események középpontjában, két meghatározó termékükről, a formabontó Home-ről és a LittleBigPlanetről a következő oldalakon külön is olvashatsz, itt most következen egy kis összefoglaló a GDC-n elhangzottakról.

## SONY – A MEGVÁLTÁS

A Sony mostanában erőteljes kudarcba fulladt PR-próbálkozásaiival, a gépből is várakozások alatt megy az értékesítés, úgyhogy annyira kellett nekik némi pozitív fogadtatás, mint sivatagyon átkelt tévének a hideg víz. Ez be is következett, bár a vidámságot kissé árnyékolta, hogy a Home egyes részleteit egy weboldal kiszivárogtatta a GDC előtt, mire a Sony agresszívan, támadóan reagált. Az internet a Kotaku weboldalon mellé állt, míg a Sony meg nem hátrált. Persze erre később senki nem fog emlékezni – feltéve, ha a Home tényleg elkészül időre, a beigért tartalommal.

A Sony a legbüszkébb a PS2-re lehet, mely minden korábbi otthoni konzolos rekordot megdöntött (és globálisan nézve is csak a Game Boy van előtte). A fejlesztők kiismerték a gépet, és eszelős dolgokat hoznak ki belőle – és noha sokan átélték már a PS3-ra, az élmesebb kiadók (élükön az EA-vel) még évekig szállítják multiplatform játékaikat a kis gépre – FIFA 2010 például még lesz rá... A PSP a vártnál kicsit rosszabb helyzetben van, hiszen a DS minden várakozást felülmúlva tarolta le a piacot, jórészt a rengeteg ultrasikeres non-game skatulyába gyömöszölt játéknak (kutyanevelés, agytornák, főzés) hála. Azt a Sony is tudja, hogy jöszörel a Loco Roco és a Luminesen kívül egyetlen eredeti játék sem indult a kis gé-

pen, bár az is igaz, hogy megoldást ezúttal sem tudtak kínálni – minden figyelmük a PS3 felé irányul.







A PS3 tekintetében pedig gőzerővel dolgoznak rajta, hogy a problémákat megoldják, és a gép minden téren feljönjéhez a pusztá erőhöz, amit az alkotásai képviselnek. Online téren a Home lehet a messiás, a fejlesztők szempontjából pedig az EDGE nevű fejlesztői rendszer, ami a Sony állítása szerint leegyszerűsíti, lerövidíti a PS3-as játékok készítésének folyamatát. Erre pedig szükség is van, hiszen jelenleg minden multiplatform játéknál az X360 a vezető platform, ráadásul azon a gépen gyorsabbak, néha szebbek is a programok.

**MICROSOFT – A NYUGALOM**

A Microsoft láthatóan elképesztően jól érzi magát, hiszen a nyugati piacokat sikerült az oldalukra állítani, köszönhetően az egyéves előnynek, illetve az Xbox Live sikerének. A GDC-re egyrészt a készülő játékaik fejlesztőit

☞ Nem unplugged koncert, hanem programozási előadás költői felvétel

árd forintnyi bevételt jelent a Microsoftnak, illetve a többi partnernek... A Live játéktér (25 millió letöltés eddig) népszerűsítésében egyre több stúdió vállal szerepet, és úgy néz ki, hogy mostantól tartani is tudják a heti legalább egy játék ütemet. A játékok maximális méretét megnövelték a háromszorosára – leginkább azért, mert a nemsokára érkező Castlevania egyszerűen nem fért el 50 mega helyen. Bejelentettek néhány új XBLA-játékot is, így az Every Extended Extra kibővített verzióját, valamint az ősi Rare klasszikust, a Jet Pac-et.

**A TÖBBIEK**

A Nintendóhoz manapság a Wii és a DS miatt örülnek a pénz, így ők meglehetősen, hogy begyűjtötték az elismeréseket "oszt leléptek – tőlük semmit sem lehetett megtudni azon kívül, hogy bebizonyították, hogy az embereknek nem kell grafika. Szerintünk meg inkább az bizonyosodott be, hogy egy olcsó gépet lehet eladni...

A PC-s fejlesztők vagy elképesztő techdemókat mutogattak, melyekhez valóságos erőmű kell, és évekbe telik, mire játék lesz belőlük, vagy panaszokdokat a hihetetlen arányú kalózkodásra. Az előbbieik közé főleg a kisebb, újabb cégek tartoztak, az utóbbiak meg a legendás fejlesztők voltak, mint az ID meg az Epic. Az utóbbi például eddig alig adott el egy-

**Forradalmian új dolgokat csak a Sony jelentett be a GDC-n, ezekről külön is olvashatsz!**

küldték ki nagy számban (kint volt a Fable 2, a Blue Dragon, a Forza 2, a Mass Effect), másrészt pedig az XNA nevű rendszert népszerűsítették. Ez nagyjából arra jó, mint a fent említett EDGE, csak az már kész van és működik – ezt egy rögtönzött játékkészítő versenyen bizonyította négy csapat is.

Az Xbox Live-ről is megtudunk pár új információt, például azt, hogy már hatmillió előfizetőjük van, és az indulás óta 2.3 milliárd órát töltöttek, töltöttük a hálózaton játszva. Ennél is impresszívabb talán az a 135 millió letöltés, amit a hálózaton regisztráltak, és ami 15 milli-

milliót játékaiból, a viszonylag új X360-ra meg már négymilliónál járnak a Gears of Warral...

A sok szakmai előadás közepette semmi elképesztő trendre, újításra nem bukkantunk. Az látszik, hogy játékmélet tekintetében mindenki a szabadság, a realitás felé próbál meg elmenni – lehet, hogy sárkányokat ölnék, vagy lézerpisztolyt van az oldalunkon, de a fizika a földi valóságot idézi, és bármire mehetünk, bármit csinálhatunk. Ez pedig végre egy remek trend, mi imádjuk ezeket a játékokat – feltéve, ha raknak mellé valami jó kis sztorit, meg kedvelhető főhősöket!



Egyrészt, noha hivatalos megerősítés nem érkezett, néhány nagy amerikai híroldal változatos forrásokból arról értesült, hogy a Halo 3 kicsit korábban érkezik a vártnál, mégpedig szeptemberben. Az mindenesetre biztos, hogy három verzió készül majd belőle, a standard, a fémdobozos limited, illetve az extrém felszereltségű legendary. Az elsőben értelemszerűen csak a játék lesz, a második-



ban azonban lesz egy extra DVD, illetve egy művészeti könyv. A bónuszlemez több órányi videót fog tartalmazni, többek között egy „igly készült a Halo 3” videót, illetve az első látványterveket a fejlesztés korai szakaszából. A legendás kiadás egy Spartan sisakot tartalmaz, az előbb említett bónuszlemezt, illetve egy második DVD-t, melyen az eddigi részek összes átvezető videója lesz rajta HD-ben, fejlesztői kommentárral, valamint egy „egy nap a Bungienál” nevet viselő mókás összeállítással. Plusz, ehhez a kiadáshoz egy díszesebb kiadású grafikákkal teli könyv is jár. Az amerikai árak: 60, 70, illetve 130 dollár.





PLAY!



INFO

KIADÓ SONY  
FEJLESZTŐ MEDIA MOLECULE  
PLATFORM PS3  
MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDEV



Derék hőseink egy Village People klipben is elmennének: YMCA!

írta: InFidel



# LittleBIGPlanet

## A SONY TITKOS FEGYVERE: ZOKNIEMBEREK!

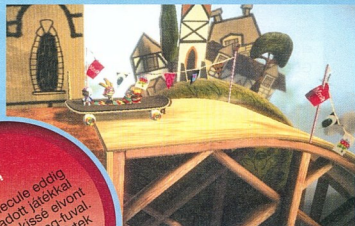
Az újonnan formált, ám tapasztalt fejlesztőkből (főként korábbi Lionhead- és EA-alkalmazottak) álló Media Molecule kavarta talán a legnagyobb vihart a Játékfejlesztői Konferencián. Furcsa nevű játékuuk még furcsább játékmotrétre épül: alapvetően egy kooperatív játékmotrétre kitalált platformjátékot kapunk, amelyben nem szörnyek és rémek jelentik az akadályokat, hanem fizikai akadályok és fizikára épülő fejtörők. Kötéllel elhúzott almát, gyorsan gördített focilabdát által lerombolt fal, kavicsos aktívált libikóka, dominóként eldöntött könyvek – bármilyen megoldást bevethetünk a siker, a továbbjutás érdekében. Kis zokniemberünk (akit millióféle kosztümmel szerezhetünk fel) képes a karjait külön használni, így lehet,

hogyan az egyikkel kötélbe kapaszkodni, míg a másikkal egy társát fogja – a közös tarzanozás tehát itt simán megvalósítható.

Az igazán nagy dolog azonban nem a fenti dolgok összessége, hanem az, hogy a

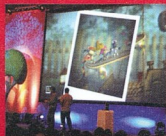
hangsúly a felhasználók által készített tartalomra lesz. Ez azt jelenti, hogy bármiféle külön szerkesztő,

pályaeépítő program nélkül, bármikor nekiállhatunk módosítani a



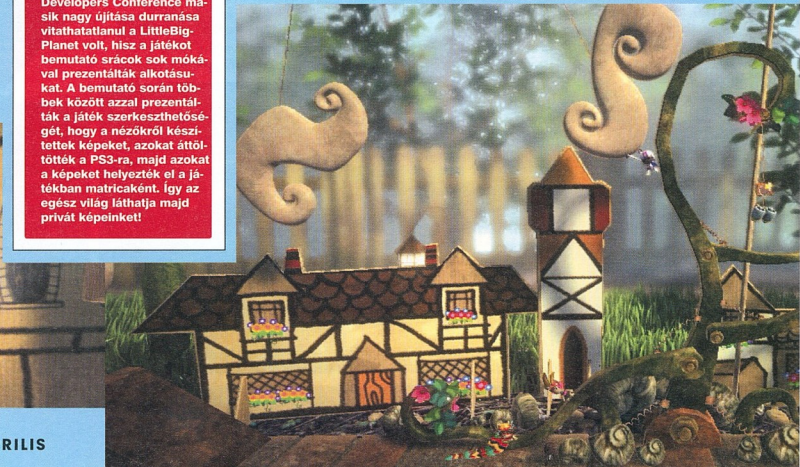
A Media Molecule eddig egyetlen kiadott játékkal rendelkezik – a kissé elvont PC-s Reg dal King-vel. Anyagi sikert nem értek el vele, de a Sony figyelmét felkeltették.

pályát. Bármit megfoghatunk, elfordíthatunk, arrébb rakhatunk, vagy éppen változtathatunk anyagán, méretén. Millió különféle tereptárgyat lehet majd elhelyezni a pályákon, némelyik alapból rendelkezésre áll, másokat meg kell találni, megint

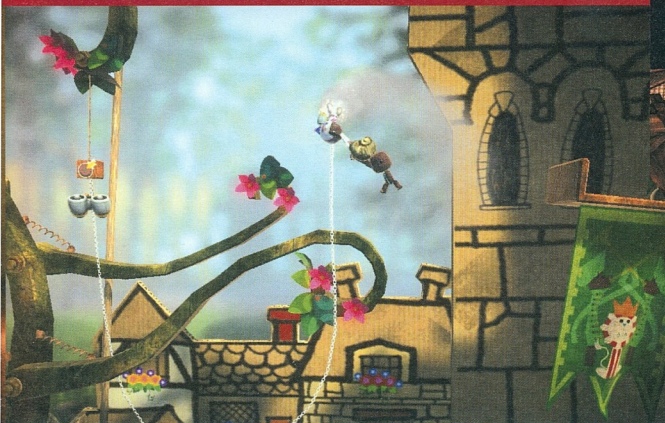


### G.D.C.

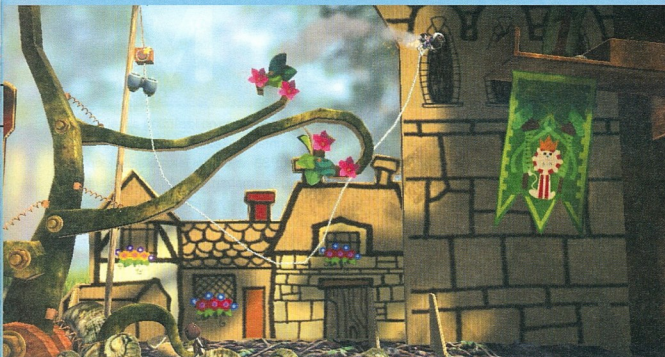
A Home mallott a Game Developers Conference másik nagy újjászúrása vitathatatlanul a LittleBigPlanet volt, hisz a játékot bemutató srácok sok mókával prezentálták alkotásukat. A bemutató során többek között azzal prezentálták a játék szerkeszthetőségét, hogy a mőzokból készített képeket, azokat áttöltötték a PS3-ra, majd azokat a képeket helyezték el a játékban maticaként. Így az egész világ láthatja majd privát képeinket!





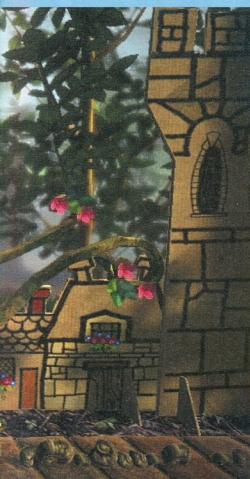


☘ A jet-pack szinte minden akadály leküzdésére alkalmas

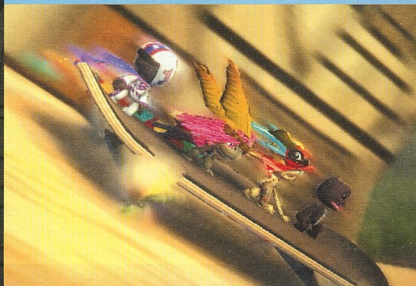


másokat pedig szivacsért, a játék valutájáért vehetjük meg. A tárgyakat, a háttereket a PS3-on tárolt fotóinkkal díszíthetjük, és amikor sikerült megalkotnunk egy szerintünk kellemesen játszható és szórakoztató pályát, azt feltölthetjük a PSN hálózatba egy rövid leírással. Minél több

ember tölti le, annál előrébb kerülünk a népszerű pályák listáján, így a kreativitásunkat a közösség automatikusan értékeli fogja – akibe meg nem szorult ennyi lendület és energia, annak ott lesz a többiek által készített milliányi pálya –, így a LittleBigPlanet-et sosem lehet majd végigjátszani, ráadásul ebbe a játékba a fejlesztők könnyedén tudnak új teréptárgyakat kiadni. A játék demója még idén megjelenik, de a teljes verzióra még bizony várunk kell 2008 elejéig... mindenesetre nagyon úgy néz ki, hogy megéri, hisz ilyesemben még nem volt részünk!



☘ Noha a grafika inkább stílusos, mint ütős, a játék így is igen szép!



## MÉGSEM ZUHANT LE!

A Warhawk sztorija nem semmi történet: eleinte egy régi sci-fi, repülős akciójáték remake-jének szánták, többféle repülővel, erős sztorival. Ehhez aztán hozzájött, hogy néha ki lehet szállni, hogy gyalogosan vagy egy nagy ágyúból irtsuk az ellen-



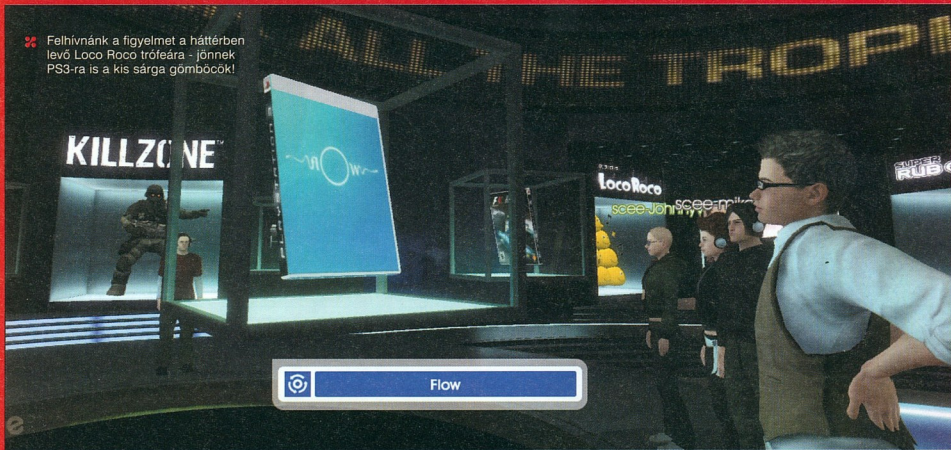
feleket. Aztán a TGS-en bemutatták a multiplayert, amelyben már lehetett földi járműveket is irányítani, így szinte mindenhol ment a haddelhadd. És ezzel elérkeztünk az idei GDC-hez, ahol bejelentették, hogy a Warhawkból egyszerűsített kivágatka a teljes egyjátékos-módot, másrészt meg boltban nem fog megjelenni, csak is letölthető formában lesz elérhető. Ez utóbbit később az egyik Sony vezér megcáfolta, majd egy másik ismét megerősítette, de azóta is felváltva jönnek erről a hírek. Az mindenesetre biztos, hogy csak multizni lehet majd benne, méghozzá akár 32-en is, mindezt 25 pályán. A szokásos játékmódok mellett lesz egy bázisfoglalás, viszonylag összetett móka is Zone Combat néven. A játék kezdetén gyalogosan, mindössze egy késsel és egy pisztollyal indulunk, katonánkat külső vezérlővel irányíthatjuk. Innen vehetjük az irányt egy erősebb fegyver, egy tank, vagy éppen egy repülő felé. Gépeinket szabadon matricázhatjuk, összesen hat masina lesz kipróbálható, melyek közül kettő lesz repülő. A grafika ugyan nem túl földbebogoló, de a szerencsés kipróbálók szerint a pergós akció igen kellemes. Az irányítás repülőn és földi járművön mehet Sixaxis-billegetéssel is, gyalogosan meg csak az analóg karokkal. Megjelenés a jelenlegi tervek szerint ez év végén.







✳ Felhívánk a figyelmet a háttérben levő Loco Roco tróféára – jönnek PS3-ra is a kis sárga gömböccök!



#### A JÖVŐ HATÁRTALAN

Ezek az alapok, várhatóan a Home ezen részei lesznek elérhetőek az októberi nyitáskor, de a Sony-nak ennél hatalmasabb tervei vannak. Csak felsorolás szinten néhány, a későbbi, 2008-as, 2009-es tervek közül...

Mozik nyílnak majd, melyekben videókat, vagy éppen igazi mozielőzetéseket nézhetünk meg. Fejlesztők, kiadók, játékkülsők, vagy tulajdonképpen bárki nyithat majd saját konferenciatermet, amit abszolút a maguk íze szerint szabhatnak testre, és bármit tehetnek benne. A fejlesztők kikérhetik a rajongók véleményét, lesznek különleges interjúk, a kiadók extra jutalmakat oszthatnak, lesznek exkluzív bajnokságok exkluzív díjakkal – és bármi, amit csak ki lehet ide találni. Lesznek majd ruha- és bútorboltok, ahol igazi dollárunkat, euróunkat, fo-

rintunkat költöthetjük Armani Exchange pólóra és IKEA dohányzóasztalkára – az igazi krózosok pedig vehetnek nagyobb házat uszodával, három emelettel, tengerparti panorámával és biliárdteremmel, garázzsal vagy dartstáblákkal. Az egyes játékok saját épületeket kapnak, ahol videók, letölthető tartalmak és segítők várják a játékosokat. Az induláskori

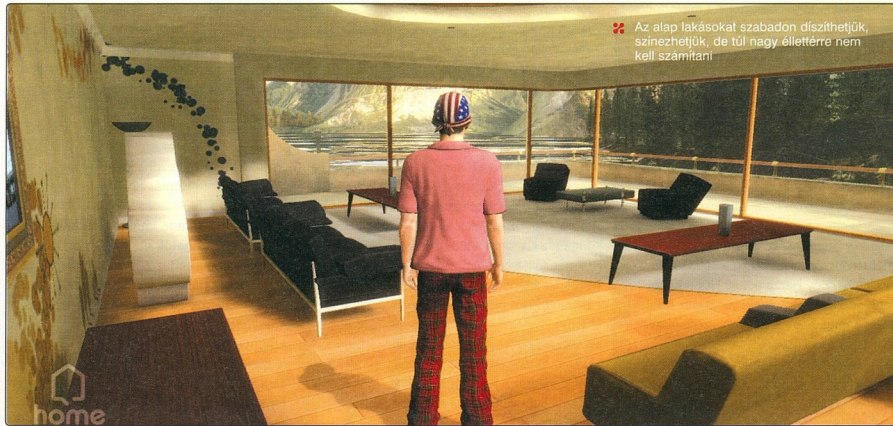
pedig PC-ről is lehet majd médiát importálni, tárgyakat gyártani, ruhákat tervezni, és persze eladni.

#### MŰKÖDNI FOG?

A fentiek gyönyörűen hangzanak – talán kicsit túl szépen is. Az mindenesetre biztos, hogy sokan dolgoznak jövőbeli otthonunkon, a projekt eleinte ugyanis PS2-re indult... Az is biztos, hogy mire az utóbbi bekezdésben írtak megvalósulnak, sokat kell aludni – az ugyanis már önmagában is sokatmondó, hogy a PS3 indulására nagyon nem sikerült összehozni a dolgot. Mindenesetre hiába fog sokáig tartani, mire teljesen kifejldődik, hiába lesz majd tele hirdetéssel és fizetős tartalommal, és hiába loptak elég sokat a Microsoft achievementjeiből és a Nintendo Mi-jaitól (apró virtuális karakterek), az biztos, hogy a Home forradalmának ígérkezik.

## Ha csak a fele is igaz lesz az itt leírtaknak, úgy egy egyszerű online világ nyílik meg év végén!

maximális 64-fős termeket nagyobbra növelik, és majd az is elérhető lesz, hogy a hálózatról való kilépés nélkül, egyszerű gombnyomással indítsunk el játékokat, például rögtön kooperatív módban. Később elképzeltetőek koncertek, virtuális kiállítások, boltot nyithat majd bármilyen cég, lesz zeneletöltés, és előbb-utóbb a mostani, fapados PS Store is átalakul igazi, 3D-s bolttá. Az igazán távoli jövőben



✳ Az alap lakásokat szabadon díszíthetjük, színezhetjük, de túl nagy életterre nem kell számítani



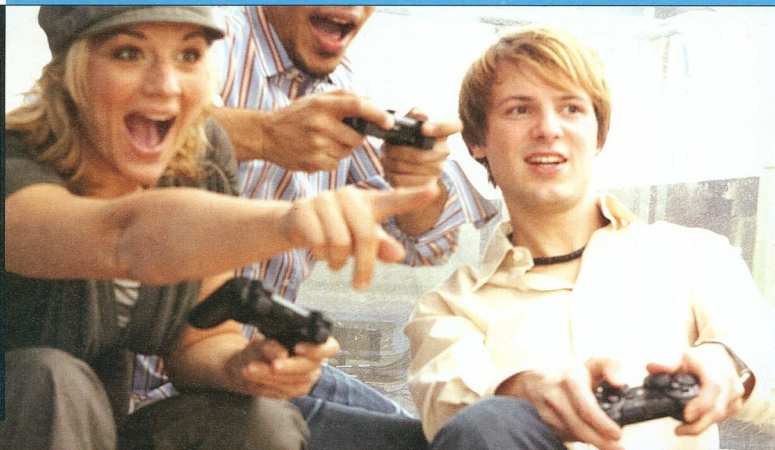
PLAY!



INFO

GYÁRTÓ: SONY  
ÁR: 164 900 FT  
MEGJELÉNYÉS: MEGJELÉNYT

Írta: Snake



# PS3 tapasztalatok

**M**ivel hosszú várakozás után végre sikerült a kezünkbe hosszabb időn keresztül rátenni egy PS3-ra – és nem tesztelői gépre, amely kissé más módon működik, mint a bolti verzió –, kelő mennyiségű tapasztalatot gyűjtöttünk vele kapcsolatban. Ez természetesen azzal jár, hogy le kell írnom, hogy egyik vagy másik vonatkozásban a PS3, avagy az X360 szerepel jobban. Azt leszögezném, hogy mindkét gép nagyon erős, mindkettőben még hatalmas, kiaknázatlan potenciál lapul, és az évek során mind-egyik rengeteget fog fejlődni – épp ezért felesleges lenne utálni egyiket vagy másikat. Főként azért, mert a legtöbb játék ma már multiplatform, így csak viszonylag kevés felső kategóriás játékról maradunk le végleg, ha csak az egyik gép mellett teszszük le a voksunkat.

## ELSŐ PILLANTÁSRA

A PS3 beüzemelése után azonnal kiderült, hogy az Xboxnál jóval halkabb, sőt majdhogyan sem teljesen zajmentes konzol. Érdekes, hogy a drágább géphez alapból nem jár semmiféle HD videokábel, így a tökéletes élményhez azonnal azt is meg kell vásárolni. Furcsa módon egy hagyományos HDMI-HDMI kábelrel is simán megy, azaz a Sony a szabványok mellett döntött, nem pedig a saját kiegészítőit preferálja. Egy Hama típusú HDMI kábel 7500 forint, de állítólag a Sonynak is lesz hivatalos kábele magasabb fogyasztói áron. A kültönfélé hardveres oldalak kísérletei szerint nincs észrevehető különbség az alap, legolcsóbb, illetve az aranyozott, szuperszigetelt és persze jó drága HDMI-kábelek képe között, így mi itt

azt tanácsoljuk, hogy elég a pénztárcakímélő zsiniget megvenni. A videokábel mellett a kontrollert töltőkábele is szabvány USB végű madzag. Maga a gamepad túlságosan könnyű, egy az egyben a PS2 kontrollert; örökölte annak hibáit (az analóg karokon és a két ravszon nincs bemélyedés, ezért hamar csúszóssá válik), kiegészítve azzal, hogy nincs benne rezgőmotor, aminek a hiánya a MotorStormban eléggé érezhető. A gépbe szerelt winchester is sima PC-s vinyló, simán cserélhető és formázható.

## ONLINE TÉREN

A legnagyobb csalódás: kiforratlan, lassú és strukturálatlan szolgáltatás a PlayStation Network első verziója. Maga a PlayStation Store egy sima netes HTML felület, amit így minden egyes alkalommal le kell töltenie a gépnek. A honlapon kiválaszthatjuk a letöltendő videókat, demókat majd ezeket egyesével tölthetjük le. Ez alatt az idő alatt semmi más nem tehető (ez kis ideig X360-on is így volt, de a hatalmas felháborodás miatt hamar kijavították – érthetetlen, hogy a Sony miért futott bele ugyanabba a hibába). Érdekes módon két demó kivételével (NBA 07 és Full Auto 2) csak ez kizárólag Sony játékok tölthetők le, így a választék nagyon csekély. Furcsa, hogy a letöltés megszokásakor a letöltés mértékétől függetlenül mindig újra kell kezdeni azt –

rendkívül bosszantó (és ugyancsak érthetetlen) hogy 98%-nál megszakadt Gran Turismo HD-1 újra le kellett töltenem. Ugyanez a helyzet az Xbox Live Arcade-jellegű játékoknál: ugyan mindegyikből létezik ingyenes demóverzió, ám az nem lehet egyszerűen „kibontani”, egy kattintással megvenni, ha megtetszik, nem, a végleges verziót újra le kell tölteni.



**PS3**

Ár: 164 990 forint  
60 GB merevlemez  
Bépipített WiFi  
Ingyenes online rendszer  
Blu-ray  
Vezetékes nélküli  
Sixaxis kontrollert  
Jelenleg csak a nagyobb verzió kapható

A vásárlás egyébként másképp működik, mint Xboxon. Itt ugyanis nem pontokat kell venni, hanem látjuk a konkrét összeget dollárban vagy euróban. A vásárolandó termékek a kosárba kerülnek, majd letölthetőek. Több termék esetén azonban vizsgálni kell, mert ha az első demó, vagy játék letöltése után kipróbáljuk azt, ergo kilepünk a kosárból, akkor annak további tartalmát azonnal elfelejti a rendszer, és kezdehetjük az egész procedúrát előlről...

A demók és arcade játékok a Games menüpont alatt érhetőek el a PSP-n már megszokott menürendszerben. Strukturánknak nyomát sem találjuk, egymás alatt vannak a letöltött demók és arcade programok, az igénytelenségre jellemző, hogy még az ikon méretei sem szabványosak. Igazán jó lett volna, ha legalább az arcade játékokat és a mentett állásokat külön menüpontból érthetnénk el.





## EGYÉB SZOLGÁLTATÁSOK

A gép alapból kezeli az SD kártyát és a memory sticket, így a fényképeink könnyen és gyorsan kezelhetők, a slideshow photo módja (amikor a fényképeket csak úgy kibobálja egy virtuális padlóra a gép) nagyon látványos. Kár, hogy mindezt nem állíthatjuk be például képernyővédőnek (ebből is látszik, hogy egyelőre semmi sincs teljesen átgondolva). Mindenesetre legalább a képrézegetés villámgyors, és még a legnagyobb fotókkal is könnyedén megbirkózik, ami az X360-ról még mindig nem mondható el. A zenéknél a betett CD-t a netről visszaellenőrizi és leszedi a hozzá tartozó előadót és a számok címeit. A borítóképet, azt sajnos nem, de mi magunk lezsedhetjük és párosíthatjuk a zenei albumhoz. (reméljük, ezt is hamar automatizálják).

## BLU-RAY

A filmek nagyszerűen játssza le, de ez egyelőre nem túl nagy vonzerő, mivel a szabványok közti harc elbizonytalanította a vásárlókat. Egyelőre sem itthon (jelenleg nincs filmforgalmazás se HD-re se Blu-rayre), sem külföldön nem mennek jól a nagy felbontású filmek. Egyrészt drágábbak, mint a sima DVD (egy Blu-ray film várhatóan 9 ezer forint lesz), másrészt jóval kisebb a választék, sőt a konkurenciaharcban olyan banális dolgok jelentek meg, hogy például a Terminátor 1-2 kizárólag Blu-rayen, míg a harmadik rész csak HD DVD-n hozzáférhető! Mindennek köszönhetően egyelőre jóval várakozás alatt fogynak a filmek, a vásárló bizalmatlan, tanácsatlan, így míg régen a DVD miatt bátran voksolt az úttörő PS2 mellett, addig most a Blu-ray nem akkora előny, csak egy újabb drága alkot-

❖ A PS3 gyermekbetegségei miatt a felhőtlen szórakozás még egy ideig várta magát, de persze a sajtóképeken nem ez látszik...

rész az amúgy sem olcsó PS3 gépezetben. A Sony egyelőre - úgy tűnik - kicsit elszármolta magát. A PS3 nagyon drága, az eladások a várakozások alatt teljesítenek. Ennek következtében egyelőre nem igen éri meg kizárólag PS3-ra fejleszteni. A Resistance eddig az egyik legnagyobb siker, de mivel a gép nem fog jól, ezért alig félmillió darab körül értékesítettek a szoftverből. Nem véletlen, hogy az eddig exkluzív fejlesztők (kivéve a Sony belső csapata) a következő játékaikat már Xbox 360-ra is el szeretnék készíteni (a leglátványo-

sabb Microsoft-győzelem talán a GTA 4 és a Resident Evil 5 megszerzése volt). A Capcom is 1 millió fölötti eladást produkált a Dead Risingből és a Lost Planetből, a váratlan sikertek után a Sega úgy döntött, hogy a PS3-ex-kluzív Virtua Fighter 5-öt mégis kihozzák 360-ra is. Mindezekből adódóan nehéz év előtt van a Sony. Ki kell fejleszteni az Xbox Live-ot megközelítő online rendszert (a Home persze nagyon sikeres lehet - csak ugye itt az a kérdés, hogy mikor indul be a teljes rendszer...), és ki kéne rukkolni exkluzív

bomba címekkel, de idén a Heavenly Swordon és a Metal Gear 4-en kívül nem sok mindenre számíthatunk. Xbox-on viszont jön a Blue Dragon, a Forza 2, a PGR 4, a Bioshock, a Mass Effect és a Halo 3, amikkel szemben ez a két cím vajmi kevés. A harc folyik, az Xbox úgy néz ki, jobban veszi az akadályokat, ezért a hatalmas Sony tortaszelétről egy méretes darabot hasíthat ki magának az alatt az idő alatt, amíg a Sony a korai hibás stratégiai döntései miatt megpróbálja rendbe rázni magát. Ez is be fog következni persze, és bár az olcsó Wii alaposan felborította az előzetes számításokat, nehéz elképzelni, hogy mondjuk öt év múlva ne a Sonyé legyen az otthoni konzolok tartójának legnagyobb szelete...

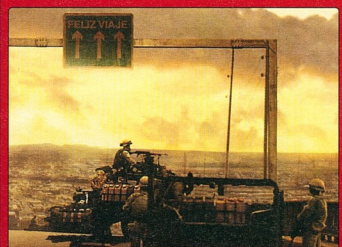


**XBOX 360**

Ár: 109 900 forint  
20 GB merevlemez  
Ingyenes silver és fizetés gold online rendszer  
Vezeték nélküli, vagy vezetékös kontrollor  
Headset  
HD kábel  
Olcsóbb verzió is hozzáférhető



	<b>GRAW 2</b> KIADÓ: UBISOFT FEJLESZTŐ: UBISOFT PARIS <b>PLAYI</b> értékelés — <b>90%</b>
	<b>CRACKDOWN</b> KIADÓ: MICROSOFT FEJLESZTŐ: REALTIME WORLDS <b>PLAYI</b> értékelés — <b>88%</b>
	<b>GEARS OF WAR</b> KIADÓ: MICROSOFT FEJLESZTŐ: EPIC <b>PLAYI</b> értékelés — <b>98%</b>
	<b>RAINBOW SIX VEGAS</b> KIADÓ: UBISOFT FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL <b>PLAYI</b> értékelés — <b>87%</b>
	<b>BULLET WITCH</b> KIADÓ: ATARI FEJLESZTŐ: CAVIA <b>PLAYI</b> értékelés — <b>--%</b>
	<b>FIGHT NIGHT ROUND 3</b> KIADÓ: ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ: EA CANADA <b>PLAYI</b> értékelés — <b>90%</b>
	<b>PRO EVOLUTION SOCCER 6</b> KIADÓ: KONAMI FEJLESZTŐ: KONAMI TYO <b>PLAYI</b> értékelés — <b>--%</b>
	<b>LOST PLANET</b> KIADÓ: CAPCOM FEJLESZTŐ: CAPCOM <b>PLAYI</b> értékelés — <b>91%</b>
	<b>OBLIVION</b> KIADÓ: 2K GAMES FEJLESZTŐ: BETHESDA <b>PLAYI</b> értékelés — <b>--%</b>
	<b>CALL OF DUTY 3</b> KIADÓ: ACTIVISION FEJLESZTŐ: TREYARCH <b>PLAYI</b> értékelés — <b>88%</b>





# Grim GRIMOIRE

➔ HARRY POTTER MONDJON LE!

**A** Grim Grimoire egy különleges játék lesz, amolyan „kettő az egyben” stílusú alkotás. Egyfelől kapunk egy klasszikusnak nevezhető szerepjátékot: 25 pálya, millió melléküldetés, rengeteg párbeszéd, és

megtanulható varázslatok tucatjai várnak ránk. Másfelől viszont a csaták egy valós idejű stratégiai játékra emlékeztetnek: manakristályokat bá-

✳️ **Diskó** annak akcióban, az ellenfél emiatt nagy gondban

nyászunk, a megszerzett varázserővel pedig mindenféle egységeket idézhetünk, illetve ezek speciális képességeit aktiválhatjuk. A grafika ezúttal is csodálatos, az pedig külön izgalmas, hogy a játék egy varázslóiskolában játszódik, és itt mi is szakosodhatunk, akár a boszorkányságra, akár a tűzmágiára.



**PLAY!**

KIADÓ NIS
FEJLESZTŐ VANILLAWARE
PLATFORM PS2
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

# Odin SPHERE

➔ A 2D CSODÁI

**A** z Odin Sphere elvileg egy Princess Crown című ősi játék remake-jeffolytatása, de mivel azt nálunk jó eséllyel

senki nem ismeri, ezzel nem sokat mondunk. A lényeg, hogy egy csodálatosan kinézű kis szerepjátékot kapunk, mely teljesen kétdimenziós térben (illetve pont nem térben) kapott helyet. A mágiára épülő tündérek és a vasban – páncél és kard formában – hívó lovakok háborújában fogunk részt venni, mégpedig öt teljesen eltérő karaktert irányítva. Ez öt teljesen különálló sztorit is jelent, saját helyszínekkel, főellenfelekkel, képességekkel. A karakterek különleges zaffirfegyverekkel fognak küzdeni a meglehetősen

✳️ **A grafika** valami elképesztő, minket teljesen elvarázsolt a játék!



egyszerű csatákban, melyekhez energiát kell szereznünk – emellett pedig az alkímiában és a főzésben mélyedhetünk el.



**PLAY!**

KIADÓ ATLAS
FEJLESZTŐ VANILLAWARE
PLATFORM PS2
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

# Soul NOMAD

➔ A LABIRINTUSOK ÚTVESZTŐJÉBEN

**A** Japánban Soul Cradle névre hallgató körökre osztott stratégiai játék ugyan messze nem olyan látványos, mint az ezen az oldalon részletezett másik két RPG, ám

ezt hihetetlen mélységével és elképesztő mennyiségű tartalmával bőven kárpótolni tudja – legalábbis nálunk mindenképpen! Általunk alakítható csatatereken zajlanak majd az ütközé-

tek, néhol három, egyenként hat főből álló csapatot irányítva. Az utunkat mi magunk alakítjuk, a játéknak rengeteg eltérő befejezése van, óriási random labirintusokat járhatunk be, és több ezres szintekre fejleszthetjük karaktereinket. Pár hónap szabadidő eltöltésére kitűnően alkalmas lesz!



**PLAY!**

KIADÓ NIPPON ICHI
FEJLESZTŐ NIPPON ICHI
PLATFORM PS2
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV



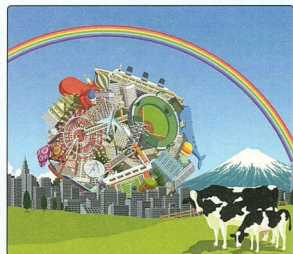
## ☛ Káosz

Legutóbbi számunkban teszteltük az első magyar fejlesztésű nextgen játékot, az Eidos Hungary remek Battlestations: Midwayt, ám úgy tűnik, hogy ezzel nem marad egyedül. Bizonyos hírek szerint minden nagyobb magyar fejlesztőcsoport élénken érdeklődik a konzolos világ iránt. A legutóbbi konkrét információk a tavalyi, Mark of Chaos című, a Warhammer világában játszódó PC-s stratégiai játékkal kapcsolatosak – ez a magyar Black Hole alkotása, és egész sikeres lett.



## ☛ Égi háború

Bár teljesen nyilvánvaló volt, hogy a Namco előbb-utóbb folytatni fogja remek Ace Combat-sorozatát, most egy amerikai bolt elstített weboldal-frissítése nyomán úgy tűnik, hogy ez inkább előbb következik be: októberben. Az állítólag Fires of Liberation alcímre hallgató, PS3-ra, X360-ra érkező AC6-ről ezen felül semmit nem tudni, de ha a kívánságaink maradéktalanul teljesülnének, lennének benne online harcok, és ezúttal talán igazi országok igazi csatamezői...



## ☛ hírmorzsaék

### JAPÁN GYÖNYÖR

Japánból érkező hírek szerint új fejlesztőcsapattól ugyan, de már készül a Katamary-sorozat negyedik epizódja, Beautiful Katamary címmel. Megjelenés ősszel, PS3-ra és X360-ra.

### ÁTIRATOK

A remek XBLA-eredmények nyomán rengeteg régi klasszikusról terjednek olyan hírek, hogy nemsokára átírják őket az Xbox-játékterembe: Tetris, Ikaruga, Pasziánsz, Golden Axe 2, Rez, Earthworm Jim, Bomberman, Oddworld, Qix, Metal Slug.

## ☛ Visszatérés Vegasba

Azok számára, akik végigjárták a legújabb Rainbow Sixet, biztos nem hangzik meglepően, hogy már azelőtt megkezdődött a folytatás készítése, hogy az első rész megjelent – lévén a sztorit szépen félbevágták, mint mondjuk a Halo 2 vagy a Matrix Reloaded esetében. A folytatás a GRAW 2 stílusában készül, azaz forradalmi újítások helyett egy véletlegig polírozott, sokkal változatosabb eredetit kapunk. Mi nem várunk rá!

## ☛ Ninjaáradat

A Tecmo egy rendkívül titoktartó cég, elvégre a már három éve bejelentett DOA Code Cronusról a mai napig semmit nem tudni. Most azonban terjed az a híresztelés, miszerint a Ninja Gaiden-univerzumban igazi robbantásra készülnek. PS3-ra ugye jön a Sigma alcímű kibővített epizód, de állítólag készül a NG2 X360-ra, jönnek a korai részek XBLA-ra, egy mellékszál PSP-re, és még egy rajzfilm-sorozat is.



PLAY!



INFO

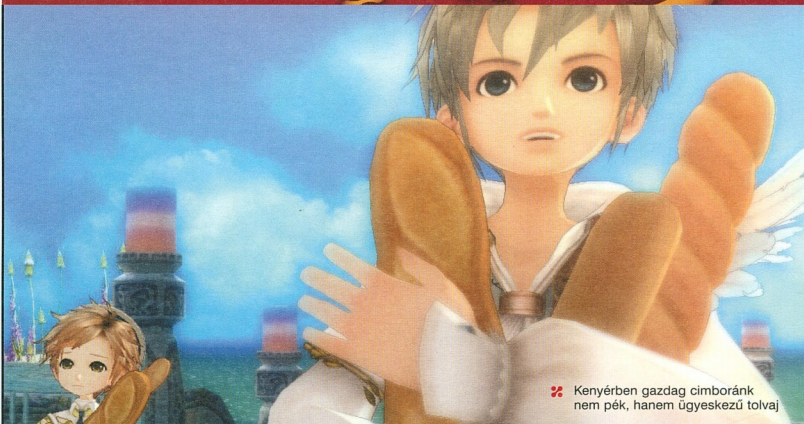
KIADÓ NAMCO BANDAI

FEJLESZTŐ TRI-CRESCENDO

PLATFORM X360

MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDEV

írta: Infridiel



☞ Kenyérben gazdag cimboránk nem pék, hanem ügyeskezű tolvaj

# ETERNAL Sonata

## CHOPIN ÁLOMVILÁGA



Japánban Trusty Bell néven futó ETERNAL Sonata egy furcsa világba visz el minket, és már az sem mindennapi, ahogy átkerülünk ebbe a különleges lényekkel és furcsa mágiával teli birodalomba. A játék elején ugyanis 1849 Párizsában járunk, méghozzá a világhírű lengyel zongorista, Frédéric Chopin halálos ágyánál. A fiatal muzsikusknak már csak három órája van hátra főlő életéből, mikor elájul – a valóságban többé nem nyitja ki szemeit, ám a játék valójában itt kezdődik, hiszen Chopin egy élénk színekben pompázó álomvilágban tér magához. Az első ember, akivel találkozik, a Polka nevű fiatal lány, akit halálos betegség sújt, és neki sincs sok hátra az életből. Chopin megsajnálja a kitalizott leánykát és mellé áll: elhatározza, hogy segít neki gyógyírt találni. A kis társasággal tart még Allegretto, Polka főként kenyérrablással foglalkozó barátja, illetve annak alig nyolc éves öccse, Beat.

A mintegy 40 órás sztori a zenére és az ember-i kapcsolatokra, érzelmekre helyezi a hangsúlyt, teljesítése közben nem csak új barátainkat, de Chopin igazi sorsát is megismerjük, de még egy pusztító háború teljes kitérését is meg tudjuk akadályozni. A játék az RPG-k jó szokása szerint rengeteg harccal lesz feldobva; Chopin maga nem fog küzdeni, ám a többiekkel – és a még be nem jelentett további csapattagokkal – egy körökre osztott harcrendszerben szórakozhatunk, ahol a karakterek különböző képességeket kapnak aszerint, hogy a nap vagy a tűz fényében, illetve az éjszaka vagy valamilyen árnyék sötétjében állnak. A zene nem lehet kérdéses, a grafika pedig elképesztő – mintha egy képeskönyv élevenídné meg!



Welcome back. Polka. Oh, you must be exhausted. I've made some nice hot stew.



TT 0.00 Allegretto 1397/1397 Beat 1187/1187 Next Polka 1100/11

3.33

Sun Slash

Empty X B Guard A Attack



# HOT Shots GOLF 5

## GOLFPARADICSOM



**T**úl sok konkrét információknak nincs a remek Hot Shots Golf-széria legújabb részéről, viszont a Sony kiadott egy kazalnyi gyönyörű képet. Az biztos, hogy a játék hihetetlenül jól néz ki, mint ahogy az is, hogy a szokásos „háromszor-katintós” irányítási metódus mellett bevezetnek egy új ütési módszert is, ahol az analóg karokkal kell majd suhintani, viszont a SIXAXIS mozgásérzékelő funkcióit nem fogja alkalmazni a játék. Sajnos még mindig nem dőlt el, hogy online-támogatás lesz-e, érzésünk szerint meglesse rá a megfelelő szintű



Na most vagy megidéztek Shivát, vagy jól sikerült az ütés

kereslet, mindenesetre a játék producere egy februári interjúban elég sokatmondóan utalt erre, mondván „ma-napság nem lenne okos ötlet e nélkül kiadni egy sportjátékot”. Milyen igazsá van...

### **PLAY!**

**KIADÓ** SONY  
**FEJLESZTŐ** CLAP HANZ  
**PLATFORM** PS3  
**MEGJELENÉS** 2007. III. NEGYEDÉV

# TOO HUMAN

## EMBERTELENÜL EMBERI



Az új motor beváltotta a hozzá fűzött reményeket

**A** Too Human pocské E3-át élt át tavaly, mindenki igyekezett nagyobbat beleírni szegény programba, mint a többiek – pedig mindössze annyi baj volt vele, hogy túl korai állapotban állították ki. A sok kritika miatt rengeteget alakítottak a játékon, újrair-

ták a látványért felelős programrészeket, így az „új” Too Human fantasztikusan néz ki. Valószínűleg a nyári kiállításokig várunk kell azzal, hogy kiderüljön, a játékmenet is ennyit javult-e, mindenesetre a sci-fi akciójáték látványvilágába már nem lehet belekötni!

### **PLAY!**

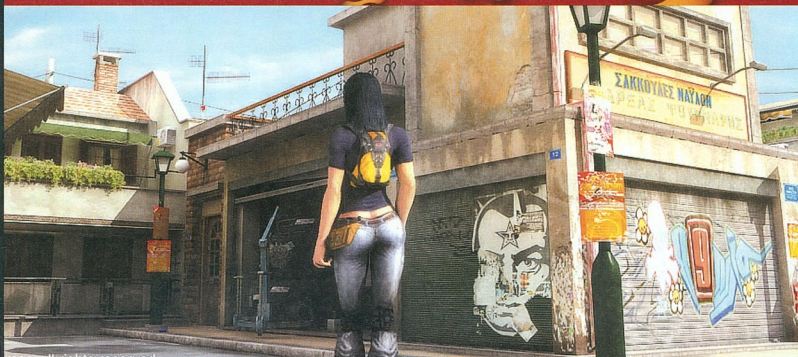
**KIADÓ** MICROSOFT  
**FEJLESZTŐ** SILICON KNIGHTS  
**PLATFORM** X360  
**MEGJELENÉS** 2007. IV. NEGYEDÉV



\*PLAY!

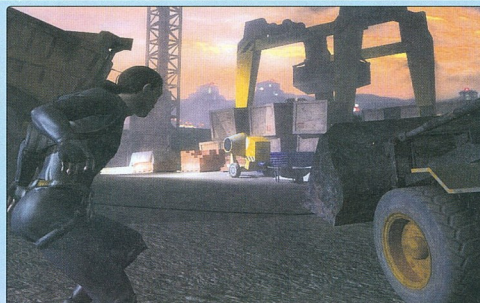
INFO

KIADÓ MEG NINCS  
FEJLESZTŐ TRACK7  
PLATFORM X360  
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDEV



# THESEIS

## DA-VINCI KÓD UTÁN SZABADON



**A** görög játékkészítés nincs a világ élvonalában, de az biztos, hogy egy remeknek ígérkező program készül a demokrácia bölcsőjének tartott országban. A Track7 művének kiadási jogaiért a legnagyobb kiadók vetekszenek, és méltán. Az agresszió – legalábbis akció – nélküli kalandjátékban két, árvaságukban együtt felnőtt embert, egy Andronicus nevű urat, illetve egy Pheve nevű kellemesen gömbölyded leányt fogunk irányítani, amint megpróbálnak felgöngyöltetni egy évezredek titkot. A néhány régi dokumentum megfejtésével kezdődő történet hamarosan beindul, és a misztikus dolgokkal szemben mindig szkeptikus Andronicus hamar rájön, hogy bizony a mitológia néha maga az igazság – például amikor találkozik egy élő, lélegző minotaurosszal, vagy amikor személyesen is eljut Hádészba... A játék egyrészt a minden bizonynyal remek sztorira épül, másrészt pedig, mint minden jó kalandjáték, a fejtörőkre. Lesz, ahol különféle tárgyakat kell kombinálni, máskor párbeszédeken keresztül kell elérnünk a célunkat. Lesznek fizikára épü-

ló fejtörők, és lesz, amikor a játék közepén elnyert mágiikus képességeinket (igazlatás, illetve titkosítás-olvasás) kell bevetni. A húsz pálya-órányi történet legalább ugyanennyi órányi időt fog igénybe venni, és ha beleszeretünk a világba, hát nem maradunk folytatás

nélkül – néhányan ugyanis már ennek történetén dolgoznak. Emelítsük még meg a csuda dolgokra képes grafikus motort, melyet teljes egészében a görögök írtak, és világos lesz, hogy miért is kapkodnak annyian a Theseis kiadási jogaiért...





# TEKKEN 6

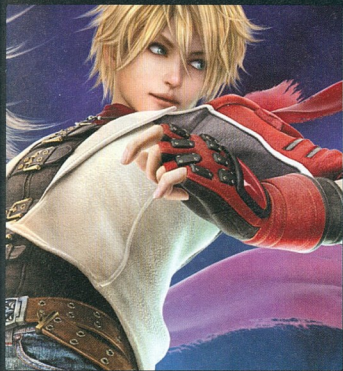
## A MISHIMA-SAGA FOLYTATÓDIK

**A** Namco végre összeszedte magát, és megmutatta a Tekken 6-ot a sorozat rajongóinak. Igaz, a képek még a játéktérmi verzióból származnak, de ha a történelem tanított nekünk valaha is valamit, akkor az az, hogy az otthoni Tekken pont ugyanolyan

szép lesz, mint az árkádbeli. A játékmenet nem változik sokat, leszámítva azt, hogy a pályák sokkal nagyobbak lesznek, rengeteg, a harcban felhasználható helyszínnel. Emitt egy falat lehet áttörni (optimális esetben Xiyau fejével), amott egy fát dönthetünk ellenfelünkre, megint máshol meg oszlopok között csalinkázva kell küzdeni. A PSP-s Dark Resurrectionben megszeretett karakteralakítás igencsak durva formában tér vissza: millió ruhát és kiegészítőt választhatunk karakterünknek, Jack például emberszerű cyborgból idomtalanul nagy lépegetővé lesz alakítatható – ráadásul néhány cucc új mozdulatokat is jelent. Bejelentettek két új karaktert is, egy hölgyet, Zafinát, a szőke szépség balra (a játék



producerre szerint ő is léány...) pedig Leo névre hallgat – de ez még korántsem a sor vége, rengeteg új harcosra számíthatunk, persze a régi kedvencek mellé. Mi csak azért imádkozunk, hogy legyen online játék is...



**PLAY!**

KIADÓ	NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ	Namco
PLATFORM	PS3
MEGJELENÉS	NEM ISMERT

# Uncharted: DRAKE'S FORTUNE

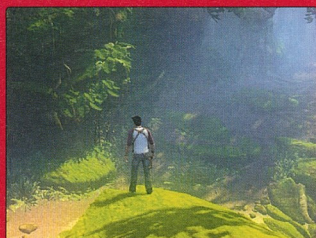
## A KARIB-TENGER FOSZTOGATÓI

**A** Naughty Dog (Crach Bandicoot, Jak & Daxter) következő, eddig csak „az a baromi jól kinéző dzsungelés játék” néven ismert alkotása végre megkapta végleges címét. Az Unchartedban egyelőre név nél-

küli hősünkkel Francis Drake angol kalóz kincse után nyomozunk majd, melyet egy karibi szigeten ásott el az öreg. Hatalmas nyílt területeken kell majd akciózunk, méghozzá teljes szabadsággal. Lopakodás, vad lövöldözés, kö-

zelharc, járművek elkötése – mindez csak tőlünk függ. A grafika egyre csak javul, a Naughty Dogban még sose kellett csalódnunk – és úgy hiszünk, jó sorozatuk most sem fog megszakadni!

**A** Dexter alkotói derekasan odatettek a grafikának



**PLAY!**

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	NAUGHTY DOG
PLATFORM	PS3
MEGJELENÉS	2007. IV. NEGYEDÉV



PLAY!

INFO

KIADÓ: ACTIVISION

FEJLESZTŐ: Z-AXIS (PS3), NERVE (X360)

PLATFORM: PS3, XBOX 360

MEGJELENÉS: 2007. II. NEGYEDEV

Írás: Kredenc



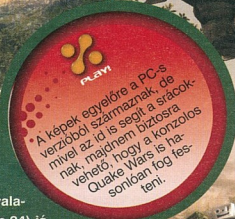
# ENEMY TERRITORY: Quake Wars

## EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

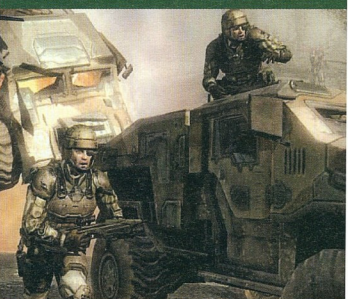
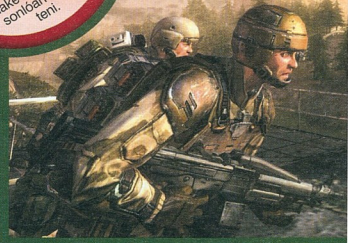
**A**z Enemy Territory: Quake Wars tulajdonképpen a „Quake Zero”, ugyanis sztorija a Strogg-invázió hajnalán játszódik, 2060-ban, tehát jó pár évvel a Quake 2 eseményei előtt. Ugyan használtam a „sztori” kifejezést, bár itt azért ne tessék olyan hatalmas fordulatokra számítani: a barbár „alien-cyborg” faj támad, a földi erő, a GDF (Global Defense Force) pedig védekezik. Nagyjából ennyi, a többi pedig akció, taktika, epikus csaták, melyekben a Wolfensteinhez készült Enemy territory kiegészítő vétéranjai igazán otthon érezhetik magukat, hiszen ez a cucc ama online móka ráfejtése, kivetítése a



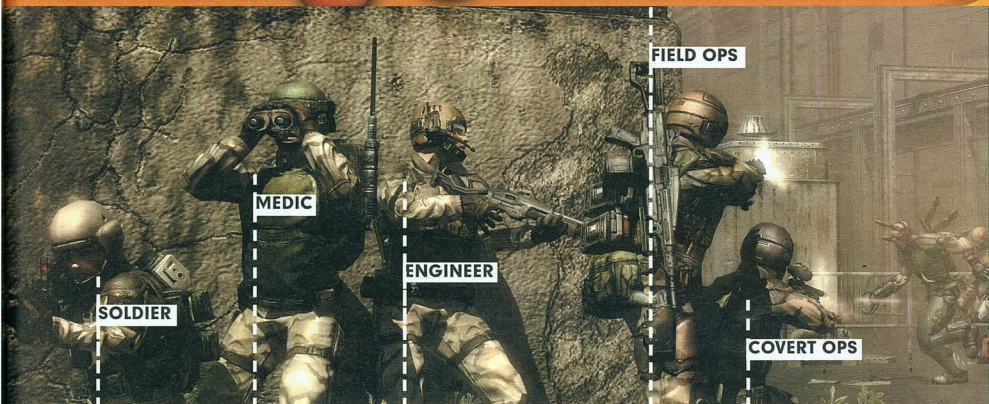
Quake univerzumra, sőt ki-mondottan (elvégre ezt) annak folytatása. Csapat- és osztályalapú, karakterfejlődés, 16 (PC-n 24) játékosra kihegyezett, de szólómódot is tartalmazó mókáról van tehát szó, mely kampány-



„A képek egyelőre a PC-s verzióba szüremaznak, de mivel az id is segít a srácoknak, ma én nem bírok rá venni, hogy a korzós Quake Wars is hasonlóan fog festeni.”







**SOLDIER**

**MEDIC**

**ENGINEER**

**FIELD OPS**

**COVERT OPS**

**Soldier:** Alap támadóosztály, nehézfegyverzettel (gépfegyver, rakétavető), plusz repeszgránátokkal és robbanótöltetekkel.

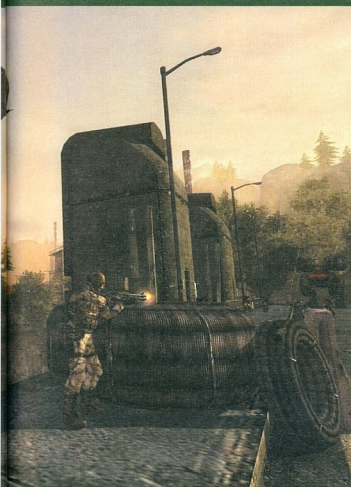
**Medic:** A doki gyógyítja és újjáéleszti a társakat, plusz levegőből szórhat le a harcmezőre el-látó állomásokat. Fegyvere: gépkarabély és pisztoly.

**Engineer:** A mérnök járműveket, hidakat, gépeket épít és reparál, plusz védelmi lövegeket (van külön verzió gyalogosok, járművek és érkező rakéták ellen) telepít. Többcélu áknak vannak nála, és egy shotgun.

**Field Ops:** A tüzér támadófégyverzet (lövetrotony, föld-levegő rakéták, föld-föld rakétakilló-vó) telepít, és ezek számára célpontot jelöl ki,

légi csapást kér, munióit biztosít a csapatagoknak. Fegyverei: gépfegyver, sorozatövő pisztoly.

**Covert Ops:** A füstgránát és mesterlövészpuska felszereltségű kommandós feladata a beszivárgás. PDA-ja segítségével megkérkelheti a telepíthető fegyverzetet, kémkamerát szerelhet fel, és megsúghatja az ellenfél pozícióját.



✦ Jó eséllyel ez lesz minden idők leglátványosabb háborúja



sorra felüszőtt, több részfeladatból álló küldetésekkel várja a két hadsereg képviselőit; ha analógiát keresünk a műfajban, megemlíthetjük például az Unreal Tournament Assault módját, vagy a kézenfekvő Battlefieldet, hogy még jobban képben legyünk.

**OSZTÁLY VIGYÁZZ!**

A játék alfája és omegája a csapatmunka. Mindkét fél öt-öt osztállyal bír, melyek aszimmetrikusak, azaz a sikerhez szükség lesz arra, hogy mind az öt komából – támadó, mérnök, kommandós, tüzér és orvos – legyen az alakulatban, és ezek összedolgozzanak. A kasztokról kiemelten olvashatunk, a GDF és a Strogg természetesen más (bár hasonló karakterisztikájú) fegyverzetet, de alapjából ugyanazzal a felállásban és képességekkel rendelkezik.

Ahhoz hogy megértjük a fentieket, lássuk egy GDF-küldetés rezüméjét! Először is a mérnöknek meg kell javítaniuk egy hidat, miközben a többiek fedezik/gyógyítják, azaz életben tartják őket. Ezután át kell juttatniuk az MCP nevű járművet egy alagúton, majd elfoglalni egy bázist, ahol a tüzéreket felállíthatják a mobil „stábjárművet”, melynek rakétáival célba vehetik a Strogg táborát, és hívhatják a légi támogatást. A következő lépés az ellenséges bázis elfoglalása, ennek kulcsseleme, hogy a kommandósok az azt védő energiaipajzsot hatástalanítsák. Ekkor végre célba érhetnek az MCP lövedékei, miközben a többiek extra robbanóanyagot szerelhetnek a megsemmisítődből kulcsobjektumra.

Mindéből látható, hogy bizony összehangolt csapatmunkára van szükség, ami még igazabb a kampánymódra. Ebben a játékkal szállított cirka







AGRESSOR

TECHNICIAN

CONSTRUCTOR

OPPRESSOR

INFILTRATOR

**Agressor:** Ő a baka, fegyverzete: lézerpuska vagy Obliterator nehézfegyverek, repeszgránátok, plazma robbantótöltet.

**Technician:** Ellenséges hullákból nyeri ki az életerőt és municiót egyaránt jelentő Stroyent nevű anyagot, melyet átad társainak. Erőpajzsokat telepít, és a GDF-holttestekből „spawn-pont” kreál, fegyvere az alap Lacerator nevű puska.

**Constructor:** Fegyvere a Nailgun (szögvető) vagy a módosított, beépített gránátvetés Lacerator. Gyalogosok és járművek ellen hatékony lövegeket telepít, javítórobotja automatikusan reparálja a közeli megsérült Strogg-járműveket.

**Oppressor:** A gyorsüzemű Laceratorral felszerelt tüzér plazma-mortár, és óriási szögvetőket, stratégiai csapásmérő ágyút telepít,

célpontokat mér be, és jetlézfényével az űrben figyelő Strogg-flotta lézerez területtámadását kérheti.

**Infiltrator:** Mesterlövész, fegyvere egy Railgun, fő mükája a bioelektromos bomba, mely elküldi az ellenfelet, ekkor a kommandós megszállhatja annak testét, így könnyedén beszivároghat a GDF-sorai közé. Kémkedésre távirányítású robotot használhat.

12 pályából három-négy össze lesz kapcsolva, és a teamek az akciók során gyűjtött tapasztalati pontokat továbbviszik, márpedig minél fejlettebb a karaktered, annál több életereje lesz, és több fegyveropcióhoz jut. Itt egyébként ugye van egy kis bibi: mi van, ha valaki elesik, kiszáll, és új játékos kerül a helyébe, aki nyilván hátrányba kerül a veteránokkal szemben? Nos, a fejlesztők erre is gondoltak: az újoncok számára „magányos farkas” mellékküldetéseket építettek be, melyeket alapszinten is teljesíteni lehet, ezekkel segítve a többieket. Amint vége a küldetés-sornak, a játék győztest hirdet, ez pedig természetesen az a fél, amely a legtöbb feladatot oldotta meg sikeresen, ezután mindenki alaphelyzetbe kerül, és kezdődhet elölről a moka.

**HATALMAS, SZÉP, BEJÁRHATÓ...**

Hogy a 16 harcosnak legyen elég játéktere, a készítőik hatalmas, kb. egy négyzetkilométeres pályákat alkottak, melyek ugyan elmaradnak pl. a Battlefield csatamezőitől, de épp elégnek bizonyulnak mind a taktikára, mind az akcióra. A domborzat változatos, és minden dimenziójában bejárható, hála a földi- légti- és vízi járművek széles választékának. A GDF alapeszköze az egyszemélyes, villámgyors Husky Quad Bike és a Platypus csónak, a Humvee-féle Badger Jeep, és a terepspecialista Trojan csapatszállító. A fő csapásmérő szárazföldön a Titan Tank, levegőben a rakétás/gépfegyveres Anansi Gyrocopter és a Bumblebee, mely járművek ellen is bevethető, de ejtőernyővel kiszórható négyfős osztagok szállítására is alkalmas, végül ott a Mobile Command Post is, mely bunker, radar-, és rakétakilövő állomás egyben.

☞ A homoki boszorkány elég durva gépezetnek tűnik...

A Stroggnál a helyváltoztatásra az Icarus Hover Pack szolgál (hátra szerelt „zérógravitációs” kutyú), a harci dzsip neve Hog Truck, a fő támadóerőt a léggépmás Desecrator Hovertank és a könnyűpáncélszerű, univerzális Hornet Flyer, a nehézfegyverzetet a lépegető, de lövegé is alakítható Goliath Heavy Walker jelenti. A járműveket kezelheti egy ember is, de csökkentett hatáskeresztmetszettel, hiszen például a géppuska csak előre felé tud löni, ha a sofőr irányítja, míg egy tüzérral a teljes 360 fokban mozgás kihasználható. A közlekedési eszközök adott alkotóelemet (kerekek, löszereszládák, stb.) ki lehet löni, mellyel megbénítható a masina.

Itt rögtön lefekezhetünk, és kitérhetünk a látványra is, mert fontos eleme ez a játéknak. Az erőforrás a csapat által erősen módosított Doom 3 motor, ám ugyebár ez a jóság nem épp az óriási külső terek kezeléséről híresült el. Epp ezért a jó John Carmack kitalált egy új, MegaTexture nevű technológiát. Ennek lényege, hogy nem apró textúrákkal van „kicsimpézve” a terep, hanem egyetlen hatalmas, egy gigapixel (32768x32768 pixel) „lapból” van kialakítva a pálya, így részletes és látványos külső helyszínek lehet megjeleníteni, elkerülve az ismétlődő elemeket, a textúraillesztési problémákat. Ebben a megatextúrában fizikai







☛ Mintha csak Vietnamban lennének: a dzsungel sűrű, a levegő nedves, és pötyög a napalm



**SZUPERFEGYVER**

Bár egyelőre még nem teljesen tisztá, hogy miként, az már biztos, hogy a szembenálló felek egészen elsősorú erejű támadásokat is indíthatnak a másik ellen. A strogg erők az űrben horgonyzó anyahajókról képesek küldeni a mellékelt képen is láttinén látható, mindent elpusztító lángoszlopot, az emberak pedig hagyományos szőnyegbombázást alkalmaznak, ha éppen úgy tartja kedvük...



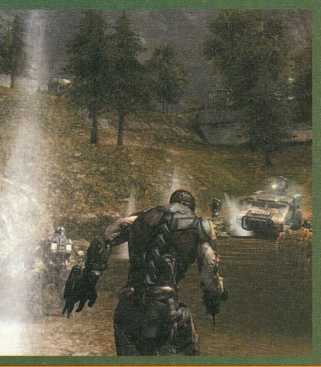

infomációk is tárolhatók, például, hogy egy adott pontjára lépve az miként viselkedjen, milyen hangok, zörejek (például lépészaj) szálaljanak meg. Amit eddig láttunk a játékból, igen-csak impresszív, látványos, tökéletesen szolgálja a készítők szándékát – azt persze még nem

☛ Ah, megérkezett a rendelt autó, és még a THM is kedvező!  
tudjuk, a konzolos verziók munkásai ezt hogyan forgatják át saját vasukra.

**VEVÉLTÁRS?**  
Azon szerencsés külhoni kollégák, akik kipróbálhatták már, rendkívül lelkesen és elismerően nyilatkoztak a játékról, dicsérték a külsőségeket, a csaták epikuságát és intenzitását, sőt a kiegyensúlyozottságot is, ami ugye sarokpontja az ilyen mőkának. Bár hasonló mőkák egyre nagyobb számban vannak, aki kedvelti a Quake-univerzumot, mindenképp érdemes lesz kipróbálni.

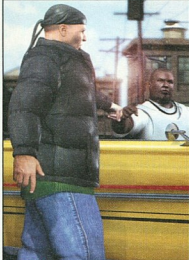


☛ A strogg pájtások nem túl barátságos kinézetűek





PLAY!



INFO

KIADÓ THQ  
FEJLESZTŐ VOLITION  
PLATFORM PS3  
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV



# Saints ROW

## AVILÁGI KARRIER

írta: Infidel

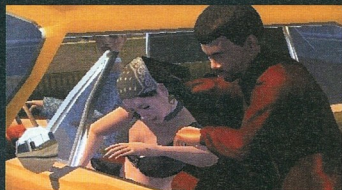


**A** z X360-at már a magyar premier előtt beszerző játékosok biztosan emlékeznek erre a játékra,

mely tulajdonképpen teljes mértékben feledtetni tudta a GTA-k hiányát. Ugyanis ez a játék is egy teljesen nyitott játékmenetű gengszterszimulátor, méghozzá a legjobb fajtából – nem elég, hogy szinte mindenben fel tudott nőni a sokszor utánczott, de sosem legyőzött GTA-kra, de sok dologban felül is tudta múlni azt. Ráadásul a nemrég bejelentett PS3-as verzió kicsit talán még jobb is lesz – több küldetés, fegyver és megszerzhető ruhadarab lesz benne, és talán a Sixaxisnak is találnak valami szerepet...

Ezúttal Stilwater bűnözőkkel teli városában kell rendet tennünk; illetve dehogyan rendet tennünk, egyszerűen nekünk kell felkapaszkodni a tápláléklánc csúcsára. A

Saints banda tagjaként kell magas rangra emelkednünk, majd valahogy eltüntetni az útból a másik három társaságot. A játékmenet a GTA-t utánozza: szabad kocsiszálás, lövöldözés, a zajra gyűlő rendőrökkel és millió mellékés, ám vagy pénztárcánknak vagy reputációnknak hasznos küldetéssel tölthetjük



Kis délutáni séta az esti leszámolás előtt



szabadidőnket (autóbrálás, biztosítási csalás, lányfuttatás, fegyverkereskedelem, utcai versenyzés stb.). Itt is hatalmas a soundtrack, szabadon lehet öltöztetni, formálni emberünket, ám technikailag (hatalmas látótávolság, reális fizika, 12-fős multiplayer) és kezelésben (szabad célzás, azonnal újrazedhető küldetések stb.) alaposan sikerült felülmúlni a mestert.



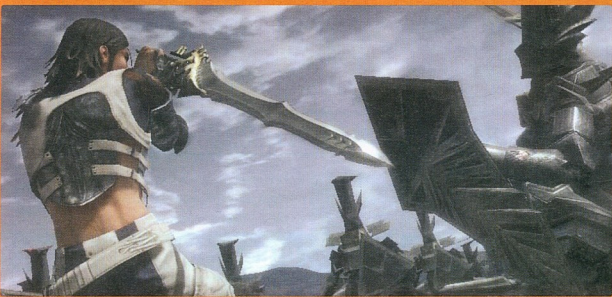
# LOST ODYSSEY

## ➤ HALHATATLAN HŐS A HALÁL ELLEN

**A**z előző számunkban bemutatott Blue Dragon egy cseppet sem hasonlít a Lost Odysseyre, annak ellenére sem, hogy ugyanaz a csapat, vagyis Hiroobu Sakaguchi, valamint néhány veterán társa áll mögötte. Ugyan szintén egy RPG-ről van szó, mind a hangulat, mind pedig a játéksziszter teljesen eltérő lesz. A központi alak egy Kaim nevű, ezeréves életre ítélt, így a játék során halhatatlan fickó lesz, de mellette hét másik figura is csatlakozni fog hozzáknk. A – random – csatákban legfeljebb öten harcolhatnak majd, méghoz-



zá részben a klasszikus ATB rendszerben (vagyis minden cselekedet bizonyos időt emészt fel), részben pedig akcióelemekkel vegyítve. A karakterek különféle képességeket szívhathnk el az ellenfelektől és egymástól, ez központi eleme lesz majd a játéknak. A grafika remek, de a játékmenetről, többek között a fejlődésről, a küldetésekéről, valamint a sztoriról még nem sokat tudni – ám az már legalább biztos, hogy a játék Európában is megjelenik még az idén!



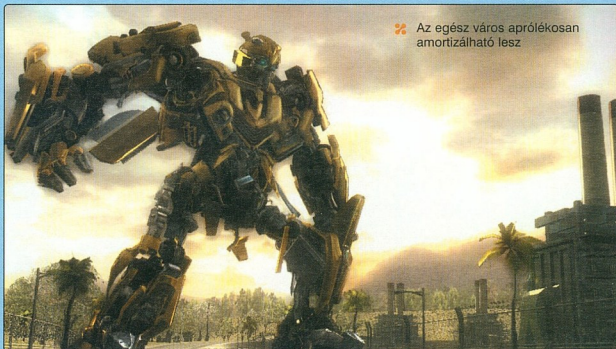
**PLAY!**

<b>KIADÓ</b> SONY
<b>FEJLESZTŐ</b> CLAP HANZ
<b>PLATFORM</b> PSP
<b>MEGJELENÉS</b> 2007. III. NEGYEDÉV

# Transformers: THE GAME

## ➤ SÉTAPÁLCA HELYETT AUTOBOT

**A**bőhöm nagy robotok idén nyáron visszatérnek a mozikba, és a lelkes amerikai közönségnek, no meg a rengeteg hihetetlenül látványos jelenetnek köszönhetően várhatóan jó sok pénzrt fognak termelni... A pénztermelésnek pedig természetesen a játékvérző is része – és ezt a munkát a LEGO Star Wars-szal mostanában szupersztárrá rangra emelkedett Traveller's Tales kapta meg. Igaz, ezúttal nem poénkodva fognak hozzá a sci-fi világ konzolokra álmódásának, hanem a kellő komolysággal. A két robotnépség két sztorit is jelent, melyek végigjátszása során egy-egy részt alakítunk majd épületeket és civil tulajdönt védő Autobotokat, illetve velejükig, illetve titáncsontjai-ig gonosz Deceptionokat. Az előbbiekkkel a film történetét kísérhetjük végig, míg az utóbbikkal attól teljesen elrugaszkodva hajthatjuk uralmunk alá a Földet. A játékmnetet leginkább a legutóbbi Hulk-játékot idézi: azaz a vad akciózás közepette bármilyen tereptárgyat felkaphatunk, hogy azzal intézük el az ellent. Főidből kicsavart fáikkal, autókkal, lámpaoszlopokkal tângálhatjuk el ellenfeleinket, de arra azért vigyázni kell, hogy ha túl sok kárt okozunk a városban (Spider-Man 2-szerűen egy hatalmas vá-



☞ Az egész város aprólékosan amortizálható lesz

ros lesz, benne millió küldetéssel, feladattal), akkor a rendőrök, a CIA, vagy végső esetben a katonaság is aktivizálja magát ellenünk. A robotok járművé alakulása természetesen a játékban van, bármikor átranszformálódhatunk autóvá, motorrá, kamionná és még millió géppé – akár ugrás közben is.

**PLAY!**

<b>KIADÓ</b> MICROSOFT
<b>FEJLESZTŐ</b> SILICON KNIGHTS
<b>PLATFORM</b> X360
<b>MEGJELENÉS</b> 2007. IV. NEGYEDÉV



PLAY!



INFO

KIADÓ SONY

FEJLESZTŐ BIGBIRD

PLATFORM PS2, PSP

MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDEV



# Pursuit FORCE 2 EXTREME JUSTICE

## FOGÓCSKA A SZTRÁDÁN



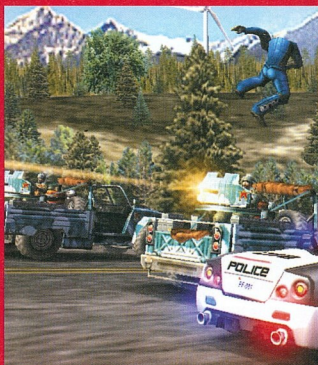
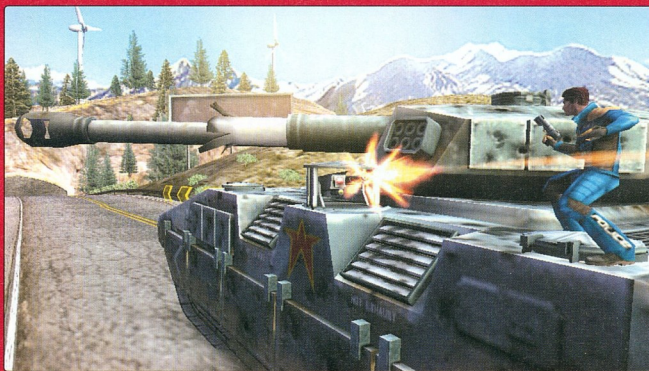
Pursuit Force egy elfeledett PSP-s játék még a kis gép korai időszakából, melyre főként idegesítő nehézsége és egyedí játékttechnikája miatt emlékezhetünk. Ebben a száguldozós-fővöldözös programban ugyanis sokszor úgy kellett előrehaladni, hogy a zsúfolt autópályán autóról motorra, helikopterről motorcsonokra ugráltunk. Természetesen ez a pattogás lesz most is a középpontban, csak éppen a meghódítható gépek körét egészítik ki jelentősen: immár lesz tank, vadászgép (!) és vonat is a repertoárban. E mellett a nagy újítás a multiplayer, mely PS2-n két, PSP-n pedig négy ember számára nyújt majd lehetőséget a küzdelemre. Ilyenkor a második ember az egyjátékos kampányban felfogadható, a támogatás különböző területeire (légitámogatás, nehézfegyveres kíséret stb.) specializált segítők felett veheti fel az irányítást. A nyár végére ígért

❁ A főhős jó nevelést kapott: a rosszfiúkat bármilyen elkapja!

játékban két új gengszterbanda mellett egy különlegesen agresszív rendőri szakasz ellen is küzdenünk kell majd – persze utóbbiakat nem

előlni kell, hanem bebizonyítani, hogy a mi (nem) sokkal békésebb módszereink a jobbak.

### A gyengécske első rész után a folytatás szerencsére igen erősnek ígérkezik, főleg multiban





PLAY!



INFO

**KIADÓ THQ**  
**FEJLESZTŐ NIHLISTIC**  
**PLATFORM PS3, X360**  
**MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDÉV**

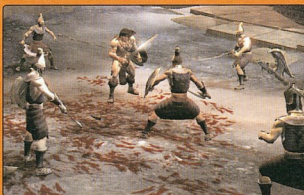
irc: Infridid



# CONAN

ÚJ SZELEK FÚJNAK KIMMÉRIÁBAN

**C**onan mostanában egyre népszerűbb – pár hónapja beszámoltunk az X360-ra készülő online szerepjátékról, van új képregény, és már lehet suttogásokat hallani egy készülődőben lévő új mozifilmről is. Ezért aztán nem meglepő egy új akciójáték bejelentése sem, melynek a jogait a játékipiaci tortából egyre nagyobb részt kiharosította THQ szerezte meg. A játék tulajdonképpen egy God of War, csak persze a Conan univerzumba áthelyezve. Ugyanazok az offenzív lehetőségek (minusz persze a



mágia, Conan nem volt az a varázslótípus), ugyanolyan stílusú fejlődés, hasonló logikai feladványok, epikus harcmezők, óriási főellenfelek. Az egyetlen különbség, hogy míg a God of War a maximum-közeli teljesítményt hozza ki az otthonától szülő gépből, addig a Conan egyelőre meglehetősen gyengén néz ki. Remélhetőleg hamar eltűntetik ezt a kalácsképű főszeplőt, és terveznek valami új kinézetű barbárt, mert ez így elég gáz... A Heavenly Swordnek például még a cipőfűzőjét sem tudja bekötölni...



☛ Egy ekkora halefet még Conan is csak nyögve bír felemelni



## PS2 TOPLISTA

ANGLIA 07.03.10-07.03.17



### FINAL FANTASY XII

**KIADÓ: SQUARE ENIX**  
**FEJLESZTŐ: SQUARE ENIX**  
**PLAY! értékelés — 99%**



### TEST DRIVE UNLIMITED

**KIADÓ: ATARI**  
**FEJLESZTŐ: MELBOURNE HOUSE**  
**PLAY! értékelés — 85%**



### FAST AND FURIOUS 3

**KIADÓ: ELECTRONIC ARTS**  
**FEJLESZTŐ: EUTECHNYX**  
**PLAY! értékelés — --%**



### FIFA 07

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



### PRO EVOLUTION SOCCER 6

**KIADÓ: KONAMI**  
**FEJLESZTŐ: DIGITAL ENT.**  
**PLAY! értékelés — 95%**



### GHOST RIDER

**KIADÓ: TAKE 2**  
**FEJLESZTŐ: CLIMAX**  
**PLAY! értékelés — 64%**



### LEGO STAR WARS 2

**KIADÓ: LUCASARTS**  
**FEJLESZTŐ: TT GAMES**  
**PLAY! értékelés — 86%**



### CALL OF DUTY 3

**KIADÓ: ACTIVISION**  
**FEJLESZTŐ: TREYARCH**  
**PLAY! értékelés — 88%**



### NEED FOR SPEED CARBON

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

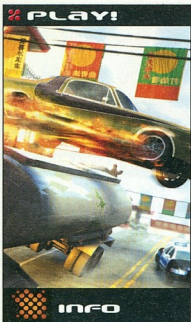


### CRICKET 07

**KIADÓ: ELECTRONIC ARTS**  
**FEJLESZTŐ: HB STUDIOS**  
**PLAY! értékelés — --%**







INFO

KIADÓ THQ

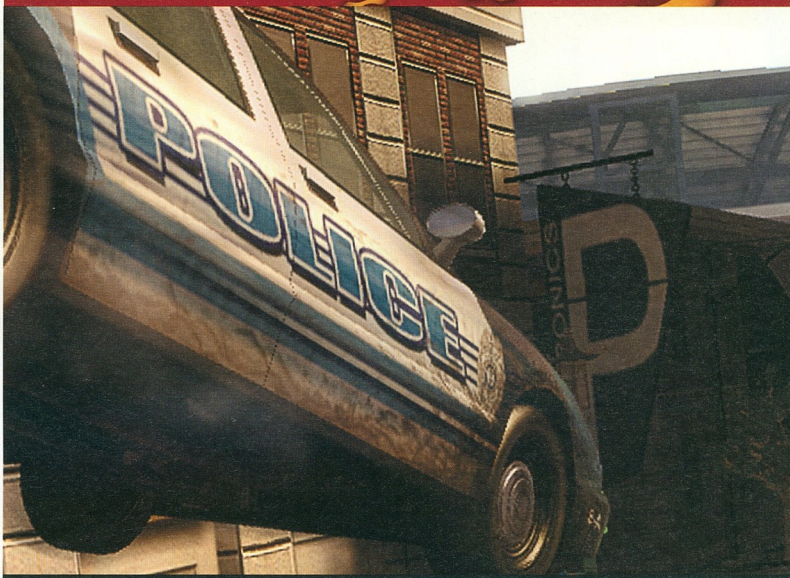
FEJLESZTŐ PARADIGM

PLATFORM PS2, PS3, PSP, X360

MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV



Ircs: Infridiel



**T**alán emlékeznek még néhányan a Stuntmanra, erre az idegtépően nehéz autós játékra, mely négy éve jelent meg PS2-n. A kaszkadőr-szimulátor még a Buddha türelmű emberekből is kihozta az állatot, így hiába volt izgalmas és szép, nem tudott olyan népszerűvé válni, mint megérdemelte volna. Ezt a csorbát próbálja kiközösülni a folytatás, amely már más más kiadó-fejlesztő kettőstől érkezik. A lényeg változatlan: hat filmben kell nekünk teljesíteni a rendező parancsait (egy felvétel alatt öt hiba megengedett, ráadásul az újrapróbálkozásokról egyik platformon sem kell töltőgétre várni!) az üldözések, vagy éppen menekülések alatt. A kötelező mutatóványok mellett a veszélyes vezetéssel lehet bónuszpontokat szerezni: amolyan Burnout-módi van itt is: ugratásokért, majdnem-ütőközésekért, farolásokért kapjuk a plusz pénzt. A hat, egyenként

Az előzetes mellett látható képek két mobilból származnak, az egyik az Athershox nevű katesztrófátlam, a másik az Overdrive című '70-es évekbeli rendőrnin.



Motorral függőlegesen repeszteti már nem is mendo



# Stuntman IGNITION

## KETTES CSAPO, FELVÉTEL

öt jelenetből, azaz pályából álló film mellett lesz ugyancsak hat, egy felvételt igénylő trükkös, rövidvideb reklám is, ahol már egészen extrém gépeket is lehet használni, a motorcsónaktól az

óriáskerekű terepjáróig. Ha ez még nem lenne elég, ezúttal lesz nyolcfős multi is, ahol nem csak a pontszámokat vagy az időt tekintve lehet majd versenyezni, de kipróbálható lesz egy

**Az első rész pokoli nehézsége miatt volt sikertelen, ezúttal a gép valamivel elnézőbb lesz...**

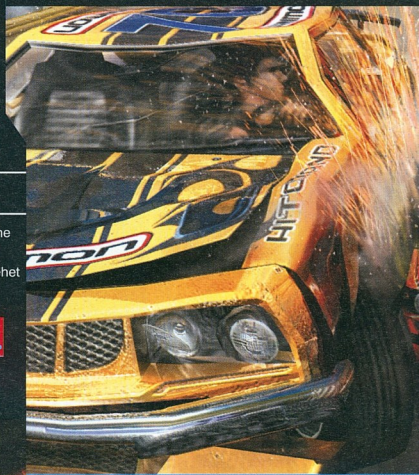


☞ Ez a manőver ezúttal szerencsére nem aratott kirobbanó sikert...

egyszerűbb pályaszerkesztő is, amelyben a már létező díszleteken mi adhatjuk ki a rendezői utasításokat – de a többiek számára csak akkor lesz kipróbálható a pályánk, ha azt mi is teljesíteni tudjuk legalább egyszer időre. A program felépítéséből adódik, hogy könnyen lehet majd folytatni – nextgen konzolokon néhány havonta újabb filmeket tesznek majd elérhetővé.

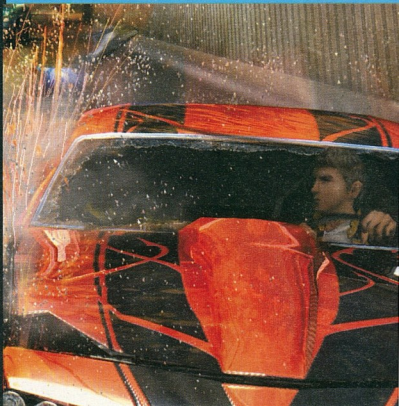


62 IS RONCSBERGII!

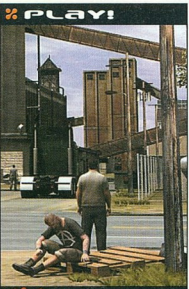


## FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

A FlatOut előző két része PC-n jelent meg, és mivel ott nincs Burnout, a finn fejlesztők játéka aratta le a babérokat, a milliós eladásokat. Az Ultimate Carnage alcímmel megáldott harmadik rész a roncsberbis alapokat fejleszt tovább: lévén itt a cél, hogy elsőként szakítsuk át a célszalagot, amit persze sokkal könnyebb úgy megtenni, ha riválisainkat is szétszakítjuk előtte. Merthogy karambol az lesz bőven, a gépeket akár alvázig is szétzúghatjuk – persze ennek csak igen extrém esetben lesz jelentős hatása a vezethetőségre, szimulátort ne tessék várni! A zúzást nemcsak az agresszív ellenfelek biztosítják, hanem a pályánként cirka nyolcezer ledönthető, széttörhető, elsodorható tereptárgy is, melyek mind-mind akadályt, vagy éppen fegyvert jelenthetnek a küzdelemben. Egyszerre 12 autó küzdhet, és a gép, vagy haverjaink ellen vívott csaták hét játékmódban zajlanak majd. Megjelenés júniusban.



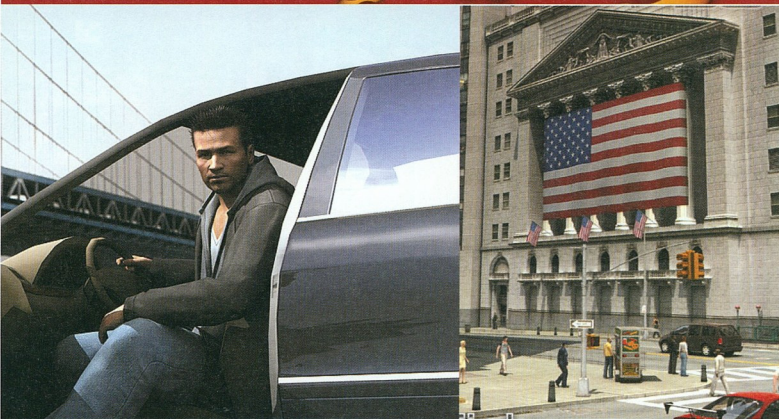




INFO

KIADÓ MEG-BINDS  
FEJLESZTŐ STEEL MONKEY  
PLATFORM PS3  
MEGJELENÉS 2008

fotó: Infrárel



# 2 Days 2 VEGAS

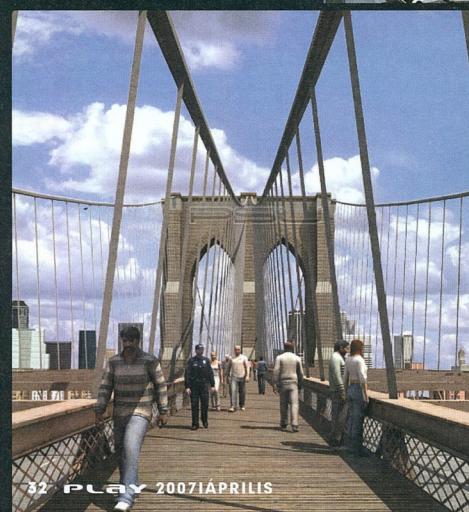
## 48 ÓRA AZ ORSZÁGÚTON

**F**ilmeknél mindig jó indítás, ha a hősnök valahová meghatározott időn belül kell eljutnia, és persze útján millió gonosz igyekszik őt megállítani, vagy legalább lelassítani. Ez a sors jut osztályrészül Vinnynak is, akinek a címben is megfogalmazott feladat szerint két nap alatt kell eljutnia Las Vegasba, meghozzá New Yorkból. Az indíték egyelőre nem ismert, az viszont biztos, hogy a hatalmas mozgásszabadságot adó játék nem egy egyszerű autószimulátor lesz, hiszen Vinnyt kergeti sok rosszarcú, ha meg valami látványosan agresszív dologot cselekszünk – és mivel lesz rakétavetőnk is, ez esélyes –, akkor még a rendfánkzabáló órei is a sarkunkba erednek. A legrokonlhatóbb játék talán a GTA San Andreas, bár az itteni játéktérület még monumentálisabb

lesz – persze a 4100 kilométeres távolságot nem modellezik le teljesen, de a startnak és a célnak otthont adó települések mellett lesz legalább három nagyváros, no meg rengeteg kis-település és falucska, tanyák és fogadók. Az út során megművelt földeket és hegyeket ugyanúgy át kell majd szelnünk, mint a városokat, és

persze minden terep saját veszélyekkel rendelkezik. A vezetés mellett persze gyalogosan is sok dolgnak lesz, millió küldetést teljesíthetünk; bár taxizni és mentőzni nyilván nem lesz időnk a nyaktörő tempó mellett... Megjelenés jövőre, aztán a második rész már 2009-ben érkezik!

☛ Amennyiben tényleg így fog kinézni, akkor bizony a GTA-nek fel kell kötnie a gatyát...





# CALL of JUAREZ

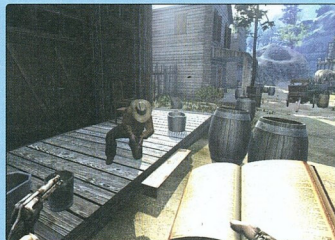
## HÍV A VADNYUGAT

**A** vadnyugat megint egyre népszerűbb lesz, legalábbis a játékok világában. A Red Dead Revolver PS3-as folytatása és egy esetleges Gun 2 után itt van a következő trónkövetelő, a lengyelek által fejlesztett Call of Juarez. A sok klasszikus vadnyugati elemet feldolgozó játékban két főszereplőt is alakíthatunk:

✦ Méghogy a hit nem ad igazi hatalmat - itt a Biblia is fegyver lesz

egyfelől Billyt, aki anyja gyilkosait keresi, másrészt pedig egy Ray nevű papot, aki viszont Billyt kergeti egy félreértés nyomán. Ráadásul a két út nem csak a pályákban különbözik - sőt, abban nem is mindig, hiszen a pap útja Billy nyomában vezet -, hanem a játékmenetben is: a fiatal srácot irányítva a lopakodásé, a csendes gyilkosságoké a főszerep, az atyával pedig a pisztolypárbajok és a sörétes puskáké a hangsúlyt. Lesz persze lovaglás is, belesöpöntenünk majd egy jó kis vonat-, illetve bankrablásba, és még multiplayer is lesz, valamint egy játékos számára kidolgozott külön játékmódok, ahol az online ranglisták előkelő helyezéseire lehet vetélkedni.

✦ Maradtál volna a zongoránál, most nézd meg mi történik veled!

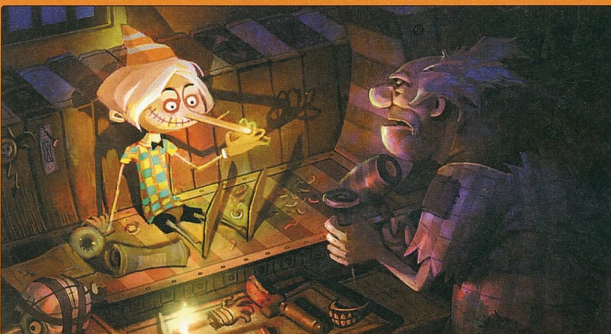


**PLAY!**

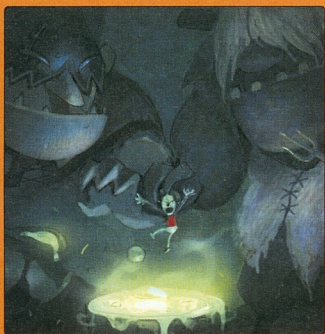
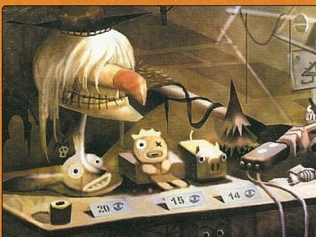
**KIADÓ** UBISOFT  
**FEJLESZTŐ** TECHLAND  
**PLATFORM** X360  
**MEGJELENÉS** 2007. II. NEGYEDÉV

# Project GRIMM

## DE SZÜRREÁLIS AZ ORROD, NAGYMAMA



**A** merican McGee neve nemcsak furcsasága miatt lett ismert, hanem különleges játékaival is. Az Alice Csodasországban feldolgozása például méltán lett kult-klasszikussá. Mostanában rengeteg dologban benne van a keze a Kinába költözött fiatalembernek, többek között az új Óz-film forgatókönyvét írta meg Jerry Bruckheimernek, és híres mesék alapján készít játékokat. A Pinokkió, a Piroska, a Három kismalac és megannyi más ismert gyermekmese persze sokkal sötétebb, komorabb, betegesebb stílusban



fog a képernyőkre kerülni, méghozzá a jelenlegi tervek szerint kizárólag letölthető formában. A mesék külön hősöket, játékmenetet, pályákat jelentenek, és pár havonta fognak megjelenni a konzolok hálózatain fizetős letöltésként.

**PLAY!**

**KIADÓ** MÉG NINCS  
**FEJLESZTŐ** SPICY HORSE  
**PLATFORM** PS3, X360  
**MEGJELENÉS** 2008.



% PLAY!



INFO

KIADÓ EIDOS  
FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS  
PLATFORM PS2, PSP  
MEGJELENÉS 2007. I. NEGYEDÉV



edenc

**É**rdekes sztori a játékiparban Lara Croft szeriája. Az eredeti szülő, a Core Design abba bukott bele, hogy túl sok mindent akartak újítani, és erre nem kaptak elég időt, mindez tehát nem csak az ő bűnük volt – igaz, a kiadó Eidos is majdnem velük hullt a szakadékbá. A mentőövet dobó SCI és a Crystal Dynamics aztán semmi más nem tett, mint visszanyúlt a gyökerekhez: a Legend nem hozott új irányítható figurát Lara mellé, nem applikált be karakterfejlesztést és egyéb mutatóványokat a játékmechanizmusba. És épp ettől lett siker: az alapfelállítás, megfelelő találásban, még mindig eladja magát...

A fenti felvezetés után aztán akár „nyuszinak” is titulálhatnánk a fejlesztőt és a kiadót, hogy az új cím ismét ugyanezt teszi, sőt... Az Anniversary a sorozat első,

Klasszikus darabját porolja le, újítja fel és csomagolja be, mint a címe is utal rá, a franchise tízéves évfordulója tiszteletére; bár a huzavonák miatt az ünnep már mögöttünk van (2006-ban lett volna aktuális), attól még örülni fogunk neki. Mindebben a „szülőanya”, Toby Gard is segíti a fiúkat (egyébként kicsit jobban kifejtve a sztorit, értetetőbbé téve a Scion utáni hajszát).

A játék tulajdonképpen a Legend mechanizmusára applikálja rá a stílusteremtő akció/kaland történetét. A pere-

**PLAY!**  
Az ünnepi kiadásból nem lesz sorozat, nem kapjuk meg a többi részt felülírva. Jelen a TR Legend 2 már fejlesztés alatt áll, jövőre várható.



# LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

## TISZTELGÉS LARA KISASSZONY ELŐTT



Hiába ritka a kétszínű szemekek megaldott ragadozó, muszaj elintéznünk

meken való különböző sebességű mászás, a rudakra, ágakra ugrás, a csáklázás, az, hogy ismét nem kell pixelpontosan beigazgatnunk Larát egy elrugaszkodás előtt, mind-mind viszatér, és kitéljesíti, sőt új elemekkel bővíti a már ismert helyszíneket, feladatokat. A továbbjutáshoz újra elő kell vennünk a józan logikát, és a természetesen a fizikai motor is kiveszi a részét a feladványokból, melyek épp ezért elternek az alapműben szereplőktől, persze ez nem feltétlenül baj. A „kristályos” urak hallgattak a rajongókra, így sokkal több rejtett, titkos hely, alternatív útvonal várja a kalandozó kedvű játékosokat.

☞ Egy igazi kalandornő bolond lenne kihagyni egy ilyen lejest

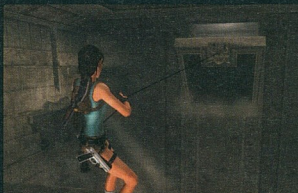


kat. Színtén a kéréseknek megfelelően ezúttal jobban elengedik a kezünket: nincsenek szó szerint fülünkbe tömött információk; akinek segítségre kell, megtalálja hősnőnk naplójában, aki jobban szeret maga rájönni a megoldásra, kitálatni egy pályáról, előtte a lehetőség.

Az akciókat is persze a régi/új felállítás jellemzi. A fiatal Miss Croft, a jól bevált szerelésében, azaz a türkizszínű ujjatlan pólóban és a forró nadrágban, kezében a két pisztollyal (majd a

Magnummal, puskával, Uzival) ismét megküzdehet az ősi ellenségekkel, a denevérekkel, medvékkel, raptorokkal – no meg a legendás T-Rexszel, természetesen itt is a legutóbbi részben jól bevált harcmozdulatokkal, belassításkkal, ám hitelesebb mesterséges intelligenciával. Ami lényegesen más, az természetesen a kinézet, hiszen a Legend – továbbfejlesztett – grafikus motorja valóban életre kelti az említett lényeket és színhelyeket, Perutól Görögországon át Egyiptomig, no és a hangokat is életszerűbbre cserélik le a készítőket.

A Crystal Dynamics a régi és a mostani játék összehasonlítására egy érdekes, bár kézenfekvő analógiát hozott fel: a klasszikus King Kong és Peter Jackson modern feldolgozása. Nos, hamarosan meglátjuk, megállja-e a helyét ez a kijelentés...







▶ PLAY!



INFO

KIADÓ 2K GAMES

FEJLESZTŐ STARBREEZE

PLATFORM PS3, X360

MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

írta: Kredenc



# The DARKNESS

HA LESZÁLL AZ ÉJ...

**N**agy örömmre szolgált, hogy a svéd Starbreeze ismét hallat magáról. Személyes kedvenceim ők, már a „darkosan kellemes” Enclave kapcsán szívembe zártam őket, aztán sikerült nekik az, ami keveseknek: a Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay azon kevés adaptáció egyike,

Jelenlegi játékuk szintén adaptáció, és az, hogy immár a következő generációs konzolokra készül – no meg az eddig látottak – megerősít bennem a gyanút: ismét egy nagyszerű alkotásra kell felkészülnünk. Azi azonban előre kell bocsátanom: ez a népszerű képregény-sorozat alapján (lásd a szövegdobozt) készülő FPS még a Riddicknél is brutálisabb és nyersebb.

„NEM MESE EZ, GYERMEK...”

A képregény központi témája a Darkness, egy ősi energia, mely különleges képességekkel ruházta fel viselőjét – ennek persze ára van: az erő abban a pillanatban felemészti gazdáját, amint annak első

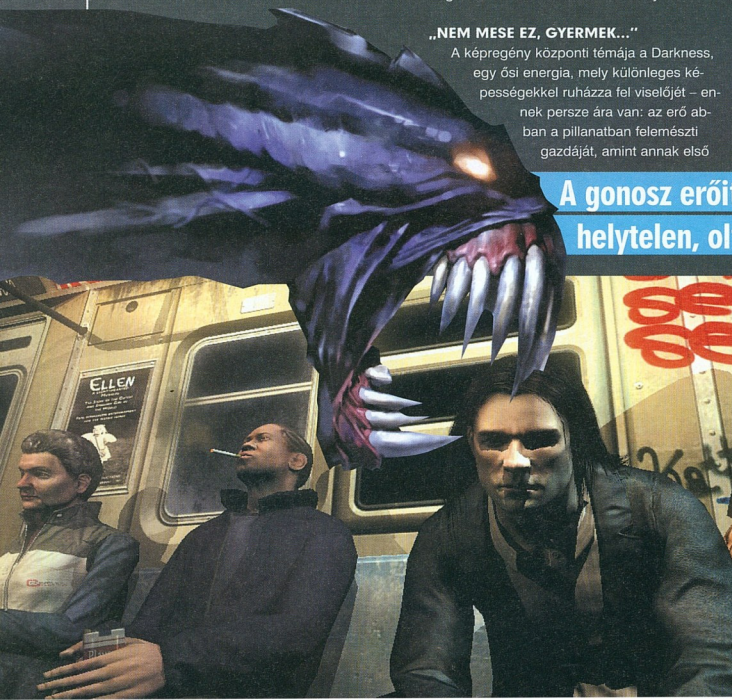


gyermeké megfog, ekkor átköltözik a porontyba, és az ő 21. születésnapján manifesztálódik. Birtokosa a sötétben bármit megethet:

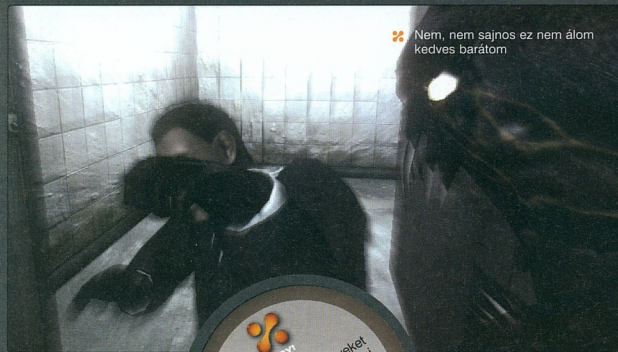
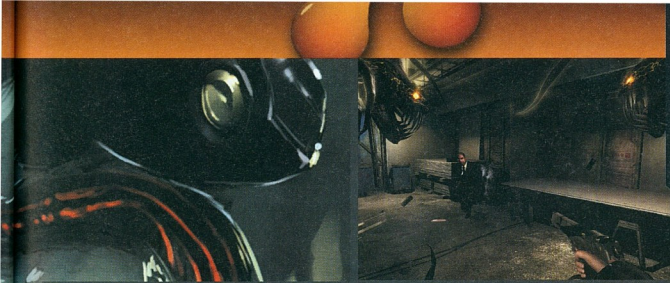
**A gonosz erőit képviselni, bármennyire helytelen, oltári jó móka!**

túlélheti a lövéseket, démonokat idézhet, melyek persze a fényben elenyésznek. A Darkness ellenlábas a Fény, azaz az Angelus, és megjelenik egy nagy erejű fegyverben is, mely szintén önálló univerzummal rendelkezik,

▶ A játék során legalább öt temetkezési vállalat kapacitását terheljük túl







☞ Nem, nem sajnós ez nem álom kedves barátom



ez a Witchblade. Az erő jelenlegi hordozója, és egyben e játék főhőse Jackie Estacado, a New York-i Franchetti maffiacsalád feje, egy erőszakos, kegyetlen fiatal-ember.

A játék sztoriját keresve sem bízhatták volna több kezekbe, hiszen Paul Jenkins jegyzi (röla külön), így az erőszak, az amerikai szervezett bűnözés bemutatása mellett nagyszerű dialógusok, háttérstorik is várnak ránk. A történet természetesen gazdagon merít a széria elemeiből,

rengeteg mellékszálra számíthatunk, lemerülhetünk az alvilágba (Otherworlds), amely egy furcsa, első világháborús szcénna, ahol korabeli fegyverekkel kell harcolnunk. A fő színhely perzse a Nagy Alma, a föld alatt, és a föld felett.

**„EMLÉKSEM A 21. SZÜLETÉSNAPOMRA. AKKOR HALTAM MEG ELŐSZÖR.”**

Ahhoz, hogy Jackie ki tudja használni minden képességét, „be kell rendezned a színpadot”, azaz sötétiséget kell teremted. Ekkor éled fel



**KÉPREGÉNY, FILM, JÁTÉK**

A The Darkness képregény sorozatot a Top Cow Productions (TCP) gondozza, szerzői Marc Silvestri, Garth Ennis és David Wohl, de más ismert írók – köztük Paul Jenkins is – részt vettek a sztori alakításában. Az első szám 1996-ban jelent meg, és a '90-es évek végén a TCP/Image Comics fénykorában elég népszerű is volt. Az eladások visszaesése után a TCP 2002-ben újraindította, feltrisszette a szeriát, melyből világszerte már egymillió példányt látt gazdára. A megfilmesítési jogokat a Dimension Films vásárolta meg, hogy a Holló című, szintén az ő produkciójukban készített kullfilmhez hasonló mozi készítsen, azóta viszont nem hallani a projektről. A konzolos játék jogait a Majesco vásárolta meg 2005-ben, ők pedig csd elkerülése céljából továbbadták a 2K Gamesnek.



**PSP TOPLISTA**

ANGLIA 07.03.10-07.03.17



**GTA VICE CITY STORIES**

KIADÓ: ROCKSTAR  
FEJLESZTŐ: ROCKSTAR LEEDS  
PLAY értékelés — **91%**



**PRO EVOLUTION SOCCER 6**

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



**SONIC RIVALS**

KIADÓ: SEGA  
FEJLESZTŐ: BACKBONE  
PLAY értékelés — **69%**



**ROCKY BALBOA**

KIADÓ: UBISOFT  
FEJLESZTŐ: UBISOFT  
PLAY értékelés — **--%**



**YU-GI-OH! GX TAG FORCE**

KIADÓ: KONAMI  
FEJLESZTŐ: DIGITAL ENT.  
PLAY értékelés — **--%**



**LEGO STAR WARS 2**

KIADÓ: LUCASARTS  
FEJLESZTŐ: TT GAMES  
PLAY értékelés — **80%**



**FIFA 07**

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS  
FEJLESZTŐ: EA CANADA  
PLAY értékelés — **80%**



**M.A.C.H.**

KIADÓ: VIVENDI GAMES  
FEJLESZTŐ: KUJU ENT.  
PLAY értékelés — **--%**



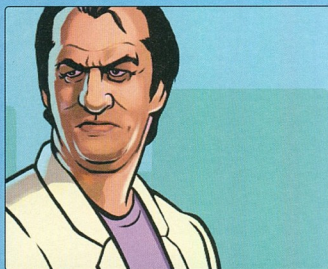
**CHAMP MANAGER 2007**

KIADÓ: EIDOS  
FEJLESZTŐ: GUSTO GAMES  
PLAY értékelés — **--%**



**NEED FOR SPEED CARBON**

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







a vállából kinyúló, kígyóhoz hasonló, tüéses fogakat csattogtató két csáp, melyek igen hasznosak, hiszen akár autót is felemelhetsz velük, hogy pajzsként magad elé tartsd, hozzávágó ellenségedhez, vagy eltakarítás az útból az akadályokat (de az emberek felkapása és falhoz csapkodása is „belefer”). A fizikai motor igencsak nagy szerepet kap a játékban, így itt is számíthatunk különféle feladatokra, melyeket ennek segítségével kell megoldanunk.

Jackie különféle, színnel „kódolt” démonformákat vehet fel, melyeket a sztori folyamán kell elérhetővé tennünk. A fenti, csápos megoldás is ilyen, ez a vörös, és ismerünk még egyet, a sárgát. Ez hasonló a Preyben látott „leléksztához”: a démon kilép testedből, és képes át-küszni szűk átjárók, szellőzők, felmászni a falakon, plafonon. Ezzel a játéktér új dimenziója nyílik meg, és újabb lehetőségeket kapsz az adott feladat megoldásához, hogy kiévezd a képességeid kínálta korlátlan szabadságfokot. Mert ez a játék is erről szól: játszhatod nyers akciócímként, ahol a brutális erő dominál (a

különféle fegyvereket párban is használhatjuk, sőt kombinálhatjuk a csápokkal is a támadást), vagy okosan, gondolkodva, ha úgy tetszik, lopakodós stílusban, kihasználva különleges „játékszereid” hatalmát (sőt, ha valakihez elég közel tudsz osonni, lesznek speciális, automatikusan elvégzett kivégzések is). És ezt a sokszínűséget gazdagítják tovább „kutyusaid”, az apró, fúrge darklingek, melyek különféle feladatok teljesítése során szegődnek melléd, megpedig úgy, hogy felfalod a megölt ellenség szívét, és bármely piszkos munkát elvégezhetsz, legyen szó az izzók vagy ellenfeleid gyors elintézéséről.



### PAUL JENKINS, AZ ÉLŐ LEGENDA

Az angol képregényíró, Paul Jenkins egy nappal fiatalabb a sörök írójánál (személyeskedésért elnézés): 1965. december 6-án született. Elsősorban a Marvel számára dolgozik, az ő nevéhez fűződik a hároméves sikerszéria, a *The Spectacular Spider-Man* Vol. 5, valamint az *Incredible Hulk* és a *Wolverine* (és annak eleje/vege, a szuperbomba *Origin* és a *Wolverine: The End*), jelenleg pedig a *The Sentry*. Bedolgozott a *Top Cow The Darkness* szériájába is, ám az amerikai képregény-ipar főleg a DC Comics Vertigo címkeje alatt elkészített *Hellblazer* nyomán figyeit fel rá. Jae Lee rajzóval ők jegyzik az *Elsern*-díjat nyert *Inhumans* című *Marvel Knights* sorozatot is. A videojáték-iparban is áldják a nevét, hiszen olyan címek sorakoznak a portfóliójában, mint a *Legacy of Kain*, a *Twisted Metal Black*, a *God of War* szériák, illetve az *Incredible Hulk: Ultimate Destruction*.

És hogy fokozzuk a színeket: miután végigtöltöd a 10-15 órás rúgó szölista kedvetlenségét, magad mellé veheted a havero-t is, hiszen mind helyi, mind online többjátékos móka is szerepel a csomagban. Utóbbiban négy játékmódot kapunk: DM, TDM, CTF és Last Human Standing, melyben a megölték darklingként élednek újra, és próbálják meg a többieket is magukhoz hasonlatossá tenni.

### „A SÖTÉTSÉGBEN EGYESÜLÜNK”

Mint említettem, a sötétség lesz erőd záloga, ehhez egyébként lesz egy speciális éjjellátó is, hiszen amúgy elég nehéz lenne vakon játszani – ez ugye a







☘ Az oldalról belégo sötétségcsápok alaposan megnövelik onbalmunkat



## Igaz, hogy multiplayeres játékmód lesz, de egy kooperatív módot még szívesebben vettünk volna!

Riddicket is felidézí, és persze a játék motorja, mely ama cím eróművének továbbfejlesztett változata, kiválóan alkalmas a fények és árnyékok mesteri kezelésére.

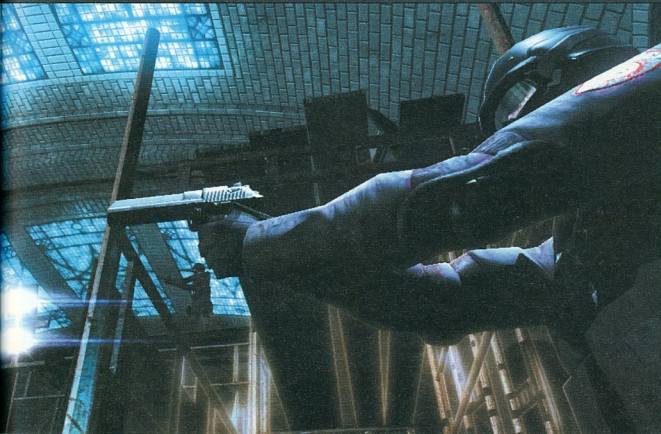
Ezzel elérkeztünk a vizuális hatásokig, melyre úgyszintén nyugodtan ráaggathatjuk a követke-

ző generációs jelzőt. Ennek egyik letétéménye-se, hogy a srácok továbbfejlesztették a mo-cap technológiát, az új módit vo-cap névre keresztelték el: minden lényeges dialógust, és a játék összes fontos karakterének jelenetét valódi színészekkel játszották el, egyben rögzítve a hangot, száj- és testmozgást, majd mindent digitál-

záltak és eltároltak. Mindezt normal mapping rendeléssel felőtöztetve, árnyékokkal, speciális hatásokkal megbolondítva valóban filmszerű látványra és játékmenerre számíthatunk. A nagy kapacitású lemezeket kihasználva a srácok jó pár (X360-on cirka tíz-, míg a PS3-on 200 (!) órányi) ingyenesen elérhető régi mozt (pl. a Nosferatu és pár Hitchcock-klasszikus), tévésorozatot, rajzfilmet, reklámt szereztek be, melyeket a játékban szereplő tévéken láthatunk majd, és a Riddickhez hasonlóan itt is a főb eseményeket a játék motorjával hajtott, külső nézetes



☘ A hasüreg feltárasa sikeres volt, ám a páciens végül nem bírta ki



bejatszásokban követhetjük nyomon. De a hangok tekintetében sem kell szegyenkeznie a cuccnak, főhőstünk például Mike Patton, a Faith No More volt énekes szinkronizálja, akiről jól tudjuk, hogy különleges hangtechnikákkal rendelkezik, így várhatóan képes Jackie sajátos figuráját életre kelteni, zenében pedig természetesen a metál viszi a prímet.

A Riddick annak idején megmutatta, hogy van helye konzolon az FPS-nek, a Darkness pedig azt is feltárja, hogy mennyi potenciál van még ebben a klisékkel tömött, agyoncsépeelt stílusban. Úgy érzem, a Starbreeze újíent egy meghatározó címet fog letenni az asztalra, immár az új nemzedék számára, melyről ismét sokat fogunk majd beszélni – feltehetőleg előtte felkapcsolva az összes lámpát...



**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**





# duplázzunk!

Fizess elő félévre **9990 Ft-ért**  
és mi megduplázzuk előfizetésed  
értékét! Választhatsz egy **9990 Ft**  
értékű xbox360 játékot is!

**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**



XBOX 360

- 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:

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

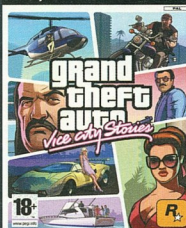
Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 139)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a [www.itmediabolt.hu](http://www.itmediabolt.hu), illetve e-mailben a [terjesztes@vogelburda.hu](mailto:terjesztes@vogelburda.hu) címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

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



PLAY!

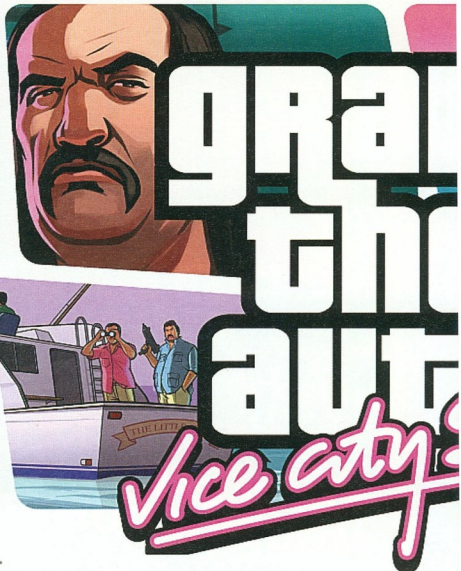
PlayStation 2



INFO

KIADÓ: ROCKSTAR  
FEJLESZTŐ: ROCKSTAR LEEDS  
MULTIPLAYER: NINCS  
ONLINE: NINCS

írta: NightBagoly

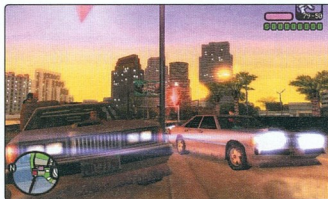


**A**hhoz már talán hozzászoktunk, hogy több egy-az-egyben átportolt cuccot kapunk PS2-ről PSP-re, mint eredeti játékokat, az azonban talán még a legextrémebbeknek is okoz némi fejtörést, ha ugyanez visszafele sül el: pedig most pont ez történik. A GTA VCS-t pár hónapja megjelentették a kézi konzolon, aztán, látva az eladásokat, akár csak a Liberty City Stories esetében, az előzetes fogadkozások ellenére az egészet át-tolták PS2-re is.

**DÉJA VU**

A történet szerint egy közönséges alakítvány, Victor Vance-t, akit a lehető legrosszabb időben helyeznek át Vice

Citybe: az időpont 1984, az addig nyugis nagyvárost lassan, de biztosan maffiózók lepik el. Főhősünk a legalávalóbb felettes alá kerül, akit valaha a hátán hordott a föld: az úriember apróbb-cseppőbb munkákkal bízta meg, míg végül némi drogcsempészás után úgy kivágják

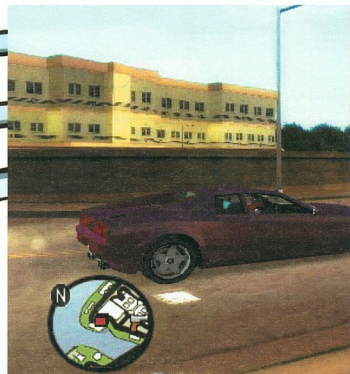


Vicet az utcára, mint macskát... szóval értitek. Ezután nincs más választása, hiszen ha szeretné, hogy családjá ne szenvedjen anyagiakban hiányt, bármilyen munkát el kell vállalnia: márpedig a seregen kívül nem sok olyan meló van, ami jó pénzzel és előrelépési lehetőséggel kecsegtet. Mit ad Isten, az ébredező bűn városában pont kiadó egy hely a gengszterek között...

Aki játszott a PSP-s változattal, az igazából minden bizonnyal elkerüli a nagykonzolos változatot, akit viszont kihagyta, annak sztoriszinten bőven elég lesz ennyi is. Azt már most leszögezem, hogy a történet jelen esetünkben igen érdekes, mert Vic Vance személyében a GTA történelemben először kapunk pozitív főhőst. Természetesen amit tesz, az már kevésbé mintapolgáros, de mindennek az elején egy szimpla katona, aki rossz időben van rossz helyen, majd ahogy átvesszük felette az irányítást, a különböző, rá ható embereknek hála egyre mélyebbre és mélyebbre süllyed. Mai napig nem tudtuk kitalálni a szerkesztőség belől, hogy vajon a Rockstar érezte-e úgy, hogy erre szükség van, vagy pedig a rengeteg per miatt próbálták finomítani a koncepciót – de tulajdonképpen ez nem is lényeges.

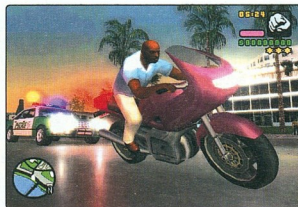
Ha grafikailag kell értékelnem a Vice City Stories-t, azt hiszem, szomorúan kell közölnöm, hogy ami PS2-n hosszú évekkal ezelőtt

• A motoros csúrih még nem tudja, hogy a GTA világában jaj annak, akit egy nyíl megjelöl





# Grand Theft Auto Stories



## Ami a PSP-n nagyszerű volt, az a nagytestvérén sajnos elég közepesre sikeredett...

(az eredeti VC megjelenésekor), illetve a PSP kis kijelzőjén lenyűgöző volt, az most kudarcot vall. A kevés poligon tartalmazó modellek, a gagyin festő autók, az elkenődött táj, és a kis gépről érzésem szerint polírozás nélkül átkerült textúrák megpecsételik a termék sorsát: a Vice City Stories mind a mai elvárásokhoz, mind a régi, már-már nosztalgikus emlékekkel elárasztott GTA részekhez sem képes felnőni. PSP-n hihetetlenül dögösen festettek a kis kijel-

zőn az utcák, a fények, az átvezető jelenetek; egy 72 centis televízióan azonban az egész már valahogy iszonyatosan elavult. Az irányítás is érdekes, míg a kézikonzolon másodpercek alatt meg lehetett szokni, addig úgy érzem, nem törődtek eleget vele, valahogy nehézkesen zajlik a harc, bár meg nem tudom mondani, konkrétan miért: csak az tűnt fel, hogy sokkal többször halok meg, még hozzá azért, mert nem tudok elég gyorsan reagálni az érkező helyzetekre. Talán az automata célzás kivétele, ám az ellenfelek számának megőrzése tehet róla? Sohasem tudjuk meg pontosan... Ha azon-

### MELLÉKVÁGÁNY 01.

A GTA-k jó szokása szerint a VCS is milliányi melléküldetést, alternatív elfoglaltságot kínál a játékosoknak. A következő listák ezeket foglalják össze, a zárójelben levő bónusz az összes odatartható küldetés megoldása után jelentkezik.

**Rendőőr (megnövekedett páncél):** rendőrautóban aktiválható, bűnözőkkel kell vezetni.

**Légimentő (megnövekedett életerő):** mentőhelikopterben aktiválható, balesetekből, tengerből kell embereket kimenteni és kórházba szállítani.

**Mentős (végtelen sprintelés):** mentőautóban aktiválható, embereket kell balesetektől kórházba szállítani.

**Vízimentő (végtelen úszás):** le kell verni a bicajos banditákat, és ki kell menteni a fuldoklókat.

**Tűzoltó (tűzimmunitás):** tűzoltóautóban aktiválhatjuk, és természetesen tüzetek kell oltanunk.

**Légi tűzoltó (kavicsok páncél):** Armádtípus helikopterben aktiválhatjuk, és persze itt is tüzet kell oltani.



ban a külsőségekben talánom kellene valamit, amibe nem lehet belekötni, akkor szó nélkül a zenét emelném ki. Még mindig hatalmas atmoszférát képes átadni a nyolcvanas évek kissé nyálás, már-már giccses forduló repertoárja, az ember szinte úgy érzi, visszakerült a múltba.

### LOPI, ŐL, PARÁZNÁLKODI!

És akkor egy huszárévtől térünk is át a lényegre, magára a játékmenetre. A Vice City Stories meglepő módon pont azt nyújtja, amit az összes többi GTA: ad a kezünkbe egy hatalmas, menet közben egyre inkább megnyúló várost, milliányi járművet, fegyvert, és egy rakás jópofa küldetést, amelyek egyrészt tovább mozgítják a történetet, másrészt betekintést nyújtanak egy groteszk, képzeltebeli amerikai naggyáros életébe. A fekete humor továbbra is kötelező, a VCS, akár csak az elődje, leginkább azokhoz a Scorese-filmekhez hasonlít, amelyben még nem pusztán világsztárokkal próbált a nagy sikerű rendező szót gyártani. A beszélős közszentelések, a helyzetből adódó, néha már eszméletlenül morbid situációk igen jópofák, egy szó mint száz, az ember kitűnően szórakozik, már ha vevő az ilyesmire.

A GTA-k X360-ra és PSP-re egy időben október 7-án fog megjelenni, szelvény a régi Sony exkluzív hagyományokkal.





## MELLÉKVÁGÁNY 02.

**Taxis (a taxival helyből is ugorhatunk):** taxiban aktíválhatjuk, időre kell a megadott helyre érn.

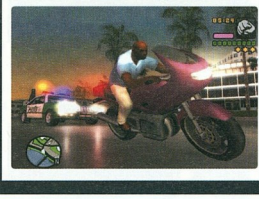
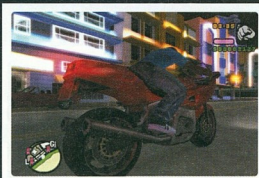
**Turistavezető (kevéske pénz):** Maverick helikopterben aktíválhatjuk a reptéren, turistatávfelnyitásokhoz kell repülni, és ott stabilan tartani a gépet.

**Légversenyző (kevéske pénz):** Biplane repülőben aktíválhatjuk a reptéren, megadott útvonalon kell gyorsan végigrepenni.

**Légvadász:** Hunter helikopterben aktíválhatjuk a reptéren a Last Stand küldetés után, célpontokat kell megsemmisíteni.

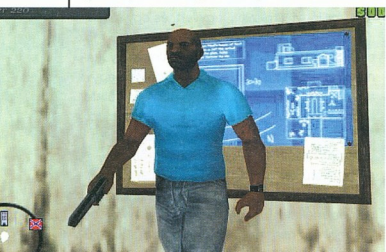
**Vándor:** a buszban aktíválhatjuk a város bizonyos pontjain, 2000 dollárnyi kárt kell okozniuk a városban rövidke idő alatt.

**Motoros:** PCJ 600-as motorban aktíválhatjuk a belvárosi rendőrség mögött, vagy a bevásárlóközpont delyugatra, checkpointokon kell átrepesztőnünk.



Eleinte minden a klasszikus GTA-sablon szerint zajlik: küldetéseket veszünk fel, autót lopunk, majd misszióknak teljesítése után kapunk némi pénzt, meg egy újabb lehetőséget az előrelépésre, egy másik elérhető feladat révén. A pénzt továbbra is arra költhetjük, amire kézenfekvő: fegyverekre. Míg az előző fejezetekben igen csínjain bántak a különböző gyilkos eszközökkel a készítőik, addig itt már a játék elején felvásárolhatjuk a komplett fegyverboltot: a shotgunra, uzira nem kell sokat várni, de a többi extra is hamar elérhető.

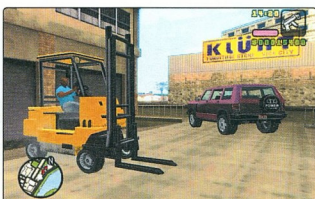
A csavar akkor kezdődik, amikor véletlenül feljebb lépünk a ranglétrán: ilyenkor indul az álta-



lam csak Monopoly-fázisnak becézett örület. A városban, különböző helyszíneken találkozhatunk úgynevezett épület-slotokkal. Ezek a legtöbbször valamelyik konkurens banda tulajdonában vannak. Ha odasétálunk az egyik elé, és a csapat jelképét jelentő járművet szétlőjük, hirtelen megindul az ostrom: hullámokban támadnak ránk az ellenfelek, akiket likvidálni kell. Miután az utolsó darabot is kivégeztük, már csak egy feladatunk van: be kell sétálnunk az adott objektumra, szétlőnünk a berendezést, és miénk is a kégli, amely naponta, megadott időpontban bevételhez juttat minket. A vásárlás, amely ezidáig kimaradt, még egy igen fontos momentum. Amikor meghódított egy területet, besztálva lehetőségünk van fejleszteni azt: minden épületnek három szintje van, mind-egyikhez különböző extrák dukálnak: míg a legalapabb vitilylő gyakorlatilag védelem nélkül, minimális pénzhez juttat minket, addig a közepesből már egy korrektebb summa csepeereg, és megjelennek körülötte az elszánt védőink. Természetesen, ha maximumot húzunk föl az adott telken, akkor rengeteg pénzre, és AK47-esekkel ellátott kopasz nehézfűlkra is számíthatunk, ha pedig az adott épületben (hiszen több lehetőségünk van, csempészantanyától kezdve a piros lámpás házban keresztül egészen a rablótanácsig bármit építhetünk) bevállaljuk az adott szakmához rendelt küldetéssorozatot, még több zöldsáshut tudunk kasszírozni. Védelem egyébként pedig kell, mert egy idő után a konkurencia rájön, hogy mi vídában mészárgatjuk az embereit, és bontogatjuk az épületeit, ezért ostromolni kezd: minél több védőnk van a környéken, annál több időnk lesz az adott helyszínrre jutni, mert persze ők egy-magukban nem képesek megvédeni a területet. Az emberek jól jönnek még nehezebb küldetéseknél is: akár csak a San Andreasban, a Vice City Stories-ban is magunkkal tudunk hívni pár nehézfűt, akik szívesen besegítenek az ellenfél... leamortizálásba, plusz még a kocsinakba beülve vadul túzelnek mindenkiere, aki ellenünk szövetkezik.

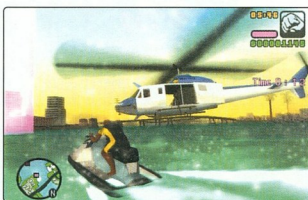
Járművek terén igazán el vagyunk eresztve: a szokásos kis és nagy autók, buszok, és kamionok mellé bekerültek a helikopterek is a repertoárba. Ráadásul, ellentétben a többi részsel, légi alkalmatosságot példának okáért a saját házukban is vásárolhatunk. Igen, mint az előző fejezetekben, itt is lehetőségünk van otthon vásárolni. Először egy koszos barakk, majd egy lerobbant albérlet lesz a lakhelyünk, ké-

☛ A tárgoncával szó szerint elemelhetünk pár járművet is



sőbb aztán nagyobb és fényűzőbb helyeket vásárolhatunk. A saját lakás fontos: itt menthetünk (még mindig, misszió közben pedig ez az opció tiltott), öltöztethetünk át (a San Andreas tamagochi-eljárása helyett itt egyenruhákat kapkodhatunk magunkra, kedvencem a macskónadrág-harisnya kombináció...) vagy, amibe pár mondattal ezelőtt belekezdtem, itt vásárolhatunk magunknak jó pénzért különböző járműveket: eleinte speci négykerékűek, később pedig akár helikopterek is a rendelkezésünkre állhatnak egy-egy betöltött állás után. Ezek irányítása érzésem szerint (két analóg kar ide, két analóg kar oda) szintén gyengébb lett, mint PSP-n, cserébe viszont nálam, ha repültem, rendszeresen beszagottat. Hát igen, semmi sem lehet tökéletes.

☛ Hát nem igaz, hogy ez a helikopter nem hogy nyugodtan siklani... le is lövöm mindjárt!



## MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE?

És ki is futottam a GTA sorozat legjobb mellékvágányára szánt helyből. A Vice City Stories PSP-re talán a legjobb játék, ami megjelen, azonban mindez PS2-n nem működik. A készítőik ráadásul meg sem eröltették magukat, kis túlzással átmásolták az UMD-n található file-okat egy DVD-re, és reménykednek benne, hogy venni fogják. A kedvező ár miatt afféle küldetésmezéknél tekintve a dologra azt mondom, talán megéri beruházni rá a fanatikusoknak, azoknak azonban, akik nem rajongóknak a stílusért, illetve kockásra játszóknak már az eddigi részeket, inkább azt javaslom, kerüljék el. A Sony nagy gépére ez csak egy újabb, sorozatgyártott GTA, ráadásul még a San Andreas okos ötletei is messzire elkerültek. És ha hozzávesszük, hogy az egyetlen érvet, ami miatt vásárlásra biztathat békát, a multig egészen kivették a programból, azt hiszem, túls is tárgyaltuk ezt a témát...

## PLAY!

**AMI JÓ**  
Vice City, a '80-as évek slágerei

**ÉS AMI NEM...**  
Igenytelen portolás a PSP-s verzióval

<b>GRAFIKA</b>	<b>05</b>	Érődik, hogy gyengébb gépről portoltak
<b>HANG</b>	<b>10</b>	Azok a csodás nyolcvanas évek!
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>07</b>	Az unalomig ismert rengeteg játékmenet
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>06</b>	Kivették a multit, na közzé zártam...

**ÖSSZEKÉZÉS:** A Vice City Stories az egyik legjobb játék PSP-re: peregrós, látványos, egyszerűen imádnivaló. Am PS2-re csak egy a GTA-k közül, ráadásul rengeleg olyan gyerekbelegéssel, amit a San Andreas környékén már kinőttek a srácok.

## INDEX:

**70%**







**PLAY!**  
PlayStation 2

**BURNOUT  
DOMINATOR**

3+ EA

**INFO**

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS  
FEJLESZTŐ: EA UK  
MULTIPLAYER: 6 JÁTEKOS  
ONLINE: NINCS

írta: Greg5



## ÉSZ ÉS FÉK NÉLKÜL DOMINÁLNI JÓ

**A** Burnout sorozat a PlayStation 2-éra legmeghatározóbb arcade autóverseny szériájává nőtte ki magát az évek során. A PS3 megjelenésével immár indokolt a múlt idő használata, bár a sorozat természetesen folytatja hódító körútját az újgenerációs konzolokon is: elég csak

elolvasnunk pár számmal korábbi címlapsztorinkat, hogy már most borítékoljuk, a Burnout 5 az őszi szezon, sőt az év legjobb arcade versenyjátéka lesz.

Az örült száguldás szerelmeseit addig sem hagyja pihenni a kiadó – kicsit gonoszabban fogalmazva, az EA fejesei úgy gondolták, még az igazi folytatás előtt lehúzható a Burnotról egy utolsó rókabőr a jó öreg PlayStation 2-1 segítségül hívva. Mint az emlékeztetés, a Criterion fejlesztőcsapatát még 2004 során felvásárolta a világ legnagyobb kiadója, azóta pedig – ahogy attól a Burnout rajongói kezdettől fogva tartottak – folyamatosan, csaknem félévente érkeztek a mindenféle enyhén tovább tuningolt

❖ Egyedi autósodákban most sincs hiány, élvezet darabokra torni őket!

Burnout részek a különböző platformokra. Eddig mindegyik epizód tartalmazott valami jelentősebb újítást, pluszt, ami miatt tényleg érdemes volt beruházni a sorozat kedvelőinek, a Dominator viszont sajnos nem mondható a sorozat méltó lezárásának a Sony öreg gépén. Bár továbbra is egy fantasztikus, adrenalin-pumpáló, minden percében élvezetes autóverseny, az előző részekhez viszonyítva némi viszszalépés történt, a néhány apró változtatás és az új pályák pedig nem képesek kárpótolni hiányérzetünket.





# BURNOUT™

## DOMINATOR



### „BURNOUT” – KIÉGVÉ?

A klasszikus Burnout koncepciót megtartva a Dominator is teljes egészében a veszélyes vezetéssről szól. A fő játékmód továbbra is az egyszerű, első hely eléréseért való küzdelem, a dobogóra felállnunk viszont esélyünk sincs autónk turbózásának kihasználása nélkül, amit mind eddig is, kizárólag életveszélyes trükkök folyamatos bemutatásával tölthetünk fel. Hajtsunk a menetrány szerinti ellenkező sávban, hajsza nyira suhanjunk el a forgalomban szabályosan közlekedők mellett, faroljunk minél hosszabban, és nem utolsó sorban keserítsük meg ellenteleink életét a lehető legördögibb módon: legjobb, ha felkenjük őket valahova minél

☞ Nitróval a forgalomban szemben – ez a Burnout igazi varázsa!

☞ Hát úgy néz ki ezt a leagazást elhagytuk – igaz, amúgy is a rossz oldalon hajtunk...

látványosabb és alázóbb módon. Mindezeket bevetve egyre jobban besárgul az ezúttal állandó hosszúságú nitrócsikunk, ha pedig teljes feltöltöttségnél szabadítjuk el az újabb löerőket, és végig egy huzamban el is használjuk azokat felkenődés nélkül, megfelelő mennyiségű állatkodás kíséretében, úgy egy újabb teljes nitróadag lesz jutalmunk. Így ezeket a „burnoutokat” – ahogyan a második részben is – láncba köthetjük, és szédületes pályarekordokat érhetünk el velük. Persze elég egy apróbb hiba, és szinte fénysebességgel száguldozunk kasztnink máris szikrázó romhalmazzá változik, amit ezúttal a lassítás módot használva nem csak bevezethetünk valamelyik riválisunkba, de maradék nitrónkat feláldozva „rá is robbant-hatjuk” közelünkben elhaladó ellenfeleinkre. Ez ötletes összegyűrása a korábbi részek

Crashbreaker játékmód-jának a verse-

nyekkel: hatalmas kár és eléggé érthetetlen is, hogy ezért cserébe ezúttal úgy, ahogy van, ki-maradt az utóbbi két Burnout rész legpoén-sabb versenytípusa, a Crashbreaker mód. He-lyette egyetlen új játéktípust kapunk, ami a Maniac mód névre hallgat, és melyben a válto-zatos, trükközéseket járó külön pontszámot kell megfelelő magasságokba tornáznunk.

### NITRÓ ÉS BENZINGÓZ

A versenyek teljesítéséért ered-ményünktől függően arany, ezüst, vagy bronz medálakat kaphatunk, amikhez ezúttal egyre növekvő versenypontszá-mok tartoznak; ezekből kell ele-gendőt összegyűjtenünk az újabb járgányokat és helyszíneket felvo-nultató versenyszeriák megnyitásához. Összesen hét bajnokságban tehetjük próbá-ra magunkat, és ezeken belül is igen változatos követelményeknek kell megfelelnünk az újabb megmérettetések megnyitásához, sőt, néha újabb járgány is lehet jutalmunk valamilyen spe-ciális teljesítményért cserébe. Nagyon jó ebben







## BURNOUT TÖRTÉNELEM



**Burnout:** Az akkor még teljesen ismeretlen brit Criterion csapata 2001 karácsonyának egyik legélvezetesebb, három riválissal bíró fejtett AI-jának és járműforgalmának köszönhetően legnagyobb kihívást jelentő autóversenysel mutatkozott be a PS2-n. Mai szemmel elképesztő visszaneézni, hány nagyságrenddel szebb és gyorsabb grafikus motort alkottak később ugyanarra a hardverre.



**Burnout 2** Point of Impact - Továbbcsiszolt, egyedi stílusú grafikus motor, no meg a bevezetett fanstikus új Crash mód tette feledhetetlenné, melyben ezúttal autónk egyszerű forog-lomba csapódásával minél nagyobb anyagi kár okozása volt. Immár négy nyaktörő mutatóványt bemutatva növelhettük elszabadítható nitrokat. A multi is jó volt...



**Burnout 3:** Takedown - A széria egyértelműen legjobb része. Teljesen megújult, fanstikus látványvilágához, egyedi, tökéletes soundtrack listájához, nagydímas kommentátorhoz jelentősen tovább csiszolt Crash módot, és még személtesebb Road Rage módot dukált: utóbbiban riválisaink falra felkészenek öröme emelkedett új magaslatoikba. A pontot az I-re a szériában először helyet kapó online csatározások jelentették.



**Burnout:** Revenge - Az EA-s bekebelezés után készült negyedik rész erősebb grafikus stílusával és apróbb finomításával fantasztikus arcade versenyzétté lett, mégse tudta felülmúlni a harmadik epizódot. Legtöbben a viták hangulatát lecserélést és a túlzottan arcade irányzatot – a Traffic módban már a velünk egy irányba haladó forgalmat is lökdöshettük – sérelmezték.

a rendszerben, hogy szinte semmit sem kötelező megoslanunk a továbbjutás érdekében: ha nem szeretjük valamelyik játékmódot, más versenyeken is összegyűjthetjük a kellő pontmennyiséget. Ez a bizonyos munus ironikus módon majdnem biztos, hogy mindenki számára az új Maniac mód lesz: rendszerint igen szűk időkeret kapunk a következő pontszám-határ eléréséhez – ahol is plusz, trükközésre fordítható másodperceket kapunk –, és elég egy komolyabb karambol a forgalmas utcákon, hogy csaknem lehetetlenné váljon az arany medál elérése. Ezzel ellentétben a legélvezete-

guldának valamilyen akadályba, a rövid belásítás után valamilyen deus ex machina folytán ismét az út közepén találjuk magunkat teljes sebességgel száguldvá. Cserébe ellentéleink egy idő után valóban igen agresszív és ügyes módon próbálják kieggyenlíteni a számlát nálunk.

A sima, helyezését, kiesés elkerüléséért zajló versenyeken némi pályaismerettel hátunk mögött nem lesznek komolyabb gondjaink a dobogó elérésével: érzésem szerint ellentéleink ismét erőteljes jóindulattal viseltetnek irántunk,

kább megvárják a Burnout 5 kristálytiszta látványorgazmusát.

### FELEMÁS ZÁRÓAKKORD

A fenti ismertetőnek szinte akármelyik mondatába belepáncsoltathattam volna az „ahogy a korábbi részben/észekben” kitételt: igen, bizony mindzett egy-egy árnyalatnyi különbséggel ugyan, de láthatuk a korábbi Burnout részekben. Bár a pályák ugyan jörszét újak – hopp, még egy apró újdonság: megfelelő részkénnél felkenne valakit az utakadályba pályarövidítések nyílhathok meg –, valahogy sokkal kevésbé stílusosak, mint a korábbi részekben, sőt, még teljesen eltérő, meghatározható környezetek sincsenek, mint például a harmadik rész három különböző kontinense. A grafikus motor továbbra is látványos, a sebességérzés makulátlan, a framerate sziklaszilárd; pont ahogy az a két korábbi PS2-es rész esetén – bezeg a bosszantó töltési- és mentésidőket nem javították ki. A mindenféle történetnél, nagydímas rádiókommentátor és online egymás ellen mód nélkül ráadásul jelentősen „lelketlenebb” a játék, mint a korábbi két PS2-es felvonás. Minden siránkozásom ellenére természetesen a Dominator is egy mocskosul élvezetes, adrenalinban úszó autóverseny, ami viszont nem is próbált meg felőlni a legjobbnak tartott harmadik rész mellé: a trónfosztás bizony az ötödik epizódra maradt.

## A gyökerekhez való visszatérés nem lett hibátlan, de a régi motorosok fognak nosztalgiáznii...

sebb Road Rage módban nem csak hatalmas endorfinadag van biztosítva minden egyes versenyen, de egyáltalán nem is nehéz a kellő számú ellenfelet felkenni a falakra, sőt, a rutinosabbak számára ezek a megmértetések nem is jelentenek kihívást. Szerintem továbbra is túlságosan könnyen lehet megszívni riválisainkat, gyakran elég egy szinte akaratlan kis koccolás is, és már csapódnak is a falnak. Színtén megmaradt az a jóindulatú rásegítés, hogy bár esetenként a felkenés után láthatóan beleszá-

az az gyakran lelassítanak, bevárnak minket, ha nagyon bémánznánk: nem is csoda, hogy ezúttal sem láthatjuk az időkülönbségünket hozzájuk képest. A bizonyos időeredmény, pontszám, vagy összekötött burnoutok elérésének feladatánál viszont nincs segítség, és ezek bizony kegyetlenül nehezek tudnak lenni a felsőbb gépsztyáloknál. Továbbra is végtelenül idegesítő lehet, hogy a forgalom autói a fényzóró-használat ellenére is iszonyatosan bele tudnak olvadni a környezetbe, márpedig két esetben egyetlen ütközés is az aranyérem biztos elvesztését jelenti. Mondanom sem kell, a PS2 évtőlani recés, kis felbontású képe sem segít a tövli autók kiszúrásában 200 fölötti tempónál. Én egy idő után a nem éppen zsebsztyoknyi TV-met fél méterrel nézve, pisilógás nélkül próbáltam teljesíteni a Maniac futamokat – akik pedig esetleg próbálták már a korábbi Burnout: Revenge-et Xbox 360-on, azok biztos, hogy in-

❖ Még pár méteren toljuk magunk előtt a Ferrari-klónt, és előrébb vagyunk egy helyvel



**PLAY!**

**AMI JO**  
Szélesleletes, adrenalinpumpáló száguldas pár új csavarral

**ÉS AMI NEM...**  
Nincs Crashbreaker, se online mód – és mindez már láttuk.

<b>GRAFIKA</b>	08	Remek pályák, hatalmas sebességérzet
<b>HANG</b>	06	Kissé egyhangú, átlagos rockgyűjtemény
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	08	Vigyázat, hamar keményedik
<b>ÉLETTARTAM</b>	08	Online módok nélkül megundható

**ÖSSZEZÉS:** Annak ellenére, hogy tisztán látszik, hogy csak pénzzerzési célokkal készült (ez már ottan is látszik, hogy nem a Criterion fejlesztette, hanem egy belső EA stúdió), jó kis darab lett. Nem lesz klasszikus, de mindenképpen érdemes kipróbálni!

**INDEX:**

83%





**„Virtuális autók és Bomba  
verdák szépségverseny”**

**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**

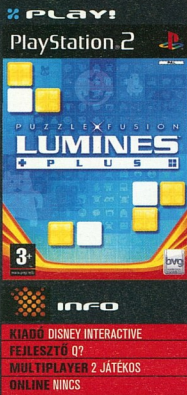
**500 galériában, közel 10000 képpel**

**40000 fórum hozzászólás**

**Tartozz Te is a már  
közel 10000 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](http://www.pcguru.hu) weboldalra!**





# LUMINES Plus

## LUMINES MÍNUSZ?

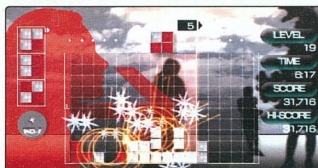
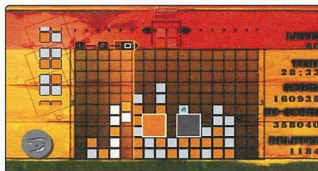
**R**emélhetőleg kevesen vannak, akik nem ismerik azt a csodát, amely két éve Lumines néven robbant be a játékipar köztudatába. A különleges zenés játékokat imádó Tetsuya Mizuguchi ezúttal egy zsenális koncepciót dolgozott ki. Ez volt az a játék, amely a legtöbbet pörgött a PSP-nkben, és persze az alaposan kibővített folytatást is imádtuk. A már jó egy éve beharangozott PS2-verzióról azonban nem volt túl sok információ, ám a jelentős újtások ígérését sugárzó cím, illetve a puzzle-játékokhoz képest hosszú fejlesztési idő komoly reményeket ébresztettek bennünk.

### JÁTSZD ÚJRA, LUMINES!

Persze azok kedvéért, akik nem ismerik a Lumineset, és talán nem elégszenek meg annyi információval, hogy „jobb, mint a Tetris”, következzen a játékmenet leírása: és bár ezt nem először csinálom, írásban még mindig elég nehéz elmagyarázni, hogyan is működik a Lumines...

Tehát van egy üres terület, melyre fentről potyognak a legfeljebb két színű álló, kétszer két mezőből álló színes négyzetek. Amennyiben sikerül úgy elhelyezni őket, hogy egy azonos színekből álló négyzet jöjjön ki a játéktéren, úgy hamarosan némi pontokra számíthatunk – a négyzet meg eltűnik. Persze nem azonnal, hanem csak akkor, amikor a játéktéren balról jobbra haladó, idővonalnak nevezett csík elhalad föllette. Az egyszerűnek, vagy akár unalmasnak is tűnő játékmenet a gyakorlatban remekül működik, hamar rájövünk a trükkökre, egyre gyakorlottabbak leszünk, és egyre méretesebb kombokat tudunk kialakítani.

És hogy miért neveztem a cikk elején zenés játéknak a Lumineset? Hát azért, mert az egyes



pályák eltérő zenékkel, illetve ennek köszönhetően eltérő játékmennettel is rendelkeznek. A bizonyos ideig tartó pályák lényegében csak új színű, mintájú kockákat, illetve valami más, hipnotikus hatású hátteret jelentenek, no meg más nótákat. Ez utóbbiak azonban kihatnak a fentről potyogó négyzetek, valamint az idővonal sebességére, ritmusára. Az egyik helyen kapcsolni kell a villámgyorsan zuhanó négyzetek miatt, másol meg a nagy kombok kialakítása nehéz a fürgén „pusztító” idővonal miatt.

### RÉGI JÁTÉK, RÉGI CSOMAGOLÁSBAN

A Lumines Plus lényegében tehát ugyanarra a játékmennetre épül, mint elődje, a lényeg ugye az lenne, hogy ezeket az alapokat miként lehet variálni. Na, ezen a téren okoz méretes csalódást a játék PS2-es verziója ugyanis semmivel nem tud többet, mint a 2005-ös eredeti. Ugyanazok a játékmódok (puzzle, ahol mintákat kell kirakni, time attack, ahol megadott idő alatt kell bizonyos számú kockát eltüntetni, és versus, a

remek kétéjtékos-mód) köszönnek vissza itt is, és ami számomra talán még idegesítőbb: a zenék is nagyrészt ugyanazok. Most vegyük ehhez képest a nemrég megjelent Lumines 2-t, és máris világos, hogy miért is vagyok csalódott... Nincsenek videoklipes hátterek, nincs mission mód és skin edit mód, nincs online játéklehetőség – egyszerűen nincs semmi, ami a címbe a plusz szócskát indokolná...

### NEGYEDSZER UGYANAZ?

Megvallom, én szinte limit nélkül imádom a Lumineset, megvan az eddigi három verzió, és sajnos vakon megvettem ezt is. És ez az egyetlen, amiben csalódnom kellett. Persze ez a nézőpont elég speciális, de azért a régi rajongók jobb, ha tudják, ezt a változatot nekik nem érdemes még csak megnézniük sem. Ha azonban Lumines-szűz vagy, akkor mindenképpen tudom ajánlani – mert alapvetően remek moka, és csalódat csak annak okoz, aki nem ismeri a korábbi részeket.

### PLAY!

**AMI JÓ**  
Lumines, új platformon  
**ÉS AMI NEM...**  
Semmit nem változott

<b>GRAFIKA</b>	<b>06</b>	PSP-ről átírva többet vártunk volna
<b>HANG</b>	<b>08</b>	A zenék régiék, ismertek
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>10</b>	Tökéletes puzzle-játék!
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>09</b>	Hidányznak az extra játékmódok

**ÖSSZEKÉZÉS:** A Lumines általában egy baromi jó, mi több nélkülözhetetlen dolog. Imádtuk PSP-n, a kibővült folytatást meginkább, és Xbox Arcóban is... Hűlőreért! Negyedszerre, normál áron viszont már nem annyira örülünk szegénynek.

### INDEX:

**75%**



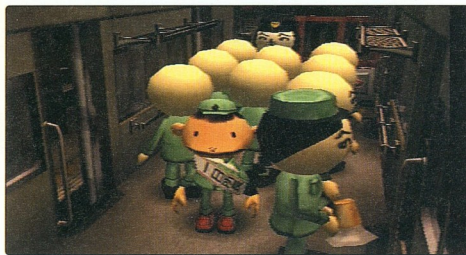
# CHULIP

**A** Chuliptól nem lehet sokat várni, hisz már a neve alapján is egyértelműen csak valami örült japán játék lehet. És tényleg... Ellenben, ha mégis adtok neki esélyt, akkor egy egész poéfás játékot kaphatok cserébe. Chulip nem más, mint egy fiatal fi-

úcska, aki szüleiével ellentétben felkerekedik és megteszi, amit megkövetel a haza, elindul a nagyvárosba. Long Life Town nem unalmas hely, így lesz tennivalója bőven, de a lényeg az, hogy a városba érkezvén állomat lát, melyben megcsókol egy lányt a szerelmesek fája alatt. Mint

kiderül hamarosan, a lány létezik is, sőt, még a fa is áll, így máris megvan, miért kell küzdenie a főhősnek. Ám, mivel meglehetősen lúzer szerencsétlen, sok dolga lesz, míg meghódítja álmai nője szívét. Ebben segít neki Mr. Suzuki, aki igyekszik megtanítani, hogy miként is kell okosan és ügyesen fűzni egy ellentétes nemű egyedtet, hogy a végén a főhős párnájáról nézzen szerelmese, mint hal a szatyorban.

Azon túl, hogy a játékhoz járó kézikönyv lépésről lépésre végigvezeti a játékost, hogy miként lehet végigjátszani a játékot, meglehetősen gyorsan elhalálózhat a karakter. Nemegyszer derült égből villámcsapásként érkezik a visszatöltés, szóval csak óvatosan az ökörködéssel. Nem rossz az izometrikus 3D, a hangok pont annyira japánok, mint a történet, a zenék viszont kellemesen bugyuták, passzvala a sztorihoz és a játékmenethez. Amennyiben nincs más a közelben, megerhet pár óra unaloműzést, de nem többet!



**PLAY!**  
PlayStation 2



**INFO**

KIADÓ: NATUSME  
FEJLESZTŐ: PUNCHLINE  
MULTIPLAYER: NINCS  
ONLINE NINCS

írta: Flatline



**PLAY!**

Szokásos agyemén Japánból, a szerelem jegyében. Az angol nyelvben jártasabbaknak megérhet egy próbát a sajátos humora miatt, ellenkező esetben egy oftári nagy sületlenségnek tűnhet az egész

**63%**

## Samurai Warriors 2 EMPIRES

❖ Bármennyire szokatlan, itt csak egy ellentét van a színen

**PLAY!**  
PlayStation 2



**INFO**

KIADÓ: KOEI  
FEJLESZTŐ: OMEGA FORCE  
MULTIPLAYER: NINCS  
ONLINE NINCS

írta: Flatline



**A** Samurai Warriors a Dynasty Warriors-sorozat kezdete óta fejlődő játékestílus legfrissebb hajtása. A stílus ismert, iszonyatos mennyiségű gombnyomogatás és kombózás a lényeg, néha-néha egy-egy ultraspeciális támadást bedobva a turmixgépbe, mikor már éppen kezd nagyon unalmas lenni a folyamatos örödlés és hentelés. A Samurai Warriors 2 nem változtat olyan sok dologban a bevált recepten, mint várható lenne a stílust teremtő cégtől, noha legalább a környezetben lecserélték az ősi Kínát a feudális Japánra. Sem a technológia, sem az alapeln nem változott évek óta, ugyanarra számíthatok, mint korábban, azaz embertelen mennyiségű azonos kinézetű ellentélet képes megjeleníteni a játékmotor, melyek minimális gombnyomogatásra hullanak, mint a legyek.

Számomra tizenöt perc után már rém unalmasak ezek a fajta játékok,



de elképzelhető, hogy azok, akik komolyabb mennyiségű agressziót próbálnak leveztetni a játékok segítségével, élvezni fogják. Bár egy krumplireszelés még így is léleknugyatóbb feladat, és körülbelül ugyanannyi ujj- és kézmunkával jár, mint a kontrollert nyomogatni. Az Empires alcímű extra verzió egy körökre osztott, közepes mennyiségű

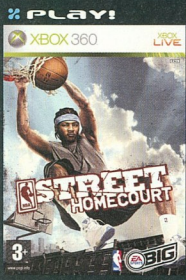
stratégizást kínáló játékmóddal lett gazdagabb, ahol a 25 provinciából álló Japánt kell elfoglalniuk. Ezen felül van egy samurájkészítési lehetőség, kooperatív-mód, randa grafika, apró látótvólság. Aki kómálja a Warriors-szériát, annak is azt tudom ajánlani, hogy hagyja ezt ki, a DWS Empires ugyanezt tudta, nincs erre még egyszer szükség...

**PLAY!**

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

**43%**



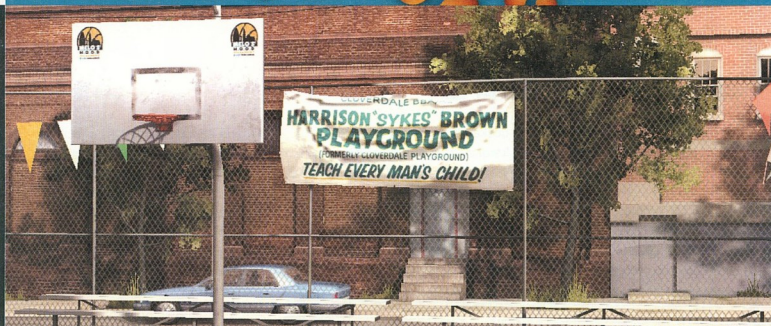


**PLAY!**  
XBOX 360  
LIVE  
**STREET HOMECOURT**  
3  
BIG  
INFO



írta: Réaly

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS  
FEJLESZŐ: EA CANADA  
MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS  
ONLINE: 4 JÁTEKOS



# NBA Street HOMECOURT

MINDEN LEGENDA ELKEZDŐDÖTT VALAHO...

**I**destova két éve annak, hogy az EA utolsó utcai kosárlabdás programjában kedvünkre pattingattuk a bogyót. A nagy hallgatás alatt az EA kanadai stúdiója az egészet átütötte az új konzolgenerációra, s ez alatt a műfét alatt a nagyszerű előd összes jó vonását megtartva még nagyszerűbb formában tért vissza a grundra!

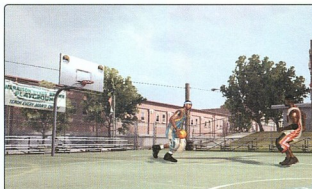
## VARIÁCIÓK EGY LABDÁRA

Van nekünk tucatnyi NBA-nk már az EA és a Sega jóvoltából is, melyek hűen követik a hivatalos sportszabályzat minden egyes paragrafusát, ám az árkad megnyilvánulása a sportágnak mindig valami eszméletlenül ergulatos és szórakoztató tud lenni, földtől elrugaszkodott volta ellenére is. Az alapfelállítás, az alapötlet a következő: ugyebár minden sztár karrierje elkezdődött valahol, és ez az út

általában az utcáról indult, a közeli kosárlégyákról. Hőseink ide térnek vissza, egy laza meccsorozat erejéig, hogy a hivatalos nemzeti liga béklyóitól mentesen villogjanak a képernyőinken. S ha már nincs spori a pályán, az ösztönök is elszabadulhatnak, mind egy, hogy lábbal adjuk át a labdát a haver-nak, vagy az ellenfél hátáról ugorva zsákolunk, ami bent van, csak az számít.

Kint a pályán szenvedélyünket megannyi játékmód berkein belül élhetjük ki. A Pick Up Game alatt rögvest egy gyorsmeccset indíthatunk, kiválasztva a csapattagokat, pályát, pár alapvető szabályt - s indulhat a móka. Ennél azonban jóval összetettebb a Homecourt Challenge, ami kvázi a karriermódot takarja.

✦ A méretünknel 17 számmal nagyobb ruhák itt is elementáris szükségletnek számítanak



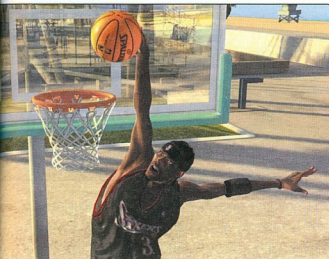
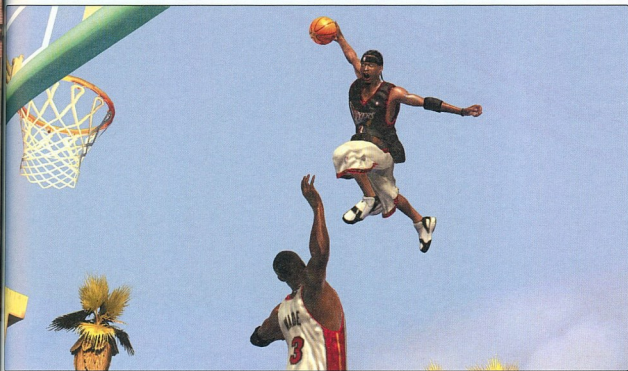
## MINT AZ ÉLETBEN!

Noha elvileg egy névtelen senkit kell a csúcsra vezényelnünk a karrier módon belül, mindez létszó pályákon tehető meg, méghozzá az Igazi NBA sztárok gyermekkori csiszolódácsainak helyszínein. Ezeket a pályákat megfelelően élethűen modellezték le az Electronic Ars grafikusai, kis túlzással az utolsó kiszáradt fűcsomóra és graffitire is odafigyelve. A két képen egy klasszikus, külvárosi Los Angeles-i pályát láthatunk, (melyről

több sztár is elindult az NBA felé) s ez alapján ti magatok is meggyőződhetek arról, mennyire végeztek alapos munkát a fejlesztők. Persze lehetünk szórászhasogatók is: a fű a játékban nem annyira kopott ezzel módosabb környék benyomását kelte, miközben ez bizony erősen az egyik legrosszabb környéken található pálya. De hát pont erről szól a játék: nem számít honnan indulsz, a csúcsra kemény munkával eljuthatsz!







Ebben egy tetszőlegesen fabrikált helybéli ladederetgetőt kell támogatnunk a hírnév felé vezető úton, miközben az épp szórakozásukat töltő NBA sztárokkal feltöröljük a padlót. A karak-tergenerálás alatt meghadhatjuk azt is, ifjú titá-  
nunk melyik, már korábban nevet szerzett sztár képességeinek a csíráját hordozza magában, melyeket majd nekünk kell a nehezen megszer-  
zett pontjainkkal kivirágoztatnunk. A további le-  
hetőségek már nem túlzottan kecsegtetőek, de  
legalább van még némi extra... Gamebreaker  
Battle alatt a nevében szereplő GB-k száma a  
nyerő, a Trick Battle-ben ugyanez a  
szisztéma dobog, csak a trükkökért  
járó pontokért megy a harc, míg  
a Back to Basics a klasszikus  
kosárlabda szabályai szerint  
zajlik, hátha valakinek épp arra  
szóttyan kedve. Játékmódból  
ennyi jutott a korongra, ami  
nem sok, ezzel szállítva a játék  
egyetlen hiányosságát is egy ka-  
lap alatt; kis fantáziával egyéb nyá-  
lánságokat is ráéghetnek volna.



Kint az aszfalton három-három ellen felállításban  
zajlanak az összecsapások. Kommentátor  
nincs, helyette a résztvevők beszólásai színesít-  
ik a meccseket, ami né véleményem szerint  
nagyszerűen hozzátesz az amúgy is királyi, laza  
hangulathoz. Az előző Street-ekből ismét látvá-  
nyos mutatóványokra hajazó Gamebreaker-rend-  
szer megmaradt, ám teljesen átszabásra került  
az irányításuk, aminek hála több tucatnyi variá-  
ció áll a rendelkezésünkre. Az irányítás elsajátí-  
tása érzésem szerint hamar abszolválható, az



✘ A divatos gatyának annyi, de legalább a lab-  
dát elértük a becsúszással

alpozdukatokhoz pár gombra van szükség  
csupán, és a trükkök előhívásához szükséges  
további kombinációk is kellően kézre állnak,  
a kivitelezésüknek meg pusztán a fantázia szab  
határt. Idővel csinos kis kombinációlánccokat fo-  
gunk tudni kivitelezni, megjelölve palánkszaga-  
tó zsákolásokkal, és még ennél is híhet-  
lenebb akrobata mutatványokkal. S  
ekkor még a modifier gombok  
kipróbálása is hátravan. Eze-  
ket nyomva tartva az alap-  
pozdukatokból teljesen más  
kunsztot varázsolhatunk elő.  
Ezek mindegyike roppant  
mód szórakoztató, például  
az egyik módosított nyomta  
tartva zsákolni akartam, erre  
csak imitálta a karakterem a mo-  
zdukatot, viszont az ellenfél játékosai  
mint a szöcskék ugrottak a levegőbe, majd ott  
egymásnak ütközve szédülten estek vissza a ta-  
lajra. A figurázások persze nem cél nélkül zajla-  
nak, az összekapirgált pontok egy mérőt tölte-  
nek folyamatosan, ami ha megletlik, aktív lesz a  
gamebreaker, amivel a labda, ha elvinnék töl-  
lünk, mintegy varázslat módjára kerül vissza  
hozzánk, s utána a magas szorzójú trükkök  
mellett „leteszed a hajad” stílusú mutatóványok  
is bemutatathatók az ellen legnagyobb bánatára.  
Ez ebben a szisztematikában rejlik ócsalások el-  
kerülése végett csak egy meghatározott ideig

lehet nálunk a labda, valamint csak akkor adó-  
dik hozzá a mércénkhez az összegyűjtött érték,  
ha nem veszítettél el a labdát, és értékesítettük  
a helyzetelőnyt. Mindezekre természetesen az  
interneten is képesek vagyunk többedmagunk  
ellen, legyen az X360, avagy PS3.

## ÉRZÉKBLOKKOLÁS

Ahogy a fantasztikus játékménet magunkat, úgy  
a szemünket is igazi, felső kategóriás szinten  
kényezteti a játék. A mozgások nagyszerűen  
animáltak, a tempó kellően gyors, a meccsek a



valóságból átültetett helyszíneken zajlanak,  
amelyek szinte centire megegyeznek életbeli  
megfelelőjűkkel, s a speciális szűrőrnék hála  
igen egyéni tónust kapott a látványvilág egészé-  
re. A fülünk sem igazán reklamálhat, a hangfe-  
fektek mind a helyükön vannak, a zene meg jól  
illeszkedik ahhoz az életre keltett stílushoz, ami  
képvisel a program.

Sok rosszazt igazán nem lehet felírni az NBA SC  
hátrányára. A meccsek pörgős ritmusa, valamint  
intenzitása szinte lemaszik a képernyőről, mia-  
lalt a hangulat mindvégig a csúcson képes ma-  
radni, folyamatos szájatátós produkciót nyújtva  
eközben. Mindenképpen erősen ajánlott vétel.  
See Ya.

**PLAY!**

**AMI JÓ**

Az egész úgy jó, ahogy van

**ÉS AMI NEM...**

Játékmódból Kevés van

<b>GRAFIKA</b>	<b>09</b>	Szép, gyönyörű, még több ilyen
<b>HANG</b>	<b>09</b>	Gondos, jól válogatott zenék
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>10</b>	Igazán könnyű s nagyszerű
<b>ÉLETTARTAM</b>	<b>07</b>	Kevés játékmód

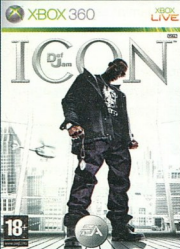
**ÖSSZEZÉS:** Az NBA Street sorozat-  
nak eddig se volt különösebb oka a  
sztyenkedésre, s ez a termék  
előfellet az új Homecourt sz gyalázza  
meg. Az ún. árkád sportjátékok leg-  
újabb gyönyöszemét üdvözölhetjük  
bánna, ami nagyszerű szórakozást  
nyújt még az újoncként is.

**INDEX:**

88%



PLAY!



INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS  
FEJLESZTŐ: EA CHICAGO  
MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS  
ONLINE: 2 JÁTEKOS

írta: RBaly



# Def Jam **ICON**

## A ZENEIPAR FEKETE EMINENCIÁSAI

**R**ég volt már, hogy elmerülhettünk az amerikai rapvilág bugyjaiban. Az eleinte pankrátor-stílusban fogant szeréria szerencsére ezt a vonását a küzdőstílus vonatkozásában levetkőzte, s a folytatás már sokkalta szeretetesebb darabra sikeredett. Mind az nagyjából két

éve történt, azóta a hip-hop műfaj jeles képviselői nem jelentkezték újabb anyaggal. Az EA természetesen nem szakította meg a kapcsolatot a Def Jam kiadóval, a harmadik rész már

a polcokon figyel, s amint azt már pár számmal ezelőtti bemutatónk keretében is elmondtuk, egy egyedülálló és újszerű küzdőstílust hozott magával.

### HIP-HOP POFONOK

Alapjaiban a már ismert dolgok köszönnek visza ránk. Adva van ismét egy kisebb seregnyi ismert rapsztár, akik nagyja a Def Jam égisze alatt tevékenykedik, őket egészíti ki néhány

ma kigyurmázásakor eleinte csak egy alkalmasított harcstílust választhatunk ki, s ehhez egyfajta beszólást, ám ezen repertoár az idő haladtával alaposan bővülni fog. Ez után még egy zeneszámt kell magunknak választani, aminek jelentőségét később fejteném ki, mindenesetre többről van szó, mint bevonulási himnuszról...

Pályafutásunk egyenetlense nem csak pofozkodás, karrierünket megannyi apróság színesíti. A

**Az aktív, zenére cikázó helyszínek érdekes, új, a műfajtól szokatlan hangulatot teremtenek.**

vendégszereplő. Az Iconban az előddel ellentétben már nemcsak a renitens alakok leverése, esetlegesen némi

csajozás lesz a dolgunk, hanem a DF berkein belül egy saját stúdiót kell felváltatnunk, törődve a kényes hírességek minden bűjával-bajával, eközben raklappnyi zöldhasúval hajtvva a lemez eladások mozgonyát. Aggódni nem kell, a középpontban továbbra sem a diplomácia és a mikromenedzsment áll, a fizikai meggyőzés módszereivel kell érvényt szereznünk akaratumknak. Folytatva az előd hagyományait, a karriermód képezi a gerincét a harmadik résznek is. Ez a hangzatos Build a Label pont alatt található, ahol elsőként egy gyanúsítottat kell kreálnunk. A metódus hasonló a Fight Night 3-ban látottakhoz, már ami a karaktergenerálást illeti, csak itt sokkalta aprólekosabban a képünkre formálhatjuk a fekete "hős" küllemét. A megfelelő gengszterfor-







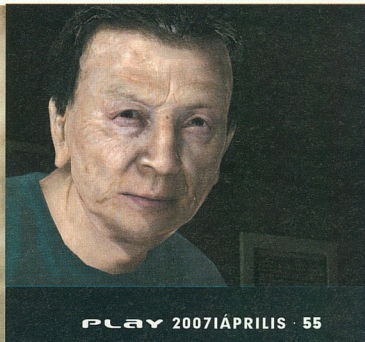
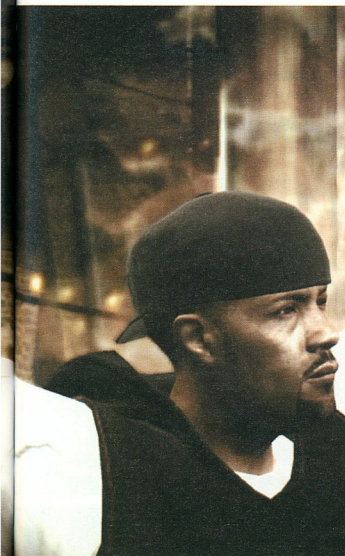
történet remekül hozza a megcélzott hangulatot, a rivális kiadók megpróbálják elszipkázni a sztárjainkat, a rendőrök néha a körműnkre néznek, a nők meg, nos, gond aztán velük is lesz... A többszálú cselekmény mellett nekünk gyakorlatilag a szüntelenül lezúzó arcokkal kell csak foglalkoznunk. Ez termel nekünk elsősorban pénzt, amit később a lemezeladások is busán kiegészítenek. A gyarapodó vagyonunkat aztán megannyi dologra szórhatjuk el. Egy valamirevaló rapper nem járhat rongyokban, így tetemes összeget áldozhatunk a testünkre. Az alapvető ruházaton felül – melyekből sok valóban létező márká terméke – tetoválhatunk elret-

❖ Hé ember! Fekete vagyok, teie vagyok varva, fordítva hordom a baseball sapkát... mi kell még hogy lemezzem, lehessen?!

tentő motívumokat bárhová, frizurát, ba-  
 juszst kreálhatunk és  
 festethetünk a borbélynál, valamint az elenged-  
 hetetlen ékszerekre is elverhetünk pár milliócskát. A flancolást letudva az aktuális hajlékunk-  
 ban (idővel csinos kis palotánk lesz) lévő számítógépünkön keresztül intézhetjük el az összes

teendőnket. Többnyire csak információkkal lát el minket a gép, csupán pár e-mailnél kapunk választási lehetőséget, melyek mindegyike pénzkiadóbást takar, valamint a hozzánk szerző-  
 dött ismertebb rimfarcagók dalait támogathatjuk meg további anyagiakkal, ide érve a marketing-

❖ Na ezért figyelmeztetnek mindig, hogy húzd fel az ablakot, mielőtt beállsz lemosatni az autót!







» Az öreg Fenyő Mikit a mosogatóasztól rángatták el hogy rajjon fel egy igazi rockabilly tartóshullámot a jövő platinalemez előadójának

get, rádióban való szórását s egyéb juttatásokat. Valamivel kisebb részét viszi még el a büdzsének a barát(ó)k szórakoztatása, ami nem kötelező, de pár achievementet megér a tartásuk, no meg szűttal is pornósztárokról mintázták őket, úgyhogy a tesztoszteronszintet mindenképpen emelik. Összegezve: soknak tűnhet a kiadások oldala, ám aggódni nem kell, a program gazdagon osztja a bankót, gyakorlatilag nem igazán kerülhetünk pénzsűzékbe, ami így egy kicsit aláás a gazdasági vonalnak.

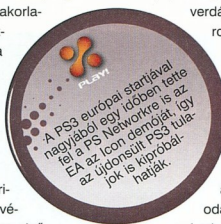
**NÉZETELTÉRÉS**

A Fight Night 3 készítőinek a keze nyoma erősen érződik a harc stílusán, ugyanis az alapmozdulatok mellett a több analóg karral variálhatjuk a támadásainkat, illetve a védekezést. Mialatt az elsőket (vagy az első meccs az utolsókat) rúgjuk, feltűnhet, hogy a helyszínek a háttérben szóló zene ritmusára mozognak. A felhők ide-oda csúszkálnak, a toronyházak patognak, minden kissé rajzfilmbé illő stílussal ugrádozik, s folyamatosan esik

darabjaira a táj. Mindez csak részben szolgál látványelemként, az aktív környezet egyben a fegyverünk is lehet. Minden pályán vannak veszeléses pontok, ahol a számok egy adott részéinél (persze az ütem függvényében, a basszusokkal egyszerre) elszabadulnak az erők. A helikopter csapat egyet a farával, a széf ajtaja kivágódik, a falusi forma a verdájával vadul drifelt egyet, robban a benzinkút és így tovább. Pályánként a veszélyforrásokból több is található, melyek mindegyike érthető módon nincs túl jó hatással az emberi egészségre. Nekünk eme pontok elkerülése, és az aktuális szemtelen ellenfél odaterelése lesz a célunk. Mivel odatessékélni egyáltalán nem olyan könnyű őket, a szinten a jobb analóg karhoz hozzárendelt ellenfél-elkapás, majd távolbahajtás módszerének tökéletes elsajátítása fontos szerepet jut. Odarepíteni az áldozatot a kulcspontokra még nem jelent teljes si-

kert – hiszen az aktuális zene bárhol tarthat –, itt jön be a képhe a bal ravasz, ami aktiválja a virtuális DJ lemezjátszót, amit nyomva tartva a két analóg irányítóval scratchelhetjük az aktuális dallamot. A bal vezérlővel számot válthatunk, ami azért hasznos, mert ha a miáttalunk kiválasztott zene szól, akkor az egyfajta plusz löketet jelent a harcosunknak és a kiképzést is jobban bírja – no meg mi is pontosan tudjuk, hogy mikor várható basszusroham. A jobb irányítókarral az aktuálisan futó zenét bolondíthatjuk meg, amit keilően gyorsan rángatva egy kis szakaszon, pillanatok alatt elővarázsolhatjuk a kívánt tájszaggató effektust. Siker esetén az étert megrongató robbanás hatására a delikvens eszáll, mint a győzelmi zászló, jókora adagot veszítve ez alatt az életerejéből. Természetesen ezen eszköztár az ellenszegenket is szolgálhatja, illetve néhány apró elem is bezarvarhat, mint például a boltját a magunkfajta hulligánok ellen porítottal védő kínai, ezért nem árt résen lenni.

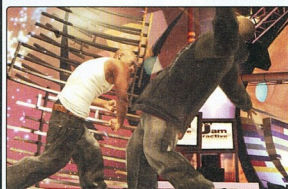
A csúcsrajrás mellett a többi játékmód egy kivételével a szokásos. Throw downban egy



**Def Jam Icon kontra Virtua Fighter 5**

Noha a Def Jam Icon messze nem nevezhető klasszikus veredkös játéknak, legközelebbi riválisa mindenképpen a Virtua Fighter 5. A Sega régi múltira tekintő sorozata nemrég debütált Amerikában PS3-on, és nagyon Xbox 360-on is megjelenik. Ez nem hozott akkora változásokat a sorozatba, mint amennyire a Def Jam megújult, inkább a polirozáson, no meg a nextgen látványvilágon van a hangsúly. Minden idők legmélyebb,

legprofibb harcrendszere van benne, de a karakterek egymásnak eresztésén és a harcosok ruháinak, kiegészítőinek cserélgetésén semmi extrát nem nyújt, így tényleg csak a hardcore veredkös fanatikuskoknak fog bejönni – ráadásul mivel nincs online küzdelem, náluk is csak baráti összeröffenések esetén. A Virtua Fighter 5-öt következő számunkban teszteljük!







szempillantás alatt összetrombitálhatunk egy mérkőzést, a Beatings with Bass karjaiban nem használhatjuk a keverőpultunkat, itt tehát már szükséges betéve ismernünk a dalokat, hogy jól időzítve küldjük valamelyik delikvenst a vesztébe. Az új, nagy dérrrel-durrall beharangozott attrakció – hogy a saját számainkat is berakhatjuk a játék alá –, bár bekerült, a beépített szűrő kicsit bajosan ismeri fel a dallamok útemeit. Legálábbis az itthon alakított műfajok közül egyedül a hip-hoppal volt elfogadható az összhang, ami az alapkinálát után nem ért meglepetésként, sajnos a várva várt zúda mind a rock-, mind a pergősebb technoszámok alatt elmaradt. Az sem tetézi a saját számaink létjogosultságát, hogy a karrier módban semmilyen pluszt nem jelent, ha azokra verekszünk, csupán a My Soundtrack módban érvényesül teljesen. Ennek a fényében tán nem akkora hátrány az sem,

✦ Üdvözleg az otthonomban, tesó! Kicsit szétesett, kicsit lepusztult, de legalább dűbörög a basszus!

hogyan ez a lehetőség az általunk még nem látott PS3-as verzióból kimaradt.

#### PANASZLÁDA

Bár igen tisztes újítások állnak az új Def Jam mögött, nem mehetünk el szó nélkül néhány további dolog mellett, amelyek szintén zavaróak. Elsőként maga a karrier mód képes idővel unalomba fulladni, ugyanis idővel állandóan ugyanazt kell csinálnunk: a számítógép ellenőrzése, ide-oda pénztalás, majd irány egy újabb harc, egy helyszínen akár több tucatszor is megfordulva. A másik oldalon maga a harcrendszer áll. A Killer Instinct óta hiányzik egy igazán bevaló kombó-rendszer a verekedős játékokból, és ezt a Def Jam se próbálja megközelíteni, ugyanis alig található benne ilyen, ráadásul az ellenfelek viselkedése a legnehezebb fokozaton is hamar kitanulható, például egy beszólás eleresztése mellé bevitt támadást általában nem véd ki a gép.

#### AZ ÉREM SZEBBIK FELE

Alapjaiban amúgy abszolúte nem rossz az Icon. Magától értetődő módon a zenék hivatalos licenstesz darabok, egytől egyig a szereplők ajkairól. A felkerült válogatás igen jó, bár a zenei izlés szubjektivitása miatt ez vélhetően egyének kérdése. Emellett öröndetes, hogy a cenzorok se estek ezeknek neki, így a nyelvben jártas fiatalok zavarba ejtő mondatokat hallhatnak felcsendülni, és főként emiatt kapott erős korhatáros besorolást a program, mivel maga a verekedés egynehány darva zúzódáson felül semmilyen brutális, vértől csöpögő tartalommal, netán kivégzéssel nincs megoldva. A grafikus csapat

se ült a babérjain a FN3 óta, a virtuálisan életre keltett sztárok a megszólalásig (és azon túl is) hasonlítanak életbéli megfelelőjükre. A különböző mozdulatok gyorsak, kellően hihetőek, csupán a táj sajátos tónusú ábrázolása törí meg a realisztikusságot, az így kapott kontraszt ellenben csak szolgálja a vizuális parádét, mintsem elrontaná. Bizony így kell egy valamire való verekedős játéknak kinéznie 2007-ben, egy aranyárban mért HD TV-konzol kombináción.

Az EA Chicago érzésem szerint jó úton halad egy folyamatosan javuló, ám vélhetően a kiadó többi sorozatához hasonlóan évente megjelenő új széria kiépítése felé. Érdekes, s véleményem szerint élvezetes színlínia az erősen japán stílusra hajazó műfajbéli vetélytársak között, egy kös-tólóra minden, a stílus iránt fogékony játékos számára ajánlott, amit a Live-rlételhető demóval bárki megemíthet, akik viszont úgy érzik, bennük egy brooklynai gyerek vészelt el, nos, önként nem kell javasolnom.



#### PLAY!



**AMI JÓ**

A helyszínek "élmék", tartalmasabb karriermód



**ÉS AMI NEM...**

Kiforrtozott kombó rendszer hiánya, monotonításveszély

**GRAFIKA**

**09** Nagyszerű, pazar, ez a minimum

**HANG**

**09** Beszólások, hip-hop zene, mi kell még?

**JÁTSZHATÓSÁG**

**08** Idő kell hozzá, míg belejövünk

**ÉLETTARTAM**

**07** Repeztívitás veszély

**ÖSSZEJÖZS:** A várokraszkókkal ellentétben nem szott akorát az Icon, mint vártuk, ellenben továbbra is egy igen sajátos és hangulatos újrarendőfása a verekedős műfajnak. A saját zenezámaink használata a kiforratósága miatt nem az igazi, amiért viszont nagy kár.

**INDEX:**

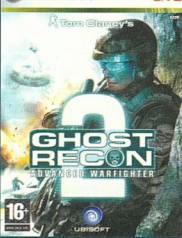
**81%**



PLAY!

XBOX 360

XBOX LIVE



16

INFO

KIADÓ UBISOFT  
 FEJLESZTŐ UBISOFT PARIS  
 MULTIPLAYER 16 JÁTEKOS  
 ONLINE 16 JÁTEKOS



irta: Infridul

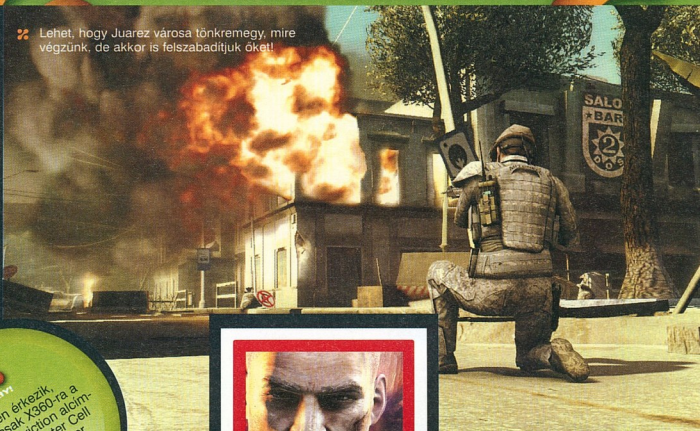
# GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER





☞ Lehet, hogy Juarez városa tényleg meg, mire végzünk, de akkor is felszabadítjuk őket!



**H**ába játszottál akár PS2-n, akár PC-n az első GRAW-val, semmit nem tudsz róla – merthogy az igazi formájában csak Xbox 360-on volt kipróbálható pont egy évvel ezelőtt. A startjátékok után ez (és az Oblivion) mutatta meg, hogy nem lesz jó játékokban hiánya a Microsoft konzolja. És míg a PS2-es változat szinte hihetetlenül gyászos lett, addig X360-on imádtuk – mindenki imádtá, majdnem kétfélmilliárd adtak el belőle. Na, most ennek a játéknak érkezett el a folytatása, ezúttal kihagyva más géposztályokat, csak nextgenen elérhető. És bár nem változott túl sokat, most is kihagyhatatlan élmény!



playert és a helikopteres részeket – egyből érthető, hogy miért is imádtuk annyira! Az alapokra, az irányításra most nem is térnék ki, hiszen az első öt, harci szimulátorban játszó pálya alaposan kiköti mindenkit a jövő hadviseléséről.

#### KIKÉPZÉS

Ezek a szellemek nem azok, akikkel a korábbi PS2-es, netán PS1-es részekben találkozhattunk. A Mitchell kapitány által harcba vezetett különleges katonai osztag 2014-ben lép akcióba a mi bábáskodásunk alatt, meghozza Mexikóváros zűrzavara utcáin. A játék egyesítette a csodálatos grafikájú akciójátékok és a korábbi Ghost Reconok taktikázós játékménétét. Ugyan az aprólékos mikromenedzselést elhagyták, de egy rendkívül könnyen elsajátítható, mégis rengeteg különböző manőver bemutatására jó irányítási rendszerrel terelgethették kis csapatunkat Közép-Amerika napfényes vidékeire.

A játék már jóval a Gears of War előtt a fedezék-harcra épített, ráadásul ehhez végül hozzá a (táv)irányítható járműveket, a kidolgozott multi-

☞ Az ósvér kitűnő fedezék, bár a rakétákat kifejezetten nem bírja jól...

A sztori nem sokkal az előző rész lezárása után indul – Mitchell kapitányt felkesz rajongója szállítja vissza a mexikói bázisra, miután sikerült megmentenie az amerikai elnököt, visszaszerzeni az atomtáskát, és közben megakadályoznia egy katonai puccsot – nem rossz rezümé egy napra... Az akció hamar beindul, amikor kiderül, hogy az a puccs még sem lett teljesen megakadályozva – és főleg az aggasztó, hogy holmi nukleáris fegyverekről is szól a mexikói pletyka. Eleinte csak arról van szó, hogy alaposan oda-vagyunk a gonoszoknak, aztán már a vezetőjüket kellene elkapni, és végül megkezdődik a feszült iramú hajszja a két eltűnt bomba után. Jó, irodalmi díjakat nem fog kapni, de egy ilyen



### JUTALOM TOM CLANCYTŐL

**A Ubisoft hálás szívvel gondol azokra a kedves X360 tulajokra, akik szorgalmasan gyűjtögetik a remek játékaikat. Ezért aztán egy kis aprósággal kedveskedtek azoknak, akik kipróbálták az utóbbi fél év Tom Clancy játéka-it. Amint elindítjuk a GRAW 2-t, az végignézi a merülvezt, és ha talál rajta Rainbow Six Vegas, avagy Splinter Cell Double Agent mentéseket, kapunk két-két exkluzív sisakot multiplayerre.**

sztori pont elég arra, hogy kellőképpen izgalomban tartson minket, és megadja a háttérrel a játéknak. Ráadásul a történet elmesélése is egész jó sikerült, ugyan túlzásba nem vitték, de még néhány átvezető jelenethez szerencsénk lesz. Igaz, ezek néha nem túl látványosak, helyenként bántó hibák vannak (sokszor utazunk katonai terepjáróban, na, ennek a tükre pont nem tükröz semmit...), de legalább próbálkoztak valamilyen.

A sztori ugyan nem feltétlenül fog magával ragadni, de a változatosság mindenképpen.

Az előző részben ugye voltak városi pályák, és kész – ott is mindig menni kellett előre, és osztani az ólomköpenyes áldást. Noha ez utóbbiból ezúttal sem lesz hiány, most sokkal nagyobb a változatosság. Lesz itt a „menjél el oda, és közben öl meg minden mexikóit” stílusú küldetés-től a menekülésig, a védekezésig, vagy éppen a kisérgetésig minden. És ugyan a játék rövidebb, mint elődje, sokkal több, sokáig bennünk maradó pillanat, helyszín van benne. Az első GRAW-







❗ Nem káprázat, ebben a részben már átjutunk az Allamokba is: Texasra kell vigyaznunk

ből számomra a háztető, illetve az éjszakai küldetés maradt emlékezetes – és utóbbi is ordenáré nehézsége miatt. Nos, itt lesz, amikor lerobban rótnak a cross-com, és félig vakon kell biztonságba jutnunk, lesz egy hajnali rész, amikor egy temetőben kell bújócskáznunk (ahogy jön fel a nap, az éjjellátó egyre kevésbé használható), lesz, amikor a nagy tömegben támadó ellenfeleket kell addig visszaverni, amíg egy bombázó nem segít rajtunk, és lesz, amikor egy szakasz katonát, egy tankot és egy helikoptert egyszerre irányítva kell átkelnünk egy jó hosszú, erőteljesen bevédett hidon. Szóval hiába rövidcske – szerintem hat óra körül volt, igaz, még egyszer, nehéz fokozaton is le fogom küzdeni – a sztori, ha emlékezetes; ennek köszönhetően majd minden hibát képesek vagyunk megbocsátani.

## A tipikus bombabiztos folytatás: semmi extrém változás, de minden fejlődött kicsit.

### HADI TALALMANYOK

Játékmenet tekintetében a legnagyobb újdonság talán az, hogy a RB gomb nyomva tartásával az éppen kiválasztott segítők – legyen az egy osztag gyalogos, vagy akár egy tank – kamrájára válthatunk át. Ilyenkor szűrke, néha elpixelesedő képet kapunk, de legalább látjuk,

hogy mi történik a pálya egy másik pontján – ráadásul még parancsokat is osztozathatunk innen. Két járművet – a kis kémrepülő, illetve a mule, azaz öszvér névre hallgató mobil lőszerraktárt – pedig közvetlenül is irányíthatunk. Az előbbivel így könnyedén tudjuk szkennelni az előttünk levő területet, míg az utóbbival vagy okosan tudunk parkolni (az öszvér kitűnő fedezék – már amíg szét nem lövik...), vagy megpróbálhatjuk elújni az ellenfeleket. Igaz, ez utóbbit nehezebb fokozaton nem célszerű erőltetni, ott könnyen ráfázhatunk az elheburgyáskodott akciókra...

Szintén a haverokhoz kapcsolódik, hogy most már minden küldetés előtt mi választjuk ki, hogy milyen összeállítású csapat tartson velünk. Igaz, a gépfegyveres és a gépágújos poszt általában kötött, de a harmadik pozícióra beoszthatunk bárkit – akár orvost vagy mesterszert. Utóbbi rendkívül hasznos tud lenni, hiszen igen távolról is képes leszedni az ellenfeleket, elejét véve így az elhúzódo, lőszerpocskelő (eléig sokszor kifogytam a skulából, na de ezért lehet elvenni az általunk készített hullák cuccait...) fedezékharcolnak. A küldetések előtti kis elgazdítás szerencsére mindig tudósít arról, hogy milyen ellenállásra kell számítani, a

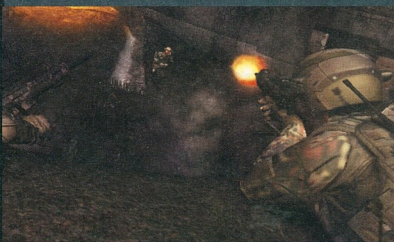
❗ Ez egy elég forró helyzet, de a haverok és a harkocskis boldogan segítenek!







Az első GRAW a mai napig az egyik legtöbbet játszott multiplayer móka Xbox Live-on, így tehát nem lehet túlságosan meglepő, hogy a folytatás is elég sokat kínál e téren (is). Az egyetlen gondunk az volt, hogy a fedezékharc még mindig hiányzik a multiból, méghozzá állítólag amiatt, mert akkor mindenki csak beásná magát, és elkezdődne a lövészárcok állóháború, az meg már az első világégés során sem volt népszerű. Mindegy, ettől eltekintve minden szép és jó, köszönhetően nagyrészt annak 18, remekül megtervezett, izgalmas környezetbe helyezett pályának, amit a francia fejlesztők

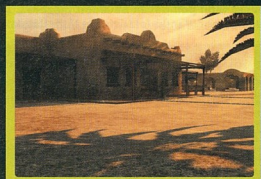


megalkottak. Öt alapvető játékmód, mindegyik három stílusban játszható (mindenki mindenki ellen, csapatok egymás ellen, egy csapat a gép ellen), ez már alapból sok kombináció. Azonban ezekből, különleges szabályokkal kialakítva van még legalább 15 extra opció, a zászlólopástól kezdve a kísérgetésen és a területfoglaláson át egészen a helikopterekre való vadászatig minden. Milliós beállítási lehetőség, az egyjátékos-móddhoz illően gyönyörű grafika, plusz az első részbe beígért, de végül kimaradt klánalapítási lehetőség. Plusz itt is elérhető az a lehetőség, hogy a haverjaink feltámasszanak minket – persze ha nem akarunk nyoszorógye feterengeni, mindig elérhető az azonnali halál, majd az azonnali feltámadás lehetősége is.



## **▶ AZ IDŐ VASFOGA**

A játék egyik grafikai újtása az idő múltásának szimulálása. Az árnyékok megnyúlnak, a hajnali derengésből nemsokára reggeli verőfény lesz, a déli tűző nap elindul kelet felé, és végül eltűnik a vörvörös nap a hegyek mögött – nem egy arcunkba robbanó effekt, de mindenképpen sokat tesz hozzá a hangulathoz...



„sok páncélos támadása várható” felirattal ellátott ügyekhez célszerű járműelhárító szakembert vinni...

Kisebbségi jelentőségű, de mindenképpen megemlítenendő, hogy az éjjellátó most már kitűnően használható – igaz, a megszokott zöld filter helyett

minden szűrőkészűben úszik, de legalább ki-vehetőek vele az ellenfelek. Egy másik igen kellemes dolog, hogy végre van katonasorvos és csapattal, aki nem csak a haverokat gyógyítja, de akár minket is – így sokkal kevesebb újratöltéssel lehet teljesíteni még a keményebb részeket is. Plusz ott van ugye a már említett ósvér, „aki” nem csak löszert ad az éhezőknek, de gyógyulást is, méghozzá korlátlanul...

Egyébként a játék érezhetően könnyebb lett, mint amilyen a GRAW 1 volt. Alig néhány helyszín van, amely képes normál fokozaton is gondokat okozni, így a veterán advanced warfighter-eknek tudom ajánlani az azonnali kemény fokozatot. Igaz, a maximalistáknak meg fog gyúlni a baja a játékkal, mert a legtöbb pályán lesz egy másodlagos feladatunk is, mégpedig a menekülő járművek megállítása. Ez pedig meglehetősen nehéz, főleg, ha éppen nem erre vagyunk berendezkedve, hanem mondjuk gépfegyverrel vadászunk a gonoszokra. A helikopteres-lövöldözés részek is jóval könnyebbek lettek, bár érzésem szerint ez a realizmus irányába történt elmozdulás – elvégre egy olyan brutális ágyúból senki nem bír ki egynél több találatot...

### **2014 TECHNIKÁJA**

Noha már az eredeti GRAW is szép volt, a második rész alaposan ráégett erre is egy lapáttal. A pályák nagyobbak, változatosabbak, és rengeteg effektet vetettek be újonnan, vagy turbóztak fel jelentősen. Ott vannak például a robbanások, melyek bevilágítják az eget, és mindentféle törmelékkel szórnak minden irányba – arról nem is beszélve, hogy hajlamosak érintkezésbe lépni a közeli, szintén robbanékony cuccokkal, így lehet klassz láncreakciókat előidézni. Erre kitűnően alkalmasak a helikopteres pályák, azokon belül is a szabályosan zsúfolt parkolók...

E mellett ott van az időmúlás, azaz a három nap alatt játszódó események során folyamatosan változik a Nap helyzete és színe az égen, és persze ez kihát egyrészt a látványra (az árnyékok gyönyörűen nyúlnak) és a játékm-





# GRAW2: MAPS COOP CAMPAIGN: OUTPOST



## Párosban (illetve 16-an) szép az élet:

A kooperatív pályák már az első részben is a kedvenceink voltak, és ezúttal sem kellett csalódnunk a fejlesztőkben – hiszen ezen a téren is rákapszoltak. Egy hat pályából álló koop kampányt kaptunk, amely a többi helyszíntől jó messze, Panamában játszódik. Legfeljebb 16-an vághatunk neki a megemertetésnek, és ezúttal lényeg szükség lesz a taktikázásra, a támadások egyeztetésére – egy ízben például egyszerre kell két rádidiólamást felrobbantani, mert ha nem, jön az erősítés az ellentélenk...

Ellenségeink mintha okosabbak lennének, mint egyjátékos-módban, jóval többen is vannak, ráadásul a pályákon is fokozatosan változnak a tennivalóink (ahogy az a fenti képen is látható). Szerencsére a bekapott lövések nem halálosak azonnal, hiszen a gyógyítás itt is elérhető – feltéve persze, ha rá tudjuk venni egy haverunkat, hogy jöjjön ki értünk egy nyílt, tíz ellenséges mesterlövész által pompásan bevédett mezőre... A fenti térképen az Outpost pályán megoldandó feladatokat láthatjátok.

netre is (sőtéiben még halálosabbak leszünk). Aztán megemlítenődik a Call of Dutyt is alázó füstfelhők (melyeket a szél, vagy a helikopter-rotorok szétkavarnak), a textilen átsütő napfény, vagy éppen a sokkal részletesebb textúrák, karakterek.

A sztori, a kooperatív kampány és a multiplayer lehetőségek (ezekről lásd külön írásainkat) mellett ezúttal némi extrát is kapunk. Egyrészt a végjátékszással megnyithatunk pár extrát (karakterterinfókat, fegyverbemutatót, illetve három zenére összevágott videót a játék három fejezetéről), másrészt pedig a quick match opciónak is végre van értelme. Ezekben ugye az egyes küldetéseket lehet újraprobalni, meghozzá azért, hogy néhány trükkös achievementet bezsebeeljünk. Ilyen például a Hawk's Eye, ahol minden ellenfelet a csapatársainkkal kell elsőként megpillantania, vagy az ezzel szinte ellentétes Predator, ahol minden harcot nekünk kell kiröbbantani.

PS3-as verzió csak kis késéssel, valamikor a nyáron fog megjelenni...

Mindent egybevetve a GRAW 2 remek játék lett, ha nem lett volna előzménye, hát mi bizony szórni rá a kilencvenszokat. Így azonban kicsit vissza kell fogynunk magunkat, annak ellenére is, hogy minden téren jobb lett elődjénél. Persze komolyan panaszoknál eszünk ágában sincs, pompásan szórakoztunk vele egyedül és kooperálva is, és várhatóan sok időt fogunk eltölteni a kompetitív multival is. Gyönyörű, izgalmas, élvezetes – a forradalmi változások meg elég lesz, ha a következő részben köszöntenek be!



Ahogy az az első részben is megszokhattuk, megjelölés után mindig hasznos érzéseket márd a fizetés pályák, kiegészítők.

A program minden porciájából sugárzik az átgondoltság, a polirozottság. Ez persze nem véletlen, hiszen a munka orszolánrészét elvégző párizsi Ubisoft stúdió mellett ebben-abbban (főleg a pályatervezésben, a tesztelésben és a sztoriban) közreműködött a francia cég spanyol, kanadai, román és kínai részlege is, valamint a sorozatot eredetileg megalkotó Red Storm. És ha ehhez még hozzávesszük, hogy a grafikus motort eredetileg a Tiwak nevé gárda írta, látható, hogy a Ubi nem sajnálta az erőforrásokat ettől a játéktól. Igaz, a

**PLAY!**

**AMI JÓ**  
Egy csodás játék kifényesített verziója

**ÉS AMI NEM...**  
Túl rövid, túl könnyű

<b>GRAFIKA</b>	09	Fények, árnyékok, robbanások – szép!
<b>HANG</b>	08	Csodás hangok, ismételt zenék
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	09	Remek játékmennetbeli ajándékok
<b>ÉLETTARTAM</b>	09	Egyedül rövidke, de multiban évekig tart

**ÖSSZEKÉZ:** A GRAW 2 tulajdonképpen futhatna GRAW 1.8 cím alatt is, hiszen egy teljes áru folytatástól annál azért többet várunk. Így sem rossz, sőt, remek kis program, főleg azoknak, akik kimiradtak valamirezt az eredetiből.

**INDEX:**

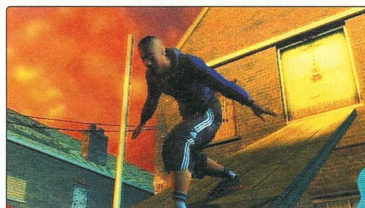
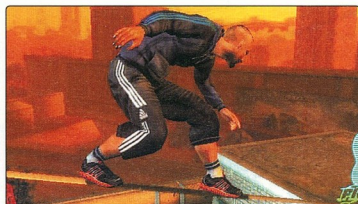
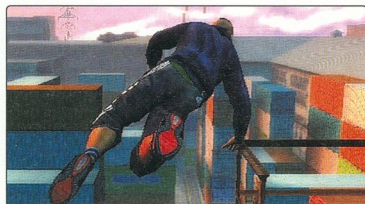
90%





# Free RUNNING

## FALMÁSZÓK



**F**ilmekben számtalanszor láthatatok már épületekre fel, illetve azokról leugró, energikus fiatal arcokat, akik a városok építészetét és tereptárgyait használják, mintegy kihívásnak tekintve megmászásukat. A parkour nevet viselő urbánus sport már-már életstílus azok számára, akik művelik. A nyolcvanas évek közepe óta létezik körülbelül, és azon kívül, hogy nagyon látványos elemeket tartalmaz és Párizsból származik, a magyarok vajmi keveset tudnak róla. Természetesen a Yamakasi és egyéb, szintén francia színhöz közeli filmek sokszor tartalmazták az ugrabugráló fiatalokat. A Free Running is a parkour művészetét lovagolja meg, bár első hallásra izgalmasnak hat az óriási területen történő szaladgálás és új mozdulatok elsajátítása, bevallom, nem vártam sokat a játéktól.

### LARA ÚJ SZABADON

Minden rosszindulatú megjegyzésem ellenére, egész pofás kis játékok sikerült összehoznia a Core Designnak, akikhez egy sokkal patinásabb név, mégpedig Lara Crofté is tartozik. Igaz, annak a kornak vége, a stúdió hanyatlóban van, hisz a szörnyű Angel of Darkness után kihajította őket az Eidos – mindegyre azért jó látni, hogy új dolgokkal is foglalkoznak.

PlayStation 2

**ECKO**

Ha falon ugrandozásra, és némileg akciódúsabb játékménetre vágyunk, mint amit a Free Running tud nyújtani, az próbálja ki a meglepően hosszú nevű Mark Ecko's Getting Up - Contents Under Pressure című játékot. Igaz, ez sem fog maradandó élményt okozni, de legalább van benne sztori és csomó jó zene, egész élvezetes harcok, és mindenképpen sokkal szebb grafika. Kár, hogy eltárt bukkot...

A történet nem valami sokatmondó, de nincs is rá szükség, képzeljétek el úgy a játékot, mint egy félig „nézd-a-hátam” akciót, félig pedig extrém sportjátékot. Iszonyatos mennyiségű mozdulat és meghódítandó tereptárgy van a játékban, melyet a vállalkozó szellemű játékosnak addig kell gyűrnie, míg néha-néha elő nem kerül Sebastian Foucan, aki újabb mozdulatokra tanít és egyengeti a parkourverseny-győztes álmodkat dédelgető főhős karrierjét. Sebastian neve nekünk nem mond sokat, azok számára viszont legenda, akik nálunk konyitának ehhez a sporthoz. A játék végén természetesen lehetőségünk lesz lenyomni mindenkit a környéken, és a legjobb-legügyesebb szemeteskuka átgrólvá válni.

### VESSZÓFUTÁS

A grafika és a hangok teljesen átlagosak, azt már tudtuk korábbról is, hogy a PS2 képességei viszonylag jók arra, hogy nagyobb terapeket töltsön be láthatatlanul, recenés nélkül, és noha nem rommá részletezett környezetben, de lehetővé tegyen egy megfelelő minőségű játékszabadságot és sebességet a játékos számára. Ez adott a Free Runningban is, körülbelül a Grand Theft Auto sorozat szintjével számoltak grafikailag, illetve mond-

juk két kicsi lépcsővel alatta. A hangok teljesen szokványosak, a zenék pedig sokszor passzolnak a cselekményhez, sokszor pedig abszolúte nem, de ez már személyes preferencia kérdése. Az irányítás meglepően kézreál, bár azt hiszem egy bonyolultabb kombókkal, vagy kontrollal rendelkező PS2 játék sem mondhatja el magáról, hogy megtanulhatatlan az irányítása, hiszen a kontrollor lehetőségei önmagában páratlanul erősek az ilyen stílusú játékok vezérléséhez.

Mindenképpen ajánlom azoknak, akik úgy érzik, szeretnének kicsit többet tudni erről a hazánkban még alig jelenlévő francia öröletről, vagy már lelkes rajongók egy ideje. Másoknál pedig egyszerűen nem, mert három percnél tovább nem lesz érdekes a dolog – ez ugyanis nem szippantja úgy magába a műfaj iránt nem érdeklődő embert, mint Tony Hawk a gördeszkázásba...

PLAY! PlayStation 2

**FREE RUNNING**

7

INFO

KIADÓ REEF  
FEJLESZŐ REBELLION  
MULTIPLAYER NINCS  
ONLINE NINCS

Írta: Flatline

PLAY!

**AMI JÓ**  
Rengyes mozdulat, mely felfedezésre vár

**ÉS AMI NEM...**  
Rétjáték

<b>GRAFIKA</b>	06	Semmi extra, közepes
<b>HANG</b>	07	Nem sokat tesz hozzá az élményhez
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	06	Ei lehet pepesácsi vele
<b>ÉLETTARTAM</b>	06	Pár perc alatt megtudhatjuk

**ÖSSZEZÉS:** Azok számára, akik szeretik a sportjátékokat, nyújthat kihívást és élvezetet a Free Running, természetesen a parkour rajongóknak kívül, akik már also látásra szerelmesek lesznek a játékba.

**INDEX:**

69%









❖ Az autók kívülről is, belülről is nagyszerűen néznek ki!

bi futamokat teljesíthetünk mindaddig, míg az adott klub elnöke nem leszünk.

### EXTRÁK

Míg X360-on a különböző szinteket a megszerzett achievementek nyomán nyithattuk meg, addig itt folyamatosan mesterpontokat kapunk bármiórt, amit teszünk, s ezek bizony mennyiség elérése után nyitják meg a többi versenyt. A pontok értelemszerűen leginkább a látványos vezetés és nehezebb fokozaton való győzelmelek után nőnek gazdagon. Az e mellé járó pénz aztán további autókra, ingatlanokra verhetjük el, valamint a meglévő járművein-



ket tuningolhatjuk, igaz, csak teljesítményfokozatok formájában, aprólékos, derékig a motorháztetőbe lógó lehetőségeink sajnos nincsenek.

Már önmagában sem egy rossz a TDU, ahogy az ember fokozatosan teljesítgeti a mintegy 240 versenyt, közben megannyi, típusonként más és más menettulajdonságokkal megáldott autót kormányoz, de a beleolvasztott online mód által igazi unikummá lesz a program. Felcsatlakozva ugyanazt kapjuk, mint offline, csak eközben a többi játékos egy szerveren teszi ugyanazt, amit mi. Növelik az egzisztenciájukat, feladatokat tel-

jesítenek, aminek köszönhetően nagy közösségi utánérése lesz a dolognak. Persze nemcsak villoghatunk egymásnak, hanem az egyjátékos versenyekhez hasonlóan versenyezhetünk is embertársaink ellen, legyen az előre definiált lobby (térkép jelöli ezeket), vagy egy instant, helyben lebeszél, szabadon választott célpontig tartó száguldás. Hírnevünket ez alatt a teljes játék egészét ellenőrző online ranglisták támo-

❖ A képen látható, forgalommal való szemben haladás tilos és életveszélyes. Ne utánozzátok!

gatják, minden eredményüket eltárolva, amit bármikor megnézhetünk, s összehasonlíthatjuk, a többiekéhez képest mennyire voltunk jók az adott szakaszon.

Bár szép lassan érik a búcsúmiséje a PS2-nek, öröndetes, hogy még ilyen minőségű játékok is megjelennek rá. A TDU egy nagyszerű, lehetőségeiben gazdagon táltalt alkotás, ami az online résszel együtt egy teljesen újszerű korszakot nyitott az autós játékok világában. Grafikaiig is igen erős, s a hatalmas táj ellenére töltötésnek és akadózásnak a nyomát sem látni. Kár, hogy ez csak a gép életciklusának a végén következett be, viszont nagyszerű előszele a további újgenerációs irányvonalnak.



### PLAY1

	<b>AMI JÓ</b> Előremutató koncepció, Oahu szigete
	<b>ÉS AMI NEM...</b> Offline idővel kicsit unalmassá válhat, főleg sztori nélkül.
<b>GRAFIKA</b>	09 Meglepő, mire képes a kis fekete doboz
<b>HANG</b>	09 Változatos soundtrack, valódi motorhangok
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	08 Sajátos, de még árkad stílusú vezethetőség
<b>ÉLETTARTAM</b>	08 Vezérfonal nélkül idővel monoton lehet

**ÁRTÉLYEZÉS:** Sínthe allo vésztört valánni az X360-os verzióhoz képest ez a változat. Az NFS-en edződtört pilóták is bátran nekieshetnek, mert bár teljesen más megközelítése az autók világának, új kávélatokat nyit a mulatóban belül. Szép felkészítés egy megközelítést sorozhatok.

### INDEX:

**85%**



PLAY! PlayStation 2



MEDAL OF HONOR VANGUARD

16+

EA

INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS  
FEJLESZTŐ: EA LA  
MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS  
ONLINE: NINGES



írta: Rébaly



Medal of Honor-széria eredetileg még az első PlayStation-on kezdte meg világhódító útját. Azóta az összes platformot megjárva igen erős résztvevő lett a világháborús játékok hadszínterén, noha meglehetősen, az utolsó felvonások nem igazán muzsikáltak olyan jól a pénztárcáknál, mint azt a kiadó szeretne volna. Jelen esztendőre az Airborne volt bekalkulálva az EA-tól, ám valami ötlettől vezérelve még az előtt kaptunk egy Medalot, amely megannyi pontban egyezik a fent megnevezett folytatással. Vélhetően az öszülő PS2-n már nem lát napvilágot az Airborne, így annak light változatával kell beérnünk.

**JÁTSZD ÚJRA, PLAYER!**

A II. világháború amennyire a mélypontja volt az emberiségnek, annyira az ígásvola a játékiparnak. Hiába zajlott annyi egyéb konfrontáció az emberiség történelmében, a német hadigépezet által felkorbácsolt idők szüntelenül átéltetjük újra és újra, persze sohasem a másik oldalat alakítva. Igaz, ilyen merész húzásra maximum a Rockstartól számíthatunk, nem kevés erkölcsi hírt feszítenének túl vele a srákok. Különösebb gond a témával nem is lenne, a stílusra jellemző elcsépeelt megoldások miatt már egyikük sem képes annyira az újdonság erejével hatni, mint az elvárható volna. Hiába fejlődött nagymértékben az AI, hiába lettek a helyszínek egyre életszerűbbek, a formula a szokásos maradt: ha tőrik, ha szakad, el kell jutnunk egy kiindulópontból egy végpontba, mindezt a diszlet határosságától függetlenül teljesen lineáris szinteken, eközben pár apróságot végrehajtva. Az EA felismerte ezt a hibát, s épp emiatt vetették fel az ejtőernyős bevetés ötletét, ahol aztán ott kezdjük a küldetésünket, ahol épp jókedvünk tartja, kvázi non-lineárisra téve

Azt a gatyát mag íngét jó reállyal most megoldottuk pár extra lakkal



**Az Airborne-t nem sikerült megcsinálni PS2-re, a Vanguardot meg kárt volt megcsinálni rá...**

a cstatákat. Az ötlet dicséretes, az érdemi megvalósítás viszont vélhetően az Airborne-ig zárt magára, ugyanis hiába van megadva a szabadság eme látszata, ahogy mi magunk vezényelhetjük le az egész landolást a Vanguardban, ha nem a különböző színű füstjelzőkkel megjelölt pontok közelében landolunk le, a náciak egy szempillantás alatt sajtreszelőt csinálnak a bőrünkön. Pedig az ötlet nagyszerű lett volna,

hogyha az aktuális beérkezési pozícióknig végvényében más és más feladatokat ad a gép, jócskán növelve ezzel az újrajátszás értékét.

**Ó, HA 82-ES LEHETNÉNK!**  
De ne szaladjunk ennyire előre. A többfrontos események közül mi a 82. ejtőernyős osztag tizedesét foglyuk alakítani, Frank Keegan személyében, s vezetni a mellénk rendelt pár köz-





# MEDAL OF HONOR Vanguard

## AZ ELSŐ VONALBAN MASÍROZVA

Németország) kell a németek sarkára lépniük, ahol megtörtént hadműveleteket hajtunk végre. Elsőként a németek fennhatósága alá tartozó Sziciliában kerülünk bevetésre, ami a történelemkönyvekben a Husky hadművelet néven került be, de az elmaradhatatlan partraszállást is segítenünk kell Normandiában, igaz, ezúttal nem a tenger felől megközelítve az ellenséget. Az effajta hátulról támadás, az ellenségben za-

vart keltő szabotázsakciók lesznek a mi fő feladataink, sosem az elsődleges frontvonalal kell foglalkoznunk, inkább az amott harcoló németeket hátra kapnunk. A történelmi hűséget szem előtt tartva, az utolsó küldetésnél, a megtörtént Operation Varsity-nél a valóságban nem a 82-eseket vetették be.

A kampányok a helyszínnek látványbeli eltérésein túl nem mutatnak erőteljes változatosságot. Ugyan akadnak eltérő leszállási helyek, de ezek semmiféle kihátással nincsenek a kötelezően teljesítendő célpontokra, az aktuális küldetés végrehajtásának a metódusa semmiben se változik. Igaz a különböző landolási pontok sincsenek túlságosan távol egymástól. A készítők ezt úgy magyarázzák, hogy vissza kívántak térni a klasszikus MoH alapokhoz, ami egyszerű megfogalmazása a „lusták voltak valami forradalmi újítást eszközölni”, a valóságot a legjobban lefedő mondatnak.

Sikeres landolás után a „tetszőlegesen” megválasztható, ám erősen javasolt helyen indul a klasszikus MoH, amiben egy apró, ám annál furesább újítás a fegyverek fejleszthetősége. A

☛ Ez a híd nincs túl messze, viszont tele van náccal



legényt. Frank, mint a bevezető képsorok alatt is elmondja, a plusz 50 dollárral magasabb zsoldért állt be az ejtőernyősök közé, és ez a kapzsóság által vezetett döntés nem épp a leglangyosabb harcokba juttatta el őt. Tudniillik ez az egység a valóságban is létezett, s róluk annyit ildomos tudni, hogy ez volt a háború legtöbb kitüntetését szerző alakulata, bármerre is jártak, hatalmas túlerővel szemben is megállták a helyüket. A történelmet jól ismerőknek nem hathatnak újdonságként a bevetések helyszínei sem. Az európai hadszíntér négy országában (Olaszország, Franciaország, Hollandia és végül







## A 82-esek



**A 82-eseket a második világháborúban 1943. július 9-én vetették be először. A sikeres küldetést követően részt vettek még a normandiai partraszállásban, valamint további hadműveletekben Hollandia és Németország területén, egészen a világháború után bevetéssel 6kt Dominikában, Vietnámban, Granadában és Panamában. A 82-esek voltak az első amerikaiak, akik harcoltak az iraki földi erőkkel. Az ezredforduló óta Afganisztánban, Koszovóban és újirtakban harcoltak. Legutóljára a Katrina hurrikán pusztítása után New Orleans-ban vállaltak részt a mentési munkálatokban.**

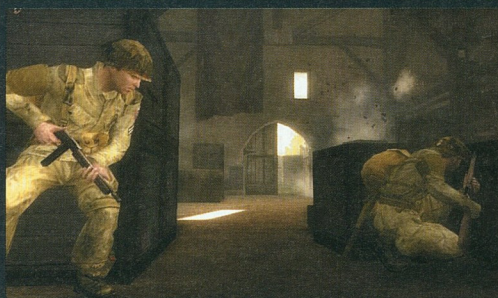
hangzatos fogalom azt takarja, hogy különböző alkatrészek, perifériák rászerezése nyomán az alap gyilkoló eszközünk egyéb dolgokra is képes lesz, példának okáért egy távcsóval már távolról megtisztíthatjuk az előre kitolt órseget. A dolog mindössze abban állt, hogy az erősen a valóságra alapozó játékban mit is keresnek hibátlan eszközök a fegyvereinkhez, mivel kétféle, hogy a már említett szköpöt valaki szépen leszerelte, és otthagya a parton, hátha valakinek majd jó lesz címszóval. Nem rossz dolog ez a lehetőség, de szívesebben vettem volna, ha mondjuk csak bajtársaink lennének képesek ilyet átadni nekünk, vagy egy bázisnál lalnénk rá ezekre és hasonlók. A játékmenet is a megszokott új keletű irányvonalat viszi tovább, azaz nincs konkrét életerők, nincsenek elsősegélycsomagok, pusztán több találat bekapása esetén kezd erősen kétes állapotba kerülni a katonák, aki egy pár szusszanásnyi plhenó után újra ereje teljében tündököl. Az egyetlen mérő jobb oldalt a sprinteléshez rendelkezésre álló szulfát takarja, mely oly gyorsan elfogy, ahogyan újra is töltődik, ebből kifolyólag csak rövidebb fedezéktől fedezékgig való száguldást enged. A karnikáze hajlamokat viszont elődázza, hogy kutyafuttában nem használhatjuk a fegyverünket. A végrehajtandó célok szintén a szokásos klisósórsárból fogtakat, bármily hangzatos név illesse is őket, s csak nagyon ritkán engedik meg a te-reptárgyok, hogy egy hangyányit a saját utunkat járhasssuk, eltérve a többiekétől, ami a Call of Duty 2-ben sokkaltta hatásosabban benne volt. A mindmáig tán legjobb háborús FPS-től, a CoD2-től egyéb pontokon is elmaradozik a Vanguard. Például mindegyik fegyverrel képe-

könnyen eltalálható célponttá válva így.

### BELÜLRŐL TÚZFÉSZEK, KÍVÜLRŐL IDILL

A Battlefield Modern Combat fényében mertem remélni, hogy egy pár deathmatch térképet összedobnak ehhez is, megfejelve egy szerverrel, de részben csalódnom kellett. A többjátékos szekció ugyan helyett kapott a korongon, viszont csupán helyben játszható, úgy viszont egyszerre akár négyen is kaszabolhatják egymást a bélyegmozoi méretű képernyőszízeketen. Egy másik apróság a szolgáltált eredmények menüpont, ahol a megszerzett érdemrendjeinket tekinthetjük meg, valamint a plecsnikhez szükséges tettekről szerezhethünk tudomást.

Miközben maga a játék nem szükölködik az elcsépelt megoldásokban, a megvalósítás tiszte-sen helyt áll a kettes számú játékalomáson. A helyszínek korhűen jelennek meg, a részlet gazdag környezet élvezhető sebességgel fut, akadózás igen ritkán fordul csak elő, akkor is csak igen rövid ideig. Mindmellé a karakterek nagyobb



sek vagyunk pontosabb célzó állást felvenni itt is, ám ilyenkor a bakánk kép-telen egy lépést is megtenni. Nem is kell sok idő, míg az embert felidlegesíti ez a megkötés, hiszen van, hogy gyorsan lekaphánk valakit az egyik tetőről haladás közben, de nem tehetjük, mert a szerencsétlen lecövekel, vidámparkban is

Sikerült bekeríteniük és elfoglalniuk egy teljes üres istálló! Szép volt!

részletességgel vannak ábrázolva, mint korábban, valamint a különböző effektusok (robbanások, füstfelhők) is igen jól néznek ki. Külön dicséret illeti a fülünket tápláló zenéket meg, melyek gyönyörűen szólnak, s kellően pátoszosak az akkor általános érvényű hangulathoz hűen.

### NINCSEN ÚJ A NAP ALATT

A sorozat nem a Vanguard által fog új erőre kapni, csupán egyfajta hiányt tölt ki, amíg az Airborne megérkezik. Ám több, mint valószínű, az csak a következő generáción teszi majd tiszteletét, ami nagyon nem szép húzás a mintegy 110 millió felhasználói bázissal rendelkező PlayStation 2-tulajdonosokkal szemben...

## PLAY!

- AMI JÓ**  
Ejtőernyős bevetések
- ÉS AMI NEM...**  
A klasszikus Molt, ami pusztán egy újabb lehúzott bár

<b>GRAFIKA</b>	07	Erős közepet érdemel
<b>HANG</b>	09	A legerősebb pontja a játéknak
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	07	Célzás közben nem mozoghatunk!?
<b>ÉLETTARTAM</b>	06	Csak rajongóknak...

**ÖSSZEKÉPES:** Sajnos egy erős átlagponnál nem hozott többet az új Medal Of Honor, pedig igencsak ráfér volna egy jó folytatás. Eppen emiatt csak azoknak merjük ajánlani, akiknek a világháborúról sohase elég, és részt kívánnak venni ebben a történetben is.

**INDEX:**

**70%**





# Fuzion FRENZY 2

## A MARIO PARTY TRÓNJA TOVÁBBRA SINCS VESZÉLYBEN

**A** házibulik, vagy baráti összejövetelek legnagyobb favoritjai a különféle alkoholtípusok mellett nálunk egyértelműen a partijátékok. A Nintendo által gondozott Mario Party-széria negyedik része egész egyszerűen legyőzhetetlen. A zseniális karakterekkel vívott küzdelmek szórakoztatóak, a táblás játékon való haladás pedig némi stratégiát is igényel a sok mókázás közepette. A nagyszerű recept anno a Microsoft egyszer már megpróbált lecsapni, ám a Fuzion Frenzy első része a gyenge minijátékok és a hangulat teljes mértékű hiánya miatt megbukott. A második rész ettől függetlenül elkészült, és nem lett sokkal jobb.

### DE NEM ÁM!

A Fuzion Frenzy második része sajnos semmit sem tanult a hibáiból. Legelőször, ugye, ebben a részben sincs semmiféle társasjáték alap, azaz a minijátékok egymás után következve csak az ügyességünket tesztik próbára. Semmiféle stratégia, vagy komolyabb taktikázás nem szükséges. Ennek mérséklése érdekében a játék kártyákat



✱ A technokrata fiatalok is a pénzre, az óriás aranyérmékre hajtanak

osztogat, amelyeket ha az ember versenyek előtt bevet, különféle szorzókkal és egyéb kedvező tulajdonságokkal ruházzák fel viselőjét a következő körre. A kártyás rendszer nem lenne rossz, de nem ebben a formában –

ha ugyanis a verseny előtt magamra dobom a négyeszer szorzót és nyerek, akkor mindenki azért fog küzdeni, hogy engem megszívasson. Ergo: bárki nyerjen, csak én ne, és a három rivális együttműködve jó eséllyel el is éri célját...

Mi maradt hát? Maximum a minijátékok, amik alapjában véve nem sikerültek rosszul, sőt, míg az első részben négy-öt játék volt csak élvezetes és játszható, addig a Frenzy 2-ben már csak maximum négy-öt van, amit a pokloba kívánnánk. A szokásos lökdösdő, versenyző, menekülő szériajátékok élvezetesebbek, szórakoztatóak, ám valahogy mégsem játszik velük szívesen az ember. A játék hangulata ugyanis most is a

nullához konvergál. Meglátásom szerint egy társasjátékban halmozottan van szükség van arra, hogy a játékos megtalálja a neki tetsző karaktert, akivel tud azonosulni, akinek tud drukkolni. A Frenzyben azonban csak és kizárólag zöldre, kékre, pirosra festett hajú menő csávkókkal és plázalányokkal harcolhatunk, akik a minijátékokban képtelenek érvényesülni.

### VENNI VAGY NEM VENNI?

A kérdés jó. Venni, mert nincs más, mert a minijátékok élvezetesebbek. Nem venni, mert egy sima konzolshopban fillérekért hozzájuthatunk egy GameCube-hoz és a Mario Party 4-hez, amit garantálom, hogy két-három év múlva is elvesszünk majd! A Frenzy 2 tehát egy újabb elpusztított lehetőség. Kár érte, reméljük, a Microsoft elfelejtte ezt a címet, és megteremtve a közönség által szerethető világot, hamarosan egy jó partijátékkal rukkol elő majd, táblás részzel, kedvelhető karakterekkel!



### PLAY!

**AMI JÓ**  
Egy-két minijáték; tényleg megunhatatlan

**ÉS AMI NEM...**  
Hangulatlan és erőltetett az egész

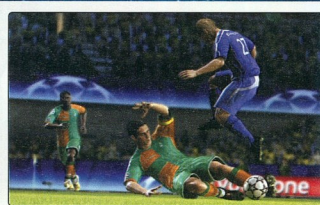
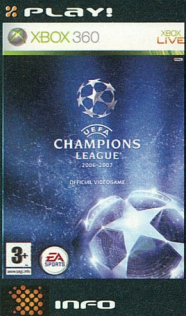
<b>GRAFIKA</b>	06	Gagyú műanyagvilág, otromba hősökkel
<b>HANG</b>	08	Koppansok, nyílfenések, nulla zene
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	07	Nem túl bonyolult
<b>ÉLETTARTAM</b>	04	Egyedül azonnal megunható

**ÖSSZEZÉS:** Egész jó, de sajnos teljesen hangulatlan játékgyűjtemény, amit mindennek mondhatunk, csak szerethetőnek nem. Kár érte. A HD korszaknak tényleg nagy szüksége lenne egy jó kis Mario Partyra!

### INDEX:

**52%**





**KIADÓ** ELECTRONIC ARTS  
**FEJLESZTŐ** EA CANADA  
**MULTIPLAYER** 20 JÁTEKOS  
**ONLINE** 8 JÁTEKOS



forrás: Infútel

# UEFA Champions League 2006-2007

**A SZÉP ZŐD GYEPET ERRE KELL HASZNÁLNI!**

**M**i lehetne könnyebb, mint készíteni egy klassz focis játékot a legnépszerűbb európai labdarúgó kupára, ha az embernek kiindulásként már ott van egy remek játéka ösről? Elvileg nem sok ilyen lehet, hiszen a bombabiztos alapokat elég kiegészíteni néhány extra játékmóddal és grafikai elemmel, és máris biztos a milliós eladás. Nos, az EA ezúttal a bonyolultabb utat választotta – mindent átalakítottak, a játékmennőtől a játékmódotig; ezúttal sokkal nagyobb figyelmet fordítottak a játékra, mint a szokásos „töltelék” kiadásokra... Ez persze rendkívül dicséretes – ám annak nagyon nem örülünk, hogy a fejlesztések egy része bizony visszafelé sült el... És hiába a remek hangulat, a megannyi új, élvezetes játékmód, ha egyszer a labdakergetés idegesítő!

## KINN A PÁLYÁN

A cikk első része az X360-as verzióról szól, és a képek legtöbbször is onnan származik. Ez utóbbiakat elnézve már világos is lehet, hogy bizony a Bajnokok Ligája tiszteletére kiadott játék valami elképesztően jól néz ki. Igaz, meccs közben, a szokásos kamerával nézve az arcokból, a gesztusokból elég kevés dolog jön át, de az animációkon, a mozdulatokon már látszik, hogy itt bizony a grafikusokat túlórában dolgoztatták, jó eséllyel korbácsos felügyelők ellenőrzése alatt.

Már a meccsek felvezetése alatt látszik, hogy itt durva dolgok lesznek: a stadionok megdöbbenően élethűen néznek ki, bennük több ezer néző tombol. Igaz, nincsenek úgy kidolgozva, mint Lara a legutóbbi Tomb Raiderben, viszont

sokan vannak, és az alaphangulatot mindenképpen megadják. Ezzel szemben a játékosok kialakítása mesés lett, a legtöbb hírességre egy pillantás alatt ráismerhetünk. Amikor először láttam Henryt, izzadó fejjel, boldogan mosolyogva és kiáltozva egy rúgott gól után, akkor lett világos, hogy ha a nextgen konzolok tudását akarjuk prezentálni, keresve sem találhatunk jobb alanyt az idei Championship League-nél. A visszaszájtások, a bírói sípokot követő jelenetek mind-mind varázslatosan néznek ki. Több száz



**Talán furcsán hangzik az ilyen panasz, de nem értjük, miért kellett ennyit változtatni!**



☛ A cselezés borzasztó nehéz, a góllövés túlnagyráztatóan könnyű – hát ki érti ezt?





fantázia által alkotottal. Aztán ott van a Challenge játékmód, mely 42 régebbi BL-meccset idéz fel, itt a valós eredmények előidézése lesz a feladatunk. Nehél féltőbben kapcsolódunk be, máshol már csak pár perc van hátra; emitt kétgólos hátrány, máshol meg piros lapok által tizedelt felállítás okoz külön gondot az ellenfél mellett. Igazán nagy kár, hogy nem fordítottak itt túl nagy figyelmet a részletekre – például a csapatok egy része a jelenlegi felállásban játszik, még akkor is, ha az ominózus meccs egy, három, vagy akár öt éve játszódtott. Vagy ott van a legelső ilyen mérkőzés, amely a kísérőszöveg szerint elvileg az Arsenal utolsó meccse volt, melyet egykori otthonukban, a Highburyben vívtak – ehhez képest az a meccs már az új Arsenal stadionban, az Emiratesben játszódik. Végül is ezek a hibák nem túl falfregetőek, no meg jó részük nyilván nem is fog feltűnni, hiszen a franc emlékszik a Bréma vagy a Milan öt évvel ezelőtti felállítására (a nevek behelyettesíthetők bármelyik, általában nem különösebben kedvelt, ismert csapatban)...

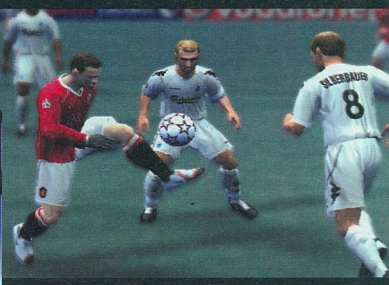
labdarúgót dolgoztak ki, és a legtöbbször ez pompásan sikerült, Henry, Ljungberg, vagy éppen Rooney pompásan festenek. Néhányan azonban holmi gonosz, tréfás kedvű grafikus céltáblái lettek, az itteni Messi például úgy hasonlít az igazizhoz, mint a lepényképű, késői Elvis a fénykorában levőhöz – felpuffadt fej, hájtól rengő pofazacsokk, borzalom az egész. Szegény Messi – még jó, hogy rajta és Puyolon kívül nem sok ilyen hírességgel találkoztam...

**KÁRTYAPARTI**

A játékmódok sok extrát rejtnek, de természetesen ott van kezdetnek a klasszikus Bajnokok Ligája, méghozzá olyan csapat-összeállításokkal, amilyenekkel csak akarjuk – az igazait, vagy egy be nem jutott igazított irányítva, esetleg egy abszolút a

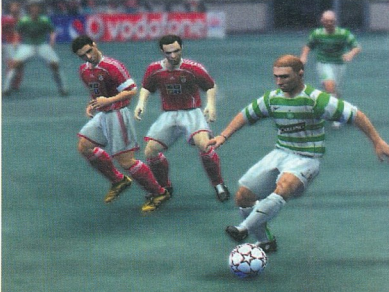


Az igazi újítás az Ultimate Team névre hallgat, és számomra abszolút újdonságot jelentett – ha azt lopták is az EA-nél, én nem tudom, honnan tehetnék. A lényeg az, hogy itt nem létező csapatokkal kell küzdenünk a győzelemért, hanem kártyákat

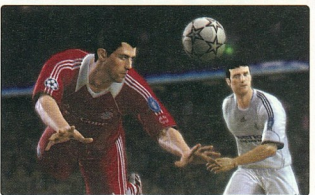
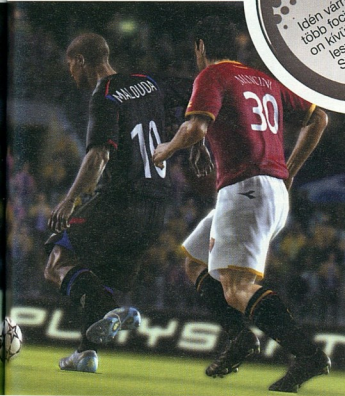


**PS2-N MINDEN KICSIT MÁS**

Valami furcsa okból kifolyólag a fent elemzett teljes kártyás rendszer kimaradt a PS2-es változatból, annak minden pozitívumával együtt. E helyett azonban szerencsére kapunk is valami pluszt, mégpedig a Treble névre futó manager részt, ahol a tavalyi BL-játéktízhöz hasonlóan egy évadunk van, hogy csapatunkat bukdácsoló, összesszokatlan gardából igazi, tripla címet elhódító (bajnokság, liga, BL) szupergruppot kreáljunk. Minden meccs min-



denhol valami más extrát kíván a vezetés, és persze a városi rivális (esetleg a Barca-madrid) ellen vívott csaták hihetetlen hangulatúak. Ezt a játékmódot egyébként a PSP-s verzióval együtt játszhatjuk, hiszen csak egy gombnyomás ide-oda tölteni a mentett állásokat. E mellett a grafika egész kelleme – már nem az X360-as viszonyítva –, de a játékmenet itt is gyengébb, mint a FIFA 07-ben; bár az mindenképpen meggyezendő, hogy közel sem akkora a differencia, mint a nextgen változatnál...





vásárolva, random focistákból kell összeraknunk csapatunkat. Minden meccsért – nem csak ebben a módban – kapunk pontokat, melyeket kártyapaklik vásárlására fordíthatunk. Ezekből három különböző fokozatú van, természetesen eleinte csak az első, a bronz pakli elérhető, melyben már az is csoda, ha 70-es értékelés feletti játékosokat kapunk – elképzelhető tehát, hogy milyen nehéz dolgunk lesz a falábú brigáddal... A játékos a meccsekért kapott pontokkal nem csak valutát kap, de szintje is fejlődik, és amikor ez elér bizonyos magasságokba, úgy nyílnak meg az egyre jobb lapokat tartalmazó ezüst, illetve arany paklik – no és úgy megy fel ebben a játékmódban a nehézségi szint is...

Azonban az Ultimate Team nem csak annyiból áll, hogy húzunk játékosokat, azokból összerakunk egy jobb-rosszabb csapatot. Nem, lapokból rengeteg különféle van, ezek adhatnak új stadionokat és mezeket, különböző bónuszokat adó edzőket és trénereket. Sőt, vannak kártyák, melyeket meccsek közben vehetünk be, és bár ezek nem igazán mindent ütő aduk, egyes helyzetekben azért segíthetnek. Nincs tehát instánt gól, vagy tíz piros lap az ellenfélnek, de játékosaink értékeit megnövelhetjük, vagy éppen gyorsabb futásra ösztökélhetjük őket – esetleg



– akkor nagy baj nem lehet, nem igaz? Hát sajnos tényleg nem így van, óriási bajok vannak a játékmennel. Egyszerűen nem értem, hogy miért nem lehetett egyszerűen a FIFA 07 alapjaira építeni ezt a különkiadást, miért kellett teljesen új megoldásokat erőltetni – ezek ugyanis teljesen elbaltáztak lettek. Kezdjük azzal, hogy az évek óta jól megszokott irányítást átalakították (L a váltás a focisták között, A a szerelés, B nyomva tartása a védőtárs hívása),

❖ A szabadrúgások elvégzéséhez semmilyen grafikai segítséget nem kapunk

esélytelenek – viszont a távoli lövések megint csak a valóságtól elrugaszkodott gyakorisággal sikeresek... A gondoknak még nincs vége, a szabadrúgásokat lehetetlen jól elvégezni (semmi segítségünk nincs, a tévé közepével kell célozni...), a játékosok rosszul reagálnak parancsainkra és lomhák is, szóval egy katasztrófa maga a játékmennet, maga a labdarúgás.

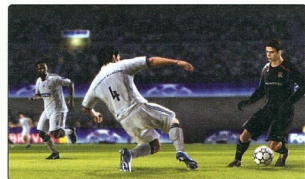


❖ Tipikus jelenet a játékból: mindent megteszünk, szerelni mégsem tudunk...

a bírót kapcsolhatjuk elnéző üzemmódba egy félidő erejéig. És ha ez még mindig nem lenne elég, minden lap csak bizonyos ideig marad nálunk – a játékosoknak és a trénereknek például előbb-utóbb, néhány meccs után lejár a szerződése (persze más lapokkal ez kitolható), ilyenkor a lap mehet a szemébe. Illetve a gyújtóteményis könyvbé, merthogy az is van. Ha van egy lapunk, mely már nem kell, azt feldobhatjuk a netre is, méghozzá általunk szabott érteken. Itt persze keresgélgni is lehet, így ha mindenképpen szeretnénk egy Beckhamet a csapatunkba, keressünk rá az arany fokozatú angol középpályásokra, és ha valaki volt olyan botor/kapzsí, hogy feltegye ő sokat érő lapját, megvásárolhatjuk azt. Arra azért vigyázzunk, hogy a szerződéses meccsek száma online üzlet esetén nem ugrik fél megint a maximumra, így ha nem figyelünk, kifizethetünk egy nagy zsák pénzt egy superklasszusra – csak azért, hogy egy meccsel később fogja kalapját, kabátját, és lépjen...

**BAJOK LIGÁJA**

A játék gyönyörű, tele van extra lehetőségekkel, van benne egy újító és élvezetes játékmód



amit nem csak megszokni nehéz, de még ez után is akadnak komoly gondjaink vele. Például nagyobb ökor ötlet volt a szerelés a passz gombjára tenni, mert a vad kergetőzésnek és gombnyomkodásnak általában az a vége, hogy a labda megszerzése után játékosunk azt vidáman továbbpasszolja arra, amerre éppen áll – ami általában a saját tizenhatosa, hiszen a támadó csatár után szaladunk... Persze ezzel a problémával csak akkor kell szembenéznünk, ha egyáltalán sikerül szerelni, ami az idén valami elcseszettül nehéz lett, szinte lehetetlen. Nem tudom, hogy pontosan mit is változtatott, de a lényeg az, hogy hiába nyomjuk a jó gombot, hiába vagyunk a közelben, az ellenfél átgázol rajtunk. Néha már ott tartottam, hogy hat emberem szaladgált a nyomorult ellenfél körül, aki minden gonder nélkül átment rajtuk – néha ugyan sikerült pillanatokra elszedni a labdát, de az valahogy mindig úgy pattant, hogy azt én szívjam meg...

Ezzel szemben gólt löni piszok könnyű. Ezúttal a „felszaladok a szélen, és a tizenhatos sarkától bepasszolom laposán az érkező csatárnak” metódus alkalmazása az adu ész, ebből az esetek nagy részében gól születik. Ezúttal a magas beadásokkal, cselezésekkel nem éri meg szívní,

**KIHAGYOTT ZICZER**

Ez pedig óriási kár, mert amúgy a játék nagyszerű – ha a pályán minden a FIFA 07 metódusával zajlana (rendben, a rövidtávú és a hosszútávú fáradtságot nem kellene lecsérélni, az jó ötlet volt), szírintem ez lehetett volna minden idők legjobb focis játéka. Brutálisan néz ki, tele van jó ötletekkel, extrákkal, online és offline multiplayerrel, nehéz, de teljesíthető achievementekkel, szóval ha az a fránya focizás nem lenne benne elbaltázva... no, de ezen nem érdemes agyalni. Az teljesen nyilvánvaló, hogy ez olyan hiba, amit nem lehet megbocsátani – ahogy Snake fogalmazott, küzd a 80%-ért, mindent beleadva küzd – , de sajnos nem érte el. Hatalmas újítások, óriási családások – és bár számszerűleg az előbbiekből van több, az utóbbiak nyomnak többet a latban...

**PLAY!**

**AMI JÓ**  
Gyönyörű és hangulatos

**ÉS AMI NEM...**  
A játékmennel nagyon elbaltáztak

<b>GRAFIKA</b>	10	A gép egyik legszebb játéka - komolyan!
<b>HANG</b>	06	Átlagos minden téren
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	09	Miért kellett előlombi a PIFA 07-et?!
<b>ÉLETTARTAM</b>	06	Sok játékmód, online küzdelemek

**ÖSSZEJEGYZÉS:** Az új BL-szimulátor szinte minden téren beváltotta a hozzá fűzött reményeket, sőt, grafika téren még túl is szárnyalta azokat. A játékmennel tekintetében azonban elrugaszkodott a FIFA 07 remek alapjától, és ennek katasztrófa lett a vége...

**INDEX:**

**78%**



# KERESD MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJÁT!

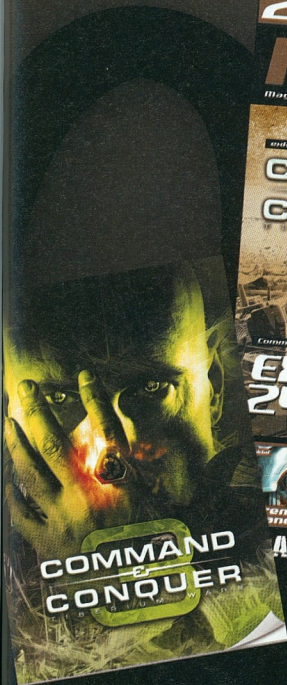


**MOST 2  
DUPLA DVD  
MELLEKLETTEL!**

**EXKLUZÍV COMMAND &  
CONQUER 3 AJANDEK  
DVD ÉS 24 OLDALAS  
KISKÖNYV!**

**TELJES  
JÁTÉK**

**CRASHDAY**







arcade

PlayStation network



**E**ddig csak az Xbox Live Arcade játékaival foglalkozó rovatunk ettől a hónaptól kezdve kibővül, hiszen megérkezett hozzánk a PS3, és annak letölthető aprócska játécai is. Illetve helyesbítettünk is egyből, ezek a programok jóval nagyobbak, mint X360-as megfelelőik, talán tesztelhetnénk őket a rendes bolti játékok mellett is. Egy másik nagy különbség a két

rendszer között, hogy míg Xboxon előbb Microsoft-pontokat kell vásárolni (egy pont nagyon durván számítva három forint), addig PS3-on a rendes árat látjuk, amit majd levonnak bankkártyánkról. Természetesen itt is van demó mindenből, bár ezeket sajnos külön kell letölteni.



**PLAY!**

**INFO**

**KIADÓ: THE BEHEMOTH**

**FEJLESZTŐ: THE BEHEMOTH**

**ÁRA: 990 MSZ PONT**

**08/10**

# Alien Hominid HD

**M**indannyian szerettük a Conrákat és a Metal Slugokat: van abban valami remek érzés, ha az ember fia megy balról jobbra, keze szinte füstöl a tűzgombra, és elkése-reddet hangon átkozza az isteneket, mert egyetlen rohadt lövedék is azonnal kinyírja harcosát. Na most ugyanezt kapjuk meg, csak éppen új kontősből. Ezekre a játékokra általában is jellemző az elborult debilség, és ez igaz az Alien Hominidre is: egy kis lézerfegyveres zöld emberkét alakítunk, aki pont ezen a bolygón esett le, és vissza akarja kapni a kutatásokra lefoglalt űrhajóját. Ebben kormánygünyök, kommunisták, robotok, farmerek és más figurák ezrei akarnak minket megakadályozni, és akkor még nem is említettük a képernyőnyi főellenfeleket... A játéktér legalább 70%-át minden pillanatban a robbanások, lövedékek és más animációk közepette kipusztuló ellenfelek tarkarják be, egyszerre legalább 500 lövedék jön fe-



lénk – és persze ha csak egy is eltalál, azonnal kampó. Iszonyatosan idegesítő, hogy néhol másodpercenként halunk meg, és akkor még nem is említettem a 16 pályá közepén, illetve végén molsolygó főellenfeleket. Egyszóval csak kooperatív-módban van esélyünk, de legalább a már teljesített pályákat később kihagyhatjuk. A központi játék mellett nyolc minijáték is van a csomagban, ezek közül az egyik például egy 200 pályás, rendkívül aranyos és egyszerű platformjáték.



PLAY!



INFO

KIADÓ UBISOFT  
FEJLESZTŐ DIGITAL ECLIPSE  
ÁRA 400 MS PONT

05/10

# Teenage Mutant Ninja Turtles

**A**zt hiszem, kezd nyilvánvalóvá válni, hogy az ősi játéktérmi játékok átiratai nagyon rosszul sülnek el Xbox Live-on. Azokat a játékokat anno arra írták, hogy minél rövidebb idő alatt minél több tízfontost/tízcentest húzzanak ki a kölkök zsebéből, ennek megfelelően extrém nehezek és sekélyesek voltak. Na most ezt manapság változtatlan formában kiadni elég nagy oktondság, hiszen ma már ennél jóval többet várunk el még egy agytalan akciójátéktól is. Az Alien Hominid is



baromi nehéz, de legalább jól néz ki, vicces, kezelhető, és tele van extrákkal. Ehhez képest a tini technó játék szintén baromi nehezek (illetve egyedül végtelen continue van, szóval még egy vak majom is végigjátssza előbb-utóbb), ám ezzel együtt ocsmány, szánalmas sztorija van, irányítása a minimum elvártat sem éri el, és az online kooperatív módon kívül semmit nem tud, amit anno nem tudott. Megyünk előre a randa pályákra, ritmikusan eltevesztjük, hogy melyik homályos zöld pixelkupa a mi karakterünk, aztán rájövünk, hogy ennek túl sok hatása nincs a teljesítményünkre... brutális főellenfelek, lehetetlen achievementek (menjünk végig egy pályán sérülés nélkül?!), szörnyű hangok. Amerikában millióknak fűződik hozzá nosztalgikus emléke, de még ők is hatalmasat csalódtak a programban – hiába, '89 óta kicsit megnöttek az elvárások...

✶ Majd 20 éve, a füstös játéktérmekekben még jó volt. Most nagyon nem az...

PLAY!

LEBAR TO CHO  
PRESS BUTTON TO STP



MIDDLE RD.  
SCORE 2X

INFO

KIADÓ MIDWAY  
FEJLESZTŐ DIGITAL ECLIPSE  
ÁRA 400 MS PONT

03/10

# Paperboy

**A**z X360 már nagyjából a huszadik játéktérmi platform, amin napvilágot lát ez az ősi, eredetileg az Atari által 1984-ben megalkotott játék. Ennyi idő alatt valószínűleg már mindenki kipaperboyozta magát, úgyhogy a játék X360-as kiadásának vélhetően csak azok örülnek, akik eddig még csak nem is hallottak a játékról. Nos, az ő számukra következzen egy rövidke leírás. Újságkihordót alakítunk, pontosabban újsághajgálót, hiszen biciklis kis futárunknak elég az ajtóhoz vagy a postáladához dobni az újságot. Az előfizetéssel még nem rendelkezőket érdekes módon némi erőszakkal ösztökélhetjük: náluk az abla-



kon keresztül kell kézbesíteni. Egy hét áll rendelkezésünkre, hogy az utcában mindenkit rávegyünk az előfizetésre, vasárnap pedig az extra nehéz kiadásokkal szerezhetünk plusz pontokat. Ez persze így túl könnyű lenne, ezért aztán kapunk néhány akadályt, melyeket ki kell kerülünk: távirányítós autók, tűzesapok és deszkások, macskák, autók vagy éppen a kaszás állnak az utunkba. A játékmenet sosem változik, ezért ha betanultuk az adott nap akadályait, túl sok gondunk nem lehet. Az már persze más kérdés, hogy ehhez lesz-e kedvünk – mert hogy ez az ismétlődő játékmenet, együtt a csúfosan avult grafikával nem egészen a mai korba illik.







**PLAY!**



**INFO**

KIADÓ MICROSOFT  
FEJLESZTŐ TEAM 17  
ÁRA 800 MS PONT

**08/10**


# WORMS

**W**ké, aki esetleg nem ismerné a kucacokat, az majd most megtudja, hogy a random pályákon legfeljebb négy, négy főből álló agresszív csapat ütközik meg. A véres összecsapás körökre osztva megy, kucacunk tud haladni, ugrani, no és természetesen támadni. Tizenöt különböző fegyver, no meg néhány extra cucc (pl. teleportálás, gumikötél, jet pack) érhető el, az utánpótlást a szinten random potyogó ládákból kapjuk. Az animációk viccesek, a kucacok éles fejhangon sívtoznak, és régi barátságok képesek megszakadni egy-egy aljasabb, robbantható tehénnel vagy éppen pöccintéssel (nemszebz, de a vízparton álló kucacok kivégzésére nincs ennél megalázóbb módszer) végrehajtott manőver




**EOLIVE ARCADE**

következtében. Aki még nem próbálta, annak kötelező, 10 pontos játékról van szó. A régi lérgyveteránoknak azonban kisebbfajta csalódás lesz a program, hiszen több dolog hiányzik az itteni felhozatalból – kezdetnek mondjuk vagy negyven fegyver. Igaz, a legtöbb felelhető, de a robbanó anyóka, a szent kézigrát vagy a napalmzapper tulajdonképpen a sorozat védjegyei. Aztán meglehetősen kevés hangminta van a kucacoknak, és a három eltérő helyszín is nagyon kevés. Van 20 egyjátékos pálya, ezen felül csak a a kiválasztott gépi csapatok, esetleg ismerőseink ellen mérkőzhetünk meg. A játék szép, kezelhető (bár amíg megszoktam, hogy a zöld gomb nem az ugrás...), kellemesen időtlen, ám lehetett volna sokkal több is.



**PLAY!**



**INFO**

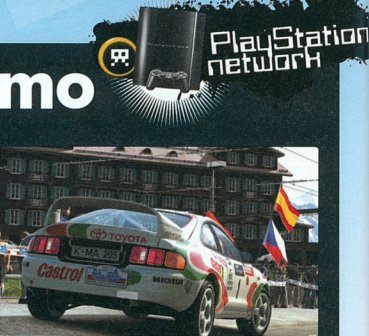
KIADÓ SONY  
FEJLESZTŐ POLYPHONY DIGITAL  
ÁRA INGYENES

**07/10**

# Gran Turismo HD

**A**z amerikai PS3-tulajoknak karácsonyi ajándékként tette ki a Sony a PSN hálózatra a Gran Turismo HD első demóját. Ugyan végül ebből nem lesz teljes verziós játék, de lényeg a lényeg: a nextgen GT első verziója ingyenesen letölthető és kipróbálható minden PS3-tulaj számára. Ez tulajdonképpen a GT4 átírata a HD korszak követelményeinek (éppen hogy) megfelelően: akár 1080p-ben is, a háttérbe befeszített nagy felbontású fénykép-heggyel. Az első indításakor mindössze egy autó érhető el, no meg egy – meglehetősen bőkezűen kitűzött – időlimit, ezt kell teljesíteniük. Ha ez megvan, kapunk egy újabb autót, és ez megy tovább a tizedik autóig, a Ferrari 599-ig. Ekkor megnyílik a pálya tükörözött verziója, a kocsik tuningolt változata, no meg a drift-mód, ahol természetesen a farolásért járnak a pontok. Az egész hőbelevanc megnyitása fél óránál nem tart tovább, onnantól pedig csak azzal lehet szórakozni, hogy a toplistákon feljebb kerülünk. Igen,

**PlayStation network**



online játék nincs (de még gépi ellenfelek sincsenek!), de minden játékmód-pálya-autó kombinációra van egy toplista, úgyhogy lehet kapaszkodni a csúcs felé. A játék ennek ellenére legfeljebb a legdurvább GT-fanoknak lesz elég pár alkalom után: nincsenek ellenfelek, egy pálya van, a vezetési modell a GT4-ből van. A látvány a képeken igen durván üt, a gyakorlatban viszont minden kicsit steril, a két animációs fázisban integetót, homályos nézőket viszont nagyon nem kellett volna erőltetni. Játékunk tehát kevés – viszont ingyen van, amivel ugye elég sok mindent jóvá lehet tenni...



PLAY!



INFO

KIADÓ: SOBY  
FEJLESZTŐ: THATGAMECOMPANY  
ÁRA: 8 EURO

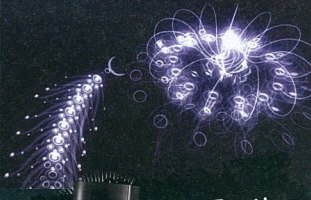
07/10

## flow

**F**urcsa játék ez a flow, néhányan talán még odáig is elmentenek, hogy játék mivoltát kétségbe vonják. Pedig hát játék ez is, csak éppen hiányzik belőle pár dolog, ami elvileg nem szokott hiányozni: sztori, változatosság, kihívás... Az első pillanatban egy fura, kígyóyszerű lényvel síklunk a vízben – ha valamireh kötni akarjuk, lehet egy ósálatka az öslevesben. Körülöttünk apró táplálékmolekulák lebegnek a lében, azokat be kell kapdosni. Vannak aztán még nagyobb lények, akiknek többször kell nekimegnünk, mire darabokra hullanak – és persze ők is vadásznak ránk. Ha megiszítjuk a terepet, mehetünk egy szinttel lejjebb a tengerbe, vélhetően egy sokkal nagyobb lényvel a kép-ernyőn. Ha leérünk a tenger aljára, ott vár ránk egy főellenfél, akit legyőzve megnyílik egy új karakter. Ezekből van hat, ha nagyon sietünk, ezeket egy óra alatt begyűjthetjük, és innentől kezdve már csak a nagyszerű, szinte hipnotikus zene és látvány miatt indítjuk el néha a programot. Igaz, az eltérő lények eltérő extrákkal rendelkeznek (nekiiramodás, bepörgés, rejtőzés), de a játék még ezek nélkül is borzasztó könnyű, ráadásul a ritka haláloknál sincs veszte-



ség, csak felkerülünk egy szinttel feljebb... Amiről még nem ejtettem szót, az az irányítás – az összes gomb aktiválja a speciális erőt, a mozgás viszont a Sixaxis mozgatózással, forgatózással működik. Na most én a fazeűk bajnokaként ezt hosszú idő alatt sem tudtam megszokni, csak a legkritikább esetben ment arra a kis lény, amerre akartam. Snake pompásan tudta irányítani a lényt, csak nehéz volt erre rávenni, mert öt perc alatt meguntam és elaludt közben. Ezzel szemben Csumi pajtásunk kijelentette, hogy ez a PS3 kínálatának csúcsa, a Motorstorm a Resistance-szal karöltve elmeht az anyukájába, a flow a király. Próbá ajánlott fizetés előtt...



## TEKKEN 5: Dark Resurrection

**N**a ez mindenképpen jó hír: van már Tekken PS3-ra. Igaz, a Tekken 6 még odébb van, de a remek Dark Resurrection, vagyis az ötödik rész különleges kiadása már elérhető. Arra itt rögtön fel kell hívnom mindenki figyelmét arra, hogy nem a csodálatos PSP-verziót kaptuk meg, hanem a játéktermi verziót. Ez persze a játékmenetet nem befolyásolja, viszont a játékmódok tekintetében nagy mérséklést jelent. Nincsenek eltérő dojk, nincs Gold Rush vagy Tekken Bowling, nincs Command Attack és nincs Devil Within. Azaz vagy egy haverunk ellen játszunk, vagy a Ghost módban toljuk különböző harci stílusú ellenfelek ellen. Még csak gyakorlásra sincs lehetőség.



Jó, olcsó a program, de talán az azért beleférhetett volna... Az új karaktereket – Lili és Dragunov – persze megkapjuk, Armor King is visszatért, Eddie Gordo is saját karakter lett, és a cheatekben még a főelleniség, Jinpachi megnyitására is találtak módszert... Mivel a játék nem kifejezetten a PS3-ra íródott, hanem a PS2-alapú játéktermi Namco-gépre, nem néz, nem is nézhet úgy ki, mint mondjuk a Virtua Fighter, de csúnyának senki sem fogja nevezni. Néhány győzelmi videót ráadásul külön le is tölthetünk, no meg a karakterek alakíthatósága is megmaradt. Kicsit felemás tehát a csomag, és nagyon hiányzik belőle az online játék, de ennek ellenére csak ajánlani tudjuk.



PLAY!



INFO

KIADÓ: NAMCO BANDAI  
FEJLESZTŐ: NAMCO JAPAN  
ÁRA: 11 EURO

08/10



# Cheat

írta: RBaly

## HA RENDESEN NEM MEGY...

### PS2 kódok

#### GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

100%-os végigjátszás esetén végtelen tölteni áll a rendelkezésünkre, valamint a Clymenus Suite-nál megtekinthetjük az összes misszió videóbejátszását.

A kódokat játék közben kell bevinniük, azaz nem pauszálva azt:

#### Fegyvercsomag 1:

← → X ↑ ↓ ■ ← →

#### Fegyvercsomag 2:

← → ■ ↑ ↓ ▲ ← →

#### Fegyvercsomag 3:

← → ▲ ↑ ↓ ● ← →

Az autók nem fognak elütni:

↑ ↑ → ← ▲ ● ● ■

A közelben levő autók felrobbannak:

L1 R1 R1 ← → ■ ↓ R1

Páncélzat maximumra:

↑ ↓ ← → ■ ■ L1 R1

Életerő maximumra:

↑ ↓ ← → ● ● L1 R1

Negyedmillió dollár:

↑ ↓ ← → X X L1 R1

Egyel kisebb körözöttségi szint:

↑ → ▲ ▲ ↓ ← X X

Egyel magasabb körözöttségi szint:

↑ → ■ ■ ↓ ← ● ●

Tank idezése elénk:

↑ L1 ↓ R1 ← L1 → R1

Szeméttűző idezése elénk:

↓ ↑ → ▲ L1 ▲ L1 ▲

Gyorsabban telik az idő:

R1 L1 L1 ↓ ↑ X ↓ L1

Felgyorsul a játék:

← ← R1 R1 ↑ ▲ ↓ X

Felhős időjárás:

← ↓ L1 R1 → ↑ ← ← ■

Esős időjárás:

← ↓ L1 R1 → ↑ ← ← ▲

A rejtekhelyünkön különféle tárgyak jelennek meg, ha szorgalmasan gyűjtögetjük a piros lufikat.

Pisztoly – 10 lufi

Géppisztoly – 20 lufi

Puska – 30 lufi

Molotov-koktélok – 40 gömb

AK-47 – 50 gömb

Páncélzat – 60 gömb

Lángszóró – 70 gömb

Távcsöves pisztoly – 80 lufi

Mesterlövész-puska – 90 lufi

M249 géppágyú – 99 lufi

### PS3 Kódok

#### VIRTUA FIGHTER 5

##### Extra karakter

Dural megnyitásához az Arcade játékmódot kell minden másik karakterrel megnyerni.

#### Dojo gyakorlópálya megnyitása

A Dojo gyakorló pályákért egy karakterrel teljesíteni kell a Time Attack módot. Miután ez megvan, menj a VS módba, majd válaszd ki a karakteredet, aztán nyomj kétszer fel irányt, vagy kétszer le irányt, és ekkor a Dojo helyszín fog betöltődni, kerítés nélkül, illetve kerítéssel körbekertve.

#### Kosztümköny megnyitása

Hármas kosztüm: Az adott karakterrel érd el az egydanos rangot

Négyes kosztüm: Teljesítsd az első Orb Disc-et

#### Titkos filmek

A VFTV Movie Theatre-ben tartasuk lenyomva a bal irányt a D-padon, miközben kiválasztjuk az X-szel Wolf, El Blaze vagy Eileen demófilmjeit. Ekkor a filmek egy másfajta verzióban fognak lejátszódni nekünk ezekről a karakterekről.

#### DEF JAM ICON

A bejelentkező képernyőn (a Press Start feliratnál) kell bevinni az alábbi kombinációkat pár zárolt extráért.

#### Yung Joc „It's going down” című számának megnyitása:

↓ ● X →

#### Fat Joe megnyitása:

↓ ● X →

#### CALL OF DUTY 3

Bármelyik pálya választható lesz, ha a fejeztválasztó képernyőn

nyomva tartjuk a Select gombot, és lenyomjuk a következő gombkombinációt: → → ← ← ■ ■ ■ ■

#### TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

Jinpachi Mishima megnyitásáért egy karakterrel teljesíteni kell az Arcade módot. Ez után változtathatunk Jinpachi kinézetén attól függően, hogy melyik gombbal választjuk ki. Az eredeti formáért a kör vagy az X gombot használjuk, a háromszöggel az emberi formát aktivizáljuk, a négyzettel pedig a tüzes démonformát. Ha három különböző karakterrel végigtoljuk az Arcade-módot, megnyílik minden pálya a Tekken 5-ből.

### X360 kódok

#### DEF JAM ICON

A bejelentkező képernyőn (a Press Start feliratnál) kell bevinni az alábbi kombinációkat két zárolt zenéért.

#### Yung Joe „It's going down” című számának megnyitása:

B ↑ → ← Y

Fat Joe „Make it Rain” című számának, illetve az előadónak a megnyitása:

↓ B A →

A Def Jam Iconban három titkos achievement van, ezek a következők:

#### Protect Your Crib

A Build a Label módon belül a saját lakásodban teljesíted egy butyot anélkül, hogy az üvegfal összetörne.

#### Troy's Trophies

Válaszd ki Troy Dollart és vedd meg a trófeákat egy Solo-módban játszott meccsen.

#### Brother's Store

Válaszd ki Dr. Chagnet és vedd meg a testvéred boltját egy Solo meccs alatt.





## ■ NBA STREET HOMECOURT

Az összes pálya megnyitásáért a főmenüben tartsuk lenyomva az **LB** és **RB** gombokat, majd ez alatt vigyük be a ↑ → ↓ ← gombkombinációt.

A virtuális kosárlabda megnyitásáért szintén a főmenüben az LB és RB gombok lenyomása mellett a következők adjuk meg: ↑ ↓ ← →

## ■ BULLET WITCH

**Hell nehézségi szint megnyitása**  
Vigyük végig a játékot először Hard, majd Chaos fokozaton, hogy megnyíljon a Hell nehézségi szint.

## ■ GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

FAMAS gépfegyver a Quick Missions módban  
Amikor egy új kampányt indítunk, az alábbi nevet használjuk, hogy a FAMAS elérhető legyen:  
**GRAW2QUICKFAMAS**

## ■ SAMURAI WARRIORS 2: EMPIRES

**Különleges fegyverek**  
Kovácsoljuk fel negyedik szintre a karakteretek fegyverét. Ezután teljesítsünk egy küzdelmet 500 KO-val és megkapjuk.

## Megnyitható opciók az Empire módban

**Épületek elfoglalási módjának az állíthatósága:**  
verbuvajunk száz tiszet  
**Állítható időlimit:**  
teljesítsük az Empire módot  
**Változtatható birtoktulajdonosok és tisztek:**  
teljesítsük az Empire módot

## Megnyitható történelmi helyszínek

**Battle of Ane-gawa (1570):**  
teljesítsük bármelyik Regional pályát  
**The Honnouji Incident (1582):**  
teljesítsük az Kawanakajima pályát  
**Battle of Sekigahara (1600):**  
teljesítsük az Honnouji pályát

## PSP kódok

### ■ RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Rejtett és speciális tárgyak  
Az összegyűjtött Titán csavarok után különböző extrákat kapcsolhatunk ki/be a Pause képernyőn.

### Ezek a következők:

Plundering Pirate Captain Skin  
6 titán csavar

### RatchetZilla Skin

6 titán csavar  
Tropical Vacation Skin  
4 titán csavar

### Megnyitható családok

A játék alatt megszerzett skillpontok után szintén jár jó pár, a Pause menüben Ki-, illetve bekapcsolható család.

**Nagyfejű óriás Clank:** 1 skillpont  
**Nagyfejű Clank:** 3 skillpont  
**Nagyfejű Ratchet:** 5 skillpont  
**Tükrözött pályák:** 10 skillpont  
**Nagyfejű ellenfelek:** 14 skillpont  
**Hardcore mód:** 24 skillpont  
**Retro-mód:** 24 skillpont

### ■ GURUMIN

**Boss Rush mód**  
E módban mind a nyolc főellenfelet külön kell legyőzni gyors egymásutánban. Ennek a megnyitáshoz nincs más teendőnk, mint végigvinni a játékot Beginner, Normal, Hard fokozaton, valamint teljesíteni kell a Happy módot is, ami az utolsó zárt házban van a Human Townban. Ezután egy jelstöt kell megadnunk: LEG-ENDARY. Miután a Boss Rush-t is teljesítettük, beszéljünk BlackBeannel, és utána hozzá fogunk férni a játékban található összes kisfilmhez.

### Japán színpont

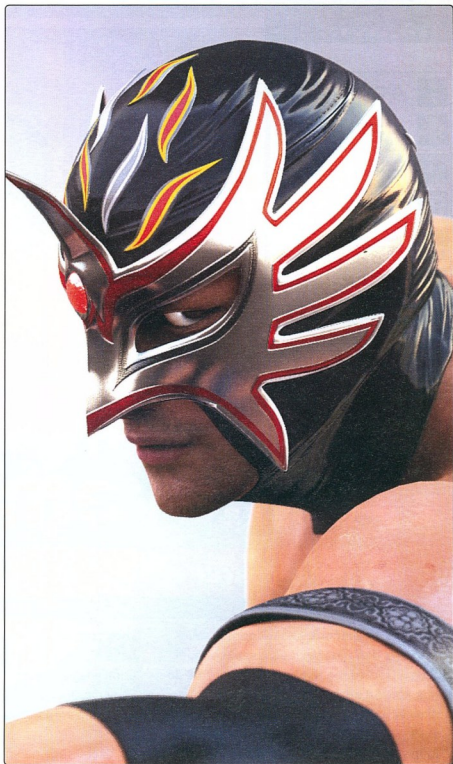
A japán hangért először vigyük végig a játékot bármilyen nehézségi szinten, aztán kezdjünk új játékot. Ekkor a nehézségi szintválasztó képernyőn tartsuk lenyomva az **L** és **R** gombokat, majd üssük be mellé a következőket:

← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ → ← ↑ ↓ → ↓

Popon, mint választható karakter  
Megnyitáshoz ki kell porogtunk a játékot az összes nehézségi szinten, majd új játékot kell kezdnie. Ezután vigyük magunkhoz a fúrót, és menjünk vissza a faluba. Itt Fan boltjánál találhatjuk meg Popont, beszéljünk vele és kérjük meg, hogy csatlakozzon.

### Extra kosztümök

**Páncél:** Adj 30 aranyérmét Hyperbolicnak könnyű fokozaton.  
**Kínal ruha:** Nehéz fokozaton érd el a jó befejezést.  
**Kimono:** Állítsd a PSP dátumát január 2-ára.  
**Leopárdmintás ruha:** Crazy fokozaton érd el a jó befejezést.  
**Bejárónő ruha:** Spinach



Cavernsben veheted meg a boltban.

**Majomjelmez:** Könnyű fokozaton érd el a jó befejezést.

**Nővér-egyenruha:** Happy fokozaton teljesítsd a Boss Rush módot.

**Pizsama:** Normál fokozaton érd el a jó befejezést.

**Hercegnői ruha:** Adj 30 aranyérmét Hyperbolicnak normál fokozaton.

**Szamarúj páncél:** Adj 30 aranyérmét Hyperbolicnak crazy fokozaton.

**Mikulás ruha:** Állítsd a PSP dátumát december 26-ára.

**Iskolai egyenruha:** Happy fokozaton érd el a jó befejezést.

**Fürdőruha:** Crazy fokozaton teljesítsd a Boss Rush módot.

**Vámpirjelmez:** Adj 30 aranyérmét Hyperbolicnak nehéz fokozaton.

**Boszorkányjelmez:** Adj 30 aranyérmét Hyperbolicnak happy fokozaton.

**Építési egyenruha:** Nehéz fokozaton teljesítsd a Boss Rush módot.

**Edzőruha:** Könnyű vagy normál fokozaton teljesítsd a Boss Rush módot.

### ■ CHILI CON CARNAGE

Új profil készítésénél az ERNESTO nevet adjuk meg, s cserébe sérthetetlenek leszünk.

### ■ THE WARRIORS

Játék közben, tehát nem a pause-képernyőn vigyük be a alábbi kódokat:

Teljesítsd az aktuális missziót:

↓ ■ X select R ←

Boxer:

● ● ● L select ▲

Kés:

↓ ↓ select ↑ ↑ L

Bozótvágo penge:

L X R R select R

Törhetetlen fegyver:

L L ● ↑ ● select

Végtelelesterő:

↑ ▲ R select X L

Végtelen düh:

■ ▲ select X ←

Stamina megnövelése:

X L ↓ ● ↑ X

Összes dealer megnyitása:

→ R O X select ■





## PLAY!

Game(s) Played

Gamerscore

	UEFA CL 2006-2007 xbox.guru Last Played Online: 3/28/2007
	TMNT 1989 Arcade xbox.guru Last Played Online: 3/18/2007
	GRAV 2 xbox.guru Last Played Online: 3/12/2007
	Worms xbox.guru Last Played Online: 3/11/2007
	Madden NFL 07 xbox.guru Last Played Online: 3/5/2007
	EA SPORTS FN 3 xbox.guru Last Played Online: 3/2/2007

irta: RBaly



# Achievementek

## A játékosok elismerése

**G**amerscore, játékospontok. Minden újdonsült és a szaksajtóból kevésbé tájékozódó X360 tulajdonos kérdőn nézhet elsőre eme mutatóra. Mire jó ez? Miért van? Mi célt szolgál? Mik ezek az achievementek és az azt körül ölelő mánia? A teljes képhez először is ugorjunk vissza valamelyest az időben.

### A MÚLT

Az achievement rendszer egy minden emberben ott szunnyadó vonásra épít, ami a teljesítményének az elismerését takarja, amiből a mai rohanó világban kevés jut ki manapság. Régen a játéktérben írtek fel hárombetűs rövidítéseinket a highscore listára, később a kibontott karakterekkel, extra játékmódokkal, megnyitott bónuszokkal villogtunk barátaink előtt, ma pedig már futurisztikus módon, egy pontszámmal jelöljük tudásunkat, elszántságunkat. Ráadásul a játékosok ezzel a szisztemával könnyedén nyomron követhetik társaik teljesítményét is, úgyhogy a rivalizálás is automatikus.

De mégis mi ez a rendszer? A megoldás egyszerű: az Xbox 360 játékok mindegyikében a játékosok legfeljebb 1000 gamerscore-t (az Xbox Arcade játékok legfeljebb 200 pontot adhatnak) gyűjthetnek össze, méghozzá különböző játékbeli eredmények elérésével. Egy játékban legfeljebb 50 ilyen achievement elérése lehetséges, melyek meghódítását folyamatosan naplózza a gép, és ha felkapcsolódunk Live-ra, azt azonnal közzé is teszi – nem csak a barátaink számára lesz elérhető, de az

xbox.com weboldalon keresztül mindenki láthatja. Bármikor meg tudjuk nézni, hogy egy adott játékban még mit kell tennünk egyik vagy másik achievement eléréséhez, de vannak titkos eredmények is, melyekről csak akkor szerzünk tudomást, ha véletlenül megoldjuk őket – vagy ha sűrűn nézzük a Play! magazin cheat rovatát...

### HÁZI FELADAT

Az achievementekért teljesítendő feladatokat a játékot fejlesztő stúdió határozza meg, mind számukat, mind értéküket tekintve. Ez néhány fantáziától – és általában korai – játéknál mindössze annyit jelentett, hogy az egyszeri végjátásában kinétek néhány fontosabb pontot, és ha elértünk odáig, már ömlöttek is a gamerscorek. Szerencsére sokan rájöttek, hogy ezzel valami sokkal jobbat is el lehet érni, és olyan dolgokra veszik rá az embert, amit magától sosem hajtott volna végre. Így vett rá minket, hogy Veteran fokozaton is megpróbálkozzunk a Call of Duty 2-vel – és kiderült, hogy a játék igazán ezen a szinten működik jól, és eszeveszett nehézsége ellenére majdnem minden pályát sikerült így leküzdenünk. A játékidő és a kihívást növelő achievementek általában igen jó dolgok, ráadásul a vásárló is elégedettebb, hiszen több időt tölt el a programmal, ráadásul megmaradnak benne azok a diadalmos pillanatok, amikor sikerült meghódítani egy-két pokoli nehéz achievementet.

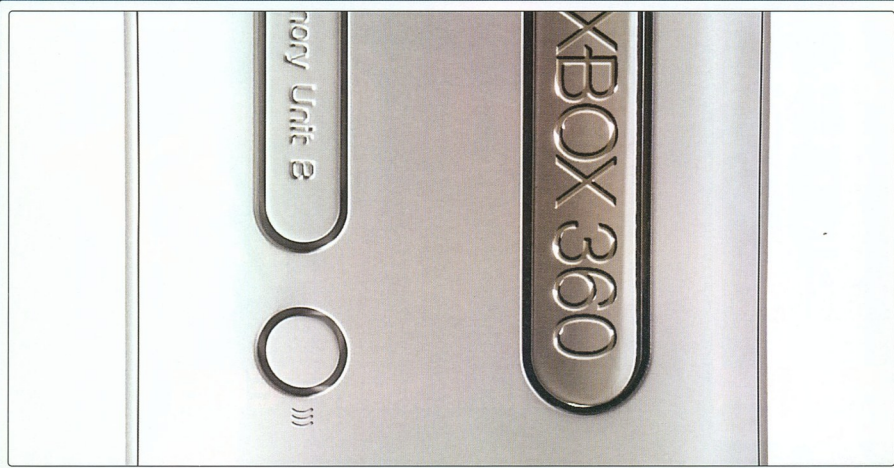
Vannak persze, akik ezt túlzásba viszik, vannak olyan játékok, melyeknél szinte lehetetlen

elérni az ezer pontot. Vagy teljesen örült dolgokat kérnek (kilőtt golyó nélkül teljesítsd egy CoD3 pályát, ne sérülj meg egy bossfight során a TMNT-ben, legyél első a GRAW világranglistán), vagy egyszerűen túl sokat követelnek a játékosoktól (tízezer kill online a Gears of Warban, gyűjts össze minden tárgyat a DOAX2-ben, legyen ezer mesterlövészpuskás ölésed a Perfect Darkban). Az online szerezhető achievementek – amennyiben az offline játék alatt kellően rákapott az ember a pontváadászatra – kellő vonzeróval rendelkeznek ahhoz, hogy a játékosokat a világhálóra csábítsa, ezzel is növelve a közösséget, és persze az MS bevételeit.

Az eltelt egy év alatt már jól átgondolt, összetett, s a játékos sajátosságaiba igen mélyen beleágyazódó achievementek születtek, melyeknek a nehézségi szintjei jól vannak skálázva, mind az alkalmi, mind a hardcore játékosok a képességeikhez megfelelő szintű feladatokkal találkozhatnak, s ezekkel arányos pontmennyiséget szerezhetnek. Jól mutatja ezt például az EA játékaik fejlődése: a sportjátékokban szinte egy délután alatt lehetett ezer pontot összeszedni, az új FIFA, meg a NFS Carbon pedig már alaposan megizzasztja a játékosok – előbbi talán túlzottan is...

A tökéletességre való törekedés eddig minden látott módon kovacsolja össze az embereket a világ pontjain. Az achievement-bányászat érdekében megannyi weboldal alapult, ahol a több tucatnyi útmutató mellett (a YouTube-on





is tonnaszám találhatóak videó az achievementek megnyitásának a módjáról), a fórumokon a multiban szerethető pontok könnyebb megszerezhetősége miatt az emberek társakat szereznek, bővítik barátlistáikat, hogy majd egymással megbeszélve, hogy ki mit szeretne, hagyják egymást nyerni a szükséges feltételek teljesítése végett. Ennek egyetlen hátulütője, hogy a megszerzett érdemek nem minden esetben tükröznek valós teljesítményt, így – mivel ennek nem igazán lehet gátat szabni –, mint annyi minden más, az ember saját lelkiismeretére van bízva, hogy valós, avagy megbundázott dijakkal büszkélkedik.

#### A JÖVŐ

Míg eleinte csupán csak egyfajta hírvének, haverok közti versenyzés számokként való leírásának szolgált a gamerscore nagysága, a Microsoft a jövőben már honorálni fogja a lelkes játékosokat. Elsőként persze a rendszer apró hiányosságait foltozta be azzal, hogy az 1000 pont maximum mellett a minimum is ez az érték lesz, tehát nem lehet kevesebb pont egy adott játékban. Érdekes, hogy néhány já-

tékban kevesebb, mint ezer pont elérhető, ilyen mondjuk a Condemned, vagy a nemrég tesztelt Crackdown – igaz, ez utóbbinál lesz ezer pont, feltéve, ha letöltjük majd a pénzért kínált extra küldetéseket, helyszíneket.

Igaz, egy nem túl régi bejelentés szerint nonszókára az ilyen extra tartalmakkal még az

többi) egy Fusion Frenzy 2-t kapnak. Vélhetően idő kérdése csupán, hogy ez hozzánk is eljusson, és immár kézzel fogható relikviáként folyják mindennapos játékszenvedélyünk kiélése.

Az achievement egy hihetetlenül sikeres újítás – sokkal nagyobb, mint azt előzetesen bárki gondolta volna. És lehet, hogy ezen sorok olvastán sem jöttél lázba, mondván „jó, jó, pontoznak a

ezzer pontot is túl lehet lépni: az ilyen „bővítőmenyekért” további 250 pont épülhet bele az adott programba extraként. Nem nehéz belátni, hogy ez a húzás (főleg az achievement-őrület sikerének fényében) a továbbiakban is erőteljes bevételnövekedést fog eredményezni a mikrotranzakciók kapcsán. Viszont mind ezen túl az MS (jelenleg csak Amerikában) bizonyos időszavokra vonatkozóan versenyt hirdetett, aminek keretében az ezen időtáv alatt megszerzett pontok függvényében ajándékokat oszt a játékosoknak. Jelenleg ez a periódus két hónap és még fut, s a tízezer pont felett teljesítők a megannyi apróság mellett (avatarok, témák, pár száz MS pont, sa-

játékok, de hát ezzel semmi gyakorlati hasznom nincs, miért érdekelne ez”. Azonban ha kipróbálsz a gépet, hamar találsz magad, hogy keményen dolgozol, hogy új fajokat pároztass a Viva Pinatában, hogy meglegyen a százezer pont Geometry Warsban, hogy összegyűjtsd az összes Ferrari Project Gotham-ban, hogy megold a két rejtett föllénséget a Lost Planetben, hogy nehéz fokozaton is végigtold a Gears of War-t, hogy végigmenj az összes óh küldetéssein az Oblivionban, hogy maximumra fejlődj a Crackdownban, hogy minél több elrejtett cuccot összeszedj a Tomb Raiderben – hogy tényleg a maximumot hozd ki minden játékból...

## Az achievementek a játéktérmekek réai pontre-kordos versengéseit hozták vissza a játékokba!





# RATCHET & CLANK

## SIZE MATTERS

**A**z utóbbi hónapokban sajnos nem igazán volt időm PSP-s játékokat tesztelni. A sors azonban végre kegyes volt hozzám, platform kedvencem ugyanis a Sony hordozható konzolján is látogatást tett, és ezt már én sem hagyhattam ki! A Ratchet & Clank borzasztó fontos címe a Sony-nak, ezért hatalmas várakozásnak kellett megfelelnie. Örömmel jelenthetem, hogy macskaforma platformhősünk és kis robotja nagyszerűen vette az akadályokat, így olyan illusztris farsaság tagja lett, mint a PSP-s Dexter vagy a GTA Liberty City Stories, sőt azt is meg merem kockáztatni, hogy a PSP-s történelem eddigi legnagyobb akciójáték platformjától van dolgunk.

### NEM A MÉRET A LÉNYEG

A PSP-s játékoknál az első pillanatban mindenki a PlayStation 2-játékok színvonalát megközelítő játékot vár, és valahogy nem tudja felfogni, hogy a kis tenyérrényi méretű konzolon ugyanolyan minőségű játékkal találkozhat, mint a nagy öregen. Így voltam ezzel a Dexter,

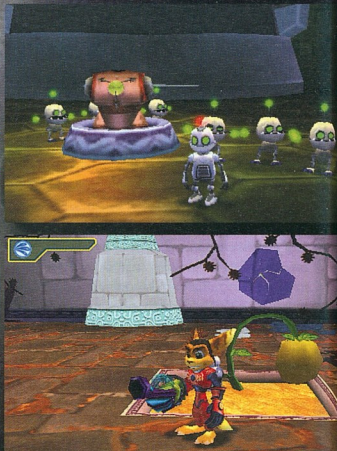
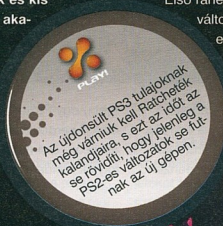
a Warriors vagy az éppen tesztelt Ratchet esetében is. Kedvenc hősm pillanatok alatt eloszlatta minden kételyem. A Ratchet & Clank: Size Matters ugyanis mindent tud, amit elődjei tudtak, sőt néhány esetben túl is tesz azokon, az utolsó PS2-es változatot, a Gladiatort pedig egyenesen kéribe veri.

### MINDEN A RÉGI, MÉGIS VALAMI ÚJ

Első ránézésre kis barátaink semmit sem változtak. Megmaradt az elképzeltőben debil, minden elemében humoros történet, amit tömegtelen számú, kiváló minőségű átvezető animáció keretében jelennek meg előttünk, megmaradtak a király, folyamatosan

fejldő fegyverek, az apró kontrollálható robotok, Clank mint játszható karakter, maradt az elborult világ és a dögös fölélenséggel való küzdelem. Sőt, azokról a minijátékokról sem kell lemondanunk, amit PS2-n folyamatosan megbontottak az ugra-bugra vagy akciórészeket. A platformelemeket és a fegyvereket nézve szinte semmi változást nem tapasztalunk.

Elképzelhetően kidolgozott pályákon töltögetés nélkül folyamatos akcióval lesz dolgunk. Az ellenfelek leküzdésére mindig ki kell választanunk a megfelelőbb fegyvert, a nagyobb csoportok leküzdése érdekében pedig meg kell találnunk azt a mordálykombinációt, amivel sikeresek lehetünk. A fegyverek a folyamatos használat során egyre fejlődnek, az egyszerű lézerpisztoly egyre pusztítóbb erejű tölteteket lő, míg végül dupla csövűvé fejlődve egyszerre két ellenféllel is simán elbánik. A földre szórható szalagló taposóaknaként szolgáló apró Clank-





## ÚJ EPIZÓD



### RATCHET & CLANK FUTURE

A fenti cím már a következő, PS3-as epizódé, amely az Insomniac ígéretei szerint még idén, valamikor ősszel fog megjelenni. A szokásos Ratchet-játékmenetet kell várni, azaz fejlődő fegyvereket, hatalmas, ugrándozással



és harcai teli pályákat, no meg Clanket, debliséget és kajla ellenfeleket. A fegyverek közül már ismerünk párat, ilyen a tornádóvető, ahol a kiöltött forgószekereket a Sixaxis mozgásával irányíthatjuk (és persze közben Ratchetet is tovább az analóg karokkal, ami extrém módon lehetetlennek tűnik), vagy a Groovitron, ami alapesetben lebénítja az ellenfeleket, de durvább szinteken már egy diszkógömbbő változva, latin zenét harsogva készít táncra minden ellenséget.

horda a rendszeres használat után saját kis lézerfegyvert kap, így később távolról is képesek eliminálni az ellenfeleket. Ezzel a megoldással a készítők rákényszerítenek arra, hogy minden fegyvert kipróbáljunk, fejlesszünk; sőt az okos tervezésnek hála sok mordály csak a harmadik fejlettségi szinten válik igazi tömegpusztító stukkerré, úgy, hogy addig szinte használat sem vettük. Ilyen például a maró folyadékot tartalmazó gránát, ami harmadik szinten a megfelelő helyre



dobva három-négy ellenféllel is végez, míg első szinten jó, ha egy gazfickót súlyosan megsebez.

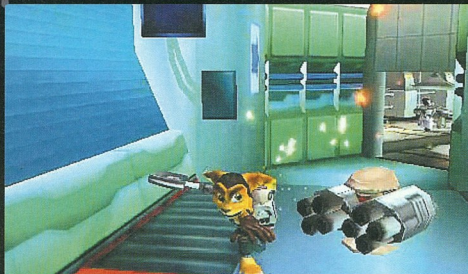
Újdonságként üdvözölhetjük arzenálunk sorában a locsolókannát, amivel a „logikai” feladatokot kell megoldanunk, és a méhkast, ami lényegében automata gépfegyverként funkcionál. Az eldobás után ugyanis a kásból kiröppenő méhek megpróbálják halálra szurkálni a hatósugárba eső gonosztevőket. Ha már a locsolókannáról szó esett, mindenképpen meg kell jegyezni, hogy ez az elmes szerkezet életke kioltására sajnos nem alkalmas, maximum felbőszíthetjük vele a vad hordákat. A kanna lényege, hogy a pályán található virágokat meglocsolva azok elkezdnek követni minket, majd a négyzet alakú homokozóban elültette óriási méretű virágok cseperedve négy különböző dologra lesznek jók. Az első esetben hatalmas termést hoznak, amelyet a kalapácsunkkal megütve vagy bombaként csapódhatnak be, leomlasztva ezzel a továbbhaladást akadályozó falakat, vagy pedig életre keltek azokat a sárga golyókat, amikbe Tarzanként belekapaszkodva lengedezhetünk tovább. Az is előfordul, hogy a virág szirmokat ereszt, melyek méretes rugóként funkcionálna méterekre repít, de az sem ritka, hogy dupla szárú egyedként kinőve afféle csúziként szolgálva repthetjük át magunkat a távolabbi platform-elemekre.

A virágültetés tehát felfogható afféle logikai játéknak, nem úgy, mint Ratchet szörfölése, aminél csak és kizárólag az ügyessé-  
günkre lesz

szükség. A Size Mattersben a zárnyitás ugyanis egy minijáték. Ratchet a kulcslukon bebújva sánpárokra száguld lefelé. Ekkor nincs más dolgunk, mint az előttünk lévő aknákat átgorva, vagy a mellettünk lévő sinre átpattanva elkerülni a robbanást. Ha a továbbhaladásunkat lézerményalobok akadályozzák, akkor keressük meg a piros háromszög alakú kapcsolót, üssük meg a kalapácsunkkal, hatástalanítva ezzel a gyilkos hálót. E mellett az ügyességi minijáték mellett számtalan másikkal is találkozhatunk. A leggyakoribb – és egyben legidegesítőbb – a légdeszka versenyi, amit ugyancsak Ratchettel kell sikerre vinnünk, de nem mehetünk el szó







minijátékkal, vagy Clank színre lépésével oldják fel a monotóniát. Mindent összegezve a Size Matters az idei év eddigi legjobb PSP játéka. Hogy jobb-e, mint a Daxter, azt így elsőre nem tudni nyugodt szívvel eldönteni, mint ahogy azt sem, hogy rosszabb. A PSP képességeinek egy újabb demonstrációja, egy nagyszerű brand-meltdő portolása, dögös akcióplatformjáték, olyan, amilyennel még sokszor szeretnénk találkozni.

nélkül az űrhajós lövöldözés részek mellett sem, melyekben az aszteroida mező kerülgetése mellett szanaszét kell lőnünk a ránk rontó űrhajóhadat, és végül meg kell semmisítenünk az anyahajót. Clank minijátékai jóval egyszerűbbek és könnyebbek. Az egyikben furcsa forgó „autóban” űlve kell halálra lökdösnünk az ellenfeleinket, míg a másikban az energianyálabbal elkaptunk kis Clankekkel kell a megfelelő helyre juttatni, ügyelve arra, hogy ezt előbb és többször tegyünk meg, mint vetélytársunk. Clank egyébként önálló küldetéseket is kap, melyben feladata a nagytestvéren már megismert Clank-horda kommandírozása lesz. E mellett mindvégig hű társunk, aki nagyszerűen asszisztál feladatainkhoz, sőt ha a sors úgy hozza, besegít nekünk (például gépgyámba pattanva pókokat öldös, amíg Ratchet meghekkeli a zárat).

miatt idegeskedünk néha, hiszen oldalra többet látunk, mint fel és előre. A pályák viszont egész egyszerűen zseniálisak. Elképesztően sokszínű – engem leginkább az a rész fogott meg, amikor Ratchet egy műtőasztalon fetrenge be van morfiumozva, és egy full debil és elvont világot képzel maga elé, amin kénytelenek leszünk végigrohanni. Itt aztán elszabadul a pokol. A ránk rontó hollók csőre helyén injekciós tű figyel, a gigantikus méretű ellenfelek lánccízeseket hajigálnak ránk. Amikor épp

így nagyszerű – egyedül a szélesvásznú képernyő

kezdjük megenni a csapkodós részeket, vagy elégünk van a lövöldözésből, akkor a készítő lépnek, és vagy

**KONKLÚZIÓ**

A Size Matters nagyszerű és változatos játék. A képi világa megszólalásig hasonlít a PS2-es változatára, a kameramozgatás kiváló, a kontroll

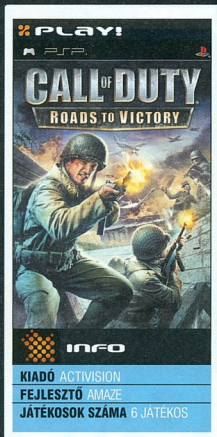


#PLAY!

Nincs mese Ratchet kézikonzolon is a legnagyobb király! Reméljük, hogy a következő rész is elkészül majd, addig meg majd csak el leszünk valahogy a PS3-as változattal

**93%**





írta: NightBagoly



# CALL OF DUTY: Roads to Victory

**O** gazán élvezetes volt egy PS2 gamepadja mögül figyelni, ahogy az EA és az Activision egymásra licitált a második világháborús játékok kapcsán. Medal of Honor-ra Call of Duty, majd fordítva – az ember csak kapkotta a fejét, miközben tolta végig a jobbnál jobb programokat. Úgy látszik, erről a jópofa belső háborúról nem tudnak lemondani a cégeknél: most éppen PSP-re terelődött át a front. Míg a MoH egy all-star válogatással (és dögös multitehetőségekkel) kecsegtetett, addig a CoD mindent überelő játékoss ígéretekkel érkezett. Lásuk, hogyan is sikerült neki!

Aki eddig esetleg nem látott Call of Duty játékot (létezik még ilyen?),

annak hadd vázoljam fel a program lényegét: haladunk előre egy előre meghatározott lineáris úton, lelovunk mindenkit, aki elélni kerül, miközben persze rengeteg izgalmat, már-már filmszerű jelenetet élünk át. Na, ilyen téren egészen jól sikerült a PSP-s változat is: a hangulatot ugyanis nagyon eltalálták, az ember nagyon hamar képes elveszni benne. Ahogy haladunk előre a – sajnos eléggé összefüggéstelen – kampányban, egyre inkább nehezednek a ránk kirótt feladatok, miközben a program afféle jó tanárként apránként belénk préseli a túléléshez szükséges legfontosabb mozzdulatokat. Eleinte egy-egy géppuskafézsék is komoly kihívást jelent majd, később pedig már holmi harcokocsik sem jelent-



nek akadályt – egy szó, mint száz, az egyjátékos része igen élvezetes lett a dolognak.

De azt hiszem, hogy ebben ki is merültek a pozitívumok. Sajnos, a fejlesztők nem nőttek fel az Electronic Arts teljesítményéhez, így az internetes multiplayer lehetőségét egyszerűen kifejeztették a cuccból, ez pedig annyi, kellemsen eltöltött Medal of Honor órácska után egyszerűen főben járó bűnnek számít. Jó, van wifi, ahol egyszerre maximum hat havert csődíthetünk össze egy instant

parti keretében, de azért ez nem az igazi. Ettől függetlenül pedig akad még egy igen csak ostoba és érthetetlen húzás – a konkurens, hála ugye a netes lehetőségeknek, gyakorlatilag korlátlan játékidőt ígért, na, a CoD kökémény nyolc órába telt: ennyi ideig tartott végigtolni nekem, aki pedig köztudottan nem vagyok egy nagy FPS betyár. Természetesen beépítettek egy rakás, teljesítményünkől függően kapott extrát, amelyekért talán megéri újra végiglovöldözni a pályákat, de ez nem elég: ennél több kellett volna...

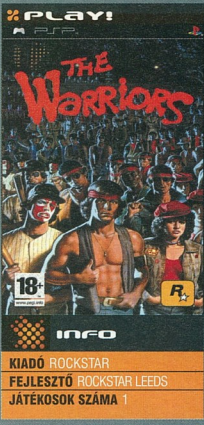


**PLAY!**

A kampány rövid, a többjátékos opció meg borzaszoman gyenge: ideig-óráig el lehet vele szórakozni, de sajnos nem, hogy nem sikerült legalább a Medal of Honor, de még csak meg sem közelítette azt.

**70%**





írta: NightBagoly



# The WARRIORS

A mihez a Rockstar nyúl, az általában aranyá válik. A GTA-sorozat alkotói azonban néha tévútra térnek, ám a kizárólag csak jó, vagy közepes jelszóval tituló programjait is minimum két-három hónapra a közönség és a sajtó fókuszába kerülnek. Az elképesztően brutális Manhunt nyomdokait követő, ám annál jóval barátságosabb The Warriors is a kisebb anyagi kudarcok közé tartozik annak ellenére, hogy igazán sok baj nincs vele sőt, PSP-n egyenesen kötelezőnek tartom a beszerzését.

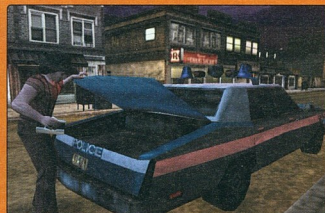
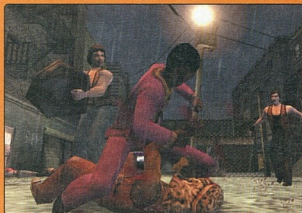
**HATALMAS POFON A PS2-NEK**  
A The Warriorszal anno tettem egy próbát PS2-n, de valahogy első blikkre nem fogott meg. A mozifilmet anno nem láttam, ergo a hangulat nem köszönt vissza, az aránylag elnagyolt grafika szemem szűrt, a brutális verekedéseket élveztem, de valahogy képtelen voltam 15 percnél többet játszani vele. PSP-n azonban változott a helyzet. A kézikonzolon régen kopottasnak tűnő grafika nagyszerűen fest, a verekedések ugyancsak zseniálisak lettek, meg merem kockáztatni, hogy az akció-kalandjátékok műfajában a harcrendszer tekintetében

új etalon született, a küldetések nagyszerűek és változatosak, a hangulat pedig percről percre egyre inkább szívja magába a játékost. Minden a régi és mégis minden új, ami megkoptott volt, az most tündöklő, ami egy nagy konzolon kevés volt, az most több, mint amiről álmodhatnánk. Pár óra után rá kellett jönnöm, hogy ez a játék erre a konzolra született, és vétek volt a nagytestvérere kihozni.

**SZÉTSZAPVA**

A Warriors lényegében egy bandaháború-szimulátor. A hatalmas városban számtalan bandával és helyi

tökeletes, a GTA motorjával életre keltett helyszínek és karakterek nagyszerűen festenek, a tömértelen számú átvezető animációk zseniálisak, a minijátékok formájában előbukkanó bűncselekmények pedig rendre megbontják a monotonitását. A graffitizésnél az analóg karral kell a nyomvonalat követni, az ellenfelek megkínzásánál egy körkíken kell megkeresni a legfájdalmasabb pontokat, az autórádió kiszereelésénél a csavarokkal kell elbilbelődni, és még sorolhatnám. A leg-erősebb része a játéknak a történet minden egyes pillanatában tetten érhető harcrendszer.



erővel kell felvenni a kesztyűt, szanaszét kell graffitizni a falakat, porrá zúzni a belvárost, ellopni mindent ami elérhető, szét kell szívni az agyunkat, és agyba föbe kell verni mindenkit, aki az utunkba áll. A recept tehát egyszerű, a csomagolás azonban mesés. A játék képi világa

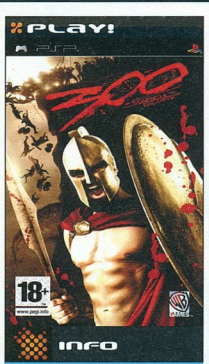
A The Warriors király kis játék! Jól néz ki, széné lehet benne útni mindenkinek a fejét, hangulatos, kellőképpen obszcén és brutális. Ha ezektől a dolgoktól nem riadsz vissza, akkor bátran szerezd be. Ha igen akkor is...de psszt, anyádnak egy szót se!



Ultrakirályi verekedős játék, egy nálunk nem túl ismert film alapján. Kemény történet, durva srácok, drog, pia és brutalitás Rockstar módról!

86%





KIADÓ: WARNER BROS  
FEJLESZTŐ: COLLISION  
JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

írta: NightBagoly



# 300 MARCH TO GLORY

**F**rank Miller egy zseni, ez tulajdonképpen legálább akkora tény, hogy a képregényei csak annyira egyediek, mint amennyire a világnézetje is az. Most azonban sajnos nem arról van szó, hogy az úriember munkái előtti tisztelgésből kiadtak valamit jó kis digitális novellát, nem, ennyire nincs szerencsénk. Pár úriember a Warnernél úgy döntött, a 300 című film megérne egy játékváltozatot – ráadásul, hogy örüljünk nagyon, ez kizárólag PSP-re debütált.

extra képességeket, de a feladat elejétől a végéig adott, hiszen, ahogy a filmben is hallottuk (vagy a történelemkönyvekből ismertük): százak, milliók, de legalábbis tízezek ellen.

Az optimizmusom körülbelül addig tartott, amíg a cucc mellé extraként adott Frank Miller-interjúkat, valamint a két trailert megnéztem. Miután ezek a kis snittetek eléggé felfűtöttek, úgy voltam vele, ha csak nem lesz maga a termék kritikán aluli, akkor én bizony az egzekbe fogom magasztalni. Aztán megláttam

percben megtanuljuk, mivel mit lehet (leginkább mindennel gyakni), utána meg gyakorlatilag ugyanazt tesszük a program végéig, már, ha bírjuk szusszal. A termék ugyanis unalmas és baromira önis-métlő: először turbánosokat ölsz, aztán komolyabbakat, majd még komolyabbakat, de ennyi: nincs egy darab zseniális ötlet, egy apró boldondítás a játékmenetben, ami az egészet egy kicsit is feldobná. Az

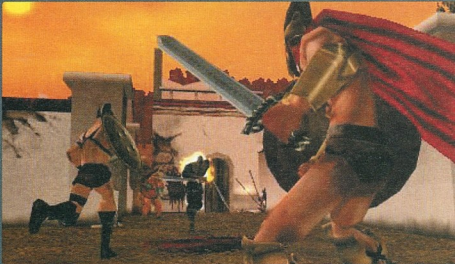


rajongói nem találják meg benne a stílust, hiszen egy ilyen gagyi, elnagyolt grafikával nem lehet visszaadni a hangulatot (ráadásul meg sem erősítették magukat, a filmben reme-



Ha nagyon testvért szeretnék keresni a dolognak, akkor egyértelmű, hogy a Dynasty Warriors lesz az. A 300 játékváltozata ugyan is arról szól, amiről a már említett műretek: adnak nekünk egy csatamezőt, aztán azon vándorolunk, és tömeget megszárolunk kedvünkre. Menet közben előhívhatunk egy rakás kombinációt, összeállhatunk a többi, gép által irányított csapatattal, vásárolhatunk magunknak

a grafikat, és átcsapott rajtam a döbbenet első, igen erőteljes hulláma: mi ez? Az egy dolog, hogy a rengeteg megmozgatott ellenfél miatt nem lehetett korrektil kidolgozni a modelleket, de hogy ennyire selejtesre lehetett csak befőni, azt még most sem hiszem el. A főhős, meg úgy minden, ami mozog, egyszerűen tragikus. De legalább az irányítás megszokható – ténny hozzá, ami igaz is. Már az első öt



egészet megfejtelték egy olyan kameranézettel, ami még a legkitartóbbak idegeit is képes kiölni, így létrehoztak egy olyan játékot, amit igazából senkinek sem lehet nyugodt szívvel ajánlani. Frank Miller

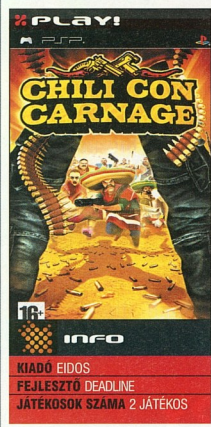
kül használt színeket itt nyomja sincs), a film rajongói minden bizonnyal elégségesen kitombolják magukat a moziban – igazából nem tudom, ki volt a célcsoport, de melélték. Nagyon.

**PLAY!**

Tömegszárolás akciójáték, amely körülbelül annyit érne meg centben, mint a crime: a filmet sajnos még nem láttam, de nagyon remélem, hogy sokkalta jobban sikerül, mint ez a műretek. Kerüljétek el...

**50%**





**A**hhoz, hogy megközelíthessük a Chili Con Carnage-et, egészen a 2005-ös esztendőig kell visszamennünk: ekkor készült el a Total Overdose PS2-re, amelynek PSP-s változata a most tárgyalt program. Am semmi sem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik!

A főhős Ram, aki úgy dönt, egy napon meglátogatja édesapját és születésnapjára vásárol neki pár tündéri kiscicát. Minden jól kezdődik tehát, az apa örül, mi is örülünk, mindenki boldog. Ekkor kezdődik a baj: hirtelen betör a helyszínre egy kombajn, és faterünkben szalmabálat készíti! Na, ez az első fordulata a sztorinak, amikor az ember rádöbben, hogy itt nem arra kell számítani, hogy a fejlesztők újra kiadták a PS2-es terméket. Ezután pedig indul a totális elborulás: agyament párbeszédek, nyakatekert főlensségek, B-filmekből is kilógó fordulatok követik egymást, a játékos meg, ha vevő erre a humorra, fetreng a röhegőstől. Aki játszott az eredeti változattal, a

írta: NightBagoly



# Chili Con Carnage

sztorit leszámítva amúgy ismerős terepen fog mozogni, külsőségeken és belsőségeken egyaránt. A GTA-hoz képest kisebb terepen mozoghatunk, viszont cserébe a főhős – és az ellenfelek – mozgáskultúrája kitűnő lett. Ram átpördül a falakról, vetődik, kúszik, mászik, robbant, mindezt szemet gyönyörködtető mozgásanimációkkal élénk festve. A hangeffektekkel, szinkronnal sincs túl sok gond, a zene pedig egyenesen mesés. Talán a képekről nem jön vissza, de a Chili, bár részleteiben picit elavulttan fest, baromi látványos játék. Az egy másodpercre eső felrobbantott hordók magas száma az egekben, miközben lassítva vetődünk ki a felénk lőtt golyók elé oldalra... mesés!

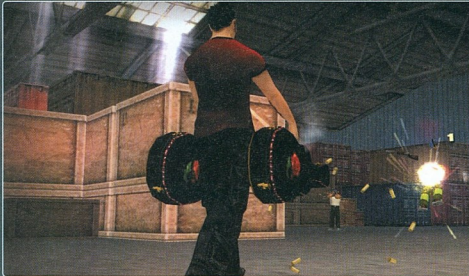
És mit kell csinálnunk a programban? Lövöldöznünk, ha nagyon tömören szeretnék fogalmazni. Minden küldetésünk előtt megkapjuk a célt, aztán végigvonulunk a pályán, különböző powerupokat és fegyvereket veszünk fel, és a lehető leglátványosabb módon megpróbáljuk



likvidálni az ellenfeleinket. Az irányítás könnyen megszokható, az automata célzásnak köszönhetően lubickolhatunk a különböző stílusos mozdulatok minél látványosabb kombinációjában.

Íden talán ez volt az első játék, amellyel komolyabb fenntartások nélkül meg voltam elégedve (igaz,

Bár lehet, hogy rövid, lehet, hogy itt-ott önméltó, de, ellentétben a legtöbb játékkal, itt mi magunk teszünk látványossá a cselekményt, azt pedig úgy csináljuk, ahogy akarjuk. Egyszerűen egy igazán szórakoztató cucc lett a Chili Con Carnage, izgatottan várok egy esetleges nextgen-változatra.



PLAY!

A fejlesztőgárdát hatalmas díszérett illetti: már a többek között PS2-re debütált Total Overdose sem volt egy komolyan vehető játék, de amit itt műveltek az gyakorlatilag überelhetetlen, öröm vele lövöldözni!

80%





# Gurumin

## A MONSTROUS ADVENTURE

mar elveszünk a világban. A történet szerint Parint alakítjuk, a lányt, aki egy nap rádöbben, hogy falujában át tud lépni egy párhuzamos dimenzióra, amit különböző szörnyek laknak. Miután otthon nagyon unatkozik – de mindig is kalandokról álmodott – amikor felkeresi Pico, a kicsi rém, azonnal elindul, hogy felkeresse az új világot. Azonban amint odaér, rádöbben, hogy nem csak jó szörnyek léteznek, a falu pedig egy hőstért kiált, aki megmenti őket: miután Link éppen szabadságon van, ő maga vállalja be ezt a nemes feladatot.

A játék szisztémája kísértetiesen emlékeztethet valamire: megyünk előre, különböző útvesztőkben ügyességi feladatokat oldunk meg, főszörnyeket győzünk le, inkább trükkökkel, mint erővel, miközben szerepjátékokhoz kísértetiesen hasonlító módon némi kis fejlődés is



befigyel. Egy szó mint száz, az egész kelően szórakoztató (és jó hosszú), cserébe csupán azt lehet neki felhánytorgatni, hogy idegesítő lett a főhősön szinkronja. Sikongatása néha az örületbe kergeti az embert, ilyenkor jobb egy kicsit pi-

hentetni a dolgot. Mindent egybevetve a Gurumin remek kis játék, amelynek egyetlen hibát lehet felróni: annyira másol másokat, hogy egy csepp egyediségre sem futja tőle. De a fenébe is, legalább jól csinálja, és ez is igen nagy jó

**E**ngem valahogy megtalálnak az aranyos játékok: most éppen a Gurumin az, amire egyszerűen nem lehet jobb jelzőt találni. Grafikailag lenyűgöző cuccról beszélünk, ami bár talán kicsit elavult, a kellően okosan alkalmazott művészi trükkökkel szinte tökélyre van fejlesztve: jópofa design, zseniális zene, kellemes irányítás segíti, hogy ha-



Ez egy pokolian aranyos, szórakoztató és kihívásokkal alaposan megtűzdtelt játék, amely minden Zelda-rajongónak okozhat pár igen kellemes percet. Kissé több egyedi ötlettel klasszikus lenne, így csak szimplán remek.

**85%**



# M.A.C.H.

## Modified Air Combat Heroes

klafta kis szimulátort, menet közben azonban rögtön körvonalazódott bennem, hogy oltári nagyot tévedtem: rögtön két módon vehettem bele magam az élvezetekbe, és egyiknek se volt köze semmihhez, amit ilyen téren tapasztaltam. Amíg a race leginkább egy kart-játék, repülőekkel, addig a dogfight egy pörgős deathmatch, a levegőben úszó fémszörnyekkel. Azt le kell szögeznem, hogy a cucc pokolian jól néz ki: a repcsik, a környezet nagyon ügyesen le van modellezve, az irányítás másodpercek alatt megszokható, a zene pedig, bár nem a stílusos, de hamar felpumpálja az adrenalin szintet. Van ugyan karriermód, amelyben újabb gépeket bonthatunk ki, és esetleges tuningokat rakhatunk fel rájuk, de ez mind csak körítés: az egész program maga a megtestesült akció, amelyben az emberi fűhősökkel ellátott lövöldözős cuccokkal

ellentétben vérbéli 3D-ben harcolunk, szárnyalunk, pörgünk, miközben extrákat veszünk fel, amelyekkel még hatékonyabban radirozhatjuk le a riválisokat. Eddig sem-

mit sem tudtam a M.A.C.H.-ről, de most, hogy már kipróbáltam, nem szívesen mondanék le róla. Sajnos internetes mókára nincs lehetőség – de annyi baj legyen.



Soha nem gondoltam volna, hogy repülő játékkal fogok hosszú órákat játszani, ami részben igaz is, mert ez inkább egy pokolian élvezetes akcioprogram lett. Adrenalin az egekben!

**80%**

**A**M.A.C.H. személyében ismételen egy repülő játék debütált PSP-n, ám már az elején le kell szögeznem, hogy a cuccnak körülbelül annyi köze van a repülőgépekhez, mint burgonyának a birkapörköltöz. Első blikkre azt hittem, kapunk egy





írta: NightBagoly

# YU-GI-OH!

## GX TAGFORCE

**Y**u-Gi-Oh játékokkal természetesen Dunát, vagy akár Nilust lehetne rekeszteni, hiszen a kártyajáték igen sokat fejlődött az interaktív termékek egész tárházának, éppen ezért talán meg sem lepődtem, amikor kedvenc főszereksztőm a GX TagForce UMD-jét lóbalva jeleltem meg a játékomban. Azonnal belettem a kis bestiába, és addig le sem szakadtam róla, amíg nem sikerült egy szokványos duelt kieri-

tetnem a dologból... no, de ne rohanjunk előre!

Külsőn tekintetében a TagForce mutat is valamit, meg nem is. Először is a világtérkép egy izetlen tréfa. Felülnézeti, 2D képernyőn mászkálunk, miközben a '90-es évek elején divatos módon, legördülő menüből szerkeszthetünk paklit, kezdeményezünk beszélgetést, vagy éppenséggel simogatjuk az akadémia kedvenc macskáját, Faraót. Egy előnye van a kaland-módnak: megtanítják nekünk

az alapokat, kiismertetik velünk a játék szabályait – a szó szoros értelmében, hiszen tanórákra kell bejárnunk, ahol aztán a legszájabarágósabb módon elmagyarázzák nekünk azt, amit bármiféle gyűjtögetős kártyajáték ismeretében úgyis tudnánk pár perc alatt. A Duellek már sokkal dögösebbek: ilyenkor a szemünk láttára elvénednek meg a lapok, és egymásnak is esnek – tisztára, mint a bizony bitang látványos (ambátor kissé bugyuta) sorozatban. A mechanika pokolian egyszerű: haladunk előre, megismerjük a sztorit, miközben egyre jobb és jobb lapokat szerzünk be.

Itt ragadnám meg a lényegét, hogy megpróbáljam a lehetetlent, és pár mondatban összefoglaljam a program szabályait: szóval minden játékos rendelkezik 8000 élet-erőponttal. Ha ez a nullára csökken, akkor elvesztettük a játékot. Az asztalon két sorban öt-öt kártyahely van, ezek kulcsfontosságúak: az első ötbe szörnyeket idézhetünk (aktívan, amikor is rá-támadhatnak az ellenfele, illetve passzívan, amikor kizárólag védekezni képesek, viszont ilyenkor akár úgy is kijátszhatjuk őket, hogy az ellenfél nem látja, mit raktunk oda), a második ötösbe pedig csapatlapokat és varázslatokat. Ez utóbbiak hathatnak a lé-

nyekre, gyógyíthatnak minket, vagy éppenséggel sebezhetik az ellenfelünket. A harc maga pofon egyszerű: a támadó lény nekirohan az ellenségnek: ha van szörnye, az védekezik. Minden idézett teremtménynek két értéke van: támadó és védekező érték. Ha esetleg passzívak (értsd: oldalra vannak fordítva), ezek az értékek felcserélődnek, ha pedig két lény összecsap, az győz, aki nagyobb üt. Ilyenkor természetesen a gazdi is megütheti a bokáját: amennyivel ugyanis a támadó (vagy védekező) szörnyeteg túltűt az ellenfele védelmét, annyit sérül az illető. Miután repkednek a több ezres sebzések, nehogy azt higgyük, hogy egy-egy párbaj sokáig eltart: ha rosszul válogatunk ki a pakliban lévő lapokat, esetleg rossz a húzás, könnyen hamar elvérézhetünk.

A végére már csak az értékelés maradt: a Yu-Gi-Oh lelke, a Kártyajáték pokoli szórakoztató, a hozzá csatolt történet, meg úgy az egész vándorlásos móka kissé frusztráló – viszont nem annyira, hogy ne érne meg vele újra és újra szednedni egy jobb paklit, amivel akár másik három barátunkkal is (egy légtérben) összecsaphatunk. Egy szó, mint száz, aki szereti a gyűjtögetős kártyajátékokat, tegyen vele egy próbát: jobb, mint a sorozat, és ezt komolyan mondom. Sokkal.

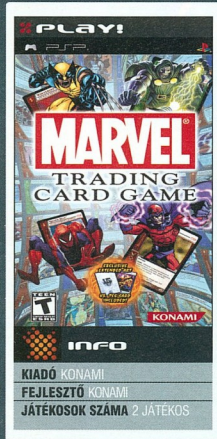


Nagy bajban vagyok, már ami a Yu-Gi-Oh-t illeti. A kártyák egyszerűen bugyuta, ám maga a kártyajáték igen izgalmas, és dúsak a taktikai lehetőségeiben.

82%



# MARVEL Trading Card Game



**A**z idei hónap a kártyajátékok öközméretét hozta: míg a Yu-Gi-Oh képes volt engem is elvarázsolni, addig a Marvel hősöket felvonzalatos, jópofa online lehetőségekkel érkezett mostani... nos, ez maradjon a végére.

Szóval ismételten gyűjtögetős kártyajáték van porondon, ám ezúttal rajzolt manga karakterek helyett szintén rajzolt, de annál hiresebb képregényfigurák veszik át a főszerepet. A recept hasonló: paklit kreálunk, lapokat húzunk, és meg-

próbáljuk likvidálni az ellenfelünket. Négyféle kártyával érhetjük el, hogy riválisunk 50 életpontja nullára csökkenjen: területekkel (amelyek bónuszokhoz juttathatnak például bizonyos hősöket), karakterekkel (akik üthetik az ellenségeket, illetve a lényeket), felszereléssel (amik különböző speciális képességhez juttathatják a karaktereket), illetve a lefordíthatatlan plot twistekkel (amik gyakorlatilag mindenre hatással lehetnek). Kombinációs lehetőségekből nincs hiány, cserébe viszont az egész dolog jó bonyolult, és kártyajáték lévén még csak annyira sem futotta a készítőktől, hogy valami látványelemet tegyenek a dologba: aládobtak az egésznek egy idegesítő

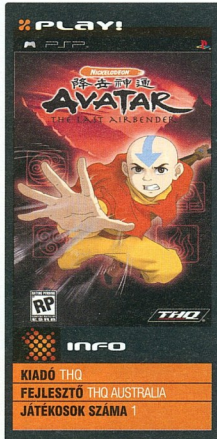
hátterzenét, inentől fogva pedig 2D-s lapokkal osztjuk egymást, komolyabb effektusok, vagy akár animációk nélkül. A nyersanyag-rendszer korrekt, cserébe viszont az egész játék belassul: nincs lehetőségünk pörgős csatára. Apro-pó, bonyolultság: az már biztos elmond valamit a dologról, hogy maga a tutorial végigjártásása – ha elolvassuk a megértéshez létfontosságú üzeneteket – több órát vesz igénybe. Már pedig ez lehet a legnagyobb bibi az egész cuccban: lényegében szóval hiába a remek online lehetőségek (lapokkal való kereskedés, különböző bajnokságok), ha az egész megértéséhez hosszú és unalmas órák szükségesek. Nem az igazi...



Érdekes, hogy a Marvel sokkalta inkább az én stílusom volna, mégis alulmaradt a Yu-Gi-Oh-hal szemben. Hiába a jópofa online lehetőségek, és a Marvel-es hősök, az egész rendszer nem tudott lenyűgözni...

65%

# AVATAR: The Legend of Aang



követjük nyomon. A legenda szerint a világon négyféle ember élt viszonylagos békeességben: a tűz, a víz, a föld és a levegő elementáris energiájával megáldott figurák békeességben éltek egészen addig, amíg a tűz népe úgy nem döntött, hogy vidám flekkensütést rendez a többiekből. No, de nem eszik ám olyan forrón a kását, mert kiderült, hogy létezik valaki, aki egyensúlyt hozhat az erőben, és jól kékébe tázhatja a vérengző világot: ő lenne az avatár, vagyis egyszer majd talán főhősünk, Aang. Természetesen addig jócskán mérszárólnia kell ezerral, mert hát a legtöbb hős szintlépések egész sorozata árán nyeri el végzetét, ugye. Már mint egy akció-szerepjátékban, már pedig az Avatar pont ilyen. Négyfős csapatban nyomulhatunk, haladhatunk a főszál mentén, vagy megoldhatunk mellék-küldetéseket, mi-

közben korrekt mesterséges intelligencia vezérel a mellettünk caplatókat. Két hiba akad a cuccban: az egyik az, hogy kihagyták a multit, a másik meg az, hogy így, egyedül

dögunalmas lett az egész. Grafikai-lag korrekt, az irányítás is megszokható, technikai-gal nincs gond, sőt, hangulata is van: csak nagyon kevéske az egész...



Jó, jó, Nickelodeonos dologról van szó, tehát valószínűleg gyerekeknek szól, de azért egy akció-szerepjátékot kiadni multi nélkül már-már égő. A játékidő még inkább, 6-8 óra egy ilyen stílusnál? Nem jó ötlet.

60%

**A** Nickelodeonon futó Avatar-sorozatáról minden bizonylan rengeteg pozitívumot lehetne elmondani, azonban, miután életemben nem találkoztam még vele, etől inkább eltekintenként. A programban mindenestre az Aang nevű főszereplőt





PLAY!



INFO  
**GYÁRTÓ** HÖBÖRFELE  
**ÁR** 10 000 FORINTTÓL, A CSILLAGOS ÉGŐ

írta: RBaly

# WiFi tanácsadás konzolokhoz

## Internet a levegőben

**N**apjaink fogyasztói társadalmában a globalizáció mellett az erőteljes mobilitásra való törekedés az, ami a buzgó szociológusok számára megfigyelhető. Most mindennemű tendenciák és prologusok felvázolását nélkülözve, in medias res, jelen cikkünk tárgyára, az otthoni vezeték nélküli hálózatokra térek rá, megpróbálva kicsit világosítani a képet erről a fogalomról, és valamennyire felkészíteni a leendő, avagy a friss újgenerációs konzoltulajdonosokat arra, hogy bátran szabaduljanak meg a vezetékhezigazítás fáradalmas és az otthon esztétikáját romboló terhétől.

Az új konzolgeneráció szereplői az előzővel ellentétben már mind erőteljes online támogatást élveznek, ewel jókora pluszt adva a klasszikus játékelményhez. Ám a konzolgépek jellegüket tekintve általában nem a számítógép és az internetforrás közelében helyezkednek el, hanem egy kényelmes helyen a nagyszobában, az ormóltan tévé társaságában. Így tehát adja magát, hogy vezeték nélkül rácsatlakozni az internetre megannyi bosszúságtól kíméli meg a felhasználókat. Itt jön a képbe a WiFi, mely hullámok vételére mindhárom nagykonzol képes, valamint a PSP és a DS is (igaz, az X360-hoz ehhez egy külön beszerezhető adapterre van szükségünk). A technológia terjedésének köszönhetően az ilyen jeleket küldeni képes routerek sem a mágnesek kiváltásai többé, hiszen tíz-

ezzer jó magyar forintért bárki az otthonában tudhat egy ilyen eszközt.

### BESZERZÉS

Amennyiben úgy döntöttünk, kell nekünk egy ilyen berendezés, valamint belátjuk, hogy ez a plusz adag rádióhullám otthon semmit se árt az egészségünknek, a szabványokra célszerű egy picit odafigyelni. A tucatnyi hangzatos je-



lőlés és funkció közül a legfontosabb, hogy a 802.11/g-t támogassa a leendő routerünk, ugyanis ez utóbbi egyrészt kellően gyors, (54Mbit/sec), másrészt a korábbi /b változathoz képest sokkal jobb védelemmel rendelkezik. A mi választásunk egy Netgear WGR 614 v6-osra esett, amit nem ajánlás végett írnok le, ugyanis szinte mindegyik eszköz ugyanazt tudja, csak más a márkanéve.

Beüzemelve a jószágot az első teendőnk összekötni a modemmel (az innen kijövő kábelt a router WAN portjára kell kötni, ami ugyanolyan csatlakozóaljjal rendelkezik, mint a többi, de elkülönítve van azoktól) és a számítógéppel is (tetszőleges LAN nyílás), egyelőre még vezetékkel. Mindegyik router internetbőngészővel elérhető kezelőfelülettel rendelkezik, a belépéshez szükséges cím és adatok minden esetben mellékelve vannak az eszközhöz. Első belépés után általában egy kapcsolódási varázsló is rögtön a segítségünkre siet, ami az esetek túlnyomó részében sikeresen detektálja az internetünk típusát. ADSL-eseknek itt, vagy az alapbeállításoknál meg kell adniuk a felhasználónevüket, illetve a jelszavukat, további teendőjük nincsen, minden maradhat automatikusan. Kábelnetes elérésnél – ha a szolgáltató úgy nyújtja a hozzáférést – a netezéshez használt hálókártyának a MAC címet kell megadnunk (minden mást hagyjunk automatikusan), hogy a modem a routert lássa a mi „gépünknek”. Amennyiben arról a gépről csatlakozunk a routerhez, amelyen eddig neteztünk, akkor szimplán klónoznunk kell a számítógépben levőt. Ha nem, akkor azon a gépen, amelyiken eredetileg volt a net, a Start menü Futtatás menüpontjában a parancssort (cmd) előhívva kell beírunk az ipconfig /all parancsot, amire kilistáz egy halom adatot. Itt a fizikai cím után látható szám- és betűsorket kell megadnunk a routernek.



## VÉDELEM

Miután mindezzel megvagyunk és az internet működik, ideje feléleszteni a rádióhullámokat is. Általában ez automatikusan bekapcsol állapotban van, tehát rögtön az első bekapcsolás után közvetlenül. Ám alapállapotban ehhez bárki hozzá tud férni, dörszölt szomszédaink hamar a mi előzetesünk terhére kezdhetnek el szórózni. Célszerű tehát levedéni a hálózatot. Első lépésként a routerba való belépéshez szükséges jelszót náncos megváltoztatni, mert jóformán minden ilyen periferiához ugyanaz a belépési jelszó. Másodjára az SSID-t lehet állítani, hogy milyen néven tűnjön fel ez a hálózat az eszközök számára. Itt tetszőlegesen megadhatunk bármit, valamint el is rejthetjük az azonosítót (ekkor egy csatlakoztatni kívánt eszköznél ezt konkrétan meg kell adnunk). Az ezzel való szözmötölés gyenge védelmi hatásfoka miatt nem annyira fontos, de nem is megterhelő. Egy másik funkció, a MAC-cím alapú szűrés (Access control) már sokkalta hasznosabb, ugyanis itt megadhatjuk, mely fizikai címmel rendelkező gépeink csatlakozhatnak csak a hálózathoz. Ezen adatok az összes hálózati vezérlővel rendelkező gépünkben benne vannak, mert ez a fizikai cím egy egyedi azonosítója mindenféle hálózatra képes eszköznek. Ezután a jelszóval való levedés az, ami nagyban szolgálja az illetéktelen hozzáférést. A megannyi kacírfantás rövidítés közül a WPA-PSK, vagy a WPA2 (WPA-AES) használatát javaslom, mert jelenleg ezek a leghatékonyabb védelmek a mai eszközökben. A tendenciák mindösszesen egy jó hosszú jelszó megadására, ami szerencsére elfelejtés esetén tetszőlegesen átírható (és épp emiatt kötelező levedéni a beállításokhoz való belépést). Megadható itt még ez úgynevezett key lifetime is, ami a levegőben rekedő titkosítást

változtatja bizonyos időközönként, ezáltal megnehezítve a feltörést, viszont használata abszolút nem okoz semmi fennakadást az internetkapcsolat folytonosságában, így mindenképpen ajánlott!

## A KÖNYVEBBIK ESET

A tényezők szerencsés állása esetén bármely konzolunkon elindított összehangolások csupán az SSID-t (ha rejtett), az átvitel módját (Ad-Hoc vagy Infrastructure), majd az előzetesen beállított jelszót kell megadunk, és a konzol vígan teljesíti a tesztet, rögvést az interneten vagyunk és kényelmesen hátradőlhetünk. Ám egyes routerek igen erős tűzfalakkal rendelkeznek, amelyek igencsak nyögvenyelősen engedik ki az eszközöket a különböző szerverekhez, ami miatt bizony nekünk kell megnyitnunk a szolgáltatáshoz szükséges portokat.

## Egy WiFi router örökre megszabadít minket a kábelhúzózatás gyötrelmeitől.

## A NEHEZEBBIK ESET

Befutava egy hibabüzetetbe sem kell megijednünk, csupán pár apróságot kell elvégezni, hogy áttérjünk fix beállításokra, ami sok esetben megoldja a problémákat (már amennyiben a gond nem hardveres jellegű – ekkor a szerviznél tessék érdeklődni). A routerek mindegyike egy adott IP tartományt használ, mind az átjáró, mind a saját maguk eléréséhez szükséges címükhöz. Ez belépéshez könnyedén megtekinthető, eleve a belépéshez szükséges cím a router IP címe. Manuális beállításnál tehát az adott konzol IP címének a router által megengedett tartományból kell egyet kiválasztanunk, aminek első három tagja általában 192.168.1.xx, ahol az xx helyére 2-100ig írhatunk bármit (a tartomány szélessége szintén eszközfüggő). A subnet is meg-

van adva a router LAN beállításai között, alapjáraton ez 255.255.255.0. A gateway megmarog a router címe, alapállásban 192.168.1.1. A DNS címeket hagyhatjuk automatikusnak, ugyanis ez a szolgáltató kénye-kedve szerint változhat teljesen véletlenszerű időközönként, de nem jellemző, szükség esetén szintén a router státusz ablakából kiolvasható az aktuális érték. Amint ezzel az öt sorral megvagyunk, és továbbra sem óhajt működni a hálózat, akkor a router bizonyos portjainak a megnyitásával kell elvégeznünk a Port Forwarding menüpont alatt. Itt csupán az adott gép (vagy játék) internet-eléréséhez szükséges portokat kell megnyitni, melyek minden esetben mások, ám mindig megvan adva a mellékelt tájékoztató füzetben. A megnyitás menete igen egyszerű, a szükséges UDP és/vagy TCP port számát beírjuk, majd hozzárendeljük a konzolhoz adott IP címhez. Az általános szolgáltatásokhoz PSP-n, PS3-on erre nincs szükség, az Xbox Live-hoz ellen-

ben elkélhet. A Live-hoz szükséges portok a következők: UDP: 53, 88, 3074, 3330, TCP: 88, 3074.

## ZÁRSZÓ

Az esetek túlnyomó többségében szerencsére nincs szükség a portok megnyitgatására, tehát az alap biztonsági beállítások után kedvünkre internetezhetünk az otthonunk bármely pontján minden WiFi vételére képes eszközünkkel, legyen az handheld, vagy pár szóbalval arrébb lakó PS3.

Cikkünk keretében csak az általános dolgokra volt módunk kitérni, így amennyiben bárkinek bármilyen kérdése adódna, írjon bátran a [play@vogelburda.hu](mailto:play@vogelburda.hu) e-mail címre szerkesztőségünknek.







Ryu, Zangief, Chun-Li és a többiek mind ennek az úrnak köszönhetik létüket

# A Megasztár KEIJI INAFUNE

írta: Greg I5



PLAY!

**INFO**  
SZÜLETETT 1966  
LAKÓHELY OSAKA  
CÉG CAPCOM STUDIO 2  
CEG SZÁRMAZÁS PRODUCER

**T**izenkettedik részét ünnepli, a konzolvilág híres személyiségeit boncolgató rovatunkban már bemutatuk azt a három japán származású fejlesztőt, akik az első Xbox óta töretlenül kiállnak a Microsoft mellett az új évezred konzolháborújában, viszont adósak maradtunk azzal a japán úriemberrel, akinek az Xbox 360 megjelenése óta talán legtöbbet köszönheti a redmondai cég. Keiji

Inafune kerek húsz éve csöppent bele a játékok világába, pont jókor, hogy ott legyen a Street Fighter-széria megszületésénél, valamint, hogy megalkossa a máig egyik leg több részt megélt akciósorozatát, a Mega Man franchise-t. Akárcsak rovatunk előző hősé, ő is karaktertervezőként kezdte, de hamar kinőtte alap munkakörét és híres Mega Man-sorozatát, hogy utána részt vehessen a Resident Evil-ek munkálataiban, majd hogy oszlop szerepet vállalhasson mind a PS2 egyik legjobb kaszabolós akciójáték sorozatában, az Onimushában, mind az Xbox 360 két eddigi legsikeresebb akciójátékában, a Dead Rising és a Lost Planetben. Következések hát Keiji Inafune, vagy ahogy a játékok végén látható fejlesztői listában láthatjuk, Inafking!

## KEZDETEK...

Főhősünk karrierje úgy indult, ahogy az a nagy könyvben meg van írva. Huszonkét évesen, friss diplomával a zsebében, művészi ambíciókkal ujjában és videojátékok szeretetével szívében illesztőatorként állást keresett az akkori nagy japán fejlesztőcsoportoknál. Először a Konamit nézte ki magának, de mivel ők túl messze dolgoztak akkori lak-

helyétől, előbb a Capcomhoz adta be jelentkezését; ha nem így lett volna, saját bevallása szerint jelenleg minden bizonynyal a „Mecha-Man Solid 4” karakterterveivel lenne elfoglalva...

Mivel azonban a Capcom egyből meglátta benne a tehetséget, egy másik legendás sorozat, a Street Fighter születésénél lehetett ott: profi rajzolónk feladata természetesen a legendás veredős játék karaktereinek megalkotása volt. Munkaköre nem tartott sokáig: egyik nap úgy ment be munkába, hogy írástól át helyezték a Mega Man megalkotásáért felelős csapathoz. A Capcom ekkoriban szinte kizárólag játéktérmi programjairól és ezek portáljairól volt ismert, a cég viszont erősiteni kívánt az otthoni konzolok frontján, és ezt új, eredeti címek megalkotásával képzelték el. Összevibráltak néhány friss, kreatív embert a cégnél, meghatározták a következő alapszűl, ami Mario bimbózó sikerei nyomán nem lehetett kérdéses, majd relatív szabad kezdet adva nekik kiváncsian várták, mit hoznak össze.

## MEGA-SIKER?

A Mega Mant a Mariótól elsza-

kázadi közeljövőben, a modern robotok korába helyezték, Inafune-nek köszönhetően pedig sokkal több és változatosabb karakter kapott benne helyet, mint a Nintendo slágerjátékában. Minden robot valódi egyéniséggel és változatos taktikával bírt, a főhős Mega Man pedig folyamatosan bővülő fegyverperpetorárral tette izgalmasabbá a játékmenetet. A hat világot elterő környezet és izgalmas főellenfeleket rejtett, nem is beszélve a jóval átlag feletti nehézségi szintről: igen precíz és jól időzített ugrásokra volt szükség a játék végig viteléhez, már csak azért

## BEST-of

Nem csak PS2-n és Xboxon, de a Sony PSP-jén is megjelent a legjobb Mega Man játékok gyűjteménye, méghozzá makulátlan formában, Mega Man: Powered Up néven. Érdesség, hogy az első Mega Man rész grafikus stílusát teljesen átalakították: Inafune szerint így képzelték el a megjelenést anno 1987-ben, csak az akkori hardver ezt nem tette lehetővé.



## Rock-Man?

A Mega Man eredeti, japán nevét, a Rock Man-t már korábban levedette egy újlívidé énekes, így a Capcomnak meg kellett változtatnia a két kis robot/figúrka nevét az angol verzóra. Inafun-nek volt éragadtatva a névváltoztatástól, attól meg egyenesen majdnem szívrohamot kapott, mikor meglátta a végleges amerikai doboztervet. Miután ő hatalmas aprólékosággal megtervezte a játéknak és annak kézikönyvének minden egyes karakterét, fogját, betűtípusát, amerikai illusztráció gyanánt egy olyan katasztrófásan gagyi tervet dugtak elé, amihéz hasonlót azóta sem látott a játékvilág – a doboztervek bérelt helye van minden magazin „A valaha készült leggyengétebb játékdoboz” listájának elbolygában. Mint kicsit később mondta: „el tudjátok képzeelni, mit éreztem, mikor a marketingesek megmutatták, milyen borítótérvel kerülr a játék az amerikai boltokba, csak azért, mert szerintük ezzel lehet majd a legnagyobb példányszámban értékesíteni? Azt gondoltam, ha ezzel a borítótérvel akár egy darabot is eladunk, akkor az amerikaiak tényleg akármik megvesznek.” És bizony eladták belőle elég sokat – igaz, ezúttal is igaz volt a mondás: a csúf külső érző szívet, illetve rengeteg élvezetes lövöldözést takar...

is, mert menteni nem lehetett. 1987 karácsonyi szezonjában került a japán boltok polcaira, majd némi lemaradással az amerikaiak is megismerkedhettek a kék színű, új ugrabugra hőssel.

A névváltoztatás és a szörnyű amerikai dobozkép ellenére bár a játék nem lett kasszasiker, nem is bukott meg: a tervezettnél többet adtak el belőle. Ennek ellenére a Capcom folytatás helyett egy új projecttel bízta meg őket, ami végül csak Japánban jelent meg a sokat sejtető Professional Baseball Murder Mystery címmel. A tisztességes munka jutalmául a cégvezetés rábólintott a második Mega Man játék elkészítésére, mely a mai napig hősnök kedvenc felvonása a mára már több mint ötven (!) ilyen-olyan részt megélt sorozatból. Apat-anyait beleadva, napi húsz órában dolgozott a kis csapat: mindenki roppant elhivatott volt és égtek a bizonyítási vágytól, aminek meg is lett az eredménye: a rajongók és a szaksajtó által is az egyik legkedveltebb Mega Man lett a második rész.

A minőségét ezúttal komoly anyagi siker is követte, így a Capcom ezek után csaknem követelte a következő részek elkészítését, sőt, lassan a cég első számú fejsz tehénévé vált a Mega Man. Mivel Inafun-ék úgy gondolták, kihozták a stílusból csaknem mindent, ami a NES-en elérhető volt, átnyergeltek a Nintendo új gépére, a Super Nintendóra. Ezt természetesen minőség- és grafikus stílusváltással járt együtt, így a régi-új szériát Mega Man X-re keresztelték: száz évvel az eldők után játszódott, és sokkal komorabb hangvételűt kapott. A Capcom persze nem akarta magára hagyni

❖ Mega Man stílusa játékról játékra változott, volt már robot és kislány is

az öreg Nintendo gépet sem, így egy teljesen másik csapattal még számos Mega Man részt készíttettek el arra is: és ezzel megindult a sorozat burjánzása. Mega Man csaknem valamennyi platformot beugrálta végül: nyolc „si-ma” Mega Man rész készült, nyolc Mega Man X epizóddal, és akkor még nem beszélünk a

élvezetes akciójátéka lett, mely még közel sem használta ki a konzol képességeit. Ennek ellenére igen szép eladásokat produkált, így a Capcom világgyörgy folytatás mellett döntött, amit megint csak egy másik csapat-tal készítették el, miközben Inafun eredeti csapata lassan nekállt a „valdőt” második

## Erősen reméljük, hogy nemsokára egy remek nextgen Mega Mant is kapunk!

négy későbbi, Gameboy Advance-os Mega Man Zero részről, valamint az RPG, foci, autóverseny és mindenféle egyéb mellékágakra, gyűjteményekre, fel-újításokról és portokról...

### A JÓZÉBŐL A KÖZÉB: KORBA:

**ONIMUSHA**  
Hősünknek végül elege lett a sorozatból, így miután részt vállalt a második Resident Evil karaktertervek megalkotásában, egy saját, nagyobb volumenű projectbe kezdett csapatával. Az Onimusha első része a klasszikus, kaszabolós játékményt kivánva televízióinkra varázsolni kő-

zékori japán milió-vel, és az első



PlayStation fogyatkozó erejével. A fejlesztés közben azonban a Sony ki-küldte új gépe-nek fejlesztői egység-geit, így a cégvezetés, mintegy próba gyanánt átirányította a project PS2-re. Az eredmény az új gép egyik első, igazán

résznek, amit immár a gyökerektől fogva a PS2-re terveztek. Az Onimusha 3-ban távol-sági fegyverek, időutazás és vadonatúj helyszínek is helyet kaptak, nem is beszélve Jean Renörd: mindezekről a cég potenciális vásárlóközönsé-gének bővülését várta. Szóval siker-ek, de Inafun-nek az Onimusha 3-mal elég is volt a szériából: íse-mét elérte, amit szerinte el lehe-tett érni a stí-lusban.

Ekor Inafun úr megint csak teljesen új vi-zekre kívánt évezni, a cégve-zetés azonban hallani sem akart egy amerikai stílusú játékról. Így aztán teljesen titokban kezdtek neki a klasszikus Romero horrorfilmek, főleg a Holtak Hajnala által in-spirált Dead Risingnak, amiben a Capcom másik hasonló játéka-val, a Resident Evilvel szemben inkább a humort, a parodis-ztikus elemeket próbálták kihangsú-lyozni, mint a hor-rort. Látna a konk-rét megva-lósítást, a fejesek végül zöld utat adtak az Xbox

360 exkluzív játéknak, majd hasonló tí-tos fejlesztést követő meglepetés bemu-tató után a Lost Planetnek is, aminek kerek húszmillió dollárt emésztett fel a fejlesztése – marketingje pedig még egyszer ennyit. Mindkét játék bőven egymillió fölötti eladásokat produ-kált, ami gyönyörű eredmény egy fiatal konzol esetében – ennek el-lenére Inafun ismét új vizekre evez: ezúttal a Wii moz-gásérzékelős irányító-ját kihasználva szeret-ne teljesen újat alkotni. Egy kar-do-zást tökélete-sen szimuláló, új Onimusha rész, vagy egy vadonatúj Mega Man epizóddal, esetleg megint va-lami teljesen új? Még idén kiderül, de mi egészen biztosan vevők leszünk rá!



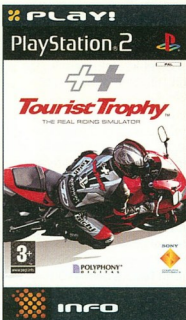


# PLATINUM

## Jó játékok jó áron

A tavaszt egy némileg megrövidült rovatval kezdjük, hiszen a kiadók általában csak pár hónap múlva fogják kiadni olcsóbban is a karácsonyi öröngésben kiadott programjaikat. Ez persze nem jelenti azt, hogy a hónapra ne jutna pár remek kis alkotás, hisz mind PS2-n, mind pedig X360-on sikerült rábukkannunk pár gyöngyszemre.

írta: Infield



**KIADÓ** SONY  
**FEJLESZTŐ** POLYPHONY DIGITAL  
**ÁR** 6990 Ft  
**JÁTÉKOSOK SZÁMA** 2

# 85%

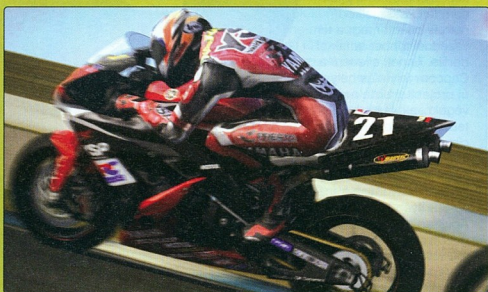
# TOURIST Trophy

## KÉT KERÉKEN ÉS EZER LÓERŐN LOVAGOLVA PS2

**H**a csak egy sornyi helyem lenne, azt írnám ide: Gran Turismo motorőrültek számára. Persze ez a meghatározás nem teljesen helytálló, a japán fejlesztők két, illetve négy kerékre épülő szériál között sok a különbség. A legnagyobb gond, hogy a TT igen láthatóan a GT-k mentén készült, és ennek két legszomorúbb húzása, hogy a harmincvalahány pálya közül mindössze egy nem valamelyik korábbi GT-Epizódból származik, másrészt meg az, hogy a gépi ellenfelek a már megszokott módon robotszerűek és ostobák lettek. A hasonlóságok azonban nem csak

a negatívumok terén jönnek elő, hiszen a grafika itt is csodálatos, a gépkínálat elsősor, és persze itt is el leszünk pár hónapig, mire mindent összegyűjtünk. Érdekes, hogy a teljesítményt befolyásoló tuning kicseit kevésbé részletes, mint a GT-kben, a grafikai testreszabás viszont nagyon ki van dolgozva, millió sisakot és borszerköt szerezhethünk magunknak. A játék körülbelül 120 motort kínál fel megvételre (illetve nem, itt ugyanis nincs pénz, a motorokat a versenyeken lehet megnyerni), és ezek között akad 125 köbcentis pöfögő és ezer köbcentinél kövérebb extrém gépezet is. A kínálat főként a

japán motorokra épül, így aki az európai masinákra gerjed, azt érheti majd néhány csalódás... A grafika a GT-engine hatására ezúttal is csodálatos, bár a műszerfal-nézet pocsek, és a sebességélmény is főként a bivalyabb gépeknél jön elő... Mit is mondhatnánk még? Van fotómód és kétfős, osztott képernyős verseny, apró büntetések a nem látványos esések után – de ami mindennél fontosabb, a motorhang a fülünkbe hasít, a gépek úgy viselkednek, mint az életben. Ha számodra az igazi járműnek csak két kereke van, a Tourist Trophy olyan lesz, mint egy (mozgó)képes Biblia...





# PROJECT GOTHAM

## Racing 3

XBOX 360



**H**íába jelent meg a Project Gotham Racing 3 a géppel együtt, hiába volt rendkívül rögzös a fejlesztése, az biztos, hogy azóta sem jelent meg szebb autós játék X360-ra (szubjektív véleményem szerint más gépre sem...). A négy városban (New York, Las Vegas, Tokio, London), plusz a Nürburgringen játszódó játék ugyan nem egy ultrarealistikus szimulátor, de magasabb szinteken bizony már kell fékezni és

farolni, ha nem akarunk az utolsó helyen zárni. A versenyeken nyújtott teljesítményünket kudosnak nevezett pontokkal jutalmazza a játék, ám ebben nem csak a helyezésszám – és sőt, kis tűzással a legkevésbé az. A stílusos vezetésért, a különböző rizikós manőverekért szórja a kudoszt a játék – főként, ha e műveleteket gyors egymásutánban adjuk elő –, például a különféle farolásokért, a kézfékes fordulókért, az ugratókért, de ugyan-



csak jár az útközés nélküli vezetésért, no meg az előzéseért is. A megszerzett pontokat a világ több mint 80 szuperautójára költöztetjük, melyek általában 280-nál kevesekbe repesztieni... A pályák kellőképp változatosak – és gyönyörűek! –, ráadásul egy rendkívül egyszerű szerkesztővel mi is készíthetünk új útvonalakat. A különböző futamok kellően változatosak, a gép jól vezet, van fotómód, és elmenthetjük a visszajátszásokat, szabadon bejárhatjuk a garázsainkat, no és az online versenyzés is elképesztően jó lett – ha jól teljesítünk, még a GothamTV adásába is bekerülhetünk, és ilyenkor az egész világ előben nézheti, mekkora királyok is vagyunk...!

**PLAY!**  
XBOX 360

**PGR**  
PROJECT GOTHAM RACING 3

**INFO**

KIADÓ MICROSOFT  
FEJLESZTŐ BIZARRE CREATIONS  
ÁR 7900 FT  
JÁTÉKOSOK SZÁMA 8

**93%**

# DEAD OR ALIVE 4

XBOX 360

**M**ivel a Sony vásárolt egy fél-éves exkluzivitást a Virtua Fighter 5-re, jelenleg a DOA 4 az egyetlen, és emiatt a legjobb verekedős játék Xbox 360-ra. Persze butaság lenne csak ennek tulajdonítani népszerűségét, hiszen a játék bármilyen társaságban megállná a helyét – igaz, az ultrahardcore közönség számára csak a Virtua Fighter, vagy valamelyik 2D-s sorozat az elfogadható. A nagyközönség azonban igen boldog lesz ezzel is, hiszen a DOA4 minden téren megpróbál kiválóan teljesíteni. A grafika például nagyon szép – az viszont maximálisan igaz, hogy a DOA3 sokkal durvább fejlődést jelentett az eredeti Xbox-on. Persze a motion blur grafikai extrával elmosott villámgyors mozdulatok, illetve az óriási pályák remekül néznek ki, de az biztos, hogy lehetett volna sokkal szebb is. A karakterek a szokásos porcelánbaba stílusban készültek, és természetesen továbbra is a bögys leányok vannak központi szerepben. Három taggal bővült is az ő listájuk, mellettük tulaj-

donképpen megemlíteni is alig érdemes az egy szem új férfi (na jó, fiúcska) szereplőt. Az igen érdekes, hogy az egyik új hölgy egy alaposan páncélozott Spartan harcoslány



a Halo-univerzumból! Minden elképzelhető játékmód szerepel a játékban, amit manapság elvárhatunk – kivéve a karakterek öltöztetését, átalakítását –, online téren pedig ez diktálja az iramot. Saját kis szobákat rendezhetünk be, ahol az éppen folyó meccsek lehet nézegetni, illetve dumálhatunk a többi látogatóval. Ja, és minden karakter rendelkezik egy extrém mód látványos rendezett videóval, melyet a saját sztorimódjának végvígítélevel nyithatunk meg.

**PLAY!**  
XBOX 360

**DEAD OR ALIVE 4**

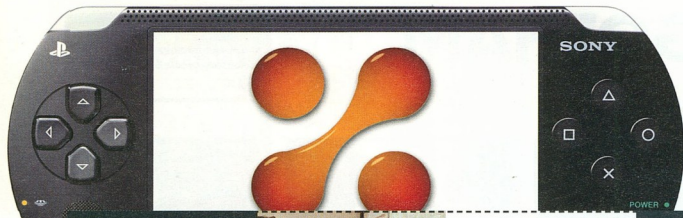
**INFO**

KIADÓ TECMO  
FEJLESZTŐ TEAM NIJJA  
ÁR 7900 FT  
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4

**85%**







### Április 3. A hivatal

A mindössze hat részből álló első évada a Hivatalnak kegyetlenül vicces – feltéve, hogy szereted a vaskos angol humort.



### Április 6. Guitar Hero 2

Gitározni ismét divatos, legálábbis a konzolok előtt. Az X360-as verzió tiz bónuszotálval és millió plusz letölthető dalal lett felszerelve.

### Április 5. Breach

Feszültséggel teli film az FBI zavaros belső világáról és egy állatogáson bebújt orosz ügynökről.

### Április 7. MANHATTAN / Annie Hall

Woody Allent lehet gyűlölni, de aki nem röhögi széné magát ezen a két DVD-n, az nem fogja látni a világ legercibeb játékszerét...



## PLAY! impresszum

#### Szerkesztőség:

Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@poguru.hu  
Szerkesztő: Bányai László (Grath) grath@poguru.hu  
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Riccó) ricco@poguru.hu  
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor gkristo@vogelburda.hu

#### A szerkesztőség címe:

Vogel Burda Communications Kft.  
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1., 1. emelet  
Loveléteass cím: Play 1408 Budapest, Pf. 300/39  
E-mail: play@poguru.hu

#### Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

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

#### Terjesztési osztály:

Postacím: 1429 Budapest, Pf. 339  
Telefon: (06-1) 888-3421; (06-1) 888-3422; (06-1) 888-3423  
Honlap: www.tmedabolt.hu  
E-mail: terjesztas@vogelburda.hu

#### Hirdetési igazgató:

Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu  
Tel: (06-1) 888-3477; Fax: (06-1) 888-3499

#### Hirdetésfelvétel:

Vogel Burda Communications Kft. 1077 Bp., Kéthly Anna tér 1.  
Tóth Zsuzsanna toth.annazsuzsanna@chello.hu 30/320-1192  
Bálint Samu sbalint@vogelburda.hu (06-1) 888-3451  
Hársányi Erika eharssanyi@vogelburda.hu (06-1) 888-3452  
Szandrey Zsófia szandrey@vogelburda.hu (06-1) 888-3455

#### Terjesztési igazgató:

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

#### A kiadást felé:

Waltischek Csilla ügyvezető igazgató  
cswaltischek@vogelburda.hu  
Tel: (06-1) 888-3450; Fax: (06-1) 888-3499

#### Árus lapterjesztés:

Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. A hipermarketek, üzemanyagboltok átlomások, és alternatív terjesztők. Megjelentet havonta, egy szám ára: 1496 Ft

#### Előfizetéses terjesztés:

Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán.  
Loveléte: 1426 Bp., Pf. 139; Tel: (06-1) 888-3421, -3422.  
Fax: (06-1) 888-3499; H - P: 9 - 17 óráig  
E-mail: terjesztas@vogelburda.hu; Honlap: www.tmedabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számaikat, előfizetést, a következő (Tmedia)Boltokban lehet megvásárolni:  
1054 Budapest, Balcsy-Zsillinszky út 60.  
Tel: (06-1) 372-0352; H - P: 9 - 20; Sz: 10 - 16 óráig  
1036 Budapest, Lajos utca 47/a.  
Tel: (06-1) 242-0083; H - P: 9 - 19; Sz: 10 - 16 óráig  
1117 Budapest, Karinty Frigyes ut. 5.  
Tel: (06-1) 361-3408; H - P: 9 - 19; Sz: 10 - 16 óráig

#### Előfizetési díjak:

1 éves: 13900 Ft, 1/2 éves: 7500 Ft

#### Nyomda:

Paolker Nyomdaiipari Kft.  
Félelős vezető: Vértés Gábor ügyvezető igazgató  
1047 Budapest, Baross u. 11-15.

#### Információ:

A közeli cikkeket fordítása, utánnyomása, sokszorozása és adatrészletekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelöltetlen cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintettel nem használjuk fel.  
ISSN 1788 - 0297

## BREACH



### Április 17. A téglá (DVD)

Martin Scorsese végre ezzel a filmmel kapta első rendezői Oscarját, ami őt sikertelen jelölés után igen király dolog lehet neki. A film meg nekünk.



### Április 13. God of War 2

Talán nem kell sokat mesélnünk erről a játékról. Kratosat mindenki ismeri, ő a gombatyinészek görög istene. Vagy nem...



### Április 17. MONTY PYTHONSON Flying CIRCUS

Az első évad 13 epizódnál tömény idiotizmust tartalmaz. Aki nem szereti a furdok iránt áhítózkodó diszmadarat... az jelentkezen a Hölve Járáások Minisztériumánál



### Április 26. Next

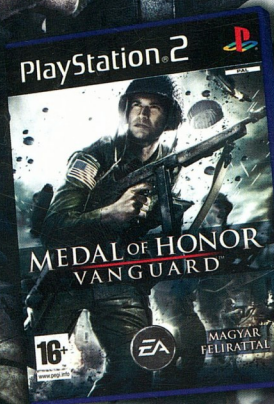
Újabb Philip K. Dick filmfeldolgozás a mozokban, ezúttal egy két perccel a jövőbe látó ember-ről, és az őt üldöző erőről.







EZ NEM JÁTÉK, KATONA!



# MEDAL OF HONOR VANGUARD™



PS2-N MAGYAR  
FELIRATTAL



[www.mohvanguard.ea.com](http://www.mohvanguard.ea.com)

Wii

PlayStation 2