

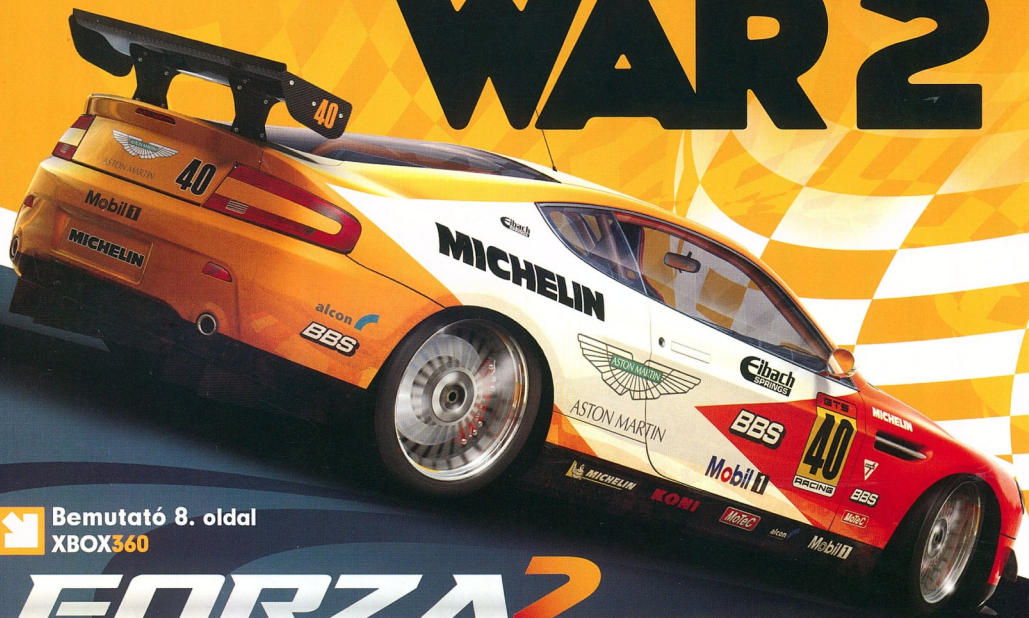


PLAY!

XBOX 360, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, PSP konzolmagazin

Teszt 46. oldal
PS2

GOD OF WAR 2



Bemutató 8. oldal
XBOX360

FORZA 2 MOTORSPORT

PROJECT GOTHAM

RACING 4 X360



1496 FT



VIRTUA 64. oldal
FIGHTER 5



RATCHET &
CLANK PS3 bemutató

NEM EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ... ÁLLJ ÚJRA CSATASORBA 20 RUGÓVAL!



© 2007 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva.

2007. április 1. és május 31. között **Xbox 360** (Core vagy Pro) **VÁSÁRLÁSA ESETÉN RÉGI KONZOLDÉRT* 20 000 FT-OT KAPSZ!**

Az akció részleteit keresd a www.xbox.com/hu weboldalon és a következő áruházakban: Electro World, 576Kbyte, Cora, Hifinet üzlethálózat, RepetSuper üzletek.

*PS2, Gamecube, Xbox

Jump in.

 XBOX 360.

Intro

Sziasztok!

A PS2-korszak szép lassan lezárul. A finálé azonban valami egészen elképesztően parádésra sikeredett. Alig vagyunk túl a Bullyn és a Final Fantasy XII-n (a magyar premier a múlt hónapban volt) máris megérkezett a God of War 2, amihez foghatóval nem igen találkoztunk a konzol igen eseménydús éveiben – komolyan mondom, hogy már ezért a három játékkért megéri PS2-t vásárolni!

Hála istennek ezzel együtt a PS3 is kezd lendülni. Már ami a játékok számát illeti: a Virtua Tennis 3 és az új Ridge Racer, Virtua Fighter 5 jó kis iparosmunkák csakúgy, mint a PlayStation Networkön elérhető letölthető tartalmak nagy része – de biztosak leszünk benne, hogy ez lesz még sokkal jobb is!

Az újgenerációs konzolok tehát szép lassan beindultak. Az Xbox 360 gőzerővel száguld (bétateszteltük a Forza Motorsport 2-t és zúztunk egyet a Guitar Hero 2-vel) a PS3 pedig kezd összeszedni magát. A PSP az elmúlt hónapokhoz hasonlóan jó kis játékokkal örvendeztette meg a kézikonzolok szerelmeseit. Külön felhívom a figyelmeteket a Puzzle Questre ami számomra egyértelműen az év egyik meglepetésprogramja.

A Play! Magazin olvasásához jó szórakozást kíván a teljes Team!

A következő Play! Magazin június 1-én jelenik meg!

Az építő jellegű kritikákat továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!

PLAY! team

PLAY!



46
god of war 2

virtua fighter

A Sega legendás sorozata a megszokott formában tér vissza: egész jól néz ki, hihetetlenül mély a harcrendszere, a küzdők teljesen más stílust igényelnek, viszont kiegészítő játékmódok, online-támogatás terén vannak gondok...

64



PLAY! tartalom 2007. MÁJUS

- 03 Intro
- 04 Tartalom
- 06 Levelezés
- 08 Forza Motorsport 2
- 12 Grand Theft Auto 4
- 14 Lair
- 17 Játék-filmek
- 18 Project Gotham Racing 4
- 21 The Club
- 22 SingStar
- 22 Rock Band
- 24 Ratchet and Clank Future
- 27 Fable 2
- 28 Saboteur
- 30 Ace Combat 6
- 32 Pirates of the Caribbean 3
- 33 Hei\$t
- 33 WipEout Pulse
- 34 Assassin's Creed
- 38 Ninja Gaiden Sigma
- 40 Cipher Complex
- 42 Colin McRae Dirt
- 43 Pletykarovat



18.

08.





Cipher complex

A Cipher kódnevű ügynök élete meglehetősen kemény, először a kóma sújt le rá, majd életveszélyes küldetésre zavarják Szibériába. Még szerencse, hogy harmcművészetben nincs nála képzetlenebb katona e földön...!



40



Godfather

Az első Keresztapa-film történetét érdekes, hangulatos módon feldolgozó játék még tavaly megjelent minden platformra, ám a PS3-as kiadás egészen mostanáig váratott magára. Sajnos minimális látványbeli javuláson és a játékműnyen nem sokat

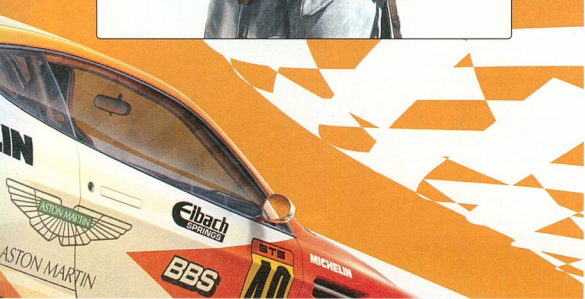
dobó Sixaxis-támogatáson kívül többre nem futotta a fejlesztőknek - de a játék persze így sem rossz!

72.

34



- 46 God of War 2
- 52 The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 54 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
- 56 Heatseeker
- 57 Meet the Robinsons
- 58 TMNT
- 60 Untold Legends Dark Kingdom
- 61 Ridge Racer 7
- 62 Shining Force EXA
- 64 Virtua Fighter 5
- 68 Virtua Tennis 3
- 70 Genji: Days of the Blade
- 72 The Godfather: The Don's Edition
- 74 Interaktív: Guitar Hero 2
- 76 XBL Arcade és PS Network játékok
- 80 Cheat-rovat
- 82 PSP-rovat
- 94 Konzol legendák - Jordan Mechner
- 96 Platinum játékok





Round 2

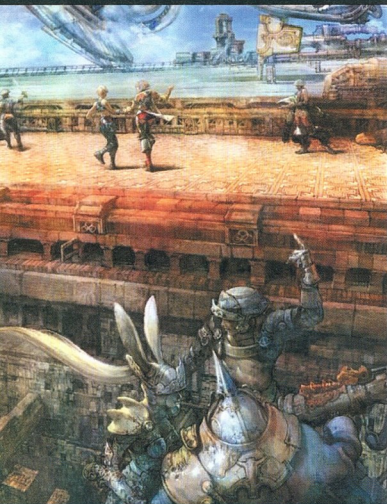
Végtelen történet

Sziasztok. Az újságban írtátok, hogy a Final Fantasy XII-nek a leírását monumentalitása miatt nem is gondoltatok beleírni (nem is csodálom hiszen majdnem 100 oldalas). De azért ha el tudnátok küldeni az e-mail címemre boldog lennék.

Válaszokatok előre is köszönöm.

Szia!

Belevágtunk az FFXII végigjártásába, de eredménytelen esetnek tűnt, így inkább csak tippeket adtunk nektek. Ha elakadtál kérdezz málien, vagy nézz fel a www.gamefaqs.com honlapra!



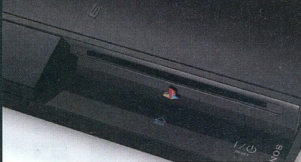
HELLO!

Ebben a hónapban is rengeteg levelet kaptunk tőletek. A PS3 láz még mindig nem űl és én rengetegen érdeklődtem az Xbox 360 felől. Néhányan továbbra is hiányolják a DVD mellékletet. Lehetőség szerint minden levélre megpróbálunk válaszolni, a fontosabbakra itt az újságban szóval írjátok bátran! Leveleiteket továbbra is a play@vogelburda.hu címre várjuk!

GO PS3

Hello Play!

Azt olvastam, hogy nagyon nehéz a Cell processzor programozása és ezért készülnek gyengébb játékok még a PS3-ra, amik még nem húzzák ki a hardverek maximális erejét. Hát remélem minél hamarabb „belejönnek” a fejlesztők (a két-három már készülő next-gen leszámítva) kíváncsi vagyok, hogy tény-



leg mire képes az új PS. Egyébként mennyire igazak ezek a híresztelések hogy lesznek majd online játékok amiket közösen játszhat PS3-as és X360-as emberke is? Hogy fogják ezt megoldani? És mit szoltok a multiplatformosodáshoz? Sokan ugye kimondottan ezért várták a PS3-at, az exkluzív játékok miatt, és tessék jön X360-ra is meg PC-re is, sőt PS2-re is néhány korábban „only on PS3” cím és így végül is értelmét veszti az exkluzív megjelölés.

Hii!

A PS3 szép lassan be fog indulni. Úgy gondolom, hogy csak ezt az évet kell átveszeln. A gépben hatalmas lehetőségek és bivalyerős processzor van szóval aggodalomra semmi ok. Az, hogy PS3 és Xbox 360-as emberek együtt játszanak online arra sajnos kevés esély. Két különböző online rendszer, ráadásul a cégek közti rivalizációjába ez semmiképpen sem fér bele. Igaz, majd az állandó világgal rendelkező online RPG-knél lehetnek kivételek – a Final Fantasy XI-vel például a PS2-esek együtt játszanak az X360-asokkal...

A hónap levele

Kritika

Sziasztok!

Nekem tetszik az ideit nyitól felhozatal bár szerínen az Insomniacnak inkább az új Ratchettel kellett volna foglalkoznia. (Szerintünk is. Hála Istennek ezerral fejlesztetik!) De mindegy inkább KRITIKA:

1. Miért nem válaszoltok a levelekre? Én még csak egyet küldtem, de ismerek olyat aki a hatodiknál már megunta, hogy nem ír vissza senki! Lehetéges hogy túl sok az olvasó (amit nem csodállok, klassz az újság) és annál több a levél?

A levelekre általában válaszolunk, a legtöbb esetben az újság hasábjain keresztül. Persze előfordulhat, hogy egy-egy levél kimarad, de ez nagyon ritkán fordul elő. Mindenesetre sorry a barátodnak! 2. Miért nincs DVD melléklet? Ez az egyetlen negatívuma a lapváltásnak (és ez nem csak szerínen van így). Vagy hogy nem tudtok rá semmi érdekes dolgot feltenni? A decemberi DVD-t is vagy ötször néztem meg annyira tetszett az L.A. Noire videója és a Stranglehold menet közben.

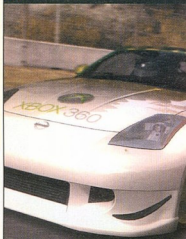
Na és biztos van pár olvasótök akik csak a DVD miatt veszik vagy vettek az újságot. (Amúgy aki ilyen az nem normális nagyon jól nyomjátok csak így tovább) De azért én is örülök hogy foglalkoztok X360-nal és tényleg egyik konzol sem megy a másik rovására. Ha ezt elolvassátok kérlek írjátok vissza, ha ez a levél is egy a sok közül hát megértem. Előre is közli: Máté

A DVD mellékletéről azért mondtunk le, mert nem tudtuk rá olyan anyagokat szerezeni amik igazán exkluzívak lettek volna. A játszható demók sajnos szöbe se jöhettek, pedig mindent megtettünk az ügy érdekében. Végül úgy döntöttünk, hogy az oldalszámemelés mellett döntünk és írunk X360-as játékokról is.





PLAY!



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZŐ TURN 10
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

Írta: RBaty



Kétszegtelenül erős év előtt állnak az X360 tulajdonosok. Az év első negyedében sem volt okunk a panaszra, ám a benzinfüggők a TDU óta koplalni voltak kénytelenek, főleg, hogy a karácsonyi szezonra beigért Forza 2 bizony alaposan lekészte a Tépót. A várakozásnak viszont rövidesen vége,

ugyanis Pünkösöd magasságában a Gran Turismo sorozat elsőszámú kihívójának a folytatása végre megjelenik. A közelgő időpont végett – igaz, épp a lapzártá előtt egyetlen nappal, de kézhez kaptam egy végleges közeli változatot, szerencsére, mert így a szokásos mi lesz áradat mellett valós tapasztalatokat is meg tudok osztani veletek.

GYÚJTÁS

Felpörög a lemez, s felbőgnek a motorok is. A folytatás minden

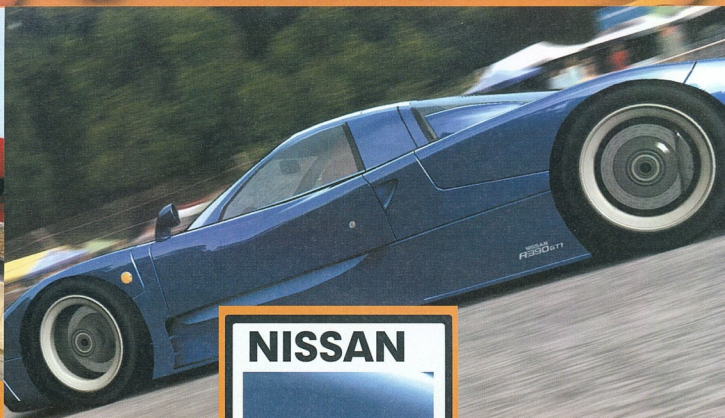
szempontból a bővülés, javulás, szépség jegyében fogant. Elsőként az egyjátékos módot, s annak fontosabb részeit vegyük szemügyre. E tekintetben két játék-



FORZA 2

MOTORSPORT

MINDÖRÖKKÉ MOTORSPORTOK



✘ Talán a tetejére még férne néhány céges matrica...

mód fogad, az egyik a gyorsjáték, a másik a karrier névre hallgat. Utóbbit választva külön még meg kell adni a kívánt nehézségi szintet – ez utólag módosítható –, és a tartózkodási helyünket, ami a kezdő autókínálatra van csupán hatással.

Az ugyebár senkinek se újdonság, hogy brutális látványuningon ment keresztül a játék.

Akik odavannak a technikai részletekért, azoknak elmondom, hogy az autók cirka 150-250 ezer poligonból épülnek fel darabonként, ami igencsak impozáns szám, s ez tisztességesen meg is látszik rajtuk. Emellett a pályák – melyekből nem mellékesen hetven

lesz –, temérdek vizuális effektőtől ragyognak, a lelátók háromdimenziós emberekkel vannak teli, a fű sem csak egy sima zöldszínű textúra, egyszóval minden pofásan fest, míg az aszfalt megvalósítása maga a csoda, ilyen életszerűvel még soha nem találkozhattunk, ezt minden autósjáték-kedvelőnek látnia kell egyszer. Mindezek függvényében a lebilincselően folyékony, 60 fps-es képráfrístést a fejlesztők ígéretéhez hűen hozza a Forza 2, ami dicséretes, s mindenkéltűl szemelt gyönyörködtető látvány.

Míg a kocsik a rajtnál csillognak-villognak, s minden gyönyörűen visszatükröződik a fénylő dukkózáson, az óvatlan árkád stíluson megvadult kezek pillanatok alatt lelakhatják aktuális

NISSAN



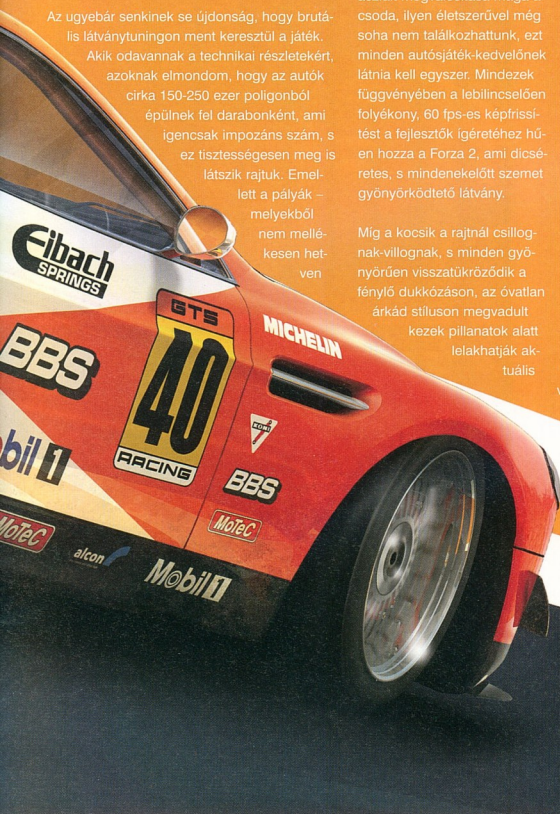
JAPÁN KOCSIK

Honda és Toyota, Nissan és Mazda, Mitsubishi és Subaru – a régebbi utcai modellektől egészen a hipermodern, GT-kategóriás erőgépekig minden megtalálható lesz a kínálatban. Néhány kisebb ázsiai gyártó is lesz a japánok mellé csapva, így aki azt szeretné, az mehet Hyundai-jal is.

versenygépüket,

és kész, hanem tehettlenségi erőkre egy rossz íven, súlypontra kanyarodáskor, terep dőlésszögre fékezéskor és hasonló galád, az élettüket megannyi mód megnehezítő tényezőkre. Ebből kifolyólag segédelektronikák nélkül igazi sikereket

Bizony, szerencsére a folytatás se mellőzi a töresmo-dellit, minden jelentősebb alkatrész, karosszériaelem roncsolható, leszakítható, s emellett a fontosabb részegységek is károsodnak, ami miatt hamar cammogó igáslovat varázsolhatunk a legteliveébb Ferranból is. Mindehhez nem is kell annyira esze-mement mód hajtani, mivel az idáig konzolon elérhető egyik legjobb fizikai motor-nak hála egészen páratlanul valóságú a szimulációja a játéknak, mely szinte teljesen megegyezik a szimulátor műfaj királyában, a GTR 2-ben tapasztalhatókkal. Nem csak arra kell gondolni, hogy többet kell taposni a féket, esetleg elkerülni a vészesen csúszós fűves-földes részeket





✘ Egy ilyen Maserati milliók alma- és ebben a játékban meg is szerezhető

csak kormányval lehetünk képesek elérni, aminek a támogatása értelemszerűen a program része, de ezt el is vártuk tőle. Gran Turismo hívek mielőtt a fejemet szegnék, annyi még idevág, hogy a Sony sorozata szintúgy bír e tulajdonságokkal, nem idevéve a különféle útközé-
sek, koccanások szimulációját, evvel régóta adósok a Polyphony's srácok.

Ha már párhuzamot vonunk, nem mehetünk el szó nélkül az ellenfelek viselkedése mellett sem. Ők, azon túl, hogy vadul nyomják a gázpedált és kítartóan a sarkunkban képesek maradni (főleg zabolátlanabb autók esetén, félezer lóerő felett), odább tenni se restek minket. Bizony, nem egyszer egy kanyarbevétel után, amelyből épp valaki mellett jöttem ki a határon autózva, a drága gép ügyesen megpöccintett, amelyet a terhelés alatt lévő gumjaim már nem igazán voltak képesek tolerálni, s síró hanggal tört ki az autóm fara... jó pár pozícióba került, míg visszabilenttem az egyensúlyába a gépet. Majd indulhatott a felkészés, mindeközben teljes koncentráció a hibák elkerülésére, s a visszavágó, egyszóval minden, amitől szép egy szimulátor, egy autóverseny.

A GARAZS MÉLYÉN

Azon túlmenően, hogy a pályán nagyszerűen teljesít a játék, a versenyek közti pepecselések garmadáját is biztosították nekünk. Kiindulásképp az összes fellelhető, megnyitható és megnyerhető autók száma jelenleg jóval

300

felett jár, s ha végleges számok nem is, az már ismert, hogy mindhárom – autópárban jelentős – kontinens legjava képviselteti magát, természetesen valódi márkák sorakoznak fel. A könnyebb teljesítményazonosítást egy osztályozó rendszer segíti, ahol a betű egy-egy fő kategóriát takar, mint például a prototípusok, s a számok ezután 100-999-ig a kategórián belüli teljesítményt, aminél a magasabb érték a jobb. A vásárlásokhoz értelemszerűen pénz szükséges, amit a versenyek után kapunk – ez a mechanika már ismerős, viszont a szerzett pénzmaggal aranyos pilóta- és autófejlesztés már nem annyira. Ez nem szerepjátékot takar, ahol majd durvább kormánymozdulatokat idézhetünk meg, hanem különböző árkedvezményeket, megnyitott autók képében realizálódik a hatása. A rabatra szükségünk is lesz, hiszen ahogy



✘ Természetesen a zseniális olasz tervezőistállók gépei is elérhetőek lesznek





mában szintén felnőtt a PlayStationos riválisához, sőt, némely pontban túl is mutat rajta.

ANYANYELV

A technika útvesztőiből elsőként a Forza 2 kínál kiutat, köszönhetően a játékban található teljes magyarításnak, ami nem áll mind beállítás

☛ Az autók minden eddiginél szebben, részletesebben vannak kidolgozva



Ha szeretsz a motorban turkálni, ha imádod a benzinszagot, a Forza 2 a te játékod!

annak lennie kell, a gépjárművek utolsó csavarja is tuningolható, állítható – dicséretesen mélyreható a lehetőségek skálája, csak győzze az ember fejben tartani a gépparkjának az aktuális állapotát. Mindent megtehető, a művészi vénánkat is kidomboríthatjuk, autót ennyire messzemenően részletelesen sohase cícomázhatunk ki. Ha számszerűsíté-
nénk a felvonultatott jellemzőket, rögtön világossá válna, hogy grandiózus munka áll a háttérben, mely lehetőségeinek szá-

tényezőiről, alkatrészeiről hosszas, részletes írást közölni az adott dolog megértésének érdekében. Emellett egy kisebb enciklopédiával is felér a program, ugyanis az összes felvonultatott gyártó rövid, összefoglaló történetét is megismerhetik a játékosok, miközben nézelődnek a virtuális autószaalon kínálatában.

FERRARI



EURÓPAI KOCSIK

☛ Az európai autók között minden nagyobb gyártó megtalálunk, még az exkluzív, és a többi játékból általában hiányzó Ferrarikat, Bentleyket és Porschékat is meghajthatjuk. Ezek mellett talán már nem is tűnik fel az Aston Martin, az Audi, a BMW, a Jaguar, a Maserati, a Mercedes, a Mimi, az Opel, a Peugeot, a Renault, a Saab, a Seat, a Volkswagen vagy éppen a Volvo...

AMERIKAI KOCSIK

☛ A benzinfaló gépek is szinte teljes kínálatban képviseltetik magukat. A legendás '67-es Corvette-től a 2007-es Shelby GT500-ig, az eredeti Dodge Viper-től a vadonatúj Chrysler Crossfire-ig, a klasszikus Ford Mustangtól a 2005-ös újrarendelésig minden ismert és ismeretlen típus a 300-as istálló tagja lesz.

más ellen játszható játékosok száma sajnos még nem ismert, tippünk szerint 8 vagy 12 lesz. A lehetőségek tárháza ezzel még korántsem teljes. A PGR3 mintájára itt is üzemi mód fog egy TV szolgáltatás, stílszerűen Forza Motorsport TV néven, ahol a legjobbakat (milyen pátoszos kifejezés) követhetjük nyomon. A világrekordokat a kezükben szorongató emberkéik szellemaitól úgyszintén elérhetőek lesznek, akárcsak a hivatalos weblapon

közétehető fényképeink is. Ami még nem volt az elődökben, az az aukciós ház nevezetű intézmény, ahol a TDU mintájára kereskedhetünk az értékeinkkel, no persze csak a játékban érvényes valutáért. Gazdát cserélhet az autó, alkatrészt, de akár elmentett design is, ha tudunk olyat pingálni, hogy az másnak pénzért is megérje.

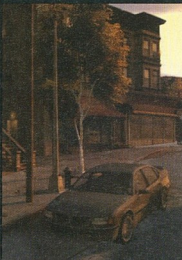
Szokatlan ugyan, de igen erős - internet nélküli - multiplayer rész is akad. Lesz osztott képernyős mód, valamint nyolc fős helyi hálózatos játékok támogató szekció, csak legyen hely hova pakolni a felszerelést. Igazán szerencsés csillagzat alatt születettek akár három X360-at is összefűzhetnek, megspékelve három HDTV-vel, hogy kihasználhassák a 180 fokos multimonitoros opciót, mely csupán a látószöveget növeli, gyakorlati haszna nem túl sok van, de úri murak pompás...

EGY HÓNAP S LEHULL A LEPEL

Ami már az első rész sajátja volt, az most is mind megtalálható lesz az új Forzában, persze mindenképp sokkal szebb, részletesebb koncentráltumban. Az már világosan látható, hogy egy újabb mérőföldök születtek az autósjátékok országútján, s ez a magas labda csak nekünk, játékosoknak jó, hiszen gerjeszti a versenyt, hogy a Sony válasza, a GT 5 ennél is sokkal jobb legyen. A lehetőség, mint mindig, adott, addig viszont az autósport rajongók idén nyáron csak X360-on fognak találni korunknak megfelelő minőségű szórakozást.



PLAY!



INFO

KIADÓ TAKE2

FEJLESZTŐ ROCKSTAR NORTH

PLATFORM PS3, XBOX 360

MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEVEDY



Grand Theft Auto 4

AZ ÉLET MÉG MINDIG BONYOLULT

Három éve készül, de a világnak csak most, fél évvel az októberi premier előtt adtak ízelítőt belőle – hölgyeim és uraim: a Grand Theft Auto 4 nemsokára megérkezik!

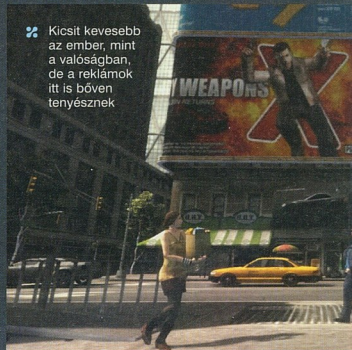
Kezdjük rögtön az alapokkal, hiszen a sok találgatás, tippelgetés után végre kiderült, hogy hol és mikor fog játszódni a GTA 4: napjaink New Yorkjában, a városban, amely soha nem alszik. Persze nem pont abban a New Yorkban, amit mi ismerünk, hiszen hivatalosan még mindig Liberty City néven fut a metropolisz, de azért sok dolog lesz ismerős. A kikötőben a Bol-

dogságszobor köszönti a bevándorlókat, megvan a Times Square és a Central park meglelője, és persze a híres felhőkarcolók is – csak éppen minden másként van elnevezve. Az egész várost nem modellezték le, hiszen az túl nagy lenne egy játékhoz – valamivel kisebb területre kell számítani, mint amekkorára a teljes San Andreasban volt, viszont sokkal sűrűbben, sokkal érdekesebben lesz berendezve. Plusz, ha elindult a játék, nem lesz töltőgetés – sem akkor, ha meghalunk, sem akkor, ha belépünk egy épületbe vagy éppen elhagyjuk azt...

Az alapvető játékmenet, a teljes szabadság érzete is megmarad. Lehet autókat és motorokat



Kicsit kevesebb az ember, mint a valóságban, de a reklámok itt is bőven tenyésznek

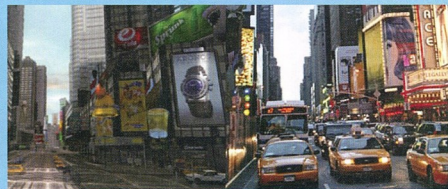


NEW YORK, NEW YORK...

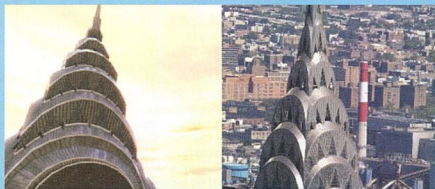
Liberty City ugyan nem teljesen New York másolata, de értelmes emberek (sőt, még a kicsit sötétebbek is) hamar felismerik a hasonlóságokat. És bár minden híres épületet, turistalátványosságot, városneveket másként hívnak, a Manhattan (itteni névén: Algonquin) közepén

levő Times Square, vagy éppen az egyik legmagasabb felhőkarcoló, a Chrysler épület (GTA-s neve egyelőre ismeretlen) azonnal felismerhetők. Kíváncsiak leszünk, vajon a Central Parkban levő állatkert is megvan-e, és ha igen, ki lehet-e szabadítani az oroszlánt...

TIMES Square



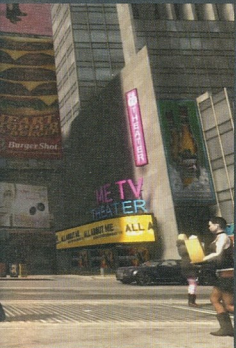
CHRYSLER Building



TV

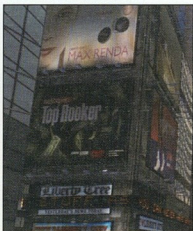
csaklítani (repülő, helikopter vagy bicikli nem lesz), a helyi bűnözők közé tartozván ismerős küldetéseket kell majd végrehajtani, és továbbra is szinte teljesen szabadon választhatjuk meg teendőinket.

csak egy lepusztult taxis vállalkozása van, no meg méretes adóssága, és agresszív ismerősei. A szomorú valóság megismerése után Niko nem lép le, inkább megpróbálja a saját hasznárra fordítani a helyzetet: előbb a kis céget akarja kihúzni a kulimászból, aztán valahogy feljebb akar jutni az élet sötétebbik oldalán levő számláitól. A csúcsról persze nem is álmodhatunk, New Yorknak sosem lesz egyetlen bandavezére – és mivel ezúttal sokkal realitábilisabb lesz a játék, a környezet, ezt mi sem érhetjük el.

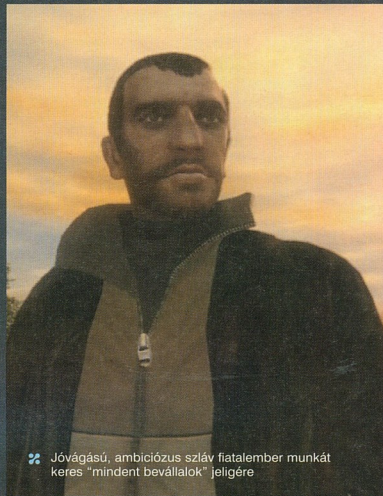


Hősünk egy Niko Bellic nevű kemény fickó lesz, valahonnan Európa egy meg nem határozott keleti zugából. Unokatestvére, Roman Bellic hívására érkezik Amerikába: a rokonok, autók, házak és gazdagság, vagyis a beteljesült amerikai álom ígérétevel csalt lépre minket, pedig igazság szerint

Poén PARADÉ



➡ Bár a sztori és valamennyire a játékmenet is komolyabb lesz, a vezetés is közelít majd a valóság felé, ez nem jelenti azt, hogy a szokásos GTA-humor hiányozna a játékban. Már az első videóban is rengeteg belső poén látszik, érdemes például előolvasgatni a hirdetőtáblák szövegeit, mert találhatunk néhány értőkes feliratot. A fenti képen például a Top Hooker nevű valóságshow hatalmas táblája látszik, mely jó eséllyel egy énekes, avagy modelkereső műsor mintájára épül fel. A MetLife életbiztosító Getalife néve fut, ami a netes fórumok egyik szelvényfejezése, de ezen felül is millió példáját látjuk, hogy a Rockstar North továbbra sem csak épelméjű embereket alkalmaz...



➤ Jövővásárú, ambíciózus szláv fiatalember munkát keres "mindent bevállalok" jellegére



PLAY!



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ FACTOR 5
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

írta: Infrideti



LAIR

V annak nevek a játéktörténelemben, melyek folyamatosan képesek megújulni, és mindig meglepik valamivel a világot. Ilyen csapat a kaliforniai, eredetileg 1987-ben Németországban alapított Factor 5 is. A hacker és demó szcénából kiemelkedett csapat végigsétált az összes platformon, olyan címekkel írva be magát a nagykönyvbe, mint a Katakis, a Turrican, no meg a Star Wars: Rouge Squadron. Eközben hardvertéren is kiemelkedőt alkotott, a multiplatformos MusyX technológia úttörő volt a játékok ótcatornás Dolby Surround Pro-Logic II megszólalásában, a DivX a videóknál terén lépett előre, nem

meglepő módon emiatt a Nintendo bevonta a brigádját a GameCube fejlesztésébe is.

Azt hiszem, ha valakitől, egy ilyen csapattól várhatjuk el, hogy elkészítse azt a játékot, mely minden tekintetben kihasználja és kiaknázza a PS3 teljes tudását. Márpedig a Lair ilyen: a kezdetektől együtt „lélegezték” a Cell processzorral, az Nvidia partnereként minden specifikációt megkaptak az RSX-ről, és a Sixaxis vezérlő, valamint a Blu-ray technológia is a megfelelő időben került a kezükbe. Nem csoda,

❖ Az arányok figyelemreméltóak: egészen eltörpülünk az egyik nagyobb bestia mellett

❖ Na ez tetszik, gyapjas sárkányt ma még úgysem öltem



A Lair irányítása kizárólag a Sixaxis mozgásésszával lesz megrendelhető. Az általunk kipróbált verzióban ez még nem működött tökéletesen de ezt biztos kijavítják.





hogy a Sony látva a projektet, azonnal megéjük állt (eredetileg X360-ra akartak fejleszteni), úgy anyagilag, mint technológiai támogatóként és kiadói minőségben gondozva a címet, így aztán egy igazi referenciájáték készül a San Rafael-i műhelyben.

ÁLOM HD-KIVITELBEN

A Lair egy epikus akciócím, melynek alapmechanizmusa a sárkányon repülésre és harcra épül. A játék színhelye egy birodalom, mely két kontinensből áll, és amelyben az intenzív vulkán-tevékenység miatti globális felmelegedés következtében katasztrófahelyzet alakult ki. A mokai nép hazája szárazságtól szenved, míg az asylian nép területén még akad termőföld, ami bőven elég egy kiadós konfliktushoz. Az ilyen kiélezett helyzetben persze szükség van ütőképes haderőre, ha bármi gond történe, ezért jön létre a „The Burners” nevű titkos katonai társaság, melynek lovagjai a sárkányok megölését és a velük, illetve segítségükkel vívott harcot fejlesztik tökélyre. Hősünk, Rohn, e csapat tagja, és a játék elején, amikor a mokai váratlanul megtámadja országát fővárosát, ő is a levegőbe emelkedik hű hatásával. Ahogy ilyenkor Hollywoodban a marketingesek lezárják az efféle felvezetéseket: ez az ő történetük...

A játék, ahogy említettem, igazi referencia. A megjelenítés natívan 1080p, azaz 1920x1080-as progresszív felbontásban látható, mely HDMI-n keresztül valóban csodálatos látványt produkál – és mind emellé 7.1-es tömörítetlen hangzóanyag társul. A Lair tökéletesen kihasználja a



TUROK

Bár igencsak a fű alatt érkezik az új Turok, mindegyre minden, amit csak tudunk, láttunk róla, az pozitív benyomásunkat erősíti. Az új fejlesztők messze hagyták a korai részek indiános vonalát, most a sztori egy idegen bolygóra viszi úr-roham-osztagunkat, ahol a meglepően agresszív hüllők között kell rendet tennünk. Várható rengeteg sci-fi fegyver, irányítható csapattagok, használható járművek egész sora, no meg háznyi őshüllők egész serege. A játék alatt a Gears of Warban már bizonyított Unreal Engine 3 dolgozik, így a látvánnyal nem lesz gond. Ráadásul a sorozatban elsőként itt lesz online multiplayer is, ahol ugyan ósálatokat nem lehet majd alakítani, viszont kellemes területfoglalós mókában oszthatjuk ki egymást a neten keresztül. Persze megint lesz sok vicces fegyver, az íjpuska például keresztülölvő, és a falra lógatja áldozatát, de lesz lángszóró is, méghozzá a hatalmas fűben olykor ránk is veszélyes változatban.



❖ Furcsa, hogy hatásunk ért ebből, kalimpálásunkból ugyanis nem sokat láthat...



PS3 speciális hardverelemeinek képességeit, és ehhez egy új, minden elemében teljesen saját készítésű motor társul. A Cell proci „progressive mesh” technikája döbbenetes részletgazdagságot biztosít, melynek segítségével mind a távoli, mind a közeli részletek túlélesen jelennek meg. A játékban minden valós időben jön létre, még a sárkányok szájából ömlő tűz sem textúra, hanem az RSX biztosította effekt, csakúgy, mint a víz, a felhők, a füst és a köd, a láva, a szél és az eső, vagy akár a szörök, a HDR technológia pedig a fényeket, árnyékokat, tükröződést, így a napszakváltásokat és különféle átmeneteket varázsolja élővé. Ezek mellé csatlakozik a „real-time dynamic physics”: a képernyőn egyszerre látható seregnyi ember, állat és objektum (mint például a köpönyek, zászlók) mindegyike önálló fizikai modellel, azaz saját animációval és egyedileg programozott ragdoll képességgel bír.

SZELEK SZÁRNYÁN

A másik referencia magára a Sixixs vezérlőre vonatkozik, pontosabban annak mozgásérzékelős funkciójára, melyet ma még nem sok játék használ ki. Az eszköz megfelelő irányba döntésével sárkányod is arra dől, így tudod kormányozni, és a különféle extra akciókat – mint a zuhanórepülés – is ezzel tudod kezdeményezni. A kontrollort hirtelen hátrarántva az állat 180 fokok fordulatot hajt végre, míg földközben a lefelé rántás hatására erővel lecsapja lábát, amely ki-



JOHN DEBNEY

A játék vonzerőjét tovább növeli egy név: a zeneszerző ugyanis nem más, mint Hollywood egyik legfelkapottabb filmkomponistája, John DeBney, aki most először dolgozik videójátékban. Az 1956-os születésű, Los Angelesben élő mester sikercímek felSOROLNI is nehéz, hiszen 116 műben hallhatuk zenei munkáit: Emmy-díjat nyert a The Young Riders és a The Cape sorozatokért, az ASCAP díjat nyerte el a Tudom, mit tettei daval nyáron, a Macskák és kutyák, a Bigyó felügyelő, a Skorpiókirály, a Sin City és a Mindenősi filmekért, és Oscarra jelölték a Passióért. A játékhoz Londonban, a híres Abbey Road Studio-ban egy 90 fős szimfonikus zenekarral, három napos melóval nyolc CD-nyi anyagot rögzítettek. DeBney egy évet töltött el a komponálással, miközben összehozta a nyugati nagyzenekari- és kórusmuzsikát kínai hangszerekkel és más etnikumok hangszavilágával.

sebb földregélt, ezáltal sérülést okoz. A talajon álva az előre-hátra mozgatás az ellenség pofozására szolgál, sőt ha sárkányod elregette csökeken, ennek hatására fog elfogaszteni pár áldozatot, hogy regenerálja magát. Mi több, a gombnyomásra kilehelt lángcsóvát is a vezérlő mozgatásával tudod majd irányítani.

Ha már szó esett a harcról, fejtjük is ki kicsit bővebben! A támadásokból „lő és lovassa” egyaránt kiveszi részét. Ha elég közel jutsz egy ellégségs sárkányhoz, állatod fizikailag bántalmazhatja, ugyancsak a mozgásérzékelős móka segítségével, erőteljesen arafelérántva a vezérlőt, amerre a dől van, de az előlő gombok segítségével lehet őt harapni, karmolni, „fejelni”. Adott eset-

ben viszont meg is lehet csákyázni az ellénséget, hősöddel átugorhatsz az ő hatására, és akár magát a harcosot, akár a szárnyas lényt is kinyírhatod.

KIRAKATBA VALÓ

A fejlesztők elmondták, hogy az első címben, mely a Blu-ray lemez 25 gigás kapacitását teljesen kihasználja, a szolista elményre koncentráltak, de ha kedvező fogadtatásra talál a játék, a következő etapban már egy többjátékos móka is elképzelhető – letölthető extra dolgok viszont mindenképp járnak majd mellé.

Sokak szerint a PS3 visszafogott fogadtatása annak is köszönhető, hogy az első játékok még nem használták ki a szuperhardver tudását. Nos, a Lair megjelenése ezen is segíteni fog: igazi kirakatba való cím lesz, melyen be lehet majd mutatni a konzol képességeit, és abban is bizhatunk, ismerve a srácok előéletét, hogy mindezekkel együtt a játék nem pusztán „techdemó” lesz, hanem olyan darab, mely játéktélményben is emlékeztet, remélhetőleg felejthetetlen pillanatokat nyújt majd.



☛ Az üldözés során hamar elkapjuk ezt a méretes jószágot

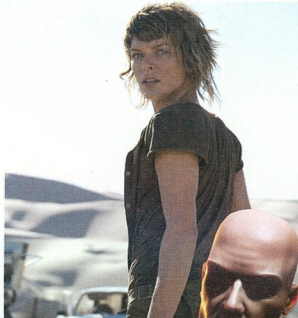


☛ Iszonyatos izmok kellene ezekhez a páncélokhoz...

A filmek alapján készült játékok rendkívül népszerűek: nézd csak meg e számunkat, melyben több ilyen is találsz. Egyelőre ritkább eset, és csak nagy néha sül el jól, hogy játékok alapján készülnek filmek – most a nemrég bejelentett ilyen alkotásokra térünk ki. Sajnos a Halo-filmek egyelőre jegellik, a Metal Gear filmesítéséről hallani sem akarnak, úgyhogy a minőségért nem keszeskedünk; bár a Prince of Persián azért látszik, hogy igen komolyan gondolják...

Resident Evil: EXTINCTION

A Resident Evil (a nagyszerű magyar fordításban: A Kapitár) trilógiájáa bővülve ott folytatja a történetet, ahol anno a második rész végén magukra hagytuk a szereplőket. A Raccoon Cityben lezajló katasztrófát követően a túlélők a sivatagban menekülnek Alaszka felé, hozzájuk csapódik Alice (Milla Jovovich), aki besegít az Umbrella Corporation elleni küzdelemben. A forgatókönyvet ismét az első és második részt jegyző Paul W. S. Anderson jegyzi, a rendezést pedig az Apocalypse-hez hasonlóan egy tők ismeretlen direktor vállalta magára. Az összetevőket figyelembe véve bizton állítható, hogy aki jól szórakozott az eddigi részekben, az valószí-



nűleg most sem fog csalódni, aki pedig korábban sem ájt el a Resident Evil adaptációtól (azaz a világ 99%-a), az mostanra nyilván fel sem kapja a fejét a harmadik rész közeledtéről hallva.

✖ Jovovich kisasszony életét zombik nélkül el se tudja képzelni

PLAY!

RENDEZŐ RUSSEL MULCAHY
SZEREPLŐK MILLA JOVOVICH, ODED FEHR, IAIN GLEN, ALI LARTER, ASHANTI
AMERIKAI BEMUTATÓ 2007. SZEPTEMBER

HITMAN

A kezdeti hírekkel ellentétben mégsem Vin Diesel bújta a kopasz halászosztó szerepébe, feladatát Timothy Olyphant vette át, aki ezidáig jobbára csak mellékszereplőként bukkant fel a nagyobb hollywoodi mozikban (Álomcsapda, Túl mindenem, majd a Die Hard 4), és a Deadwood című zseniális sorozatban kapott nagyobbacska szerepet. A történetről sok nem szivárgott ki, annyi bizonyos, hogy a cselekmény nagyjából az első Hitman játékon alapszik, és a felvételek Bulgáriában, Dél-Afrikában, Szentpéterváron meg Londonban lettek rögzítve. Látna azonban a na-

gyobb nevek hiányát és az aggasztó tény, hogy Luc Besson producerként vesz részt a készítésben, meg merjük kockáztatni, hogy

amennyiben a film a tengerentúlon nem lesz (anyagilag) sikeres, a hazai rajongók mindössze DVD-n láthatják viszont kedvenc gyilkológépüket.

PLAY!

RENDEZŐ XAVIER GENS
SZEREPLŐK TIMOTHY OLYPHANT, ROBERT KNEPPER, DOUGRAY SCOTT
AMERIKAI BEMUTATÓ 2007. OKTÓBER

Prince of Persia: SANDS OF TIME

A Prince of Persia játékról egyelőre sokkal több a pletyka, mint a hivatalos információ. Annyi bizonyos, hogy a jogokat Jerry Bruckheimer szerezte meg 2004-ben, és ha végigtekintünk a producer eddigi munkásságán, akkor nyugodtan állíthatjuk:



jó kezekben van a projekt. A legújabb hírmorzsaik szerint Michal Bay várományos a rendezői székre, s bár őt lehet szeretni vagy utálni, azt el kell ismerni, hogy látványos filmeket rendez, márpedig a Prince of Persia esetében ez minden, csak nem hátrány. A kiszivárgott információk szerint a történet eltér az eredeti kalandtól, az elsődleges cél ugyanis egy uralkodó megfékezése, aki képes lenne egy homokviharral elpusztítani mindent. A világmegmentő akcióban hősünk társaul egy rivális hercegno szegődik, így a romantikus vonal is garantált a filmhez. Bár mindez még csak spekuláció, azért érdemes figyelembe venni, hogy a

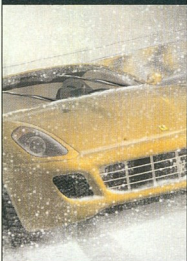



Prince of Persia olyan potenciált hordoz magában, ami akár egy Karib-tenger kalóza szintű trilógiát is eredményezhet.

PLAY!

RENDEZŐ MICHAEL BAY
SZEREPLŐK ?

AMERIKAI BEMUTATÓ 2008


 **PLAY!**

 **INFO**
KIADÓ MICROSOFT

FEJLESZTŐ BIZARRE CREATIONS

PLATFORM XBOX 360

MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDEV

írá: Kredenc



AZ AUTÓSZIMULÁTOROK ARANYKORA

A PGR3 szerintem a mai napig a legjobb autós játék X360-on (bár Snake itt biztos közbevégná, hogy a Burnout Revenge volt jobb, RBaly pedig a Test Drive Unlimited mellett törne lándsát), így nem véletlenül örülünk meg annak, hogy idén már érkezik a folytatás is.

A PGR4 az év végén kerül majd a boltokba, szeptemberről előbb semmiképpen nem várható – azaz nagyjából fél évünk lesz rá, hogy a Forza 2-vel kitomboljuk magunkat, mielőtt érkezik a másik nagy autós durranás. Az alapok természetesen nem változnak: borzalmasan drága kocsikkal fogunk repeszteni a világ leg-híresebb nagyvárosaiban, on- és offline egyaránt. Persze az őrdög a részletekben bujkál, és ezen a téren aztán nem lesz hiány újításokban, bővítésekben.

Az például ordít a képekből, hogy az időjárás bizony megjelent a sorozatban, és hozzá ezt elképesztő látványossággal teszi. Tombol a hóvihár, nyakunkba szakad a váltakozó sebességű eső, ami aztán a földön tócsákba gyűlik, és egy hosszabb futamon akár még oda is fagy. Az autók kereke alól spriccel ki a koszos hólé, sűrű köd takarja el a közelgő kanyar ívét, belső nézetben pedig drukkolhatunk az ablaktör-


zonnyal oltári nagy mulatság lesz, amikor egy ilyenre taszajtuk cimboránkat egy online futam alatt.

A játékban való előrejutás is megváltozik, el lehet felejtetni az egyszerűen egymás után következő bajnokságokat, futamokat: itt

Júniusban a Forza, majd nemsokára a PGR4 - ez mindenkinek elég lesz!

először versenyzőt kell kreálnunk, arcvonás-
lőnek... És mindez természetesen kihat a versenyeke is, nem csak látványos effektokról van szó. A vastag hóban érdemes a kitaposott úton menni, a tócsák kellemesen csúszósak, a lefagyásokról nem is beszélve – így minden bi-

okkal, színekkal, logóval, majd vele ülhethünk egyre jobb és jobb gépekbe. A pályák szélén egyre több rajongó viseli a pólónkat, a versenyeket követő összefoglalókban is egyre nagyobb szerepet kapunk – sztori, meg párbe-

 Olasz sportautó Kudos gyűjtésre gazdát keres



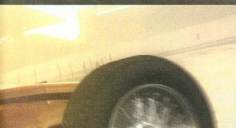


PSP TOPLISTA

ANGLIA 07.04.07-07.04.14

RR4

☒ A hóvihár alaposan be fog kavarni a versenyeken



300 MARCH TO GLORY

KIADÓ: EIDOS
FEJLESZTŐ: COLL. STUDIOS
PLAY1 értékelés — **50%**



VIRTUA TENNIS 3

KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: SUMO DIGITAL
PLAY1 értékelés — **81%**



TMNT

KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT
PLAY1 értékelés — **10%**



GTA VICE CITY STORIES

KIADÓ: ROCKSTAR
FEJLESZTŐ: ROCKSTAR LEEDS
PLAY1 értékelés — **91%**



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: HB STUDIOS
PLAY1 értékelés — **--%**



CALL OF DUTY ROADS TO...

KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZTŐ: AMAZE
PLAY1 értékelés — **70%**



MEDAL OF HONOR HEROES

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY1 értékelés — **80%**



TEST DRIVE UNLIMITED

KIADÓ: ATARI
FEJLESZTŐ: MELB. HOUSE
PLAY1 értékelés — **86%**



PRO EVOLUTION SOCCER 6

KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: KONAMI DIGITAL
PLAY1 értékelés — **--%**



NEED FOR SPEED CARBON

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





✘ Ha ez játék közben is így fog kinézni, akkor a GT5-nek bizony fel kell kötnie a nadrágot látvány tekintetében



szédek viszont nem lesznek. Ezúttal nem csak 250-es tempó felett száguldozó szuperautók lehettek fel a kínálatban, hanem némileg lassabb gépek (az ikonként, legendaként emlékeztetésé vált gépekre koncentrálnak, a klasszikus Porschtól az eredeti Miniig vagy a '63-as Corvette-ig), valamint tanulmányautók is. Sőt, a fejlesztők szerint az egyik versenysztyálj igen-csak meglepő lesz, amit senki nem vár a sorozattól. Óriás terepjárók? Ralliautók? Gokartok? Nem, nem: a mi tippünk: motorok!

A városok listája is alapos bővüléssel megy át, egyrészt megkapunk minden helyszínt az előző részből (New York, London, Las Vegas, Tokió – persze mind alaposan kibővíve, új utvonallakkal ellátva), plusz Shanghai, egy fantázia-alkotta metropolist, és még legalább három várost. Ezek mellé, mintegy kövér bónuszknak megint ott lesz a legendás – és iszonyat hosszú – Nürburgring versenypálya. Mindent egybevetve a kész versenypályák száma bőven 200 felett van, ráadásul ezúttal is megkapjuk a pályaszerkesztőt!

Online téren is nagy dolgok készülnek, egyrészt egy sokkal jobban testre szabható, és barátaink által meglátogatható garázsral, valamint legalább két teljesen új játékmóddal együtt. Érdekes, hogy az online fizika kicsit más lesz, mint mikor az AI ellen játszunk: a bunkó lökdősődések elkerülése végett a kisebb tolgálások, apróbb ütközések nem hatnak majd ki annyira durván az autókra. És ha már itt tartunk, a mesterséges intelligencia is rengeteget fejlődik: ezúttal különféle személyiségekkel rendelkeznek majd, lesznek vakmerőek, és lesznek, akiket könnyedén leszoríthatunk.

A grafika sokkal szebb, mint a PGR3-ban, az újítások és az alaposan kibővített tartalom még a vad rajongókat is újra el fogja csábítani, az online futamok és a megújult karrier-mód pedig remélhetőleg új utat mutat az autószimulátorok világában...

PLAY!



INFO

KIADÓ SEGA

FEJLESZTŐ BIZARRE CREATIONS

PLATFORM PS3, XBOX 360

MEGJELENÉS 2008

írta: Infidel



The CLUB

MESÉLJ MINDENKINEK A KLUBRÓL

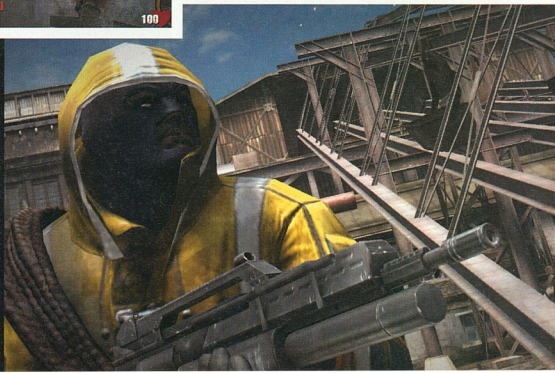
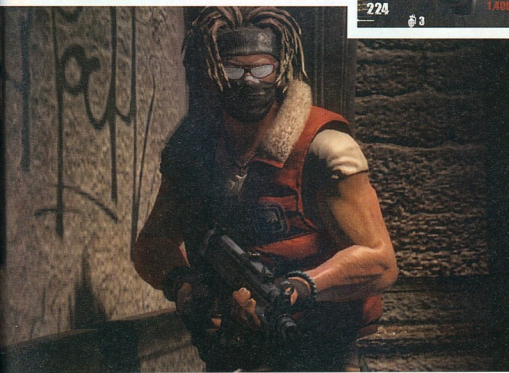
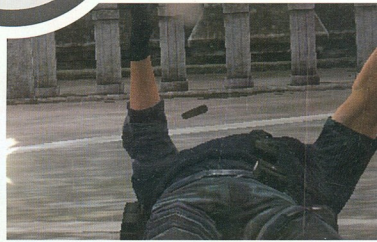
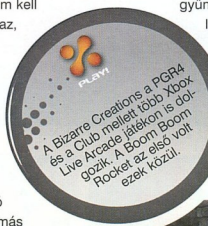
A Bizarre Creations nem csak autós játékokkal foglalkozik, bár az vitathatatlan, hogy befutásuk a Metropolitan Street Racernek, illetve még inkább az annak spirituális folytatásának tekinthető PGR-sorozattal következett be. A sráok azonban kicsit belefáradtak az aszfaltbetyárkodásba, és elkezdtek dolgozni egy külső nézetes akciójátékon, méghozzá a Sega részére.

A klub – mármint a játék – történetéről még nincsenek információk azon kívül, miszerint a han-

ilyen szépen kidolgozott bőrnyakát még egy játékban sem láthatunk

gulatot a Halálos fegyver-filmek ihlették, és ennél jobb ajánlólevél számunkra nem kell egy kis önfelvető lövöldözéshez. Igaz, esélyes, hogy nem a sztori lesz a legfontosabb, hiszen a régi játéktérmi alkotások mintájára itt is a pontszerzésen lesz a hangsúly. Lelősz valakit, tíz pont; ha előtte kilövöd a kezéből a fegyvert, kétszeres szorzó; ha a feje feletti csillárt robbantod rá, ötszörös szorzó, ha vetődsz, vagy az utolsó tölténnyel ölsz, tízszeres – ha egymás után lösz, a pontszámok, szorzók összeadódnak, így mintha csak a Tony Hawkban lennél,

kombóznod kell a gyilkosságokat. A jó célzás gyümölcse az új és új megnyitó pályákban van, melyek kellőképpen lerombolhatóak lesznek. Kooperatív multi biztosan lesz, és ha valahogy kitalálják, hogy ez a játékmenet milyen szabályok szerint működhet egymás ellen, úgy kompetitív lövöldözésre is számíthatunk.



SingStar

MONDD EL DALBAN!

Bár a Guitar Hero 2 nem jön ki PS3-ra (majd a harmadik rész, év végén), nem maradunk zene, pontosabban éneklés nélkül Sony-földön sem. Azon túl, hogy a PS3-as SingStarral is lehet ugyanúgy énekelni (akár egyedül, akár duetben), mint a korábbi verziókban, lesznek komoly javulások. Ilyen például, hogy mivel a számok nagy részét netről lehet majd egy dollárért letölteni HD felbontású videókkal együtt (persze a lemezen is lesznek nóták, de az csak a jéghegy csúcsa), nem lesz

gond a választékkal, az első napon már több száz dal lesz letölthető. Ráadásul a híres nóták mellett ezúttal végre lesz hely a millió kevésbé ismert kedvencnek is. És ha ez még nem lenne elég – bár eddig a SingStarral mindig is az volt a baj, hogy kevés nóta volt a lemezeken –, a Sony egyfajta közösségi, videoblogos oldalt is ad a játékhoz, így egy USB kamerával felvehetjük „koncertünket”, és feltölthetjük egy YouTube-szerű oldalra, ahol lehet majd szavazni, fórumozni és új barátokat szerezni.

SingStore™
Song details

CONTENT

OutKast
Hey Ya



media gallery
sing snap shots



Paul and Jeremy
PERFORMING
OutKast
Hey Ya

my SingStar® online
pick an option

my profile
Nicky
24 comments
Best score
6200
Hopetull
EASY

SingStar scene

find out who's playing SingStar

David
Lead Singer
online
Shela
Rising Star
online
☆☆☆

PLAY!
KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV

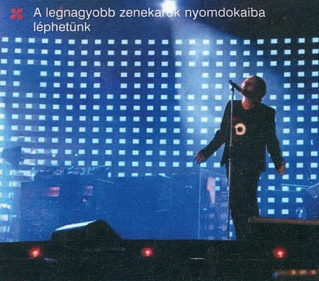
Rock Band

TE LEHETSZ AZ ÚJ TOKIO HOTEL...

Az eddigi Guitar Hero-k alkotóit nemrég megvette az MTV, és első új játékok ennek megfelelően még meleyebbre vezet minket a rockzene birodalmába. Ezúttal ugyanis virtuális garázsbandát alakíthatunk, gitárral, basszgitárral, énekessel és dobbal (síp és nádihegedű nem lesz). Még nem tudni, hogy minden egyes játékhoz jár-e a négy kiegészítő, avagy azokat majd külön kell-e egyenként megvenni, mindenesetre arra a dobkészletre kíváncsiak leszünk! Nem kell majd egy egész nappal elfoglalnunk, hiszen a játékot az online koncertezésre készítik: mi otthon gitározunk, a



szomszéd a saját lakásában dobol, az énekes és a basszusos meg lehet brazil vagy kameruni is akár. Az MTV hathatós támogatásával ráadásul a legnagyobb együtteseket sikerült felkérni a szereplésre, és a világ öt nagy zenei kiadója közül az összes hozzájárult értékes masterfelvételeinek a felhasználásához. És persze az MTV a körítésben is szerepet játszik, így jó eséllyel szerepelhetünk majd a tévécsatorna ismert műsoraiban, vagy akár adhatunk Unplugged koncertet is.



PLAY!
KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ HARMONIX
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV



GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

JÁTÉKPROGRAM MAJÁLISI!

PLAYSTATION 3 JÁTÉKOK

- Call of Duty 3 16 990
- Def Jam: ICON 16 990
- Fight Night Round 3 16 990
- Formula One Championship 2 16 990
- Full Auto: Battlegrounds 16 990
- Genji: Days of the Blade 16 990
- Godfather: Don's Empire 16 990
- Marvel Ultimate Alliance 16 990
- Motorstorm 16 990
- NBA Street HomeCourt 16 990
- Need for Speed Carbon 16 990
- NHL 2K7 16 990
- Oblivion 16 990
- Resistance: Fall of Man 16 990
- Ridge Racer 7 16 990
- Sonic the Hedgehog 16 990
- Tony Hawk's Project 8 16 990
- Virtua Fighter 5 16 990
- Virtua Tennis 3 16 990

PlayStation 2
TEST DRIVE
Test Drive Unlimited
12 990,-

PlayStation 2
MEDAL OF HONOR VANGUARD
Medal of Honor Vanguard
14 590,-

PlayStation 2
BURNOUT DOMINATOR
Burnout Dominator
14 590,-

PlayStation 2
GOD OF WAR 2
God of War 2
16 990,-

X-BOX 360 JÁTÉKOK

- Battlefield 2 Modern Comb 5 990
- Battlestations Midway 15 990
- Bionicle Heroes 9 990
- Burnout Revenge 9 990
- Call of Duty 2 "GOTY" 9 990
- Call of Duty 3 16 990
- Call of Duty Wars 12 990
- Crackdown 17 990
- Dead or Alive 4 9 990
- Dead or Alive Xtreme 2 16 990
- Def Jam Fight for NY 9 990
- Def Jam Icon 16 990
- FIFA 07 16 990
- Formula One 2006 9 990
- Gears of War 16 990
- Godfather 16 990
- Just Cause 9 990
- Kameo: Elements of Pow 9 990
- Kong Kong 9 990
- Lego Star Wars 2 16 990
- Lost Planet 9 990
- Lotto: Battle for M.E. 2 9 990
- Need for Speed Most W. 2 19 990
- Need for Speed Carbon 16 990
- Ninety-nine Nights 16 990
- Oblivion (Elder Scrolls 4) 11 990
- Perfect Dark Zero 9 990
- Prey 9 990
- Project Gotham Racing 3 9 990
- Quake 4 9 990
- Rainbow Six Vegas 9 990
- Splitter Cell Double Agent 19 990
- Tini Ninja Mutant Turtles 14 990
- Tomb Raider Legend 4 990
- Tony Hawk's Project 8 16 990
- Top Spin 2 9 990
- UEFA Ch. League 06/07 16 990
- Virtua Tennis 3 16 990
- X-Men Official Game 9 990

PlayStation 2
Pro Evolution Soccer 6
7 990,-

PlayStation 2
Outrun 2006
7 990,-

PlayStation 2
FINAL FANTASY XII
14 390,-

PlayStation 2
GTA Vice City Stories
9 990,-

PlayStation 2
Hitman Contracts
2 990,-

PlayStation 2
Tomb Raider Legend
4 990,-

PlayStation 2
Lego Star Wars
2 990,-

PlayStation 2
Metal Gear Solid 3
2 990,-

PlayStation 2
SEGA CLASSICS COLL.
3 990,-

PlayStation 2
SOUL REAVER 2
1 990,-

PlayStation 2
SONIC GEMS COLLECTION
3 990,-

PlayStation 2
SOUL CALIBUR 3
3 990,-

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

- 24 HUN 5 990
- 7 Sins 5 990
- Baldur's Gate Dark Alliance 2A 29 990
- Batman Begins 6 290
- Battlefield 2 Mod. Combat 6 290
- Bionicle Heroes 9 990
- Brothers in Arms 5 990
- Brothers in Arms Earned in Blood 4 990
- Burnout 3 Takedown 6 290
- Burnout Revenge 6 290
- Burnout Dominator 14 590
- Call of Duty Finest Hour 9 990
- Call of Duty 2 Big Red 02 6 290
- Call of Duty 3 16 990
- Canis Canem Edit (Bully) 19 990
- Cars (Verdák) 7 990
- Chess Challenge 6 290
- Chronicles of Namia 6 990
- Death by Degrees 9 990
- Destroy All Humans 2 6 290
- Downtown Run 9 990
- Driver 3 5 990
- Driver Parallel Lines 6 290
- Enter the Matrix 7 990
- Evolution GT 9 990
- FIFA 05 HUN 6 290
- FIFA 06 HUN 6 290
- FIFA Street 2 6 290
- Final Fantasy XII 14 990
- Formula 1 9 990
- Formula One 2006 9 990
- Formula One 2007 9 990
- Freak Out 5 990
- King of Troopers 6 290
- Getaway 5 990
- Getaway Black Monday 9 990
- Getaway 2 9 990
- God of War 16 990
- God of War 2 16 990
- Godfather 16 990
- Golden Age of Racing 8 990
- Gran Turismo 4 9 990
- Grand Theft Auto 3 9 990
- GTA Vice City 9 990

- GTA San Andreas 8 990
- GTA Liberty City Stories 7 990
- GTA Vice City Stories 9 990
- GTA X + Liberty City Stor. 9 990
- GuRik Ura: Harkadok 6 290
- Győrük U: Király visszatér? 7 190
- Happy Feet 10 990
- Hanley Davison 3 990
- Harry Potter Bőlcsek köve 6 290
- Harry Potter 2 Titkok kamn 6 290
- Harry Potter 3 Azkabani L. 6 290
- Harry Potter 4 Tűz serlege 6 290
- Hitman Contracts 2 990
- Hummer Badlands 4 990
- Jak and Dexter 3 990
- Jak 2: Renegade 3 990
- Jak 3 3 990
- Jax 3 990
- Just Cause 2 990
- Killzone 5 990
- Kong Kong 7 490
- Lord of the Rings 2 Towers 6 290
- Lego Star Wars 2 990
- Lego Star Wars 2 12 990
- Lord of the Rings 2 Towers 6 290
- Madagascar 8 990
- Matrix Path of Neo 7 990
- Medal of Honor Frontline 6 290
- Medal of Honor Rising Sun 6 290
- MOH European Assault 6 290
- Midnight Racing 2 DUB Rims 6 290
- Medal of Honor Rising Sun 6 290
- MOH European Assault 6 290
- Midnight Racing 2 DUB Rims 6 290
- Medal of Honor Rising Sun 6 290
- Mortal Kombat Armageddon 10 590
- Mortal Kombat 4 9 990
- Mortal Kombat Shaolin M. 6 290
- Mortal Kombat Armageddon II 10 590
- MOGP 4 3 990
- Motorbike 3 990

- NBA 07 14 590
- Need for Speed Underground 2 6 290
- Need for S. Most Wanted 6 290
- Need for Speed Carbon/4 14 590
- Need for Speed Underground 4 990
- Noblit Racing 3 990
- Outrun 2006 7 990
- Pirates of the Caribbean 2 7 490
- Prince of Persia Sands of 3 990
- Prince of P. Warrior Within 4 990
- Prince of Persia Trilogy 3 990
- Pro Evolution Soccer 6 3 990
- Raceway 3 990
- Ratchet Simulation 3 3 990
- Ratchet and Clank 3 990
- Ratchet and Clank 2 3 990
- Ratchet and Clank 3 3 990
- Resident Evil 4 3 990
- Rayman 10th Anniversary 7 490
- Rayman Raving Rabbids 11 990
- Seek and Destroy 3 990
- Sega Classic Collection 3 990
- Sega Mega Drive Collect. 3 4 990
- Sonic Heroes 3 990
- Silent Hill 3 3 990
- Sims 2 Házakdevec HU 14 590
- Socm 3 5 990
- Sonic Gems Collection 3 990
- Sonic Riders 3 990
- Soul Calibur 3 3 990
- Soul Reaver Next-Gen 3 990
- Splitter Cell 3 990
- SP Pandora Tomorrow 3 990
- Chaos Theory 6 990
- SC Double Agent 3 990
- Star Trek Encounters 2 990
- Star Wars Battlefront 2 9 990
- Star Wars Episode III 8 990

- State of Emergency 3 990
- Stealth Force 3 990
- Stock Car Crash 3 990
- Stock Car Speedway 3 990
- Tini Ninja Mutant Turtles 9 490
- Tekken 5 5 990
- Test Drive Unlimited 12 990
- Tom és Jerry 3 990
- Tomb Raider Legend 4 990
- Tony Hawk's Project 8 12 990
- Tourist Trophy 5 990
- UEFA Ch. League 06/07 14 590
- Worms Forts Out on Siege 3 990
- WRC 4 3 990
- WRC Rally Evolved 5 990
- X-Men 3 990
- Harry Potter 4 Tűz serlege 6 290
- Killzone Liberation 7 490
- Kong Kong 7 990
- Loco Roco 4 990
- Lord of the Ring Tactics 6 290
- Lumines 7 990
- Medal of Honor Heroes 3 990
- Medieval Resurrection 7 490
- Metal Gear Acid 7 990
- Metal Gear Acid 2 6 990
- Mind Quiz 2 990
- Need for Speed Most W. 2 8 990
- NIS Carbon Out on the City 11 990
- Outrun 2006 3 990
- Pirates of the S. Meier's 11 990
- Pirates of the C. Dead M. 12 990
- Pocket Racers 3 990
- Prince of Persia Revelat. 2 5 990
- Rengoku 3 990
- Ridge Racer 7 490
- Ridge Racer 2 6 990
- Rocky Balboa 12 990
- Sims 2 6 290
- TOCA Race Driver 3 Ch. 11 990
- Splitter Cell Essentials 13 990
- Star Trek Tactical Assault 3 990
- Star Wars Battlefront 2 8 990
- Street Supremacy 3 990
- Tini Ninja Mutant Turtles 11 990
- Tekken Dark Res. 3 Ch. 4 990
- TOCA Race Driver 3 Ch. 11 990
- Wipeout Pure 4 990
- Untold Legends 9 990
- Vua Tennis 3 990
- Wipeout Pure 4 990
- World Rally Champ. 7 9 990
- X-Men Legends 2 7 490
- Ys The Ark of Naphethim 3 990

- Harry Potter 4 Tűz serlege 6 290
- Killzone Liberation 7 490
- Kong Kong 7 990
- Loco Roco 4 990
- Lord of the Ring Tactics 6 290
- Lumines 7 990
- Medal of Honor Heroes 3 990
- Medieval Resurrection 7 490
- Metal Gear Acid 7 990
- Metal Gear Acid 2 6 990
- Mind Quiz 2 990
- Need for Speed Most W. 2 8 990
- NIS Carbon Out on the City 11 990
- Outrun 2006 3 990
- Pirates of the S. Meier's 11 990
- Pirates of the C. Dead M. 12 990
- Pocket Racers 3 990
- Prince of Persia Revelat. 2 5 990
- Rengoku 3 990
- Ridge Racer 7 490
- Ridge Racer 2 6 990
- Rocky Balboa 12 990
- Sims 2 6 290
- TOCA Race Driver 3 Ch. 11 990
- Splitter Cell Essentials 13 990
- Star Trek Tactical Assault 3 990
- Star Wars Battlefront 2 8 990
- Street Supremacy 3 990
- Tini Ninja Mutant Turtles 11 990
- Tekken Dark Res. 3 Ch. 4 990
- TOCA Race Driver 3 Ch. 11 990
- Wipeout Pure 4 990
- Untold Legends 9 990
- Vua Tennis 3 990
- Wipeout Pure 4 990
- World Rally Champ. 7 9 990
- X-Men Legends 2 7 490
- Ys The Ark of Naphethim 3 990

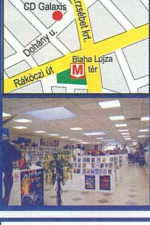
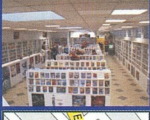
Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMEK EGY HELYEN!

PC játékok
Playstation 2 és 3,
Playstation Portable,
Xbox 360 játékok
DVD filmek

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



Csomagküldés! MÁR MASZAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Időszakos csomagküldési akcióknál megújult honlapunkon tájékozódhat!

Díja: a kiszállítási címítő és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft-csomag.
Célnyilvántartási számunk: C/02/2599

Galaxis NET

0-24h, egész nap
Online, friss termék-információval, listával

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



PLAY!



INFO

KIADÓ SONY

FEJLESZTŐ INSOMNIAC

PLATFORM PS3

MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDEV



Ira: Infritel

Ratchet & Clank Future: TOOLS OF DESTRUCTION

A PUSZTÍTÁS VARÁZSLATOS ESZKÖZEI

Az Insomniac-nál valami nagyon durva túlóra-rendszer működhet, hiszen a fiúk öt éve óraműpontossággal novemberben leszállítanak egy remek programot a Sony aktuális gépére. Sorozatban négy Ratchet, tavaly a Resistance, idén pedig visszatérnek a jó öreg kis lombaxhoz és hűséges robotjához.

Ezúttal azonban rettentő újítások helyett megpróbálnak visszanyúlni a sorozat első részéhez, kellő teret adva a platformrészeknek és a minijátékoknak is a rengeteg lövöldözés-csapkodás mellett. Az RC3-ban szereplő hackelős minijáték mintájára sok hasonló aprósággal fogják feldobni a játékot (legalábbis, reméljük, ez tényleg feldob majd minket, mert azt annyira nem komátuk...). Emellett az újrájós részekben is dolgoznak, igaz, főképp a grafikáért felelős

X Ezek az oktondi bestiák még nem ismerik csavarkulcsunk halálós erejét.



Az új Ratchet szerencsére már ezévben megérkezik, rá is fér már a PS3-ra egy erős név...





CLANK

A David Kaye profi színkronszínész által megszólaltatott Clank Ratchet régi társa, ám az utóbbi időben bizony rájárt a rúd. A harmadik részben például egy rajongója elrabolta, majd kicszerélte egy gonosz, vörösszemű változatra, Klunkra. A negyedik részben még jobban elbánták vele a fejlesztők: a játékban csak mint a bázison ülő segítő vett részt, a pályákra, a harcba nem jöhetett velünk. Talán pont ellentételezésként az előző számban bemutatott PSP-s *Size Matters* című alkotásban minden eddiginél több szerepe volt. A *Tools of Destruction* is ezt a vonalat viszi majd tovább, Clank még több képességgel fog rendelkezni, és ki tudja, talán igazi fegyvereket is tud majd használni...

☛ A képeken csak a hátón pihenő Clank is nagy szerephez jut majd programozók: ezek ugyanis kicsit könnyebbek lesznek, ám a végtelenségig látványosak a sok robbanással, hőeffektivel, tucatnyi résztvevővel. Clank ismét megkapja a maga pályáit, kiegészülve néhány vadonatúj fejlesztéssel, extra alkatrészsel. És ha ez még nem lenne elég, lesz két robottestőrnök is (a la Ratchet Gladiator), akik folyamatosan arról vitakoznak, hogy melyik hardvere a jobb: Cronk a Blu-ray meghajtójára büszke, Zephyr pedig a kitűnő online szolgáltatásaira... Szegény harmadik társuk, Willy pedig már rég halott, mert kalimpálni tudott, de másra nem volt képes...

A sztori a szokásos világmegetmős marhaság lesz, azaz a lombaxokat akarják kiirtani. Felbukkan majd a jó öreg Quark kapitány is, szokás szerint inkább rontva az esélyeinket, mint javítva.

A Ratchet-játékok egyik legerősebb eleme mindig is a miliónyi kajla, ám mégis rendkívül hatékony fegyvert tartalmazó arzenál volt, és úgy néz ki, ez a PS3-as bemutatkozásban sem változik. Az már a Resistance-ban is látszott, hogy a fiúk nem veszítették el érdekföldésüket a pusztítás eme eszközei felé, ám a *Tools of Destruction* címmel máris jelzik, hogy itt tényleg ezen van a hangsúly. A legmókásabb új eszköz a Groovitron névre hallgat, ez lényegében egy kilóhéto diszkógömb, ami mellékesen popzenét sugároz magából őrjítő hangerővel. A villódzó színes fények által rabul ejtett ellenfelek a fegyver alacsonyabb fejlettségi fokán csak kis időre esnek ki szerepükből: kábán állnak, kitéve magukat kényünknek-kedvünknek. Magasabb szinten már sokkal mókásabb a látvány: az ellenfelek táncra perdülnek, olykor párokba rendeződnek, és vigan túrik, hogy véres árkot szántσουνk

soraikba valamilyen más pusztító eszközzel. Ez lehet például az új, rendkívül látványos lángszóró, vagy az apró Clank-robotok módjára kierezethető, áramúttal és herellanyagúzással machináló plazmaszörnyek. Aztán ott van az előző számban is megemlített Tornado Launcher, ami nevéhez hűen mini-forgószeklet bocsát ki. Ezeket a Sixaxis kontrollert forgatásával irányíthatjuk, miközben Ratchet is az uralmunk alatt lesz az analóg karoknak köszönhe-

☛ Ahogy maga a játék, a szörnyek is szereti-valóan dibek lesznek



MOGA 360 TOPLISTA

ANGLIA 07.04.07-07.04.14

	GUITAR HERO II KIADÓ: ACTIVISION FEJLESZTŐ: HARMONIX PLAY értékelés — 96%
	CRACKDOWN KIADÓ: MICROSOFT FEJLESZTŐ: REALTIME WORLDS PLAY értékelés — 88%
	GEARS OF WAR KIADÓ: MICROSOFT FEJLESZTŐ: EPIC PLAY értékelés — 98%
	GHOST RECON A.W. 2 KIADÓ: UBISOFT FEJLESZTŐ: UBISOFT PARIS PLAY értékelés — 90%
	VIRTUA TENNIS 3 KIADÓ: SEGA FEJLESZTŐ: SUMO DIGITAL PLAY értékelés — --%
	BRIAN LARA INT. CRICKET KIADÓ: CODEMASTERS FEJLESZTŐ: CODEMASTERS PLAY értékelés — --%
	RAINBOW SIX: VEGAS KIADÓ: UBISOFT FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTR. PLAY értékelés — 87%
	OBVIOUS KIADÓ: 2K GAMES FEJLESZTŐ: BETHESDA PLAY értékelés — --%
	FIGHT NIGHT ROUND 3 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ: EA CANADA PLAY értékelés — 90%
	DEF JAM: ICON KIADÓ: ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ: EA CHICAGO PLAY értékelés — 81%





✦ Ezek a Tachionok sose tanulják meg a leckét, így hát tanárként erősebbé kell válnunk tőlük. Lesz még egy fegyver, az egyelőre név nélküli „állatosító”, amely találát esetén valami békés állattá változtatja az eltaláltakat – bár etnikailag kérdéses, hogy hová esik békésen kérdő kecskéket megszárolni, gondoljunk bele, hogy pár pillanattal ezelőtt még vérengző, plazmapuskás tachionok voltak...

Grafikailag a játék sokkal kellemesebb a szemnek, mint a szürkés-koszos Resistance, pedig technikailag nincs nagy eltérés – egyszerűen

✦ Rémült arcod nem mentség eddigi bűneired, pusztulnod kell!

ennyit számít a design, a környezet. Ratchet a szokásos módon van felöltözve (igaz, a füle szőrös), Clank is csak kicsit gömbölyűbb, kicsit fényesebb, mint PS2-n, viszont a táj, az valami elképesztő lett! Komolyan az az érzésem, hogy művészeltséket vettek fel soraikba a fejlesztők, annyira telitalálat a látványvilág. Hihetetlenül dús dzsungleket fogunk bejárni, ezernyi jármű



Az Insomniac nem pihen, s az új Ratchet mellett már a Resistance folytatásán is dolgoznak, valamint várhatóan egy PSP-s változat is lesz a harború FPS-ből.

által élővé tett sci-fi metropoliszokban fogunk kószálni, hihetetlen nagyságú mocsarakon fogjuk átverekedni magukat. Az is fontos, hogy ezúttal néha egész tömegek ellen fogunk küzdeni – míg PS2-n csak tíz ellenfél lehetett a képernyőn, itt ez a szám akár meg is duplázódhat, nem csekély felfordulást okozva a képernyőinken. Épp emiatt éljenek a tömegpusztító fegyverek!



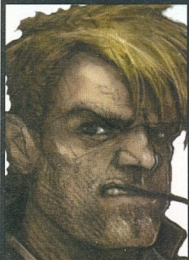
▶ ÁLMATLANSÁG, SPYRO, RATCHET, ELLENÁLLÁS

Az Insomniac egy 1994-ben, Kaliforniában alakított játékkfejlesztő stúdió, akiket pár évvel később teljesen felvásárolt a Sony amerikai részlege. Első alkotásuk egy felelhető FPS volt Disruptor címmel, azóta viszont egyszerűen nem tudtak hibáztatni. Először jött a Spyro-széria, a kis sárkány kalandjai közül az első három, vagyis a legjobb három készítették őket. Ekkor a sorozat jogait eladták a Vivendinek, ők pedig átköltöztek PS2-re, és egy új sorozatba vágták a fej-

szűjüket. Ez lett a Ratchet and Clank – négy ősz, négy rész. Az akció-platform keverék remek grafikája, humora, valamint erősíthető fegyverei miatt hatalmas siker lett, így aztán mindenki várta, mire lesznek képesek a srácok majd PS3-on. És noha a Resistance egyáltalán nem volt rossz (sőt, a PS3-indulás egyik legjobbja volt), alighanem mindenki örült, amikor bemutatták a világnak az új Ratchetet. Mi biztosan...



PLAY!



INFO

KIADÓ: MICROSOFT
FEJLESZTŐ: LIONHEAD
PLATFORM: XBOX 360
MEGJELENÉS: 2008

írta: infidel



Fable 2

A JÓ, A ROSSZ ÉS A KUTYA MESÉJE

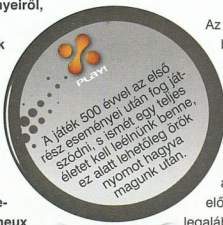
Ező számunkban beszámoltunk a Game Developers Conference legnagyobb fejleményeiről,

a Home-ről és a LittleBigPlanetről, egy játék megemlítése azonban helyhiány miatt kimaradt – most e mulasztásunkat pótoljuk be! A játék a Fable 2, aminek egy borzalmasan morai, de bizonyos részben már működő verzióját mutatta be a legendás alkotó, Peter Molyneux az érdeklődőknek.

Míg a legtöbb fejlesztő órákon át képes arról beszélni egy-egy folytatással kapcsolatban, hogy mennyivel több fegyver, ellenfél vagy pálya lesz benne, a Fable 2 kapcsán ez elintéződik pár rövid mondattal: igen, sok szág fegyver lesz, hihetetlen varázslatok, a játékátvagy tiszteresére növekedett, és a játékidő is jóval hosszabb lesz. De nem ez a lényeg, nem ezek a lényeges változások. Még csak nem is a harc, pedig az is alaposan kikupázták, köszönhetően a fiktós bevezetésének: zárt térben teljesen más megoldásokkal kell harcolnunk, mint odakünn, hisz a plafonba akadó

módon meglendített kard sok galibát képes okozni.

Az egyik legnagyobb változás, hogy bár az előbbin is lehetett venni néhol házat, addig itt mindent megvásárolhatunk. Legyen szó kocsmáról, hintóról, vagy éppen a mocsár melletti kastélyról – elegendő pénz, vagy legalábbis meggyőzőő birtokában minden a miénk lehet. És ez a rengeteg előny mellett olykor hátrányokat, de legalábbis kötelezettségeket is jelent. Persze nem muszáj nekünk a bárpult mögött állva személyesen kiszolgálni a jó népet, de akkor legyünk rá elkészülve, hogy ha nem jó embert választunk ki a posztra, alaposan lenyúlja a pénzünket. A városok fejlődésére is kihatással lehetünk: ha felgyújtunk egy tanyát, ott elnéptelenedik a táj; ha viszont jó sok pénzt költünk el egy vándorereskedőnél, az lehet, hogy épít egy raktárat, majd még egyet, aztán egy fogadót, és mire letelek tiz játékv, már egy egész kis falu jött létre a mi – igaz, csak közvetett – segítségünkkel. A hős fejlődése is hasonlóan drasztikus úton fog történni, a gonosz-jó tengelyen ismételten a legyekkel körülvev, vörös szemű, ördögsvarvas fickótól juthatunk el a glóriás-fehérszakállas apókáig. Ezúttal



✦ Hatalmas a titkolózás a játék körül, emiatt csak pár karakter koncepcióterve ismert

azonban más ilyen mutatók is lesznek (például a szegény-gazdag skála), és ezek együttesen határozzák meg, hogy miként fogunk festeni.

A játék legnagyobb újítása azonban talán a szert megjeleneése – ez az érzelmek átalában nem a játékok sajátja. Itt azonban egyrészt sokkal kidolgozottabb lesz az udvarlás, mint az első részben, és még gyerekek is születnek. Sőt, ha női hóst indítottunk, akkor meg kell küzde-nünk a terhesen végzett kalandozás nyugelvel. A legfőbb érzelm azonban a kutyané: hisz egy gazdag, hisz egy borzasztó embernek szinte pokolkutya jut, egy jószágos figurának meg egy pohos, kedélyes bernáthegyyje lesz. A kutya lesz legfőbb eszközünk: segítünk a harcban, vezetünk a vadonban, társunk a vándorlásban, segédünk a kutatásban. Hű barátunkat valami egészen összetett mesterséges intelligencia vezérli, és bár irányítható állandóan parancsokkal is, megpróbálja kitalálni, hogy mit szeretnénk.



PLAY!



INFO

KIADÓ MEG MINGS
FEJLESZTŐ PANDEMIC
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2008

írta: Kredenc



Saboteur

A CÉL SZENTESÍT MINDEN ESZKÖZT

Mióta a Bloware összeolvadt a Pandemic-vel, a dél-kaliforniai srácok valósággal szarnyalnak. Jelenleg hat (!) projektet dolgoznak, ebből kettőt leplezték már le: a Mercenaries második részét, és jelen cikkünk tárgyát. A Saboteur egy második világháborús játék, de mielőtt mindenki a „ne már megint egy...” felkiáltással továbblapozna, sietve hozzáteszem: szerencsére van jó pár biztató elem a dologban, mely – stílusosan, mint Párizs – megér egy misét.

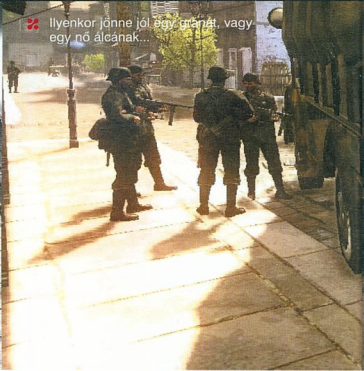
A játék alapfelütése szimpla: van egy egyszerű ír srác, Sean, aki „rosszor van rossz helyen”: Párizsban jár barátaival, akiket a németek lemészárolnak, így hő-sünk (akit állítólag egy valós személyről mintáztak) elhatározza, hogy bosszút áll. Mivel nem képzett hadfi, improvizálnia kell:

✘ A fegyverutánpótlási gondokkal küzdő Wehrmacht pusztá a kézzel próbál elbanni velünk.




 Úgy réz ki, hogy a Star Wars Battlefront széria harmadik részét már nem a Pandemic, hanem a Free Radical (Megszépséges) készíti. Jóvona.

✘ Ilyenkor jönne jól egy granát, vagy egy nő alelnak...





vitelezés pedig parádés és újszerű: az élénk társuló hatalmas játéktér zónákra van osztva, és amely náci megszállás alatt nyög, fekete-fehéren látszik. Amint egy elfoglalt területre lépünk, régi dokumentumfilmek, vagy még inkább fekete-fehér képregények látványvilága fogad, melyben csak bizonyos elemek színesek, mint például a németek karszalagja – vagy a vér. Ha sikeresen végrehajtunk egy-egy feladatot, automatikusan visszatérnek a színek a zónába, mint ahogy visszatér az élet is.

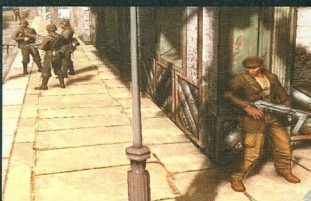
bármely eszközt, mely fegyverként használható, felvehet, kocsikat köthet el, és bejárhatja a várost és környékét. A GTA-szerű szabadságfok miatt teljesen rajtuk áll, mikor és melyik feladatot vállaljuk el, és azt hogyan hajljuk végre. A ki-

A játék olyan, mint egy '40-es évekbe adaptált Splinter Cell vagy Thief. Hősünknek akcióit lehetőleg csendben kell elvégeznie, erre minden eszköz rendelkezésre áll; az onosán sötét síkatorokban és háztetőkön, az ártalmatlanítás ököl-

rú körből odacsalsa a náciakat, akik nem lesznek szívbajosak. Llyenkor persze még mindig vannak lehetőségeink: felvehetjük a harcot, elmenekülhetünk, vagy elvegyünk a tömegben, illetve egyéb módon „semlegesülünk”, például elkopva egy idegen csajt, és lesmárolva őt...

A Saboteur audiovizuális téren is igazi csemege. A francia vidék élénk színei, mely árnyalatai fantasztikus kontrasztot alkotnak a megszállt zónák színtelenségével. A zenében a korabeli big band dzsessz keveredik a klasszikus melódiákkal, egészen egyedí hangulatot kölcsönözve a játéknak. A cucc, ahogy említettem, rendkívül biztató, nagy adag ötlettel, mely valóban kiemelheti a hasonló címek közül.

A Saboteur amolyan 3D-be ültetett Commandos, sokkalta több taktikázási lehetőséggel



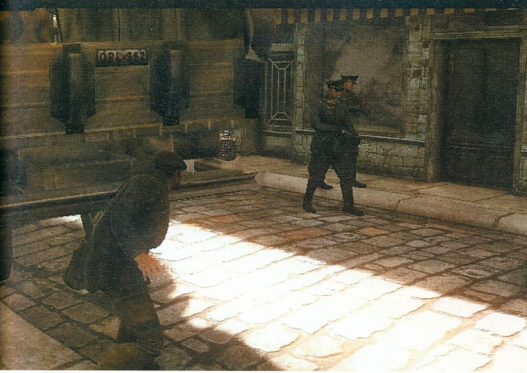
Reméljük a zepelinből épp senki nem néz ide

csapással, fojtással, szikláról lelékessel, és a testek elrejtése árnyékos helyekre, különféle tárolókba. Persze lehet lövöldözni is, ám számítani kell az MI-re, hiszen a fegyverroppogás két háztomb suga-

FEKETÉN FEHÉREN



A Saboteur világa nem csak Párizsból áll. A környező területeket, sőt, a német hegyvidék egy részét is megkapjuk későbbi játszótérül. A történet egyébként nem a hivatalos felszabadítás követi, hanem Sean saját, személyes útját, melyben szerepel szerelem és a francia ellenállási mozgalom is. A fekete-fehérből akcióknak nyomán színessé váló táj – melyet a náci néha megpróbálnak ismét monokrómmá tenni egy-egy támadással – a lakosokra is kihat: a szürkés részeken megfélemlített, sarakban lapító franciákkal akadhunk össze, a kiszínezett területeken pedig már aktívan segítenek nekünk, akár felszereléssel, akár bűjtatással, akár pajszerral...



PLAY!



INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI

FEJLESZTŐ NAMCO BANDAI

PLATFORM XBOX 360

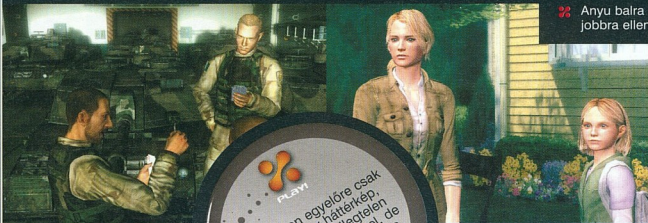
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDEV

írta: Inffidel



Ace Combat 6: FIRES OF LIBERATION

ÁSZOK LÉGIKERINGŐJE



2% Anyu banya ifjúságát gondoz, jobbra ellenfelet reguláz



Az Ace Combat-sorozat eddig mindig a Sony aktuális gépe mellett érv volt (jó, volt egy Game Boy-os verzió is, de hát az nem zavart sok vizet), ám a Namco a hatos számú epizóddal hűtlen lett eddigi főbőrlejtőjéhez, és



Xbox Live-on egyelőre csak egy ocsmány hálókárp, illetve néhány legfeljebb gamepadra érhető el, de később a repülő is elöl-utóbban lesznek.

átköltözött Microsoft-földre. A Fires of Liberation ugyanis csak Xbox 360-ra jön – persze arról nem szól a fáma, hogy aztán nem készül-e egy alig-alig kibővített hetes rész PS3-ra; nagyjából úgy, ahogy az a Ridge Racerrel megessett...



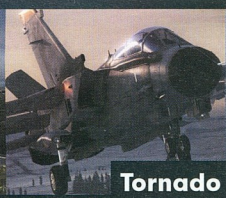
REPÜLŐ SZERKEZETEK

A játékban legalább húsz vezethető gép lesz, a pontos számot egyelőre nem ismerni – és mivel rengeteg titkos úton-módon megnyitható gép lesz elrejte, várhatóan ez végül csak a megjelenés után derül majd ki! (plusz lesznek pénzért letölthető masinák is szépen adagolva, úgyhogy pár kedvencet erre biztos fértesznek). Az mindenestre biztos, hogy a repülőket

hihetetlen részletességgel alkották meg, olyannyira, hogy a műszerfalon is minden mutató, kijelző működik. Szimulátor azért még így sem lesz belőle – de azért úgy fog kinézni, mintha... A repülőgép-megszállottak a lenti képek alapján fogalmat kaphatnak a részletességéről, a kidolgozottság fokáról...



F15



Tornado

☛ Vajon azok a rotoros maszolak mit keresnek itt, a profi földjén?

© 2007 NBGI

De térjünk csak vissza a még nem létező hetedik részről a hatodikra, ami már igencsak jó állapotban van – bár a megjelenés csak az év végén várható, a fejlesztők már most osztják egymást hálózatot keresztül. Igen, végre megjelent a multiplayer a sorozatban, ráadásul rögtön

SZTORI



☛ Az Ace Combat – a gyönyörű grafika és az izgalmas légi kergetőzés mellett – mindig is a kicsit kajla sztoriók voltak híresek, és ez most sem lesz másként. 2015-ben járunk, egy hatalmas háború kitérősekor. A kontinens neve most épp Anea, a jöfűk az Emmeria, a gonoszak pedig az Estovakia nevű ország szülöttei lesznek. A játékos hívőneve Talisman, az osztaga pedig a Garuda névre hallgat – és az is biztos, hogy szerettei közül néhány már a játék elején elesik, így aztán a hazaszeretet mellett a bosszú is fűti botkormányt markoló kezét...

egy 16 fős online légi aréna képében. Lehet majd kooperatív küldetéseket teljesíteni, lesz kaotikus, illetve csapatokkal szerveztette tett vadászat is az égben – szóval minden rajongó

don ismét lesz egy exkluzív kiadása a játéknak, melyben egy pompásan megmunkált botkormány szerepel – igaz, ez háromszoros áron lesz kapható.

☛ Innen távolról egész nyugodtnak tűnik az égbolt

kétszeresen is a mennyben érezheti magát!

A játékmenet is sokat javult, hiszen ezúttal minden pályán rengeteg (három-nyolc) aktuális főcsoport lesz, melyek közül szabadon választhatunk, és mindegyik más módon hat ki a küldetés hátralevő részére. Ha megvédjük a helikopterektől a repülőteret, feltölthetjük kiegészítőket; ha felrobantjuk az ellenséges bázist, megzavarodnak az ellenfelek; ha kilőjük a hadihajókat, a mi egységeink légi fedezetet biztosítanak – szóval jól meg kell gondolni, hogy milyen sorrendben tisztítjuk meg a hatalmas, és minden eddiginél népesebb terepet. Ráadásul osztagbéli társainkon kívül már a földi, vízi, vagy esetleg rotoros haveróknak is adhatunk parancsot, azaz rendelhetünk tüzerégsi, légvédelmi támogatást egyetlen gombnyomással. A sorozathoz méltó módon



PS2
LOPLISTA

ANGLIA 07.04.07-07.04.14



TMNT
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT
PLAY értékelés — **76%**



MOH: VANGUARD
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA LA
PLAY értékelés — **70%**



BRIAN LARA CRICKET 2007
KIADÓ: CODEMASTERS
FEJLESZTŐ: CODEMASTERS
PLAY értékelés — **--%**



UEFA CHAMP 2006 - 2007
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: HB STUDIOS
PLAY értékelés — **78%**



CRICKET 2007
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: HB STUDIOS
PLAY értékelés — **--%**



FINAL FANTASY XII
KIADÓ: SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ: SQUARE ENIX
PLAY értékelés — **99%**



LEGO STAR WARS 2
KIADÓ: LUCASARTS
FEJLESZTŐ: TT GAMES
PLAY értékelés — **86%**



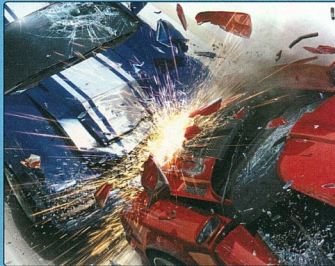
BURNOUT DOMINATOR
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA UK
PLAY értékelés — **83%**



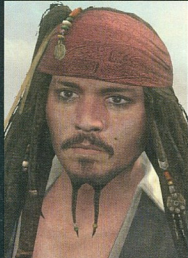
PRO EVOLUTION SOCCER 6
KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: DIGITAL ENT.
PLAY értékelés — **95%**



TEST DRIVE UNLIMITED
KIADÓ: ATARI
FEJLESZTŐ: MELB. HOUSE
PLAY értékelés — **85%**



PLAY!

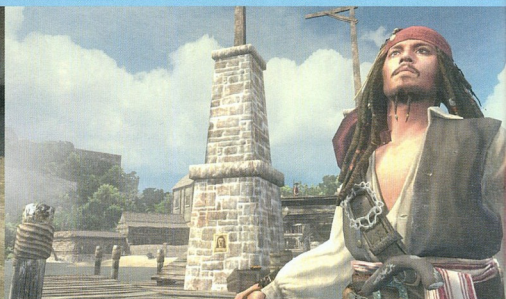
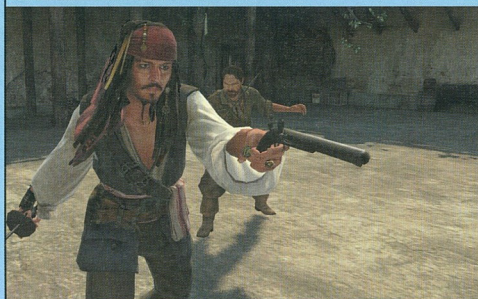

 INFO

KIADÓ DISNEY INTERACTIVE
 FEJLESZTŐ EUROCOM
 PLATFORM PS2, PS3, PSP, XBOX 360
 MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV



Pirates of the Caribbean: AT WORLD'S END

KÉT FILM EGY JÁTÉKBAN

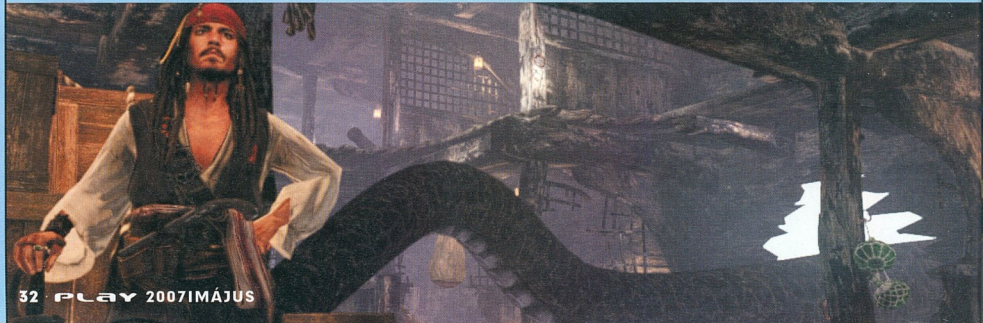


ájusban a mozikba kerül a harmadik Jack Sparrow-film, és úttal az ünnepből nem maradhattott ki egy játékvverzio sem. Mivel azonban ez nem így volt a második rész esetében, a játék egy nekifutással feldolgozza azt is, sőt, ha már ott van, kitölti a filmek közli réseket is új karakterekkel, helyszínekkel. És akinek még ez sem lenne elég, az bizonyára örül majd az alternatív befejezéseknek!

A PotC3 meglepően jól néz ki, ami váratlan egy filmfeldolgozástól – lám, megvan annak is az eredménye, ha egy ilyen projekt is kap közel két évnvi fejlesztési időt... Nagyrészt a kardvívással kell törődnünk majd, mégpedig általában Jacket irányítva, de néha Will vagy akár Elizabeth bőrébe is belebújhatunk. A küzdelem a szokásos ugrálás-kombózos műfaj lesz, kiegészítve a Sparrow kapitányra jellemző kajla mozdulatokkal. Ellenfeleinket felgyűjthatjuk, elölckhetjük, felbukathatjuk, megpofozhatjuk, el-

szédíthetjük, ha éppen jól jön ki a lépés – és mivel a mozgásokat (ha a hangokat nem is) egyenesen a színészektl kölcsönözték, ezek várhatóan élethűen fognak kinézni.

A játékban benne lesz a Kráken elleni csata, lesznek opcionális küldetések, de még fejtörök is, úgyhogy tényleg úgy néz ki, hogy a pocskék Eragon és 300 után végre valaki megmenti a filmekből készült játékok becsületét. És ha ez nem is, a Spider-Man 3 még mindig ott van...



HEI\$T

NAGY LÉT AKASZT A CODEMASTERS

1 969 sok mindanról híres Woodstockól a holdrészállásig, de az idei év végétől még egy dolgot írhatunk fel mellé: a Codemasters új gengszterszimulátora is ebben az esztendőben játszódik. Igaz, egyelőre nem vagyunk teljesen meggyőzve ró-



la, hogy ez tényleg olyan jó dolog, mert a játék egyelőre a Driver és a GTA sorozatok csúnyácska kereszteződésének tűnik, de ne nekünk legyen igazunk!

Tehát '69 nyarán Johnny Suttont kiengedik a síttról, mire az első ötlete az, hogy akkor most nekiáll megint szériában bankot rabolni. Persze a nagy bulik előtt a régi haverokkal új bandát alkotó Johnny gyakorol, így eleinte csak ivókat és (sztipti)barókat rabolhatnak ki. A felszerelés megszerzése, a taktika lebeszélése és maga a rablás után a zsaruk elől is el kell tűnni, ami San Francisco dímbes-dombos utcáin egészen működés élmény lehet. Megjelenés októberben.

PLAY!

KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ INXILE
PLATFÖRM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV



WIPEOUT Pulse

VISSZATÉRÉS A NEONVILÁGBA

A z első PSP-s WipeOut a kis gép startjának egyik legjobb játéka volt, anno órákon keresztül lóttuk egymást Snake-vel, miközben vagy ezerrel repesztettünk kis suhanóinkon. Úgy néz ki, hogy az igazi nagy



durranás, a PS3-as WipeOut előtt még visszaterhetünk egy PSP-s alkotás erejéig ebbe a világba, köszönhetően a szeptemberben érkező új résznek. Forradalmi változásokra nem kell számítani, már ha nem vesszük ide a 24. fordítva is kipróbálható pályát, néhány új ígérvet, vagy másként festett gépezetet. A legnagyobb meglepetés Mag-Strip névre hallgat, és lényegében azt jelenti, hogy a pályák néhol mágnessel tartanak magukon minket, így lehetséges lesz pár

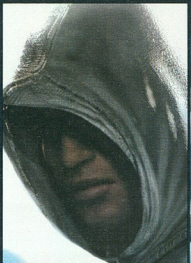


olyan kanyar, emelkedő vagy szakadék, amire korábban sosem volt még példa. Aki akarja, az hallgathatja száguldás közben a memóriakártyán tárolt mp3-ait, vagy készíthet versenyek közben képeket, de számunkra igazán az a fontos, hogy – és ez a Pulse legvonzóbb része – lesz igazi online nyolcfős versengés. Hallelujá!

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LIVERPOOL
PLATFÖRM PSP
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

PLAY!



INFO

KIADÓ UBISOFT

FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL

PLATFORM PS3, XBOX 360

MEGJELENÉS 2007. IV. MEGYEDEV

írta: Kredenc



ASSASSIN'S Creed

KÖZÉPKORI SCI-FI

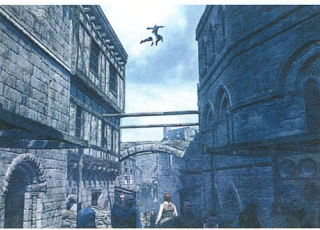
Az Assassin's Creed minden bizonynyal nem ismeretlen olvasóink előtt, hiszen egyike azon játékoknak, melyet sokan messiásként várnak, és mely körül a készítők titkolózása ellenére – vagy tán épp azért – komoly lelkesedés alakult ki. Cikkünkben megpróbáljuk összefoglalni az eddig kiszivárgott információkat.

BÉRGYILKOS A SZENTFÖLDÖN

Főhősünk, Altair elismert mestere volt „szakmájának”, ám legutolsó küldetése kudarccal ért véget: nem sikerült likvidálnia a templomosok vezetőjét, Robert de Sablét, és megszerezni a lovagrend legendás kincsét. Emiatt legálacsonyabb rangúvá („be nem avatott”, magyarul zoldifülűvé) fokozták le. A bérgyilkos-klán vezetője, Sinan azonban ad neki egy esélyt: el kell mennie a Szentföldre, és megölni kilenc embert, akik a harmadik keresztes hadjárat ál-

tal keltett ellenséges érzületet mélyítik el, és használják ki saját céljaikra. Ha a feladat elvégzettetik, a régió visszanyerheti stabilitását és békéjét.

1191-ben járunk. A játék kezdetekor Oroszlánszívú Richárd éppen visszafoglalta Akka városát a szaracénoktól, és amint a kikötővárosban stabilizálták jelenlétüket, a keresztetek délnek indulnak, Jeruzsálem felé, hogy visszahódítsák azt az egyháznak. A szent várost Szaladin uralja, és esze ágában sincs még egy vereséget elszenvetni, így Arsuf erődjének romjainál áll besben, hogy hátba támadja Richárd király erőt.



Miközben a két uralkodó és seregeik egymással vannak elfoglalva, a Szentföld a despoták játszótérévé vált, akik, elfoglalva a kulcspozíciókat, zsarnokoskodnak és ármánykodnak. Ebbe a kaotikus helyzetbe érkezik hősünk, hogy a legmegátalkodottabb önkényurakat eltávolítsa. A feladat végrehajtásakor azonban rájön, hogy a kilenc komát nem csak személyes érdekek motiválják: valamiféle titkos társaság

❖ Jöember, kicsit menjen má' árrebb, sürgös menekülnivalóm van!

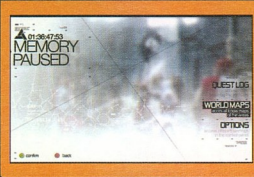




☚ Hoppá, mondtam, hogy meg tudom mutatni hol van a májad!

CSAK EGY EMLÉK

Tavaly decemberben a játék egyik szereplőjének hangját kölcsönöz Kristen Bell elkönyvtartott egy érdekes információt. Nagyjából ezeket mondta: „A játék nagyon érdekes számomra. Valamilyen napjainkban zajló kutatásról szól, amely szerint géneinknek memóriája van. Van egy tudományos vállalat, amely Mátrix-stílusban megpróbál behatolni az emberek agyába, ott egy orytkos őst találni, és valahogy kideríteni, hogy ki volt az”. Miután a Ubisoft korábban már bejelentette, hogy eleve trilógiában gondolkodik, és ennek egyik része a jövőben fog játszódni, valamint a videók lát-szott, hogy Altair halálakor egy speciális képernyő jelenik meg, „computer offline” felirattal, a dolog elég valószínűnek látszik, és kissé megcsavarhatja a történetet...



tagjai, egy olyan társaságé, melyet az assasszínok jól ismernek. Céljuk nem az anyagi haszon-szerzés – ám hogy mi, és azt hogyan akarják megvalósítani, milderre már neked kell fényt derítened a játékban.

KITÁRUL A VILÁG

Ugyan a sztori nem mentes a sablonoktól – bár hozzá kell tennünk, ezt a sci-fi szál (lásd külön) picit megkavarhatja –, ami különlegessé teszi a játékot, az a külső és belső olyan egysége és szimbiózisa, melyre még nemigen volt példa, és ami miatt, ahogy azt a korábbi Alan Wake-bemutatómban említettem, sokan a Remedy játéka és a Bioshock mellett ezt a címet tekintik igazán következő generációsnak. A külsőn elintézés egyszerű: a Ubisoft új, teljesen saját fejlesztésű „next-gen” erőműve, a Scimitar olyan látványvilágot tár elénk, amelytől mindenki első látásra beleszerelmesedett az AC-be.

A belső pedig még izgalmasabb. A fejlesztők teljesen új szintre emelik a szabadságfokot, amelyet az olyan játékokban, mint a GTA, az

PS3 TOPLISTA

ANGLIA 07.04.07-07.04.14



MOTORSTORM

KIADÓ: SCEE
FEJLESZTŐ: EVOLUTION STUD.
PLAYI értékelés — 91%



RESISTANCE: FALL OF MAN

KIADÓ: SCEE
FEJLESZTŐ: INSOMNIAC
PLAYI értékelés — 89%



FORMULA 1

KIADÓ: SCEE
FEJLESZTŐ: STUDIO LIVERPOOL
PLAYI értékelés — 85%



CALL OF DUTY 3

KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZTŐ: TREYARCH
PLAYI értékelés — --%



VIRTUA TENNIS 3

KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: AM3
PLAYI értékelés — 82%



FIGHT NIGHT ROUND 3

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAYI értékelés — --%



TIGER WOODS PGA TOUR 2007

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA REDWOOD
PLAYI értékelés — --%



RIDGE RACER 7

KIADÓ: NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ: NAMCO
PLAYI értékelés — 77%



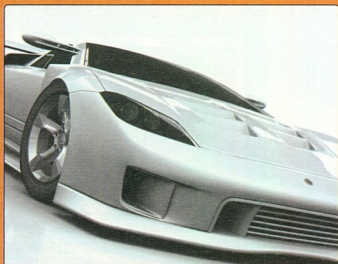
VIRTUA FIGHTER 5

KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: AM2
PLAYI értékelés — 83%



NEED FOR SPEED CARBON

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAYI értékelés — --%





Altair minden helyzetben egy lecsapó súlyorfeleltemességével rendelkezik

Oblivion, vagy a Shadow of the Colossus, már megszokhattunk. A korhűen felépített három nagyváros, Akka, Jeruzsálem és Damaszkusz, valamint a Szentföld vidéke tökéletesen interaktív, a játékos minden „öt centinél jobban kiálló objektumot”

Tulajdonképpen Splinter Cell a középkorba helyezve - és mi imádjuk ezt a koncepciót!

megragadhat, így aztán valóban háromdimenziós a játékétkér, felmászhattunk a háztetőkre, erkélyekre is, célunk eléréséhez tehát bármilyen útvonalat választhattunk. Illetve... itt jön be a másik meglepetés, az M.I. és a „social

stealth” rendszer: a városok népe ugyanis éli a maga életét, és leeregálja környezeté történéseit. Ha valakit arrébb lökünk, ő lehet, hogy visszalök, vagy odébbáll. Ha feldöntjük, ne adj isten, bántjuk, a körben állók odagyűlnek, és ha előttük mászunk fel a falra, mutogatnak, kiabálnak és továbbadják a hírt – ami persze nem kíván módon hívhatja fel az örök figyelmét karakterünkre. Ha nyílt színi kivégzést hajtunk végre, a tömeg pánikba esik, és bár ilyenkor könnyű elvegyülni köztük, fel is öklelhetnek, ami üldözünk mal-mára hajthatja a vizet.

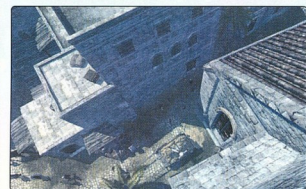
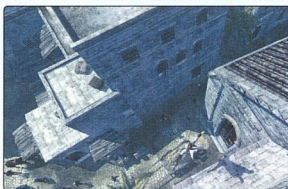


SALTO MORTALE



Altair nem szívbarjos srác, szinte bármilyen mutatványra képes annak érdekében, hogy eljusson áldozatához, vagy hogy elmeneküljön a jól végrehajtott orgyilkosság színhelyéről. A lenti képsoron például egy templom idegtépően magas tetejéről veti

alá magát a mélybe. Szerencsére mutatványra nem végződik cirka 206 csontjának törésével, hiszen végül egy szénával teli szekéren landol. Igaz, a valóságban jó eséllyel ez is két év kórház lenne, de Altair csak felpattan, és siet dolgára...





❖ Egy újabb derék várvédő, aki azt hiszi majd 6 megállít minket. Középkor, sötét kor...

hez tartozik (mentális vonatkozású akciók), az R2 billentyű pedig az enyhébb intenzitás kapcsolója. Ha valaki előtted áll, a kör gombot használva Altair félreléki őt, lenyomva a ravaszt viszont csak finoman arébb tojja. A bal kart előre tolvast, az R2 segítségével sétálsz. Ha előtted egy alacsony objektum van, és futás közben a lábak gombját nyomod meg, átugrasz rajta, míg ha a fegyvertelen karokét, átvetődsz. Falból kiálló gerendákon ugyanígy tudsz végigugrani, vagy függeszkedve egyikről a másikra lendülni.

Amikor a tömegben valami beszédet hallasz arabul, és megnyomod a háromszöget, egyből lefordítva hallod a dialógust, hiszen hősünk mindenféle nyelvek tudója, és szintén a fejhez tartozik a fegyver, amikor célpontod felragyog, míg a környezete elmosódik.

A harc ugyanilyen szisztemán alapul, azaz nem a „heves gombnyomogatásra csépelés” metodust fogjuk követni, hanem a karok megfelelő mozgásával támadunk és blokkolunk. Ha eltalálják hősünket, veszt az állóképességéből (stamina), emiatt kevésbé tudja a következő csapást védeni, és végül ellenfele képes halálos találatot bevinni. Mindez taktikát és türelmet igényel, no meg körültekintést, hiszen kevésbé egészséges, ha egyszerre több ellenség támad ránk. A fegyverek közül egyébként négyet ismerünk eddig: kard, egy kicsi számszerű, pár dobókés és egy mechanikus tör a bal csukló alatt, mely a felszerelésekor ünnepélyesen levágott gyűrűsüj helyén bukkán ki gombnyomásra...

KORSZAKVÁLTÁS

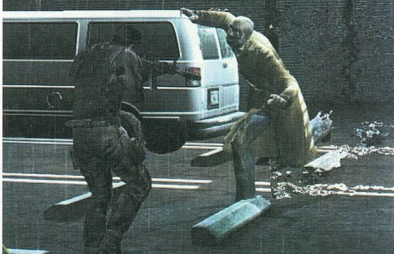
Az Assassin's Creed sajátos és izgalmas elegye a kiadó olyan sikersorozatainak, mint a Splinter Cell és a Prince of Persia, ráadásul elképesztő tálalásban és körítéssel, teljesen újszerű játékmecanizmussal. A Ubisoft nem titkolja, hogy korszakváltásra készül, és az eddigi információk alapján erre meg is van minden esélye...



VAMPIRE RAIN

Bár az Assassin's Creeden is bőven látszik az ugyancsak Ubisoft-fejlesztésű Splinter Cell befolyása, de mindez semmi ahhoz képest, amit a japán fejlesztésű Vampire Rain nyújt. Ez a játék a lehető legdurvább mértékben másolja Sam Fisher kalandjait, még a főhős is hasonló orgánummal bír, és a kijelzők is ugyanabban a sápadtzöld fényben tündökölnek. A mozgáskultúra is hasonló, van itt is görnyedten futás és erősen kapaszkodás, késelés és fedezékek húzódás. Igaz, amennyire tudjuk, fűtülni nem lehet...

Viszont itt a sztóri közel sem olyan realiztikus, mint a Tom Clancy nevével fémjelzett sorozatban, elvégre ahogy a cím is jelzi, vámpírok is lesznek ellenfeleink között (így nem egyszerű éjjelátásunk lesz, hanem Necrovision névre keresztelt kutyánk, ami a járkáló halottakat mutatja meg). A Los Angeles belvárosában végrehajtott akcióink alatt szinte folyamatosan zuhog majd az eső, és ennek kivitelezése tényleg nagyszerű lett, hősünk hamar csuromvizessé lesz, és mindenhol tócsák alakulnak ki - ráadásul a vihar el is fedí esetleges zajunkat...



BÁBJÁTÉK A GAMEPADDAL

Fellökés, bántás? Nos igen, jön az újabb novum: Altair irányítása kissé a marionett bábok kezelésére hajaz. A PS3 kontrolleren (X360-on a hasonló elhelyezkedésű színes gomboknak ugyanaz lesz a funkciója) a bal analóg kar a mozgást, a jobb a kamerát kezeli, eddig semmi extra. No de! Az X a lábakat mozgatja, a kör a karokat fegyvertelenül (fogás, egybek), a négyzet a karokat fegyverrel a fejben (harc), míg a háromszög a fej-

PLAY

A játéktörtétele mellett egy könyvtárat is kapunk, melyek szerzője Steven Barnes (Atommark) lesz. Az első, az Altair hátterét bemutató novellában Imiam októberben jelenik meg.

❖ A templomos lovagok itt nem keverednek ősi balhéba, öszszeesküvésekbe. Reméljük...





PLAY!



INFO

KIADÓ Tecmo
FEJLESZTŐ TEAM NINJA
PLATFORM PS3
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDEV

Irtas: Infridell



NINJA Gaiden Sigma

HATÁSOS RÁNCFELVARRÁS

Az eredeti Xboxra megjelent Ninja Gaiden minden idők egyik legnehezebb, ám cserében talán legjobb, legszebb akciójátéka volt. Nemsokára ennek megjelenik a PS3-ra kipofozott verziója, ám szerencsére nem csak a grafikán fejlesztettek a Tecmo ninjái, hanem magán a játékon is.

Az alap nem változott, hiszen ez inkább egy remake, mint egy teljes folytatás: Ryu Hayabushával kell végigszeletelnünk magunkat 16 csodálatosan megalkotott, hatalmas pályán. Ellenfeleink közötti lesznek démonok és számarújak, high-tech cyborgok és élőhalott sárkányok is. Több fegyver forgasztását sajátíthatjuk el, képes-

TALPIG BŐRBEN



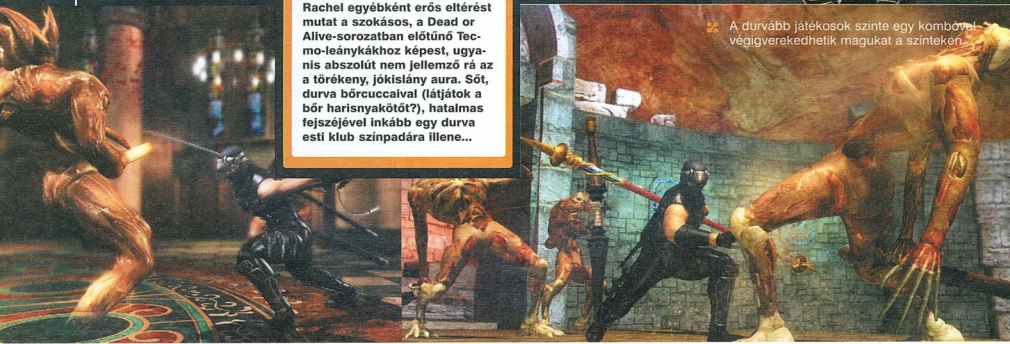
Rachel már az eredeti Ninja Gaidenben is nagy szerepet vállalt, legalábbis a sztori tekintetében. A hölgy egy Vigoriából származó démonvadász, aki azért küzd, hogy démonná változtatott ikermérvét, Almát vagy megmentsse, vagy ha ez nem megy, legalább megölje. Alma Ryu útján főellenségként tűnik fel, kíváncsian várjuk, hogy Rachel storiójában miként kap helyet. Rachel egyébként erős eltérést mutat a szokásos, a Dead or Alive-sorozatban előtűnő Tecmo-leánykához képest, ugyanis abszolút nem jellemző rá az a törékeny, jókislány aura. Sőt, durva bőrcuccalval (látjátok a bőr harisnyakötőt?), hatalmas fejszéjével inkább egy durva esti klub szinpadára illene...

ségeinket, ninpo névre hallgató varázslatainkat fejleszthetjük, millió titkos helyet találhatunk, egyszóval a harc mellett más is fontos lesz.

A küzdelem az, ami kiemelte a játékot a riválisai közül: ezt ugyanis tényleg ki kellett tanulni. A kaotikus gombnyomkodással próbálkozókat itt már az első sarkon levágták, és bizony a harcrendszer teljes ismerete szükséges volt a későbbi pályák, és különösen a főellenfelek meghódításához. Az időzítés, a kisebb és nagyobb kombók használata, a shurikenek hajgálása mind-mind igen fontos volt – és ez a hihetetlen nehézsége tette legendává (a játék sosem volt unfair, csak egyszerűen ki kellett tanulni!)



A durvább játékosok szinte egy kombóval végigverekedhetik magukat a szinteken.





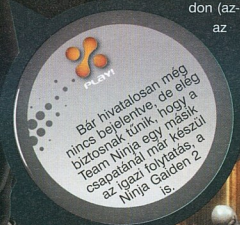
❖ Ryuuk határozottan jót tett a PS3 bivaly harcvere

Lássuk, hogy mit kapunk ezek mellé a Sigma alcímű PS3-as verzióban. A legnagyobb újtítás egy új játszható karakter, Rachel, aki fekete bőrből öltöztve és hatalmas fejszével felszerelve irtja a démonokat, jó részt Ryu pályáin (igaz, azok másként lesznek berendezve, mind kincsek, mind szörnyek tekintetében), de lesz három, csak számára elérhető új helyszín is. Emellett kapunk tíz új főellenfelet, átalakított képességű régi monsztereket, egy új fegyvert Ryuuk (illetve kettőt, hiszen a kétkezes katanázásról van szó), és készült a mazochistáknak egy új, minden eddiginél nehe-

zebb fokozat. Plusz 50 apróbb küldetés, melyeket időre, lehetőség szerint minél profibb módon (azaz

sérülés nélkül, hosszú kombókkal tarkítva) kell teljesíteni, ezeknél online toplistákon versengetünk a helyekért.

Mindezek mellé a játék még gyönyörűbb lett, és iszonyatos tempóval mozog. Bekapcsolták az önrnykolást, újraformáltak néhány kevésbé meggyőzően kinéző ellenfelet, hozzáadtak pár új varázslateffektet, így a Ninja Gaiden sebb, mint valaha. A Devil May Cry 4-nek bizony meg kell dolgoznia a pénzéért...



❖ Rachel idomtalan bárdjával tesz rendet a démonok között





PLAY!
INFO
 KIADÓ MEG MINGS
 FEJLESZTŐ EDGE OF REALITY
 PLATFORM PS3, XBOX 360
 MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDEV



írta: Kredenc



CIPHER Complex

AGRESSZÍV BESZIVÁRGÁS

A z 1998-ban alakult texasi Edge of Reality csapata eddig inkább portolásokban és szerényebb munkákban (Pitfall: The Lost Expedition, Shark Tale, Over The Hedge) csillogott, ám most igen merész elhatározásra jutottak: megmutatják tudásuk legjavát egy AAA-minőségű, következő generációs címben, mégpedig egy olyan terüle-

ten, melyet azért nagy nevek uralnak: a modern, militarista lopakodás akciójátékok műfajában.



A játék főhőse John Sullivan CIA-ügynök, kódnevén Cipher, aki az USA 2003-as iraki inváziója előtt egy orosz nukleáris rakétát próbál megtalálni az ország északi részében, mikor egy áruló fegyverkereskedő, Anakov tárnok lövi. A támadást túlélve évekig tart, mire felépül a kómából, ám hamar formába kell lendülnie, ugyanis felbukkan ismét a rakéta és Anakov, ezúttal egy vulkanikus szigeten Sibéria partvidékénél, egy elhagyott ruszki bá-

z Cipher ugyan falhoz is tud lapulni, de gyakrabban érzí igazán jól magát



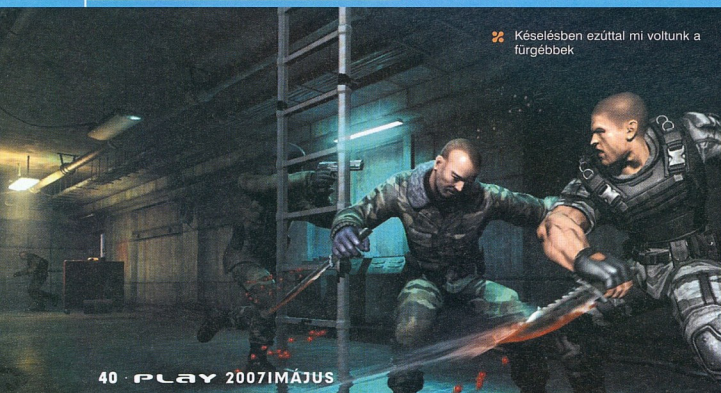
zison – így aztán a bosszú és a hazafias kötelesség egyszerre elégülhet ki...

A rációk nem akarnak versenyre kelni a Splinter Cell és az MGS szériákkal, inkább megpróbálják befolytozni a műfaj egyik hiányosságát. Vannak

Érdekes színpolttal bővíthet a taktikai akciójátékok népes és erős tábora

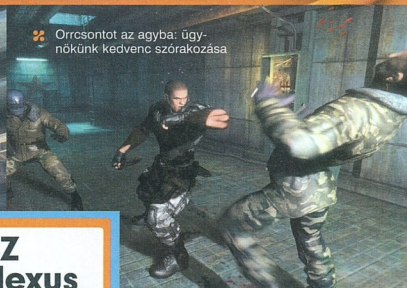


z Késélésben ezúttal mi voltunk a fűrgébbek

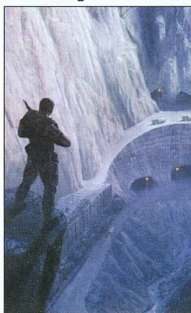




☘ Orrcsontot az agyba: úgy-nőknünk kedvenc szórakozása



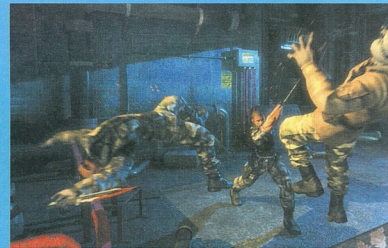
OROSZ komplexus



☚ **A Cipher Complex Szibéria egy hideg, elhagyott sarkában fog játszódni, legalábbis a program első fele mindenképp (utána sem biztos, hogy eljutunk más-hová, de néhány fejlesztői fél-mondat mintha ezt sugallaná). A bejutás csak az első lépcső, ráadásul feladatunkat nehezíti, hogy az Operation Blackout névre keresztelt hadművelet az Amerika számára letagadható kategóriába tartozik; magyarul nem kapunk szinte semmi háttértámogatást az anyaországtól néhány térképen és perze high-tech kutyún kívül.**

ugyanis játékosok, akik ugyan szeretnek macska-egér játékot játszani, becsérkészsze, csendben végezni áldozatukkal, de percekig ácsorogni a sötétben, majd kicsonni örjítő óvatosan, és tovább dekolni, az nem az ő világuk. A Cipher Complex nekik készül. Az „agresszív beszivárgás” névre keresztelt mechanizmus nagy nóvuma az adrenalinmérő, mely szép lassan csúszik felfelé, és ha betelik, egy igazi „adrenalin-flash” következik be: hőskünk sziluetjét a belátható játéktér bármely pontjára kivetheted úgy, mintha fegyverrel céloznál, majd a megfelelő gomb lenyomására ő „odarepül”, akár egy fedezék mögé bújó ellenség háta mögé is, és leginkább a Ninja Gaidenhez hasonlítható látványos közelharci mozdulatokkal, kombókkal elintézi őt. A szép ebben, hogy az ilyen csöndes ólós közben a mérce újra feltöltődik, így megfelelő időzítéssel egy képzett játékos úgy tudja „körbetáncolni” a teret, mintha egy Tony Hawk címben valami látványos bemutatott hajtana végre. Hogy azért ne szaladjon el velünk a ló, mindezt ellensúlyozandó az ellenségek tűzerjét a készítőök szinte reálissá tették: Cipher ko-

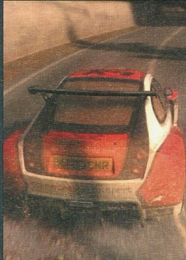
☘ Cipher kihallgatási módszere több mint brutális



ma két-három lövéstől fübe harap, így aztán rá leszel kényszerítve, hogy valóban okosan, taktikusan harcolj: lopakodj előre, gyorsan, csendben öld meg az ellenséget, és oszonj tovább (bár lesznek közepes és nagy hatótávolságú fegyverek is, ezek használata fentiek értelmében kissé nehezebbé teszi a dolgod, mint a késekkel és pusztákkal történő akciózás).

A projekt másik biztató eleme maga az erőmű, mely a csapat házi fejlesztése. A kilencéves (persze folyamatosan tuningolt), multiplatformos EOR Engine 28 címben bizonyított már, legújabb változatát erre a játékra fejlesztették ki, beleépítve a Havok fizikai motor legfrissebb verzióját is. Az eddig látottak tényleg döbbenetesek... Nem akarok beúlni a hype-vonatra, ezért kerülném a „forradalmi” jelzőt; fogalmazzunk inkább úgy: a játék friss ötleteivel és látványvilágával megújíthatja, új szintre emelheti a műfajt, akár új szten-derdet is felállíthat. És ez, lássuk be, egyáltalán nem kevés...

PLAY!



INFO

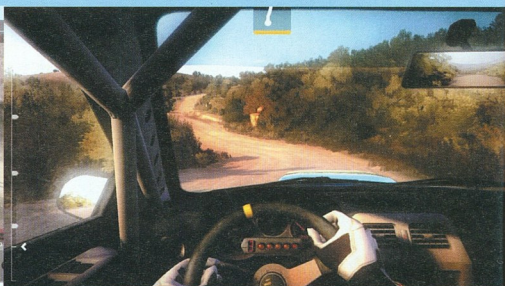
KIADÓ CODEMASTERS
 FEJLESZTŐ CODEMASTERS
 PLATFORM PS3, XBOX 360
 MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDEV

írta: Rébaly



Colin McRae Dirt

DAGONYÁZNI JÓ!



A rallytekők rajongóira régóta rájár a rúd, már ami az aktuális ellátottságot illeti. A közel másfél éves csendet a Codemasters-féle Colin sorozat töri meg, egy radikálisan felújított játék képében, új korszakot nyitva ezzel a széria történetében. A hosszú hallgatás oka az új játék lelke képező Neon motor, amely minden következő generációs finomsággért felel. Lesz itt részletes törésmoделl, az eddigieknél valóságosabb fizikai- és szimulációs rész, lélegzetelállító portelhők és szinte már fotorealisztikus szépségben tündöklő táj. A kapott előzetes verzió minden ígéretet engedett leellenőrizni, így rögvest alá is írhatjuk, hogy a lélegzetelállító grafika stímmet, a füst, a por és a sár valóban megdöbbentőek, a törésmoделl meg valóban nem volt sose ilyen jó előtt. A szimuláció legerősebb fokozatába viszont még nem engedett betekintést nyerni a közel sem kész X360-as változat, így erről érdemben nem tudok nyilatkozni, de arról mindenképpen, hogy közepes szinten már valamivel jobb a helyzet, mint az elődökben.

A sorozatban jártas veteránok megkapják a maguk gyorsasági szakaszait, vesztettül rohagva az óra ellen, új és legendás rallyautókkal egyetemben, viszont e szelekció mellé bejön több új géposztály, és velük együtt új játékmódok is. A Colinok történetében először többed magunk ellen is versenyezhetünk, kerék immár ténylegesen kerékre feszülhet, nem csak virtuálisan. Így a köreinkben üdvözölhetjük a Buggykat, Dakart átszelő terepjárókat, valamint még Rally Cross autókat. Vészesen

fogy a hely, de a gyarapodásnak nincs vége: 45 gyönyörűen lemodellezett autó vár minket, melyekhez kétszer ennyi dukkózás dukál, ezeket több mint száz pályán és szakaszon törhetjük rommá, a tucatnyi játékmód berkein belül. Mindez az áldásos új trendnek megfelelően erős online vonal hatja át, unalomra tehát nem lesz okunk Mindez idén nyár elején érkezik az új konzolgenerációra (PS3-on jó eséllyel kicsit késni fog), addig a ralifanatikusok hízalhatják a szobaperselyt, érzésem szerint megéri.



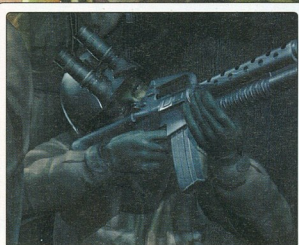
☘ Sárkány ellen PS3

Az EGM nevű újság rebentette fel azt az értesülést, miszerint a Bioware (Star Wars KOTOR, Mass Effect) következő játéka, az egyelőre csak PC-re bejelentett **Dragon Age** megjelenik PS3-ra is. Reméljük ez igaz, mert a program egy igazi komoly szerepjátéknak ígérkezik, összetett fejlődéssel, hihetetlenül kidolgozott világgal és persze csodálatos grafikával.



☘ Online aréna

A Sony messze legnépszerűbb online játéka a SOCOM, nem véletlen tehát, hogy lesz PS3-as inkarnációja is. Az már sokkal meglepőbb, hogy eddig nem hallottunk róla hírt – most viszont az terjedt el, hogy a **SOCOM Competition** című részből teljességgel hiányozni fog a sztori és az egyjátékos-mód, és csak az online csapatalapú hentesítés kap szerepet. Mi nem vagyunk meggyőzve róla, hogy ez jó ötlet – igaz, arról sem ,hogy tényleg így lesz.



☘ Hírmorzsa

JAPÁN GYÖNYÖR

A Capcom dolgozik a zombis Dead Rising második részén, és úgy hallottuk, hogy ezúttal négyfős online kooperatív móddal felruházva.

A FEKETE A NYERŐ

Ha már online játékmód, és kooperáció, hát arról értesültünk, hogy a jó egy éve titokban készülő Black 2-ben is lesz ilyesmi, mind online, mind offline.

TAKTIKÁZZ!

A SOCOM Competitionhöz kapcsolódik, hogy állítólag készül az új PSP-s epizód is, mely körrökre osztott taktikai cucc lesz, SOCOM Tactics címen. Na ezt igencsak várjuk!

☘ Fegyver a zsebben

Úgy látszik nem múlhat el pletykarovat a Namco említése nélkül, ezúttal a hír érkezett Japánból, hogy a cég Time Crisis-sorozatának következő részén dolgozgat. Az állítólag csak PS3-ra készülő **Time Crisis 4**-hez állítólag jár majd egy szép nagy műanyag pisztoly is, állítólag megoldták, hogy HDTV-ken is lehessen fénypisztollyal lövöldözni. Részletekről, sztoriról egyelőre nincs szó, reméljük egyáltalán az értesülés igaz.

☘ Egy messzi-messzi galaxis

Nem, nem egy új Star Wars játékról szól a fáma, hanem egy **Star Trek**-univerzumsról. Mégpedig egy online akció-szerepjátékról, melyben lesz űrharc és földi küzdelem ugyanúgy, mint békés kereskedés, vagy borgvadászát – mindez természetesen havidíjért, és mindkét nextgen-sinán.

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



PLAY! 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 szoftterrel:

■ Igen, megrendelem a PLAY! magazint 6 lapszámát mindössze 9990 Ft-ért, XBOX360 játékkal:

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím:

Telefonszám:

Kézbesítési név:

Kézbesítési cím:

Aláírás:

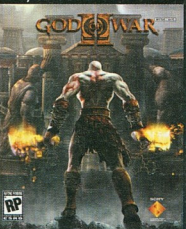
Fizetés módja: csekk (a kiadó biztosítja) átutalással

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

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

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY SANTA MONICA
MULTIPLAYER NINGCS
ONLINE NINGCS

írt: Sinake



GOD OF WAR



A z első részt imádtuk. Emlékszem, Infidellel megvettük és egy ültő helyünkben végigjártottuk, hiába telt majdnem egy napba. Döbbenetes élmény volt! A nagyszerű harcrendszer, a durva grafika, az okosan adagolt fejtörők és a főellenfelekkel vívott harcok páratlanok, sőt megméltelhetetlenek voltak. Mindezek után nem véletlen, hogy Kratoshoz hasonlóan ölni tudtunk volna a második részért, ami kis csúszással végre Európába is megérkezett. És hogy milyen lett? Az első óra után Infidellek küldtem egy SMS-t, ami úgymond nyomdrafestékem nem tűrően foglalta össze a véleményemet: kib****tul **csamód ****jöl!

A MÁSODIK ELŐVETEL

Már most az elején le kell szögezнем, hogy a God of War 2-ről egyetlen rossz szót sem fogok írni. Nem azért, mert elfogult vagyok vele szem-



MÁSVÉLEMÉNY

A God of War 2 engem is ugyanúgy lenyűgözött, mint Snake-et - és mint várhatóan mindenkit, aki csak kipróbálja. Gyönyörű és monumentális, okos és élvezetes! Nagyon jók az új fegyverek és varázslatok, és imádtam a főellenfeleket, vagy akár csak a kis tuatszörnyeket kínozni. Végre a sztori is érthető, és a 300-hoz méltóan tesztsteronban fürdő. Egyszóval hiába nem változott sokat, hiába hasonló az első részhez, a God of War 2 így is az év egyik legjobb játéka. Ez biztos!

Infidel

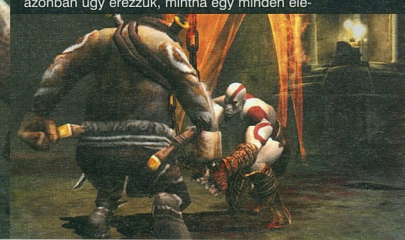
ben, hanem azért, mert objektíven sem találtam benne semmi kivethnivalót. Érdekes, hogy újdonságok tekintetében tulajdonképpen semmi forradalmi nem hoz, mégsem éreztem egyetlen pillanatra sem, hogy egy ismétlésszerű bővített verzióról lenne szó, a csaták ugyanolyannak tűntek, mégis az újdonság erejével hatottak. Sokáig nem értettem, miért nem érzem rókaőrnek mindazt, amit a képernyőn látok, sokáig nem tudtam, miért élvezem szinte ugyanazt sokkal, de sokkal jobban. A válasz végül kikristályosodott. A God of War 2 a zseniális első rész végtelag finomított, ám nagyságrendekkel monumentálisabb darabja. A

PS2-es korszak egyértelműen legzseniálisabb akciójátéka, olyan alapok, ami HD-felbontásban a következő generációs konzolokon is megállná a helyét. Furcsa kijelenteni, de tulajdonképpen igaz: a God of War 2 eddig a legjobb játék, amivel PS3-on játszottam. Az amerikai gépem ugyanis gond nélkül 480p felbontásban futott. Ha imádom az akciokaland-ügyességi játékokat, akkor itt hagyj abba az olvasást, és rohanj God of War 2-t venni. Ha nincs PS2-d, akkor vegyél hozzá azt is cirka 40 rugóért, ugyanis olyat kapsz, ami ezt a pénzt bőven megéri!

NAGYOBB, HOSSZABB, VÁGATLAN

A God of War 2 tehát elvileg nem sok mindenben változott az elődhoz képest. A gyakorlatban azonban úgy érezzük, mintha egy minden ele-

☛ Szegény klopkszot szemkitépessel lehet kivégezni...





• Doktor Kratos érzéstelenítés nélkül vállál agyműtétet

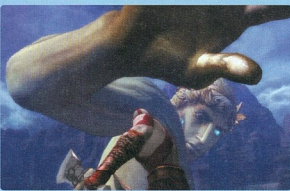
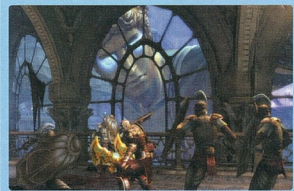


KÉPSOROZAT - COLOSSUS



A játék első főellenfele más programokban beillene egy atomdurva legutolsó főbossznak is. A Colossust több lépcsőben ölhetjük meg: először a kezeire kell csapásokat mérni, majd egy katapulttal kilöve magunkat ki kell szúrjunk a jobb szemét. Később a Zeuszról kapott karddal léket kell rá vágnunk, majd be kell hatolnunk a Colossusba. Bent négy-öt szinten át el kell jutnunk a

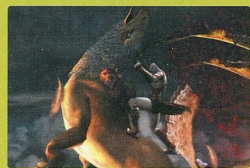
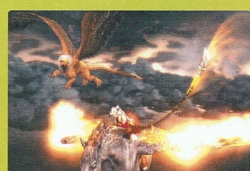
gépezetet működtető mechanizmusokhoz és a kardunkkal mozgáskeptelenné kell tenni azt. A Colossus elleni harc elég kimerítő, az elején figyeljünk meg, hogy mikor csap le és mindig a megfelelő időben vetődjünk el előle, majd használjunk ellene mágiát. A Colossus belsejében az ugrándaózásra kell figyelni, és persze a végén a szobor megsemmisülése előtt el kell menekülnünk.





KÉPSOROZAT - PEGAZUS

A God of War 2 egyik legkirályabb újdonsága a repülős rész. Pegazuszokról az ellenfél "hátsáira" pattanna szétkasza-bolhatjuk az ellent, majd a végso kegyelem-döfést megadva, az állat szárnyát ki-tépvé végleg harc képtelenné tehetjük azt. A küzdelem igazán sok stratégiát nem igényel, a látvány viszont uralkodik!



mondavilág az első részben fel nem dolgozott területein, leverünk minden mitológiai alakot lka-rosztól Perzeuszon át Thézeuszig és Atlaszig, majd jól hőkön vágjuk a vén kaporszakállút. A sztorielemelek és az átvezető animációk e rövid mondanódo ellenére is kerek egészet alkotnak. Egyszerűsége ellenére nincs hiányérzetünk, sőt alig várjuk már, hogy újabb mozikkal találkozva végignézhesünk, ahogy Kratos alaposan rendet rak az Olimposzon.

A játék csúcspontjai azonban még mindig a zseniális harcrendszer által segített gígászi ütő-zetek. A szokásos „gombnyomkodással” esz-méletlen durva kombókat tudunk bemutatni. A rendszer igazi savát-borsát az adja, hogy az eszeveszett nyomkodás a God of War 2 eseté-ben tudatossággal párosul. Azaz tényleg mindig az történik a képernyőn, amit látni szeretnénk. Az elkapas gomb lenyomása után szá-m-talan módon végezhetünk áldozatunk-ka-l - legyünk akár a földön vagy a levegőben. Brutális módon belez-hetjük, vagy vágthatjuk padlóhoz, rúghatjuk át a képernyőn a krea-túrákat. A kíméletlen ütözözetek to-tál magukba szívják a játékost, aki képtelen abbahagyni a játékot. Az

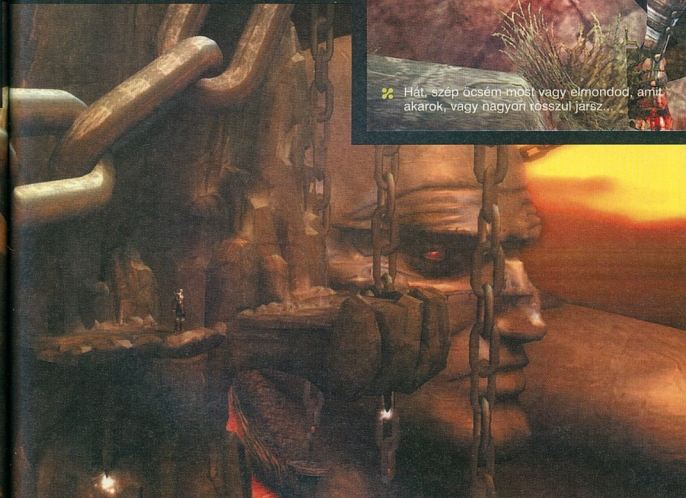
adrenalin szint mindig az egekben van, a köze-pes és főbóssok elleni harcoknál pedig már-már orgazmus közeli állapotba kerülhetünk. A nagyobb ellenfelek (itt akár több képernyő ma-gas lényekről is szó lehet, sőt, rögtön az első el-lenfelünk egy nálunk százszor nagyobb fémkol-losszus) megölésének módja az előző részben jól bevált környezetérzékeny rendszerrel műkö-dik. Azaz, ha a szokásos kombókkal kellő mér-tékben lefárasztottuk az ellent, akkor a kör gomb lenyomásával egy elképesztően látvá-nyos és kíméletlen kivégzési procedúra kezdő-dik. Ekkor az animáció lejátszása közben a megfelelő időben le kell nyomni a felvillanó gombokat, vagy egy fél, esetleg egész kört kell leírni az analóg karral. Ha mindent jól csinál-tunk, akkor a főellenfelek haláluk halálával hal-nak, sőt sok esetben a haláluk után Kratos úgy

dönt, hogy semmit nem bír a véletlen-re, ezért pl. a tetem fejét egy ha-talmas ajtófélfával széttrancs-frozza. A GoW 2 tehát über-megabrutális! Király! Fran-kó, mert a képernyőn látott brutalitás annak elle-nére, hogy tényleg ke-mény, mégis megmarad a videojátékok keretei között.



☘ Hát, szép öcsém most vagy elmondod, amit akarok, vagy nagyon rosszul jársz.

mében megújult játékkal lenne dolgunk. A törté-net sokkal kidolgozottabb és keményebb, még akkor is, ha mondanivalója elég rövid: kegyetlen bosszút kell állnunk Zeuszon, aki egy trükkel borzalmasan megszi-vatott minket. Ez lényegé-ben azt jelenti, hogy megyünk végig a görög





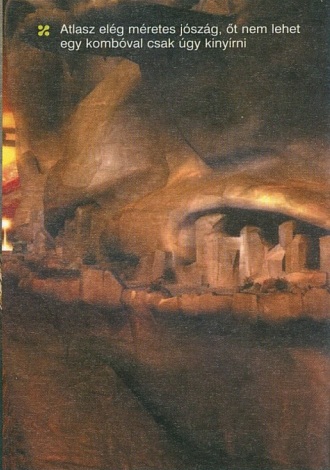
Ergo, aki a látottak miatt úgy dönt, hogy otthon elkészített szigonyával nekiugrik a 16 éves amerikai kisiskolásoknak az a GoW 2 nélkül is megtette volna. Lényeg a lényeg, a játék 16 év felett simán fogyasztható!

Summa summarum, a God of War 2 harcrendszere több mint jó. Hibátlan! Könnyen kezelhető, tudatos és látványos harcot eredményez. Olyat, ahol nemcsak reflexeinkre, hanem a taktikai érzékünkre is szükségünk lesz. Minden egyes lény legyőzése valamilyen trükköt igényel,

a nagyobb ellenfelek trükkösebbek, a főbosszok pedig néha komoly gondolkodásra késztetnek minket.

FŐ A VÁLTOZATOSSÁG

A God of War 2 nem csak kékemény, hanem változatos is. A korábbi epizódokban a harcot néha logikai feladványok váltották fel. Nincs ez másképp most sem, csak hogy a második részben ezek mellé bekerültek még különféle akciójelenetek is. A legkirályabb ezek közül a griffmadaras móka, ahol az ellenfelet a saját madaraira pattanva kaszabolhatjuk szét őket. E mellett sokat fejlődtek a logikai feladatok is. A legszembetűnőbb újdonság az időlassítás lehetőségének megjelenése. Ha a pályán egy zöld kristállyal találkozunk, akkor lehet életbe ez az opció. A lassítás főleg a platformelemeknél lesz hasznos, hisz sokszor csak így tudunk az utolsó utáni pillanatban átsilsszoni egy lecsapódó ajtó alatt, vagy csak lelassult állapotban rohanhatunk át a folyamatosan őrlo fogaskerekek rései között. Arról pedig már nem is áradoznánk, hogy ha esetleg lelassítva harcolunk, az mekkora élvezetet jelent! Az előző részből visszaközösítő részek tehát kiegészültek új elemekkel, a megmaradt részek pedig sokkal kidolgozottabbak lettek. A falmászás im-



Atlasz elég méretes jószág, őt nem lehet egy kombóval csak úgy kinyírni

már minden sikban kivitelezhető, a lánonkon történő lajhármászás során új brutális kivégzőmozdulatok jöttek a képbe, a lengedezés pedig az istencsászár köríves lengéssel egészült ki, ami kissé nehézkes és nagyobb odafigyelést igényel, a látvány szempontjából viszont sokkal durvább, mint a sima verzió. Összegzésekül elmondhatjuk, hogy a God of War 2 nem csak addiktív, hanem változatos is. Erőlködés nélkül változnak a játékelemek, amiken végül a brutális harc. Furcsa, hogy az apró finom törések ellenére a játék végül lendületben marad, és amikor már azt hisszük mindent láttunk, rájövünk hogy semmit sem! Ez, kérem szépen, a játékdíjazni diadala!

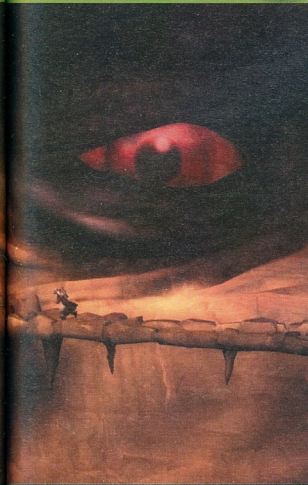
Ha már a változatosságnál tartunk, mindenképpen meg kell említenünk a fejlődési rendszert. Kratos összes fegyvere és varázslata ismét fejleszthető (az első pillanatban még szinte isteni erőnk van, aztán ahogy Zeusz megszívta minket, visszazuhanunk abszolút halandó szintre).



KÉPSOROZAT - BARRBARIAN KING

A barbár királyt először születeljük le a lováról: a felvilanló gombsorozat és az analog kar tekerésével rántsuk le róla. Ezután már könnyű dolgunk lesz. A mágiával és a kombókkal üssük addig, ameddig ki nem múlik szerencsétlen. A király ellentét küzdelemét fokozottan figyeljünk a védekezésre.





☛ Szárnyas "antipegazusunk" nyergében még a titánoktól sem riadunk meg

A vérvörös tapasztalati pontok begyűjtése után eldönthetjük, hogy melyik varázslatot, fegyvert preferáljuk. Jómagam az alap láncos pengére mentem rá. A második szintűt használható kombók elképesztően nagy látványbeli ugrást eredményeznek. Kratos a kombókat elsűtve durvábban szeleltel, mint a goa partin beszívott táncos gyerek. Ráadásul ő nem lesz másnap rosszul, mint ahogy a játékos sem, úgyhogy a hi-tech szó-rakoztatás ezen ágát sokkal inkább javasoljuk, mint a maximálisan elítélendő utóbbit. Lényeg, hogy a fejlődési rendszer nagyon beűt! A varázslatok közül nekem a legjobban a villám jött be. A három lerakható elektromos bomba szétsűti az ellent úgy, hogy mi annak közelében sem vagyunk. E mellett az íj lesz még hasznos társunk. A bal ravasszal befogott ellent mérföldekről íjzhatjuk a halálba. Jó móka, nincs mese!

BRUTÁLIS EXTRÁK

A GoW 2 két lemezen került forgalomba. A második korong számtalan extrát tartalmaz. A szokásos trailereken kívül egy több órás „így készült” filmmel is találkozhatunk, ami végigkísér minket a játékfejlesztés összes fázisán az E3 előtti parától kezdve az alfa verzióon keresztül a

A God of War 2 talán a PS2 legutolsó igazán jó játéka; de lezárásnak ennél jobb nem is lehetne!

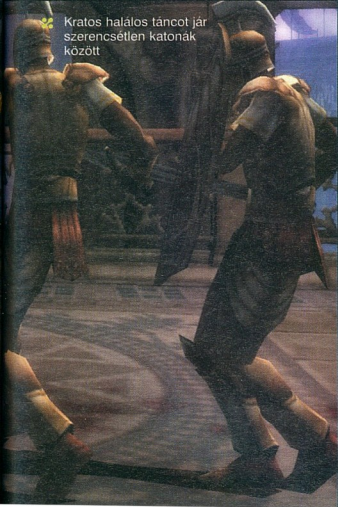
göld változat leadásáig. Megnézhetjük a kimardt jeleneteket, a karakterek megszületését, hogy hogyan készültek a hangok és a szinkron. Sajnos a harmadik részről semmit nem árulnak el. Gondolom, a nagy bejelentést és az esztetikus első rendeket az E3 idejére időztük. Mindentől függetlenül a bónusz lemez ugyanolyan jó, mint maga a játék. Nem egy innen-onnan összedobott anyag jobb, mint néhány különleges kiadásosh mellékelte korong. Ráadásul mindez úgygmond ingyen jár minden vásárlónak!

KÉPEK ÉS HANGOK

A God of War 2 gyönyörű PS3-on 480p-ben felveszi a versenyt egy-két újgenerációs játékkal szemben is, de persze a jó öreg gépen lejátszva is csodálatosan néz ki! A káprázatos képi világ és a király animációk lemosnak mindent a színről. Úgy érzem, hogy a Sony Santa Monicai részlege kihozta a PS2-ből a maximumot (tény, hogy az átvezető jelenetekben az FF12 karakterei kidolgozottabbak, de a játék maga nem). Fontos megjegyezni, hogy a játék menet közben sosem tölt, így az akció és a kaland mindvégig folyamatos marad. Elképzelnél sem tudom, hogy két-három év múlva mire lesz képeseknek tükreben a PS3. Ugyanezekkel a jelzőkkel láthatom el a hangokat és zenéket is. Kratos orgánuma olyannyira eltalált, hogy már ez önmagában is öngyilkosságba kergeti a gyengébb ellenfeleket. A zene jól passzol, a játékkal együtt él, jó, de semmiképpen sem kiemelkedő.

A God of War az akciójátékok alfája és omegája. Számomra egy tökéletes darab, mely méltón búcsúztatja a PS2-es érárt. Minden eleme a vég-sőkig lett csiszolva, alakítva. Biztos vagyok benne, hogy bele lehetne kötni, biztos vagyok abban is, hogy sokan megteszik majd, én azonban nem fogom. A God of War 2 ugyanis felsokarozott azok közé a játékok közé, amikre örökké emlékezni fogunk. Etalon, melynek elemei mátló viszonyítási alapok lesznek. Biztos vagyok benne, hogy sokszor fogjátok túlnézni halálni majd, hogy „xy játék harcrendszeré jó, de a God of War szintjét nem éri el stb...”. Ennél többet, azt hiszem, játék nem érdemelhet ki.

Bátran kijelentem, hogy megszületett az év legjobb, legszebb akciójátéka. A PS2 platform legjobb darabja, mely immár biztos nem talál legyőzőre. Meg merem kockáztatni, hogy sokáig PS3-on sem fogunk találkozni még csak hasonlóval sem. Kratos azonban nem tűnik el. Jön ugyanis a PSP és a PS3 változat. Reméljük, hogy a stúdió meguorja majd a saját maga elé állított léceit! Én szurkolok nekik!



☛ Kratos halálós táncot jár szerencsétlen katonák között

PLAY!



AMI JÓ
Minden

ÉS AMI NEM...
Semmi

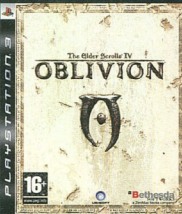
GRAFIKA	10	A PS2-n szebbet eddig nem láttunk
HANG	09	Kratos orgánuma gyilkos
JÁTSZHATÓSÁG	10	Keményen elajátható akos rendszer
ÉLETTARTAM	08	15 óra tömény izgalom! Kihagyhatatlan!

ÖSSZEKÉP: Megszületett a PS2 korszak legmonumentálisabb darabja. Zseniális program, minden atemből süt a profizmus. Ha idén csak egy játékkal vesztel meg a PS2-re akkor az mindenképpen a God of War 2 legyen!

INDEX:

99%

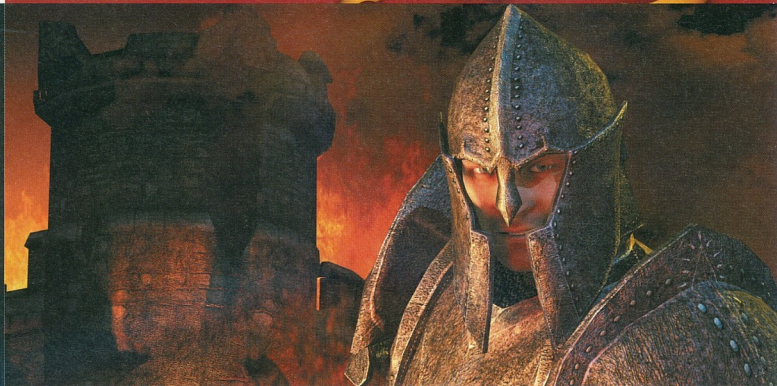
PLAY!



INFO

- KIADÓ: 2K GAMES
- FEJLESZTŐ: BETHESDA
- MULTIPLAYER: NINCS
- ONLINE: NINCS

írta: Infidel



The Elder Scrolls IV: OBLIVION

SZÉP ÚJ (NA JÓ, KÖZEPESEN ÚJ) VILÁG!

Az Oblivion a szerepjátékok GTA-ja – és ennek megfelelő figyelmet érdemel minden játékostól. Az összehasonlítás persze nem a brutalításra utal, és még csak nem is arra, hogy szabadon lehetne lovakat rabolni – viszont az itt élvezett szabadságunk talán még nagyobb is, mint a Rockstar legendás játékában.

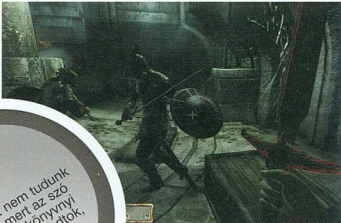
NAGY VILÁG

Az Oblivion egy olyan monumentális játék, hogy két oldalon alaposan bemutatni lehetetlen lenne – ehhez minimum egy vastag különszáma lenne szükség. Ezért aztán most csak egy átfogó képet kívánok adni minden friss PS3-tulajnak erről a remek játékról – és ez persze azon X360-játékosoknak is szól, akik kimaradtak az ő gépükön pont egy éve megjelent csodás játékból.

Bár a szerepjátékok központi eleme leginkább a sztori, ez itt kissé háttérbe szorul. Ez persze nem is véletlen, hiszen adott egy hihetetlenül mélyen kidolgozott órási világ, benne tucatnyi,

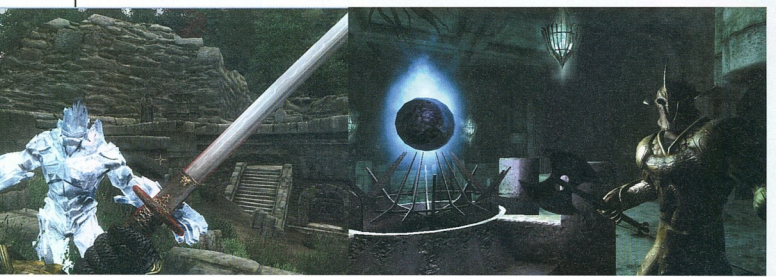
Ha nem avatkozunk közbe, ellenfeleink néha egymást is levágják

különböző érdekek mentén működő társasággal, kilenc nagyvárossal, egy démoni áradattal és millió rejtéllyel – az itt szabadon engedett játékost annyi irányból érik az ingerek, a küldetések, hogy nem feltétlenül a központi szál felgöngyölítésével fogja kezdeni a munkát. En például úgy a negyvenedik játékoránál kapcsolódtam bele a központi eseményekbe. Persze addig sem unatkoztam, millió dolgot vittem véghez. Csak izelítőként: egy szakadár nekromanta szektát megsemmisítve olyan magas rangba jutottam a varázslóknál, hogy megválasztottak a birodalom főmágusának, tucatnyi küzdelemben vettem részt az Arénában, vámpírrá váltam (nem kellett volna spórolási okok miatt az utcán aludnom – bezzeg a fogadóban sosem harptak volna meg!). Majd egy hosszú és fájdal-



mas küldetéssorozat végén ki-gyógyultam, megpróbáltam be-vágódni mind a 15 ősi daedra is-tenségnél, megszereztem egy szel-lemjárta házat, és ha már itt tartunk, megjártam egy szellemhajó fedélzetét. Szerel-mi ügyeket oldottam meg, bedrogozva lemé-szároltam egy ártatlan családot (hát igen, amik-or rossz társaságba épülsz be, annak vannak következményei, erről bővebben Jack Bauer tudna mesélni...), és persze megoldottam az azóta legendássá vált Ellopott Krumplik Esetét.

Sok előrelépés nincs az X360-as verzióhoz képest, de így is csodálatos játék az Oblivion!





És ha azt hinnék, hogy ezzel ki is merítettem a játékot, hát tévedetek kell. Hiába verekedtem fel 60 óra alatt magam a játék öt céhének (harcosok, mágusok, tolvajok, orgyilkosok, lovagok) élére, hiába mentettem meg a világot, és hiába oldotam meg ezeken kívüli vagy 50 rendkívül változatos küldetést, a játék nagy részét még nem láttam. Még van jó száz megbízás, félbehagyott feladat a tarsolyomban, a játéknak ott-hont adó hatalmas táj vagy 200 labirintusa (de a romháztól a természetes barlangok minden beletartozik) közül még a felét sem láttam. Valami elképesztő, hogy mennyi mint eddig pakolt a Bethesda a korongra!

A BIRODALOM VÉGE

A játék karakterkreálással indul, és bár ez eleinte elég riasztónak tűnhet (tiz faj és 12 csillagiejű áll rendelkezésünkre, vagyis a 21 képzettség közül kell hetet választanunk, melyek a legjellem-

☛ Ebben a templomban rejtőzik a trón várományosa



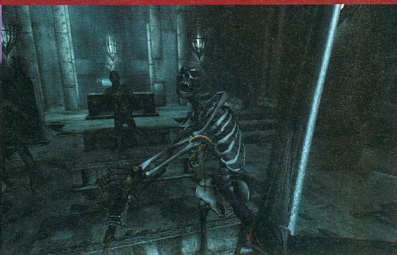
HÁBORÚ

Néhol egész nagy küzdelemben is részt vehetünk, az egyik küldetés-sorozat például arról szól, hogy minden városban sereget kell toborozni a hatalmas démoni társak-pából ászantó ollanfelek leküzdésére. Ráadásul az is csak rajtunk, illetve a szerencsén múlik, hogy mi is lesz a végkiíjelet, ha nem avatkozunk bele, akkor is vadul tombol a csata, mászaráolja egymással humán és démon, képességeik legjava szerint.

zőbbek a játéksztílusunkra), a gyakorlatban minden flottul működik. A képzettségek a használatból fejlődnek, a karakterünk meg a képzettségek fejlődésétől. Ráadásul ott van a naplónk, mellyel mindenről, de tényleg, a küldetéseinktől a tárgyakon keresztül a képzettségeinkig mindenről megtudhatunk minden szükséges részletet.

Érdekes felütés, hogy a sittről indulunk: magánzárlka, életfogytig, ahogy kell. Aztán jön a mesebeli fordulat: a palotából kivezető rejtékút épp a mi cellánkban keresztül visz, így a menekülő császár nyomában mi is kijutunk. Közben szegény öreget lemészárolják, de ha jók vagyunk, minket ez a végzet elkerül, sőt, gazdagabbak leszünk a trón hatalmát jelképező amuletten, amit rög-tön el is kellene vinnünk a trónörökösnek, aki mellesegg pap, fáttyú, és nem is tud sem az apjáról, sem pedig az érkező áldásról. Na, én ezzel vártam negyven órát, ami közben a játékban elteit vagy fél év – de mindegy, hiszen a küzdelem az Oblivionról, azaz ennek a létsíknak a pokláról megindult támadás megvált engem. Az Oblivionba vezetők kapukat kell lezárni, ősi ereklyéket kell megszerezni, sőt, a játék végén még egy harmadik létsíkra is átkerülünk.

Ráadásul, ami a legszebb az egészben, hogy a játékot bármilyen stílusban játszhatjuk, csak tölünk függ, hogy az akadályokat miként küzdjük le. Mint említettem, 21 képzettség van, melyek közül hét kiemelt, azaz gyorsabban fejlődik, és ezzel turbózása nyomán lép szintet a karakter is – de a maradék 14 képzettséget is használni fogjuk. Én egy lopakodó fickót indítottam, erős idézési varázserővel felszerelve, így az általános harcmódorom az volt, hogy egy gyenge



☛ Belőled csontlevest főzünk apukám!

lényt idéztem meg az árnyékból, majd amikor ez lefoglalta az ellenfelet, akkor egy gyors szúrás, és általában vége is volt mindennek. Mikor fejtebb lettem, ezek mellé belépett a kaméleon varázslat, ami „majdnem-láthatatlanságot” jelent, az erősebb ellenfelek ellen meg egy általam kifejlesztett, fagyasztással egybekötött tűzgolyó. De ugyanígy elképzeltető íjász, vagy épen csatabárdos barbár, rábeszéléssel és mérgezéssel operáló zsvány, vagy bármi e végletek között. Az elhasználotott páncélt mi is kikalapálhatjuk, rengeteg pénzt szerezhetünk alkímiával, fegyvertípusokra szakosodhatunk, mérgezhetjük nyilainkat, felbérhelhetünk, vagy idézhetünk kísérőket – egyszóval a lehetőségek tényleg végtelenek.

A MI VILÁGUNK

Ami Oblivion igen könnyen magával ragad – az a pillanat, amikor kijutsz a börtönből, és először megpillantod a környező dombok hihetetlen zöldjét, a közeli folyó kékjét, az erdőben szaladgáló szarvasokat, az örökké benedfod maradni. És aztán jön a teljes szabadság, itt tényleg azt tetszel, amit csak akarsz. Te lehatsz a helyi hős, akiben annyira biznak, hogy minden titkot elmondanak, vagy feltörhetsz minden lakást, megölhetsz mindenkit, és végül már csak úgy álnak veled szóba az emberek, ha arannyal édesíted meg szavaidat. Hiába nem fejlődött szinte semmit a tavalyi X360-as verzió óta (kicsit gyorsabban tölts és benne van az egyik Xbox Live-os letölthető tartalom), így is csodálatos játék. Nem csak a stílus kedvelőinek!

PLAY!

	AMI JÓ Óriási, szabadon bejárható világ
	ÉS AMI NEM... Lesz, akiknek ez a szabadság túl sok lesz
GRAFIKA	09 Csodálatos, fantasztikus!
HANG	09 Jeremy Soul mesteri zenéket irt
JÁTSZHATÓSÁG	08 Ex-az túl van bonnyolva
ÉLETTARTAM	10 Kétszáz órádát is felemésztheti

BŐSZERZÉS: Csodálatos, kaland egyike a legjobb szerepjátékoknak! Ezen a gépen pedig még rivalisa sincs, úgyhogy az egyetlen egyszerű: ha egy PS3-tulaj szereti az RPE-t, akkor meg kell vennie az Obliviont igaz, jó sztori helyett inkább jó hangulata van.

INDEX:

96%

PLAY!



INFO

KIADÓ: 3K GAMES

FEJLESZTŐ: BETHESDA

MULTIPLAYER: NINCS

ONLINE: NINCS



The Elder Scrolls IV: SHIVERING ISLES

THIS IS MADNESS!

Tegyük fel, hozzám hasonlóan le-
húztál vagy 70 (esetleg 200, mert
hogy olyat is ismerünk) órát az
Oblivion gyönyörű világában, nagyjából tel-
jesítettél mindent, amihez csak kedved volt,
céhek élén vagy, sárkánypáncélban feszít-
esz, kiválóan értes szakmádhoz, akkor bi-
zonyára kicsit is te tartottál szünetet. Persze,
van még száznyi küldetés, felderítendő labi-
rintus, legyőzendő ellenfél, de ami elég, az
elég. Most azonban ideje újra előkeresni azt
a régi kardot, memorizálni a varázslatokat,
mert egy igazán új kaland vár rád, egy
Oblivion, mely ismét újult erővel ránt bele az
Oblivion világába.

ÖRÜLET!

A Shivering Isles csak letöltéssel megszerezhe-
tő, bolti verziója nincs – így hát csak Xbox Live
gold előfizetéssel kapharintható meg. 2400 Mi-
crosoft pontot kóstál, vagyis ez a jelenlegi jó ár-
folyamok alapján ez 7000 forint körül van. Nyil-
ván mindenki eldönti, hogy ez megéri-e neki,
mindenesetre én remekül szórakoztam vele. A
bejárható terület az Oblivionénak nagyjából
negyede, és nagyjából a játékidőre is ez mondh-
tó el. Azaz, ha csak az alapokra, a központi
küldetésre koncentrálnunk, akkor olyan 15 óra
köülű időre számíthatunk, ha pedig mindent fel
akarunk kutatni, minden küldetést megoldani,
akkor 40 óra körüli idővel kell számolni.

Letöltés után mindenesetre egy hír fogad min-
ket (egy játékbeli napnak el kell telnie), misze-
rint egy különös kapu nyílt egy kis szigeten, és
italán érdekes lenne elszaladnunk arafelé. Ha
ezt megtestszük, egy furcsa helyszín fogad, no
meg egy összevissza makogó furcsa flótás, aki
örületről hadovál. A kapun belépve azonban



nem habzó szájú megszállottak várnak, hanem
meglepő módon egy elegánsan felöltözött úr,
aki biztosít minket arról, hogy beállhatunk a
Sheogorath nevű istenség szolgálatába, aki ép-
pen bajnokot keres. Igaz, folytatja, jó eséllyel
elhullunk a próbálkozás alatt, de ő természetese-
sen nem állít eléünk akadályokat. Ha mégis pró-
bát tenünk, a játék legszebb pillanata követ-
kezik: a sötét terem falai hirtelen szétrob-
bannak, pillangók ezrei jelennek
meg, és ahogy szerteszállnak, úgy
tűnik fel körülöttünk az örület szí-
ge.

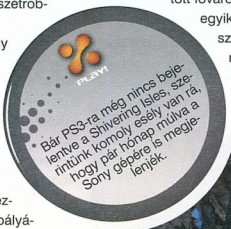
ESEMÉNYEK

Első feladatunk, hogy a sziget
szegélyén levő, fallal körülvett
helyről megszabaduljunk. A
Fringe nevű helyet pont arra tervezték,
hogy a Sheogorath kegyére pályá-
zókat próbára tegye – aki méltó rá, az ott. Kijű-
ni nem, azt kettévágja a böhöm nagy hűsgölem,
a kapuőr. Persze Oblivion-módra millióképpen
végezhetünk a bestiával, és ha ennek vége, ki-
jutunk a nagyvilágba. Illetve nagyvilágokba, hi-
szen a sziget két részből épül fel: Mánia és
Demencia földjéből. Az északi, nyugati rész
Mánia, vibráló színekkel, lelkesen támadó lé-
nyekkel, erdőikkel és óriási gombákkal. A sziget



☘ Ez a kedves jószág őrzi a Szigetek kapuját az illetékelekenktől

másik fele Demencia, sötét mocsarakkal, kö-
dös levegővel, tüskés és mérgező lényekkel –
a hangulat teljesen eltérő, és ez csak fokozó-
dik, amikor bejutunk a szintén két részre osz-
tott fővárosba, New Sheothba. Az
egyik fele romos, az ott lakók
szakadtak, pöffetegek nőnek
mindenfélé, míg a másik ol-
dalon aranypáncélos ma-
cák vigyáznak az elegáns
népekre, a szépen fara-





gott házakra. Mindkét oldalt áthatja az örület, csak az egyikén az élvezetek hajszolása, a megszállottság jellemző, míg a másikon a depresszió, a paranoia és a gyűlölködés. A kedvtetések is ennek megfelelően alakulnak, az egyik oldalon a falaktól rettegő fickóknak kell új fekvőhelyet találni, míg a másikon ritka drogok kell szereznünk. Emitt egy férfi annyira meguntta az életét, hogy felkér minket, öljük őt meg (de úgy, hogy neki is meglepetés legyen), míg a másikban ritka, teljesen örült tárgyakat kell a múzeumba vinnünk.

A történet Sheogorath világának védelmére szól, hiszen mint minden korszak végén, megint jön a Greymarchnak nevezett világvég. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy megérkezik

❖ **Syl, Demencia hercegnője** nem túl barátságos figura

A játékmenet hangyányit sem változott, karaktered ugyanazt tudja, mint a térkapu másik oldalán. Persze új eszközök lesznek, vagy 80 páncél és 200 fegyver vár a kutatókra, 32 új alkimista komponens, illetve vagy tíz új ellenfél. A központi küldetés igen hangulatos, a megbízások kellően változatosak, ráadásul teljesen új típusú labirintusokkal találkozhatunk benne. Kisebb újítás, hogy a fővárosban a két kovács az általunk gyűjtött borostyánból, illetve örületérből képes páncélt és fegyvert kalapálni. Az achievement-vadászk számarla jó hír, hogy 250 plusz pontot szerezhetünk a letöltéssel.

ZÁRÁS

A Shivering Isles kiadásával együtt jelent meg egy automatikusan letöltődő kis update a játékhoz, amely a PS3-as verzió jobb textúráit, effektjeit ülteti át X360-ra is, így érdekes módon a játék szőbb lett: részletesebbek a textúrák, kevesebb a szaggatás, és mintha a töltési idők is rövidültek volna. Azonban ennél is többet számít az új grafikai stílus, Mánia és Demencia földjeinek teljesen új, és egymástól is különböző vidékei.

Csak Oblivion-rajongóknak ajánlott, viszont nekik aztán minden további nélkül!

Sheogorath Jyggalag nevű ősi ellenfele, és letarolja a tájat. Ebben segítik őt a szürkepáncélos lovagok, akik kristályokból pattannak el – és amikor a Fringe felett átveszik az uralmat, tényleg mindent szürke hamu borít...



Bár a Shivering Isles remekül sikerült, ha az Oblivion eredetileg sem tudott megragadni legálább annyira, hogy a központi sztorit végigtold, nem sok örömet leled majd benne. Lássuk be, ezt kifejezetten azoknak szánták, akik imádták a programot, és mivel majdnem három és félmillió példányban fogyott eddig, ezek sem lesznek kevesen. A Shivering Isles nem változtat meg egyet sem az alapjáték vitatott részei (színtüktől függő kincsek, ellenfelek) közül, így ha azok idegesítettek, akkor ezzel sem fogsz zöld ágra vergődni.

Vizsent ha szeretted az Obliviont, csak már kicsit untad a hasonló helyszíneket, a sok egyforma nemjátékos karaktert, akkor a Reszkető Szigetnek jóbat nem találhatnál. Ugyanaz, csak sokkal több hangulattal, karakteresebb környezettel, humorral és emlékeztető eseményel.

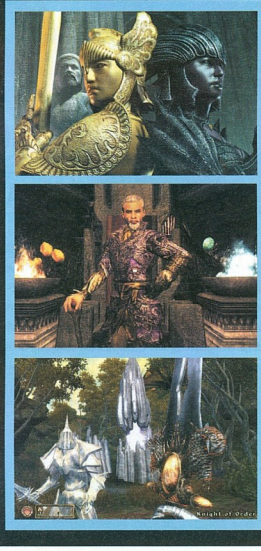
VIPEK

A Shivering Isles rengeteg emlékeztető szereplővel bír, ami már hatalmas pluszt jelent az ilyen téren kicsit lapos alapjátékhoz képest.

Az első képen a Golden Saints, illetve a Dark Seduon női őresapatok egy-egy képviselője látható. Előbbiek Mánia, utóbbiak a komor Demencia földjének felvigyázói.

A második képen maga Sheogorath, kedves munkaadónk látható teljes harci díszben. A botját megszereshetjük...

És végül alul a sok gondot okozó kristálylovagok egyike látható, mögötte a leállítandó "fészekkel".



Nagy kár, hogy több hasonló kiegészítő nem várható, a Bethesda már a következő játékára koncentrált – az pedig a Fallout 3 lesz. Na arra aztán megint nagyon kíváncsiak vagyunk...

PLAY!

AMI JÓ
Egy teljesen új, egyedi hangulató szívet, s extra dolgok

ÉS AMI NEM...
Túl sok változást nem hozott a kiegészítő

GRAFIKA	08	Szép, mint maga az Oblivion
HANG	08	Az alapjáték hangzásvilágát viszi tovább
JÁTSZHATÓSÁG	09	Ugyanaz a egyszerű rendszer van itt is
ÉLETTARTAM	08	Negyedakkora, mint az alapjáték

ÖSSZEZÉS: A Shivering Isles egy remek, de semmiképpen nem kiemelkedő kiegészítő. Ha szeretted az Obliviont, ez is tetszeni fog – de máskülönbben nem érdemes letöltened, nem ad hozzá semmi újat a programhoz.

INDEX:

90%

PLAY!

PlayStation 2



12

Codemasters

INFO

KIADÓ CODEMASTERS

FEJLESZTŐ IR GURUS

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS

írta: NightBlaqoly



Heatseeker

ÉGI HÁBORÚ

Hába a két precíziós analóg kar, szimulátorokból sajnos nem vagyunk túlságosan ellátva PS2-n. Pedig annyira kézenfekvő volna – éppen talán csak érdeklődésből van kevesebb, mint azt a magamfajta elképzelni tudják. Mindenesetre, még mielőtt nagyon megőrülnének, a Heatseeker nem szimulátor – a szó szoros értelmében legalábbis biztosan nem.

FENN AZ ÉGEN

Pedig minden szépen indul: a menüből ki is választhatjuk, hogy árkád módot, vagy szimulátort szeretnénk – mielőtt erre kitérnék, azonban lássuk a játék külsejét. Alapjaiban véve a PS2 már évekel ezelőtt sem volt egy erőgéppé, ma pedig már botorság lenne róla ilyesmit állítani, lassan, de biztosan fény derül minden korlátára. Ha a God of War második része volt a platform csúcsa, akkor a Heatseeker valahol az utolsó mászószakasz háromnegyedénél járhat: gyönyörű tájakkal, robbanáseffektusokkal kényeztet, cserébe arcprító módon kicsi látótávolsággal dolgozik. Sajnos a játék zömében csak a képernyőn megjelenő segédletek alapján fogjuk tudni, hogy éppen mire/kire is lövünk. Egyéb gondok amúgy nem merülhetnek fel

☛ Az Ace Combat persze jobb, de ha az a stílus fekszik, ennek is adj egy esélyt



külsőségek terén, a különböző zörejek döögése, a gépek hangja is megüti még az általam igen csak magasra tett mércét is, egy szó, mint száz, a körülményekhez képest a játék néhezzen lehetne korrektebbül kinéző, mint most. Jé, az Ace Combat-ok szobek, de hát a Namco azért nagyon ért ehhez...

És akkor lássuk: ha az elején az árkád változat mellett döntünk, nem lesz problémánk a gépünk finom beállításával: megragadhatjuk a játékban fellelhető vadászrepülőök valamelyikét, és már rombolhatunk is Amerikán keresztül a Karib-tengeren át egészen a Távol-Keletig. Feladatunk nem lesz bonyolult: általában vad légi csatákat kell vívni, miközben megpróbáljuk elpusztítani a földön/vízen/levegőben elhelyezett speciális célpontokat. A vad dogfightokat dögös rádióadások, és iszonyatosan sokkáló adrenalinlökések kísérik, egyetlen hátrányul talán azt tudnám felhozni, hogy hamar meguntathatóvá válik a dolog, mert kicsit repetitív, nincsenek meglepő fordulatok a missziókban, váratlan események: pont azt kell mindig tenünk, amiért eredetileg felszállunk.

NEM CSAK PÍLÓTÁKNAK

A reális mód egy fokkal már finomabb: itt megszokszorozódnak a feladataink, le- és felszállás álló, illetve mozgó platformokra – éppen csak a köztes dolog marad a régi, miszerint repülünk, és lövöldözünk ész nélkül. Bár érezi, hogy kicsit meguherálták a srákok a fizikáját a dolognak, nem vették a szó szoros értelmében reálisa a dologot, innenőt fogva pedig maximum annyiban segíthet, hogy ha meguntánk az eszetlen lövöldözést, így jóval nagyobb energia befektetésével érhetünk el a pörgős módban már megdöntött eredményekhez.



Kár volna tovább ragozni: a Heatseeker egy kellemes kis játék. Egész látványos, sodró lendületű, és a készítőik becsületére váljon, hogy ebben az akcióorientált világban megpróbáltak azoknak is kedvezni, akik vágyának egy kis realitása. Ha az egész köré nem szűlnék egy árkádós, afféle minden robban környezetet, talán komolyabban vennék – ebben az esetben viszont elvesztené azt a báját, hogy erős adrenalinrohamokra készíti az embert.

PLAY!

AMI JÓ

Ace Combat mellé egy másik repülős rambózs

ÉS AMI NEM...

Jóformán semmi újdonság, hamar unalomba fulladhat

GRAFIKA	08	Részleteiben elnagyolt, összehátasa jó
HANG	06	Az effektek jók, a zene kevésbé
JÁTSZHATÓSÁG	07	Adrenalinlombomb
ÉLETTARTAM	05	Multi nincs, a lövöldözést meg lehet unni

ÖSSZEZÉS: Remek kis repülőgépes akciójáték, azonban nem sok különbséget préselték az árkád és a reális játékmódok közé: mind a kéthetben központi szerepet kap az akció, változatos ellenfelek híján pedig könnyen meguntatható. De addig igen korrektek élmény lesz

INDEX:

74%



Meet the Robinsons

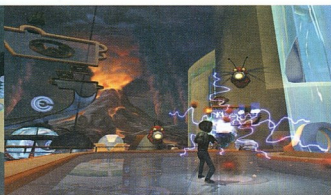
ÓVAKODJ A BAJSZOSTÓL

Lehet, hogy abszolút aljas dolog úgy írni egy játékról, hogy az író egyáltalán nem a célcsoport része, de hát egyszerűen nem találtam fogyatos kisiskolást a környéken, aki átvette volna tőlem ezt a terhet, kénytelen leszek én szemétkedni...

GYŰJTŐGÉTO ÉLETMÓD

Hősünk a játék során ötféle eszközzel felszerelve fog kóricálni, ebből az egyik egy tulajdonképpen tök értelmetlen szkener, van egy távolsági fegyverünk, adott egy levitációs ágyú logikai feladatokhoz, egy kesztyű, amivel a föld alatt

animálva. Cserébe minden más valami borzalmas, ráadásul ahogy haladunk előre, úgy lesz egyre rondább a játék. Amikor megláttam azt az építkező pályát, hát olyan érzésem támadt, mintha a jó öreg Croc tért volna vissza a képernyőre '97-ből. Jó, persze ez túlzás, de higgyé-



✚ A Dissassembler mindent alkotóemeire bont

ÚJKORI ROBINSON

Egy klasszikus rajzfilmátrát kaptunk, azaz egyszerűen ugrándozós, gyűjtögetős kis, viccesnek szánt programot. Hogy egészen őszinte legyek, engem közel sem sikerült lenyűgözni, és leginkább az maradt meg bennem az átvezető filmekből, hogy nem lehet őket elnyomni... Mindenesetre arról van szó, hogy apunak van egy időgépe, amivel mi állatkodunk, de aztán ellopják a masinát, így nekünk vissza kell azt szereznünk, hogy említett apu ne verje le rajtunk egy nagy paddal a veszteséget.

Innentől kezdve jön a hányásig ismert platformszakasz, amikor megyünk előre a valamilyen köntösbe öltöztetett tök lineáris pályán, megoldjuk a rém egyszerű feladványokat, küzdünk a borzalmasan elbaltázott irányítással, és leverjük a ritkán előtörtő főellenfeleket.

közlekedhetünk és egy idegesítő minijátékban vehetünk részt, illetve a Dissassembler, amivel különféle tárgyakat szedhetünk darabokra. A kin-cseláladákból értelmetlen cuccok vagy tervrajzok ugorhatnak ki, minden más tárgyból pedig a tervrajzok megvalósításához szükséges alkatrészek.

A harc ajánlott peace-makereseknek, annyira izgalommentes. Befogjuk a rosszfűt, belelövünk kettőt, és kész. Ha repül, a Dissassemblerrel még előtte lehozzuk a földre. Mi marad még? Van három rendkívül idegesítő üveggyolyóban guruló pálya, na ezek is többször az ördögiségig idegesítettek fel... Emellett kapunk egy főmenüből elérhető lövöldözős minijátékot, illetve egy sci-fi kidobós-szerűséget – ezeket csak X360-on, az achievement-vadászat miatt van joguk arra, hogy megemlítssem őket.

A látvány már kicsit jobb, mert a karakterek (és különösen hősük robotja) nagyon jól vannak

tek el, ilyen csúnyát rég nem látott ez a szegény X360... Meg ilyen rosszat is, bár a demó alapján a Shrek-játék még ennél is gyengébb lesz. Hát ez is valami...

✚ PLAY!

	AMI JÓ	Hát, a robot tényleg jól néz ki
	ÉS AMI NEM...	Ehhez meg a hely kevés, röviden: minden
GRAFIKA	05	Szokásos rajzfilmátrát-minőség
HANG	05	Ha nem reccsenne, "csak" felelhető lenne
JÁTSZHATÓSÁG	05	Borzalmasan elbaltázott irányítás
ÉLETTARTAM	04	Cirka hat-nyolc óra

ÖSSZEĞEZÉS: Csaka filmhez csaka átlárat dukál, ugyhogy végülis azt kapjuk, amit várhattunk. Csönyavácska, unalmas, az irányíthatósága egy borzalom, és egy eredeti ötlet sincs benne. Széki-csóknek se nagyoknak nem való!

INDEX:

62%

PLAY! PlayStation 2



12

UBISOFT

INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS



TMNT

SZECSKA MESTER TANÍTVÁNYAI

írta: NightrBagoly



A mikor kiderült, hogy újra mozifilm készül a tini mutáns harci teknőcből, először azt hittem, rosszul hallok. Gyermekkoromban sokszor néztem a valódi szereplőkkel leforgatott filmeket, de azóta jó pár év eltelt, én balga pedig azt hittem, ez azt is jelenti, hogy lecseng az örület. Hát nem: megérkezett a kizárólag számítógépes animációval elkészült filmváltozat, és, már-már magától értetődő módon meg is jött melé egy játék az Ubisoft kanadai műhelyeiből.

ne, kedves olvasók, ne ijedjete meg, jelen esetben itt annyira nincs ok panaszra. A cucc grafikája a PS2-es szinthez képest korrekten nevezhető. Persze a modellek elnagyoltak, a pályák kicsit maszatosak, és bizony a helyenként nagy látóávolság miatt a program még beszagatni is hajlandó. Azt el kell ismerni, hogy a cucc nem csúnya: ennél többet a PS2-ből egy ilyen oldalpályán sunnyogó játékváltozattal felvértve nem várhattunk el. Zérnek terén... most mit mondjak? Akár csak a

megpróbált huzamosabb ideig játszani a programmal, és úgy érezte, neki ez tökéletesen kézre esik, de az biztos, hogy ki kellene rúgni. A kontroll valahogy nem áll össze – bár érzé-



A teknőcök ugyan visszatértek, de az elbaltázott filmadaptációk átkát ők sem törték meg

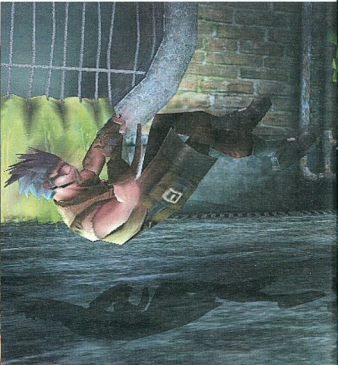
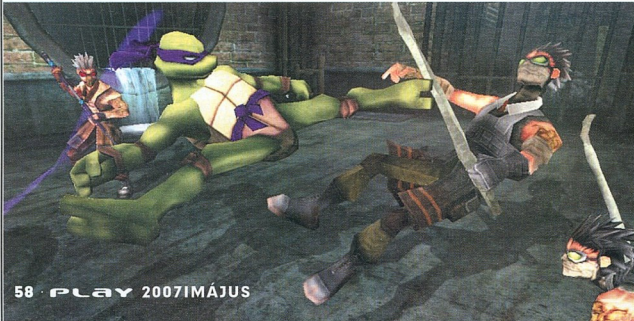
A MUTÁNSOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK

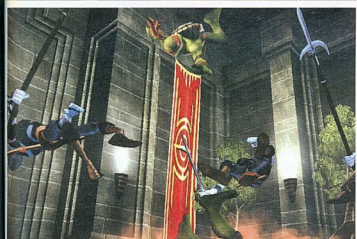
Természetesen optimista voltam a dologgal kapcsolatban, hiszen az a brigád kezdte el a játékszoftvert, akik többek között a Prince of Persia játékokon is dolgoztak – okoltam is magam a pozitív világkép miatt a játék negyedétől kezdve. De először is lássuk a technikai részleteket, amelyek mindig a vesszőparipám – de

szinkronhangok (meg, átgondolva, végül is minden más is), a TMNT nagyon gyerekes, miután azonban lurkóként én magam is rajongtam a zöld teknőcök kalandjaiért, ezt nem hátránynak, inkább élménynek éltém meg. Az irányítás, és a kamerakezelés azonban egy olyan sarkalatos pont, ami még a témához tartozik, és amely mellett nem lehet szólanul elsétálni. Nem tudom, volt-e valaki a francia kiadónál, aki

sem szerint ez összefügg a végtelenül buta kamerakezeléssel –, az ügyességi részeknél ezt még kevésbé érzem, a harcoknál azonban hajlamos hagyni a program, hogy kiséjtájunk a képernyőről, és ilyenkor csak egy-egy jól irányzott korbó segítségével térhetünk vissza.

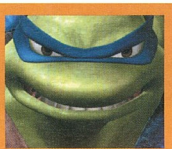
❖ Fogadjunk a rosszfiú nem is sejtette, hogy ez következik





A MUTÁNS PERZSIAI HERCEGEK KALANDJAI

Ha már így átverekedtük magunkat a technikai részleteken, akár szóba is hozhatjuk az egyebeket, amelyek kísérteties hasonlóságot mutatnak a Prince of Persia játékokkal. A cucc hetven százaléka egy meglehetősen jó ütemben adagolt ügyességi játék, a maradék harminc pedig egy végtelenségig leegyszerűsített, buta, ám látványos arénaharcok sorozata. Már is kijelentem: míg menet közben bárhová is keveredünk kalandjaink során, iszonyatosan jól összerakott és hangulatos platformrészekbe bonthatók. Ezekről nem nagyon lehet mit mondani: alkalmazza teknőceink különböző képességeit és a józan paraszti eszünket háztetőkről háztetőkre vetődve haladunk előre, miközben igyekszünk azon, hogy a már említett irányművelet miatt nehogy véletlenül felrenyomjunk valamit,



A FILM

Az utolsó Tini Nindzsa film eseményei után játszódik az új rész. Zúzó legyőzése után a csapat szétvált, Leonardo tréningezni, Donatello és Michelangelo dolgozni, míg Raphael az éjszakai őrségbe állt be. Am egy gonosz harcos, Max Winter, 3000 év után újra a világot hajtáná uralma alá, amit négy bátor hősnünk nem hagyhat szó nélkül...

✱ A háttérben álló katona a legbőlcsebb: ő csak dirigál, míg társai tesznek is valamit

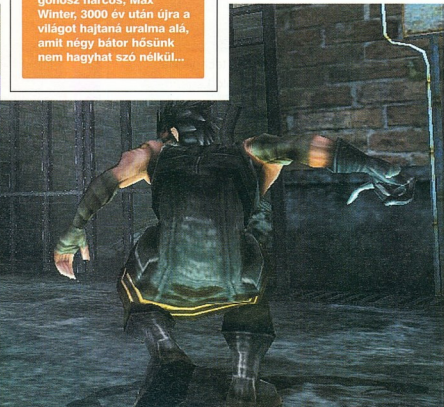
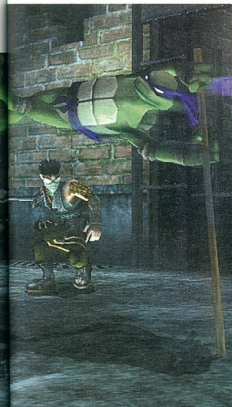
mert utána jön a hehehuja. Nagy retorzióra mondjuk ne számítsunk, de egy-egy jobb osztályzatot (amelyet a pályák végén kapunk) igen csak leronthat egy folyamatosan elszúrt ugrabugrás, így pedig megfosztjuk magunkat a játékba ültetett igen csak szaftos extráktól. Kreativitásból szokás szerint nincs hiány: a falon futáson keresztül a nuncsakus-helikopteres figuráig mindenben lehet részünk, ami szemnek s szájnak ingere, csak győzőzük bírni idegekkel – ugyanis kettő, általában ötletes ügyességi részt egy harci jelenet választ ki egymástól. Ezekre érdemes kiérni, mert annak az Ubisoftnak, aki összehozta a Prince of Persia zseniális csatáit, itt igen csak sikerült mellénylúnia.

Szóval, amint elérkezünk egy bunyóhoz, a képernyőre kiiródik, hogy harc, majd pedig rádobbenhetünk, hogy a szokásos nyílt játéktér helyett egyfajta arénába kerülünk. Ne aggodjáltok, alapjában véve ez az elgondolás nem rossz, a kivitelezés

már annál inkább nevezhető butuskának, köszönhetően a szörnny kamerakezelésnek. Ezen természetesen még át tudnánk lépni, azon azonban már kevésbé, hogy hibák ide, teknőcök oda, bizony-bizony a vad henteleés körülbelül a negyedik alkalommal dögulombomba

fullad, hogy azután ott időzzen el, ha lehet így fogalmazni, akkor az idők végezetéig. Főhőseink ugyan tudnak kombinációkat (sőt, bulett time-ba is lépethetnek, még erősebb pofonokat osztogatva), ráadásul képesek összefogni, hogy elpusztítsanak mindent, ami a közelben van, nagyjából itt ki is merülnek a lehetőségeink. Nyomkodjuk az általam csak randompofonoknak becézett gombot, időnként belépünk lassított felvételbe, onnan meg esetleg hívjuk a cimborákat is, és nagyjából ennyi.

Talán kicsit kiemelkedő grafika és szinkron, jópofa ügyességi részek kontra idegesítő és önismételő harci jelenetek; remek zene és hangulat vs. bugyuta kamerakezelés: röviden így lehetne összefoglalni a TMNT játékváltozatát, már ami a PS2-t illeti. X360-on sem sokkal jobb a helyzet – persze kicsit szebb, kicsit fürgébb, de lényegében pont ugyanazt tudja. A jót esetünkben elnyomják a rosszak, és bizony a rosszakat pedig néha-néha feledtetik a jók.



PLAY!

- AMI JÓ
Jó ügyességi részek
- ÉS AMI NEM...
Elszúrt harokkal

GRAFIKA	07	A technikai keretek között jól néz ki
HANG	08	Korrekt szinkron, korrekt muzsikák
JÁTSZHATÓSÁG	05	Az irányítás képes kinyírni
ÉLETTARTAM	06	A kibontható extrák jópofák

ÖSSZEZÉS: A borzalmas PSP-s változat után kész felüldülés volt, pedig alapvetően nem egy hihetetlen jó játék – rongyos hibája van, ám mindezek ellenére kellemes hangulattal, és izgalmas kihívásokkal érkezik, ráadásul nem is véres.

INDEX:

76%



INFO
 KIADÓ ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ SONY ONLINE
 MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
 ONLINE 4 JÁTEKOS



Untold Legends: DARK KINGDOM

AZ ÁTLAGOSNÁL IS ÁTLAGOSABB

írta: Koenna

A Sony Online a Champions of Norrath-tal egyszer nagyot durran- tott, azóta viszont csak ismétlik magukat egyre gyengébb minőségben. Elő- ször csak PS2-n, aztán PSP-n, és most már PS3-on is újra és újra kiadják ugyanazt a kaszabolós, tápolós játékokat, csak éppen kicsit más körítésben. És ami a legmeglepőbb, a PS3-as változat közel sem a legjobb...

A bajok a játékkal már az indításnál kezdődtek, amikor is feltűnik, hogy összesen csak három különböző karaktert indíthatunk. Harcosot, kém- tet (árnyékban bújálók, duplakéses fickók) és varázslót. Tovább haladva s az első órák eltöl- tése után realizálódik bennünk a tudat, hogy a bizony minden ez a játék csak nem méltó arra, hogy a hármas PlayStation-ön tisztelegjen. Egy RPG-nek fontos eleme kell, hogy legyen egy valamennyire izgalmas történet, hiszen más- képp nehezen élhetjük bele magunkat hőseink életébe. Ezúttal pedig még a szokásosnál is la- posabb, klisékkel teleűzdelt, végtelenül elcsé- pelt legendával állunk szemben. A harcok me- nete a másik „örömforrás”, mely végtelenül repetitív, s csak néha színesítik fejtörők az utun- kat.

☞ Pár tucat ilyen varázslóval egész Pakstó helyettesíteni lehetne



ONLINE ÖRÖMÖK

Az egyetlen pozitív része a játéknak a netes mó- ka, ahol négyen is kalandozhatunk együtt. Játshatunk egyedül vagy barátunkkal vállaltve, vagy, ha épp ilyen nincs a közelünkben, a neten is vadászhatunk magunknak lelkes kalandoro- kat. A rendszer remekül lett kitalálva, ugyanis egyjátékos módban indított játékba is bármikor beszálhat bárki, illetve mi is kiszállhatunk, s az utóljára elmentett helyszínről folytathatjuk ké- söbb, tehát nem kell mindig újrakezdenünk a kalandot, ha nem egyedül szeretnénk játszani.

KORSZAKALKOTÓ LÁTVÁNY?

Sajnos, azt kell mondjuk, hogy technikailag sem egy nagy durranás az Untold Legends. A játék szinte teljes mértékben megegyező gra- fikai színvonalú képséssel, mint a 2-es masián- nánk tették ezt a fejlesztők hasonló játékaik. Ami ott teljesen megfelelő volt, sőt, néha kifejezette- nyűnyörű, az itt sajnos már édeskevése nek bi- zonyul. A játék egészéről ordít, hogy ugyanazt a motort használja, mint említett rokonai, csak egy picit lett fejlebb piszkálva, hogy a nagy fel- botósú tévéken is valamennyire emészthető képet alkosson. Mindehhez társul, hogy helyen- ként hajlamos belassulni, s a töltési idők is elég hosszusak, ráadásul sok tereptárgy is ellenfél- (1) a semmiből villan be a képernyőre.



Az internetes játék lehetősége, s annak jó ki- vitelezése sem menti meg a programot mé- lyen gyökerező problémáitól, amiket több ráfordítással ki lehetett volna küszöbölni. Ami PS2-n és PSP-n még úgy ahogy megfelel, sajnos PS3-on, 2007-ben már nem úti meg a mércét. Jobban tették volna az alkotók, ha ez a legenda inkább elmondatlan marad. Csak az igazán megszállott kaszabolós akció RPG- rajongóknak ajánlott, nekik is erős fenntartá- sokkal.

PLAY!

	AMI JÓ Online kooperatív játék
	ÉS AMI NEM... Gyengécske port, átlagos minden porcikájában
GRAFIKA	05 Ez nem PS3 színvonal
HANG	05 Mint maga a játék, szürke és egyhangú
JÁTSZHATÓSÁG	06 Mész és élez, mész és élez...
ÉLETTARTAM	06 ... míg egyharmar meg nem unod

ÖSSZEKÉSZÉS: Hiába a sok negatív külföldi kritika, az európai változat se lett semmivel sem jobb. Az online játék lehetősége viszont öröndetes...
KÉRDÉS: Valon akad olyan játékos, aki ezzel úti el szabaddíjeit valami jobb szórakozás helyett...

INDEX:
55%



PLAY!

RIDGE Racer 7

3
3+ éveseknek

namco

INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ NAMCO BANDAI
MULTIPLAYER 7 JÁTÉKOS
ONLINE 14 JÁTÉKOS

írta: RBnaly

RIDGE Racer 7

ESZELŐS TEMPÓ, ISMERŐS TÁJAK

A jó öreg Ridge Racer-sorozat az első PS óta gyakorlatilag kötelező indítócímek számít, ám érzésem szerint a két PS1-es epizódnak (az RR és az RR Revolution) nyomába nem tud érni a sorozat azóta sem. No, de, most nem ebből, talán öreguras nosztalgiazásomról fog szólni a cikk, hanem az immár hetedszerre eljövő folytatásról.

RIDGE RACER 6.5?

Jószérvel ezt a nevet is adhatták volna ennek, mert tartalmilag nem sokkal hoz többet az új



rész, mint az egy évvel ezelőtti X360-as inkarnáció. A világtérkép egy kicsit átszabásra került, új helyszínünk a Ridge Nation. Van közel 40 autónk, megannyi gyártónk, akik kegyeibe kell fértőznünk, ha sok pénzt akarunk keresni, hogy aztán a kapott gépeket végtelen módon variálhassuk (oké, „csak” pár százezer variáció létezik) a különféle alkatrészekkel, teljesítményfokozókkal, tehát a tuning végül elérte a RR-t is. A pályák terén nem érkezik számottevő újdonság, ugyanis a 22 helyszín mindegyike szerepelt már az előző részek valamelyikében, ami csupán csak azért nem ordas hiba, mert a PS tulajok egy részüket nem ismerhetik, lévén azok az X360-exkluzív hatos epizód-ból vannak. A játék immár sajátos vonása, a driftelés itt is helyet kapott, ami nélkül már az első versenyeken se leszünk képesek boldogulni. A csúsztatás amúgy valamivel technikásabb lett, most már sokkal jobban rá kell éreznünk az ellenkormányzás elégséges mértékére, ha gyorsan akarunk túlesni a kanyarokban. Az sem újdonság, hogy a Halálós Iramban-filmek hatására a nitró a játékipar is felfedezte,

elérhetőségük itt driftelés-függő, használatuk elengedhetetlen, ha nyerni akarunk. Újításként a szelárryék is szolgáltatóba állt, aminek hála egy kisebb hiba után nem szükségszerű hosszú ideig csigategypóban sínylődnünk a többiek mögött.

EGYEBEK

A PS Networknek köszönhetően immár interneten is játszhatunk, akár a karrier módban felcíromázott saját autónkkal is. Hálón a hagyományos szimpla versenyeken felül lehetőségünk van csapatként is játszani, valamint a ranglistákat ostromolni az időfutamok alatt. A zenék még mindig a pörgős techno irányt képviselik – ami számomra mindig is az RR-ek egy kedvelt vonása volt. Grafikaill hiába az egy év előny, nem sokkal szebb a játék, mint legfőbb riválisán, ám így is kifejeztem jól mutat, tehát aki eddig is szerette a Ridge Racer-t, az sem fog csalódni a kedvezőben.



PLAY!

AMI JÓ
Szép, gyors, Ridge Racer

ÉS AMI NEM...
Kevés újítás, nem igaz folytatás

GRAFIKA	07	Szép, szép, de többet akarunk
HANG	08	Megyszerű, tipikus RR-es gépzene
JÁTSZHATÓSÁG	07	Megvan a maga szépsége
ÉLETTARTAM	07	Ahogy a maga vonzereje is

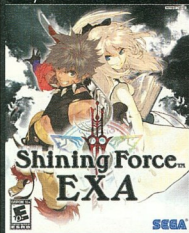
ÖSSZEGZÉS: A kötelező Ridge Racer egy új pép megjelenésekor. Hangulatosnak, hangulatos, szép, nem sokkal szebb, a nates lehetőség orvendetes, viszont csak akkor szolgaj igazán jól, ha a Ridge Racer 6 kimaradt az életedből.

INDEX:

77%

PLAY!

PlayStation 2



INFO

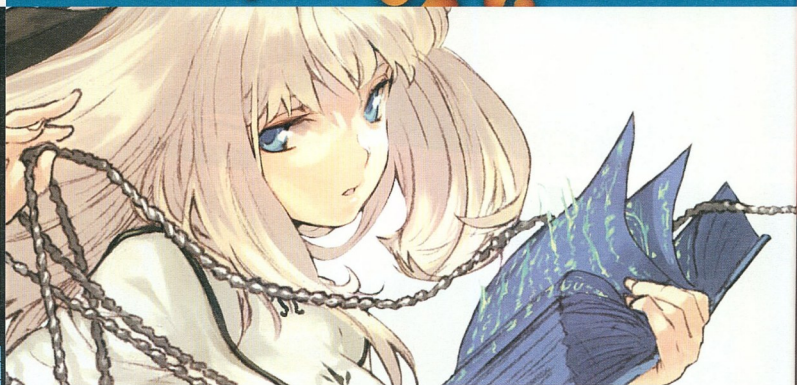
KIADÓ SEGA

FEJLESZTŐ NEVERLAND

MULTIPLAYER NINGIS

ONLINE NINGIS

írta: Flatline



Shining Force EXA

BÁRCSAK LENNE MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ...

A Shining Force sorozat hosszú-hosszú évek alatt fejlődött végül azá, ami végül teljesen eltér attól, amit az első részek nyújtottak a játékosok számára. Már régen nem arról van szó, hogy körcsre osztott stratégia felett hümmög az ember minden egyes démon megölése előtt, hogy vajh ez vagy az-e a megfelelő lépés, hanem sokkal inkább az akció és gombnyomogatás irányba terelték a fejlesztők a stílust.

CSILLOGÁS?

A történet még mindig ugyanaz, mint a korábbi részekben, azaz van két fantasy ország, akik háborúznak egymással, de annyira bénán tolják a dolgot, hogy hiába tart sok-sok éve a harc, egyik fél sem jut közelebb a céljához, a lakosság pedig értelemszerűen nem túl boldog a folyamatos parák miatt. Ebben a világban kapja meg lehetőséget a játékos, hogy Toma és Cyrille titinősök bőrébe bújva jobb próbál-

☛ A csaták nem mindig áttekinthetőek, de mindig könnyűek

ja tenni a holnapot. Akad két társuk is, egy elf ijjász és egy lovag, akik szintén hasznosnak bizonyulnak majd. Míg a trónörökös Toma azon gondolkodik, hogy a Shining Force nevű kard segítségével hogyan tudja majd újra kibékíteni a két szembenálló felet, addig Cyrille is hasonló vágyat rejtget szíve mélyén, jobb jövőt alkotni a jelenleg közelgő igen sötétnél.

A játék ezúttal egy központi bázisra, a Geo Fortressre összpontosít, ami tulajdonképpen a bázisa lesz minden ténykedésnek, itt lehet képezni a gyengébb karaktereket, időről időre pedig lebonyolítani egy-egy harcot, hiszen sajnos néha véletlenszerűen visszaugrik ide a játék, hogy ismét és ismét megvédjük birtokunkat, ami meglehetősen idegesítő már a negyedik eset után, mindössze négy óra játékon belül.

KÜZDELEM

A harcrendszer tulajdonképpen semmi másból sem áll, mint abból, hogy nyomogatjuk az X gombot, és megpróbáljuk átvészelni a képer-

nyőre beözönlő temérdek ellenfelet, majdnem minden esetben szimplán péppé préselve szencsétlen kontrollert, és ennek folyamánként a szörnyeket. Hiába a két irányítható karakter, a speciális mozdulataik és varázslataik nem sokat érnek, a legbiztosabb az, ha Toma farzsebébe gyorsan becsomagunk egy erősebb kétkézes kardot, amivel aztán majd jól megmondja a véleményét minden kedves szembejövőknek. A fejlődés nem hoz sok újdonságot, ART táblákkal szerethetünk új képességeket, a fegyvereket pedig mythril gyűjtögetésével lehet erősíteni.

A történeten át lehet rohanni olyan 12-15 óra alatt, persze azok, akik mélyebben is szeretnének belemászni, lehetőséget kapnak rá, hogy végigolassanak minden egyes sztorikiegészítő elemet, de nincs túl sok szükség rá, a játék egyszerűen egy „mész-és-ölsz” stílusú alkotás, abban viszont egész szórakoztató, ha nem kell másfél óránál többet játszani vele alkalmanként.



PLAY!

- AMI JÓ**
Iszonyatos mennyiségű ellenfél mozog a játéktéren
- ÉS AMI NEM...**
De té lassul emiatt rendesen a játék

GRAFIKA	07	Nem az erőssége, de stílusos
HANG	06	Az ilyenkor szokásos dallamvilág
JÁTSZHATÓSÁG	06	Történetbe ágyazott gombsorozás
ÉLETTARTAM	06	Maximum 15 óra, nem több...

BÉSZTERZÉS: Ha a szinkronhangok nem lennének borzalmasan japánosak és kicsit jobban kellene taktilkázni a harcokban, egész finom darab lehetett volna a Shining Force EXA-ból. Így viszont...

INDEX:
63%

**KERESD
MAGYARORSZAG
LEGOLVASOTTABB
JATEKMAGAZINJAT!**

PC GURU



**Most avánneki
eregeti**

PRAETORIANS

**JATEKSOFTVER
JATEKSOFTVER**

PLAY!



KIADÓ: SEGA
FEJLESZŐ: SEGA AM2
MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS
ONLINE: NINCS

írta: Koenma



VIRTUA Fighter 5

HARCOSOK KLUBJA

1 4 év.... Pontosan ennyi idő telt el a világ első háromdimenziós verekedős játékanak, a Virtua Fighternek a megjelenése óta, mely azóta sorozattá nőtte ki magát az évek folyamán. Emlékszem a Wizard's nevezetű játéklarangra, ahol akkoriban a Super Street Fighter és Killer Instinct, valamint a Mortal Kombat sorozatok aktuális darabjai voltak az étalon játékok, a maguk rajzolt

vagy digitalizált kétdimenziós megjelenésével. Egy nap viszont megjelent egy hatalmas képernyőjű automata, szép, „beülős” kialakítással. Az oldalán hatalmas felirat volt olvasható: VIRTUA FIGHTER! Önmagában, így először nem lett volna olyan nagy durranás, de a monitorra pillantva, egy akkoriban meglepő látvány tárult elénk: pár poligonból álló, textúra nélküli, de háromdimenziós karakterek püfölték egymást döbbenetes hatást keltve! A kamerakezelés is teljesen újszerű volt, ugyanis az szabadon mozgott a játéktérben, pontosan követve ezzel az eseményeket, néha akár a karakter mögül is. A szereplők, valamint a mozgások listájának száma közel sem volt olyan tág, és annyira kidolgozott, mint a rivális verekedős játékokban, de az egész sokkal realiztikusabban

A VF 5 legnagyobb hibája, hogy nincs benne online küzdelemre lehetőség!





☘ Bár a karakterszerkesztő most nem sikerült jól, pikkelyes Darth Vadert így is csinálhatunk

hatott, mint addig bármi. Azóta hazánkban, mint azt tudjuk, a játékermi korszak sajnos majdhogynem elhalt, de a sorozat fennmaradt, és átvándorolt az otthoni konzolokra. A legfrissebb rész az ötödik a sorban. Lássuk érte-e csorba a folytatást, megreformálták-e a sorozatot, vagy a „bevált formulán nem változtass” felfogásban alkották-e meg...

NOSZTALGIABUNYÓ?

A játék PlayStation 3 exkluzívként indult, majd, mint megannyi jelenlegi fejlesztés, ez is multiplayer című avanszáldótt: nyáron érkezik az Xbox 360-as verzió. Amúgy a játék tökéletes átirata a tavaly nyáron megjelent eredeti játékermi automa-



tának, de nem is érnék be kevesebbel! Kezdjük talán a pazar látvánnyal, hiszen írmáron 720p-s felbontásban gyönyörködhetünk a végtelenül részletes karakterekben és helyszínekben. Azokból pedig van bőven, s a változatosságukra sem lehet panaszi. A játék túéles képet ad, s fantasztikus színkavalkádot varázsol eléink. Szerencsére ez a rész, a negyedik részben visszahozott alapokra épít, és elveti a Dreamcastra megjelent VF 3tb túlbonyolított irányítás-rendszerét, ami nem igazán kedvezett a játék élvezhetőségének. Mint mindig, most is összesen csak három gombbal kell operálnunk, azaz megmaradt





az ütős-rúgás-védekezés szentháromság.

Itt található az első párhuzam, amit a megelőző részben is megismerhettünk, azaz hogy megjelent a kibúvás lehetősége, amit most szintén a védekezés gombhoz csatoltak. Természetesen a fogásból kibúvás, itt is ellentámadásként folytatható, ami akaratlanul is, de a másik (DoA) széria hagyatéka. Szerencsére megmaradt a kiváló reflexekből eredő, gyors felkelés lehetősége is, ami ismerve a sorozatot, mekkévté kínál attól, hogy a földön fekvő gyálazzák az embert kipurcanásig. Viszont ezek tökéletes kivételéhez sajnós a Sixaxis irányító nem a tökéletes partner, aki a maximumra törekszik, annak javallott egy elég borsos árón szórt Arcade Stick beszerzése.

Az arénák, küzdőterek ugyancsak négyzögletűek, ahogy ez már megszokott. Ezek némelyikét fal vagy kerítés veszi körül, s ezek a megfelelő ütözés esetén törhetőek, biztosítva ezzel a ringből kiesés lehetőségét, s ezzel az aktuális menet azonnali végét. Ez a „pályaelhagyásos” győzelem a sorozat végjegyévé vált, és most is taktikusan használható az erre nem

☞ A hölgyek még mindig szépek, az urak pedig férfiasak



EILEEN



KOU-KEN

☛ Eileen kínai származású, aki már kiskorában elvesztette szüleit egy tragikus baleset következményeként. Utána nagyapja által nevelkedett, aki elismert kou-ken mester, azaz a majom stílusú kung-fu gyakorlója. A tornára példaképe Pai miatt nevez be, akit még fiatalabb korában látott egy harci bemutatón, és az teljesen lenyűgözte. Ezért mindenképpen szeretne megmérkőzni vele a nagy viadalon. Kezdő játékosoknak ideális választás lehet viszonylag könnyen elsajátítható modulatainak köszönhetően.

mindig figyelő gép ellen. A pályákkal kapcsolatban meg kell jegyezni, hogy picit haragszom az AM2 fejlesztőre, ugyanis a legtöbb küzdőtér a negyedik részből lett átrakva. Jobban örültem volna jóval több új arénának, helyszíneknek. Az újak közül, picit keserű szájjal vettem tudomásul, hogy például Lion Rafael opera bátermes helyszíne kísértetiesen hasonlít a DoA sorozatból az ugyancsak francia származású leánykának, Helenának a küzdőteréhez. Nekem picit lopásnak tűnik a dolog, viszont a másik oldalról közelítem meg, azonban elismerem, hogy nagyszerű művészi érzékel csinosították a meglévőket is tovább, s alkották meg az újakat.

☞ Nem szép dolog fejelberügni egy pizsamás embert, de hát az aranyéremért mindent

SOKAN VAGYUNK, PONT ELEGEN

A mostani szereplőgárda (melyben az összes eddigi szereplő tiszteletét teszi) 17 tagot számlál, s a legutóbbi VF4: Evolution óta két újabb taggal bővült. Név szerint El Blaze, a mexikói pankrátor és Eileen, a kínai kou-ken harcos személyében. A Virtua Fighter sorozat sohasem a történet vezetéséről és a kibogozatlan szálakról szól, így a karakterek háttértörténete inél sem kell etgetverő dolgokra gondolni. Ebből kifolyólag, a két új útszár sem rendelkezik nyakatekert múlttal, ami a jellembrázolást illeti, tudásukról pedig külön olvashattok.

A legnagyobb fejlődés a játékban a grafika tekintetében figyelhető meg – persze ez el is várható, hiszen egy generációváltás volt közben. A már említett 720p felbontás PS3-on ugye adott, de e mellett is remek látványt nyújt helyenként a VF5. A pályák változatos fényviszonyokkal lettek felruházva, de persze az igazi „sztrá” a szereplők animációja. Mindenki a saját küzdőstílusának megfelelő pózokban „pihen”, és támadások közben is a megfelelő ütések és rúgások láthatjuk. En ugyan nem vagyok profi az ensei-ken stílusban, de komolyan, Pai Chan mozgásának tanulmányozásából esküszöm, alapfokon meg lehetne tanulni! Hangok tekintetében minden maradt a régi jól bevált séma szerint, gyakorlatilag ugyanazokat a hangeffektusokat használja, mint a negyedik rész.

☞ Ez a testhelyzet és a talaj bizarr félreértésre kérdhet okot...

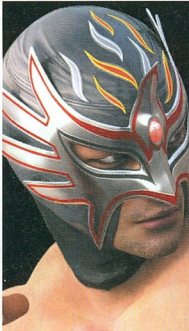




HIÁNYOSSÁGOK

Eddig minden szép és jó az új Virtua játékkal kapcsolatban, sajnos viszont nincsen játék hibák nélkül. Az első s a legfontosabb az internetes viadatok lehetőségének teljes hanyagolása, melynek a készítőik szerint technikai akadályai voltak, amit nem vonok kétségbe, viszont akkor nem értem, hogy a DoA4-nél hogyan sikerült mégiscsak megoldani ezt... Az is zavaró, hogy semmilyen új játékmódot nem adtak az új részhez. Ugyanazokat találhatjuk meg benne, mint a negyedik részben, csak itt-ott kicsit kibővíve. Klasszikus bajnokság, illetve egymás elleni módok, a gyakorló (Aréna) és a quest mód, amiben egy térképen kell kiválasztanunk mely játéktevővel szeretnénk megküzdeni az ott feltehető gépi ellenfelekkel. Nehézségüket rangsorolás szerint osztja be a program, így mindenki kiválaszthatja a maga szintjéhez legközelebb állót. Az egyedül, szerintem kissé fe-

EL BLAZE



NACHO-LIBRE

A mexikói származású El Blaze a villám gyors nacho-libre (mexikói pankráció) stílus mestere. Meghívást a J6-tól (ők szervezik az 5. tornát) a viadalra azok után kapott, hogy lenyűgözte őket a teljesítménye, miszerint sorra nyerte a küzdelmeket a könnyűsúlyú kategóriákban. Azért nevezett végül, mert látva Wolfot ahogyan tarol a nehézsúlyú viadalokon, irigység lett úrrá rajta, s most mindenképpen le akarja őt győzni, hogy bizonyítsa magának és a világnak, hogy ő a legjobb.



✚ Vidám ősi szokás az olajozott férfiak emelgetése

lesleges újítást a VF.tv, amiben nézhetjük ahogy a gép két játékost saját maga ellen ereszt össze, beleszólásunk nem nagyon van. Értetlenül állók az előtt, hogy a VF4-et roppant népszerűvé tevő saját egyéni karakterek megalkotásának a lehetőségét csúnyán megvágták. Noha itt is lehet saját, nehezen megszerzett ruhákkal s kellékekkel felagatott karaktereket kreálni, ezeket viszont nem tudjuk más gépre átvinni, s ott megmértetni barátunk kedvencével. Csak a saját magunk szórakoztatására való immáron ez a funkció, ami ismét egy fájó pont, nem tudom, miért nem lehetett ezt benne hagyni.



PLAY! A PS3-as verzió a B3-éjú játéktérmi verzión alább, míg a csak nyugaton megjelent Xbox-as verzióval mezei szintű javításokkal ellátott változatot tesz.

WINNER

Végezetül elmondható, hogy egy jól átgondolt, ám merész újításoktól mentes, a kor követelményeinek megfelelő VF játékot kaptunk, viszont az online játék hiánya, ami jelentősen megdöbné a szavatosságát, fájó pont. A sorozat kedvelőinek a gyűjteményükben a helye, akik viszont eddig más veredékos stuffot preferáltak, s esetleg valami újra vágyanak, mindenképpen tegyenek vele egy próbát beszerzés előtt.



PLAY!

AMI JÓ
Jól hozza a játéktérmi verzió szintjét

ÉS AMI NEM...
Kurtá karaktergenerálás, hiányzó online mód

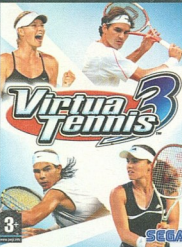
GRAFIKA	09	Szép, hangulatos, ahogy annak lenni kell
HANG	08	Korrekt, hiteles hangok, szép zenék
JÁTSZHATÓSÁG	08	Igazi Virtua Fighter stílus
ÉLETTARTAM	07	Jól el lehet vele szórakozni

ÖSSZEKÉZÉS: A Virtua Fighter sorozat legújabb része hozza a tőle elvárható szintet: sokkaltá szebb grafika, a hacsndszerzt tovább csiszolták, minden eddigi szereplőt beábráltak. Kár, hogy pár extra játékmódra már nem futotta a készítők erejéből...

INDEX:

83%

PLAY!



INFO

KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: SUMO DIGITAL
MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS
ONLINE: NINCS

ÍRTO: REBALY



VIRTUA Tennis 3

SALAK, GYEP ÉS MŰFŰ



Erdekes egy játék ez a Virtua Tennis. No véletlenül sem azért, mert valami félrelesikerült, izetlen tréfa lenne az egész, hanem épp ellenkezőleg: az utóbbi két rész a maga nemében páratlan volt az amúgy igencsak hézagossá tett játékok között, ám a Sega soha nem esett abba a hibába, hogy szikrázó dollárjelek hatására minden évben a nyakunkba varrjon egy folytatást. Kvázi konzolgenerációként kapunk egy szeletet belőle, amit szerencsére a PS3 európai indulására lőttek be, segítve a jelenleg nagy hiánybetegséggel küzdő kínálatot, s egyszersmind erősítve a X360 portfolióját is.

A KEVESEBB TÖBB

Egy folytatás sok kérdést vet fel fejlesztői és játékos oldalról egyaránt. A játék felett bábáskodók érthetően nem akarnak rosszul aludni a rájuk zúduló kritikák miatt, mind inkább szívesebben díszítik fel a dobozokat megannyi elismerő plects-nivel és így tovább. Mi, a végfelhasználók egy sikeres előd után – bár többször



Ha jól célzunk, a háló mellett ülő fickót is kiüthetjük

megfogalmazni se tudjuk, mit –, de sokkalta többet várunk, hogy különösebb útmutató nélkül lenyűgözzenek minket az új produktummal is. A Segánál a radikális változtatások helyett azt tökéletesítették tovább, ami már alapjaiban is nagyszerű volt, s a végeredmény ismét egy remek, az én szememben a Top Spint elsősorú alkotás lett. Nem úgy, mint a FIFA 07 után az UEFA 2007 játszhatóságát megbolygató EA, ahol az újító szándék sajnos visszafelé sült el.



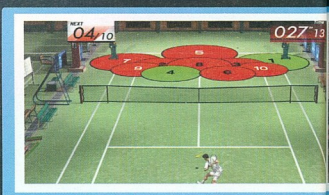
A finomítás jegyében ismét a telitalálattal felérő karriermód viszi a hátán az egész játékot. Túl sok újítás ezt a szekciót se érte, de vegyük át a VT-ben járatanok kedvéért, mitől olyan jó ez nekünk. A célunk az, hogy egy általunk generált játékos kell a világranglista 300. helyéről a virtuális teniszparadicsom csúcására reptetnünk, lemeszelve az összes valós sztárt. Mindenekelőtt egy átfogó játékoskreatív rész vár ránk, ahol aztán kedvünkre legyárthatjuk akár a jövő legtorzabb bajnokát is. Ennél a résznél a flaneláshoz szükséges eszközök számát egy ki-



WREPLAY

Minijátékok

Összesen 12 minijáték tábla található a játékban, melyek azon túl, hogy a fejlődésünket szolgálják a karriermód alatt, remek ügyességi próbatételek is.



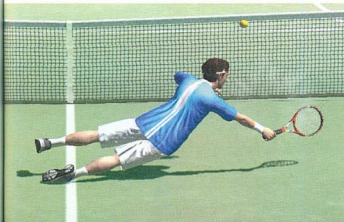
csit keveseltem, mint ahogy azt is, hogy ilyemiket a későbbiekben se vásárolhatunk, csupán amit díjként kapunk, azt választhatjuk ki.

A teremtés befejeztével a földgömb kerül elélnk, rajta megannyi ikonnal. Az otthonunk az állásmentésen kívül magától értetődően pihenésre szolgál, ami a staminánkat hivatott feltölteni. Ezt az állapotjelzőt minden cselekedetünk csökkenti, legyen az gyakorlás, vagy bajnokság. A szulfá amnyi jelentőséggel bír csupán, hogy annak elfogyása esetén az emberünk sérüléseket szenved, de csupán felvillanó figyelmeztetés képében – ekkor kötelező pihenőre fogni, ami hosszabb idő esetén pár versenyen való indulásunkba fog kerülni. Meccs közbeni sebesüléseket szerencsére nem szimulál a program.

GYAKORLATI TESZT...

Kezdő suhanoként, amellet, hogy rögvést a mélyvízbe dobunk minket, a képességeink is alacsony szinten tartóznak. Új sportoléhoz hűen edzeni kell, kitartóan és keményen, viszont ez a procedura a minijátékok beiktatásának hála igazán egyszerűre sikerült, igazi rekordvadászokat lehet bennünk végrehajtani (döbvenné lásd a kereset írást). Képességeink négy fő csoportra vannak osztva, úgy, mint lábunkna, lecsapás, szerva és ütés. Minden apró játék az egyik ilyen területet fejleszt, ha az aktuális követelményt sikeresen hoztuk, ami magában hordozza annak az eshetőségét is, hogy valamilyen romlunk. Az alapvető mozdulatokra, további szintugrásokra, s úgy magára az egész játékmenetre kiűnő gyakorlati helyszínt biztosít még a Tennis Academy, kezdőknek feltétlenül ajánlott az intézmény látogatása.

☛ Ilyen az, amikor a jó öreg Superman ütőt kap a kezébe



Ezek a kis játékok úgy lettek kialakítva, hogy a játékosnak egy percére se kelljen letennie az ütőjét. Hogy egy párat említsünk ezekből: az egyik pályán egy lejöttő gyümölcsök és óriás teniszlabdák gurulnak le, s nekünk a gyümölcsök begyűjtése a cél, fejlődni értelemszerűen a lábunkna fog. A



X360 ONLINE

A verziók csatáját a VT3 esetében egyértelműen az X360-as változat nyeri, köszönhetően annak, hogy a teljes egyezőségben felül online móddal csak az rendelkezik. Itt a szokásos meccseknek akár a saját karaktereinkkel is játszhatunk a többiek ellen, akár bajnokságokat is. Dicséretére legyen mondva a fejlesztőknek, hogy a játékon belül még új profilt is létrehozhatunk, ami idáig nem igazán volt jellemző a 360-as kínálásra. További új funkció még a VT TV-névre hallgató menüpont, ahol az adott nap legjobb mérkőzését nézhetjük vissza, vagy kukkantathunk bele pár zajló összecsapásba hasonlóan, mint a PGR3-as Gotham TV esetében.

A lényeges dolgokról az edzőnk tájékoztat minket e-malek formájában, de ez már másodlagos, a fő hangsúly a fentiekben túl a szintizista teniszben van. Az előrehaladás nem könnyű, a gép folyamatosan nehezt, s a kieszt taktika, ami az elején még könnyedén működött már nem lesz hatásos. Egyéni és páros meccsek egyaránt tartikani fogják az alkotandó életmunkánkat, s a megszámlálhatatlan bajnokságunk a végére járn már időben se lesz kis feladat.

A fent taglalt módozon kívül csak annak tartalmát bonyolíthatjuk le random módo, így, ekkor kedvünkre válogathatunk a raklapnyi teniszcsillag közül. Multiban PS3-on egy gépen egyszerre négyen lehet tornyosulni a tévé előtt, míg interneten ugyanezt csak X360-on tehetjük meg (erről is a kereset írás felé vigye a tekintetét az olvasó). A játékmenet kellően pörgős, a négy gomb s az analóg kar használatába egyáltalán nem nehéz beletanulni, hogy pontosan tudjuk helyezni a labdát, kicsit emiatt talán árkádos is a játékmenet, de ez egyáltalán nem zavaró jelenségek.

Drum Topple egy jól felalkot hordótornyot takar, amit jól céloztat ütésekkell kell úgy lebombáznunk egy bizonyos idő alatt, hogy a legfelül lévő piros hordók leboruljanak. A továbbiakban olyan örült-segéd várnak meg ránk, mint tenisz curling, trófeavadás, idegenek támadása és hasonlók.



☛ Szerva itt, csere ott, és nagyjából itt ki is merül a teniszesszakkifejezések ismerete

ÉS A KÖTELEZŐ UGRÁS

Szép, új világunk alapkövetelményeinek megfelelően, s a nagy neveknek az új generációra való költözése során a VT3 is nagyszerű vizualitásával tűnik ki elsőként a sorból. Mindkét nagykonzolon elérhető az 1080p-s Full HD felbontás, ami egészen megdöbbentően tiszta és éles képet produkál, s mindennek a sebesség egy pillanatra se látja a kárát. Szóval szónál többet mond egy kép, a szerzeteszt heverő kínálat alapján bárki meggyőződhet arról, hogy a Virtua Tennisnél eddig semmi se járt közelebb a tévében látottakhoz megszólalásig hasonló látványvilággal. Nagyszerű pályák, nagyszerű közőnség, életheli másuknak teljes egészében megfelelő szereplők, pazar. A vizuális koncertet számomra csak az alápoklat számok zavarták meg, mert a zenék tekintetében nekem abszolúte nem volt nyero a dolog, csupa tipikusan segás midi szösszenet az összes, melyből pár szám mondható jónak. Szerencsére kapcsolhatóak.

Összegezve az eddig látott-hallott dolgokat, a harmadik epizódot nem sok minden mutat túl az elődén, ám ez a recept itt kivételesen jól működik, s egyáltalán nincs olyan érzése az embernek, hogy ugyanazt a konylatot kell lenyelnie, mint pár évvel ezelőtt. Lehet, hogy az azóta eltelt sok időben van a titok nyitja, ám ez jelen esetben lényegtelen, a Virtua Tennis 3 egy igen szórakoztató sportjáték, akár egyedül, akár az átlátszó haverokkal ülünk le elé.

PLAY!

AMI JÓ
A tron még mindig a Virtua Tennis

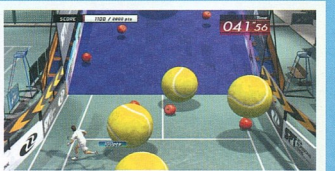
AMI NEM...
Részleteiben nem sokkal több, mint a második rész

GRAFIKA	09	Gyönyörű, néhol kissé steril
HANG	06	A hangok jók, de a zenék...
JÁTSZHATÓSÁG	08	Könnyű és mégis kihívást jelent
ÉLETTARTAM	08	Emberfüggő

ÖSSZEZÉS: Nagyszerű formában tart vissza a játékok küzdőterére a Virtua Tennis. Nem kavartak többször sem meg, nem eszt a megrovott változtatások csapódába, hanem egyszerűen azt hozza amiben eddig is a legjobb volt: Hangulatos, élvezetes teniszjátékot a nappalika.

INDEX:

82%





16+

INFO

KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: GAME-REPUBLIC
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: NINCS

írta: RBaily



Hiába elszánt Yoshitsune, a folytatásban nem alakít olyan nagyot...



GENJI I

DAYS OF THE BLADE

jainak a javára legyen mondva, hogy harci stílusaik eltérnek egymástól, de, hogy ne legyen

A Genji új köntösben tért vissza, de a ruha alatt sajnos minden a régi...

Egy gép megjelenésekor a kezdőkinlát általában sok olyan produktumot takar, melynek léte-jogosultsága a játékok számlistájának a növelésében ki is merül. A Genji második része is efféle jószág, az előd az Omnisha- és Dynasty Warriors-klónok közül akkoriban se tűnt túlságosan ki, bár menhetőnél rossz se volt. A miérteket nem ismerjük, a tény az, hogy mégis ez a játék kapta meg a maga HD hajtását. A fejlesztők dicséretére legyen mondva, hogy a létegettelálító való idejű fegyverváltás intézményét is létrehozták, ha nem nevetek ezen még elegend az emberek.

VEGYÜK FEL A FONALAT!

Az eseményekbe az előző rész történései után csöppanünk bele. Azóta mindössze annyi idő telt el,

hogy az akkor már erősen tápos két főhős, Yoshitsune és Benkei a második rész elejére újra zöldfülű harcosná foggyon, ahogy az e szerencsétlen jötevőkkel lenni szokott a szabad-

idejük alatt. A Genji klánt ugyan leverték sikeresen, de a Heishik ez alatt bőszen edzőtermekbe jártak, valamint egy szentségtelen mágia révén démoni létfórmára tértek át, így új veszélyt jelentenek a békére, a rendre és tisztaságra. Ez a bajforras némileg nagyobb is, mint az előző, így két új harcos is besegít a duónak. A kvartett tag-

annyira rózsás a helyzet, többnyire elő-re meg van határozva, kívül lehetünk. Ha ez még megbocsátható, az általuk érkező segítség – ha megtaláltan egyszerre viaskodunk – csinos teherként nehezedik vállainkra, ugyan is ha egyikük elpatkol, a mi játékunknak is vége. Kelletlen.

A sztori mindnyájuk életébe enged egy csöppnyi betekintést, sőt, nyomokban képes a hangulatot is szolgálni a mese, viszont ahogy az sejtethető, a kilésk garmadája nem kímélte a folytatást sem. Annyi baj legyen, a motivációt a

☛ A lányzó nem tépett be, csupán speciális támadását abszolválja szorgalmasan

YOSHITSUNE

Ő a csapat vezetője és a vezéralakja a játéknak is egyben. Átlagos tulajdonsággal miatt a lehető legkevesebb kompromisszummal járó karakter, köszönhetően a relatíve erős közelharci képességeinket s fűrgeségének. Általában két fegyverrel teszi a rendet az el-lenség soralban.





kaszabra többnyire nem a hazafiság adja egy ilyen program esetében, hanem inkább az, hogy ők kezdték.

A RÉGI RECEPT

Van itt történet, megszakíthatatlan bevezető képsorok és megboszulandó áruházi, ám mindez csak díszlet, ami mögött egy hagyományos hack'n slash bujlik meg.

Ahogy megérkeznek az első halálraítéltek, rá kell döbbennem, hogy a játék az

első rész

óta a grafikai dop-pingon felül szinte semmiben sem változott.

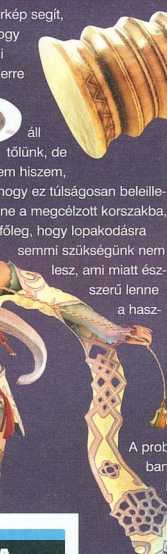
Az irányítás még öke, hogy ugyanaz, a Sixaxis mozgásérzékelőjét is úgy-ahogy használja a játék, ám a reakcióideje hagy némi kívánivalót maga után. Szerencse, hogy e nélkül is el lehet boldogulni, mivel az általa kivitelezhető ugrabugra és oldalazgatás egyszerűen gombokkal is előhozható. A továbbra is bebetonozott kameraállások viszont már súrolják a legerősebb vétték határát, mivel a hangulatot semmiképpen se szolgálják, ellenben a látótérből kitűnő ellenfeleket, vagy az ügyességi részeknél a játékos megvárását remélek. Igaz, az ellenfél-kitakarón egy kis mini

SHIZUKA

A kompanya holgy tagja, ahogy az várható, a közel-harc nem az erőssége, könnyen elintézik, de ha óvatlanul támadunk fűren szorai a lábait a kis-asszony. Melléte szol-mög, hogy a fegyverének a hatásköre igen nagy, így távolról válik halálos amazonná.

Benkei már három éve keresi a görög rendőrség, mert az Akropoliszról lopott magának oszlopot

térkép segít, hogy mi merre



áll tőlünk, de nem hiszem, hogy ez túlságosan beleillene a megóelt korszakba, főleg, hogy lopakodásra semmi szükségünk nem lesz, ami miatt ész-szerű lenne a használata a kamera hibájának a kiküszöbölésén túl. A problémák a továbbiakban „csupán” az idővel nagymértékben monotonná váló játékmenetben merülnek ki. A csapat ugyan fejlődik, képességeiket a főellenfelekhez illő is tisztesen kiélelzi, kiismerni, de az analógimartó gombsorozást ez sem dobja meg számottevően. Persze, mondhatni, hogy ez a stílus sajátja, és a négy karakter más taktikát követel, meg egyáltalán, de valahogy az a megfoghatatlan plusz hiányzik belőle, ami végezt napohosszat ezzel szórakozna ez ember.

KÍVÜL-BELÜL

Míg a tartalom küszködik az újdonságok hiányával, addig a játék maga szépnek mondható. Bár a gépet abszolút nem hajtja meg füstölésig a

A támadások némelyike kifejezetten látványos, főleg a lelassított csapások



BENKEI

A csapat izomközsza, Benkei az agresszívabb fajtából való. Támadásai meretéből adódóan roppant erősek, a gyengébb ellenfeleknek egy bekapott szanderülésükhöz. Hátulütője a dotognak, hogy mindezt elég lomhan teszi, így egy félretel-dített csapás után jó ideig védtelenül próbálja visszanyerni az egyensúlyát.

Genji

2, néhány ponton nagyszerűen teljesít, különösen igaz ez a különböző fényhatásokra, valamint a lángoló tűz ördögi táncára. Az eleinte szűköse, folyosószűrt tereket idővel nagyobbak válnak, kifejezetten szép összképet adva ezzel, s a hallamányos, japán folklorból merítő dalgamvilág is remekül a helyén van, tehát a megvalósítás jól végzi a dolgot.

Visszont ez jelen esetben már az új generáció, ami alágijában nem mérí olcsón magát, s évégett az ember óhatatlanul kritikussabb, követelődözbb lesz, s ennek fényében a Genji bár szép, tartalmilag az elődjénél semmivel sem több. Kár érte.

PLAY!

AMI JÓ
Összességében szép a játék

ÉS AMI NEM...
Ugyanaz, mint az első rész, és az sem volt túl jó...

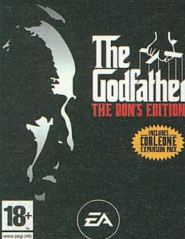
GRAFKA	07	Jóval több van a gépben ennél
HANG	08	Sose ezzel van a gond...
JÁTSZHATÓSÁG	09	Tíz évvel ezelőtől korlátozt játékmenet
ÉLETTARTAM	03	Rövid és unalmas

ÖSSZEJEGYZÉS: Nem szokásom ilyen szűrés szívinék lenni, de azért az nekem is erős, hogy kiíráz ugyanazt a játékot, mint a PS2-es rész esetében, s mindösszesen csak a grafikán dolgoztak sokat. Ebben a stílusban és a gépben sokkal több van. Legjobb egy online kooperatívra futhatta volna az erejükből, de nem. Szomorú...

INDEX:

50%

PLAY!



18+



INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ EA LA

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS

írta: Snake



The Godfather: THE DON'S EDITION

KÖZEPESEN VISSZAUTASÍTHATLAN AJÁNLAT

A Keresztapa egyértelműen minden idők egyik legjobb filmje. Anno a játék bejelentésekor picit meg is rettentem. Egy ilyen filmtörténeti remeket ugyanis nem illik elrontani, a filmadaptáció pedig szinte egytől egyig csapnivalóra sikeredett mind konzolokon, mind pedig PC-n. A Keresztapa azonban - hála istennek - a kiemelkedő adaptációk sorába tartozik. Ha játékmenetében nem is, de hangulatában tökéletesen megfelel elvárásainknak.

A DON VÁLTOZTAT

A The Godfather tulajdonképpen egy tavalyi játék. A PC-s és Xbox 360-as változatokról már mindent leírt mind a hazai, mind pedig a külföldi sajtó. Testvértalpunk, a PC Guru 90% körüli értékeléssel illette. Igen ám, de azóta több hónap is eltelt, így ami akkor még fénylött, az ma már sajnos kopottnak tűnik. A The Don's Edition lényegében egy az egyben megegyezik az Xbox 360-verzióval. Talán a képi világ egy kicsit tisztább, letisztultabb, így egy hangyányival szebbnek tűnik, mint „elődje”. Ez a grafika azonban ma már kevés, next-gen konzolokon pedig egészen gyenge. A játékmenet és a küldetések megegyeznek: a játék szinte egy-az egyben a filmre épít. Al Pacino karakterét leszámítva minden egyes szereplő mintha a filmvászonról lépett volna elő. Nino Rota fantasztikus



✘ Hősünket tetszés szerint alakíthatjuk ki, akár dagi, szakállas fickót is irányíthatunk

zeneje még ma is üt – elég, ha felcsendülnek a klasszikus dallamok, és a játékos már jól érzi magát. A program küldetésrendszere egyértelműen a GTA sorozatra hajaz. Az elkötött autók-lal gyorsabban közlekedhetünk, sőt, egy-egy küldetés kizárólag a vezetésre épít. A harcrendszere messze jobb, mint a GTA-ban, hisz itt fe-dezékbe bújhatunk, testrészekre külön célozhatunk. Könnyen elsajátítható és egy pillanatra sem zavaró. De mi akkor az újdonság? Természetesen a mozgásérzékelővel ellátott Sixaxis bevezetése. A verekedéseknél ugyanis a kontrolléráratásával kínózhathatjuk az ellent. A tőrre rogyott áldozatot egy rántással talpra állíthatjuk, majd jobbra – balra lendítve a kart felhoz csapokodhatjuk őt.

ÜTÖTT-KOPOTT DARAB

A Keresztapa nem egy rossz játék. A film hangulatát minden pillanatában érezzük, ergo aki szerette azt, most sem fog csalódni. A küldetés-ek és a harcrendszer jó, a járművek használná-

ta, fizikája már kevésbé. Hogy miért kapott a játék mégis 80% alatti? A válasz egyértelmű. PS3-on ez a képi világ sajnos kevés. Ha a készítő megemberelték volna magukat, időt szántak volna rá, akkor simán 80 felett kapott volna. Így azonban be kell érnie egy négyes alával!

PLAY!

- AMI JÓ**
A játék alapjaiban jó, ráadásul hozza a film hangulatát
- ÉS AMI NEM...**
PS3-on emel több kellene, ha már emnyit késett

GRAFIKA	06	Nem csúnya, de PS3-on kevés!
HANG	10	Nino Rota ma is zseniális.
JÁTSZHATÓSÁG	08	Egyszerű, könnyen elsajátítható
ELETTARTAM	08	Tartalmas szórakozás

ÖSSZEĞEZÉS: A The Godfather egy jó kis játék. Ha szeretted a filmet mindenképpen próbáld ki. Nem fogsz benne csalódni! Ha új generációs képi világra vágysz akkor azonban jobban teszed, ha elkerülsz!

INDEX:

79%

PC GURU
LANTRYFREE
LAN AMIG BRUK.

Elérkezett a TE időd!

**Szállj be
TE is a
csapatba!**

Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztői-
vel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkoz-
unk a PC GURU következő LAN Party buliján!

Helyszín:

T-Online PG Cyber Cafe,
Budapest Mammut 1. Üzletház (mozi pénztár
mellett)

Időpont:

2007. május 10. (csütörtök)
18:00-tól, amíg bírjuk...



Megjelent az új CHIP!

50 TELJES VÁLTOZAT

A LEGJOBB ALKALMAZÁSOK MAGYARUL!

A Vista funkciói
XP alatt!

**HARC A SPAM
ELLEN**



További tesztek megújult
weboldalunkon: www.chiponline.hu

CHIP
ONLINE.hu



PLAY!



INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ HARMONIX
MULTIPLAYER 2 JATEKOS
ONLINE NINGVS

Másvélemény

Snake-nek igaza van, ez a játék tényleg bitang jó! Én, akinek köpetnyi érzéke sincs a zenéhez, is kiválóan szórakoztam vele, még közepes fokozatban is tudtam eredményeket elérni. Romok szímak, mókás kőrítés, van kooperatív-mód, úgyhogy csak egy dologba tudok belekötni: a zenébe. És nem azért mert rosszak, hanem mert többet akarok a jobból! Snake kedvesen „új-generációs kemény zenéknek” nevezte az én kedvencelmezt, de hát én nem várom el, hogy egy ilyen játékban Satyricon vagy akár Korn legyen. De hol van a Metallica, a Clash, az AC/DC, a Faith No More, az R.E.M., a U2? A könnyebb műfajból Bon Jovi, vagy Springsteen. Vagy akár a Beattles és a Doors... És igenis, a nagy bandáktól legyen több dal, ne csak egy-egy valaki által kiválasztott – a Gunstól, a Red Hottól vagy a Nirvanától legyen már fent négy-öt nóta, ha nem a korongon, akkor a neten!

Infidel

Interaktív rovatunk minden idők legdurvább perifériás játékaival tér vissza - ezek után kissé lenézve pislogunk majd a Dance Dance Revolution, a SingStar és társaik felé; igen, a Guitar Hero 2 ennnyire jó lett. Fogj egy kis gitárt, minden idők legjobb rockhimmuszal közül jópárat, és meg is van a recept egy szinte tökéletes játékhöz!

Guitar HERO 2

Irta: Snake



alohogy sosem szerettem a ritmuson alapuló, vagy zenés játékokat. A SingStar egyáltalán nem érdekelt, a táncoló szőnyeg meghagytam a lányoknak, és a dobolás Donkey Konga sem kötött le sokáig. Aztán elérkezett az, amire sose gondoltam volna. A zúzások korszaka. Egy játék, amit egészen egyszerűen képtelenség abbahagyni, egy játék, ami nem csak jó, de megmutatja a fiatal generációnak a régi klasszikusokat, az – a dalokat hallgatva bátran kijelenthetem – örök rock-bandákat. Hiába tolja Infidel a nyomorult újgenerációs kemény zenéit, a Pearl Jam és a Van Halen ma is szanaszétjel aláz mindenkit!

ZÚZÁS INDUL

A Guitar Hero alapkonceptója pofon egyszerű. Halászd elő az elmúlt 50 év legjobb rockszámait, majd ha a futószalagon felbukkannó színes korongok a ritmusmezőbe érnek, fogj akkordot és pengesd meg a gitárod. Gitárt? Igen! A GH-széria sikerének egyik kulcsa a játékhoz csomagolt gitár, ami valamivel kisebb, mint valódi társai, mégis jókora darab. A PS2 tulajok már tudják miről van szó, Xbox 360-on azonban még teljesen új a dolog. A gép kulcsin-jéhez illeszkedően fehér gitár öt színes gombbal, egy jókora pengetővel, mozgásérzékelővel és torzítóval tulajdonképpen tökéle-

tesen szimulálja a gitározás élményét. A hangok megszólalásáért le kell fogni a képernyőn látszó színes korongnak megfelelő akkordokat, majd a megfelelő időben meg kell pengetni a húrkat. Ha mindent jól csináltunk, akkor elképesztően nagy zúzás kezdődik. A közönség élvezi a produkciót és tombol, ha elvétjük az akkordokat, akkor az csúnyán meghallatszik a produkció, sok hiba esetén pedig kifutóulnek minket.

Az elképesztő király zenére való tekintettel nem hagyhatjuk megbecsületlenül őket, ezért alábból mindenkinek a könnyű fokozatot ajánlom. Itt mindössze három akkordot kell csak használni, ez még mindenkinek menni fog. A zenék ritmusát elkapva könnyű dolgunk lesz, bátran ki merem jelenteni, hogy azok számára is sikerélményt fog okozni, akik eddig ide-

genkedtek, vagy képtelenek voltak a ritmusjátékokkal játszani (esetleg sosem volt szerencséjük az igazi hangszerrel). A könnyű mód egyetlen hibája, hogy nem lehet vele pénzt keresni, a különböző helységeken ugyanis a közepes nehézségi fokozattal kezdve gázsit is kapunk. Ennek persze ára van, hiszen ebben a fokozatban már összesen négy, sok esetben egyszerre két akkordot kell lefogunk. A gyakorlás azonban megéri a fáradozást. A gázsiból új gitárokat, festéseket, karaktereket, dalokat és videókat vásárolhatunk, nem beszélve arról, hogy ekkor már az is előfordulhat, hogy a közönség viszatapsol minket. Elképesztően király érzés, higgýétek el!

TORZÍTÁS, ORDÍTÁS, FETRENGŐ!

A lejátásra váró korongok között sokszor találkoztunk csil-



XBOX 360



X360 EXKLUZÍV

Az alábbi dalok csak a játék X360-verziójában találhatóak meg!

Alice Cooper: Billion Dollar Babies

Deep Purple: Hush

Iron Maiden: Trooper

My Chemical Romance: Dead!

Noble Rot: Kicked to the Curb

Ounce of Self: Drink Up

Pearl Jam: Life Wasted

Rancid: Salvatron

Rick Derringer: Rock and Roll, Hoochie

Keo

Toadies: Possum Kingdom

laggal megjelöltekkel, és ha ezeket hibátlanul lejátszunk, akkor a jobb oldalon található „tomboló” tartály elkezd megtelni (ezt egyébként úgy is növelhetjük, ha a hosszú szőlők közben a torzítóval felhergeljük a közönséget), és ha legalább félig van, a gitár nyakának függőleges helyzetbe emelésével aktiválhatjuk sztar-érőnket. A közönség ekkor hatalmas tombolásba kezd, hangosan tapsolnak mialatt mi a szikrá-

tunk (USB bemeneten, sajnos nem wireless), akkor kooperatív módban is lehet tombolni, a második játékos ilyenkor a basszus-szólamokat szólaltathatja meg – kivéve egy-két dalt, ahol a ritmusgitáré a második szerep. Ilyenkor a pontok összeadódnak, a jó teljesítmény mindenkítől elvár.

KÉPEK ÉS HANGOK

Hangok tekintetében nincs mit mondanom: 100% minden. A ké-



Hihetetlen élmény a kis gitárral zúzni a szobában, csak ajánlani tudjuk!

ző egyforma színű korongokat megszólaltatva mindenért kétszer annyi pontot zsebelhetünk be.

pekről ugyanez már nem mondható el. A Guitar Hero 2 képi világa durván eltalált, stílusos, ergo a játékhoz tökéletesen illeszkedik. Funkcióját tehát betölti (gitározás közben úgysem tudunk figyelni rá, hiszen a korongokat és a futószalagot bámuljuk) de elmarad a next-gen játékok képi világától. Egyébként nincs ezzel semmi baj, egyáltalán nem zavaró, de az objektivitás érdekében mindenképpen meg kellett jegyeznem.

VISSZA! VISSZA! VISSZA!

A Guitar Hero 2 számomra eddig az év meglepetésjátéka. Komolyan mondom, hogy ennél jobb ritmusjátékkal még életemben nem találkoztam! A zenék, a körítés, a gitár, a játékelmény és a hangulat nagyon ott van. Egészen egyszerűen zseniális minden, úgy ahogy van. Nem is tudok mást mondani, mint hogy feltétlenül akasztatok le egyet valahonnan és zúzzatok, tomboljatok, szólózzatok, ahogy a csövön kifer!



Minden idők legjobb ritmusjátéka. Kihagyhatatlan alkotás azoknak is, akik azt gondolják, hogy nincs érzékük az effete játékokhoz.

96%





arcade

PlayStation network



Legnagyobb örömeinkre egyre sűrűbben jelennek meg a játékok mindkét nextgen gép online hálózatán, így igazán nincs problémánk a rájuk kiosztott négy oldal megtöltésével. Ráadásul ebben a hónapban egy igazi klasszikust, a lent látható Symphony of the Nightot is kipróbálhatja mindenki. És azt szavaink nem győznének meg, az mindkét platformon

kipróbálhat minden játékot teljesen ingyenesen a demoverzió letöltésével. Ha megtetszik, X360-on innen csak egy kattintás a nagy-nagy öröm, PS3-on viszont újra le kell töltenünk a csak hangyányival nagyobb teljes változatot. És ahogy mindig: egy MS pont három forintnak felel meg.

PLAY!

INFO

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ BACKBONE
ÁRA 990 MS PONT

10/10


CASTLEVANIA: Symphony of the Night

Egy sorozat rajongói a legritkább esetben értenek egyet az adott széria legjobb tagját illetően, de a Castlevania-fanok elsőprő része mégiscsak egyetért: a Symphony of the Night mesze a legkirályabb epizódjá a Drakula-ölésnek. Eredetileg 1997-ben jelent meg, és volt benne minden, ami csak kellett a játékosoknak: egy hatalmas, titkos helyszínnel tömött kastély, fejlődő főhős, megtanulható varázslatok és eszelős méretű főellenfelek. Ezt az egészet most megkapjuk potom pénzért, és ha el akarjuk érni a 200.6%-os végigjátszást (azaz tényleg felfedezzük az egész kastélyt, megnyitjuk a titkos karaktert), akkor bizony húsz órát is bele kell ölni a programba, ami azért ritkaság a hasonló, letölthető programok esetében. A pont a játék miatt megnövelt XBLA játékméret-limitnek köszönhetően alig néhány videó hiányzik a programból, de a legendássá vált zenét megkapjuk

egészben. A további javítások közé tartozik, hogy bekapcsolható egy pixel-elmosó grafikai effekt, amivel kicsit homályosabb lesz a játék (nekünk nem jött be annyira), valamint van néhány toplista, melyeken a játék fontos pontjaira való eljutásunk ideje alapján kerülhetünk fel. A Castlevania SoTN egy kultikus játék, és nem véletlenül – letöltését egyenesen kötelezőnek nevezzük!



PLAY!



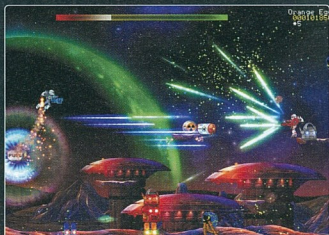
INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ RARE
ÁRA 400 MS PONT

06/10

JETPAC Refuelled

Egy ósrégi, eredetileg 1983-ban Spektromra megjelent játék a Jetpac, melyben az volt a feladatunk, hogy a kis rakétával felszerelt hősünkkel összerakjunk egy űrhajót, majd feltöltsük azt üzemanyaggal. Ha ez megvolt, elröppentünk a következő bolygóra, majd ezt a folyamatot ismételtük, amíg el nem fogytak a pályák, vagy végleg el nem emésztettek minket az idegeknek. Na, most ezt a játékot kapjuk meg jelentősen kipofozva. Szerencsére az eredeti verzió is benne van a csomagban, így a retro-rajongók azzal is szórakozhatnak, az újoncok meg bámulhatják a nyolc (!) szint használó játékot – igen, régen ez volt a technikailag fejlett jelző jelentése... E mellett Refueled címszó alatt egy grafikailag alaposan, játékmotéttal enyhén felújított változatot is kapunk. Itt minden sokkal szebb, az idegeknek tényleg kivethető alakja van, lövéseink pedig egész komoly effekttel járnak. Itt 16 helyett 128 pálya van, fegyvereinket pedig a felvehető kis ikonok felmérésával fejleszthetjük tovább. Van egy (illetve



♣ Majd 20 éve, a füstös játékermekek még jó volt. Most nagyon nem az...

három) bombák is, amely megtisztítja az egész képernyőt, de még ezek segítségével is kegyetlenül benehezedik a játék úgy a nyolcadik pálya körül – vagy csak mi öregedtünk ki belőle csúfosan. Mindenesetre hiába szép, hiába van benne egy – meglehetősen értelmetlen – multiplayer-mód, nem hiszem, hogy valaki egy hét után visszatérne játszani vele...

PLAY!



INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ BIZARRE CREATIONS
ÁRA 800 MS PONT

05/10

Boom Boom Rocket

Az EA-t nem kell bemutatni, a Bizarre Creations pedig a zseniális Geometry Warszal megmutatta, hogy ért az apró játékokhoz – ezért aztán vártunk a duó első közös játékára. A BBR azonban nem váltotta be a hozzá fűzött reményeinket, hiszen valami borzasztó módon egyszerű lett. Tulajdonképpen egy kontrollerral játszott táncolós program az egész: akkor kell megnyomni a kontroller színes gombjait, amikor a megfelelő ikon elér a képernyő tetején levő vonalkához. Ennyi. Tényleg ennyi. Jó, ha kellően jók vagyunk, aktiválhatunk egy pontduplázó lehetőséget, de ezen kívül tényleg semmi nincs a játékban, akár egy kézzel is lehet ját-

szani. A gombokat a zene ritmusára kell nyomkodni, a zene pedig elég otromba, tehénonóval kevert klasszikus zene. Valkűrök származása, rave ütemre – ha ennek a gondolatától beizgulhat, hát, akkor hajrá. Ha inkább felvontad a szemöldöködöt, akkor olyan vagy, mint mi – nem igazán illik össze a két stílus, és elég hamar idegesítővé válnak a dobpalapok meg a szintetizátorral elnyomott Wagner-dallamok. Tíz ilyen nótá kapott helyet a programban, mindet tolhatjuk három nehézségben, illetve végtelenített, egyre gyorsuló módban – de hát ez sem menti meg a játékot. Végig nyomtunk minden dalt kétszer, a legkevésbé elbáltázott még háromszor, és azóta sem vettük el...





PLAY!



INFO

KIADÓ: MICROSOFT
FEJLESZŐ: MUMBOJUMBO
ÁRA: 800 MS PONT

08/10

LUXOR 2

A Zumának kampó, megérkezett a puzzlejátékok új királyát! Igaz, Ha Zuma 2 néven jön ki, akkor sem csodálkoznánk, annyit lopott onnan a MumboJumbo. Ez persze aggassa a PopCap ügyvédeit, a lényeg az, hogy mi rendkívül jól szórakoztunk a Luxorral – sőt, e sorok írása közben asszonyka éppen azzal játszik, döntögetve az én rekordjaimat... Az alap ugyanaz, mint a Zumában: általunk kilőtt golyókkal kell egy színből legalább hármat egymás mellé terelni, és akkor az a kupac eltűnik; így kell lebontanunk mi-

nél gyorsabban az érkező golyólánccokat. A pályák sokkal kanyargósabbak, mint a Zumában, de ami igazán megkülönbözteti a két játékot, az a rengeteg előhozható bónusz. Mint a régi falbontós játékokban, úgy itt is előhozhatunk területen pusztító tűzgolyót, random módon pusztító villámokat vagy éppen kilőhető töröket. Ezek rendkívül feldobják a játékot, ráadásul aktívan jutalmazzzák a játékost a kombók előidézéséért. És bár nem sokat számít, de az itteni egyiptomi design is sokkal jobb, mint a Zuma azték dolgai.



PLAY!

PLAYER 4 LEADS!

PLAYER 1

PLAYER 2

INFO

KIADÓ: BONY
FEJLESZŐ: SUMO DIGITAL
ÁRA: 9 EURO

07/10

GO! Sudoku



A Sudokukat feltehetően már mindenki ismeri, így a szabályaival nem foglalkoznék különösebben – aki mégsem birtokosa e tudománynak, annak legyen elég annyi, hogy ez a matematika legszórakoztatóbb megnyilvánulása. A Sudoku tehát remek, és ez a kiadás is igen kellemesre sikerült. Kezdetnek például fut 1080p felbontásban; igaz a látványtól még így sem megyünk a falnak, de hát egy sudoku-játtéktól agyleszakító látványt nem is nagyon szabad várni. Az ingyen letölthető starter packban mindössze tíz pálya van, e mellé vehe-

tünk négy külön csomagot, melyben könnyű, közepes, nehéz és pokoli szintbe csomagolt pályák vannak (sorrendben 520, 380, 200 és 100 darab). Egy pakk ára három euro, vagy kedvezményesen az egész nyolc európai fatbaktéért hazavihető. Igaz, ez már elég borsos, ráadásul nekem, mint koca-sudokuosnak jobban megérte csak a közepes csomag, hiszen az is beletelik jó egy évbe, mire kivégzem az abban található közel négyszáz fejtört. Igazából csak az árál lehet probléma, különben mindent tud a játék, amit csak egy Sudoku tudhat.



PLAY!



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ BLUEPOINT
ÁRA 5 EURO

07/10

Blast Factor



PlayStation network

Vad lövöldözős játék nélkül egy konzol online játékkínálata sem lehet meg: Xbox 360-on a Geometry Wars tartozott ide, PSN-en pedig a nagyon hasonló Blast Factor. A bal kar itt is a kis úrhajót irányítja, a jobb pedig az ágyút – a legnagyobb különbség, hogy itt az akció pályákra van osztva. Ha ezt gyorsan teljesítjük, érkezik egy nehezebb, ha csak lassan, akkor könnyebb lesz a folytatás. A lényeg persze itt is a sok trükkös ellenfél kiismerése. Eleinte csak loma, lóni is képtelen gömböccök lesznek a pályán, de hamar előtűnnek a páncélozott, esetleg lézerezelt felszerelt, vagy éppen csak láncreakcióval megölhető ellenséges masinák is. Érdekes, hogy multiplayer hiányzik a játékból, azt csak később tették letölthetővé, extra máris euro leszurkolása fejében. Na, ezt nem éri meg letölteni, mert négy játékos úgysem fog összejönni egy kis kooperatív mókára, az 50%-os sebességnövekedés meg nem tett túl jót a taktikus játékmenetnek. Ha egy kis agyatlan akcióra vágysz, az alap Blast Factor érdemes leszned, de nem szabad tőle akkora forradalmat várni, mint a Geometry Warstól.



PLAY!



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ TEAM 17
ÁRA 5 EURO

05/10

Lemmings



PlayStation network

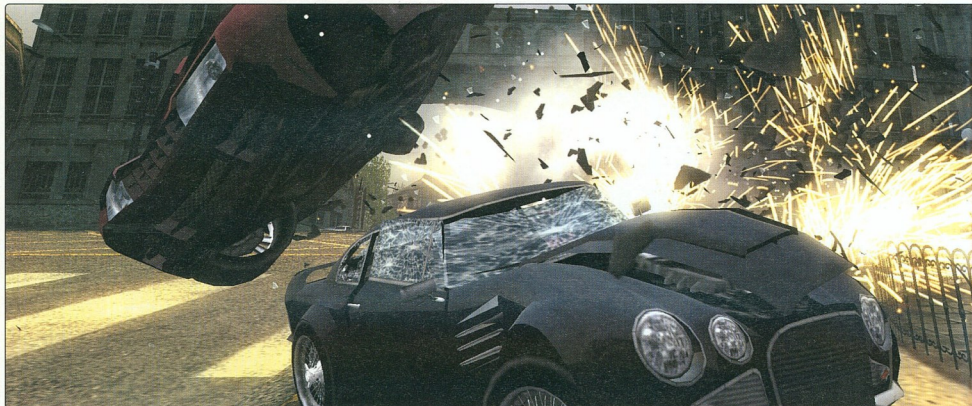
Ki ne ismerné a kék hajjú, oktondi módon szakadék felé masírozó lemmingeket, akiknek az egyetlen esélye a túlélésre a különféle eszközök kiosztására képes játékos. Ha egy falal találkozunk, bízd meg az egyiket, hogy ásson át rajta; ha zuhannak, adj a kezükbe esernyőt; ha egy szakadék állja útjukat, építsess velük egy hidat – a lényeg az, hogy a szükséges mennyiség eljusson a biztonságot jelentő célállomásra. Megkapunk minden eszközt a régebbi verziókból, illetve néhány, csak a korábbi PSP-s epizódban megjelentet is, mint a teleportok vagy a felve-



hétó bónuszok. Sajnos azonban vannak gondok is, bőven. Egyrészt, bár a grafika egész stílusos lett, a PS3 azért elbirna többet is. De még ha ezen túl is tesszük magunkat, akkor sem fogunk sokat szórakozni vele, hisz mindössze negyven pálya van, az utóbbi Lemmings-játékok multiplayer-módja is kimaradt, de még csak egy nyamvadt pályaszerkesztőt sem kapunk... Persze lehet, hogy ezeket később elérhetővé teszik fizetős pakok formájában, de ez egyrészt nem lenne teljesen tisztességes, másrészt meg egyelőre erről még csak szó sincs...

Cheat

HA RENDESEN NEM MEGY...



PS2 kódok

GOD OF WAR 2

HD mód (PS3-hoz vagy PS2-es komponens kábelhez):

Az alábbi kódot üssük be mielőtt a Sony Computer Entertainment felirat megjelenne. Ha jól csináltuk, a betűknek illává kell változniuk: **L 1, L2, L3, ●** és **■** egyszerre lenyomva.

Challenge of The Titans mód és

Titán nehézségi szint megnyitása: Vigyük végig a játékot bármelyik nehézségi szinten.

A Sors arénájának megnyitása:

A Challenge of The Titans módban szerezzünk Titan rangot.

Megszerezhető kosztümök:

Athéna: Titán szinten kell végigvinnünk a játékot

Cod of War: Bármely nehézségi szinten teljesítsük a játékot

Dark Odyssey: God módon kell a játék végére járjunk

General Kratos: Szerezz 20 Küllöpsz-szemét

God Armor: Éretjed el a God rangot a Challenge módban

Hercules: Vigyük végig a játékot Titán módban

Hydra Armor: Bármely fokozaton elégedni végigvinni a játékot

Szex minijáték:

A Rhodes területen a játék legelején, amikor leesel a vízbe, és a játékok elmondja, hogy hogyan kell üszni, a síma továbbhataladás helyett ugorj ki a vízből a partra, s itt kell lennie egy paravánnak a jobb szélén. Ezek törhetőek, s az egyik mögött két félméletlen nő található. Feljük közeledve nyomd meg a kört, hogy előhozod a minijátékot. Itt gombkombinációk sorozatát kell leütni, majd pár analóg karos mozgást, aminek a jutalma temérek piros és zöld orb lesz. A játék bármennyiszer megismételhető, de orbokat csak egyszer ad.

Bónusz játék:

Miután végigvittük a játékot, de szeretnénk újra végigmenni rajta az új képességeinkkel és tudás-szintünkkel, akkor simán ment-sünk egyet a végén, és válasszuk az új játékot opciót. Itt a Bonus Play alatt vághatunk neki újfen a kalandoknak, sajnos csak azot a nehézségi szinten, amelyiken előzőleg már teljesítettük.

BURNOUT DOMINATOR

Világtűrő alatt megnyitható bajnokságok:

Dominator bajnokság – Nyissuk meg akármelyik Dominator autót és szerezzünk 6000 Dominator pontot
Factory bajnokság – Szerezzünk

500 Dominator pontot
Tuned bajnokság – Szerezzünk 1200 Dominator pontot
Hotrod bajnokság – Szerezzünk 2000 Dominator pontot
Super bajnokság – Szerezzünk 3000 Dominator pontot
Race bajnokság – Szerezzünk 4500 Dominator pontot

Maniac pontot a Ocean Drive (Maniac) versenyen.
Charger – Szerezzük meg az aranymedált a Autobahn (Dominator Challenge) versenyen.
Custom Hot Rod – Drifteljünk 9000 lábnyit a Spiritual Gate (Maniac) versenyen.
Street Dodge – Szerezzünk 15

Klasszikus autók megnyitása:
American Classic – Szerezzünk 10 000 Maniac pontot a Glacier Falls (Maniac) versenyen.
Burnout Classic – Abszolváljunk két Burnoutot a Black Gold Highway (Race) versenyen.
Classic Muscle – Szerezzük meg az aranymedált a Bushido Peak (Dominator Challenge) versenyen.
Drift Classic – Drifteljünk össze 3000 pontot a Glacier Falls (Road Rage) versenyen.
Euro Classic – Vigyük be egy Takedownt az Euro Classic autón a Spiritual Towers (Race) versenyen.

Factory Series autók megnyitása:
American Drifter – Drifteljünk 3000 lábnyit a Drift Challenge on Glacier Falls versenyen.
Factory GT – Szerezzünk arany-medált a Glacier Falls (Dominator Challenge) versenyen.
Factory Sports – Szerezzünk 50 000 Maniac pontot a Black Gold Highway (Maniac) versenyen.
J Coupe – Vigyük be 2 Takedownt az J Coupe autón a Tuscan Hills (Race) versenyen.
Limited ST – Szerezzünk 15 near-miss a Glacier Falls (Race) versenyen.

Hotrod autók megnyitása:
Assassin – Szerezzünk 150 000

near-miss a Autobahn Loop (Race) versenyen.
Street Rod – Abszolváljunk 4 Burnoutot a Tuscan View (Burnout Challenge) versenyen.

Race autók megnyitása:

Euro Classic LM – Szerezzünk 140 000 Maniac pontot a Black Gold Highway (Maniac) versenyen.
GT Racer – Szerezzük meg az aranymedált a Glacier Falls (Dominator Challenge) versenyen.
Oval Racer – Drifteljünk 9000 lábnyit a Ocean Drive (Maniac) versenyen.

US Circuit Racer – Vigyük be 3 Takedownt az US Circuit Racer autón a Steeltown Works (Race) versenyen.
World Circuit Racer – Abszolváljunk 3 Burnoutot a Spiritual Towers (Burnout Challenge) versenyen.

Super Series autók megnyitása:
American Super – Drifteljünk 9,000 lábnyit a Tuscan Hills (Road Rage) versenyen.
Euro Super – Szerezzünk 100,000 Maniac pontot a Bushido Valley (Maniac) versenyen.
Super Muscle – Vigyük be 3 Takedownt a Super Muscle autón a Bushido Peak (Race) versenyen.
Super Prototype – Szerezzük

meg az aranymedált a Steeltown Works (Dominator Challenge) versenyen.

Works GT – Abszolváljunk 3 Burnoutot a Tuscan Hills (Maniac) versenyen.

Tuned Series autók megnyitása: Custom Coupe Ultimate – Abszolváljunk két Burnoutot az Autobahn (Near Miss Challenge) versenyen.

Super Coupe – Szerezzük meg az aranymedált a Steeltown Works (Dominator Challenge) versenyen.
Tuned Drifter – Dritejlünk 9,000 lábnyit a Bushido Valley (Race) versenyen.

Tuned Muscle – Vigyünk be 3 Takedownt a Tuned Muscle autón a Steeltown Works (Race) versenyen.

Works M-Type – Szerezzünk 50,000 Maniac pontot az Autobahn (Maniac) versenyen.

A feladatok mindegyikét a World Tour módban, s azon belül az autót az saját géposztályukon belül a bajnokságokban kell megnyitni

PSP kódok

DRAGON BALL Z:

SHIN BUDOKAI

Titkos harcok megnyitása:

Bardock: Győzzük le őt Gokual az 5. fejezetben.

Dabura: A második szinten a 2. fejezetben győzzük le őt.

Future Gohan: Fejezzük be az 5. fejezetet.

Goku (SSJ4): Szerezzük meg a B befejezést.

Picolo: Győzzük le őt a 3. fejezet alternatív ösvényén.

Super Buu 1: Fejezzük be a harmadik szintet a 7. fejezetben.

Super Buu 2: Fejezzük be a második szintet a 7. fejezetben.

Vegeta (Majin): Érjük el az A befejezést.

Super Saiyan a harc kezdetekor:

Ahhoz, hogy ebben a formában kezdjük el a harcot, a karakterválasztás előtt tartsuk lenyomva az **R** gombot, és így nyomjunk **X**-et a kívánt harcra. Egy, a szokásostól eltérő hangot kell hallanunk, ha helyesen jártunk el.

ROCKY BALBOA

Az alábbi új harcok megnyitására nyerjük meg a következő meccseket a Historical Fights alatt:

Apollo Creed: Apollo Creed vs Ivan Dragon.

Dave Fossan: Rocky Balboa vs Cluber Lang 1.

Joe Czak: Cluber Lang vs Rocky Balboa 2.

Mason „The Line” Dixon: Rocky Balboa vs Mason Dixon.

Rocky Balboa (Rocky 5): Maxon Dixon vs Rocky Balboa.

PS3 kódok

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Tárgyak duplikálása:

A nálunk lévő tárgyak kettőzése szerencsére a PS3-as verzióban is kivitelezhető. Az alábbi lépéseket kövessék ehhez:

1) Szerezzetek két varázstekerceszt egyazon fajtából, ám egyik se legyen lopott.

2) Kattintsatok a tekercsre kétszer.

3) Ezután dobjátok el azt a dolgot a tárgylistátokról, amit duplikálni szeretnétek.

4) Lépjetek ki az Inventoryból, és gyűjtésük be mindkettőt.

Megjegyzések: Néhány fegyverrel és pajzsral nem működik a trükk, emellett az adott tárgynak 100-as épségben kell lennie, valamint a mágikus tárgyaknak a töltöttségi szintjének is maximumon kell állni.

RIDGE RACER 7

Megnyíló alkatrészek a gyűjtött pontok függvényében:

Rakéta rajtautomatika: Szerezz 100 pontot a Zolgearnél

Útközés-csillapító: 100 pont kell hozzá az összes gumi és felfüggesztés gyártónál

Leszorító-erő vezérlő rendszer: Szerezz 100 pontot a Bosconionnál

Nitrotartály 100: Szerezz 100 pontot az összes nitrogégyártónál

Límiten túli rajtautomatika: Szerezz 100 pontot az összes motor-tuningoló cégnél

Pénznyeremény duplázó: Szerezz 100 pontot az összes konstruktornél

Versenyadat elemző: Szerezz 100 pontot a Galaxiannál

SS gyorsító: Szerezz 100 pontot az Arkbirdnél

SS canceler: Szerezz 100 pontot az összes külső alkatrészgyártónál

Ezekon felül minden csapatnál szereshetünk árkedvezményeket

(10 ill. 20 százalékos), s emellett egy extra autót, ha gyártónként szerzünk 100 pontot.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

Vigyük végig a játékot minimum normál nehézségi szinten, ha a főmenü extra pontjában elérhetővé válna a filmnéző és a hangtest, ami kvázi egy a játékban hallható zenék lejátszója.

VIRTUA TENNIS 3

(a kódok az X360-as változatnál is működnek)

Duke és King, mint választható karakter:

A Tournament módban nyerjünk meg minden egyéni játékot, meg hozzá elvesztett játék nélkül. Eközben ügyeljünk arra, hogy a végénél a rangunk erős legyen. Dukehoz C, Kinghez D rang szükséges, s természetesen le is kell őket győznünk

Serpenyő, mint teniszütő:

A bowlingos minijátékban csináljunk három strike-ot egymás után

THE GODFATHER:

THE DON'S EDITION

A család életének a megkönnyítéséhez a kódokat a Pause menüben üssük be. A családok legfeljebb ötpercenként ismételhetőek meg.

Ötzer dollár:

■▲■■■▲L3

Teljes tölténytár:

▲◀▶▶■R3

Életerő maximuma:

◀▶▶▶▶L3





írta: NightBagoly

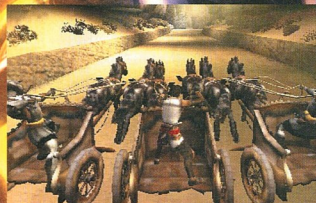
PRINCE OF PERSIA: Rival Swords

A nyolcvanas évek végén legendássá vált Prince of Persia nagy visszatérése sokáig kellett várni: 2003-ban aztán az Ubisoft létrehozta a csodát, és elkészítette a Sands of Time trilogia első, máig igen meghatározónak számító darabját. Ez sajnos hozzánk, PSP tulajokhoz nem jutott el, a folytatás azonban igen – és most, egy nagy sorozat záróepizódjaként megkapjuk a Two Thrones-t is, egy kevéske extrával megspékelve: ez lett a Rival Swords, tesztünk alanya.

KETTŐ AZ EGYBEN

A történet szerint hercegünk éppen hazafelé hajózik Kalleenával az oldalán, amikor rádöbben, hogy otthon sem fogja pihenéssel eltölteni az időt: hazáját ismeretlenek lerohanták, bárkáját pedig rommá lőtték. Amikor magához tér – nos, akkor sincs túl sok ideje örömködni: megjelenik pár titokzatos idegen, és magával rángatja a nőt. Hatalmas versenyfutás kezdődik, míg végül megérkezik a fináléra: az ellenség lekaszabolja mindazt, amiért harcolt, miközben átalakul valami hatalmassá, és félelmetessé.

mesevilágát és a folytatás sötét, gótikus univerzumát. Az önmagával viaskodó főhős ugyan nem nevezhető új keletű zsenialitásnak, ám egy olyan játéksorozattól, amely indulásakor arról beszélt, hogy meg kell menteni a hercegnőt a gonosz varázslótól... nos, igazán impozáns előrelépésnek számít. A történetet remek eszközökkel mesélik el nekünk, egyrészt narrációval, másrészt remekül kidolgozott CG videókkal: az ember nem győzi kapkodni a fejét. Mit tagadjam: néha ugyan felment bennem a pumpa, de annyira kíváncsi voltam rá, vajon hová fognak



Hercegünk megszerzi az idő törét, ám nem ússza meg ennyivel a kalandot: a homok természeténél fogva nem emberi, így önmaga is megfertőződik a gonosz által. Elindul a kettős játszma, a főhősünk üldözötté válik a saját városában, miközben a legnagyobb csatát nem valami megfoghatatlan varázslóval, hanem önmagával kell megvívnia.

Ritkán hallottok tőle a nyelvet, de a Rival Swords története jó. Remekül működik a Sands of Time

vezetni a szálak, hogy nyeltem egy nagyot és átverekedtem magam a legnehezebb részekben is. Grafikailag a program kettősséget sugall: főhősünk modellje, az ellenfelek kidolgozottsága, sőt, a környezet sem túl részletgazdag, valamint a színekkel is igen csínján bántak a fejlesztők. Időnként olyan érzésem van, mintha az egész játékot átjárja a rozsdás, de a mozaikanimációk, a zene, valamint az egész összhatása bőven megüti a korrekét jelzőt. Persze nem



☞ Egy hennafestő ennek láttán elájulna a szakmai feltékenségtől...



ez a legfontosabb, az elhiszt pedig életében először olyan irányítást tapasztalt össze PSP-n, amely már közelít az elviselhetőhöz. A kamera teljesen manuálisan irányítható (de egy gombnyomásra központi állítható), így gyakorlatilag bármelyik ügyességi résznel alaposan körbe tudunk szaglászni a harcoknál pedig tízből nyolcszor már nem a lésszöggel, hanem tényleg az ellenfelekkel küzdünk.

ALADDIN A MATRIXBAN

Hála a jó égnek, az Aladdin mellett maga a játékmenet is tökéletesre sikerült, már akinek fesszák a stílus. A PoP ugyanis egy igazi „drogos” játék: minden sarkon szívunk. A nyakatekert ügyességi részek már az előző felvonásban is olyan cifra káromkodásra kényszerítették a játékos, hogy a legutolsó kocsis is sikerült futott volna a sarokba, de a Rival Swordszel ráttettek még egy jó nagy lapátát az egészre. A herceg elborulása ugyanis (milyen meglepő) kihátással lett a játékmotore is. Amíg normál módban gyakorlatilag nyugisan ugrálgatunk a szélrózsa min-

den irányába (már ha szél fúj lefelé meg felfelé is), addig sötét herceggként nem elég, hogy kapunk egy láncot, amivel majdnem annyira lazák lehetünk, mint a God of War Kratos, de ráadásul ilyenkor folyamatosan fogy az életörnk is: amennyiben nem szedünk fel homokszemeket, jaj nekünk! Apró, homokszemek, ez is maradt a régi, mint megsejrezték a híres törtélehetőségünk is, rá, hogy bizonyos helyzetekben (mondjuk harak után) visszatekerjük az időt, és újra próbálkozunk, ez pedig nagyon jó dolog.

Harok terén nem lehet ok panaszra: lehetőségünk lesz egy, vagy két fegyverrel, teljesen szabad mozgással mérszörölgatni a kelleses vérgőzben. Ismét jelen van a Speed Kill (ha szerelcsénk van, akár komolyabb-csata nélkül is levághatunk egy-egy gyanútlan ellenfelet), ettől függetlenül pedig rengeteg lehetőségünk van, ugyanis a harc nem a klasszikus állunk egymással szemben felállásra épít, éppen ellenkezőleg: ha nem mozdulsz, megdöglesz. Főhősünk repked balról jobbra, átperördül a falakról, vagy éppenséggel ágyékájton betámasztva egy ellenségnek átperördül felette, hogy egy határozott vágással

jobb belátásra térítse, az egész dolog baromi látványos, és hihetetlenül jó össze van rakva. Természetesen lassítás is érezhető szép számmal, így az ember úgy érzik, hogy az arab (rem)álmvilág kiterjedik egy mátrixos high-tech beütéssel. Ha film lenne, kábelünk, mint kacsa a nokedlit, és bizony, egy játékban is igen kellemsen mutat az effajta túlmix. Utóbbi beraktak két extrát is a PSP-s változatra: az egyik egy fajta (rem)álmvilág mini fogathatás, ötperces kikapcsolóra zárva, a másik pedig a multi, amelyben a múlt herceg küzd meg a jóval. Előbbi volt alkalmas tesztelni, igazából nem valami nagy szám, utóbbi pedig a beérkezett egy teszteldány miatt csak elképzelt tudom: a leírások alapján az egymás akadályozására épülő móka igazán jó buli lehet, pár óra elejéig mindenképpen.

Sajnos nem tudunk oldalak sokaságán át enyegelni a cuccról: a legidősebb játékok most ennyivel. A Rival Swords az eddig legjobb játék PSP-n, ha hoppant mód nélkül.



Remek harcrendszert, kezelhető kamera, ötletes pályák... Mi kellene még? Egy remek kis akció-kalandjáték, ügyességi részekkel alaposan megtudtelve, mindezt korrek grafikával és töltési időikkel. Ilyen jöhet még.

89%



Full Auto 2: BATTLELINES

írta: NightBagoly

A mikor meghallottam, hogy a Full Auto második része a szerkesztőségünkben landolt, nem teketóriáztam: egy határozott mozdulattal bevetődtem az irattartó kocsi-ba, lendületet vettem, menet közben férelőlktem pár tördelő és szerkesztő kollegát, majd áthajtottam Infidelen. Egyből vette a lapot, és úgy döntött, nem is találhatna jobb tesztet a Deep Fried játékára. Nem tévedett.

Nos, ha egy vérbeli szimulátort szeretnél, ahol a precíz irányítás miatt hetekig tart megtanulni a pályán maradni, azt javasolom húzza a fejére egy vödört, és sikoltva fuss el az ellenkező irányba. A Full Auto második része ugyanis árkdá, méghozzá, ha szabad így fogalmazni, a szó legnemesebb értelmében. Feladatunk egyszerű: kiválasztani egy pályát, egy járgányt, hozzá fegyvereket, aztán mehet is az „ereszd el a hajam!”, a legelbortabb területeken keresztül. No, de, hogy milyen fegyverekről van szó? Kérem szépen, a FA2-ben



nem az a célunk, hogy elsőként érjünk be a célvonalon – éppen ellenkezőleg, megtehetjük akár darabokban is, teljesen lényegtelen. A lényeg: minden egyes pályának meg van adva a maga követendő feladata (likvidáljunk X ellenfelet, zúzzunk össze Y forgalmi autót, törjünk össze Z tereptárgyat), az egyetlen ellenségünk pedig mi lehetne más: maga a pálya, no meg a konkurencia, aki komplett bors-tőrrel szettelt érkezik az orrunk irá-

nyába. Ha ugyanis beérünk a célvonalba, anélkül, hogy teljesítettük volna a kitűzött célokat – minő fádalom, kezdhettük elölről. Hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, a száguldó koporsókat meg lehet spékélni fegyverekkel: akna, gépfegyver, rakétavető? Semmi sem lehet akadály a győzelmiünknek, vagy, ha a gaz ellen használja jobban, akkor halálunknak.

Szándékosan nem tértem ki eddig a grafikára, meg is úgyom miért: nem a Full Auto 2 csúcsmány. Nem is tudom, láttam e mostanság PSP-re ilyen elnagyolt, undorító maszlagot. És tudjátok mi a legszörnyűbb? Hogy maga a játék mindezektől függetlenül csodás! Lehet, hogy

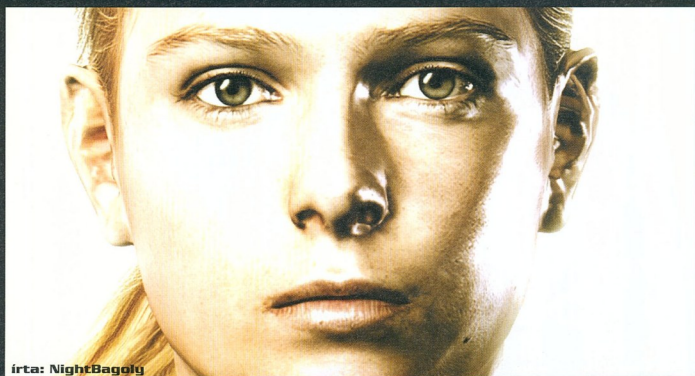
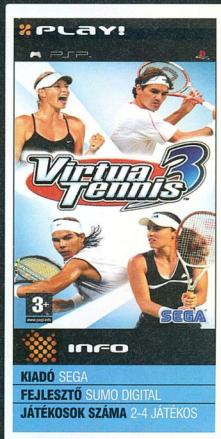
spóroltak a poligonokkal és az effektusokkal, cserébe viszont gyakorlatilag a komplett pályát bontható („Látod azt a hidat? Milyen hida?!”), a sebességérzet eddig egy játékomból sem köszönt vissza ilyen aktívan, a hangulat meg egyszerűen frenetikus – jó, jó, úgy húsz, harminc percig. A tipikus átok itt is jelenkezik: ahogy haladunk előre, a feladatok egyre inkább szemetebbek, cserébe a kibontható extrák nem éppen lenyűgözőek. A szerkesztőségben a többieknek nem is igazán jött be – jó, a látvány tényleg csúnya, és a nagykonzolos verziókban szereplő idővisszatekerést is kihagyták, de a Twisted Metal rég volt, annál jobb meg ebben a stílusban azóta sem érkezett PSP-re.



PLAY!

Eszemet száguldás és pusztítás, olyan szinten kaotikus, hogy tényleg bele lehet fáradni – de napi 10-15 perc tombolásra tökéletesen megfelel. Carmageddón, emberek helyett terepaktályókkal, verengző vasgépkekel.

78%



írta: NightBagoly

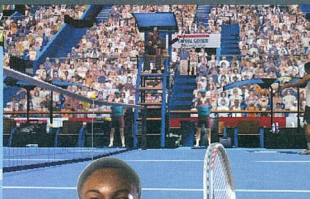
Virtua TENNIS 3

Megint nagy bajban vagyok, már, ami a most tesztelendő játékot illeti. Nem állítom, hogy bármiféle problémám van a teniszszel – sőt, bevallom, pár évig hobbiszinten játszottam is a dologt –, de talán éppen ezért nehezen tudok elmerülni egy virtuális változatban. Az mindenesetre biztos, hogy az előjelek alapján a Virtua Tennis 3

muláció. Meglátszik a grafikán (az arcokon, a mozgásokon, a hangokon), és érezhető az irányítás is, amely vita nélkül igen korrekten sikerült. Én, aki még a telefonomba beszerelt tenisz-programban is sirva gyalázódok meg a legbutább ellenfelek ellen, hamar beletanultam a program ritmusa. A World Tour során (amely tulajdonképpen a fő ver-

pár edzés) teljesen önálló avatár hozhatunk létre, ráadásul igen tág keretek között: az ősz hajú, 160 cm magas, 100 kilós feketém például puszta a megjelenésével eljlesztette a pályán az ellenfelet. Szóval minijátékokban gyakorolhatunk (teke, célna lövés, vagy mondjuk óriási teniszlabdák között szalozás gyümölcsöskért), de maga a meccs ugyan a lényeg:

nisjátékban? Nos, ha bekerülsz életed első csatájába, nagyon hamar rádöbbsz, hogy a gyorsaság, a koordinációs képesség, egy szóval minden, amit ostobának tűnik, minijátékokban tanítottak meg, megmenthetik az életet, vagy, kevésbé drasztikusan fogalmazva, a meccset magát. Természetesen menet közben folyamatosan fejlődhetünk, de az igazi kihívás - hál is-



tökéletes próbálkozásnak tűnt a magamfajta kezdő bitbe-tyároknak.

Már az elején feltűnik, hogy a legtöbb, hasonszórú vállalkozással szemben a VT3 igenis alapos szí-

senyszám, mellette csak afféle harci játékoknál ismerős, bajnok-ság van, meg

és esetünkben az is remekül sikerült.

A különböző gyakorlófeladatok bár talán kicsit frusztrálóak, de meg is tanítanak minket az alapokra, amelyekre, valljuk be, szükség is lesz: nagyon erős ellenfelekkel találhatjuk szembe magunkat, és természetesen, ahogy haladunk előre a ranglétrán, ez csak még inkább így lesz. Eleinte nem értem, miért kell célna löni egy te-

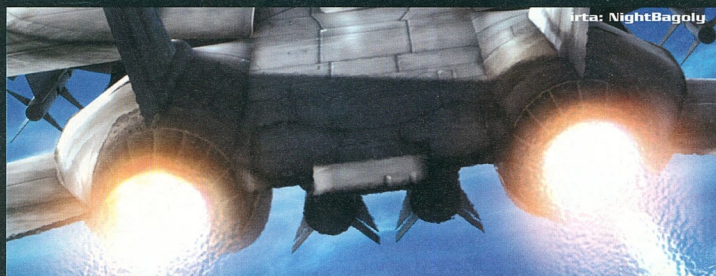
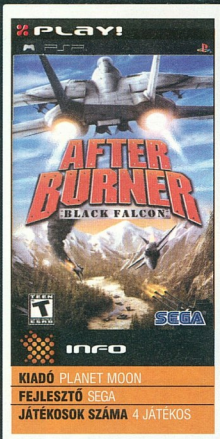
tennek - nem a főhőssel való szöszmötölés, hanem az izgalmasan megvalósított, és igen adrenalin dús labdacsapkodás lesz. Két dolog, amit nem értek, afféle vég-ső fektelevesként: az egyik, hogy ha sikerült ilyen remek játékmenetet, és ötletes elemeket beleprélni a dologba, akkor mégis miért maradt ki egy olyan apróság, mint a beigért internetes multi? A másik, hogy miért nincs a szerkesztőségben soha senki, hogy egy páros meccsen lealázzam kedvenc főszerkesztőmet? Szerva ott!



PLAY!

Ez egy teniszező program, így, mily meglepő, aki szereti a stílust, akár még jól is szórakozhat rajta. A minijátékok remekül szórakoztatnak óécs mesések nélkül is, aki pedig vérbéli teniszre vágyik, nos, azt is megtalálja ebben.

81%



After Burner: BLACK FALCON

Bevallom, a címből és az UMD borítójáról én egy M.A.C.H. stílusú örület-re számítottam a SEGA-tól, éppen ezért döböntem meg nagyon, amikor elkezdtem játszani a programmal. A dobozra az is rá lehetne írva, a hozzám hasonló, a sorozatot ez idáig nem ismerő személyeknek: vigyázat, csalog!

Igen régen volt már 1987, én még akkor csak szemét nyitogató kisdied voltam, így hát bocsássátok meg nekem, hogy sem erre, sem a '06-os játéktérmi változatra nem futotta tudásomból. Előnyei, és természetesen hátrányai is vannak a dolognak: egyrészt úgy ütem le elé, hogy halvány gőzöm sem volt róla, mivel fogok játszani, másrészt meg így hirtelen mellbe is vágott a dolog. Aki hozzám hasonlóan egy kis repülő örületre számított, az alaposan csalódhat: a Black Falcon ugyanis egy tipikus shoot'em'up, repülőbe ültetve. Rögön az elején rádöbbenhetünk, hogy itt bizony minimális mozgásterünk van, gyakorlatilag a régi, klasszikus játékoktól megszokott, balra-jobbra-fel-le megoldá-



sokkal lehet operálni a megszabott „úton”, a szabad repülés el lehet feleltetni. Grafikailag... hát, most mit lehet mondani? A részletek jók, cserébe a motor körülbelül öt méter után kódosít, csak akkor látjuk meg az ellenséget, ha a szó szoros értelmében belelóg a szánkba. Effektsók terén is el vagyunk engedve – kont-raszt: cserébe néha hajlamos cefet módon beszag-gatni, főleg, ha sok esemény zajlik egyszerre...

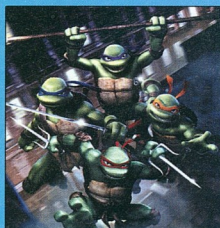
A küldetések végtelenül egyszerűek: pusztítsuk el ezt, menet közben pedig, afféle extra feladatként azt is. Ennyi, kifűjt: igen, tudom, ha úgy tekintünk a cuccra, hogy egy akcióorgya repülővel, akkor ennél bonyolultabb nem is kell, sajnos azonban nehéz így értékelni egy szokásos áron érkező PSP-s játékot. Az egyjátékos kam-pány (már, ha lehet így nevezni) igencsak rövid-re sikerült, cserébe döngalmas és repettív, hosszú távon talán a multi nyújthat némi élvezet, de még csak az sem garantálható, hiszen kevés embert leszünk képesek rávenni arra, hogy játszanak ezzel. Végeredményben azt lehet mondani: az After Burner lehet, hogy jó szórakozás egy játéktéremben, pár száz forintért, öt percre, de hogy hazavigyűk, és a végte-lenségig nyúlótűjük – nos, arra nem az igazi. Ha mindenképpen árka-d örületre vágysz, a mostani felhozatalból a Full Auto második része lehet korrekt választás, ha pedig véletlenül rep-ülőre, akkor a múlt hónapban kivesszített M.A.C.H. az ideális jelölt.



A többiek elmondása szerint a játéktéremben a beállítás-dílgelős fülkével rendelkezők az '06. évad, Ma, a PSP kicsi képernyőjén a buszon zötykölődve közel sem az igazi...

69%

TMNT



Nem is tudom, hogy lehetne felkonferálni az eddigi legtrágább játékot PSP-re. Talán ki kellene térnem az állítólag igen kellemes mozira, esetleg elkalandoznom az egyéb platformokon debütált, egész jópofa játékokra, de ezzel félrevezetnélek titeket: bármiféle optimizmus a TMNT kézikonzolos változata felé félrevezetés, méghozzá az aljas indokkalkövetett emberiség elleni büntett kategóriájából.

Mert hát mit is kapsz a pénzéért, kedves olvasó, ha úgy döntesz, hogy a TMNT-be feteketed? Grafikailag egy olyan csodát, amely minden bizonynál sokkal: ocsmányi modellek és grafikai bugokat igen alaposan szülő effekteteket, itt-ott kemény szagatásokat... és azok a hangok! Ha pedig túlépünk ezeken az apróságokon, még mindig ott van a játékmenet: azt a leborult szivarvégit, ti még ilyet nem láttatok eddig, ezt garantálom! A harcrendszer valami merő borzalom, ráadásul, mire lenyeled a békát, a



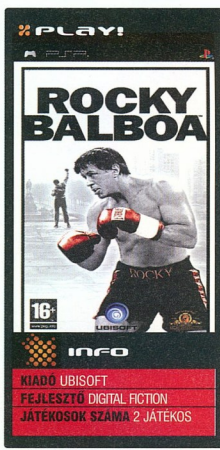
dolog a végére is ér, bár, amikor ez megtörténik, hirtelen nem is fogod tudni, hogy ennek el kellene szomorítania. A nagybetűs borzalom, hogy ezt, hogy hozták össze az Ubisoftnál? A történet zavaros, a zenék (már, ha éppen vannak) nagyon nem klappolnak a jelenetek-

hez... Nem, nem megy, nem tudok pozitívumot mondani erről a csodáról. Imádkozom érte, hogy egy nap megbocsáttassék ez sokunk kedvenc fejlesztőjétől, mert ez a termék még a Prince of Persia remek átirátát is elhomályosítja az égen.



Az biztos, hogy azóta, mióta megvan a PSP-m, ekkora szemetet még nem láttam: ronda grafika, iszonyatosan frusztráló harcrendszer, és, bár ez esetben inkább csak előnynek számít, de még rövid is. Ezt, hogy gondolhatták?

10%



ROCKY Balboa

tiszteletére nem csak, hogy játékfeldolgozás érkezett, de ráadásul a francia óriás, a Ubisoft vállalta magára a feladatot. Az már kevésbé jó, hogy hozták a tőlük PSP-n lassan már megszokottak nevezhető színvonalat.

Miután kevés hely áll a rendelkezésemre, megpróbálom rövidre zárni: az egy remek ötlet volt, hogy ne csak az utolsó részt váltásák át virtuális változatra, és a régi filmekből is válogattak. A nevesebb ellenfelek, arénák mind és mind megfordulnak a programban, mondhatni, hogy pazar grafikai megvalósítás és élvezhető kommentárral fűszerezve. E mellé igen nosztalgikusnak hatnak a különböző, filmes klipek, amelyek színesítik a cuccot, valósággal meghozták a kedvemet arra, hogy DVD-n újranézzem a mozikat. Ezzel azonban ki is merítettük a pozitív vonalat a dologból: ezek mellé



ugyanis egy verekedős játékban sikerült egy unalmas, nyújtott harcrendszert és borzalmas irányítást létrehozni, amelyek együttesen elérik, hogy az ember videoklipek ide, hangulatos snittek oda, egy idő

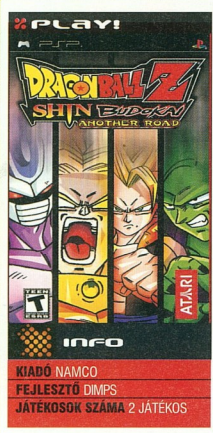
után elveszítse a türelmét. Maga az ötlet nem volt rossz (pláne, hogy nem sok bokszt-játék van PSP-re), a kivitelezés azonban sajnos nem sikerült túl jóra – és akkor még finoman fogalmaztunk.



Az jó, hogy bokszt-játék, meg hogy kizárólag PSP-re jelent meg, az már kevésbé, hogy a legendás név nem éppen méltó feldolgozása lett: az irányítás nem az igazi, a csaták meg unalmasak. Ismét felemás játék PSP-n...

63%

Lassan, de biztosan Rocky visszaüti magát a köztudatba: míg a filmsorozat előre irányba mindenképpen lezárult (mondjuk Balboa Begins! még lehet...), addig játékból mostanában nem dűskálunk, éppen ezért volt öröm, hogy a film



Dragon Ball Z Shin Budokai: ANOTHER ROAD

A mikor elloptam a fő-szerkesztőm asztaláról a Dragonball UMD-t, lelkesen rohantam ki vele az irodából, hogy már menet közben is kipróbálhassam. Nem titok,

gyermekkorom első szappan-opera élménye ehhez a rajzfilmhez fűz, és bár azóta egyáltalán nem követtem figyelemmel a dolgokat, most igyekeztem bepótolni a lemaradást.



Azt rögtön le kell szögezнем, hogy kár volt. Pont tavaly ilyenkor történt, hogy megkaptam az első PSP-s Dragon Ball változatot, és alapos idegeskedés mellett jó hosszú ideig nyüstittem. A folytatás azonban... nos, ha őszinték szeretnénk lenni, akkor nem folytatás, sokkal inkább újrakiadás, gondolom, a fejlesztőcég arcából cserélt börtökben, elvégre, jut is, marad is. Grafikailag, irányításlag, egy szóval: technikailag az Another Road annyira nem is Another, már, ha éritek, mire gondolok, minden maradt a régiben. Ez természetesen nem rossz, az már annál inkább, hogy a történet – mert hogy ilyen is van – valami fatális tévedés volt. Közel 30-40 perces beszélgetéseket ugrálgatunk át ásitozva, amelyekben ráadásul semmi olyan nem hangzik el, ami bárki figyelmét felkeltené. Majd jön a játék rész, amiben repkedünk balról jobbra, hogy megvédjük a különböző városokat a támadásoktól. Ha sikerül, kapunk újabb húsz perc átvezető animáci-



ót, és igen, két megmentés között néha bunyózhatsz is. A kampány során megoldották a fejlődést, kártyákkal. - minden csata után húzhatunk egyet. Ezek különböző extrákhoz jutnának – most mondanám, hogy ez jó ötlet, kár, hogy már ezerszer láttuk.

sen fogod érezni magad. Ebbé még most sem lehet belekötni: talán ez az egyetlen bunyós játék, ahol tényleg 3D-ben érezhetjük magunkat: repkedünk össze-vissza, miközben kombinációk sokaságát durrogtatjuk az ellenfélre: remek szórakozás, ráadásul baromi látványos is. Multi is van (talán alapvető is ebben a stílusban), de a készítők e téren sem erőltették meg magukat. Egy szó, mint száz, a Dragon Ball tipikusan az a játék, amikor kiadják újra azt, amit egyszer már megvettünk, és hozzácsatolnak valamit, amire ráadásul nincs is szükségünk. És azok a töltési idők!

Miután biztos, hogy ez a része senkinek nem fog bejönni, ott van még a másik, az árkdá: na, ez már ismerős lehet, gyakorlatilag (á la Mortal Kombat) gyilkolhatjuk felebarátainkat orra-szájba. Ezzel nem hiszem, hogy komoly gond lehet: ha már játszottál az előző résszel, itt tökélete-

Nem rossz ez a játék – éppen csak, ha már megvan az előző PSP-s Dragon Ball játék, felesleges beszerezned, lévén, hogy ugyan olyan. Az új történet-módot elszúrták, kár volt belerakni is.

60%



PLAY!
INFO
 KIADÓ 505 GAMESTREET
 FEJLESZTŐ TAITO
 JÁTEKOSOK SZÁMA NINCS



Exit 2

Az Exit első része nem robbantott túl nagyot a köztudatban, szerkesztőségünk PSP tulajai közül is csak Snake próbálgatta igazán. Pedig egy kelően frusztráló, ügyességi játékba oltott logikai-platform keverék volt a drága, amely ötleteiben, és rendhagyó grafikájában képes volt még a magamfajta fefejeket is a képernyő elé szögezni, addig mindenképpen, amíg ki nem hozott a sodromból. Most azonban megérkezett a folytatás.

Úgy látszik, ez a hónap a „nem is igazán” második részek hónapja: az Exit folytatása ugyanis pont anynyi újdonságot tartalmaz, amennyi valószínűleg kötelező volt, hogy a Sony szakemberei áldásukat adják a kiadásra: sok új pálya, kettő darab új karakter (nem vicc), és némi grafikai csiszolás: sajnos csak ennyire tellett. Azt, hogy a fejlesztők sem gondolták a kettes szám cím mellé biggyesztését, mi más bizonyíthatná jobban, mint az, hogy az első rész pályáit is hozzácsomagolták a cucchoz, csak a mihezartás végett. Ettől függetlenül minden maradt a régi: rajzfinszerű grafikával rohangálunk oldalnézetes, két-dimenziós ható pályákon, ügyességi feladatokat oldunk meg, miközben megpróbálunk az adott

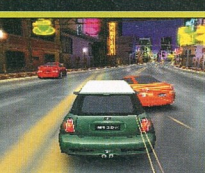
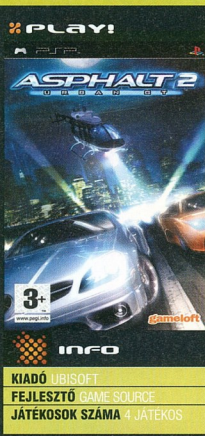
pánikhelyzetekből minél több karaktert kimenteni. Természetesen, miután platformjáték a lelkem, csak eleinte móka és kacagás minden: ahogy nehezednek a pályák, beindul az eszelős szivatás, végül pedig már azon gondolkodunk, nem érdemelne-e meg a játék, hogy miatta a földhöz vágjuk imádott hozdorzható konzolunkat.

Zárjuk rövidre: eleinte szórakoztató, gondolkodtató, mi több, kortalan játék az Exit 2. Éppen csak az a baj, hogy átvágya éreztetik magukat azok, akik megvették az első részt: ebben ugyan is minden benne van, ami abban, annyira, hogy azért a pár újdonságot ennyire pénzt elkérni több, mint pófátlanság.

PLAY!

Az biztos, hogy nem éppen megszokott stílus volt az Exit első része, és az is, hogy ezt a vonalat remek módon követték a folytatásban is – de sajnos a pozitívumok zöme az előző felvonásból származik, nem teljesértékű.

70%



Asphalt URBAN GT 2

Ismered a Need For Speed-sorozatot, esetleg játszottál már bármilyen autós játékkal, amelyben meglehetősen irreális fizika mellett kellett legyőzni a konkurenciát, esetleg nitróval tépni a zsaruk elől? Ha igen, akkor számomra semmiféle újdonságot nem fog hozdorni a mobiltelefonokról PSP-re vándorló Asphalt sorozat.

A cím családka: meglepő, de hiába is keresgálnéd az üzletek polcain az Asphalt Urban első részét, ugyanis az nem készült el a Sony kézikonzoljára: a cucc kizárólag mobilokon debütált pár éve. Ez természetesen nem riasztotta el a francia Ubisoftot, ezért gyorsan kihozták a folytatást PSP platformra is. Feladatunk röhejesen egyszerű: vennünk kell egy sportkocsit – illette sportmotorot –, fel kell tuningolnunk (persze jó kevés lehetőség között válogatva), esetleg kicsicsázunk a külsejét, verse-

nyeken kell részt vennünk, persze vigyázva, hogy a zsaruk ne kapjanak minket el, és, hogy az ellenfelek előtt érjünk célba. Ismerős? Hát igen, ehhez pedig hozzá kell azt is venni, hogy grafikailag a cucc alig tér el a leginkább GBA-n megszokott színvonalótól: az autók

nagyon kilógnak a környezetből és minden kellően recés: sajnos e téren sem sikerült kiemelkedőt nyújtani, és ez gyakorlatilag végződnak is tökéletes: szórakoztató kis játék ideig-őrtáig, éppen csak nincs egy pontja sem, amit ne láttunk volna már.



PLAY!

Hangulatós kis autóközös játék, éppen csak nincs olyan pontja – egy sem! – amit ne láttunk volna már gyakorlatilag bárhol máshol. Ennyit lehet ellene felhozni, amugy kissé rondácska, de kellemes hangulatú arkád száguldas.

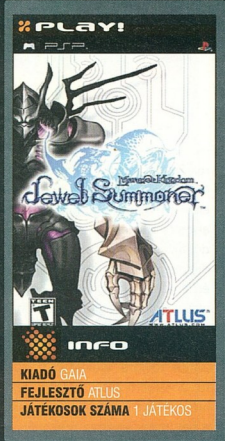
70%



is the one who fought the alien in this area?



I knew there wasn't dangerous down here!



MONSTER KINGDOM: Jewel Summoner

írta: NightBagoly

Valaha a világ békeben élt. A szörnyek és az emberek együtt jártak piknikezni, született is sok torzszülött gyerek meg minden, de ez így jó volt. Aztán persze jött egy játéklejlesztő, és a feje tetejére állította az egészet.

A Monster Kingdom című játék története annyira sablonos, hogy az már nekem is égető sebeket hagy

gukból kilövellni így, bebörtönözve. Természetesen, amikor már a rémek csak kristályokban léteztek, megjelentek az ellenségek, akiket csak is az általunk Duracellként használt szörnyecsékek tarthatnának vissza. Tiszta világögeve hangulat, jaj, most mi lesz... Aztán egyszer csak felbukkan „A Rend” és elkezd toborozni a Jewel Summoner-eket, olyan speciális harcosokat, akik képesek ezekben

got próbálja megmenteni. Bocsánat, én most kimegyek hányni...

Akinek eddig nem esett volna le, a játékmenet afféle Pokémon, csak jogdíjak nélkül. Hőseink gyűjtögetik a kristályokat, idézgetik a szörnyeket, szintet lépnek, és csatáznak – természetesen körökre osztva, 3D-ben. Ezzel nincs is gond, a történet annyira lopott, hogy nem lepődünk meg azon, ha egy deka egyenisé-

Vannak hibák dögvéle, de annyira borzalmas a sztori, hogy a cucc gyakorlatilag helyettem is elásta magát. Rengeteg unalmas párbeszéd, kevés harc, begyuta karakterek... ah, felesleges ezt ragozni. Maga a harcrendszer amúgy korrekt, idézgetős, pontból kombinálás, gondolkodós módon zajlik, csak, mint azt már említettem, a készítők úgy gondolták, hogy az ostoba történe-



az agyamban. Szóval ugye volt a nagy békeség, aztán valami történt, a népek rájöttek, hogy ha bebörtönlik a szörnyeket kristályokba, akkor abból lehet építeni sok szépet és jót, mert hihetetlen mennyiségű energiát képesek ma-



a kristályokból kinyerni a bebörtönzöttéket, és csatára készírténi azokat. Természetesen mi egy tehetséges újoncot fogunk alakítani, aki megpróbál bosszút állni anyja gyilkosán, sőt, egy maréknyi másik tehetséges ifjúnccal a vilá-



get sem fedezünk fel a cuccban... és mivel nincs, ez nehéz is volna. Grafikailag nem kell temetni a progit, egész dögösen néznek ki a rajzolt, anime (mi más?) figurák és helyszínek, sőt, a csaták már említett 3D-je is korrekt. Van szinkron is, gyakorlatilag nincs olyan mondat, amit ne élő szereplő mondana el, de legalábbis a fontosabb részeknél számíthatunk egy meglehetősen unott hangú kezdő színpalántára, aki valaha arról álmodhatott, hogy Pokémon-sorozatban fog szerepelni.

tet fontosabb megismernünk, mint a kicsit ugyan repetitív, de legalább ideig-óráig kikapcsolást nyújtó henteket. Ha emellett pedig még hozzácsatoljuk a statikus és unalmas világot, azt hiszem, végére is értünk a lényegi résznek Azoknak, akik betegesen módon rajonganak a mangás, gyűjtögetős, világmegváltós szerepjátékokat, azt mondom, tegyenek egy próbát, de a többiek inkább váltsanak a Puzzle Questre.



PLAY!

Ha nem ismered a Pokémont, nem hallottál még a Yu-Gi-Oh-ról, de szereted az elbortolt japán dolgokat, tégy vele egy próbát. Ha a felsoroltak közül bármelyiket ismered, akkor felesleges: koppintás, de még csak nem is jó.

55%

Puzzle Quest

írta: Infidel



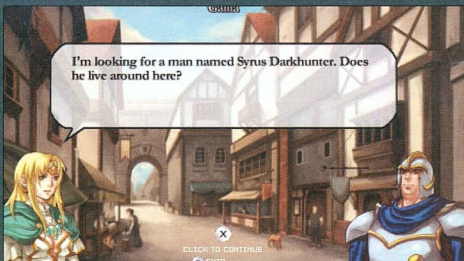
Végrel! Úgy kellett valami épkeziál japán RPG erre a PSP-re, hogy már majdnem belezakadtunk a várakozásba! Ráadásul a Puzzle Quest nem valami ezeréves PS1-játék jobb-rosszabb átirata, nem is valami klisékkel teli körökre cucc, hanem egy újító program! Sőt, jobbat mondok: az év eddigi legnagyobb meglepetése!

A SZÍNES PACÁK URA

Már a képek alapján is feltűnhetett mindenkinek, hogy a Puzzle Quest nem egy átlagos szerepjáték. Bár a világtérkép, a párbeszédék és megannyi egyéb játékelem ugyan ezt sugallja, de amikor harcra kerül a sor, minden megváltozik: itt ugyanis a szokványos fantasy ellenfeleket nem erővel győzzük le, hanem észsel, mégpedig egy logikai játékkal. Aki ismeri a Bejeweledhez vagy Hexichez hasonló játékokat, annak ismerős lehet a harcrendszer: a játékosok felváltva következnek, és két egymás mellett levő színes pacát cserélhet-

nek ki – ha egy színből öszzsejőn függőlegesen vagy vízszintesen legalább három, azok eltűnnek. Az eredmény ilyenkor attól függ, hogy milyen ikonokat hoztunk össze. A négy színes folt a varázserő, a mana négy formájának felel meg, a lila ikon a tapasztalati pontot jelzi, az aranyérme természetesen pénz hoz a konyhára, a koponyyákkal pedig megszűbűzzük az ellenfelet.

Ez még elég unalmas lenne, de itt jönnek a kébbe a varázslatok, a tárgyak, a kiserők és a hatások, vagyis a milliő RPG-elem. A megszerzett manával varázslatokat tudunk elsűtni, van itt sebzés és gyógyítás, „egy-körből-kimaradsz” vagy éppen az ellenfél manáját elszívó vagy megsemmisítő mágia is. Szintlépésnél hét alaptulajdonságunk között oszthatunk el négy pontot – ezek közül négy a megfelelő manák hatását segíti, egy-egy pedig növeli a nyertes csatákért kapott pénzt, az életerőt, illetve a sebészt. Saját tapasztalat szerint ez utóbbira érdemes rámenni...



FINAL FANTASY

A logikai játék ugyan a csaták lebonyolítási módja, de ezen felül más körítésben is találkozhatunk vele. Ha egy elfoglalt városban felhűzzük a citadellánkat, és felépítjük a különféle épületeket, megannyi extra lehetőségünk lesz. Az elfogott szörnyektől eltanulhatjuk a varázslataikat, a bónuszt adó háttársokat fejleszhetjük, a talált rúnákból fegyvert kovacsolhatunk, és aranyért még tulajdonságainkat is fejleszhetjük.

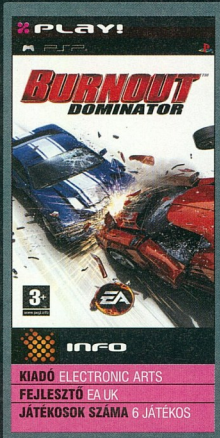
A sztori ugyan elég unalmas, de legalább kelően hosszú – most, 15 óra játék után sem látom a végét. A grafika egész poás, a zenére pedig egy rossz szavunk nem lehet. A helyi wifis multi is remek, bár itt célszerű hasonló szintű karaktereket egy másnak eresztetni, mert az én 39.

szintű lovagom két kör alatt vágja le Snake porbafingó 17-es mágusát... Az egyetlen gond (az érthetetlen – ám szerencsére ritka – szaggatásán kívül) a gép csálása, néha ez ugyanis teljesen nyilvánvaló. Értelmetlen mozgásokat csinál, csak azért, mert tudja, hogy az eltűnő pacák helyébe mi fog esni. Vagy célszerű megfigyelni, hogy ha mi kezdünk, csak igen ritkan lehet koponyyákból csoportot alkotni, mi a gép szinte mindig képes erre... Persze tápolással ez is legyőzhető, hisz a lányék csak egy bizonyos szintű fejlődnek velünk – ehhez meg a Drakengurguban felvehetők Stolen Catapults küldetését ajánlom: könnyű, és rengeteg XP-t hoz a konyhára. Nektek meg a játékot ajánlom, hisz pompásan fel tud dobni tetszőleges mennyiségű egyetemi előadást!



Frissíté kis játék, illyenhez még nem volt szerencsém! Kellemes a szemnek és a fülinek, multibban abbahagyhatatlan, és egyedül játszva is hosszú órákra leköti. Csak néha kicsit látványosan csal...

92%



írta: NightBagoly

BURNOUT Dominator

Nehéz olyan embert találni, aki ne ismerné konzol-os berkekben a Burnoutot. Az autós játéknak gyönyört karambol-szimulátor mindezt megad, ami a napsütötte (esetleg neonvilágított) autópályákból (így a konkurenciából) kimarad: igen, első sorban a törésre, zúzásra gondolok. Az első PSP-s

grafikai megjelenítés is a szokásos (megjegyzem, igen korrekt), ami ennyi idő után feltűnt nekem, az ki-zárólag azt, hogy redukálták az előző részben jelen levő lassulásokat, cserébe, mintha kissé csökkent volna a belátható útszakasz – vagy csak a sebesség emelkedett meg? Lényeg a lényeg, ahhoz, hogy ne az utolsó pillanatokban

meret újdonságokat bevállalni, ez azonban természetesen nem változtat az alapfelálláson. Ha már nem látott cuccok, érdemes azért megemlíteni, hogy leváltásra került a zenei anyag (még szép). Ezzel kapcsolatban nehéz nyilatkozni: a szokásos vegyes felhozatal, néhány nota remek, némelyik pedig elmeig, izlés kérdése a dolog.

pénzt emésztené fel a világhíróra való nyitás, de nélküle kissé fapadosnak, kopottasnak tűnik az összhatás.

Jól van no, kicsit talán túl mostohán bántam a Burnout Dominatorral, néztek el nekem, csak sajnós (nem első ízben) úgy érzem, hogy a soro-



részt még ki sem pihentük teljesen (hiszen a szerkesztőségzőme nem jutott túl az ezüst medálakon a jó pár hónapja debütált alapváltozatban), máris megérkezett a folytatás, bár, EA-hoz hűen sokkal inkább nevezhetnénk afféle kiegészítésnek is.

Aki már valaha nyúlt Burnouthoz, azt, ahogy a fejlesztőgárda, úgy én sem tudom meglepni. Gyakorlatilag minden maradt a régi, a

vegyük észre a terepakadályokat, esetleg a forgalmat, ahhoz bizony sashoz méltó szemek szükségese-k. Játékmódok közül talán a legnagyobb újdonság a mezei drift. Amennyire jól mutat ez a csúszkálós dolog mondjuk egy agyon-tuningolt műanyag verdákat felsora-koztató NFS-ben, annyira lóg ki a Burnout-mondakörből – lényegé-ben szólva úgy érzem, talán csak azért került bele, hogy ne vethes-sük a készítőik szemére, hogy nem



Egyetlen dolgot szeretnék még szóba hozni, az pedig a multi: sajnos annál az EA-nál, ahol a PSP első 32 játékos internet alapú többjátékos szórakozást sikerült létrehozni a MOH-ban, a többi divízió erősen lemaradt: lehet, hogy túl sok

zat kezd megkopni. Még mindig fantasztikus a sebességérzet, még mindig nagyon jó érzés ös-zszetörni a konkurenciát, de úgy igazából már évekkkel ezelőtt is az volt, most már kéne valami új ötlet.



Amikor az első hírek felbukkantak róla, hogy lesz egy Burnout folytatás PSP-re, mindannyian örültünk, hogy végre, folytatást kapunk, és nem feldolgozást. Jelentem, nem így történt: a játék jó, de kéne valami újdonság is...

75%

❖ Mechner úr ugyan nem gyártott sok játékot, de így is beírta magát a játékok történelemkönyvébe



A Herceg

Jordan MECHNER

írta: Greg5



merősen cseng. A Prince of Persia igazi klasszikus, legenda, a végül húsz (!) platformon megjelent első részről az idősebbeknek biztos számtalan emlék tódul elő a régi, 16 bites korszakból, míg a fiatalabbak számára az Ubisoft által felkarolt, 21. század igényei szerint, hasonlóan emlékeztető PoP: Sands of Time csal első felejthetetlen küzdelmet. Következzék hát:

mozás alapjaival. Az egyre látványosabb képeit, rövid animációit nehéz lett volna csak úgy önmagukban mutogatni, így kisebb játékokat öntött köréjük, és ezekkel szórakoztatta magát és barátait. Időközben Mechner felcseperedett, a híres Yale egyetemen kezdett el pszichológiát tanulni, de emellett ugyanolyan intenzitással folytatta a játékgyártást is. Első, és mai napig nyomot hagyó komolyabb programja

sodik komolyabb játékának munkálataiba, továbbra is csaknem teljesen egyedül. A harci elemeket ezúttal keleti milióba helyezte, ügyességi és logikai elemeket adott hozzá, és már meg is volt a 89-es év legnagyobb bombasikerének receptje, a Prince of Persia. Az Ezer-egyéjszaka meséinek hangulatát képernyőkre csempésző játék a kor viszonyaihoz képest igen részletes történetet is tartalma-

Bár mostanában nem közvetlenül játékokkal foglalkozik, Perzsa hercegét nem hagyta magára

A HERCEG, JORDAN MECHNER

1964-es születésű Jordan nevének hangzásával ellentétben tősgyökeres amerikai, New Yorkban látta meg a napvilágot és itt is nevelkedett. Fiatal korában főleg a művészetek, a festészet, rajzolás érdekelte elméletben és gyakorlatban is, így nem csoda, hogy a szülei által tizenötödik születésnapjára kapott, akkoriban csúcscsupernak számító Apple II-es számítógépet is csak rajzolóprogramok eszközeként használta, és csak ezek keretein belül ismerkedett meg a progra-

mateka nevű verekedős játéka volt, mely szép grafikájával, valószínű animációjával és filmszerű nézetével, rövid átvételéivel hívta fel magára a figyelmet. Húsz évvel ezelőtt döbbenetesen számított félmillió darabot eladni bármilyen szórakoztató szoftverből, de Jordannek sikerült ezt a bravúr végrehajtania már legelső, boltok polcaira kerülő játékával.

HERCEG SZÜLETIK

A hatalmas siker ellenére becsületesen befejezte az egyetemet, és csak ezután vágott bele má-

zott, brutális nehézsége miatt – még menteni sem lehetett, a palota pedig csak úgy hemzsegett a spanyi csapdáktól – főhősünk, illetve édesanyja valószínűleg évekig heves csuklással küszködhetett. A kimagasló grafika mellett hatalmas előrelépés volt tapasztalható a kor többi játékához képest a főhős animációjában: hercegünk addig nem látott folyamatossággal volt képes változtatni mozgásaira. Ezek megalkotásához Mechner saját öcsécsé felmeztelte le a fehér ruhában, és az ő mozgásfázisait ültette át egy az egyben a programba. A



iatun a vak véletlen és a szerző trehánytsága folytán sikerült népszerű rovatunk két előző írományát is a tizenkettedik felvonásnak titulálni, immár nem merek sorszámat adni mostani főhősünknek. Annyi azonban biztos, Mechner urat a szakma és a játékosok egyöntetűen egy névvel azonosítják, ami még a videojátékok iránt teljesen érdektelenek számára is is-

KELETRŐL VONATRA

Mechner úr évek után kissé betűsűt a stílusba és a keleti világba, és valami sokkal monumentálisabbra vágyott. A számlátogépen akkoriban fénykorukat élő kalandjátékokat kívánta megreformálni, melyhez végül négy teljes évre, és akkoriban hasonlóan horribilisnak számító hatmillió dollárra volt szüksége. Last Express nevet kapó játéka az első világháború kirabálásakor játszódik egy háromnapos, valós időben telő vonatút keretében. Harminc karakterisztikus szereplő, számtalan elágazás, többfajta befejezés, filmeket megszégyenítő áttekintők: a szakma és a játékosok nem győtek áradozni a játékról. Amikor végre megjelent 1997-ben, a gyenge marketingnek köszönhetően mégis siralmas eladáásokat produkált, így a csaknem közpályán végül meg sem jelent, főhősünk pedig egy időre hátra fordított a játékvilágnak és másik hobbijának, a filmkészítésnek hódolt években keresztül.



Mechner apuka sem maradt munka nélkül: ő írta a rövid, ám hangulatos zenéket, Jordan pedig egymaga programozott.

A játékos nem csak brutális nehézsége és hangulatosága tette örök időkre emlékeztető, de a számtalan apró új ötlet is. Egyik alkalommal például saját személyiségünk ellen kellett harcolnunk, akinek megsebzésével nekünk is ugyanúgy csökként életerünk, így az elsőre lehetetlennek tűnő továbbjárat úgy oldhatunk meg, ha eltérve kardunkat egyesülünk önmagunkkal. Több másik esetben a képernyő szó szerinti a feje tetejére állt, esetleg az irányok cserélődtek fel kontrollereinkön, még jobban megnehezítve az

amúgy is halálisan nehéz játékot. Mindösszesen egy óránk volt az egész program végigvitelére, melynek lejárta után kezdhették az egészet előlről: ha meghaltunk, az adott szint elerjéről, de vissza nem kapott időmennyiséggel folytathattuk a játékot. Az új évezredben felerősödő speedrun kultusz keretében – melynek lényege, hogy a lehető legrövidebb időn belül vigyük teljesen végig a játékokat – elsők közt került elő Mechner úr klasszikusa: a YouTube-on egészen elképesztő, tizenöt perc körüli teljes végigjáték-sokat láthatunk: lehet próbálkozni a megoldásukkal.

HOMOKBÓL TÜZBE

Mondanom sem kell, Perzsia hercege hatalmas sikereket ért el már az eredeti Apple II-es verziójában is, így ezután gyakorlatilag minden platformra megjelent az elkövezt hangokat és háttérzenét tartalmazó, mégis a Super Nintendős változat sikerült a legjobbra, réven ez tizenhárom helyett húsz pályát tartalmazott, és a korábbiakat is kissé kibővítették – ennek megfelelően immár „bő” két óránk volt hercegünk kiszabadítására.

Miközben a külsős csapatok által kódolt átiratok készültek, Mechner úr immár kisebb csapattal és háttérbe húzóva nekiállt az ilyenkor kötelező folytatás elkészítésének, mely mögé végül a The Shadow and the Flame név került egy kettes szám kíséretében. A jelentősen továbbfejlesztett grafika mellett immár nem csak a szultáni palotában, de külső helyszíneken is ugrálhattunk, harcolhattunk. Utóbbi sokkal komolyabb szerepet kapott ezúttal: többfajta, fílkásabb ellenfelek vártak ránk, ráadásul ezúttal gyáran nem is egyedül. Ennek ellenére a folytatás érezhetően nyitni próbált a tömegek felé, jelentősen könnyebb lett és nem csak immár szabad mentés-töltés rendszerének köszönhetően. Érdekes, hogy mindezek ellenére anyagilag csupán fele olyan sikeres lett, mint az első rész, sőt, a Sega Megadrive verziót végül ki sem adták, konzolon egyedül a nintendósok örülhettek neki.

Az új évezredben a Ubisoft megkereste régi hercege „leporolásának” ötletével. A Sands

of Time-ra való felkérésnek Jordan nem tudott ellenállni, és nem csak a névhasználati jogot engedélyezte a francia kiadónak, de aktívan részt vett a fejlesztésben is, melynek érdekében a fejlesztőcsapat székhelyére, Montreálba költözött. A legjobb Splinter Cell részekért is felelős Ubisoft-részleg a Herceggel is csodát hajtott végre: 2003 legjobb akciós-kalandjátékát alkották meg a problémákkal teli fejlesztés ellenére. A szűkös határidőnek köszönhetően a játék pályáinak harmadát és számos ötletet – fogatverseny, repülő szőnyeg, tereptárgyak használata – ki kellett vágni a végleges programból, a cirka két éves fejlesztés alatt pedig háromszor cseréltek grafikus motort. A kiforrott harcrendszer, az akrobatikus mutatványok sora, az időmanipulációs csavar csak hab volt a tortán: a játék minden porcikájából áradt a hangulat és a profizmus. Nem volt kérdés a folytatás, a Warrior Within azonban sötét stílusával és metálos zenéivel pont azt vette el a PoP-tól, amit talán a legjobban kedveltünk benne, mesés keleti hangulatát – és nem véletlen, hogy ebben Mechner úr konkrétan már nem vett részt. A kritikákra hallgatva a Ubisoft a két régi legjobb tulajdonságait próbálta meg összegegyűrti a harmadik epizódra pár új játékelemmel megspékelve: a Two Thrones így felülülta elődjét, de a rajongók kedvence egyöntetűen a Sands of Time maradt.

Az eladásokat tekintve nem lehetett kérdés, a Ubisoft nem kívánja paragon, pardon, homokos heverni Herceget: csak idő kérdése volt a next-gen verzió bejelentése. Az egyelőre alcím nélkül készülő negyedik epizódról egyelőre semmit nem tudunk, de egyes források Splinter Cell 5-féle X360 exkluzivitásról csipelnék. Jóval több az információ az időközben bejelentett Prince of Persia filmről: bár Mechner úr is részt vesz a munkálatokban, a rendezői székbe végül az akciólehetet-origináiról ismert Michael Bay került, a forgatókönyvet pedig a Holnapután is képernyőre álmód Jeffrey Nachmanoff lesz a felelős. Bár mindennek elég popcorn-mozsi szaga van, abban teljesen biztosak vagyunk, hogy az újgenerációs Prince of Persia minden riválisát földbe, pardon, homokba fogja döngölni, tervesszék bármikorra is a megjelénést.

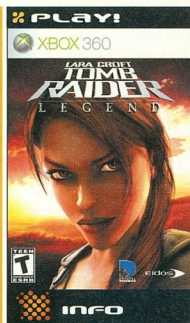


➤ A Warrior Within stílusa, brutálitása nem csak a játékosok nagy részének volt idegen, Mechner úrnak sem tetszett

❁ Jó játékok jó áron

Akit nem túl vastag pénztárcája tart távol a tavasz olyan hatalmas újdonságaitól, mint a God of War 2, a Final Fantasy 12 vagy mondjuk az Oblivion kiegészítője, annak jó hírekkel szolgálhatunk: a tavalyi év nagy durranásai egyre olcsóbbak. Itt van például a remek Tomb Raider Legend, ami nélkül a kisasszony egyetlen hódolója sem lehet meg.

írta: Infridiel

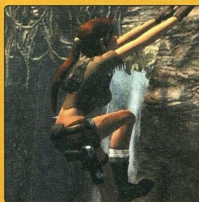
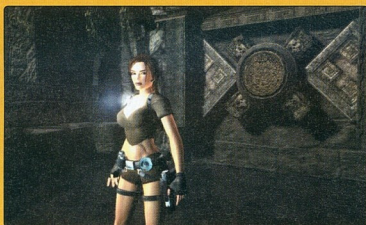


KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ CRYSTAL DIN
ÁR 9499 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

92%

Tomb Raider Legend

KÉT KERÉKEN ÉS EZER LÓERŐN LOVAGOLVA **XBOX 360**



A z elfuserát Angel of Darkness hatalmas törést jelentett Lara kisasszony életében, szegényke majdnem bele is halt a dologba. Szerencsére a játékosok egy része nem bírta a legendás mell... akarom mondani ugráló akciójáték nélkül, szóval az Eidos ös-zsekapta magát, rábízták egy sikerre éhes csapatra a projektet, és ez megdöbbentően jól sült el. A Legend kihajgált mindent, ami nem illik egy

Tomb Raiderbe (társak, fejlődés, lopkodás), visszahozták a régi hangulatot, a pisztolyokat, és persze a remek, ezúttal a realisztikus fizikán alapuló fejtorókat. A hatalmas kaland során az egész világot bejárjuk majd, és bár lesz némi lövöldözés is, a hangsúly a környezettel való viaskodáson van: összeomlóban levő hidakon ugrándozunk át, lánon kapaszkodunk föl, vagy éppen ősi szerkezeteket hozunk mozgásba. Mindezt re-

mek grafikával kapjuk meg – bár ezt senki nem várta, mind X360-on, mind pedig PS2-n (ahol szintén olcsón, 4999 forintért kapható) a platform legszebbjei között van. Így aztán bármelyik géppel is rendelkezünk bátran vegyük meg, mert nem fogunk benne csalódní – a mi egyetlen panaszunk a rövidség volt, hiszen a játék egy gyakorlottabb Larakommandernél még tíz órát sem fog kitartani.

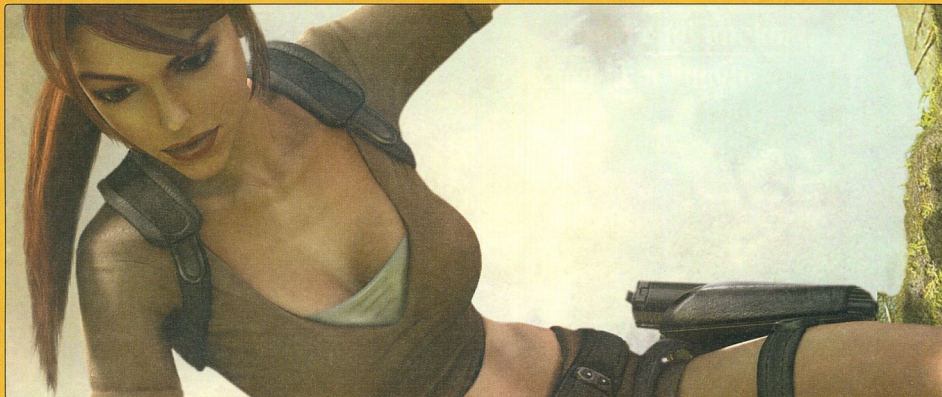


TABLE Tennis

XBOX 360



A Table Tennis egyetlen okból jött létre: a Rockstarnak kellett egy játék, amelyben élesben tudják tesztelni a RAGE névre keresztelt grafikus motort, amely majd a GTA4 alatt fog igazán bizonyítani. Ennek megfelelően a játékból tulajdonképpen minden hiányzik, amit egy mai, modern sportjátékban elvárnánk egy ilyen alkotástól – kezdetnek például nincs benne karriermód, nincs benne fejlődés, és nem

lehet saját karaktert létrehozni. Egy szerűen indulhatunk az egyre erősebb és egyre hosszabb bajnokságokban, megnyithatjuk a néhány rejtett karaktert, és nagyjából vége is a felsorolásnak. Persze online lehet játszani, meg akár egy gép is (bár aki ilyenkor „fent” van, az nagyjából megszívta), de valahog ezt a pingpongozást hamar meg lehet unni. Pedig amúgy nincs vele gond: a fizika, a labda pördítése zseniálisan van

megoldva, a játék megőrizte a sport hihetetlen sebességét, mégis lehet irányítani. A grafika is remek, különösen látványos például a ruhák élthű mozgása az ugrásoknál, hirtelen vetődéseknél, illetve ahogy a meccs ritmusától függő gyorsasággal átadják a játékosok a mezüket. Achievement-vadászoknak nem lesz könnyű dolga, az ezer pont összekaparása félelmetes profizmust kíván meg...

PLAY! XBOX 360 LIVE

3+ R

INFO

KIADÓ TAKE2
FEJLESZTŐ ROCKSTAR SAN DIEGO
ÁR 7999 FT

JÁTEKOSOK SZÁMA

73%

Viewtiful JOE

PS2

A gyönyörű grafikával ellátott furcsa kis játék sajnos nem lett akkora siker, mint azt minden kipróbálója szerint megérdemelte volna – de a szuperkedvezményes árral most te is hozzájárulhatsz ehhez a folyamathoz. A Viewtiful Joe tulajdonképpen egy rengeteg humorral átitott akciójáték, számos fejtróvel megspékelve. Joe alapvetően üt és rúg, ezzel

szenderíti jobblétre üldözőit, ám hamar megtanuljuk az elsőt a három különleges képességünk közül, és innentől kezdve már Mátrix-szerű mozdulatokkal tehetünk rendet. A lassítás, a gyorsítás és a zoomolás mind-mind fantasztikus effektekkel jár, emellett ezekkel viszonylag könnyen lehet mérszázolni még a durvább részeken is. Ráadásul ezek szükségesek a megannyi logikai fel-

advány megoldásához is. A pályákon – melyek tulajdonképpen különböző hangulatú filmek diszleiteknek felelnek meg – szerzett pontokkal később vásárolni is lehet extra életet, mozgásokat, vagy éppen hajlítható bombákat. A PS2-es verzió extrája volt, hogy Dante is helyet kapott benne a Devil May Cry 4-ből – őt úgy lehet előcsalni, ha bármilyen fokozaton végigvisszük a játékot.



PLAY! PlayStation 2

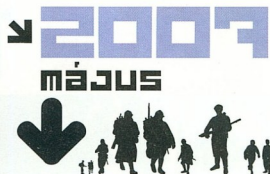
12+ CAPCOM

INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CLOVER
ÁR 3999 FT

JÁTEKOSOK SZÁMA 2

89%



Május 4.
SPIDER-Man 3

Egy nappal a mozibemutató után került a boltokba a játékok feldolgozó játék, körülbelül a világ minden játékkonfigurációján.

Május 7.
ARMORED Core 4

Robotok Japánból minden mennyiségben, millióképp felszerelhető változatban, PS3-on és X360-on.



Május 4.
Tony Hawk's PROJECT 8

PSP-re jó fél éves késéssel érkezik el a Súlyom legújabb programja, de a látottak alapján mindent tud, amit a nagyobb testvérei.



Május 8.
A TÖKÉLETES trükk

A Prestige a tavalyi év egyik legjobb filmje volt, és most végre DVD-n is napvilágot lát az izgalmas bűvészabóró.



Május 11.
RATCHET & CLANK: Size Matters

Előző számunkban teszteltük minden idők egyik legmókásabb, legjobb PSP-s akciójátékát. Tanácsunk: megvenni!

Május 25.
Tomb Raider ANNIVERSARY

Lara kisasszony ugyan nem legendát üldöz, hanem a múltjában tekereg, mégis örülünk neki, hogy ilyen hamar viszontláthatjuk.



Május 18.
MONSTER Madness

Az X360-as mókás kis mérszár-szék nemsokára megjelenik, de vásárlás előtt próbáljátok ki a demót, mert annyira nem nagy szám...

Május 25.
Pirates of the CARIBBEAN 3

Ez is a film után egy nappal érkezik (Amerikában ötvenken van filmvászt), és nagyon reméljük, hogy jó lesz!

PLAY! impresszum

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Rényi László (Gráb) grab@pcguru.hu
Tördelészkesztő: Dóczy Richárd (Rico) rico@pcguru.hu
Lapfővezető & Design: Kristóf Gábor ginstel@vogueburda.hu

A szerkesztőség címe:
Vogel Búrá Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthy Anna tér 1. 1. emelet
Levelezési cím: Play 1426 Budapest, Pf. 300/39
E-mail: play@pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ: Tel. (06-1) 888-3421, Tel. (06-1) 888-3422

Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest, Pf. 339
Telefon: (06-1) 888-3421, (06-1) 888-3422, (06-1) 888-3423
Honlap: www.timeablathu
E-mail: terjesztés@vogueburda.hu

Terjesztési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogueburda.hu
Tel.: (06-1) 888-3477 Fax: (06-1) 888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Búrá Communications Kft. 1077 Bp., Kéthy Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna toth.annazsuzsanna@chello.hu 30 020-1192
Bánni Szabi szabi@vogueburda.hu (06-1) 888-3451
Harsányi Erka eharsany@vogueburda.hu (06-1) 888-3452
Szendrői Szilvia szendroi@vogueburda.hu (06-1) 888-3455

Terjesztési igazgató:
Waltitschek Ottó owaltitschek@vogueburda.hu
Kisapa a Vogel Búrá Communications Kft.

A kiadásért felel:
Waltitschek Csilla egyvezető igazgató
cswaltitschek@vogueburda.hu
Tel.: (06-1) 888-3450, Fax: (06-1) 888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. A hipermarketek, üzletemberek általános, és alternatív terjesztők. Megjelenik havonta, egy szám ára: 1495 Ft

Előfizetéses terjesztés:
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levelezési cím: 1426 Bp., Pf. 139. Tel.: (06-1) 888-3421, -3422
Fax: (06-1) 888-3499 H - P: 9 - 17 óráig
E-mail: terjesztés@vogueburda.hu Honlap: www.timeablathu

A lap aktuális és régebbi számainak, előfizetés, a következő címre megrendelésre lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Batsányi Zoltán utca 60.
Tel: (06-1) 373-0582 H - P: 9 - 20, Sz: 10 - 16 óráig
1038 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: (06-1) 242-0083 H - P: 9 - 18, Sz: 10 - 16 óráig
1117 Budapest, Karmay Frigyes utca 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:
Pauker Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Vértés Gábor egyvezető igazgató
1047 Budapest, Baross u. 11-15.

Információ:
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent cikkeket szabadalmi vagy más jogvédelemre vonatkozó jogok nem tartoznak rájuk.
ISSN 1788 - 8297

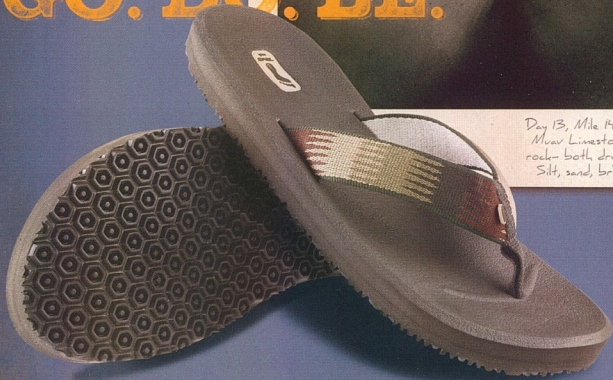
A KÖVETKEZŐ PLAY! 2007. JÚNIUS 01-ÉN JELENIK MEG!



**CSOMAGODAT
HÁTRAHAGYVA
VEDD HÁTADRA
HÁTIZSÁKOD.
GO. DO. BE.**



Day 13, Mile 148; Zach leads the way through the watery maze of Mollatamba Muar Limestone slots; freshwater stream and pools (varying depths); slick, smooth rock—both dry AND wet; vertical cliffs and holds.
Silt, sand, branches and other flash debris; loose and exposed rock.



 **Teva.**



**HÁLÓZD BE
MAGAD A
BURGER
KINGBEN!**



Időszakos ajánlat, 2007. május 3-tól a készlet erejéig. Minden héten más játék.

BURGER KING and the Crescent Logo are registered trademarks of Burger King Corporation. ©2007 Burger King Corporation. All rights reserved.
Spider-Man, the Character TM & ©2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie ©2007 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

ÁRNYÉK
MÁJUS 3-TÓL A MOZIKBAN