



PLAY!

XBOX 360, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, PSP KONZOLMAGAZIN



Bemutató 8. oldal
XBOX360

SPLINTER CELL 5 CONVICTION

SPIDER-MAN 3



TESZT 52. oldal
XBOX360/PS2



1496 FT



PIRATES OF THE CARIBBEAN
AT WORLD'S END



COMMAND & CONQUER
XBOX 360

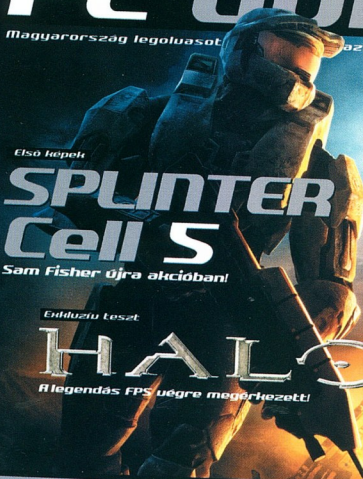
DVD
12+
Duplo DVD



teljes játék
**VAMPIRE
BLOODLINES**

PC GURU

Magyarország legolvasottabb magazinja 2007. No. 06.



Első lépés
**SPLINTER
Cell 5**

Sam Fisher újra akcióban!

Exkluzív teszt

HALO 2

A legendás FPS újra megérkezett!



INGYENES
60 napos
Office!



12. oldal

SETTLERS 6

bemutató

103. oldal

DEVIL MAY CRY

bemutató

100. oldal

LOST PLANET

bemutató

X COLIN MCRAE DIRT

KERESD

MAGYARORSZÁG
LEGOLVASOTTABB

JÁTÉKMAGAZINJÁT!

SPLINTER CELL 5 HALO 2

INGYENES
60 NAPOS
OFFICE 2007
TELJES VERZIÓ

TELJES JÁTÉK:
VAMPIRE BLOODLINES
KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



Intro

Sziasztok!

A konzoljátékok töretlen népszerűsége miatt egyértelmű volt, hogy a fejlesztők megpróbálnak minden irányba nyitni. A régen elképzelhetetlennek hitt FPS műfaj a Halo megjelenésekor minden kétséget kizáróan bizonyította, hogy igenis lehet controllerrel ilyen is játszani. A határok most újból kitolódtak. Ennek oka a Command & Conquer 3 megjelenése. Bár nem ez az első valós idejű stratégia a piacon, mégis minden bizonnyal e miatt fogja a műfaj a lábát megvetni. A C&C irányítása ugyan természetesen elmarad a jól bevált egér billentyűzet kombótól mégis tökéletesen kezelhető. Nem véletlen, hogy a Ubisoft is konzolexkluzív RTS fejlesztésébe kezdett.

Végre megérkeztek az első képek és infók a Splinter Cell ötödik részéből, a Convictionból. Ugyancsak megörültünk a végleges Forza 2 kódnak is. Bátran kijelenthetjük, hogy minden idők egyik legjobb autószimulátora jelenik meg június elején. Mindezek mellett nem feledkezhetünk meg az idei év mozi szennzációiról sem. A Pókember 3 és a Pirates of the Caribbean legü-

jabb epizódja elismerésre méltó adaptációkat kapott. Peter

Parker története a már

megszokott módon került feldolgozásra így mindenki sejtette, hogy egy aránylag jó játékkal lesz dolga. Nem úgy mint a Karib-tenger kalózzai esetében ahol szerintem senki sem számított arra, hogy az adaptáció ilyen szemet kápráztató lesz.

Mindezek után nincs más hátra mint jó szórakozást kívánni a Play! Magazin június számához.

A következő Play! Július 20-án jelenik meg!

PLAY! team



PLAY!



Sega rally

A sorozat legújabb tagja a korai részek stílusában készül, azaz a valósághoz nem lesz feltétlenül mindig köze, viszont cserében hihetetlen feszültséggel teli versenyeket tud nyújtani. Ez

persze nem jelenti azt, hogy töksimán be lehet majd venni a sáros kanyarokat, ugyanis a talajnak hatalmas befolyása lesz a vezetési modellre, hiszen tényleg módosul a talaj.



PLAY! tartalom 2007. JÚNIUS

- 03 Intro
- 04 Tartalom
- 06 Levelezés
- 08 Splinter Cell Conviction
- 11 Sylpheed - Infinite Undiscovery
- 12 Fracture
- 13 Fantastic Four 2
- 14 Harry Potter és a Főnix Rendje
- 16 Half-Life 2 Orange Box
- 17 Manhunt 2
- 18 Flatout Ultimate Carnage
- 20 Turning Point: Fall of Liberty
- 22 Turok
- 24 Sacred 2: Fallen Angel
- 26 Timeshift
- 27 Socom PSP - Star Wars PSP
- 28 Operational Flashpoint 2
- 29 Skate - Last Remnant
- 30 Heavenly Sword
- 33 NBA Live 08
- 34 Burnout Paradise
- 35 God of War: Chains of Olympus
- 36 Beautiful Katamari Damacy
- 38 Sega Rally Revo
- 40 Uncharted: Drake's Fortune
- 43 Culdcept Saga



08.

beautiful katamari damacy

Szemetet gyűjthetünk végre PlayStation 3-on és Xbox 360-on is.



Spider-man 3



Ha korábban mástól hallok, azt mondom szentségtörés, de most tény és való, a Pókember 3 játékátirata jobb, mint maga a mozifilm. A témában jártas Treyarch - akik már dolgoztak az első két epizóddal is - végre sikerrel vette az aka-

dályt, s ha nem is frenetikus az elkészített program, mindenképpen hangulatos és szórakoztató élmény Pókemberünk kontrollerral való kommandírozása. Legalábbis X360-on, PS2-n ugyanis sokkal gyengébb.

- 44** Naruto - Persona 3
- 48** Command and Conquer 3
- 52** Spider-Man 3
- 56** Tony Hawk's Downhill Jam
- 57** Tetris Evolution - Th3 Plan
- 58** Forza Motorsport 2
- 62** Pirates of the Caribbean 3
- 65** Rayman Raving Rabbids
- 66** The Red Star
- 67** Capcom Classics Collection 2
- 68** Metal Slug Anthology
- 69** Everybody's Tennis
- 70** Shin Megami Tensei Devil Summoner
- 72** Demon Chaos

- 74** Folding at Home / X360 Elite
- 76** Kamera Által Homályosan
- 80** XBL Arcade és PS Network játékok
- 84** Cheat-rovat
- 86** PSP-rovat
- 94** Konzol legendák - Tim Sweeney
- 96** Platinum játékok



HOME!

Sziaztok!

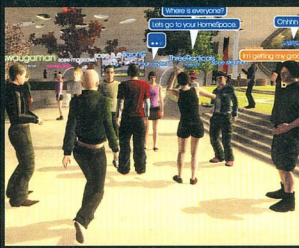
Olvastam, hogy elvileg idén elindul a PS3 Home szolgáltatása. Ti kipróbáltátok már. Tudtok valami konkrétummal szolgálni? Ugye lesznek PS3-ra is Achivementek?

Üdv!

Gun

Szia!

A Home minden bizonnyal idén az év vége felé lesz elérhető. Eddig még mi sem próbáltuk ki, de ha minden jól megy a napokban letölthetjük a bétaverziót így a következő számban minden bizonnyal megosztjuk veletek a tapasztalatainkat. A Sony ígérete szerint achivementek is lesznek, csak más formában mint ahogy azt az Xboxon megszokhattuk. Véleményem szerint a Home-mal egyidőben jelennek majd meg a különféle díjak is. A kérdés csak az marad, hogy, ha a rendszert bevezetik akkor azt hogyan oldják meg a már megjelent játékok esetében. Nem szívesen mondanék le a Resistance vagy a Motorstorm pontjairól...



HELLO!

Nincsen Play! Levrov nélkül. Hála istennek a levelek folyamatosan jönnek. Ebben a hónapban rengeteg dicséretet kaptunk, ám e mellett a legtöbb levelet a konzolok internetes lehetőségével kapcsolatban kaptuk. Természetesen minden levélre megpróbálunk válaszolni, a fontosabbakra itt az újság hasábjain belül. A kérdéseiteket véleményeiteket továbbra is a play@pcguru.hu címre várjuk!



PS3 mint asztali számítógép

Segítségüket szeretném kérni a PlayStation 3 használatához. Ha vásárolnék PS3 gépet, az alkalmas lenne-e internetezésre vagy csak interneten keresztül letöltésre tudom használni. Azaz szükségem van-e külön számítógépre? Válaszukat várva maradok tisztelttel:

Vida Szilvia



Attól függ mire szeretnéd használni.

Internetezésre alkalmas. Videókat is tudsz nézni vele, a fényképeidet is eltárolhatod rajta, zenéket hallgathatsz. Egyszóval egy afféle multimédiás irodaként funkcionál. Felhasználói programokat azonban nem tudsz használni rajta. Ergo még egy szövegszerkesztőt sem tudsz telepíteni. Ha játszani szeretnél akkor kizárólag a PlayStation Networkön található demók tudod futtatni. Szerintem úgy jársz a legjobban, ha veszel egy olcsó és gyenge PC-t amit munkára használás mellett a pedig konzolokon játszol!

A hónap levele

Kritika 2

Hello!

A májusi szám iszonyat jól sikerült! Szerintem a legjobb Play! szám ami eddig megjelent. Muszáj volt megírnom, mert most mintha sokkal jobban sikerült volna elmélyülni az e havi témákban és nekem úgy tűnik valahogy a képek is sokkal ütősebbek. Végig tükröződik az oldalakról a dinamizmus és az elkötelezettség, illetve a játékszenvedély! Szóval néha jobban esik a teszjteket olvasgatni, min magát a játékot tolni, olyan nagyszerű stílusban írtok! Komolyan. :) Királyok vagytok!

Üdv. Géza

Köszönjük az elismerő kritikákat mindig szívesen olvassuk, szóval ha időd engedi minden hónapban írd egyet, vagy akár minden nap.

Elbizni azért nem fogjuk magunkat! Mindent közi!



HELP!

Hello Snake!

Egy kis segítség kellene a God Of War 2-ben! A Colossust, a Pegazust is legyőztem, de most egy barlangba vagyok, egy kékszínű titán elől kell elbújniom h nehogy le essek a mélybe ugyanis közben lehel rám ezerral... Na és itt jön, hogy most az hogy segítségedet kérem... egy olyan részhez jutottam, hogy egy kis pálya bemutatás és elvileg át kellene ugrnom (R1 gomb segítségével, elvileg) de nem sikerül. Mit csináljak?

Ha lehel a lény akkor mindig bújj fedezékbe. Ha előbújtal akkor nyilazz a titán szemébe. Ha mindent jól csinálsz simán túljutsz a részen.

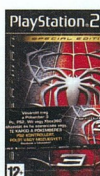
GALAXIS

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

JÁTÉKOK NYÁRRA!

PLAYSTATION 3 JÁTÉKOK

Battlefield 2 Modern Comb	16 990
Blazing Angels	16 990
Call of Duty 3	16 990
Def Jam: ICON	16 990
Enchanted Arms	16 990
Fight Night Round 3	16 990
Formula One Champ. Ed.	16 990
Fut Auto: Battleground	16 990
Genie Days of the Blade	16 990
Godfather: Don's Edition	16 990
Marvel Ultimate Alliance	16 990
Motorsport	16 990
NBA Street HomeCourt	16 990
Need for Speed Carbon	16 990
NHL 2K7	16 990
Overkill	16 990
Resistance: Fall of Man	14 990
Ridge Racer 7	16 990
Sonic the Hedgehog	16 990
Tony Hawk's Pro Sk8	16 990
Unltd Legends: Dark K.	16 990
Virtual Fighter 5	16 990
Virtua Tennis 3	16 990



Spiderman 3 Spec.Ed.
14 990,-



God of War 2
16 990,-



Jön
Karib-tenger kalózái 3*



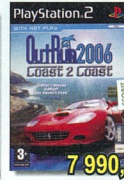
GTA Vice City Stories
6 990,-

X-BOX 360 JÁTÉKOK

Battlefield 2 Modern Comb	9 990
Battlestations Midway	15 990
Bionicle Heroes	4 990
Burnout Revenge	4 990
Call of Duty 2: CO2Y	9 990
Call of Duty 3	15 990
C&C Tiberium Wars	15 990
Crash Bandicoot	15 990
Dead or Alive 4	8 990
Dead or Alive Xtreme 2	16 990
Dead Rising	16 990
Def Jam Icon	16 990
Enchanted Arms	4 990
FIFA 07	16 990
Genie Days of the Blade	16 990
Gears of War	16 990
Ghost Recon Adv. Warf.	9 990
Godfather: Don's Edition	16 990
Godfather	16 990
Just Cause	4 990
Kameo: Elements of Pow	9 990
King Kong	9 990
Lego Star Wars 2	16 990
Lost Planet	16 990
LOTT: Battle for M.E.Z.	16 990
Need for Speed Most W.	7 190
Need for Speed Carbon	16 990
Ninety-nine Nights	16 990
Overkill (Elder Scars)	16 990
Perfect Dark Zero	9 990
Prey	16 990
Call of Duty: Call of Duty 3	16 990
Quake 4	8 990
Rainbow Six Vegas	18 990
Spiderman 3	16 990
Splinter Cell Double Ag.	9 990
Star Trek Legacy	16 990
Tetris Evolution	7 990
Tom Clancy's Splinter Cell	8 490
Tony Hawk's Project 8	16 990
Top Spin 2	9 990
UEFA Ch. League 06/07	16 990
Virtua Tennis 2	17 990
X-Men Official Game	9 990



Pro Evolution Soccer 6
7 990,-



Outrun 2006
7 990,-



Final Fantasy XII
14 390,-



GTA Vice + V.C. Stories
9 990,-



GTA Liberty + GTA 3
9 990,-



Hitman Contracts
2 990,-



Soul Reaver 2
1 990,-



Lego Star Wars 1
2 990,-



Metal Gear Solid 3
2 990,-



Bionicle Heroes
2 990,-



Just Cause
2 990,-



Ridge Racer 2
5 990,-



WRC
5 990,-



Tekken Dark Resurr.
5 990,-



Killzone Liberation
5 990,-



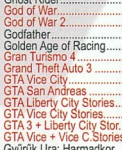
Tomb Raider Legend
4 990,-



Metal Gear Acid 2
3 990,-

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

24 - HUN	5 990
7 Sims	5 990
Batman Begins	6 290
Battlefield 2 Mod Combat	6 290
Bionicle Heroes	6 290
Black	6 290
Brothers in Arms	6 290
Brothers in Arms Earned	17 490
Burnout 2	6 290
Burnout 3 Takedown	6 290
Burnout Revenge	6 290
Burnout Dominator	14 590
Call of Duty Finest Hour	6 990
Call of Duty 2 Big Red O.	8 990
Call of Duty 3	16 990
Canis Canner Edl (Bully)	15 990
Championship	15 990
Chess Challenge	3 790
Chronicles of Narnia	6 990
Death by Degrees	9 990
Def Jam Fight for NY	9 990
Downtown Run	3 990
Driver 3	5 990
Driver Parallel Lines 2	3 990
Enter the Matrix	7 590
Evolution GT	9 990
Fahrenheit	5 990
FIFA 07 HUN	14 990
FIFA Street 2	6 290
FIFA Street 3	6 290
Ford vs Chevy	4 990
Formula One 05	3 990
Formula One 2006	3 990
Freak Out	3 990
Gene Troopers	4 990
Getaway	5 990



MOH European Assault...
6 290



Metal Gear Solid 3
2 990



Mortal Kombat Armageddon
10 590



Need for Speed Carbon
14 990



Outrun 2006
6 290



Pirates of the Caribbean 2
7 490

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.05.25-06.15., ill. a készlet erejéig - *Érkezés alatt - Újdonságok / Top akciók - Magyar nyelven

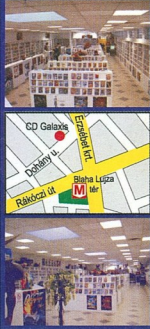
Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

TÖBBEZ TERMÉK 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 MÁSNAPRA!

479-0933

www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCÓ

Magyarország bármelyik településére!

Időszakos csomagküldési akcióinkról megjuttatunk tájékoztatót!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.
Gépkönyv: ingyenes csomagküldés.
Nyitvatartási időnk: Csütöreg

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

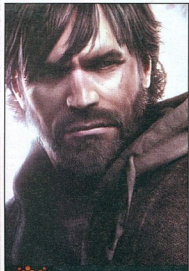
0-24h, egész nap
Online, friss termék
információval, listával
www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Magyar nyelven



PLAY!



INFO

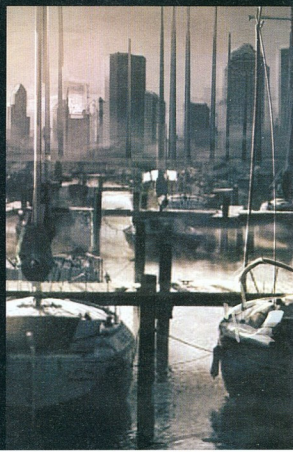
KIADÓ UBISOFT

FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL

PLATFORM XBOX 360

MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

írta: Kredenc



SPLINTER CELL CONVICTION

A mikor 2003 februárjában az első Splinter Cell megérkezett, rögtön új sztenderdet állított fel, mind a játékmenet, mind a kórités vonatkozásában. Jól mutatja ezt az is, hogy jómagam - ha szabad ennyi személyeskedést becsapásznem e cikkbe -, aki világ életemben utáltam a lopakodós játékokat, szintén beleszerettem a műfajba, és legfőképpen ebbe a szériába. A következő darabok apróbb evolúciós lépéseket jelentettek, melyből főleg a Chaos Theory emelkedik ki, no és persze a legutóbbi Double Agent, amely már megmutatta: a készítők megértették, hogy a legnagyobb rajongó is beleun a játékba, ha örökké ugyanaz a felütés, ugyanaz az alaphelyzet.

KONZOLTÍPUS: 360, FORDULAT: 180 FOK
Amikor az Ubisoft Montreal szakemberegárdája leült az Xbox 360 specifikációja elé, elgondolkodott azon: miként tudnának a széria következő darabjával kihozni mindent az újgenerációs platformok erejéből, technológiájából. A végeredmény azt hiszem, sokkal jobban fogja Sam Fisher híveit: hősiük üldözőből üldözötté válik, a rend védőjéből a rend ellenségévé, és a játékon sötétségből a vakító napfénybe kilépve kell megmutatnia, a több évtizedes kiképzést hogyan tudja saját javára fordítani teljesen új körülmények között. Ez utóbbi mondatrészt hangsúlyozzuk ki: a Conviction továbbra is lopakodós akcióját, csak épp arra kényszerít minket, hogy, miként régi barátunk teszi, mi is teljesen átforgalmuk és átértékeljük berögzült szokásainkat, rutinjainkat.

A sztori elején Sam arról értesül, hogy régi jó barátja, Anna Grímsdottir veszélybe került. A szorozat ismerői bizonyára emlékeznek rá, ő ama izlandi szülőfölddel rendelkező számítógépes specialista, akit nem humoráért, hanem praktikus tanácsaiért és gyors gondolkodásáért szeretünk, és akinek ügyünkünk oly sokat köszönhet. Természetes hát, hogy segítségére siet, és gondolkodás nélkül visszatér a Third Echelon kötelékébe - ám döbbenet tapasztalja, hogy a

és magáról a szituációról. Miután dörsölt hősünk hamar lekottázza, hogy Annára belülről, az ügyönkségből leselkedik a veszedelem, az évek alatt felgyülemlt, többé-kevésbé elfojtott keserűség végre felszínre tör: kilép a kormány szolgálatából, hogy saját szakállára dolgozzon tovább. Ám ez a döntés végzetesnek bizonyul: dezertőrnek minősítik, és úgy tűnik, Sam ismét a törvény másik oldalára kerül, ám ezúttal ez már „igazból”, élesben megy.

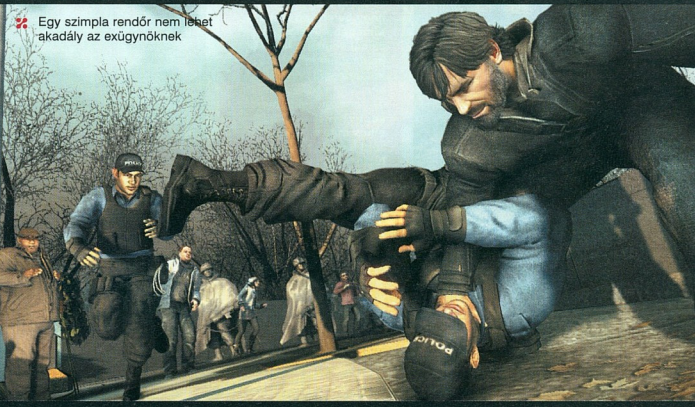
Sam Fisher ezúttal már teljesen egykori cégén kívül fog akciózni

szervezet már csak árnyéka régi önmagának. Mindezt mi is megtapasztaljuk rögtön az első küldetésen, hiszen pontatlan információkat, rossz felszerelést kapunk, és ahelyett, hogy a felső vezetés gyors és határozott döntéseket hozna, egymással veszekednek a hatáskörök

ta belevinni saját döntéseit és egyéniségét az akciókba, mégiscsak egyfajta marionettbábú volt, akit költöttek a szabályok, parancsok, akiknek azt kellett tennie, amire utasították, figyelembe véve a kormányérdekeket. Amint azonban saját ura lesz, lemállik róla ez a máz, sokkal

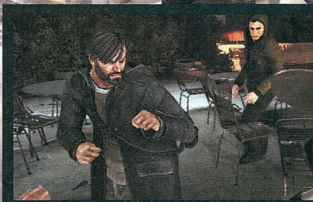
SAJKÍTÓPRÓBA

Ez a csavar persze sokkal erősebben üt vissza a játékban, hiszen eddig ügyönksünk, bár mindig megpróbált



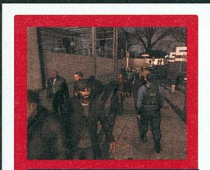


Bowlingháznak a szerencsétlen áldozatokká



emberibb, hús-vér figurává válik, akit önönön céljai, gondolatai vezérlelnek, és aki azt teszi, amit legjobbnak lát.

Mint említettem, a változások a játékmenetet is alaposan átförmálják, hiszen ezúttal fényes nappal kell tevékenykednünk, a 3E jól megszokott spéci kutyájai nélkül, épp ezért a sötétség helyett a tömeget kell majd használnunk, mint egyfajta „dinamikus fedezéket”. A kezelőfelület kettős segítséget ad: egyrészt megjeleníti az ellenséget (amolyan infravörös nézetként), másrészt lesz egy vezérlő, mely azt mutatja, milyen közel vagy ahhoz, hogy észrevegyenek. A közelharc is változik: csak a zsoldosokat és terroristákat nyírhatjuk ki, az öröket és ci-



TÖMEGBEN

Sam Fisher egy jelentős új kiegészítéssel gazdagított nyílt terepben is el tud rejteni, mégpedig úgy, hogy beolvadva a civilek tömegébe. Amíg nem csinál semmi gyanúsat, például nem vesz elő egy hatalmas puskát, addig akár a rá vadászó örökhöz egész közel is merészkedhet. Hiába no, ha nincs rajta az a három zöld lámpa, az egyszerű biztonsági emberek már nem ismerik föl a szuperügynököt...

vileket csak meg- és leüthetjük. Itt azért azt is ki kell emelni, hogy nem kell mindenáron bevetnünk sem a lopakodást, sem az erőszakot, hiszen a legtöbb helyzetben, míg nem veselkedünk gyanúsan, szabadon és nyugodtan mozoghatunk. Ha viszont kitör a balhé, számítanunk kell a mesterséges intelligenciára, ami ráadásul dinamikus lesz, azaz az aktuális cselekedeteinkre és a körülményekre reagálnak ellenfeleink, ez pedig az újrajátszások értékét tovább növelheti.

Mindezek miatt, és ezeket segítendő, a fizika kiemelt szerepet kap a játékban (úgy is, mint az új generáció egyik ismérve), például bútorokkal barikádoshatjuk el az ajtókat, és az eddigiéknél több cuccot használhatunk fegyverként. Hogy pontos

legyek: minden, a képpárryón lévő objektum használható lesz, tehát bármely berendezési tárgyat felkapható és hozzávágható az ellenséghez, legyen az szék, monitor, bögre, vagy akár egy halom papírlap. Ráadásul a közelharc is helyzetfeszítő lesz, azaz nem az „ütés: X gomb” metódust kapjuk meg, hanem a controller gombjainak különféle kombinációját, mindez az említett tárgyhatallattal valóban újszerű lehet (lásd: a rosszfiú arcába lötytyintet a kávé, majd könyökkel benyomsz neki egyet...).

OLAJT A TŰZRE!

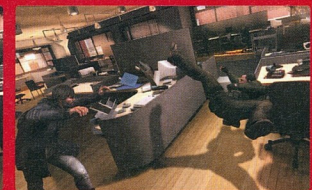
A két legjobb SC-t, az elsőt, illetve a harmadik részt fejlesztő montreali Ubisoft stúdió dolgozik a projekten; hogy némi rálatást biztosítsak ennek volumenére: szám szerint 110 ember, sokuk immáron két éve, a többiek folyamatosan kapcsolódtak be a fejlesztésbe. A Conviction egyelőre Xbox 360 exkluzív; ahogy a főtervező elmondta, ez megkönnyítette a munkájukat, és jelen pillanatban úgy látja, nem is tudnák egy az egyben átültetni a játékot PS3-ra, hiszen azt kifejezetten a Microsoft-konzol képességeire építették fel. Így aztán a decemberre tervezett megjelenés biztosan csak erre a rendszerre várható, de meglátjuk, mit hoz még az élet. Csodálkoznék, ha a többi platform végül is kimaradna a történetből, mely, lássuk be, ha önmagában vagy a műfajon belül nem is, a Splinter Cell szériában mindenképp forradalminak ígérkezik, melyre nagyon sokan vévők lennének, márpedig a revolúció, melynek tüzeit nem elfojtják, hanem szítják, előbb-utóbb úgyis mindent felperesz...

▶ FIZIKUSOK AKCIÓBAN



A Splinter Cell Conviction talán legfontosabb húzása a játékmenet terén az lesz, hogy végre dinamikusan reagáló környezetet kapunk. Végre nem lesz minden a földhöz, asztalhoz szögezve, hanem óvatlan mozgásunkkal leverhetünk ezt-azt, így riasztva akaratlanul is az egyébként jelentős okosodáson átesett öröket. Ráadásul akciózás, verekedés közben is kihasználhatjuk a

fizika bevezetését, hiszen minden tárgyat megfoghatunk, és fegyverként használhatunk fel. Lehet majd székekkel csapkodni, vagy asztalt felborítva fedezéket képezni. Dobálózatunk monitorral és iratosomókkal, vagy megzavarhatjuk az ellenfeleket, ha vízzel locsoljuk le őket. A löfögyverek helyett az ilyen egyszerű, ám mégis sok taktikát kínáló eszközökön lesz a hangsúly.



PROJECT Sylpheed

FELEMÁS ŪRPÁRBAJ

Mivel az Ūrhajós akciójáték stílusa a sajnos igen ritka Star Wars-példányoktól eltérően tulajdonképpen kihaltnak tekinthető, a Japánban a Square Enix kiadásában megjelent Project Sylpheed megváltó lehet a kategória kedvelőinek. Igaz, várhatóan klasszikus nem lesz belőle, de rendkívül hosszú és tekervényes sztorijának köszönhetően sokáig le fogja kötni a kipróbálót. Egy szokványos Ūrakióról van szó, tehát lesz részünk kísérgetésben

és felderítésben, no meg főleg sűrű „légi” harcban. A játék ugyanis már az első küldetések táján képes vagy ötven ellenfelet a nyakunkba dobni, és ezen olykor még az sem segít sokat, hogy két kísérőnk a D-pad utasításával megbizhatjuk ezzel-azzal. Szerencsére a játék némileg könnyített áron fog megjelenni – reméljük, nálunk is –, így akár azt is hajlandóak leszünk elfelejteni, hogy egymás elleni harcra nem lesz lehetőség.



PLAY!

<p>KIADÓ MICROSOFT</p> <p>FEJLESZTŐ GAME ARTS</p> <p>PLATFORM XBOX 360</p> <p>MEGJELENÉS 2007. II. NEGYEDÉV</p>

INFINITE Undiscovery

A FELFEDEZÉS ŐRÖME

Ez a különös nevű játék az RPG-kre specializálódott tri-Ace első nextgen alkotása lesz (és, ha már itt tartunk, PSP-re készítik az első két Star Ocean remake-jeit is), és elmondásuk szerint a cég megalakítá-

sa óta készülnek erre. Egy hatalmas, tőlünk függetlenül is élő, fejlődő, változó világban lesz hősünk elhelyezve, a játék elején pedig legfőbb célunk az lesz, hogy elérjünk egy különös tempomot – ám mire ez megtörténik, már más kihí-

vások is belépnek, és tulajdonképpen ezzel kezdődik el az igazi játék. A fejlesztők elmondása szerint a játékvilág hatalmas lesz, és minden sarkát a legvégsőig kidolgozzák, hogy a buzó felfedezőkhöz mindenhol legyen jutalma. A harc valós időben zajlik majd, és a FF12-höz, vagy a nyugati szerepjátékokhoz hasonlóan minden ellenfél látható lesz a terepen, nem lesznek random módon a nyakunkba szakadó szörnyetegek. És bár eredetileg nem tervezték, de úgy néz ki, hogy az Xbox Live lehetőséggel megragadták a fejlesztőket, és így cseppet sem kizárt, hogy valamilyen formában lesz multiplayer-lehetőség a játékban.



PLAY!

<p>KIADÓ MICROSOFT</p> <p>FEJLESZTŐ TRI-ACE</p> <p>PLATFORM XBOX 360</p> <p>MEGJELENÉS 2008</p>



PLAY!



INFO

KIADÓ LucasArts
FEJLESZTŐ Day 1
PLATFORM PS3, Xbox 360
MEGJELENÉS 2008



ire: infidel



FRACTURE

ÉPÍTŐTÁBOR

A LucasArts pár éve bejelentett üzleti stratégiája – kevesebb játék, nagyobb odafigyelés, több teljesen új franchise – mostanában kezd igazán beindulni, és ebben a Fracture is nagy szerephez juthat. Alapvetően a játék nem lenne több egy furcsa környezetbe helyezett szokványos akciójátéknál. Még csak a grafikája sem emelkedik ki a nagy átlagból.

Viszont van egy pont, ahol a Fracture bizony formabontó – ez pedig a teljesen valós fizika, és az ehhez igencsak szorosan kapcsolódó terepdeformáció. A huszonharmadik század technikája ugyanis lehetővé teszi, hogy gránátokkal hatalmas anyagmennyiséget mozgassunk meg. Négy eszközünk lesz a mókázásra, melyekből kellően bő készlet áll majd mindig rendelkezésre.

A történetet jelenleg még sűrű homály fed, de az min- denképpen jó jel, hogy azok, akiknek rajta állik az Obama Jones és Star Wars eseményeket.

Az első vicces jószág a tektonikus gránát, amely megemeli a földet ott, ahol felrobban. A szubszonikus gránát épp fordítva működik: egy hatalmas lyukat vág a Földanya testébe. A túskegránát két effektel jár: egyrészt megolvasztja maga körül a kőzetet, másrészt meg ahogy az hirtelen felspriccel, az esetlegesen rajta levő dolgokat,

embereket felküldi a levegőbe. Az utolsó eszköz a vortexgránát, ami a környékről mindent magába szippant, majd egy helyre kis fekete lyuk mintájára magába omlik és mindent zerszeres sebességgel ló vissza környezetébe. Ez ugyan csak négy eszköz, ám máris hatalmas taktikai tárházat jelent: a tektonikus gránáttal védőfalat teremthetünk, vagy egy hatalmas oszlopot, aminek az alját kilőve

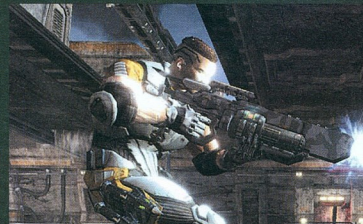
hihetetlen ererű bunkóhoz jutunk. A szubszonikus gránáttal leáshatunk egy emeletet, vermet teremthetünk ellenfeleink alá, a túskegránát-



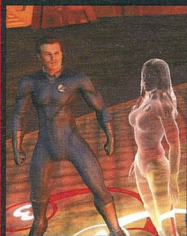
Elássuk, a levegőbe küldjük, vagy szimplán letöljük - csak rajtunk áll!

tal pedig máshogy megközelíthetetlen területekre juthatunk el.

Mindezeket főként kooperatív-módban tudjuk majd kombinálni, de állítólag egyedül küzdelem sem gond a társak intelligenciájával. Ami még érdekes lehet, az a körítés: ugyanis a hatalmas áradások által két részre szelt Amerikában küzdeleink, mégpedig a keleti partiak érdekében, a génmanipulációval nyomolód nyugatiak ellen. Járművek nem lesznek, de pár másodperces bónuszokat adó tápok igen, - meglátjuk, hogy ez elég lesz-e az üdvösséghez...



PLAY!



INFO

KIADÓ TAKE TWO
FEJLESZTŐ VISUAL CONCEPTS
PLATFORM PS2, PS3, X360
MEGJELÉNÉS 2007. II. NEGYEDÉV

írta: InFidel



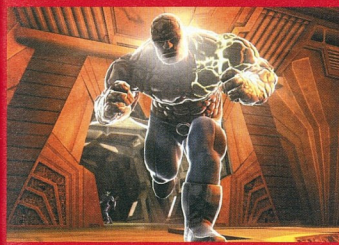
FANTASTIC 4 AND THE RISE OF THE SILVER SURFER

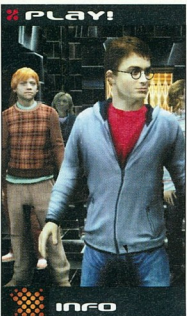
TALÁN FANTASZTIKUS LESZ A JÁTÉK IS?

Ha egyszer egy képregény beindul... akkor lesz belőle film, kis figura a gyorsétermekben, no meg játékverzió is, siker esetén számtalanul. Nyáron jön a második Fantasztikus Négyes film, és persze jön a játékverzió is. Igaz, az első rész – mindkét kategóriában – pocsék volt, így talán nem véletlen,

hogy az Ezüst Utazó felbukkanását már nem az Activision finanszírozza. A játék továbbra is az akcióra épül, négytagú brigádunkkal együttműkövne kell előrehaladnunk, részben a film, részben pedig a leghíresebb képregény-epizódok által ihletett pályákon, lecsapva, felégetve minden szembejövőt. Minden hősnék meg lesz a maga mozgásarzenálja, de a legnagyobb sebészt akkor tudjuk okozni, ha ezeket összefűzzük úgynevezett fúziós kombókká. Ilyen például, ha Mr. Fantastic csúzitól készíti magát, és úgy lövi a Thinget az ellenfeleire, vagy amikor Johnny

teletölt egy Sue által készített erögömböt tüzzel, és azt hajtják oda valakinek. Természetesen a kooperatív-játék teljes gőzzel támogatva lesz, a nexgen konzolokon még online is. A képek az X360-as változatról származnak.





PLAY! INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA UK
PLATFORM PS2, PS3, PSP, XBOX 360
MEGJELÉNÉS 2007. II. NEGYEDEV



intra: Infratel



HARRY POTTER and the Order of Phoenix

Derek Harry Pottert lehet szeretni meg utálni, abban azonban mindenki egyet kell hogy értsen, hogy a mögé rakott marketingkampány hibátlanra sikerült. Nyáron érkezik az ötödik mozifilm, no meg a hetedik, mindent lezáró,

mindent befejező két is – úgyhogy a rajongó mugliknak bőven lesz mivel foglalkoznia. Sőt, ez a két dolog még közel sem minden, hiszen érkezik a játékerzió is, mely ugyan nagyjából a filmen alapul, de a könyv egyes, a moziban nem feldolgozott részeit is belevették.

Az EA több mint 13 000 sornyi szöveget rögzített a játékhoz, mindezt a filmben szereplő 22 színész segítségével. Reméljük a játékmenet is nagyszarú lesz.

Az eddigi részek eléggé változó minőséget hoztak (mármost a játékfeldolgozásokat figyelembe véve), de úgy tűnik, hogy ezúttal sikerült minden angol EA-alkalmazottat a végsőkig zsigerelelni, hisz a játék pompásan néz ki. Nem gondoltuk volna, hogy valaha ezt fogjuk mondani, de a Harry Potter a szebb nextgen játékok között van – és a többi platformnak sem kell szégyenkeznie. A játék egyébként nagyjából minden platformon ugyanaz lesz: Harry ötödik

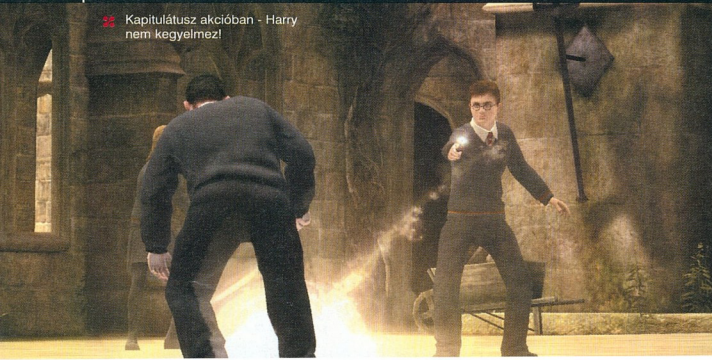


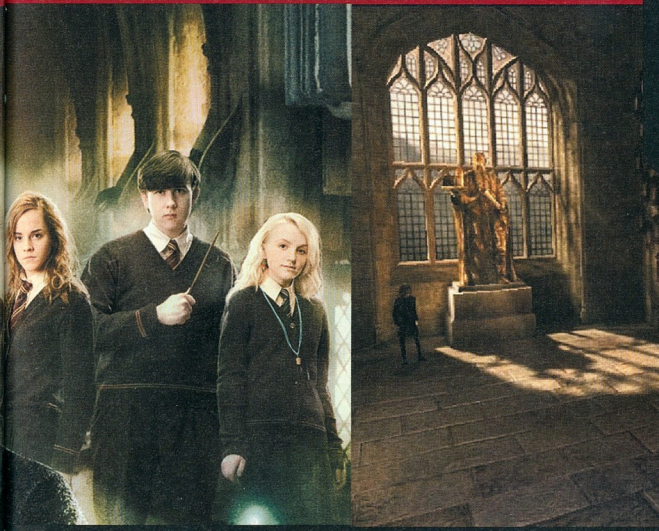
✶ A piros nyálábok már ránézésre is veszélyesebbnek tűnnek

évtét kell levezényelnünk az iskolában, annak minden bűjával és vidámságával együtt. Természetesen a könyv sötét pillanatai sem maradnak ki, Voldemort is fel fog tűnni, de ezt

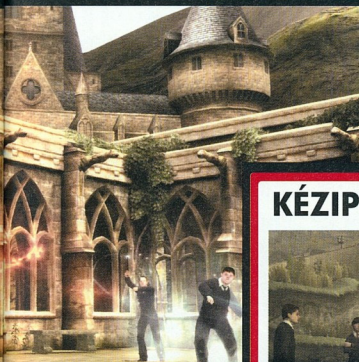
Az előző részekkel ellentétben Hermionét és Ront nem irányíthatjuk.

✶ Kapitulációs akcióban – Harry nem kegyelmez!





RENDTÉTEL A RENDBEN



majd kellőképpen ellensúlyozzák a vidámabb momentumok, mint például Harry és Cho romantikázási kísérletei.

A játékmenet ezúttal teljesen szabad lesz, hisz a fejlesztők

KÉZIPOTTER



↓ Az Order of the Phoenix PSP-n is meg fog jelenni (tulajdonképpen minden platformon meg fog jelenni, szóval ez nem egy olyan jelentős dolog), és ami a legszebb, hogy ez ugyanaz lesz, mint a PS2-es verzió, kiegészítve egy kis kvadráns-játékmoddall. A grafika itt is hihetetlenül látványos, így a PSP-diétán éték is abszolút Roxfortban érezhetik magukat...

a teljes roxfordi iskolát lemodellezték a padlástól a pincéig, és mindent (már ahová van kulcsunk) be tudunk járni – méghozzá töltegetés nélkül.

Mindenképpen megemlítenéd még a kiemelten erős Sixaxis-támogatás: PS3-on Harry varázspálcája tulajdonképpen a kontrollert lesz, így amíg PS2-n és X360-on csak a jobb analog karral lehet mágikákat előidézni, addig PS3-on egyszerűbben: kalimpálásal. Majd meglátjuk, hogy ez mennyire fog jól, megbízhatóan működni, mindenesetre a játék rendkívül ígéretesnek tűnik...



OBLIVION

KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: BETHESDA
PLAY értékelés — **96%**



MOTORSTORM

KIADÓ: SCEE
FEJLESZTŐ: EVOLUTION STUDIO
PLAY értékelés — **91%**



RESISTANCE: FALL OF MAN

KIADÓ: SCEE
FEJLESZTŐ: INSOMNIAC
PLAY értékelés — **89%**



CALL OF DUTY 3

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



VIRTUA TENNIS 3

KIADÓ: SEGA
FEJLESZTŐ: HITMAKER
PLAY értékelés — **82%**



F.E.A.R.

KIADÓ: VIVENDI GAMES
FEJLESZTŐ: DAY 1
PLAY értékelés — **--%**



FORMULA 1: CE

KIADÓ: SCEE
FEJLESZTŐ: STUDIO LIVERPOOL
PLAY értékelés — **85%**



FIGHTNIGHT ROUND 3

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



NBA 2K7

KIADÓ: TAKE 2
FEJLESZTŐ: VISUAL CONCEPTS
PLAY értékelés — **--%**



UNTOLD LEGENDS: DK

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: SONY ONLINE
PLAY értékelés — **55%**



▶ PLAY!



▶ INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ VALVE ÉS EAUK
PLATFORM PS3, XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDEV



HALF-LIFE 2 Orange Box

FÉL ÉLET TELJES KISZERELÉSBEN



Half-Life 2 ezen kiadása valószínűleg változatosabb élményt fog biztosítani, mint bármelyik másik FPS – hiszen a két kiegészítővel felhízalt alapjátékon felül benne lesz a Team Fortress 2 nevű kaja, kasztokos és csapatmunkán alapuló egymás

elleni rész, illetve a Portal nevű logikai játék, ahol egy teleportot alkotó fegyver lesz a főszereplő.

Az eredeti Half-Life 2 ugye arról szólt, hogy hőszűnket, a misztikus Gordon Freeman megítélés egy különös hatalmú lény, hogy védje meg az emberiséget a Combine néven futó idegen faj terjeszkedésétől. Földön és vízben, gyalogszerrel és járművek hátán, lopakodva vagy vesztül tüzelve, egyedül, vagy emberi, olykor állati segítőkkel megerősödve kellett küzdenünk az okos ellenfelek ellen. A sztori aztán az Episode One néven futó kiegészítővel bővült – melynek középpontjában a menekülés volt korábbi, a ténykedéseink hatására rohamosan összedőlő városból, City 17-ből. És itt jön a képbe az Episode 2, amely már konzolon fog debütálni. Ennek sztorijáról eleddig semmit nem lehetett tudni, most azonban kiderült, hogy hőseink –

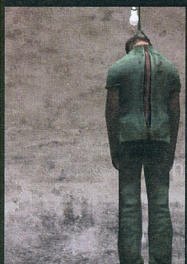
azaz Gordon mellett a csinos Alyx – egy északon levő titkos bázishoz tartanak, ám ehhez egyrészt áll kell kelniük egy hatalmas erdőn, másrészt pedig le kell merülniük az Antlion nevű primitív lények barlangjába is. A szeptember-október tájkára esedékes megjelenés teljes biztonsággal csak az X360-as verzióra vonatkozik, elképzelhető, hogy az EA által külföldön, Angliában fejlesztett PS3-as változat hangyányit csúszni fog...



▶ Az nem repülő, nem is Superman, csak egy ablakon beleselkedő új ellenfél, a Hunter



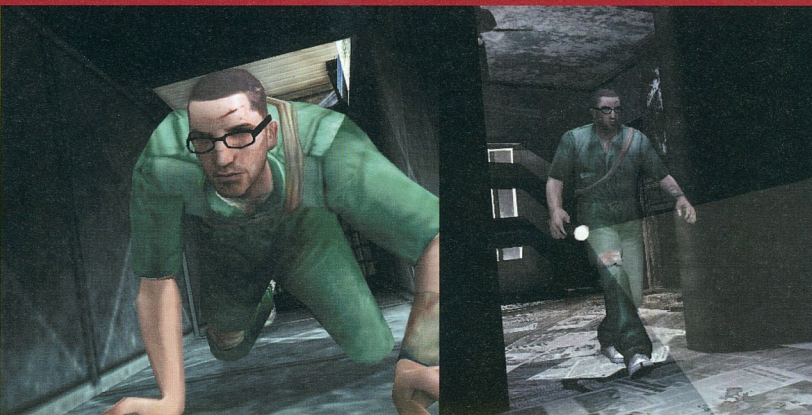
PLAY!



INFO

KIADÓ ROCKSTAR
FEJLESZTŐ ROCKSTAR LONDON
PLATFORM PS2, PSP
MEGJELÉNÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

írta: Infridiel

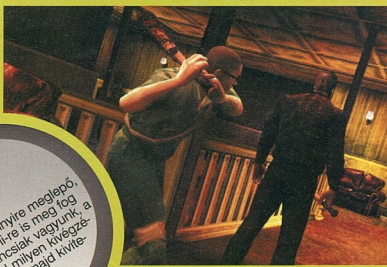


MANHUNT 2

A JÓ ÍZLÉS HATÁRAI KÖRÜL

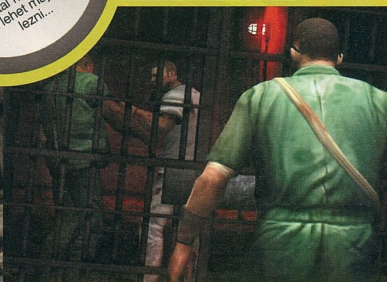
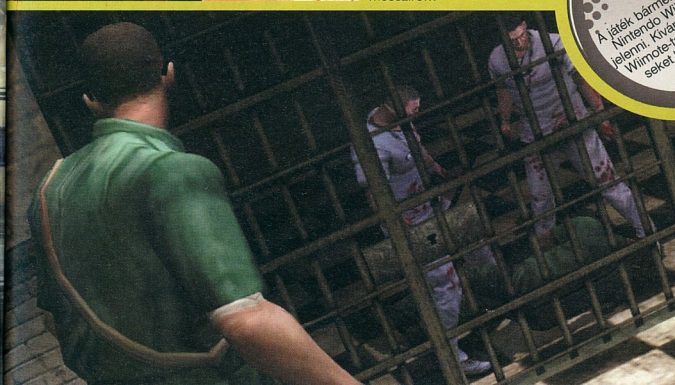
Talán az egyik utolsó nagyobb PS2-es játék lesz a Manhunt 2, mellyel a Rockstar ismét fel fog borzolni pár ideget. Már az előző Manhunt témája sem volt vicces – egy örült filmes számára halomba kellett gyilkolni pár száz agresszív bandatagot –, de amit itt összehoztak, az még azt is übereli. Egy tudós doktort fogunk alakítani, aki, csak, hogy intézete tovább folytathasson egy titkos kutatást, aláveti magát saját szereinek. Azonban nem a hön áhított további kormánytámogatás a

jutalom, hanem egy kiadós örület. Hat évvel később, a Dixmoor elmeegógyintézetben indul maga a játék, ahol Dany Lamb doktorttal meg kell szökniünk egy hirtelen áramszünet leple alatt. Persze ezt mind a szabaduló kollégák, mind a fegyelemre törő örök, nővérek is meg akarják akadályozni – és ellenük ökleink mellett a kegyetlenségünk lesz a fő fegyver. Rengeteg eszközt – nejlonszatyrot, tollat, üvegszilánkot, fadarabot, hogy csak alapvetően ártatlan eszközöket említsünk – lehet bevethni, és ahogy az eredeti Manhuntban, úgy itt is minden lesből indított támadásnak három szintje lesz: gyors, erőszakos és kegyetlen. Legfőbb barátunk itt is az árnyék lesz, de itt az örök elől ez nem nyújt 100 százalékos rejtekhelyet – ha ugyanis a sötétben hangot csaptunk, vagy felderítés közben nekünk jönnek, bizony lebukunk... A grafika maradt a szokásos darabos, olykor zajeffekttel tarkított stílusú, és bizony ezúttal is elmondható: a gyenge idegzetűek, vért nem bírók, fiatallakk kerüljék el jó messzire...



PLAY!

A játék bármennyire megeppó,
 Nintendo Wii-re is meg fog
 jelenni. Kiváncsiak vagyunk, a
 Wii-moorek lehet majd kivite-
 lezni...





PLAY!



INFO

KIADÓ BUGBEAR
 FEJLESZTŐ Bugbear
 PLATFORM XBOX 360
 MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDEV

 free: infotidel
 

FLATOUT

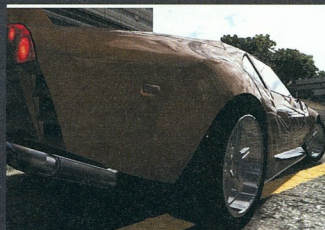
Ultimate Carnage

RONCSDERBI ÚJ GÉPEN

Bár a FlatOut 2 nem volt rossz PS2-n sem, a finn fejlesztők megpróbálják az egészet egy új szintre emelni: az X360-ra készülő Ultimate Carnage kiadás egyfajta rendezői változatnak fogható fel. És ha már a filmes hasonlatot használna, tegyük hozzá, hogy extra jelenetekben és felturbózott effektekben sem lesz hiány.

Ugyan alapvetően egy versenyjátékról van szó, ez inkább háború, mintsem fair playben gazdag nemes viadal. Itt ugyanis a többiek leszorítása, vagy kilökése – mint mondjuk a Burnout-sorozatnál, csak itt némileg reálisztikusabbak a dolgok. Nincs például nitró, és nem ér véget azonnal valaki élete, ha nekilökjük egy betonfalnak – lehet, hogy a kasztni fele leszakadt, de ha megvan a négy kerék és a motor jókora része, masinánk még, füstölve, szikrázva ugyan, de tovább tud haladni.

☛ Kicsi a rakás, nagyot kíván! S ki tudja vajon, ki áll itt nyereségre?



Összesen 39 pálya áll majd rendelkezésre, melyeken egy időben 12 gép indulhat neki a versenynek (ez rögtön egy 33%-os emelés az eredetivel szemben).

A finn srácok a Destruction Derbyk hangulatát hozták vissza, amit régóta hiányoltunk már!





deti FlatOut 2-höz képest). Minden pályán vagy nyolcezer tereptárgy várja, hogy elsodorjuk, felborítsuk, vagy nekiklojünk valakit, ráadásul most már mindegyikre egyedileg hat a fizika, illetve a remek bevilágítási rendszer is. A kocsik is hasonlóan ki vannak szolgáltatva az erőknél és ellenerőknél: mindegyiken 40 alkatrész található, és mindegyik körülbelül végtelen

☛ Még az alváz is meg van csinálva - igaz, csak azért, hogy szét lehessen venni



MINIGAME

A FlatOut 2 nagy húzása az volt, hogy a sima roncsdebríz mellett lehetőséget adott 12 minijáték nyújtására is. Ezek változón most még népszerűbbek lesznek, hiszen az X360-as toplistákat használó játékoknál mindig ez a helyzet. A minijátékokban a szélvédőn kirepülő szerencsétlen sofőrrel kell jól elozonunk. Lesz, amikor egyszerűen csak minél magasabba kell felitünni, és lesz, ahol "kacsázni" kell vele egy medencében. A sportjátékokat kedvelők sem maradnak móka nélkül, lesz, amikor amerikai vagy európai fociban kell gólt szerezni, vagy a kosáriba bejuttatni. A kedvencünk azonban mégiscsak a póker, ahol egy hatalmas hirdetőtáblára felszegezzet pakliból kell mazsolázni a lapokat.

☛ Vízvidámpark milliomas adrenalinfüggőeknek módon deformálódhat, karcoldhat, extrém esetben le is szakadhat.

A pusztítás sem lesz unalmas, hiszen az új karriermódban a régiek mellé négy új játékmód csatlakozik be, ráadásul ellenfeleink megjegyzik, hogy mikor tettünk nekik nagyon keresztbe, és ezt a későbbi futamokon lesznek szívesek megtorolni. Persze ez hatványozottan érvényesül majd multiban is, ahol nyolcan eshetünk neki egymásnak, a céllal olykor nem is törődve... Ezen felül vicces minijátékokban is versenyezhetünk, az egyikben például a frontális ütközésnél a szélvédőn kirepülő sofőrrel „dartszhatunk”. Látjátok, pontosan ezért kell bekötni magunkat!

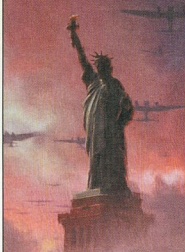
XBOX 360 TOPLISTA

ANGLIA 07.05.05-07.05.12

	C&C 3: TIBERIUM WARS KIADÓ: ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ: EA LA PLAY! értékelés — 88%
	SPIDER-MAN 3 KIADÓ: ACTIVISION FEJLESZTŐ: TREYARCH PLAY! értékelés — 76%
	CRACKDOWN KIADÓ: MICROSOFT FEJLESZTŐ: REALTIME WORLDS PLAY! értékelés — 88%
	GEARS OF WAR KIADÓ: MICROSOFT FEJLESZTŐ: EPIC PLAY! értékelés — 98%
	OBVIOUS KIADÓ: TAKE 2 FEJLESZTŐ: BETHESDA PLAY! értékelés — --%
	GHOST RECON: AW 2 KIADÓ: UBISOFT FEJLESZTŐ: UBISOFT PLAY! értékelés — 90%
	RAINBOW SIX: VEGAS KIADÓ: UBISOFT FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTR. PLAY! értékelés — 87%
	VIRTUA TENNIS 3 KIADÓ: SEGA FEJLESZTŐ: SUMO DIGITAL PLAY! értékelés — --%
	LOST PLANET KIADÓ: CAPCOM FEJLESZTŐ: CAPCOM PLAY! értékelés — 91%
	PRO EVO SOCCER 6 KIADÓ: KONAMI FEJLESZTŐ: KONAMI DIGITAL PLAY! értékelés — 86%



PLAY!



INFO

KIADÓ CODEMASTERS
 FEJLESZTŐ PARK UNLIMITED
 PLATFORM BOX 360, PS3
 MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDEV

Író: Kredenc



TURNING POINT Fall of Liberty

Ha mostanában egy fejlesztő el akarja kerülni az ominózus „ne már megint egy II. világháborús játék!” effektust, az alternatív történelem eszköztárához nyúl, azaz megcsavarja picit a jól ismert történeteket; kiváló példa erre a Resistance: Fall of Man – no és persze cikkünk alanya.

1931-ben Winston Churchillt New Yorkban, a Fifth Avenue-n elütötte egy taxi; a balesetben



1951. december 7-én megindulnak Amerika ellen. Az első meglepetésszerű csapás New York-ot éri, hamarosan elesis Washington is, és a Fehér Háza felkerül a horogkeresztben lobogó (a kampány során is e két városban vitézkedünk majd, illetve kirándulunk Londonban is).

Meglepő módon hősünk nem katona, hanem egy építőmunkás, aki rosszkor van rossz helyen, így egyesek út vezet az ellenállásba, hogy gerillaharcokban vegye fel a kesztyűt az agresszorokkal. Ekképpen tehát a küzdelemben nem annyira a fegyverek dominálnak (egyszerre nem is hordhatunk magunknál komoly arzenált, csak pár készséget), hanem a partizánakciók, azaz a környezet interaktív felhasználása, vagy épp pusztá öklünk ereje. Mindezt hangsú-

Az alternatív történelem, és a hasonló játékoktól szokatlan környezet ígéretesnek tűnik!

lósántult, de más baja nem esett. Nos, a Spark munkásai eljártoztak a gondolattal: mi van, ha a politikus nem éli túl az eseményt? Egy lehetséges megoldás jelenti a játék alapját: Anglia nem lép be a háborúba, nem történik meg a normandiai partraszállás, így egész Európa

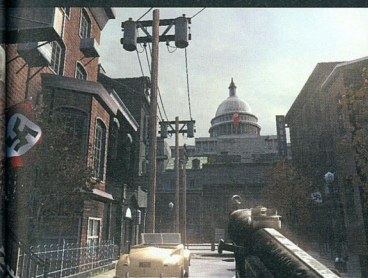
☞ Nem igazán tudom, hogy mi ez, de pár golyót beleereszték

1945 végére náci uralom alá kerül. Miután kiépítették birodalmukat, szuperfegyverekkel és szuperjárművekkel (az arzenál a valóság, II. világháborús cuccok extrapóliált verziója lesz, azaz itt is működik a továbbgondolás, a „mi lett volna, ha” koncepció, csakúgy, mint a kocsik, tankok, repülőök és egyéb eszközök esetében),



lyozzák a speciális, helyzetérzékelny „dónts gyorsan” akciók is: becserkészel hátulról egy náci-t, és hamar határoznod kell: leütöd, elkapod hátulról és a saját fegyverét rántod a gígjárára, vagy mondjuk kihajtod az ablakon (a d-pad megfelelő irányba billentésével dönthetsz). Bár a játék szintiszta FPS, néha a kamera automatikusan külső nézetbe vált, például, amikor fel kell másznod valahova, vagy eme spáci szituációknál.





☘ A reflektorokat célszerű lenne elkerülni



A játék felvállaltan egy háborús-lövöldözés cím, ráadásul elég lineáris is; a készítők a Call of Duty szériához hasonlították (elvégre ugye ők

készítették a Finest Hour), bár annál kicsit „megengedőbb”, nyíltabb lesz. Ami igazán eladhatja, az maga a tálalás, hiszen az izgalmas szcénákat, amelyben az ismert USA -beli nagyvárosokat újszerű „diszletben” látjuk, zepelli-

nekkel, rohamisasok nációkkal, a Harmadik Birodalom színeiben, az Unreal 3 motor kelti életre. Amit eddig láttunk a cuccból, ezen a téren valóban meggyőző volt, reméljük az egész játék során tartják a minőséget...

MEGÚJULT ÚJVILÁG

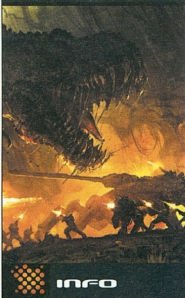


A Turning Pointban szereplő világ nem egy fél perc alatt összedobott alternatív történelem eredménye, a designerek sokat töprengtek rajta, hogy egy hasonló esetben miként is történtek volna a dolgok. A játék New York elfoglalásával indul, a németek ugyanis a kitalált háborús forgatókönyv szerint itt szálltak partra. Az Empire State Buildinget lerombolják, a Central Parkot

felgyújtják, de máskülönben ismerős környéken vitézkedhetünk. Ezt követi Washington, ami ugyan nem annyira romos, mint NYC, viszont minden épületen horogkeresztes zászlók lengedeznek. A végjáték már a tengeren innen, Londonban játszódik, de arról nincsenek infók, hogy a fejlesztők miként is képzelik a várost hatéves német megszállás után...







info

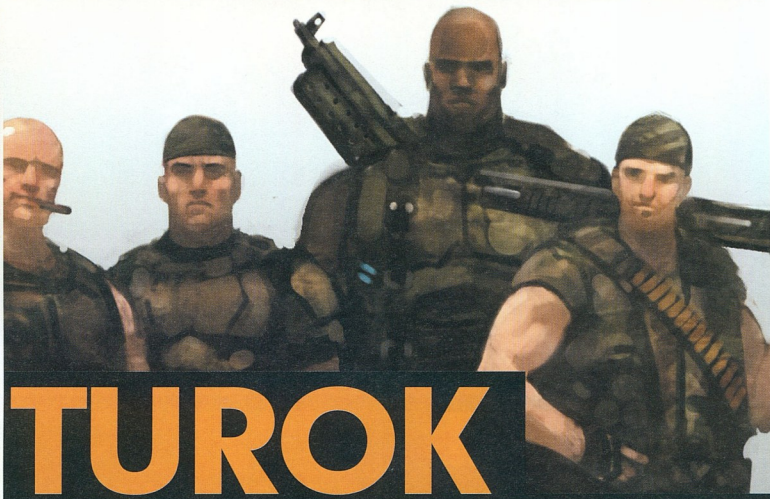
KIADÓ DISNEY INTERACTIVE

FEJLESZTŐ PROPAGANDA

PLATFORM PS3, XBOX 360

MEGJELENÉS 2008

írta: Infield



TUROK

PALEONTOLÓGUSOK BÁLJA

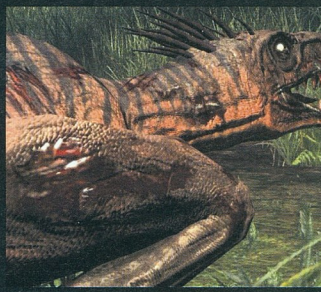
Az első Turok legendássá vált, hiszen jószerivel ez volt az első működőképes, élvezhető FPS konzolozás, aztán a sorozat egyre gyengébbé vált, és a fordított evolúció a Turok Evolutionnel fejeződött be, ami már a pocskéknál is rosszabb volt, és úgy nézett ki, hogy a képregényhős digitális kalandjainak végleg befellegzett.

Nagy bátorságra vall, hogy valaki elővette a témát – bár az talán még mindig magától értetődik, hogy a fejlesztők a kiadóval karöltve mantrázzák, hogy ez a Turok nem az a Turok. És tényleg, azon túl, hogy ez is FPS, és ebben is lesznek dinoszauruszok, nem sok közös van az új alkotásban és a régi sorozatban...

Ezúttal nem Turokot, a proféciák és egy idegen erő által megváltónak kinevezett indiánt fogunk alakítani. Nem, most Joseph Turok bőrébe bújhatunk, aki valamikor a közeljövő (még 2100 előtt vagyunk) egyik elit osztagában parancsnok. Feladatunk egykori mentorunk le-

vadászása lesz, ám ehhez utánunk kell menni. A tantóbácsi viszont elköltöztött egy buja erdőkel bebogolyált bolygóra, így a játék túlnyomó részében a dzsungelben fogunk oszoni. A játékmenet fele részt az egyedüllétre, a magányos kommandózásra, a másik fele pedig a társas harcra fog oszlni. Bármilyen helyzetben is legyünk azonban, az biztos, hogy hatékony fegyverzetben nem lesz hiány: lesz király lángszóró, az ellenfeleket a fákhöz szögöző nyílvető, és remélhetőleg a jó öreg agykiröccsentős Cerebral Bore is tiszteletét teszi. A játékban lesznek járműves szakaszok is, hisz enélkül ma már FPS-t nem lehet kiadni, de ami ennél is jobb, lesznek semle-

ges erők is a hatalmasnak ígért pályákon. Igaz, a semleges szó talán nem festi le megfelelően a borzalmasan nagy, és mindenkire agresszívan támadó dinoszauruszokat... Ezek a saját kis intelligenciájuk alapján legelésznek a pá-



» A kérdés az, hogy most ki fog elűzni kit?





☛ A fegyverek brutalitásával nem lesz gond



lyán, és ha kellő helyre csajjuk őket, vagy az ellenfelet vezetjük a környékükre, akkor élő fegyverként is bevethetjük őket. Mondjuk, ha mi kerülünk rosszkor a szájuk elé, akkor kampec...



Ráadásul ez multiban is működni fog, a legtöbb játékomban (értsd: mindenben, ami nem kaotikus deathmatch) lesznek ilyen lények, melyek a pálya random helyein születnek meg, és utána vidáman lakomáznak a jobbára egymásra figyelő játékosok közül. Persze le lehet őket vadászni, de hát mikor lenne könnyebb levadászni nyalakit, ha nem éppen akkor, amikor egy tíz-méteres hulló elől menekül. A CTF meg külön vicces lesz, hiszen amint felkapjuk a zászlót, az női dinóhormonokat kezd el sugározni, annál erősebben, minél régebb óta van a kezünkben a cucc. Így aztán nincs bujkálás órákig egy sötét sarokban, mert hamar jön valaki, hogy lerádjaja az arcunkat... Egy másik játékmód pedig arra épül – klasszikus kooperatív-mód helyett –, hogy akár 16-an is együttműködve végezzünk ki arénaharcban pár ivarérett, génmódosított és borzasztó ideges T-Rexet.



FALLOUT 3

A Bethesda mostanában fürdik a pénzben - az Oblivion ugyanis hatalmas pénztermelő volt a számukra, ugyanis még a PS3-as premier és az X360-as kiegészítő megjelenése előtt elérték a majdnem négy milliós eladott példányszámot. Ezt a hatalmas pénztömeget most - azon túl, hogy egy apró csapat már dolgozik az Oblivion majdnani folytatásán - a Fallout 3 elkészítésébe ölik.

Ez a sorozat PC-n vált kultikussá, az egy szem konzolos mellékágot célszerű lenne minél hamarabb elfelejteni. A program bemutatása június közepén várható, de addig is szereztünk pár információt. A játék a Fallout 2 közvetlen folytatása lesz, bár a főhős személye mindenképpen megváltozik. Megmarad a posztapokaliptikus környezet, a sötét, kegyetlen humor, no és persze a taktikus harc. A grafikai és a részletesebb játékelemekről (fejlesztés, pontos harcrendszer) következő számunkban tudunk beszámolni.





PLAY!

INFO

KIADÓ ASCARON
 FEJLESZTŐ ASCARON
 PLATFORM XB04, 360, PC
 MEGJELENÉS 2008. I. NEVEZTEVE

ira: Kredenc



SACRED 2

Fallen Angel

V konzosok életéből eddig kimaradt a német Ascaron okos, ügyes, kellemes kis hack 'n' slash játéka, a Sacred. Csakúgy, mint a Diablo, az Untold Legends, vagy a Champions of Norrath, ez a cím is egy hagyományos, izometrikus nézetben játszható „öld meg a szörnyeket, szedd össze a kincseket, légy a világ ura” játék.

AHOVÁ LÉPEK, SZÖRNY TEREM...
 A Sacred fő vonzereje, és egyben szavatosságának záloga a monumentalitás, legalábbis a műfaj és a mai trendek keretén belül. Már maga a játéktér is impozáns, hiszen egy hatalmas, szabadon bejárható világot kapsz, melyben,

hasonlóan például az Oblivionhoz, nem vagy hozzákötve a sztorivonalhoz, azt bármikor megszakíthatod és folytathatod, és közben gyilkolászatsz, fejlődhetsz (a birodalom kétharmada a játék elejétől elérhető). A tiszta játékidő 30-40 órára tehető, közel 650 küldetés vár rád. A választható hősök is változatosak: hat karakter várja, hogy táncaba vidd; az előző részből csak a Seraphim tér vissza, a többiek – Shadow Warrior, Inquisitor, High Elf, Dryad, Temple Guardian – újoncok. Ráadásul ezek közül négy ráléphet akár a gonoszok, akár a jók ösvényére is (a másik két fajnál ez fix beállított: ság lesz), ami két dolgot jelent: egyrészt azt, hogy ez tizféle játékot ígér (így 300-400 órá),

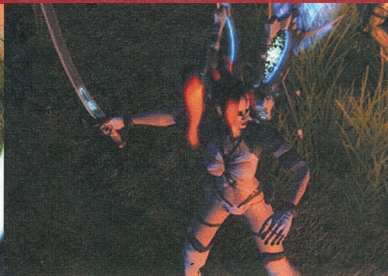
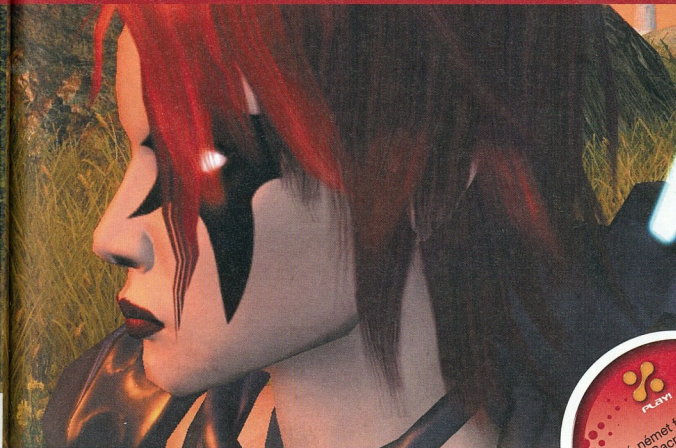
másrészt, hogy az említett több száz küldetés közül csak a választott attitűdödnék megfelelőket fogod megkapni, így ez is tovább emeli az újrajátszhatóságot.

A hat, mint bűvös szám a karakterfejlesztésben is tetten érhető, hiszen mindegyik figura féltucatnyi, csak rá jellemző speciális támadással bír, ezeket a menüképernyőn összekapcsolhatod tetszés szerinti sorrendben, és amikor a kezelőfelületen elhelyezett kijelző eléri a zenitét, egy gombnyomással elsűtheted e rettentő kombót, mellyel alapos rendet vághatsz az ellenség soraiban. Az első rész nagy előnye volt, hogy a helyváltoztatást lovaglással tehetjük gyorsabbá. Nem lesz ez másképp most sem, ám ezúttal hátasaink sem korlátozódnak a zabimádó patásokra: mindenféle szörnyeket, köztük pokolbéli kutyákat és sárkányokat is felnyergelhetünk majd, hősünkötől függően.

Akinek egy játékba nem kell durva történet és kidolgozott karakterek, ezt élvezni fogja!

z Hátasokra is szert tehetünk a játékban, ezek plusz harci képességeket is jelentenek





játékok világát idézi. Kellems dolog, hogy a játékmódok váltásakor nem veszítjük el a gyűjtött tapasztalati pontokat, azaz kalandozhatunk egyet, aztán mehetünk birkózni egymással, majd vissza a „vadonba”. Ha egymás mellett küzdünk, az XP-n osztozunk, amikor pedig társunk kilép, viszi magával a pontjait is.



RESPIRÁL, INSPIRÁL, ASPIRÁL...

Az említett óriási birodalom éli és lélegzik, tőlünk függetlenül is, hiszen az ezernyi NPC önálló életét éli (és attól függően viszonyul hozzánk, hogy jók vagy gonoszak vagyunk-e). A cucc ezúttal teljes 3D-ben varázsolja elénk az elődhez hasonlóan látványos, szín-pompás világot, és kihasználja az adott platform képességeit, így X360-on mindhárom processzormag munkába lesz állítva: egyik magát a játékot kezeli, a másik a látványos effektekért felel, a harmadik arról gondoskodik, hogy folyamatosan érkezzenek az adatok, azaz semmiféle töltögetés ne zavarja élvezetünket. E mellé társul a valós időjárás és napszakváltás, plusz a dinamika és fizika, hiszen minden, a képernyőn lévő objektumnak „saját élete lesz”.

Mivel a Microsoft új konzoljára eddig csupán egyetlen akció/RPG létezik, a Marvel Ultimate Alliance, mely viszont ugye nem fantasy, hanem szuperhősös moka, a Sacred 2 úde színfoltja lehet az Xbox 360 amúgy gazdag, színes kínálatának. Ha sikeres lesz, ez más kiadókat, fejlesztőket is inspirálhat, hogy ez a sokak által kedvelt műfaj meghonosodjon ezen a platformon is. Jelzem, igény volna rá...



káit, illetve ha van már az adott testrészen valami, annak értékeit is láthatod, hogy összeveteshed, a régi holmit tartod-e meg, vagy felhúzd az újat. Pakolászni sem kell folyton: ha valami cucc tutira nem kell, berakhatod a „szemétkukába”, és amint eljutsz egy városba, a helyi boltosnál ennek teljes tartalmát egy mozdullattal pénzre válthatod.

A másik különbség a játékmódokban rejlik. A PC-s verzióban is jelenlévő sztorimód és a szabadjáték mellé konzolon kapunk egy kooperatív módot, melyben másik három havelrel henteletünk online. A kvartett bármilyen variációban összehozható, azaz például egy konzolon két játékos, a másik kettő egy-egy másikon, vagy négyen négy „dobozról”. Ezen kívül lesz két speciális móka is: játékos kontra játékos, és játékos kontra szörny arénacsata, ami kicsit már az MMO-

✚ A barlangok kifosztása sok óránkat lefoglalja majd a Sacred 2-ben

KONZOLRA HEGYEZVE

Az Xbox-verzió alapjaiban nem tér el a PC-s változattól, azonban van két szignifikáns különbség. Az egyik a készletkezelés, melyben előnyben van az egér/billentyű páros, így a germán srácok kitaláltak egy egyszerűbb, gamepadhoz illő megoldást. Az ellenség által elejtett fegyvert, felszerelési tárgyat azonnal karakteredre applikálhatod, a készletben rögtön megjelenik, hogyan befolyásolja ez hosód statisztik-



PLAY!



INFO

KIADÓ VIVENDI

FEJLESZTŐ VIVENDI

PLATFORM BOX 360

MEGJELENÉS 2007. június 26.

írta: Infidel



Timeshift

IDŐTEKERGETÉS

A TimeShift fejlesztésének története majdnem hogy cifrább, mint a játék sztorija – pedig abban bőven van időtűzés is! Először az Atari volt a kiadó, és majdnem meg is jelent a játék – PC-n még egy demó is kijött. Aztán jött hír, miszerint a kiadó dobta a projektet – ekkor jelent

bullet-time-hoz, lesz időléállítás, hogy elbújjunk a túlerő elől, vagy kiszedjük az ellenfél kezéből a fegyverét, és lesz idővisszatekerés, amit leginkább a csúnya halálok és a logikai feladatok leküzdésére lehet hasznosítani. Igen, lesznek logikai feladatok is, bár természetesen nem annyi, és nem olyan összetettek, mint az említ-

tett PoP-sorozat bármelyik részében. Lesz multiplayer is, bár a fejlesztők egyelőre nem részletezték, hogy itt miként fog működni az időmanipulációs móka. Ráadásul a grafika felturbózásával megjelent a fizika is a játékban, a legtöbb falat például szépen, darabonként a földig lehet rombolni.



meg a színen a Vivendi, akik 2006 őszére igérték a játékot, még az év nyarán is.

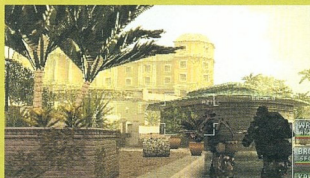
De magint nem jelent meg, a fejlesztők ugyanis meglepő gesztusként kaptak még egy évet. Az idő alatt nem szórakoztak, és újraírták az egész játékot – a színes, majdnem rajzfilmszerű, és nem utolsósorban elég randu játékból így lett sötét, komor hangulatú és elképesztően pófás kis program. A lényeg azonban nem változott, lényegében még mindig egy Prince of Persia-szerű időtekergetős csavarral megbolondított FPS-t kapunk. Lesz időlassítás a klasszikus



SOCOM Tactical Strike

↳ GONDOKODÓS KOMMANDÓS

Előző számunk pletykarovata megemlítette, hogy várhatunk egy új SOCOM-játékot PSP-re (is), és lám, máris megérkeztek az első képek, híradások. Igaz, kicsit



más lesz ez a játék, mint amit eredetileg vártunk, ugyanis nem egy körökre osztott „Tactics” játékot, hanem egy Full Spectrum Warrior-szerű, valós időben taktikázós programot kapunk. Négy emberünk lesz, két kétfős szakaszra osztva, és parancsainkat kiadhatjuk egy, két vagy mind a négy katonának is. A küldetések hasonló stílusúak, mint eddig, csak éppen az előrenyomulás lesz lassabb, a harcokra felkészülés alaposabb. Legalábbis, ha életben akarunk maradni, akkor mindenképp: ki kell használni a fedezékeket, időzített, több oldalról megindított támadásokat kell megkomponálni, no és persze mindig fedeznünk kell egymást. A sikeres küldetésekért plusz felszerelés, extrák (például légi támogatás) jelentik a jutalmat, illetve tapasztalati pontok, melyekkel embereinket lehet fejleszteni. A grafika egészen lenyűgöző, ráadásul a négyfős multi is remeknek ígérkezik: mindenki a saját osztagát irányítja, és harc közben természetesen a mikrofonnal beszélni, egyeztetni is tudunk. Megjelenés októberben esedékes.



✧ Kicsit furcsa, kicsit lassabb, de ez is Socom a javából!

KIADÓ SONY
FEJLESZŐ ZIPPER
PLATFORM PSP
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

STAR WARS Battlefront Renegade Squadron

↳ VISSZATÉRÉS A GALAXISBA

Bár nyílt titok, hogy a Free Radicalnál már készül a nextgenes SW Battlefront 3, a LucasArts, a várakozás kínjait mérséklendő PSP-re is kiad egy exkluzív epizódot. Egyedül játszva egy 11 bolygón (a klasszikusok mellett olyan helyszínekkel, mint a Kessel, az Ord Mantell vagy a Korriban) átívelő kalandot élhetünk át, melyben Han Solo vezetésével indulunk a sítek elleni harcba. Természetesen az most is él, hogy földön, vízen és levegőben egyaránt megpróbálhatjuk kicsinálni az ellenfeleket, csak éppen a járműválaszték nőtt meg tízzel (többek között



lesz lázadó nehéztank, Millenium Falcon és TIE Defender is). Természetesen multiplayerben is alaposan kibővíti a játék: a 16 fős online csaták során mindenki más és más harcossal in-



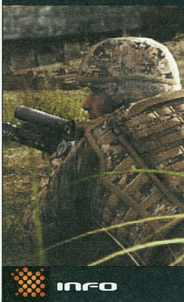
dulhat neki a küzdelmeknek, hiszen száz pont elosztásával kell kialakítani személyiségünket – és erre jönnek még rá a látványbéli extrák, illetve a fegyverválasztás. Multira kapunk új játékmódokat, új hőseket, az űrcsatákhoz kommandírozható, avagy felrobbantható anyahajókat, valamint folyamatosan karban tartott online toplistákat és milliárd statisztikát. A megjelenés szeptemberre van kitűzve.

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZŐ REBELLION
PLATFORM PSP
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV





PLAY!



INFO

KIADÓ CODEMASTERS

FEJLESZTŐ CODEMASTERS

PLATFORM PS3, X360, 360

MEGJELENÉS 2009



OPERATION Flashpoint 2

A

Codemasters nemrég egyetlen modulattal három teljesen új játékot jelentett be, melyekben az a közös, hogy a Colin McRae Dirtben debütáló Neon motorra építenek. Ezek közül csak egyből adtak ki képet – a harcosok a játékból származnak, a háttér pedig egy tehetséges festőművész alkotása –, ez pedig a rajongók óta régóta várt OpFlash 2, minden idők egyik legjobb realiztikus FPS-ének folytatása. Az Operation Flashpoint 2 az előző legjobb tulajdonságait viszi tovább, azaz hatalmas, teljesen szabadon bejárható csatateret kapunk, ahol ránk van bízva, hogy a küldetéseinket mint oldjuk meg. Ehhez elvehetjük az elesettek fegyverzetét, felhasználhatunk bármilyen járművet a civil autókól a hatalmas bombázókig, és mindezt akár

kooperatív módban is megpróbálhatjuk. Az előző egyik legjobb húzása a pályaszerkesztő volt, mellyel tényleg bármilyen kihívásokat állíthatunk haverjaink elé – erről egyelőre nincs hír, de a fentiek fényében igencsak meglepő lenne, ha nem kapnánk meg valamilyen formában.

A másik két játék közül az első egy folytatás, legalábbis részben az. Ez a Race Driver One, ami a legújabb TOCA-játék lesz. Ez Európa, Amerika és Japán ismert pályáira csal majd el minket, ráadásul nem is csak túraautók és hasonló, versenypályára gyártott bőségek belsejében – ugyanis a sorozatban most először tűnik majd fel az utcai, városi verseny. Igaz, a Codemasters szerint ennek vajmi ke-

vés köze lesz a Need for Speed vidám éjjeli futamaihoz, nagymellű hölgyeihez. A lenti képek még színén nem a játékból származnak, csak amolyan kedvcsinálóként funkcionálnak. Mondjuk eredményesen... A harmadik játék egy akciódús szerepjáték lesz, mely az ókori görögökhöz játszódnak, és az olyan legendás hősök szerepét vehetjük át benne, mint Herkules vagy Odüsszeusz. Csak ne, hogy jöjjen egy Kratos nevű, kopasz és dühös alak...

2 A Race Driver One remek kis szimulátornak ígérkezik



A Codemasters három új programja kellően változatosra sikerült, várjuk őket!



LAST Remnant

FINAL FANTASY ÖTVÖZÉSE A DYNASTY WARRIORRAL

A Square Enix nemcsak a Final Fantasy meg a Dragon Quest szeriáki híhetetlen tempójú szaporításával foglalkozik, hanem szerencsére az új sorozatok megalkotását is fontosnak tartják. Legújabb ilyen termékük a Last Remnant, melynek különlegessé-

Unreal 3 motort használja, méghozzá különleges, idegen lények és hatalmas, Remnant nevű ósi szobrok köré épült városok megjelenítésére. A kalandrész hasonló a Squaresoft-hagyományokhoz: hőseink csapatával városok közt vándorolhatunk, kisebb viadalokat vívhatunk meg, tápolhatunk. Ám mivel központi karakterünk, Rush Sykes egy hatalmas sereg tábornoka, olykor hatalmas, több száz fős ütökzetekben is részt vehetünk. Ilyenkor nem csak a reakcióink és reflexeink számítanak, hanem az előzetes tervezés is: ugyanis a nagyobb hadmozdulatok is nekünk kell levezényelni. Persze aztán a konkrét ütökzetben már mi is részt vehetünk, optimális esetben az ellenséges seregvezér eliminálásával.



■ A grafika egészen lenyűgöző, a hatalmas csapatok magukkal ragadnak

ge, hogy inkább a nyugati világunk készül – ennek folyamánként pedig egyszerre fog megjelenni angolul és japánul is. A grafika az

PLAY!

KIADÓ SQUARE ENIX
 FEJLESZTŐ SQUARE ENIX
 PLATFORM PS3, XBOX 360
 MEGJELENÉS 2008

SKATE

BŐ VISELET, TÉRDVÉDŐ AJÁNLOTT

Pár számmal ezelőtt számoltunk be az EA Tony Hawk-verőnek szánt gördeszkás játékról, de akkor még nem voltak részleteink a forradalminak beharangozott irányítási rendszerről. Az információ titkosításának most azonban vége: megtudtuk az első részleteket a Flickit névre keresztelt irányítási rendszerről. A jobb analóg kart mozgatva, teker-

getve lehet előadni a trükköket, az ugrástól egészen a legdurvább flipekig. Valahogy úgy kell elképzelni a rendszert, mint a Fight Night-játékokban bevezetett irányítási rendszert: előre nehéz elképzelni, megszokni nem olyan könnyű, de ha ez sikerült, akkor nagyon nehéz lenne vissza-szokni egy klasszikus, gombnyomkodós kontrollt használó játékra. Érdekes húzás, hogy a

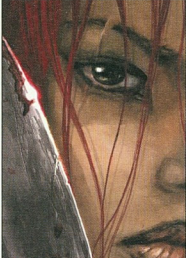


karakterek nem lesznek jobbak a játékban – egyszerűen a játékos lesz egyre jobb, és tulajdonképpen ez jelenti majd a fejlődést. A grafika egyre csak javult, a multik is igen jelentősnek tervezik, úgyhogy kíváncsiak leszünk rá, vajon ez, vagy a szokás szerint novemberben megjelenő új Tony Hawk, a Proving Grounds lesz-e a jobb játék.



PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ EA BLACK BOX
 PLATFORM PS3, XBOX 360
 MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV


PLAY!

INFO
KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ NINJA THEORY
PLATFORM PS3
MEGJELÉNÉS 2007. III. NEGYEDEVÉ

írta: Kredenc



HEAVENLY SWORD

A VÖRÖS AMAZON HARAGJA

C sodásan játszik rá az élet néha a ciklikó kezére, ugyanis e játék egymondatos jellemzése már jó egy éve kering a világban. Miután az eredetileg Xbox 360-ra hegesztett cím nem kellett a redmondinak, a Sony átvállalta, és a 2006-os E3-on be is mutatta; ekkor ragasztotta rá a szakma az ominózus jelzőt: „Goddess of War”...

KRATOS VAGÁNY KISHÚGA

...ez az elnevezés nem véletlen, hiszen mechanizmusában a cím leginkább a God of Warra hajaz, ám ezúttal nem egy izomköösszűt kell terelgetnünk, hanem egy ifjú (ám annál vadabb) lányt: név szerint Norikót. A korábban a Kung Fu Chaosz hegesztő angol Ninja Theory „egyszerűen” csak szabadtalúsú harcrendszerrel bíró, harcművész akció-dramaként aposztrofálja a címet, és ez nagyjából rendben is van. A dráma maga a sztori: a címiből, nagy erejű kardot egy harcos klán őrzi, melyet a játék elején egy hatalomvágyó király seregével lemészárol, hogy hozzájusson a fegyverhez. A főszőcnők lánya, Noriko a kétségbeesett harcban felkapja a szerszámot, és ezzel saját életét is megpecsételi – ám míg él és lélegzik, bosszút áll...

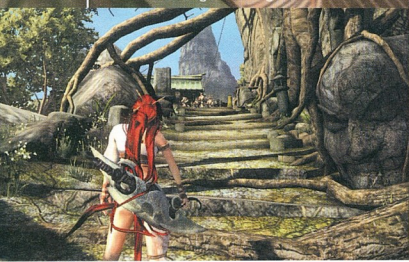
A játék tehát egy slash-'em-up, melyet sokan a GoW mellett a legendás Soul Caliburhoz is hasonlítanak. A lénveg a hullámokban érkező ellenség, majd a pálya végi bossok lamészárása a lehető legváltozatosabb és legbrutálisabb módokon, ám itt a kardozás mellett nagy szerepet kap a keleti harcművészet is. Az egész harcrendszer erre épül; hősönk az L1 vagy R1 megnyomásával kétféle támadóhelyzetbe helyezhető: az egyik a közelharcú erős, melyben egy bazi nagy pallost kapsz kezvedbe, a másik a távolsági, ahol két, egymással összeláncolt kardot

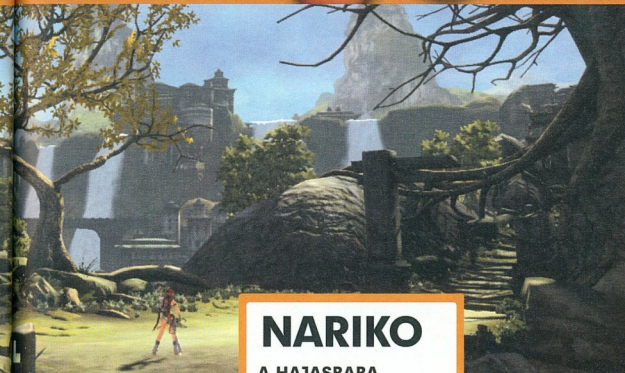
A környezet teljesen interaktív, minden objektum saját fizikával rendelkezik, így aztán Noriko előbb-utóbb a harc közben felaprított berendezés és ellenfelek maradványaiban gázol bokál, és rugdossa azokat mindenfelé. Természetesen ez azt is jelenti, hogy mindezt támadásra is felhasználhatjuk, felkaphatunk és hozzávághatunk ellenségeinkhez sokféle tárgyat egy gombnyomással, ráadásul a gombot lenyomva tartva a kamera a repülő objektum mögé áll, és mintha rajta utaznánk, picit befolyásolhatjuk röppályáját is, ha minden igaz, a Sixaxis teke-



pörgethatsz. Amint megvan az alapbeállítás, a többi akciót már a különféle gombokkal, és ezek kombinációjával indíthatod; az akcióközpontúságot erősíti, hogy blokkolás, védekezés, az egyik támadás alkalmas arra, hogy hárítsa a beérkező csapásokat, persze ehhez megfelelő időzítésre van szükség.

❖ Nem sajnós Nariko nem dobja le a ruciját, és nem mártózik meg a tóban





NARIKO

A HAJASBABA

NA képeken ugyan nem mindig jön le, de Nariko haja félelmetesen van modellezve a játékban. Nem véletlen, hiszen a vörös hajzuhatag lett a jelképe a főhősnek és ezzel együtt a játéknak is. A PS3 Cell processzorának hét magja közül az egyik csak azaz foglalkozik, hogy a méteres hajfonatok realizistikusan, de ami talán még fontosabb, hipnotikusan kövessék Nariko minden mozdulát. És mivel akcióban, ugrándozásban cseppet sem lesz hiány, ez a processzormag bizony pontosan annyira igénybe lesz véve, mint azok, amelyek az AI-t vagy a grafikát számolják...

hatunk be, mely lehet egy ellenség ellintézése (magadhoz rántasz egy férfit, majd izomból tőkön rúgod), vagy többé (akár úgy is, hogy a láncos készséget valaki nyaka köré tekered, majd öt fejed felett pörgetve terited la társait). A folyamatosan özönlő ellenség mind saját MI-vel rendelkezik, és igen változatos a támadási re-

résével. Ez a mód egyébként igaz a rakétavető által kilőtt lövedékekre, az eldobott dárdákra is – ugyanis ilyen fegyvereink is lesznek.

Az akció csúcspontja akkor következik be, amikor a képernyőn látható mérce eléri a maximumot, ekkor speci mozdulatokat mutat-



TOM CLANCY'S ENDWAR

A Ubisoft Shanghai a Splinter Cell Double Agent X360-as verziójáért felelt, így nem véletlen, hogy következő játékuk is nextgen gépekre – igen, többes szám, hisz PS3-ra is jön – készül. Sőt, még a világ is maradt ugyanaz, hiszen az új program teljes címe Tom Clancy's EndWar. A 2020-ban, egy kiújult hidegháborút lezáró amerikai-orosz háború idején játszódó EndWar új szint hoz a Tom Clancy-világba, hiszen egy stratégiái, vagy inkább taktikai játék lesz. Építkezni nem kell, bányászni sem, cserébe viszont nem lesz sztratoszférába telepített nézet sem – ehelyett mindig az egyik egységet irányítjuk közvetlenül, a többieknek pedig parancsokat adhatunk ki. Érdekes, hogy a fejlesztők az amerikai focis Maddenhez hasonlítják a játékményt: az adott helyzethez kitalálunk egy megoldást, aztán megpróbáljuk azt végrehajtani, esetleg igazítva a megváltozó körülményekhez (elmondásuk szerint a Madden is stratégia, és az irányítást is onnan csörták). A fegyverzet a mai gépek modernizált verzióból áll majd, a grafika pedig a Ubisoft-hagyományokhoz híven földbedöngölő...





pertoárjuk, tehát oda kell figyelned, kívül szemben milyen taktikát alkalmazol, ráadásul ellenfeleid eszköztárában sportszerűen módon ott szerepel majd a védekezés is, amin szintén áll kell hámoznod magad.

⚡ Hatalmas tömeg gyűlt össze az ifjú énekesnő dedikálására

DRÁGASÁGOM...

Ha előző számunkban a Lairt úgy mutattam be, mint a referenciát a PS3 képességeire, akkor ugyanezt megtehetem most is. A projektről mindent elmond az a tény, hogy a játék összes fontos karakterét motion capture eljárással keltik életre, melyet Peter Jacksonék trükkstúdiója, a Weta készít, és Gollam, azaz Andy Serkis is részt vesz a felvételeken. Ő alakítja a gonosz

⚡ Ez valószínűleg minden idők legkevesébe praktikusan megtervezett kardpengéje

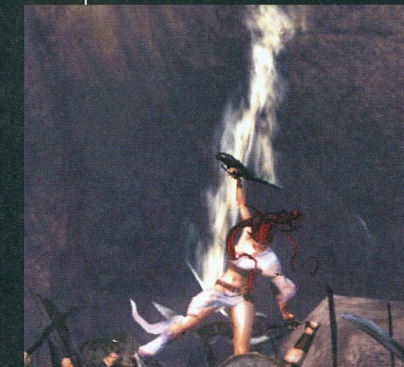
hető speciális hatásával nyakon öntve. Mindez egyébként meg is látszik a címen, mindenki, aki látta, kiemeli, hogy játékban soha nem tapasztalt még ilyen sima, folytonos, szinte élet-szerű animációt, és hogy jelenleg ez az egyik legjobban kinéző PS3 játék.

Nem tudom, mi baja volt annak idején a Microsoftnak a projekttel, most mindesetre a Sony büszkesége, a japánok úgy hurcolják kör-

A PS3 idei felhozatalának egyik legjobbjá lesz. a Heavenly Sword....

uralkodót – nemcsak mozgással, a hangját is adja –, plusz a forgatókönyvbe és az akciórészek rendezésébe is beleszólt. A játék a sárkánylovaglás címhez hasonlóan alaposan megizzasztja a Cell proci és az RSX-et egyaránt. A keleti mitológia és a nyugati fantasy-világ keveredik elképesztően látványos tálalásban, a következő generáció minden elképzel-

be, mint a véres kardot (hogy stílszerű legyen) – és teljes joggal. A Heavenly Sword a PS3 szletelés sztenderdje lehet – no persze, míg be nem fut a bátyuska, hogy helyre tegye az isteneket és a világ rendjét, de az már egy másik történet. Bár azért megnéznék egy Kratos kontra Noriko meccset egyszer. Nem lenne semmi látvány...



PLAY!



INFO

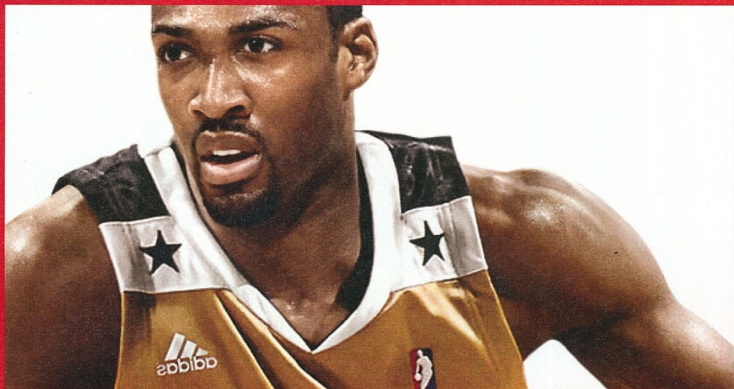
KIADÓ ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ EA CANADA

PLATFORM PS2, PS3, X360

MEGJELENÉS 2007. IV. HEGYEDÉV

írta: Infridel



NBA LIVE 08

KOSÁRLABDALIGA 2008-AS MÓDRA

Atavalyi NBA a rajongók nagyjából egységes véleménye szerint alapos melléfogás volt, így nem véletlen, hogy a fejlesztők alaposan elgondolkodtak a dolgokon, és visszatértek az alapokhoz – a keveseket érdekli, vagy éppen csak a látványt javító intézkedések helyett a játékméleten próbálnak meg minél többet javítani. Ebből kijut a kosárlabda minden területének, többek között a támadásvezetésnek, a védekezésnek, a zsákolásnak és a dobásoknak, valamint a mesterséges intelligenciának. Milliányi új animációt, mozdulatot alkottak meg a játékhoz, rengeteget javítottak a labda fizikáján, ráadásul online téren is nagy for-

radalom várható. A kiadót két képen mondjuk ezekből a dolgokból semmi nem látszik, viszont az tisztán leszűrhető, hogy a grafikáért felelős alkalmazottak sem pihentek ez elmúlt hónapokban.

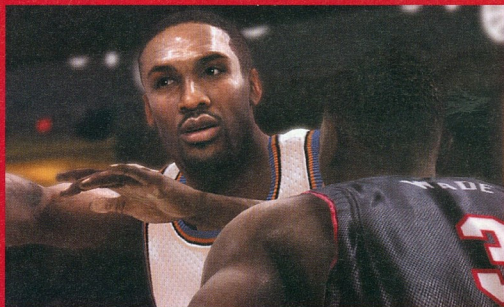
Ráadásul minden beszámoló szerint a játék már folyamatosan 60 képkocka/másodperc sebességgel fut, ami a szaggató, akadozó NBA 07 után önmagában is jelentős javulásnak számít.

TIGRIS

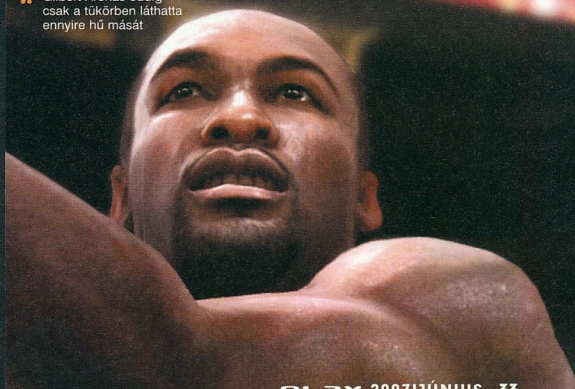


TIGER WOODS 2008

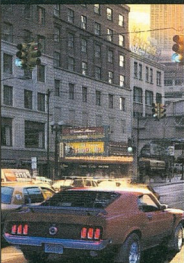
▶A Tiger Woods legújabb része a blogoló, YouTube-ot néző netes generációnak készül. Egyfelől feltöltöttük kamerával készített fotókat, és ebből készít a játék egy új arcot. Másfelől meg visszajátzásainkat, különleges ütéseinket elmenthetjük, és feltölthetjük a GamerNet hálózatra. Ha valaki letölti, és jobban csinálja, kapunk egy üzenetet, és ekkor megindulhat a versengés. Emellett persze lesznek más újdonságok: 15 teljesen kidolgozott helyszín, minden eddiginél durvább időjárás-i körülmények és kicsit módosított úti rendszer.



▶ Gilbert Arenas eddig csak a tükörben láthatta ennyire hű mását



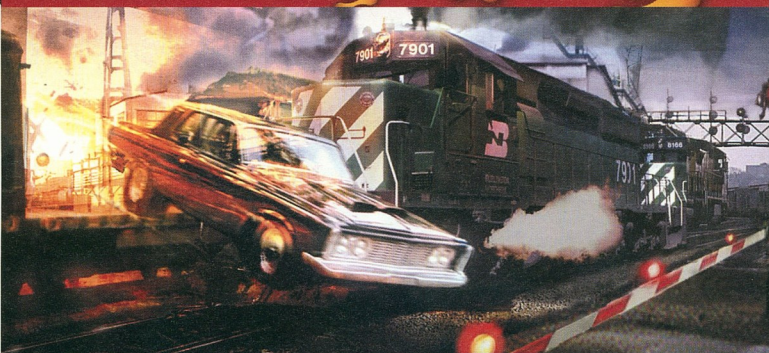
PLAY!



INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ CRITERION
PLATFORM XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

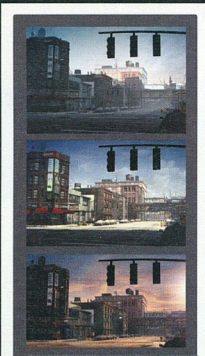
forrás: infotitel



BURNOUT Paradise

ZÚZDAPARADICSOM

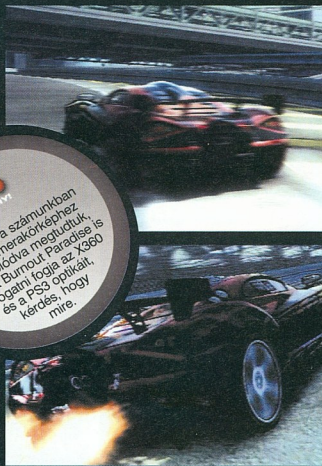
Pár számmal ezelőtt exkluzív tudósítást olvashattatok a Play! hasábjain a legújabb Burnoutról, amely már nextgen gépekre érkezik, és ennek megfelelően kicsit átalakul. A végül Burnout Paradise címmel keresztelt játékban egyetlen hatalmas város szerepel majd, melyet szabadon járhatunk be, bármiféle töltögetés vagy különálló versenymódok nélkül. A Need for Speedek mintájára a versenyeket felvehetjük a város meghatározott pontjain, de ha csatangolás közben összetörünk valakit, az is kihívhat minket egy kis spontán futamra. És ami az egészben a legjobb, hogy



NAPSZAKOK

A fejlesztők büszkék arra, hogy a dinamikus fény-árnyék effektusok segítségével mennyei újszerű hatást tudtak varázsolni ugyanazon helyszínekre. Erről ti magatok is meggyőződhetek a fenti kollázs trió segítségével. Reméljük éjszaka is lesz benne.

ezúttal online is ugyanez lesz a játék: azt ugyan még nem tudni, hogy egy virtuális paradi-csomban hányan bolyonghat-nak, de így bármikor össze-csapatunk embert ellen-felelkek is. A város maga kínálja majd a Crash-versenyeket, minden tele lesz út-levégásokkal, és persze a folyamatos fejlődést az új és új megszer-zett autók jelen-tik. Persze meg-marad az X360-as Burnout Revenge-ből már ismert videószerkesztő is, amely a visszajátzásainkat alakíthatjuk, vághatjuk meg kedvünk szerint, illetve oszthatjuk meg barátainkkal a neten keresztül.



PLAY!



INFO

KIADÓ SONY

FEJLESZTŐ READY AT DAWN

PLATFORM PSP

MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV

írta: Infociel

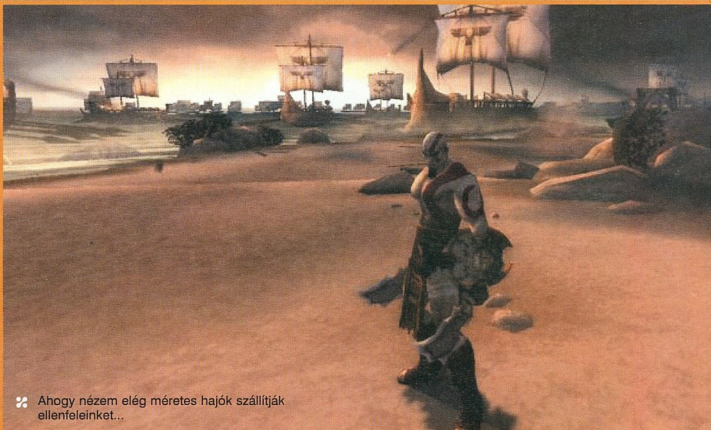


GOD of WAR

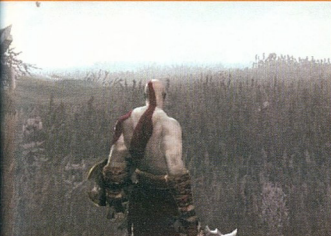
Chains of Olympus

ZEUSZ TÜZES OSTORA

Vége bekövetkezett, amit már hónapok óta nyit titokként kezeltek mindenki: a Sony beismerte, hogy készülődés van a PSP-s God of War. A Chains of Olympus alcímű epizód tíz évvel játszódik az első PS2-es GoW előtt, amikor Kratos még az istenek szolgálatában állt. Ezért aztán mi leszünk Zeusz amolyan problémamegoldói, nekünk kell rendet tenni a görög mitológia még életben levő tagjai



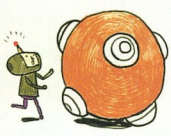
☛ Ahogy nézem elég méretes hajók szállítják ellenfeleinket...



között (a fejlesztők elmondták, hogy kezdének kifogyni az ismertebb ókori hősökből, ellenfelekből, úgyhogy a későbbi részeknél kénytelenek lesznek visszanyúlítani a kevéssé ismert legendákhoz). A játék teljes értékű God of War-epizód lesz, tehát ugyanarra kell számítani, mint PS2-n: óriási pályákra, hatalmas főellenfelekre és látványos harcra. Mint a fejlesztők elmondták, már most sikerült nagyságrendekkel felülmúlni a Daxterrel korábban általuk elért technikai szintet, és a képek alapján tényleg nagyon durva, amit kihozhat az apró kis gépből. Bár a megjelenés még idén esedékes, több dolgot – a főbb ellenfelek, új varázslatok és a belgért járműves (esetleg lovaglás) pálya részleteit – még nem tudtunk a nagyerdművel.



PLAY!



INFO
 KIADÓ NAMCO BANDAI
 FEJLESZTŐ NAMCO JAPAN
 PLATFORM XBOX 360, PS3
 MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV



írta: Infridol

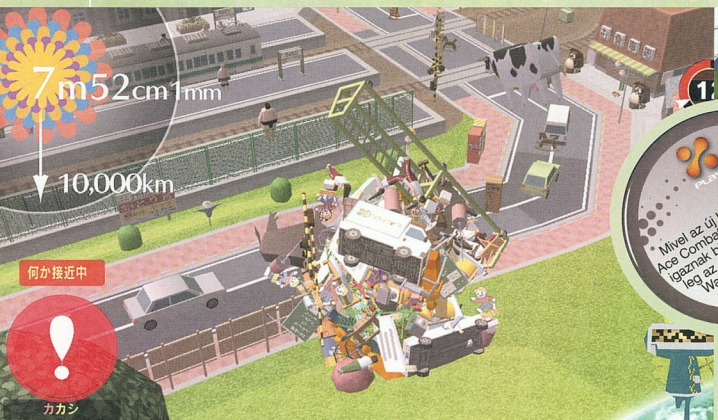


GOMBÓC, DE NEM SZILVÁS

A PS2-es korszak egyik legeredetibb, legegységibb játéka a már nevében is fura Katamari Damacy volt – elvégre nem minden nap lát az ember szemét-

gyűjtögetős programot... A játékban a minden világok urának pirinyó gyermekével kell egy ragadós labdacsopt gurítani a pályán, ami ettől egyre nagyobb lesz. Eleinte még a

beolvaszthatunk a nagy szeméttömbökhöz. És végül a végjátékban már kilométeres nagyságra tehetünk szert, ekkor már az égről is begyűjthetjük a felhőket, vagy a tengerekből



Mivel az új Katamarit és az Ace Combat 6-t ígérték playta ígaznak bizonyult, vélecszintű leg az sem lenne, hogy a Wotnammer, a Mark of X360-ra.

a kisebb szigeteket. A fura grafikához és az egyedi játékménethez egy teljesen kerge univerzum, illetve csodálatosan hibbant zene tartozik. És bár a Namco a sikertelen PSP-s epizód után közölte, hogy nem lesz több rész, most megdondolták magukat.



☞ Növekszik a gombóc, ki tudja hol áll meg...
 tük és a gyűszük is túlságosan nagyok hozzánk, később pedig már embe-
 reket, vagy akár há-
 zakat is

A Beautiful előtaggal ellátott új Katamari nem lesz sokkal gyönyörűbb, mint elődei – sőt, a megnövekedett felbontást leszámítva tulajdonképpen semmi nem változott. És persze biztos vannak olyanok, akikre a hányinger jön a képek láttán, nekünk mégiscsak tetszik ez a szilizált látványvilág. És bár a játékménethoz nem változtatták túl sokat (az irányítás továbbra is csak az analóg karokat és a flippergombokat használja), a pályák alaposan megnövekedtek, és helyszínenként több ezer tárgyat szedhetünk össze. Rá-

Beautiful Katamari™



☘ Innen fiúk-lányok már nincs menekés...

adásul ezúttal az online multiplayer-lehetőségekre is sokkal nagyobb figyelem háru! lehet majd együttműködve guberálni, de aki arra vágyik, az részt vehet egy szemétszedő „deathmatch”-ben is, ahol az győz, aki a legtöbb cuccot tudja elhalászni a másik orra elől. A játéktér is kibővült, egyes pályákon akár már az



KING

Az Egész Galaxis Királya, vagy ahogy mások hívják, Papa egy retentő hatalmú lény, ám mivel néha iszogot és elővigyázatosság nélkül használja képességeit, sokszor kerül kalamajkába. Az első részben véletlenül megsemmisítette a csillagokat, a PSP-s szálaban pedig egy véletlen cunami-val sikerült ledézereznie egy szigetet. A hibáit persze nekünk, a fiának kell rendbehozni...

egész Földet is felgöngyölíthetjük... és ki tudja, talán végre más bolygókat, egész galaxisokat is begyűjthetünk. Mindehhez egy teljesen új zenei anyag járul, amely remélhetőleg legalább olyan jó lesz, mint ami az alapjátékhoz járt: mert hogy a Wanda Wanda című számot minden nap jó sokszor meghallgatjuk a szerkesztőségben!

☘ A gyűjtőgépet kicsiben fogjuk kezdeni



PS2 TOPLISTA

ANGLIA 07.05.05-07.05.12



SPIDER MAN 3

KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZTŐ: VICARIOUS VISIONS
PLAY értékelés — 55%



GOD OF WAR II

KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: SONY SANTA MONICA
PLAY értékelés — 99%



BUZZ! THE MEGA QUIZ

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



UEFA CHAMPIONS 06-07

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA CANADA
PLAY értékelés — 78%



MOH: VANGUARD

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



TMNT

KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL
PLAY értékelés — 76%



FREE RUNNING

KIADÓ: REEF
FEJLESZTŐ: REBELLION
PLAY értékelés — 69%



FINAL FANTASY XII

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



BRIAN LARA INT. CRICKET

KIADÓ: CODEMASTERS
FEJLESZTŐ: CODEMASTERS
PLAY értékelés — --%



WORLD SNOOKER 2007

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





PLAY!



INFO

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ SEGA DRIVING STUDIO
PLATFORM XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS 2007. IV. NEGYEDÉV



írta: Infódel



Még a kamera is telemet szárral, a kocsikról nem is beszélve

SEGA RALLY Revo

DAGONYÁZÁS 200-AS TEMPÓNÁL

Az eredeti Sega Rally pontosan 12 éve jelent meg a játéktérmekekben, és hatalmas, belüls borításuknak, no meg vidám, izgalmas versenyeknek köszönhetően hatalmas sikert arattak. Azóta volt pár folytatás, a legutóbbi például már annyira gáz volt, hogy Japánon kívül már nem merték kiadni. Sebjá, az idei epizód mögött már egy teljesen új, Angliában dolgozó csapat áll, akiket a Colin McRae, a Burnout és a Midnight Club szériák korábbi alkotóiból toboroztak össze.

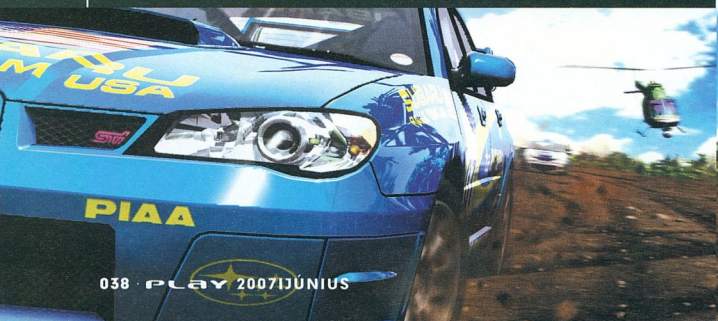
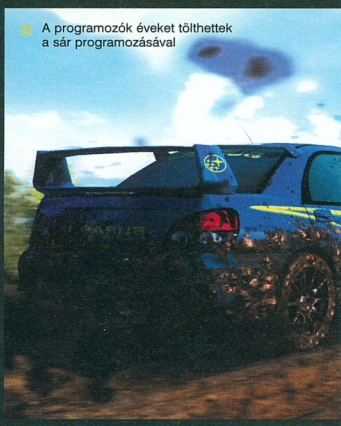
A sorozat legújabb tagja a korai részek stílusában készült, azaz a valóságához nem lesz feltétlenül mindig köze, viszont cserében hihetetlen feszültséggel teli versenyeket tud nyújtani. Ez persze nem jelenti azt, hogy löksimán be lehet venni a sáros kanyarokat, ugyanis a talajnak hatalmas befolyása lesz a vezetési modellre. Ez leginkább annak köszönhető, hogy a Revo lesz az első autós játék, melyben a járművek valódi, poligonban kifejezhető nyomot hagynak

A teljesen új fejlesztőcsapat következő munkája várhatóan a szériában a sikertelmei gyökeres Daytona USA feltámasztása lesz.

a talajban. Persze nem feltétlenül az aszfaltban, de a sáros, esetleg poros úton bizony olykor arasznyi mély nyomot hagyhatunk magunk után. Ez olykor segít majd minket a következő körökben, mások viszont csak felgyűlnek vízzel, és csak csapdát jelentenek a nyomunkban haladóknak, vagy akár később magunknak is. Ráadásul, egyfajta speciális bónuszként a sár hihetetlenül látványosan ragad rá az autóra – nem véletlen, hogy a Sega eddig kizárólag a dzsungel-sáros helyszínről adott ki képeket, hanyagolva a hegyi, havas, sivatagos és városi helyszíneket.

A dágványozáshoz 34 autó áll rendelkezésre, melyek között ugyan nem feltétlenül lesz szá-

A programozók éveket tölthettek a sár programozásával





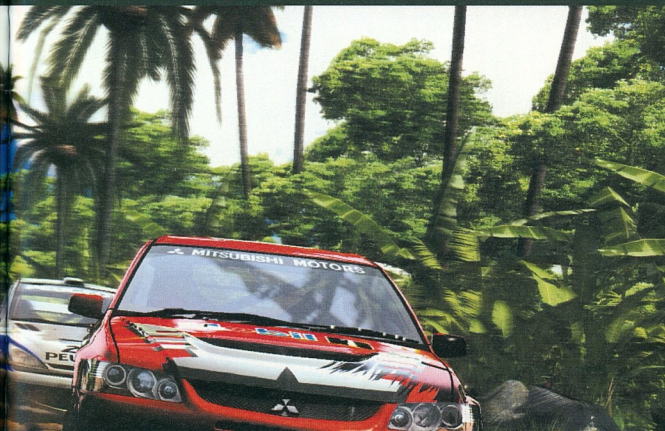
Ugyan újítást nem sokat fog hozni a Sega Rally Revo, ám így is nagyon várjuk!

mottevvé eltérés, legfeljebb a két-, illetve négyké-
rűk-meghajtásban, illetve a végsebességben.
Törés legfeljebb kozmetikai szinten lesz, azaz

hiába kopik-horpad-török az autó, a teljesítmé-
nye hangyányit sem változik. Online öt ellenfél-
lel akaszthatjuk össze a lökhárítókat, és észek a
viadalokon még néhány teljesen örült jármű-
vet is megnyithatunk – egyelőre nem tudni,
hogy ez pontosan mit is jelent, mindenesetre
egy traktorra mi bevezetnénk...



⚡ A sebességértetre várhatóan
senkinek nem lehet panasza



PSP TOPLISTA

ANGLIA 07.05.05-07.05.12

CALL OF DUTY



CALL OF DUTY: ROADS...

KIADÓ: ACTIVISION

FEJLESZTŐ: AMAZE

PLAY értékelés — **70%**



RATCHET AND CLANK: SIZE...

KIADÓ: SONY

FEJLESZTŐ: HIGH IMPACT

PLAY értékelés — **93%**



VIRTUA TENNIS 3

KIADÓ: SEGA

FEJLESZTŐ: SUMO DIGITAL

PLAY értékelés — **81%**



GTA VICE CITY STORIES

KIADÓ: TAKE TWO

FEJLESZTŐ: ROCKSTAR LEEDS

PLAY értékelés — **91%**



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ: EA CANADA

PLAY értékelés — **--%**



LEGO STAR WARS 2

KIADÓ: LUCASARTS

FEJLESZTŐ: TRAVELLER'S TALES

PLAY értékelés — **80%**



SONIC RIVALS

KIADÓ: SEGA

FEJLESZTŐ: BACKBONE

PLAY értékelés — **69%**



300: MARCH TO GLORY

KIADÓ: EIDOS

FEJLESZTŐ: COLLISION

PLAY értékelés — **50%**



DRIVER 76

KIADÓ: UBISOFT

FEJLESZTŐ: SUMO DIGITAL

PLAY értékelés — **70%**



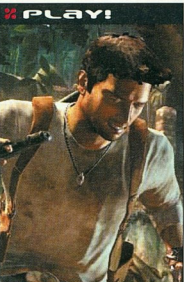
BURNOUT DOMINATOR

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ: EA UK

PLAY értékelés — **75%**





INFO

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



Írta: Kredenc

UNCHARTED Drake's Fortune

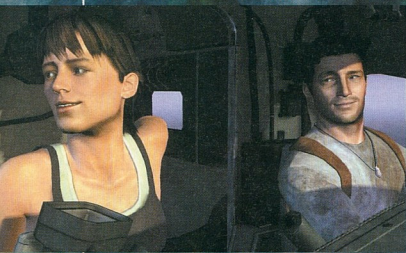
Nem lebecsülendő, ha egy játékefejlesztő stúdió két sikerszériát is össze tud hozni két konzolon – a Naughty Dognak ez sikerült, hiszen a PS-en a Crash Bandicoot, a PS2-n a Jak & Daxter vált nemcsak alapművé, de a popkultúra meghatározó címévé. Ezek után mi sem természetesebb, hogy a kaliforniai srácok a

PS3-ra egy teljesen új cuccot hegesztenek. Aki azonban ezúttal is valami rajzfilmszerű, könnyed mókázást vár, alaposan meg fog lepődni: vasat izzasztó technológia, hús-vér emberek, kaland és izgalom...

ÖRDÖGI ŐS ÉS HASONSZÓRÚ UTÓDJA

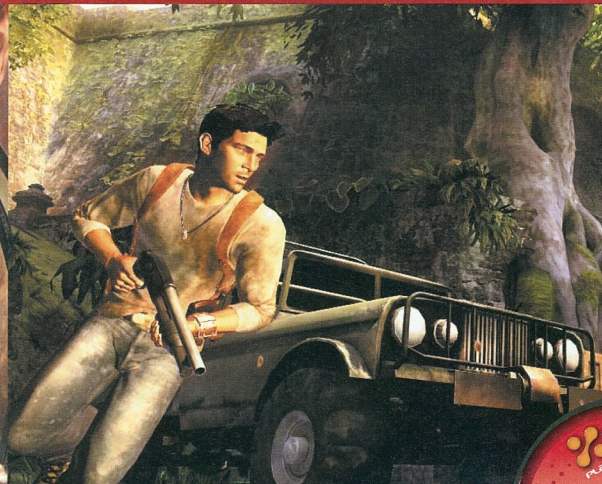
Sir Francis Drake, őfelsége kalóza, a „hét tenger ördöge”, aki Magellán után másodikként hajózta körül a Földet, ám ő volt az első, aki élve tért vissza az útról. Legendás figura, méltó arra, hogy egy játék hőse legyen – de esztünkben csak jelkép, hiszen az áltunk terelt karakter kortársunk, a középkori kalandor késői leszármazottja, bizonyos Nathan Drake. Legálábbis ő szentül meg van győződve eme eredetéről, és el is határozza, hogy ezt bebizonyítja – az első kiindulópont egy titkosított felirat egy gyűrűben, mely családjában apáról fiúra száll. A nyomozás megdöbbentő fordulatot vesz. Mint azt a történelemből tudjuk, Francis

Drake 1596. január 28-án Portobello panamai város közelében verhasban elhunyt, holt-



✘ Ugy tűnik a shotgun ebben a játékban is hatékony lesz





testét hajójáról a tengerbe hajították. Nos, hő-sünk megálálja a koporsót, ám benne nem őse csontjaira lel, hanem egy rejtélyes könyvre, mely szerint a nagy hajós az Amazonas felé vette utolsó útját, és onnan nem tért vissza. Sokat nem rágódhat a dolgon, ugyanis hajóját modernkori kalózkodók támadják meg, és máris belekerülünk az akció közepébe, hogy aztán az események forgószíze végigsodorjon minket a braziliai esőerdőtől a csendes-óceáni térség közepén fekvő elfeledett szigetig, ahol egy különös spanyol kolónia romjai rejtik Sir Drake hagyatékát.

A fejlesztők szándéka szerint a játék filmszerű sztorivezetést kínál a PS3 által elvárható látványvilággal életre kelve. Nathan Drake egy igazi akcióhős lesz, akinek karakterét a klasszikus akció/kaland játékok, a kalandfilmek és ponyvaregények legemlékezetesebb figuráiból gyúrták össze, egészen a mai, történelmi háttérű krimi-ig, fogalmazhatunk úgy is: Indiana Jonestól a Da Vinci kódig...

A kalapos-korbácsos dokit nem véletlenül említettem, hiszen Drake alapvetően rá hajaz, ugyanis a történelem által hátrahagyott titkok, talányok megfejtéséhez természetes tehetsége van, és ő is inkább használja az eszét, mint hogy rögtön a fegyveréhez kapjon, bár azzal sem bánik ügyetlenül. Kapességeire szükség is lesz, hiszen ahogy talán a fenti felütésből kitálálható, hő-sünk

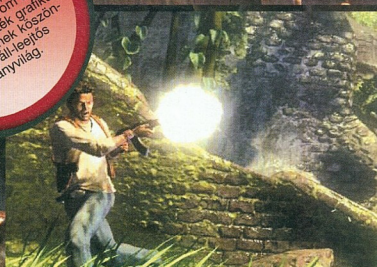
kincs vadásszá válik, ennek minden árnyoldalával, az-



A Naughty Dog programozóknak a játék grafikus motorján, ennek köszönhetően az al-lejtos látványvilág.

az csempészek, fegyverkereskedők és más alvilági figurák között kell ügykednie. A

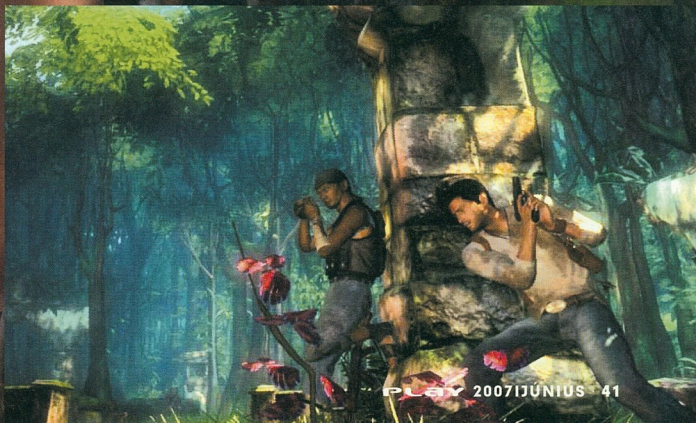
Naughty Dog szándéka az, hogy ezt a karaktert igazán szerethetővé, hitelessé tegye, igazi személyiséggé, aki szinten viszi a sőtlan, érzelmentes, tipizált akciójátékok közé.



Bár a grafika az állóképeken is út, az igazi durvaságot a mozgásanimációk jelentik

Ezt a szálát erősíti az is, hogy barátunknak segítői is lesznek, ahogy a hasonló mozikkban megszokhattuk. Kell egy nő, akit ez esetben Elena Fishernek hívnak – ő dokumentumfilmes, aki Nathan kincséréséről forgat. És kell egy idő-

Indiana Jones kicsit fiatalabb kiadásban - nagyjából ez lesz az Uncharted.





✱ Fűtyülsz, és felzavard az ósok csendjét!

sebb, atyai figura – ő Victor Sullivan, egy dörzsölt kincsvasdász, sok tekintetben Nathan idősebb alteregója, bár múltjának vannak foltjai, mégis mentor és barát lesz egy személyben.

GATYÁT, ÁLLAT FELKÖTNI...

A grafika terén a sráccok kegyetlenül munkát végeztek. Minden karakter és környezet közel lett felépítve, minden elem, objektum egyedi. Mivel a sráccok azt akarták, hogy a karakteranimáció hiteles legyen, hatalmas mennyiségű különféle fázist készítettek.

PS2-n Jak mozgása 200 egyedi animációból állt össze; Nathan jelenleg 1200 elemmel rendelkezik, és ez a repertoár napról napra bővül – a vége kb. 3000 (!) lesz. Mindezek egymással is kombinálhatók, azaz valóban filmszerű a látvány; hősünk lélegzik, érzelmeiket tükröz az arca, a testtartása; soha nem fog kétszer ugyanúgy fedezékbe húzódni, ugrani, támadni, kúszni-mászni. A „popcorn-élményt” 50

percnyi videóval teljesítik ki, melyet motion capture technikával rögzítettek, valós diszlekt között. És hogy valóban úgy érezzük magunkat, mint a nagy vászon előtt ülve, arról még



JOHN DEBNEY

A játék zenevezetőjéé 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 sikercímeit felsorolni is nehéz, hiszen 116 műben hallhatuk muzsikáit; Emmy-díjat nyert a The Young Riders és a The Cape sorozatokért, az ASCAP díját nyerte el a Tudom, mit tétél tavaly nyáron, a Macskák és kutyák, a Bigyó felügyelő, a Skorpiókirály, a Sin City és a Mindenő filmekért, és Oscarra jelölték a Passióért. A játékhoz Londonban, a híres Abbey Road Stúdióban egy 90 fős szimfonikus zenekarral, három napos melóval nyolc CD-nyi anyagot rögzítettek.

lesz, melyben nagy szerep jut a Sixaxis-kontrollernek; egy fatörzs-hídon átsétálva Nathant a vezetőró finom mozgásával kell kiegyensúlyozni, de a járművek vezetésében is nagy sze-

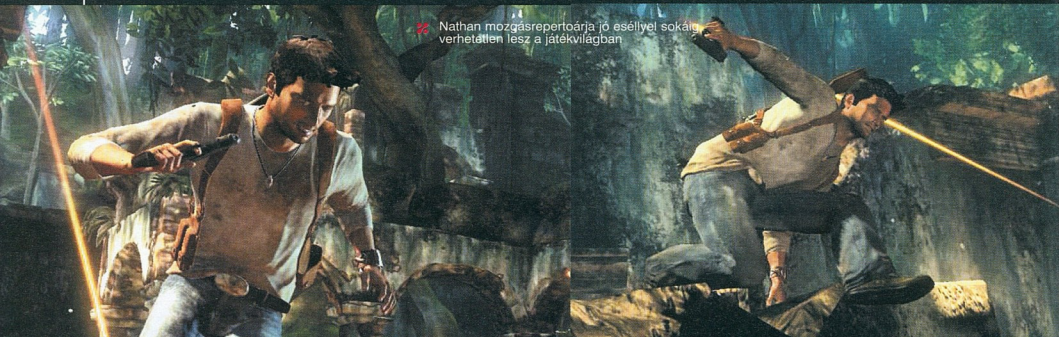


gy ismert szakember gondoskodik, az újkori Prince of Persia játékok kameratervezője (nem véletlenül emlegetik a herceges játékot a Tomb Raider és – tán meglepő módon – a Gears of War mellett ihletadóknak).

Hősünk irányítása is hasonlóan összetett, mégis egyszerű

rephez jut. A rengeteg mozgási lehetőség nem jelent túlbonyolítottságot, hiszen az ugrások például helyzetérzékenyek lesznek, azaz a játékok automatikusan választják ki, hogyan küzdjük le az akadályt.

A csak szólómódot tartalmazó Uncharted már eddig is mindenkit ámulatba ejtett, aki látta. A Naughty Dog, úgy tűnik, nem adja alább, és újabb alapművet készít, mellyel a Sony tovább erősítheti konzolja termépalettáját. Ha kicsit késve is, de lassan valóban megtörténik a japánok platformján is a generációváltás – és ez bizony meglehetősen brutálisnak ígérkezik...



✱ Nathan mozgásrepertoárja jó eséllyel sokáig verhetetlen lesz a játékvilágban.

PLAY!



INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ OMIYASOFT
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV



írta: Infidel



Culdcept SAGA

VARÁZSLATOS TÁRSASJÁTÉK

Jó eséllyel technikailag minden idők leggyengébb játéka a Culdcept Saga lesz X360-on, ám ennek ellenére mi igencsak örülünk európai megjelenésének! Hiba a fapados látvány, és a bevallottan csak mellékesnek szánt, klisékkel teletörténet, a taktikai játékok kedvelői nem hagyhatják ki ezt a csodát. Az ősi, eddig főként Japánban ismert sorozat lényegében mágiával kevert Monopoly: ugyanúgy dobás határozza meg, hogy mennyit léphetünk a táblán, és ugyanúgy az a lényeg, hogy az egyes mezők lefoglalásával megszívassuk a másik három játékost (akár online is, tesszük hozzá...). Ezúttal



persze nem épületeket kell megvenni, hanem az egyes mezőkön különféle szörnyeket idézhetünk a pakliból húzott monszter-kártyáink segítségével. Aki ide belép, vagy manát fizet, vagy varázspárbajt vív a lény ellen – előbbi esetben a mi mágikus bukszáknak hízik, utóbbinál pedig vagy kétszeres díjat zsebelhetünk be, vagy, ha ellenfelünk győz, övé lesz a mező, ezentúl ő szedi az adót. Ez már eddig is sokat ígérő dolog, és ezt még megkeverték

PLAY!
Bár a sorozat Japánban rendkívül népszerű, angolul csak egy része jelent meg, mégis először a SAGA igaz, ott akkorait bukták, hogy hozzáink már nem ér...!

egy elementál-rendszerrel (a különböző lények más és más bónuszokat, máluszokat kapnak a különböző terepfajtákon), és az 500-nál is több különböző kártya közül is csak a fele szörny, a többiek közt van gyógyítás és teleport, manaregeneráció és lopás, kártyalopás és manaszívás... Ha felül tudsz emelkedni a tényleg nem Gears of War-erő grafikonán, és élvezed a hasonló, gondolkodós-taktikázós játékokat, akkor ennél jobb módja nem lesz a nyarad eltöltésének...



40 (ST) 40 (HP)



30 (ST) 40 (HP)



Persona 3

REMSÉGEK ISKOLÁJA



A kissé megtévesztő elnevezés a sorozat negyedik részét takarja, és egyben a széria legmonumentálisabb darabját. Ezúttal egy 17 éves srácot fogunk irányítani, akit a sors egy új iskolába repít. Innentől kezdve tulajdonképpen két játékot kapunk: napközben a suliban kell lennünk, tanulni és válaszolni a tanárok kérdéseire, délután klubokba járhatunk, lóghatunk a többiekkel, csavaroghatunk a városban – mindezek pedig egyrészt statisztikáinkat növelhetik, másrészt meg új szövetségéseket jelentenek.

Mindezekre szükség is lesz, hiszen éjjelkor átkerülünk egy démoni világba, ahol az iskola



helyén egy félelmetesen magas torony van, telis-tele szörnyetegekkel. A harcrendszer lényege, hogy mindenki ellen a megfelelő eleményt kell használni, így megtörhetjük a védelmüket, és újabb támadásokra szerzünk jogot. A játékmenet szórakoztatónak tűnik, a grafika teljesen egyedli, igen stílusos, úgyhogy

csak sajnálni tudjuk, hogy az angol nyelvű verzió nem a kibővített, 30 órával hosszabb japán kiadáson alapul...



PLAY!

KIADÓ ATLUS
FEJLESZTŐ ATLUS JAPAN
PLATFORM PS2
MEGJELENÉS 2007. III. NEGYEDÉV

NARUTO

RISE OF A NINJA

A általában nem kapja fel az ember a fejét, ha egy újabb anime-átírátról hall, elvégre ezekből még úgy is rengeteg van, hogy hozzánk még a tizedük sem jut el. A nagy átlagban száználmasan gyenge játékok közé azonban most új versenyző készül bekapcsolódni, mégpedig a Ubisoft Montreal

gondozásában. Az egyelőre alcím nélküli Naruto-játék ennek köszönhetően egyrészt baromri jól néz ki, másrészt meg igen élvezetesen is ígérkezik. Alapvetően egy kalandjátékról van szó, azaz hősünkkel szabadon kóricálhatunk a hatalmas tájon, a városokban, falvakban beszélhetünk mindenkiel, küldetéseket

vehetünk fel. Az akció leginkább a Prince of Persia-játékokat idézi, hiszen Naruto is tud a falon futni, lengedezni, no meg ugrádozni. A harc viszont – az animének megfelelően – általában csak egy ellenfél ellen zajlik, őt kell a milliányi kombóval, no meg a környezet kihasználásával a földre taposni. Ezen kívül lesz még ugrálás fáról fára, megjelenik a sorozat minden sztárja, és még online veredéseket is rendezhetünk.



PLAY!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDÉV

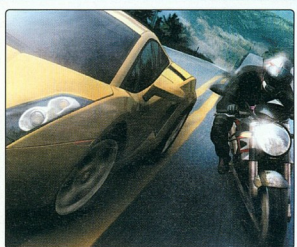
„Játszd újra, Kratos!”

Az utóbbi évek egyik legjobb új sorozata mindenképpen a God of War volt – nem véletlen, hogy a Sony megpróbál mindent kihozni a szériából. A 35. oldalon olvashatsz az új, PSP-s részről, mely derék hősiünk korai időszakába vezet minket, de persze a történet folytatódik is – úgy tudjuk, hogy PS3-ra már készül az igazi harmadik rész. Ebben Kratos ismétetlen nem eszköze, hanem ellenfele lesz az isteneknek, és persze a gép erejének köszönhetően minden eddiginél nagyobb, epikusabb harcokra lehet számítani. Mondjuk egyedül bevágódunk egy ötszáz fős sereg közepébe...



„Korai fecske

A Halo 3-mal kapcsolatban sok konkrét információ eddig nem jött ki – és ez vonatkozik a megjelenési dátumra is. 2007 egyik legnagyobb neve ezzel fog megjelenni, de hogy ez mit is jelent, azt eddig nem tudtuk – most azonban az a hír kelt szárnyra, hogy a vártnál némileg korábban, azaz novemberben kerül a boltokba. Mivel az október a GTA 4 hónapja lesz, minden jel arra mutat, hogy a háromféle Kiszerelésben a boltokba kerülő Halo 3 szeptemberben jelenhet meg.



▶ Hírmorzsa

JAPÁN GYÖNYÖR

Egyes hírek szerint az Atari már készíti a Test Drive Unlimited folytatását, mely a meg nem erősített hírek szerint még nagyobb területen, terepdatumokkal kiegészülve fog megérkezni.

A FEKETE A NYERŐ

A Square bejelentett egy új Final Fantasy játékot PSP-re. A Dissidia című részről egyelőre semmit nem tudni, de a japán spekulációk szerint minden korábbi rész főhősei és főellenfelei szerepet kapnak.

„A harc királyai

A verekedős játékok profi nyúzóit szerint az egyik legösszetettebb, és így legjobb sorozat a kategóriában a King of Fighters. Még napjainkban is 2D-s grafika, csak az egy elleni harcra koncentrált játékmotívum jellemző rá – azonban, ha beigazolódnak a keletről érkező hírek, ez hamarosan megváltozhat. A fejlesztők ugyanis már évek óta dolgoznak a King of Fighters XII című új részen, mely természetesen a játéktérképben fog debütálni, de utána állítólag PS3-on és X360-on is megjelenik. És, ha minden híresztelés igaz, ezúttal 3D-ben fog pompázni a játék...

„Ellenség a láthatáron

A Pökember idén nem teljesít valami jól – szerkesztőségünk véleménye szerint a film egy giccses nyálparádé, és a játékverzió sem tudta kiküszöbölni a csorbát. De az érdekelt felek nem adják fel: még idén, valamikor ősszel megjelenik a következő Spider-Man játék, méghozzá Friend or Foe alcímmel. Erről ezen kívül semmit nem tudni, de a kikerült rövidke videó alapján úgy tűnik, hogy a három film történetét dolgozza fel, szabad játékmotívum helyett kötött szintekkel, lineáris előnyomulással. Rosszat sejtünk...

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

Platinum

THE SIMS 2

Platinum

**THE SUFFERING:
TIES THAT BIND**

Platinum

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

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím:

Telefonszám:

Kézbetét név:

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

COMMAND & CONQUER

TIBERIUM WARS



PLAY!

XBOX 360 LIVE

COMMAND & CONQUER

16+

INFO

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: EA GAMES
MULTIPLAYER: 8 JÁTEKOS
ONLINE: 8 JÁTEKOS

frs: inrideb



CONCEPT





MOZI

Az átvezető videók, melyekből másfél órányi található a korongon, és amire az EA-nél rendkívül büszkék, végigsétáltak a számban. A rendezett részek tényleg rendezettek, néhol még elég akciódúsak is – viszont ahol élő színészek szerepelnek, az nagyon gáz. Két említhető színész van a stábjban (Michael Ironside, és Billy Dee Williams), a többiek vagy sorozatok mellékszereplőiként lettek „ismertek”, vagy pedig féhérnéma-talpusokból és Miss America versenyeik útján. Utóbbiak mondjuk nem rosszak, de hát amikor egy estnos nő egy alkattalan egyenruhában, minden átélés nélkül darál valamit szar szöveget, hát az elég fárasztó. Sajnos hiába a rákötött dollár-milliók, szerintem nem érte meg szórakozni ezekkel a videókkal – ha mindent rendezésnek, az sokkal látványosabb, izgalmasabb lehetett volna. Igaz, a keményvonalas rajongók nem örültek volna, de hát annyi baj legyen...

☛ Egy parkbéli kellemes délutáni séta helyett hőseink sokkal jobb szórakozást találtak

Avalós idejű stratégiáké talán az egyetlen olyan játéksílus, amely konzolon eddig egyáltalán nem működött. Még a PS1-korszakban átirták pár ilyen játékot konzolra, de ezek minden értelmes siker nélkül tűntek el a sülyesztőben. Az elmúlt években teljes csend és digitális hullaszag uralkodott e téren, az új konzolgeneráció megjelenése azonban újabb lökést adott a stílusát a tévén meghonosítani kívánóknak. Elvégre az X360 és a PS3 már kellemesen nagy felbontású képet képesek prezentálni, arról nem is beszélve, hogy online-téren is sikerült behözni a számítógépeket. A Command & Conquer 3 ugyan csak az EA második próbálkozása e területen, ám el kell ismerni: nagy lépésekkel közelednek a siker felé.

EGÉR HELYETT KONTROLLER

A kis felbontás mellett a konzolos stratégiázás legnagyobb

akadályá eddig a kontroller volt egyszerűen nem talált senki olyan módszert, amivel kézzel, fűrészes módon lehetett volna irányítani egy húsztós sereget, adott esetben

ben a térkép két átellenes pontján, miközben még lördtünk



az építkezéssel, nyersanyaggyűjtéssel, utánpótlással, és mondjuk a különleges képességekkel is. Az EA szakemberei már a jó egy éve megjelent Battle for Middle-Earth 2



nél hónapokot átlopregtek, egy X860 kon-troller-felet dolgozva az irányítási metóduson. Ez többé-kevésbé sikerült is, de szerepsére a csíszolgálatát ez után sem hagyták abba, és a C&C3 már egy jócskán továbbfejlesztett kezelést kapott. Legfőbb eszközünk az A-gómbólész, ezzel adunk ki minden parancsot a támadástól az egységek kijelöléséig. A jobb oldali gómbal választhatjuk ki a képernyő bal alsó sarkában lévő kékpé mellett kis menüket, ahol a gazdasággal törődhetünk; építhetünk, illetve egységeket rendelhetünk. A borzalmasan unalmas és szürke oktatópálya ugyan nem egy élményfürdő, de életfontosságú: itt elmagyarázzák, hogy miként kell tankot vezetni és tiberiumot bányászni. Ezek után még lehenyünk pár küldetést, és még is-szóljuk a parancsok kiadását.

NEGVEN ÉVEL KÉSŐBB

Miután megbarátkoztunk az Irányítással, érde-més lehet egy pillantást vetni a Tiberium-háború történetére is. 2047-ben járunk, amikor a Földön megmaradt két hatalmas csoportosulás, a GDI és a NOD kimerültek, és már évek óta csak állóháborút vívnak – vagy még azt sem. Ek-korra planétánk térségét kitérdemelte a zöld boly-gó nevet, hiszen az űrből érkezett reptélyes kris-tály, a magát reprodukáló, azaz viharosan terje-dő tiberium a Föld nagy részét ellepte. Ez az élő-lényeknél mutációkat, halált okoz, a NOD nevű lemorrszervezet viszont ennek ellenére vallásos-ímadattal fogadja, és úgy gondolja, ez lehet a kulcs az emberiség következő evolúciós ugrásá-hoz. Véltek szemben áll a GDI, ami nagyjából a csilleges-sávós, fénylő páncélos mentalitás kato-nál szerve a jövőben. Talpig becsületesek, végte-lenlenni navak, és persze alaposan meglepődnek, amikor a NOD vezetője, Kane visszatér rejtekhe-lyéről, és egy jól irányzott rakétával helyre teszi a



GDI féltett öröklömását. Itt a GDI mellett tesszük-le a voksunkat, a világon kell átúldözönni Kane-t; ha a NOD-ot választjuk, a vezér-parancsára kell mindenhonnan régi anyagokat, terveket be-szerezniük – igen, tömegpusztító fegyver ké-szülget a hátsó udvarban.

A két népség a maga fegyvereivel küzd, de rad-i-kális eltérésekre azért nem kell számítani. Igaz, a GDI légereje kicsit fejlettebb, cserében a NOD területre ható ouccokkal van jobban felszerelve, de mindenhől vannak tankok és terepjárok, re-pülők és lövegek, no meg millió eltérő felszerelé-sű gyalogos katonák. Ezek közül kettő említen-d meg, az egyik a kommandós, aki társaitól eltérő-en egymaga alkot csapatot; ő hihetetlen tüzér-vel rendelkezik, és a maximális, harmadik szin-ten (minden egység fejlődik egyébként) már egy lövés, egy osztag hatékonysággal porog.

Miután felbecsülhetetlen értékű, csak ne hagy-juk, hogy a lángszórós tankok közel menjenek hozzá... A másik extra figuránk a mérnök, aki nem csak a lerombolt hidakat építi újjá, de ké-pest elfoglalni az ellenséges épületeket is. Ettől kezdve az nekünk dolgozik: ha gyárról van szó, kezdhetjük is vesszültli termelni az ellenfél se-regét, hogy saját fegyverét fordítsuk ellene.

3 IN 1

A nagy meglepetés akkor érheti a játékos-t, amikor leküzd mind a két sztorivonalat: ekkor ugyanis felbukkannak a látogatók a fekete űrből. A Scrin nevű idegen faj a tiberium útján alakítja át a világokat a maga tetszése szerint, és mikor a két embernép egymást gypálja, ők megér-keznek aratni... Ugyan a scrinekkel csak egy fél-kampányt kapunk hat küldetéssel, a teljesen új-szerű, leginkább bogarakra hasonlító egységei-vel mégiscsak új szint visznek a játékba. Egy csomó egységet kombinálhatunk a többivel, ha-talmas, háromlábú lépegetőik talán a játék leg-erősebb földi egységei, kis vadászgépekkel tö-mött anyahajók pedig egészen biztosan a játék legerősebb légi egységei. Ha ilyenből öt-hat da-





rab megindul, kö kövön; hús csontotri nem ma-
rad, az garantált.

TIBERIUM ÉS ENERGIA

A Command & Conquer 3 az egyszerűbb stratégiai játékok közé tartozik, hiszen csak két nyersanyagra lesz bennre szükségünk. Az egyik az energia, ami az épületek működtetéséhez kell, és reaktorok építésével harcolhatunk belőle. A másik a már sokat emlegetett zöld tiberium, melyet a fegyverrel fel nem szerelt modern aratógépek hoznak be a bázisra. Ezek értelmeszerűen könnyű prédát még egy részeg, késsel felszerelt katonának is, úgy, hogy a terjeszkedésünk mindig megfelelő defenzív kísérletben történjen. Ehhez kitűnő a külön menüpontban gyártható lövegtoronyok, melyek között van minden fegyvernem ellen készített speciális változat. Csak egy baráti tanács: ha a GDI ellen küzdünk, léghábrító rakétaállomásokon ne spóroljunk...

A nehezen megszerzett tiberiumunkat nem csak egységekre költethetjük, hanem különleges képes-

■ A NOD vadító külsőjű kommandós asszonykaja egyetlen tüzérvél rendelkezik



■ Bulli a jövő évszázadokban, a piros lézernyalábok a-lánctér végét jelölik

ségekre is. Bizonyos épületek felhasználásokon lesznek ezek megvásárolhatók és borsos árúk ellenére sokszor fogjuk őket használni. Ezekkel egy szemvillanás alatt leremthetünk csapatokat a képernyő bármely pontjára, megjavíthatjuk a sérült gépeket, vagy éppen láthatatlanná tehetjük őket. Ezek különleges fajtaját jelentik a szuperfegyverek, melyekhez egy jó sok energiát szívó épület kell. Raadásul öt-hét percnél kell eltélnie, amíg bányáztatjuk őket.

LÁTVÁNYORGIA

Egy újabb nagyszerű próbálkozás az RTS-ek konzolokon való meghonosítására, csak így tovább...

A Tiberium Wars grafikája sokkal szebb, mint a Battle for Middle Earth 2 volt – így tulajdonképpen mondatjuk, hogy kategóriájának királya. Csodálatosak a robbanások; hihetetlen, amikor egy-egy nagyobb sereg megindul, hogy ledőzöroljon mindent, ami az útjában áll. A pályák változatos világokon kaptak helyet, és maguk az egységek is nagyon rendben vannak. Ugyan az emberi oldalon csak a nagyobb vasgépek néznek ki igazán fenyegetően, de ezek között is vannak különösen jól kitalált példányok. Az egyetlen kis panaszunk az, hogy ha megnézzük a PC-s változatot, akkor azonnal feltűnik, hogy az sokkal szebb. Főként a tereptárgyakon látszik a differencia, azok sokkal kidolgozottabbak, élesebb textúrával és feszül rajtuk. Igaz, ez nem kell, hogy zavarjon minket, de azért kicsit érthetetlen. Elvège, ha a Gears textúráit nézzük, az a pár apró tank és lakóház igazán kaphatott volna szebb mázat...

A hangokat, zenéket illetően még csak ennyi panaszunk sem lehet – ezen a téren szemernyi hiba sem csúszott be a játékba. Minden egység saját figyelemztető és diadaltiltas szövegeit mondja, a zene remek és a hangeffekték is moziba illő minőségűek lettek.

HÁBORÚ INDUL

A Tiberium Wars igazi orszánlkörmeit akkor mutatja meg, amikor egy (vagy hét) másik ember ellen indítunk háborút az értékes zöld kristályért. A multi-valami zseniális lett: remekül lehet taktikázni, és kihasználni az egyes fajok előnyeit. Legfeljebb nyolcan eshétünk egymásnak – akár online, akár helyi hálózaton is.

Az alap ütözöetek mellett egy esomó, csak X360-on elérhető játékmódban vehetünk részt, melyek engem sokkal jobban lékötöttek, mint a sima viadlok: Van területfoglalás játék, és van, amikor a

meccs elején egy ideig nem lehet támadni – szóval ezek a kis módosítások alaposan feldobták a játékot. Raadásul a

győztés kap a meccs végén tíz másodpercet, amikor a kis Vision kamera segítségével igazán személyes üzenettel alázhatja meg legyőzött ellenfelet.

A Tiberium Wars tehát egy remek stratégiai játék, kellően hangulatos és változatos. Egyedül is sokáig tart, multiban meg aztán tényleg megunhatatlan darab. Raadásul az irányítás is jónak mondható. Még picit csiszolnak ezen a rendszeren, és a stratégiák remélhetőleg megtapadnak

PLAY!

AMI JÓ
Irányítható RTS, ami multiban egyszerűen leniális

ÉS AMI NEM...
Lehetne valamivel szebb azérlt...

GRAFIKA	88	Nem esznya, de jobbat vártunk
HANG	10	E téren minden tükletes
JÁTSZHATÓSÁG	88	Az esgr még mindig jobb, de közeliedünk!
ÉLETTARTAM	10	36 köldetés, plusz végtelen multi

ÖSSZEZÉS: A Tiberium Wars remek alkotás lett. Hangulatos, pörgős – de csak annyira, hogy még kezelhető maradjon. Igen, még kontrollárlat is. A találat is tökéletes szóval minden szobagenarálisan csak ajánlani tudjuk. Viszont az is biztos, hogy lesz még jobb stratégiai játék konzolon!

INDEX:

88%



PLAY!

XBOX 360 LIVE

12+

ACTIVISION

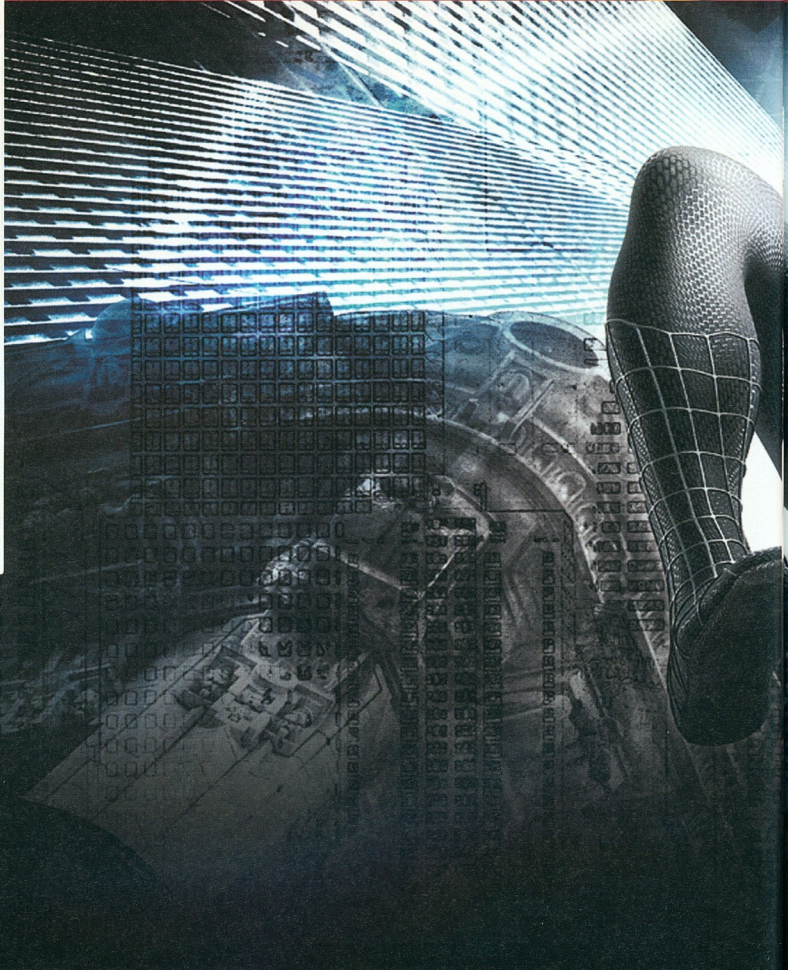
INFO

KIADÓ: ACTIVISION

FEJLESZTŐ: TREYARCH

MULTIPLAYER: HINGGS

ONLINE: WIIWA



SPIDER-MAN 3

THE GAME

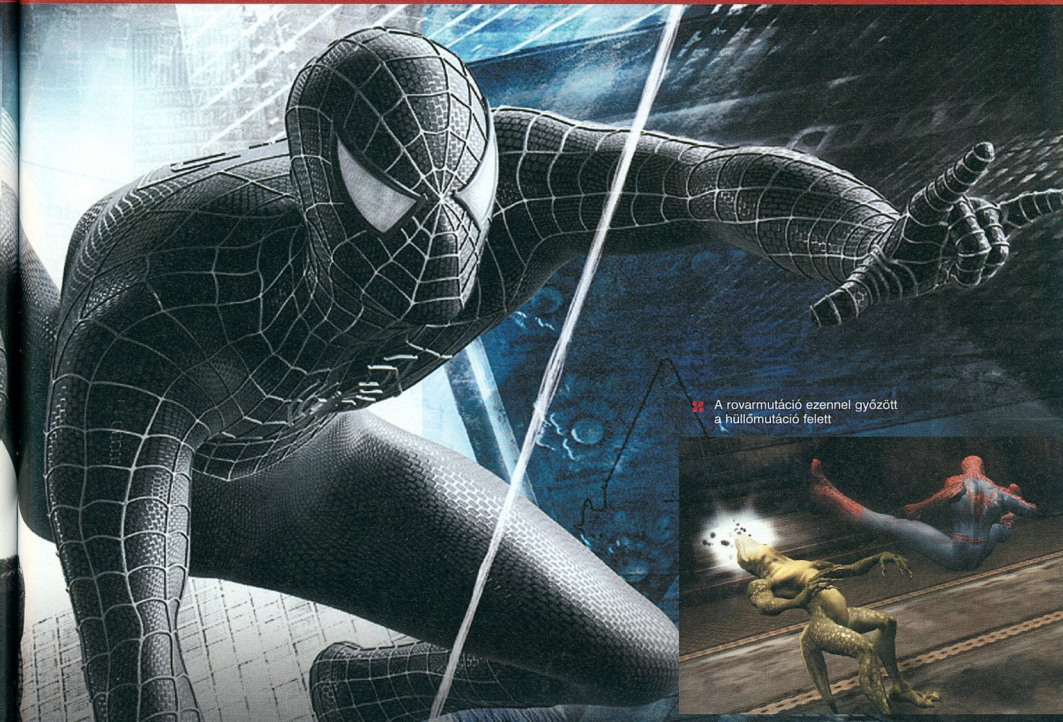
Ha korábban mástól hallok, azt mondom szentségtörés, de most tény és való, a Pókember 3 játékat-irata jobb, mint maga a mozifilm. A témában jártas Treyarch – akik már dolgoztak az első két epizóddal is – végre sikerrel vette az akadályt, s ha nem is frenetikus az elkészített program, mindenképpen hangulatos és szórakoztató élmény Pókemberünk kontrollrel való kommandirozása.

PÓKNAK LENNI

Az első és talán legfontosabb dolog, hogy a játéknak bizony hangulata van. Amint túlessünk a

tutorial bunyókon, ahol szó szerint belénk verik az alapokat, feltárul előttünk a város, és alig várjuk, hogy a felhőkarcolók közé vethessük magunkat. Csak azzal rengeteg időt tölthetünk el, hogy lengedezünk a házak között, és élvezzük, hogy ideig-óráig pókemberkedhetünk. Így leírva ez nem hangzik túl szórakoztató dolognak, de ha már a kezünkben a kontroll és élénk táru New York, mindenki érteni fogja, hogy miről is van szó. A történet nagy vonalakban követi a filmet cselekményét, de a több játékhóra végett kiegészíti még számos, a Pókembertörténelemből ismerős karakterrel és küldetéssel. Összesen tíz meghatározó fonalat járha-

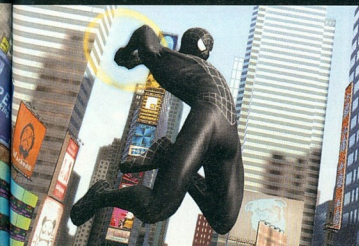
tunk végig, fejezetekre bontva, ám ezek a nagyobb küldetések nincsenek kapcsolatban egymással, így az embernek könnyen hiányérzete támadhat, amennyiben szereti, ha egy nagyobb sztorivonalat követhet végig. A dolog előnye, hogy ha megunjuk az adott szálát, vagy egy kicsit szeretnénk feledni az esetleges kudarcokat, bármikor újra hálóhíntára kaphatunk, hogy a város különböző pontjain véletlenül felbukkanó kisebb küldetéseket teljesítsük, esetleg megregulázzunk néhány bandát, vagy teljesítsük párat a megannyi gyűjtögetős, időmérő mókából.



HÁLÓHARC

A játék tetemes részét természetesen az ellen földbedöngölése teszi ki, szerencsére a játéknak ezt a részét sikerült remekül eltalálni. Ez persze csak abban az esetben igaz, ha nem vagyunk a precíz támadások hívei, hanem szeretjük magunkat bevetni a gonoszok közé, hogy aztán véletlenszerűen mindenféle látványos kombókat hozzunk elő. Ezen attrakciók kivitelezésére rögtön több mód is akad, hiszen egy részt feszegethetjük hősünk kelléktárának határait, minél több újfajta mozgássort előcsalva (a levegőbe felrántott, ott megpüfölt, majd a földre visszahajított ellenfél a kedvencünk), vagy használhatjuk a megfelelő időben – ikon jelzi – előhívott mátrixos megoldást, mikor belasztjuk az időt és az akciógomb újabb szerencsés lenyomását követően látványos csilhipuhi veszi kezdetét. Bullet time-r a egyébként bármikor átvált-hatunk, azonban ez főleg a harc közben ad plusz élményt: megfelelő kameraállásból igen

☞ Innen távolról még minden nyugodtának és békésnek néz ki



szép mozgatlansorokat gyönyörködhetünk végig. Ezen felül a csata hevében, mikor egyszerre tucatnyi gazdickó igyekszik leteperni minket, bevethetünk egy gigakombót, amivel mindenkit padlóra küldhetünk a közvetlen közelünkben (ez főleg akkor hatásos, ha tereptárgyakkal szű-

☞ A rovarmutáció ezennel győzött a hullómutáció felett



túlról is kikémlélhetjük az ellenfelek elhelyezkedését és létszámát.

NEW YORK, NEW YORK

Ahogy arra már esett utalás, a Pókember 3 legélvezetesebb része a nem határtalan, de mégis

A film szar, de szerencsére a játék megmentette Pókember becsületét!

foit környezetben adjuk elő, akkor ugyanis valóban minden a levegőbe repül). Nem kifejezetten a harc része, de lehetőség van a pókosztón előhívására is, ami elakadás esetén segíti ki az embert, sőt, megfelelően alkalmazva akár a falon

szépen lemodellezett és teljes egészében bejáráható New York, pontosabban a Manhattan sziget. Bár X360-on azért találkoztunk már ennél sokkal lélegzetelállítóbb látvánnyal is, azért a magasból szemlélve, a forgalmat és az embere-





ket pászta, éjszakai fényben igen meggyőző a környezet. Ha pedig hálóra kapunk, akkor előjön a nagybetűs hangulat, Pókember sem animációs filmben, de még talán a mozivásznon sem volt ennyire látványos, házról-házra hálózva, a tornyok között cikázva. Sajnos ezen a téren sem tökéletes minden, földet érve ugyanis érzékelhetjük, hogy a fejlesztők nem nagyon engedték szabadjárja a fantáziájukat. A véletlenszerűen felbukkanó küldetéseken kívül nem nagyon van lehetőség a környezettel való interakcióra. A járművek és járókelők jobbra ránk sem bagóznak, ha kellően ügyetlenc va-

mikor csak Pókembert látjuk. A film színészeiről mintázott karakterek már közelítik a necces kategóriát, kidolgozások és megvalósításuk sem úti a nextgenen elérhető színvonalat (előg, ha csak egy pillantást vessünk a szintén filmadaptáció Pirates of the Caribbean Jack Sparrow-jára), ám olyan sokszor nem találkozunk velük, hogy ez igazán komoly negatívum lehetne. A néha-néha benyögött színvonalat elsőséggel elfogadhatóak, lévén jó pár színész csatlakozott a fejlesztés ezen pontjához, de teljesítményük sajnos nem úti a hosszú távon is élvezhető színvonalat, egyedül a J. K. Simmonds által

dobja az esetlegesen leülő élményt, mikor végre sikerül előcsalunk és magunkra húznunk (szó mi szó, jobban néz ki, mint a piros-kék megfelelője), hogy aztán ebben parádézunk a városon keresztül.

HÁLÓSZÖVE

Összességében nyugodtan állíthatjuk, hogy ha nem is kiemelkedő játék, a Pókember 3 mindenképpen egy jó filmadaptáció, sokkal inkább hozza a tole elvárt pókos hangulatot, mint maga a tole. Sokaknak talán szálka lesz a játékban végigvonuló fővonal hiánya, de úgy érez-

22 Egy ekkora spargázástól még mi is komolyan megsérülhetünk.




 A Pókember 3 film nekünk ugyan abszolút nem tőtt be, de annak ellenére hatalmas sikerrel járt, 149 millió dolláros névértéggel nyitott a moziban. Most közel 630 milliót jár.

gyunk, bizony el is csaphat egy-egy taxi, vagy más sietős gépkocsi – pedig ugye a filmben Spider igazi szpide. Autóhajgálás, ártatlanokon való dühkitöltésre nincsen lehetőség (pedig ha már agresszív fekete ruha, akkor ennyi „szórakozást” csak megengedhetek volna nekünk), GTA szintű szabadság ezúttal sem került a játékmenetbe, be kell érniük a küldetésekkel és néhány, a jelenlétünkre utaló szinkronhanggal, ám lássuk be: élő világ-nak ez azért édeskeves.

BACK IN BLACK

Bár nem maximális, a látványra nem lehet panasz, s ez igaz a hőszünkre is. Mozgás közben és az ingame videóik során is kellemes vizuális élményt nyújt a szemnek, legalábbis,

életre
 keltett J. J. Jameson képes hozni a már filmben is megismert frenetikus karaktert. Túl sok változást nem hoz a játékelményben, de azért a fekete gönc kicsit fel-

zük, a játék valójában nem erről szól. Kicsit sarkítva ugyan, de kapunk egy korrektt hálószoívós játékot, aminek ugyan akad filmes vonatkozása (brand ugye, amivel többet el lehet adni, üzlet ez is, mint minden), de mégis csak az az igazi élmény, mikor önmagunk akaratából vesszük a nyakunkba a várost, hogy felfedezzük annak minden zugát, minden kis küldetését. Ebből a szempontból pedig a játék tökéletes, kihívást nyújt és hosszan képes lekötni a hősi babérokra pályázókat. Hogy mindközben lehetőségünk nyílik küzdeni az Új Manóval, Gyikkal, Homokemberrel Venommal és a többiekkel: hát külön öröm. A falmászóért rajongóknak tuti kikapcsolódás, de azoknak is ajánljuk,

PLAY!

AMI JÓ

Pókember, hálöhinta New Yorkban, szabadság...

ÉS AMI NEM...

Kissé életelen város, össze nem álló cselekmény

GRAFKA	08	Nem a csúc, de mégis magával ragad
HANG	06	Talán a leggyengébb, semmi extra
JÁTSZHATÓSÁG	08	Gyorsan tanulható, van benne kihívás
ÉLETTARTAM	08	A hangulat hosszan leköti

ÖSSZEZÉS: Adaptációnak tökéletes és bőven hozza azt a hangulatot amit elvár tőle az ember. Pókembernek lenni jó. Legtöbbsz HBM-on biztosan az, PS2-n, vagy a moziban már közel sem...

INDEX:

76%

SPIDER-MAN 3

ÉZ A PÓK NEM AZ A PÓK...

Kár lenne kertelni, vágjunk rögtön a közepébe: a játék közelit a botrányos kategóriához.

A PS2-es pókadaptációkban kapunk ugye egy jól lemodellezett Manhattan-t, ahol szabadon hálólíntázhatunk, élet is van benne, autók és járókelők mindenfelé, még a napszakok is váltakoznak. Ez rendben is van, de játékmény hiányában vajmi keveset ér. Egyrészt a sztori teljesen lineáris, nem válogathatunk a küldetések között, és az egész kimerül az egyik helyről a másik helyre történő hálólíntázásban, az ellenfelek leverésében, néhanéha megfűszerezve a hagyományos

mányostól eltérő akciókkal és boss-harcokkal. Bár itt is van szabadság, ez nem menti meg a játékot a totális unalomtól.

HÁLÓHALÁL

Bár alapvetően a PS2 verzióban is adott a korbáralapú harc, meg sem közelíti a Treyarch által összedobott X360-as élményt. Az egész játék hamar monotonná válik, az embernek eszébe sem jut, hogy esetleg megpróbálja feldobni némi újfajta akcióval. Ha mégis, egy hatodik úgás sokat nem dob az egyébként rettentően

egysíkú gyepálásokon (itt sem a pókosztón, sem a bullet-time nem kapott szerepet). Idővel aktíválódik ugyan egy apró plusz, de sokat nem dob az összképen: megszerezhetjük a fekete szerkót, „használatával” bejön az önkontroll effektus. Ruhánk „előnye”, hogy nagyobb sebészségnél lesz nagyobb gyorsasággal, ám ha túljutunk egy szinten harc közben, akkor egy minijáték keretében meg kell küzdenünk a saját viseletünkkel is, miközben az ellenfelek körülöttünk jól pihennek.

A SZEME SEM ÁLL JÓL

Nem voltak különösebb elvárásaink a vizualitást illetően, azonban a Vicarious Visions még így sikeresen mülta alul az elképzeléseinket. Bár a környezetét él, az ize totál műanyag, a házak alig különböznek egymástól, a fák és az üveg közelébe már-már elborzasztja az embert, akárcsak az utcán sündörgő autók és karakterek kidolgozása. Egyedül hősünk mutat közelről is elfogadható látványt, az ellenfelekről ugyanez már nem mondható el, örülhetünk, ha mindig testrészek a

megfelelő helyen bukkannak fel a különböző akciók közben. Az az érthetetlen, hogy játékmény tekintetében olyan dolgokat veszített el a játék, amelyek PS2-n is simán kivitelezhetőek lettek volna, grafikában meg az Ultimate Spider-Man volt jobb... Ezek után mit is mondhatnánk, talán legközelebb összejön...



PLAY!
PlayStation 2



12+
ACTIVISION

INFO

KIADÓ: ACTIVISION
FEJLESZTŐ: VICARIOUS VISIONS
MULTIPLAYER: Nincs
ONLINE: Nincs

Írta: Bate





PLAY!

AMI JÓ
Pókember, mint főhős, bejárhata New York.

ÉS AMI NEM...
Unalmas játékmény, köröri grafika.

GRAFIKA: 65 Borzasztó, '98-as színvonal

HANG: 66 A zene oké, a szinkron nem

JÁTSZHATÓSÁG: 68 Gyorsan tanulható, de a hálólíntázás nehézkes

ÉLETTARTAM: 64 Ha minden jól megy, egyszer végigviszed

ÖSSZERZÉS: Meglepődni már nem nagyon sikerült, hogy egy újabb felémás Pókember adaptáció érkezett a gépköny. Az azonban már kicsit meglepőnközötto, hogy mind a játékmény, mind a kínzást frontján sikerült alulmúlni a várakozásainkat.

INDEK:

55%

PLAY! PlayStation 2



INFO

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ TOYS FOR BOB
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE NINCIS

írta: Penguszt



TONY HAWK'S Downhill Jam

LESZÁLLÓ ÁGBAN

A Downhill Jam eredetileg Nintendo Wiire készült el, de az Activision jóvoltából most a PS2 tulajdonosok is hódolhatnak gördeszka szenvedélyüknek. Maga a játékmenet annyiban különbözik az eddig jól megszokott Tony Hawk-sorozattól, hogy ezúttal nem a különböző trükkök és mutatványok véghezvittele a fő feladatunk, hanem inkább egy kis leiklós versenyezés a világ különböző helyein.

Helyezésünknek megfelelően pontokat kapunk, ezáltal megnyitva további pályákat és menettulajdonságaikban eltérő gördeszkákat – amik között nem sok különbséget vélttem felfedezni. Ezzel ellentétben az ámkofutásra kijelölt pályák kinézetüket tekintve igen változatosak. Nyolc, egymástól eltérő környezetben – amelyek között olyan nem mindennapi helyszínek is szerepelnek, mint például Machu Picchu vagy San Francisco legendásan lejtős utcái –, több mint 90 különböző versenyben kell a lehető leggyorsabban végigszágulnunk egy adott pályaszakaszon, szialomozunk, vagy éppen érmék gyűjtögetésével és testi épségünkre ve-

széyes mutatványok bemutatásával minél több pontot szereznünk. Aprópó mutatványok! Sajnos a platformból adódóan a játék elvesztette azt, amitől szórakoztató volt Wiin: a mozgásérzékelővel ellátott kontrollerből fakadó lehetőségeket. Így sajnos be kell érnnünk egy hagyományos irányítással: karakterünk gombnyomásra elrugaszkodik a földtől, majd a karok tekerge-



tésével lehet előcsalni a különböző trükköket és fordulatokat, illetve szintén ezek segítségével tudjuk egyensúlyban tartani magunkat amint éppen egy korlátot vagy járdaszegélyen siklunk végig. Hirtelen lassításhoz bátran használjuk az R2-t, ami kézfélcnek felel meg, hiszen a kezünk pontosabban kesztyűnk segítségével bírjuk fekézésre magunkat. Ez a Tony Hawk már nem az, amit megszoktunk – bár talán dicséretes, hogy újítani próbáltak, még ha nem is sült el olyan jól. Talán majd összel, a Proving Grounds című új, negyedik epizódban...



PLAY!

AMI JÓ
Gördeszka fanoknak szórakoztató játék

ÉS AMI NEM...
Az úszkép gyenge egy maradtól alkotóhoz

GRAFIKA	07	Hozza az eddigi göris játékok színvonalát
HANG	00	Témához kapcsolódó hangulatos zenék
JÁTSZHATÓSÁG	08	Könnyen bele lehet jünni
ÉLETTARTAM	06	Rajongóknak kellemes időtöltés

ÖSSZEZÉS: A sportlág szerelmesei és a megszállott Tony Hawk rajongók ugyan megtalálhatják benne a számításait, de ez kevés ahhoz, hogy kiemlje a hasonló témát feldolgozó játékok sorából.

INDEX:

72%

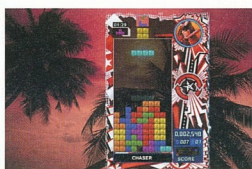
TETRIS evolution

Mivel néhány barlangi kígyón és tundrai zúzmarán kívül valószínűleg nincs olyan élőlény a Földön, aki még nem játszott volna Tetriszel, a játékszabályok részletes kifejtésétől most inkább eltekintünk. Maradjunk in-

kább annyiban, hogy az Evolution jószereivel zérus fejlődést jelent a játékban. Van persze mindenféle játékmód, de leginkább ugyanarról lesz szó, legfeljebb időre vagy pont-határra megy a szórakozás. Az irányítás sajnos a kontrollér miatt kissé

furcsa: az X360 D-padja legendásan nem túl jó, analog karral meg ugye csak nem tetriszezik az ember.

Van multiplayer is, de hát egy Tetrisben ez nem jelent túl nagy pluszt. Mert meg kell mondani, ma a Tetris már kissé meghaladt – példának okáért a Lumines ezerszer jobb játék. És még olcsóbb is (Xbox 360-on mindenképp). Sőt, sokkal szebb is, a zenéi sem ilyen tütymörgések, és ott multiban jól lehet egymást szivatni. Egyszóval ha mindenképpen Tetrisre vágysz, akkor próbáld ki – családní tényleg nem lehet benne. Ez Tetris...



PLAY!

XBOX 360

TETRIS EVOLUTION

3+

THQ

INFO

KIADÓ: THQ

FEJLESZTŐ: MASS MEDIA

MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS

ONLINE: 4 JÁTEKOS

írta: Infidel

PLAY!

Tetris, X360-on. Nagyjából ennyit elég tudni a játékról, aminek sokkal inkább a letölthető programok közt lenne a helye, nem pedig lemezen...

52%

TH3 PLAN

PLAY!

PlayStation 2

THE PLAN

16+

GHOSH LIGHT

INFO

KIADÓ: CRAVE

FEJLESZTŐ: EKO SYSTEM

MULTIPLAYER: NINCS

ONLINE: NINCS

írta: Penguaz



Alopkodós játékok kedvelői néhány kellemes órát eltölthetnek ezzel a nagyobb marketingkampány nélküli érkező játékkal, melyben egy háromtagú rablóbanda ténykedéseit irányíthatjuk. Érdekeség, hogy a játék előszertettel alkalmazza az osztott képernyős megjelenítést (24 rajongók, és nagyképernyőjű TV tu-



lajdonosok előnyben), így amíg az egyik szereplőnkkel a betörési terv egyik részét valósítjuk meg, addig a másik két figura tevékenységüket is nyomon követhetjük valós időben. A cél: ellopni két Rembrandt festményt egy múzeumból, és jövőbeli boldogulásunk érdekében gyémántra cserélni azokat. A feladatok

már az első nekifutásra is gyerekjátéknak tűnnek, és az ellenfeleinkbe programozott mesterséges intelligencia is meglehetősen gyengének mondható. Az Oceans's Eleven és a Briliáns Csapda mozifilmek hangulata köszön ránk vissza a képernyőről, sajnos silány kontósba bújtatva.

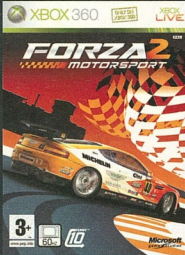
PLAY!

A játék meglehetősen egyszerű, és látványosnak sem mondható - a PS2 ennél azért jóval többet tud. Mindenesetre volt már sokkal rosszabb is; ez egy teljesen átlagos játék...

62%



PLAY!



3

INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ TURN 10
MULTIPLAYER JÁTEKOS
ONLINE 8 JÁTEKOS



írta: Róbert



z Xbox Gran Turiszmója, az autószimulátor-rajongók Mekkájának egy darabja, a virtuális virtuóz vezetés új követe, ez a Forza Motorsport 2. Jól felismert igény volt az MS részéről egy házon belüli, igazi autószimulátor életre keltére (a PGR ugye inkább a NFS-sorozat vetélytársa), hisz a Sony patinás szeriáját az összes platform legelveteműtebb rajongói is elismerik. Eme réteg egy része most X360-on megkapja az idei betevőjét, a többször elcsúsztatott megjelenésű Motorsport 2 immáron bárki számára hozzáférhető.

Induláskor - hazai szemnek szokatlanul - a különféle jogokat, védjegyeket tartalmazó kezdőképernyővel ékes magyar nyelven íródva villan fel (ákinél nem, az állítsa a konzol beállításainál a Locale-t Magyarországra). Az általunk is sokszor megint tény, a játék lokalizált volta olvasóinknak nem lehet újdonság, ellenben annak korrekt volta igen. Minden elnevezés találati lett, a mechanikai részekkel kapcsolatos fordításban sem lelni hibát, az ékezetes betűk is korrektül vannak ábrázolva, talán a program-beli fizetőeszköz neve, azaz a zseton kifejezés készített csak mosolygásra az embert. Pompás munka!

LA FORZA MAGGIORA

Szépéséges, rendezelt, kellően ráhangoló jellegű animáció fut bemelegítő kört a főmenü betöltődése előtt. Eljutván ide négyféle ágazó választás elé kerülünk. A gyorsmeccs alatt bemutató, idő és gyakorlási lehetőségek tanyáznak, többjátékos módban több játékos helyi hálózaton, osztott képernyőn, avagy az interneten versenyezhet egymással, míg a beállítások alatt a végteségg test-



☛ Fotómódban mi magunk is készíthetünk ilyen képeket

re szabhatjuk a programot. A legnagyobb volumenű tartalommal bíró menüpont a kariermód, a Forza 2 lelke. Itt a szokott menetrend következik, a kezdéskori kevés pénz, olcsó autó, kis versenyek hármas kombójával egyetemben. A számunkra legszimpatikusabb régió (Európa, Amerika, Japán) kiválasztása után, majd az első kocsi birtokbavétele után több zsetonunk nem lévén, az amatőr versenyeken indulhatunk, hogy kitorhessünk a likviditási gondok terhéből, ugyanis a megjelenő túl további 309 autó vár még ránk. A lehetőségeink igen sokfélék lesznek a pusztá versenyzésen felül, melyek mindegyike az autónkhoz kapcsolódik. Első (és amire eleinte futni is fogja), az a festés-fényezés-matricázás funkció. Erről ejtünk szót külön is, álljon itt tömören a lényeg: pár ezer

rétégnyi, teljesen módosítható színmatrica és sablon vár arra, hogy a rozseriából mesterművet kreáljunk. Összesen 4000 rétegben vihetünk anyagot a vázra, érte kezek közül a rülő csodáktól, a vakon címkezők: gárpukkasztó díszítéssel bezárólag minden a fantáziánktól függ - ebből kifolyólag vélhetően nem lesz két egyforma fényezésű verda, ha a netre gurulunk velük. Ráadásul a legjobb

FORZA 2 MOTORSPORT

TÖBB EZER LŐERŐ EGY KORONGON

mintájú autóinkkal kereskedhetünk is.

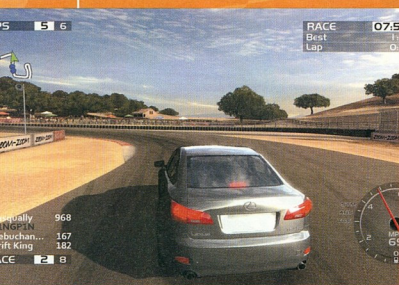
Egyéb teendőink között a gépek teljesítményét is feljebb tornáztatjuk, az elnevezésekből adódóan ez takarja az alkatrészváltást (mechanikai és optikai), a tuningot meg a be-

állításokat, finomhangolásokat különféle területeken. A témérdek részegység jelenléte, s a hozzájuk kapcsolódó ábrák, mutatószámok, teljesítményelemzések jól jelzik, hogy egy szimulátorral van dolgunk, hosszú sorokon át lehetne esetelni mindet, kielemezni még tovább. Ezeket kedvelőknek röviden annyi is elég, hogy részletesen, minden

részegység sokrétűen fejleszhető, még a gumigyárak egyes abroncs típusai között is vannak lényeges, érezhető eltérések.

TELEMETRIA

Verseny közben az alap állapotjelzők mellett (széláramnyék erőssége, pozíció, köridők stb.) előhívható a D-pad segítségével egy aktív telemetria is, ha nagyon érteni akarjuk a dolgunkat. Ez egy több képernyős funkció, ami közben a játék nem áll meg, hanem a kép közben mutat információkat adott állapotokról. Itt az általános információk, mint a nyomatek, fordulatszám-mérő és társal között a feltűgésztesek kiengéséről, a gumik kopásáról (hol és mennyire), valamint az autóra ható nehézségi erőkről is információkat kapunk valós időben. A gumikról emellett hőmérsékleti információk is a rendelkezésünkre állnak, megközelítő három ponton. Ezek mind a beállítások javítását hivatottak elősegíteni, s, hogy nyomon követhessük a tapadásunk esetleges korai elvesztésének az okát. Az utolsó részkielző az autó állapota tekintetében meg a bevitt sérülések függvényében, elemzése annyira nem fontos, hisz alapszabály, hogy a verdát bizony óvni kell az ütközésektől, nem preferálják azokat.



Jelenleg nincs okuk irigykedésre az X360 tulajdonosoknak, a Forza 2 jó időre leköti őket

tehát akik kimaradnának a jófajta sikerélményrel járó küzdelmes versenyekből, könnyebbre is állíthatják a körülményeket.

nyomás érv a grafika mellett, az a fixen 60 fps-el szaladgáló képráfrésítés. Áldásos hatása legjobban egy másik, lehetőleg ugyanazon tv-re kötött (csak más bemenetre) autós játékkal va-

ló összehasonlításkor jön elő, a sebesség- és folytonosság-érzet nagyszerűre sikerült, öröm vezetni vele.

FORZA FISICA

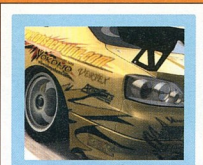
A versenyek apró bajnokságokként vannak jelen, mindegyikük előfeltétele egy adott fejlettségi szint és egy meghatározott régió/jú/szintű/típusú autó megléte. Előőbb a folyamatos vezetésünk folyamán tapasztalati pontokként kapjuk meg mi és az autók egyaránt (hatása csupán az áraka van, pontosabban a kedvezmények mértékére). A gépek a GT-ből ismert jegyek alapján vannak elosztva, úgy, mint például meghajtás típusa, súlyhatár, hasonlók. Nagy segítség, hogy egy új sorozat megkezdése előtt nem kell hosszasan matatnunk a garázsunkban, mivel a gép automatikusan felajánlja azokat az autóinkat, melyek teljesítik az indulás feltételeit, csupán (ha több is van) választanunk kell közülük.

Az összes előzetes állítgatás-mázolgatás után maximum nyolcad magunkkal harcolhatunk a dobogó legfelső fokáért. Az AI dicséretre méltó, ha velük közel azonos teljesítményű autóval szállunk szembe, (értsd, nem Lamboval a WV ellen), akkor bizony a sarkunkban loholva elkísérnek minket egészen a célig, már ha sikerül előttük maradnunk. A szimuláció, s záltal az ellenfelek tudása is széles skálán kalibrálható,

Erre a kezdőknek is szükségük lesz, ugyanis a játék szíve, a fizikai motor az egyik legjobb, mi autós játékot eddigdig szolgált. Bizony kötelező kitanulnunk a pályák kanyarjait, az egyes autók viselkedését, a beállításokat, valamint a gumik változó tapadását. Míg a betanuló szakaszban járunk, lesznek csinos kis bukásaink, amik a járművünk menettulajdonságaira vannak kihatással. Törésmóddel felel ezért, amely által a karosszérián felül a motor, felfüggesztések s egyéb létfontosságú alkatrészek is képesek amortizálódni. A demóba belekóstolók megnyugtatásául közölöm, hogy a karriermód törésmóddelje szimulációra állított fokozaton mutatja meg valódi erejét, tehát az előzetes alapján még nem célszerű meszszenemő konzekvenciókat levonni a munka minőségét illetően.

FORZA GRAFICA

Egy olyan része ez a játéknak, mely sok vitára adott már okot eddig is. A Forza 2 mindenképpen szép játék, de egy kicsit azért felelmas az összkép. Míg az autók maguk gyönyörűen festenek, s igaz ez az aszfaltra is, addig a pályák, helyszínek összehatása kissé sivár, ami nem rondát, hanem a fantasztikusnál egy fokkal gyengébb produkciót takar. Ami még

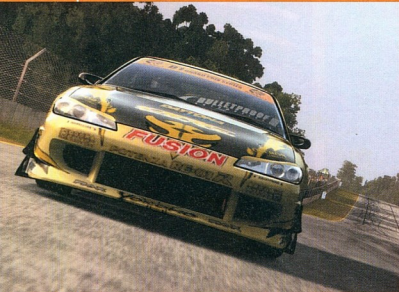


PICASSO

Az autók mázolgatása már az első Forzában is hihetetlen szabadságot adott a tehetséggel megáldottaknak. A száz rétegből egészen megdöbbentő kompozíciókat alkottak anno a rajongók. Az új rész immár 4000 réteget engedélyez egyazon autón, oldalanként (ajtók, tető, látkarjátok, illyesmire tessék gondolni), ötszáz vagy ezer réteggel. Ezek a rétegek több száznyi sablont takarnak, amik linkináb a NFS-ben ismeretes vinylnek felelnek meg. Bár elsőre egyszerűnek tűnik, a raklapnyli matrica, s az sablon használatával kis odafigyeléssel a legegységibb fényezést adhatjuk autónknak az egész világon. S ezt akár el is adhatjuk társainknak a Forza Online keretén belül.

FORZA LIVE

Az internetes játék léte, s annak minőség kvázi rutinfeladatát manapság X360-on, tehát a FM2-fele szinten pazar. Lehet különféle bajnokságokban részt venni, melyet a szerveren hirdetnek meg, de emellett teljes egészében testre szabható egyénileg kialakított versenyeket is kreálhatunk, megszabva akár kilogrammra pontosan az engedélyezett autók súlyát. Emellé már csak hab a tortán az aukciósház, ahol autót s elmentett festéseket egyaránt gazdát cserélhetnek, egy túl olcsón mért szuperpérg végett célszerű né-



❗ A kép nem csalóka, valóban ilyen szoros versenyekre kell számítani



ha ide is bekukkantani, hátha... Természetesen osztott képernyőn és helyi hálózaton indított játékok esetén is tetszőlegesen testre szabhatóak a feltételek, szerencsére nem vagyunk korlátozva semmiben.

MOTORGONDOK

Kétségtelen, hogy ennyire tisztességesen összeépített fizikai motor, tartalmas játékmenetet és ehhez mértékletesen korrekt grafikát még nem igazán hoztak össze az új konzolgeneráció (autós műfajon belül), de apró szépséghibák sajnos csúsztak a dugattyúk közé. Szimulátor révén a belső nézet hiánya még talán elnézhető lenne, de a visszapillantó tükrök részleges jelenléte már zavaróan hat. Tudniillik van, de csupán csak az egyik nézetben aktiválódik a négy kö-

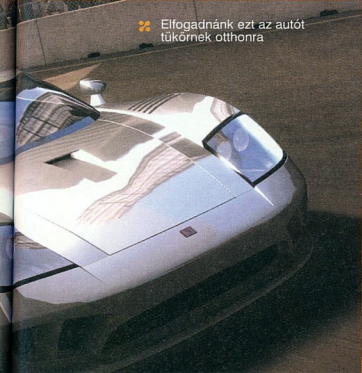
❗ A prototípus kategóriás autók kordában tartása nem kis feladat



zül, tehát vagy megszokjuk azt, vagy elsajátítjuk a visszanézést gomb használatát. A másik összképet rontó tényező maga a boxutca, ugyanis versenysztratégiára való beállítási lehetőségekkel nem igazán találkoztam. Ezt ellentételezendő van szervizút, amibe sérülés esetén célszerű behajtani – kérdés, kit mennyire fog zavarni az, hogy amellet, hogy mindennemű animáció nélküli zajlik a javítás, mindennemű műszaki hiba megjavításra kerül pár másodperc alatt, csak a kasztni marad elakott...

A negatívabb hangvételű záróakkord ellenben ne tévesszen meg senkit. A Forza 2 úgy egyszerű, ahogy van, ami főként a fizikai motorjával tűnik ki a sorból. Ha azt hallod, szimulátor, s erre azt feleled: szereted, akkor a Forza 2 a te követező kötelező veteled.

❗ Elfogadnánk ezt az autót tükrökkel otthonra



❗ PLAY!



AMI JÓ

Nagyszerű fizika, lehetőségek tárháza



ÉS AMI NEM...

Visszapillantó tükrök eseti hiánya, szuper boxutca

GRAFIKA

09 Szép, lehetne szebb, de van térés

HANG

10 Digitalizált hangok, dögös zenék

JÁTSZHATÓSÁG

10 Telitalálat, ez kihívás

ÉLETTARTAM

09 Rajongóként végtelen

ÖSSZEZÉS: Megérte várni a Forza folytatására. Tartalmas autószi-mulátort köszönhetünk a képeben, mely méltó darabja lehet minden autós-port-rajongó gyűjteményének. A letölthető demo alapján bárki meggyőződhet arról, hogy a dícséret nem alaptalan.

INDEX:

92%



Disney PIRATES of the CARIBBEAN AT WORLD'S END

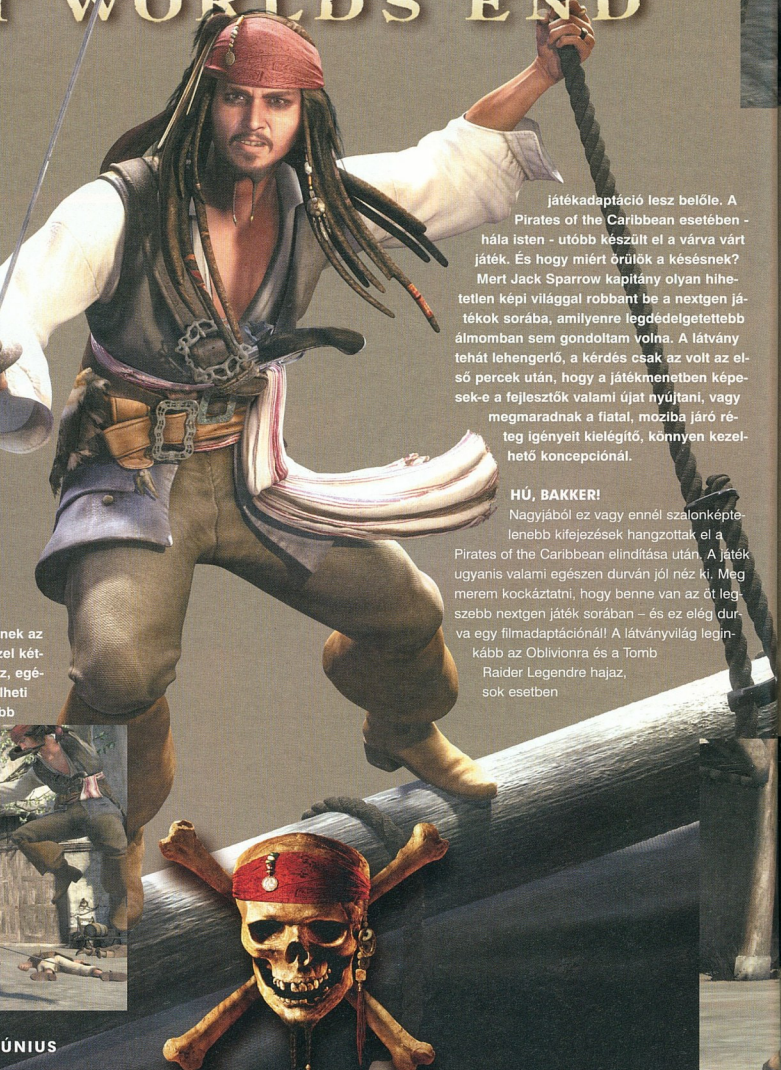
PLAY!
PlayStation.2

12+

INFO

KIADÓ DISNEY INTERACTIVE
FEJLESZTŐ GARDON
MULTIPLAYER HINGS
ONLINE HINGS

írta: Snake



játékadaptáció lesz belőle. A Pirates of the Caribbean esetében - hála isten - utóbb készült el a várva várt játék. És hogy miért örülök a késésnek? Mert Jack Sparrow kapitány olyan hihetetlen képi világgal robbant be a nextgen játékok sorába, amilyenre legédedelgettebb álmomban sem gondoltam volna. A látvány tehát lehengerlő, a kérdés csak az volt az első percek után, hogy a játékmenetben képes-e a fejlesztők valami újat nyújtani, vagy megmaradnak a fiatal, moziba járó réteg igényeit kielégítő, könnyen kezelhető koncepciónál.

HÜ, BAKKER!

Nagyjából ez vagy ennél szalonképtelenebb kifejezések hangzottak el a Pirates of the Caribbean elindítása után. A játék ugyanis valami egészen durván jól néz ki. Meg merem kockáztatni, hogy benne van az öt legrészebb nextgen játék sorában – és ez elég durva egy filmadaptációnál! A látványvilág leginkább az Oblivionra és a Tomb Raider Legendre hajaz, sok esetben


Egy olyan film, aminek az első két része közel két-milliárd dollárt hoz, egészen egyszerűen nem kerülheti el a sorsát: előbb vagy utóbb







 Az első Karib-tenger filmhez is jelent meg játék: a Disney egyszerűen megvonta egy szórakoztató cég jogait, így a játékot a kiadóknak kellett átvenniük, így a játékot a kiadóknak kellett átvenniük, így a játékot a kiadóknak...


 A karakterek mindegyike teljesen felismerhető, mintha csak a vászonzóról léptek volna le

azonban még ezeknél is sokkal szebb helyszínekkel lesz dolgunk. A szereplők mintha egy az egyben a mozifilmről léptek volna elő, a filmben renderelt karakterek, például Davy Jones kapitány (tudjátok, a polpszakkalú) egészen egyszerűen fenomenálisra sikeredtek. Sokszor az az érzése támad az embernek, hogy nem is egy videó játékkal, hanem egy interaktív filmmel tölti el az idejét – és ezt most a lehető legjobb értelemben értjük.



mény tehát fenomenális és felejthetetlen. Sehol egy oda nem illő tárgy vagy egy sután megoldott animáció. A mocap technológiával életre keltett virtuális szereplők elképesztően mozognak; Sparrow utánozhatatlan járása, a párbajok

KARD KI KARD

Minden bizonnyal a Disney adta ki az ukázt, hogy a Karib-tenger kalózai ne, vagy csak alig szakítsón a mozi átíratok sémájával. A végeredmény így egy mindenki által könnyen játszható egyszerű harcrendszerrel rendelkező akció-kalandjáték lett. Igazából nincs ezzel semmi baj, hiszen a moziba járó tömegek nagy része nem megrögzött játékos. A milliós eladásokat pedig éppen ezért minden bizonnyal könnyebb lesz elérni. Sajnos azonban ez az egysze-

Bár a játékmotort helyenként fájdalmasan egyszerű, a csodás látvány elviszi a hátán a játékot

A játék készítői tehát a lehető legelőthűbben próbálták meg a képernyőre varázsolni a filmben látottakat. Port Royal kikötőjében zajlik az élet, a város falait ütött-kopott textúrák borítják, a lakók végzik a dolgukat – van, aki a házat festi, van aki csak iszogat –, a kalózok randalíroznak, ráadásul a többi játékkal ellentétben itt nem klónozott humanoidokkal, hanem egymástól homlokegyenest másképp kinéző, korú, nemű, ruházattal emberrel futhatunk össze. A kikötőben megcsodálhatjuk a Karib-tengeren ringatózó hajókat, a gyönyörű vizeffektet, a molón horgászós kisserácot. Az él-

során elbotolt, elgáncsolt, leszúrt ellenfelek mozgása egytől egyig hibátlanul sikerült! A képi világra tehát egy rossz szavunk sem lehet. Jó pedig annál inkább. A tendencia, miszerint a nagy filmsikerek mostanában egyre nívósabb adaptációban köszönnek vissza, tehát folytatódik.





rűbb játékmenet a magamfajta hardcore gamernek sokszor dühítően kevésnek bizonyult. A platformelemek majdhogynem elrontathatlanok, a kardozás jószívet két gomb nyomkodásában ki is merült, a logikai részek pedig inkább egyszerűségükkel, mint nagyszerűségükkel gyönyörködtetnek (a legbonyolultabb feladat David Jones orgonájának megszóllatása volt, ahol a négy szimbólum megfelelő sorrendben történő lenyomása után kaphattuk meg a filmből más ismert kulcsot).

Hogy miért vagyok mégis elégedett? A válasz roppant egyszerű. Mert a játék jó. Egyszerű, mint a facsipész, de jó. Kikapcsol, szórakoztat, nem dühít fel öt percenként, és még ha képtelen is egyhuzamban órákra lekötni, mégis szívesen kapcsolom be újra meg újra. Mindemellett helytálló az is, hogy a Pirates of the Caribbean néha jobb nézni, mint játszani vele. Az aránylag lepozicionált játékmenet néha azért okoz egy-két kellemes meglepetést. Az analóg karral vivott párbajok, illetve a néha két-három szereplővel való összehangolt játék (a D-paddal válogathatunk a szereplők között, és úgy kell ezt megítélnünk, hogy az éppen sebződő bajtárs irányítását időben átvegyük) néha még engem is megzavasztott, de másodjára mindig sikerült átjutnom a nehezebb szakaszokon. A játék egyszerűségét azonban jól ellensúlyozza a program sokszínűsége. A szárazföldi küldetések mellett néha vízre szállunk, néha hatalmas víz-esésen zúgunk le, néha apróbb feladatokat oldunk meg – az esetek többségében pedig kardlelő hánylók az ellent.



Mindent összegezve a játékmenet szempontjából a Karib-tenger kalózái nekem túl könnyűre, de ettől eltekintve szórakoztatóra sikeredett. Tipikusán az a játék, amit az ember, ha másért nem, a látványvilága miatt végigjátszik, közben dűnnyög, de igazából sosem unja.

FILMADAPTÁCIÓ?

A kérdés jogos. A játék címe a harmadik epizóddal egyezik meg, a játék azonban közel sem a film eseményeit dolgozza fel. Az At the World's End a két utóbbi rész kulcsjelenetire építkezve önálló történetként funkcionál. Néha egy-egy jelenetben ráismerünk a filmben látottakra, a történések azonban mindig valahogy másképp alakulnak. Mindez számomra kellemes meglepetésnek bizonyult. Egyrésztől nem lótte le a harmadik rész poénjait (maximálisan a szereplőket sorakoztatta fel és a helyszínüket mutatta be), másfelől sosem a filmben már látott megoldásokkal jelenetekkel találkozom, így az átvezető mozik akkor sem nyomtam el, ha az első vagy második film történésein alapultak. Summa summarum: a fejlesztők, 19-re lapot húztak, de úgy gondoltam, hogy bejött nekik. A Pirates így nem csak képi világában, hanem történetvezetésben is „új” fejezetet nyitott.

KELL EZ NEKEM?

Természetesen. Ha szeretted a mozit, és most barátokozol a konzoljátékokkal - akkor azért. Ha imádod a hangulatos kalandjátékokat és utálsz, hogy kétpercenként meghalsz - akkor azért. Ha el akarsz veszni egy káprázatos képi világban - akkor pedig azért. Persze a játéknak vannak hibái is. Túlságosan egyszerű, sőt néha kifejezetten buta. A harcrendszer már az első C64-es Prince of Persiában is élvezetesebb volt. A hangulat azonban kárpótol sok mindent, és ha mérőlétköröl, emlékezetes alkotásról nem is beszélhetünk a Karib-tenger kalózáinak legújabb adaptációja belépett az igényes átlütetések egyre népesebb táborába.

Igazából, ha másért nem már azért érdemes volt elkészíteni, hogy a Disneynél és a többi moziállamra építőkező üzletpolitikára építő cég-



❗ A harc sajnos félelmetesen egyszerű, tulajdonképpen meghalni a nehéz...

nél lássák, hogy ma már ennek kell lenni a minimumnak ahhoz, hogy egy filmes játék ne csak pénzt, hanem elismertséget, megbecsülést is hozzon. Ha a készítőknak ezt sikerül elérniük, akkor már most többet tettek le az asztalra, mint azok, akik a Happy Feet adaptációjából véresre keresték magukat nem tördőve azokkal, akikről ez az egész szó: a szárazföldi vágó játékosokkal. A Pirates of the Caribbean tehát egy jó, több szempontból kiemelkedő, néhányból pedig gyengécskén muzsikáló alkotás. Hatalmas profizmussal és akarással készített darab, amihez csak gratulálni tudok még akkor is, ha jelen esetben közel sem én voltam a célcsoport!

PLAY!

AMI JÓ
 Duva grafika, változatos világ, eszméletlenül finom animációk

ÉS AMI NEM...
 Buta harcrendszer, egyszerű feladatok

GRAFIKA	10	A legszebb játékadaptáció
HANG	09	Az ismerős dallamok miatt elrontathatlan
JÁTSZHATÓSÁG	08	Könnyen elsajátítható
ÉLETTARTAM	06	Hamar és könnyen végigjátszható

BÍSZERZÉS: Nagyszerű filmes játék a stílus tipusaitól felronthatva mégis újat hozva, ha nem is etalonként, de követendő példaként üdvözült! Nagy csoda, hogy egy filmadaptáció ilyen durván néz ki!

INDEX:

80%

RAYMAN

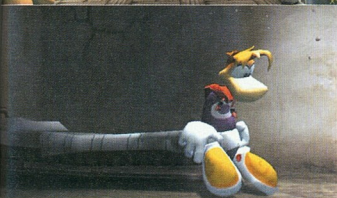
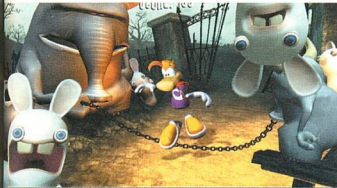
Raving Rabbids

ŐRÜLT NYULAK ÁRADATA

Michael Ancel hatalmas géniusz. A Raymannel platformhóst, a Beyond Good and Eville etalon akcióhósnót alkotott meg. Legújabb programjában azonban sajnos csak arra volt képes, hogy újraformalizta a nyulakról kialakított képet.

AZ ÉLET WII UTÁN

A legújabb Rayman sajnos csak egy egyszerű minijáték-gyűjtemény lett. Ezzel mondjuk önma-



gában még semmi baj nem lenne, hiszen találunk már ehhez hasonló nagyszerű programokkal – elég, ha a Nintendo remek WarioWare-sorozatára gondolunk. A Raving Rabbids azonban más lett. A fantasztikus humorral fűszerezett ötletes játékok ugyanis kontrollereket közel sem olyan élvezetesekek, mint a Nintendo Wii premierjekor arra a gépre megjelent Wii-s változat. Míg ott a mozgásérzékelővel játszható játékok már önmagában a hadonászás miatt mindenki számára hangulatosak, viccesek voltak, ráadásul újszerű és nagy kihívást jelentettek, addig kontrollereket jóval egyszerűbbek, éppen ezért hangulatlanok lettek. Némileg javít az összképen, hogy az X360-as változat egyes minijátékai kihasználják a géphez csatlakoztatható kamerát a Visiont, ám ez nem elég ahhoz, hogy ugyanolyan magasságokba emelje a játékot, mint a konkurencián.

SZEBB, DE NEM JOBB

Az X360-as változat néhány exkluzív minijáték és a kamera használata mellett nem sok újdonságot képes felmutatni. A képi világ természetesen sokkal szebb, tisztább élvezetesebb, a töltés közben lejátszott videók pedig haszfalgaggatóan humorosak, ám mindez kevés az üdvösséghez. Ha véletlenül van otthon Wii-d, akkor ebben az esetben mindenképpen a Nintendo-s változatot szerezz be. Még az állandó X360-adu, az Xbox Live sem tudja megmenteni a játékot – egyszerűen azért, mert azt nem támogatják a nyulak...

A Raving Rabbids így megmaradt egy egyszerű, gyorsan és könnyen végigjátszható



programnak, ám a legnagyobb vonzerejét, a mókás csapatjátékot sajnos elveszítette. Ettől függetlenül a fiatalabb korosztálynak bátran ajánlhatom. Ők biztosan jól fognak szórakozni vele. Ha azonban a házihibilit szeretnének feldobni akkor sokkal jobban jársz, ha a Guitar Hero 2 mellett teszed le a voksot!

PLAY!

	AMI JÓ	A nyulak designja eszméletlen
	ÉS AMI NEM...	Sajnos semmi extra
		Online játék hiánya
GRAFIKA	07	A nyulak designja eszméletlen
HANG	07	Sajnos semmi extra
JÁTSZHATÓSÁG	08	Egyszerű, könnyen elsajátítható
ÉLETTARTAM	05	Rövid, kihívástól mentes játékgyűjtemény!

ÖSSZEKÉPÉS: A Wii-s verziót imádtam, az Xboxot csak az Achievementek miatt nyomtam, de csak idig óráig kötött le. Ettől függetlenül próbáld ki, lehet, hogy neked jobban bejön!

INDEX:

68%

PLAY!

XBOX 360

RAYMAN
RAVING RABBIDS

3

INFO

KIADÓ UBISOFT

FEJLESZTŐ UBISOFT MONTEPELLIER

MULTIPLAYER 4 JÁTEKOS

ONLINE WINDS

irta: Snake

PLAY!

% PLAY!

PlayStation 2

THE RED STAR



INFO

KIADÓ: 3D GAMES

FEJLESZTŐ: ACCLAIM/AUSTIN

MULTIPLAYER: 2 JÁTEKOS

ONLINE: Nincs

írta: Penguaz



The RED STAR

A VÖRÖSÖK MÁR A PS2-BEN VANNAK

Mi tagadás, manapság rendszeren el vagyunk látva képesség-feldolgozókkal. Ezt a tendenciát látszik megerősíteni a Red Star is, ami Christian Gosselt díjnyertes, azonos című alkotását dolgozza fel PS2-re. A fejlesztés története is elég cifra volt, hiszen megjelenés előtt pár héttel omlott össze az Acclaim, így a majdnem kész játék évekig kalidott...

A történet egy képzeletbeli, alternatív Oroszországban (URRS) játszódik, ahol a hadsereg egy kisebb csapata kiválik, és felázad a mindent befolyásoló és korrupt „Nagyúr” ellen. A történetbe a rebellesek úrhajójának ostromakor csöppenünk. Az indulásnál két karakter közül választhatunk, az erős és testes harcos bőrébe bújunk, vagy pedig Makita, a kecses és gyors lázadó lány szerepét öltjük ma-

☛ Bonyolult játékmenetre, sok gondolkodásra ne számítsatok

gunkra. A későbbiekben lehetőségünk lesz egy harmadik szereplő, Maya kiválasztására is, de ő sajnos az első végjátkszáig zárólva marad.

Játékmenetet tekintve a régi stílusú, old-school játékok szerelmesei előnyben vannak. A kamera főként oldalirányba, néha meg fel-le scrolloz, nincs lehetőségünk a dőlésszög befolyásolására, a kamera forgatására. Miután megkötődünk a kisebb harcosok tömegével, egy-egy nagyobb pályaszakaszt a főellenséggel való küzdelem zárja. Mindegyiküknél külön technikát kell keresnünk a hatástalanításukra; hátulról támadunk, közelharcban győzzük le, vagy esetleg megkeressük az egyetlen gyenge pontját. Ahogy haladunk előre a játékban, ügyességünkől függően különböző díjakra és medálokra tehetünk szert, melyeknek segítségével fejleszthetjük páncélzatunkat, fegyverzetünket és harci tudásunkat. Amint az első pár perc hentes után kiderül, az az, hogy a Red Star nem egy

könnyű játék. Készülhet ez többek közt annak, hogy a pályákon nincsenek checkpointok, így csak az egy-egy fejezetet lezáró főellenségek likvidálása után van mentésre lehetőségünk, ami azt jelenti, hogy ha elvérzünk menet közben, kezdhajtuk az egészet előlről. Bevalton, ez számomra egy idő után meglehetősen frusztráló tényező volt, ami sok esetben a kontrollerem sarokban landolását eredményezte, jó időre elvéve kedvetem a játéktól. Bár valamelyest ellensúlyoz az a tényező, hogy az ellenfelek sokadik nekifutásra is mindig ugyanott és ugyanolyan számban támadnak ránk, kis mértékben mérsékelve az idegsejtkárosító hatást. A játék mindezek mellett tartalmaz egy kooperatív módot is, amiről számomra a fergeteges Golden Axe partiva fajúldó informatikaórák jutottak eszembe. A retró kedvelő játékosoknak aranybánya lesz a Red Star, de akinek az akciójáték szóról a God of War vagy a Devil May Cry jut az eszébe, jó eséllyel csalódní fog.



% PLAY!

➔ AMI JÓ
Nostalgikus hangulatú játékmenet

⬇️ ÉS AMI NEM...
Meglehetősen nehéz

GRAFIKA	07	A képesség stílusosabb volt
HANG	06	Pukkanások, robbanások - semmi extra
JÁTSZHATÓSÁG	07	Egyszerű, de egy ideig nagyszerű
ÉLETTARTAM	06	Nem túl hosszú, de legalább nehéz

ÖSSZEZÉS: Egy szó, mint száz, játékmenetet tekintve nostalgikus érzéssel tölthet el, így aki kedvelte annak idején a hasonló játéktíri hangulatú alkotásokat, annak biztos, hogy szerezhnet pár kellemes órát.

INDEX:

73%



CAPCOM Classic C2

JÁTSZD ÚJRA, CAPCOM

Egy-két éve óriási divat lett a nagyobb kiadókánál, hogy régi, klasszikus játékaikat újracsomagolva, szép köntösbe bújtatva, de az eredetiekkel teljesen megegyező formában ismét piacra dobják a nosztalgizálni és a játéktörténelem mélységeiben elmélyedni kívánó játékosok számára. A Namco, az EA, a Midway, a Sega sorra jelentette meg néhány tíz-tízöt éves játékaikat egy lemezre zsúfoló kiadványaikat. A kezdetben helyenként szaggató, hangproblémákkal küzdő emulációkat szép lassan felváltották a minden igényt kielégítő, extrákkal zsúfolt válogatáscsomagok: ma már csaknem valamennyi régi klasszikust újraélhetik azok is, akik még nem élvezhetik az Xbox Live Arcade nyújtotta lehetőségeket.



❖ Régi emlékeket idéz meg a kollekció minden játéka

A Capcom Classics második része szintén az igényes, komoly odafigyeléssel készített gyűjtemények sorát gyarapítja, az egyetlen gond vele csupán az, hogy puskaporuk jórészt már ellőték az előző összeállításnál, így a lemez húsz játékból jó néhányon azt érezzük, hogy ezek bizony már annak idején, tizenöt-húsz évet is a „futottak még” kategóriába tartoztak. Persze találunk pár igen komoly húzónevét is a felsorolt címek közt, a rajongók valószínűleg már az eredeti Street Fighter-ért és a Super Street Fighter 2-ért megvonnák a gyűjteményt, de ezek a tényleg klasszikus, mai napig elképesztő hangulattal bíró verekedős játékok mellett csak pár húzónevet találunk, amikre jó eséllyel emlékezünk még suhanc korunkból, vagy amik ismeretenségük ellenére tényleg ma is élvezetes játékok.

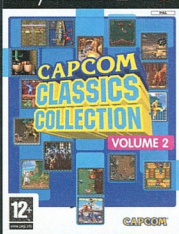
A korong tartalma jórészt side-scrolling szeleltős és lövöldözős játékokban merül ki: jó lett volna egy kis változatosság azért. Szó se róla, a Captain Commando, a King of Dragons, vagy az Avengers a mai napig igen hangulatos – és meglepően nehéz – beat'em up-ok, de a játékok felét jó ha egyszer betöltjük egy rövid



félperces elszörnyülködésre. A töltés amúgy vilámlángyors, a portolások az eredeti játékok hithű másai, sőt, még enyhé grafikai turbót is kaptak, belassulásnak pedig nyomát sem találjuk. A minden egyes programhoz külön megtalálható extra tartalmak szintén példaértékűek: rövid korrajzot kapunk az adott időszak slágereiről, koncepcióképeket nézgethetünk, interjúkat hallgathatunk meg – csak kár, hogy mindezek nem a legjobb „alapanyaghoz” kapcsolódnak.

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ CAPCOM

FEJLESZTŐ CAPCOM

MULTIPLAYER JÁTEKOS

ONLINE Nincs

írta: Greg5



PLAY!

AMI JÓ
Super Street Fighter 2!

ÉS AMI NEM...
Sok a töltetek...

GRAFIKA	08	Remek extra tartalmak minden játékhoz
HANG	07	Réges minőség, stílus
JÁTSZHATÓSÁG	06	Nemelyik alkotás csúnyán megéregedett
ÉLETTARTAM	06	Másodvonalbeli játék a legtöbbje


ÖSSZEĞEZÉS: Gyűjteménynek nagyszeműen van összerakva, feldiszlítve, csak éppen a játékok nem a legjobbak. Sajnos a legtöbbben látszik, hogy egy másik korszakban, jó eséllyel játéktérmi használatra készülték.

INDEX:

74%

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ: SNK
FEJLESZTŐ: SNK
MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
ONLINE NINGES

írta: Greg5



Metal SLUG anthology

TÖKÉLETES GYŰJTEMÉNY

A Metal Slug név tíz éves fennállása alatt szinte szinonimjává vált a minőség, hangulatos, tipikus kétdimenziós side-scrolling stílusnak. Semmi szokatlan, pláne nem gondolkodtató játékelem, csak az adrenalinpumpáló folyamatos lövöldözés milliányi effekttől és robbanástól kísérve.

Persze ilyen típusú játékból több készült, mint amennyi szerkesztőségünk achievement pontjainak összege, és elég halvány a választóvonal a monoton, egysíkú, unalmas lövöldözés játékok és az igazán hangulatos, pont megfelelő kihívást jelentő szórakoztató reflextesztek között. A Metal Slug széria minden egyes része egyértelműen ez utóbbiba tartozik. Ami igazán szuperré teszi a sorozatot a kezdetek, azaz 1996 óta, az a teljesen egyedi, rajzfilmszerű grafikus stílus és design. Ezt nem lehet írásban érzékeltetni, látni kell. Minden



egy-egy szereplő, tárgy, helyszín, ellentél, de főleg főellenfél teljesen egyedi, kissé mangás stílusban lett megalkotva, ami hatalmas hangulatot kölcsönöz a programgyűjtemény mind a hét tagjának. A helyszínek, ellenfelek pont kellőképp változatosak és épp megfelelő kihívást jelentenek.

ha kicsit jobban lecsökkentik. Az egy óra alatt végigjátszható epizódok főleg egymással váltva mindenestre tökéletes kikapcsolódást és nosztalgiajázményt nyújtanak az egyszerű, akciós játékelmélet után sóvárgók számára.

A jobb skálázhatóság érdekében azért a fejlesztők beépítettek két komoly könnyítési lehetőséget is: végtelen számú kredittel játszhatunk, valamint mentésre is bárhol lehet. Ezeket leszámítva a hat epizódból álló gyűjtemény hithű másolata a játéktérmi verzióknak illetve a milliányi otthoni konzolok porthak. A korongon található extrák érdekesekek, egyedül a töltésidőket lett volna jó,

PLAY!

- AMI JÓ**
Remek, élvezetes lövöldö
- ÉS AMI NEM...**
Túl sokáig töl

GRAFIKA	10	Technikailag van jobb, de a design itt!
HANG	08	Remek, kissé kaja zenék
JÁTSZHATÓSÁG	07	A végtelen continue miatt túl könnyű
ÉLETTARTAM	08	Évek múlva is elő fogod venni néha

ÖSSZEZÉS: A Metal Slugot kipróbálni annyit, mint a Metal Slugot megszerezni. Itt meg ráadásul egy kupacban rögtvet hat játékot kapunk meg a nemess sorozatból, ami az alacsony árral együtt kiagyhíthatatlan üzlettel változtatják a vételt. Kötelező!

INDEX:

84%





PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ: SONY
FEJLESZTŐ: CLAP HANZ
MULTIPLAYER: 4 JÁTEKOS
ONLINE: NINCS



EVERYBODY'S Tennis

MINDENKI JÁTÉKTERMI TENISZE

A Clap Hanz név ismerősen csenghet olvasóink számára, hiszen ők voltak azok, akik annak idején piacra dobták mókás golfjátékukat, az Everybody's Golfot (néha, illetve néhol Hot Shots néven fut a széria). Legújabb PS2-es teniszcs játékkal ugyanazt a közönséget veszik célba, akik szeretik a sportjátékokat – jelen esetben a teniszt –, de mégis inkább csak könnyed szórakozásra vágnak, és képesek elrugaszkodni a komolyabb hangvételű játékmennettől és a már-már fotorealistikus grafikai megoldásoktól.

Az Everybody's Tennis ugyanis már megjelenésében is mosolyt csal arcunkra. Műfajából adódóan nélküli mindenféle komolyságot, így aki a sportág agyonstárolt hírességeire kíváncsi, annak csalódnia kell: sajnos nem bújhatnak a tenisz hón áhított élő legendáinak bőrébe. Helyettük kedvesen nagyfejű, manga szemű, fejletlen

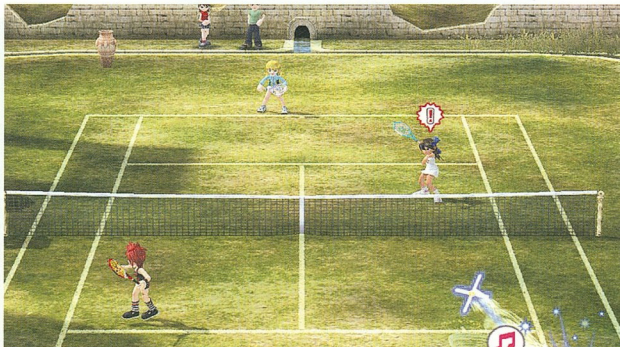


Kevesen ütnek csillagokat termelő erővel, de ő ezt még fűtyszó mellett is teszi!

testű figurák ugrabugrálnak a labda után képernyőnkön. Ez már önmagában is vicces, de e mellé még párosulnak a labda leütését kísérő, rajzfilmből illő mókás hanghatások, vizuális effektek, és a játékok teljes egészében végigkísérő vidám zene. Ahogy a karakterek kinézete, úgy a hozzájuk párosított animáció is meglehetősen változatosra sikeredett, így egy hosszabb játszma során se lesz unalmas, ahogy bájos kis játé-

kosaink örömtáncot lejtnek, vagy bulakodnak, vagy éppen miniszoknyában dobálnak egy seggest a salakon nagy bánatukban. A teniszmeccsek lejátszására kialakított környezetet is a változatoság jegyében áldották képernyőre, hiszen a hatalmas stadionok és fedett termek mellett akár a vadnyugaton vagy a tengerparton is tiszteletlenül tehetjük egy-egy menet erejéig.

A főmenüben három fajta játéklehetőség közül választhatunk. A tutorialban elsajátíthatjuk eme játék irányításának sajátosságait, hogy aztán pár perc gyakorlás után fejest ugorhatunk a Fun Time Tennisbe, ami kedvünkre lödözhető, vagy pedig rögtön indíthatunk egy Hot Shots Challenge-et, amiben élesben is kipróbálhatjuk tenisztudásunkat a szintőr-szintre egyre ügyesebb és okosabb ellenfelek ellen. A játék mindemellett tartalmaz egy multiplayer módot is, ahol barátainkkal mérhetjük össze erőnket, de sajnos semmilyen online lehetőséget nem találunk...



PLAY!

AMI JÓ
Aranyos grafika, szórakoztató játékmennet

ÉS AMI NEM...
Online játék hiánya

GRAFIKA	05	Jópofa karikatúrák
HANG	05	Vidám zene, mókás hangok
JÁTSZHATÓSÁG	05	Egyszerű és könnyű kezelés
ÉLETTARTAM	04	Pár óra ünneplést szórakozás

ÖSSZEJÉZÉS: Az Everybody's Tennis se nem több, se nem kevesebb annál, mint aminek kinéz: egy kedves és egyszerű játék. Bátran ajánlom mindazoknak, akik saját maguk vagy barátaiuk könnyed szórakoztatására vágnak.

INDEX:

75%

PLAY!

PlayStation 2



KIADÓ: ATLUS
FEJLESZTŐ: ATLUS
MULTIPLAYER: NINGIS
ONLINE: NINGIS

írta: Flatline



SHIN MEGAMI TENSEI Devil Summoner

AZOK A CSODÁLATOS '20-AS ÉVEK

A Shin Megami Tensei szériáról már volt szó korábban a Play! hasábjain. Az Atlus fejlesztőcég annyira komolyan gondolja a jelenlétét a PS2-es RPG piacon, hogy újabb epizódot fordítottak le angolra és tölték be a nyugati területekre. Természetesen ez kétélű fegyver, az amúgy is telített piacon, de valljuk be, a jó, egyedli hangulatú szerepjátékokra mindig is van kereslet – és e téren ennek a játéknak sem kell szégyenkeznie.

RÉGIMŰLT

A Devil Summoner elágazása a Shin Megami Tensei univerzumnak korábban csak Saturn és PS1 rendszereken jelent meg, most itt az ideje, hogy PS2-n is újra szórakozhassanak vele azok, akik a márkánévhez bű garantált minőségi szórakoztatásra vágnak. Az már más kérdés, hogy sokan talán már a névtől is megfutamodnak, hiszen az teljes hosszában a következő: Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. The Soulless Army.

A fő karakter szokás szerint egy teljesen idióta névű, de annál szerethetőbb detektív, tizennegyedik Kuzunoha

Raidou. Egy 1920-as évekbeli korszakot képzeljétek el, füstös szobákkal és detektívregényekbe illő környezettel... azon kívülélel, hogy nem mindenkit Joe-nak hívnak és a szivarok száma is limitált. Még a zenei aláfestés is gyönyörűen passzol a világhoz, és emiatt annyira könnyen ráhangolódik bárki a Devil Summoner ezen epizódjára.



RAIDOU

A Kuzunoha familia fiatalok sorában ő a 14. aki ezt a keresztnevet viseli, így talán nem is véletlen, hogy alig beszél az istenadda. Mint minden jól idomított Devil Summoner, a démonokat képes elfogni, majd saját céljaira használni – így detektívként természetesen igen eredményesen dolgozik. Bár alig 17 éves, a középiskola kihívásai helyett kénytelen lesz a világvégét megelőzni. Legfőbb társa a Goto nevű fekete macska.

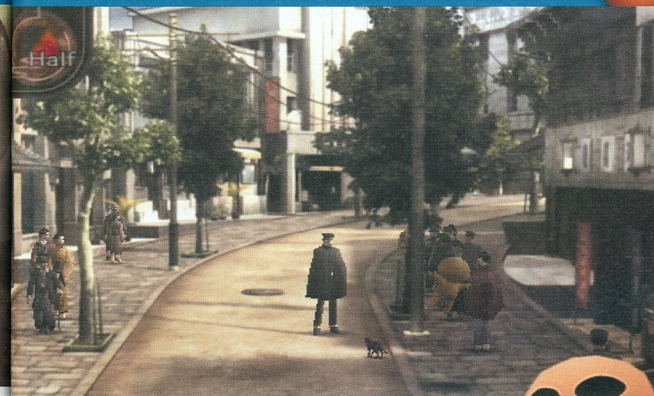


hogy azok számára

is imponálhat a játék, akik soha az életben nem játszottak ilyen akció-RPG-vel.

STÍLUSOS

Azért említem az akció-RPG-t, mert végre szakított az Atlus azzal az elvvel, hogy körökre osztott legyen a harcrendszer – bár nekem kifejezetten tetszett az a megközelítés is. Jelenleg olyasmit használnak, amit a Grandia, vagy akár a Star Ocean, azaz lehet a harctéren rohagálni a főhőssel és dönteni a két lehetőség között, hogy kombózzgatva, vagy távolról lövöldözve kívánjuk kinyuvasztani az ellenfeleket. Ezzel sajnos csak az a baj, hogy nagyon gyorsan unalmasná válik, továbbá a vérekező animáció annyira lassan játszódik le, hogy



A hangulat teljesen egyedi, és ez egymagában is elviszi a Devil Summonert a hátán!

addig negyvenszer megsebzik a karaktert, még ha időben gondoltok a védekezésre, akkor is.

A kalandelemek sokkal erősebbek, mint valaha, aminek én kifejezetten örültem. Kinek kicsit is elege van már az állandó csak henteslős és színtet lépő RPG-kból, amikben semmi mögöttes tartalom sincs, szintén tapsikolni fognak örömben. Sok beszélgetés, ide-oda rohangálás, de figyelemfelkeltő történetvezetés és megfelelő időpontokban be-bedobált pluszokkal tartják ébren a játékos. Ehhez jön még a korábban említett hangulati tényező, s máris sokkal jobban élvezitek a programot. Természetesen a démvilág továbbra is jelen van, így Raidou megidézhethet csatáiban és csatákon kívül is démonokat, akik gyógyítással, vagy támadással segíthetik mesterüket. A lelkek beszerzése egyszerű és gyors, így sohasem lesz hiány belőlük.

KÖRÍTÉS

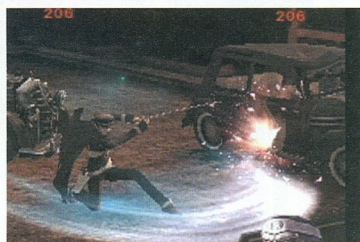
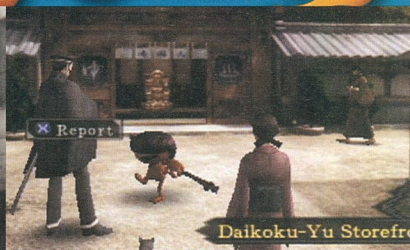
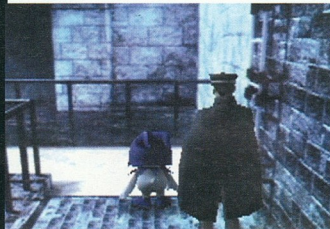
Több fontos karakter van a játékos körül, az elsődleges Narumi, dektívként a főnökünk, aki kétségkívül nagyon ért ahhoz, amit csinál. Neki segít a főnök felgöngyölíteni a sorozatosok elű-



néseket Tokió szívében – persze ezekkel kapcsolatban is hamar megjelenik a démoni szál... A grafika legnagyobb hátlütője a fix kameraállítás, ami magától értetődő és a Resident Evil első része óta jelen van. Előre rendelt háttérrel előlt rohangálnak a poligonális karakterek, tulajdonképpen a Final Fantasy 7-ben láthatatók már eleget, így biztos rögtön mindenki képbe kerül... Ha rálestek a képekre, főleg. A háttérképek tehát, a menürendszer magától értetődő és jól kidolgozott, eltévdeni ritkán fogtok bennük, akár varázslásról, akár tárgymanipulációról legyen szó.

A zenéket már említettem, fantasztikusan odarakják a hangulatot a játékos orciájába, persze aki nem fogékony a „füstösebb” műfajra, annak nem fog tetszeni. Szerencsére a lokalizáció is remekül sikerült, hardcore japán játék lévén a Shin Megami Tensei sorozatnál félt lehet, hogy a japán kultúrából beemelt, poékok és utalások nem ülnek annyira, mintha angol anyanyelvű írók, amerikai felelőségek írják meg a sztorit és a szövegeket. Hála a démonoknak egy rossz szavam sem lehet, az Atlus úgy látszik tisztában van vele, hogy jó színkronszínészek áll, vagy bukik egy játék sikere, főleg, ha közelebb van a kaland műfajhoz, mint bármi más.

☞ Detektívként a legfurcsább helyszíneket járhatjuk be nyomozás közben



☞ Kijátszott karakterekben nem lesz hiány, az egyszerűen biztos

Bárkinek ajánlom a SMTDSRKvTSA-t, aki kicsit is szakítani kíván a mindennapok szürkeségében, csöszült érkezé, átlagosabbnál átlagosabb RPG-kkel. Pont, mint a Shadow Hearts sorozatnál, itt is azt tudom csak javasolni, hogy próbáljátok ki, ha beszippan az intro és az első két óra játék, akkor nagyon sokáig jól fogtok szórakozni vele, lévén itt is van mivel bibélni, míg a történet végére juttok. A 12 fejezet mindenképpen tartogat majd mind történetbeli, mind emocionális meglepetéseket. Hajrá!

PLAY!

AMI JÓ

Nagyon eltálat világ, autentikus sci-fi 1920-as japán.

ÉS AMI NEM...

Túl bugyuta és repetitív harcok.

GRAFIKA

07 Láttnak már szebbet is, csönydőbbat is

HANG

09 Remek jazzes zenék!

JÁTSZHATÓSÁG

06 Könnyen kitumulhat a rendszer

ÉLETTARTAM

06 Jó sokáig húzhatjuk vele

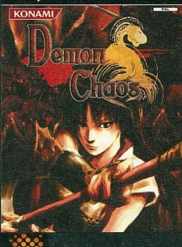
ÖSSZEGRÉS: Az egyedi világ és a remek harcrendszer nagyon sok élvezetes órát jelent. Mi gencsák élveztek a japán játékoktól szokatlan zenét és remek humort, kiegészítve a nagyszerű angol fordítással. Nem egy FF2-t, de csak ajánlani tudjuk!

INDEX:

82%

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ KONAMI

FEJLESZTŐ GENKI

MULTIPLAYER NINCS

ONLINE NINCS



DEMON Chaos

A NAGY GYAKÁS

A Genki nevű fejlesztőcég mindig is gondoskodott a minőségi szórakoztatásról, ezért örömmel vettem kézbe legújabb, epikus csatákat bemutató fantasy játékukat, a Demon Chaosot. A készítő nagyon büszkének legújabb hentes údvöskéjükre, és ennek híven orra-szájba azt reklámozzák vele kapcsolatban, hogy a játék egyszerre több mint 65 ezer (!) ellenfelet tud a képernyőn megjeleníteni és mozgatni. Igaz, nem számoltunk utána...

A játékot háromféle módon játszhatjuk, lássuk sorban, melyik mit takar; sztorimódban természetesen egy előre kidolgozott történettel átszótt mesét kapunk, melyben egy emberteszt, oroszlanfejú robusztus harcos alakitunk. 1543-ban, a feudális Japánban járunk, ahol, hirtelen démonhadseregek lepik el az országot, és senki sem érezheti magát biztonságban. Az istenek úgy döntenek, hogy egy hőst küldenek az elkeresedett emberek megmentésére. Az irányítás végtelenül egyszerű, legnagyobb szerepet a négyzet és a háromszög gombok kapják, ezekkel, és ezeknek a kombinálásával egy csapásra több száz, vagy akár több ezer lelket küldünk a túlvilágra. A képernyőn láthatunk egy állóképesség-jelzőt is, melyet az R1 megnyomásával aktivizálhatjuk, melynek hatására hősrünk mintha adrenalin-fröccsöt kapna, úgy hatol át az ellenségek százain, mint kés a vajon.

Challenge módban a játék fő történetvonalától függetlenül van lehetőségünk egy könnyed kis megszárlásra különböző pályarészekben vagy szigeteken, míg a Time Attackon belül, nevéhez híven időhöz kötött játékmódok közül válogathatunk. A „Vérgesztésben” három perc játékidő áll rendelkezésünkre, ez alatt kell a lehető legnagyobb pusztítást okoznunk az ellenséges hordák sorai között. A „Visszaszámlálás” játékmódban kereken 5000 démonharcos túlvilági pályafutását minél rövidebb idő alatt biztosítanunk, míg a „Túlélésben” a lehető legtöbb harcosársunk életben maradásáért vagyunk a felelősek két percen keresztül. Annak ellenére, hogy a játék több mint 65 ezer figura megjelenítésére képes, a grafika kellemesnek mondható. A textúrák és a karakterek kidolgozása viszonylag változatos, de ekkora tömegek megjelenítésénél természetesebb az azonos kinézetű figurák ezrei, legyenek azok akár emberek vagy izeltlábúak.

Na, ki tudja megmutatni a mi karakterünket ezen a képen?



PLAY!

AMI JÓ

Milliónyi ellenfél

ÉS AMI NEM...

A változatosság nem túl nagy...

GRAFIKA

07 Sok ezernyi ellenfél egyszerre

HANG

07 Átlagos zenék, hangok

JÁTSZHATÓSÁG

07 Egyszerű, végtelenül egyszerű

ÉLETTARTAM

06 Még a vége előtt megmond

ÖSSZEZÉRES: Szokványos kis hentes Dynasty Warriors-módra, csak éppen annál sokkal több ellenfelet. Ez az első öt pályán remek dolog, utána viszont rohamosan mulik az izgalmas érzés, és jön a fásult, unalomba forduló gyakás...

INDEX:

79%



onlin^e.
PC GURU.hu

14 000 tag

640 galéria

15000 kép

BUG-Parádé

2007. nyeményjáték

**több száz online
elolvasható játékeszt**

friss hírek minden nap

**új rovatok: végigjársások,
képregények**

**Tartozz Te is a már
közel 14000 tagot
számláló online
guru**

közösséghez és

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

Látogass el a www.pcguru.hu weboldalra!

PLAY!



PLAYSTATION®Store



Network



Folding@home
distributed computing

Folding@home connects your PLAYSTATION®3 to Stanford University's Folding@home distribut

FOLDING@home

Harc a rák ellen

Napjainkban bármennyire fejlett technika áll is a különféle tudományok kutatóinak rendelkezésére, megannyi területen még vaksötétben tapogatózunk. Ahogy egyre többet tudnak meg a tudósok bizonyos problémákról, annál több új ismeretlen tényezővel találják szemben magukat. A számítógépek teljesítményének a fejlődésével egyre több és sokrétűbb feladat lett elvégezhető, ám a számítási kapacitási igények jelenleg is túlmutatnak a lehetőségeken. Ezt a folyamatot gyorsítandó kezdtek elterjedni különböző elosztott számítási projektek, mely kifejezés lényegében az otthoni felhasználók szabad teljesítményeiknek a felhasználását takarja. Ezek közül az egyik legsikeresebb a Stanford Egyetem által 2000 október elején indított Folding@Home kódnevű projekt.

A PROGRAM CÉLJA

A F@H keretében a fehérjemolekulák, fehérjeláncok hajlásainak, visszahajlásainak, csoportosulásainak, és az ezekhez kapcsolódó betegségeinek a tanulmányozása zajlik. A lényege a kutatásnak ezen folyamatok megértése, ami közelebb vihet minket az élet rejtelméhez. Hosszú távon hatékonyabb megelőző eljárások, gyógykezelések, gyógyszerek kifejlesztését segítheti. A rendszer egy kliens és egy szervergépből áll, ahol a kliens a felhasználó gépén fut, s ide küld a rendszer úgynevezett Work Unitokat, melyek különféle helyzeteket, adott biokémiai vagy más vegyi folyamatokat tartalmaznak. Egyszerre egy ilyen csoportot lehet feldolgozni, magyarán leszimulálni, majd a ka-

pott eredményt visszaküldeni a szervernek. A WU-ok darabjainak a kiszámításához egy mai átlagos PC-n körülbelül 80 óra szintizta kalkulációt igényel. A program fennállása óta számítógép-tulajdonosok százezrei csatlakoztak hozzá, kisebb-nagyobb mértékben növelve az összteljesítményt. A Sony a PS3 kapcsán került képbe a projekt kapcsán. A japán cégóriás többször is hangoztatta, hogy a Cell processzor nemcsak játékokban használható, hanem egyéb célt is szolgálhat. Erre figyeltek fel többek között a Stanford szakemberei is, amikor világossá vált számukra, hogy a PS3 processzora mintegy tízszer hamarabb képes végezni egy adott csomaggal, mint napjaink átlagos otthoni számítógépe.

KONZOLLAL A RÁK ELLEN

A felismerést megállapodás követte, és jelenleg minden interneteléréssel rendelkező PS3

tulajdonos gépében fellelhető a kliens telepítője. A Sony gépének tulajdonosai célirányozottabb kutatásokat végezhetnek, ugyanis a nekik kiküldött csomagok elsőként a rák, illetve az Alzheimer-kór okainak a megértésére irányul. Egy kapott csomaghoz nyolc óra futtatásra van szükség, viszont azzal elég 48 órán belül végezni – ennek letele után a szerver nem fogadja el az eredményt –, amire a folytonosság miatt van szükség. Lehetőség van itt is csapatot alapítani, azaz, hogy egy név alatt szimuláljon egyszerre több felhasználó. Jelenleg több mint 250 ezer PS3 felhasználó csatlakozott a hálózathoz, s ez, a PC-s táborhoz képest elenyésző szám már most több mint a felét adja a teljes hálózat kapacitásának. Amennyiben nem játszol, de tennél valamit egy egészségesebb emberiség érdekében, hagyd dolgozni a Cellt, annak nem fog ártani.

Remaining	Completed	3 Work Units
CURRENT WORK UNIT		
Name	p3116_noshake_low	
Core	SCEARD2.1.9.74885	
Progress	450/10000	
Performance	0.0807s/frame 214.11 ns/day	
Time to Completion	0d-00h:12m:51s	
Estimated End	3/25/2007 Sun 12:28	

XBOX Elite

Fekete doboz

Zephyr. Egy ködnév, mely olyannyira nem tudta eltitkolni az internetes média elől egy új X360 kiegészítés megjelenését, hogy az történelembe illő. Az első fecskék szállingózásakor még ígéretes híresztelések is szárnyra kaptak, melyeknek a végleges, hivatalosan bejelentett, eközben Elite névre keresztelt gép specifikációi csak részben feleltek meg. Mit kap hát az Elite-ra áhítózó játékos elit? Elsősorban tőleles képet

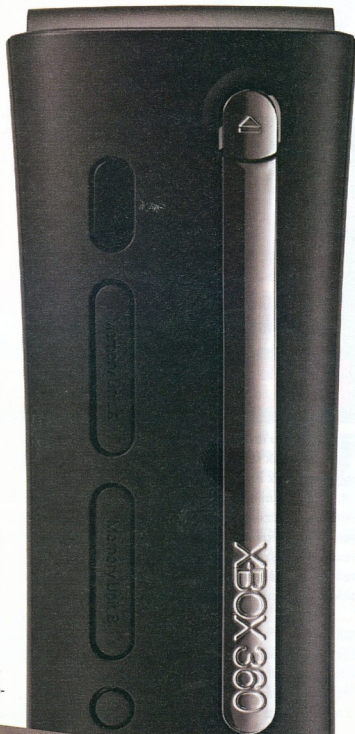
az immáron Xbox 360-on is elérhető HDMI kimenetnek köszönhetően. A HDMI interfészt, remélem, már nem szükséges bemutatnunk senkinek, főleg azoknak, akik rendszeresen olvassák lapunkat. Tömören a lényege, hogy tömörítetlen (és ezért minőségromlás nélküli) jelet továbbít, egyszerre videót és audiót is. Képe a gyári komponens által nyújtottnál képest láthatóan tisztább – persze főleg HD tévén szemléelve.

A másik és egyben utolsó érdemi fejlődés a tárhely méretében keresendő, 120 gigányi blokk várja a Plectréről letölthető javakat. Méretét a hamarosan nálunk is bevezetésre kerülő Videó Plectér bevezetése még indokoltabbá teszi, a South Park HD változatával speciál pillanatok alatt teljesre tervezem tölteni a tárat. Véltetően több X360 tulaj az új HDD csinos mérete hallatán összevonja a szemöldökét, mondván, nagy letöltők illetve film és/vagy zenetárolók ők

is, s a 20 gigás tárhely bizony szükséges, és nem igazán szeretnék csupán emiatt egy komplett új gép beszerzésével fáradni. Ezt a közfelháborodást elkerülendő, a mérete-sebb HDD külön is megvásárolható lesz, jelenlegi árszá-ba alapján 40 ezer forint környékén fog megállapodni az ár-

**AZ ÚJ ELITE
KISZERELÉS
LEGINKÁRB AZ ÚJ
VÁSÁRLÓKNAK
AJÁNLOTT, A RÉGI
GÉPÜNNEKEL A
EGYENÉRTÉKŰ A
TUDÁSA**

cédula, ami nem kevés, de ha eladjuk a régebbi egy Core rendszerrel takarékoskodó társunknak, emberi mértékre redukálhatjuk a pluszköltségeink mértékét (a külön kapható vinylóhoz kapott kábelrel átszívhajthatjuk az adatokat az új tárolóra). A legszembeütőbb változás láthatóan a külső borítást érte, dögös sötét-szürke, majd hogynem fekete színbe költöztetve a gépet, mely így sokkalta jobban passzol az otthon található műszaki berendezésekhez, mint fehér társa. Ahogy az illik, minden a prémiumhoz is tartozó kiegészítőkhöz a gépéhez is mellékelik, magától értetődő módon mindegyiket az új gép színé-





PLAY!

INFO

GYÁRTÓ TÖBBFÉLE
ÁR 10.000 FORINTTÓL. A CSILLAGOS ÉGIG

írta: RBaly

EGYSZEMŰEK

Kamera által élesen



régi szép időkben még csak mi tekintettünk rá érdeklődve a tévére, s nyúztuk az aktuális kedvenc konzolt, játékokat. Ám a gépek kíváncsisága is határtalan, így szemek növesztettek, hogy láthassák tulajdonosukat, és jobban szórakoztathassák őt. Szaladjunk át egy kicsit történelmükön, ígértükön, teljesítményükön; akkor, napjainkban és a továbbiakban.

AZ ÓSKOR

A kis optikák elsőként a Game Boy révén néztek farkaszemet felhasználóiknak, ám a kézikonzolok ösбатыán nem igazán lehetett kiaknázni a technika adta lehetőségeket, és csupán

☛ Az Xbox Live Visionnel egyelőre még nem sok játékban szórakozhatunk

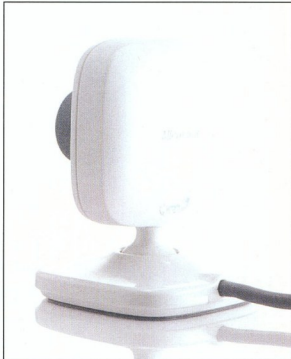
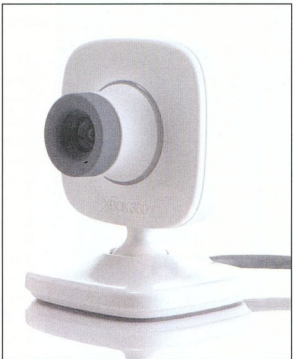
igen alacsony minőségű, kemény négy színből összeálló kép készítésére volt alkalmas, igaz, akkoriban még ritkaságszámba mentek a hordozható, olcsó kamerák. A GBC-vel ezeket a képeket aztán minimális mértékben szerkesztgetni, animálgatni lehetett, hogy aztán a végterméket egy, a kis géphez kapható printeren ki nyomtathassuk, majd a végeredményt átadva Sherlock Holmesnak türelmesen várni, hogy felismeri-e, embert, avagy zongorát ábrázol-e a kép – a felbontás és a minőség nem meglepő módon ugyanis nem volt túl magas...

A következő próbálkozás Dreamcasten jelent meg Dreameye néven, mely már előrevetítette azt, mit is várhatunk majd a jövőben ezektől az eszközöktől. 300 ezer képpontos felbontás

sával már használhatóbb képeket égetett az optikája, de kiteljesednie a gép korai halála miatt nem igazán volt ideje, csupán egy képmánipulálásra alkalmas program látott rá napvilágot. A korai technikai korlátok és a csak Japánban való megjelenése deréka törte az álomszem karrierjét, de az ötletet nem hagyták parlagon veszni.

SZEMJÁTÉK

Dr. Richard Marks volt az úriember, aki továbbgondolva az elképzelést adoptálta a technológiát PS2-re. Az óáltala életre keltett Eyetoyt nem kell különösebben bemutatni senkinek, hangos siker övezte a kis alkalmatosságot, s új utakat nyitott a digitális szórakoztatás világában. Jókedvűen pucoltuk az



ablakokat, próbáltuk terelgetni Lemmingjeinket, hogy a munka végeztével a Singstarban helyezzzük magunkat egy klip főszereplőjévé alkoholos máorban. Nem tagadható el tőle, hogy megvalósult pár eredeti ötlet a segítségével, de sokuk egyinári fecské révén hamar feledésbe merült, s inkább nyertek az űlve, lustán végezhető játékok. További gyengességét a nagy fényigénye s a PS2 korlátozott online funkciói szolgáltatták, ugyanis míg játékokban egész ötletesen ki lehetett használni, addig videóssetelini, képeket készíteni, majd barátainkkal megosztani azokat nem nyílt lehetőségünk.

VÍZIÓ

Eközben a konzolpiac trónusáról áhítózo Microsoft sem hagyta veszni a videó-alkalmatosságokban rejlt potenciált. Ugyan az első Xboxot a korai ravatalozása folyamán elkerülték a lencsések, az X360-hoz kevesebb, mint egy évtől a gép piacra lépése után már meg is érkezett, a keresztségben Xbox Live Vision névre keresztelt kamera. Az MS doboza közismerten a netes játékokban domborít gyönyörűen, így az új eszközkel is leginkább az online anyatejten élő réteget cölözta meg. Megkaptunk általa mindent, ami az Eyetoy hiányossága volt, vígan kacarászhatunk barátaink orcáján, kreálhatunk avatárokat, egyes játékokban elkészíthetjük vele ábrázatunk háromdimenziós mását, és a többi. Játékok terén viszont haloványabb támogatást élvez az eszköz, többnyire az arcunkat helyezhetjük be egy-egy programba, de idővel a mozgásérzékelős produktumok is szépen szállingózni fognak, példának okáért az e havi számban kivesézett Rayman Raving Rabbits X360-as is. Tudásában bár nem napjaink tuatkameráihoz hasonlatos, de videósseteléshez a 640x480-as felbontású 30 képkocka/másodperc sebességű videofelvételi képessége több mint elegendő. Emellé 1,3 megapix-

eles képekkel gazdagíthatjuk fotógyűjteményünket, ami már egy 10x13-as fotónyomaton is képes jól mutatni, igaz, ehhez PC-re kötvé (igen, támogatja) készítsük el a képeinket.

S aort pontosan e havi számunk megjelenése tájékán debütáló PSP-s Go!Cam folytatja, igaz, Japánban ez már tavaly óta kapható. A kézikonzol multimédiás funkcióinak a fényében szinte kiáltott egy valamire való kamera után, hiszen minőségi kijelzőjén a visszatekintés is kielégítő minőségű, szaladgáljon bármerre az ember fia. A Go!Cam a passzentes módon fog ráilleszkedni a PSP-re, hogy aztán 180 fokos szögben szemből és hátrafelé is paparazzit játszhasunk. Technikailag a mai átlagot nem, mindinkább a régebbi mobilokban fellelhető optikák színvonalát hozza. Az 1,3 megapixeles képméret elegendő átlagos képek készítéséhez, míg a videórögzítés paramétereiről csupán annyit információll áll a rendelkezésünkre, hogy egy négy GB-os, azaz hatalmas memory stickre 2,5 óráll lesz képes rögzíteni. A kamera beépített mikrofonnal is rendelkezik, így a wifi-n keresztül videótelefonálásnak csupán szoftvertámogatottsági akadályai maradtak, remélhetőleg nem sokáig. Az eszközhöz egy Go!Edit nevezetű UMD is mellékelődik, mellyel a képek és videók egyaránt cícomázhatóak lesznek, támogató játékról egyelőre még nincs különösebb információll.

A KIS KAMERÁK AZ ELMŰT ÉVEK ALATT MINDEN TERÜLETRE BETÖRTEK SZINTE ESZREVETLEN-NŰL...

A KÖVETKEZŐ LÉPCŐ

A közeli jövőben a nagyetstér, a PS3 is megkapja a maga látószervét, hatásvadász PlayStation Eye néven. Az egyeses ági Eyetoy-utód az előzetes híresztelések alapján HD kamerának volt beígérve, de sajnos közel sem lesz ilyen képességgel felruházva. A Visionhoz hasonlatos tulajdonságokkal fog rendelkezni, lényegi eltérés a nagyobb látószögben, a rosszabb fényviszonyok közötti hatásvadász mozgásérzékelésben, s a videó rögzítésének a sebességében mutatkozik meg – ez utóbbról kétszer több képkockát képes feldolgozni másodpercenként a bevált 640x480-as felbontásban. A képen nem lehet nem észrevenni a villanyborotvára emlékeztető részt, ami egy korrek mikrofonnak ad kétes szépségű otthont.

A korrek jelzőt egy kalap alatt a többcsatornás, többféle irányból felismerni alkalmas hangvételii képességének, háttérzajnyomó tulajdonságának, s headset nélküli chatelési lehetőségének köszönhető, bíznk benne, a megjelenés után is rászólgál a dicséretre ez a képességgarantéll. Fotókból tömörítetlenül is képes a képeket a PS3 HDD-jre rögzíteni, ami leginkább az DSLR kategória sajátja, noha a kis felbontásból kifolyólag nem igazán lesz túlzott gyakoriatl haszna. A kötelező szerkesztőprogram is mellékelve lesz a dobozban, EyeCreate név alatt kell keresni, alapjáték mellékeléséről szó még nem esett, viszont az Eye of Judgement (egyett kell lapozni, s fény derül rá, mi is az) a kiegészít megjelenésével egy időben leemelhető lesz a polcra.

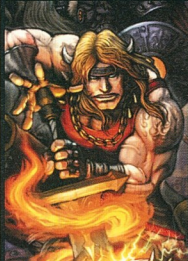
A kamerák tehát a Nintendo gépei kivételével minden területre betörni látszanak, most már csak az érdemibb felhasználást kéne erőltetni a tisztelt fejlesztőknek, és valóban hosszútávton megtérülő befektetés lehet mindegyikük.

❖ A PSP új szeme remélhetőleg sok kreatív játékot is el fog hozni





PLAY!



INFO

KIADÓ SONIX
 FEJLESZTŐ SONIX JAPAN
 MULTIPLAYER 2 JÁTEKOS
 ONLINE 2 JÁTEKOS

írta: RBaly



Eye of JUDGEMENT

Harc a kamerán át

A ki, valaki, bárki, akárki látott már Yu-Gi-Oh-ot a hazánkban is fogható anime csatornán, az pillanatok alatt képet kaphat arról a koncepcióról, melyet az Eye of Judgement képvisel. A japán animé megkülönbözteti a „Star Wars sakk” által kerülhetnek közelebb az elképzelendő képhez. A Sony új kamerájának debütáló játéka a tradicionális harci kártyajátékokat eleveníti meg a képernyőn, de nem az eddig megszokott formában és módon. A tradíció itt innovációba fordul, hogy az Eye cím alatt futó játékok legötletesebbjét hozhassák el a nappalinkba.

Mitől lesz ez más, mint a többi? Képzéljétek magatok elé a Yu-Gi-Oh-ban látható harcteret, persze most kisebb méretben, ráadásul az

sem árt, ha ez a képzeletbeli négyzet kilenc kisebb négyzetre van osztva gondolatban. Ez lesz a játék fő színtere. A kezeitekben levő kártyák különféle harcosokat fognak tartalmazni, amiknek a leosztása értelemszerűen a véletlen műve lesz. Nem elírás, a lapok ténylegesen a maguk papíros valójában a dobozban fognak lapulni, rajtuk egy létfontosságú vonalkóddal, ami az azonosításukra fog szolgálni. S itt jön a képbe a kamera, az állvány, és a pakli meséje. Az állványra erősített, majd a játéktérre belőtt kamera az adott négyzetbe helyezett lapot a speciális vonalkód alapján azonosítja, majd a képernyőnkön látványos animáció keretében életre kelti a kiválasztott harcosunkat. Ötletes? Az hát, főleg, ha hozzávesszük azt, hogy ezáltal a kezünk zargatására, avagy a kártyalap forgatására is képes lesz

reagálni az éppen megidézett karakter. Ennek köszönhetően az eddig csak rajzfilmekben látható kártyás összecsapások egy hangulatos új elemmel bővülnek ki, s a klasszikus élőkártyás játék hangulatát is hozza. Gondolom, senkit nem ér váratlanul ezek függvényében az, hogy interneten is domboríthatunk a barátaink ellen. Ez jól érezhetően magában hordozza a család lehetőségét, miszerint az ellenfél vígan kikeresi a legötletesebb lapot ellenünk, és sírva-röhögve elkalapál minket. Ezt tudomásunk szerint a fejlesztők úgy kívánják elkerülni, hogy a nekünk kiosztott lapokat előre megmutatva csak azokat fogja a játéktérre betölteni, más lapot nemes egyszerűséggel ignorálni fog a program. Nem tudni, hogy ez a kibővített kártyacsomagoknál (egyik félnek van, a másiknak nincs) ez ho-





gyan s miként lesz kiegyensúlyozva, de jelen cikkünk tárgyát nem a kritikus elemzés képezi.

A KAMERA MÖGÖTT

Az innovatív megvalósítás mögött már olyanra sincs sok új a nap alatt. Persze ez nem probléma, egy pókerjátéknál sem számít túlzott előnynek az alapszabályok sárba tiprása, ami ugyanígy igaz erre a kártyaműfajra is. Tehát vannak harcosaink, többféle, megannyi mágiával, búvel és bájjal. Ahogy az emberleg elképzelhető világunkra jellemző, ellenségeink is akadnak, rontásokkal, át-

kokkal, megymással. A cél „szintenként” mindig ugyanaz, magyarul a lehető legtöbb területet birtokoljuk a kilencből, azaz az ellenfél fogjon ki a támadhatnékjából egy idő után. Minden kártya harcosa rendelkezni fog egy hatósugárral, illetve egy speciális képességgel, ami ráadásként a terep függvényében erősödhet. A hatósugár meg fogja határozni azt, hogy mely környező négyzeteket tud megtámadni, a terepfüggőség meg egy elkerített rész talaját takarja. A négy elem: a tűz, a víz, a föld és a fa bármelyike lehet az adott terület alapja, s értelemszerűen egy sárkányszerű lény az izzó talpalávalón lesz

igazán elemében, támadásai ekkor sokkalta erősebbek lesznek. A szimpla csapásokhoz egy fordult, míg várászatokhoz mana szükségeltetik. Magától értetődően egy négyzet akkor szabadul fel, ha a rajta álló figura életerejét zéróra redukálva eliminnáljuk azt.

Ennyi és nem több az Eye of Judgement, érdekes megvalósítása a műfajnak, messiás a rajongóknak, s ha jól teljesít, a kiegészítő kártyák vásárlásával aranybánya a Sony-nak. Nekünk tetszett, kérdés, a végleges változat mennyi ideig lesz képes szórakoztató maradni. Nyáron kiderül...

Megjelent az új Computer Panoráma!

Microsoft Office Professional 2007
60 NAPOS MAGYAR
 PRÓBAVERZIÓ A DVD-N

Tesztek

- MULTIFUNKCIÓS NYOMTATÓK** . 36
- DIGITÁLIS FENYKÉPEZŐK** . 40
- NAGYFELBONTÁSÚ VIDEOKAMERÁK** . 44
- CD/DVD-ÍRÓ PROGRAMOK** . 64

Nyereményjáték

VÁLASZOLJON ÉS NYERJEN EGY NERO 7 PREMIUM RELOADED CD/DVD-ÍRÓ PROGRAMCSOMAGOT

CAD/CAM melléklet
 TERVEZÉS, GYÁRTÁS, SZIMULÁCIÓ
 PRO/ENGINEER WILDFIRE 3.0
 MAGYAR TRYOUT EDITION A DVD-N

IPTV

TÉVÉMŰSOR A NETRŐL

KIVÁLÓ DIGITÁLIS KÉP | ADÁS KÉSZLETÉSE | SZOROZATOK FELVÉTELE | ELEKTRONIKUS MŰSORÚJSAG | ONLINE VIDEOTEKA | SPECIÁLIS KENYELMI FUNKCIÓK



Microsoft Office Professional 2007
60 NAPOS MAGYAR
 PRÓBAVERZIÓ A DVD-N

Tesztek

- MULTIFUNKCIÓS NYOMTATÓK** . 36
- DIGITÁLIS FENYKÉPEZŐK** . 40
- NAGYFELBONTÁSÚ VIDEOKAMERÁK** . 44
- CD/DVD-ÍRÓ PROGRAMOK** . 64

Nyereményjáték

VÁLASZOLJON ÉS NYERJEN EGY NERO 7 PREMIUM RELOADED CD/DVD-ÍRÓ PROGRAMCSOMAGOT

CAD/CAM melléklet
 TERVEZÉS, GYÁRTÁS, SZIMULÁCIÓ
 PRO/ENGINEER WILDFIRE 3.0
 MAGYAR TRYOUT EDITION A DVD-N

112	114	122	124
BIO-Skola	Amiál trükkök	Digitális fotótippek	PS Elements trükkök
A BIOS-frissítési lépési váltani	Erdemes	A maszkolás technika	Nappalról éjszaka

LETŐLÉTESKÜL MINDENKINEK: ISMERJE MEG A FÁJLKÉPELŐ HALOZATOKAT! . 118

Keresse az újságárosknál!

arcade

+ PlayStation network



Ebben a hónapban a Microsoft bizony istenesen rákapcsolt az XBLA játékok terén, hiszen több olyan hét is volt, amikor két játék jött ki - ráadásul a minőségükkel sem volt különösebb probléma. Ezek közül is kiemelniék a Catant, ami a mi kedvenc társasjátékunk hű adaptációja lett. Pompás szórakozás, ha a haverjaink éppen nem érnek rá ájtónni. És ami talán

még ennél is jobb, a közeljövőben rengeteg remek játék fog megjelenni mindkét gépre, hisz egyre több cég látja be, hogy itt kis ráfordítással lehet hatalmasat kaszálni. Így aztán júniusban jön a csodálatosan felújított Prince of Persia Classic, de a Capcom is jó dolgokkal készül. És csak a rend kedvéért: egy MS pont három forintnak felel meg.

PLAY!

INFO

KIADÓ KLEI
FEJLESZTŐ KLEI
ÁRA 800 MS PONT

08/10

EETS Chowdown



Az Eets egy különleges kis játék: valahol a Lemmings és az ősi Incredible Machine tájékára lehetne behatárolni. A 127 pálya mindegyikének a lényege, hogy a kis fehér lényünket eljuttassuk a narancssárgán villogó kis puzzle-darabkához. Eets alapvetően bátoratlan, ezért ugyan folyamatosan megy előre, de a meredélyek szélén vis-szaforul. Kis mályvacukrokkal tehetjük boldoggá, avagy idegessé, ekkor kicsit, illetve nagyot ugrik a szakadékok széléről. Emellett megannyi trükkös tárgyat helyezhetünk el a pályán: a kékbálnák beszippanjtják, majd ívesen kiköpi Eetset, kis csillagokból lövöldözni



lehet (robbanó cukrok eltüntetésére kitűnő), a felhők pedig bologditó csokit szórnak magukból. Minden pályán adott felszerelési keretből lehet válogatni, és külön jutalom jár azért, ha nem használunk fel minden cuccot. Egy-egy pálya konkrét legyűrése legfeljebb 30 másodperc, de amíg elszöszögünk a cuccok, cukrok beállításával, elszórásával, addig elmerhet tíz perc is szintenként. A grafika pompás, az achievementeket ésszerűen adagolja, a kis lényt pedig nem lehet nem szeretni (különösen, amikor a mamáját hívja reszketve a platformok szélén). Remek kis játék, de csak a túrel-mesebb embereknek...



PLAY!

The absolute version of The Settlers of Catan board game

CATAN

ABSOLUTELY

FROM MICROSFT LIVE EXPERIENCE MAY CHANGE DURING ONLINE PLAY

INFO

KIADÓ: MICROSOFT
FEJLESZTŐ: BIG HUGE GAMES
ÁRA: 4900 MS.PONT

10/10

CATAN

A Catan az egyik legjobb társasjáték, nem véletlen, hogy már nagyon vártuk az XBLA-verziót. Szerencsére pontosan azt kapjuk, mint ami az eredeti dobokban is lapul. A szabályok elég egyszerűek, az oktató-játék is sok mindenre kitér, de csak néhány parti után tűnik fel, hogy a lehetőségek itt tényleg végtelenek. Lényegében egy kis gazdasági játékról van szó: a pálya különböző elemekből véletlenszerűen áll össze, minden mező valamilyen nyersanyagot termel, és ezekből a nyersanyagokból lehet aztán utat, falvakat és városot építeni. A cél a tíz győzelmi pont összegyűjtése, ezt pedig az infrastruktúrával, illetve a drága pénzen (illetve búzán-birkán-kövön) vásárolt kártyákkal lehet összeszedni. A játék kitűnően modellezi a kereskedelmet is, az eltérő stílusú AI karakterek eltérő módon viszonyulnak hozzánk, ráadásul ha valamikor kieseszünk velük, azt bizony megjegyzik, és visszacsapnak, ha van rá lehetőségük. A játék ritmusa az akcióhoz, mézáráfához szokott szemeknek talán lassú, viszont egyébként meg pörgősebb kicsit, mint az igazi, asztal körül üldögélős verzió. Az egyetlen negatívum a zene lehet, ami egy-két óra után már azért kezdett az idegeimre mászni, de hát X360-on ugye mindig van megoldás, bármikor hallgathatjuk saját zenéinket.



PLAY!

INFO

KIADÓ: ZEN
FEJLESZTŐ: ZEN
ÁRA: 8900 MS.PONT

06/10

PINBALL FX

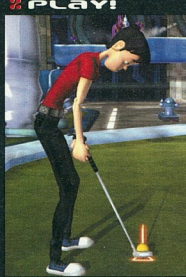


A flipper-játékok korszakának mintha leáldozott volna, már évek teltek el a legutolsó valamirevaló próbálkozás óta. Sajnos a Pinball FX sem egy kiemelkedő próbálkozás, és ebben a legfőbb ok a benne szereplő három tábla megkérdőjelezhető minősége. A demóban is szereplő Speed Machine egész jól néz ki, és a kezelhetősége sem rossz – nem véletlen, hogy ez jár az ingyenes verzióban. Az Extreme tábla valami egészen borzasztó: a fél asztalt elfoglalja az ocsmányul kigraffitizett „műanyag-fedő”, ráadásul itt nincs is túl sok tennivalója a játékosnak. Az Agents tábla a legélvezhe-

több, itt még a feladatok, küldetések is egész összetettek, viszont valami elképesztően csúnya maga a flipperasztal. A golyó fizikája, mint szintén rendkívül fontos tényező, szintén vegyes képet mutat. Általában nincs vele gond, csakhogy kilövéskor hihetetlenül felgyorsul a golyó, így nem lehet egyik flipperkarról a másikra átpattintani a labdát – ami ugye eléggé alapmozdulatnak számít ebben a kategóriában... Ha mondjuk kétszer ennyi pálya lenne hozzá, vagy legalább a meglévők jobbak lennének, csak ajánlani tudnám – így viszont azt mondom, érdemes vigyázni vele...



PLAY!

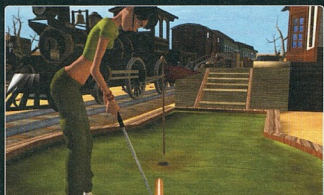


INFO

KIADÓ: SIERRA ONLINE
FEJLESZTŐ: WANAKO
ÁRA: 800 MS PONT

06/10


3D Ultra Minigolf ADVENTURES



A flipper után itt van még egy kategória, ami az utóbbi időben hiányzott már a felhozatalból: a minigolf. Sajnos, ahogy a Pinball FX, úgy ez a játék sem lett hibátlan. Közel sem. Engem például már rögtön felhúzott, hogy a kameranézetek közül nincs egy sem, ami akár csak félig-meddig kényelmesen használható lenne – az meg külön idegesítő, hogy nincs teljesen szabadon irányítható nézet. Egyébként 36 lyuk van, mégpedig három világba helyezve. Ami érdekes lehet, hogy mindnél van olyan trükkös megoldás, különleges út, amellyel elérhető az azonnali, egy ütessel végrehajtott siker – az már más kérdés persze, hogy

ezeket nemcsak megtalálni, de végrehajtani is nehéz. Szerencsére ebben nem a kezelés akadályoz minket, hiszen mindhárom, mai golfjátéknál megszokott irányítási metódus (gomb-nyomvatartás, három gombnyomás, analóg ütés) elérhető. Inkább az a gáz, hogy a fizika elég kiszámíthatatlan, és nem igazán segít benne a játék, hogy felmérjük, egy adott helyzetben mekkorát is kellene lendítenünk. Sajnos tehát hiába számítána irányítólónak a dolog, a kivitelezés hiányosságai miatt mégsem tudjuk egyértelműen körberajongani. Persze a stílus kedvelői értékelni fogják, főként, mert multiban kellemesen lehet egymást szivartni.

PLAY!



INFO

KIADÓ: EMPIRE
FEJLESZTŐ: HAZORWORKS
ÁRA: 400 MS PONT

04/10

DOUBLE DRAGON



Eddig valószínűleg csak az nem játszott a Double Dragonnal, a '87-es esztendő legjobb akciójátékával, aki nem akart, hiszen már vagy 15 platformon megjelent. Mindenesetre az új verzió készítői próbálták felőlni a feladathoz, és ennek következtében van egy kissé feltúpírozott grafika – mondjuk ettől inkább bumfordi, mintsem szép lett a játék, de a retro-fanok kedvéért elérhető a klasszikus látványvilág is. E mellett van online kooperatív játékmód is, elvégre ez a játék – mint a neve is mutatja – a kétfős együttműködésre épül: Billy és Jimmy jól szét-

csapják a posztapokaliptikus New York-i avilágót. Az egyszerű ütésekből és rúgásokból kombók állnak össze, néhol fegyvereket is felvehetünk, amik főleg a főellenfelek ellen jönnek jól. Nagy kár, hogy az elég sűrű belassulások és a játéktérmi játékoktól megszokott azonnali halálak miatt a játék ma, húsz évvel eredeti debütálása után már közel sem élvezetes, sőt, helyenként egészen irritálóan nehéz lett. Igaz, csak 400 pontba kerül, ami alig több egy ezresnél, de ez is csak akkor lenne elfogadható, ha nem lenne szaggatás – mert ez teljesen tönkreteszi az online játékot is... Nagy kár érte...



PLAY!



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SIDHE
ÁRA 19 EURÓ

07/10

GRIPSHIFT

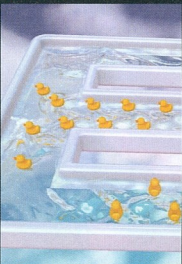
Mostanában úgy látszik, a fejlesztők kedvenc szórakozása, ha PSP-ről portolnak játékokat a PSN boltjába. A Tekken Dark Resurrection elég jól sült el, viszont a Gripshift már elég komolyan megsérült a folyamat során. Mivel a Gripshift nem lett egy elsősorú siker, a legtöbben valószínűleg nem ismerik, elkél a bemutatás. Lényegében egy félig autósversenyről, félig platformjátékról van szó. Néhány pályán mindössze repeszteni kell a többiek ellen (plusz rakétázní és TNT-t hátrahagyni), máshol meg a kanyargós labirintusban kell megtalálnunk időben a kijáratot. A pályák sokszor néha tényleg durvák, és használnunk kell telepor-

tokat és mozgó platformokat, mágneseket és robanószerkeket – néhol tényleg szinte egy ugránszerű ügyességi játékban érezzük majd magunkat. Nagy kár, hogy a PSP-s verzió legjobbja vonása, a pályaszerkesztő kimaradt – pedig aztán a PSN élményfaktóralaposan dobott volna egy csomó cserélhető trükkös szint... Más téri azonban minden rendben van, a játék egész jól néz ki, és bár a karaktereknek, pályáknak nem sok egyedi karakterisztikája van, nincs ezzel gond. Mindent egybevetve a puzzle-pályák miatt érdemes lehet kipróbálni, de túl nagy erdetiségre, túl hosszadalmas szórakozásra ne számítsatok.



PlayStation network

PLAY!



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SUMO DIGITAL
ÁRA 6 EURÓ

04/10

SUPER Rub-a-Dub

Oké, talán könnyebb lesz megbarátkozni ezzel a már nevében is hülye játékkal, ha tudjuk, hogy eredetileg egy tech-demó volt – ezekkel a kacsákkal mutatták be tavaly nyáron a Sixaxis kontroller mozgásérzékelőjét. Amerre a prezentációt tartó öltönyös fordította a kontrollert, arra bilent a kád, és benne a sok tucát, olykor száz sárga kis jószág. Sajnálatos módon valaki úgy döntött, hogy ebből muszáj játékot csi-

nálni, és bár a rendkívül tapasztalt Sumo Digitalra bízták a fejlesztést, ott vélhetően a portás végezte a munkálatok nagy részét: a Super Rub-a-Dub ugyanis borzalmasan poccsék lett. Hagyjuk, hogy a grafika ocsmány, hagyjuk, hogy ugyanaz az egyetlen otromba szám szól végig, bármit is csinálunk, és hagyjuk, hogy a multiplayer itt azt jelenti, hogy egymás után megpróbálhatunk minél több pontot elérni külön-külön ugyanazon a pályán. Hagyjuk, hogy 60 rendelkezésre álló pálya nagy részén körülbelül 15 másodperc alatt végig lehet menni. Hagyjuk, hogy a játékmenet a C64-es szinteket ütően primitív (a nagy kacsával össze kell szedni a kis kacsákat, közben elkerülni a cápákat, a hordókat és az áramlatokat). Azt viszont már nem hagyjuk, hogy a Sixaxisra épülő irányítás jelentősen el van baltázva, és olykor még egy kanyar bevétel is problémát okoz, az ugrások teljesen véletlenszerűen vagy sikerülnek, vagy nem. Techdemónak is rossz, hát még játéknak. Még ennyi pénzért is rablás...



PlayStation network

Cheat

HA RENDESEN NEM MEGY...

PS2 kódok

❖ THE RED STAR

A Classified menüpont megnyitható extráihoz minden aréna szintjén érjünk el "A" vagy annál magasabb rangot, s utána az említett pont alatt az alábbiakat találjátok.

Első aréna: EX nehézségi szint

Második aréna: A fegyverek soha nem hevülnek túl

Harmadik aréna: A pajzs nem hevíül túl

Negyedik aréna: Az összes fegyver és azok tuningjai

Ötödik aréna: A protokoll automatikusan újratöltődik

Hatodik aréna: Az életerő automatikusan újratöltődik

Hetedik aréna: Módosított grafikai mód

Nyolcadik aréna: Fehér textúra mód

❖ CAPCOM CLASSIC COLLECTION VOL.2

Super Street Fighter 2 Turbo

Menjünk a SSF2T-re a főmenüben, majd a játékot elindítva az alábbi kódokkal a karakterek régi formáját nyithatjuk meg.

● ↓ ● ↑ ● ↓ ●	Bison
● ↑ ● ↓ ● ↓ ●	Cammy
● ↓ ● ↓ ● ↑ ●	Chun Li
● ↓ ● ↓ ● ↑ ●	Dee Jay
● ↓ ● ↑ ● ↑ ●	Dhalsim
● ← ● ← ● → ●	Féi Long
● ↑ ● ↓ ● ↓ ●	Guile
● ↑ ● ↑ ● ↓ ●	Honda
● → ● → ● ← ●	Ryu
● ← ● → ● ← ●	Vega
● ← ● → ● → ●	Zangief
● ↓ ● ↓ ● ↓ ●	Ken
● ↑ ● ↓ ● ↓ ●	Sagat

Akuma megnyitása a SSF2T-ben

A karakterválasztó képernyőn az alábbi műveletet hajtsuk végre: Menjünk a kurzorral Ryura 3 másodpercig, majd T.Hawk-ra szintén 3 másodpercig, ezután Guilera tovább 3 másodpercig, aztán Cammyra 3 másodpercig, s végül vissza Ryura 3 másodpercig. Ek-

kor nyomjuk meg a Start gombot, és gyorsan mellé az összes ütés gombot.

Csalások, tippek, artworkok és hangszetek megnyitása az összes játékhoz

A főcímképernyőn vigyük be az alábbi kombinációt: ← → ↑ ↓ L1, R1 majd L1 és R1 egyszerre. Sikeres bevétel esetén egy hangot kell hallanunk.

Speciális csalások megnyitása a játékokhoz

Játsszunk a Capcom Quiz egyik verziójával a „Quiz & Dragons”-szal, amit az Extrák pont alatt a kör gombbal indíthatunk el. Próbáljunk meg legalább öt kérdésre helyesen válaszolni hiba nélkül, mert ekkor minden ötös sorozat után megnyit egy új csalást valamelyik játékhoz a kollektióból. Utána az adott játék Enable Cheat részénél tudjuk aktiválni ezeket.

❖ METAL SLUG ANTHOLOGY

Az artwork galériák megnyitására nincs más teendőnk, mint végigvinni az összes Metal Slug epizódot, ami a korongon található.

❖ DEMON CHAOS

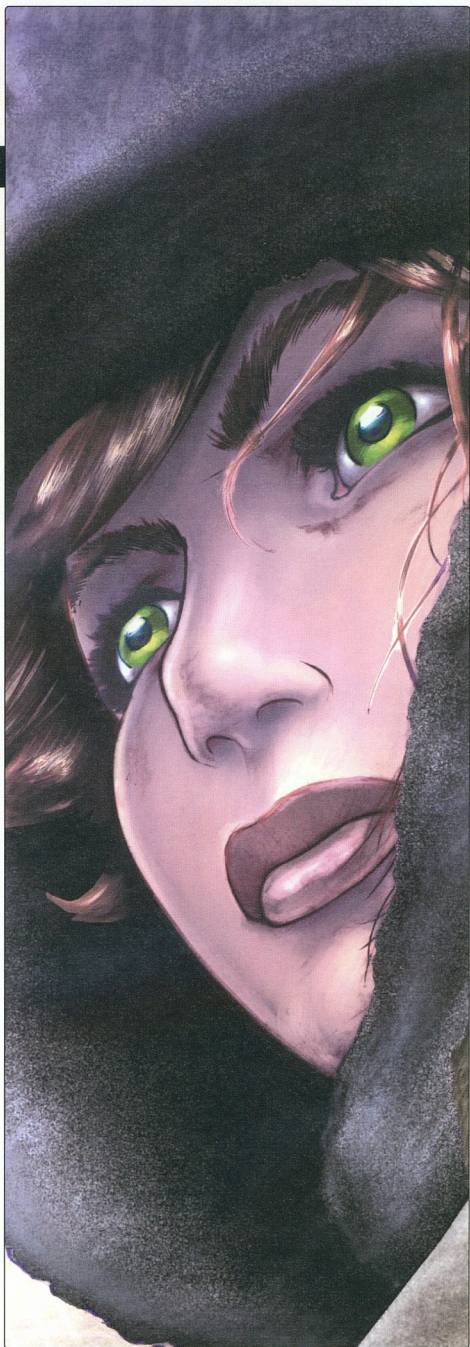
A Sengokupu bajnokság megnyitására csupán végig kell vinnünk a játékot egyszer.

❖ SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER

A legnehezebb fokozathoz vigyük végig a játékot egyszer. A Steler Zunoha Raidou mód jelenti a Hard szintet.

New Game+

Ha végigjártasz a játékot, kreálj egy új mentési állást, mire megnyílik a New Game Plus opció, melyben karakterünk ugyan első szintű lesz, ám pár új lehetőség megnyílik. Ilyen a nehéz fokozat, egy végtelen töltényt adó társ, és néhány új társ. Ezen felül áthozod az első játékodból az összes lojalitás-pontodat, és egyéb rangjaidat.



PSP kódok

❖ VALHALLA KNIGHTS

Tíz extra pont a karakterünk fejlesztésére a játék elején

Amikor kreáljuk a hősünket, adjunk neki 9 betűből álló nevet. Ekkor a tíz extra pont a tarsolyunkban lesz, s rögvest eloszthatjuk a különféle képességek között.

Szörnyeteg szupererőssé válása

Miután végigvittük a játékot, felkínálkozik egy mentési lehetőség. Ezt tegyük meg, majd

töltjük be az új játékot. Menjünk a börtön bejáratához és beszéljünk az őrral. Ő meg fogja kérdezni, hogy igazi kalandozók vagyunk-e? Ha igenne, azaz az első válaszlehetőséggel felelünk, akkor a szörnyeteg sokkalta erősebb lesz, mint alapjáraton. Ha nem bírnak vele az őrral újra beszélvén s a második válaszlehetőséget választván a szörnyeteg viselkedésük normalissá.

❖ YU-GI-OHI GX TAG FORCE

A Booster csomag megnyitásához a kártyaból felületen vigyük be az alábbi kódsorozatot:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ×

❖ CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

Survival mód megnyitása. Csak akkor jön elő, ha a játékot minimum veterán fokozaton végigvisszük. Ekkor a játék felajánlj egy mentést, hogy átváltsunk Survival fokozatra. Ekkor az előző mentésünk elveszik, ha rábólintunk. Az alábbi családok megnyitásáért a következőket kell tennünk

Végtelen töltény:

Vigyük végig a játékot Green fokozaton

Végtelen gránát:

Vigyük végig a játékot Veteran fokozaton

Hallhatatlanság:

Vigyük végig a játékot Hardened fokozaton

Edzőterem

Figyeld meg a mosókosarat a Nameless Shrine-ban, hogy belépj az edzőterembe. Minél több epizódot viszel végig az alapjátékból, annál több emelet nyílik ki itt. A legutolsó szintet a 12. fejezet utolsó mentési pontjának használatával nyithatjuk meg.

❖ SPIDER-MAN 3

Fekete Spidey kosztüm

Vigyük végig a játék sztorivonalát, majd gyűjtösközzünk össze 50 pók emblémát.

❖ SPIDER-MAN 3

A fekete kosztümért a Grande Finale küldetést kell teljesítenünk.

❖ COMMAND & CONQUER 3

Titkos achievement:

A Welcome to 2047 nevű achievementért nyomjuk le (nem vice) 2047-szer az A gombot. (20 pont)

alábbi két helyszínt kell teljesítenünk: Crisis City és Silver the Hedgehog Boss battle.

❖ NBA STREET HOMECOURT

Csapatok és helyszínek megnyitása:

A főmenüben tartuk lenyomva egyszerre az **R1** és **L1** gombokat, majd az alábbiakat vigyük be a kívánt tartalom érdekében:

↑ → ↓ ←

Minden helyszínt megnyitása

← → ← →

Minden csapat megnyitása

Lángszóró és vulkán:

5FINGERDISCOUNT

❖ BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWIII

Az alábbi kódokat játék közben, azt leállítva kell bevinnünk:

Támadás erősítése és fegyverek tuningolása

Tartsuk lenyomva az **L2**-t, majd e mellé gyorsan nyomjuk meg kétszer az **L1**-et, egyszer az **R1**-et, ezután engedjük el az **L2**-t, s tartsuk ezúttal lenyomva az **R2**-t, majd újra gyorsan kétszer **R1**, egyszer **L1**

X360 kódok

❖ EARTH DEFENSE FORCE 2017

Megnyitható fegyverek:

Genocide GunBeat

Az összes missziót Inferno nehézségi szinten teljesítsük

PX50 Bound Shot

A küldetéseket Hardest fokozaton abszolváljuk

Y20 Impulse

A küldetéseket Hard fokozaton vigyük sikerre

ZE Launcher

A küldetéseket Normal nehézségi szinten vigyük végig

Zero Laser Rifle

Easy fokozaton pörgessük ki a játék küldetéseit

PS3 kódok

❖ SPIDER-MAN 3

Az aréna mód megnyitásához vigyük végig a játékot. Ezután az extrák alatt lesz megtalálható.

A fekete Spider-Man kosztüm megnyitásához pusztítsuk el Venomot az utolsó küldetésben.

❖ SONIC THE HEDGEHOG

Az utolsó epizód megnyitásához teljesítsük a Sonic, Silver és Shadow epizódokat.

Extrák menü megnyitása:

Sonic, Silver és Shadow epizódjait teljesítsük 100%-ra, hogy megjelenjen ez az opció a főmenüben. Ekkor (100% esetén) az Audio szoba és a Theater szoba is megnyílik.

Silver és Shadow sztorijainak a megnyitásához Sonnicak az

Egyéb bónuszok megnyitása:

Jordan 9.5 Team

Nyerjük meg 5 Pick Up játékot vagy 5 Trick Battle-t

Jordan Hoops Lo

Nyerjük meg 15 Pick Up játékot vagy 15 Trick Battle-t

Jordan Laney 23

Nyerjük meg 30 Pick Up játékot

Jordan Show 'Em Lo

Nyerjük meg 30 Trick Battle-t

❖ FULL AUTO 2 BATTLELINES

Az alábbi kódokat az

Options/Cheat menüben kell bevinnünk:

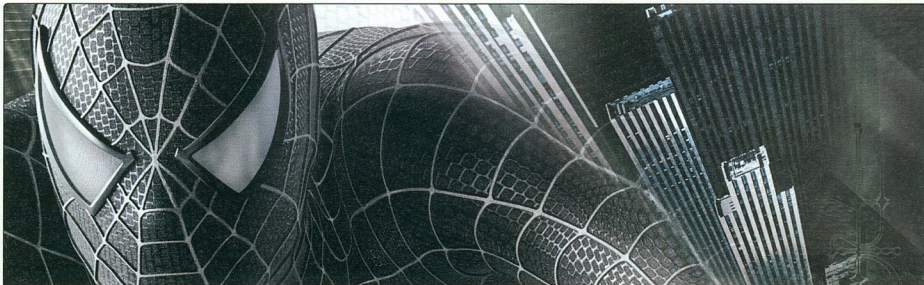
Minirakéta és Jogar: 10E6CUSTOMER

Sérthetetlenség

Tartsuk lenyomva az **L2**-t, majd e mellé vigyük be gyorsan a **▲▲▲▲** kombinációt. Ekkor váltsunk át az **R2**-re, s azt lenyomva tartva még üssük be a **▲▲▲▲** sorozatot.

Minden kampány és repülőgép megnyitása

Ezt a kódot kivételesen a címkepernyőn kell bevinnünk. Itt először tartsuk lenyomva az **L2+R2** gombokat, s emellé adjuk meg a **▲▲▲▲**, **L1, R1**, **▲▲▲▲**, **R1, L1**, **▲** kombinációt.



DRIVER 76



A Driver-sorozat leginkább olyan, mint egy hatalmas, lüktető fekete lyuk: az első rész világsikere után folyamatosan emészt fel a pénzt, sikereket pedig nem nagyon képes hozni. A második rész ugyan nem volt katasztrófa, cserébe minden szaklap hatalmas betűkkel hirdet-

te, hogy játszhatatlanul szaggat, a harmadik pedig... nos, arról azt hiszem, nem is kell túl sokat beszélnünk. A sorozat most mindenestre tesz még egy kört, immáron az Ubisoft színeiben, PSP-re. Miután a legtöbb olvasónk már tudhatja, hogy a legtöbb esetben ez a páros igen csak középszerű



programokat eredményez, azt hiszem, senki nem fog meglepődni, ha azt mondom: a Driver 76 is pont ilyen.

VISSZA AZ IDOBEN

Az időpont 1976. Két esztendővel járunk a szintén felejthető Parallell Lines előtt. Rayt alakítjuk, a tőkös



sofírt, akinek mindenkihez van két rossz szava, akit nem kötnek a törvények, és aki igen sok mindenre képes pusztán azért, hogy hírnevet szerezzen magának. Természetesen adódik lehetősége rá - hiszen akkor mi értelme lenne a játéknak, nem igaz? - amikor bele-szeret az egyik bűnbanda vezetőjének leányába. Társával, Slinkkel ezután rengeteg különös, unalmas bűnügyi filmekbe illő kalandot élnek át, hogy a - meglehetősen hamar elérkező - végjáték során mindenre fény derüljön. Természetesen akadnak itt bűnbándák, árulások, minden, ami szemnek és száznak ingere, éppen csak egy dolog maradt ki: egy érdekfeszítő szál, amely segítene ájtuttatni minket a néha bizony sajnos igen csak szegényes programon.

SZÉPSÉGHÁBORÚ

Külsőségeiben a Driver 76 nem nevezhető ronda játéknak, én magam azt is megkockáztatnám, hogy bizonyos helyzetekben még a lenyűgöző GTA-epizódokat is verik vele a srácok. Elsősorban a járművek: közel ötven különböző jár-

gányt modelleztek le, ezek között pedig sportkocsik, buszok, vagy éppenséggel motorok is megtalálhatók. Nem mellelesleg az a mód, amellyel nagyon dögösen néznek ki: remekül csillognak a frissen fényezett verdek, csúsznak a sportkocsik, miközben a fizika ilyen stílusú játéknak talán még nem sikerült annyira korrekten: szinte minden, általunk kiválasztott darab másként reagál a különböző helyzetekre - gyors fékezés, hirtelen kanyarok - és bizony sűrűn előfordul, hogy míg az elvők kocsival simán becsúsznak egy kanyarba, addig az újban borulunk egy igazán egészségeset. Tulajdonképpen ez az a pont, ami miatt nem lehet leházní nagyon ezt a játékot - akár csak az összes többi Driver esetében, a fiúk itt is összehozták egy remek fizikai motort, amely miatt élmény száguldozni a helyszínen, a kihívást a jármű megismerése adja, ez pedig azoknak, akik szeretik az ilyesmit, jó móka lehet. A város, ahol hajtnak, egy "majdnem New York". Felismerhetőek a nagyobb kerületek - éppenséggel csak az

embernek olyan érzése van, mint ha véletlenül a Falloutt egy-egy világvárosában járna. Nem tudom, hogy a gyér forgalom, a kevés gyalogos, vagy csak a hihetetlen méretű bejárható terület teszi, de itt bizony minden döglött, meghozza a végtelenségig. Néha hosszú utat tehetünk meg a nélkül, hogy kettő-három járgánynál többet találjunk, és a legtöbb parkban sem kószál járó több ember. Hiába tehát a remek grafika, ha azt a designerek és a programozók nem töltik meg léttel, itt viszont sajnos pont ez hiányzik.

TÁPOLÁS

A roppant rövid fő sztorizálón kívül rengeteg melléküldetésbe is bolyonghatunk, ezek megoldása pedig jobb fegyvereket, vagy éppen sárga verdeként eredményez, lényegében szóval tehát kiküszöböltek a GTA-k nagy problémáját, hiszen itt komolyabb jutalom is jár egy-egy melléküldetésért. Sajnos sikerült elszúrniuk a dolgot, ugyan is ezek a versenyek, vagy éppenséggel autókázgatások mindenféle hangulattal nélkülöznek: a döglött városban való eszement száguldozás nem túl jó poén, ráadásul a zsarukat sikerült kicsit elszúrni a fiúknak. Kötélidegek szükségesek a fakabátok lerázásához: először is, a randórkö mindig pont a nyomunkban vannak. Lerázní őket le-

hetetlen, lévén az úriemberek, ha felkenődnek valamire, azonnal megduplázzák magukat, így hiába ráztunk le egyet, jön kettő. E mellé vegyük hozzá, hogy itt van ám élet-erő-rendszer is: a szebb emlékü Mafia módjára hősünk itt már egy-egy ütőzést követően bizony komoly HP-vesztéséget szenvedhet el. arról nem is beszélve, hogy hála a tényleg korrekttül sikerült törési rendszernek, egy-egy frontális karambol után nem lesz más választásunk, mint kikészülni a kocsiból.

Ha ezt megtesszük, jöhetne az igazi móka: különböző fegyverekkel lövöldözhetünk a ránk támadó gazemberek hordáira. Oké, ilyet már láttunk párszor - az automata célzásnak köszönhetően pedig ebben sincs egy deka kihívás sem: ha csak nem a tűrképességük, néha ugyan is több tárat is bele kell pumpálnunk az urakba - ez különösen nagyobb létszám esetén lehet zavaró. Aprópó, nagyobb létszám - én nem tudom, miért, de a Driver különösen érzékeny a nagyobb tömegekre. Minden egyes ellenfél esetében, amelynél aktivizálódik a mesterséges intelligencia, érezhető lassulás következik be - ha pedig otról többen vannak ellenünk, akkor megláthatjuk a meglehetősen hangulatos, képregényszerű történetet összeható videókat valós 3D-ben - ugyanis elkezd a cucc szagogni. Erre már csak az teszi fel a pontot, amikor véletlenül ez után tölteni is kezd el a játék: nem tudom, hogy a memóriakezelést szűrték e, vagy csak a meglehetősen butácska AI-nak köszönhető, de ha komolyabb tűz-párbaj után lépcsű új területre, az amúgy sem kicsi töltési idő megkösorozódnak.

Zárjuk rövidre: ugyan azt a hibát követték el most, mint amit az első rész óta folyamatosan - sajnos a Driver örökség helyett idegen tollakkal próbálnak ékeskedni, és GTA-t szeretnének összehozni a fejlesztők. Szokás szerint ez most sem jött össze, pedig az Ubiisoft szárnyai alatt azt hiszem minden lehetőségük adott lett volna a dolgohoz.



A város szép és nagy, cserébe halott, a grafika látványos, cserébe néha beszaggat, a vezetési élmény okés, cserébe az agresszív zsarnokok kinyírják az egészét.

70%



VALHALLA Knights

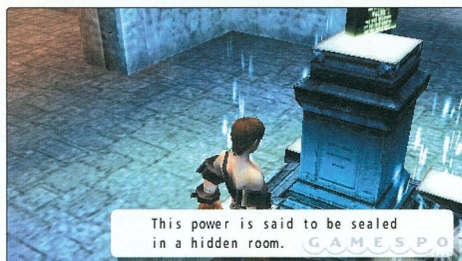
Amikor magadhoz térsz, rá-döbbensz, hogy nem emlékszel semmire. Van valami vérgonosz nagyúr, aki a világ elpusztítására tör, így, bár tényleg halvány lila fíngod sincs róla, ki vagy, valamilyen megmagyarázhatatlan kényszer hatására megrázod magad, és elindulsz, hogy legyájk mindenkít. Ismerős? Igaz, ez alapján a sztori alapján az elmúlt két-három esztendő tucatnyi szerepjátéka szóba jöhetne - csavarokra azonban

esetünkben nem kell számítani... Lényeg a lényeg, hogy menet közben kiderült, hogy nincs designer a cégnél, aki összefogná, valamiféle formába öntené a terméket, ezáltal a Valhalla Knights nem lett egy könnyen emészthető darab. Vámpírok, zombik, szamurájok, van itt minden, ami szemnek, szájnak és kártnak ingere, éppen csak körülöttük nincs semmi, így ezek - akár csak a program összes többi része - egymástól függetle-

nül lógnak a levegőben. Hatfős csapatot irányítunk - akik közül egy a mi gondjainkra van bízva, a többieket a meglehetősen hullámzó teljesítményű AI kontrollálja - feladatok pedig az lesz, hogy lemenjünk az ütvésztojókba, lemészároljuk a bent lakozó ellenséget, majd pedig a kincset felmarkolva távozzunk, hogy aztán egy újabb labirintusba merüljünk alá, és újabb szörnyeket öljünk meg. Menet közben természetesen fejlődünk is, ez azonban nem sokat segít a végkifejleten, a cucc ugyanis nem csak, hogy primitív, de még unalmas is. Ha valami miatt nem lehet mellette elsétálni, az a grafika: remek modelleket, pofas helyszíneket alkottak, amelyeken kellemes

dallamok, és megszokható hanghatások töltenek meg élettel. Nincs is ezzel gond - azzal már annál inkább, hogy nyoma sincs sehol egy ötletes küldetésnek, egy jól megkörografált feladatnak, valami váratlan: az ember tökéletesen tudja, mi lesz a feladata legközelebb, menet közben pedig pontosan azt csinálja, amit végig: gyilkol.

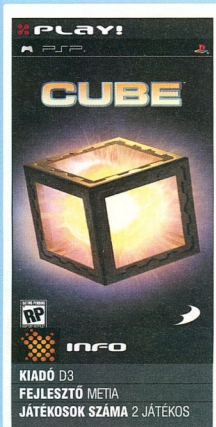
Nem lett borzalmas cucc a Valhalla Knights, mielőtt véletlenül félreértétek. Azoknak, akik hozzáz hasonló módon rajonganak a hack'n'slash stílusért, mindenképpen megér egy próbát. Ötletek helyett azonban még több szörnyet kapunk, ez pedig nem feltétlenül elégit ki mindannyiunkat, azt hiszem.



PLAY!

Tökéletes kis hack'n'slash lenne, ha a fejlesztők odafigyelnek az olyan apróságokra, mint például a történet, a hangulat, vagy éppenséggel legalább egy józan designeri döntés.

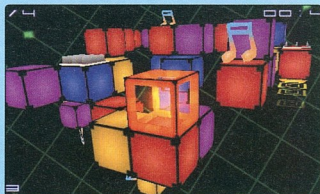
70%



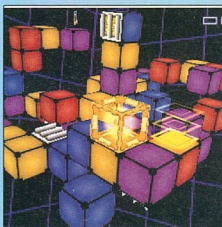
CUBE

Ha létezik olyan, hogy hallucinogén logikai-ügyességi játéktípus, akkor a Cube bizony ebben indul. Minden adott egy jópofa kis agytréninghez: re-mek, és villámgyors 3D grafika ká-p-rázat el minket, látványosan festő fix hátterek előtt, korrek effektusok társaságában, tehát a külsőre nem is lehet panasz, a már-már hipnotikus muzsika pedig megkoronázza az egészet - jól sikerült kis elszállt játékok lehetne ez, afféle "napi tíz per-cs" szórakozás. A lényeg is jó: egy kockával előre haladva mászkálha-tunk különböző, szintén kockákból álló szinteken keresztül, amely leg-hülyébb pontjaira a készítőik tárgya-kat (zömmel kulcsokat) helyeztek el. Pörgünk, forgunk, leküzdendő akadályokba ütközünk, majd, ha már elégségesnek érezzük a be-gyűjtött cuccokat, szépen angolsan távozzunk a kijáratnál. Eleinte a játékok - főképp az első pályákon - igen szórakoztatónak tűnik, később aztán, valamilyen megmagyarázha-tatlan oknál fogva (talán a tragikus

kamera miatt?) esz-méletlenül frusztráló-vá válik, hihetetlen nehéz feladatokkal, ráadásul - természetesen - mindezt idő-re. A hangulat ezzel az ultra sci-fi design-nal nagyon kellemes, de egymagában nem képes arra, hogy le-kösse a játékost: ah-hoz kellene az okos kihívást rejtő pro-gram is, ami jelen es-ütünkben sajnos hiányzik. A kreatív pályaelemek helyett a készítőek a le-hető legszivatósabb megoldásokat válogatták be, ráadásul, egy idő után már unalmas módon, ön is-métlően tették mindezt - ezen talán a beépített pályaszerkesztő tehet



valamit. Azoknak, akik szeretik a frusztráló kihívásokat, bátran javas-olom, azoknak azonban, akik egy szórakoztató logikai játékra vágy-na, azt javaslom, kerüljék el a Cube-ot. Inkább a Mercuryt aján-olom...



Esztimbenk nines jelen szépen kiszámított kihívás. Jó kezelhetőség, így a Cube már rövid távon is komoly frusztrációt okoz. A kitartóbbak talán ellehetnek vele egy darabig...

55%

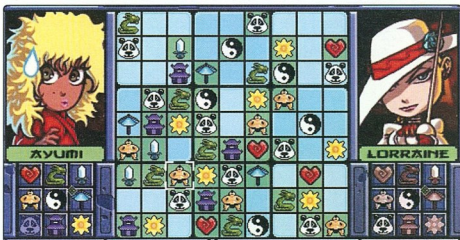


ZENDOKU

Bizonyára sokan vannak azok, akik hallottak már a Zendokuról (csak Sudoku néven) - miután azonban sajnos én nem ilyen emberke vagyok, ezért bármiféle gyanakvás nélkül csücscentem le a - mint később az kide-rült - legendásan frusztráló logikai-ügyességi játék elé. Grafikájában nem nevezhetjük a cuccot ütőré-nek, sőt, valljuk be így egymás kö-zött, hogy néha igen komolyan még az elviselhető mércét sem új meg: stabil két dimenzióban tehetjük ma-gunkat próbára különböző játéko-sok, illetve az idő ellen, akár gép in-telligencia, akár - wifi segítségével - egy barátunkkal szemben. Az biz-tos, hogy ez a cucc SNES-en na-gyot ütött volna, hiszen alaposan ké-pes megréfrájni még a legszilárdabb lelkivilágú embereket is, azonban ma már jóval lejjebb költözött az in-gerküszőb, és a pár éve még imá-d-nivaló kihívás ma már inkább idege-

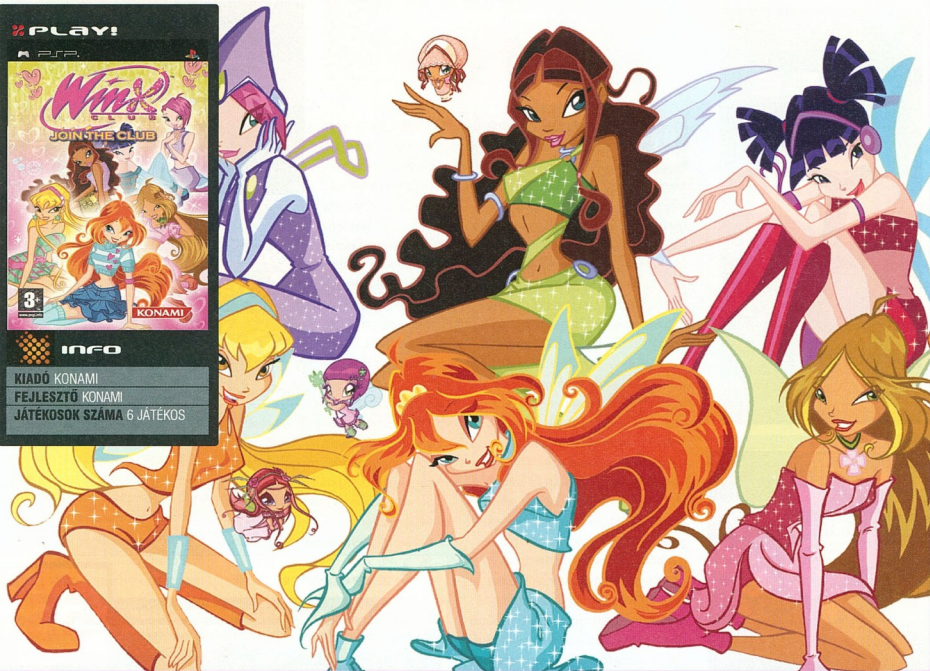
sítő hibának tűnik. Ez a játék ugyan is nehéz - az ellenfelek már rögtön az elején kellően kegyetlenek, az idő pedig már akkor is gyorsan fog telni, amikor még nem is nagyon lát-juk át, mit kell tennünk. Aki elkopja a

ritmust, minden bizonyval jól fog szórakozni - én magam is rengeteg időt töltöttem el a cuccban, és meg-ak-or is, ha kellően sok negatív él-mény ért menet közben. Egy próbát mindenesetre megér.



Ritkán éreztem azt, hogy valami azzal inspirál, hogy kökemenylen frusztrál - a Zendoku azonban ilyen, és így roppant nehéz is értékelni. Kökemeny logika!

60%



WINX CLUB Join the Club

A mikor kedvenc főszerkesztőm azt mondta, kapok egy újabb, nekem való minijáték gyűjteményt, bevallom, kicsit húztam a számat. Egyelőre PSP-re ebből a stílusból nem haladtunk túl a "flashjátékok

egybegyűrva" minőségén, és semmi nem szólt a mellett, hogy ezúttal ez másképpen lenne. Amikor azonban megírtam, hogy az általam tesztelendő játék nem csak, hogy apró szórakozások sokasága egybe fűzve, de ráadásul még a 6-tól 11-éves korosztályig terjedő lányoknak ajánlják elsősorban... hát, nem mondom, hogy nem döböntem le.

lányrokonunkra, addig nem túl frusztráló, de méltán népszerű minijátékok egész gammajával szórakozhat. Többek között memóriajáték és versenyjés varázsolja el imádott ifjú nőinket, miközben újabb ruhákat, berendezéseket és egybeket szereznek maguknak.



Ha a cucc nem töltene borzalmasan sokat, nem lenne kifogásom a többi technikai részlet ellen, pedig, őszintén megmondva, a hozzám hasonló közsívi teszterek nem nagyon találhatnak pozitív dolgokat benne. Iszonyatosan elnagyolt modellek, ronda helyszínek, és butuska textúraellesztési hibák sokasága integet vissza - azonban, hozzá kell tenni, hogy valószínűleg a célkitűzésbe tölt kislányok nem fognak a részletekkel foglalkozni, úgyhogy lépünk át rajtuk. Lehet, hogy külsőre a cucc ocsmány, mégis, van benne annyi báj - talán a kissé butácska, de hangulatos zenék, vagy a kissé önismétlő, de jópofa hangok teszik -

hogy a kis lurkók a PSP elé költözz. Játékmenet tekintetében pedig nem lehet komoly ok panaszra: miközben ezernyi kibontakozó extra vár kedvenc aprónövésű

Akkor mégis, miért nem húzom le a kegyetlenül a terméket? Miután éreztem, hogy nem én vagyok a célközönség, gyorsan a kezébe is nyomtam az alig hét éves unokahúgomnak a cuccot, akitől aztán közel három órányi környörgés után kaptam csak vissza a PSP-met, és meg kellett ígérnem, hogy ha meglátogat, játszhat a Winx Club-bal. Úgyhogy tulajdonképpen lehet hogy nekem - de még neked sem - jön be, de a célközönséget sikerült elvarázsolni vele, inentől fogva pedig lehet, hogy nem is szerettek volna mást a készítőket. Ráadásul vér, agresszió és kegyetlenkedés hiányában tényleg nyugodt szívvel lehet ajánlani a lányoknak - a fiúk maradjanak csak a Resident Evil-nél...



Nem azt mondom, hogy nem frusztráló, ronda, vagy éppenséggel bugyuta, de a kitűzött korosztály személyes felmérésém alapján élvezni, szóval annyira azért megésem lehet tragédia.

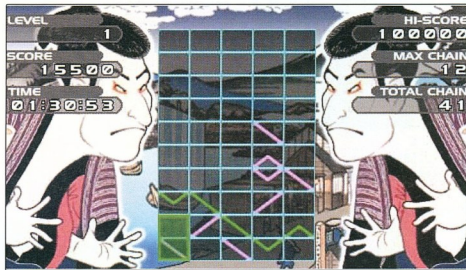
59%

GUNPEY

Tetsuya Mizuguchi egy igazi zseni. A Rez, a Lumines és az Every Extended Extra egytől egyig bejött nekem. A zenén alapuló akció, logikai és ügyességi elemeket keverő játékaik mind-mind nagyszerűek. A sikerek hatására a Q? és Mizuguchi elkezdte ontani a játékokat. Ennek a futószalagszerű sorozatnak lett a végeredménye a Gunpey, ami a mester eddigi munkáihoz képest sajnos elég nagy csalódás lett.

A játék ugyanis roppant egyszerű. Alulról felfelé jönnek különböző dőlésű vonalak amiket úgy kell mozgatni, hogy egy vízszintes egészt alkossanak, átvezessenek a jobb oldalra. Ennyi. Több óra játék után sem jöttem rá, hogy igazából mi a trükk az egészben. Az egész valahogy semmi gondolkodást nem igényel. Csak aránylag jó reflexeket, ám ez vajmi kevés ahhoz, hogy lumines magasságokba emelkedjen. A Mizuguchi hangulat

azonban hála istennek itt is érezhető. A zene és a pálcikák mozgató-hatására adott zörejek iszonyatos összhangban vannak, szóval ha másért nem hát ezért megér egy próbát az egész!



PLAY!

Hangulatos zenés játék amiből sajnos hiányzik a már jól megszokott Mizuguchis tartalom. Ha szereted az ügyességi játékokat akkor tegyél egy próbát, de jobban teszed ha megvárod amíg a játék platinum kategóriába kerül.

65%



ULTIMATE BOARD Game Collection

Alap játéron nem lenne buta gondolat egy klasszikus táblás stratégiai játékokat egyesítő kis program – a most tárgyalt Ultimate Board Game Collection pedig pont ilyen. A gond ott jelentkezik, ha mindemellett egy csipetnyi önálló ízt, sajátos hangulatot nem sikerül a kollekcióba sűríteni, ilyenkor ugyanis meg van a kockázata annak, hogy a játékos nem próbálkozik kitaróan a darabban. Na, valahol itt jelentkezik a most göröcs alá vett cucc eget verő problémája: bedobáltuk húsz klasszikust (többek között sakkot, dámat, torpedót...) pont úgy, ahogy már láttuk, onnantól fogva pedig nem törődtek a gyermekkel. Érződik, hogy próbálták tartani az elvárt szintet (a grafika ugyan éppén hogy csak átlagos, de nem ocsmány; a hangok még elviselhetőek, de nem tragikusak), kaptunk remekül csáló ellenséget gépi, és



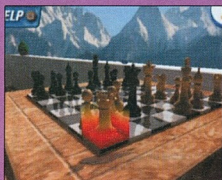
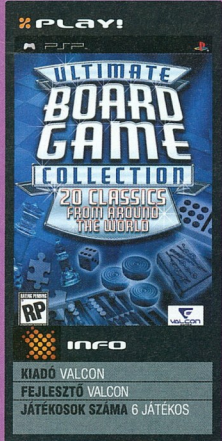
hat személyes wifis múltit humán oldalról, szóval minden adott volna. Sajnos azonban az ilyen cuccoknál kötelező báj hiányzik, a beépített klasszikusokat meg már ezerszer láttuk, és ki is próbálhatjuk őket, az

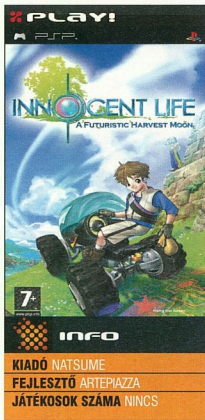
interneten barangolva teljesen ingyen. Miután PSP-re ilyen irányú gyűjtemény még nem járt nálam, azért bazebelettem rosszabb napokra, de azért komolyabb ürügy nélkül nemigen venném elő újra.

PLAY!

Remek Klasszikus társasjátékok éppen hogy csak elviselhető konténerben, csalo ellenfelekkel, és kötelező báj nélkül: aki szükségét érzi, hogy szakkozzon a metron, vagy dominonjon a kombinón, remekül szórakozhat.

50%





INNOCENT LIFE

A Futuristic Harvest Moon

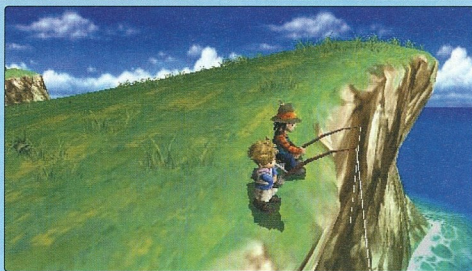


Azt hiszem kevés olyan játék van az életemben, amire mindig örömmel fogok vissza emlékezni, valamilyen beteg oknál fogva azonban az biztos, hogy a farmszimulátorba oltott szerepjáték hírében álló Harvest Moon ilyen - nem, nem kifejezetten a mostani, még a régi, Nintendós változat elsősorban. Nem tudom megmondani, miben állt a varázsa - bár egy ripszttal kedvenc szerkesztőm minden bizonnyal kitérne arra, hogy született mezőgazdász vagyok - az azonban biztos, hogy már csak a tudat, hogy új köntösbén és környezetben újra kipróbálhatom a sorozatot, ráadásul PSP-re, igen kellemes perceket okozott.

Megpróbálók lépésről lépésre haladni, ahogyan azt tőlem már megszokhattátok: az Innocent Life-fal sikerült a Harvest Moon sorozatot a maga bájával együtt 3D-be emelni: a szokásos felső nézetből látjuk a kamerát, és nagyon nem is bábárlhatunk vele, cserébe viszont, bár minden csupa poligon,

sikerült az előző darabok rajzfilmes, kedvesen bugyuta stílusát hozni. Zenék terén nem nagyon lehet kötözködni - kicsit futurisztikus, kicsit melankolikus dallamok szólnak végig - és, így átgondolva, ezek alapozzák meg a cucc hangulatát.

Mert a kicsit szabadabb, ember közelebbi előző részekkel szemben ez a játék sajnos kicsit idegennek hat, már ami a hangulatot illeti: egy robotot alakítunk, aki születésétől kezdve egy farma lesz kivezéyelve - feladata, hogy minél inkább emberibbé váljon. A dolog itt kap egy csipetnyi szerepjátékos színezetet, hiszen nem csak képességeink fejlődnek, hanem emberségünk is: míg az előbbiek a sikeresebb farmerkodásban lehetnek segítségünkre, addig utóbbi inkább csak a történetre vannak kihatással, mert most van az is. Ahogy haladunk előre, egyre több kis "titkot" árul el a sziget, ám ezek közel sem annyira lebilincselőek, hogy kötelezőnek érezzük kibogozni őket - a lényegi rész pedig



maradt olyan, amilyen volt: farmerkodunk kedvünkre, növényeket ültetünk, locsolgatjuk őket, majd, idővel pedig learatjuk a végeredményt, megpróbálunk élni, mint a sokaknak bizonyára ismerős Sims játékban, csak itt éppenséggel tehenekkel egy házbán. A sziget érdekességei nem kecsgetnek túl sok izgalommal, a növénytermesztés meg egy idő

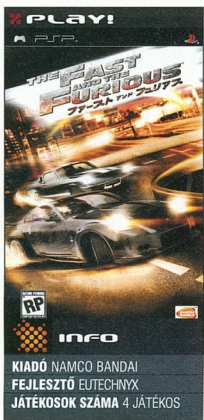
után unalmassá, rutinná válik - na, körülbelül ott hal meg a játék is. Addig viszont a szokásos módon addiktív, baromira jól néz ki, és mindezek tetejében pedig pokolian szórakoztató is - már, ha a sok lövöldözés és száguldozás közepette van időnk egy olyan játékra, ahol néha hosszú órákon keresztül nem történik semmi akció.



Amennyire imádtam Nintendóra a klasszikust, legalább annyira elvárásolt ez az új, minden értelemben modern köntösbén érkező folytatás. A lényeg megmaradt, és sikerült pár izgalmas újdonsággal fel is dobni

79%

The Fast and the Furious TOKYO DRIFT



Nem is olyan régen, a Test Drive Unlimited PSP-s változatát játszva üdvözöltem itt a Play! hasábjain azt a tendenciaváltást, ami a sötét éjszakában neofényélnél való autóversenyzésből kihúzza az árkad játékstílust, és napsütötte száguldásba taszította vissza. Ez csak azért érdekes, mert a Tokyo Drift játékváltozata sajnos nem ebben a műfajban indul - a Need For Speed széria legsötétebb Underground részei juthatnak ezünkbe róla. Persze főszerepben a drift, a farolás, és a vele járó innovatívnak szánt játékrendszer áll: ez utóbriól jelentem, nem lehet túl sokat mesélni, nem érzem, hogy beremegne tőle a plafon, akár csak a grafikatól, ami bár mesés szép autómódellekkel kecsegtet, cserébe rengeteget tölt, és néha sajnos szagot is rendeszen. Hangok terén nem lehet ok panaszra, de igazából nem érzem ezen a téren sem kiemelkedőnek a cuccot - a zenék már más tésztá,



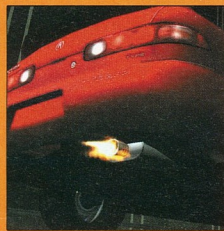
az szokás szerint izlési kérdése, és az enyém sajnos nem egyezett a készítőével, de emiatt semmi okom nincs kárhözátalni, korrekt mennyiségű muzika tombol a cuccban. A rendszer talán ismerős: névtelen senki megveszi első komoly verdáját, majd elindul felfelé a ranglétrán: több szintű tuning, és izgal-

mas kihívások várnak rá - igen, sajnos csak vaksötétben. Nem lenne rossz cucc ez, azonban most már tényleg eddig vagyunk a neofényes autókázással, ráadásul üdonságot nem kaptunk, csak olyan részleteket, amilyeneket már láttunk eddig is, meglehetősen kevés játékmóddal nyakon öntve.



Ez egy sokadik Need for Speed Underground klón, és mint ilyen, csókoljatjuk, de már láttuk sokszor. Akinek bejön a neofényes-sötét utcás illegális versenyéses világ, és semmi üdonságra nem vágyik, az tegyen vele egy próbát.

60%



AEDIS ECLIPSE Generation of Chaos

világterkép vált néha egy hőssel küzdő valós idejű taktikai képernyőre, így ötvöznén a két stílust. Azonban, bár az ötlet jó - és láttuk is már sokszor - a készítőök egy dolgot igen durva módon baltázták el: a legötöse, híres stratégiai játékból a nyugis, nagy léptékű döntéseket igénylő rész zajlik valós időben, és az átgondoltság jegyében a csata körökre osztott, addig itt ezt kifordították, és megfajelték az egészet egy iszonyatosan idegtépő, és logikátlan menüvel is. A harc nagy vonalokban úgy zajlik, hogy parancsnokunkat és a hozzá tartozó seregeket megpróbáljuk terelgetni a harcmezőn, miközben hosszú másodpercek azzal baltázzunk el, hogy megtaláljunk egy-egy fontosabb parancsot. Amúgy szemmel követni is nehéz a nagy színekavalkádban, hogy mi történik - pedig a készítőök igen látványos kulcsint "grafikáitkát" nekünk össze,

annyi bizonyos. Ha azonban kiismerjük magunkat a csatatéren - ami hosszú-hosszú, idegeskedéssel tarkított játék órákat jelent - egészen megkedvelhetjük ezt a kis csodát, a körökre osztott rész miatt

gondolkodásra kényszerít, ráadásul a gép sem csal jobban, mint ahogyan azt elvárhatnánk tőle, a három különböző kampánynak köszönhetően pedig jó ideig feltámaszogatunk a dolog felett.



Csak azért nem esem hasra tőle, mert ebből az anyagból lényegesen kevesebb plusz ráfordítással klasszikust lehetett volna alkotni, nekik azonban sajnos csak közép-szerűre futotta.

65%

Bevallom, én azon állattajftá-ba tartozom, amelyek kifejezetten élvezi mind a körökre osztott, mind pedig a valós idejű stratégiai játékokat - valószínűleg nekem találták ki az Aedis Eclipse-t, hiszen a programban egy sakkszerűen felváltva lépkedős



Az agytröszt

Tim SWEENEY

írta: Greg5



INFO
SZÜLETETT 1973
LAKÓHELY CARY
CÉG EPIC
MUNKA PROGRAMOZÓ

akinek munkájának eredményével valószínűleg mindenki találkozni fog, aki a következő három-négy évben újgenerációs konzol elé ül – feltételezzük, eme réteg elég magas százalék-számban szerepel olvasóink között –, és aki korábbi vendégeinkkel ellentétben csak az utóbbi években pártolt át a játé gépek oldalára.

Tim Sweeney nagyrészt egymaga tehető felelőssé az első igazán újgenerációs játék, a Gears of War dőbberetén látványvilágáért, illetve annak sokrétű grafikus motorjának megalkotásáért.

– így érdemes ezekre is kicsit visszatérnünk.

A PROGRAMOZÓKIRÁLY

Tim Sweeney-t az Isten is grafikus programozónak teremtette. Képzelnünk el egy tipikus, kocka-programozót „szuper IQ” fejjel, szemüveggel, 50 kilóval, sápadtan; na ő Tim Sweeney, a játékvilág talán egyik legjellegzetesebb külsejű – és mellestegze-tesebb profiljű – programozója. A nagyobb játékkiállítások oszlopos résztvevője, de okostöni szemüvege és holtfém bőre nélkül is mindig könnyen megismer-te volna E3-as kommandókn: ed-

programjai akkora népszerűségnek örvendtek évtolyamтарыsai körében, rájött, ebből akár pénz is lehetne csinálni, így két akkori jó barátjával James Schmalz-cal és Cliff Bleszinkivel – akik a mai napig vele vannak a cégnél – 1991-ben megalapította a ma már csak Epic Games néven futó Epic MegaGames. A '90-es évek első fele szörnypórbálgatással kezdődött számukra: szinte minden stílust kipróbáltak a verekedéstől kezdve a kalandjátékokon át a platformjátékokig – utóbbira talán még a konzolok is emlékeznek, a Jazz Jackrabbit és a Sonicok vidám, gyors hangu-

Tim Sweeney jelenleg már a következő generációs konzolokra készülő új grafikus motornon dolgozik

Nagy népszerűségnek örvendő, a konzolvilág hírességeit bemutató rovatunk immár tizenötödik felvonásához érkezett. Az eddigi tizenegy epizód során kizárólag olyan fejlesztőket mutattunk be, akik ősidőktől kezdve a konzolokhoz köthetőek, nem érintette meg őket a '90-es években divatosá váló PC-s játékok szele. A trendet megtörve ezúttal egy olyan zsenit mutatunk be,

Az Unreal Engine 3 annyira magasan veri minden jelenlegi és már bejelentett játék látványvilágát, hogy egyáltalán nem csoda, a világ csaknem valamennyi vezető játékfejlesztő cége – a Microsoft, az EA, a Sony, és még nagyon hosszú a sor – licencelték a maga számára a motort. Hősünk azonban nem csak az UE3-mal alkotott nagyot: valamennyi korábbi grafikus motorja messze-messze megelőzte korát

dig ahányszor találkozunk vele, mindig ugyanabban a póóban flangált és ugyanolyan, csaknem érthetetlen grafikus szakszargont használva nyilatkozott.

Bármily meglepő, hősünk programozóként végzett a Maryland-i egyetemen, miközben hobbi gyanánt szintén különböző ősrégi számítógépek kódolásával és apróbb játékok programozásá- val ültötte agyon az időt. Apró

latát csempészte át az első PlayStation-re sündisznó helyett egy aranyos nyúl képében, ötlet- újításokkal és a cégre maig jellemző kimagasló audiovizualitással.

A veterán konzolok talán még emlékeznek a '97-es Nintendo 64 gép első lehengerlő grafikái felmutató játékára, a dinoszaurusz vadászós Turok FPS-re. Ezt lehetett odadörgölni a PC-sek

SZÉPSÉG ÉS SZÖRNYETEG? TIM ÉS CLIFF

Falféher bőrével, csontsovány alkatával és szemüvegével nem csoda, hogy nem Sweeney az Epic kirakatembere. Ezt a szerepet inkább a szintén alapító tagok közt lévő Cliff Bleszinski vállalta magára. Az általában szőke fűrtökben pompázó, sármos, kékszemű úriember amilyen jóképű a gyengébb nem képviselői szerint, annyira nagydumás is. Igen élvezetes és humoros stílusban általában ő nyilatkozik a sajtónak és a rajongóknak, aktivitása mellett szinte mellékállásnak tűnik, hogy ő a fő designere valamennyi Epic berkeiben készült Unreal játéknak. Nyilatkozatai mellett érdeemes meglepetésen nyílt és élvezetes blogját is olvasgatni a www.cliffyb.com címen.



orra alá, ha gépeink grafikus képességeinek összevetése került épp napirendre. A misztikus, kicsit fantasys akciójátéknak viszont fel-tűnt egy hangulatában, játékmenetében abszolút rá emlékeztető ríválisa PC-n, csak éppen két utachosszal látványosabb, egészen döbbenetes grafikával. Ez volt a sorozatindító, PC-sek körében mára kult státuszt elérő Unreal, melynek Sweeney által egy személyben megalkotott grafikus motorjától egy emberként alélt el az egész akkori gamer társadalom. A másik csapat által hegesztett, már Xboxon is napvilágot látott Unreal 2 ugyan fényekkel maradt el nagy elődjétől, grafikus motorja ennek is lehangoló volt. Nem hiába került külsős kezekbe az Unreal 2: az Epic elhatározta, hogy többjátékos módban is maradandót alkot. Bár a Dreamcast ereje kissé kevéske volt Sweeney zseniális motorjának, így is a valaha megjelent egyik leglátványosabb DC játékot sikerült megalkotniuk, mely fantasztikus hangulatával és kiforrottságával nagyban hozzájárult a Dreamcast online-nak, a Dreamnetnek a felújításához – ez volt az Unreal Tournament.

EPIXBOX

Sweeneyt mindig is idegesítették a technikai megkötések, így az Epic két következő játékát a PC-s Unreal Tournament 2003 mellett immár kizárólag az elérhető legerősebb célplatformra, Xbox-ra fejlesztették. Az Unreal Championship 1 nagyjából az volt az éppen induló Xbox Live számára, mint a sima UT a Dreamcastnek: az első kiforrott, tömegeket vonzó online csatározásokra összpontosító játék; és egyben az volt a konzoltörőnelem első programja, ami nagy felzúdulást keltve letehető javítópatchet kapott a megjelenés után.

Míg az első Unreal Championship egy szabványosnak mondható, ám roppant élvezetes online FPS volt, a második rész valódi újdonságok garmadájával rázta fel az online játékok állóvét, elég, ha csak a Mortal

Kombatból átvett kivégzéses rendszerre gondolunk. A csapat egyébként bevalótlan hatalmas rajongója a verekedés sorozatnak, olyannyira, hogy a játékban még számos MK-os utalás mellett akár肖 Kahn-t is választathattuk, mint alternatív „játékkommentátort”.

Mivel Tim magának a játékmenetnek az alakításában igen visszafogott szerepet vállalt valamennyi projectnél, a Tournament fejlesztése közben jócskán maradt ideje a következő generációs grafikus motorjának megalkotására, csiszolására. Ez lett az Unreal Engine 3.0-ra keresztelt motor, mely a tavalyi Gears of Warral mutatkozott be a nagyközönség előtt – talán már hallottatok valamiscskét róla. A lassan ötmillió eladás felé közelítő Xbox 360 exkluzív játék fényekelőt előz és előztét meg minden más piacon lévő motort: nem gondoltuk volna, hogy ilyen részletességre és látványvilágra valaha is képes lesz egy játékkonzol: nem csoda, hogy gyakorlatilag minden nagyobb cég licenccel jövőbeli játékaikhoz.

A csapat és a mindig szerényen háttérbe húzó Sweeney jelenleg dicsfényben úszik és bőszen hegeszti az ugyancsak UE3 motor használó 2007-es Unreal Tournament-et, mely a GoW-val ellentétben igazi multiplatform fejlesztés, így Xbox 360-ra és PS3-ra is napvilágot lát valamikor év vége tájékan. A látványvilág a már megtapasztalt döbbenetes részletességgel fog szemülni előtt pompázni, de mi igazán arra leszünk kíváncsiak, más stílusokban hogyan muzsikál, mekkora játékélményt fog nyújtani a valaha alkotott legdöbbenetesebb grafikus világ. Bele se merünk gondolni, milyen döbbenetesen hangulatos lesz ezzel a motorral hajtva a Bioware Mass Effect RPG-je, vagy a Midway újgenerációs Mortal Kombatja, azt pedig tényleg elképzelni sem tudjuk, vajon mire lesz képes az immár bő három éve tervező-asztalon lévő Unreal Engine 4...



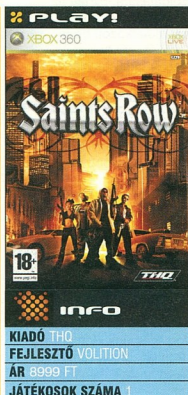


PLATINUM

Jó játékok jó áron

Akit nem túl vastag pénztárcája tart távol a tavasz olyan hatalmas újdonságtól, mint a God of War 2, a Final Fantasy 12 vagy mondjuk az Oblivion kiegészítője, annak jó hírekkel szolgálhatunk: a tavalyi év nagy durranásal egyre olcsóbbak. Itt van például a remek Saints Row, ami minden gengszterszimulátor-rajongónak kötelező vétele.

írta: Inffidel



KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ VOLITION
ÁR 3999 Ft
JÁTEKOSOK SZÁMA

90%

SAINTS Row

GENGSZTERSZIMULÁTOR

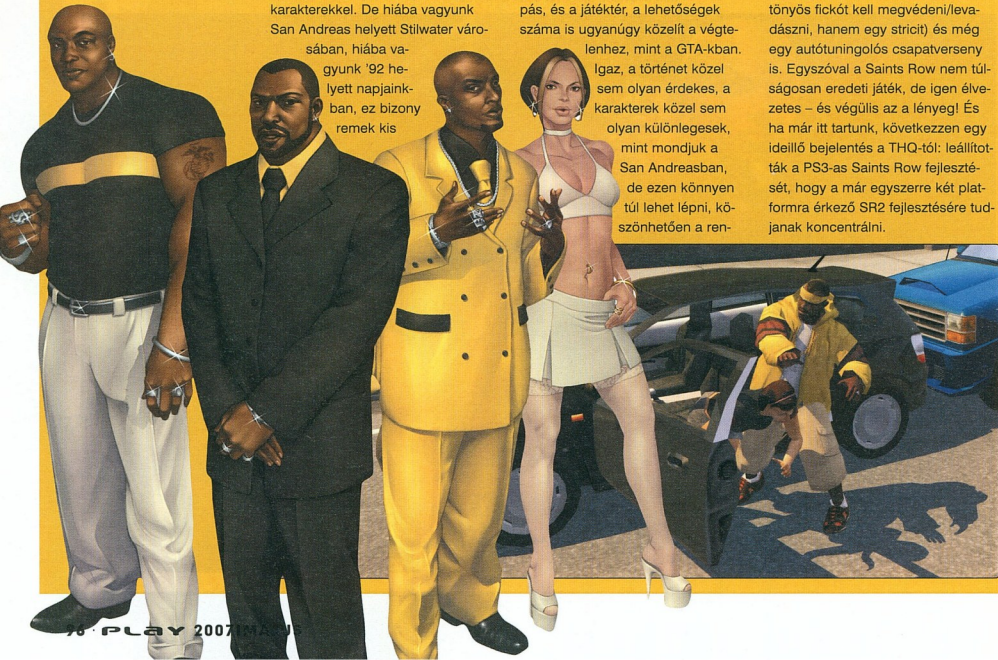
XBOX 360



Ha tökéletes példát keressünk a GTA-klón kifejezésre, jobb példát nem találhatnánk a Saints Row-nál. Tulajdonképpen teljesen kissé pepitában, más karakterekkel. De hiába vagyunk San Andreas helyett Stilwater városában, hiába vagyunk '92 helyett napjainkban, ez bizony remek kis

GTA. Sőt, meglehetősen sok szempontból felül is múlja az illetadót – ez persze valahol magától is értődik, hiszen ez egy jóval fejlettebb gépre készült. A grafika remek, az irányítás akciójátékba illően pompás, és a játékért, a lehetőségek száma is ugyanúgy közelít a végtelekhez, mint a GTA-kban. Igaz, a történet közel sem olyan érdekes, a karakterek közel sem olyan különlegeseek, mint mondjuk a San Andreasban, de ezen könnyen túl lehet lépni, köszönhetően a ren-

geteg minijátéknak, alküldetésnek. Ráadásul az online multiplayer lehetőségek is jók lettek, a sima deathmatch mellett például van emberki-sérgetős móka (igaz, itt a műfaj hagyományaitól eltérően nem egy öltönyös fickót kell megvédeni/levadászni, hanem egy stricit) és még egy autótuningolós csapatverseny is. Egyszóval a Saints Row nem túlságosan eredeti játék, de igen élvezetes – és végülis az a lényeg! És ha már itt tartunk, következzen egy ideillő bejelentés a THQ-tól: leállították a PS3-as Saints Row fejlesztését, hogy a már egyszerre két platformra érkező SR2 fejlesztésére tudjanak koncentrálni.



Pro Evolution SOCCER 6

XBOX 360



Bár a Pro Evo 6 egy csodálatos játék, sajnálatos módon Xbox-on nem éppen a legjobb arcát mutatja. Persze így sem rossz, de mondjuk a PS2-es verzióval összevetve bizony lemarad szégyény. Igaz, a grafika kicsit szebb lett, de azért nem padlóztunk le tőle – még a legelső nextgen FIFA is szebb volt ennél, nem is beszélve a tavalyi kiadásról vagy az UEFA-ról. Az animációk is megmaradtak a régié, és a kórtés sem üti meg a mostanában elvárt színvonalat. Ez persze amúgy sem volt sosem az

erőssége a japánok által készített sorozatnak, de hát azért ennél akkor is többet vártunk volna... A nagyobb baj, hogy jó néhány, PS2-n már elérhető játékmód, lehetőség is kimaradt. Ilyen például az International Challenge mód, ami az itteni világbajnokságnak felel meg – na, ez például eltűnt. A karakterszerkesztő, amivel a szorgalmas egyének amúgy felépítették az összes hivatalos csapatot (a PES6-ban ugyan megingt több a licenszelt csapat, de például Angliából csak a Manchester és az Arsenal van, a többiek kíta-

lát klubok), sokkal kevesebb lehetőséget nyújt, mint megszokhattuk. És végül az online lehetőségek: bár az Xbox Live ugye elméletileg itt is milliányi lehetőséget kínálna, de amit kapunk: csak az egy-az-egy elleni meccsek lehetősége. Se bajnokságok, se összetettebb játékmódok nincsenek – kész mázli, hogy a játék alapvetően csodálatos, és ez még az átírás során sem romlott el. Fantasztikus mesterséges intelligencia, remek játékmenet, millió támadási és védekezési opció – ezek miatt megéri kipróbálni!

PLAY!
XBOX 360

PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER

3+
ESR

KONAMI

INFO

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI IYO
ÁR 8999 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA

86%

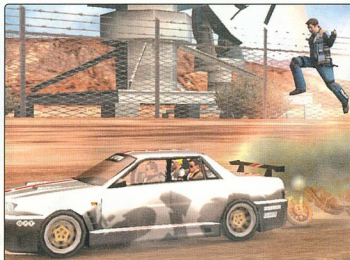
Pursuit FORCE

PSP

Bár a Pursuit Force nem került fel 2005-ös év eladási toplistáira, mégis elfogyott belőle annyi az elmúlt másfél évben, hogy kijöjjön a Platinum verziója. Ez pedig jó dolog, hiszen egy remek kis akciójátékról van szó, melynek a legnagyobb hibája, hogy néhol elképesztően durva időlimitekkel veri meg a játékosat. A Pursuit Force alapvetően egy autós akciójáték, de abszolút nem a Twisted Metal-ok mintájára. Egy ifjú rendőrt fogunk irányítani, aki min-

den küldetésben – ezekből 30 van, mind az öt ellenséges bandára hat darab jut – valami dögös járgánnyal indul egy bandavezér elfogására. Motor, csónak, autó – tőkmindegy, csak gyors legyen. Azonban nem csak szárguidani tudunk, hiszen hősiünk elképesztő atletikus képességekkel rendelkezik, és így tud járműről járműre ugrázkodni. Amint feltűnik a sárga ikon, csak egy nyomás a kör gombon, és máris átugorunk a következő gépre. Innen vagy beugrunk a pilót-

tafűlkébe (ehhez persze előbb ki kell nyírni a korábbi sofórt), vagy pedig ugunk tovább a következő gépre. Ha sikerült sarokba szorítani a kergetteget ellenfelet, akkor jön egy kis gyalogos-lövöldözés rész. Mindezt a kis angol stílusú remek technikai megvalósítással hozta össze – az egyetlen gond a már említett nehézség, ami néhány küldetésben szinte már a hajtépésig idegesített minket, különösen Snake kollégát, aki csak komoly rohamok árán tudta végigjátszani...



PLAY!

PURSUIT FORCE

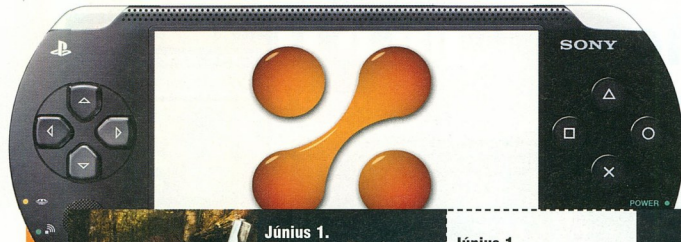
12+

Platinum

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ BIGBIG
ÁR 7299 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2

85%



2007

JÚNIUS



PLAY! impresszum



Június 1. **Tomb Raider ANNIVERSARY**

Miss Croft visszatér a gyökereihez – ráadásul szó szerint, hiszen ez az első rész felújított verziója lesz, ám sajnos csak PS2-n és PSP-n.

Június 1. **SHADOWRUN**

Bár sajnos nem egy szerepjáték készül a remek cyberpunk-fantasy világban, hanem egy FPS, de az új beszámolókat szerint jól sikerült.

Június 14. **Harmadik SHREK**

A harmadik Shrek-film a hónap közepén érkezik a mozikba – kíváncsián várjuk, hogy vajon jobb lesz-e, mint az eredeti.



Június 8. **FORZA Motorsport 2**

Ebben a számunkban teszteltük a zseniális szezonszimulátort, de a magyar boltokba csak június elején érkezik meg.

Június 22. **Armored CORE 4**

A következő óriásrobotos játék egy apró kiadó gondozásában érkezik meg Európába, PS3-ra és X360-ra.



Június 22. **Colin McRae DIRT**

A pilóta visszatér a pályára, ráadásul az év egyik leglátványosabb szimulátorának segítségével.



Június 22. **Ninja Gaiden SIGMA**

A PS3 első igazán új akciójátéka lesz a Sigma – a demó már letölthető a PSn hálózatról.

Június 28. **Grindhouse**

Quentin Tarantino és Robert Rodriguez új, közös filmje a nálunk idők horrorfilmjeit idézni, ráadásul két részre darabolva jelenik meg.

Június 29. **Harry Potter ÉS A FŐNY RENDJE**

Az ötödik film alapján készült játék minden létező platformon a film előtt pár nappal jelenik meg – PS2-n és X360-on szinkronizálva!



Június 29. **CRAZY TAXI: Fare Wars**

A Sega legújabb PSP-s alkalmasa az idő ellen, a minél nagyobb borsorral érdekelben kell taxizni.

Szerkesztőség:

Főzserkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcpuru.hu
Szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@poguru.hu
Tördelészerkesztő: Dacher Richard (Riccó) ricco@poguru.hu
Lapfelvezető & Design: Kristóf Gábor gkristof@vogelburda.hu

A szerkesztőség címe:

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

Honlapon és előfizetéssel kapcsolatos információ:

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

Terjesztési osztály:

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

Hirdetési igazgató:

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

Hirdetési felvető:

Vogel Burda Communications Kft. 1077 Bp., Kéthly Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna toth.annazsuzsanna@chello.hu 30/320-1192
Balint Samu sbalint@vogelburda.hu (06-1) 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu (06-1) 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu (06-1) 888-3455

Terjesztési igazgató:

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

A kiadást felel:

Waltitschek Csilla ügyvezető igazgató
cswaltitschek@vogelburda.hu
Tel: (06-1) 888-3450, Fax: (06-1) 888-3499

Árus lapterjesztés:

Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. A hipermarketek, üzembányafelújító átlomsok, és alternatív terjesztők. Megjelenik havonta, egy szám ára: 1496 Ft

Előfizetési terjesztés:

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

A lap aktuális és régebbi számainak, előfizetése, a következő ITmediaboltokban lehet megvásárolni: 1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Tel: (06-1) 373-0582 H - P: 8 - 20, Sz: 10 - 16 óráig

1036 Budapest, Lovászterei 49/a

Tel: (06-1) 242-0083 H - P: 9 - 19, Sz: 10 - 16 óráig

1117 Budapest, Karolyi Frigyes út 5.

Tel: (06-1) 361-3408 H - P: 9 - 19, Sz: 10 - 16 óráig

Előfizetési díjak:

1 éves: 13800 Ft, 1/2 éves: 7500 Ft

Nyomda:

Pauser Nyomdai Kft.
Feltöltés vezető: Vertes Gábor ügyvezető igazgató
1047 Budapest, Baross u. 11-15.

Információ:

A közölt cikkeket fordítás, utánpótlás, sokszorosítása és adattérítészereken való terjesztése kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelölt cikkeket szabadon vagy más védettségre való tekintet nélkül használhatjuk fel.
ISSN 1768 - 0297

A KÖVETKEZŐ PLAY!
2007. JÚLIUS 20-ÁN JELENIK MEG!



TEVECLUB MAGAZIN

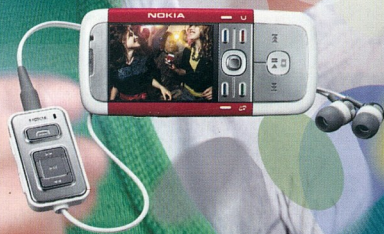
A TeveClub.hu közösségi magazinja



KÉRD AZ ÚJSÁGOSTÓL MÉG MA!

Barátokkal
a zene is jobb

NOKIA
Connecting People



**5700 XpressMusic
sztereó hangszórókkal**

Micro-SD memóriakártyával bővíthető akár
2 GB-nyi zene, 3G szélessávú Internetkapcsolat,
2,2"-os kijelző és 2 megapixeles kamera.

A zene szóra bír

www.nokia.hu/5700