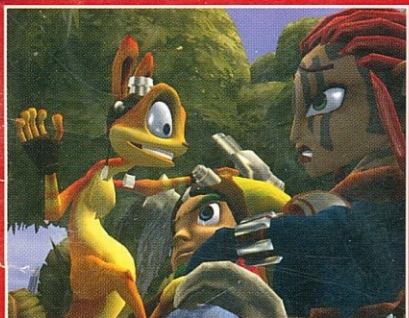


PS GURU

AZ IGÉNYES PLAYSTATION2® JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

2003. december 1.696 Ft



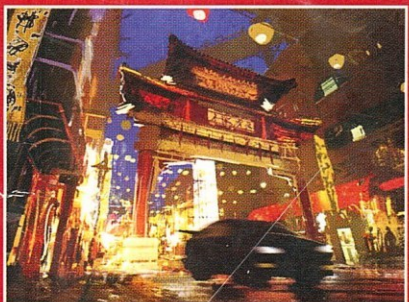
JAK II

A RENEGADE-ben már nem csak Jak, hanem sötét énje is harcba száll a világ megmentése érdekében



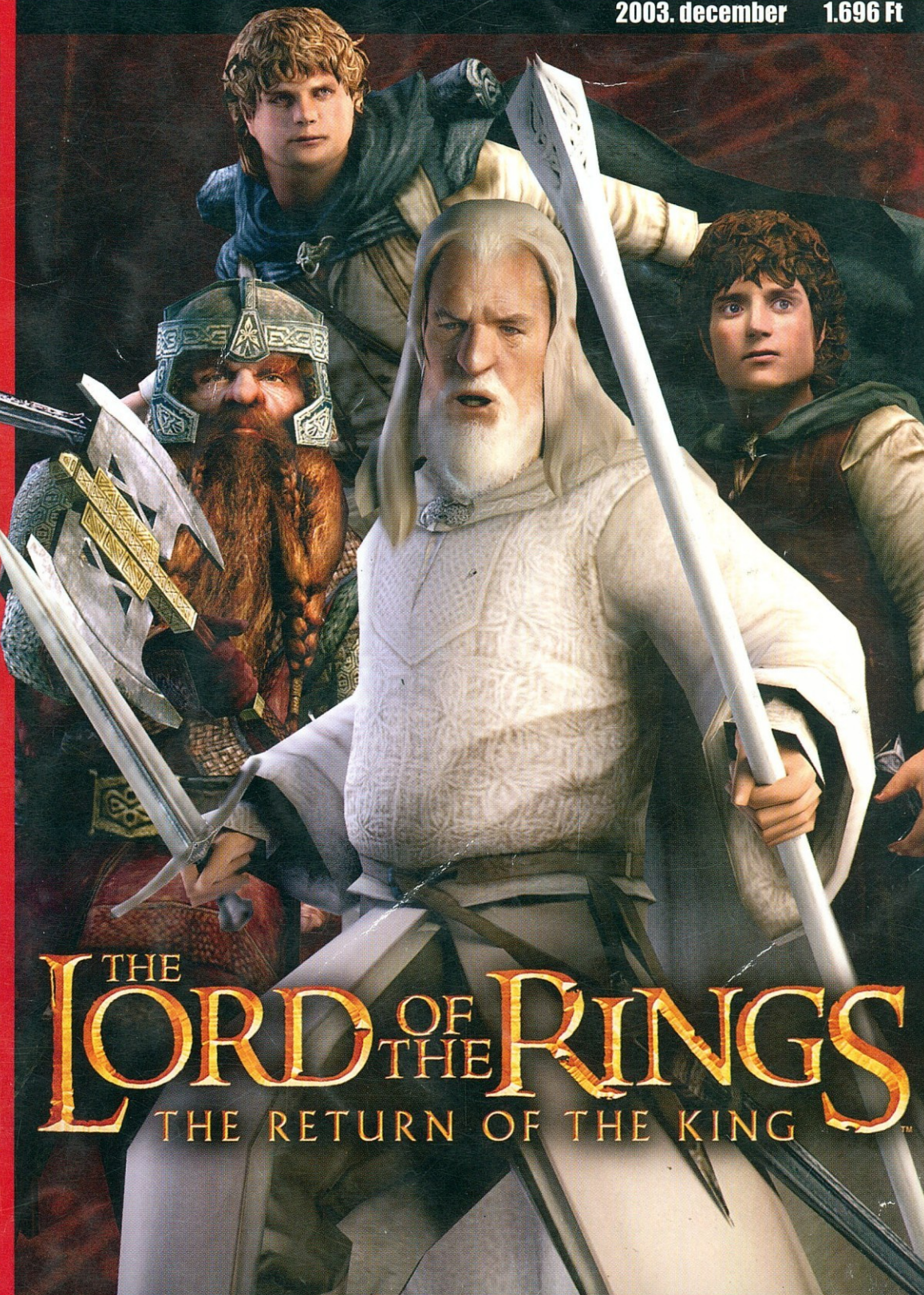
MEDAL OF HONOR RISING SUN

Már a japánok is a spájzban vannak!



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Este van, este van, ki ki nyugalomba'... kivéve azokat, akik gyorsulni vágyanak



THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING

BAJNOKOK LIGÁJA

A virtuális kupadöntőn megmérkőzik a FIFA 2004 és a PRO EVOLUTION SOCCER3



SOUL CALIBUR 2

A NAMCO isteni rangra emelkedik a verekedős játékok műfajában



mondd el mindenkinek!

Hívás csúcsidőben is csak 49 Ft/perc, az SMS 25 Ft.
Részletek és további ajánlatok a Pannon GSM bemutatótermeiben
vagy hivatalos viszonteladójánál. Ajánlatunk 2003. november 4-től
érvényes. Pannon GSM nonstop információs vonal: 173 (bármely
más hálózattól: +36 20 920 0200).

délután **4-től**
25 és hétvégén
Ft/perc
minden hálózatba!

a Pannon GSM új kártyás és számlás szolgáltatása

Pannon GSM

www.djuice.hu

djuice[®]



80 percnyi videó a DVD-n!

METAL GEAR SOLID 3, NEED FOR SPEED UNDERGROUND, SSK3
MEDAL OF HONOR: RISING SUN, RESIDENT EVIL: OUTBREAK

PS GURU

AZ IGÉNYES PLAYSTATION2® JÁTEKOSOK MAGAZINJA

2003. december 1.696 Ft



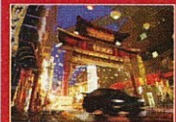
JAK II

A REMAKE-ban már nem csak lak, hanem síkba éles is harcho száll a világ megmentése érdekében



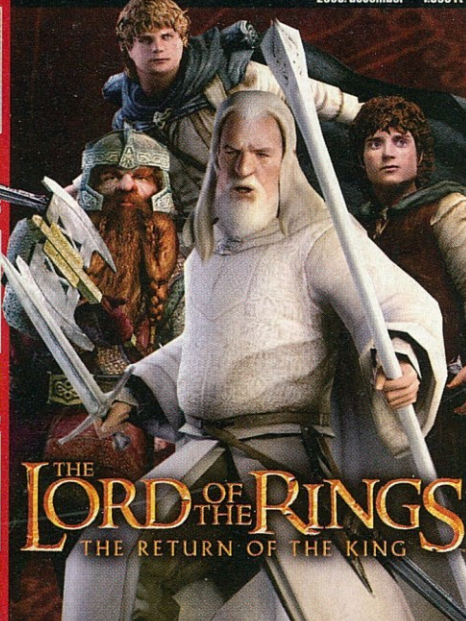
MEDAL OF HONOR RISING SUN

Már a japánok is a spájczban vannak!



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Ezto van, ezto van, ki ki nyugalomba' névno azokat, akik gyorsulni vágyanak



THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING



BAJNOKOK LIGÁJA

A virtuális kupadöntőn megmérkőzik a FIFA 2004 és a PRO EVOLUTION SOCCER3



SOUL CALIBUR 2

A NAMCO Isteni rámpa emelkedik a verekedős játékok királyaiban

Power on!

Mindenekelőtt mély tisztelettel köszöntjük a szofisztikált olvasót új (rég?) magazinunk első számában, és szívből gratulálunk végtelenül bölcs döntéséhez, ami aztán e papírhalm megvásárlásának aktusához vezetett.

Habár a PSG nevében mindenképpen új, az elkövetésével alaposan gyanúsítható illetők azért elég régiek, lévén már korábban is voltak társtettesek holmi konzolos újságokban, bizonyos Playtime! és Multiplay! nevezetűekben. Mivel a PSG csak egyetlen konzolra koncentrál, szintén meglehetősen új, viszont tartalmi megközelítése megintcsak régi: „vén tróger már nem változik, maximum felejt”-alapon még mindig ugyanazok az elképzeléseink, hogy hogyan is kell kinéznie egy videójátékokkal foglalkozó, EU-kompatibilis magazinnak úgy vizuális, mint tartalmi tekintetben. Külön kellemesség, hogy kiadónk nem zárkózik el az általunk erősen favorizált DVD-melléklettől, így lehetőségünk van arra, hogy a nyomtatott formában tárgyalt témákat videókkal is kiegészíthessük. Távoli elképzelések között játékdémók is szerepelnek, de az egyelőre még a jövő zenéje.

A pillanatnyi elképzelések között viszont az szerepel, hogy a bevezetők jobbára az újságok legunalmasabb, és rendszerint semmitmondó részei – így tehát nem is raboljuk tovább értékes időtöket, inkább belescapunk a lecsóba. Kívánjuk, hogy a továbbiakban ti is legalább olyan jól szórakoztatok, mint mi tettük az újság készítése közben.

PS Guru-team



DVD tartalom

HÍREK

TRAILER

Metal Gear Solid: Snake Eater
Robin Hood: Defender of the Crown
EA Sports válogatás
SSX 3
Broken Sword: Sleeping Dragon
The Lord of the Rings: Return of the King

TESZTEK

Medal of Honor: Rising Sun
Pro Evolution Soccer 3
Jak II: Renegade
Colin McRae Rally 04
Soul Calibur 2
Freedom Fighters
Need for Speed Underground
Saláta

EXTRA

The Lord of the Rings: Return of the King filmelőzetes



JAK II: RENEGADE teszt



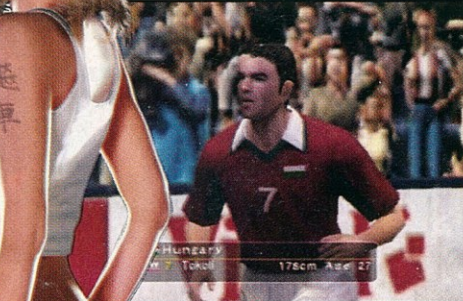
MEDAL OF HONOR: RISING SUN teszt



COLIN McRAE 04 teszt



PRO EVO SOCCER 3 teszt



KÉRETIK ELOLVASNI:

DVD- mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD lejátszón, DVD meghajtóval felszerelt IBM PC kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kiíre is!)

A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyék figyelembe az alábbiakat:

– A DVD kapacitásának határai miatt a teljes

képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!

– A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el meglepéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra gyanakodj – és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!



Tartalom

2003. december

MOH: RISING SUN

44



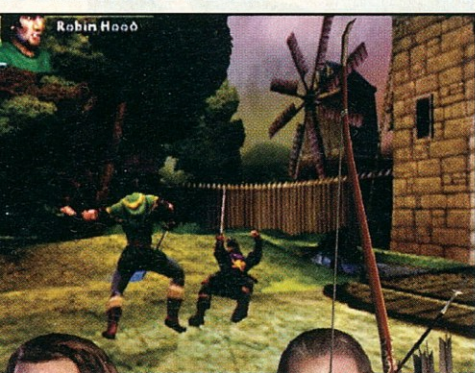
FIFA 2004

68



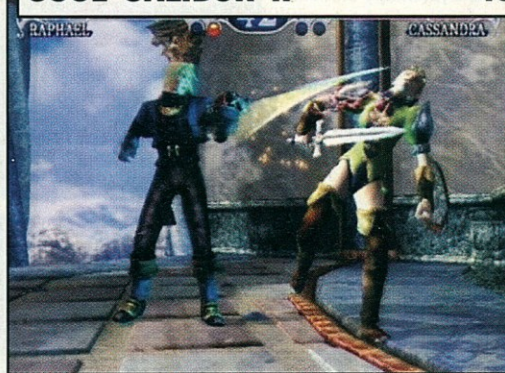
ROBIN HOOD: Dotc

56



SOUL CALIBUR II

48



LotR: RETURN OF THE KING

32



HÍREK/ELŐZETES

- 6 Hírek, aktuális megjelenések, toplisták
- 16.....Killzone
- 18.....Wrath Unleashed
- 20.....Resident Evil Outbreak
- 21.....Broken Sword III

FICSÖR

- 22.....A PlayStation2 története
- 26.....Sony PSP ismertető
- 28.....25 éves a Space Invaders
- 30.....Anime-kitérő

TESZTEK

- 32... The Lord of the Rings: Return of the King
- 36.....Jak II: Renegade
- 44.....Medal of Honor: Rising Sun
- 48.....Soul Calibur 2
- 52.....Need for Speed Underground
- 56.....Robin Hood: Defender of the Crown
- 60.....Colin McRae Rally 04
- 62.....Freedom Fighters
- 65.....Conflict: Desert Storm
- 68.....FIFA 2004
- 70.....NHL 2004
- 72.....Time Crisis 3
- 74.....Warhammer 40 000: Fire Warrior
- 76.....Racing Simulation3
- 77.....Nascar Thunder 2004
- 78.....Magic Pengel-The Quest for Color
- 80.....NBA JAM 2004
- 80.....Club Football
- 81.....Backyard Wrestling
- 81.....Celebrity Deathmatch
- 82.....Energy Airforce
- 82.....Smash Cars
- 83.....Road Kill
- 83.....Haunted Mansion
- 84.....Dance Dance Revolution Extreme
- 84.....Metal Slug 3
- 85.....DodonPachi Dai-Ou-Jou
- 85.....Psyvariar Revision

VÉGIGJÁTSZÁS

- 86.....Jak II: Renegade tippek
- 92.....Cheatek
- 97.....Action Replay kódok



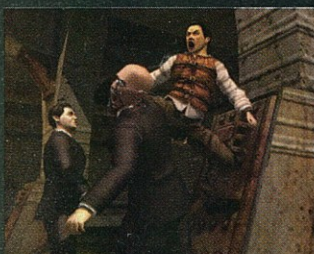
PLAYSTATION 2 HÍREK

APRÓSÁGOK

A Sony Japánban november 13-tól ismét csökkenteti a PS2 árát (idén ez már a második eset) – mintegy 20%-kal, így az alapgép 19.800 yenes (kb. 40.000 Ft), a network adapterrel felszerelt pedig 29.800 (kb. 60.000 Ft) áron lesz hozzáférhető (és így az Xbox lesz a legdrágább konzol a piacon...). Sőt, új árnyalatot is kap, az eddigi matt színt felváltja egy kicsit áttetszőbb fekete (a hivatalos megnevezés szerint Midnight Black, azaz „Éjfélfekete”). Jó nekik. Már csak azért is, mert két gyönyörű, limitált kiadás is megjelenik: az egyik a Gran Turismo 4 Prologue-gal járó kerámiafehér (a szín már ismerős lehet a tavalyi Tokyo Game Show-ról), a másik pedig egy aranyszínű konzol, két kontrollerral, memokártyával, speciális állvánnyal és a Mobile Suit Gundam Z: AEUG vs. Titans című Capcom-játékkal (képünkön).



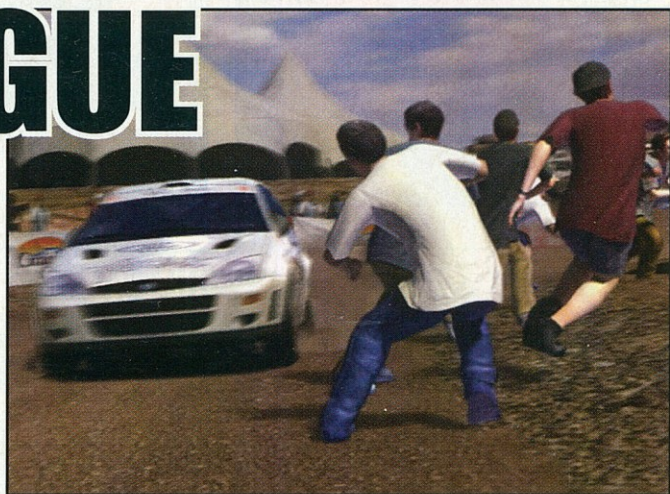
A Newcastle-ben működött, mintegy 50 embert foglalkoztatót **Mucky Foot** fejlesztőcsoport megszűnt. A céget 1988-ban alapította pár, a Bullfrogból kiugrott emberke, és ami számunkra érdekes lehet, hogy ezzel bizonytalanná vált az idei év végére ígért **Bulletproof Monk** (képünkön) megjelenése is. A kiadó, az Empire Interactive egy szószólója azonban megjegyezte, hogy melegen tartják az ügyet, és a játék 2004. első negyedévében megjelenik.



GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

Kiadó/fejlesztő: SCEJ/Polyphony Digital
Megjelenés: 2003.12.04. (Japán)

Mi sem bizonyítja jobban a Gran Turismo 4 iránti felfokozott várakozást, mint hogy októberben, a 37. Tokiói Motor Show alkalmával a Sony bemutatta a játék egy előzetes verzióját. A pláne az egészben az, hogy ez az előzetes „adjuk el a demót is!”-alapon a boltokba is kerül és december első napjaitól a szigetországban már meg is vásárolható. A lapzártáig rendelkezésre álló információk szerint egyelőre nem tervezik ennek sem amerikai, sem európai változatát. A megkurtított játék öt helyszínt tartalmaz: New Yorkot, a Grand Canyont, egy olasz várost, és két japán versenypályát, a Fuji Speedwayt és a Tsukuba Circuitot. Már ez a verzió is 50 választható autósodával büszkélkedik (akad olyan cég, aki ennyit két programra szór el), de még mindig sehol sincs a végleges verzió félelmeztől is több járgányától. Helyt kapott benne a Driving School mód is, amelyben a játék megtanít minket autónk megfelelő kezelésére is. Természetesen elsősorban a megvadult rajongók hordáinak szánják, de Kazunori Yamauchi producer reméli, hogy a sorozattal először találkoznak (vannak még egyáltalán ilyenek?) is lebilincselő élményt fog nyújtani. Mindehhez roppant szerényen azt is hozzátette, hogy bár ez a verzió hasonló volumenű, mint egy teljes értékű autóverseny, ennek ellenére pontosan feleannyiba fog kerülni, mint egy teljes árú játék (2980 yen, valamivel több, mint hatezer forint). Muszáj lesz nekünk is megszerznie, mert a Vári Zoli már fényesre csiszolta a botkormányát...



FX RACING

Kiadó/fejlesztő: Leader/Milestone **Megjelenés:** 2004. I. negyedév (PAL)

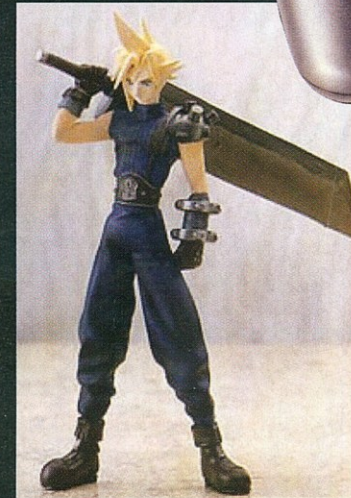
A milánói székhelyű Milestone a száguldást választotta legújabb játékának alaptémájául. Az FX Racing egy arcade-stílusú autóverseny, amely elsősorban a többjátékos-módokra épít. Négy társunkkal és az AI által vezérelt ellenfelekkel kell megküzdenünk, vagy osztott képernyőn vagy az interneten keresztül. Félelmetes kaszkadórmutatóványokkal megtűzdelt versenyzésről lesz szó, és az itt induló járgányok fegyverekkel is fel lesznek szerelve (utóbbiakat az előbbieket sikeres végrehajtásáért kapjuk). Állítólag a játékban jelentkező vezetési stílust a taljánokérol mintázták, akik „totálisan örültek, csak nincsenek olyan fegyvereik, mint a játékban” (vajon Palermóban sem?). Hasíthatunk Tokióban, Egyiptomban és akár Erdélyben is (biztosan nemrég olvashatták a Drakulát, mert oda utóljára mi építettünk utat). 30 törhető jármű áll a rendelkezésünkre (darabonként hat különböző színű felfestéssel) ahhoz, hogy a négy egyjátékos-, vagy az öt többjátékos-módban rajtvonalhoz guruljunk.



ISLE OF MAN TT SUPERBIKES

Kiadó/fejlesztő: Jester Interactive **Megjelenés:** 2004. tavasza (PAL)

Man szigete egy 52 km hosszú, 22 km széles, mindössze 572 négyzetkilométeres és mintegy 40%-ában lakatlan földdarab Anglia, Írország és Skócia között. Mégis, 1907. óta a kicsiny sziget aszfaltján rendezik meg a nagy múltú visszatérő TT versenyeket. Az angliai székhelyű Jester Interactive (talán a Music 3000 kapcsán már találkoztok a nevükkel) úgy döntött, hogy egy PS2-es játékba ülteti az itt zajló superbike-versenyek izgalmait. 50 különféle motor nyergébe pattanhatunk bele, hogy a híres 33.73 mérföldes pályán elsőként szakíthassuk át a célszalagot. A virtuális környezet pontos megteremtéséhez a sziget önkormányzatát is segítségül hívták, emellett persze a Jesper saját emberei is átruccantak körülnézni. A mani eseményekből nemcsak főjátékmód (a tradicionális versenyzés), hanem az ún. Mad Sunday (azaz Órült Vasárnap) is feldolgozásra került. Ennek során a világ minden tájáról összegyűlt motorosok a Mountain Circuit nevű szakaszon olyan sebességgel haladnak, amilyenel csak szeretnének (és ez – fajtájukat ismerve – valószínűleg az „addig húzom neki a nyelet, amíg le nem dadog a gép” kategóriába lesz sorolandó), így nem éppen olyanok lesznek a körülmények, mintha vasárnap reggel a robogókkal elugranánk kenyérért. Mi van még? Változó időjárási körülmények (még jó, 2003-mat írunk!), „garantált” 60 Fps-t produkáló grafikai motor és osztott képernyős többjátékos-mód (több=2).



A Square Enix ismét beszáll a játékiparba. Eme rövid megállapítás alapján joggal nézhetne mindenki hülyének minket, mondván mit keres a hírek közt – de most kivételesen nem szoftverekről van szó, hanem akciófigurákról. Az iparág nem új a számukra, régebben ugyanis mindkét cégnek voltak már ilyen irányú dobásai, de az egyesülésük óta ez az első kísérlet. Mindez Japánra értendő, ahol a **Final Fantasy Trading Arts: Volume I** nevet kapott csomag 2004. márciusától lesz megvásárolható 500 yenes áron (ez kb. 4.5\$, tehát egy rugó forintban). A tervek szerint az érdeklődők a kicsiny (5-8 cm-es) bábukat a cserélgetős kártyákhoz hasonló rendszerben gyűjtögetnék. Az első pakokban Yuna és Lulu (FFX), Cloud és Sephiroth (FFVII), Rinoa (FFVIII), Vivi (FFIX) és egy „titkos” alak lett győzelműsölve. Ürsten, de izgulunk!

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Kiadó/fejlesztő: Capcom/Buena Vista Interactive **Megjelenés:** 2003. III. negyedév (NTSC, PAL)



Tim Burton rendező (Az Álmosvölgy legendája, Batman, A majmok bolygója) tíz évvel ezelőtt megálmodott gondolatai keltek életre az 1993-as Nightmare Before Christmas (nálunk: Karácsonyi lidércnyomás) című animációs filmjében, amely műfajának kétségkívül érdemes, de legalábbis egyedi darabja. A horror-vígjáték-musical Halloween városában játszódik, ahol Jack, a Csontherceg (Jack Skellington) életre kel, és amikor véletlenül megpillantja Karácsonyváros forgatagát és a Szenteste örömeit, előnti az irigység. Elrabolja Téalapot, hogy őbelőle váljék az ajándékhöz – igen ám, de ami Halloween népének kedves (hüllők, békák és ilyesféle rémségek), attól a kisgyermek betegesen rettegnek. Ebben a furcsán groteszk és mulatságos világba csöppenünk bele a játékban is, bár az események közvetlenül a film történései után zajlanak: a Csontherceget irányítva a csintalan Oogie Boogie-tól kell visszaszerezniünk elcsalított városunkat. (PS2-n nem ez az első alkalom, hogy összefutunk ezen mese hőseivel, hiszen a Kingdom Heartsban is szerepeltek egy páran – viszont ez az első alkalom, hogy a teljes világot próbálják meg átültetni.) Mindezt egy bizarr akció-kaland játékba ágyazva – és remélhetőleg nagyszerű belbecsel és külsinnel megáldva, mert ez a mese megérdemel egy jó átíratot.

2000. március 4. fontos fordulópont mindannyiunk életében – ekkor került Japánban piacra az első PlayStation2. 2003. szeptember 6. pedig hasonlóképpen jelentős dátum a Sony életében – aznap szállították le ugyanis világszerte a **60. milliódik PS2-es masinát**. Gratula!



A Ubisoft elhalasztotta PS2-exkluzív Tom Clancy játéka, a **Ghost Recon: Jungle Storm** megjelenését az idei év végérel 2004. „elejére”. Aki tehát amerikai kommandósaival fel akarja szabadítani Kubát a kolumbiai drogbáró hatalma alól, még nyugodtan gyúrhat egy kicsit a küldetésre...



A Nyko Technologies egy olyan kontrollert dobott piacra, melybe egy apró billentyűzetet is beleépítettek, megkönnyítvén az online játékokban használatos társalgást. Az **iType2** fantáziánévre keresztelezt termékét hivatalosan is licencelte a Sony Computer Entertainment America, és 40 dolcsit kell érte lepengetni.



A SCEA által kiadott **SOCOM II: US Navy SEALs** már a november 4-i megjelenése után két nappal megdőntötte az első rész rekordját: szimultán több, mint 22.000 ember játszott vele a világhálón (az előző 14.500 játékosal büszkélkedhetett), ezáltal a legnépszerűbb PS2-es online játékká lépett elő.

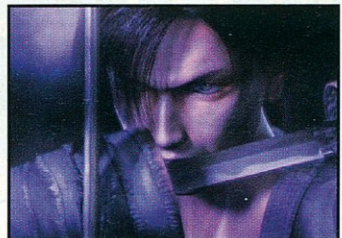
A Majesco bejelentette, hogy a Terminal Reality fejlesztésében készül a **Bloodrayne 2**. Félig vámpír, félig emberi hősnőnk többek között egy modern nagyvárosban csillogtatja meg megmaradt, valamint újonnan szerzett akrobatikus képességeit és természetfeletti erejét – valamikor 2004 októberében.



BLOOD WILL TELL

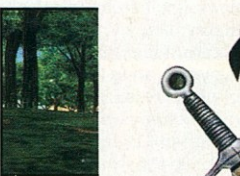
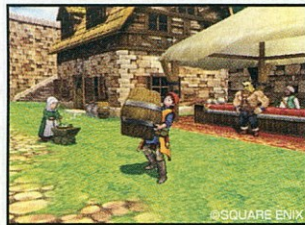
Kiadó/fejlesztő: SEGA/WOW Studio Megjelenés: 2004. I. negyedév (NTSC)

Nem csoda, ha a név nem tűnik ismerősnek – a Blood Will Tell ugyanis Osamu Tezuka (Astroboy, Kimba the White Lion) klasszikus mangája, a Dororo játékváltozatának az angolszász címe, és akkor hozták nyilvánosságra, amikor kiderült, hogy a játékból készül az USA NTSC-verzió is (szerintünk nem túl frappáns az elnevezés, maradhattak volna akár a Dororónál is). A nagy volumenű, modern felfogású akció-eposz Hyakkimaru, egy fiatal samuráj világába kalauzol minket. Hősünket egy nagy titok kísérti: kalandjai során megpróbál fényt deríteni önmaga előtt is sötét fátyolként lebegő múltjára, ezen túl pedig visszanyerni emberi mivoltát. Újszülött korában ugyanis démonok rabolták el, majd eltávolították a végtagjait, a szerveit és az izomzatát, végül mindezeket ezernyi változatos és titokzatos fegyverrel helyettesítették (de legalább senki sem kötött bele az oviban, ha ő szedte ki a legtöbb májgömböcöt a levesből). A karjai helyén samurájkardok csillognak, a lábai páncéllöklők – azért így sem lehet könnyű az élet. Kettesben viszont könnyebb: társa Dororo, egy kicsiny gyermek, aki mindenhová követi és mindenben segíti a kalandok során. A sok harccal fűszerezett akciójátékban bármelyik karaktert irányíthatjuk, de mindkettőjük különleges képességeit ki kell használnunk a száznál is több szörny és démon leveréséhez, illetve az előttünk álló fejtörők megoldásához.



DRAGON QUEST VIII

Kiadó/fejlesztő: Square Enix/Level 5 Megjelenés: 2004. II. n



Az Enix tizenhét éve indult, kultikus RPG-sorozata folytatódik, elérkeztünk a nyolcadik felvonáshoz. (A játék USA-NTSC címe szokás szerint Dragon Warrior VIII lesz, mi engedelmekkel maradnánk az ismertebb Quest elnevezésnél.) A saga történetében először a játék teljesen háromdimenziós ruhát

öltött és a cel-shaded grafikai ábrázolásmódot használja – így szokatlan formában láthatjuk viszont a sorozat designere, Akira Toriyama (aki a Dragon Ball mangasorozat alkotója is egyben) által megálmodott figurákat. A fejlesztőcsoport pedig az a Level 5, aki a Dark Cloud II-t (Európában Dark Chronicle) elkövette. Vessetek csak egy pillantást a képekre, milyen szembeötlő a hasonlóság! Kalandozásaink során változnak a napszakok, hogy jobban átéljük az idő múlását, a világban és az útvesztőkben pedig feltűnnek mindenki kedvencei, a jó öreg kirármolható kincsesládák, rajtuk kívül pedig hordók tologatására és emelgeté-

sére is nyugodtan számíthatunk. Az összecsapások is három dimenzióban zajlanak, de ezekről még szinte semmit sem lehet tudni. Érdekes, hogy a Final Fantasy-hez hasonló játékmenete (és a különböző részekből világszerte elkelt 30 millió példány ellenére) a sorozat Japánon kívül sohasem ért el akkora népszerűséget, mint a Square-nél készült riválisa. Most – immáron együttes erővel – próbálnak meg javítani ezen a statisztikán.



NINA

Kiadó/fejlesztő: Namco Megjelenés: 2004. (Japán)

A Tekken-szériából ismerős orgyilkos hölgy visszatér, méghozzá egy third-person akciójátékban. A háttértörténet szerint a Camietta nevű terroristacsoport egy nagyjerejű fegyvert tart a kezében, melynek neve Salacia. A játék helyszíne egy luxusjacht, ahol is a szervezet fejesei éppen összegyűlnek, hogy egy illegális viadalon szórakozzanak – Nina pedig a legkönnyebb utat választja a felderítéshez: elindul a tornán. Miután annak rendje s módja szerint meg is nyeri (azért van némi rutinja az ilyesmiben), kiderül róla, hogy kém, sőt, társai is lelepleződnek. Innentől indul a balhé, amelyet immáron egyedül kell megoldanunk. Nina Williams irányítása rendhagyónak mondható: a bal analóg karral mozog, a jobbal pedig harcol. De legalább nemcsak pusztá kézzel – a Tekkenből ismerős mozdulatok mellett lőfegyvereket és kardokat is használhatunk, és ezekből egyszerre kettőt is kezelhetünk vagy forgathatunk. Egy speciális támadásunk is lesz, a hölgyet felturbózza és ezt elsűtve egy érdekes effektben gyönyörködhetünk: röntgen-szerű képen láthatóvá válik, hogy Nina irtózatos ütése nyomán hogyan sérülnek meg az ellenségünk belső szervei. A harc

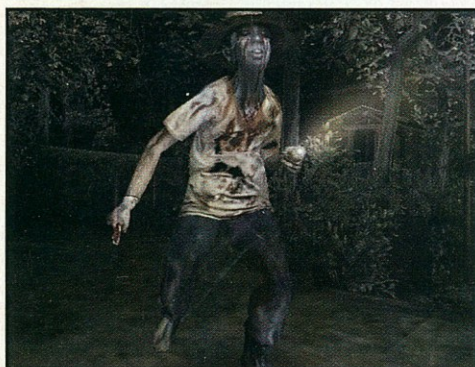


mellett fontos szerepet szánnak a lopakodásnak is, de az óvatosság már csak azért is helyénvaló, mert a jacht tele van veszélyes csapdákkal. A karakterek tervezését Roberto Ferrari (hogyan is hívhatnának másképpen egy olaszt?!), a Tatsunoko Productions anime stúdió művésze vállalta magára, és a képek alapján jó munkát végez, de az álló hátterek is nagyon tetszetősek. Reméljük a játékot mihamarább átültetik angol nyelvre is.



FORBIDDEN SIREN

Kiadó/fejlesztő: Sony Megjelenés: 2004. március (PAL)



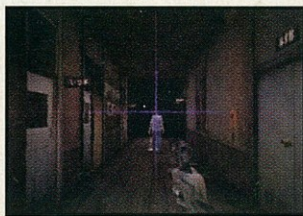
A Sony belső (európai) fejlesztésű horrorjátéka először az augusztus végi, londoni PlayStation Experience-en mutatkozott be a sajtónak, de csak nemrégiben közzétették a részleteket a szélesebb közönséggel is. Hanyuda japán falucska körül a tenger vérvörössé válik, az ott lakók pedig mindenféle gonosz mutánsná változnak át – így veszi kezdetét „egy három napon át tartó, életre kelt rémálom”. A Siren igazi különlegessége minden bizonnyal az lesz, hogy 10 játszható karakterrel vághatunk neki a kalandnak. Ők viszont nem a képességeikben vagy az alsógatyájuk színében térnek el egymástól – mind a tízük más szemszögből éli meg az eseményeket! Amelyek még csak nem is feltétlenül kronológiai sorrendben következnek egymás



井戸の中からラジオのノイズ音が響いている。



után – így, ha teljesen a végére szeretnénk járni az eseményeknek és kideríteni, mi is történt valójában a nemrég még békés faluval, akkor mindegyikükkel végig kell játszani a maga történetét. A Sony nyilvánvalóan megirigyelhette a Silent Hillék sikerét, mert nemcsak maga a stílus, hanem egy pár látványeffektus is igen csak a Konami nagyszerű játékkára hajaz. Reméljük a minőség is... Most már csak egy háttorzongató kérdés maradt megválaszolatlan: vajon mikor állítják be végre pontosan a Nyugatnál a forgórót?



A Sonic Heroes japán megjelenése apróbb fimomítások miatt két hetet csúszik (december 30-ra ígéri a SEGA), így a szigetországbeli gémekek maximum szilveszterkor hasíthatnak a kis sünnel – már ha látnak egyáltalán az elfogyasztott szakétól... A januári, észak-amerikai NTSC-megjelenést ez állítólag nem befolyásolja.



Szintén Japán: a Sony év végi (2800 yenes...) ajándékai a Premium Series memóriakártyák, melyeket kivétel nélkül egy-egy népszerű játék ihletett (GT4 Prologue, Sonic Heroes, Biohazard Outbreak, Ape Escape 2 stb.). Belül semmi extra, ugyanúgy 8Mbyte-nyi a tárhely, a gond csak az, hogy a rettenetes citromsárga-égővörös színekben pompázó Momotaro Densetsu zsga furcsán néz ki a fekete gépbe dugva... (Hát még a narancs Taiko no Tatsujin!!! – Reiker)



A Capcom stílszerűen ünnepli meg a Street Fighter-sorozat 15. születésnapját: összeálltak a Cospával (ők a hivatalos játék-karakterek gyártói) és egy rendezvénysorozatot szponzorálnak, melynek során több japán nagyvárosban is zenés bulikat rendeznek. A DJ-k a sorozat muzsikáit remixelik dance stílusban (remélem Reiker koma nem tud róla, mert az Isten sem tartaná vissza, hogy meztláb daráljon hosszú órákon át mondjuk Ryu hacukájában), amelyeket később CD-n is szeretnének kiadni. Ami még fontosabb: a tethelyeken a Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition egy játszható előzetese is kipróbálható (a kép is ebből a játékból származik).



A SCEE október 27-i jelentése szerint a négy hónappal ezelőtti megjelenését követően az EyeToy: Play átlépte az egymilliomodik eladott példányszámot. Szívből gratulálunk neki, ha nem lennénk ilyen tetű lusták, mi is mindennap megoldoztatnánk a nagyszerű kis kutyút.

Vivendi Universal Games berkekben nagy a gond: a francia médiaóriás szórakoztatásteletronikai divíziójának 2003. III. negyedévi bevételei 54%-os visszaesést mutatnak a tavalyi év hasonló időszakához képest. Az okokat boncolgatva többek közt azt emelték ki, hogy az elmúlt évi játékfelhozataluk erősebb volt, mint az idei... (mire gondolhattak?)



A szeptemberben megrendezett éves lipcsei játékbevetésen a Sony Dog's Life című programja (melyben egy blöki bőrbe bújva kalandozhatunk) elnyerte a leginnovatívabb játék díját. Nyerj te is egyet tőlünk (ld. ucsó oldalunkat), és „innoválj” otthon!



Még mindig **Gran Turismo 4**: november 4-én a Las Vegas-i SEMA autókiallításán a SCEE megtartotta az első GT4 díjátadót. A díjazott járgányok szerepelni fognak a játékban is (a GT4 kategóriáiban Kazunori Yamauchi, a sorozat atyja és neves – autós – szakújságírók szavaztak). A díjazottak:
 A show legjobbjá – 1962 Buick Special
 A legjobb teherautó/hasznójármű – 2004 Ford F-150
 A legjobb japán import – 1992 Acura NSX Coupe
 A legjobb európai import – 2001 Renault Clio Sport
 A legjobb amerikai autó – 2003 Saturn Ion
 A legjobb Hot Rod – 1962 Buick Special

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Kiadó/Fejlesztő: Vivendi Universal/High Voltage
 Megjelenés: 2004. III. negyedév (NTSC)



„My name is Larry; Larry Laffer.” – ha valaki a '80-as évek végén és a '90-es évek elején foglalkozott már számítógépes (PC-s és Amigás) kalandjátékokkal, akkor ezt a mondatot olvasva rögyvest fülíg húzza a száját. A Sierra akkortájt több szöveges és point'n'click (az egérrel egyszerűen rámutattunk a kívánt tárgyra/személyre, majd kattintottunk, hogy hő-sünk cselekedjék) kalandjáték-sorozatát is futtatott, amelyekkel tulajdonképpen megalapozta hírnevét a játékiparban. Egyik legnagyobb sikerű, de kétségkívül legeredetibb főhősünk Lezserruhás Larry, aki már hat epizódban próbálta meg elnyerni különféle hölgyemények kegyeit (utoljára '96 végén találkozhattunk vele PC-n, a stílus is nagyjából ezidőben volt hanyatlóban). A sorozat atyja egy Al Lowe névre hallgató úriember (?), aki valami olyan töménytelen mennyiségű képi és főleg szöveges humort pakolt szerencsétlen főhősünk kalandjaiba, hogy az ember jó ideig nem is tudott játszani velük a röhögéstől. A történet kétségkívül szellemes, habár néha kissé profán, így kizárólag a 18 feletti korosztálynak szól (vagy a korán érő típusoknak). A VUGames most reinkarnálja a kalandokat – viszont főhősünk most Larry Laffer helyett unokaöccse, Larry Lovage lesz (idióta fejszerkezetét tekintve méltó családtagnak



ígérkezik), aki a történet szerint egyszerű kollégiumi tanulókból kisebbfajta hírességgé avanzsál egy valóságshow keretében, persze mindeközben rengeteg pikáns kalandon esik át. A kétdimenziós alakokat és helyszíneket az idők szelére hallgatva most már poligonokból építik fel, de a stílus mit sem változott – erre jó bizonyíték már maga az alcím (a cum latin és angol jelentése, khmm, nem teljesen ugyanaz) és a közreadott képek is. Az új játék fejlesztésének kezdeténél úgy tűnt, nem számítanak Lowe-ra (pedig állítása szerint szívesen részt vett volna benne) – viszont a rajongótábor több ezer könyörgő e-mailje talán meghallgatásra talált: Lowe saját honlapján egy október 29-i hírben az áll, hogy már tárgyal a VU Games-szel.

LA PUCELLE: TACTICS

Kiadó/fejlesztő: Mastiff/Nippon Ichi Megjelenés: 2004. I. negyedév (NTSC)



A Nippon Ichi (ők a Disgaea fejlesztői) taktikai szerepjátékának észak-amerikai lokalizálását a San Francisco-i Mastiff cég nagy örömmel vállalta magára – ez nem is csoda, hiszen a játék arany minősítést kapott Japán mérvadó videojáték magazinjában, a Famitsu-ban. A La Pucelle: Tactics az árulás és a kettősség meséje: a szereplők démonok humanoid alakban és emberek szörnyformában – mindez egy alternatív középkori Európa köntösébe bújtatva. Hősünk egy mocskosszájú és fegyelmetlen tizenhat éves kölyök, aki társaival egyetemben éppen elvégezte az ördögűző iskolát, így tagjává vált a La Pucelle névre hallgató démonvadász brigádnak. A feladat adott: a fertőzött földek megtisztítása és a sötét portálokból előzőnló gonoszok elűzése. A harcmező háromdimenziós, egy egyáltalán nem mindegy, hogy egy

buckáról támadunk, vagy pedig egy szinten állunk az ellenféllel. Harcoló partink maximum nyolcfős lehet, ebből a magas létszámból eredően különböző támadó formációkat adhatunk meg csapatunknak: támadhatunk például hullámokban vagy egyszerre mindenki-vel. Rengeteg varázslat és tárgy, akár több ellenfélre ható kombók, bűbájjal az oldalunkra állított ellenségek és egy gyors fejlődési rendszer tapadnak még az orruk előtt elhúzott mézesmadzaghoz. A játék Sohei Niikawa, a Nippon Ichi igazgatója szerint „néha ragyogó és csodaszép, néha mélysegesen sötét, ám mindig rendkívül intenzív.” Ez az állítás mondjuk vonatkozhatna Britney Spearsre is, de a La Pucelle: Tactics már csak a szép, kézzel rajzolt hátterei, a több, mint 100 órára ígért játékidéje és az alternatív befejezései miatt is felkeltheti a figyelmet.



© MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings, The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to EA GAMES™ EA GAMES™ is an Electronic Arts™ and TM™ and the NINTENDO GAMECUBE™ LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo, TM, ® and Game Boy Advance are registered trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, PlayStation, PS2 and the PS2 Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING™



Középfölde csatája elkezdődött. Válassz a kilenc játszható karakter közül és határozd meg Te az Egy Gyűrű sorsát. Hagyd, hogy elvarázsoljon a tizenöt csodás interaktív környezet, Minas Tirith tornyától egészen a Végzet Hegyéig. Vezesd útján Gandalfot, Aragorn-t és Frodot különféle veszélyek és kalandok között. A Gyűrű háborúja hamarosan eldőli. A sorsa a Te kezében.



GAMEBOY ADVANCE™

PlayStation.2

PC CD-ROM

NEW LINE CINEMA

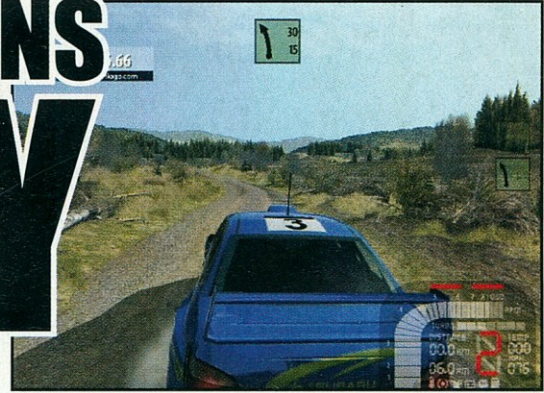
Challenge Everything

lordoftherings-eagames.co.uk

EURÓPAI (PAL) MEGJELENÉSEK

- Megarace**
- Mindscape 11.14.
- LOTR: Return of the King**
- Electronic Arts 11.14.
- Kaan: Barbarian's Blade**
- Mindscape 11.14.
- EyeToy: Groove**
- Sony 11.14.
- Dragon Ball Z: Budokai 2**
- Atari 11.14.
- Curse: The Eye of Isis**
- Wanadoo 11.14.
- Broken Sword: The Sleeping Dragon**
- THQ 11.14.
- Beyond Good & Evil**
- Ubi Soft 11.14.
- Barbie Horse Adventure**
- Mattel Media 11.14.
- Adiboo and the Energy Thieves**
- VU Games 11.14.
- World Rally Championship 3**
- Sony 11.21.
- Total Immersion Racing**
- Empire 11.21.
- Tony Hawk's Underground**
- Activision 11.21.
- Tom Clancy's Splinter Cell Platinum**
- Ubi Soft 11.21.
- Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom**
- THQ 11.21.
- Sniper 2**
- Midas 11.21.
- The Seed: War Zone**
- Midas 11.21.
- Roadkill**
- Midway 11.21.
- RC Helicopter**
- Empire 11.21.
- Ratchet & Clank 2: Locked & Loaded**
- Sony 11.21.
- Prince of Persia: The Sands of Time**
- Ubi Soft 11.21.
- Premier Manager 2003-2004**
- Zoo Digital 11.21.
- Outlaw Golf**
- TDK 11.21.
- Need for Speed Underground**
- Electronic Arts 11.21.
- Mojo**
- Mindscape 11.21.
- Manhunt**
- Rockstar Games 11.21.
- League Series Baseball 2**
- Midas 11.21.
- Jimmy Neutron Jet Fusion**
- THQ 11.21.
- Hot Wheels Highway 35 World Race**
- THQ 11.21.
- Gladus**
- Activision 11.21.
- Gladiator - Sword of Vengeance**
- Acclaim 11.21.
- Gadget Racers**
- Zoo Digital 11.21.
- Football Generation**
- Midas 11.21.
- Fame Academy: Dance Edition**
- Ubi Soft 11.21.
- Crash Nitro Kart**
- VU Games 11.21.
- BCV: Battle Construction Vehicles**
- Midas 11.21.
- Batman: Rise of Sun Tzu**
- Ubi Soft 11.21.

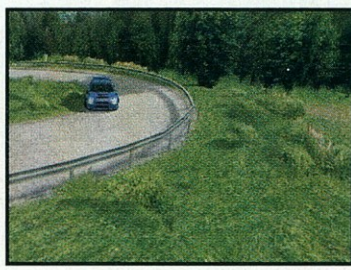
RICHARD BURNS RALLY



Kiadó/fejlesztő: SCI Megjelenés: 2004 első fele (PAL)

Íme egy alternatíva azoknak, akiknek Colin papa már a könyökükön jön ki: az SCI felkérte a népszerű brit pilótát, Richard Burnst, hogy adja nevét új ralijáték-sorozatukhoz (igen, már most sorozatról beszélnek, pedig még az első sem jelent meg). A játék elején maga a világbajnok és társa, Robert Reid okít ki minket az észak-walesi Forest Experience Rally Schoolban – ha pedig felkészültünk, csapatot választunk és irány a bajnoki cím (mondjuk nem vall túl nagy éleslátásra, hogy egy leendő ellenfelet treníroznak ki, de mindegy). Emellett lesz még két másik játékmód is, az egyikben egy-egy elleni párharcra hívhatjuk ki magát Burnsöt, a másik pedig egy négyjátékos „hot seat” (egymásnak adjuk át a kontrollert) multiplayer-mód. Kicsiny ízelítő a vezethető autók listájából: Peugeot

206, Citroen Xsara T4 és Subaru Impreza 2003. A pályák megegyeznek a hivatalos raliversenyek helyszíneivel, a francia Alpoktól Japánon keresztül az esős Albionig, és persze a – szerintünk – legszebb szakasz, Finnország sem maradhatott ki. A szokásos ígéretek persze garmadával jönnek: „félelmetesen valóságos szimuláció, különlegesen kialakított pályák, dinamikusan változó és az autó viselkedését nagymértékben befolyásoló időjárási tényezők, élethű töréstechnológia, nagyszerű reparálási rendszer.” (A szokásos válaszuk is itt van: majd meglátjuk!) Érdekeség: állítólag a nézők időnként berohannak a pályára, és esetenként segíthetnek visszabillenteni a fejrallt gépet. Ahol már ez sem működik, ott pedig érkezik a mentőhelikopter...

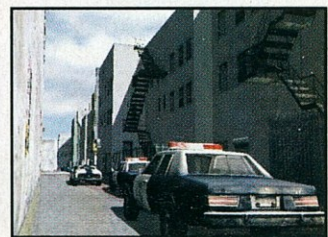
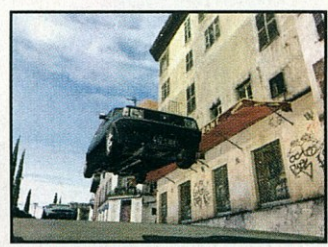
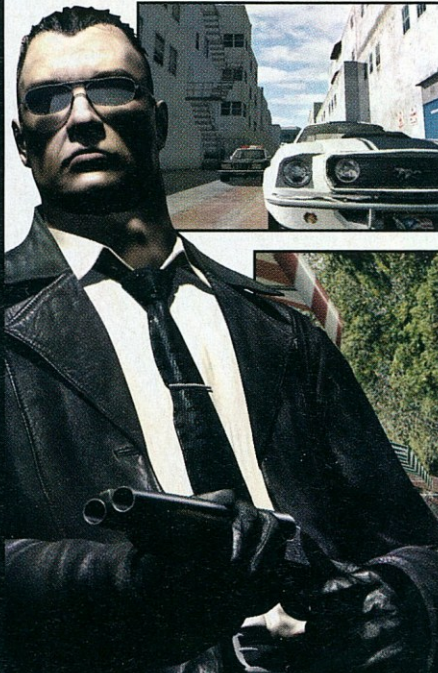


DRIVER 3

Kiadó/fejlesztő: Atari/Reflections Megjelenés: 2004.03.16. (NTSC)

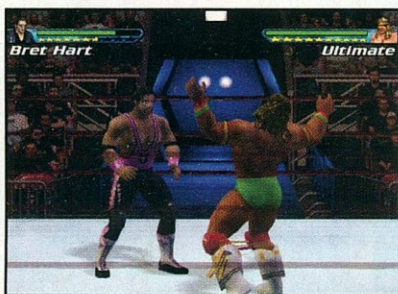
Az egyik legnépszerűbb sorozat friss tagját az igen hülyén hangzó „küldetés alapú vezetés” kategóriában biztosan nem kell bemutatni senkinek. Nemcsak régebbi típusú autók lesznek vezethetőek, hanem egy igencsak modern formavilágú motor is, amellyel akár egykerekezni is lehet, sőt, csuklós (!) teherautók is futkároztak az utcákon. Az átvezető képsorok kiváló minőségűek, és igencsak elegánsan öltözött gengsztereket villantottak fel. Annak ellenére,

hogy a Driver 3 jó része Miami-ban játszódik, az egész látvány-, és hangulatvilága közelebb áll a The Getaway-éhez, mint a Grand Theft Auto: Vice City-éhez. Az Atari nemrégiben egy pár új, immáron járműveket is ábrázoló képet is közreadott a játékból – a továbbiakban beszéljenek helyettünk ezek.



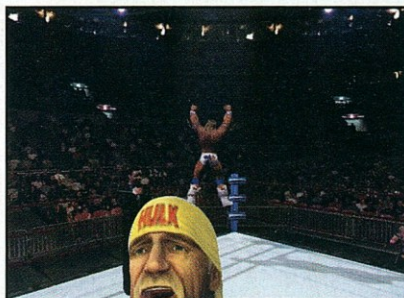
LEGENDS OF WRESTLING SHOWDOWN

Kiadó/fejlesztő: Acclaim/Acclaim Austin
Megjelenés: 2004. április (NTSC)



Nem tudom, kit mennyire vonz a pankráció, de egyvalami biztos: a jenkik nagyon komázzák. Élő példa rá, hogy a THQ mellett az Acclaim is futtat egy olyan témájú sorozatot, amely arra kényszeríti konzolunk grafikus chipjét, hogy ezeket a barmokat jelenítse meg. A cím persze sugall valamit – a játék jó tíz évet reppen vissza az időben, hogy abban az érásban landoljon, amikor még Hulk Hogan, Bret „The Hitman” Hart, Randy „Macho Man” Savage és Earthquake voltak a nagy sztárok (akkoriban még én is néztem, valószínűleg emiatt lettem teljesen hülye). A Showdown már a harmadik rész PS2-re, és most az a fenomenális újdonság, hogy az egyik legnagyobb akkori

szttárral, Ultimate Warriornal (aki, ha a memóriám nem csal, mindmáig az egyetlen „veretlen” bajnoka a versengésnek) kötődtek egy exkluzív szerződést, mely szerint szerepelni fog a játékban, 70 másik harcossal egyetemben. Persze ezen túlmenően is lesz egy pár újítás és finomítás: egy titokzatos „Ready to Brawl” névre hallgató irányítási szisztéma, közel tízféle mérkőzéstípus (többek közt ketrec; első vérig tartó; royal rumble – ennél bizonyos időközönként, sorban jönnek be a versenyzők, aki kiesik a szórítóból vagy rá tudják számolni a hármát, az veszít; a többfős bunyók stb.), karrier-mód, kétfős kommentátorcsapat és egy birkózó-kreatívai lehetőség. Hihetetlen.

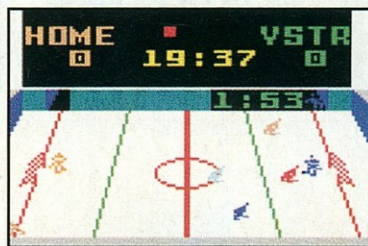


INTELLIVISION LIVES!

Kiadó/fejlesztő: Crave Entertainment/Realtime Associates
Megjelenés: 2003. év vége (NTSC)

A retro-láz a világon mindenütt szedi az áldozatait – az Intellivision Productions nemrégiben bejelentette, hogy összeáll a Crave-vel és a Realtime-mal, hogy az 1979. végén, a kezdetekkor 12 cartridge-dzsel debütáló Mattel Intellivision konzol programjaiból egy áttekintő játékgyűjteményt jelentessenek meg (PC-re már '99-ben megjelent egy hasonló nevű archívum, igaz más kiadótól és fejlesztőtől). Ez több, mint hatvan klasszikust (pl. Astromash, Space Battle, Night Stalker, Shark! Shark! és Thunder Castle) és egy pár, PS2-exkluzív, soha meg nem jelent játékot (Hardhat, Brickout és Deep Pockets) takar, bár nagy bánatunkra nem fedi le az öreg konzol teljes játékkínálatát. A patinás címek mellett felkerült a korongra jópár ínycsiklandó extra is: interjúk az eredeti játékokat programozó fejlesztőkkel, egy halom történelmi információ és

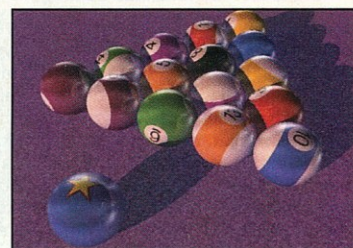
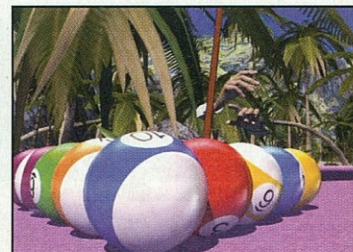
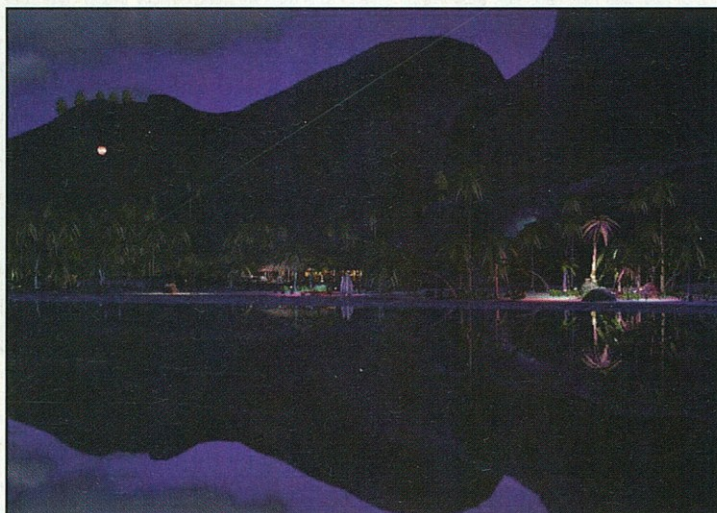
mókás sztori, valamint egy pár ósrégi Intellivision reklámfilm és hirdetés. Minden egyes játékot direkt a PS2 kontrolléréhez optimalizálták, így a kezelés bizonyára nem fog gondot okozni. Sőt maga a program elkészítése sem – ugyanis a bejelentés után nem sokkal már meg is jelenik az USA-ban, minden bizonnyal még az idén. Egy szóval a vége: akit csak egy kicsit is érdekel a játékok múltja és a konzolok hőskora, annak kötelező a csomag beszerzése. Akárcsak nekünk – a Reiker ugyanis örömeiben orgazmikus hangon kezdett el üvöltözni, amikor elolvasta a bejelentést, és nem is nagyon akarja abba hagyni.



- XIII Ubi Soft 11.28.
- Virtua Cop 1&2 Elite Edition Acclaim 11.28.
- Terminator 3: Rise of the Machines Atari 11.28.
- Secret Weapons over Normandy Activision 11.28.
- Robocop Avalon 11.28.
- Robin Hood: Defender of the Crown Capcom 11.28.
- NHL 2K4 SEGA 11.28.
- NFL 2K4 SEGA 11.28.
- NBA 2K4 SEGA 11.28.
- Medal of Honor: Rising Sun Electronic Arts 11.28.
- LOTR: Treason of Isengard VU Games 11.28.
- The Hobbit Sierra 11.28.
- Dynasty Tactics 2 Koei 11.28.
- Crouching Tiger, Hidden Dragon Ubi Soft 11.28.
- Conflict Desert Storm Platinum SCI 11.28.
- Chop Lifter: Crisis Shield Xicat 11.28.
- Breath of Fire: Dragon Quarter Capcom 11.28.
- Bloody Roar 4 Konami 11.28.
- Barbarian Avalon 11.28.
- SWAT: Global Strike Team Sierra 11.28.
- Mission Impossible: Operation Surma Atari 12.05.
- Metal Arms Sierra 12.05.
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne Take 2 12.05.
- Harry Potter and the Philosopher's Stone Electronic Arts 12.05.
- Gregory Horror Show Capcom 12.05.
- Ghosthunter Sony 12.05.
- Destruction Derby Arenas Sony 12.05.
- Alias Acclaim 12.05.
- Total Club Manager 2004 Electronic Arts 12.12.
- Fallout: Brotherhood of Steel Avalon 12.12.
- Battlestar Galactica VU Games 12.12.
- The Sims: Bustin' Out Electronic Arts 12.19.
- Red Faction 2 Platinum THQ 12.23.
- Big Game Hunter Zoo Digital 12.23.
- Teenage Mutant Ninja Turtles Konami 12.26.
- Karaoke Revolution Namco 12.26.
- Gradius V Konami 12.26.
- Falcone: Into the Maelstorm Avalon 12.26.
- Cy Girls Konami 12.26.
- Castlevania: Lament of Innocence Konami 12.26.
- Ice Nine BAM! 12.31.

POOL PARADISE

Kiadó/fejlesztő: Ignition Entertainment/Awesome Studios Megjelenés: 2004.03. (PAL)



Ugyan nemrégiben elég jól ki-lökdöshettük magunkat a World Championship Snookerben, de azokra a konzolosokra, akik még a biliárdteremig is lusták elmenni, hamarosan új kihívás vár. A névből nehéz lehetett kitalálni (bár ennyi erővel lehetne úszómedence is), minden- esetre ezúttal a pool-aszta- lok mellett kell kezünkbe venni a dákónkat és a golyóinkat – úgyhogy a lyukak máris elkezdhetnek rettegni... A fejlesztő

Awesome Studios egy Archer Maclean nevű úriember tulajdona, aki a '90-es évek első felében jó pár biliárdjátékot írt Amiga és Atari ST számítógépekre, így tapasztalatban nem lesz hiány. Ha már egyszer a pool műfajáról van szó, akkor teljesen logikus lépés, hogy a készítő a világ egyik leghíresebb snooker-játékosát, Jimmy White-ot kérték fel bábáskodni a játék mellett – amely ezúttal nem füstös termekben, hanem egy festői

szépségű, csendes-óceáni szigeten zajlik. Egy fillér nélkül kezdünk, és hogy némi pénzmaghoz jussunk, 30 másik játékost kell a sziget ligájában elcsépelni. A megszerzett bankókat minijátékokra, és addig nem bejárható helyszínek megnyitására költethetjük. A játékba a nyolc-, és kilencgolyós pool tizenkét változatát építik be, és minden eddiginél szélesebb palettájú és változatosabb minijáték-orgiát ígérnek.

FRONT MISSION 4

Kiadó/Fejlesztő: Square Enix Megjelenés: 2003.12.18. (Japán)



Square-ék óriásro- botos stratégiájának rajongói mostanában igencsak el vannak kényeztetve: nemrégiben bejelentették, hogy készül a sorozat első részének remake-je PlayStationre, nem sokkal ezután pedig az új rész, immáron PS2-re, sőt az utóbbi gépre jövőre érkezik a Front Mission Online is. A nagyszerű stratégia tehát nem-sokára külal-akjában is a mai kor köve- telményeihez igazodik. Hat évvel járunk az első részben lezajlott esemé- nyek után, történetünk

pedig két központi karakter, Elza és Daryl körül bonyolódik. Mindketten játszhatóak lesznek és tágabb értelemben véve ugyan- azt a sztorit is élük meg – csak két eltérő aspektusból, ugyanis különböző helyszínekről indulnak és útjaik csak később keresz- tezik egymását. Elza egy francia zsoldos, akit a Wanzer egység- től a stratégiai kutatóközpontba helyeztek át. Vidám, őszinte és igazság szerető jelleme érdekes ellentétben áll foglalkozásával, ami nem áll másból, minthogy a túlélés érdekében másokat kell levadásznia. Daryl pedig leny- egy nagyszerű katona, akit szóváltás- ba keveredett egy felettesével, ami a seregben nagyon nem tanácsos: rögvest le is fokozták. Sajnos a játékrendszerről egyelő- re sok minden még nem derült ki, de valószínűsíthető, hogy eltér az eddigi részek szisztémájától. A Front Mission 4 japán kiadása tartalmaz egy speciális, teljesen új videóklipet is a készülő Online- ből, amelynek béta-tesztelése a szigetországban jövő év tavaszá- ra van betáblázva.

ANGOL TOP20

- 1 **FIFA 2004**
Electronic Arts
- 2 **Pro Evolution Soccer3**
Konami
- 3 **SSX 3**
Electronic Arts
- 4 **Tiger Woods PGA Tour 2004**
Electronic Arts
- 5 **EyeToy: Play**
Sony
- 6 **The Simpsons: Hit & Run**
FOX Interactive
- 7 **Rugby 2004**
Electronic Arts
- 8 **Club Football**
Codemasters
- 9 **Conflict: Desert Storm II**
SCi
- 10 **Jak II: Renegade**
Sony
- 11 **Finding Nemo**
THQ
- 12 **Colin McRae Rally 04**
Codemasters
- 13 **Time Crisis 3**
Namco
- 14 **Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses**
Konami
- 15 **Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds**
FOX Interactive
- 16 **Dance: UK**
Big Ben Interactive
- 17 **Grand Theft Auto Double Pack**
Rockstar Games
- 18 **Enter the Matrix**
Atari
- 19 **Grand Theft Auto: Vice City**
Rockstar Games
- 20 **Warhammer 40.000: Fire Warrior**
THQ

USA TOP 10

- 1 **Madden NFL 2004**
Electronic Arts
- 2 **Tiger Woods PGA Tour 2004**
Electronic Arts
- 3 **SoulCalibur II**
Namco
- 4 **Nascar Thunder 2004**
Electronic Arts
- 5 **ESPN NFL Football**
Sega
- 6 **NCAA Football 2004**
Electronic Arts
- 7 **Grand Theft Auto: Vice City**
Rockstar Games
- 8 **NHL 2004**
Electronic Arts
- 9 **Simpsons: Hit & Run**
Vivendi Universal Games
- 10 **Disgaea: Hour of Darkness**
Atlus

A VILÁG
KEDVENC
FOCIPROGRAMJA

KONAMI

PlayStation 2 | PC DVD-ROM

PRO EVOLUTION SOCCER 3™

„A LEGJOBB JÁTÉKÉLMÉNYT NYÚJTÓ FOCIPROGRAM”
(LIPCSE - GAMES CONVENTION)

Megjelenés: 2003 November

Megrendelhető a Konami kizárólagos magyarországi forgalmazójánál,

az ECOBIT Rt.-nél: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25

Tel: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu

www.konami-europe.com

©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 FIFA/IFAB / ©2001 FIFA / adidas, the adidas logo and the 3-Stripes trade mark, are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorized by FIFA and its member associations. FIFA's endorsement policy and logo appear on the license from FIFA S.p.A. Official product manufactured and distributed by KONAMI under International Football Service S.p.A. Produced under the license from Lazio Soccer Squad S.p.A. FIFA and FIFA Logo are trademarks of FIFA Association. Conix S.p.A.

Official Juventus Product JUVENUS and the JUVENUS logo are registered trademarks owned by Juventus F.C. S.p.A. Official rights reserved. Konami, Pro Evolution Soccer and the Konami logo are registered trademarks of Konami Corporation. KONAMI, KONAMI logo and the Konami logo are registered trademarks of Konami Corporation. KONAMI, KONAMI logo and the Konami logo are registered trademarks of Konami Corporation. KONAMI, KONAMI logo and the Konami logo are registered trademarks of Konami Corporation. KONAMI, KONAMI logo and the Konami logo are registered trademarks of Konami Corporation.

PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





①

KILLZONE

TÍPUS:	FPS
KIADÓ:	EIDOS
FEJLESZTŐ:	GUERRILLA
SZÁRMAZÁS:	HOLLANDIA
HANGRENDSZER:	N/A
TESZTPÉLDÁNY:	N/A
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004.SZEPTEMBER (PAL) A(NTSC)
WEB:	www. guerrilla-games.com



■ NEM, EZ NEM A PLAYSTATION2 HALO-JA. EZ VALAMI EGÉSZEN MÁS...

KILLZONE

A hollandok a fapapucs, a tulipánok, sajtok, szélmalomok és pipafüvek mellett nagyon értenek a háború pszichológiájához is. Ha valakit nem győzött volna meg Paul Verhoeven korai (Soldier of Orange) vagy későbbi (Starship Troopers) munkássága, majd meggyőzi a Killzone. Ez a szoftver a háborúról szól – az ősi vadász-vad játékból kikelt értelmetlen vérontásról, mely ennek ellenére valahol mélyen maszkulin és pánerotikus – s melynek fájdalom, de mindig fájdalom a vége. (Reiker, plíz! Sokkal kevesebb pátoszt, sokkal több tény! – a szerk.)

A bolygóközi gyarmatosítás éveit éljük. A status quót egy hatalmas katonai frakció, a Helghast törli meg: rohamcsapataik száza lepik el az egyik kis kolóniát, a kenyértörés tehát elkerülhetetlen. A Földhöz hű ISA egyik katonájaként arra a nemes feladatra vállalkoztunk, hogy megpaskoljuk a Helghast halálbrigádjainak popóját. Mert hősökre mindig, mindenhol szükség van. Bár a játék a közeli jövőben játszódik, nem

lelünk benne tér-idő anomáliákon át univerzumunkba vergődött vérszomjas idegeneket, vagy zümmögő lézergyúkat. A Lost Boys fejlesztőcsapat romjaiból (és két másik stúdió egybeolvadásából) újjászületett Guerrilla a XX. század konfliktusaiból merítette ihletét, hogy megteremtse sajátos, háborús opuszát. „Az olyan fegyverek, melyek nagy zöld pacákat lövöldöznek, remekül funkcionálnak, mint különleges effektusok forrásai, ám végeredményben elvonnak a háború jóleső érzéssel eltöltő aspektusából” – vélekedik Martin de Ronde, a parányi cég kereskedelmi igazgatója. A tervek szerint 22 fegyver áll majd rendelkezésünkre: pisztolyok, puskák, géppisztolyok és gépfegyverek, gránát- és rakétavető, mesterlövész-fegyverek és kézi-gránátok. Látszólag semmi különleges: ám itt éppen ez a különleges. Minden lőfegyver elsődleges és másodlagos funkcióval bír, súlya és szórása van, amely esetünkben komoly jelentőséggel bír. A valósághoz és a könnyed azonosuláshoz, azonnal felismerhető és beazonosítható tárgyakhoz a Killzone olyan tulajdonságot párosít, mely a Daikatana óta inkább félelmeiket, mintsem izgalommal teli várakozást költöztetnek a játék miatt türelmetlenül toporgó tömegek szívébe. A Killzone ugyanis „csapat-alapú”.

Négy játszható karakter közül választhatunk, s a fennmaradó három harcost a gép irányítja majd, hogy oldalunkon küzdjenek. Az alapötlet szerint tehát mi választjuk ki a hősünk, de a többiek ott lesznek, hogy fedezzenek, kisértjenek és kisegítsenek. A bosszankodás és a fáradalmas újraindítások elkerülése végett megsebesült társaink inkább hátramaradnak, egyedül hagyva minket a munka elvégzésének kényes feladatával. A fejlesztők három alapvető követek a csapattársak koncepciójával kapcsolatban. Először is: társaink nem maradnak le, mindig felzárkóznak, és fedezéket keresnek. Másodszor: soha nem blokkolják az előrehaladást, nem állnak tűzvonalunkba, nincsenek láb alatt. Végül: ha megsebesültek, lemaradnak. Ez egyben azt is jelenti: nem halnak, nem halhatnak meg, kizárólag meggyengülhetnek. Ez a döntésháromság, amennyiben megvalósul, eloszlatni látszik minden kétséget: a Killzone nem húzza fel a Daikatana gyermekcipőjét. Ami a mi esélyeinket illeti: életerőnk idővel magától visszaáll, akárcsak Master Chief pajza a nagy riválisban, a HALO-ban.





Jelen pillanatban két játszható karakter került bemutatásra. Templar a kőkemény kommandós archetípusa, és Luger, az elmaradhatatlan lopakodó női karakter, aki karcsúsága és kecsessége révén olyan helyekre is be tud majd hatolni, ahová másik három önkéntesünk nem. Bármelyik harcossal kezdjük is a játékot, az szigorúan követi a lebetonozott videojáték-hagyományrendszer: specializált, így a vele való játék és a mellének szegezett kihívás markánsan különbözik majd attól, amivel társainak kell szembesülnie. Luger például remekül bánt a mesterlövészpuskával, ugyanakkor gyengébb fizikumú csapattag lévén, nem igazán hitelesített a nehézfegyverzet cipelésére. Ez fontos dolog: minden fegyver más jellemvonásokkal bír más karakter mancsaiban. A pontosság, a szórás és a betározás sebessége fegyverről fegyverre, harcosról harcosra változik. Luger tudja ugyan cipelni a mini-géppuskát, ám igencsak nehezen – és igencsak pontatlanul céloz vele. A négy ISA katona tehát négy, teljesen különböző megközelítést igénylő játékot garantál.

Különleges hangsúlyt kapott az ellenség gondolkodását kalkuláló mesterséges intelligencia. Mivel egy szervezett katonai rezsim ellen vesszük fel a harcot, a Helghast katonái értelemszerűen hierarchiában harcolnak és rangjuknak megfelelően osztanak, vagy teljesítenek utasításokat. A golyófogó szerepét betöltő egyszerű katona a szakaszvezetőjének engedelmeskedik, aki értelemszerűen feletteseinek felel és azok parancsait követi - nem mindegy tehát, kit és mikor puffantunk le. A tisztakat kitekerve a sorkatonák összehangolt támadása gyorsan megszűnik összehangoltnak lenni, de előfordulhat az is, hogy a magára maradt baka pánikba esik. Ami az ellen hatékonyságát illeti, az kezdetben olyan jól sikerült, hogy vissza kellett belőle venni. „Az MI túlságosan tökéletes volt... a kód alkalmazkodik a játékoshoz, nagyon kevés az előre megírt (scriptelt) jelenet. Minden ellenséges katona képes arra, hogy elemez-

ze a terep adottságait, és mind valóságghú érzékszervi modellezéssel rendelkezik. Ezt az aspektust gyakorlatilag le kellett egyszerűsíteni, butítanunk – korábban a katonák túl jól láttak és túl jól hallottak ahhoz, hogy eséllyel indulhattunk volna ellenük” – magyarázta Arjen Beij, a játék MI-programozója. A Killzone antagonistái valóban remekül reagálnak, már most, a fejlesztés korai stádiumában. Ha egy gránátot vágunk közejük, hihető módon rebbennek szét; ha távcsővel kilövünk egy őrszemet, a valóságnak megfelelően erősítik meg védelmüket és növelik éberségüket.

A terep az elvárásoknak megfelelően sokrétű és interaktív. Klausztrófobikus belső terek és hatalmas külső pályák váltják egymást: a patakba gázolva nehezebben mozgunk, haladási sebességünk csökken. Vigyünk magunkkal nehézfegyverzetet a fürdőhöz, és könnyedén felvehetjük egy teknős sebességét. Ez a megközelítés természetesen új és új taktikai lehetőségek elé állítja majd a játékost, s percről percre más és más harci stratégiák kidolgozását sürgetik.

A Killzone nem lesz más, és nem lesz több, mint Háború. Nagy H-val. Az igazi húzóerőt a vizuális oldal és a részletek aprólékossága képviselik. A tónusok, az általános formatervezés és a felületek részletessége, kidolgozottsága már jelen állapotban is a Metal Gear Solid 2 részgitő színvonalára fölé helyezik a játékot, köszönhetően elsősorban a gyönyörű textúráknak. Szürke, porlepte táj, melynek egyedül színes eleme a fegyverek narancs-színben izzó torkolatlütze, na meg a Helghast csapatok sisakján a katonák szemének megfelelő, ijesztő fények. Hosszú viharkabátok, gyanús ismerős formatervek, ősgermán szimbolizmus, rémálomszerű hadsereg. „A II. világháború német uniformisait vettük alapul, melyek közül néhányat Hugo Boss tervezett. De előfordul itt gázálarc a I. világháborúból, meg elemek a modern katonai göncökről” - jelenti ki Roy Postma, a grafikusok vezére.

A zenei aláfestés érthető módon a nagy-

zenekari beavatkozást forszírozza. Epikus összecsapásokhoz epikus (és dinamikus) soundtrack szükségeltetik. Némi script perze befigyel: a programozók „felejthetetlen pillanatoknak” nevezik a felejthetetlen pillanatokot, s általában kettő jut minden pályára. Apropos, pályák: a magányos játékmódban a tervek szerint 26 darab, kellőképp változatos helyszín vár majd ránk, míg a multiplayer játékmód (állítólag online is) tovább duzzasztja az így is nagyszabású variabilitást.

Nyilvánvaló, mire megy ki a játék. Az FPS az utolsó zsánerek egyike, melyek nem a Sony gépén nyerték el etalonszámba menő kiteljesedésüket. A Half-Life 2 érkezéséig vitathatatlan király az Xboxos HALO-széria, s ez kétségtelenül „túrhetetlen” állapot. A legnépszerűbb konzol közönsége ugyan kapott már egy csodálatos ajándékot a TimeSplitters 2 alakjában, ám az a játék fellelhető más platformokon is. A Killzone PS2 exkluzív, akárcsak a Gran Turismo, vagy a Metal Gear Solid főcsapás, s mint olyan, méltó zászlóvivője lehet az SCE által gyakorolt, magas minőséget képviselő hagyományoknak. Jelenleg úgy tűnik, egyetlen negatívuma van: sokat kell még aludni érkezéséig.

(Lapzárta után érkezett a hír: a Guerrilla már dolgozik az Xboxos és PC változatokon is; a kiadás édes terhét pedig az Eidos vette le az SCEE válláról. Az utolsó bekezdés ennek értelmében értelmét veszítette.)





i

WRATH UNLEASHED

TÍPUS: STRATÉGIA/AKCIÓ

KIADÓ: LUCASARTS

FEJLESZTŐ: THE COLLECTIVE

SZÁRMAZÁS: EGYESÜLT ÁLLAMOK

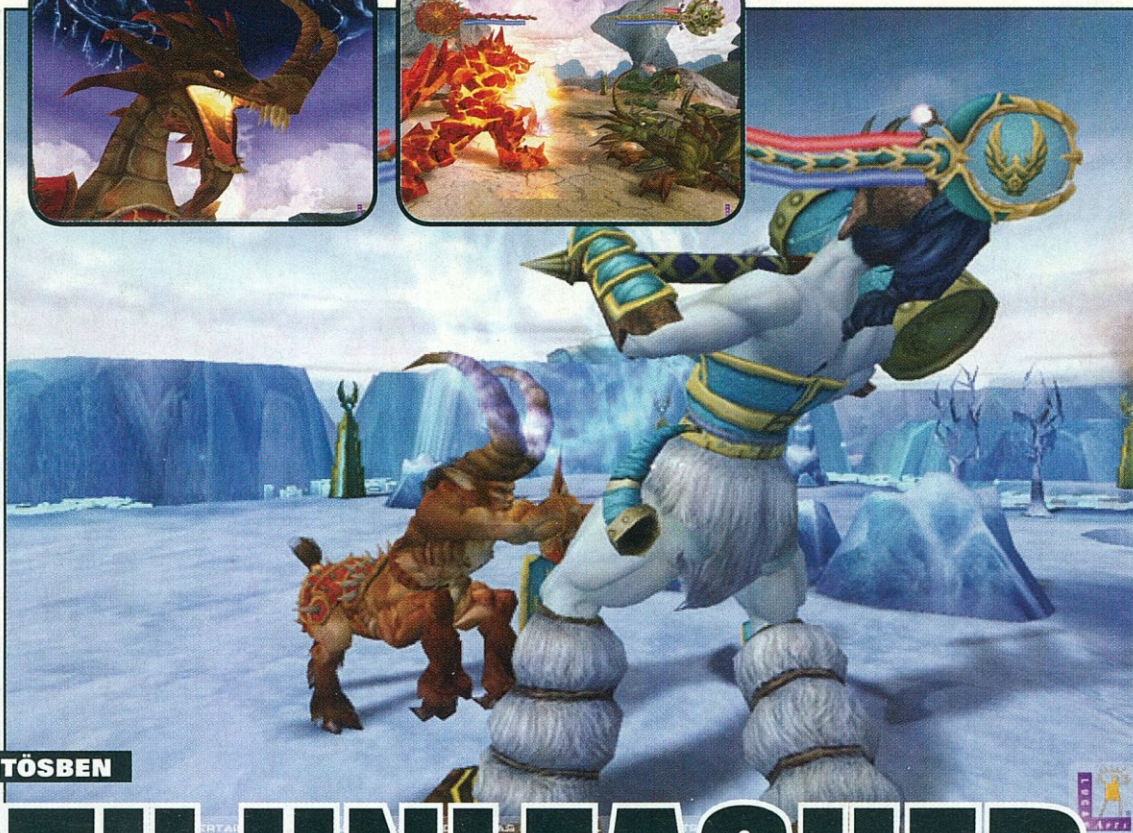
HANGRENDSZER: N/A

TESZTPÉLDÁNY: N/A

JÁTEKOSOK: 1-4

MEGJELENÉS: N/A (PAL)
2004.02.02. (NTSC)

WEB: www.lucasarts.com



■ RÉGI RECEPT ÚJ KÖNTÖSBEN

WRATH UNLEASHED



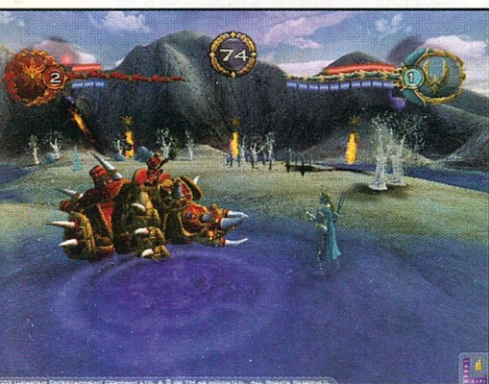
Hosszú idő után talán újra kezd magára találni a Lucasarts. A réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban szinte csak minőségi és stílussteremtő játékokat szülő cég jó pár esztendőre a középszerűség mocsarába süllyedt – nem kis mértékben annak köszönhetően, hogy minden létező platformot eláraszítottak a leg-többször gyengén sikerült, jobbára a Star Wars-univerzumban játszódó akciójátékaikkal. A nemrégiben (PC és Xbox platformokon) megjelent Star Wars: Knights of the Old Republic viszont egy nagyszerű RPG volt, és a szerkesztőségünkbe lapzártá után megérkezett Gladius is kellemes darabnak ígérkezik, legalábbis első látásra (tesztjét következő számunkban olvashatod). Reményeink szerint ebbe a sorba fog beállni a Wrath Unleashed is.

Az alapötlet nem a Collective, de még csak nem is Lukácsék agyszüleménye – a gyökerekig túrva teljes húsz évet kell visszanyúlnunk az időben: az Electronic Arts gondozásában a Free Fall Associates 1983-ban megjelent Commodore 64-es játéka, az Archon tulajdonképpen ugyanezen elvek alapján fogant meg. Kis túlzással úgy fogalmazhatnánk, hogy egy módosított, mitológiai-fantasy környezetbe ültetett sakkról van szó, amelyben a stratégia mellett az ak-

ció, így a gondolkodás mellett az ügyesség is szerepet játszik.

Négy fő alapelem (víz, tűz, föld és a szél) és a hozzájuk tartozó ugyanennyi birodalom (sorrendben: Világos Rend és Káosz) küzdelmébe avatkozhatunk be. Mindegyik oldalnak megvannak a különböző közkatonaí, az alája tartozó csapatokat pedig egy-egy félisten vezeti. Természetesen az egyes egységek egyenlő erejű megfelelője az összes többi oldalon is megtalálható, a játékerő kiegyensúlyozása végett. A játék maga semmiben lebegő szigetek alakját felvevő hatszögletű mezőkre osztott táblákon zajlik, amelyen a küzdő felek felváltva lépnek egy-egy karakterükkel. Alapesetben mindegyik mező vagy az egyik őselemhez tartozik vagy semleges – ez egyben azt is jelenti, hogy a hozzájuk passzoló oldal karakterei előnyt élveznek a támadásban és a védekezésben egyaránt, ha a megfelelő pozícióban tartózkodnak. Speciális mezők a templomok, ezeket kézben tartva növekszik a manánk, ami a varázsláshoz szükséges, ezen kívül mindegyik oldalnak van egy citadellája is. A győzelem kritériuma általában változó: cél





lehet az összes templom elfoglalása (perse ezekből jópár az ellenség területének szívében van), az ellenfél citadellájának bevételé vagy az összes szemben álló egység megsemmisítése. Alapból is erős félisteni vezérünk további különleges huncutságokra is képes, varázslatai segítségével például megváltoztathatja az egyes hexagonok típusait, ideiglenesen erősebbé tehet egy karaktert vagy elteleportálhatja a játéktér egy távoli pontjára – viszont ha meghal, vége a játéknak.

Ha olyan mezőre lépünk, amelyen már ott állomások az ellenség, akkor csata kezdődik – és innentől kezdve már nem (csak) a stratégiáé lesz a főszerep. Átfordulunk teljes 3D-be, és a terepen találjuk magunkat, ahol egy verekedős játékhoz hasonlóan kell küzdenünk. Minden karakternél adott egy bizonyos mértékű életerő, és négyféle alaptámadás: egy erős és egy gyenge pusztá kezes, illetve hasonló két távolsági harcmodorral. Képesek a blokkolásra (és az egyidőben ellőtt két távolsági támadás is kioltja egymás erejét) és elsűthetnek egy különleges, nagyerejű varázslatot is. Utóbbi csökkenti a mana-mennyiségüket, amelyeket a harcmezőn elhelyezkedő kutakból lehet újratölteni. Egyes lények inkább a pusztakezes harcban jeleskednek (pl. az óriások), míg másik részük jobban szívleli a varázslatokat (pl. a dzsinnek). Lévén a terep egy bizonyos fokig interaktív, a csaták helyszínein egyéb bájos dolgok is várnak ránk – például lávafolyamok, vagy kihegyezett karokkal teli vermek, amelyek nincsenek túl felemelő hatással a beléjük lépett kreatúra életerejére. Értelemszerűen a győztes urajja továbbra is a mezőt, de csak annyi életerővel rendelkezik, amennyi az előző csata után megmaradt (varázslattal meg lehet gyógyítani).

Játékmódok tekintetében számíthatunk egy hadjáratra (állítólag egy oldallal végigjátszva megnyerjük az adott elem istenét, aki még erősebb, mint a félisteni vezér), szimpla egy-egy elleni csatára, és természetesen többjátékos lehetőségre is (a négy oldal akár egyidőben is a pályán lehet, ami már igen alapos taktikázásra kényszeríti a játékosokat). Az már biztos, hogy egyszerre akár négyen is játszhatunk, de az internetes játék támogatásáról még nincsenek hírek. Lesz egy gyakorló, egy VS. és egy Team Battle mód is, amelyekben csak a konkrét harci tudásunkat csiszolhatjuk. Tucatnyi egyjátékosra és tizenöt többjátékosra tervezett pályát kapunk, amelyeken harmincféle szörny csépelheti egymást. A lények szinte kivétel nélkül mitológiái és fantasy ihletésű-



NINGS ÚJ A NAP ALATT

Az Archon 20 év távlatából

Archon 1983 (C64)



Anne Westfall, Jon Freeman, Paul Reiche III – programozás és grafika, Tommy V. Dunbar – zene és hangeffektusok. Mindössze négy ember dobta össze a nyolcvanas évek elejének egyik kultikus stratégiai/akció játékát, az Archont. A varázsló és a boszorka seregei a sakktableszterű mezőn küzdenek, győzni az öt kulcspozíció elfoglalásával, vagy az ellenfél teljes megsemmisítésével lehet. Egy már az ellenfél által elfoglalt mezőre lépve a harci aréna kerülni, ahol a joysticket forgatva kell legyőzni a szemben álló felet. Egyes mezők állandó, mások változó színűek, a színkód pedig előnyt jelentett a megfelelő oldalnak. Az egy év múlva megjelenő folytatás – Archon II: Adept – szintén az első rész szerzőinek keze munkáját dicséri, és bár alaposan átalakult, ugyanolyan nagyszerű móka. A pálya megváltozott, beléptek az elemek (föld, víz, tűz, szél) és a varázslatok, és már négyféleképpen lehet győzni. A játéknak konzolos előlétele is van: 1989-ben NES-re az Activision és a Bullet-Proof Software gondozásában megjelent az első rész külalakjában kicsinosított változata.

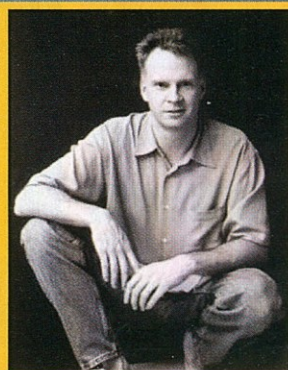
Archon 1989 (NES)



A ZENESZERZŐ

Vigyázó fületeket Jack Wallra vessétek!

Mielőtt 1995-ben beszállt volna a játékiparba, Jack Wall hangmérnökként, producerként és zenei rendezőként dolgozott (többek között Patti Smith és David Byrne lemezein). A váltás nem volt hiábavaló: 2001-es munkája, a Myst III: Exile kompozíciója a Gaming Industry News magazin olvasói szavazásán elnyerte az Év Soundtrackje díjat, az ebből megjelent zenei CD 25.000 példányban kelt el, az mp3.com a szabadon hozzáférhető fájloknál pedig 300.000-nél is több letöltést regisztrált.



Nem mellékesen vezetője a Game Audio Network Guild nevű non-profit szervezetnek is, amely a minőségi interaktív zene és hangzásvilág támogatását tűzte ki a zászlajára. A Wrath Unleashed zenei munkálatai már befejeződtek, így Jack elárult róluk egyet s mását. Át is adjuk neki a szót: "[...] Elég nehéz projekten vagyunk túl. Ennek oka egyszerű: a játék nem igazán történet-orientált, ráadásul minden zenei betétnek rövidnek kellett lennie, a 45 másodperc és egy perc közötti intervallumban mozgathattunk. Ez nagyon rövid idő arra, hogy tematikus művek születhessenek. [...] Ennek ellenére úgy érzem, elkaptam egyfajta egységiséget a Wrath Unleashed világához, és elégedett is vagyok vele. Néha zord és kemény, máskor tiszta és jó. A zenei skála a kaotikus gonoszagtól az angyali jóságig terjed. [...] A WU különböző birodalmi négyféle hangzásvilágot követeltek meg. A Világos Rend oldala hősies típusú, trombita és kürtök hangjai viszik előre a dallamot. A Világos Káosz szintén hősies, de kicsit keményebb, talán a Conan hangzásvilágát idézi. A Sötét Rend olyan amilyenek a neve sugallja – dobpergés szolgáltatja az ütemet, marcato-futamokat hallani és mély hangon szólalnak meg a fúvósok. A Sötét Káosz oldalán nagyon érezni a gonosz érintését – örült a hangzásvilág és egy igazi kórus is hallható a háttérben. [...] És még egy vicces momentum: a tubásunk egyszer olyan hangot csalt elő hangszeréből, ami egy hidraulikus fúróra emlékeztetett – csak hogy iszonyú erő volt benne. Alkalmaztuk is a Sötét Káosz csatajeleneténél."

ek lesznek: küklopszok, hidrák, sárkányok, unikornisok és hasonló titokzatos lényekből verbuválódnak a csapatok. A grafika színpompás, a szörnyek nagyméretűek és részletesen ábrázoltak, természetesen speciális látványeffektusokból sem lesz hiány, az audio rész felé pedig külön tettünk egy kis kitérőt. A hangulat tehát minden bizonnyal a helyén lesz – igazság szerint a nagy kérdés az, hogy a Wrath Unleashed hogyan fog egyensúlyozni azon a határmezsgyén, ami az akció és a stratégiai játékok között áll: vajon túlságosan csihipuhi lesz egy stratégiának, netán nehezen emészthető egy akciójáték-rajongónak? Ezt még nem tudni, de ha az arányt eltalálják, akkor szinte nem lesz olyan játékos, akinek ne tetszene – multiplayerben pedig egyenesen fantasztikusnak ígérkezik. Kíváncsian várjuk.





1

RESIDENT EVIL OUTBREAK

TÍPUS:	TŰLÉLO HORROR
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	CAPCOM
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	N/A
TESZTPÉLDÁNY:	N/A
JÁTEKOSOK:	1 (4 ONLINE)
MEGJELENÉS:	2004. MÁJUS (PAL) 2004. MÁRCIUS (NTSC)
WEB:	www.capcom.com

TRAILER A DVD-N!



RETTEGÉS TÖBBEDMAGUNKKAL

RESIDENT EVIL OUTBREAK



Nem is olyan rég még egy luxus óceánjáró fedélzetén csörtethettünk kedvenc fénypisztolyunkkal, s irhattuk a zombivá változott személyzetet és elitet a RE Dead Aim-ben, ám hiába kedveskedett a Capcom a régi időket (illetve klauszrofóbiát) idéző csodálatos helyszínekkel és olyan új játékelemekkel, mint a csendben lopakodás és gyilkolás, a Gun Survivor-sorozatot – most alighanem méltatlanul – továbbra is hanyagolta a széles közönség. Ezek után kíváncsian tekinthetünk a RE Outbreak elébe, ami szintén nem egy hagyományos Resident Evil lesz, ugyanis ezzel a játékkal a többjátékos, online lehetőség lett megcélozva.

Amikor online PS2 játékokról teszünk említést, a magyar ember kénytelen lenyelni a keserű pirulát, amiért hazánkban ez még nem igazán működőképes dolog, de ha valakit ez vigasztal, egyelőre úgy néz ki, hogy egész Európában nélkülözni kell az online zombiírtást, hiába működik már a rendszer más játékokkal. A fejlesztők nyilatkozatai szerint japán és amerikai társához képest teljesen más az európai hálózat, és ezért bajok vannak kompatibilitással – marad tehát a játék offline, egyjátékos része. Az Outbreak nagyjából a már bejáratott

összetevőkből lett kialakítva: a szokásos fix kameranézetekből látjuk az eseményeket, s ugyanazzal az irányítással kell küzdenünk, illetve a túléléshez szükséges eszközöket begyűjtenünk, mint tettük azt már 1996-ban. A lényeges különbség az, hogy ezúttal egy többfős csapat a főhőse a történetnek. A helyszín ismét Raccoon City, sőt az időben is visszamegyünk – nagyjából a sorozat második és a harmadik része közé. Az arctalan konglomerátum, az Umbrella titkos laboratóriumában történt baljós események után patkányokon keresztül kerül a T-vírus a városba, ahol ennek eredményeként elszabadul a káosz. Miután a lakosság javarésze öntudatlanul zombivá változott, a balesetekkel és a tüzekkel már nem törődik senki, lángokban állnak az utcák. Akik még nem fertőződtek meg, reménytelen helyzetben találják magukat, és csakis egymásra számíthatnak. Hat helyszínt kell túlélni, többek között a város egyik bárjában kell tartani a frontot, aminek az ablakain a friss húsa fogát fenő zombitömeg dörömböl. Mit tehetünk ilyenkor egy kis csapat tagjaként? Eszünkbe juthat mondjuk, hogy egy hordót toljunk az ajtó elé. Nagyszerű, ez feltartja a szörnyceteket. Vagy mégsem? A zombik átmásznak az akadályon, ez tehát csak egy ideiglenes megoldás, ami alatt valamelyest szétnézhetünk fegyver/lőszer után, illetve kereshetjük a kiutat – hacsak közben a többiek meg nem találták.

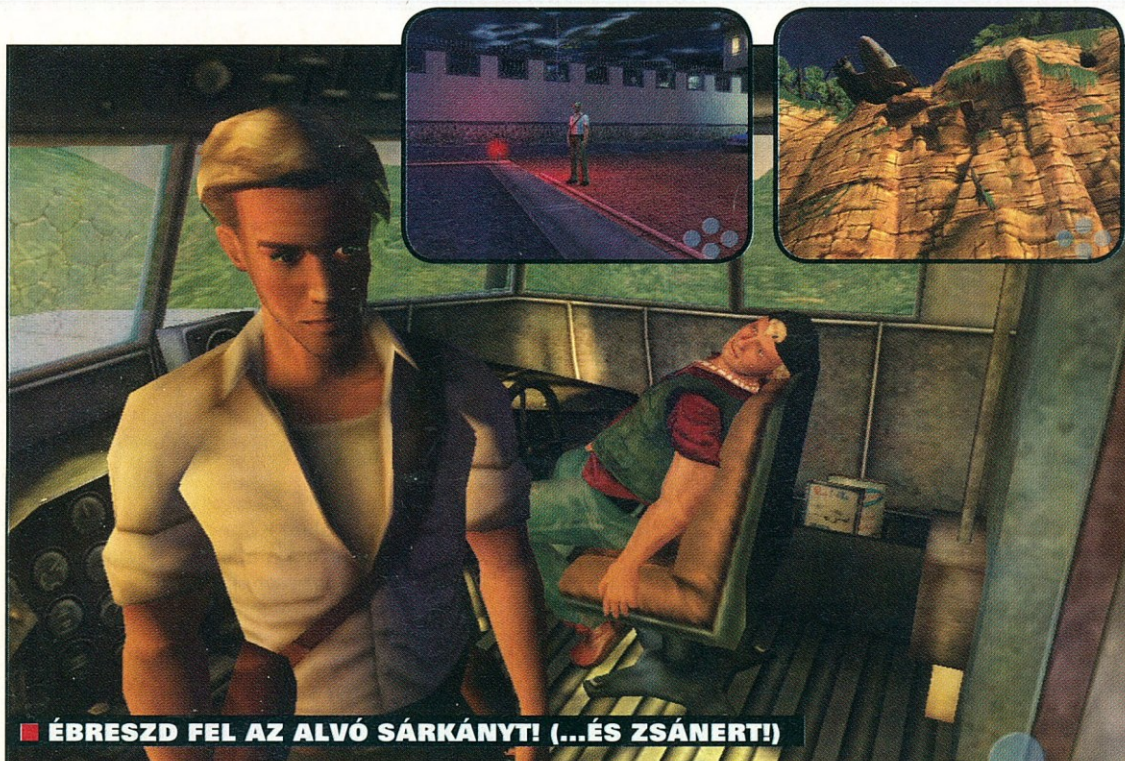
Az amerikai és a japán változatban négy játékos vehet részt az online játékban, és az az egyik legmulatságosabb momentum, hogy a cserbenhagyott játékosok bosszút állhatnak a társaikon, s zombivá átalakulva kísérthetik őket. Ugyanakkor ha az európai verzióban valóban csak az egyjátékos módot hagyják meg, akkor két gép irányította társal kell boldogulnunk, akikre nem lehet átváltani. (Ez nem a RE Zero.) Meg lehet viszont őket szólítani: ugyanúgy, mint az online játékban, az aktuális helyzettől függően négy szöveg választható a jobb karral, olyanok, mint „Segítség!”, „Van itt valaki?”, „Van ott valami?”, stb. Persze az is előfordul, hogy az AI szól hozzánk: ilyenkor

kétszer is meg kell gondolnunk, megosztjuk-e a gyógyszereinket a haldokló gépi játékosokkal, mert lesznek olyanok, akik valóban kivesszik a részüket a harcból, de olyanok is, akik inkább elfutnak a rázós pillanatokban.

A feladatok nagyrészt a szokásos RE-sémán alapulnak, vegyis egy rakás zárt ajtót kell valami módon felnyitnunk, viszont ami igazán érdekes, hogy milyen úton jutunk el a megoldásokhoz, mivel nyolc különböző karakter közül választhatunk szereplőt. A rendőr Kevin az egyetlen, aki már a játék legelején is rendelkezik egy pisztollyal, méghozzá egy elég méretes darabbal. George sebész, aki a hivatásából adódóan ért hozzá, hogyan lehet a gyógynövényekből hatásos elegyeket készíteni. Yoko, a titokzatos japán lány tud mindent a számítógépekről, és melleleg egy hátizsákkal is rendelkezik, így nála több tárgy fér el, mint másoknál. A vízvezeték-szerelő David a társaság MacGyvere, aki képes arra, hogy új fegyvereket állítson össze. A riporternő Alyssa az egyszerűbb zárok felnyitásához ért. Jim, aki kallerként dolgozott a helyi metrónál, egy szerencsés fickó: csak feldob egy érmét, és meg tudja változtatni a kényes helyzeteket. Cindy, a pincérlány egy jókora táskával rendelkezik, amiben rengeteg gyógynövényt tud tárolni. Végül pedig Mark, a vietnami veterán, aki biztonsági őrként dolgozott, az önvédelemben jártas.

Ha a szereplők együttműködnek egymással, úgy jóval nagyobb az esély a túlélésre, ha viszont nem, úgy valószínűleg mindenki odavész – ígéri az alkotók. Ugyanakkor azt is fontosnak tartják elmondani: nem lesz a játékban olyan akadály, amit csak adott szereplővel lehet megoldani, vagy mindenképpen két személy kell hozzá. Ha tehát kidőlték a többiek, egy szereplővel is lehetséges teljesíteni a pályákat (új helyszíneknél csatlakozhatnak mások), csak úgy jóval nehezebb. Az elméletek szépen hangzanak, most már csak abban reménykedjünk, hogy a kizárólag egyjátékos verzióban is érvényesülni fognak az irányelvek.





■ ÉBRESZD FEL AZ ALVÓ SÁRKÁNYT! (...ÉS ZSÁNERT!)

BROKEN SWORD III

Pillanatnyilag kellemesen csalódtam. A Sleeping Dragon látszólag összekapta magát. Jó egy évvel ezelőtt még pofákat vágtam és keserű megjegyzéseket tettem a tervezett harmadik rész WIP (work in progress, „munka folyamatban”) képeit nézegetve – ma már nem tehetek egyebet, mint elismerően bólogathatok, és/vagy türelmetlenül várakozhatok. Még nekem, szigorúan konzervatív és ortodox kalandjátékosnak is be kell látnom: valóban jó döntésnek látszik a harmadik dimenzió pakliba csapása. Ez többé már nem Gabriel Knight III, és nem is a (szerencsére) lefűjt Full Throttle II. A Sleeping Dragon közelebb férközött a PlayStation-univerzumot eddig sajnálatos módon elkerült Shenmue-szériához, mint korábban bármí.

A grafikáról beszéltek – hisz természetesen a játék továbbra sem a korlátlan szabadság, vagy egy gigantikus, koherens világ megteremtését tűzte ki céljává. A Broken Sword még mindig kalandjáték – ám immáron a 21. század tömegfogyasztási irányelveinek megfelelően. Szép, nagy, ügyes, agyafúrt. Talán még össze is jöhet.

Az első epizód (Shadow of the Templars ill. Circle of Blood alcímekkel, esetleg Baphomet's Fluch főcímmel, ha valaki valószínűtlen módon a germán változattal szórakozott) gyakorlatilag a zsáner kettő dimenziós kivetülésének csúcsragadozója volt, magas felbontású grafikával, mozi-betétekkel és fantasztikus muzsikával. A második epizód (The Smoking Mirror) jó cimborám, elvtársam és kollégám, Somosi „Liquid” Laci szerint „olyan volt, amilyenek a folytatások általában lenni szoktak: töltött káposzta felmelegítve.” Gyorsan hozzátette: „Nem, Reiker-san, a töltött káposzta NEM jobb felmelegítve.” (Izlések és pofonok: én jobban szeretem másnap, felmelegítve – akkorra már összeérnek az ízek – ennek ellenére a Smoking Mirror tényleg nem volt jobb, mint a nyitány.)

A rajongók (és nem rajongók) kritikus tekintete tehát most a Revolution és Charles Cecil bácsi nagy lehetőségére szegeződik. Vajon hogyan sikerül érvényesíteni a korábbi részekre jellemző, elsősorú erejű narrációt, a válto-

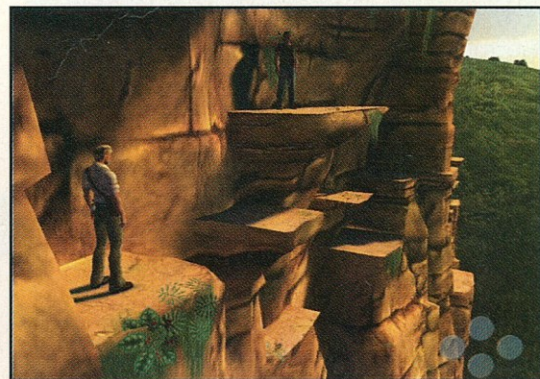
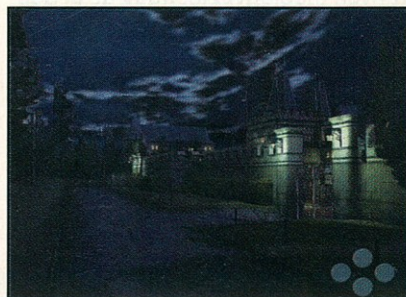
zatos fejtörőket és kihívásokat, de mindene-előtt a trademark vizuális gyönyört HÁROM dimenzióban? A cég által megfogalmazott válasz egyszerű, hála a Jószágosnak. Az Alvó Sárkány fix, rögzített kamerákkal dolgozik, akárcsak a Capcom végtelenített „túlélő” játéka. Ezt mindenképpen fontos tudnunk: ez a megközelítés ugyanis a moziismerőséget sokkal nagyobb mértékben megköveteli. (Ez pedig, ismervé a Revolution korábbi munkáit, nagyon megy a srácoknak.)

A „mutass rá és klikkelj” megközelítés mellőzése értelemeszerűen új irányítási metódus alkalmazását is sürgette. A vezérlés jelen pillanatban a négy akciógombra térképeződött fel, s ezen akciógombok ikonjai a játék során a kontextustól függően folyamatosan változnak majd. A leosztás igyekszik logikus és folytonos lenni, teszem azt a „mássz fel” parancsot folyamatosan a felső gombhoz rendelve. Ez ésszerűen hangzik – ám gyakorta előfordul, hogy a játékmenetből adódóan csupán egyetlen lehetőség áll a játékos rendelkezésére, aki ezáltal a központi akciógomb után nyúl. Roppant érdekesek az Shenmue Quick Time eseményeihez hasonlóan megvalósított ún. „akció-események” is. Lényegük: a folyamatosan pörgő eseményeket a hirtelen megjelenő gombok gyors lenyomásával befolyásolhatjuk. Példa: George megszedül a sziklafalon mászva, s megjelenik valamelyik gombocska: ha időben nyomjuk le, megkapaszkodik – ha nem, lezuhan. Ja, olyan mint a Dragon's Lair. A fejtörőket szerencsére nem butították: mi

több, a térben való téblábolás számos új lehetőséggel tarkította a palettát.

Magáról a történetről nem sokat tudni, ami valahol (meg)érthető. Hőseink változatlanul George Stobbart, az amerikai piac kedvéért amerikai, és Nicole Collard, a – minden piacok kedvéért – bájos gall leányzó (jelen állapotban sajnos még kissé fura frizurával). A játék kezdetén George Kongó felett szenved repülőgép-szerencsétlenséget (az első helyszín egy szakadék szélén egyensúlyozó roncs, amiből emberünknek egy üveg sör, egy láda és egy eszméletét veszített pilóta segítségével kéne kijutnia, mielőtt az belebukfencezik a mélységbe). Azért utazott ide, hogy találkozzon egy rejtélyes energiaforrást kutató kutatóval. Nicole pedig (pontosabban valaki, aki Nicole-nak tűnik) egy setét szobában éppen setét tettet hajt végre (definitíve meggyilkol valakit).

A klasszikus kalandjáték nem halott, de ma már underground. A kézzel pingált pláne. Cecil szerint azért kellett ilyen sokat várunk a játékra, mert be akarta várni, míg a 3D technológia olyan szintre ér, hogy reprodukálhatja a korábbi epizódok vizuális színvonalát. Ám az, hogy a Sleeping Dragon mekkora lépés lesz a zsáner esetleges revitalizációja felé, egyelőre kérdéses. Mi reméljük a legjobbakat.



BROKEN SWORD

TÍPUS:	KALANDJÁTÉK
KIADÓ:	THQ
FEJLESZTŐ:	REVOLUTION
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	N/A
TESZTPÉLDÁNY:	N/A
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	N/A

WEB: www.thq.com

TRAILER A DVD-N!



■ A PLAYSTATION2 SZTORI

VILÁGBAJNOK VAN SZÜLETŐBEN

A bejelentés

1999. március 2-án a Sony sajtótájékoztatót hívott össze a hatalmas tokiói operaház épületében, hogy kidobolja a 2000-re ígért „következő generációs PlayStation” részleteit.

A show a Sony visszavonulóban lévő vezére, Ohga Norio beszédével kezdődött, aki előbb felsorolta a PS érdemeit, majd burkolt üzenetet intézett utódjához, Idei Nobuyukihoz (aki ekkor a Sony Electronics elnöke volt): „Emlékszem, mikor Kutaragi Ken engedélyt kért a PlayStationre. Én voltam az egyedüli ember az ülésen, aki támogatta az ötletét.”

A PlayStation, amit a Sony akkori vezetői egyszerű félrelépésként kezeltek, a kilencvenes évek végére a cég első számú termékévé vált. Több, mint 50 millió eladott géppel világszerte, a PlayStation termelte ki a Sony Electronics összebevételeinek 40 százalékát.

Idei megpróbált jó arcot vágni a dologhoz, és úgy nyitott, „Mindig is hittem a PlayStationben.” Aztán folytatta: „Úgy hiszem, ez [a következő generációs PlayStation] már jóval több lesz, mint egy egyszerű játékgép.”

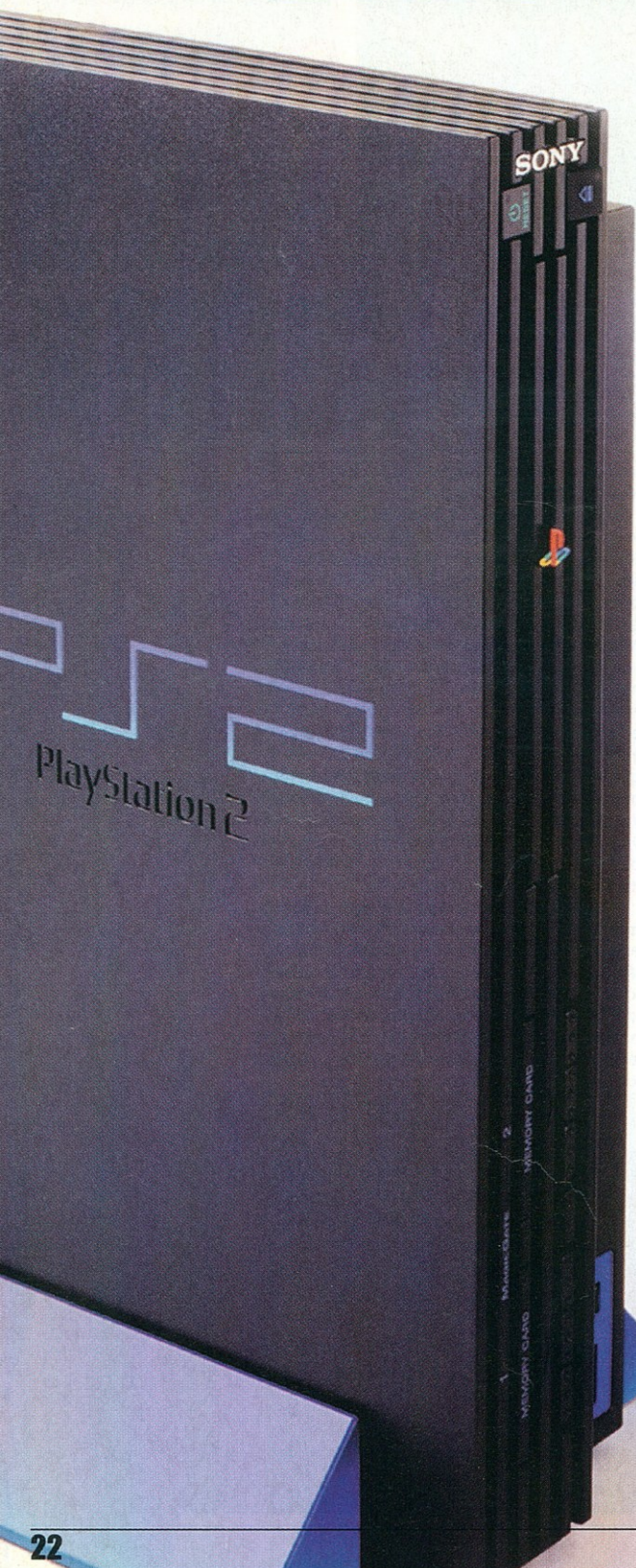
Az utolsó felszólaló Kutaragi Ken volt, az eredeti PlayStation tervezője. Ahogy nekilátott a készülő gép specifikációit ecsetelni, gyorsan nyilvánvalóvá vált, hogy a Sony gyakorlatilag egy szuperszámítógép leegyszerűsített változatát készül a játékosok asztalára rakni. Míg a korábban bejelentett, rivális SEGA Dreamcast másodpercenként 3 millió poligon megjelenítésére volt hitelesítve (ez az „öreg” PS teljesítményének durván tízszeresét jelentette), Kutaragi szerényen megjegyezte, hogy az új gép másodpercenként durván 60 millió nyers poligont bír majd képernyőre pakolni. Természetesen, tette hozzá, ez a szám a különféle effektusok (ködösítés, árnyékolás, stb.) applikálása után visszaesik cirka 16 millióra – ám az új Sony masina így is nagy léptékben múl majd felül mindent.

A következő PlayStation teljesítményének szíve egy új processzor

volt, melyet Kutaragi csak „Emotion Engine”-nek, azaz „érzelmi motornak” nevezett el. Ez a processzor nemes egyszerűséggel a mérnöki zsenialitás újabb bizonyítéka volt. Míg a számítógépek ipara szigorúan követte az Intel Gordon Moore nevű fejeje után elnevezett „Moore törvényét”, a Sony emberei rájöttek, hogy ez a metódus igencsak drága gépet eredményezne – így egyszerűen nem tettek mást, mint elkülönítették a játékokat befolyásoló műveleteket, és csak ezek teljesítményét tornázták az egekbe. Ezen elgondolás eredményeképp az Emotion Engine bizonyos műveletek elvégzésében nem ért fel egy Intel Pentium II processzorral sem – ugyanakkor grafikus segédprocesszora a piacon ekkor elheverő PC-s grafikus kártyák sávszélességének ezerszeresét tudta produkálni, lebegő-pontos számításainak teljesítménye pedig másodpercenkénti 6,2 gigafloppjával a konzolt gyakorlatilag egy szuperszámítógép erejével látta el. George Lucas, akinek az elsők között volt lehetősége látni a gépet, később úgy nyilatkozott, hogy egyetlen új PlayStation több „on-the-fly” renderelést erővel rendelkezik, mint a Star Wars: Episode One elkészítésében részt vállalt összes számítógép együttvéve.

Kutaragi csapata nem bízott semmit a véletlenre. Az új masina játékeit DVD lemezekről futtatja majd (8 gigabyte egy hagyományos korongon, 17 egy dupla rétegűn), és bár azt ekkor még nem tudták megerősíteni, hogy a gép alkalmas lesz-e DVD filmek lejátszására, a Sony kijelentette: a következő generáció visszafelé kompatibilis lesz, azaz le tudja majd játszani azt a több ezer játékot, ami az első PlayStationre világszerte megjelent.

A rendezvény a Namco, a Square Soft és a Polyphony – a Gran Turismo készítő szatellit-csapat – képviselőinek bemutatójával ért véget, akik egy nagy rakás fejlesztői készlet segítségével, a következő gépet „emulálva” mutatták be a lehetőségek széles palettáját.



KUTARAGI KEN

A PlayStation atyja



A tokiói székhelyű PlayStation-biznisz, a Sony Computer Entertainment elnökeként és CEO-jaként Kutaragi Ken a cég mögötti elsődleges látónki- és hajtóerő. Kutaragi 1999-től tölti be ezt a posztot, és jelenleg ő az SCE általános menedzsermentjének felelőse.

A „PlayStation” szülőatyjaként is ismert Kutaragi ötlötte ki, majd tervezte meg, végül küzdötte piacra az eredeti PlayStation videojáték-konzolt 1994-ben, és ezzel egy csapásra világszerte forradalmasította a házi szórakoztató-elektronikai szegmenseket. Ő tette a PlayStation nevet azzá, ami: a videojáték új színönimájává. 28 évet töltött a Sony Corporation lobogója alatt, s nevéhez fűződik a videojáték divízió 1993-as megalapítása is. 10 éves fennállása és működése alatt az SCE mélyreható változásokat hozott az iparba: a bizniszt gyakorlatilag nagyfogyasztói szintre emelte, a tömegkultúra részévé tette. Olyan kapukat tárt ki a videojátékok előtt, melyeket korábban mások hiába döngettek – a PlayStation megismételte a nyolcvanas évek elejének mikroszámítógép-robbanását, megteremtve a „volkskonsole” (népkonzol) fogalmát.

A PlayStation ma egyike minden idők legnépszerűbb és legnagyobb darabszámban eladott elektronikus fogyasztói cikkeknek, s eladásai hamarosan átlépi a 100 millió értékesített egység szám küszöböt – a PlayStation 2 pedig bátran és rezenéstelen arccal viszi tovább a patinás stafétát. Ennek eredményeképpen a Sony Computer Entertainment ma már

széles körben úgy ismert, mint a Sony család „koronaékszere.”

Az SCE elnöki posztja mellett Kutaragi úr ma a Sony Corporation igazgatói teendőit is ellátja. 2003. január 1-jétől pedig már a Sony új vállalkozásának, a Broadband Network Companynek útjait is ő egyengeti, ami feladatául a cég következő generációs elektronikai platformjainak úttörését tűzte ki, s mely azok integrálhatóságát vizsgálja a jövő játéktechnológiáival.

Az idei év elején a BusinessWeek a világ egyik legjobb menedzserének kiáltotta ki, ám Kutaragi nem csupán bábutofogató – zseniális mérnök és tervező is egyben. Kevesen tudják, de ő tervezte a Super Famicom (Super Nintendo Entertainment System) hangchippjét, s neki köszönhető az „öreg szürke”, az első PlayStation frappánsan elgondolt VLSI (Very Large Scale Integration) architektúrája is, mely biztosította a ma már legendás gép számára a 3D vizualizáció frontján való elsőprő győzelmet.

Ma a következő evolúciós lépcsőfokot kalapálgatja, mely értelem-szerűen a hálózati számítógépes szórakoztatás. Tervezőként a Cell kódnevű, a Toshiba-val és az IBM Corporationnel közösen elgondolt új, forradalmi mikroprocesszor megtervezésével foglalatokodó kutató- és fejlesztőcsapatot irányítja, mely céljával a szórakoztatás új magasságokba való elevációját tűzte ki most, a szélessávú hálózatok korszakának küszöbén.

Tömören: Kutaragi megéri a súlyát szinaranyban.

A SEGA-t teljesen váratlanul érték a részletek. A Sony által felsorolt specifikációkat nézegetve a Dreamcast már azelőtt elavult volt, hogy megjelent.

A Sony számára az elkövetkező hónapok a részletek tisztázásával teltek. Felfedték igazi szándékukat – az új konzolt a nappali elektronikus szórakoztatási középpontjává tenni. Kiderült, a gép alkalmas lesz filmek lejátszására is, és megjelentek az első hírek arról, hogy később Ethernet adapter is megjelenik majd, lehetővé téve az Internet szélessávú kapcsolatát. Az egész stratégia a riválisoktól később a „trójai faló” elnevezést kapta. Egy olcsó berendezés, ami igazán sokoldalú – házimozi lejátszó, játékgép és Internet terminál egyetlen dobozban. Tömören: zseniális.

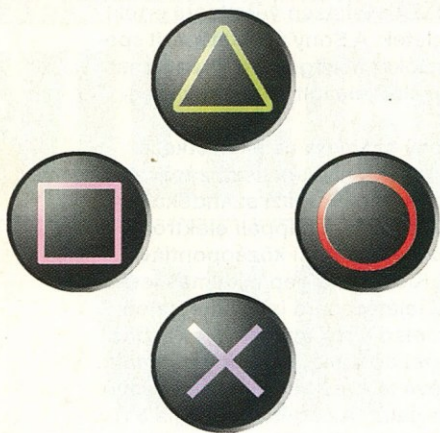
Hogy elősegítsék az „ez már nem játék” filozófia tudatosítását, Goto Teiyu, a Sony koncepciók tervezője olyan formát gyúrt a gépnek, mely már inkább fogyasztói elektronikát („fekete technikát”) sejtetett, mintsem egyszerű játékkonzolt. A Sony VAIO számítógépeit és laptopjait tervező Goto olyan burkolatot tervezett a gépnek, ami minden korábbi hagyománnyal szakított – mellőzte a kerek, gömbölyded formákat és gyakorlatilag visszautazott a Panasonic korai 3DO formatervéhez – leginkább egy hi-fi komponensre hasonlított.

Az elégedetlenkedők

Februárban a Sony a PlayStation Festival 2000 nevű rendezvényen rántotta le a leplet az új játékról, melyek már a következő generációs játékgép, a PlayStation 2 képességeit voltak hivatottak demonstrálni. A show csak 19 játékot szerepeltetett, és nem egy látogató csalódottan távozott.

Az a szóbeszéd kelt szárnyra, hogy teljesítménye ellenére a gépet polikólián nehéz programozni. Mikami Shinji, a Capcom tervező, aki a népszerű Resident Evil-sorozattal tette le névjegyét, nyíltan kijelentette: a Sony nem készített megfelelő segédprogramokat, melyekkel lehetővé válna új generációs álmainak megvalósítása. Dolgozott ő mindenben – Saturnon, N64-en, PlayStationon és Dreamcaston, ám Mikami szerint a PlayStation 2 volt a „legcsöknyösebb” rendszer, ami valaha a keze alá került.

Függetlenül a fesztivál langyos értékelésétől és a fejlesztők felől özönlő panaszoktól azért akadt játék, ami egész derekasan nézett ki. Inafune Keiji, a Mega Man játékok tervezője a jó öreg Resident Evil receptet próbálta meg a középkori samurájregék világába ültetni az Onimusha: Warlords című akció-kalandjátékkal.



Bár Inafune is elismerte, hogy problémákkal küzd, úgy érezte, gondjainak javát a PlayStation 2 soha nem látott lehetőségei okozzák – túlságosan széles a lehetőségek skálája, ami elé a tervezőt és a programozót állítja. Emberei eddig azért panaszkodtak, mert az ötleteket nem tudták megvalósítani – most ő panaszkodott, mert a programozók szerint mindent meg lehet csinálni (csak senki nem tudta, mennyi ideig tart majd a folyamat).

A Konami sztártervezője, Kojima Hideo egészen másképpen vélekedett. Kojima-san a filmek nagy szerelmeként kerek perccel kijelentette: a PlayStation 2 nem olyan „erős”, ahogyan azt remélte. Mikor a 2000-es E3-mon aztán bemutatott egy közönségcsalogató videót új játékból, a Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyből, a készülő játék grafikája lett a show legnagyobb szenzációja. „Valami sokkal jobbat vártam, és nem azt kaptuk. Amikor elkezdtük a munkát, gyűlöltem bemenni a munkahelyemre – tudtam, hogy nem azt fogom látni, amit szeretnék” – nyilatkozta később.

Szülinap

2000. március 4-én a Sony Japánban piacra taszajtotta a PlayStation 2-t. A mai napig hivatalosan ez volt „a videojátékok történetének legjobban várt eseménye.” A Newsweek már egy héttel a megjelenés előtt kimerítő írásban foglalkozott az új géppel, a nagy napra pedig Tokió elektromos negyedét, az Akihabarát a világ minden szegletéből érkező újságírók, riporterek és kamerákkal felfegyverzett operatőrök rohamozták meg.

A Sony 1 millió gépet ígért az első napra. Néhány héttel korábban egy magas pozícióban dolgozó tanácsadó ugyan azt nyilatkozta, hogy ez a szám 2 millióra változott, ám a Sony gyorsan hivatalos sajtóközleményben cáfolta az állítást.

Maga a megjelenés a japán viszonyokat tekintve rendben és rendezetten zajlott – a legtöbb nagy áruház már hetekkel korábban eladta egész érkező árukészletét az előrendelőknél. Március harmadikán megérkeztek a szokásos „táborozók” – azok a játékosok, akik nem akarták a véletlenre bízni. A boltok éjfélkor nyitottak és nekiláttak a hosszan kígyózó sorok kielégítéséhez. Míg az olyan nagyobb áruházak, mint a Laox előtt durván 4000 ember várakozott (az áruház 200 gépet kapott), a tömegeből néhány száz fős dízósikat kaptak azok a kisebb boltok is, melyek csak másnap reggel hétkor nyitottak (normális körülmények között délelőtt 11-kor szoktak).

A nyitástól számított három órán belül a PlayStation 2 az Akihabara minden boltjából eltűnt. 600.000 gép

talált gazdára, ám mindenki számára nyilvánvalóvá vált – a Sony akár háromszor ennyi gépet is el tudott volna adni.

Az ezt követő néhány napban a japán napilapok a legkülönbözőbb történetekkel szórakoztatták a PS2 örület hullámaint akaratlanul is meglovagoló nyugati hírügynökségeket. Az egyik sztori arról számolt be, hogy a kerékpárján a frissen vásárolt géppel hazafelé kerekező fiútól két idegen motoros ragadta el az értékes szállítmányt. Egy másik annak a tinédzsernek a története volt, aki az Akihabara egyik áruházából kiugorva akart öngyilkosságba menekülni, mert nem tudta a hön áhitott konzolt megvásárolni. A legkülönösebb történet szerint pedig a japán kormány úgy döntött, hogy szabályozza a gép exportját, mert a PlayStation 2 egy olyan szuperszámítógép, ami alkalmas lehet rakétarendszerek vezérlésére is.

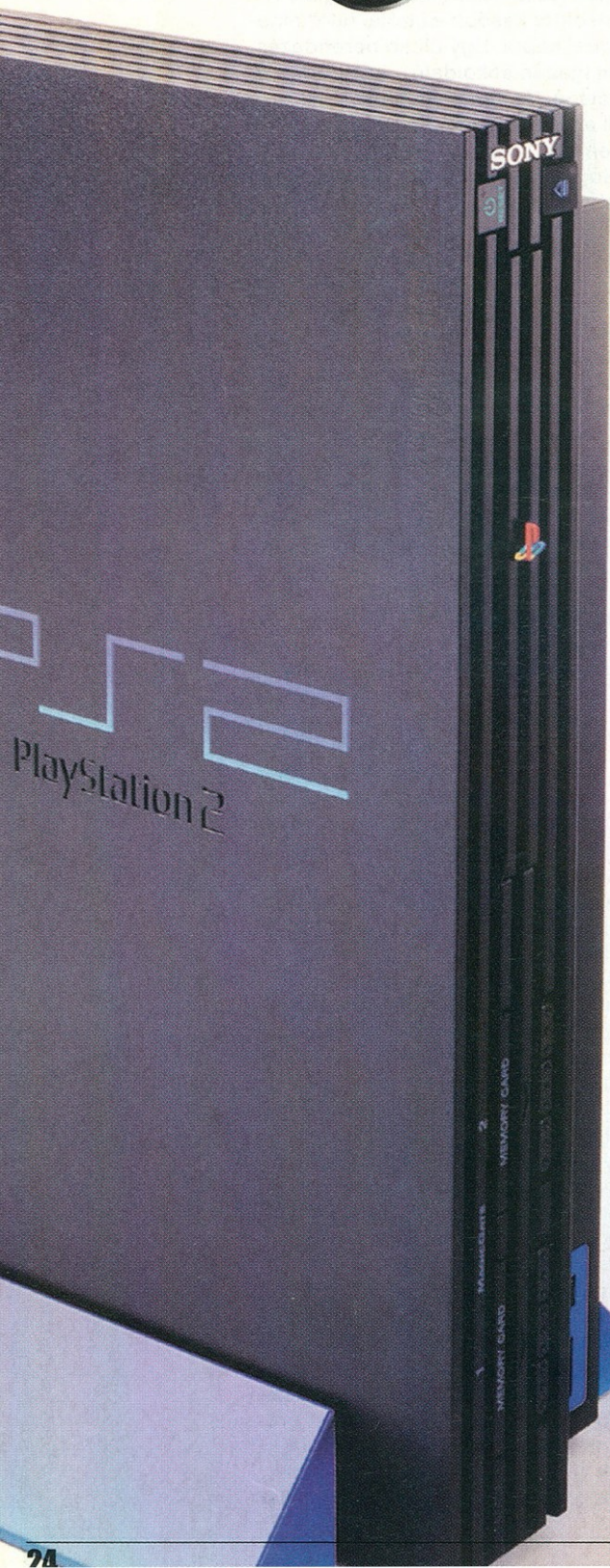
A PlayStation 2 láz azonban teljes egészében kifulladás a hardverben. A tizenhárom játékból, ami az első napon rendelkezésre állt, egyedül a Namco Ridge Racer V című autóversenye tudott értékelhető eladásokat produkálni – azt is a béka nevezetes ülepe alatt. A legtöbb vásárló ugyan nagy reményekkel tekintett az ugyan csak a Namcotól érkező, áprilisra előrejelzett Tekken Tag Tournament kiadása elé, ám Japánban a PS2 szoftvereladása az első hónapokban gyakorlatilag nem létezett. „A PlayStation 2 az első olyan konzol, ami pusztán önmagáért kelendő. A múltban a játékgépek csupán egy üres doboznak számítottak játékok nélkül – ám az emberek mindezek ellenére megvették a PS2-t, kizárólag a hatalmas imágó kedvéért, amit a Sony mesterségesen alkotott” – magyarázta a SEGA Irimajiri Shoichirója.

Függetlenül Irimajiri keserű szavaitól, és a ténytől, hogy a PlayStation 2 első számú felhasználási területeke az első néhány hónapon keresztül a DVD filmek lejátszása volt, a Sony hamarosan játékügyben is sikeresen zárkózott fel.

Az amerikai invázió

Ahogy közeledett a május, az ipar figyelmé jó szokás szerint az E3, a Los Angeles városában rendezett Electronic Entertainment Expo 2000 felé terelődött. Hogyan fogja a Sony piacra löni Amerikában a PlayStation 2-t, és hogyan reagál majd a SEGA? A Sony, a SEGA és a Nintendo iszapbirkózása már napokkal a show kezdete előtt kezdetét vette.

A Sony bejelentette, hogy E3 előtti sajtótájékoztatót tart május 10-én, a déli kezdettel – ez a időpont korábban mindig a Nintendo konferencia időpontja volt. Bár a Nintendo képví-



selői kezdetben ragaszkodtak szokásos tervükhöz, később rádöbbenek, hogy egyszerűen nem tudják felvenni a versenyt – a Sony a PlayStation 2 árát és megjelenési időpontját fogja bejelenteni, ők pedig nem jöttek mással, csupán új játékokkal – a Nintendo a bosszantó pimaszság ellenére visszamondta az időpontot, és áttette a saját konferenciáját.

A Sony nem messze a show színheylétől, egy zenei színpadon tartotta tájékoztatóját, ahová kapunyitáskor újságírók százai özönlöttek – éppen úgy, ahogyan az egy rockkoncert esetében lenni szokott. Hirai Kazuo, a Sony Computer Entertainment America főnöke az eseményt a japán és amerikai PlayStation 2 modellek közti különbségek ecsetelésével kezdte. Az „új” PS2 DVD vezérlő szoftvere immáron „firmware” formájában, azaz áramkörökbe programozva lesz jelen, elkerülendő a problémákat, melyek a japán kiadást sújtották. A nyugati változat egy befogadó „dokkot” is kap majd, mely a Sony fejlesztés alatt álló merevlemez és Ethernet kártya perifériáinak fogadására szolgál.

A megjelenés időpontját illetően a Sony elhagyta a hagyományos szeptemberi időpontot – a PlayStation 2 az Egyesült Államokban október 26-án kerül boltokba, ezzel a 2000. év karácsonyi piacát célozva. Akárcsak az eredeti PlayStation, az új generációs gép is 299 dolláros áron lesz megvásárolható, és a játékok mellett DVD-filmek lejátszására is alkalmas

– a Sony nem egyszerűen egy játék-gépet dob piacra: a PlayStation 2 a ház szórakoztató középpontja kíván lenni. Nagy szavak.

A Sony azokat a kétkedőket is megnyugtatta, akiket még a japán kiadás gyenge játékelhozatala nyugtalanított. Hirai szerint a gép több, mint egy tucat játékkal érkezik majd piacra. Hogy ezt biztosítsa, a Sony Computer Entertainment America egy erős és hatalmas szövetséggel szűrte össze a levet: az Electronic Artsszal. Az EA videoklipeket mutatott be a készülő NFL 2001, NASCAR és SSX játékaiból. Bár a Sony bemutatta a Gran Turismo 2000 című játékot, a hihetetlen sikerű, „valóság-hű” vezetési szimulátor sorozat harmadik részét, az egyedüli Sony kiadású játék, ami végül hozzáférhető volt a megjelenés időpontjában, a Fantavision fantáziánévre hallgató ügyességi-akció-stratégiai játék lett, amiben a játékosok feladata tűzijáték-petárdák láncreakció-szerű felrobbantása volt.

A PlayStation 2 játékkönyvtár általánosan rendkívül lehangoló minősége miatt tizenöt hónapnak kellett eltelnie, míg a rendszer első, egymillió eladott példány felett teljesítő játéka feltűnt. Ez a játék a Capcom Onimusha: Warlords című terméke volt, melyet hamarosan követett a Gran Turismo 3 japán kiadása – egy azonnali, instant siker.

...és a PlayStation 2-t ezen a ponton túl már semmi nem állíhatta meg.

PS2-TÉNYEK AZ USA-BÓL

Az SCEA által közzétett adattenger

PéNZ, péNZ, péNZ...

A videojáték-ipar mérete 2002-ben:

\$10,3 milliárd (forrás: NPD Csoport)
A szórakoztatóipar más szegmenseinek bevétele 2002-ben:
mozi – \$9,5 milliárd
zeneipar – \$12,6 milliárd
DVD és VHS kölcsönzés – \$8,2 milliárd
DVD és VHS vásárlás – \$12,1 milliárd
(forrás: MPAA, RIAA, VSDA)

Jelenléti ráták 2002-ben (amerikai háztartások):

TV – 98%
VCR – 96%
Kábel TV és műholdas TV – 79%
DVD – 57%
Digitális videokamera – 9%
Videojáték-konzolok – 45%
(forrás: Consumer Electronic Association)

Az amerikai játékipar:

A hat évesnél idősebb amerikai lakosság 60%-a, azaz mintegy 145 millió polgár játszik video- és számítógépes játékokkal.
2002-ben 221 millió számítógépes, illetőleg videojátékot adtak el: ez annyit jelent, hogy minden háztartás csaknem 2 játékot vásárolt.

(forrás: IDSA)

A hardware megoszlás:

PlayStation: 38%
Nintendo 64: 24%
PlayStation 2: 22%
Xbox: 6%
GameCube: 5%
Dreamcast: 5%

(forrás: NPD Csoport)

A PlayStation 2:

amerikai hardware-eladások: túl a 20 millión
amerikai szoftver-eladások: túl a 110 millión
csatolási arány: minden gépre 10,2 eredeti játék jut
hardware-eladások a világon: túl az 50 millión
szoftver-eladások világszerte: túl a 310 millión
(források: SCE, SCEA, NPD Csoport)

A PlayStation 2 játékosok amerikai demográfiai megoszlása, életkor/százalék formátumban:

<8 = 1%
8-12 = 13%
13-17 = 29%
18-25 = 24%
26-35 = 20%
36-55 = 12%
56+ = 1%

(forrás: SCEA regisztrációs kártyák)

Az online közösség:

A legnagyobb online konzolos közösség az Államokban.
Átlagosan 2500 új regisztráló naponta
A játékosok átlagosan napi 3-4 órát játszanak online.
2003 márciusában 18 online játék állt a vásárlók rendelkezésére
50 000 és 60 000 között mozog azon játékosok száma, akik naponta játszanak a SOCOM: U.S. Navy SEALs c. játékkal.
(forrás: SCEA)

A PS2 hálózati adapter (Ethernet/modem):

600.000 darabot értékesítettek belőle
Jelen pillanatban kétszer annyi adapter fogy, mint az Xbox Live Starter Kitből
(forrás: SCEA)

Megjegyzés: a fenti adatokat a 2003. májusában rendezett Electronic Entertainment Expon (rövidebben:E3) tette közzé a Sony Computer Entertainment.





PSP concept model



■ RESZKESS, GBA, JÖN A ZSEBSTATION!

PSP: PORTABLE PLAYSTATION

2003. május 13., Los Angeles, Electronic Entertainment Expo. Sony sajtótájékoztató. A prezentációnak vége, az egybegyűltek már mozgolódnak, mindenki menne a dolgára. A színpadon Kutaragi Ken, a Sony Computer Entertainment elnöke toporog, kezében egy kis, leginkább a mini DVD lemezekhez hasonlatos korongot szorongat. Kutaragi megköszöri a torkát, és a szokásos öndicsőítő zárzó helyett megteszi az idei E3 legfontosabb bejelentését: a Sony egy handheld konzolon dolgozik. A készülék neve PSP (PlayStation Portable). A teremben abbamarad a mozgolódás, a szemek a szerényen mosolygó szerény japán úrra szegeződnek.

A Sony zsebkonzol persze nem a semmiből ugrott elő: az iparágat jobban ismerők már régóta számítottak arra, hogy a japán elektronikai óriás előbb-utóbb megpróbál majd betörni a zsebkonzolok csábitó, jelenleg gyakorlatilag kizárólag a Nintendo által uralt piacára. A szóbeszéd szerint a Sony egyszer már tett egy kísérletet egy hordozható konzol kifejlesztésére (a kilencvenes évek második felében), de a projektet leállították. A PSP teljesen új fejlesztés, amely elszakad a Nintendo által vallott filozófiától („kizárólag játékokra alkalmas gépeket gyártunk”), és a játékkonciók mellett a multimédiás képességek felé fordítja a fejét. A PlayStation Portable legalább annyira hordozható videó- és audiolejátszó, mint amennyire handheld konzol. A zsebkonzolokhoz képest szoklatlanul nagy TFT kijelző (480x272 pixel, közel duplája a Game Boy Advance 240x160 pixeles képernyőjének) nyilvánvalóan az élvezhető minőségű mobil-mozizást (is) szolgálja (egy átlagos hordozható DVD-lejátszónak sincsen ennél sokkal méretezhető képernyője). A korrek képmegjelenítéshez a hordozható konzolok között csúcskategóriásnak számító hangvisztaadás párosul. A PSP sokcsatornás térhatású hangot présel ki magából – ennek teljes kihasználáshoz valószínűleg jó minőségű fejhallgatóra lesz szükségünk: erősen kételkedünk benne, hogy egy ilyen kis szerkezet a beépített hangszórókon keresztül minőségi surround hangot lenne képes kiizadni.

Vessük egy pillantást a PSP belsejébe is, mert itt aztán van minden, mi szemnek-szájnak ingere. A gép szívét egy 32 bites MIPS R4000 CPU alkotja, ami 333 MHz-en ketyeg és nyolc mega eDRAMmal van megtámogatva. A grafikáért (a PS2-höz hasonlóan) itt is két alrendszer felel. A PSP Graphics Core 1 a vizuális effektusokat dobálja képernyőre (tud mindent, amit manapság egy konzoltól elvárhatunk: 3D kerékített felületek megjelenítése, textúra-kompresszió, hardware clipping és morphing, hardware tessellator, Bezier görbék és B-Spline-ok hardveresen támogatott számolása – ezen okosságok mögött rejli lehetőségeket majd egy más alkalommal tárgyaljuk), míg a PSP Graphics Core 2 a yers grafikai teljesítményért felel. Utóbbi jó durva darab: a két megás videoRAM egy 256 bites, 5.3 GB/mp sebességű buszon keresztül kommunikál a processzorral, és maximum 664 millió pixelt, illetve 33 millió poligont képes magá-

ból másodpercenként elővarázsolni – mindezt 24 bites színmélységben. A problémamentes videolejátszástól egy külön alrendszer, a PSP Media Engine gondoskodik: szintén 32 bites processzor, két megányi külön memóriával megtámogatva. Az adatok tárolására rendszeresített mini-DVD-nek tűnő lemezke is megér egy külön misét: ez ugyanis nem standard formátum, hanem egy UMD (Universal Media Disc). Az UMS dupla rétegben tárolja az adatokat, maximális tárolókapacitása 1.8 gigabájt, melyet 11 megabit per szekundumos átviteli sebességgel képes a rendeltetési helyére juttatni (ez az asztali DVD-lejátszók sebességének kétszerese!). A lemez másolásvédett, az adatokért nyúló mohó kezek DiscID és AES enkódoló technológiákba fognak ütközni. A multiplayer játszózásához nem lesz szükség kábelekre: a gépek közti kommunikáció wireless (drótnélküli) LAN összeköttetésen keresztül valósul meg.

A technológiai blabla után, érthetőbben fogalmazva: a PlayStation Portable egy baromi erős kis masina, melynek teljesítménye alulról nyaldossa a Sony kurrens, tévék alá (mellé) szánt „nagykonzolját”. Gyakorlatilag minden, jelenleg kapható handheld elbújhat mellette, beleértve a játékok futtatásra alkalmas Pocket PC-ket és PDA-kat is. A majd két gigabájtos lemezen nyugodt szívvel tárolható egy komplett mozifilm, nyilvánvalóan nem DVD minőségben, persze – a kis képernyőn azonban nincs is szükség ilyen részletességre. A zenehallgatás terén is szépen teljesíthet a PSP, bár ezzel kapcsolatban azért már vannak kétségeink: az UMD lemez elvileg nem írható, így csak olyan hanganyagot tudunk lejátszani rajta, amiért a boltban fizettünk. Ez kapásból két kérdést is felvet. Először is: fogják-e támogatni a zenekiadók a formátumot, és mennyire lesz drágább megvenni az új Lagzi Lajcsi albumot (lejjebb azokkal a fegyverekkel, poén volt) ilyen formátumban, mint jó öreg audio CD-n? Másodszor pedig: a mobil zenehallgatás mára már igen erősen összefonódott az mp3-akkal, ha nem tudjuk kiírni a lemezre a (természetesen szigorúan legális forrásból) letöltött zenéinket, akkor megette a fene az egészet, továbbra is cipelhetjük magunkkal az ilyen célokra rendszeresített lejátszókat.

A mobil eszközök kritikus pontja mindig is az energiaellátás volt. Hiába játszik le videót, zenét, vagy akár főz kávé a zsebkonzolban lapuló handheld, ha mindez pár óra alatt szárazra szívja a benne lapuló elemeket, vagy akkumulátort. A PSP-be szánt aksi paramétereiről még nincsenek pontos információink. Valószínűleg egy nagy kapacitású lithium-ion energiaforrás kap majd helyet benne: a folyamatosan megvilágított képernyőnek, a többféle processzornak és nem utolsósorban a gyakorta pörgetett optikai adattárolónak nagyon kell majd a kakaó – sokkal jobban, mint bármelyik más, cartridge-os vagy memóriakártyás megoldással operáló, kevésbé bonyolult felépítésű zsebkonzolnak.

Nagyon jó lenne, ha sok szép képet is tudnánk mutatni a PlayStation Portable-ről, de sajnos

ilyesmit a Sonynek egyelőre esze ágában sincs közölni. Minden, ami kezünk ügyébe gabalyodott, egy (fél)hivatalos koncepció vázlat – vagy ilyen marad, vagy nem. Marad a találgatás: egyes pletykák szerint a végső gép úgy fog kinézni, mint egy Sony DiscMan (s a felhajtható fedél belseje szolgál majd képernyőül), míg mások szerint leginkább egy Dual Shock kontrollerre fog hasonlítani, közöpre pozícionált kijelzővel, és analóg karokkal ellátva. A gép hivatalos bemutatójára a 2004-es E3-on kerül majd sor (jövő májusban), az első játékokat pedig a szeptemberben esedékes Tokyo Game Show keretein belül fogják mutogatni a jónépnek. Ebből következik, hogy semmilyen konkrét, a PSP-t becéző játékfejlesztésről nem tudunk még beszámolni. Az első SDK-k (szoftverfejlesztő csomagok) jó két hónapja elindultak a nagyobb kiadókhoz, közülük néhány (pl. a THQ) már nyilvánosan is kifejezte elkötelezettségét a PSP irányában. Maga a Sony állítógazd tiz belső fejlesztéssel készül a 2004. év végén esedékes (világ)premierre, és a korábbi PlayStationök játékfejlesztésétől elnézve valószínűleg számos third party kiadót és fejlesztőt tudnak majd felsorakoztatni az új gép mögé.

A kérdések számát szaporítja a készülék várható fogyasztói ára is. Az utóbbi pár hónapban többen is megkíséreltek konkrétumokat kicsikarni különféle interjúkban a Sony magasabb pozícióban szelkélő döntéshozóitól, de azok csak mosolyogtak, a fejüket rázták, és konkrét szám helyett homályos válaszokat adtak. A válaszokban azért mindig volt egy közös pont: soha nem a GBA árához próbálták viszonyítani a PSP leendő árszabását, hanem a jóval drágább (több száz dolláros) hordozható DVD lejátszókéhoz – ezeknél állítógazd egy kategóriával olcsóbb lesz a Sony handheldje.

Túl sok bizonytalanság övezi még a PSP-t ahhoz, hogy jóslni merjünk a várható fogadtatását illetően. A gép fel van szerelve mindennel, ami egy átlagos zsebkonzol tulajdonos nedves álmában csak előfordulhat: végre nem retro-menyországot (no, azért az sem rossz) kapunk a kezeink közé, hanem egy igazi modern játékgépet, ami mind grafikájában, mind teljesítményében száz százalékosan megfelel az elvárásoknak. A Sony nyilvánvalóan nem kizárólag játékkonzolnak szánja a PSP-t, a multimédiás képességek egy jóval szélesebb felhasználói kör felé mutatnak. A piac mostanság felbukkanó hibrid handheldekkel ellentétben (eklatáns példa: Nokia N-Gage) nem zsúfolta bele olyan szolgáltatásokat, melyek jelentősen rontják a készülék játékép-jellegét, csak azért, hogy hárommal több divatos funkciót lehessen majd kiírni a dobozra. A Sony átgondoltan, és a jelek szerint pontosan kidolgozott tervek szerint lép be a zsebkonzolok piacára: az, hogy a PSP megjelenése mennyire rendezi át a játékipar mobil szegmensét (azaz: a Sony itt is lepofozza-e a Nintendőt a trónról, mint tette azt annak idején az első PlayStationnel), egyelőre erősen a jövő zenéje.

SMART

CHIP



Nyerjen digitális fényképezőgépet!

Kvízjáték a 117. oldalon

WWW.CHIPONLINE.HU

SZÁMÍTÁSTECHNIKA & KOMMUNIKÁCIÓ

Karácsonyi ötletkosár

- **Teszt: digitális fényképezők, haladóknak**
- **Teszt: DVD-írók, egyre kevesebbet**
- **Teszt: 17"-os LCD-monitorok**
- Ajándéktípek A-tól Z-ig**

Filmstúdió a PC-n



- Vágás: snittekből mozi**
- **Kristálytisza hangzás**
- Videoiskola: irány Hollywood!**
- Teszt: legújabb digitális videokamerák**

Hogy el ne tévedjünk!

- **GPS – a helymeghatározás eszközei**
- Útnyilvántartó programok tesztje: tisztán az APEH előtt**

Ugyanaz a tartalom lemez melléklet nélkül 799 Ft most csak

CD-ROM, DVD-írók, digitális fényképezők és videokamerák * Szövegtartalom: tesztcikkek, újságírók * Gyakori kérdések, válaszok * Videó: újságírók, videósok * Hang: újságírók, hangmérnökök * Képek: újságírók, fotósok

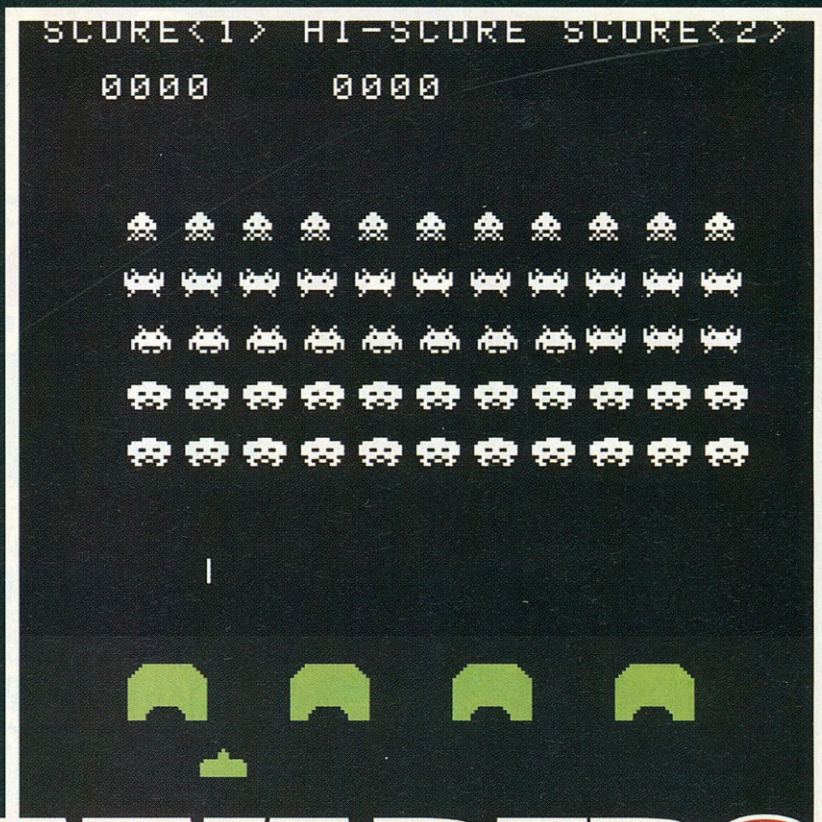
CHIP Smart

November 19-től az újságárusoknál!



MOST 25 ÉVES A

SPACE INVADERS



A negyed évszázadban, mely megjelenése óta eltelt, a Space Invaders társadalmi jelentősége a videojáték regőseinek valóságos vesszőparipájává vált – ha a Time magazin címlapján is feltűnő Pac-Man nem számítjuk, nincs még egy játék, ami nagyobb tömegeket mozgatót volna, nagyobb felhajtás kísérte volna, vagy

kiforrottabb jelképrendszerrel tört volna utat magának. A nyugati világban 1978-ban rendőrautók vitték vissza a játéktermek felé elkódorgott lurkókat az iskolákba, a Japán Nemzeti Bank pedig kénytelen volt több 100 jenes értmet verni, mert a masinák felzabálták az ország csaknem teljes készletét. A Taito ennek megfelelően kénytelen volt nagyipari építkezéseknél használatos teherautókat bérelni, hogy főhadiszállásra szállíthassa a tonnaszám felgyülemelő aprópénzt. A játéktermi játékok aranykorának kezdete volt e játék – olyan lökés, mely újradefiniálta az ipart, és lefektette (többek között) a házi videojáték-rendszerek iránti

vad kereslet alapjait. Éppen ezért furcsa, hogy a Taito hátat fordított a játék szociális jelentőségének és örökségének, s sokkal hagyományosabb módon ünnepelte a játékok játékaának 25. születésnapját. A cég a Tokió Shibuya negyedében lévő Womb Clubot bérelte ki egyetlen éjszakára, és egy szép csokor művészembert (első-sorban performance művészt) hívott össze, hogy hassanak és alkossanak. Jó volt, szép volt, kellőképp elvont volt. Számunkra érdekesebb, hogy a szülinapi ünnepséggel szinkronban a Taito Japánban kiadta a kizárólag PlayStation 2 konzolra szánt, Space

THE WORLD'S HOTTEST GAME!

MIDWAY'S SPACE INVADERS

IN COCKTAIL TABLE MODEL

Now you can invade row markets and widen your horizons with this sensibly styled, compact "arcade" video game. A great floor corner that fits beautifully in lounges, clubs... anywhere... to give you more money-making locations. The game's the same... a proven winner with all the action and excitement of the original upright arcade model. For 1 or 2 players using a 19" monitor 16:10 screen. Take advantage of added profit opportunities with this high income producer and its expanded appeal.

Dimensions:
Height: 20" (51.81 cm)
Depth: 18" (45.72 cm)
Width: 22" (55.88 cm)

©1978-MIDWAY MFG. CO.

MIDWAY MFG. CO.
1501 West Grand Avenue
Pleasanton, CA 94566
Phone: (916) 431-1280
For Service Information - Call Toll Free: 800-323-7182

PRINTED IN U.S.A.

SPACE INVADERS

This is the original invaders, one of the "hottest" games on the market today.

Available in a table top format with a 14" monitor and sound effects. Comes complete with decorative front-top, which eliminates the noisy cabinet glow tube, and a covered plastic overlay.

◆ One or two players
 U.S. quarter coin slot
 All instructions in English
 Adjustable leg height

Universe Amusement International, Inc.
P.O. Box 1000, Irvine, CA 92714
CABLE: UNIVER-AMUSE - TELE: 152529

カラー!! Original!

T.T. SPACE INVADERS

タイテーィスペースインベーダー

1978 - 東京 登録商標

遊び方
 ● 1. 電源スイッチをONにして電源を入れます。
 ● 2. 1人用ゲーム機の場合は、1人用のコインを投入し、スタートボタンを押してゲームを開始します。
 ● 3. 2人用ゲーム機の場合は、2人用のコインを投入し、スタートボタンを押してゲームを開始します。
 ● 4. ゲーム開始後は、スタートボタンを押してゲームを開始します。
 ● 5. ゲーム終了後は、スタートボタンを押してゲームを終了します。

注意
 ● 本機は、電源スイッチをONにして電源を入れた後、スタートボタンを押してゲームを開始します。
 ● ゲーム開始後は、スタートボタンを押してゲームを開始します。
 ● ゲーム終了後は、スタートボタンを押してゲームを終了します。

株式会社 TAITO
〒100 東京都千代田区千代田 1-1-1
TEL: (03) 5561-1111

SPACE INVADERS

Invaders Anniversary Edition címre hallgató válogatást, amely a játék számos ismert és népszerű verzióját tartalmazza, köztük a legelső, monokróm változatot. Az 1480 jenes, igencsak olcsó ár a kiadástól számított első héten belül már 10.000 eladott példányt eredményezett.

Ennél valószínűleg sokkal népszerűbbek lesznek a Taito által nemrég bejelentett, úgynevezett kapcsolt árucikkek. A cég éveken keresztül visszautasította a bátor vállalkozókat, akik némi pénzt szerettek volna sajtolni a játéklegenda szimbólumrendszerének máig töretlen népszerűségéből – most azonban megtört a jég, így várhatóan Invaders-díszítette ruházati cikkek számos gyártótól, Vans cipők úrból érkezvő fenyegetéssel a talpukon, és olcsó, de pofás Casio órák is, minden korosztálynak – elsősorban a 30 körüli, még javában és már javában emlékező közönségnek.

Happy birthday Space Invaders!

A játékok játékának története

1978. tavaszán a Taito a Midway egy új játéktermi játék amerikai forgalmazásának ügyében kereste meg. A játékot, melyet eredetileg egy egyszerű hexadecimális tesztprogramnak terveztek, valaki játékká alakította, és a Taito Japánban forgalomba is hozta – a vezetőség kellelten hozzáállása ellenére. Ez a valaki Nishikado Tomohiro volt, a játékot pedig úgy hívták: Space Invaders.

A Space Invaders a bemutatását követő első néhány hónapban rendkívül gyengén szerepelt Japánban – három hónap elteltével azonban furcsa mód komoly életjeleket kezdett adni. Több mint egy év telt el a japán és az amerikai bemutató között – ez alatt az egy év alatt a játék soha nem tapasztalt jelenségéggé nőtte ki magát a japán játéktér-ekben.

Mikor befejezték gyártását, már több mint 100.000 Space Invaders masina talált örökbecfogadóra a szigetvilágban. Olyan sokan szerették meg és játszottak vele, hogy léte példák nélküli mellékhatással járt: a Space Invaders Japánban aprópénz-hiányt okozott. A japán pénzveredének bizony meg kellett tripláznia (!) a 100 jenes érme kitermelését, mert az aprópénzt szinte folyamatosan nyelték el a játéktér-ek. A kisebb boltok és zöldségesek gyakorlatilag kidobálták az árut, és a felszabadult helyre is a Taito gépét állították. A tokiói táncparket-tek őrögei egyenes sorokban masiroztak a terem egyik végéből a másikba, majd vissza (akárcsak a játék földönkívüli támadói), és imígyen új tánc is született – a Disco Invaders. Mire az egész világon lecsengett a láz, a hamisítványokat is beleértve mintegy 300.000 gép épült meg.

A Space Invaders japán diadalmenete ellenére a Taito vezetőinek fenntartásai

voltak a játék amerikai sikerét illetően. Úgy érezték, a játék témája – csoda lenne, de ha valaki nem tudná: űrállomások védelme egy földönkívüli invázió ellenében – túlságosan idegen lesz a nyugati közönségnek. 1978-as év Amerikájának legsikeresebb játékaival sokkal hagyományosabb témákat dolgoztak fel: autóversenyt, sportokat, na meg háborút. A Space Invadersben a játékos egy apró űrhajót (egyesekek szerint lézervetőt) mozgatott a játéktér alsó részén a már megszokott objektumok helyett.

A játék idegen támadói egy téglalap alakú, nyolc oszlop hosszú és öt sor mély formációban masiroztak horizontálisan, majd a képernyő szélét elérve egyre lejjebb és lejjebb ereszkedve a képernyő alja felé. A játék akkor ért véget, ha az idegenek elérték a képernyő alját – vagy a játékos életei számának végét.

Az invázió ellen a játékos egyszerű módon védekezhetett: az idegeneket a képernyő alsó részén mozgatható űrhajóval tudta kilőni, miközben igyekezett elkerülni az ellenfél aláhulló lövedékeit. Az alsó részen elhelyezett négy „bázis” korlátozott védelmet nyújtott ugyan, ám az ellenséges tűz csakhamar felemészttette őket. A cél természetesen az idegen támadás teljes hullámának megsemmisítése volt, melyet aztán egy újabb hullám követett. Extra pontokat a képernyő tetején 25 másodperces intervallumokban átszálló repülő csészealjakkal kilövésével lehetett szerezni. (Érdekes adalék: az idegen invázió balról jobbra egy picit mindig gyorsabban mozgott, mint jobbról balra.)

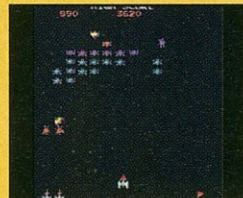
A játékot nem lehetett megnyerni – az idegenek megszálló hullámai addig érkeztek, míg a megszállott játékos életei, vagy kitértése el nem fogytak. A jutalom egyedül a pontszám volt, melyhez ekkor egy ász játékos még a nevének kezdőbetűit sem tudta hozzárendelni.

Bár az anyacégnek továbbra is fenntartásai voltak, a Taito of America Coloradóban elhelyezett titkos próbahelyszínéről érkező pozitív visszhang gyorsan meggyőzte a frissen alapított kirendeltség vezetőit arról, hogy egy igazi sikerjátékot adtak el a Midwaynek.

A Midway 1978. októberében dobta piacra Amerikában a Space Invadert, a „tengerentúli” közönség pedig szinte azonnal a szívébe zárta. A cég a masinákat 1.700 dollár körüli áron kínálta, ám a megrendelések olyan ütemben érkeztek, hogy a Midway hamarosan úszott a kielégítetlen megrendelésekben. A játéktér-ek tulajdonosai szíves örömmel kicsengették az árat – a Space Invaders egyetlen hónap alatt visszahozta azt: egy jó helyen a gép heti 400 dollárt simán megkeresett. Egy éven belül a Midway több, mint 60.000 Space Invaders gépet gyártott és adott el az Egyesült Államokban.

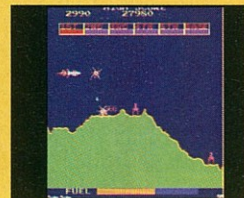
SHOOT'EM UP MOSOLYALBUM

A Space Invaders történet út



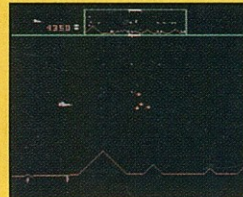
GALAXIAN

(1979, NAMCO)
Szuperszínés ellenfelek, melyek időnként kiváltak a formációból, és tüzet köpve zúdultak alá. Inspirálta a Pac-Mant.



SCRAMBLE

(1981, KONAMI)
A nagy kihívás. A műfaj történetében először két különböző fegyverrel – lézerral és bombával – is irhattunk az ellent.



DEFENDER

(1980, WILLIAMS)
Villám sebességével oldalra görgő hátterek, felugató lézernyaláb, mutánssá változó idegenek. Az amerikai klasszikus.



ZAXXON

(1982, SEGA)
Vizuális sokk: a SEGA megteremtí az izometrikus lövöldét, jóval a „filmation” és a Knight Lore előtt.



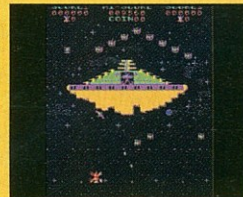
MOON CRESTA

(1980, NICHIBUTSU)
A régi jó móka, de hajónk immáron több darabból áll, és fokozatosan nagyobb és nagyobb felületet kínál fel kilövésre.



XEVIOUS

(1982, NAMCO)
Tévesen a görgő háttérrel rendelkező játékok őseinek hiszik (az Atari 1979-es Sky Raiders megelőzte), de valós érdemei is vannak.



PHOENIX

(1980, CENTURI)
Megjelenik a főellenség koncepciója – mi több, rögtön több fázisban kell őt elpusztítanunk. Zseniális darab.



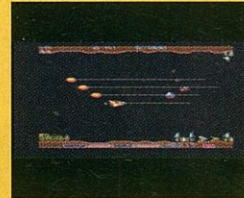
1942

(1984, CAPCOM)
Az első olyan shooter, ami pontosan úgy néz ki, mint napjaink shootere. Csak jobbára jobban játszható. Hatalmas siker.



GALAGA

(1981, NAMCO)
Csavar a Galaxian alapötletén: az ellenfelek a képernyőn kívülről érkezve állnak formációba. Sőt, foglyul is ejthették őket!



NEMESIS (GRADIUS)

(1985, KONAMI)
Ugyanígy a Nemesis a horizontális tengelyen betonozza le a zsáner alapszabályait. Kiforrott power-up rendszer.



■ A SZENTJÁNOSBOGARAK SÍRJA

HOTARU NO HAKA

A Grave of the Fireflies a II. világháború utolsó napjaiban játszódik, Kobe közelében, Japánban. Egy bombázást követően a 14 éves Seita és kishúga, a négy éves Setsuko árván maradnak – a történet 88 percben azt meséli el, hogyan próbálkoznak meg a túléléssel. A vidéki emberek maguk is kilátástalan helyzetben tengetik amerikai bombázó-repülőgépek által rémálommá változtatott hétköznapjaikat – segítségre vagy együttérzésre a gyerekek tehát nem számíthatnak. Átmenetileg befogadja őket nagynénjük, de Seita és a nő viszonya fokozatosan elmérgesedik, és a gyerekek végül kiöltöznek egy elhagyott óvóhelyre. Éheznek, megbetegednek, majd... meghalnak. Konyec.

„Az elvesztett ártatlanság és a háború igazi tragédiájának tükrö – nem csupán két elhagyott gyermek, de egy egész nemzet tragédiájának története” – közli a csomagolás hátoldala. Mi pedig bőgni fogunk (A cikk szerzője legalábbis a film megtekintése utáni napot teljes egészében átzokogta – és nem azért, mert szentimentális, hanem azért, mert ez a film a legerőteljesebb érzelmi nyakleves, amit a magasabb művészetől valaha kapott).

A promóciós szöveg persze nem teljesen fe-di az igazságot. A Fireflies nem propaganda: nem hibáztat senkit, és nem gyászol nemzetet. Az elmúlt évek során számtalan emberrel beszéltem és vitattam meg a Szentjánosbogarakat: látszólag mindenki azonos üzenetet kapott a filmtől. Sokak számára a Fireflies nem több, mint két gyermek szörnyűsége, másfél órán át tartó haldoklása. A legtöbb néző azonosult Seita karakterével, szimpatizált vele, sajnálta őt.

Ó, igen. Én is sajnáltam. Setsukót persze jobban. Számomra ez a film hozta el életem egyik legfontosabb felismerését. A gyermek

és a felnőtt közti elementáris különbség kihangsúlyozása ez a másfél óra. A különbség pedig nem más, mint a FELELŐSÉG. Seita maga is gyerek, így nem hibáztatható. De akkor is: meg kellett volna fogadnia a farmer tanácsát, és vissza kellett volna mennie a nagynénjéhez, bocsánatát kérni, és biztosítania kistestvére túlélését. Dühös voltam Seitára. Haragudtam Seitára. Gyűlöltem Seitát a keményfejűségéért.

A DVD kiadás extra lemezének átböngészése hozta a magyarázatot – a rendező meglepve konstataulta, hogy a közönség nem azt látta a filmben, amit valójában üzent: ő pontosan azt akarta közölni a nézővel, amit jómagam láttam benne. A felnőtt ember felelősséget vállal a másikért. Ha kell, a saját érdekei fölé helyezi azokat. Ez volt Takahata összes mondanivalója. Az ember azonban vakságra kárhóztatott. „Követelem a boldogtalansághoz való jogomat!” – kiáltja Huxley Vadembere. Eről szól az élet. Villámcsapásként ért, amit a Hotaru no Haka eredeti szerzőjéről (a rajzfilm alapja egy azonos című regény), Hakiyuki Nosakáról mesélt Dennis H. Fukushima kritikus, egy interjúra hivatkozva: „Saját életét vette alapul. Ő volt az egyetlen, aki családjából túlélte a háborút, és állandó büntudatot érzett húga halála miatt. Sokszor indult élelmet lopni, és gyakran elsőként a saját hasát tömte meg, csak utána adott a testvérének. A tény, hogy a kislány éhen halt, éveken át kísértette Nosakát. Ez készítette arra, hogy mintegy vezeklésként megírja ezt a regényt; azt remélve, hogy megszabadul majd a lelken lakmározó démonoktól.”

Az igazság az, hogy a film megtekintése után még hivatkozni is nehéz annak borzalmaira. A borzalmai pedig éppen az a szeretet és ártatlanság, mellyel Setsuko és Seita együtt él, s mely szeretet és ártatlanság teljességgel kevés ahhoz, hogy ezen a világon meg tudjanak maradni. Ez a világ áldozatot követel, és

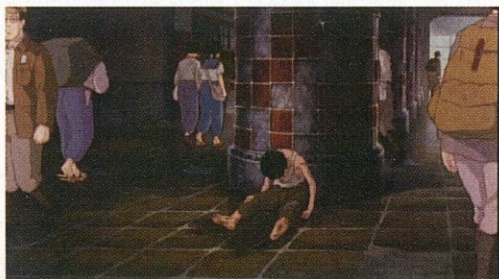
Seita túlságosan fiatal és túlságosan büszke ahhoz, hogy mindezt felfogja. Ami pedig a legfontosabb: nincsen egyedül. Bukása emberi, és ebből fakadóan személyes bukásunk. A történet végén a mi kistestvérünk hal majd meg. Éppen ezért, számomra fájdalmas dolog megírni ezt az ismertetőt. Olyan, mint feltépni egy sebet. Az igazi művészet ereje mindennél hatalmasabb. Képes arra, hogy... mindenre képes.

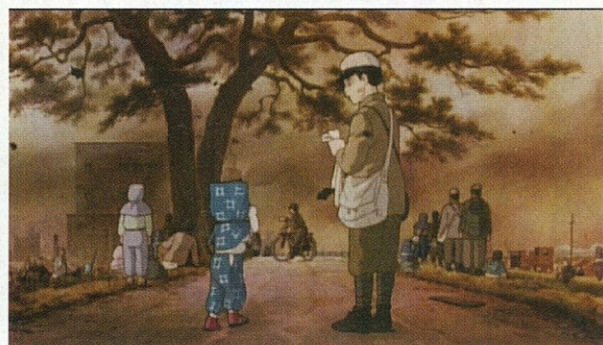
„Minden idők egyik legjobb háborús filmje” – mondják. „Lehetett volna élő szereplőkkel forgatni, ám akkor veszítene varázsából: az animációs forma választásának legfőbb előnye, hogy a karakterekbe mindenki a saját fantáziájának Seitáját és Setsukóját tudja kivetíteni” – véli a mindenütt jelen lévő Roger Ebert (a Chicago Sun-Times kritikusa) egy beszélgetésben. Ez mind igaz. A legjobban azonban egy egyszerű amerikai rajongó foglalta össze: „Ez nem egy anime, ami egészen véletlenül drámai lett. Ez egy tragédia, ami végül animációs film lett.”

A legemberibb, legszörnyűbb, legszívhezszólóbb animációs film, ami valaha készült Japánban – vagy bárhol a világon.

Az elkövető

A rendező, Isao Takahata 1935-ben született, és a Tokiói Egyetemet, Japán legnevesebb iskoláját látogatta. Munkáit elsősorban szépirodalmi művek ihlették: részt vett a Heidi-sorozat készítésében és az ő rendezését dicséri az Ali Baba és a negyven rabló japanimációs feldolgozása is. Munkássága szorosan összefügg Hayao Miyazakiéval, akivel együtt kezdte a szakmát, és akivel azóta is együtt dolgozik. Fontosabb munkái rendezőként vagy társrendezőként: Ookami Shounen Ken (Wolf Boy Ken, TV, 1965), Taiyou no Ouji: Horusu no Daibouken (The Adventures of Hols: Prince of the Sun, 1968), Rupan Sansei





(Lupin III, TV, 1971), Panda Kopanda (Panda! Go Panda!, 1972-73), Arupusu no Shoujo Haiji (Heidi: Girl of the Alps, 1974), Mirai Shounen Conan (Future Boy Conan, 1978), Tenkū no Shiro Rapyuta (Laputa: Castle in the Sky, 1986), Omoide Poro Poro (Only Yesterday, 1991), Heisei Tanuki Gassen Pom Poko (Pom Poko, 1994) ill. az 1999-es Hohokeyo Tonari no Yamada-kun (My Neighbors the Yamadas). Mindenekfelett pedig írásunk tárgya, az 1988-as Hotaru no Haka (Grave of the Fireflies).

Legalizáld!

A Szentjánosbogarak sírja jelenleg három féle DVD változatban érhető el: egy japán, és két amerikai kiadás látott napvilágot. Előbbit a Warner Bros. Japan, utóbbiakat a Central Park Media gondozásában tudjuk leemelni a virtuális (vagy valóságos) boltok polcairól.

Az 1-es régió két kiadása közül az első (1998-ban kiadott) egyszerű, „hagyományos”, míg a tavaly kiadott Collector's Series kétfélemez, extrákkal megpakolt – ami azonban furcsa, hogy mindkettőhöz azonos (általában 27-30 dollár körüli) áron tudunk hozzájutni. Turpisság a dologban? A magányos, egylemez kiadás korongja régiómentes volt (tehát bármelyik hazai lejárászon lepörgethető), míg a Gyűjtői Sorozat darabja szigorúan ragaszkodik az 1-es régióhoz, tehát régió-független asztali lejárású vagy PC DVD-ROM (kellő firmware-rel), esetleg egy PS2 DVD Region X, avagy Action Replay 2 szükségeltetik a lejátszásához. A japán kiadás rendkívül olcsó (2900 jen, hanyagul átszámolva az most 4 és félezer forint), ám extra ügyben ugyancsak gyengén kiserelt.

A régiómentes amerikai kiadás képét egy csöppet meggyötörték: nem a masterről, hanem egy másodlagos kópiáról készült (tehát olyan anyagról, ami már a mozikba került), amiről a kép alsó szegmensében cirka negyedóránként feltűnő, mozigépésznek szánt „reel markok” tesznek tanúbizonyságot. Erre lapátol rá a tény, hogy ez a másodlagos kópia korábban videokazettán már megjelent, a kiadó pedig nem sokat szöszmötölt: nyers, digitális forrásanyag helyett a VHS kiadás anyagát pakolták fel a lemezre. A végeredmény még mindig nem vészes; bár némi szemcsézés, karcz (sic!) és piszok bizony feltűnnek. A kép nem anamorf, és nem is igazán szélesvásznú: egy hagyományos 4:3-hoz átvitel van dolgunk, felül és alul szép fekete sávokkal – durván 1.75:1-hez, az-

az „letterbox”. Vibráns színekkel nem fogunk találkozni: az animátorok még a feketéket is mértékkel használták, szándékosan inkább barnaárnyalatokkal és földtónussal helyettesítve azokat (a Historical Notes menüpont alatt a filmben használt speciális animációs technikákról is tájékozódhatunk).

A Collector's lemez képaránya ellenben az eredeti, 1.85:1 – anamorf, szélesvásznú televíziókra optimalizálva. Mérföldekkel jobb minőségű, mint a korábbi Central Park Media kiadása – a japán Warner masterét használták fel, és át lett terelgetve némi DVNR (Digital Video Noise Reduction – digitális képzaj-csökkentés) eljáráson is: egy 1988-as film jobb és szebb nem is lehetne. A színek valódi életre kelnek: a korábban látott kalóz, VHS és lézerlemez változatok ehhez képest fakó, kimosott kópiák. Különösen szépek a pirosak és a narancssárgák, de a kis főhős kék ruhája is csaknem lemászik a képernyőről (az extra lemezen található „Video Restoration” dokumentumfilm részletesen bemutatja az eljárást és látványosan, összehasonlító képsorok keretében demonstrálja a különbségeket).

Az amerikai lemezeken található két hang-sáv (értelemszerűen japán és angol) Dolby Digital Stereo (ami hagyományos sztereó és Dolby Pro Logic reprodukció kompatibilis, 192 kb/s stream). A film hangja többnyire zenéből és párbeszédekből áll, egy komolyabb hangrendszer támogatását tehát igazából nem is igényli (mindenesetre ajánlott a két csatornát Pro Logic Surround szórásban hallgatni – be tudjuk majd csapni magunkat). A dialógusok érthetőek és tiszták, az eredeti japán sáv természetesen magasabb rendű és elsőbbséget élvez a választásnál. Roppant gyenge szinkronszínészek próbálkoznak az angol változatban (az olyan produkciókat, amiben gyerekek és öregek is szerepelnek, minden esetben érdemes eredeti hangjukon nézni: így volt ez a Shenmue DC változatainak esetében is, s nincs máséppé az anime világban – ráadásul ezt a mozit a négy éves Setsukót játszó öt éves Ayano Shiraiishi hangjához igazították, lenyűgöző eredménnyel). Sajnos éppen a két főszereplő hangja lesz az, ami alulmarad majd elvárásainkkal szemben (A Setsuko szájából szóló, affektáló tizenvalahány éves egyenesen botránys). A japán kiadáson kizárólag japán hang lelhető fel, de szerencsére az angol feliratok (melyek nem azonosak, de nem is jobbak, mint a CPM kiadásokon található) bekapcsolhatók. Az amerikai korongokon vagy angolul hallgatjuk

a filmet (opcionálisan feliratokkal – de NE tegyék!), vagy japánul (angol feliratokkal, vagy nélkülük). A zene Yoshio Mamiya munkája; csodálatos, klasszikus, felejthetetlen. Annak ellenére, hogy Takahata nem akarta, hogy a zene elterelje a figyelmet a dialógusokról... s ez nem is történik meg. A soundtrack mesteri-en aládolgozik a műnek: itt van, szenzációs, de nem harsogja túl a lényegét.

Extrák tekintetében a leggyengébben az első amerikai lemez muzikál. A „Character Background” alatt rövid (egyetlen oldalas) bemutatást kapunk a film szereplőiről, a „Historical Background” pedig a film készítésének rejtelmibe kalauzol. Sajnos a statikus menüben való navigálás rendkívül vontatottan és lassan (hosszú elérési idővel) megoldott. A korongon fellelhető még néhány más CPM kiadású anime kedvcsinálója is. A japán DVD-n az eredeti trailer és egy rövid „Így készült...” dokumentumfilm kapott helyet – benne az alkotókkal készült interjúk, melyek feldarabolva megtalálhatóak a második amerikai kiadáson is. Ez egyébként a valaha piacra került leggazdagabban felcícomázott kiadás: a forgatókönyv mellett (a szokásos módon, az „Angle” gomb segítségével tudjuk szimultán végignézni) találunk itt 17 perces beszélgetést Isao Takahatával, 12 perceset Roger Ebert filmkritikussal, Akiyuki Nosakával (a film alapjául szolgáló regény írója), vagy fellapozhatjuk Takahata és Nosaka rövid életrajzát. Theodore F. Cook és arája, Haruko Taya Cook professzorok (az amerikaiak japáni bombázásainak szakértői) történelmi vonatkozásban tárgyalják az eseményeket; megnézhetünk egy dokumentumfilmet a Hotaru no Haka képanyagának felújításáról, vagy meghallgathatjuk a filmen dolgozó csapat számos tagjának visszaemlékezését. Különös figyelmet érdemel a háború alatti Kobe (és környéke) és a jelenlegi állapot összehasonlítása. Egy másik szekcióban a forgatókönyv olyan elemeit tekinthetjük meg, melyek végül nem kerültek animálásra (amolyan „deleted scenes”). A két lemezen megleljük majd az összes létező (amerikai és japán) trailert, számos trailert más CPM anime kiadásokhoz (illetve a Silk Road és Pearl Harbor dokumentumfilmekhez, képgalériát és kiegészítő DVD-ROM tartalmat (benne a teljes angol szövegkönyvet).

A filmet nem egyszerűen ajánlom: személyes véleményem szerint ez a zsáner abszolút csúcsa. Remekmű.

Reiker

i

THE LORD OF THE RINGS - RETURN OF THE KING

TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZŐ:	EA REDWOOD SHORES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II (THX)
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.11.14. (PAL) 2003.11.05. (NTSC)
WEB:	www.eagames.com/ps2/lotr

TRAILER A DVD-III!



A KIRÁLY A LEHETŐ LEGJOBB FORMÁJÁBAN TÉR VISSZA

THE LORD OF THE RINGS RETURN OF THE KING



Tolkien Gyűrűk Ura-trilógiája egyike a világ legnépszerűbb, legtöbbek által olvasott és legtöbb kiadást megért könyveinek. Megfilmesítésére történtek már régebben is próbálkozások, de egészen Peter Jackson gigantikus vállalkozásáig egyszerűen a játékadaptációkról is, a filmből készült játék(ok) megjelenésig nem igazán jelent meg olyan Gyűrűk Ura játék, ami osztatlan sikert aratott volna. Pedig Tolkien művének olyan kiterjedt rajongótáborra van, hogy egy jól sikerült játékkal igen szép sikereket lehet elérni – ezt azt hiszem a Király visszatér elődjének, a Két toronynak a sikere be is bizonyította. Bár maga a játéktípus nagyjából az 'üsd vágd, nem apád!' kategóriát erősítette, ám a kitűnő grafika és hang, a pergős játékmenet és a jól eltalált hangulat mégis kellemes játékelményt eredményezett. A Return of the King előtt tehát az előző rész az a mér-

ce aminek meg kell felelnie, s még többet is kell nyújtania annál, ami nem ígérkezett könnyű feladatnak.

Bemelegítő kör

A történet – nem túl meglepő módon – valahol ott folytatódik, ahol az előző részben véget ért. Helm szurdokában találjuk magunkat, az ork olimpikon utolsó befutója és a rohani seregek a hajnal első fényeinél történő megérkezése után. Az átvezető képsorok – amelyek után alig sikerült észrevennem, hogy a játék elkezdődött, olyan jól lett összemossa a filmrészlet és a játék motorjával készült animáció közötti átmenet – után Gandalf irányítását kapjuk meg, a feladatunk a rohamozó uruk-hai orkok szecskázása mellett társaink segítségére sietni.

Először is el kell sajátítanunk a különféle támadásokat és mozdulatokat. A Quick Strike egy gyors támadás, amely csak pajzs nélküli ellenfelek ellen hatásos, a





Remélem az ent haverok néha a lábuk elé is néznek

pajzsos ellenfelek ugyanis automatikusan hátrítják. Ha egyszerre támadunk az ellenféllel, akkor egyikünk se sérül, mindkettőnk támadása hátrítva lesz. A Physical Strike valami hasonló, csak fegyver nélkül: meg, illetve fellökhetünk vele ellenfeleket és tárgyakat. A Ferocious Strike a pajzs mögött sunnyogó ellenfelek ellen hatásos. A pajzsait össze is törí, így ezután Quick Strike-kal is eredményesen csépelhetjük őket. Védekezésre a Parry szolgál, amellyel a szemből érkező támadásokat (akár nyilakat is) hátríthatunk vele. A Lövés az aktuális karakter távolsági fegyverének használata. Egyszerre maximum 30 lövésre elegendő municiónk lehet, ám ha fogytán van, az ellenfelek hajlamosak jószívuén elpottyantani egy kis utánpótlást. Kegyelemdőfésként szolgál a Killing Move, amellyel a földre került ellenfelektől szabadulhatunk meg egy mozdulattal.

Az Action move a közelünkben lévő, használható tárgyak (kapcsoló, lándzsa, katapult, fátkya, kötél stb.) „üzembe helyezése”. A tárgyak körül egy fényes kör jelzi,

FRODO

Hobbit, Bilbó unokaöccse, a Gyűrűhordozó. A szövetség legfontosabb tagja, az ő feladata a Gyűrű megsemmisítése azáltal, hogy azt a mordori Végzet hegyén lévő katlanba veti. Frodo a Bilbótól kapott tünde kardot, a Fullánkot forgatja.

hogy használhatjuk őket. A Special move érdekes ügy: az általunk irányított karakter speciális tulajdonságát használhatjuk vele – már ha van neki ilyen. Általában jól elboldogulunk enélkül is, de néha (Gandalfal a várfalon, vagy Samuval Osgiliathban) azért jól tud jönni.

Hentelek, tehát fejlődök

A mozdulatok jellegéből adódóan nem meglepő, hogy célunk leginkább a felbukkanó ellenfelek minél gyorsabb megsemmisítése lesz. Erre eleinte az alap támadások és mozdulatok bőségesen elegendők lesznek, ám később a spéci kombók nélkül nagyon nehezen fogunk boldogulni. Hogyan is juthatnánk erősebb támadásokhoz? Viszonylag egyszerűen. Minden ellenfél pusztulásakor kapunk tapasztalati pontokat és egy minősítést, attól függően, hogy milyen gyorsan és precízen, illetve saját sebesüléssel, vagy anélkül győzedelmeskedtünk. A tapasztalati pontokból fejlődik a karakterünk, míg a minősítések az aktuális pálya végén válnak Fellowship pontokká. A karakterünk szintje határozza meg, hogy milyen kombókat, illetve fejlesztéseket használhat, a Fellowship pontokból pedig ezeket vehetjük meg neki. Egyes kombók,



GANDALF

A szövetség legnagyobb hatalommal rendelkező tagja, egyike a kevés középföldei mágusnak. Szarumánnal ellentétben hatalmával nem él vissza, saját érdekei helyett Középföldre szabad népéért tartja szem előtt. Harcba a Glamdinget – egy ősi tünde pengét – és a mágusbotját forgatja, igen effektíven. A távolabbi ellenségeket varázslatokkal pörkölli meg. Speciális képességként egy mágikus pajzsot képes maga köré idézni, mely ráadásul még az ellenfeleken is sebez.

és fejlesztések személyre szabottak (mint például Aragorn Dunadán nyilvesszői), ám vannak olyanok, amelyeket egyszerre az egész csapat számára tudunk felvenni, és minden karakter, ha eléri az adott szintet, azonnal használni is tudja. Sajnos mindig csak az aktuális karakterhez tudunk felvenni saját képességeket. Viszont el lehet – és talán érdemes is – játszani azt, hogy Gandalfal szépen fejlődünk, s minden fontos képességet felveszünk az egész szövetség részére, így mikor a többiek elérik a megfelelő szintet – ez lehet akár harc közben – azonnal használni is tudják azt. Érdemes tehát gyorsan, sebesülés nélkül és a megtanult kombókat használva harcolni. Érdemes törekedni a Skill jelzőt minél sűrűbben feltölteni, mert ilyenkor egy pár másodperces Perfect mód



Megyémet egy Stinger-rakétaért!



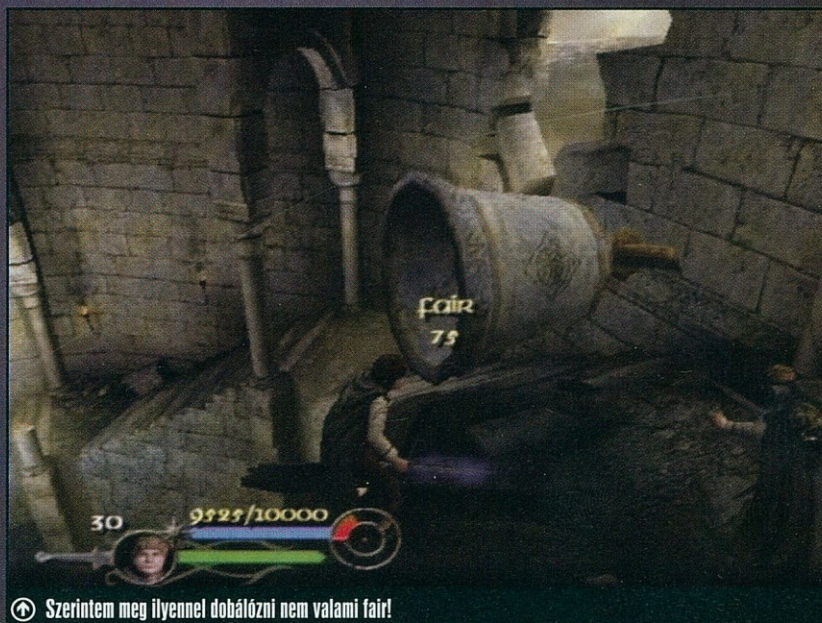


GIMLI

Gloin (aki Bilbó egyik törp útitársa volt kalandjaiban) fia, a törpök képviselője a szövetségben. Kétkezes harci szekercéjével szecskázza darabokra Szauron azon botor szolgáit, akik az ő vagy társai életére törnek. Távolsági fegyverként dobóballtákat hajgál.



☞ Samu bevásárol



☞ Szerintem meg ilyenekkel dobátolni nem valami fair!

lesz a jutalmunk, amikor minden találásunk halálos, és maximális tapasztalati és Fellowship pontokat is kapunk. Nem meglepő módon az egészségünket jelentő csökkenése karakterünk halálával, és számunkra némi frusztrációval jár. Bár a pályákon néha lehet találni piros (kisebb) és zöld (nagyobb) gyógyító flakókat, illetve néha a levágott ellenfelek is hajtanak el ilyeneket (leginkább akkor, amikor már nagyon kevés az életerőnk), de azért nagyon ne számítsunk rájuk. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája – általában – meglepően jól sikerült. Ha tehetik bekerítnek, az íjások pedig távolról lövöldöznek ránk, míg társaik aprítanak minket. Ha már nagyon sok körülöttünk az ork, vagy bármi más rusnyaság, törjünk ki valamire, mert a hátulról érkező ütések nem fogjuk tudni kivédeni, és látványos minket, mint a szilveszteri malacot.

Pályaválasztási tanácsadó

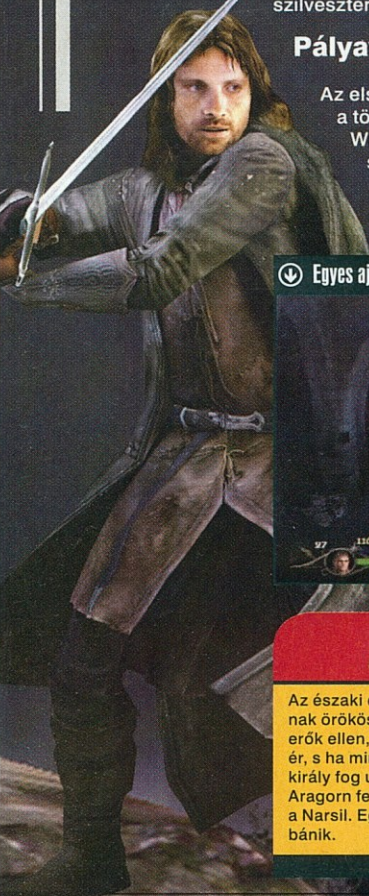
Az első pálya után háromfelé ágazik a történet. Gandalf (Path of the Wizard) Minas Tirith védelmére siet, Aragorn (Path of the King) Legolas és Gimli társaságában a holtak ösvényére lép, hogy

egy ősi esküt teljesítsen be, míg a két hobbit, Frodo és Samu Mordorba indul (Path of the Hobbits), hogy véghezvigyék azt, amin a szabad népek további létezése múlik. A játékostól függ, hogy melyik úton indul el először, ám hogy eljussunk a végkifejletig, mindhárom utat be kell járnunk.

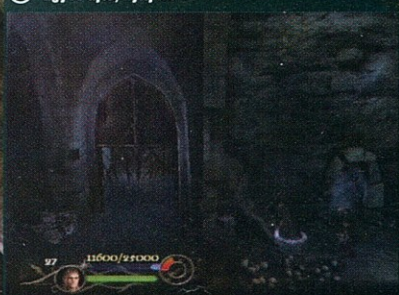
Gyorsan kiderül, hogy bármelyik karaktert választjuk, alap állapotában nagyjából ugyanazt tudja mindegyik. Legolas nem lő se gyorsabban, se erősebben, mint Aragorn, de nem is üt kisebbet, mint Gimli. A fejlesztésekkel ezeken változtathatunk persze, csak így sok különbség nem nagyon van, hogy kivel is játszunk az adott pályán. A helyszínek elég változatosak, és persze mind visszaköszönnek az eredeti történetből (illetve a filmből). Azonkívül, hogy Szauron szolgáit kell ritkítanunk más feladatunk is van, persze: a falakról kell eltávolítanunk a támadó orkok létráit, Samuval és Frodóval kell Osgiliath romjai közül a nazgulok figyelő tekintete elől kimenekülnünk, és így tovább. Az egymást követő szintek egyre nehezebbek lesznek, kivételt képez ez alól a Path of the King második pályája, ahol is a holtak királyának legyőzése – ami már magában sem egy egyszerű feladat – után a hegy szakad a nyakunkba, ha nem igyekszünk. Mire ideig eljutunk,

muszáj lesz jól betanulni a kombókat, mert normál támadásokat használva egyszerűen nem lesz elég időnk, és sajnos itt nem lehetséges az, amit Osgiliathban Samuval meg lehet tenni (amikor nazgul-veszély van, az ellenfelek közt szalamoszva rohanunk tovább). Úgyhogy a Path of the King előtt mindenképpen a másik két ágon haladjunk előre, és az általunk használt szereplőt a második pálya előtt tápoljuk fel, amennyire csak lehet.

A pályák nagyon hangulatosak és jól megtervezettek. Kedvencem a Banyapók barlangja, ahol minden egyes pók- és ork tömörülés közelében van egy parázstartó, köszikla, de legalábbis egy fálya, amivel kedveskedhetünk az egybegyűlteknek. Mielőtt belerontanánk a tömegbe, előbb mindig nézzünk körül, hátha van egy-két eszköz, amelyek használatával javítani tudunk az esélyeinken. A hosszabb pályákon szerencsére akad egy-két checkpoint egy nehezebb rész környékén (pl. a holtak királyának megölése után, vagy a Banyapók megölése előtt). Ha valamelyik pályán gondjaink akadnának, érdemes megnézni az adott küldetéshez nem ad-e a játék valami használható tippet (pl. a hobbitok a rejtőzködés képességük használata közben hátbaszúrással azonnal megölhetnek



☞ Egyes ajtó, nyílj ki!



ARAGORN

Az északi dunadánok vezére, Gondor trónjának örököse. Régóta vívja már harcát a sötét erők ellen, ám a csaták sora hamarosan véget ér, s ha minden jól alakul, személyében ismét király fog uralkodni Minas Tirithben. A játékban Aragorn fegyvere Elendil újákvácsolt kardja, a Narsil. Egyébként az íjjal is egész ügyesen bánik.

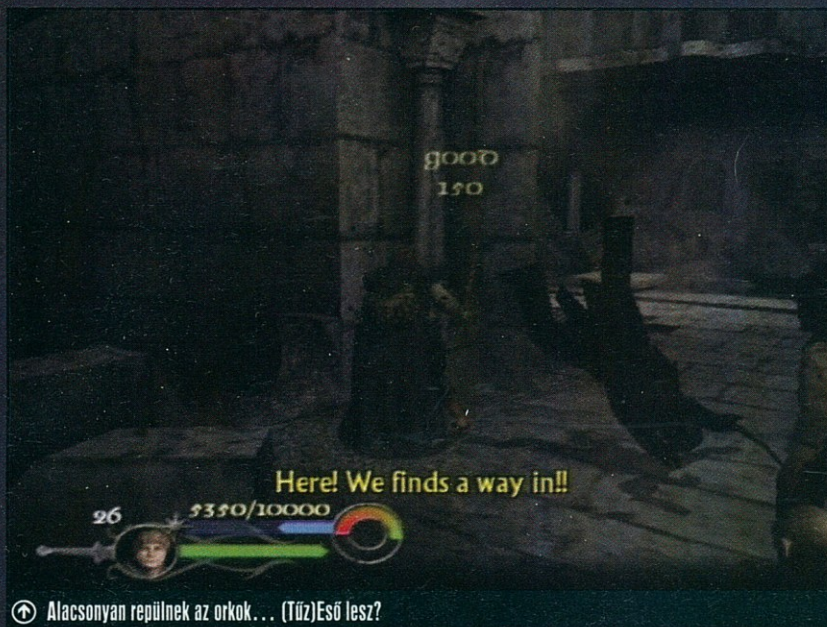
☞ Samunak a lábára léptek



SAMU

Frodo kertésze, és Gandalf által kijelölt útitársa. No nem mintha erre ő nehéz szível indult volna, hisz mindig is ilyenfajta kalandokról álmodozott, ám Mordor felé közeledve lassan kezd ezekből elege lenni. Samu a harcban rövidkardot és dobótőröket használ. Lorienti tünde köpenyével rövid időre láthatatlanná tudja tenni magát.





Alacsonyban repülnek az orkok... (Tűz)Eső lesz?

egy ellenfelet – ezt például érdemesebb a keményebb, másképp nem sebezhető ellenfelekre tartogatni).

A játékban – feltehetőleg az előző részt ért építő jellegű kritikák következtében – helyt kapott egy kooperatív multiplayer játékmód is. Nincsen viszont osztott képernyő, így a játékosok kénytelenek elférni egy képernyőn, ami néha igen csak kevés tud lenni, és tovább növeli az amúgy sem tökéletes kamerakezelésből adódó átláthatatlanságot. A begyűjthető XP is kétféle oszlik, úgyhogy vagy nagyon pengén kell vagdalkoznia mindkét játékosnak, vagy a már szóló játékban felfejlesztett karakterekkel érdemes próbálkozni.

Röff! Ez frankó volt!

Grafikai megoldásaiban nagyon meggyőző a játék. A Two Towerst sem lehetett csúnya játéknak nevezni, de a Return of the King még csinosabbra sikerült (már ha nevezhetünk „csinos”-nak valamit, amelyben ennyi rusnya ork, goblin, nazgul és még ki tudja mi minden rondaság fordul elő). A pályák is jól megtervezettek, csupán a kamerakezelés tud néha bosszantó lenni, főleg akkor,

amikor nem látjuk, hogy mi is van előttünk és vakon rohanunk bele az ellenfelekbe. Lassulás is csak nagyon ritkán tapasztalható, talán csak a King of the Dead pályán botlottam bele ilyesmibe.

Hanghatások és a zene tekintetében is igen csak ott van a topon a játék. Komolyabb minőségű zajgenerátorokkal rendelkezők biztosan örülni fognak a THX certifikáció láttán, ám akinek nincs semmi komolyabb berendezése az is igen csak kellemes audio élményben fog részesülni. A zenét – nem meglepő módon – a filmből vették át, ami már alapvetően nagyon jól sikerült soundtrack. A karaktereink most is a filmben megismert hangjukon szólnak meg, a pályák közti átvezetések alatt pedig a Gandalfot alakító Ian McKellan meséli tovább a történetet. Az orkok hörgése és a nazgulok repülő hátsóviharos vijjogása is a filmbelől idézi – látszik, hogy a készítőik komolyan odafigyeltek minden apróságra is.

Szívem szerint a Gyűrűk Ura témakörből biztos nem egy ilyen vegytiszta akciójátékot láttam volna legszívesebben, ám ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy a játékkal nem lennék megelégedve. Ellenkezőleg. A fejlesztők az előző rész – ami szintén igen jól sikerült darab volt – majd minden hiányosságát (pl. több játékos üzemmód

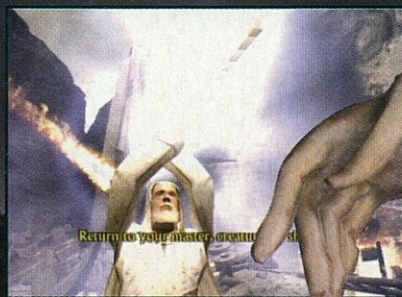


LEGOLAS

A bakkacsinerdei tündék királyának fia, a tündék ősi népének képviselője a szövetségben. Legolas közelharcban két hosszú tőrét forgatja szélesebben, ám miután az íjászat mestere, a kilőtt nyílvevőitől retteghetnek igazán Szauron szolgái.



Quick! We have to get through this as fast as we can!



A GYŰRŰK URA-FILMEK

Az egyik szem nevet, a másik meg sír



Az az egy biztos, hogy aki Tolkien művének megfilmesítésébe belevág – azon kívül, hogy rendelkezik egy kisebb ország éves költségvetését kitevő összeggel – elég bátornak is kell lennie. Peter Jackson ezek szerint az lehet, hiszen vállalta azt, hogy egy ennyire népszerű, sokak által olvasott, és mindaddig megfilmesíthetetlennek tartott művet, a Gyűrűk Urát kísérelte meg filmvászonra vinni. Az nyilvánvaló volt, hogy az eredeti könyv egy az egyben nem adaptálható filmre, ám a rendező ígérete szerint kellő gondossággal és figyelemmel fogják a történetet alakítani. Azt hiszem a Gyűrű szövetsége nem cáfolta rá erre az ígéretre, és bár változtatások történtek, ezek mégsem voltak különösebben zavaróak, vagy túlzottan otrombák. Ugyanez sajnós már nem mondható el a Két torony filmes adaptációjáról. Olyan mértékben és legtöbbször teljesen feleslegesen tértek el a könyv történetétől, hogy az már-már sértő volt a könyvve, de legalábbis azt betéve ismerő rajongóira nézve. Tolkien mellett kiadta volna kezéből a műveit, rengeteg időt töltött azzal, hogy egyeztesse könyvben előforduló szereplők mindig megfelelő helyen legyenek térben és időben, nehogy a sztori folyamatossága, vagy logikai felépítése sérüljön. Ezt a forgatókönyv írók már nem igazán vették figyelembe, és könnyed kézzel dobálgattak ide-oda úgy térben, mint időben egyes szereplőket. Mindezek után eléggé szkeptikus vagyok a Király visszatér filmes adaptációjával kapcsolatban, mert ugyan biztos nagyon látványos lesz, meg minden (a trailerét megnézhetitek a DVD Extra-menüjében), de részéről félek attól, hogy ismét csak egy hollywoodizáláson átment valami lesz a végeredmény. Persze ez csak a film megtekintésekor derül ki, ami a nem túl biztató hírek szerint nem a világpremierrel egy időben, hanem csak 2004. január 8-án lesz esedékes.

hiánya) igyekeztek kijavítani, és egy minden tekintetben jobb folytatást, remek és pergő akciójátékot hoztak össze. A már az előző részből megszokott mennyiségű extra dolgot itt is megkapjuk. Interjúk, valamint a filmhez, illetve a játékhoz készült koncepció képek várnak ránk minden teljesített pálya után. A titkos karakterek és a többjátékos üzemmód, pedig arról is gondoskodik, hogy az első végjátékos után még bőven legyen miért elővonnunk a Lord of the Rings – Return of the Kinget.

Draco

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA KEZELÉS
HANG SZAVATOSSÁG

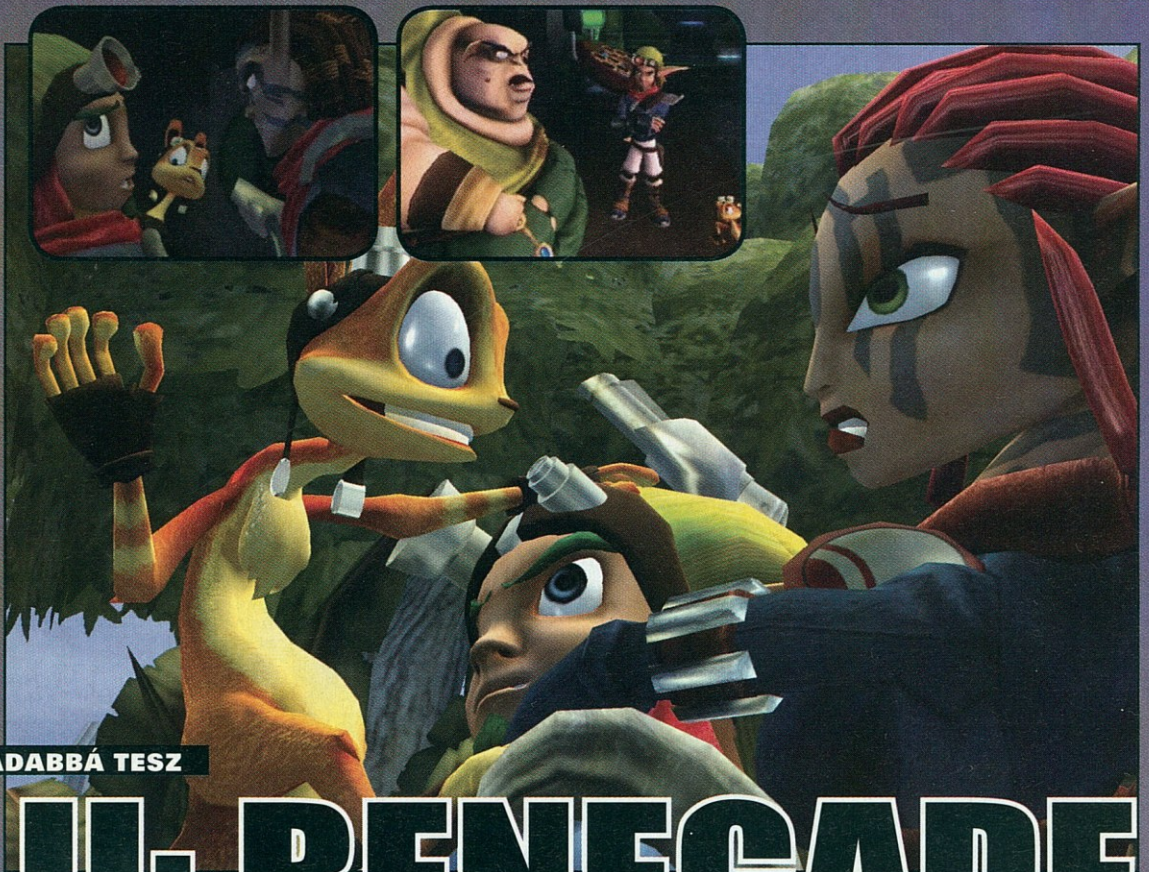


1

JAK II: RENEGADE

TÍPUS:	PLATFORM
KIADÓ:	SONY
FEJLESZTŐ:	NAUGHTY DOG
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9, 60Hz, HDTV)
JÁTEKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003.10.17. (PAL) 2003.10.13. (NTSC)
WEB:	www.jakanddaxter.com

TESZT A DVD-N!



■ A VÁROSI LEVÉGŐ VADABBÁ TESZ

JAK II: RENEGADE



Karakter-akció játék: Jason Rubin, a Jak és Daxter szellemi szülőatyja rendszeresen ezzel a titullussal emlegeti híres kis teremtményeinek kalandjait, és bár a platform műfajt kedvéért aligha fogják átkeresztelni, a szóhasználat valahol érthető. A lassan már két éve megjelent Jak & Daxter ugyanis valami teljesen újszerűt mutatott fel, toronymagasan kitűnve ezzel a tucatszám termelődő platformjátékok közül: egy játékot, ahol nincsenek hagyományos értelemben vett pályák, ehelyett egy olyan világban kalandozhatunk, ahol az ugrabugráláson kívül számos más eszközt is be kell vetnünk a felmerülő problémák megoldásához. Erre a koncepcióra most még egy lapáttal rátesz a második rész, amiben aztán van minden, mint a búcsúban: egy kis Grand Theft Auto, egy kis Tony Hawk, egy kis WipeOut, és még egy csipetnyi Crazy Taxi is. Persze azért nem kell megjedni: az alapok megma-

radtak, tehát bőségesen vannak megmászható magaslatok, átugorható szakadékok, és persze felpofozható ellenfelek is.

Black Jak

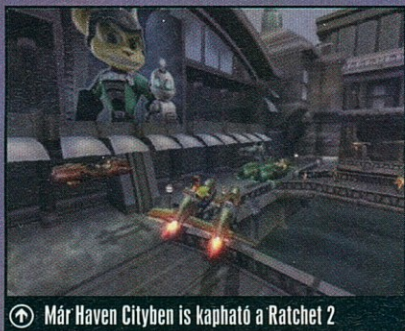
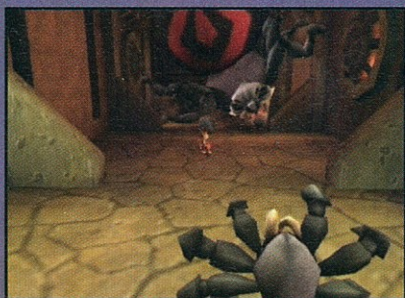
A szuperhős Jak, és rágcsálóvá változott pajtása, Daxter szokás szerint bajba keveredik, s e baj okozója – szintén szokás szerint – Daxter elmebaja. Történik ugyanis, hogy a két jóbarát a falujuk bölcsével, Samossal, és annak lányával, Keirával (akiket az első rész rajongóinak már nem kell bemutatni), egy különös energiaportált vizsgálnak meg, amit feltehetően az Elődök hagytak ott (ők ugyebár a Jak & Daxter univerzumban egy rég elfeledett civilizáció tagjai). Sikerül is azt beindítani, mire egy ocsmány alak jelenik meg a portálnál. Daxter ekkor bepánikol, s arra ragadtatja magát, hogy a gép összes gombját lenyomja, mire az egész társaságot magába szippantja az átjáró. A kényelmetlen utazás célállomása egy nagyváros, méghozzá egy nem túl barátságos nagyváros. A lakosságot a városfalakat ostromló „fémfejű” szörnyek tartják rettegésben,

⬇ Hajaj! Ez az oszlop már nem sokáig nyújt fedezeteket!



⬇ A WipeOut tapasztalatok néha jól jönnek





➤ Már Haven Cityben is kapható a Ratchet 2

ennek tetejébe pedig ott van a város első embere, Praxis báró is, aki a szükségállapotra hivatkozva a katonáival tart „rendet” az utcákon. Amint hőseink megérkeznek, rögtön ők is rendbontónak minősülnek, úgy-hogy Jak hamarosan a palota börtönében élvezheti a báró sajátos vendégszeretetét, és csak Dexter segítségére számíthat egy esetleges szökésben. A segítség nem is várat sokat magára – „mindössze” két évet, ami alatt a báró kísérletli nyúlnek használja Jaket. Hősünk az eddigi legellenállóbb egyednek bizonyul a Sötét Ecoval történő kezeléssel szemben (Eco:mágikus energia), s bár majdnem sikerül belőle is szörnyeteget előállítani, Dexter felbukkanása visszahozza régi énjét. A kezelés hatása azonban nem múlik el nyomtalanul...

Jakkal tehát a börtönből indulunk, ahol – mint minden valámszerű mesebeli börtönben – van egy menekülési út. Csak végig kell ugrálnunk rajta, amivel rögtön meg is tanuljuk az alapvető mozdulatokat. Dexter folyamatosan tippeket ad, amikor egy új dolgot kell bevetnünk, ez tehát egy konvencionális bemelegítő pálya. Bár az iménti „új” megnevezés talán félreérthető. Dupla ugrás, magas ugrás, bokszoló és pörgő támadás, guruló ugrás, lehuppanva taposás: ez egybár mind szerepelt már a játék első részében is. Amikor viszont kikerülünk Haven City utcáira, valóban valami újat tapasztalunk.

Éppen beszélgetésbe elegyednénk egy kedves öregemberrel, Korral és egy kisfiúval, amikor megjelenik néhány katona, és szökevények rejtegetésével gyanúsítják meg az egész brigádot. Több se kell Jaknek: nyomban nekiláthatunk a katonák eltakarításának, s eközben különös átalakulás megy végbe hősünkön. A Sötét Eco hatására szörnyeteggé változik, s egy-egy csapásától csak úgy hullanak körülötte a rend őrei. A hasznunkra válik tehát a báró kezelése: a játékban ezután bármikor használhatjuk Jak sötét egoját, épp csak fel kell tankol-



➤ Most nincs kedvem beszélgetni...

nunk hozzá Sötét Ecoból. Az ideiglenesen átváltozó Jak ráadásul nemcsak erősebb a normál énjénél, de még extra támadásokat is bevethet. Egészen spéci dolgokat is, amiket azonban előbb meg kell tanulnia. Ebben lesz segítségére az első részből már ismerős Jós totem, aki a fémfejek puhításánál előkerülő ún. koponyakövekért cserébe oktatja őt.

Hit the Road Jak

A városba kikerülve azzal is szembesülnünk kell, hogy valóban egy nagyvárosban járunk. A játék legelején ugyan néhány kerület le van zárva előttünk, de még így is lejárhatunk a lábukat... azaz lejárhatnánk. Itt jön a képbe a Grand Theft Auto: a távolságok leküzdéséhez bármikor zsákmányolhatunk egy antigravitációs járművet. Az izlésünktől függ, hogy épp egy kétszemélyes Flyer vagy Cruiser sofőrét penderítjük ki a volán mögül, netán inkább egy Zoomer típusú robogóra pattanunk fel. A rendőrökkel nem kell törődni: oda se bagóznak a tolvajokra, vagy a cserbenhagyásos gázolókra. Csakis attól lesznek idegesek, ha valakit legyilkolunk, netán velük packázunk. Piros rendőrségi járgányt lopni tehát nem célszerű, sőt a karambolt is kerülni kell velük, továbbá a rendőrt gázolni sem tanácsos, mert ez mind körözést von maga után. Igaz, hamar lekerülhetünk a Krimzon örök feketelistájáról: elég meghúznunk magunkat valami csendes helyen, vagy áthajtani a város egy másik kerületébe, és máris tovaszáll a karhatalom haragja.

A városban való tájékozódásban nagy segítségünkre van a radar, ami riadó esetén pirosan villog, és a Metal Gearhez hasonlóan nemcsak az ellenség helyzetét mutatja, hanem azt is, hogy a katonáknak mekkora látóterük van. Még fontosabb, hogy a radaron mindig láthatjuk, hogy a történet adott fázisában melyik helyre célszerű ellátogat-

nunk. Míg a játék első részében több dolgot tehettünk meg egyszerre, most sokkal lineárisabb a sztori. Megint csak a GTA-t lehet felhozni mintának: küldetéseket kapunk különböző szereplőktől, s maximum annyira van beleszólásunk a kronológiába, hogy esetenként 3-4 helyre is ellátogathatunk, s mi választhatjuk meg a sorrendet. A radaron a térkép együtt fordul a nézettel, így a tájékozódás gyerekjáték. A rendszer tervezői nagy szolgálatot tettek azzal, hogy a célpontok ikonjai nem azt mutatják, merre van légvonalban az adott hely, hanem hogy a következő sarkon merre kell fordulnunk az

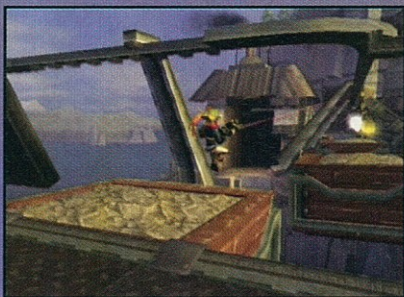
DARK JAK

A Sötét Oldalnak is megvan a bája

Elegendő Sötét Eco begyűjtésével a képernyő bal alsó sarkában megjelenik Dark Jak feje, ami jelzi: hősünk átalakulhat a sötét énjévé. Átalakulva nemcsak izmosabbak leszünk, hanem a Jós totemnél megvásárolt képességeket is bevethetjük. Kicsit mondjuk vicces, hogy a legolcsóbban megvásárolható Dark Bomb közülük az igazán használható.

Dark Bomb (25 kristály): Felugrás után a Négyzettel egy bombát dobhatunk le, ami minden ellenfelet elpusztít a környéken.
Dark Blast (200kristály): Jak felütését (Négyzet, majd X) extra energiával ruházhatjuk fel.

Invincible Dark Jak (200 kristály): Jak sötét énje sérthetetlen.
Dark Giant (100 kristály): Dark Jak óriássá változik.





elérésükhöz. A város teljes térképe behívható ugyan a Pause menüből, de nyugodtan megbízhatunk a radarban: mindig a legrövidebb útvonalat mutatja. Az első célpontot az ősz szakállú Kor adja meg, s a városban működő titkos szervezet második emberéhez, Tornhoz irányít minket. Torntól kapjuk az első komolyabb küldetést: hogy megnyerjük a bizalmát, el kell látogatnunk a város falain kívül eső óvárosba, s el kell onnan hoznunk Praxis báró zászlaját.

Az ellenségünk ellensége a barátunk, szokták mondani, s ezen az alapon kényszerű szövetségesként köszönhetjük a város alvilági főnökét, Krewt is, akinek az alakját alighanem a Dúne Vladimir Harkonnenéről mintázták. Az elkorcsosult hájpacni a város köztörvényes üzemeltetője egy mulatót, s általában a testőrével, Siggel mutatkozik. Sig első pillantásra elég agresszív fickónak tűnik, de miután sikereket értünk el a fémfejek levadászásában, az öreg harcosnak nemcsak az elismerését, hanem a barátságát is elnyerjük. Krew a különféle megbízásain kívül fegyverekkel is ellát minket, ami megint csak egy új elemmel bővíti a játékmenetet. Lehetett ugyan az első részben is lövöldözni egy keveset, de azért mégiscsak más, hogy bármit előlránthatjuk a puskánkat. Haven City főmérnökével, a kissé paranoiás Vinnel is megismerkedhetünk, aki szakértő kutatója

FEGYVEREK

Testápoló kézikészülékek

A Jak II-ben összesen négyfajta fegyvert lehet szerezni, melyek közül egyszerűen a D-pad irányjaival válogathatunk.

Scatter Gun: Ez a fegyver gyakorlatilag shotgunnak felel meg, a nagy szórása miatt egyszerre több ellenfél is leteríthető vele. Hátránya, hogy nem visz túl messzire, és sokáig tart újratölteni. Ámbár ez utóbbi egy upgrade-del meggyorsítható.



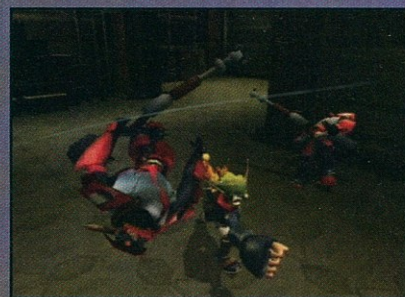
Blaster: Tizenöt helyett akár száz méterre is elvisz a Blaster, viszont pontosan kell vele célozni. A fegyverre szerelt lézeres célzó ehhez nagy segítség, ami mellesleg azt is mutatja, hogy függőlegesen merre célozunk. (Automatikusan a lehetséges célpontokra tart.)



Vulcan Barrel: Igazi mézszárlást lehet rendezni a Vulcannal, viszont amilyen szaporán tüzel, olyan hamar ki is ürül. Csak teljesen betárazva érdemes egyáltalán elővenni.



Peace Maker: Elektromossággal töltött részecskéket lő ki, s ha az eltalált célpont közelében több ellenség is van, azokra szépen átível a töltés. Remek fegyver, kár hogy felfejlesztve is csak 10 egység lőszer adagolható bele.



A LENYÚLHATÓ JÁRMŰVEK

Gyalogolni jó! (de vannak hatékonyabb eljárások is)

Az antigravitációs járműveknek két üzemmódjuk van: magasan és alacsonyan repülés. Mindkét üzemmódban egyaránt könnyű bal- esetet okozni, mert a földön a gyalogos-, a levegőben pedig az autóforgalom nagy. Mégis: mivel a gépeket könnyű leamortizálni (a robotok például azonnal felrobbanhatnak egy frontális ütközéskor), talán inkább a gyalogosok elütése kifizetődőbb. Igaz, akkor sincs tragédia, ha már gyanús füstfellegek csapnak fel a gépből: olyan szélesebben lehet átnyergelni egy másik járgányra, hogy szó szerint a lábunk nem éri a földet.



az Eco mibenlétének, s mivel tisztában van vele, milyen veszélyt jelenthetnek a Sötét Ecoval táplált fémfejek, tőle is kapunk rázós megbízásokat. Tudós barátunk szükség szerint egy Titán öltözettel is megajándékoz minket, amely lépegető anyagmegmozgató eszközként és búvárruhaként is beválik.

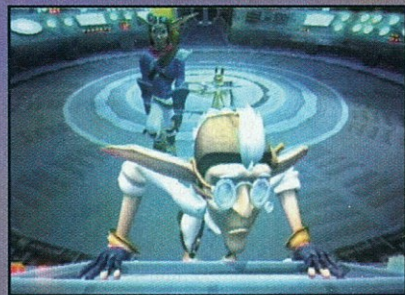
A cselekmény előrehaladtával aztán kiderül, hogy a fémfejek nem másból, mint Praxis bárótól kapják a Sötét Eco. Az omladozó óvárosban nagy meglepetésre rábukkanunk Samos kissé leamortizálódott állapotú házára, ami megint csak meghökkentő: valójában térben nem is utaztak hőseink sehova, épp csak az időben. De mit keres a jövőben Samos fiatal éneje Shadow fedőnéven, az ellenállás fejeként? Idővel megtudjuk, mint ahogy arra is fény derül, hogy Torn valaha a Krimzon katonák főnöke volt, de elege lett az erőszakból. A helyébe lépő Erol ugyanakkor teljesen ősrült, és mellesleg a városlakók közt igen népszerű – és erősen frusztrálja a játékos – versenyek bajnoka. Mondani sem kell: a speciális járgányokkal megrendezett versenyen így nekünk is indulnunk kell. A

versenyés technikai háttérét nem meglepő módon Keira biztosítja, aki még egy érdekes eszközzel is ellát minket: egy légdeszkával, amivel Tony Hawk babérajaira törhetünk.

Ez aztán a Jak-pot!

A játék alkotóinak nem titkolt szándéka az volt, hogy olyan platformjátékot készítsenek, amiben akkora mozgásszabadságot biztosítanak a játékosnak, amekkorát csak lehet, és egy-egy problémára többféle megoldás is létezen. És valóban: lelőhetjük az ellenfelet, de be is moshatunk neki, valaminten járművel elűthetjük, vagy ha úgy tartja úri kedvünk, egy speciális mozdulattal a légdeszkával is elsodorhatjuk. A játék sosem kényszeríti a játékos kényszerpályára, és talán ez a legklasszabb az egészben.

A játék minden porcikáján az látszik, hogy maguk a tervezők is hardcore játékosok, s ezért jól tudják, mi az, ami frusztrálja a játékos, és mi az, ami érdekes kihívás. Erről már csak az is tanúbizonyságot ad, hogy még a tanulás is olyan pályán zajlik,





↻ Lézeres győgymód Jak sajátos értelmezésében

ami abszolúte izgalmas, és tulajdonképpen minijátéknak is beválik. Amikor egy új fegyver kezelését kellett megismernem, hiába teljesítettem már rég a kötelező szintet, nem tudtam otthagyni a löteret, míg legalább valamilyen érmét be nem gyűjtöttem. Mire valódi célpontokra lőhettem, már mestere voltam a fegyverhasználatnak.

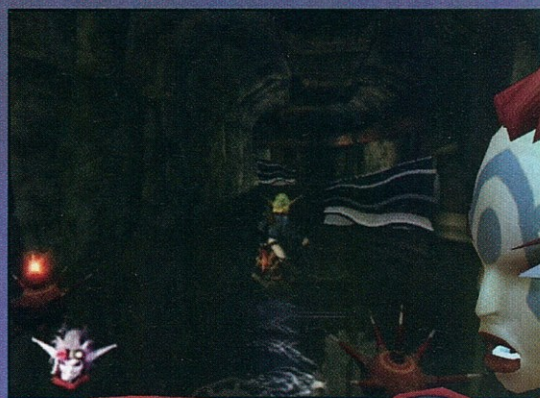
A tudásra mondjuk szükségem is volt. A küldetések nehézsége ugyanis nagyon jól „be van löve”. Különösen tetszett, hogy a kihívások alkalmazzanak a beszerezhető cuccokhoz. Miután megkaptuk a nagy szórást Scatter Gunt, a következő küldetésben mindjárt nélkülözhetetlenné is válik, hiszen tömegesen támadnak a fémfek. Ugyanakkor távolról tüzelő ellenséggel nem találkozunk mindaddig, amíg meg nem kapjuk a lézeres célzóval is felszerelt Blaster fegyvert. A játszhatóságot szolgálja az is, hogy a játék most sem számol életeket, és emellett sűrűn vannak ellenőrzési pontok meghalás esetére, a keményebb szakaszoknál pedig mindig találunk ládákat, amelyekből energiát és Sötét Ecot üthetünk ki.

A küldetések sokszínűsége szintén figyelemre méltó. Néha megváltozik a nézet, és klasszikus 2D-s platformjátékká vedlik át a játékmenet, máskor meg egyértelműen az akció elem dominál. Szabadon csapongtak a pályatervezők a különböző műfajok között, s ebbe az is beletartozik, hogy újszerű fejtörők kiagyalására is futotta az erejükből. A teamhez csatlakozott a Sonic játékok mögött álló géniusz, Hirokazu Yasuhara is – neki köszönhetjük többek közt azt az érdekes feladatot, amikor egy mérgező mocsár felett lebegő ládákat úgy kell széthajtogatnunk, hogy azokból átjárót építsünk. Egyszerű, de mégis zseniális.

↻ Ezt a rázós behemótot jobb lesz kikerülni



A Jak II nemcsak roppant szórakoztató, de gyönyörű is. Mondjuk a Naughty Dog könnyű helyzetben van, mióta a Sony belső fejlesztőjévé avanszált, hiszen az anyacégen belüli teamek megosztják egymás közt az egyszer már bevált dolgokat (így például a Jak II hangjai ugyanazokkal az eszközökkel lettek előállítva, mint amit a Mark of Kribe használáltak), és baráti kapcsolatot ápolnak a Ratchetet készítő Insomniac csapatával is. A profi háttér pedig egyértelműen meglátszik a végeredményen. Csodálatos, ahogy változnak a nappalok és az éjszakák, ahogy lemegy a Nap és feljön a Hold (jóllehet véleményem szerint túl hosszúak az esték, ami egyes pályákon kissé idegesítő), és az a rengeteg fény, ami az éjszakai városképet tarkítja. A helyszíneken apró, ám nagyon ügyes részletek teremtik meg az atmoszférát: törmelék hullik alá a dűledező óváros falairól, az erdőben pillangók repkednek, stb. A hangulatnak nagy lökést ad a Naughty Dogra jellemző humor is. Egyrészt már a küldetések némelyike is elég idióta (misztikus lencse, kristály, és fogaskerék kell ahhoz, hogy egy monumentális gépezetet hozzunk működésbe, aminek mindössze annyi a célja, hogy rámutasson egy templomra), másrészt verbális poénokkal is teli van a játék. Dexter beszólásai, és szövegei szokás szerint már-már fárasztóak, s nemcsak a közjátékoknál, hanem menet közben is folyamatosan nyomja a pitét, látszólag spontánul. Az egyik versenyen előttem robbant fel valaki, mire a Dexter egy jókedvű „viszlátal!” nyugtázta az eseményt. Az epizódszereplők hasonlóan vicces karakterek tudnak lenni. Egy ízben például egy berezelt, de Dexterhez hasonlóan nagy pofájú utaszt kell kísérgetnünk, aki laza stílusban kommentálja a munkáját: „Na ez most nagyot fog szólni! – figyelmeztet minket, majd ha nem sietünk elég távol, kárörvendve jegyzi meg: „Ez most jól fejen talált! Legközelebb majd hallgatsz rám.”



AZ ELŐDÖK CUCCAI

Gyűjtsd össze mind!

Az Elődök misztikus gömbjeit (amiket mondjuk inkább lehetne tojásnak nevezni) szorgalmi feladatként lehet gyűjteni. Mind-egyik helyszínen általában eldugott helyen találjuk őket, továbbá a városban járva minijátékokkal is nyerhetünk párat. A kivetítőknél indítható minijátékok tulajdonképpen arról szólnak, hogy valahol a városban megjelenik egy gömb, amit egy pillanatra láthatunk is, s nekünk adott idő alatt meg kell azt találnunk. A begyűjtött gömbökért különböző titkokat – többnyire haszontalan cheateket – kapunk.



Persze az engine már kész volt, úgyhogy az első rész után nem is lehetett kétséges, hogy a játék külseje és hangzása nagyon ütős lesz. A játékmenetben történt változások azonban annál inkább meglepőek. Le a kalappal a Naughty Dog előtt. Bár megteheték volna, hogy az első rész sémáit újra felhasználva egy „sima” folytatást készítenek, ők meg merték kockáztatni, hogy teljesen új elemeket építsenek be a folytatásba. Az ő esetükben pedig úgy tűnik, igaz a mondás: aki mer, az nyer!

■ V.Z.

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████



MEDAL OF HONOR - RISING SUN

TÍPUS: FPS

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ: ELECTRONIC ARTS LA

SZÁRMAZÁS: EGYESÜLT ÁLLAMOK

HANGRENDSZER: PRO LOGIC II (THX)

TESZTPÉLDÁNY: PAL

JÁTEKOSOK: 1-4, 1-8 ONLINE

MEGJELENÉS: 2003.11.28. (PAL)
2003.11.11. (NTSC)

WEB: www.eagames.com/official/moh/risingsun

TESZT A DVD-N!



■ MIKOR AZ ALVÓ OROSZLÁN HASÁRA SÜT A FELKELO NAP

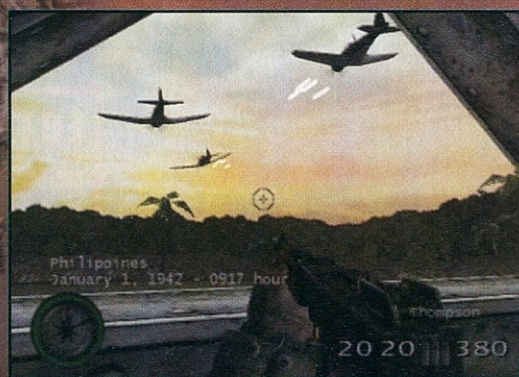
MEDAL OF HONOR RISING SUN



Japán keze még tiszta volt a háború vévétől 1940. szeptemberében, mikor Németországgal és Olaszországgal karöltve háromhatalmi egyezményt kötött. 1941. december 7-én viszont a japán légierő megsemmisítő csapást mért a Hawaii szigeteken lévő Pearl Harbor támaszpontra, ahol a csendes-óceáni amerikai hadiflotta jelentős része tartózkodott. Öt amerikai sorhajó elsüllyedt, 2403 ember meghalt, a sebesültek száma ezernél is több volt. Ezzel az akcióval Japán aktív részesévé vált a II. világháborúnak – valamint kiprovokálta Amerika hadba lépését is.

Pearl Harbor gondosan elő volt készítve. A Hawaii-szigeteken akkoriban már 90 ezer japán élt, s a hadikikötő környékén dolgozó japán halászközösségek jelentéseiből a vezérkar már az akciót megelőzően jól ismerte a kikötő és az öböl minden szegletét. Arról is

lehet olvasni, hogy helyi japán parasztek a hadikikötő közelében fekvő cukornád-ültetvényeken 4-5 méter széles, és 30-40 méter hosszú csapásokat vágtak, melyek a levegőből nézve hatalmas nyíljelzéseként mutaták a támadási célpontok irányát. Ilyesmikről persze nincs szó a Medal of Honor – Rising Sun történelmi információi között. A második küldetés valahogy így kommentálja a történetet: „Bár a Pearl Harbor elleni támadást nagy taktikai győzelemként tartja számon a történelem, mégiscsak a legnagyobb taktikai hibák egyike volt. A pusztítás egy megosztott nemzetet egyesített, s a háborúba való azonnali belépésre kényszerítette Amerikát, melynek erőfölénye, ipari kapacitása viszont elkerülhetetlenül Japán vereségét okozta.” Eddig a fordítás a missziókhöz tartozó, hazafias indítatású háttéranyag szövegéből. Az említett erőfölény három és fél évvel később





⬆️ A Pearl Harbor elleni támadás kétségtelenül a játék leglátványosabb része...

Hiroshima és Nagaszaki kapcsán kétség-telenül beigazolódott – ám addig nem fogunk eljutni a játék során. Nem is érdemes több szót vesztegetni a történelmi háttérre – mert nem egy VALÓDÍ történelmi játék a kritika tárgya. A MoH egy historikus köntösbe bújtatott FPS, semmi más. A kézzelfogható játék nem a második világháborút, hanem a csatatéren való gyilkolás aktusát mutatja be. Konkrétan azt, hogy mikor, melyik eszközön, milyen gyakorisággal érdemes meghúzni a ravaszt. Ami akár még építő jellegű is lehetne, ha nem egy ámokfutó tömeggyilkos szokásaihoz igazodna.

Nem játékos, önkéntes vagy!

...hangzik a MoH hivatalos angol reklámszlogenje. Ha valamihez, hát a folyamatos életveszély illúziójának keltéséhez nagyon értenek a sorozat fejlesztői. A Rising Sun a hagyományokhoz hűen a már jól ismert izgalmakat ébreszti a játékosban: stresszt, feszültséget, háborús hangulatot a TV előtt. Valamint a virtuális gyilkolás valóságos kéjérzését is. A játékmenet minimális újításokkal bővült, lényegében ugyanaz maradt: az ellenséget kell kilenc misszió keresztül megszárolni. Ez a kilenc pálya egyébként eléggé kevés: a tavaly PC-re kiadott MoH Spearhead is ennyit tartalmazott, csak hogy az kiegészítő küldetésecsomagként került forgalomba – a Rising Sun ellenben komplett játékként. Az első pálya a korábbi epizódok (partraszállás, ejtőernyős bevetés) mintájára indul. Itt is egy nagyszabású esemény, jelen esetben a drámai légicsapás passzív résztvevőjeként pottyanunk a történetbe. A játékos egy tengerészgyalogos bőrében ébred, kinek hajóját találat érte. Hangulatfokozásként percekig fegyver nélkül futkos a süllyedő hajó pánikba esett legénységével együtt, szintről szintre halad, feljebb és feljebb, egészen a fedélzetig, ahol aztán aktívan bekapcsolódik a légelhári-

tásba. A MoH-család új tagját nemcsak az első pályán, de a későbbiekben is régi ismerősként üdvözölhetjük.

Barátunk nem sokat változott az évek során, s megtartotta egyik legfontosabb jellemzőjét is: vér még mindig nem folyik benne. Főbelövés esetén is csupán a katona sisakja esik le. Hogy ez jó vagy rossz-e, nehéz eldönteni. Sokan hiányolják a vért, mások szerint viszont az ámokfutás így kevésbé károsítja az elmét. Talán a kérdés hiábavalóságát igazolja, hogy önfelédtt játék közben fel sem tűnik a vér hiánya, annyira magával ragadó tud lenni a folyamatok henteselése. A vérszegénység nál sokkal zavaróbb, hogy a hullák még mindig rövid időn belül elpárolognak a földről. Ez is valószínűleg a jó öreg grafikai motor (ugyanaz dolgozott a Frontline alatt) sajátossága. Akárcsak a falon átlógó testrészek és puskacsövek. Különösen illúzióromboló, mikor belép az ember egy házba, és ott azt látja, hogy a japán katona deréktől lóg ki a padlóból, rángatózik, mert menne tovább, de beszorult valahogy. (Humánus játékos szíve elszorul ilyenkor, és egy gyors lövéssel segít a bajbajutottnak.) A látványt illetően egyértelmű csalódás a Rising Sun. Fikarcnyit sem szépült a Frontline óta, sőt ellenkezőleg, szinte csúnyább, hanyagabb lett. Persze a bevezető animáció kellőképpen lenyűgöző, filmszerű és töltés közben is giccsesen szép állóképeket látni – ám maga a játék szögletesebbnek, szintelenebbnek tűnik elődjénél. A bevezető nézelődés a hajón, majd az azt követő repülő-vadászat még tetszetős, de később sok helyütt elnagyolt, túlzásúfolt helyszíneken kell lövöldözni. Elvértve azért mutatós a környezet, jólesően világos a pálya, zöldell a fű és burjánzik a növényzet. Az éjszakai tájak ugyanakkor meglehetősen kiábrándítóak. Szingapúr is csak elsőre hangzik jól; az utcán dobozokban áll a gyümölcs és a döglött hal, a házakon színes lámpionok lógnak, egy fél perc erejéig még



⬆️ A Zerók esélye nem teljesen zéró

riksán is lehet utazni... más érdekességet azonban nem látni, interaktivitásnak nyoma sincs. A grafika is mérföldekkel elmarad, mondjuk a Timesplitters 2 minőségétől.

Pozitívum, hogy sok természeti elemet alkalmaztak a játékban – az viszont már sajnálatos, hogy ezek többsége igencsak szintetikus állagú. Találunk jó ötleteket, például a dombtetős részt, ahol alulról támadva kell elfoglalni egy főntről tüzelő gránátvetőt. A fák levelei itt is csak merev zöld foltok, de legalább süt a nap, kék az ég, s a meredek terepen elhelyezett jókora sziklák fedezékéből élvezetes tűzharcra nyílik lehetőség. Jó néhány szórakoztató elemet vonultat fel a Rising Sun, de hibái és elmaradott grafikája rengeteget rontanak a színvonalán.

Japánok a föld alól is

A MoH sorozat folytatásához az egyre inkább unalmassá váló németek helyére új világháborús bűnbakot kellett találni. Így most japán szörnyetegek támadnak a játékosra minden bokr és sarok mögül. (A dzsungelben még földre ásott lyukakból is.) Sokuk ruházata hatalmas zöld falevelekkel

⬆️ Rejtélyes öngyulladás-est a Fülöp-szigeteken,





Multiplayer - a sorozat történetében (konzolon) először.

álcazott, így a barna földút közepén őket lehet legkönnyebben észrevenni. A többi japán katonát viszont, nagyobb tűzharcokban, kényelmesen össze lehet keverni saját társaikkal. Ez túl nagy gondot nem okoz, mert lehet lőni mindenkire: a japánok ugyanis mind elhullanak, a barátaink meg csak felfogják a golyót, de nem sebesülnek meg tőle. Ez persze vérlázító képtelenség – talán a „kedvezőbb játszhatóság” érdekében hozott kompromisszumként magyaráznák az EA műhelyében. Vannak azért jobban sikerült megoldások is. Igazán félelmetes, ahogy a japánok puskájukra erősített szuronnal támadnak. Mivel a szurony nagyon nagyot sebez, ez számos izgalmas szituáció forrása. A játékos csak hátrál, hátrál, idegesen tölti újra fegyverét, és várja, hogy végre beleereshessen egy sorozatot a samurájkarddal vagy szuronnal feléje rohanó katonába. Előfordul, hogy gép által vezérelt társunk egy-egy japán erejéig leveszi a vállunkról a harc terhét. Ez sokszor nagy segítség, még ha nevetségesen is néz ki, ahogy bajtársunk közelharcba bonyolódik az ellenséggel. A harcoló felek viselkedése teljesen valóságos. Másodpercekig csak állnak egymással szemben, esetenként oldalt vagy háttal. Aztán az egyik megüti a másikat, majd egy ideig megint nem történik semmi – végül meghal a japán. Érdekesen működnek az ellenség érzékszervei is. A japánok néha jól hallanak, néha süketek. Egyszer messziről észrevesznek, és már helyezkednek is, máskor



az orrukig sem látnak. Előfordul, hogy egy katona mozdulatlanul szemléli, ahogy társa holtan rogy össze mellette (biztos sokkot kapott). Hasonlóan nevetséges eset az is, mikor bajtársunk egy tank tetején várja, hogy a lánctalpast újjára indítsuk. Nehéz őt megközelíteni, mert a szemben lévő ház ablakából kitartóan tüzel az ellenség. A vicc az, hogy csak ránk lő, a társra nem. A program szempontjából ez érthető, rá még szükség lesz a scriptelt (előre letárolt) jelenetnél, mikor a tank végiggördül a házak között. Valószínűleg az is, hogy az ellenséget esetenként még három golyó sem képes lábáról ledönteni, de egyetlen csapás a puskatussal bármelyiket azonnal jobb létre szenderíti.

Kacsaringós egyenes

A pályák szerkezete kisebb kozmetikázáson esett át. Látszólag szerteágazók lettek, valójában lineárisak maradtak. A bokrok két oldalról még mindig áthatolhatatlan falként gátolják a szabad mozgást, haladni csak az előre megadott úton lehet. Ahol ez mégsem így van, ott sokszor alig látni a dzsungel zöldes-barnás, pixeles növényeitől. A készítő próbálták orvosolni a MoH régi problémáját, a lineáris terepek egyhangúságát. Ennek eredménye, hogy most nem teljesen kötött az útvonal. Rengeteg az elágazás, sokfelé lehet menni, akár még eltévedni is. Csak hogy a kitérők némelyike zsákutca, a többi meg egy korábbi helyre vezet vissza. Kijáratból mindig csak egy van, akár egy labirintusban. Ezzel a trükkel kétszertelenül sikerült fokozni a szabad mozgástér képzetét, de a kötött útvonalon történt módosítás csak félmegoldáshoz vezetett. A helyes irány gyakori elvesztése a szépnek korántsem mondható környezetben, könnyen elveheti a kedvet a játék folytatásától.

A gyakori elágazások értelmét az extra feladatok adják, ezek új szereplői a soro-



zatnak. Minden küldetésben van valami teljesíthető plusz, mint pl. iratok összegyűjtése, öt fogoly kiszabadítása vagy objektum megsemmisítése. Némelyik feladat útbá esik, de van, ami csak teljesen félreeső pályaszakasz bejárásával teljesíthető. A zsákutcákat a sok elszórt lőszer és gyógyító csomag miatt is érdemes lehet látogatni. Örvedetes, hogy legalább a játék nehézségi szintjét ért újítások remekül sikerültek. Továbbra is három választható fokozat maradt a játékban (a legnehezebb már rendesen megijeszti a játékost), a hasznos változtatás pedig az, hogy pályánként elhelyeztek több mentési pontot is. Ezeknek egy része rejtve van, a többi viszont keresztezi utunkat. Felettébb célszerű megoldás ez, ugyanis hidalja át a PS2-es Frontline idegölő újakezdési kényszerét és a PC-s Allied Assault folyamatos gyorsmentési lehetősége közt tátongó szakadékot. A Rising Sun mentési pontjait fehér fényfelvillózó telefonkészülékek jelzik. Ezek a legválogatosabb helyeken fordulnak elő: lépcső mögött, barlang üregében, dzsungel sűrűjében vagy akár templom oltáránál. A készítő pontosan tudták, hol lesz szükség mentésre, ezért a véresebb összecsapások előtt, vagy ha már vérszenes fagy az energia, biztos akad egy távbeszélő a közelben.

Vegyesköret

Talán a játék relatív egyhangúságát kompenzáló, a korongra gazdag extra tartalom került. A korábbi részekhez hasonlóan most is minden küldetést egy fekete-fehér archív videó vezet elő. A filmrészletek látványos bombázásokat és híres politikusokat mutatnak, miközben egy narrátor a háború aktuális állapotára vonatkozólag közöl információkat. Tartozik a missziókhöz úgynevezett storyboard is, ami a fejlesztés közben készült skicceket mutatja be. Az eredetileg különálló, vázlatos

A híd nem a Kwai folyón van - és nincs is túl messze.





Charlie at twelve!

képkockákat összevágták nézhetőre, plusz aláírták a párbeszédet és a lövések hangjait is. Így pihenéskeppen, míg bekap valami harapnivalót az ember, fekete-fehér ceruzarajzfilm FPS-el szórakoztathatja magát. Ennél érdekesebb azonban a minden küldetésnél megtalálható Letters from home menüpont. Itt főhősünk az otthonról kapott leveleit olvassgatja, melynek tartalmát a levélíró lánytestvér előadásában halljuk. A sorok egyfajta korabeli amerikai hangulatot tükröznek – az anyaország háborúval kapcsolatos vélekedését és szokásait taglalják familiáris stílusban. „Nagyon hiányzol, szörnyű lehet ott Neked! ... Láttuk az újságban, mi történt! ... Anya nagyon izgul. ... A toborzóirodák előtt sorok állnak. ... Anya fent akarja hagyni a karácsonyi díszeket, míg haza nem érsz.” A felolvasások hallgatása közben propaganda-plakátok és újságcímlapok úsznak át a képernyőn. Jól megírt, gondosan kivitelezett szekció ez, de végeredményben csak egy bónusz adalék, aminek nincs sok köze a játékhoz. Annál több van a végre megtalálható Two player campaign és Multiplayer opcióknak. Sok éves adósságot törleszt ezzel a MoH a PlayStation2 tulajdonosok felé. Kilenc helyszínen, akár négy fő számára adott a lehetőség többjátékos meccset vívni. (Ez lehet deathmatch és csapatverseny is.) Két személy játszhat kooperatív módban is, ami igazán remek szórakozás. Ugyancsak fontos újítás, hogy megfelelő kiegészítők birtokában online küzdelmekben is részt lehet venni, vagy akár más játékosokkal társalogni, „chatelni”. A programból most sem maradtak ki a statisztikák, melyeken a missziók alatt elért találati eredményeket lehet figyelemmel követni.

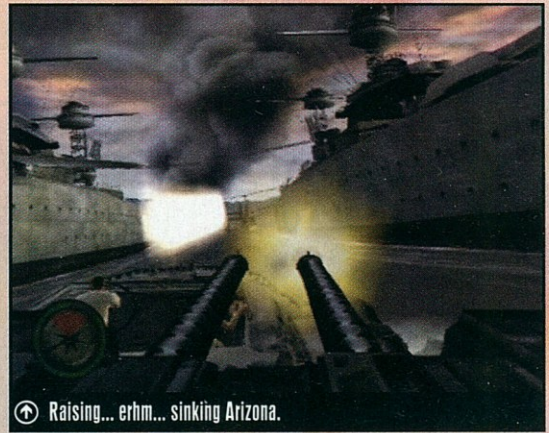
A zene ereje

Ha valamit okvetlenül dicsérni kéne a MoH sorozatból, a hanganyag minden-

képpen érdemes lenne rá. Aki a Frontline zenéjét kedvelte, most sem fog csalódni. Különösen akkor nem, ha módja van kihasználni a program Dolby Pro Logic II támogatását. A Rising Sun kétszer annyi zenét tartalmaz, mint elődje, az egyéb hangok, zörejek száma pedig négyszersére emelkedett. Az audio szekció felelősei nem bízták véletlenül a dolgot: két nagy utazást is tettek, egyet Arizonába, a másikat Kaliforniába. Mindkét helyen fegyvereket próbáltak, lőttek különböző nemzetek puskáival, éles és vaktölténnyel, eltérő helyszínek és időjárási viszonyok között. Két designer a csendes-óceáni térségben, Pearl Harborban dolgozott, ahol információk után kutattak és hangmintákat rögzítettek. A Rising Sun zenéjét a korábban már több moziban is közreműködő Hollywood Studio Symphony rögzítette. Ők játszották el többek közt a Hatodik érzék, a Schindler listája és Az örület határán c. filmek szövegét. Most Christopher Lennertz zeneszerző erőteljes és lendületes, egyszersmind kissé gyászos háborús kompozícióját adták elő. Játék közben a zene tempója a feszültség mértékéhez igazodva hullámzik, témái rendszeresen változnak. Klasszikus motívumai jó érzékkel illusztrálják a frontvonalon uralkodó drámai hangulatot, ami tisztességesen megemeli az egész játék értékét is.

Kóla, puska, kontroller

Sok-sok, vitathatatlanul szórakoztató, golyószórással töltött órát követően sem árt megbolygatni a MoH sorozat kapcsán felvetődő morális problémákat. Ezek azok a kérdések, melyek a legtöbb játékost bizonyára hidegen hagyják. Mint azt a japán fiatalembert is, aki egy internetes fórumon kínai beszélgetőtársát csitíttgatta, mert az kifakadt a Rising Sun kapcsán az amerikaiak ellen. Szinte bizonyos, hogy rájuk nincs



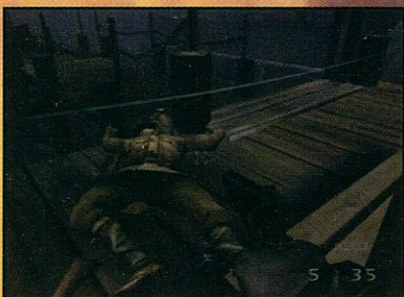
Raising... erhm... sinking Arizona.



A zsebtank segítőkész barát, hasznos fegyvertárs.

szélsőségesen káros hatással a MoH-sorozatban való folyamatos gyilkolás, vagy a japán és a német nemzet egyoldalúan általánosító ábrázolása. Valószínűleg az európai közönség többségének sem torzul a vilásképe egy kiadós MoH lövöldözés által. Csakhogy a Medal of Honor elsősorban az amerikai vásárlóréteget tartja célkeresztjének középpontjában. Azon fiatalokat, akik a statisztikák szerint leginkább fogékonyak az erőszakra. Nekik gyártják, az ő hazafias érzelmeiket táplálják a játékkal. De vajon egy tudatlan amerikai kölyök, aki ügyet sem vet a korhatáros jelzésre, mikor fog rádöbbedni, hogy a Rising Sunból megismert japánok a valóságban nem is mind könyörtelen, vérengző harcosok? Vagy arra, hogy igazi háborúban a küzdő felek esetenként akár meg is kegyelmezhetnek egymásnak? Az EA is rájöhetne már: egy FPS nem attól lesz jó, hogy valós nemzetek valós háborúit dolgozza fel. Mi szükség arra, hogy emberek kaszaboljanak a játékosok, mikor rosszindulatú idegen lényekkel is megtehetik ugyanezt? Elég a Serious Sam vagy a Halo példájára gondolni. Hiába próbálja a Medal of Honor számos második világháborús helyszín és fegyver felsorakoztatásával a realitás látszatát kelteni. Ott bukik el, hogy mindeközben nem törekszik hiteles játékmenetre és a történelmi események objektív, több szempontból való bemutatására.

■ RH



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████



TESZT

PRO EVOLUTION SOCCER 3

TÍPUS: SPORT/FOCI
KIADÓ: KONAMI
FEJLESZTŐ: KCET
SZÁRMAZÁS: JAPÁN
HANGRENDSZER: SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY: PAL (60Hz)
JÁTEKOSOK: 1-4
MEGJELENÉS: 2003.10.17. (PAL)

WEB: www.pes3.net

TESZT A DVD-N!



A KONAMI MEGINT BOMBAGÓLT LŐTT

PRO EVOLUTION SOCCER 3

A magyar játékosok azon szelete, aki él-hal a labdarúgásért, abban a „szerencsés” helyzetben van, hogy – durván számolva – a videojáték-ipar igazi robbanásának kezdete, azaz a '80-as évek óta kizárólag az önnön keze által vezérelt magyar csapatokért szoríthat egy-egy virtuális nemzetközi, avagy világszintű megméretetésben. Az ezerszer is megfogadott, de soha be nem váltott ígéretek, a kezdetben erősnek és magabiztosnak mutakozó, de a végelszámolásnál mindig harmatgyenének bizonyuló csapatok miatt mindig kénytelenek vagyunk jó adag keserűséggel a szívünkben a játékokhoz fordulni, és ott – hacsak a saját mikrokozmoszukban is – de kiküszöbölni a rajtunk is esett csorbát. Most sem leszünk ott a 2004-es portugáli-

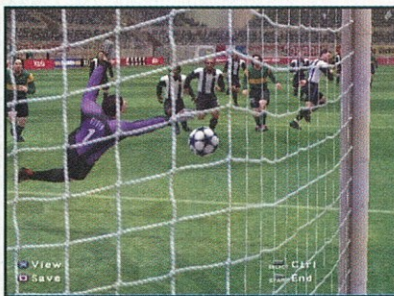
ai Európa-bajnokságon, ideje hát, hogy egy jó fociprogram után nézzünk és rendezzük az erőviszonyokat – és erre keresve sem találhatnánk alkalmasabb jelentkezőt, mint a Konami Pro Evolution Soccer sorozatának legújabb, harmadik részét.

A játék előző két inkarnációja – teljes joggal – nagy sikert aratott, így óriási várakozás előzte meg a legújabb változatot is. Az októberi piacra kerülés előtt nem sokkal a Konami mosolyogva jelentette be, hogy túllépték az egymilliósi előrendelési álmohatárt, ami már alapból garantálja a busás anyagi hasznot. (Összehasonlításképp: a második részből a mai napig valamivel több, mint másfél millió példány kelt el.) Ehhez még annyit érdemes hozzáfűzni, hogy a PES egyes részei a Japánban már jó ideje futó Winning Eleven-sorozat európai piacra átdolgozott változatai, így a PES3 tulajdonképpen a WE7-nek felel meg – amelyből a mostanában egyre inkább focilázbán égő keleti szigetországban a megjelenést követő három hét alatt szintén több, mint egymillió példány talált gazdára. Ezek az adatok a PS2-es változatokra vonatkoznak, de a sorozat történetében először a Konami PC-re is kihozza a játékot – igaz, csak jó egy hónappal a konzolos verzió piacra kerülését követően. Egy szóval is száz a vége, a Konami tokiói fejlesztőműhelye megtalálta

az aranytojást tojó tyúkot, vagy stilszerűben az aranylabdát fialó programozókat. (Minderre rátesz egy lapáttal, hogy szerkesztőségünk labdarúgást kedvelő tagjai között is ez a sorozat számít a kedvencnek, így a cikkleadási határidő első számú ellenségévé lépett elő...)

Szezon előtti tájékozódás

Első pillantásra semmi rendkívülit nem fogunk tapasztalni – a fő játékmódok gyakorlatilag változatlanok maradtak. A szimpla mérkőzésen kívül indíthatunk ligát, valamilyen kupaküzdelmet, vagy a karriernek megfelelő Master League módot. A liga ugyebár a bajnoki küzdelemnek felel meg, akár klubcsapatokkal, akár válogatottakkal nekifuthatunk. A kupák a kontinensbajnokságok és a világbajnokság megfelelői, némileg elferdített, de azért felismerhető néven és az azokon érvényes szabályrendszerrel futnak. Ennek megfelelően a világ-, és az Európa-bajnokságot, a Copa Americát, az Afrikai Nemzetek Kupáját, és a (fiktív, mert amúgy nem egy kalap alá tartozó) Ázsia-Óceánia Kupát játszhatjuk le. Utóbbi három nem a rendes forgatókönyv szerint zajlik, hanem csak az egyenes kieséses szakasztól kapcsolódunk be – ugyanis a programban nem szerepel a világ összes válogatottja, így elég foghíjas





↑ Eltérő méret és szín, ugyanaz a zseniális rúgótechnika

a mezőny. A Konami Cup névre hallgató küzdelemsorozat egy parameterezhető verseny, beállíthatjuk, hogy nemzetek, avagy klubcsapatok tornája legyen-e, illetve, hogy milyen lebonyolítási rendszer szerint történjenek az események (azt azért nem, hogy mondjuk Balaton A-ligának hívják). Ergo sehol semmi extra, minden maradt a régiiben.

Ami az előző rész óta jó alaposan felforgattak, az a Master League. Az alapkonceptió persze ugyanaz: a klub kiválasztása után kapunk egy nagyon gyenge játékoskeretet, az ezzel kisenvedett eredmények után pontok (pézd) üti a markunkat, amelyből egyre jobb játékosokat vehetünk. Tulajdonképpen egy ügyességi managerprogramról van szó, hangozzék ez akármilyen hülyén is. Amin változtattak, az maga a lebonyolítás rendszere, ugyanis kontinensünket négy fő régióra osztották fel, mindegyikben egy nyolccsapatos másod-, és egy tizennégy klubot számláló első osztályal. (A felosztás többé-kevésbé földrajzi szempontok alapján történt, kelet-nyugat-észak-dél vonatkozásban.)

A bajnokság mellett mindkét osztályban tartanak egy egyenes kiesési rendszerben zajlót, oda-visszavágós kupaküzdelmet is. A kiesés-feljutás rájátszással történik, az első osztály két sereghajtója és a másodosztály két éllovasa egy négyes csoportba kerül, ahol is mindenki játszik egy meccset mindenkivel, és az első kettő folytatja a magasabb divízióban. Joggal merülhet fel, hogy így lesznek olyan csapatok, amelyekkel nem is találkozhatunk, mert más régióba kerültek. Emiatt vezettek be két „nemzetközi” (azaz régióközi) kupasorozatot, amelyek tulajdonképpen a Bajnokok Ligája és az UEFA-kupa itteni megfelelői (WEFA Championship és WEFA Masters Cup), azokéhoz hasonló lebonyolítással. Természetesen minden győzelemért (sőt döntetlenért is) az eredménytől függő mennyiségű pénzüsszeg üti a markunkat (persze egy kupagyőzelemért sokkal többet perkálnak, mint egy bajnoki diadalért), amelyet a játékospiacra herdálhatunk el. Ez a fociprogramtól meglepően mélyreható rendszer hosszú időn át kellemes kikapcsolódást biztosít.

Hogyan fest mindez a számok és az adatok tükrében? Szinte minden egyes gárda a – nívósabb – európai bajnokságok élcsapatai közül kerül ki (így persze magyar nincs), egy-két esetben jobb kelet-európai gárdák is befértek (Sparta Praha, Szpartak Moszkva) és találkozunk a „na jó, ezeket még rakjuk be”-kategóriával is (pl. a Brescia vagy a Fulham). Utóbbiak nyilván a programozók szeszélyét tükrözik, a nyakamat rá, hogy a Brescia – lévén gyenge olasz középcsapat

– csak az ott játszó Roberto Baggio miatt kerülhetett be („Copfoska” biztosan valamelyik designer kedvence lehet). Akad két kakukktójás is, a PES United és a WE United (vajh’ mit takarhatnak e rövidítések?). Mivel a játékban összesen 64 klubcsapat szerepel, és ezek összlétszáma nem töltötte ki a régiókénti (14+8)*4, azaz 88 helyet, ezért itt kicsit kavrinyál a program, és így másik játék indítása esetén előfordulnak átfedések az egyes régiók közt – ugyanis frappáns megoldásként a fennmaradó három terület másodosztályait nem játssza a program (így takarítja meg a hibázó 24 helyet). A nemzeti válogatottak tekintetében a PES3 63 csapatot vonultat fel, de ebből csak 56 származik napjainkból, a maradék hét egy hajdanán világverő régió nagycsapat (pl. a brazil válogatott Pelével és Garrinchával, az argentin gauchók Maradonával, vagy a Cruyff félmjelezte Hollandia), akiket ráadásul nem is választathatunk alapból, hanem előbb meg kell nyernünk.

Annak ellenére, hogy továbbra is adott az igazi nevek használatáért felelős FIFPro licenz, sok játékos és klubcsapat nem az eredeti névén fut. A valódi nevek használata roppant szövevényes szerződésekből lehet ratifikálva, ugyanis míg a Barcelona holland külföldi név kamú nevek fut, addig a Feyenoordnak a csapatneve és a holland játékosnevei is stimmelnek, de az Ajax vagy a PSV Eindhoven már megint álneveken szerepel – vagy itt van a Lazio és a Juventus, viszont az Internazionale már Lombardia névre hallgat... Ne is menjünk ebbe bele, akit idegesít, annak ott a szerkesztő, amivel mindent és mindenkit átnevezhet, és ha kicsikét is tájékozottabb a labdarúgásban, könnyedén felismerheti az egyes csapatokat és játékosokat (pl. Rekordmeister – Bayern München, West London Blue – Chelsea). Ehhez a témához még egy adalék: a magyar válogatott nevei szinte tökéletesen klappolnak, csak szegény Lipcseiből lett Lipcesi, nyilván egy elírás miatt.

Újdonság a PES pontok bevezetése, amelyekhez hasonlóval az arcade-típusú sportjátékokban futhatunk össze, és nem takarnak egyebet, mint hogy a jó szereplésért a későbbiekben mindenféle extrákat vásárolhatunk. A fejlesztők célja egyértelműen az volt, hogy valamiképpen motiválják a

A PES - PONTOKRÓL

A FIFA után szabadon

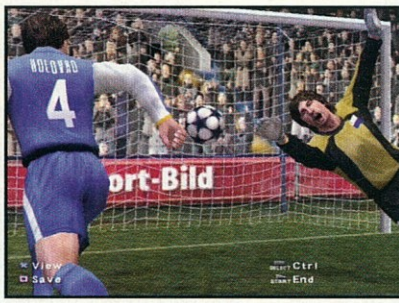
PES-pontokkal leginkább akkor gazdagodunk, amikor valamilyen trófeát sikerült megszereznünk (bajnoki arany vagy kupagyőzelem), és az Options menüben a PES Shop alatt költethetjük el őket. Hasznos és haszontalan dolgok egyaránt akadnak erre felé, pl. itt vehetjük meg az említett régi csapatokat, vagy akár játékosokat külön-külön is (Öcsi bácsi is itt van, csak éppen Puckac néven – a mellékelt képen éppen őt „vásárolom” meg), megszerezhetők a játékoskeresztes kiegészítő elemei, egy új edzőpálya és így tovább.



játékos – nos, egetrengető ötletnek ugyan nem tartom, de végül is minden további nélkül belefér.

A taktika beállításában a PES mindig is a legnagyobb volt – a számtalan előre beállított vagy kedvünkre átformált felállítás mellett minden egyes csapattagnak megadhatjuk, hogy hogyan viselkedjen és merre mozogjon, a pálya mely területét játssza be, netán melyik ellenfelet őrizze. Ami igazán hasznos és fontosá teszi ezt a funkciót, az az, hogy játékosaink ténylegesen és érezhetően az előre beállított viselkedésfor-





Amennyiben az egyik csapat gólt szerez az első negyedórán és az ellenfél nem tud rá válaszolni, akkor megnyerte a mérkőzést és el sem kezdik a második 15 perct. Ha a félórás hosszabbítás sem dönt, akkor jöhet a tizenegyes párbaj.

A mérkőzések alatt a játékvezető az egyértelmű, szándékos szabálytalanság, a lökés (illetve a támaszkodás) és a les mellett már befújja a kezezt, ezen kívül (focijátékban először!) előnyszabályt is alkalmaz. Ez mind roppant jól hangzik – az már egy másik operett, hogy nem igazán úgy működnek, ahogyan kellene. A les megítélését már ismerjük az előző részekből – ami ugyanúgy működik most is, de a gép sajnos még most sem ismeri a tétlen les fogalmát. A kezezt – a támaszkodáshoz hasonló módon – érdekes módon „kezezi”, olyan érzése van az embernek, mintha a gép pillanatnyi kedélyállapótól függene, hogy szabadrúgást adjon-e emiatt avagy sem. Szinte egyáltalán nem látni, hogy játékosunk ténylegesen kézzel ért-e a labdához és erre irányuló mozdulat sincsen (mint a Sony-féle This Is Footballban, ahol a rosszul ütemezett becsúszásnál biztosra vehető volt, hogy emiatt fúj) – vígan rúgjuk a bőrt, néha pedig jön a spori és befújja a kezezt, csak hogy kerülgessen minket a guta. Szerencsére nem túl gyakori az eset, ám a bíró kétségtelül konzervens ítéletet hoz: leggyakrabban a támadók kezeznek az ellenfél tizenhatosának közvetlen környezetében. Az előnyszabály olyan dolog, melynek hiányára már nem egyszer panaszkodhatunk. Nincs annál bosszantóbb dolog, mint ha gólhelyzetig játsszuk az akciót és még az utolsó passz is csodásan sikerül, ám a passz után közvetlenül felrúgják a labdát adó játékost, a bíró ezt lefújja, s így oda a lehetőség. A PES3-ban viszont már megadja az előnyszabályt (ezt egy kis sárga-fekete ikon felvillanása is jelzi) – mindaddig, amíg az nem számít durva szabálytalanságnak. Az utólag kiosztott büntetés elvét nem ismeri a program, ezért egy komolyabb fault esetén azonnal megszakítja az akciót (ez nem feltétlenül ér sárgalapot, bár az esetek 80%-ában az elkövető megkapja a kártyát). Ez sajnos ebben a formában csak felemás megoldás, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül (igaz, kellett valami fejlesztésvárat hagyni a PES4-re is). A két új szabálytalanság ilyenformán történő bevezetése kétségtelül színesítette és életszerűbbé tette a játékot, de sajnos távolról sem úgy működnek, mint ahogyan a valóságban zajlanak, így csak félsikerként könyvelném el őket. Elfelejtethetjük azt az előző részekből ismert bájos blódit is, hogy csapatonként



csak három piros lapot oszt ki a játékvezető, és ezután kedvünkre rugdosódhatunk. Most az egy csapatnak kiosztott ötödik piros lap után lefújja a mérkőzést, és azt – a pillanatnyi állástól függetlenül – 3:0-ás eredménnyel az ellenfél nyeri.

A mesterséges intelligenciához is hozzányúltak. Amikor (bevallom, kicsit nagy mellénnel) nekiültem a játéknak, az első pár meccsen, közepes fokozaton alig tudtam gólt szerezni. Sokkal nehezebb átráznai a védőket, akik piócafént tapadnak az előretörő csatárra, és még gyengébb csapatok esetén is kiváló ütemben lépnek közbe és nagyszerűen szerelnek. Nyilván ti is tudjátok, hogy az előző részekben a gép ellen játszva gyakorta szereshettünk akár középkzedésből is gólt – mégpedig úgy, hogy a (jó statokkal rendelkező) csatárral elkezdünk sprintelni, jó időzítéssel kikerültük a szembejövő ellenfeleket és hamarost már csak a kapussal szemben álltunk. Ezt nyugodtan el lehet felejteni, akárhogyan próbáltam (a legjobbakat is ideszámítva), soha nem jött össze, mindig leszereltek. A PES3-ban már csak bizonyos ideig lehet fe-

AZ ÉN CSAPATOM

A FIFA után szabadon

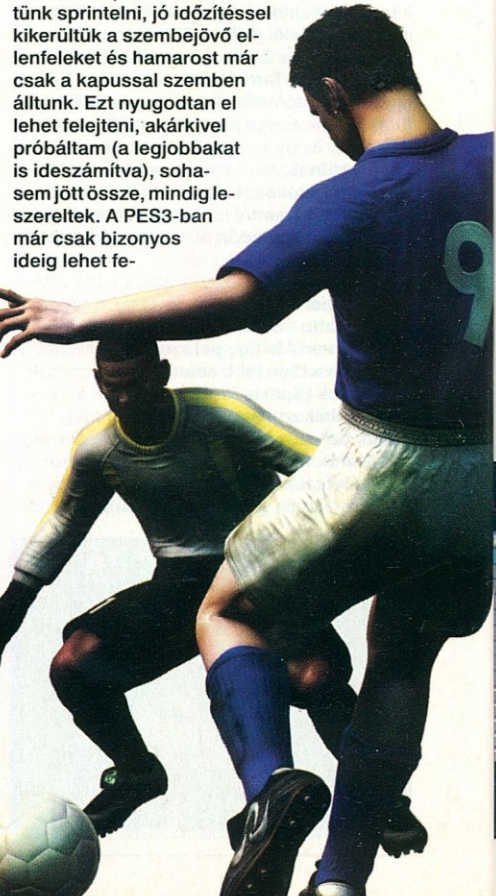
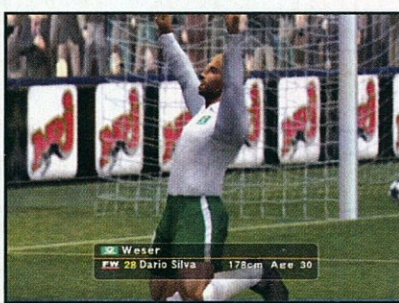
A Master League-ben való vízkezdéshez öreg PES-tudoroknak nyilván megvan a saját maguk kidolgozott taktikája, de az érdekesség kedvéért megmutatnám a sajátom. Alapvetően a támadó felállást favorizálom (módosított 3-5-2B), és mivel a Master League-ben nagyon gyenge statokkal rendelkeznek a kezdő játékosaink, első ütemben jó támadókat kellett vásárolnom, hogy könnyebb legyen a gólszerzés. Mint látható, a két tűrhető csatárom (Ailton és Dario Silva) mögött kicsit visszavonva Rivaldo bácsi osztogat – ez a trió már önmagában is nagy okosságokra képes. A középpályára erősítésként megvettem Giosse-t (ő Alain Giosse a Platini-féle francia csapatból, kiváló mutatókkal bír). A következő lépés egy jó kapus megvásárlása lesz (talán Kahn lesz a kiválasztott), ezután lehet szép sorban kidobálni a gyengébb sráckokat a többi posztról.



mulát alkalmazzák a mérkőzések alatt. Noha a program ebből a szempontból ugyanolyan maradt, mint amelyet a tavalyi részből ismerhetünk, mentségére legyen mondva, ennél részletesebb taktika kidolgozására egy ilyen jellegű játéknál nincs is szükség.

Elhangzik a kezdő sípszó

A játék menetét illetően alapos változások történtek – kezdjük rögtön a szabályokkal. A kupameccsek alkalmával (akár egy meccses, akár oda-visszavágóról van szó) érvényes a nemrégiben bevezetett, úgynevezett „ezüstgól” szabály. Aki esetleg nem ismerné, ez következőt takarja: egyenlő állásnál 2*15 perc hosszabbítás következik.





Leskelődünk, Francesco?

dezni a labdát és rögtön tovább kell adnunk, amint üresbe fut a társunk. Ezzel sokkal hangsúlyozottabbá vált a foci, mint csapatjáték, az önzés pedig tulajdonképpen a múlté. A lövésekkel még jobban kell vigyázni, mint eddig: ha egy kicsit is hosszabban nyomjuk a gombot a kellenél, máris a megboldogult Lajka kutya után küldjük a lasztit, ennek tetejében a védők a legtöbb lövésünkbe bele tudják tenni a lábukat és ügyesen blokkolnak. Sokkal hatékonyabbak lettek viszont a kapáslövések – az egyik legnagyobb sikerrel kecsegtető gólszerzési kísérlet, ha elfutunk a szélen, pontosan és laposan beadjuk a labdát, a középen érkező emberünkkel pedig kapásból kapura durranunk. Amennyiben nem kell legalább egy félfordulatot végrehajtania, mert csinnbe kapta a labdát, nagy valószínűséggel eltalálja a kaput és gól is szerez. A szabadrúgások elvégzése maradt a régiben, még mindig nagyon nehéz ezekből gólt elérni.

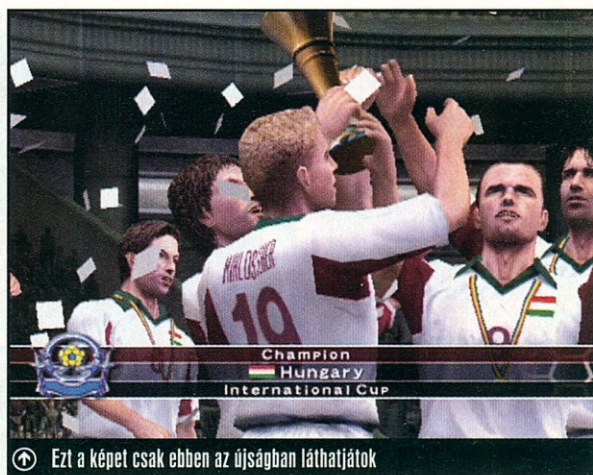
A második részben a fejjáték könnyen ment, most viszont ezzel meglesznek a bajaink. Természetesen egy védővel a nyakunkon is lehet pontosan passzolni, netán gólt szerezni fejjel (akár csukafejessel), csak éppen nagyon ritkán jön össze a dolog. A kiugratás ezzel szemben még mindig a legjobb és a legrövidebb út a helyzetbeküldéshez – már amikor annak passzolja, akinek szánjuk... Ugyanis sajnálatos módon az AI-ban benne maradtak az első rész óta notóriusan jelenlévő hibák is. A passzok és a kiugratások néha egyáltalán nem a címzett felé irányulnak, hanem valahová a vakvilágba, vagy egy teljességgel rossz helyen állodgáló társunk irányába. Apropos, állodgálás: mit ad Isten, itt is tapasztaltam azt az egész egyszerűen érthetetlen jelenséget, hogy passzolok egy társnak, aki állva várja az akár csigalassú labdát, az ellenfél

pedig egyszerűen megelőzi és elhappolja előle a bogtyót. Még akkor is, ha szinte kitörjük a jobb analóg kart, hogy mozduljon már meg... Ugyanígy megmaradt az a hiba, hogy a félautomata játékosváltás néha az örületbe kerget minket, amikor egy olyan védőre kapcsol, akinek esélye sem lenne megállítani a vésszen közeledő támadót.

Érdekes, hogy sokkal jobban érezhető a játékosok tömege és tehetetlensége. Amennyiben elkezdünk sprintelni és megpróbálunk akár csak irányt változtatni, extrémebb esetekben rögtön megállni avagy megfordulni, akkor a játékost a lendülete még jó darabon viszi tovább. Ez jóval kifinomultabb, mint az előző részben és a lehetőségekhez képest teljesen valóságos is – mindenképpen pozitív változásként értékelem. Továbbra is fennáll, hogy óriási különbségek vannak az egyes csapatok és játékosok közt: mint később kiderült, az emlegetett szenvedésem legfőbb kiváltó oka az volt, hogy a nemzeti büszkeségtől hajtva a magyar válogatottal kezdtem el játszani. Magától értetődik, hogy sok bosszúság ért, de nem kell aggódni – az argentinokkal például igen könnyen gólt lehet szerezni...

Meccs utáni nyilatkozat

Érdekes filozófiai vitát szülhet, ha azon kezdünk el rágódni, hogy melyik a jobb megoldás egy önmagát már sorozattá kinőtt játékos esetén: ha a készítőik tulajdonképpen ugyanazt a játékot adják a kezünkbe évről-évre, csak a „többet-nagyobbat-szebbet”-elvéket követik, vagy pedig az alapoktól újírják a programot. Mindkettőnek megvannak az előnyei és a hátrányai egyaránt. Az első esetben megmaradhatnak a jó megoldások, de a hibák is – arról nem beszélve, hogy mi, azaz a vásárlók, hajlamosak vagyunk úgy érezni (még hozzá joggal), hogy megint legomboltak rólunk egy kalap pénzt egy tulajdonképpen ugyanolyan programért,



Ezt a képet csak ebben az újságban láthatjátok

mint amibe előzőleg belefeccöltünk. A második esetben az a veszélyes, hogy a szándék ellenére elveszhet egy csomó olyan előny, ami miatt az előző rész a szívünkbe lopta magát. A PES3 valahol félúton egyensúlyoz a két megoldás között. Kibővült, van benne egy csomó újdonság, igencsak megváltozott a mesterséges intelligencia és ezáltal maguk a mérkőzések is – de még mindig jól érezhetően az alapokból építkeznek, megtartva azok szinte összes hibáját. A válogatott csapatok száma maradt a régiben, ellenben a klubcsapatoké a másfélszeresére duzzadt. A mérkőzések után látható statisztikai képernyő is információdúsabb lett, például a gép minden egyes játékos meccsen nyújtott teljesítményét külön-külön is értékeli.

Sziporkázó változások nem figyelhetők meg a külsőn: a program – apróbb változtatásokkal – immáron harmadik éve ugyanazt a grafikus motort használja, ennek ellenére nem lehet különösebben elmarasztalni emiatt, semmi gond sincs vele. Sőt, idén a játékosok modelljei szemléletesebben csinosabbak lettek, az animációjuk pedig javult – viszont a gól utáni automata, azonnali visszajátszás most néhol olyan kameranézeteket használ, amelyből maximum a nézőket láthatjuk, nem pedig azt, hogy tulajdonképp mi is történt a gyepen. A kommentárok mondanója és a hangeffektusok legnagyobb részét változatlanok maradtak, de legalább az elferdített, idióta neveket már nem mondják ki, ezeket a játékosokat pusztán a számozásukkal említik.

Ennek a játéknak persze sosem a csillogás és a dübörgés adta a varázsát: én mindig is azt imádtam benne, hogy – ha nem is teljesen, de – el tudta fedtetni az emberrel, hogy tulajdonképpen egy szigorú matematikai algoritmusokon alapuló, valamilyen szinten kötelezően sablonos megoldásokból építkező szimulációról van szó. Ez pedig, amellettt hogy megunhatatlanná teszi, szinte olyan érzést közvetít, mint amelyet a lelátón tapasztalhatunk. És ez cseppet sem túlzás – egy barátom figyelte, amint a gép ellen játszom és csak annyit mondott: „Jobban izgulok, mintha egy valódi meccset néznék...”

Kozi

Rankings table

Team	Pt	W	D	L	GF	GA	F/A
1 West	21	6	3	0	18	5	13
2 Westfalen	17	5	2	2	16	11	5
3 Stadhuisplein	16	5	1	3	12	8	4
4 Hansaaten	16	5	1	3	12	10	2
5 Rekordmeister	15	4	3	2	9	7	2
6 Marmara	15	4	3	2	14	13	1
7 Rhein	14	4	2	3	12	11	1
8 Ruhr	13	4	1	4	13	11	2
9 Hauptstadt	12	3	3	3	11	12	-1
0 Lisbonera	11	3	2	4	11	11	0
1 Valdai	10	3	1	5	13	14	-1
2 Feyenoord	7	2	1	6	11	18	-7
3 Prague	7	2	1	6	8	15	-7
4 WE United	2	0	2	7	4	18	-14

Back HELP



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA KEZELÉS

HANG SZAVATOSSÁG

★ ★ ★ ★ ★



①

SOULCALIBUR II

TÍPUS:	VEREKEDŐS
KIADÓ:	NAMCO
FEJLESZTŐ:	NAMCO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9, 60Hz, HDTV)
JÁTEKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.9.26. (PAL) 2003.8.27. (NTSC)
WEB:	www.soulcalibur2.com

TESZT A DVD-N!



A VEREKEDŐS JÁTEKOK BURNOUTJA

SOULCALIBUR II



Hmmmm. „Det bästa fighting-spelet någonsin är tillbaka!” – ordit képen a csomagolás hátoldala, ami szerencsére a svéd mellett felvonultatja az angol nyelvet is; így megtudhatjuk, hogy ez valójában annyit tesz: „The best fighting game ever is back!”, azaz „Minden idők legjobb verekedős játéka visszatért!”

Ebben azonban nem vagyok OLYAN biztos. Na nem abban, hogy visszatért, hisz végre visszatért – hanem abban, hogy még mindig ez minden idők legjobb verekedős játéka. Mikor idén március 27-én megjelent

Japánban, nos, akkor még egészen biztosan az volt. Azóta azonban eltelt bő hét hónap, és a SEGA a világ nyakába akasztott egy Virtua Fighter 4 Evolution is. Párhuzamokat vonni egyrészt érdekes dolog, másfelől teljességgel értelmetlen. Ez a Gran Turismo 3 A-spec és a Burnout 2 klasszikus esete. Az egyik szimuláció, a másik örült tempójú urbánus ámokfutás játéktérmi gyökerekkel. Ugyanígy az Evolution mély, mesterére váró kihívás, az SC II pedig egy tarka, gyors és szüdületes balett, amit könnyű felkapni, ám nehéz letenni. Egyik sem jobb, vagy rosszabb, mint a másik. Mindkét játék autóverseny, azaz mindkét játék verekedős játék – mégis, mindkettő egyszerűen MÁS.

A cím római kettese családja – a SEGA 128-bites játékgépén megjelent első SoulCalibur már a sorozat második része, az 1996-os Soul Edge (nálunk Soul Blade) folytatása. Tömören összefoglalva: tökéletes játék volt. A szkeptikusok ugyan azt állítják, tökéletes játék nincs: az SC azonban AZ volt, PONT. (A hitetlenek pedig felőlem moroghatnak kedvükre.) Ami működött – és az eredeti játékban MINDEN működött –, azt esetünkben sem piszkálták. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy visszaköszön a remek, már-már intuitív kezelés és a karakterek nagyszerűen eltalált palettája. Minden felvonultatott

harcos egyéniség, ugyanakkor erősségeik és gyengéik végső soron tökéletesen kiegyensúlyozottak. A mozdulatok tárháza kel-lőképp vérbő, és az igazi, háromdimenziós térben folyó küzdelmek során a bennük rejlő lehetőségek halmaza maximálisan kiaknázható. (Ez jó dolog.) Kielégítő a blokkolás és ellentámadás rendszere is, bár korántsem annyira, mint a VF4 Evóban vagy a Capcom kétdimenziós játékaiban. Ami kárpótol, az a karakterek és harcmódoruk sokszínűsége, a megközelítés széles spektruma, ami valami hihetetlenül jó alapot biztosít több emberi játékos szimultán nézeteltérés-rendezéséhez.

Mindezt megfajeli a gazdag, magányos kampány-játékmód, a Fegyvermester (Weapon Master), ahol a kedves játékos lefejezheti a bőséges ajándék- és extra-ter-mést. Ennyi. Aki püfölte felebarátait az előző résszel, fel is vonhatja a szemöldököt – ez tényleg nem több. Sebb, jobb, részletgazdagabb, tökéletesebb. A hangsúly a tartalomra terelődött, hisz ez a széria igazán erős oldala. A kezdeti küldetések bemelegítés jellegűek, a későbbiek közül azonban már számos elvárja a játékrendszer beható ismeretét és a legkülönfélébb kihívások formájában állítja próba elé a virtuális harcost. Az alapot tehát már nem

Na mi van, te vagy itt a helyi Hachi?



Hamarosan a veséjébe látok majd, madame!



Kard ki kard!





is a játéktérmi játékmód képezi: itt csak az egyes karakterek befejezéseit, és profilját nyithatjuk meg. Adott természetesen a Túlélő, Idő Elleni Támadás, Csatharc és számtalan megnyitható extra játékmód: ám minden érdemi (magányos) akció a Fegyvermester menüpont alatt zajlik. Ez a struktúra emelte fél évtized alatt a sorozatot a legjobb verekedős játékok között cézárá, és éppen ez a struktúra az, ami kapott egy hatalmas pofont a rivális SEGA-tól: az Evo Quest módja játszi könnyedséggel múlja felül. Ez megvolt egy hétvége alatt, azt már három hónapja folyamatosan játszom, de még NA-GYON messze a vége.

Az új arénák legtöbbször csupán variáció a prelúdra, mások a részleges vagy teljes lezárságból adódóan friss taktikák kidolgozását sürgetik, és ezeken Voldo suttyó Ring Outja sem használható. Az újdonság-faktort persze nagyban növelik az Extra játékmódok. Itt a Fegyvermester-mód boltjait kifizetve megszerzett fegyvereket adhatjuk harcossaink kezébe, ügyesen variálva az egyes karakterek alapvető attribútumaival. Rövidebb fegyver, rövidebb hatótávolság; hosszabb egyenlő hosszabb. Van fegyver, mely gyógyít minket forgatása közben, és van, ami kitűnő harci tulajdonságaiért cserébe fokozatosan szívja életerőnket. Mások

megtörik az ellenfél védekezését, vagy éppen ellenkezőleg: pocskék szolgálatot tesznek, ha hátrítással próbálkoznánk. A lényeg abban rejlik, hogy az előny ritkán érkezik hátrány nélkül – a fegyverek nem bontják meg az esélyegyenlőséget, ugyanakkor ravasz módon komplexitást csempésznek a rendszerbe. A Namco részéről tanúsított kísérletező szellem több, mint dicséretes.

Régi idők, új szelek

Ahogy az lenni szokott, a harcok listáját átgondolták, átmasszírozták. A lemezt első alkalommal gépbe helyezve 15 karakter közül választhatunk. Az egyszerűen csak „egyszemélyes hadseregnek” becézett rónin, Heishi Mitsurugi; a renegát kunoichi, Taki és a legénység nélküli kalózkapitány, Maxi, Japánból érkezett. Szintúgy a korosodó Heihachi Mishima, a Tekken-sorozat vendéggjátékosa. A Kínai Népköztársaság előállama a Ling-Seng Su templom teljes személyzetét lemészárló Kiliket, és a császári testőr Chai Xianghuát szőlítja szorítóba. Nightmare (Siegfried Schtauffen kosztümmel), Ivy (aki Profilját nézegetve erősen bandzsa), Astaroth (az eretnek Fygul Cestemus szekta által reanimált gölem), és Voldo, Vercci „halálkalmár” kincseinek őrzője szintén régi



Taki az említett plasztikai beavatkozás után

ismerősök. Az előző epizódhoz képest eltűnt Hwang és Kilik mestere, a versatilis Edge Master – ám helyükre lépett Talim, Hong Yunsung, Cassandra Alexandra, Raphael Sorel, és a kanadai képregény-veterán, Todd McFarlane tervezte Necrid. Berserker, Assassin és Charade a Fegyvermester módban szabaddítható fel, akárcsak a régi gárdából Cervantes de Leon, Lizardman, Sophitia Alexandra, Yoshimitsu és Seung Mina (ajándék kismama-kosztümmel).

Ez egészen pontosan 23 arénába küldhető harcok (Berserker, Assassin és a Gyík csak a VS, TB és Practice játékmódokban, illetve ezek Extra variációiban vihetők táncba).

A grafika érdekes mérce



Ismét Taki: itt éppen bedől Necrid aljas trükkjének.



View the character profile.

Confirm

A kosztümk legtovább lélegzetelállító részletességgel van kidolgozva.

A KIBŐVÜLT SZEREPLŐGÁRDA

Az új arcokról, mogoróhéjban

A 15 éves Talim az európai ember terjeszkedésén pislogó Délkelet-Ázsia egyik eldugott és elszigetelt kis falujából, Szélfalvából érkezett. Gyors, kecses, ügyes, és korának megfelelően lapos mellkasú (Taki feleslegesen újratervezett – elnézést a profanitásért – „csöcseivel”) párhuzamba állítva már nem csupán nabokovi értelemben véve képvisel magasabb fokú esztétikai értéket). Sanput sáman ifjú leánya maga is kuruzsló – ropant érdekes, „széltánc” harcstílusú lélegzetelállító koreográfiát kapott. Izgalmas, használható karakter. A koreai Hong Yunsung eredetileg Seung Han Myong (Mina papája) tanítványa, és az előző epizód Hwang Sung Kyungjának „wannabe” riválisa. Kihívja a penge kereséséről lógó orral visszatérő Hwangot, ám az nem fogadja el a kihívást – fontosabb dolgai akadtak, vissza kell vernie a körmonfont japán inváziót. Yunsung megvilágosító erejű kardot kap mestere lányától, magába száll, és úgy dönt, inkább a Hwang-kereste Soul Edge felkutatását szorgalmazza, meghozza úgy, hogy útra kel, és megszerzi. Ami harcmódorát illeti, Yunsung gyakorlatilag Hwang klónja – megszabadítva néhány remek és halálos támadástól. Jó, ügyes, erős karakter – (Hwang

híján) legszívesebben vele aprítom az ellent. Cassandra Alexandra nevéhez hűen Sophitia kishúga, de nővérével ellentétben nem a hivatalos „athéni” stílusban agyabugyál – a küzdés modora engem sokkal inkább egy amerikai középiskolás pom-pom lány szökődeselésére emlékeztet.

Előnye, hogy villámgyors; hátránya, hogy

Voldóhoz hasonlóan kicsit kaotikusan kezelhető. Nem erőltettem, nem zsánerem a görög nő. A legjobban kifundált, legkifinomultabb harcos a francia Raphael Sorel. Gyógyszerész, méregkeverő és bajvivő, Raphael számos ellenséget és gyakorlatilag nil barátot szerzett magának – hamarosan hájtóvadászat indult ellene, és csak egy árva kislány önzetlen segítségével menekült meg (lásd a játék fantasztikus, végre ismét renderelt intróját). Emberünk olyan szinten elérékenyült a tény felett, hogy valaki minden ellenszolgáltatást nélkülözve mentette meg az életét, hogy örökre fogadta a kislányt, Amyt, és a szebb jövő érdekében elindult az ominózus kard keresésére (hogy ez hogyan illik a sztoriba és milyen összefüggései vannak, azt ne feszegezzük). Sorel hagyományos, a program szerint „nyugati” stílusban bajvivő, ami nem eredeti ugyan, de már nagyon hiányzott a programból. Napjaink olimpiai kaszabolásának felturbózott, túlálmodozott, szétromanticizált változata ez, mely a széria legszofisztikáltabb, egyik legerősebb és legveszélyesebb karakterét eredményezte. Raphael a megfelelő kezekben halálos fegyver – sokat küzdöttem vele, és nagyon megkedveltem – ám élő ellenfél ellen soha nem tartottam etikusnak előlirántását. Külön érdekesség az inyencknek Sorel harcművészeti bemutatója, ami valójában nem is az, hanem egy Erzsébet-korabeli udvari tánc meglepő rekonstrukciója.

Míg az előző négy harcost a játéktermi változatából kaptuk, a fennmaradó kettő kizárólag a házi változatok kedvéért került a játékba. A platform-specifikus Heihachi-kunt nem feltétlenül kell alaposabban bemutatnunk a PlayStation szerelmeseinek: a Tekken-sorozat markánsabb karakterekkel bír, mint bármi más a gépek történetében (Crasht és a Final Fantasy szereplőit leszámítva). A 75 éves, korosodó Heihachi némi idő- meg téranomáliának köszönhetően került át a SoulCalibur II-nek otthont adó 16. század második felébe, aminek hősünk roppant mód meg is örült – itt és ekkor ugyanis reményei szerint végre (talán) kihívóra talál. Pusztá kézzel harcol, gyakorlatilag úgy, ahogy tette azt az immáron párhuzamos Tekken-univerzumban. Az utolsó szereplő McFarlane zöld szörnye, Necrid. A történet szerint valaha ember volt – a harcos, aki réges-régen, még Cervantes és Siegfried előtt megkaparintotta a Soul Edge-et, ami aztán megrontotta elméjét és testét, valószínűtlenül hosszú életet és valószínűtlenül nagyfokú megállottságot tukmálva szereplőnkre. Tömören: a Gollam-sztori. Fegyvere az Enigma nevezetű, mellre csatolható energiaforrás, ami gyakorlatilag bármilyen fegyvert képes viselője kezébe varázsolni. Harcstílusú tehát: adaptív. Kezdetben furcsa, később, midőn megérkezik a nagy felismerés, az egyik legjobban használható karakter.

egyedül a győzelmet illetőleg vereséget kísérő pózolások alkalmával. A Múzeum menüpontban barangolva, a profilokat nézegetve előfordul, hogy a zene hirtelen elpárolog – visszalépve a választási lehetőségekhez, a probléma megszűnik. Végül: összetettebb karakter (pl. Cervantes) és összetettebb helyszín (mondjuk a gyönyörű „Szel-szentély”) esetén bizony megcsig, hogy problémák adódnak a képfresszítéssel is – igaz, csak akkor, ha mindkét játékos hirtelen, gyors mozdulatokkal tör a másik életerejére. Ironikus tehát, de a SoulCalibur Dreamcast-változatát – már ami a technikai tökéletességet illeti – látszólag továbbra sem sikerült felülmúlni. Látszólag. Mert a felsorolt hiányosságok csupán csomók a kákán. Ugyanígy villoghatnak az is, hogy a rivális gépekre (Xbox, GameCube) készült változatok szebbek (mert szebbek), vagy hogy azok platform-specifikus szereplői (Spawn és Link, Heihachi helyett) életesebb, erősebb, karakteresebb addíciók (mert azok). Lehetnének nagyon kritikusak – de őszintén: MINEK?

A SoulCalibur II pontosan az, ami: minden idők EGYIK legjobb verekedős játéka. Örüljünk érkezésének.

■ Reiker



Draw.

Ide Kozi NAGYON szeretett volna képaláírn...!

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA



KEZELÉS



HANG



SZAVATOSSÁG



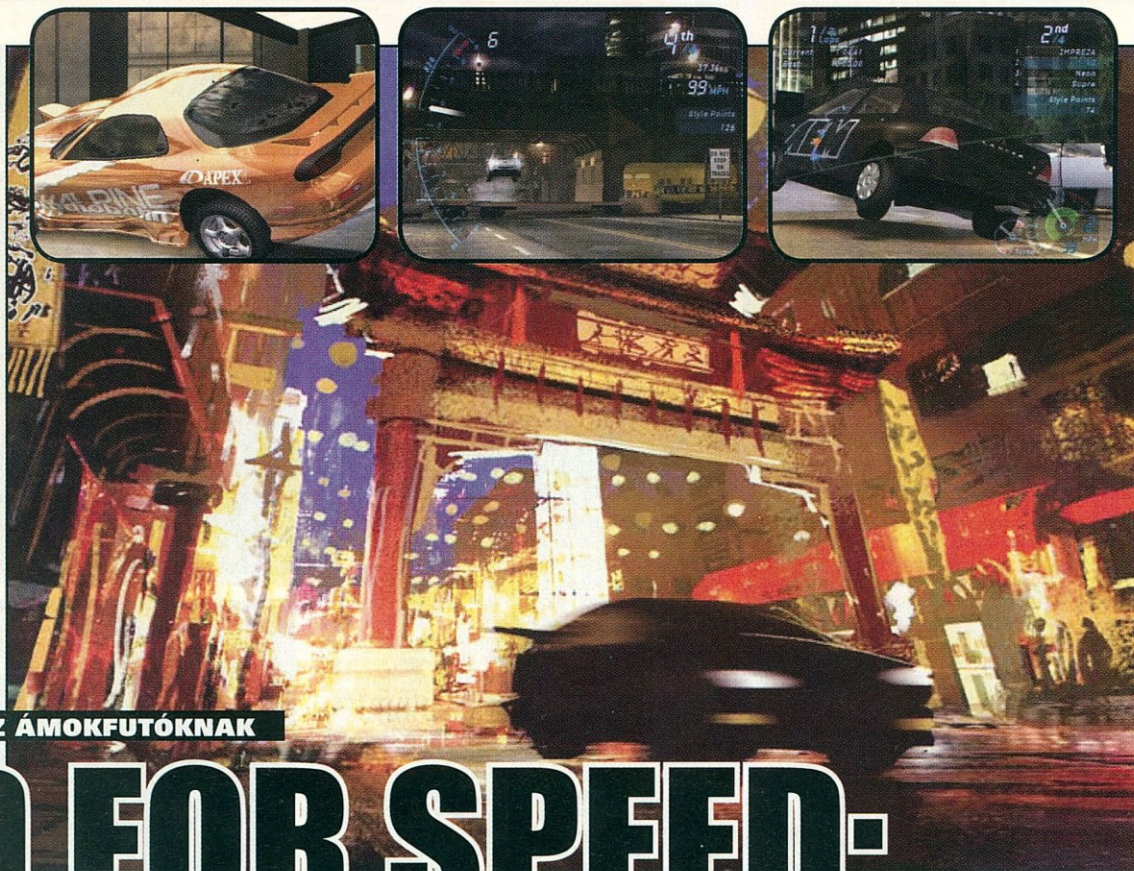


①

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

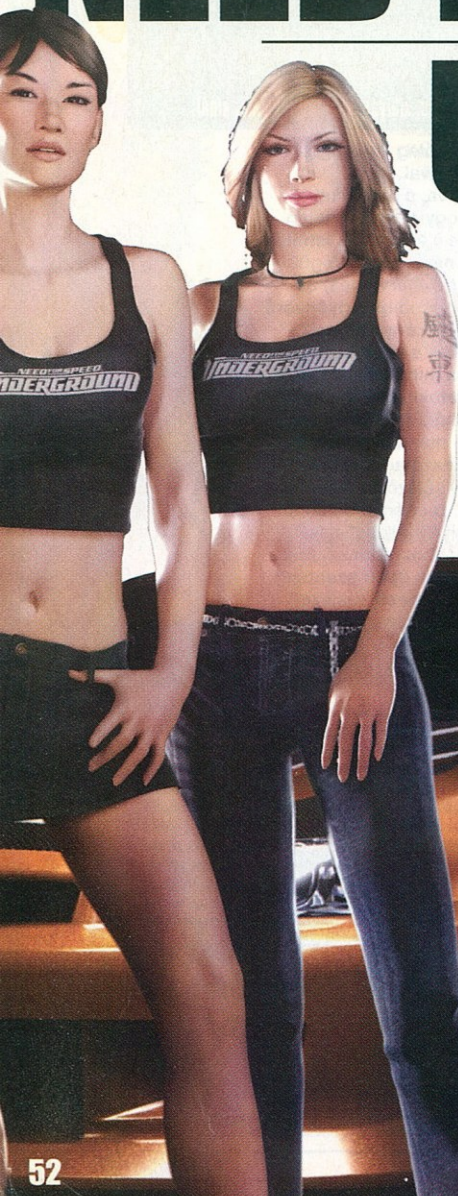
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	EA BLACK BOX
SZÁRMAZÁS:	KANADA
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II (THX)
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2003.11.21. (PAL) 2003.11.17. (NTSC)
WEB:	www.eagames.com/official/nfs/ underground/us/home.jsp

TESZT A DVD-N!



■ SZABAD A VÁSÁR AZ ÁMOKFUTÓKNAK

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



A három szó: „Need for Speed” nem véletlenül jelent sokat az autóversenyek szerelmeseinek. A lassan már tíz évet maga mögött tudó sorozat egy jól körülríható stílus megtestesítője volt: gyönyörű sportkocsik, egzotikus tájak, szédítő sebesség, és

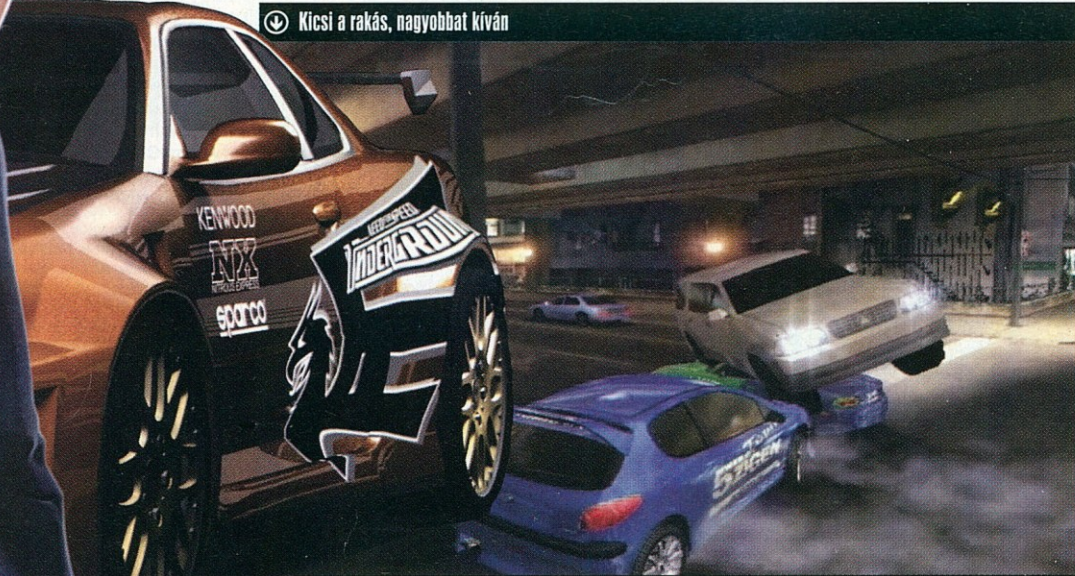
a száguldást megfékezni próbáló, kellemetlenkedő zsaruk. Sok játék próbált a Need for Speed nyomdokába lépni több-kevesebb sikerrel, ezért is különös, hogy a sorozat legújabb tagja most búcsút mondott a jól bevált formulának. A régi rajongók talán nem is találnák ki, melyik játék ez, ha nem látnák az elején a címet, ugyanis az Undergroundban ugyanolyan illegális utcai autóversenyeken vehetünk részt, akár a Midnight Club 2-ben. A témából adódóan egzotikus tájaknak nyoma sincs, és áramvonalas sportkocsik helyett húsz hétköznapi autómárka alkotja a játékban vezethető autók repertoárját. Hogy azért

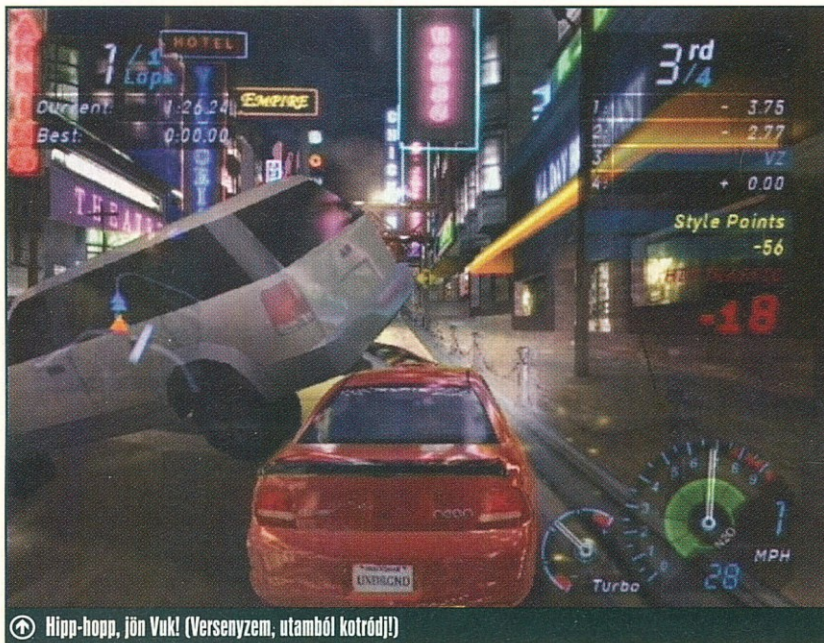
mégse legyenek annyira hétköznapiak, arról már nekünk kell gondoskodnunk. Nyilván a Gran Turismo (is) inspirálta az alkotókat, ugyanis számtalan alkatrész és kiegészítő vásárolható meg, amelyek márkája az autókhoz hasonlóan szintén licenccel lett.

Az éjszakai élet

Az illegális autversenyzők természetesen éjszaka gyűlnek össze a megmérettetésre. Az ilyesfajta versenyek elmaradhatatlan szereplői, formás lábú lányok vállalták magukra a mezőny indításának a feladatát, minekután

Ⓜ Kicsi a rakás, nagyobbhat kíván



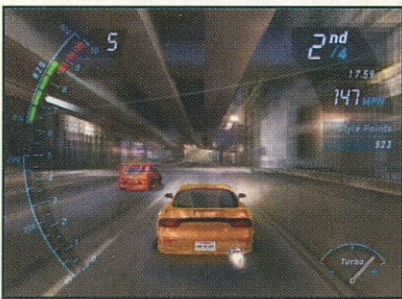


Hipp-hopp, jön Vuk! (Versenyzem, utamból kotródj!)

nagyvárosi környezetben csapatunk a lóerők közé. A város architektúrája lenyűgöző, az egyik legszebb, amit PS2-játékban láthattunk, jóllehet annyiban nem hasonlítható mondjuk a Midnight Club 2-ben tapasztaltakhoz, hogy nem kalandozhatunk el a mellékutcákban. Annyira nem ódivatú a játék, hogy holmi láthatatlan falakat vontak volna az útkereszteződéseknél, viszont amint rossz irányba fordulunk, a játék elveszi tőlünk az irányítást, és az autót visszahelyezi a pályára. No persze ki fordulna rossz irányba, amikor színes nyílak jelzik mindegyik elágazásnál a helyes utat? A fix pályák ellenére levágások azért akadnak, tehát az előző rész kedvelői most is megtalálják a számításukat. A szemfüles játékosok szép sorjában fölfedezik, hol lehet áthajtani mondjuk egy parkon, esetleg hol lehet megkockáztatni egy kovácsoltvas-kapu áttörését. A játék 30 pályával büszkélkedik, bár lehet, hogy ez kevesebbnek tűnik, mivel egyazon város utcáiból van összekombinálva ennyi variáció, és vannak átfedések.

A játék Underground módjában láthatunk hozzá a versenyzői karrierünk felépítésének. A győztesek szépen növelik a bankszámlájukat, s ezzel együtt számos alkatrész és tuninglehetőség válik számukra megvásárolhatóvá, a többiek ugyanakkor üres kézzel mehettek haza, mert második díj nincs. Fontos azonban megjegyezni, hogy a stílust

is értékeli a játék, ezért még ha a befutónál nem is érünk el eredményt, csikorgó farolásokkal, trükkös levágások megtalálásával, mások szélárnyékának a kihasználásával, vagy veszélyes manőverekkel (amikor olyan közel haladunk el a hétköznapi autósok mellett, hogy szinte letörjük a visszapiillantó tükrüket), illetve az ezekkel szerezhető pontokkal szintén megnyithatunk olyan dolgokat, amikkel pofásabbá varázsolhatjuk a járgányt. Kicsit innen is, kicsit onnan is lenyúltak az alkotók, hiszen míg ez a pontosos rendszer a Metropolis Street Racer kudosaira hajaz, addig a játék fizikája és a szédítő sebessége miatt egyértelműen a Burnout 2 egyik riválisát köszönhetjük az NFS Underground „személyében”. A címben szereplő csillapíthatatlan sebességvágyunkat erősen „Burnoutos” módon enyhíthetjük, hiszen az L1-et lenyomva olyat gyorsulhatunk, hogy elmosódik körülöttünk minden – igaz, a Nitro rendszert előbb meg is kell vásárolni. Az éjszakának hála (vagy inkább az alkotók kegyelméből?) forgalommal nem igazán kell számolni, mégis jó reflexekkel kell rendelkezniük, mert alighogy felbukkanak a dolgok a horizonton, már a hátunk mögött is tudhatjuk őket. Hiába négysávosak az utak, még így is nagyon ki kell centizniük a kanyarokat. Egy szó mint száz: mindegyik verseny nagyon gyors.



VERSENYTÍPUSOK

Egyet fizet, négyet kap

Circuit / Lap Knockout

A hagyományos Circuit versenyeken a körök nagyságától függően adott számú kört kell teljesíteni, s három ellenféllel kell megküzdeni, miközben a forgalmat is kerülni kell. Sokat nyerünk azzal, ha már ismerjük a várost, és mindegyik szakaszról tudjuk, hol vannak az eldugott, rövidebb utak. Mivel a többiek is használják ezeket, csak figyelmesnek kell lenni. A Lap Knockout abban különbözik a Circuit versenyektől, hogy még kevésbé szabad lemaradni, ugyanis minden kör végén az utolsó versenyző kiesik.



Sprint

A sprint versenyek A ponttól B pontig tartanak. Az Underground módban néha ezeket tesztnek kapjuk meg más szereplőtől, s ilyenkor csak a stopper ellen kell versenyeznünk. Ez persze jóval keményebb feladat, hiszen az időt nem lehet leshortítani a pályáról, és nem is hibázik.



Drag

A nyílegyenes útszakaszokon megrendezett gyorsulási versenyeken a legfontosabb a jó rajt, majd hogy ideális fordulatszámra váltsunk. (Automata váltó persze nincs.) Ez látszólag nem túl bonyolult, lévén a fordulatszámérő mutatója zöldre vált a megfelelő pillanatban, viszont a nitro használatával kombinálva már komoly taktikát igényel, ráadásul még az útra is figyelni kell. Hiába az egyenes pálya, az egyre komolyabb versenyeken mind több szembe jövő, illetve keresztben áthajtó autóra számíthatunk, no és útfelbontások is bejárszanak. Némi segítség, hogy ezeknél a versenyeknél kicsit megváltoztatták az irányítást, s egyetlen mozdulattal sávot válthatunk. Amennyiben lemaradunk, az előttünk haladó szélárnyékát felhasználva zárkozhatunk fel a leggyorsabban.



Drift

A speciális pályákon megrendezett csúszkáló versenyeknél nem az a lényeg, hogy ki teljesíti a leggyorsabban az adott számú kört, hanem stíluspontokat kell gyűjteni. A látványos farolásokkal jutalmazták magas pontszámokkal, ennek megfelelően tehát a lehető legnagyobb sebességgel kell a lehető legjobban keresztbe állítani a járgányt, arra is törekedve, hogy ne álljon le a kocsi teljesen, és főként: ne ütközzön neki a korlátnak. Zseniálisan lettek kitalálva a szabályok, ha ugyanis nekikoccanunk a palánknak, azonnal levonódik az az összeg, amit a folyamatban lévő farolással begyűjtöttünk, azt viszont szorozókkal jutalmazták, ha nem lessulunk le, és folyamatosan csináljuk a figurákat. Ezen kívül extra pontokkal jutalmazták, ha az egyik farolást a másikba öltjük, tehát a végeredményen kívül azzal is lehet versenyezni, ki tudja a legizmosabb kombót összehozni – a képünkön egy elég tisztességes összeget örökítettünk meg.



Az igazi szívás: amikor már a villamos is bevág eléd...

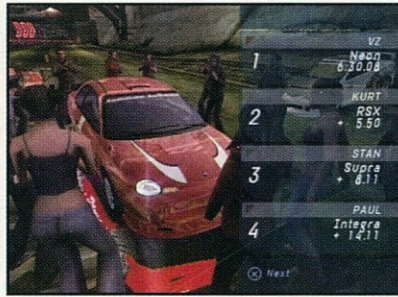




Tuningoljunk!

A saját és az ellenfeleink sportjárgányai gyönyörűen néznek ki, viszont a civil forgalom kis nosztalgiát ébresztett bennem a 3DO-s első epizód iránt – annak idején ugyanis a saját autónk megformálásán túlmenően nem sok mindenre jutott poligon. Azonban mint akkor is, most is megvan a játéknak az a hangulata, ami miatt észre sem vesszük az ilyen apró szépséghibákat. Egyrészt az arcade jellegből adódóan oly sebeseen suhannak el mellettünk a dolgok, hogy nem igazán lehet poligonokat számba venni, másrészt a mazsolákkal való találkozások alkalmával sokkal inkább leköti a figyelmünket a lassítás. A brutális karamboloknál vált a nézet, s külső szemlélőként, a legoptimálisabb szemszögekből gyönyörködhetünk a szaltózó és bukfacezó járművekben.

Ha még sérülne is az autók, egészen jó lenne az összhatás... Így viszont azt kell megállapítanunk, hogy a Burnout 2-n még mindig nem sikerült ebből az aspektusból (sem) túltenni. Annál is inkább, mert az alkotók megfigyeltek a hangok eltorzításáról, ami pedig ugyebár a Matrix óta kötelező. Mi több: megfigyeltek arról is, hogy egyáltalán elvegyék tőlünk az irányítást, ezért borzalmasan hülyén hangzik, amikor a lassítva repül az autónk, mi pedig eközben „túráztatjuk” a motort. Persze ennél nyilván még jobban elszorított minket, hogy a karambolok negatív irányba befolyásolják a stíluspontjainkat – szóval a tanulság az, hogy kerülni kell a baleseteket.



Az Underground módban összesen 111 versenyen vehetünk részt. A legelején persze a bizonyítással kell kezdenünk: egy futamot meg kell nyernünk ahhoz is, hogy egyáltalán egy saját járgányhoz jussunk. Tetszetős vizuális megoldással még az autóválasztás is az utcán történik, pontosabban egy alagútban haladva, ahol szépen lelassítanak mellettünk a megvásárolható járgányok. Kezdetben egy olcsóbb típusal vagyunk kénytelenek beérni, hiszen ahogy illik, a számlálóra legaljáról indulunk. Viszont mint szó volt róla, még a leg-egyszerűbb autót is megvásárolhatjuk. Szépen körbejárhatjuk a gépet, s mindenféle spoiler, díszlámpát, festést, matricát és egyéb vackokat próbálhatunk fel rá, majd amennyiben rendelkezünk elég tőkével, meg is vásárolhatjuk azokat. Érdekes a stíluspontokat gyűjteni, mert azokkal aktiválhatjuk a menőbb cuccokat. A műmájér extrák rajongói kifejezetten boldogok lehetnek a bőséges választéktól, mert akár még neonfényt is szerelhetünk az autó alá. Az ilyen baromságok mellesleg nem teljesen öncélúak, mert egy dögösebb verdával nagyobb lesz a közönség körében a tetszési indexünk (a reputáció csillagokkal van jelölve), és ez elengedhetetlen bizonyos versenyeken való részvételhez.

Természetesen az autó teljesítményén szintén javíthatunk, mert hát egy alacsonyabb kategóriájú gép szintén kizáró ok lehet azoknál a versenyeknél, amiknek az a tétje, hogy feljebb lépünk a számlálórán. Végignézhethetjük az autó legfontosabb részeit (motor, váltó, gumik, porlasztó, turbó, fékek, súlycsökkenés, felfüggesztések, nitro), majd az általunk kiválasztott kategóriában különböző szintű alkatrészek közül válogathatunk, sőt, az egyes kategóriákon belül még többfajta márka közül is. Ahogy a Gran Turismo óta megcsodáhattuk, rögtön jelzi is a játék, az eszközt mennyire lesz jótékony hatással a gyorsulásra, a végsebességre, vagy az autó úttartására.



Miben más mint a többi?

Lehet, hogy a Need for Speed immáron csak követi a trendet, de dicséretére legyen mondva, hogy azért mégiscsak egyéniség. A szokásos körkörös versenyek mellett ugyanis vannak egyetlen szakaszról álló „sprint” futamok, gyorsulási versenyek, farolásokat díjazó Drift versenyek, kieséses rendszerrel megrendezett versenyek, alkalmasint pedig ezen kategóriákon belül bajnokságok is megrendezésre kerülnek.

A karrierünket szakaszokként építhetjük, mely szakaszokon belül vegyes összetételű „pakkokban” kapjuk a felsorolt versenytípusokat, amiken aztán tetszés szerinti sorrendben mehetünk végig. Mindegyik futamon három különböző nehézségi szint adott, s minél keményebb kihívást választunk, annál nagyobb lesz a verseny tétje. A keménység többek között arra is vonatkozik, hogy mennyire „csaljón” a gép, amikor lemaradunk, ergo engedjen-e minket felzárkózni vagy sem.

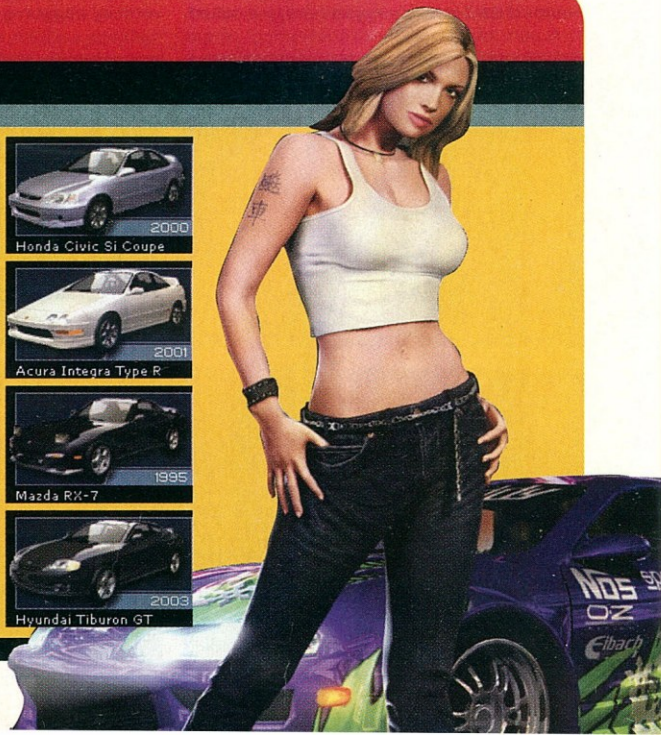
Hard fokozaton majdnem hogy csak tökéletes vezetéssel lehet boldogulni, bár ezt a „majdnem” szócskát azért nem árt hangsúlyozni. A végeredmények kialakulásában ugyanis nagy szerepet játszik a véletlen faktor, köszönhetően az abszolúte kiszámíthatatlan forgalomra. Jópárszor ettem a kefét, amikor a cél előtt nem sokkal valaki bevágott elé, vagy egy ugrató mögött bújott meg alattomosan egy jármű, s mialatt én a karambol lassítását voltam kénytelen bámulni, a többiek elhúztak mellettem. Viszont ennek az ellenkezőjéről is beszámolhatok: teljesen reménytelennek tűnő futamokat nyertem meg úgy, hogy az első helyen autózó rivális az utolsó pillanatban balesetet szenvedett. Klassz dolog, hogy tényleg egyenlőek az esélyek.

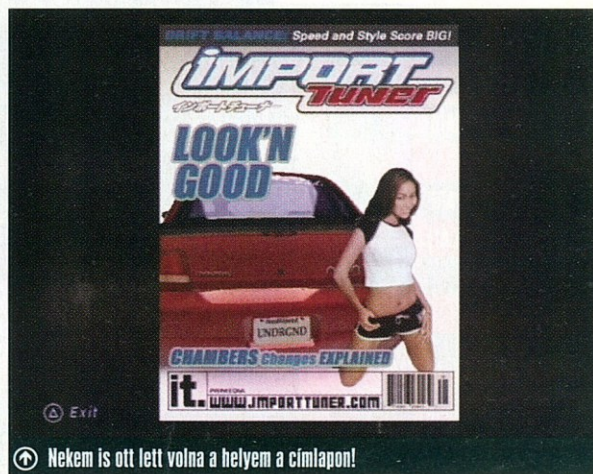
Megfelelő tudással igen látványos sikereket érhetünk el a szó szoros értelmében, hiszen a legkiemelkedőbb tehetségek nemcsak a

A TÖRNETETLEN HUSZAS

A választható autók listája

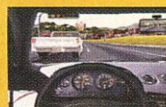
2003	1992	2003	2002	2000
Peugeot 206 GTI/S16	Nissan 240SX SE	Nissan 350Z	Toyota Celica GT-S	Honda Civic Si Coupe
1999	2003	2003	2003	2001
Mitsubishi Eclipse GSX	Ford Focus ZX3	Volkswagen Golf GTI 2.0	Subaru Impreza 2.5 RS	Acura Integra Type R
2003	1999	1999	2003	1995
Mitsubishi Lancer 2.5 RS	Mazda Miata MX5	Dodge Neon 2-door	Acura RSX Type S	Mazda RX-7
2003	2004	1999	1998	2003
Honda S2000	Nissan Sentra SE-R Spec V	Nissan Skyline R34 GTR	Toyota Supra	Hyundai Tiburon GT





AZ NFS-CSALÁD

Need for Speed-történelem



A hírnév megalapozója...
The Need for Speed
1994
3DO, PlayStation, Sega Saturn



...amit aztán sikerült megtépázni.
Need for Speed II
1997
PlayStation



Majd jöttek a kőkemény üldözések...
Need for Speed III: Hot Pursuit – 1998
PlayStation



...és beállhattunk mi is rendőrnék.
Need for Speed 4: Road Challenge (High Stakes) – 1999
PlayStation



Aztán egy teljes kiadást szenteltek a Porschének...
Need for Speed: Porsche Unleashed
2000
PlayStation



...de az új generáció visszatért a harmadik részhez.
Need for Speed: Hot Pursuit 2 – 2002
PlayStation 2, Xbox, Gamecube

legjobb ranglistájára kerülnek fel, hanem a szakmagazinok címlapjára is. A különböző országok legnevesebb (valóságban is létező) újságjainak gyűjtése gyakorlatilag a végső célunk. Ezen kívül az is egyfajta cél, hogy megnyissuk mind a 30 pályát, amiket így külön-külön is játszhatunk a játék Quick Race módjában, illetve az osztott képernyős, kétjátékos módban. A négyjátékos Online módot hazánkban sajnos nem igazán van alkalmunk élvezni.

Nem az, aminek látszik

Az eddig leírtak alapján nyilvánvaló lehet, hogy az Underground semmilyen szempontból nem egy klasszikus Need for Speed. Hasonló inkább ahhoz, mint amikor Amerikában Need for Speed néven próbálták népszerűsíteni a V-Rallyt. Abban is hasonló ez az eset, hogy ennek ellenére egyáltalán nem rossz játék, sőt, valamennyit hozzá is tesz az utcai autóversenyek stílusához. Szerintem például követendő példa az ilyen témájú játékok számára a stíluspontok halmozása. Egyáltalán nem frusztráló egy-egy versenyt újra és újra megpróbálni, mert bár a karrierünk adott esetben nem mozdul előre, azért mégis megnyitunk új dolgokat, és nem érezzük elfecsérelt időnek az elrontott futamokat.

Ami a technikai megvalósítást illeti, a Black Box már a játék előző részével is bebizonyította, hogy tud mit kezdeni a PS2 hardverével, és úgy tűnik, a tudásukat még tovább csiszolták. Sokkal kevesebbszer tapasztalni a képfriessítési sebesség lecsökkenését, pedig hát van mit számolnia a gépnek: a realisztikusan kivilágított, óriásplakátokkal és neonfényekkel tarkított városban kukákat, táblákat sodorhatunk magunkkal, a tócsaján áthajtván víz spriccel szerteszét. Ezt megfellel a gyorsulási versenyeknél jópofa eszközökkel fektettek különös hangsúlyt a sebesség érzékeltetésére: egyre erősebben zúg a fülünkbe a szél, és a közegellenállás mintha letépni készülne a virtuális kamerát. Gyanítom, hogy fogjuk még látni ezt az effektust más játékokban is, mert amilyen egyszerű, olyan jól néz ki.

A legszebb az, ahogy gyönyörűen tükröződik a táj a vizes aszfalton. Kár, hogy egy kicsit túlzásba vitték a dolgot. Miért muszáj minden versenynek eső utáni környezetben játszódni? Ha annyira ragaszkodtak a tükröződésekhez, szerintem ugyanilyen szépen mutathattak volna a felhőkarcolók ablakain is, amiken azonban nincs semmi ilyesmi.

Másik furcsaság, hogy az autókön kívül egy teremtett lélek sincs az utcákon. Talán nem akarták, hogy embereket gázoljunk? Alighanem, mert amúgy a rajtnál és a célban kifejezetten jól megformált és animált szurkolótábor zajong, és minden verseny végén körbeugrálják a győztest. A járőrelőzőkön kívül még két dolgot hiányoltam: egyrészt a visszajátzásokat, másrészt – és talán ez a legfájdalmasabb pont – a rendőroket. Nem igazán érzékelné a versenyek illegális voltát villogók és szírnázás nélkül.

Persze a riválisok is elég kihívást jelentenek önmagukban, főleg, hogy a fizika valamennyire a valóságon alapul, s így minden kormánymozdulatnál van egy kevés reakció-

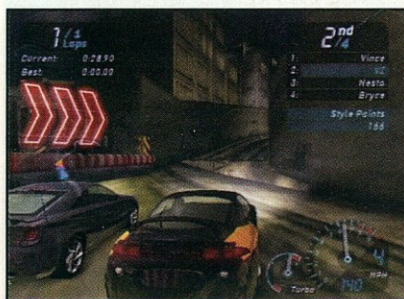
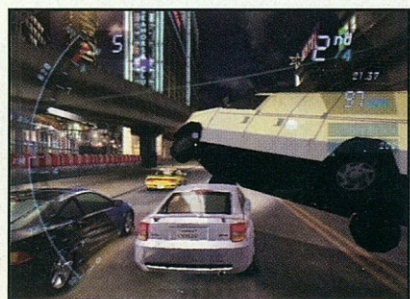
idő, a kapkodás eredménye pedig általában a kicsúszás és a keresztbe fordulás. A Drift versenyeken szépen megnyilvánul, milyen jól van „belöve” az autóra ható tehetetlenségi erő. Az irányításhoz kormányt is használhatunk, ami a gyorsulási versenyeknél nagy előny, mert a pedákkal sokkal könnyebb a rajtnál ideális fordulatszámot tartani a motort. Igaz, ugyanezen versenyeknél az meg elég nehezen megszokható, hogy a sávváltáshoz maximálisan alá kell szedni a kormányt.

Hát kérem a zene az valami elképesztő. Elképesztően szörnyű. Mostanában az EA minden játékához rapzenéket erőltet, ami még egy kosárlabdajátéknál elmege (mondom ezt annak tudatában, hogy nekem szerencsére nem sűrűn kell kosárlabdajátékot tesztelnem), azonban a Need for Speednek kifejezetten rosszul áll. Gyorsan ki is kapcsolom a nagy tehetségű afro-amerikai művészek öbégatását – ezt legalább megtehettem. Ha vesszük a fáradságot, szépen összeállíthatjuk, melyik számok szóljanak a menüknél, s melyek játék közben, és mivel van néhány hallgathatóbb előadó is (Rob Zombie, Junkie XL, FC Kahuna, stb.), így végső soron ez tekintetben átmege a vizsgán a játék.

Zajok tárgyában ellenben megbukik. A motorhangok még elmennek, viszont az ütközéseknél néha nincs is csörömpölés. Az meg nem igaz, hogy már 1994-ben tökéletesen megoldották, hogy a szembe jövők menetszele hallhatóan „oldalban nyomja” a járgányunkat, és áttevedve a másik sávba a felénk közeledő autó sofőrje rátenyereljen a dudára, most pedig a forgalomnak nincs hangja, illetve csak annyi, hogy boldog-boldogtalan ránk dudál. Olyan elenyészőek a környezeti zajok, hogy nem is érteni, minek ahhoz térbeli hangzás.

A Need for Speed Underground egy egészen jó játék – lehetett volna. Hogy miért is a feltételes mód, ahhoz elég összeszámolni a cikkben fellelhető „de”, „bár” és „jóllehet” kötőszavakat. Szó se róla, az apró bakik és hiányosságok sem elegendők ahhoz, hogy a négyes osztályzatnál rosszabbat kapjon, szóval a krónikus kilométerhiányban szenvedőknek továbbra is bátran ajánlható.

■ V.Z.



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA KEZELÉS

HANG SZAVATOSSÁG



ROBIN HOOD - DEFENDER OF THE CROWN

TÍPUS: STRATÉGIA/AKCIÓ

KIADÓ: CAPCOM

FEJLESZTŐ: CINEMAWARE

SZÁRMAZÁS: EGYESÜLT ÁLLAMOK

HANGRENDSZER: SZTEREÓ

TESZTPÉLDÁNY: NTSC U/C

JÁTÉKOSOK: 1

MEGJELENÉS: 2003.11.28. (PAL)
2003.09.30. (NTSC)

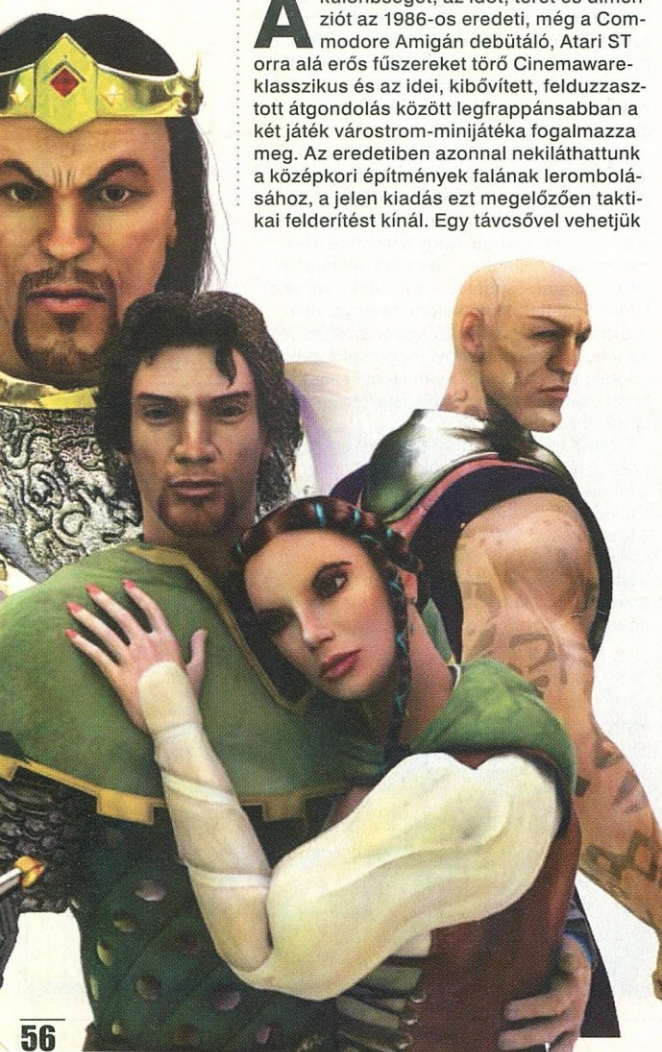
WEB: www.cinemaware.com

TESZT A DVD-N!



„LELKEM ISTENÉ, ÉLETEM A KIRÁLYÉ, A BECSÜLETEM AZ ENYÉM.”

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN



A különbséget, az időt, teret és dimenziót az 1986-os eredeti, még a Commodore Amigán debütáló, Atari ST orra alá erős fűszereket törő Cinemaware-klasszikus és az ideit, kibővített, felduzzasztott átgondolás között legfrappánsabban a két játék várostrom-minijátéka fogalmazza meg. Az eredetiben azonnal nekiláthattunk a középkori építmények falának lerombolásához, a jelen kiadás ezt megelőzően taktikai felderítést kínál. Egy távcsővel vehetjük

szemünk ügyére az erődítményt a szélrózsa négy központi irányából, felmérve a lehetőségeket, és a várfalon elhelyezett helyőrség eloszlását, erősségét, kapacitását.

Hát kérem, éppen ez volna az. A játék 1190-ben indít, a távcsövet azonban csak 1608-ban „találta” fel Hans Lippershey, ahogyan arra a Kevin „Tatanka” Costner-féle nagyszabású hollywoodi Robin Hood-mozi IMDB-s bakis listájában is figyelemztetnek (ebben a filmben ugyanis a Morgan Freeman alakította Azeem is előránt egyet). „Ugyan már, legyünk sportemberek, hagyjuk meg nekik ezt a kis örömet – hisz ez egy vicces kalandmozi, nem pedig egy dokumentumfilm!” – teszik hozzá ugyanitt. Egészen pontosan erről van szó a mi esetünkben is. De ne rohangásszunk a gondolatok közt: lássuk inkább a felütést.

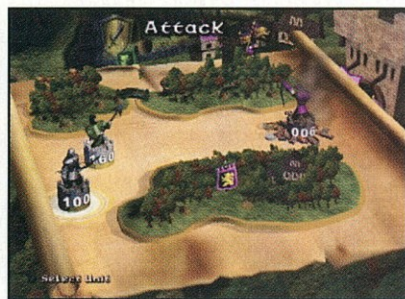
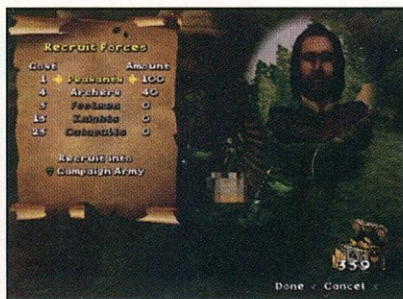
A régi DotC kvázi hűsége a történelemhez ugyanúgy megkérdőjelezhető, mint ezen új kiadásé – ez azonban nem palástol, nem rejt el semmit, nem próbál más lenni. A címszerepet immáron nem egy búsképű szász lovas, hanem maga Robin Hood kapja – a Mándy Iván-, vagy a Kevin Costner-féle Robin, s nem a valódi. Huge Adventure, Hollywood style.

Az új DotC lényegében olyan, mint a régi, leszámítva az értelmetlen középkori álmodo-

zást. Egy egyszerű, körökre osztott stratégiai játék, mini-játékokkal konfetti gyanánt. Könnyen, gyorsan bele lehet rázódni: a játék első részében Robin a sherwoodi rengetegben csap össze Nottingham sheriffjével, a program pedig magyarul és oktat, feltűnés és bosszantás nélkül. Nottingham bevételével megnyílik a világ, pontosabban a sziget, s célunk az lesz, ami volt: Anglia elfoglalása és egyesítése, János uralmának megdöntése, a sors által reánk küldött romantikus elemek lekasabolása, ill. meghágása, már amennyiben szende szüzekről van szó; magyarul: a korona védelme. Tűzzel, vassal, s immáron nyílvezzővel is.

Minden kör egy végrehajtható cselekvést jelent, amelyet megtehetünk Robinnal, vagy valamelyik tettere kész cimborájával, esetleg szívünk (egyik) hölgyével, Mariannal. Minden kör kezdetén befut a bevétel, az irányításunk alá vont területek mennyiségének és milyenségének függvényében. Értelemszerűen minél több területet (tartományt) irányítunk, a kivettett adónak köszönhetően annál több petákkal gazdagodik a kassza. Az aranyat aztán kedvünk szerint fektethet-




Bajvívás - új küntöshen.


ROBYN HODE, I. RICHÁRD ÉS I. JÁNOS

Történelmi kitérő amatőr historikusoknak

jük be: seregeket vásárolhatunk, várakat és erődítményeket húzhatunk fel, támogathatjuk a pórt, vagy spórolhatunk Richárd király váltságdíjára. Robin a főparancsnokságon túl fő fosztogatónk – vele indulhatunk rajtaütésre, melynek a program kettő darab válóját támogatja: a kardosat és az íjasat.

A kardos a klasszikus (Raid Enemy Castle): fogjuk a szablyát, és az éjszaka jótékony leple alatt besurranunk a választott lord kastélyába, majd adott számú őrt örök vadászmezőkre küldve behatolunk a kincstárba, és magunkhoz vesszük az ott elfekvő aranytartalékokat. Az íjas az új: az erdő út menti fáinak rejtekéből feszítjük meg íjunkat, és nyilazzuk le az elhaladó karavánok kíséretét. A pénzeszsákokat cipelő poroszlókat poroszkáló lovaikról leszedve, ill. a lovaskocsik és szekerek személyzetét eltávolítva visszük a kasszát; ám óvatosan ilendő bánni a nyilas kísérettel: visszalőnek, s ha nem keresünk tüsténkedve menedéket a lombok oltalma között, nagy gyakorisággal belénk is nyilallnak.

Mindkét mini-játék egyszerűen kezelhető, és gyorsan, mesteri szinten elsajátítható. A várakon való rajtaütés könnyebb és nagyobb haszonnal kecsegtet, ugyanakkor fennáll a veszélye annak, hogy a harc hevében Robint elcsípi, és a várbörtönbe vetik, megrothasztás céljából. Ez jelentős időkieséssel jár, hisz megpróbálkozhatunk ugyan a szökéssel, de ritkán sikerül – a tömlőcöt strázsáló porkolábok lefizetése pedig kellemetlen mértékben csapolhatja meg egyébként is instabil kincstárunkat (mert ugye említeni sem kell: az ellenséges bárók nálunk is fosztogathatnak, s arcátlanul fosztogatnak is).

Tovább. Marian a kém, aki szeretett minket, s egyben felbújtónk: ő nem tesz mást, mint információt gyűjt és nyújt a kiszemelt területekről, pontos és szakszerű támpontot nyújtva ezzel komolyabb hadjárat előtt. Természetesen idővel elfogják majd, s mehetünk kiszabadítani – de ez csupán cseppet sem meglepő meglepetés, mi meg sem lepődünk.

Tuck bro jobbára csak pénz akar, Ivanhoe azonban hasznos. Gondoskodik az erődít-

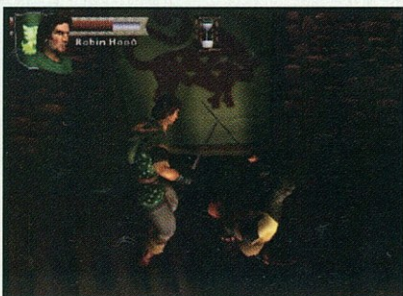
Robinról első feljegyzésünk 1377-ből származik: William Langland elejt egy apró megjegyzést „Robyn Hode rímjeiről,” s ezzel ős-Supermant teremt. Az első teljes, kerek történet, mely fennmaradt (Robyn Hode Gesztája) azonban csak 1450 körül született – szerzője ismeretlen, de hasonló stílusban és elkötelezettséggel ír, mint a XV. század másik nagy mesemondója, Malory Tamás. Robin (pontosabban Robyn) a Gesztában az álcázás iratlan szabályaira fittyet hányó, pirosba öltözött briganti, akinek fogalma sincs arról, ki az a Tuck barát, vagy miért kéne érdeklődni Marian kisasszony iránt. A normannok ellen pláne nem küzd, s ami a legfontosabb – a megszerzett zsákmányt esze ágában sincs szétosztani a szegények között. Társait, kalandjait, s a jótékony indítást csupán a századok és a regélők százai tapasztották a legendához. 1530-ban, mikor Anglia elszakadt Rómától, Robin katolikus hősből hirtelen protestánsá konvertálódik. A Tudor-korszak olvasóközönsége kényes: földönfutóból renegát nemesurat gyártat magának. Robin ezernyi célt szentesít, alakja látszólag tökéletesen formálható.

Akárcsak a kor, a helyszín, s az antagónista. A roppant gonosz, ármánykodó, népét sanyargató János herceg alakja olyan szorosan fonódott össze Robinnal, mint Sherwood. Holott: I. János uralkodását (1199-1216) olyan harcok jellemzik, melyeket elődeinél ügyesebben és kevésbé aggályoskodva, a királyi hatalom megerősítéséért és a feudális bárók hatalmának megnyirbálásáért folytatott. Törekvéseinek a középkor kellős közepén persze nem lehetett sikere. Unokaöccsével, Arthur herceggel folytatott örökösödési viszálya háborúba sodorta Franciaországgal – a hadjárat azonban állandó balszerencsével folyt és a frank birtokok tetemes részének elvesztésével végződött (de nem ezért volt Jánosunk Lackland, azaz Földnélküli – azért, mert annak született szegény). E balsikerek ellene fordították az egyébként is renitens bárókat, s a király helyzetét még inkább megnehezítette az egyházzal kitört viszálya. Miután megtagadta III. Ince pápa jelöltjének, Stephen Langtonnak beiktatását a canterbury-i érseki székebe, a pápa egyházi átokkal sújtotta, trónfosztottnak

nyilvánította, és szövetséget szervezett ellene. 1214-ben, a bouvines-i csatában emberünket végül megverték. Szorult helyzetében behódolt a pápának, majd 1215. június 15-én a bárók kicsikarták tőle a királyi hatalom és a bárói előjogok egyensúlyát szabályozó nevezetes törvényt, a Magna Chartát. János a vereségbe nem nyugodott bele, újra hadsereget szervezett, s a polgárháborúnak csak halála vetett véget – néhány ügybuzgó barát állítólag megmérgezte a swinsteadi apátságban.

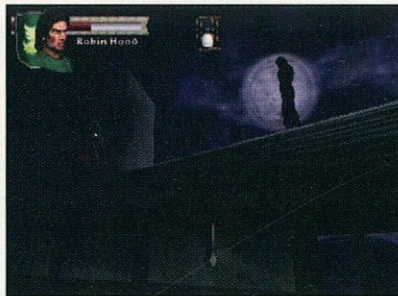
Nu, I. János uralkodásának viharos évei persze sok író képzeletét foglalkoztatták az angol irodalomtörténet legkülönbözőbb korszakaiban. A középkori forrásokban a királynak nem volt jó híre, ami leginkább abszolutisztikus törekvéseiben és az egyházzal folytatott viszályaiban leli magyarázatát. Az angol reformáció azonban már rehabilitálja őt, nem egyszer valósággal protestáns mártírt faragva személyéből. Raphael Holinshed, Shakespeare és sok más Erzsébet-kori drámaíró legkedveltebb forrása kijelenti, előtte valamennyi történetíró elfogult és rosszindulatú volt János királlyal szemben, holott annak „szívében fejedelmi vitézség lakozott, és csakis arra törekedett, hogy hű alattvalói segítségével megtorolja a sérelmeket, amiket a francia király és mások okoztak”.

Mindegy. János már korábban, bátyjának, Oroszlán szívű Richárdnak uralkodása idején is pártot ütött a trón és a korona megszerzésére, mialatt Richárd a Szentföldön tolt a harmadik kereszties hadjáratot (nem éppen a lovagi etikának megfelelően – Akkó elfoglalása után példának okáért egy intéssel kivégeztetett 2700 szaracén hadifoglyot). Ebben persze semmi rossz nem volt, maga Richárd is szőnyeg alá söpörte a dolgot, mikor 1194-ben végre szabadon engedték, és hazatérhetett Angliába (A Szaladin szultán kezébe került Jeruzsálem alóli hazaporoszkálva ugyanis Ausztriában lekapcsolták, és átadták a római császárnak, aki a kor divatjának megfelelően csak vaskos váltságdíj fejében engedte továbbporoszkálni). Szó mint száz, János király nem volt pimaszabb, sötétebb, gonoszabb karakter, mint maga Cordelion (Oroszlán szívű), vagy a bárók, akik a játékban is felkelnek ellene.

Az atavisztikus 2D az emlékezők örömeire adott.




Propagandafotó. A gaz Robin kaszabolja a derék Jánost (lásd a boxot).



Nottingham bevételének gyarapítja.



Az ostromgyűrű szövetsége rombolgatja a nyolc tornyot. Mi lesz itt, ha a király visszatér?!

mények és helyőrségek építéséről, s ő az, aki lovagi tornát rendez nekünk. Az efféle bajvívás lánzsatorésból áll, s három menetből: előbb a hírnév, aztán az arany, majd egy tartomány kerül latba, nekirugaszkodásképp „joystick-gyilkos” stílusban, majd first-person nézetből.

Little John fáradtságos harcsolással összegyűjtött aranyainkat cseréli emberanyagra. Ha új területet szerezünk, előbb-utóbb összeakad majd a bajusz valamelyik báróval. Ekkor lép a képhe ő, hisz helyőrségeink mellett hadjáratot is indíthatunk, a sereget pedig valakinek hadiösvényre is kell vezetnie. A csatákat ugyan továbbra is stílizált formában látjuk, de immáron komoly beleszólással – minden egységnek különféle parancsok adhatók (a komolyabb utasítások és taktikák folyamatosan nyílnak meg a játék kimenetelét. Amire idővel kénytelenek leszünk ráébredni: a csata részt eltolták a srácok. Ötféle egységünk lehet, ebből kettő (a katapult és az íjászok) értelemszerűen csak háttértámogatást nyújtok, rohamozni nem lehet velük. Maga a csata három „csatornán” folyik: három sávban indíthatunk támadást, s három sávban érkezik az ellen. Az előrehaladottabb stádiumban tehát hiába rakunk össze elsőpró erejű lovasságot, komoly ka-

tapulttámogatással, nem tudunk majd kellő frontszámon harcolni, hisz minden egységet egyszerre csak egy „csatornán” indíthatunk el (a probléma, érthetőbben: az egységeket nem lehet részekre bontani, pl. 100 lovagot fifty-fifty alapon felosztani). Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy később mindhárom egységből tartanunk kell a tarsolyban, hogy mindhárom csatornát érdemben védeni is tudjuk. Akár tetszik, akár nem, akkor is hiábavaló a hatékonyabb, erősebb lovagok és gyalogság erősítése, ha elegendő pénzünk van – gyenge parasztokra is szükségünk lesz. Ezért kár.

Végül a lényeg. Örömmel újságotam kollegáimnak, milyen jó, milyen hangulatos és milyen magával ragadó lett az új Defender of the Crown – ám gyorsan derékba törték a lelkesedésem azzal, hogy az „interneten nem kaptam valami jó pontszámokat.” Utánanézttem: valóban nem kaptam. A legtöbb kritikus a rövidséget, a konzervatív megközelítést és az intenzív játék során fellépő intenzív unalmat hozta fel, mint örömet korlátozó tényezőt. Nem osztom nézeteiket.

A Cinemaware azt tette az asztalra, ami hű a cég elképzeléséhez és az egykori sikerjáték emlékéhez. Mozijátékot. Efféle mőkákat csináltak ők a nyolcvanas években is, érthetetlen hát, mit és miért hiányol a

mostani generáció. A DotC nem lehet több (talán csak egy hajszállal), hisz akkor már nem lenne DotC. Mozijáték volt, még inkább mozijáték lett – lineáris, bugyuta, egyszerű, de nagyszerű. A Robin Hood nem arra való, hogy két héten át folyamatosan játszzunk vele. Ha így teszünk, bizony könnyűszerrel unalmasnak és üresnek tűnhet. Ez kérem, adventi csokinaptár. Minden napra egy aprócska csokoládé, kis dóziszokban, hosszan. Apró kis ékszerdoboz, titkos feudális szelencék mindenkinek, aki még tudja, ki volt Errol Flynn. Csak most színesben, marha jó mozi-betétekkel, isteni szinkronszínészekkel és fantasztikus muzsikával. Gyanítom, a játék „polihisztor” kritikusai csupán koncepció szintjén léteztek, mikor az eredeti született – esetleg megkésve, a kilencvenes években próbálkoztak meg vele, csupán a hírnév miatt. Nyakam rá, már akkor sem értették, mitől vált kultuszjátékká. Nos, megsúgom: nem attól, hogy mélyen összetett stratégiai játék lett volna, vagy attól, hogy a kor ember soha nem látott korábban mini-játékot. Egészen magától, amit nincs se helyem, se kedvem magyarázni – hisz úgysem értené, aki nem értheti.

Én roppant mód örvendek neki, hogy van.

Reiker

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████



A játék legnagyobb kihívása a lánzsatorés.



Ó. Innen szép nyerni!

Late January, 1194

Continue

konzolshop

50% SALE!

RAKTÁRKÉSZLET KIÁRUSÍTÁS!

Aruhitel
CREDIGEN



GYORSSZERVÍZ

Szervízünkben 24 órán belül vállaljuk minden játékgép típus és kiegészítő szakszerű javítását. Vidékieknek postacsomag küldési lehetőség!

Playstation kiegészítők akciós vására:

Link kábel	500 Ft
Ultra racer kormányos joy	4.500 Ft
NAMCO neonon joy	2.500 Ft
NYKO AV adapter	600 Ft
BLAZE Scorpion3 pisztoly (100 Hz)	11.500 Ft
Táska	3.000 Ft
GAMESTER hátizsák	3.000 Ft
Plastic konzol táska	3.000 Ft
GAMESTER optikai kábel	2.500 Ft
GAMESTER evolution csukló joy	8.500 Ft
NYKO classic trackball	3.000 Ft
GAMESTER pro-racer kormány	5.000 Ft
GUNSTATION joy	3.500 Ft
NYKO arcade max joypad	3.000 Ft
HAIS egér	2.500 Ft
HAIS házimozsi szett	7.000 Ft
SUNFLEX kiegészítő csomag (!!!)	8.000 Ft
THRUSTMASTER PS2 DVD távirányító	2.500 Ft
PER4MER Air-racer kormány	2.500 Ft
NAGY arcade joypad	4.500 Ft
Gítár	2.500 Ft

Dreamcast egér + billentyűzet	11.000 Ft
Dreamcast VGA box	4.500 Ft
Dreamcast rezgőpack	500 Ft

A teljes, aktuális árlistát keresd az Interneten!
Részletre is vásárolhatsz!

XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
www.konzolshop.hu e-mail: info@konzolshop.hu

Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk, kedvező feltételekkel, szervíz kedvezményekkel!

Hétvégén is tudsz vásárolni!

Petőfi Csarnok Bolhapiac

szombat - vasárnap 7.30 - 13.30

A legújabb GBA programok egységáron!



5990,-

PSOne joy eredeti 1499,-
PSOne memo eredeti Sony 1499,-
PSOne dualshock eredeti Sony 3499,-
Kiegészítők nagy választékban (PS, PS2, GC, XBOX)

Használt gépek adás-vétele, cseréje



PSOne programok 1990-3990,-

PS2 programok 3000-15000,-

Tel: 06-70-296-6810

E-mail: gameattila@chello.hu

Csomagküldés! Rendelés telefonon vagy e-mail-ben!



Playstation2 játékok
óriási választéka!

Több, mint 350 cím!

Devil May Cry 2	9990
Onimusha 2	9990
Primal	9990
Clock Tower 3	9990
Jak 2 Ranagade	13990
Conflict Desert Storm 2	13990
Pro Evolution Soccer 3	13990
Colin McRae Rally 4	13990
Silent Hill 3	13990
Formula One 2003	13990
Maco Griffin Bounty Hunter	13990
Judge Dredd	13990
Warhammer 40000	13990
Freedom Fighters	14990
Club Football	13990
Buffy The Vampire Slayer 2	13990
Hunter The Reckoning	13990
Soul Calibur 2	14990
Tiger Woods 2004	14990
FIFA 2004	14990



Xbox játékok
óriási választéka!

Több, mint 170 cím!

Star Wars Knights of the Old Republic	12990
Freedom Fighters	14990
Soul Calibur 2	14990
Fifa 2004	14990
NHL 2004	13990
Tiger Woods 2004	14990
Conflict Desert Storm 2	13990
Colin McRae Rally 4	13990
Judge Dredd	13990
Allan vs Predator	13990
Midtown Madness 3	13990
Brute Force	13990
Splinter Cell	9990
Enter the Matrix	12990



GBA játékok nagy választékban 7990



Gamecube játékok
óriási választéka!

Több, mint 80 cím!

Star Wars Rebel Strike	13990
Zelda	13990
Resident Evil Zero	12990
Resident Evil 2	12990
Resident Evil 3	12990
Soul Calibur 2	14990
Viewtiful Joe	13990

8MB Sony memocard 7500
Sony DualShock2 Controller 7990
Xbox 'S' Controller 9990

Postai utánvételes rendelés
Gyors szervíz

PS2, Xbox és Gamecube alapgépek
állandó akcióban: hűvű!

Eredeti és utángyártott tartozékok
minden konzolra nagy választékban



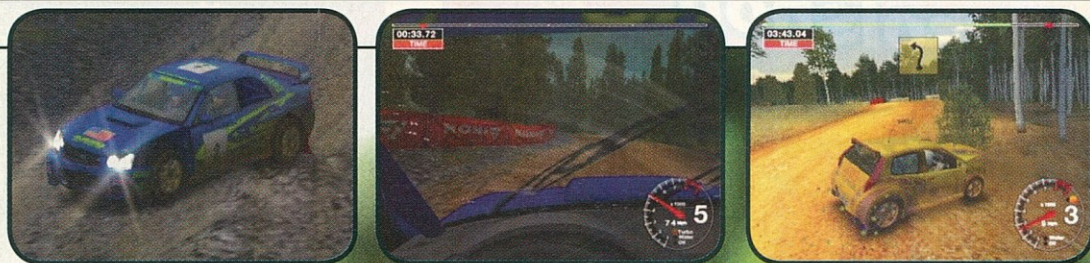


❶

COLIN McRAE RALLY 04

TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	CODEMASTERS
FEJLESZTŐ:	CODEMASTERS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTEKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2003.09.19. (PAL) 2004.ELEJE (NTSC)
WEB:	www.codemasters.com

TESZT A DVD-N!



VIRTUÁLIS VALÓTLANSÁG: COLIN MÉG MINDIG AZ ÉLVONALBAN

COLIN McRAE RALLY 04

Nem állítható, hogy a játékesztelők véleménye mindig szent és sérthetetlen, de azért nem árt, ha nem marad pusztába kiáltott szó. Jómagam becsülöm az olyan fejlesztőket, akik adnak a sajtó-visszhangra és az építő jellegű kritikákra, kiváltképp akkor, ha egy népszerű sorozatot igyekeznek még népszerűbbé tenni. Tudom, hogy a Colin McRae Rally 3 nemcsak nekem tűnt könnyűnek, és nem csak bennem volt hiányérzet, hogy kizárólag McRae Ford Focusával lehetett a ralibajnokságon elindulni, ezért őszinte örömmre szolgált, hogy a játék negyedik részében mindez már nem így van.

A pályatervezők érezhetően feljebb tették a képzeletbeli léctet, amit így jóval könnyebb leverni. A nehézségek elsősorban a terep

még életszerűbb kialakításából adódnak: kétszer is meggondolandó, hol próbálunk levágni egy kanyarból, mert egy-egy bukkanó vagy bokor olyan kellemetlenségeket rejthetnek el a szemünk elől, mint egy kivágott fa csonkja, vagy egy méretes terméskő, de könnyen becsúszhatunk olyan mély árkokba, amikből csak nagy nehézségek árán tudunk kilábalni. Az ilyen váratlan akadályok elkerülése végett nem árt, ha konkrétan Colin McRae képességeivel rendelkezünk, noha arra viszont szerencsére nem vagyunk rákényszerítve, hogy az általa idén használt Citroën Xsarát vezessük a bajnokságon. Már eleve négy kategória közül választhatunk: négykerék-meghajtású, kétkerék-meghajtású, B csoportos, és Expert kocsik között. Citroën Xsara (természetesen), Subaru

Impreza WRX 44S, Ford Focus, Mitsubishi Lancer Pro Evo VII, és Peugeot 206 tartozik az első kategóriába, MG ZR, Citroën Saxo, Ford Puma, Fiat Punto, és Volkswagen Golf van a másodikba sorolva, a B csoportos járgányok között pedig a '80-as évek brutális, és éppen ezért betiltott raliautóit találjuk, úgymint az Audi Sport Quattrot, a Lancia 037-et, a Peugeot 205 T16 Evo2-t, és a Ford RS 200-at. Hogy mi van a negyedik kategóriával? Ott tulajdonképpen ugyanazokat találjuk, mint az elsőben, viszont olyan megszorításokkal, mint hogy csak belső nézet választható (a külső és belső perspektíván kívül van még lökhárító nézet, viszont a motorháztető nézetet hanyagolták), nincsenek valóságától elrugaszkodott kijelzők, és extrém módon zúzódik a verda.



TURBO	
Part Repair	15:00 min
Penalty	+00:47 min
Time Remaining	-03:10 min



REP	▲
REP	
REP	
89%	
REP	
89%	▼

P1
finland
jappila
v z (un)



Az extrém sérüléseken kívül egyébként normál és súlyos sérülések lehetségesek, melyek között a kettő- és négykerék-meghajtású kategóriában szabadon választhatunk. Aki tehát az Extreme kategóriában is jól teljesít, az tényleg tud valamit, és ennek jeleként fel is iratkozhat a ranglistára a Codemasters website-ján.

Üzem módból több van, mint legutóbb, és ez bizony rá is fért a játékra. A teljes bajnokságot jelentő Championship, és az egyes szakaszok lejárásáig lehetővé tevő Stages módokon kívül önálló ralikon is indulhatunk, az eseti játékosok pedig rábökhetnek a Quick Race pontra, s véletlenszerűen választva pályát és autót azonnal a gázba taphatnak. Az önálló ralikban csupán az található kicsit visszásnak, hogy kizárólag a bajnokságnál már megnyitott szakaszok elérhetőek – ergo ha zárva van egy, vagy több szakasz, úgy a rali megszakad. Igaz, ezzel összefüggésben az viszont ügyes, hogy mindig láthatjuk (már ha nem kapcsoljuk ki) az adott szakaszon már korábban elért eredményünk szellemautóját. (Bár az kissé szíven ütött, hogy így a játék majd 3 megán terpeszkedik a memóriakártyán.) A bajnokságnál persze ilyen nincs, illetve csak a szokványos, ámde továbbra is funkcionális részidő-kijelző áll rendelkezésre. Minnyiben tehát futott már előttünk valaki jobb időt, úgy az adott szakasz vége felé közeledve már előre feltűnik a zöld kijelző, ami pirosra váltva jelzi (rossz esetben), hogy mikor kellett volna a következő ellenőrzési pontnál áthaladnunk.

Az egyik legérdekesebb újítás a Semi Automatic váltó, hiszen hányszor de hányszor bosszankodtunk már, amikor az automata váltó nem akart visszaváltani. Erre megoldás a harmadik lehetőségként választható félautomata megoldás, ami tulajdonképpen automatikus váltást jelent, de felülbíráhatjuk a gép döntését.

A versenyek lefolyása szokás szerint alakul: mindegyik rali hat szakaszból áll, a végén egy „Super Special” pályával, ahol párban indulnak a versenyzők. Pihenésre csak minden második szakasz után van idő, mikor is az autó finombeállításai mellett egy óra áll rendelkezésre a meghibásodások kijavítására, ami persze sosem elég mindegyre, de a fontosabb alkatrészekhez azért igen. Az alkatrészek ezúttal fejleszthetők is. Valahányszor egy új ralihoz érkezünk,



csapatunk felajánl valamit tesztelésre: kezdésnek egy újfajta lengéscsillapítónak kell „adnunk”, jó nagyokat ugratva. Nemcsak időre kell végezni a teszttel, hanem arra is kel ügyelni, hogy a tesztelt cuccot maximálisan igénybe vegyük. Mivel csak két próbálkozási lehetőség van az alkatrészek megnyeréséhez, csakis a legjobb pilóták tudják modernizálni a járgányt.

A játék jól eltalált fizikáján szerencsére nem változtattak. Már korábban is nagyon tetszetős volt és persze most is az, ahogy az autónak minden alkatrésze külön életet él. Az antennák hajlonganak, a kipufogó remeg, kinyílnak egy ajtó, a csomagtartó vagy a motorháztető, s ez utóbbiak akár el is hagyhatjuk. Különösen belső nézetből frankó, amikor egy nagyobb ugratás után annyit deformálódik a kocsis, hogy a motorháztető zárja elenged, és a menetszél felnyomja a fedelet. Másodpercekig vakon kell kormányoznunk (már ha külső nézetre nem váltunk), és vagy muszáj lelassítanunk, hogy a cucc visszacsukódjon, avagy a szerencsére bízva a dolgot a gázba taposunk, hogy a zavaróvá vált alkatrészt előbb-utóbb levigye az egyre nagyobb légellenállás. Defekt szintén bejátszhat, mikor is szikrárt hány a felni, ahogy kapparja a bitumént – szóval teljesen szét lehet rongyolni a verdát. Néha már-már olyan állapotba kerül az autó, hogy csodálkozunk, amikor egy karambolnál még le tud repülni róla valami. Ezúttal az autó „belső sérülései” is erőteljesen érzékelteti a játék: a motortér súlyos deformálódásakor gőzfelhő csap fel az autó elejéből az elfolyt hűtővíz hatására, vagy épp újra kell indítanunk, mert menet közben lefullad a motor. Az autó koszoslódása is király: már az előző részben is nagyon tetszett, amikor a kasztnit egyre jobban belepte a por, s ha véletlenül belecsúsztunk egy tóba, úgy a víz színéig szépen leázott a szennyeződés.

A helyszínek ugyanazok, mint a harmadik részben, néhány részlet mintha még ki is lenne onnan vágva. Spanyol, brit, görög, amerikai, japán, svéd, ausztrál, és finn pályákon kavarhatjuk a port, vagy épp dagonyázhatunk – az időjárástól függően. Egyszer a szemünkbe süt a lebukó nap, másszor meg esőcseppeket vagy olvadozó hópelyheket sodor félre az ablaktörlőnk. A grafikai kivitelezés valamelyest még szebb is lett: még az útburkolat sem csak egy homogén felület, hiszen egy elhanyagolt kis helyi úton gyakoriak az aszfalthibák. Az útfelületek közti különbségek szépen árnyaltak az autó viselkedése szempontjából is, lévén kiszaladva a fűre még azt is érezni, mennyire van felázva a talaj.



☹ Por előttem, por mögöttem, isten tudja, honnan jöttem...

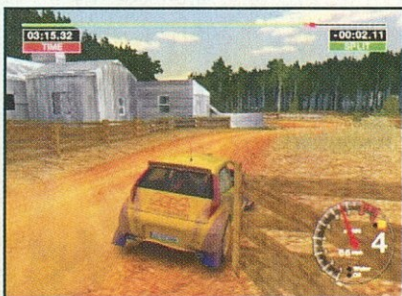
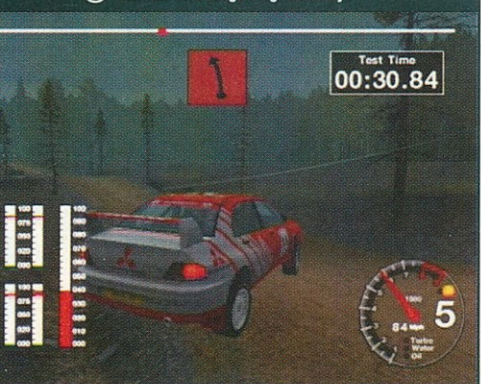
Mint az előző részben, úgy most is szépen átszakíthatjuk a nyílonszalagból kifeszített korlátokat (ami jó), viszont – szintén mint az előző részben – rondán fennakadhatunk holmi cingár útjelző táblákon, amiket pedig sérőből illene kidöntenie a járgánynak. Sajnos azt sem sikerült az alkotóknak továbbra sem megoldani, hogy a játék pontosan érzékelje, mikor is vagyunk a pályán, és mikor nem. Tudniillik jókora darabokat vágatunk le egy-egy kanyarból teljesen szabálytalanul, máskor meg elkolbászolunk az út menti erdőbe, mire szalomezva a fák között sikerül visszatérnünk a pályára, de sajnos nem lehet sikerélményünk, mert váratlanul elveszik tőlünk az irányítást, és hátrébb helyezik a kocsit...

Sajnos megmaradt az automatikus mentés is, ami tök felesleges, hiszen akibe szorult egy csöpp kis értelem, az úgyis kilép a főmenübe minden elrontott menét után, és ezzel a kis kitéréssel visszatér az elrontott szakasz elejére. Így aztán azért sem kell aggdóznunk, ha az alkatrészeket nem nyerjük meg két próbálkozásból... (A mentést egyébként kikapcsolhatjuk, de akkor meg úgy veszi a játék, hogy egyáltalán nem akarjuk a memóriakártyát használni, tehát ez nem megoldás.)

Alapul véve azt, hogy minden hibája ellenére a Colin McRae 3 az egyik legütősebb ralijáték még mindig, és hogy a legfőbb negatívumok szépen eltűntek a folytatásból, tulajdonképpen minden rendben van. A festői helyszínek szebbek, mint valaha, s miközben repkednek a kerék által felvert kavicsok, Colin McRae valódi mitfárere, Derek Ringer duruzsolja a fülünkbe az irányokat – nagyon autentikus az egész annak ellenére is, hogy a WRC „megjatekosítási jogai” még mindig a Sonynál tanyáznak, s így eredeti csapatokról vagy pályákról szó sem lehetett. Reménykedjünk benne, hogy a Codemasters csak így fogja folytatni, s látunk még ötödik részt is, még ha Colin McRae addigra esetleg már nem is lesz a WRC világában (ugyanis kifejezetten áll a rúdja a Citroentől). Bár ki tudja: lehet, hogy egyszer még NASCAR-játék névadója lesz, hiszen karrierje folytatásaként többek között arrafelé is kacsintat mostanában.

☐ V.Z.

☹ Hol van itt a magassági kormány?



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA ██████████ KEZELÉS ██████████
HANG ██████████ SZAVATOSSÁG ██████████



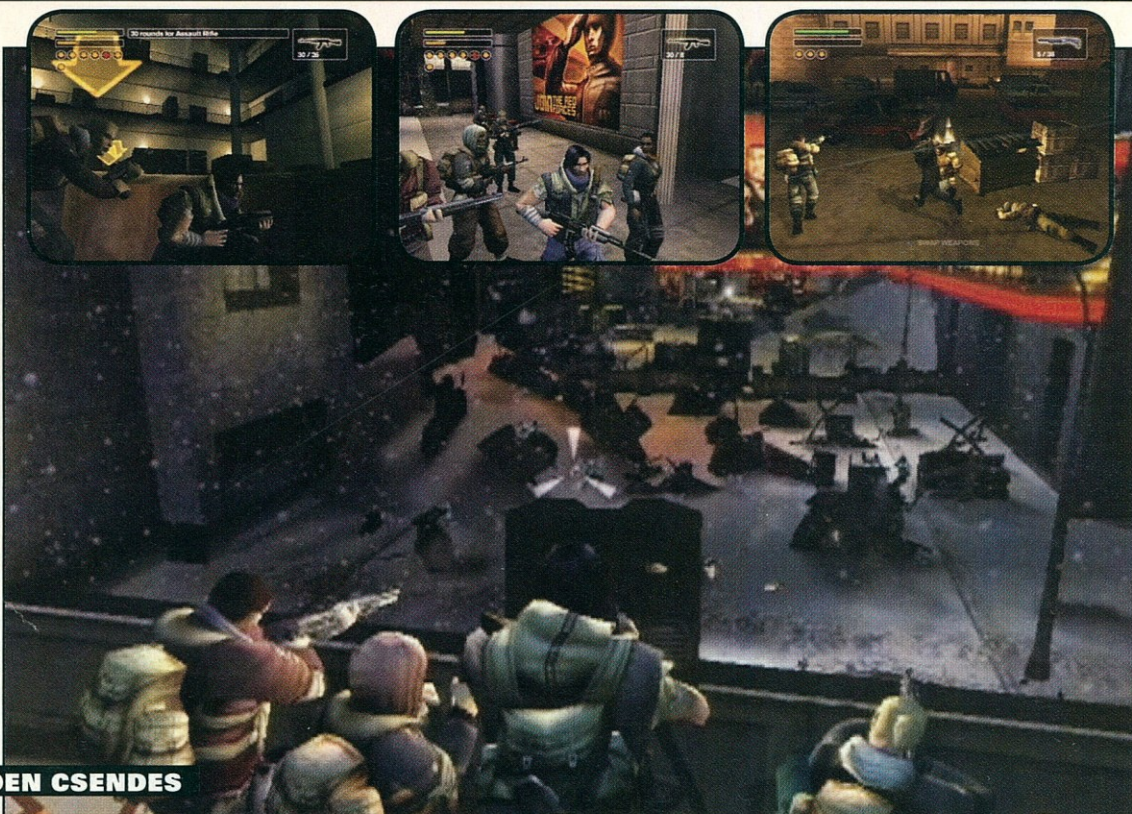
1

FREEDOM FIGHTERS

TÍPUS:	TAKTIKAI AKCIÓ
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	IO INTERACTIVE
SZÁRMAZÁS:	DÁNIA
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2003.09.26. (PAL) 2003.10.01. (NTSC)

WEB: www.eagames.com/official/freedom

TESZT A DVD-N!



ZEMULULUBAN MINDEN CSENDES

FREEDOM FIGHTERS

Az Electronic Arts még a kilencvenes évek derekán megfogalmazott, a gyakorlatban pofonegyszerű üzletpolitikájába egyetlen lehetséges játéktípus fér bele: a sikerjáték. A sikerjáték fura szerzet: mesterségesen tenyésztett, génmanipulált porhüvely, aminek már a tervezési stádiumban hordoznia kell mindazt, ami predesztinálja majd a sikerre. Nem keres utakat, ha mások már kikaposták az ösvényt, nem feszeget olyan tárgykört, ami nem össznépi. Nem túl okos, nem túl buta. Gyönyörű és lelkesnek tűnő, ám valójában sokszor lelketlen. Folytatás, nagy licenc, vagy éppen divathullám-lovás, a gyakorlatban egyre megy. Örömlálynak születtek.

A videójáték-piac legfontosabb frontja tegnap, ma, és gyaníthatóan holnap is, az Egyesült Államok. „Amerika pedig ma erőszakot, vért és politikát akar” – véli Oguchi Hisao, a SEGA elnöke. Grand Theft Autókat, Soldier of Fortune-öket, Clancy Végeláthatatlan Technicolor Álomkommandóit; Afganisztán után Irakot, majd mutatójúját rázva Iránt. Globális cionista összeesküvés-elméleteket

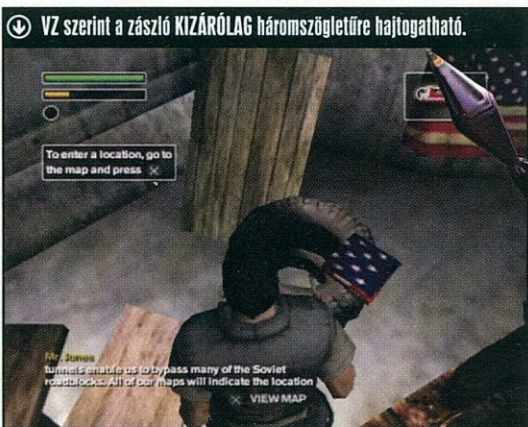
mindenki hallott, mások a Zöld Szörnyre gyanakszanak – egy ilyen roppant hadigépezetnek időnként szüksége van arra, hogy kiengedje a fáradt gőzt, ellövellőzzön pár milliárdot, amit aztán a készletekkel telített haragipar az elkövetkező dekádokban ismét pótolhat. Amerika ma a lelket is kikaposná bárkiből, aki a Korlátlan Szabadság vagy a Civilizált Világ ellensége.

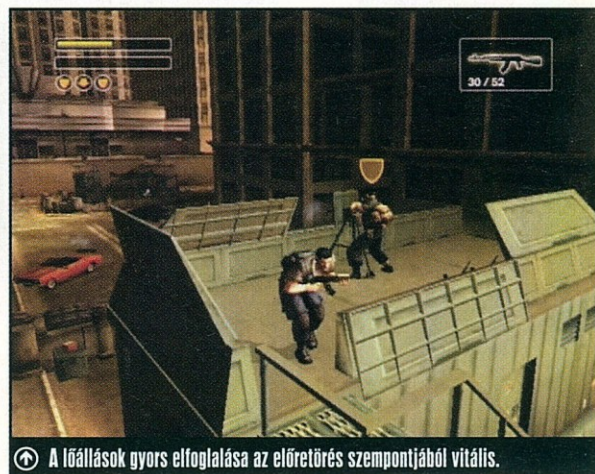
A Freedom Fighters hősei ergo Amerikáért élnek, és Amerikáért kívánnak meghalni. A Freedom Fighters kínálat a keresletre, a sikerjáték-inkubátor szülőltje. Mindez talán tökéletesen emészthető volna, ha a Hitman-sorozat dán alkotói nem néznének hülyének bennünk, homoszexuális európaiakat is. (Ha valaki kétségek közt vergődne a kijelentést illetően, ajánlom becses figyelmébe a Fehér Ház internetes szuvenir-boltját: itt csekély összeg ellenében szert tehet egy „Europe is

for homos” („Európa a homoszexuálisoké”) feliratú tangabugyira.)

Alternatív történelem

A játék alternatív történelem szeretne lenni, ám az Io Interactive sajnálatos módon fityiszt mutatott a műfaj alapszabályának: az alternatív történelem nélkülözi az utópia kötetlen szabadságát, s igazán csak akkor jó, ha hiteles. Akkor, ha nevéhez híven lehetséges történelem, nem pedig lehetetlen fantazmagória. Írója álmódozhat ugyan arról, hogy Zimbabwé küldte az első embert a Holdra, csak éppen senki nem fogja komolyan venni. Az alternatív történelmi fikció elsődleges építőköve tehát a történelem mélyreható ismerete. Ilyen Winston Churchill elmékedése azon, mi történt volna, ha Lee győz Gettysburgnál, Robert Silverberg története arról, hogy a Fe-





ketek Halál 1348-ban learatja fél Európát, ami aztán nem tudja megállítani a törököket, vagy a vadócabbak közül a nemrég végre magyarul is megjelent Philip K. Dick klasszikus, az „Ember a fellegvárban”. (A tengelyhatalmak nyerik a II. világháborút, a mi világunk pedig egy betiltott alternatív történelmi regény.) A Freedom Fighters története ott követi el az első hibát, hogy 1945-ben a szovjettel atombombát dobát Berlinre. Szemet hunyhathatnánk felette, ha a krónikás nem butítaná el fél évszázaddal későbbre az egyébiránt mindenkor roppant hatékony orosz propagandagépezetet. Teljesítsük az első három missziót, és a frissen elindított New York-i orosz televízióadás öklöt rázva számol be győzelmeinkről. ENNYIRE hülyék lennének? Mindenkor alapvetés: az ellenség SOHA nem arat győzelmet. Az hős csapataink kiváltsága.

Mindegy. A termék New York megszállásával indít, amit hősünk, Christopher Stone (foglalkozását tekintve Mario kartárja, azaz vízvezeték-szerelő) bratyójával, Troyjal éppen Isabella Angelina, a vörösök ellen agitáló fáklavivő-szervezet szócsövének kéglíjében él meg. Szó sincs politikai motivációról – a bratyók nem konspirálni jöttek, csupán eldolgolni a csőrendszerben rekedt szart. Vesztükre. Troyt elvonszolják, mi pedig ott maradunk, hogy bárminemű motiváció nélkül nekilásunk az oroszok csendes, epizódokon átívelő lemezszárláshoz. Természetesen önmagunkról, véleményünkről vagy indítatásunkról ennél többet a készítő nem kötnék az orunkra: a 32 éves Stone a játék végére mint nemzeti hős, a forradalom zseniális vezére tündököl, holott még a taktikai eligazítást is úgy rágják a szájába, és a TV-állomás visszafoglalása után lenyomott szózat kívül sok mindent nem rak le az asztalra.

A gyermek, bugyuta narráció kényelmetlenül végigszántja az egész – viszonylag rövid, két délutánt átölelő – játékidőt. Lorenzo Lamas filmekben felnövő, iskolakerülő gyerkőcöt valószínűleg meg lehet etetni egy ilyen történettel, de a kontextus nem hiteles, a varázslat nem tökéletes. Könnyű magunk elé képzelni a tervezőgárdát, amint vért izzadva kínlódtak azon, ki a fene legyen az amerikai demokrácia ellensége. A popellenség iszlám világ harcászatiilag nem ütőképes, Kína pedig kényes téma. A náci Németország nem élheti túl a múlt század idusát, hiszen a német piac nagy piac. Oroszok! Neznájú Pléjstéjsön, aki meg igen, úgysem vesz eredeti szoftvert. Lőjük fejbe a ruszkiakat, yeah!

Kell egy csapat (?)

Kaptunk tehát egy fantasztikusan jól kifundált taktikai alapú akciójátékot, krumpliorral. Első ránézésre minden a helyén van: kedves, Vice Cityt idéző grafika, már-már zseniális Jesper Kyd zene (feat. Magyar Rádió Szimfonikusai), remekül felépített pályák, pozitív értelemben neo-primitív csapat-interfész. A cél a gyorsmentési pontokként is figuráló csatornarendszerről való csapásmérés a Nagy Alma változatos, stratégiaileg fontosnak ítélt pontjaira. Kitűnően eltalált és belőtt a játérendszer tanulási görbéje: kezdetben egyszerűen felszerelt csapatokkal nézünk farkaszemet, míg a későbbi pályákon megjelennek majd a végtelen orosz emberanyagot pályára pakoló csapatzállítók, a nehéztűzesség, és egy romantikus, ám bugyuta esetben egy páncélos is. Timurt és csapatát természetesen módszeresen is kifűstölhetjük, hisz a pályák közt érdekes összefüggésrendszer él: repítsük levegőbe az egyik pályán a helikopterek platóját, és nem tudnak majd felemelkedni, hogy a másik pályán pokollá tegyék az életünket. Ezek a stratégiaileg értelmes döntések úgynevezett Karizma Pontokkal jutalmaznak, amelyekből többet begyűjtve nagyobb csapatot (maximálisan 12 harcost) toborozhatunk magunknak – ugyanakkor jelentőset harapnak a pályák nyújtotta kihívásból. Embereink ugyan de facto halhatatlanok (ha lelőtték őket, csak használjunk rajtuk egy vöröskereszt-ládát), ám ez nem teszi egyszerűbbé a feladatot.

Csekély mértékben ugyan, de remegést érezek az Erőben: egyrészt remek – főként hangulatos – dolog hatalmas csapatot kommandírozni, másfelől az igazán érdekes a lehetetlennek tűnő dolgok kísértése: olyan taktikai pontok elfoglalása és megtartása, amelyek éppen az állandó nyomás alá helyezésből adódóan tűnnek bevehetetlennek. Elmagyarázom. Három emberrel nehéz bevenni egy olyan útkereszteződést, amit két tucat ellenfél, négy géppuskafélszék és egy utánpótlást állandóan helyszínre szállító helikopter tart. Távolítsuk el az utánpótlást, takarítsunk be még 2-3 segítőtestet, és az utcát már nem is gond lerohanni, és definitíve elfoglalni. Már védeni sem kell, hisz a pálya makulátlanra takarítható. A bökkenő, hogy ez IGY nem buli.

Az igazi öröm forrása a másodlagos feladatok ignorálása, és a csataterreé változott utcák méteréről méterre való bevétel: minden egyes elfoglalt géppuskafélszék felbecsülhe-

tetlen érték, minden egyes ajándék harcos újabb lépés a győzelem felé. (Érdekes ötlet, hogy a sebesült orosz katonákat meggyógyítva azokat magunk mellé állíthatjuk.) Valójában csak így kap értelmet a taktikai kezelőfelület: a Defend (védd meg) parancsnak csak itt és így van értelme. Ráböknünk egy géppuskára, és öröm lesz nézni, ahogy fegyvertársunk sorra kaszálja a csapatszálítókból előkaszáló oroszokat. Omaha Beach-utánérzés – brutális, de hasznos (már amennyiben a mesterséges értelem éppen nem hülyült meg, és harcosunk nem értelmezi félre a parancsot – nem rohan egy pisztollyal egy tucat géppisztolyos katona közé pozíciót védeni, hanem inkább használja egy kicsit a virtuális buksiját).

Terem az ember, mint dudva

Kardinális kérdés a kezelhetősége. Az első küldetéscsokorban Christopher egyedül hajtja végre akcióit, a játékos pedig kissé megszeppenve és értetlenül áll afőlött, hogy a DualShock2 gombjainak csaknem fele nem sajátos érdekeit szolgálja. A gombszoftás egy külső nézetbe erőszakolt FPS benyomását kelti, amit nem is tudunk igazán kedvünkre szabni. Később csapatba verbunkoljuk az első szabadságharcosokat, az egész értelmet és tartalmat nyer – egyszerű és effektív team-menedzsment karol itt egy borzalmas saját szemzőgű lövődobbe. Néhány

⤴ A főállások gyors elfoglalása az előretérés szempontjából vitális.





➤ A szabad kamerakezelés fotogén, ám játszhatatlan nézeteket termel.



órával később a három gombot – támadás, védekezés, visszavonulás – használó remek, egyénre és csapatra is egyszerűen applikálható ukáz-osztó felület megnyeri magának a játékos; a nehézkes, L3-ra (bal analóg kar lenyomására) előhozható FPS üzemmód azonban továbbra is öklömnyi zabszem olyan helyeken, ahová a nap sem sűrű.

FPS módban gondosan, piszmogósan megcélózhatjuk az elvtársakat, de a ravaszt meghúzva távra marad majd a szánk – azok a Mátrix ügynökeket megszegyenítve rángatóznak el a vasmagvas üdvözlét elől, minden bizonnyal gyorsabban, mint ahogy azt emberi szem érzékelni tudná. Nem hinném, hogy egy fél Kalasnyikov-tárat halandó szovjet mosolygva élne túl. Ha mindez nem lenne elég, a szitává lyuggatott orosz ezek után még van olyan virgonc, hogy megpördüljön, és nevetve küldjön felénk néhány sorozatot, miközben akrobatikus ügyességgel bukfeneczik fedezékbe. Ha a ruszkij ember ilyen csodálatosan ellenálló, Trockijt nem hogy jégcsákánnyal, de légkalapáccsal sem avanszálják mártírrá. A külső nézetből elsüthető automata célzás azonban – érdekes módon, – sokkal hatékonyabb és pontosabb. Így ha spórolni akarunk a lőszerrel, lövöldözünk inkább vaktában.

Az ellenfelek sajnos nem csupán a történet szerint idioták – valójában is azok. Pocsék módon mozognak csapatban, még neveségesebben magányosan. Vagányul vetődnek fedezék ELÉ, ácsorognak tűzvonalban, vagy puffogatnak távoli csapatársaink felé, miközben mi pár lépésre tőlük szörnyű tettekre készülünk. Útkeresésük még meglepőbb: asztrális kis testüket könnyedén préselik át vasbetonon, kövön és fán – nem feltétlenül kell, hogy megkerüljék az utakadályokat, vagy falakat. Persze sem előbbi, sem utóbbi nem fontos aspektus. Ezek az oroszok nem azért jöttek, hogy próbára tegyék taktikai érzékünket. Azért jöttek, hogy lemészároljuk őket – arra pedig agy nélkül sokkal inkább megfelelnek.

Mielőtt félreértésekbe lehelnének életet, tisztázzunk valamit: nem a játék ELLEN beszélünk, ÉRTE dühöngök. A rövid, velős szórakoztatás adott, de a halhatatlanság egyetlen karnyújtásnyira volt a készítőktől, mégsem éltek vele. Miért? A küldetésekben sincs sok, és nem is túl változatosak. A legtöbb ugyanazokat

a másodlagos célokat tűzi ki: helikopter-leszállóhely sztratoszférába röpitése, foglyok kiszabadítása. Akad néhány kivétel – Tatarin orvgyilkolása, vörösök által megszállt csatornarendszer elhagyása –, de célunk minden pályán egy megadott épület vagy komplexum tetején lévő szovjet zászló levonása, és a csillagos-sávos felvonása. Más kontextusban politikai állásfoglalás volna, ebben az orosz-inváziós szabadságharcban inkább morbid és ártalmatlan. A játék magja túlságosan jó alap ahhoz, hogy ennyivel kelljen letudni. Vannak pillanataik, amelyek málenkij robbottal feledhetetlenek lennének – a havas rohamcsokor gyűjtőneve Téli Forradalom. Aurórával, Téli Palotával, fehérgárdisták kontra vörösök rohammal megszülethetett volna a videojáték-világ első nagyjelenete – egy Spielberg Omaha partszakaszához, vagy Annaud Sztálingrád-rohamához hasonló élmény, ami örök időkre felvéste volna a Freedom Fighterst egy képzeletbeli panteon falaira. Uchrónia? Legyen: a történelem megismélti önmagát – Oroszország versus valamelyik szovjet utódállam. Amerika biztos rábólintana, hisz a csecsen susmust is jóváhagyták a nemzetközi terrorizmus elleni nemzetközi picipacsi alkalmával. Ha ők tizedelhetik a harmadik világot, cserébe szemet hunynak az oroszok dolgai felett. Recsegő jégablák, az éjszakát pszihedelikus rémálommá változtató, Szentpétervárt pillanatokra megvilágító jelzőrakéták, sok száz Igazi Orosz Hős™ roham a usankában, szuronnal. Ja. Talán eladhatatlan. Az amerikai játékosok Amerikáért akarnak meghalni. Béke poraikra.

Béke egyéb porokra is

A történet tehát komolytalan és bugyuta, a célt (a fegyverrel hadonászó

amerikai pre-pubertás patriotizmus csendes kielégítése) szentesítené az eszköz, ha ezt a recenziót egy kielégítetlen amerikai pre-pubertás patrióta írná. A recenziót azonban egy olyan ember írja, akinek tetszett ugyan az elképzelés, de végeredményben nem azt kapta, amit elvárt. Az indián nyárból fokozatosan kemény télbe forduló, aprólékos, gondos munkával felépített New York-i díszlet, a részletes, remekül pózoló (fedezék mögött kileselkedő) segédfigurák az utcai harc, egy urbánus háború és a csapatmunka néhol csaknem tökéletes illúzióját keltik, de az egész szet tacusra teszi a sztori és az alkalmatlan irányítás. Multi akadá, ám szintén nem faktor (különösen 72cm képátló alatt).

A játék lehetett volna nagy, lehetett volna isteni, lehetett volna beszédtema hónapokkal később is. Így azonban vigyorgunk egy hétvégét, aztán csendben elfeledjük, hogy a Freedom Fighters valaha létezett. Legalábbis a második rész érkezéséig. Az Electronic Arts még a kilencvenes évek derekán megfogalmazott, a gyakorlatban pofonegyszerű üzletpolitikájába ugyanis egy másik lehetséges játéktípus is belefért: a sikerjatek folytatása.

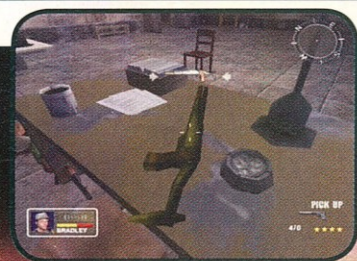
■ Reiker



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████





■ EGY ÚJABB SIVATAGI SHOW

CONFLICT: DESERT STORM II

Az SCI 2002 júliusában merész húzást hajtott végre: bejelentették, hogy a Pivotal Games Ltd-vel rögtön három játékra szerződnek – mindhárom a Conflict előtagot fogja viselni, évente készül el egy-egy rész, stílusukat tekintve pedig a taktikai akció kategóriába lehet őket besorolni. Az akkori sajtóanyag szerint az első program (Desert Storm) az Öböl-háború eseményei alatt játszódik, a második ennek egyenes ági folytatása, egy pár új karakterrel és küldetéssel (Desert Sabre), míg a harmadik (Missing Presumed Dead) már 1968-ba, a vietnami háborúba kalauzol minket. A történeteket – részben – már ismerjük, és ennek fényében úgy tűnik, az SCI okosan döntött: a Conflict: Desert Storm tavaly szeptemberben jelent meg, és pár nap alatt a legjobban fogyó játékká avanszált az Egyesült Királyságban (a későbbiekben pedig világszerte túllépte a másfél milliós eladott példányszámot), 2002. novemberének végén pedig a konzoljátékok kategóriájában besöpörte az európai bázisú EMMA (Electronic Multimedia Awards) fődíját is, megelőzve az xboxos Max Payne-t. A mai világban ritkaságnak számít, de a második fejezet pusztán egy hónap késéssel, szinte időre elkészült – igaz, időközben címet váltott (csak egy sima kettest biggyesztettek

mögé), és az előzetes ígéretek sem valósultak meg teljesen.

Ami a témaválasztást illeti, részemről szívesen megnézném, hogy a Varsói Szerződés összeomlásával és a Szovjetunió szét hullásával egyedüli szuperhatalommá vált USA mekkora előnnyel sietett volna a kis Kuwait segítségére, ha az nem kimeríthetetlen olajmezőiről, hanem mondjuk a tangóharmónika-gyártásáról lenne híres – minden esetre az 1991. január 16-i ultimátum lejárta elkezddődött Öböl-háború mára már történelem, és így kiváló alapot szolgáltat a játékfejlesztőknek. Ismételten a már jól ismert négyfős elitalkulatunkat kell kommandírozniuk a harcmezőn, új karakterek tehát nem léptek a képhe. Ez persze csak az ígéretek fényében tűnik rosszpontnak – ugyanis a szakasz négy tagja együttesen a gyalogos hadviselés minden csínjában-bíkjában kellőképpen járta. Erre szükség is lesz, mert a tíz misszióban az iraki hadsereg alaposan megnehezíti a dolgunkat. A küld

tések a szokásosak: legfőképpen mentő-, védő-, és szabotázsakciókat kell végrehajtanunk, távol a szövetséges haderőktől. Az első résszel ellentétben itt sokkal inkább az utcai, illetve a valamilyen épületkomplexumon (pl. egy hatalmas olajfinomító) belüli harcra fókuszáltak, jóval kevesebb a nyílt terep. Természetesen a terítéken éjszakai és nappali küldetések egyaránt szerepelnek, utóbbiaknál megfigyelhető, hogy nemegyszer megpróbálták a látási viszonyokat nehezíteni, például egy kisebb homokviharral. Az egyes missziókban nem feltétlenül egy konkrét feladatot kell teljesítenünk. Általában két-három célpontot kapunk, amelyekhez útközben még

Ⓢ Tűzijáték plasztikbombával



Ⓢ „Te Connors, volt neked életbiztosításod?”



CONFLICT: DESERT STORM II	
TÍPUS:	TAKTIKAI AKCIÓN
KIADÓ:	SCI
FEJLESZTŐ:	PIVOTAL GAMES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9, 60Hz)
JÁTEKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.09.19. (PAL) 2003.10.08. (NTSC)
WEB:	www.conflict.com/

VIDEÓ A DVD-N!

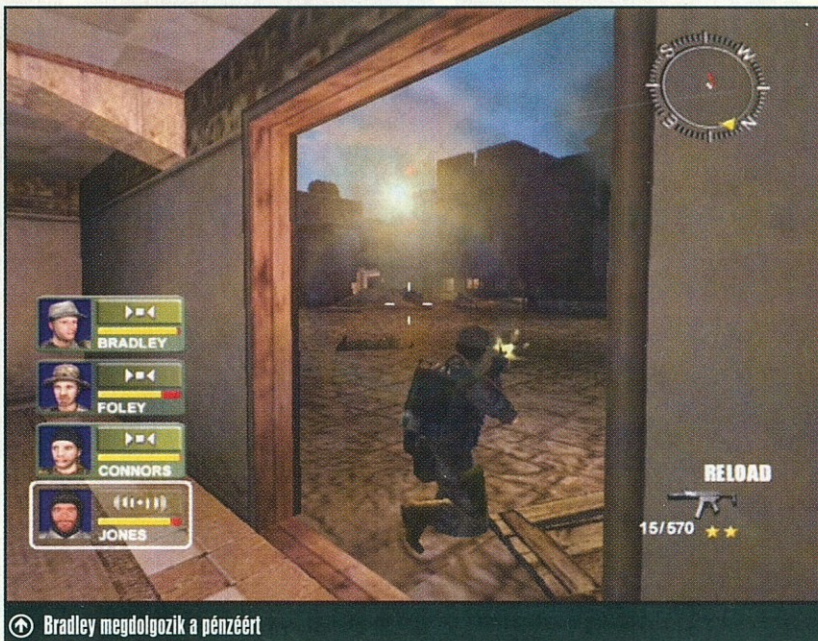


☑ „Mindent elmondok! Izé, Amerikából jöttem, mesterségem címere...”

hozzácsapódhatnak újak is (teszem azt, a találkozási pontnál megtámadják a csapat-szállítókat, vagy újabb kiiktatandó iraki támadóhullám érkezett az eltelt idő alatt).

Annak ellenére, hogy a pályák – akárcsak az elődben – igencsak méreletesek, hiányzik a teljes szabadságérzetünk. Ez annak köszönhető, hogy a kötelezően bejárando útvonal túlzottan lineáris. A térképet bekapcsolva láthatjuk ugyan a város teljes képét az azt behálózó utcákkal egyetemben, de mégsem kerülhetünk kedvünk szerint, mert egy beomlott házfal vagy egy lezárt kapu úgyszólván állja. Az épületeken belül ezt nemes egyszerűséggel úgy oldották meg, hogy csak azok az ajtók nyithatók, amelyeken keresztül tovább kell haladni. Ugyan akadnak zsákutcák és átfésülhető helyiségek, de ezek vagy semmi érdemlegeset nem tartalmaznak (esetleg némi municióra, illetve fegyverekre lelhetünk bennük), vagy csak lóállásként használhatók.

Ugyebár egy olyan akciójátékról van szó, amelyben négy embert irányítunk, és – az éppen adott harci helyzettől függően – ne-



☑ Bradley megoldozik a pénzéért

megyszer pillanatok alatt kell meghoznunk döntéseket, tehát sarkalatos kérdés, hogy az irányítást hogyan sikerült megoldani. A Conflict-sorozat ebben nagyszerűen megállja a helyét. A gombkiosztás nem változtatható meg, és elsőre talán még bonyolultnak is tűnhet – de ha végigrohantunk az amúgy kiváló gyakorló módon, és egy párszor már szétlőttek minket az első küldetésben, hamarost rá fog állni a kezünk. Sőt, kifejezetten logikus – még véletlenül sem keverjük össze az éppen irányított emberre irányuló parancsokat a csapat többi tagjára vonatkozókkal. Az embereket kétféle aspektusból, egy követő kamerából, és egy first-person nézetből irányíthatjuk. Az első esetben a kamera egészen jól helytáll (igaz, saját magunkkal képtelenek vagyunk szembefordulni, lévén mindig a menetirányunkra, illetve a célunkra fókuszál), és ilyenkor egy automata célratartás működik, amely érezhetően jobban látja el a feladatát, mint az elődben. Nemes egyszerűen olyan célpontra is rááll, melyet „szabad szemmel” nem is érzékelünk. Ezzel együtt még mindig pontatlan – ha a helyzet engedi (sem mi, sem a célpontunk nem mozog) a pontos találat érdekében érdemes átkapcsolni a manuális célzással együtt járó belső nézetre, melyben kétléptékű nagyítást használhatunk. Úgy tűnik, az eltelt egy év alatt a fiúk némi tréningen eshettek

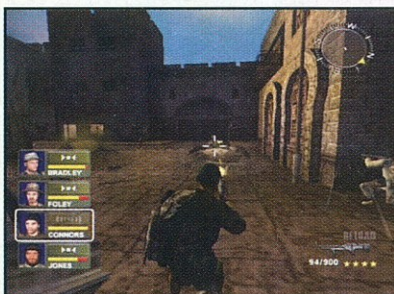
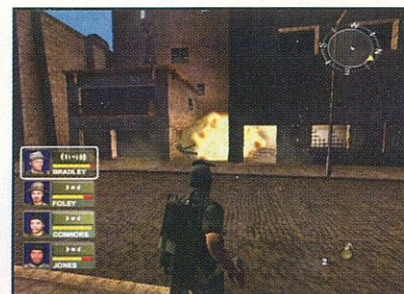
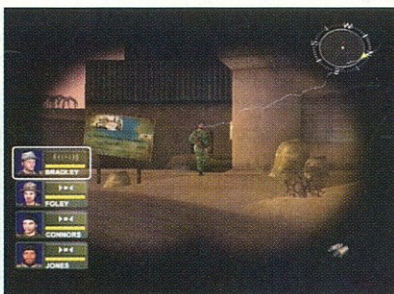
át, mert most már képesek a sarkok mögül kilesni (esetleg oktatófilmként megnézték a SOCOM-ot vagy a Splinter Cellt), illetve a földön fekvő gurulni – reménykedjünk hát, hogy a következő fejretekre elsajátítják az ugrás roppant bonyolult művészetét is. Az egyes katonák közti váltás, illetve a parancsok kiadása (kövess, tartsd a pozíciód, illetve menj egy adott helyre) nagyon jól működik, és bárkit alárendelhetünk bárkinek. Embereink tapasztalati pontokat szereznek a küldetések alatt, így módon nő a fegyverhasználat képességük, persze ezzel egyenes arányban a feladatok teljesítése is nehezeedik. A csapatjáték remek, és érezhetően kifinomult: a mesterlövész megtisztítja előttünk a terepet, egy másik ember elvonja a tank figyelmét, miközben a nehézfűtünk kilövi, a megtisztított terepen pedig az utolsó csóka felrobbantja a célpontot. Már csak azért is érdemes külön dolgozni a fiúkkal, mert kis területre összetömörülve egy tank egyetlen lövéssel az egész szakaszt hidegre teszi. Sebesült társunkon segíteni kötelező, és nemcsak jó szívünk okán: ha bármelyik emberünk elpatkol, véget ér a misszió. A járműhasználat megengedett, de csak bizonyos esetekben – viszont az ellenfél járgányai továbbra sem vehetők igénybe.

A játék alatt láthatóan ugyanaz a grafikus motor dolgozik, mint elődjénél, mégis talán

SZENZÁCIÓS NÉGYES

Újra itt van a kis csapat

Noha a kommandósfilmekből már biztosan ismerős, jellegzetes karakterekről van szó, azért röviden bemutatnám a főszereplőket. Bradley parancsnok a csapat szája és esze, kiválóan bánik a pisztolyokkal és karabélyokkal, és az ő feladata a légi erő csapásmérő egységei számára a lézeres célpontbemérés is. Foley mesterlövész – közelharcban nem túl erős, de ha messziről kell leszedni valakit, nincs párja. Connors a nehézfűt, nagy kaliberű fegyvereivel pikkpakk rendet vág az ellenfél sorai közt, és ő bánik legjobban a páncélöklökkel és rakétavetőekkel is. Amennyiben valakit vagy valamit a levegőbe kell repíteni, elég Jonesnak szólani – aknáit és lasztikbombáit kiválóan elvégzik a feladatot. A játék elején ismételten kiválaszthatjuk, hogy a katonák az amerikai Delta Force, vagy a brit SAS elit egységéhez tartozzanak, de némi optikai eltérésen kívül (másképp fest az uniformis) ez semmit sem jelent – ugyanolyan sorrendben és ugyanazokat a missziókat kell végrehajtaniuk. Jópont viszont, hogy az egyes fegyvernemekre specializálódott katonákat azoknak megfelelően kell használnunk – már ha sikerrel szeretnénk venni az akadályokat.





⬆️ A lézeres célmeghatározó helöve...

⬆️ ...és már jöhet is a jól megérdemelt szeretetsomag

valamivel csinosabb lett (bár van egy olyan érzésem, hogy csak azért tűnik szebbnek, mert az unalmas sivatagi terep helyett a helyszínekből adódóan összetettebb lett a tájkép). No nem sokkal – közelről még mindig bántóak az alacsony felbontású textúrák, és (amúgy ez igaz az egész játékra) nem is valami aprólékos. Az utóbbi félmondatra egy példa: felveszünk egy orosz gyártmányú mesterlövész-puskát vagy páncélöklöt, és az irányzékbá beletekintve ugyanazt a képet látjuk, mint a sajátunknál (aki játszott a Hitman2-vel, az biztosan emlékszik, hogy ott más képet adtak az eltérő fegyverek, ami szerintem bomba ötlet). Ellenben határozottan gyorsabbnak találtam (főleg 60Hz-es módban) – a képfriessítés visszaesése egyáltalán nem volt olyan szembeszökő, mint az első részben, és tiszta időben ráadásul jó nagy a látótávolság is. A hangok szólnak ahogy kell (eltérő a fegyverek zaja, jók a robbanások), bár a fiúk szókincse egy mondattal sem bővült – mondjuk nem is trécselni járnak az ellenséges vonalak mögé. A kétjátékos mód továbbra is kiváló, igaz, csak kooperatív rendszerben játszhatjuk: vertikálisan osztott képernyőn személyenként két-két embert irányítunk – így tényleg hangulatosabb az egész játék, a csapatszellem domináns tényezővé lép elő. Sajnos a

missziók hajszára ugyanazok, mint az egyjátékos módban, és az interneten keresztül játék sem megengedett (ez kevésbé zavaró, ugyanis még ügysem működik).

A Conflict: Desert Storm II-ban igazság szerint két dolog szúrja nagyon a szemem.

1.) Ha már egy konkrét háborús környezetbe helyezték a játékot (azt most tegyük félre, hogy a missziók maguk fiktivek, mert ennek nincs jelentősége), miért kellett túlságosan elrugaszzkodni a valóság talajától? Általában Bradley-t irányítottam és a teljes játék befejezése utáni statisztikákat böngészve kiderült, hogy ő egyedül 473 embert ölt meg és 16 járművet pusztított el. Már ez a hatalmas szám is könnyedén zsánklód-fándámмос érzéseket kelt bennünk, de ha hozzáteszem, hogy mindeközben 1394 találatot kapott, akkor nyilvánvalóvá válik, hogy a szövetségesek sokszor kitüntetett kommandósa leszerelés után maximum sajtrelőként helyezkedhet el a polgári életben. Egy szóval is száz a vége: a realitásokat véleményem szerint túlságosan is nagymértékben áldozták fel az akció oltárán.

2.) Rendszerben, hogy a játék az első rész egyenes ági folytatása, de sajnos túl kevés az újdonság ahhoz, hogy önálló játéknak merjem nevezni – a C: DSII sokkal inkább egy küldetéslemez, tíz új misszióval, és

pont e miatt nem kapott tőlem magasabb osztályzatot. Mindenesetre alapvetően nem egy rossz koncepció, és én nem osztom a nyugati szakírók azon véleményét, miszerint ez a szegény ember SOCOM-ja. Ha az első rész beolta magát a szívedbe, mindenféleképpen szerezd be, garantálom, hogy nem fogsz csalódní – de túl sok extrát azért ne várj tőle.

■ **Kozi**



⬆️ Nem volt jó ötlet egyben tartani a bandát...



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████





FIFA FOOTBALL 2004

TÍPUS: SPORT/FOCI

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ: EA CANADA

SZÁRMAZÁS: KANADA

HANGRENDSZER: PRO LOGIC II

TESZTPÉLDÁNY: PAL (16:9)

JÁTEKOSOK: 1-4

MEGJELENÉS: 2003.10.24. (PAL)
2003.11.04. (NTSC)

WEB: www.easports.com

TRAILER A DVD-N!



A FUTBALL TALÁN MÉGSEM ANNYIRA EGYSZERŰ JÁTÉK...

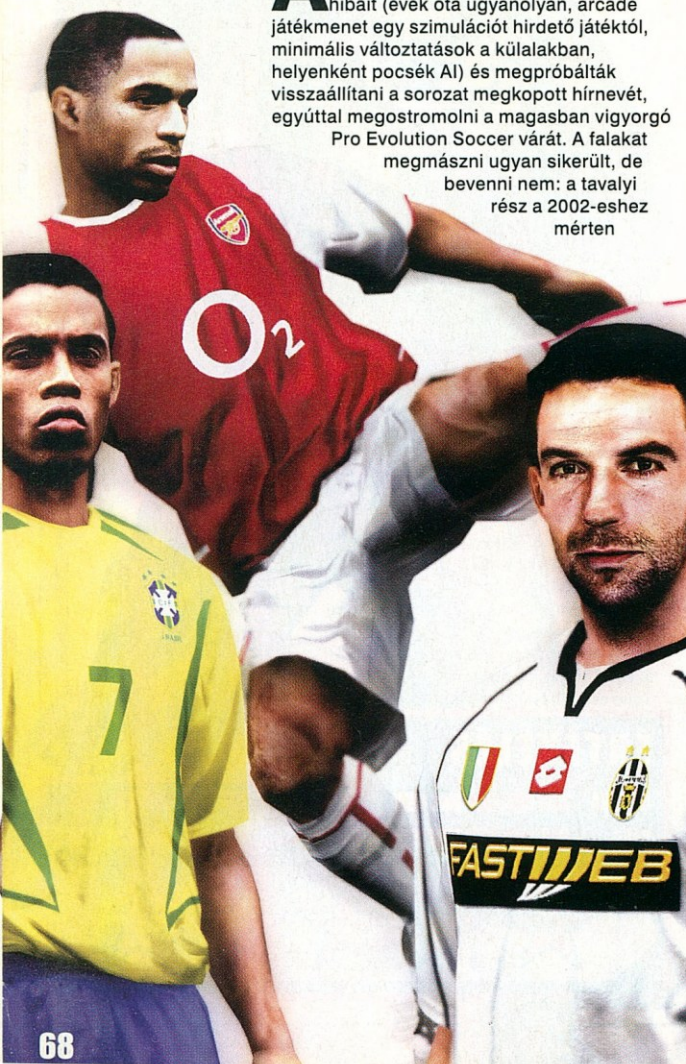
FIFA FOOTBALL 2004

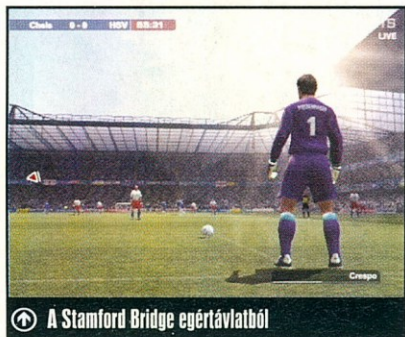
Az EA Sports-nál már tavaly felismerték az évek óta stagnáló FIFA-sorozat hibáit (évek óta ugyanolyan, arcade játékmotort egy szimulációt hirdető játéktól, minimális változtatások a külalakban, helyenként pocskék AI) és megpróbálták visszaállítani a sorozat megkopott hírnevét, egyúttal megostromolni a magasban vigyorgó Pro Evolution Soccer várát. A falakat megmászni ugyan sikerült, de bevenni nem: a tavalyi rész a 2002-eshez mérten

megduplázza az eladásait, ám minden pozitívumával együtt sem volt képes a király hatalmának megdöntésére. A hátszág azonban erős, nagy tartalékaik vannak és idén is új sereggel állt ki – bár a vezérek egy stratégiai hibát rögtön a csata kezdetén elkövettek: a 2004-es fejezet egy héttel a Pro Evo 3 felvonulása után érkezett a harcmezőre...

Off the Ball™, Off the Ball™ – zengik a fanfárok a csodafegyver hírnevét. Amely nem más, mint a labda nélkül álló játékos irányítása. Az EA Sports weboldalán egy interjúban Pierre Hintze, a játék producere többek közt a következőt állítja: „A fociban az események 99%-a labda nélkül zajlik, és a FIFA-ra ráfért, hogy belekerüljön ez az újítás.” Az állítás első felével lehet vitatkozni, a tényekkel azonban nem: a játéknak szerves része ez a szemlélet. Működése a következő: a labdát vezető játékosal indítani szeretnénk egy társunkat. Az első, egyszerűbb lehetőségünk, hogy lenyomjuk az L1-et, ekkor az egyik csatárunk sprintelni kezd és megpróbál lyukra futni, innentől kezdve rajtunk áll, hogy a jó időben

és a megfelelő módon kiugrassuk (ez nem újdonság). Az L2 megnyomásával a nemzetközi helyzet fokozódik: három játékosunk felett megjelenik egy kis jelző (a gomb ismételt lenyomásával váltogathatunk közöttük), az éppen kijelölt embert pedig a *jobb* analóg karal mi vezethetjük a kívánt pozícióba, és ha ez megtörtént, megpróbálhatjuk hozzá passzolni a labdát. Az ötlet fenomenális, de a gyakorlatban mindez nehezen kivitelezhető a rendelkezésre álló idő rövidsége miatt: mire nagy nehezen a kellő helyre futunk a kiugrásra kész emberrel, általában rég elvették a passzolni kívánó játékosától a labdát, de legalábbis a védők az átadás útjába állnak (mindez pláne érvényes, ha még kapcsolgatni is kell a kijelölt emberkék közt). Ugyan a labdát vezető játékost továbbra is irányíthatjuk a bal karral, de ember legyen kontrollerelem a kezében, aki a képernyő két (általában egymástól messze levő) pontjára egy időben koncentrálni, két kart mozgatni a kellő irányba és még jókor is nyomja meg valamelyik gombot. Majdnem olyan nehéz, mint a két kezünkkel egyszerre kétféle ritmust verni (dobosok ne figyeljenek). Ennek ellenére nem teljesen használhatatlan a dolog, csak roppant sok gyakorlást igényel – és szerencse is kell hozzá. Először összeestem,





A Stamford Bridge egértávlathól



Igen, pontosan oda képzelem!



Végre egyszer bejött az Off the Ball™, erre meg lest íté a spori!

mint a tejszínhab és azt hittem, hogy csak én vagyok ennyire lúzer (sok óra játékidő után is még mindig rengeteget benázom vele), de az internetet böngészve kiderült, hogy mindenki a túlságosan is bonyolult irányítás miatt méltatlankodik. Nagy mák, hogy nem kötelező a használata – a hagyományos kiugratás és a passz is működik, bár a gép által irányított társak AI-je most sem tűnik ebben túl segítőkésznek... Védekezésnél egyszerűbb a dolgunk: itt csak annyi a szerepe, hogy egy másik védőt segítségül hívhatunk vele a támadó játékos leszereléséhez (automatikusan érkezik, csak arra kell figyelni, hogy ilyenkor üresen hagyja az emberét).

Itt azonban még nem ér véget a történet, ugyanis az Off the Ball™ a pontrúgásokba is beleszól. A szabadrúgásoknál, illetve a szögleteknél különböző lehetőségeket kínál fel a program a végrehajtás mikéntjére vonatkozóan. Szögleteknél választhatunk, hogy középre, illetve a rövid, vagy a hosszú oldalra kívánjuk beívelni a labdát, netán erőből berúgni. Ezután kiválasztjuk azt a játékost, aki rámozdul az érkező labdára. Ennek hozzávetőleges helyét egy kör jelképezi, ezt a pozíciót kell elérnünk, illetve tartanunk ahhoz, hogy bele tudjunk szólni az akcióba. Közvetett szabadrúgásnál hasonló a helyzet, ha a kedvünk úgy tartja, a labdát egy legurítás után egyből kapura rúghatjuk, illetve a két oldalról beívelhetjük fejre is (közvetlen szabadrúgásnál az eddig megszokott módon működik a dolog). Mindkét esetben a rúgás elvégzése után a kamera közelről követi az eseményeket, és csak akkor vált vissza a normál képre, amikor a védők kivágják a labdát, vagy a támadók elbaltazzák a helyzetet. Az ilyesféle pontrúgások elvégzését részletesen testre szabhatjuk a Set Pieces menüpont alatt. Lehet, hogy leírva bonyolultan hangzik, de ez a rendszer sokkal működőképesebb játék közben, mint az előbb emlegetett kiugratás – könnyen megszokható, az egyedüli zavaró tényező a hirtelen kameraváltás lesz.

Az Off the Ball™ hibáin túlélve is akad gond a mérkőzéssel: a játékosok alaphelyzetben nagyon lassúak, ilyen totyogást csak a magyar bajnokikon lehet látni. A megoldás persze az, hogy folyamatosan a sprint gombra tapadunk – ilyenkor viszont (abszolút reális módon) pontatlanabbak a passzok, lassabban fordulunk és nehezebbek a labdakezelés

(őrjítő, hogy a kapusról kipattant lövést a védő mindig besodorja a kapuba és már csak a gólvonal mögül vágja ki, függetlenül attól, hogy mikor nyomtuk meg a gombot). Mindezt leszámítva elégedett voltam a meccsel, végre (VÉGRE!) a FIFA is hasonlít az igazi focira! A játékmenet egyáltalán nem rossz, a gólok meglepően változatosak, a közvetlen szabadrúgások elvégzésének módja tanítónivaló, és egyáltalán: az egész mérkőzésnek valami elképesztő hangulata van. Ha összejön az Off the Ball™, akkor egészen látványos gólok is születhetnek, teszem azt: egy hosszú indítás után a csatár félfordulattól bevágja a labdát a hálóba – remek! Ebben nagy szerepet játszik a szó szerint csodálatos animáció és grafika: le a kalappal a látványt összehozó grafikusok előtt! Minden apró részlet a helyén (a labdát felemelt kézzel kérő játékosoktól a teljesen valószerűnek ható stadionokig), sőt, talán már túl giccses is: a közelképeken jól látszik, hogy a reflektorok fénye nemcsak a labdán, de a játékosok haján is megcsillan, ezáltal egy fehér tarajú punkra hasonlítanak. A képfrissítés csak ritkán esik le észrevehetően, de akkor is csak egy másodpercre, a játékban nem okoz fennakadást. A hang passzol a képhez: a közönség nagyon jó, csapattól függően biztat és énekel (300 különböző durrkolást préseltek bele, pl. Liverpool meccsen szól a You'll never walk alone), és a kommentárok is jók (többek közt a jövő évi portugáliai EB-t is boncolgatják), csak Ally McCoist skót kiejtése miatt állt a szőr a hátamon. A korongon 28 audio szám kapott helyet, a választék széles és nemzetközi – bár szerintem nem mindegyik passzol a focihoz (számomra a Wir Sind Heiden „Guten Tag”-ja erősebb övön aluli ütés volt, mint amit szerencsétlen Csontórtól mért Chacónra). Ezen nincs mit tovább ragozni: ezt minden focirajongó PS2-tulajnak látnia és hallania KELL (ne hagyd el a DVD-mellékletet).

A játékban 350 csapat szerepel, ami kb. 10.000 játékost jelent. A 2004-es EA Sports-sorozat nagyon felhasználóbarát: a játékokban szereplő összes csapat alapján testre szabható a menük háttere (választott gárdánk hivatalos mezeit villogtatja a háttérben). A FIFPro licenz itt 100%-osan működik (még az ominózus hollandoknál is minden név stimmel) – ezek szerint a „pénz beszél, kutya ugat” elve fontosabb a szerződéseknél...

20 nagy európai csapat stadionjában kergethetjük a labdát (San Siro, Stamford Bridge, Parc des Princes, Estadio la Luz stb.), ebből hat új, plusz kapunk tíz különböző, „általános” típusú arénát is. A válogatottak mellett 18

ligát játszhatunk, a nagyok mellett (amelyek a másodosztályig, sőt, az angolok a negyedosztályig nyúlnak le) olyan kuriózumokkal, mint a norvég, az osztrák, vagy a svájci elsőosztály. Újdonság a karrier-mód, melyben kiválasztott csapatunkat öt éven keresztül kell menagelnünk, és az edzéstervtől a játékosok adásvételéig mindent mi intézünk. Ez nyilvánvalóan a PES-ből lett lopva, de nem baj, jól tették – a leghosszabb ideig ez köti le az embert (most éppen a Napolival próbálok feljutni az A-ligába).

Ha majd egyszer tudunk neten multiplayert játszani, ott is izgalmas dolgok lesznek: letölthető frissítések, világranglista, online kupák, vagy akár csak egy gyors meccs megbeszélés útján. Mindezt elősegítendő, a géphez csatlakoztatható egy USB-porton keresztül kommunikáló billentyűzet, amelyen keresztül dumálhatunk a haverokkal (mindegy, hogy ők éppen milyen EA Sports-játékot nyomnak), illetve ha szélessávú a kapcsolat, egy – szintén USB-s – headsetet is rákötethetünk a gépre (pl. olyat, amilyen a SOCOM-hoz jár).

A FIFA – folytatván a tavaly megtett első lépéseket – jó úton jár, de rossz cipőben: megpróbálták minél közelebb kerülni a szimulációhoz, de még mindig nem úgy működik a dolog, ahogyan kellene, az Off the Ball™ egyes elemeit tekintve klasszikus példája annak, miszerint a nagy akarásnak néha nyögés a vége – a túlbonyolított irányítással átestek a ló túloldalára. A fejlesztők mindenesetre megérdemlik a dicséretet: alaposan kiszolgálták minket, nagyon sok a változás és az újdonság, és ezekből szinte mindegyik pozitív irányú. A látványvilág az utolsó pixelig profi munka (kétségtelenül a legszebb focijáték), és a 2004-es epizód hosszú évek óta az egyik legprofibb FIFA. A PES 3 viszont jobb.

■ Kozi

⬇ Még le sem ültek, máris fel kellett ugranunk



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████

★ ★ ★ ★ ★



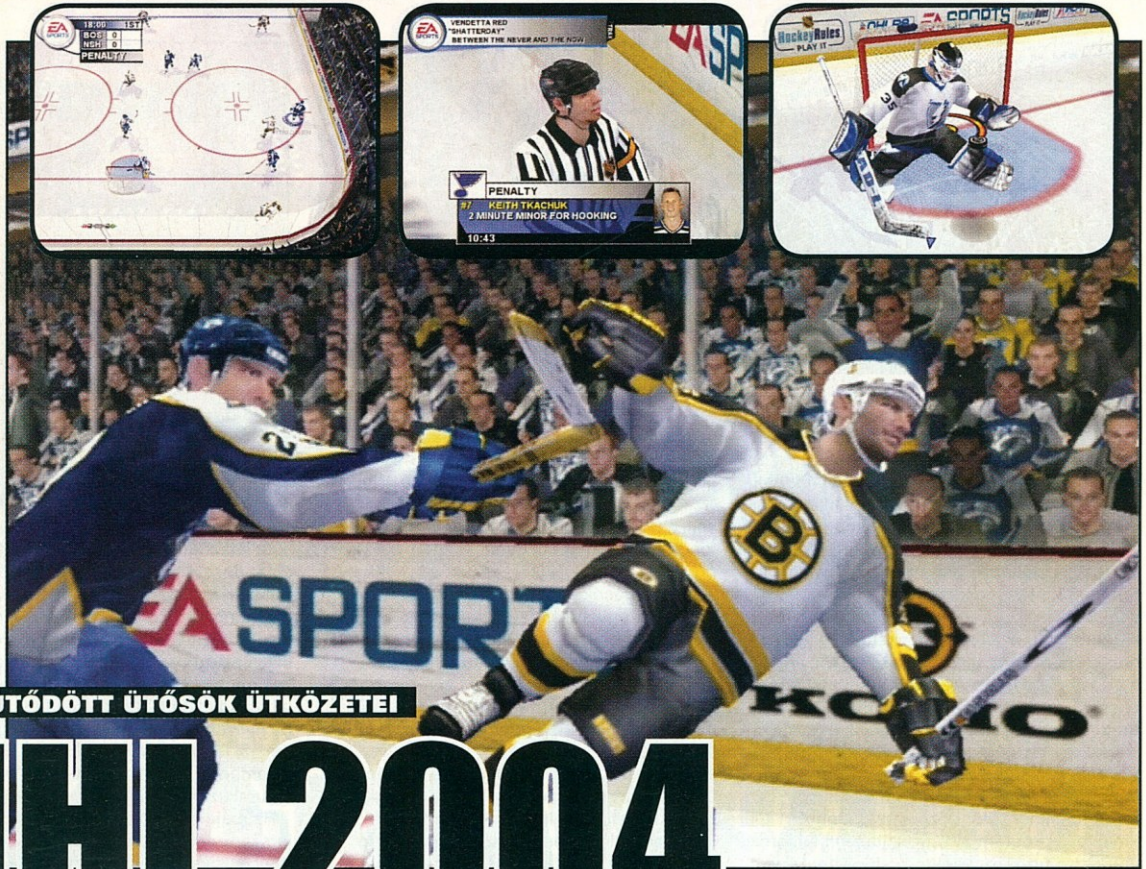
①

NHL 2004

TÍPUS: SPORT/HOKI
 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ: EA BLACK BOX
 SZÁRMAZÁS: KANADA
 HANGRENDSZER: PRO LOGIC II
 TESZTPÉLDÁNY: PAL
 JÁTÉKOSOK: 1-4
 MEGJELENÉS: 2003.10.03. (PAL)
 2003.09.22. (NTSC)

WEB: www.nhl2004.com

TRAILER A DVD-N!



■ AZ ÜTŐDÖTT ÜTŐSÖK ÜTKÖZETEI

NHL 2004



Ha vetünk egy gyors pillantást a konzolos sportjátékokra, megállapíthatjuk, hogy a sors valahol igazságos – nem engedi, hogy bármelyik ágban is monopolhelyzetbe kerüljön egyetlen kiadó. Ahogy a fociban a Konami, a hokiban a SEGA a nagy ellenfele az EA Sportsnak, ami cseppet sem baj – így legalább mindketten rákényszerülnek, hogy évről-évre megpróbálják elhódítani a kegyeinket. Az EA célja az NHL-el persz ugyanaz, mint a FIFA esetében, az alkalmazott módszer azonban gyökeresen más: az idei epizód fejlesztőgárdája teljesen lecserélődött. A dolognak ebben az esetben érdekes pikantériája, hogy az EA által nemrégiben felvásárolt Black Box csapat ugyanis nem más, mint amelyik a dreamcastos NHL 2K-t összedobta a SEGA-nak... A parancs a következő volt: elsősorban számítani kell a tavalyi kiadás földtől igencsak elrugaszkodott játékmenetét (túl sok volt a játéktérmi ihletésű elem), és egy autentikusabbat, inkább a szimuláció felé hajlót kell (újra) bevezetni – emellett pedig jöhetnek a szokásos apró finomságok és fimomítások.

Jelentem, a kitűzött célt sikerült elérni – a tavalyi részen edződött hokisok kapásból

elfelejthetik a kis csalókarttyákat (most őszintén: ezeket amúgy használta valaki?), a Game Breaker módot és társait. A játék egész jellege megváltozott – és pontosan az előírt direktívák irányába. Ez elsősorban az irányításban jelentkezik: az alapok maradtak a régióban, de a passzoknál és lövéseknél alaposan kihasználják a DualShock2 analóg gombjainak mivoltát, egyáltalán nem mindegy, hogy milyen hosszan és milyen erővel nyomjuk le őket. Ezúttal már kétféle átadásra van lehetőségünk, a simpla passz mellett még meg is emelhetjük a korongot (ha minden igaz, ezt a hokis szaknyelv „saucer pass”-nak, azaz csészealj passz-nak hívja, a repülő csészealj mintájára). A tavaly bemutatkozó „jobb analóg karral cselezek” (azaz a Dynamic Deke Control trükk) használata kifinomult, egyúttal tovább is bővült. Egyrészt valamivel hatékonyabb és pontosabb lett az ütőkezelés (szinte érezhetően forgathatjuk a kezünkben), másrészt a második kar védekezésénél is nagy szerepet kapott: a támadó közelében a megfelelő irányba húzva jókorát taszíthatunk az ellenfélén, illetve egy gombkombinációt használva az aréna falához is szoríthatjuk (persze ez utóbbi helyzettől függ). Gyakran

⤵ Ezen a St. Louison már Gretzky sem segítene



⤵ A koronggal – szokás szerint – kevesen foglalkoznak





Innen már elég nehéz lesz nem beütni

szükség lesz a használatára, főleg akkor, ha a standard módon nem sikerül elszednünk a korongot (vagy a gép nehezebb fokozaton már piszkol jól cselez). A bunyó a hoki szerkesztés része, persze, hogy nem maradhatott ki – viszont alaposan átalakult. Egyrészt nem kötelező: ha megadatik rá a lehetőség, jelzi a gép és ha van kedvünk hozzá, akkor nekiállhatunk brusztolni, de akár figyelmen kívül is hagyhatjuk. Bár az élő hokimeccseken nagyon csípem nézni, a játékban mégsem vagyok a verekedés híve – felesleges időpocsékolásnak tartom és úgyis csak kiállítás a vége (maximum akkor élvezetes, ha az ember benyal előtte egy pár sört, aztán nagy röhgés közepette szétcsapja a haverját). Mindenesetre jópofa: kétfajta ütést mérhetünk az ellenfélre, egyet arca, egyet testre, védekezni pedig az analóg kar megfelelő irányba való húzásával lehet.

Szemléljük kicsit távolabbról az eseményeket – az iránybillentyűk ezúttal arra szolgálnak, hogy a meccs hevében egy pillanat alatt megváltoztassuk a csapat taktikáját. Ha mondjuk a lefújás előtti percben csak egy góllal vezet az ellenfél, kiküldhetünk mindenkit támadni, fordított esetben pedig élő védőfalat húzhatunk a kapunk elé. A rendszer nagyszerűen működik, a játékosok tényleg a beállított formulának megfelelően kezdenek el viselkedni, és az ötlet is jó – de aki eddig az iránybillentyűket használta, annak lesz egy pár fejfájós órája. Mindenféleképpen oda kell rá figyelni, hogy a játék utolsó perce mellett most már a power play is valós időben zajlik! Az AI előnyére változott, meglátásom szerint mind az ellenfél, mind saját csapatunk játékosai okosabbak lettek. Ennek ellenére mégis az tapasztalható, hogy gyakran pontatlanok a passzaink,

embereink pedig rendre elhúznak a korong mellett. Ennek miéértje szerintem az irányításban és a „Reálisabb hokit!” jelszóban rejlik. Egyrészt piszkol precíznek kell lennünk, másrészt a valóságban sem olyan szupermenek játszanak, akik sohasem rontanak el egy-egy átadást.

Játékmódok területén is történt jópár változás. Sima meccs, szezon, konfigurálható versenyek – rendben. A francia szemeket (már ha jól fordítom a franchise-ot) azonban felváltotta a Dynasty mód, amely talán az eddigi legösszetettebb manageri tevékenységet takarja, amivel csak egy – nem erre szakosodott – sportjáték előrukkolhat. Itteni tevékenységünk a tapasztalati pontokon alapul (és helyszűke miatt nem merülnek különösebben bele), de az irányított csapat életének szinte minden területébe beavatkozhatunk, a kiegészítő létesítmények fejlesztésétől kezdve, a kiegészítő és adminisztratív személyzet felvételén és az átigazolások lebonyolításán át a különböző jegyárak megadásáig. Nagyon tetszett, hogy a 30 NHL csapat (plusz az All-Star gárdák) és a 20 válogatott mellett immár egy pár nívósabb európai liga is helyet kapott (ez plusz 39 új csapatot jelent). Azt persze nem látjuk, hogy ott virít „Döglégny hátán a St. Louis Gretzky”, de a svéd Elitserien, a német DEL és a finn SM-Liga éppen eléggé inycsiklandó.

A játék idén is is nagyon szép, most is nagyon jól szól (profi a korcsolyák, az ütőközések és a közönség hangja, sokkal dögösebb a soundtrack, mint a FIFA-nál, bár ez szubjektív vélemény), és még a kommentár is változott. Jim Hughson társa ezúttal Craig Simpson, az Edmonton Oilers volt játékosa, és netszerte nagy ováció fogadta, hogy felváltotta az „idiotán és idegesítően poénkodó” Don Taylort. Ami engem illet, ez különösebben nem zavart, az már sokkal inkább, hogy az új részben is bosszantóan sokszor visszaesik a képráfrítés (vajon itt

EA SPORTS BIO

Rege egy érdekes marketinghúzásról

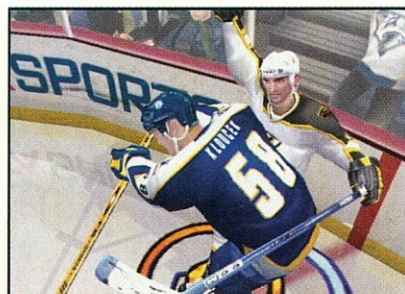
A menüben turkálva a My NHL 2004 menüpont alatt egy furcsa dologra lelhetünk. EA Sports Bio – így szól a cím, és látszólag nem történik más, mint hogy ketyeg egy óra, mellyel a program méri a játékkal eltöltött időnket. Tüzetesebben megvizsgálva kiderül, hogy szinteket ugorhatunk, mint egy RPG-ben és jegyzi a kiugró teljesítményeket is (trófeák begyűjtése). A pillanatnyi állás a memóriakártyán rögzíthető, sőt, első alkalommal aktiválnunk is kell, amennyiben használni szeretnénk. És akkor mi van? – tehetnénk fel joggal a kérdést, amelyre a teljes választ csak akkor kapjuk meg, ha a gépbe helyezzünk – egy másik EA Sports-játékot! Az egyik játékban mutatott teljesítményünk ugyanis hatással van a másikra, a jutalom pedig különféle extrák (új mezek, játékosok, csapatok) formájában jelentkezik. Mondjuk nem kell feltétlenül két játékot vásárolnunk, legalábbis nem mindenhez: én speciel tíz óra FIFA-zás után kaptam egy Galatasaray-mezt... Mivel az EA Sports Bio újdonság, így csak az idei, 2004-es sorozatokkal működik együtt, ezek közül is csak a következőkkel: FIFA, NBA Live, Madden NFL, NHL és Tiger Woods PGA Tour. (Igy ez a kis info természetesen ugyanúgy vonatkozik rájuk is.) Üzleti fogásnak kétségkívül nem rossz, de a dolog etikai oldalát vizsgálva már húzhatjuk a szánkat: ha én például csak az európai focit szeretem – ad absurdum csak a FIFA-t és már teljesen ki is végeztem – nem férhetek hozzá egy pár dologhoz, míg meg nem vettem és végig nem játszottam mondjuk az NFL-t? A vállamon ücsörgő kisördögöt elhessegetve azért kiderül, hogy az éremnek két oldala van: az egészet tulajdonképpen felfoghatjuk egyfajta ajándéknak is...



miért nincs 60Hz-es támogatás?). Pozitívum értékelem a játékmenetben beállt változásokat is, annak ellenére, hogy nehezebb és körülményesebb lett a játék. Az igazi hokifanatikusok a nemrég megjelent ESPN NHL Hockey-t sok aspektusában jobbnak tartják – de nem kell félni: az új NHL nagyon jó. Attól, hogy nagyobb a kihívás, csak még szívesebben ülök le elé...

Kozi

Kivételesen: NE távozz tőlem, Satan!



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA ██████████ KEZELÉS ██████████
HANG ██████████ SZAVATOSSÁG ██████████





TIME CRISIS 3

TÍPUS:	LÖVÖLDÖZŐS
KIADÓ:	NAMCO
FEJLESZTŐ:	NAMCO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.10.31. (PAL) 2003.10.19. (NTSC)
WEB:	http://timecrisis3.namco.com

VIDEO A DVD-N!



A HARMADIK TELITALÁLAT A VIRTUÁLIS LÓTÉREN

TIME CRISIS 3

Sajnos a játékkermek világszerte halódnak, ezért nem csupán a hazai játékkermek korszerűsége – jobban mondva: korszerűtlensége – az oka annak, hogy jobbára még mindig Sherudo Garo bandája miatt, illetve a frekventáltabb helyeken Ernesto Diaz úrprogramjának a megsemmisítése érdekében ragadhatunk fénypisztolyt a Time Crisis első és második részében. A „pisztollyal tüzelhetünk és pedállal elbújhatunk” típusú Crisis-sorozatnak '99-ben megjelent ugyan egy zseniális oldalhajtása, a Crisis Zone, de azóta eléggé hanyagolta a témát a Namco. Pedig hát a magam nevében annyit elmondhatok, a Crisis Zone mindmáig a kedvenc automatám, ugyanis

a géphez mellékelt géppisztollyal nagy élvezet mindent ripityára löni – nem csoda, ha a feneketlen gyomrában jónéhány százados tűnt el. Sokáig vártam, hogy esetleg – pénztárcámat kímélendő – valamiféle konzolos átirata készüljön, de mindhiába. Viszont egészen más a helyzet most a Time Crisis 3-mal: a PS2-változat még ugyanabban az évben napvilágot látott, mint a játékkermi. Teljesen le vagyok nyűgözve – ráadásul nem csupán a gyorsaság miatt. Nem elég, hogy egy kis Crisis Zone-feeling is belengi a dolgot (szanaszét lőhető piactér, szétforgácsolható köoszlopok, és az efféle pusztításhoz megfelelő eszközök), még rengeteg extrát is beépítettek az eredeti, játékkermi verzió mellé.

A Time Crisis 2-höz képest már első blikkre is szembetűnő a fejlődés: még szebb helyszínek, és még intenzívebb akció vár a két aktuális ügynökre. Az „aktuális” nem véletlen szóhasználat, mert bár továbbra is a VSSE Nemzetközi Kémszervezet tagjaként kell működünk, a szereplők újak. Szokás szerint egy aprócska fiktív ország, Lukano a hadszíntér. A mediterrán térségben egyre fokozódik a nemzetközi helyzet, mivel a szomszédos államszövetség, Zagoria diktátora nagy hatótávolságú rakétákat kíván telepíteni az országhoz tartozó Astigos szigetre, és ennek érdekében nem habozik rögtön meg is szállni azt. Alan Dunaway és Wesley Lambert ügynöknek jut a feladat,

hogy keresztbe tegyenek a megalomán Giorgi Zott tábornoknak, illetve munkájukban nagy segítség lesz a már helyszínen lévő Alicia Winston – mert hát egy csinibaba mindig kell –, aki melleleg még választható is a játékban.

A felállás alapvetően ugyanaz, mint a Time Crisis 2-ben: két ügynökünk egymást fedezve számolja fel az ellenség harcállásait, ami kitűnő lehetőséget ad a kétjátékos módra. Két képernyőn, két különböző perspektívából is nyomon követhetjük az eseményeket, nem szólva arról a nyalánságról, hogy így igazi csapatmunkát kíván a játék (ha egyedül vágunk neki, jobbára csak dísznek van a CPU irányította társ). Ahogy korábban is, úgy a két perspektíva lehet egyazon képernyőn, amihez nem árt egy „ipari méretű” TV, viszont lehetséges két gép összekötése is, miáltal nem kell osztozkodni a képernyőn. Úgy tűnik, a kissé kaotikus Double Gun módszer hanyagolva lett, tehát egyazon perspektívából két pisztollyal lövöldözni nem lehet.

A pályatervezők alighanem jó sok akciófilmet láthattak, mert valójában egy igen gondosan megkoreografált akciófilmben vállalunk szerepet, jól kiszámított jelenetekkel, melyekben





↑ A túlnépesedési kérdés átmenetileg megoldva



töménten hullahegyek mellett felrobbantott járműveket és összedől épületeket hagyunk magunk mögött. A kifinomult rendezői fogásoknak hála teljesen elfelejtjük, hogy csupán célzunk és a ravaszt húzzuk meg, helyette teljes átéléssel ott rohangálunk a hadszíntéren, vagy épp ott zötykölődünk Alicia dzsipjében. Minden helyszínen megvan a maga egyénisége és szépsége: a szigetre megérkezvén például a tenger hullámai mossák a lábunkat. Az akció – a jól bevált séma szerint – három helyszínre oszlik, azokon belül 3-3 körzettel.

Az aktuális fedezéket – mint mindegyik Time Crisisben – emberünk mindig automatikusan kiválasztja, viszont a fedezékből kibújás, majd a visszahúzóadás már a mi feladatunk. Elbújni nemcsak a golyók elől muszáj, hanem mert ilyenkor tölthetjük meg a fegyvert is. A tárazás továbbra is automatikus, viszont újdonságként most használhatjuk a ravaszt lebújva is, ugyanis a fedezék biztonságában fegyvert válthatunk. Ez igazi újítás a fénypisztolyos játékok műfajában! Azt ugyan már az úttörőnek számító Virtua Copban is megtehetjük, hogy felvettünk néhány fegyvert, viszont eddig minden játékban arra voltunk kötelezve, hogy ott helyben „el is használjuk” az új eszközt. A Time Crisis 3-ban nagy ötletként tartálékolhatunk, így a „megfelelő eszköz a megfelelő helyre” elven ott vethetjük be a legütőképesebb fegyvereinket, ahol azokra szükség van. Az örök lőszerrel rendelkező pisztolyunk mellé kapunk, illetve az ellenségtől zsákmányolhatunk géppisztolyt, shotgun, és gránátvetőt. A címhez hűen a time, vagyis az idő továbbra is kritikus faktor, ezért a fegyverrel való taktikázás létfontosságú. Gránátokkal ugyebár pikk-pakk el lehet intézni egy páncélos járművet, a vadászpuskával könnyebb eltalálni a gyors mozgású nindzsákat, míg a géppisztoly a tömegoszlatáshoz nélkülözhetetlen. Municiót

tartalékolni a főgonoszok miatt is érdemes. Ismét feltámadt a géppuskakező Wild Dog, aki mellett többek között olyan keményfiúkkal kell számolnunk, mint Wild Fang, aki egyetlen karate-mozdulattal akár egy targoncát is nekünk tud rúgni.

A játéktérmi Time Crisis 3 átírata – noha önmagában is király – korántsem minden, ami szinte törvényszerű is az előző részek konverzióit alapul véve, de annyi bónuszra talán még a legoptimistább rajongók sem számítottak, mint amit most prezentáltak az alkotók. Mondhatni az igazi móka akkor kezdődik, amikor a két ügnyökkel elvégeztük a melót, s választhatóvá válik a Rescue Mission, ahol Alicia a főszereplő. Teljesen önálló cselekményszál tartozik a leányzóhoz, sőt egy teljesen egyedülálló fegyvertípus is! Alicia története kicsit előbb kezdődik, mint a fiúké: történetesen ő nyomozza ki, hogy mire készül Zott tábornok. Alicia is a partraszállással kezd meg a küldetését, de csak a helyszín ugyanaz. Éjszaka kell végigküzdenünk magunkat a tengerparton, és így persze teljesen más ellenállásba ütközünk, kiváltképp miután egy kicsit beljebb nyomulunk. Alicia specialitása ugyanis a mesterlövészpuska, amire a Time Crisis eddigi részeiben nem volt példa. Tulajdonképpen úgy működik a dolog, mintha a Silent Scope-pal játszanánk, sima fénypisztolyt használva. Először nagyjából kell ráfognunk a stukkert a célpontra, majd megnyomunk az „A” vagy a „B” gombot, s a kinagyított célkörbe löhetünk. Az igazi mesterlövészek egyből befogják a célt, de talán gyakoribb, hogy pár méterrel arrébb sikerül zoomolnunk: ez esetben a pisztolyon lévő D-paddal lehet a finom célzást elvégezni (esetleg macerásabb alternatíváként a célkör körüli nyilakon húzhatjuk meg a ravaszt).

Alicia történetében az a legjobb, ahogy hajszálpontosan illeszkedik az eredeti cselekményszálhoz. Többek közt „újra” tanúi lehetünk amint hősnőnk megmenti a kollégáit, de vele nem a dzsip hátuljából lövöldözünk, hanem a volán mögül. Másik érdekes esemény, amikor először egy közjátékban

nézhetjük végig, amint Alicia kilövi a főgonosz kezéből a fegyvert, később pedig nekünk kell elvégeznünk ezt a hajszálpontos lövést. A sztori szövésénél a paradoxonok elkerülésére gondosan ügyeltek, így éjszaka mondjuk nem rombolhatjuk le a világitótornyot, mert az másnap a fiúk reszortja lesz.

Új szabályokkal is bővül a játék: mivel Alicia előbb érkezik a szigetre, még nem telepítették ki a lakosságot, ezért a városban lövöldözve a civilekre is ügyelni kell. Ha ártatlanokat lövünk le, az – csakúgy, mint a Virtua Copban – életvesztéssel jár. További eltérés az Arcade módhoz képest, hogy ami a fiúknak csupán egy körzet, az Aliciának egy egész helyszín, viszont neki 14 ilyen helyszínen kell végigmennie. A legfőbb különbség pedig az, hogy neki folytatási lehetőség (Continue) felhasználásakor minden helyszínt a legelejéről kell kezdenie. Mondani sem kell: ez komoly nehezítés.

Könnyen előfordulhat, hogy „izomlázás” lesz a ravaszon az ujjunk, de érdemes vállalni a megpróbáltatást, mert az extráknak még mindig nincs vége. A Rescue Missiont teljesítve megnyílik a Crisis Mission mód, amivel egy hatnapos továbbképzésen vehetünk részt az Astigos szigeten, naponta hat küldetéssel és egy vizsgával. Ennek az üzemmódnak a lényege, hogy adott körülmények közé csempenünk, s különböző instrukciók alapján előre meg van határozva, mennyi ellenféllel milyen módon kell végezni. Így leírva ez nem tűnik nagy kunsztnak, ám olyan extrém körülményekről van szó, hogy bizony megizzasztanak minket a vizsgabiztosok. Az egyik küldetésnél öt katonát kell meglepnünk két másodperc alatt, és ehhez ki kéne találnunk, melyikkel kezdjük a mérsárlást. Ha a legveszélyesebb fickót vesszük előre (az ilyenek a Time Crisis hagyományaihoz híven mindig pirosba öltöznek), akkor a pajzsos társának van ideje védekezni, viszont ha a pajzsossal indítunk, akkor meg céllövőbajnokra marad kevés időnk.

A Namco ezzel a játékkal alighanem megerősíti bennünk a meggyőződést, melyik cég is az első számú mestere a műfajnak. Gyönyörűek a pályák, izgalmasak, sok van belőlük, és az üzemmódok is nagyon el vannak találva. Csak annyit tudunk javasolni, hogy elő a pisztollyal, vagy ha még nincs, irány valamelyik szakkolt, ahol tessék szépen venni egyet – és tessék elhinni, hogy ezért a tanácsért nem szponzorált minket senki.

■ V.Z.

Ⓣ A folyókanyarban mi is tankolunk



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████





WARHAMMER 40 000: FIRE WARRIOR	
TÍPUS:	FPS
KIADÓ:	THQ
FEJLESZTŐ:	KUJU
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (60Hz, 16:9)
JÁTÉKOSOK:	1-4 (+ ONLINE)
MEGJELENÉS:	2003.09.26. (PAL) 2003.11.05. (NTSC)
WEB:	www.firewarrior.com

VIDEO A DVD-N!



■ **ROPPANT KELLEMES PROJEKT: IRTSUK KI AZ EMBERISÉGET!**

WARHAMMER 40 000: FIRE WARRIOR



A mikor egy videojáték valamely népszerű film, könyv, vagy – mint jelen esetben – táblás játék sikerét lovagolja meg, az nagyon rossz eladásokat nem produkálhat: ezt tulajdonképpen axiómaként fogadhatjuk el. Kár, hogy az eladások és a minőség között hasonló párhuzam már nem feltétlenül vonható. Jó példa erre most a Games Workshoptól a Warhammer 40k, mely csatajáték alapján már több, elég felejtető stratégiai játék készült, és most az akció műfajon belül folytatták a sort. A Kuju designerei nem sokat spekulálhattak, milyen játékot hozzanak össze. Nem tudom, hogy a határidők sürgették-e őket, vagy egyszerűen csak a könnyebbik végén fogták meg a munka végét, azt viszont el tudom képzelni, hogyan is alakulhatott ki a játék a tervezési szakaszban. „Ha egyszerű akciójáték, akkor legyen first person shooter. – lehetett az alap-

gondolat. – „Ha pedig FPS, akkor nézzünk körül a konzolos palettán, melyik mostanában a legmenőbb cím. Á megvan! A Halo. Nos, akkor a feladat adott: csináljunk egy Halot a Warhammer világában!” A fenti elgondolás gyümölcsébe belekóstolva felemás érzéseink lehetnek: kicsit savanyú, kicsit izetlen, de azért kétségkívül Warhammer.

Mivel a fegyverek és a szereplők elég autentikusan lettek lekopírozva az eredeti játék ólomkatonáiról, a rajongók nyilván örömeiket lelik abban, hogy egy tau harcost irányítunk, akivel egy Ko'Vash nevű vezetőt kell kiszabadítanunk az ellenség börtönéből. Az ellenség pedig az intelligens fajok legveszedelmesebbike, amelyik több ezer év alatt már számtalan csillagrendszert kolonizált, és nem tűri meg más fajok létjogosultságát: az ember.

Az egyszerű birodalmi katonákon kívül tengerészgyalogosokkal és elitnek számító ká-



Ⓢ Gyertek csak, mindenki sorra kerül



↑ Kicsit jobban kellene ügykezni azzal a tárcserével



↑ A hiba nem az Ön készülékében van, hanem a sisakban

osz tengerészgyalogosokkal kell harcolnunk, no meg a birodalmiak által istenként tisztelt emberi haditechnikával. A játékot a gyakorlótérén érdemes kezdenünk, ahol a valamivel fejlettebb tau felszerelést ismerhetjük meg (jóllehet majd az emberét is használhatjuk a harcra). A legtöbb fegyveren van másodlagos tűz, amivel pontosabbat vagy durvábbat lehet löni, esetleg távcsövet lehet bekapcsolni. Külön említést érdemel a karabély, amivel gránátot is lehet löni – máskülönben gránátot csak hajítani tudunk. A gyakorlásnál meg kell tanulnunk robbanóanyagot is telepíteni, aminél szemlátomást az egyszerűsége törekedtek az alkotók. Amikor fel kell robbantanunk valamit, rossz helyre még csak véletlenül sem telepíthetjük a bombát, hiszen a parancsnokunk mindig letölti nekünk a szükséges koordinátákat, amelyek alapján már távolról látjuk a sisakunkban lévő kijelzőn, merre kell ténykednünk, majd a jelzett helyen egy hologram is mutatja, mit kell oda tapasztani...

A gyorstalpaló után mehetünk a harcra, ami valóban úgy fest, ahogy az egy háborús övezettől elvárható. A csapatszálítóból kilépve lövészárkokban botorkálva keressük a küldetésünk célpontjait. Harc közben bombázók húznak a magasban, szépen szórva az „áldást”, így folyamatos robbanások rázzák meg a terepet. Ezek hatásaként időnként beomlik előttünk az út, jóllehet a forgatókönyv úgy van megírva, hogy ezek nemhogy hátráltatnak minket, hanem a helyes – és egyetlen – irányba terelik a harcosunkat.

A játék cselekménye meglehetősen lineáris, sosem kérdéses, merre kell menni, s így előbb-utóbb aztán eljutunk egy-egy komolyabb csatához, ahol esetleg CPU irányította kollégákkal együtt rohamozzuk az ellenséget, vagy valami szörnyűség ellenfelel kell megküzdenünk. Az első komolyabb nehézség egy lebegő repülő, ami rakétákat küld felénk, s nekünk azok közt kacsázva valahogy a hajtóműveket kell kifüstölnünk.

Később egy jókora börtönkomplexumot kell átvizsgáljunk, ami szintén hangulatos helyszín. Baromi vastag, kör alakú acélajtók gördülnek félre, illetve néha kerülőutakat kell keresnünk a szellőzőrendszeren keresztül. (Az mondjuk elég bémán néz ki, hogy az egyik helyen szétlőhető a szellőző rácsa, míg máshol – ahova nem terveztek a pályatervezők elágazást – meg áttörhetetlen.) A főnök kiszabadítása után még nincs vége a játéknak: a történet második felében komoly károkat kell okoznunk a birodalmi flottában, a végén természetesen egy főmufti trófeáját is begyűjtve.

A játékmenetből két dolog emlékeztethet minket a Halora. Az első az, hogy két fegyverünk lehet. A tau puska (vagy karabély) egy harcos elmaradhatatlan felszerelése, ezért azt sosem hagyhatjuk el. A másik fegyver ugyanakkor szabadon cserélhető, ami gyakorlatilag szükséges is, mert örök lőszer egyik fegyverhez sincs, s jobb híján gyakran a birodalmiak fegyverével kell beérnünk. Minden szintet teljes energiával kezdünk, mintha csak „lenullázná” az állapotunkat a gép, az viszont érdekes momentum, hogy a fegyvereket átvihetjük a következő pályákra, így esetenként olyan fegyvert is, ami az aktuális helyen nincs. Lőszert az elesettektől (legyen az ember vagy tau), illetve a fegyverraktárakból tudunk felvenni. A fegyvereken kívül természetesen energiát is gyűjthetünk: a zöld kis csomagok egy kevéske gyógyulást, míg a pirosak teljes felépülést biztosítanak. Az életerő nem összetévesztendő a pajzzsal, aminek a töltődéséhez nem kell semmi – illetve csak pár másodpernyi szünet.

Az ellenség állásait módszeresen kell felszámolni: ez feltétlenül pozitívum. A westernhősök mintájára számolni kell a történeteket, s a fegyver újratárazása idejére érdemes fedezékbe húzódnunk. Az energiapajzsot is okosan kell használni: amikor az ellenség találatai levették, valami nyugis helyet kell keresni a regenerálódáshoz, szükség esetén akár visszavonulót fújva. A fegyver megválasztása élet-halál kérdés lehet. Van úgy, hogy egy szakadékválaszt el minket egy csapatnyi birodalmi katonától, és ekkor csak a mesterlövész puskával van esélyünk, amikor viszont egy tányérosapkás őrmester berregteti mellettünk a láncfűrészes kardját, valami közelharchoz alkalmasabb fegyver kell, és számolhatunk a Doom óta elmaradhatatlan robbanó hordók kihasználásával. Igaz, azzal is számolhatunk, hogy a hordókat az ellenség is előszeretettel lövi szét, így ezeket preventív megoldásként néhol önmagukban kell felrobbantani. Az erősebben őrzött csomópontoknál fixen rögzített géppályákat is találhatunk, amiket természetesen szintén célszerű igénybe venni.

Az ellenség és a minket segítő tau harcosok intelligenciája egészen megnyerő; ez a másik jellemző, ami az Xbox klasszikusra emlékeztetheti az embert. Egy katona sem várja birka módjára, hogy lemészárolják: letérdelve kisebb célpontot nyújtanak, illetve ide-oda rohagálva, fedezék mögé bújva próbálják elkerülni a végzetüket. Na jó, nem egészen Halo szintű a dolog, de azért egészen pofás.

Nem lehet viszont jó szóval illetni az ellenőrzési pontok elhelyezkedését. Mintha véletlen-

A TAU

Kasztok és rangok Tau bácsiéknál

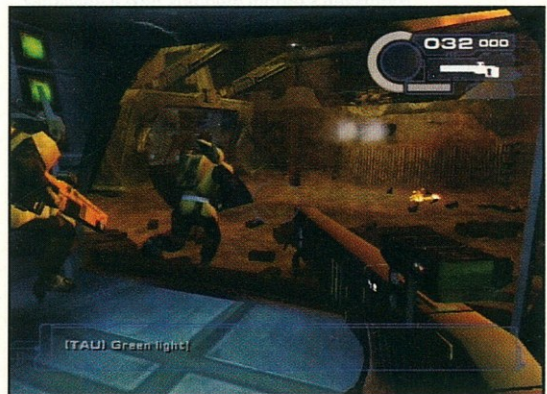
A Warhammer 40k világában a tau faj öt eltérő feladatú kasztra oszlik, amelyek közül a Tűz kasztjába tartoznak a harcosok – így persze a játék főhőse, Kais is. A Föld a mérnökök és a tudósok, a Víz a kereskedők és a diplomaták, a Levegő a hírnökök és a hajók legénységének kasztja, továbbá van még a Menneli kaszt, ami az összes többi kasztot irányítja. Mint minden seregben, a tau harcosok rangokat érhetnek el (Shas'la, Shas'ui, Shas'e!), ami a játékban tulajdonképpen a teljesítményünk rangsorolásaként szerepel valamennyi küldetés végén.



szerűen szórták volna el őket: néha alig küzdünk egy keveset, és már áthaladunk egyen, máskor meg irtózatos tűzpárbajokon vagyunk túl, majd a töltényből kifogyva elvázunk, és nagy megrökönyödésünkre több kilométerrel hátrébb kerülve kezdetünk neki a csatáknak újra. Rendkívül frusztráló élmény.

Tulajdonképpen a Kujunál tisztában voltam vele, hogyan kell kinéznie, egy FPS játéknak: van benne minden, ami elvárható. A gond az, hogy tényleg csak azok vannak benne, amiket el is várunk, de azon kívül semmi. Amikor feltűnik az ellenség, akkor azt szépen le kell puffantani, ha pedig egy zárt kapuba ütközünk, meg kell találni az azt nyitó kulcsot, vagy kapcsolót – ez minden. Márpedig ha egy ilyen lakonikus mondattal gyakorlatilag össze is foglaltuk a játék koncepcióját, az bizony nem jelent semmi kiemelkedőt – még azzal együtt sem, hogy meg van támogatva osztott képernyős és online multiplayer lehetőséggel egyaránt. Mondjuk ki: ez egy elég primitív FPS. Elképzelhető, hogy egyesek a Warhammer 40k univerzuma miatt szórakoztatónak fogják találni, de azért a fentieket nem árt figyelembe venni, ha esetleg épp a játék megvásárlásán töpreng a kedves olvasó.

■ V.Z.



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	■■■■■	KEZELÉS	■■■■■
HANG	■■■■■	SZAVATOSSÁG	■■■■■

★ ★ ★ ★ ★



RACING SIMULATION 3

TÍPUS: AUTÓVERSENY
KIADÓ: UBI SOFT
FEJLESZTŐ: UBI SOFT
SZÁRMAZÁS: EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER: SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY: PAL
JÁTEKOSOK: 1-2
MEGJELENÉS: 2003.10.31. (PAL)
WEB: www.ubi.com



FORMÁTLAN FORMA 1

RACING SIMULATION 3

A játék, amiről a címe mindent elárul. Illetve jelen esetben pont az ellenkezőjét, mert a Racing Simulation 3 minden, csak nem szimuláció. Bár Forma 1-es külsejű autók közül választhatunk, csupa ismeretlen csapat és versenyző alkotja a skálát, és olyan országokba megyünk, ahol még véletlenül sem szoktak ilyen versenyeket rendezni. Ettől persze még lehetne maga az autózás egy szimuláció, csak hogy már a rajtnál rögtön hűlően veszi ki magát, amikor kicsit erősebben nekikoccanunk valakinek hátulról (ami hát valljuk meg, nem ritka az indulás utáni tumultusban) és az autók azonnal keresztbe áll. Bármilyen szögből mentünk neki a másíknak, mindig ugyanaz az effektus. Azt sem tudni, hogy a kerékvető szegélyköveknek mióta a feladata az, hogy hirtelen eltérítsék a versenyzőket az ideális ívről... No de tegyük fel, hogy sikeresen szialomozunk a többiek között az indulásnál, és minden kanyart jól veszünk. Tegyük fel azt is, hogy a „világhírű” szlovén pályán csaptunk a lóerők közé. Nem sokkal a célegyenes után nehézségek adódnak: egy kis emelkedő következik, és köszönhetően a külső nézetnek, ami „zseniálisan” lett beállítva, kb. 10 méteres szakaszt látunk az aszfaltból. Jó, persze van négy nézet – két külső és két belső –, de például ha arcade módban játszunk, akkor a második külső nézetnél is elég problémás idejében felfedezni a horizonton felbukkanó kanyarokat, mert

valahogy oda sikerült elhelyezni a játékidő visszaszámlálóját, a belső nézetek pedig egy arcade típusú játék sebességénél már alapvetően használhatatlanok.

Legalább ki lenne rajzolva a pálya nyomvonala, ahogy általában minden F1 játékban! Ennek hiánya talán nem a véletlen műve: a vonatkozó jogok megszerzését azzal kerülték ki, hogy földrajzilag pár kilométerrel arrébb rakták helyszíneket. Eleinte ez csak gyanú volt részemről, de aztán amikor a mexikói pályán áthajtottam a vörös téglákon a célvonalnál (ami a régi indianapolisi pályából maradt meg mementóként), már bizonyosság. Az ausztrál pályát áthelyezték Új-Zélandra, a magyart (a régít) Romániába (jujj), és így tovább.

Hogy valami pozitívumot is említsek, az üzemmódok ügyes elrendezése által ösztönözve van a játékos a jó teljesítményre. Még az arcade módban is pontokat kell gyűjteni, mert először csak három pálya adott, s a többi úgy mond meg kell vásárolnunk a pontjainkért. A játéktérmi módon kívül teljes versenyeken és bajnokságon is indulhatunk, miután jogosítványt szereztünk rá az autós iskolában. Kár, hogy az autós iskola roppant fantáziátlan. Eleinte a legtöbb feladat túl könnyű: amikor például a fékezés és a gázadás időzítéséről tanulunk, a játék nem kényszeríti ránk az ideális technikát. Olyan tág időlimit a követelmény, hogy azt bárki teljesíti. Aztán pedig jön a feketeleves: az utolsó vizsga. Ennél az esős

időben történő vezetést kell elsajátítanunk, amit azonban kár volt erőltetni, mert játék fizikáját kialakító „szakembereknek” szemlátó-mást gőzük sem volt arról, miként viselkedik egy autó az esős aszfalton. Ráadásul ezen a vizsgán olyan szűkre szabták az időt, hogy jómagam inkább lemondtam a bajnokságban való részvételről.

Az üzemmódok azonban mit sem segítenek azon, hogy a játék kissé csúf, és az elhibázott fizikai hatások miatt nehezen játszható. Aki Forma 1-re vágyik, mindenképp talál a Racing Simulation 3-nál jobbat a PS2-es palettán.

V.Z.



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA [Progress bar with 4 red segments and 1 white segment]
HANG [Progress bar with 4 red segments and 1 white segment]
KEZELÉS [Progress bar with 4 red segments and 1 white segment]
SZAVATOSSÁG [Progress bar with 4 red segments and 1 white segment]





MARADJ KÖZEL BARÁTAIDHOZ, MÉG KÖZELEBB ELLENSÉGEIDHEZ!

NASCAR THUNDER 2004

Az EA-féle NASCAR-játékok valahogy évek óta abba a kategóriába tartoztak, hogy csak niansznyi eltérés volt a különböző évszámmal ellátott epizódok között, ezért először is azt kell hangsúlyozni, hogy a NASCAR Thunder 2004 most valami más. Végre egy NASCAR verseny, ahol nem pusztán az a gondja a játékosnak, hogy a kanyarokban „kicentizze” a végsebességet, mert valami oknál fogva mindig elkezdnek csúszni a gumik.

Az újító szándék a már a játék alapvető szabályain is meglátszik. A hagyományos, ovális alakú NASCAR-pályákon kívül ezúttal több olyan fantáziapálya is bejárt, ahol NASCAR verseny soha nem volt és nyilván nem is lesz: az egyiknél például New York belvárosában, a Manhattan és a Brooklyn hídon áthajtván körözhetünk. Az ún. „rivális és szövetséges” rendszer szintén újonnan mutatkozik be, ez pedig abban áll, hogy haragosokat és barátokat egyaránt gyűjthetünk a pályán. Minden csak attól függ, hogy milyen stílusban vezetünk. A barátok autójának számát zölden jelöli a gép, míg a riválisokét pirossal. Érdemes figyelni az ikonokra mind az előzés-kor, mind pedig akkor, amikor mögülnünk akar kiugrani valaki, tudniillik a szövetségeseink szívesebben biztosítanak nekünk szélárnyékokat, és nem akadályozzák mindenáron az előzést, míg a riválisaink minduntalan igyekeznek keresztbe tenni. Mondani sem kell: ellenségeket jóval könnyebb szerezni, hiszen ha agresszíven versenyezve lökdösődünk, úgy valamennyi félretolt versenytárostól számíthatunk a bosszúra. Megbecsülést nyerni valamivel nehezebb, ami mellesleg igen érdekes módon történik. A szélárnyék kihasználását ugyanis aktívnál kell, s ilyenkor minél jobban felzárkózunk a minket „húzó” versenyző mögé, annál inkább nő annak a megbecsülése. A jó viszonyok megteremtése mellett ezzel a technikával üzemanyagot is megspórolhatunk, ami egy hosszabb versenyen igazán kellemes.

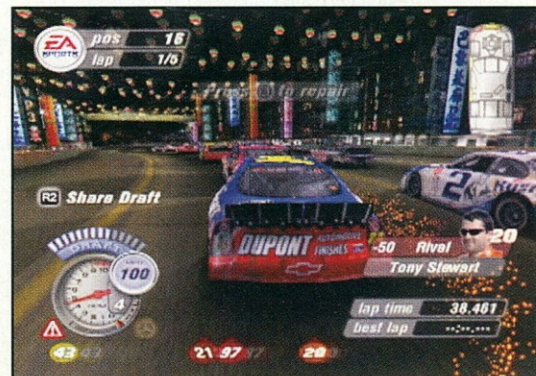
Az érdekes az, hogy noha az újítások alkalmazásával kicsit játéktérmi hangulata lett a versenyeknek, a játék mégis komolyabb, mint a régi epizódok. Többet kell taktikázni, és ezáltal nehezebb megnyerni a bajnokságot, a fantáziapályák pedig érthetően kissé bonyolultabb vonalvezetésűek, mint a valódi pályák. Az eredményes versenyzéshez mindenképpen kormány használata javasolt, hiszen a szélárnyékban maradáshoz finom mozdulatokra van szükség. Különösképp igaz ez akkor, ha valami komolyabb nehézségi szintre vállalkozunk, és elhagyjuk a vezetéshez járó segítségeket.

Egy gyors leltárt készítve a játékban rejlt lehetőségekről igen megnyerő képet kapunk. Több mint 40 pilóta választható, és 23 NASCAR-helyszín mellett 13 kitalált pályán is versenyezhetünk. Hogy mennyire legyenek élethűek a körülmények, az abszolúte rugalmas dolog. A Race Now móddal választhatunk, hogy egy versenyhétvégének mely szakaszait kívánjuk lejátszani: gyakorlás, kvalifikáció, büttykölés az autón, és így tovább – minden eseményen végigmehetünk. Emellett az egyéb módok között teljes szezont is végigjátszhatunk, vagy ami még érdekesebb: karriert építhetünk olyan aprólékosággal, hogy magunk építhetünk kocsi, keresetünk szponzort, illetve szerződtehetjük le a csapat személyzetét. A tanulóvezetőknek emellett ott van a Thunder Licence mód, ahol egy általunk választott pilóta oktat minket a mesterfogásokra, vagy a Speed Zone, ahol a főbb technikákat – így az előzést, a szélárnyékkal húzást, vagy a többiek feltartását – fejleszthetjük tőkélyre. A NASCAR-versenyzők kemény magjának végül igazi csemege a Lightning Challenge, aminél a való életből kiollózott helyzetekben kell jeleskedni.

A NASCAR Thunder 2004 igazán remek Nascar-szimuláció. Felettből jól néz ki, ahogy a palánkokon lévő rács, illetve az összes egyéb tereptárgy árnyéka nemcsak az aszfaltra vetül rá, hanem szépen felkúszik az

autókra, és a TV-s kameraállások is nagyon profik. A visszajátzások alkalmával a pályához nagyon közeli kamerák remegnek, és mintha a rácsok is megrezdülnének, ahogy a dübörgő mezőny elhúz. A törésmintákat leszámítva a csillogó-villogó verdákra sem lehet panasz, szóval öröm hallani, ahogy a menetszél füttyül a fülünkbe, már ha el nem nyomja a vadító motorhang. Minthogy pedig nyeremények, bónuszok is vannak bőven, a sportág rajongói nyilván becses darabként könyvelik el ezt a játékot.

■ V.Z.



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA KEZELÉS

HANG SZAVATOSSÁG





MAGIC PENGEL: THE QUEST FOR COLOR

TÍPUS: KREATÍV

KIADÓ: AGETEC

FEJLESZTŐ: GARAKUTA-STUDIO

SZÁRMAZÁS: JAPÁN

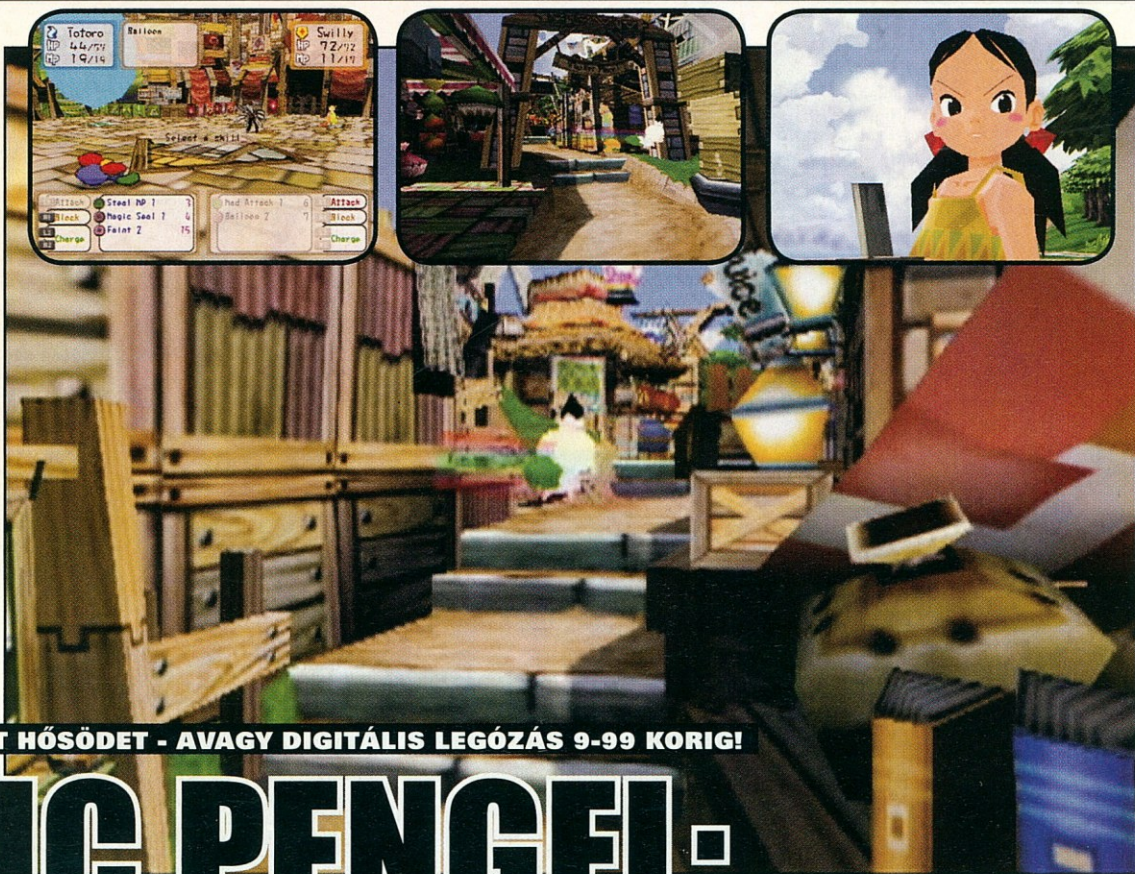
HANGRENDSZER: SZTEREÓ

TESZTPÉLDÁNY: NTSC

JÁTEKOSOK: 1-2

MEGJELENÉS: 2003.06.26. (NTSC)

WEB: www.agetec.com



RAJZOLD MEG SAJÁT HŐSÖDET - AVAGY DIGITÁLIS LEGÓZÁS 9-99 KORIG!

MAGIC PENGEL: QUEST FOR COLOR

Felületesen szemlélve, a Magic Pengel és a Pokémon-univerzum közti látszólagos különbség nem is látszólagos. Felületesen szemlélve. Az intróban bemutatott történet szerint a különleges tehetséggel megáldott emberek (magyarán: a játék során csaknem mindenki), az úgynevezett firkások (doodlers) kiváltsága, hogy a pingák (pengels: apró teremtmények, leginkább egy mókus, egy szobafestő pemzli és egy tündér keresztjezésének tűnnek) segédelmével olyan teremtményeket rajzoljanak, melyek a vásznonról leszőkkenve életre kelnek. A firkások első számú hobbija természetesen a Nintendo zsebszörny-nevelőinek mintájára ezen teremtmények egymásnak eresztése, klasszikusan felfogott csatározások keretein belül. Ugyanezen hagyományoknak megfelelően az összecsapások barátságos jellegűek, ergo nem halálos kimenetelűek. A vesztes firma színei kifakulnak, s eltűnik – hogy aztán a következő csata alkalmával jó erőben és egészséggel térjen vissza.

Am a Magic Pengel nem erről szól. A játék valódi szíve a rajzasztal, ahol teremtményüket felvázoljuk. Alaposan kidolgozott, remekül, mi több, ZSENIÁLISAN megoldott mag. A kezdeti pánik-hangulat, melyet az a tény okozott, hogy a játékhoz nincs speciális

rajzoló periféria (tábla, vagy fényceruza, sőt, az USB egeret sem támogatja), gyorsan párolgott el, hiszen a Dual Shock 2 analóg karja kitűnően és remekül alkalmazható a rajzolóshoz (erről egyelőre leginkább mások munkáinak megcsodálása győzött meg, mintsem saját sikereim a programon belül). Aztán érkezik a csoda: a kreatúra leugrik a vásznonról, és kapaszkodni: életre kel! Kettő dimenzióból háromba lép. Ami azonban még meglepőbb lesz: szinte BÁRMI megrajzolható, és kellő győzelemszám után PONTOSAN úgy animálható, ahogyan azt megálmodtuk. Látni kell!

Barangolunk hát, csatázunk, győzünk és elnyerjük ellenfeleink színeit. A történetben (Zoe barátrónk és idióta kisöccse, Taro papáját kéne felkutatnunk, meg úgy melleleg megszabadítanunk a királyságot a korrupciós kormányától, ami meg akarja szerezni a firkák feletti hatalmat) előrehaladva több színre, több ecsetre, több rajzlehetőségre, tehát tömören: több szabadságra teszünk majd szert.

Több szabadság pedig erősebb firkát eredményez. Minden ecsetvonás, minden új szín gyakorlati hatással van teremtményünk erejére és tulajdonságaira. A rettenetes álkapcsok, a szárnyak és a fegyverek új támadási lehetőségeket nyitnak. A méret a sebességet és a testi erőt befolyásolja. A felhasznált színek szintén fontosak: a fekete és a fehér jól blokkolnak, a piros és a sárga testi erőnköt növeli, a kék és a zöld mágikus hatalmunkat duzzasztja. Szóval megálmodni, megrajzolni, kipróbálni (akár a cimborá firkája ellen) – a Magic Pengel nagyjából és aprólékosan is: ENNYI.

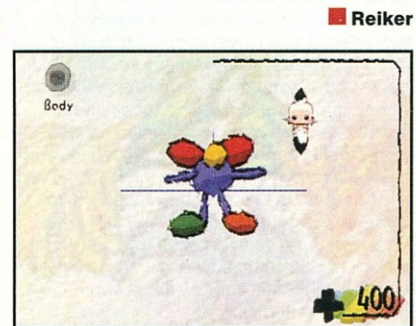
Mit lehetne hozzáfűzni? Az utóbbi öt évben érdekes felfedezést tettem magamon. A felismerés lényege: a játékosoknak előbb fel kell nőniük ahhoz, hogy igazán élvezni tudják a gyerekeknek készített játékokat. Az

ember tizen- és huszonéves fejjel hajlamos arra, hogy önkéntes száműzetésbe vonuljon gyermekkorától, elzárva magát mindentől, ami nem fér össze aktuál-ideológiáival. Kökevény fenegyerekek, második világháború, spéci járgányok és csinibabák – a kifejeletlen him kizárólag ezeket az elemeket hajlandó játék-repertoárjába vonni, szorgosan ignorálva minden mást. HIBA! A jó játék (akárcsak a jó mese) kortalan, és csupán játékmekanikájával képes lenyűgözni bárkit, korra és nemre való tekintet nélkül. Ez a helyzet a Magic Pengel mögötti elképzeléssel is, ami sikeresen tör át, de sajnálatos módon sebesen gondoskodik arról is, hogy a hétköznapi játékokhoz szokott hétköznapi halandó keserű szájjal távozzon tőle. Kevés hiányzott a sikerhez – ám ez a nagyon kevés, bármilyen fájdalmas is, éppen a legfontosabb: egy tartalmas „kamu-háttérjáték” a koncepcióhoz, amivel át lehetne verni a megszokások béklyóit nyögő tömegeket. A harc egyszerű, sőt, megkockáztatom, primitív (kő-papír-olló, esetünkben fizikai támadás, mágia és blokkolás, azzal az újítással, hogy kétszer egymás után ugyanazt nem választhatjuk), a játék pedig egyetlen apró faluban (kikötő, vásár, központi aréna) bonyolítja a cselekményszálát. Végeredményben talán nem is baj. Ez videojáték-Lego; de nem a jelen Legónak álcázott franchise-kiterjesztései, hanem gyermekkorunk Legója. Az, amiből még bármit meg lehetett építeni – nem csupán Episode I Podracert. Szívből ajánlom az élményt mindenkinek.

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████

★★★★★



Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest
Szállás u. 21
Tel: 432-9451



A Super Pak december elejétől kapható a boltokban!



Vesd bele magad a Pokémon nagyvilágba! Válg igazi Pokémon mesterré!
Legújabb Pokémonodat kapd el már szenteste! Korlátozott darabszámban gyártott csomag tartalma: 1 db Game Boy Advance SP készülék, 1 db Pokémon Ruby, vagy 1 db Pokémon Sapphire-kazetta, 1 db Pokémon hordtáska, amely csak ebben a karácsonyra készült csomagban található - külön nem kapható!



GAME BOY ADVANCE SP™



TESZT

NBA JAM 2004



①

NBA JAM 2004

TÍPUS:	SPORT/KOSÁRLABDA
KIADÓ:	ACCLAIM
FEJLESZTŐ:	ACCLAIM
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-6
MEGJELENÉS:	2003.10.31. (PAL) 2003.09.23. (NTSC)
WEB:	www.acclaim.com

Az NBA Jam arcade kosárlabda. Méghozzá nemcsak stílusát, hanem eredetét tekintve is: a sorozat egyes részei először mindig a játéktérben tűntek fel, ezeket pedig kis idő elteltével követték az éppen virágkorukat élő konzolokra készült verziók. Pontosán négy éves pauza után (a gameboyos verziókat nem számítva az utolsó rész az N64-re megjelent NBA Jam 2000 volt) az Acclaim felmelegítette – most már kizárólag házi konzolokra – az eredetileg inkább csak a játéktérben népszerű sorozatot.

A pályán két háromfős csapat küzd egymás ellen, ahol is a kosárlabda szabályai közül csak egyet kell figyelembe vennünk: célunk a kosárba találni, még-

pedig minden lehetséges módszerrel. Mivel szabálytalanságot nem lehet elkövetni (az ellenfelet viszont a földre döngölhetjük), tulajdonképpen egy dologra kell koncentrálnunk: minél látványosabb trükkökkel kell a kosárba juttatnunk a labdát. Annál is inkább, mert ilyenkor – az előadott trükk függvényében – ún. Jam pontokat kapunk, és ha ezekből elérünk egy bizonyos mennyiséget, akkor lehetőségünk nyílik egy szinte kivédhetetlen dobás végrehajtására. Ez először három pontot ér, a következő esetben viszont már négyet, majd ötöt és így tovább – a követendő stratégia tehát egyértelmű.

A játék 29, az NBA-ból licenzelt csapattal rendelkezik (bár nem szerepel az összes játékos), és mindössze három játékmódja van: a sima meccs mellett két játéktérmi stílusú mérkőzésorozat, melyekben egyre erősebb ellenfeleket kell legyűrűnk. Az egyik a jelenkori sztárok világában játszódik, a másik pedig az elmúlt 50 év nagyjait idézi (jópofa, hogy ilyenkor „antikolják” az egész hangulatot – pl. fekete-fehérben látjuk a meccset, régi idők slágereit halljuk és a kommentátor is más). Az eredményes szereplésért pénz jár, amelyet a Jam Store-ban tudunk elverni pályákra, ruhákra, cheatekre és egyéb apróságokra. A játékos-, és csapatkreatálás is megoldható, ha fejünkbe vesszük, hogy összeállítjuk saját All-star brigádunkat.

A játékmenet villámgyors, ahogyan az a kosárlabdától és a stílustól egyaránt elvárható, de sajnos túl kevés a trükk, ezáltal egysíkúvá válik a játék (szinte az egyedüli alkalmazott technika az Alley-Oop és ennek

különböző változatai). A grafika valamelyest a nagy átlag felett helyezkedik el, színpompás effektek és látványos visszajátzások színesítik, a képfreccsítéssel pedig soha sincs gond. A játékosok modelljei méretesek és valahol féluoton állnak a komoly és a karikatúra-stílusú ábrázolásmód között. Az aláfestő zene – a kommentárokkal karöltve – kitűnően elvégzi a feladatát. A játék kevés lehetősége ellenére sem rossz, de jó szívvel is csak erős közepes – ugyanebben a stílusban születtek már ennél figyelemreméltóbb alkotások is (pl. az NBA Street vol.2). Így pedig csak egy marad a sok közül...

■ Kozi

ÉRTÉKELÉS



CLUB FOOTBALL

①

CLUB FOOTBALL

TÍPUS:	SPORT/FOCI
KIADÓ:	CODEMASTERS
FEJLESZTŐ:	CODEMASTERS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.10.10. (PAL)
WEB:	www.codemasters.com/clubfootball

A Codemasters érdekes – és eddig példátlan – megoldást alkalmazott nemrég megjelent fociprogramjánál: tulajdonképpen egy és ugyanazon játékból 17 különböző verziót adtak ki, mégpedig úgy, hogy mindegyik egy népszerű nyugat-európai klubcsapatra fókuszál. (A fejlesztési fázisban egy internetes szavazógép is működött, amellyel kedvenc csapatunkra voksolhattunk.) A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy az általunk megvásárolt verzióban az azt fémjelző klub kerül a nagyító alá – ez egyrészt a külalakban vehető észre (a színvilág, a menük és a videók a csapathoz igazodnak), másrészt ezt a gárdát kell irányítanunk, mégpedig hazája bajnokságában és kupájában,

illetve egy fiktív európai szuperligában. A vérbeli fanatikuskok egy szerkesztőfelület segítségével akár önmagukat is szerepeltethetik csapatagként. Akármennyire is rajongunk egy csapatért, nem lenne szerencsés megoldás, ha csak és kizárólag őket irányíthatnánk a játékban – a készítőék ezért beépítettek egy szabadon konfigurálható játékmódot is. Így módon adatik meg a lehetőség, hogy a játékban szereplő 258 klub közül választva, akár barátságos meccset, akár valamilyen ligát vagy kupát indítsunk el (akár bármelyik nevesebb bajnokságot összehozhatjuk, a szórásba még egy pár másodosztályú csapat is belefért).

A felvezetés alapján élvezetes programra számítottam, de sajnos nagyot kellett csalódnom. A program nagyon messze van egy igazi focimeccstől, és ebben több összetevője is szerepet játszik. A játékosok arca ugyan nagyon jól néz ki közelről (digitális fotók alapján modellezték őket), ellenben az animációjuk már egyáltalán nem kiemelkedő, kicsit mereven tűnnek. Az irányítás botrányos: sokszor

képtelenség hirtelen passzolni (egyszerűen nem is reagál a gombnyomásra a gép), a kiugratás szinte használhatatlan, a lövéseket alig lehet helyezni, és egy egyszerű csel vagy egy elfutást sem tudunk normálisan elvégezni. A mesterséges intelligencia hiányosságai szembeütőek (pl. a gép minden ok nélkül kivezeti a labdát), és leginkább a kapuson látszanak: egy ideig szinte a lehetetlent is kifogja, aztán egy gyenge lövést simán beereszt. Képtelen elmozdulni a gólvonalról – ha a labda egy méterre gurul tőle, megvárja, amíg valaki szépen odébb-, vagy berúgja. A játékmenet ilyen szintű elbaltázása miatt a Club Football olyan izgalmatok prezentál, amelyek érzésem szerint féluoton járnak egy magyar bajnokié és egy vad csörgőlabda rangadóé között.

Nagyon jó ötletnek (és a játékosok kiszolgálásában mérőöldkönek) tartom a különböző klubszínré verziókat, és megbocsájtom a válogatottak kihagyását – sőt azt is, hogy igazi szezonot csak a fő klubbal futtathatunk, ezt ugyanis a Custom mód valamelyest kompenzálja. Azt azonban nem, hogy a játék lelke, maga a mérkőzés ennyire élvezhetetlen. Innentől kezdve lehet akármennyi csapat és trófea, lemászhatnak a képernyőről a csodaszép játékosok – ember nincs, aki játszana vele egy meccset.

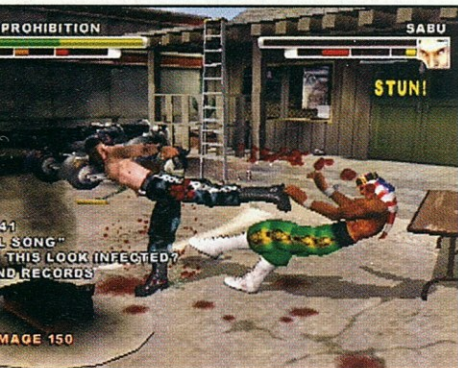
■ Kozi

ÉRTÉKELÉS



BACKYARD WRESTLING

Nem tudom, melyikötök hogy van vele, de nekem a pankrációról általában az a jelenet jut az eszembe, amikor a Született Gyilkosokban Mallory táhó apja félrészegen, egy lezabált necc atlétában a tévé előtt káromkodik, miközben nézi ezt a primitív bohóckodást. Ez szépen példázza, hogy azért is jó lehet jenkinek lenni, mert az embernek nincs szüksége agyra: egy natural born zombie-t ez is tökéletesen kielégít. A témától eltekintve persze ez a játék még lehetne jó – de a készítőket szemlátomást arra apellálták, hogy a program potenciális vásárlóközönsége is az öreg bunkóéhoz hasonló agykapacitással bír. Egy kis csavar, hogy a bunyó ezúttal nem a szorítóban zajlik, hanem annál sokkal hét-köznapibb helyszíneken: egy hátsó udvarban, egy vágóhídon, egy útmenti kocsmá parkolójában, vagy éppen egy tévéstudióban.



A brusztolás roppant egyszerű: üthetünk, rúghatunk, vagy megragadhatjuk az ellenfél granbancát, amelyből kiindulva a kezénél fogva nekilódíthatjuk valaminek, vagy négyféle támadás és ugyanennyi dobás közül választunk. Az interaktivitás jegyében a pályákon itt-ott összetörhető a berendezés, illetve mindenféle tárgy hever szanaszét, amelyeket fegyverként használhatunk. A két bunyóson kívül sérénykedő emberek is van a pályákon, akik csak addig maradnak tétlen szemlélődők, amíg meg nem zavarjuk őket adott tevékenységükben – ha ez megtörtént, utána jó alaposan rávernek a közelükbe kerülő játékosra. Minden pályán van egy magasabb fekvő terület is, ahová fel lehet mászni vagy kúszni, és onnan ráugrani az ellenfélre. Ha már nagyon megvertük, végrehajthatunk egy erős speckó támadást is (minden karakternek csak egy van), amely általában a K.O.-val, ezáltal a győzelemmel egyenértékű. A gyorsmeccs mellett adott a Talk Show mód, melyben hét pályán keresztül 22 ellenféllel kell megmérkőznünk (a teljesített pályák és legyőzött versenyzők ezután választhatóak lesznek a többi módban is). Ennek végigvitele után lépnek életbe a King of the Hill és a Tag többjátékos-módok. Versenyzőt is kreálhatunk, de nagyon pórias keretek közt: 15 féle test, és darabonként 12, hozzájuk tartozó kosztüm közül mazzsolázhatunk.

Sajnos a játék nagyon izzadtságszagú: látványlag roppantul igyekeztek, hogy viccesek legyenek, de ennél a játéknál még egy félórás Sas Józsi-monológ is mókásabb, pedig az aztán tényleg a lap alja. A karakterek – nincs

rájuk jobb szó: – kretének, a pályák két perc alatt kiismerhetőek, a fő játékmóddal pedig pár órán belül végzünk. Mindehhez képzeljétek hozzá egy minden aspektusában erősen átlag alatti grafikát és egy roppant primitív irányítást, amelynél tényleg csak a jó időzítés számít. Egyedül a licenszelt zenék tetszetek (ezek túlnyomórészt a punk-rock és trash metal műfajból kerülnek ki), de emiatt nem vesz az ember játékot. Egy szempontból azért nagy köszönettel tartozom a készítőknél – ugyan ők ezt nem sejtették, de a játék alcímével tökéletesen megfogalmazták a cikket lezáró végzős konklúziómat is: Don't try this at home!

■ Kozi

BACKYARD WRESTLING

TÍPUS:	SPORT/PANKRÁCIÓ
KIADÓ:	EIDOS
FEJLESZTŐ:	PARADOX DEVELOPMENT
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.11.07. (PAL) 2003.10.07. (NTSC)
WEB:	www.bywgame.com

ÉRTÉKELÉS



MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH



Bizonyára nem ismeretlen előttetek az MTV-n futó Celebrity Deathmatch című animációs (gyurma)sorozat, amelyben amerikai sztárok (cskák) karikatúrái véres küzdelemben nyírják ki egymást, méghozzá a lehető legkülönbözőbb módokon. Ugyan kábé annyira hiányzott, mint egy új Fekete Páko album, mégis a Gotham Games jóvoltából most kezünkbe vehetjük a gyeplőt.

A küzdelem persze cseppet sem realis – sokkal inkább egy kifacsart pankrációra emlékeztet, amelyben minden egyes szereplő az ütések, rúgások és dobások alkalmával valamiféle rá jellemző, ám erősen kifigurázott, sőt néhol a jóízűs határán is alaposan túlmenő trükköt alkalmaz. A N-Sync fiúcsapat tagjai többek közt egy táncfigurát vetnek be, illetőleg ráfigának az ellenfélre, Dennis Rodman kosárlabdával operál, az egyébként roppant

dekoratív Cindy Margolis pedig időnként egy pár lövedéket ereszt meg nem kevésbé látványos melleiből (utalás az egyik Austin Powers-filmre, melyben robotként hasonlóképp cselekedett). Amennyiben nullára redukáltuk az ellenfél életerejét, megjelenik a „Kill him!” felirat (fordítás talán nem szükséges), ilyenkor kell egy kivégzéssel véget vetnünk a küzdelemnek. Szóval kapitális egy marhaság – de a játék ezzel el is lötte minden puska-porát. A küzdelem ugyanis egyszerű, mint a faék: nem áll másból, mint hogy rohangálunk az ellenfél körül, míg irányba nem fordulunk, majd elkezdjük nyomogatni a gombokat. Nem kell se kombóznai se trükközni, csak szépen lezúzni az ellenfél erejét, utána pedig megnyomni a kivégzés gombot. Időként power-upok jelennek meg a pályán, amelyek egy részét fegyverként is forgathatnánk – ám az égvilágon semmi szükség rájuk, nélkülük is simán győzhetünk. Az egy-egy elleni küzdelem (Deathmatch) mellett van egy sztori-mód (Episode), amelyben a sorozat egyes részeit kell végigbunyóznunk (ez hat részt jelent, mindegyikben három meccsel). Utóbbiban vitézkedve nyithatjuk meg a 21 karakteres összeállításból még hiányzó alakokat, illetve a hat pályát.

Lehet, hogy elhagyott a humorérzékem, de – úgy, ahogyan a sorozatot – magát a játékot sem találtam túlzottan mókásnak. Oké – aláírom, hogy az ember érez valami elégtételt amikor kitépheti Jerry Springer gerincét, de csak első alkalommal. Már egy menet alatt kiismerjük a karakterek minden mozdulatát, a gyengén megkomponált és előadott vizuális

humor jó része pedig csak annak mulatságos, aki tudja, mire is utal (jó adag amerikanizmus van benne). Van karakterszerkesztő is, de ide aztán teljesen felesleges, mert itt éppen az a pláne, hogy hírességek darálják egymást (ráadásul az előre letárolt sémákból nem sikerült sem Balázs Palit, sem Anettkát összehoznom). Az egész kivitelezés harmatgyenge, sok a poligonhiba, a játékmenet pedig olyannyira primitív, hogy már tényleg bosszantó, mennyire hülyének néznek minket. Ráadásul könnyű is: az epizód módot egy órába sem telt végigjátszani. Persze utólag visszanezve nem is nagy baj ez, így is csak elpocsékolott idő volt az életemből...

■ Kozi

MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH

TÍPUS:	VEREKEDŐS
KIADÓ:	GOTHAM GAMES
FEJLESZTŐ:	BIG APE PRODUCTIONS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.10.31. (PAL) 2003.10.14. (NTSC)
WEB:	www.gothamgames.com/deathmatch

ÉRTÉKELÉS





ENERGY AIRFORCE: AIM STRIKE!

STRIKE!

ENERGY AIRFORCE: AIM STRIKE!

TÍPUS:	SZIMULÁTOR
KIADÓ:	TAITO
FEJLESZTŐ:	WHITE APPLE
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC J (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003.10.02. (NTSC)
WEB:	www.ea-web.com

Madártávtól semmi baj a Taito második válaszcspásával (a sorozatot nyitó Energy Airforce lényegében reflexió volt a Namco Air/Ace Combat illetve a SEGA AeroDancing/AeroWings/Aero Elite szériájára). A képernyő elé ülve azonban gyorsan lehervad a mosoly. Ez nem tiszta légiszex, bár disznóságokat megpróbál majd művelni velünk. A jó dolgok: a folytatás kedvéért a Taito összeállt az amerikai Lockheed-Martin repülőgéppgyárral, hogy a katonai beszállító csapásmérő- és vadászgépei mind külső megjelenésükben, mind repülési tulajdonságaikat tekintve a lehető legakkurátusabban modellezzék a valóságot. A

kezelhetőség ennek megfelelően spártai, de az egyik legjobb, amit konzolos repülés-szimulációban lehetünk. A kínálat kezdetben szűkös: egy F-16 Falcon nyergében kell teljesítenünk a szó szerint kimerítő kiképző küldetéseket (nehezebbek, mint az Aero Elite kihívásai), hogy aztán a kellő jogosítványokat megszerezve hozzáférhetővé váljanak a játék további gépei – a központi F/A-22 Raptor és az X-35 Joint Strike Fighter, majd a megnyitható extraként programba gyömöszölt A-10 „Tank Killer” Thunderbolt, F-16 Falcon UD, F-35 JSF illetve a McDonnell-Douglas és Boeing koprodukciós F-15 Strike Eagle és F/A-18 Hornet. Az előző részhez hasonlóan a gépek belső tere kiválóan kidolgozott, HUD-ja részletes és segítőkész, külseje pedig Tokunaga Katsuhiko légifotós munkájának köszönhetően gyönyörű és kívánatos minden létező szögből szemlélve. A rosszak: sajnos ugyanez nem mondható el a pilótafülke műszererdjéből kitekintve

szemügyre vehető tájról, mely elnagyolt, durva, már-már obszcén módon egyszerű és a legkevésbé sem látványos. Maga a repülés aktusa ugyan élvezetes, ám ez ismét nem igaz a végrehajtandó feladatokra. Röhej, de a legizgalmasabb dolgokat a kiképzés alatt tesszük majd – ilyen például a repülőgépanyahajón való landolás. A sztori sem túl fantáziadús: banánköztársaság közvetlenül a puccs után, fenyegetni kezdi a szomszédokat, mi pedig légtérbe be, rakétákat ki, bombákat le, aztán el. Marha jó hangok, iszonyú ronda menürendszer és gyomorforogató prezentáció.

Reiker

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	■■■■■	KEZELÉS	■■■■■
HANG	■■■■■	SZAVATOSSÁG	■■■■■



SMASH CARS

SMASH CARS

TÍPUS:	VERSENY
KIADÓ:	METRO 3D
FEJLESZTŐ:	CREAT STUDIO
SZÁRMAZÁS:	DORSZORSZÁG
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (60Hz)
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.09.26. (PAL) 2003.08.13. (NTSC)
WEB:	www.metro3d.com

Megsaccolni sem tudom, mekkora vonzerővel bírhat a kijelentés: a Smash Cars a PlayStation 2-n hozzáférhető RC (Radio Controlled, azaz „távírányított”) versenyjátékok legjobbjá. Nem túlságosan populáris és nem kifejezetten zsúfolt videójátékszárner ez, függetlenül attól, hogy a legtöbb és legjobb ilyen elektronikus feldolgozás már jóval a valódi világon még a nyolcvanas évek derekán végigsöpört népszerűségi hullám elvonulása UTÁN érkezett. Maga a hobbi persze ma is irul meg virul, megkockáztatom: legalább annyi az ilyen masinát építő és versenyeztető megszálott, mint a rádióamatőr. Ők azonban nem képernyőn játsszák.

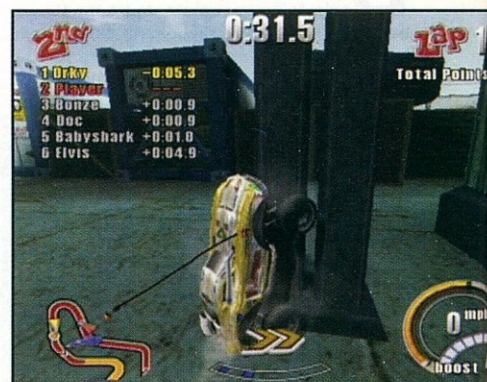
Aki viszont azon szeretné, egy minden tekintetében tisztességesen és minden részletében középszerűen kikalapált programot kap. A 13 távólból kommandírozható kis autó közül alábból csak 4 áll rendelkezésünkre. Nosza, vessük bele magunk a Smash Cars bajnokságába, és nyitogassunk szépen meg őket! Az üdvözlésre leginkább méltó aspektus itt a remek, szellős, interaktív környezet. A strand járókelői idegesen rúgnak járgányaik után, a mocsár szélén vert orosz tábor, vagy a szupertitkos amerikai Area 51 őrt álló katonái pedig tüzet is nyitnak. Ha nem figyelünk, eldobált sörös dobozoknak vagy kősa ördögszekereknek ütközhetünk, esetleg kicsi autónkat összeroppanhatja egy üldözésünkre indult játékos kutyus állkapcsa. A hagyományos versenyzés mellett lehetőségünk nyílik majd kaszkadőrversenyek lezavarására is, ahol a kellő turbós nekifutás után (idővel újratöltődik) az analóg karral kéne előadni a levegőben történő, lehetőleg kevésbé mortale szaltókat. Ahogy haladunk előre a bajnokságban, úgy nyílik meg a program: új pályák, új járgányok, pénznyeremény, amelyet kozmetikai jellegű tuningra szórhatunk el kerekek, turbó és motor kategóriákban. A parányi autókhoz szerény átfestési lehetőség is dukál.

Egyszerű kezelés és könnyen magunkra ölthető játékmélet, böcsületes menürendszer és multiplayer két játékos számára – a Smash Cars ellen nehéz felhozni bármit is. A gond az, hogy mellette is. Miért pont ezt, és ha mégis, miért pont a képernyőn?!

Reiker

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	■■■■■	KEZELÉS	■■■■■
HANG	■■■■■	SZAVATOSSÁG	■■■■■



HAUNTED MANSION

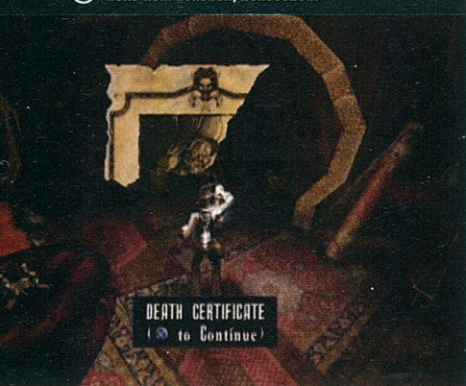
A Haunted Mansion egy azonos című, hamarosan megjelenő Disney film mellékterméke. Jellegét tekintve akció-platform játék. Méghozzá a csekély érdeklődést kiváltóak közül, pedig nem mindennapi szellemkastélyos kaland. Igazi Disney szellemiség járja át, de nem az émeletítő mézesmázos, hanem a kissé morbid, horrorisztikus. Ugyanakkor mesebeli és varázslatos is, ami előbb kívánja szórakoztatni a befogadót, s csak mellékesen megijeszteni. A játékban az ártatlan képű főhős, Zeke Holloway gyűjti be a kísértetjárta ház 999 bolyongó lelkét, miközben az útját álló szellemekkel, szörös pókokkal és különféle szörnyekkel gyűlik meg a baja. A küz-

delmekben egy fénygömböket kibocsátó lámpás van segítségére, melynek hatékonysága a játék folyamán fokozatosan fejlődik. Zeke tud menni, lőni, ugrálni és különböző tárgyakat gyűjtögetni. Az ugrálós feladatok felettébb ötletesek, nem is gondolnánk például, egy szellemjárta ház könyvtára mi mindenre képes. A bőrkötésű kódexek lebegni kezdenek, lapjaikkal lépcsőt, járdát formáznak a levegőben, majd a főhős lépteivel igazodva hátulról előre libbennek, hogy folyamatos járőrfelületek alkossanak. Az ügyességi részek mellett néha töprengeni kell a továbbjutáson is, például: mi lehet az oka, ha minden ajtó zárva, a falon viszont egy festmény nyugtalanodik? Természetesen ez lesz az átjáró a következő helyszínre. Az egész világ perspektivikusan megnyílik, a zöldellő parkot ábrázoló kép magába szip-

pantja a főhőst, és a következő pillanatban Zeke már máshol, egy másik kép kétdimenziós gyeperől ugrik vissza a kastély padlójára. Olyan is előfordul, hogy Zeke parányira össze-megy, és rémálomszerűen a semmi közepén, egy hatalmas billiárdasztal posztóján kerülgeti a golyókat. Képi világát tekintve a Haunted Mansion teljesen korszerű, háromdimenziós munka. Stílusa üdítően ötletes, egységes és humoros. Talán egy komplexebb játékmenet és egy fokkal tökéletesebb kameramozgás még nagyobb szabású játékká tette volna, de így is meggyőző alkotás a High Voltage műhelyéből.

HAUNTED MANSION	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	TDK MEDIACTIVE
FEJLESZTŐ:	HIGH VOLTAGE SOFTWARE
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (60Hz)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003.10.14. (PAL) 2003.10.14. (NTSC)
WEB:	www.hauntedmansiongame.com

Zeke nem zekében, bekecsben.



A toronyóránál menthetünk. Nem valami eredeti.



RH

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████



ROAD KILL

A Midway legújabb játékában egy poszt-apokaliptikus város utcáin dúló bandaháborúba lehet csatlakozni. Mindenfelé káosz uralkodik, többnyire csak felfegyverzett járművek és gyalogosok merészkednek ki a házakból. Közéjük tartozik a játékos is. Mindenre lőhet, a járókelőkön autóval áthatjhat, akár a lökhárítón is vonszolhatja őket. A Road Kill szemlátomást a Grand Theft Auto és a Twisted Metal játékok kivonata. Küldetés alapú, de az autóból kiszállni nem lehet, a járművel lőni viszont igen. A képernyő sarkában egy nehezképpen használható térkép jelzi a kijelölt úti célt. Az M betűvel jelzett pontnál kell missziót felvenni, de mellékes feladatokért a narancssárga karikáknál is lehet jelentkezni. Az egész várost lefedő térkép és a játék menüje a Start gomb megnyomásával hozható elő. Amatőr hiba azonban, hogy ilyenkor a háttérben nem tűnik el a játék képe, hanem körbe-körbe forog az autó körül a kamera, ami a nézőt már fél perc után kellemetlenül elszedíti. A játékos dolga rendszerint gyalogos és autós ellenfelek likvidálása vagy checkpoint versenyek teljesítése. A nem túl eredeti koncepciót felszedhető tárgyak színesítik. A csavarkulcs megjavítja az összetört autót, trvajrások és alkatrészek gyűjtésével új kocsikhoz lehet jutni. A rádió hosszú beszélgetéseket sugároz, ezekből a küldetéseket érintő információkhoz is hozzá lehet jutni. A zenei kínálat aránylag bőséges, a késői '70-es évek klasszikus rockzenéjétől a rap és heavy metal műfa-

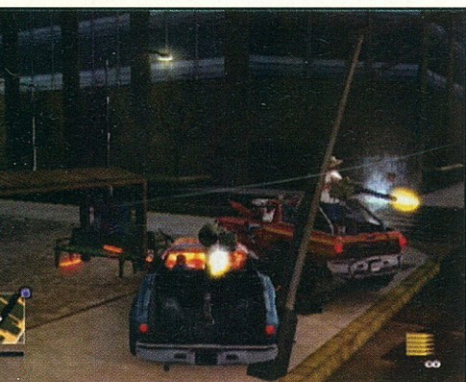
jaig sokféle szám hallható. A lezúllott város háromdimenziós elemekből épül fel, de a látkép fantáziátlan, csúnya és szögletes. A robbanások effektjei is csak középszerűek. A bejárható terep kimondottan nagy, és a város „többszintű”: ugratókat lehet találni az épületek tetején vagy a parkolóház legfelső emeletén is. Összesen negyvenféle autó, három különböző város (Lava Falls, Bliester Canyon, Paradise City), legalább harminc küldetés, többjátékos deathmatch és rengeteg halálra gázolható, az egész képernyőt vérral összefröcskölő járókelő vár a Road Kill rosszfiúira.

ROAD KILL	
TÍPUS:	AUTÓS AKCIÓ
KIADÓ:	MIDWAY
FEJLESZTŐ:	TERMINAL REALITY
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC U/C
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2003.10.13. (NTSC)
WEB:	www.roadkill.midway.com

RH

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████



DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME

DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME

TÍPUS: TÁNC

KIADÓ: KONAMI

FEJLESZTŐ: KCET

SZÁRMÁZÁS: JAPÁN

HANGRENDSZER: SZTEREÓ

TESZTPÉLDÁNY: NTSC J

JÁTEKOSOK: 1-2

MEGJELENÉS: 2003.10.09. (NTSC)

WEB: www.konamityo.com/hemant/extreme

Eső, hó, sár, latyak – mi pedig kinőttük a korcsolyánkat. Semmi probléma: az eltunyult urbánus testet semmi sem mozgatja meg jobban, mint egy menet minden idők legzseneálisabban kitalált zenei játékaival. LET'S DEE-DEE-R! A hullám visszatért. Az ősz két új játékot is a rajongók nyakába akasztott: a DDR Extreme Japánból érkezett; az angol eladási listákat ostromgyőrebe fogó Dancing Stage Fever pedig egyelőre tartalékos játékos a következő számig.

Az Extreme MEGLEP. Bár megjelenésében fikarcnyival sem különb, mint mondjuk az egy évvel ezelőtt megjelent első MAX (6th Mix) – szinte pixelre ugyanaz az interfész,

majdnem ugyanaz a menü, sőt, még a számok között is találunk átfedést. A lényeg is ugyanaz (szerencsére): állj a szőnyegre, aztán lépj a nyilakra, mikor a program megkívánja. Hogy akkor miért nevezte a játék megjelenését a nemzetközi közönség „az év nagy Dance Dance Revolution eseményének?” A választ azonnal megkapjuk, ha elkezdünk szemezgetni a nóták között. Bizony: a játéktérhezől direkt mód átírt játék alpból egészen pontosan 85 (!) nótát kínál fel cipőtalp-koptatásra, ami valami lélegzetelállító mennyiség (a megnyitható dalokkal együtt a nóták száma könnyedén libben át a mágikus száza-szon). Hat nehézségi fokozat, új a Lightot is nehéznek találók számára kifejlesztett Beginner, és a démoni ügyességűeknek a Challenge. Két szőnyegen való szimultán tánc egy játékos számára (!), extra-hegyek (új táncosokat nyerhetünk, új játékmódokat nyithatunk, stb.), tömören: a hetedik DDR

mennyszag. A gyakorló mód továbbra is lehetőséget biztosít arra, hogy minden dalról nyíljra, lassítva, szekciókra bontva tanuljunk meg. Erre azonban immáron szükségünk is lesz, hisz ez a DDR nem véletlenül Extreme: ez minden idők legnehezebb, legnagyobb kihívást kínáló kiadása. Pokoli nehézségű és pokoli GYORSASÁGÚ nóták, melyekhez látszólag már a géppuskaláb sem elég. Az egész úgy egyben van, mint még soha. Tömör verdikt: a legjobb házi DDR csomag, marha jól összeszedett zenekkel. Táncszőnyeg pedig nem ajánlott – kötelező!

■ Reiker



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA [Progress bar]

KEZELÉS [Progress bar]

HANG [Progress bar]

SZAVATOSSÁG [Progress bar]

★★★★☆

DODONPACHI DAI-OU-JOU

DODONPACHI DAI-OU-JOU

TÍPUS: SHOOT'EM UP

KIADÓ: ARIKA

FEJLESZTŐ: CAVE

SZÁRMÁZÁS: JAPÁN

HANGRENDSZER: SZTEREÓ

TESZTPÉLDÁNY: NTSC J (16:9, TATE)

JÁTEKOSOK: 1-2

MEGJELENÉS: 2003.10.04. (NTSC)

WEB: www.cave.co.jp/arcade/daioujou

ACave visszatért. S amit az asztalra raktak, az nemes egyszerűséggel az év egyik legjobb, legkiforrottabb shoot'em up játéka (igen, az Ikaruga tavalyi eset). Felesleges itt bármilyen rafinált, bonyolult játékmechanizmust keresni: a játéktérmi klasszikus DonPachi negyedik folytatása kristálytisztá pusztítás, Koh-i-Noor karátos céllövőde, abból a nemes fajtából, ami lekoptatja a kontrollerről a tőzgombot. Hagyományos, kézzel rajzolt, észveszejtően dinamikus és részletes. A Cave ismét bebizonyította: kevés dolog annyira izgalmas, mint az ortodox, a videojáték fogalmával egyidős, pontszerzésre kihegyezett reflexteszt.



játék első kiadásához mellékelte ajándék DVD egy „félisten” japán játékos játékát prezentálja: egyetlen élettel, minden pályán folyamatos kombóval tolja végig azt, aminek elsajátításához nekünk látszólag egy emberélet kevés. Csemege: a program tele megnyitható extrákkal – képtár, új játékmódok, miegymás.

Hogy ajánlom-e? A Dai-Ou-Jou nem mindenkié. Valójában, nagyon keveseké. Ám éppen ettől olyan formabontó, s ettől lesz a kihívását elfogadó videojátékos több, mint a mára már jobbára multiplatform, uniszex játékokkal idét pazarló tömegfogyasztó. Ikaruga-játékosoknak nem létezőt ajánlottabb szoftver.

■ Reiker



Nemcsak a fejlesztő, a Dai-Ou-Jou is visszatért. Vissza a formához, amit a zseniális második epizód (DoDonPachi) után elhagytak, s ami oly' roppant tehetséget és elhivatottságot követelően mély volt. Félelmetes mennyiségű ellenfél lő itt ránk brutális mennyiségű lövedéket, ám a projektilek végelethetetlen útvonalján való szerencsés átbukfencezés csupán a móka egyik része. A másik az örült kombórendszer: pusztítsunk úgy, hogy az ellenfelek kilövése között ne teljen el több idő, mint 1 másodperc, s a program pontszámláncra főzi találatainkat. A High-Score listára való kerülésnek egyetlen módja a teljes játék egyetlen „érmével” (magyarán: continue nélkül) való végigjátszása, amit épelméjű ember nagy valószínűséggel azonos eséllyel latolgat, mint egyidejűleg megnyerni hat országot lottóján a telitalálatot. Persze a dolog csalóka. Az eredeti

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA [Progress bar]

KEZELÉS [Progress bar]

HANG [Progress bar]

SZAVATOSSÁG [Progress bar]

★★★★☆

METAL SLUG 3

Videójáték-házibuli, jelenlévők: videó-játék-zsurnalisták. Képernyőn a Metal Slug 3. Érdeklődés: a jelenlévők három a háromhoz arányban szeretnék eltávolítani a játékot a gépből. Szerencsére három lúd ugyanannyi disznót győz, tehát a Slug marad. „Játékterembe” nyomtam én is, ez oda való... ennek a konverzióknak nem sok értelme” – jelenti ki az ellenzék legderekasabb egóval rendelkező tagja; nem tudván, hogy éppen most veszít nagy mennyiségű megbecsülést. Mert ez csak duma. Kiégett, üres macho duma, amitől az embert nem vérprofinak nézik, hanem hülyének. Minden epizód érkezése ugyan is ünnep.

A Metal Slug 3 valójában a negyedik rész (1-2-X-3), és sokak szerint a sorozat, mi több, maga a 2D akció-zsáner valódi zenitje. Egyben az utolsó epizód, melyet Nishiyama Takeshi (ex-Nasca) „egyszemélyes hadseregen” alapuló, ha nem is forra-

dalmi, de mindenképp bőbájós világháborús víziója alapján készítették. Bőbájós, mert a sorozat az extrém erőszakot rop-pant vicces, karikírozott stílusban tálalja, anélkül, hogy akár egy pillanatra is sértő volna bármilyen korú, nemő, nemzetiségő vagy bőrszínő emberre. A náci-szerő hadseregére kéz-a-kesztyőben módon simul az 50-es évek ponyva sci-fi háttértörténete, valami elképesztő nagy marhaságot hozva így létre. A lényeg továbbra sem változott: egy horizontálisan, esetenként vertikálisan görgő tájon haladunk át, pisztollyal, nozzsal, gránátokkal felfegyverkezve; foglyokat szabadítunk ki, és szintvégi főellenségeket teszünk hidegre. Újdonságként hatnak azonban az új járművek, az elágazásokkal tarkított pályák és a monumentális méret: 50 continue alatt nem nagyon fogjuk befejezni az első tucat nekifutást. Az eredeti Neo Geo-verzió mellett a PS2 port kapott két remek bónusz játékot is: a

Fat Island és az UFO akkor nyílnak meg, ha végigjártuk a játékot. Előbbiben ellenfelünk-nél több kaját kell bendőnkbe passzírozunk (egy játékos esetén adott kilót), míg az utóbbiban egy egyetlen étellel rendelkező, egyszerű katonaszerepében vehetjük fel a harcot a földönkívüliekkel szemben.

A Metal Slug sorozat az ötödik epizódhoz közeledik, s közben egyetlen lépést sem tett új irányok felé. Nem is kellett neki. Vad kísérletezés nélkül is ez a planéta egyik legnépszerűbb játéktérmi akciójáték-sorozata. Múltán.

■ Reiker



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████



PSYVARIAR - REVISION -

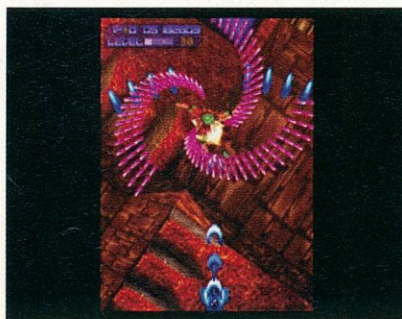
A napokban – budget áron – megjelent Psyvariar Revision gyakorlatilag nem más, mint az eredeti játéktérmi játék tavaly nyáron PS2-re portolt, Psyvariar Complete Edition címen kiadott változatában fellelhető remix-mód. Ez az átgondolt kiadás jóval könnyebb, mint az arcade alapjáték (név szerint: Psyvariar Medium Unit), így nem is igazán érthető, miért kellett kivájni és külön kiadni: a cucc már korosodó, megérdemeltük volna, hogy az egészet – immáron bagóért – kapjuk meg.

A játék első ránézésre túlságosan egyszerű, túlságosan megszokott, túlságosan steril – ergo túlságosan unalmas. A probléma csupán annyival, hogy sokadszori ránézésre is ez marad majd a benyomásunk. Legnagyobb érdeme az azóta már

a Shikigami no Shiróban (nálunk: Mobile Light Force 2) is feltűnt „buzz” rendszer (ott „tension” rendszernek nevezik). Lényege: a program már azért is jutalmaz, ha nem halunk meg – közel repülve az ellenséges tőzhöz nő a „buzz meter”, s vele rombolásunk mértéke. Úgy tessék elképzelni, mint a Burnout „erőgyőjtését”, hisz valójában nagyon hasonló. A probléma: túlélni NEM gond, különösen ebben a könnyített változatban. A felfegyverkezés az egyedüli „újdonság”; a hullámokban hajónkra törő ellenfelek és a kiszámítható, hogy mennyiségű lövedéket felénk eregető szintvégi főellenségek azonban már jól ismert elemek a fejet nem, hüvelyujjat annál inkább törő játékmenetnek. Ha „buzz” szintünk elég magas a pálya végéhez érve, esetlegesen feltűnik egy-egy extra-szekció, hogy aztán ismételtlen a nyers erőszak segítségével törhessünk tovább. Az elhalálozás nem foszt

meg tőzerőnkől, ám lenullázza a „buzz” skálát (s bombáinkat sem termeli újra). A játék tömör, jól, egységesen megtervezett és összerakott, ám jóval kevésbé dolgoztatja meg ügymond stratégiai érzékünket, mint riválisai. Végeredményben nem csak ezen bukik: a teljes egészében gépen készített („renderelt”) hátterek, hajók és robbanások nem elegendők pl. a Zero Gunner 2 vizuális mélységének rekonstrukciójához, a magban összefoglalt játékményt pedig csupán kezdetben érdekes, végül azonban nem kárpótol az igazi izgalmak hiányáért.

■ Reiker



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	██████████	KEZELÉS	██████████
HANG	██████████	SZAVATOSSÁG	██████████



①	
METAL SLUG 3	
TÍPUS:	SHOOT'EM UP
KIADÓ:	SNK PLAYMORE
FEJLESZTŐ:	SNK PLAYMORE
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC J
JÁTEKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.06.19. (NTSC)
WEB:	snkplaymore.co.jp

①	
PSYVARIAR - REVISION -	
TÍPUS:	SHOOT'EM UP
KIADÓ:	TAITO
FEJLESZTŐ:	SUCCESS
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC J
JÁTEKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.10.09. (NTSC)
WEB:	www.succes-corp.co.jp/software/sl2000/revision



JAK II: RENEGADE

Az alábbiakban néhány tippet adunk valamennyi küldetéshez. Mivel a történet nem teljesen lineáris, gyakran több küldetés is választható, tehát az itt leírt sorrend nem kötelező jellegű. Elakadás esetén kérjük lenyomni a Startot, a Missions menüben megnézni, melyik küldetés éppen az aktuális, és a cím alapján beazonosítani az ott használható tippeket. (A beszélgetésekre felszólító üzenetek természetesen nincsenek felsorolva.)

Escape from Fortress

Az erődítmény börtönéből a jól bevált klisék szerint a szellőzőn át szökhetünk ki. Ha netán gondban lennénk az útirány keresésével (és ez vonatkozik az összes többi pályára is), hívjuk be a térképet.

Protect Kor and Kid

Miután megismertük Kort és a Kölyköt, katonákkal kell elbánnunk, de ez nem lehet gond, mivel Jak itt automatikusan átalakul a sötét énjévé.



Retrieve Banner from Dead Town

A düledezőváros romos falain máskálva két dologra kell ügyelnünk: nehogy lelőkjenek minket a kis kreatúrák a mocsárba, illetve nehogy lezuhanjunk, amikor omladékony talajhoz érkezünk.

Find Pumping Station Valve + Go to Oracle

A szivattyúállomás felkeresésekor találkozunk elsőként a fémféjűekkel. A mozgó dugattyúkat lépcsőnek használhatjuk, s így juthatunk el végül a csaphoz, amit Dexter automatikusan kezelésbe vesz – vagy inkább az őt... A fémféjűkből előkerülő első adag koponyakő leszüretelése után felkereshetjük a Jóssziklát, jöllehet még nincs elég kő nálunk semmihez.

Blow up Ammo at Fortress



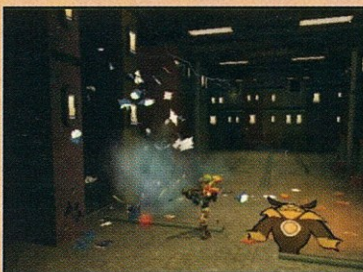
Az erődítményben egyelőre csakis a tank által őrzött szakasz felé mehetünk: folyamatosan mozogjunk, és használjuk a guruló ugrást, hogy a célkör így sose tudjon befogni minket. Egy hosszabb ugrabugra rész után (a lézerrácsnál az üvegcsöveket törjük szét a forgó platformok közepén) következik a löszerraktár, ahol a tankkal kell szétlővetni a hatalmas robbanófejbe becsatlakozó négy csövet. Ha ez sikerült, villámgyorsan távozzunk.

Make delivery to Hip Hog Saloon

Az Eco csomag kézbesítéséhez mindenképpen a főhadiszállás melletti kis járgányt kell használni. Mivel egy törékeny robogóról van szó, vagy nagyon óvatosan vezessünk, kerülve a katonákat, vagy nagyon gyorsan a felszín felett, elűtve az útba kerülő öröket.

Beat Scatter Gun Course

A lőtérén elsajátíthatjuk a frissen szerzett Scatter fegyver használatát: csakis a kék és arany színű alakokat szabad bántani – az utóbbiakra különös tekintettel, mert több pontot érnek. A megadott kvóta teljesítése után mehetünk vissza a maffiafőnök Krew-hoz.



Destroy Turrets in Sewers

A csatornában a kapcsolókra taposva teremthetünk világosságot. Amikor nagyobb tömeget uszítunk így magunkra, csaljuk be a támadókat szűkebb helyekre, mert egy-egy lövéssel több fémféjt teríthetünk le. A vízben ne nagyon úszkáljunk, a megsemmisítendő ágyúk lövéseit pedig oldalazva kerüljük.

Protect Sig at Pumping Station + Go to the Oracle

Ismét a szivattyúállomásnál ezúttal Siget kell megvédenünk, illetve lehúzni neki a hidakat. Ne távolodjunk el tőle, mert idő kell neki a Peace Maker fegyver felállításához, és ugyebár erre az időre távol kell tartani tőle a szörnyeket. Arra is vigyázzunk, hogy ha véletlenül Sigre lövünk, akkor ő visszalő. Szorgalmasan gyűjtve a koponyaköveket az akció után mehetünk a Jóshoz, hogy megkapjuk a Dark Bomb képességet.



Beat Blaster Gun Course

A lőtérén az új Blaster fegyvert találjuk, melynek tesztelésénél külön felhívják a figyelmünket a rúgással való kombinásra. A tesztpályán ezúttal fordított irányba kell végigmenni.



Beat Time to Race Garage



Versenyzői karrierünket a bizonyítással kezdjük: a stadionig vezető úton az idő lesz az ellenfelünk. Krew-től megkapjuk a versenyéshez szükséges eszközöket, minekután az utcán leginkább arra kell ügyelni, hogy ne nagyon törjünk össze a robogót, mert átszállásra nincs idő.



Win Jet-Board Stadium Challenge

Versenyjárművet nem, de egy légdeszkat kapunk a stadionban. A tanulás után vizsga következik: az 1500 pontot legegyszerűbben trükkös ugrások kombójával lehet elérni. Távozás előtt le kell adni a deszkat.

Rescue Vin at Strip Mine

A térkép DNY-i részéhez, a futószalagokhoz kell igyekeznünk, ahonnan a sinen utazó csilléken juthatunk el a tudós Vinhez.



Destroy Eggs at Drill Platform

Vin visszaküld minket a teleporthoz, ami ekkor a Drill Platform pályához visz minket, ahol a rögzített ágyúkkal tudjuk szétlőni a különböző helyekre felpasztozott fémfej-tojásokat. A célkörnél nyíl mutatja közben, ha valamerről veszély fenyeget. Itt van először pajzsos ellenfél is: várjuk meg, hogy leereszti a pajzsát, s a lövéseit kikerülve támadjunk. A villogó kapcsolókba ütve ideiglenes platformokat varázsolhatunk elő.

Collect Money for Krew



Krew számára pénzt kell begyűjteni, méghozzá időre. Szokásos számguldás a városban a megjelölt pontok érintésével. Mivel a katonák zargatását úgysem tudjuk elkerülni, maradjunk csak nyugodtan földközelpben, s vesz esetén mihamarabb váltsunk járművet. Krew végül a Scatter fegyver felturbózásával fizet ki minket.

Find Pumpkin Station Patrol

Arra induljunk, amerre korábban a csapat találtuk, mert a csap előtt nem sokkal most egy másik irányba mehetünk a dugattyúkon keresztül. Harcoljunk együtt az így felkutatott Ashellinnel, akitől megkapjuk a sárga útlevelet.

Find Shard/Gear/Len in Mountain Temple + Go to the Oracle

Az új útlevelünkkel felkereshetjük Onint, aki a hegyi templomba kalauzol minket három fontos tárgy beszerzése miatt. A lift után balra fordulva találjuk a lencsét, egyenesen haladva, a kőomlás közt szialomozva jutunk a fogaskerekhez, végül jobbra lesz a kristály, amihez a ládákat széthajtogatva (beléjük ütve) juthatunk el. Úgy kell széthajtani őket, hogy elég hosszú utat biztosítsanak az aktuálisan következő platformhoz.



A lebegő kúpokat lövéssel lefordítva használhatjuk platformként. A bikák elől a guruló ugrással térjünk ki, majd akkor lőjünk a hasukba, amikor felágaskodnak. A földön lévő gombokkal platformokat kapcsolhatunk be. Ha mindaddig elég szorgalmasan gyűjtögetjük a koponyaköveket, ezek után mehetünk a Jósához a Dark Blast képességért.

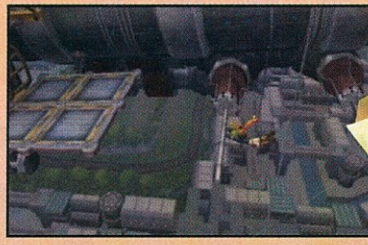
Turn on 5 Power Switch

Egyszerű küldetés: a jelzett ágyúknál ugorjunk ki a járművünkéből, majd miután szétlőttük az ágyúkat, álljunk rá alattuk a kapcsolókra.



Ride Elevator up to Palace

A magasban levő hídon néhol elektromosság van a talajban: ezen helyeknél oldalt van másik út. Vigyázzunk a leszakadó platformoknál.



Defeat Baron at Palace

A báróval először a palotában kell megküzdenünk. Itt még nem túl kemény ellenfél: az első fázisban egyenesen tüzel, ezért simán kikerülhetjük, a második menetben rakétákat küld, de azok elég lassúak, végül tüzes forgószeleket bocsát ránk és felökkeléssel próbálkozik, melyek szintén kiszámíthatóak – így tehát mindig csak ki kell kerülni a veszélyeket, majd löni a báró járművét. A gurulásnak megint hasznát vesszük, főleg az utolsó menetnél. Mialatt a báró tankol, mi is töltsük fel a lőszerkészletünket.

Shuttle Underground Fighters

Az ellenállás harcosait kell fuvaroznunk, amolyan Crazy Taxi stílusban. Ugyanazok a szabályok, mint a híres Sega játékban: óvatosan a kliens mellé kell állnunk (mindig kétszemélyes járműt használva), majd miután beszállt, a radaron megjelölt ponthoz kell hajtani vele. Ha sokáig bénáskodunk egy-egy utas felvételével, szétlőhetik a járgányt a katonák, ráadásul az idő is telik.

Protect Site in Dead Town

A romváros ismételt felkeresése előtt megkapjuk Torntól a Vulcan Barrel fegyvert, aminek csoportos támadók esetén vesszük hasznát. A lila energianyálábokat dobáló fémfejeket távolról biztonságosan elintézhethetjük.



Catch Scouts in Haven Forest

Az erdő bejáratánál ismét megkapjuk a légdeszkat, amivel aztán üldözőbe kell venni szárnyas fémfejeket. Ha eléggé rájuk tapadunk, idővel utolérjük őket.





Destroy Cargo in Port

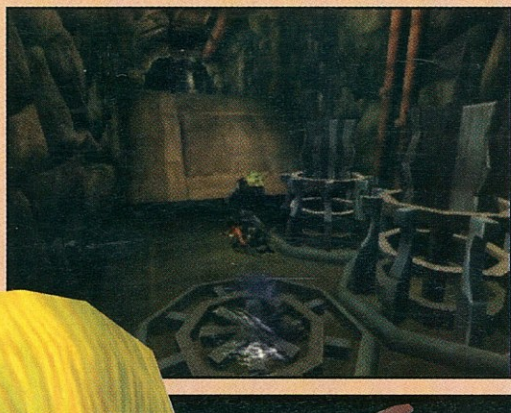
Roppant rövid idő alatt kell megsemmisítenünk a kikötő vizén lebegő ládákat, ezért fontos, hogy egy kört leírva sorban menjünk, és lehetőleg ne hibázzunk. Meggyorsítja a dolgot, ha egy sebes robozóval kezdünk neki a munkának (erről mellesleg lőni is lehet), majd amikor az már felrobbant – tudniillik a ládákat aknák védik, és ezért ez alighanem bekövetkezik – a légdeszkán folytassuk a küldetést. Az is segít, ha megfigyeljük az aknák elhelyezkedését, így halálozás után már előre tudjuk, merőről érdemes adott csomagot megközelíteni. A nagy csövek alatt úszva bújhatunk át. A küldetéssel végezve Krew-hoz benézve fegyver upgrade-et kapunk, amitől több lőszeret vehetünk fel.

Rescue Lurkers for Brutter

Bár a játék első részében a lurkerek az ellenségeink voltak, azóta már civilizált lények lettek, és most segítenünk kell néhányukon, akiket rabzolgaként adnak-vesznek. A szállító járműveket lőjük le, vegyük fel a kiszabadított lurkert, és vigyük a főnökükhöz, Brutterhez. Célserű minden rázós fuvar után járművet váltani.

Drain Sewers to find Statue

Krew egy szobor felkutatására kér minket a csatornában. Az elferdült pallón, illetve a víz felett a légdeszkával tudunk közlekedni. A csapatokkal szépen egyre lejjebb kell eresztetni a vizet, és az így feltáruuló utak végén bukkanunk a szoborra. A fellökődő fogaskerekeknek lassítsunk, és várjuk meg, melyik marad fönt, a vízszintesen forgó „darabok” alatt pedig leugorva a deszkáról egyszerűen ússzunk át.



Hunt Haven Forest Metal Heads

A kikötői bárban Sigtól kapjuk a feladatot: kiirtani a fémejeket az erdőben. A szörnyek ezúttal láthatatlanok, ezért csak arra támaszkodhatunk, hogy merőről lőnek – no meg a térképünkre.

Get Seal Piece at Water Slums

A víz fölötti kunyhóknál könnyen megszerezhetjük a pecsétet, viszont távozni vele annál nehezebb. Egy egész hadsereg katonát kell kiirtanunk, ami folyamatosan újratermelődik. Egy a lényeg: távol várjuk meg, hogy a katonák kiszálljanak a csapatzállítókból, mert a hajók lézerét úgysem lehet kikerülni. Kerüljük viszont a két tűz közé kerülést, tehát lehetőleg „elől és hátul is legyen szemünk”. Az elején balra érdemes elindulni, s ügyeljünk arra, hogy felvegyük az elesett katonák lőszerét.



Escort Kid to Power Station

Torn törzshelyén ezúttal Shadow-t találjuk, Samos fiatal enjét, aki a Kölyök és annak kuttyájának kísérésére kér minket. Szokásos őrző-védő feladat, magyarulán sose hagyjuk magára a fiút.

Destroy Equipment at Dig

Az ásatásnál nem érdemes harcra bocsátkozni, mert az örök által kilőtt aknák roppant alattomosak. Pattanjunk fel azonnal a légdeszkára, és grindoljunk végig az összes csövön, amire a középső rész huzalai rá vannak kötve – így ugyanis eltérhetjük azokat. Csak akkor szálljunk le a deszkáról, ha katonák állják el az utat: őket pár gyors pofonnal intézzük el, és mihamarabb folytassuk a munkát. Fő az, hogy folyamatosan mozogjunk. A szintkülönbségeket nem csak a csövekön felcsúszva küzdhetjük le, hanem rugó platformokkal is, amik csak a deszkával fölöttük aktiválódnak.

Intercept Tanker

A bazársoron fémejek garázdálkodnak, úgy-hogy segítenünk kell Ashelinnek rendet rakni. Könnyű küldetés, csupán a lány testi épségére kell vigyáznunk.



Blow Up Strip Mine Eco Wells

Vinnél a teleport ismét a Strip Mine-hoz visz minket, ahol fel kell robbantanunk az Eco kutakat – Daxternek hála két perc alatt! A kutak melletti ugratókra kell rámenni a légdeszkával, melyekről elrugaszkodva a nagy ugrással (az R1-gyel) dobhatjuk be a gránátokat a kutakba. A kutak megtalálásához segítség a térkép – az egyiket csak csillén tudjuk megközelíteni.

Destroy Ship at Drill Platform

A kutak felrobbantása után vissza ugorhatunk Vin teleportjába, mert az már a Drill Platform-hoz visz minket, ahol megint gépágyúznunk kell, egy halom robot lelövése után egy léghajó-ra is. Mindig a léghajó aktív ágyúját célozzuk.

Win Class 3 Race at Stadium

Hőseink felismerik Keirát, aki egy versenyre nevezi be őket. A száguldás kissé WipeOut-szerű: a lila pontok turbót jelentenek, amiket a Körral használhatunk el, a szakadékok felett pedig nem elég ráhajítani az ugratóra, ugrorni is kell az L1/R1-gyel. Úgyesen használva a turbót a harmadosztályú verseny simán megnyerhető.



Get Seal Piece at Dig

Onin, a látnok a bazársoron tanyázik, s mivel néma, egy bolondos szerzet, Crackers tolmácsolja a szavait. Első feladatunk tőle, hogy az ásatáson előkerítsünk egy pecsétadarabot. A pecsétéhez vezető úton egy platform felemelkedése szükséges, amit öt kapcsoló letaposásával lehet elérni – a térkép ismét nagy segítséget tesz ezek felkutatásánál. A letaposható acélkockáknál úgy kombináljunk, hogy egyik se csúszson le teljesen a mellette lévő alá. A lebegő trapézokat elkapni nem ördöngösség, mert mindig ugyanúgy mozognak.



Destroy 5 Hellcat Cruiser

Torn megbízásából 5 Hellcat cirkálót kell lelőnünk. A katonák heves tűz alá vesznek minket, a cirkálók menekülnek, ezért egyetlen taktika létezik: amint sérül a járgány, azonnal cseréljük le az első adandó alkalommal – lehetőleg egyik gépből közvetlenül ugorva át a másikba. Egyet-egy talán „frontálpuszíval” is elintézhetünk, de úgy a mi energiánk negyede is elvész.



Beat Onin Game + Use Items in No Man's Canyon

Onin úgymond az eszünket teszteli, ami egy kis ügyességi játék: jó reflexekkel nyomjuk le azokat a gombokat, amelyeknek az ábrája felröppen. 400 pont elérése után Onin egyé-
síti a pecsétet, amivel a kanyonban új irány nyílik meg a jelzett pontnál. Az út végén egy óriási gépezetet találunk, ami a kanyonban meggyújtott tárgyak segítségével rámutat Mar sírboltjára.

Pass the first Test of Manhood

Mar tesztjeit a Kölyök helyett szegény Jaknek kell kiállnia. Az első teszt a csarnokból balra nyílik, s egy klasszikus ugrabugra kihívással kezdődik tuskés és mozgó platformokkal, mozgó rudakkal, kapcsolókkal, stb. Miután egy szinttel lejjebb ereszkedtünk, hőseink szétválnak és Daxtert irányíthatjuk egy Crash Bandicoot-féle menekülő pályán először egy kögolyó, majd egy óriás pók elől. A végén a pókhálókat trambulinként használhatjuk. Jakkel ezután ott folytatjuk az ugrabugrát, ahol abbahagytuk.



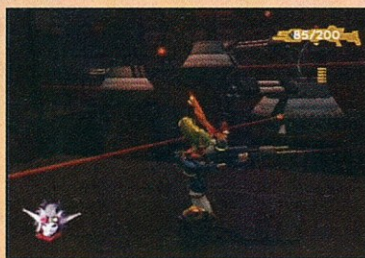
Pass the second Test of Manhood

A második fajta teszt a csarnokból jobbra nyílik, s a memóriánkat veszi igénybe. Amikor egy kapcsolóra rátaposva bogarak esnek le, gyorsan memorizáljuk a dolgokat: amíg a bogarak a hátukon kapálóznak, meg kell jegyezni, melyik hasán van piros folt, majd azután lehetőleg csak azokat kell megütnünk. A piros hasúak elszállnak, míg a többiek energiát vesznek le. A villámos részeknél a víz alatt úszunk, ameddig a villámok aktívak. A másikfajta memóriatesztnél csakis azokra a kövekre ugorjunk rá, amelyek felvillannak. Utoljára sírköszérű tárgyakhoz érkezünk, amelyeket megütve különböző zenéket hallunk. Ez tulajdonképpen klasszikus memóriajáték zenékkal, azaz párosítsuk egymáshoz az azonos dallamokat a párban lévő köveket egymás után megütve.

Defeat Baron in Mar's Tomb

A második fajta teszt a csarnokból jobbra nyílik, s a memóriánkat veszi igénybe. Amikor egy kapcsolóra rátaposva bogarak esnek le, gyorsan memorizáljuk a dolgokat: amíg a bogarak a hátukon kapálóznak, meg kell jegyezni, melyik hasán van piros folt, majd azután lehetőleg csak azokat kell megütnünk. A piros hasúak elszállnak, míg a többiek energiát vesznek le. A villámos részeknél a víz alatt úszunk, ameddig a villámok aktívak. A másikfajta memóriatesztnél csakis azokra a kövekre ugorjunk rá, amelyek felvillannak. Utoljára sírköszérű tárgyakhoz érkezünk, amelyeket megütve különböző zenéket hallunk. Ez tulajdonképpen klasszikus memóriajáték zenékkal, azaz párosítsuk egymáshoz az azonos dallamokat a párban lévő köveket egymás után megütve.

Rescue Friends in Foertress



Visszatérünk a börtönbe, ahol az örök platform-jain lévő (plusz a lézerrács előtti) piros gombra ráhappanva nyithatjuk meg az utat a lézerek-
resős ágyúkhöz, ahol kikerülve a sugarakat magukra az ágyúkra ráugorva kelhetünk át. Utána óvakodjunk az elektromosságtól, majd a másik szintről érkező lövések elől egyszerűen fussunk el...



Protect Hideout from Bombots

Ez elég egyszerű küldetés: az óriás robotpó-
koknál azonnal ugorjunk ki a járművünkből, mert ha közvetlenül a lábuk mellől löjük őket, a sugarakkal nem tudnak ránk célozni.



Escort men through Sewers

Krew embereinek védelmezésénél sose távo-
lodjunk el tőlük túlságosan. Természetesen irtuk az ellent, de spóroljunk a lőszerrel. A lézerező fémféjek sugarait ugorjuk át, és siessünk hozzájuk közel: akkor abbahagyják a lézerezést, és támadhatunk. A Vulcan Barrel lőszerrel mindenképpen a végére tartogassuk a szörnnyáradatra, ahol a Blaster fegyver rúgás kombóját is alkalmazhatjuk. Amennyiben sikerrel végzünk, úgy felvehetjük a gyakorló pályánál Peace Maker fegyvert.



Win Class 2 Race at Stadium

Ezen a versenyen Daxter egyedül indul. A pályán most nincs ugrató, de azért a szakadékokat legalább egyszer próbáljuk meg átugratni: így egy akkora kanyart vághatunk le, hogy utána már csak tartani kell a helyezésünket.



Beat Erol in Race Challenge

Ennél a versenyenél különösebb stratégia
nincs: többszöri próbálkozással meg kell tanulni a pályát.





Destroy Eggs in Strip Mine

Ezúttal a tojások egy nagy konténerben vannak egy daru horgán, amihez egy szakadékkal és csapdákkal teli szerpentin vezet fel. Csakis a légdeszkával lehet a feljutni, majd átugrani az acélkötélhez, amire a konténer fel van függesztve.

Get Life Seed in Dead Town

Amikor Titan öltözettel áttörjük a falakat (a jelzett pontnál lehet elindulni), rögtön üssünk újabbakat a fal mögött várakozók miatt. A sziklákat a falakhoz tologathatjuk, s így lépcsőket rögtönözhetünk, majd hidakat is építhetünk az oszlopokat eldöntve. A kisebb sziklákat szintén oszlopdöntés vagy faltörés céljából dobálhatjuk. A távolról lövöldöző fémfejűket a gépből kiszállva lőjük szét – a kiszálláshoz szükséges egy kis hely a lépegető előtt.



Bring Life Seed to Haven Forest + Protect Samos in Haven Forest

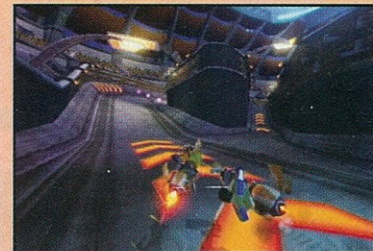


Az erdőben a jelzett helyen megtaláljuk Samost, akit azután óvnunk kell. Használjuk a Vulcan Barrelt, és különösképpen a magasból lövöldöző katonákra ügyeljünk.



Win Class 1 Race in Stadium

Nem baj, ha egy kicsit beragadunk a rajtnál, mert ennek a versenynek a lényege, hogy kihasználjuk a rajtvonalnál lévő, és a célegyenes előtti levágást valamennyi körben – no és kerüjük az árkokat.



Rescue Lurkers for Brutter

A feladat már ismerős lehet: a Lurkerek szabadtásánál ezúttal is válsunk sűrűn járgányt.



Destroy Drill Platform Tower

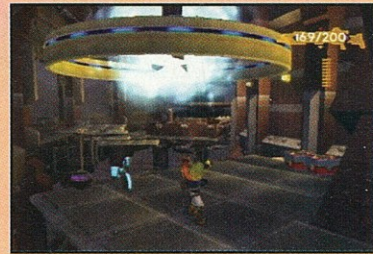


A Drill Platform pályán ezúttal Titan öltözetben kell pusztítanunk – szokás szerint meg vannak jelölve a beüthető helyek. A lenyíló platformoknál gyalog ugorjunk fel a lift kapcsolójához, amivel így feljebb vihetjük a lépegetőnket. A tüzes platformok után gyalog, guruló ugrásokkal keljünk át a kapcsolókhoz, amivel hidakat aktiválhatunk a Titan ruha számára. Az újabb tüzes résznél csak a két távolabbi lehajló platformra van szükség. Végül verjük szét a torony számítógépeit (minden oldalukról), és gyorsan távozzunk arra, amerről jöttünk.

Explore Palace



A palota tróntermében megkapjuk Ashelin fekete biztonsági kártyáját, minekután elindulunk oldalra keresni a kiutat. Az első nagyobb adag ór kinyírása után lőjük ki a palota üvegfalát, és az ablakkereten grindolva haladjunk tovább, majd a bejáratnál nyíló másik szobában is hasonlóképpen légdeszkázzunk, illetve a leszakítható csilláron ismét.



Get Heart of Mar in Weapons Lab



A csapatszállító hajóval irány a városon kívüli terület, ahol a fekete kártyával nyílik a fegyver laboratórium. A lézerrácsok a piros gombokra taposva tűnnek el, a futószalagok iránya a piros/kék célkörökbe tüzelve változtatható, a csapokkal pedig hidak varázsolhatóak. Piros célkörök lenyitható platformokat is jelölnek. A guruló robotokat tömegesen szorítsuk sarokba – lehetőleg rögtön, ahogy kipotyognak az adagolókból.



Find Sig in Under Port

A kikötő alatt megint Titan ruhát öltünk, ami ezúttal búvárruha is, ezért a kék fénysugaraknál időről időre levegőt kell feltankolnunk. Vigyázat: nem mindig a legközelebbi fény az ideális útvonal! A polipokkal csak vész esetén hadakozunk, kiváltképp majd a keskeny hídon óvakodjunk tőlük. A lekempözött platformokat szabadítsuk ki egy-egy ütessel, majd emelkedjünk fel a felszínre a kőplatformmal mi is, és úgy keljünk rajtuk át a víz fölé.

Escort Sig

Siget megtalálva kockákat kell a helyükre gurítanunk, illetve menekülnünk egy százlábú elől – az utat Sig mutatja előttünk. Ha gyorsabban akarjuk mozgatni a kockákat, inkább lövéssel tegyük.



Defend Stadium + Check the Construction Site

A ballon védelménél a szokásos a teendő: pontosan lőjünk, és ne távolodjunk el a védenecinktől. Nagyjából ekkora ismét annyi koponyakő gyűjthető össze, hogy a jóstól új sötét erőt kapunk, a sérthetlenséget. Utána az építkezésnél Kor megmutatja valódi arcát, azaz a játék a végkifejletéhez közeledik.



Destroy the Metal Kor at Nest

Az átváltozott Kor kemény ellenfélnek bizonyul. A legnagyobb probléma az, hogy csak Blaster löszert lehet szerezni az arénában, amivel nem igazán lehet bírni a rengeteg kis skorpióval, amelyek azonnal kikelnek a Kor által potyogtatott lárvákból. Azzal viszont számolhatunk, hogy Jak halála után az újrakezdésnél mindig ugyanazok a cuccok maradnak nála, így tehát egy életet áldozunk annak, hogy telitankoljunk löszerből, és sötét Ecoból, majd ezen előkészületek után lássunk neki a komoly munkának. Rögtön a menet kezdetekor lőjük Kort, amíg csak lehet, s csak akkor foglalkozunk a skorpiókkal, amikor már muszáj.



Az első energiaegységet így viszonylag könnyen levehettük, mire jön a második, a legkeményebb menetet: a skorpiók termelése mellett repkedő szörnyeket idéz meg a főgonosz. Igen ám, viszont miután előjöttek a föld alól, elhasználhatjuk Jak sötét erejét, és ledobhatunk egy Dark Bombát. Ez elpusztítja az összes kisebb ellenfelet, s gyorsan levehettük a második energiaegység maradékát, minekután a harmadik menetet már gyereksjáték. A szörny maga ered a nyomunkba, úgyhogy csak fogócskázunk kell a szakadék körül. A lövései elől egyszerűen el kell futnunk, míg a lökéshullámaint át kell ugranunk. Ha túl közel kerülünk a szörnyhez, az öklelése elől egy guruló ugrással térhetünk ki. Megfelelő távolságból két támadása között simán bevihetünk mindig néhány találatot, így innentől ez már csupán türelmet igényel... A játék végeztével még visszatérhetünk a városba tojásokat keresgélni, továbbá a Jósna is elvihetjük az utolsó adag koponyakövet, amiért megkapjuk az óriássá változtató Dark Giant képességet.

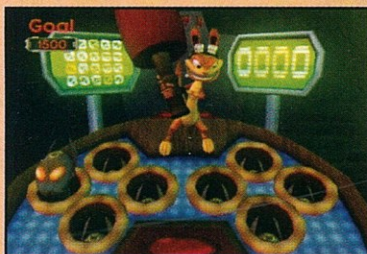


Beat Krew in Weapons Lab

Krew felturbózza a fegyvereinket, de ennek ellenére Jak párbajra hívja a gazfickót. A Krew klónokat egyszerűen tereljük magunk mögé (guruló ugrással menekülve), majd hátraarcot csinálva egyszerre szedjük le őket a Scatter Gunned. Ha elfogytak, ne hagyjuk a hájpacnit „szóhoz jutni”.



Beat the Metal Head Mash



A „Fémfej-paskoló” játékban egyszerre akár négy-négy gombos kombót is lenyomhatunk (a D-padon és az akciógombokkal), viszont az elektromos töltésű piros pofákat hanyagolni kell. A mellétűtés nem hiba, csak idővesztés. A fődíj a Time Map.

Break Barrier at Nest + Attack The Metal Head Nest

Az új helyszínen keressük meg a csapatot, amivel feljebb csavarhatjuk a platformot az ellenség fészkehez vezető úton, aminek a végén Jak automatikusan használja a visszaszerzett Precursor követ a fészek bejáratának az áttöréséhez. Menjünk tovább, közben irtsuk a fémfejűeket, viszont kerülnünk a lomha dinoszauruszszerveket, amelyek sérthetetlenek, és közelről roppant veszélyesek.





CHEATEK

Amplitude

Motion blur effektus
Menet közben vigyük be: R3*4, L3*4, R3.

Másfajta mezőforma
Menet közben vigyük be: L3*3, R3*3, L3, R3, L3.

Átlátszó panelelület
Menet közben vigyük be: L3, R3, L3*2, R3, L3, R3*2, L3

Fekete panelelület
Menet közben vigyük be: R3, L3, R3*2, L3, R3, L3*2, R3

Véletlenszerű ékkövek
Menet közben vigyük be: X*2, Bal*2, R3*2, Jobb*2.

Majomfej ékkövek
Menet közben vigyük be: L3*4, R3*4, L3.

NASCAR Thunder 2004

Az összes megnyitó videó az extráknál

A főmenü Features opciójának Create-a-Car pontjánál írjuk be névnek: Seymore Cameos

Downhill Domination



Valamennyi csalókkódot játék közben, nagyon gyorsan kell beütni. A Master kódot mindenképpen aktívnál kell, az összes többi csak az után fog működni.

Fel, Háromszög, Le, X, Bal, Kör, Jobb, Négyzet – Master kód
Jobb, Háromszög, Háromszög, Bal – 2.000 \$ azonnal
Le, Bal, Bal, Jobb – Adrenalin Boost

Le, Négyzet, Négyzet, Bal, Kör – Állandóan „feltüzelve”
Le, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Fel – Anti Gravitáció
Bal, Négyzet, Kör, Négyzet, Bal – Szabad küzdelem
Fel, Le, Bal, Bal, Jobb – Küzdelem fejlesztése

Le, Jobb, Jobb, Bal, Bal – Energiavisszaállítás
Jobb, Fel, Fel, Kör, Kör, Négyzet – Ingyen pénz
Fel, X, Bal, Bal, Kör, Kör – Örök üvegek
Jobb, Fel, Fel, Jobb, Jobb, Négyzet – Mega Flip
Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb – A trükkjelző felgyújtása
Bal, Négyzet, X, Fel, Háromszög – Szuper rugalmasság
Fel, X, Bal, Négyzet, Fel – Szuper nyúlugrás

Batman: Rise Of Sin Tzu

Fel, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb – Üveg upgrade

Az 50.000\$-os Protobike megnyitása

A játék pauzálása után tartasuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: Kör, X, Kör, majd engedjük el az L1 + R1-et és nyomjuk le a Négyzetet, utána pedig az R2 + Háromszöget, mire egy üzenetet kapunk, miszerint megnyitottuk a játék összes lényeges bónuszát. Az alábbi kódokat az L1 + L2 + R1 + R2 nyomva tartása mellett, pauzálás után (NTSC verzió esetén viszont a „Press Start” képernyőn) lehet bevinni.

Végtelen életerő: Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb
Végtelen kombó-meter: Bal, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Le, Fel
Az összes upgrade: 2*Fel, 2*Bal, 2*Jobb, 2*Le
Az összes bónusz: Le, Fel, Le, Fel, Bal, Jobb, Bal, Jobb
Dark Knight nehézségi szint: Le, Bal, Jobb, 2*Fel, Jobb, Bal, Le

Virtua Fighter 4

Másfajta ruhák

A karakterválasztásnál tartasuk lenyomva a Startot, és úgy nyomjuk X-et.

Könnnyű 1 Dan
Induljunk el a Versus módban egy újonnan létrehozott játékos file-lal, és verjük meg a másik játékost százszor, mire megkapjuk a száz győzelemért járó díjat. Ha ezután a Kumite módban elindulunk ezzel a karakterrel, azonnal egy rangadó meccs kezdődik, és ha azt megnyerjük, máris 1 danos az emberünk.

Devil May Cry 2



Dante és Lucia Diesel ruhái
Bármelyik szereplőt is választjuk, játsszuk végig az első küldetést, és mentünk állást. Indítsuk újra a játékot (reseteljük a gépet), majd a „Press Start Button” képernyőn üssük be: L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, ami után a főmenüből válasszuk a „Load Game” opciót mire az állásöltés képernyőjén választhatjuk ki a Diesel ruhákat az R1 vagy az L1 lenyomásával.

Bionicle

Takua Nuva választható
Teljesítsük a játékot mind a hat Toa használatával.

Extra bónuszok
Teljesítsünk az egyes szinteket valamennyi Lightstone begyűjtésével, mindegyik Toa használatával, s ezzel bónuszokat nyithatunk meg az Extras menüben.

Sega Soccer Slam



A címképernyőn vihetjük be a következő kódokat.

Maximum power: L1, R1, Bal, Jobb, 2*Négyzet
Örök turbo: L1, R1, Jobb, Fel, 2*Kör
Nagy fejek: R1, L1, 2*Fel, 2*Négyzet

Nagy ütések: L1, R1, 2*Fel, Kör, Négyzet
Állandó reflektor: L1, R1, Le, Jobb, Négyzet, Kör
Old School labda: R1, Jobb, 2*Bal, Négyzet, Kör

Szemgolyó labda: R1, Jobb, Le, Fel, 2*Kör
Black Box labda: R1, 2*Bal, Le, 2*Kör

Csillag labda: R1, Jobb, Fel, Le, Kör, Négyzet

Kocka labda: R1, Bal, 2*Jobb, 2*Négyzet

Földgömb labda: R1, 2*Jobb, Bal, 2*Kör

Konzervdoboz labda: R1, Bal, 2*Fel, 2*Négyzet

Röplabda labda: R1, 2*Jobb, Le, Négyzet, Kör

Láda labda: R1, Bal, Le, Jobb, Négyzet, Kör

Biliárdgolyó labda: R1, Jobb, 2*Fel, 2*Négyzet

Remy Saville feje a labda: R1, Bal, Jobb, Bal, Kör, Négyzet

Rob Willock feje a labda: R1, Bal, Fel, Bal, Négyzet, Kör

Modern film mód: Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal

Klasszikus film mód: Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb

Az összes alternatív csapat: Kör, Négyzet, 4*Le
Alternatív El Fuego csapat: 2*Kör, 2*Le, Jobb, Bal
Alternatív Spirit csapat: 2*Négyzet, 2*Le, Bal, Jobb

Alternatív Subzero csapat: 2*Négyzet, Le, Jobb, Bal, Fel
Alternatív Toxic csapat: Négyzet, Kör, Le, 2*Fel
Alternatív Tsunami csapat: Kör, Négyzet, Le, Fel, Jobb, Bal



Alternatív Volta csapat: Négyzet, Kör, Le, Fel, Le, Fel

Az összes stadion: 2*R1, 2*Jobb, 5*Fel, 2*Kör

Alpen Castle stadion: 3*Fel, Le, 2*Kör

Jungle Canopy stadion: L1, R1, Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Négyzet

Pacific Atoll stadion: 2*Fel, 2*Bal, 2*Négyzet

Reactor Core stadion: Fel, 2*Bal, Jobb, Kör, Négyzet

Riviera Ruins stadion: Fel, 2*Le, Jobb, Négyzet, Kör

Tribal Oasis stadion: L1, R1, 2*Fel, 2*Le, 2*Kör

Az összes cucc: Bal, Kör, Bal, Kör, Bal

Angus cuccai: Bal, Kör, Jobb, Kör, Fel

Arsenault cuccai: Bal, Négyzet, Fel, Négyzet, Le

Boomer cuccai: Bal, Négyzet, Bal, Kör, Fel

Dante cuccai: Bal, Kör, Jobb, Négyzet, Bal

Djimon cuccai: Bal, Négyzet, Le, Négyzet, Fel

Duke cuccai: Bal, Négyzet, Fel, Kör, Jobb

El Diablo cuccai: Bal, Kör, Jobb, Kör, Le

Half-Pint cuccai: Bal, Négyzet, Fel, Kör, Fel

Kahuna cuccai: Bal, Négyzet, Jobb, Négyzet, Jobb

Kaimani cuccai: Bal, Kör, Le, Kör, Le

Kiril cuccai: Bal, Négyzet, Fel, Kör, Bal

Lola cuccai: Bal, Kör, Bal, Négyzet, Le

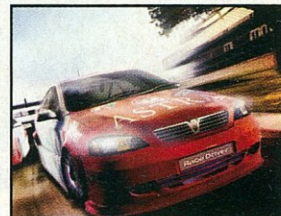
Madeira cuccai: Bal, Négyzet, Le, Kör, Fel

Nova cuccai: Bal, Négyzet, Le, Négyzet, Jobb

Raine cuccai: Bal, Kör, Fel, Kör, Fel, Jobb

Rico cuccai: Bal, Kör, Jobb, Kör, Jobb
Rumiko cuccai: Bal, Négyzet, Bal, Négyzet, Fel
Zari cuccai: Bal, Négyzet, Bal, Négyzet, Jobb

telefonszámon hajlandó csak elérni, de az alábbi táblázat segítségével nem kell a hívásra pénzt pazarolnunk. A családok kódjai a bónuszképernyő alján látható "bónuszszám" alapján mindig változóak, mely négyjegyű szám akkor generálódik véletlenszerűen, amikor a játék elsőként ment a memóriakártyára. Ezt a számot osszuk ketté középen, majd keressük meg a számjegyekhez tartozó kódokat, s az első kódot mindig FORDÍTVÁ írjuk be a második MÖGÉ. Tehát például ha a bónuszszám 4045, akkor a kocsik kódja "AFFMCF". (Cars = Kocsik, Tracks = Pályák, Champs = Bajnokságok, AllPro = Pro Challenge-ek, EasyCar = Könnyű kezelés, NoDen = Nincs sérülés)



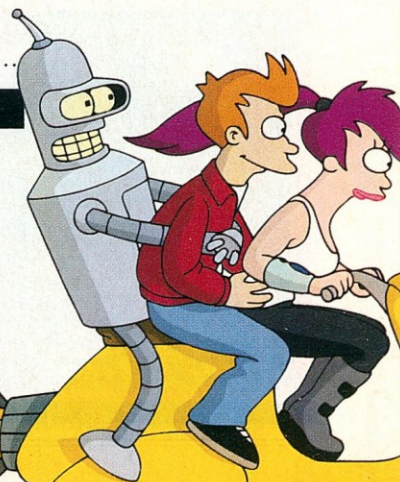
Futurama

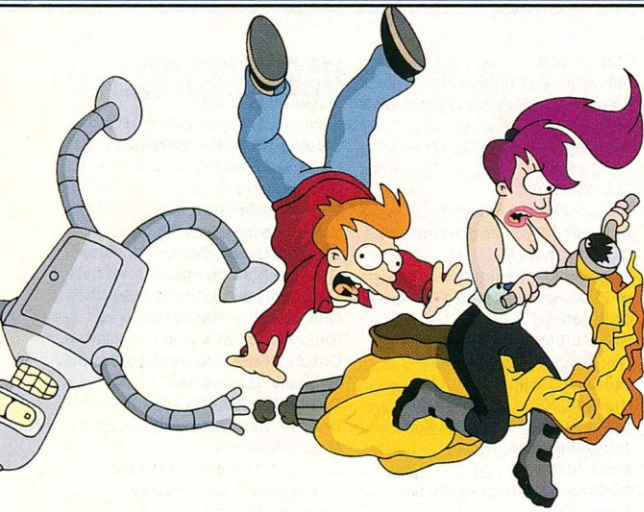
Játék közben az L1 + L2-t nyomva tartása mellett vihetjük be az alábbi kódokat:

Az összes extra: Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Kör, Select
Öt extra élet: Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Le, Select
Teljes Charge-up: Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, Bal, Select
Teljes életerő: Le, Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,

TOCA Race Driver

Az options menü bónusz-képernyőjén beírva az alábbi kódok valamelyikét megjelenik az adott család, amit azután ki/bekapcsolhatunk.
DAMAGE – Sérülés
SIM – Realisztikus körülmények
CREDITS – Stábilista
Bónusz kódok
Az érdekesebb cheateket a Codemasters egy emelt díjas





Conflict: Desert Storm 2 Back to Baghdad



Cheat mód

A főmenünél vigyünk be: 2*L1, 2*R1, 2*Négyzet, 2*Háromszög, 2*Kör. Látszólag nem történik semmi, de ha nem hibáztuk el, akkor a játékot elindítva, majd lepauszálva megtaláljuk a „Cheats” pontot az Options képernyőn.

Extrém mód

Teljesítsük a játékot Hard nehézségi szinten, s ezzel megnyílik az Extrém szint.

Freaky Flyers

Perfect Run bónuszok

A „Perfect Run” minősítés eléréséhez teljesítenünk kell valamennyi feladatot, és mindemellett az első helyen kell végeznünk egy adott futamban. A megnyerhető szereplők és a pályák, amelyeket teljesíteni kell: Atomic Andre – Bigfoot Mountain The Marcel Clowns – Bombsburg The Chiquita Bandita – Coyote Canyon

Lt. Island Jack – Danger Island Human Baron – Grave Danger Robo-Sammy – Monster Isle Chicken Sheik – The Cave of Blunders Sanitation Paulie – Thugsville **Megnyitható karakterek** Cactus Rose – A Coyote Canyonban rendezett verseny elején repülünk keresztül a városon, míg nem a legvégére érünk, ahol egy platform lóg, amin Rose álldogál. Lőjük le őt! Wally Gremlin, aka Purple Gremlin – Menjünk a Thugsville pályára az Adventure módban, ahol a verseny elindulása után mindkét oldalon sínekre figyelhetünk fel. Menjünk jobbra, és kövessük a vonatsínt jobbra, míg nem egy alagúthoz érkezünk. Miután bementünk, két út választható, s nekünk balra kell mennünk. Margaret Basher – Menjünk el a híd



alatt a Thugsville pályán, és lőjük le a dobozt az angol zászlóval. Chef Mick – Az Intestinal pályán kövessük a fős útvonalat, majd repülünk keresztül a sárga kör Power Upon.

Prof. Gutentag és Sven 209 – A Torpedo Runnál robbantuk fel az arany tengeralattjárót, amelyen a Prof. és Sven álldogál. Andre Latoilette – A Bigfoot Mountain pálya elején repülünk a fakünyhőhöz, és lőjük le a

hőembert a verandán.

Island Jack – A Danger Island pályán repülünk le a vízesésen, és kövessük az utat, míg nem egy elágazáshoz érkezünk. Ott válasszuk a bal oldali irányt, és lőjük bele a nagy sárga kígyóba. Harem Dogfighter – A Cave of Blunders szinten a kastélynak a hátsó részén (ahol a hercegnő megmentése feladat teljesíthető) átellenes szárnyában található az egyik FF szimbólum, amit egyszerű en vegyünk fel.

Baron Von Slaughter – A Grave Danger szinten a temető részénél ha a bal oldalon repülünk, kell látnunk egy sírt, ami nagyobb a többinél: ebbe lőjük bele. Marcel Moreso Bros. – Repülünk át Bombsburgon míg nem elérünk a romos házakhoz a gyár bejáratának a közelében, amelyek közül a bal oldalon a másodikban rejtőznek a testvérek.

Starsky & Hutch



Megnyitni mindent

Ha valamennyi epizódot meg akarjuk nyitni arany érremmel teljesítve, akkor rendszámunk kell beírunk: „VADKRAM”. Amikor visszatöltjük ezt a profilt, minden meg lesz nyitva, a rendszámtáblánkon pedig az fog állni, hogy „Starsky”.

Különböző kódok

A következő kódokat menet közben lehet beírni.

Monster Truck

2*L1, Bal, Jobb, 4*L3

Őrült kamera

L1, L2, R1, R2, 2*Bal, 2*Fel

Nagy fejek

Háromszög, Négyzet, X, 2*Kör, X, Négyzet, Háromszög

Teleszkópos kerekek

(R1/R2/L1/L2)2*Fel, 2*Le, X, Kör, Háromszög, Négyzet

Trickkil

2*Fel, 2*Bal, R1, R2, L1, L2

Láthatatlan kocsi

Fel, Jobb, Le, Bal, L3, Bal, Jobb, Bal

Vicces kocsi

Fel, X, Le, Háromszög, Bal, Kör, Jobb, Négyzet

R-Type Final



Sérthetetlenség

Pauszáljuk a játékot a Start lenyomásával, majd az L2 nyomva tartása mellett vigyünk be: 2*Jobb, Bal, Jobb, 2*Bal, Jobb, Bal, R2, 2*Fel, 2*Le, Fel, Le, Fel, Le, R2. A kód ismételt beütésével ki is kapcsolhatjuk a csalást.

99.9% dózis töltés

Pauszáljuk a játékot a Start

lenyomásával, majd az L2 nyomva tartása mellett vigyünk be: 2*R2, Bal, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Le, Háromszög.

Az összes kék erő, rakéta, és alkatrész

Pauszáljuk a játékot a Start lenyomásával, majd az L2 nyomva tartása mellett vigyünk be: 2*R2, Bal, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Le, Kör.

Az összes piros erő, rakéta, és alkatrész

Pauszáljuk a játékot a Start lenyomásával, majd az L2 nyomva tartása mellett vigyünk be: 2*R2, Bal, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Le, Négyzet.

Az összes sárga erő, rakéta, és alkatrész

Pauszáljuk a játékot a Start lenyomásával, majd az L2 nyomva tartása mellett vigyünk be: 2*R2, Bal, Jobb, Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Le, X.

Lady Love hajó (#3):

Az R's Museumnál adjuk meg

kódnak: 4170 4170.

Strider hajó (#24):

Az R's Museumnál adjuk meg

kódnak: 5050 1060.

Mr. Hell hajó (#59):

Az R's Museumnál adjuk meg

kódnak: 5959 5959.

Curtain Call hajó (#100):

Az R's Museumnál adjuk meg

kódnak: 9910 0101.

Freedom Fighters



Játék közben lehet bevinni az alábbi csalásokat. Megismételve a kódokat ki is kapcsolhatjuk a cheateket.

Géppisztoly és más tárgyak:

Háromszög, X, Négyzet, Kör,

Háromszög, Fel

Mesterlövész-puska és egyebek:

Háromszög, X, Négyzet, Kör,

Háromszög, Jobb

Rakétavető és egyebek:

Háromszög, X, Négyzet, Kör,

Háromszög, Bal

Géppuska és egyebek:

Háromszög, X, Négyzet, Kör,

Háromszög, Le

Shotgun és egyebek:

Háromszög, X, Négyzet, 2*Kör, Fel

Nail gun (falhoz szegezés):

Háromszög, X, Négyzet, Kör, X, Bal

Végtelen lőszer:

Háromszög, X, Négyzet, Kör, X,

Jobb

Az ellenőrzési pontok

lapozgatása:

Háromszög, X, Négyzet, Kör, X, Fel

Maximális karizma:

Háromszög, X, Négyzet, Kör, X, Le

Vak AI (a saját embereink is):

Háromszög, X, Négyzet, 2*Kör, Bal

Lassított mód:

Háromszög, X, Négyzet, 2*Kör,

Jobb

Gyors mozgás:

Háromszög, X, Négyzet, 2*Kör, Le

Lassan elterülő holttestek:

Háromszög, X, Négyzet, Kör,

Négyzet, Fel

Sérthetetlenség (csak a PAL

verzióban): Háromszög, X,

Háromszög, Kör, X, R2, Fel, Select
Örök lőszer: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Kör, X, R2, Jobb,
Select
Örök életerő: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Kör, X, R2,
Háromszög, Select
Bender's Breakout szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Háromszög, Fel, Select
Bogad Swamp Trail szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Bal, Fel, Select
Fry Fights Back szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Háromszög, Le, Select
Inner Temple szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Le, Háromszög, Select
Leela's Last Laugh szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Háromszög, Jobb, Select
Bal Wing szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Le, Jobb, Select
Market Négyzet szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Le, Fel, Select



New New York szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Fel, X, Select
Old New York szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Fel, Bal, Select
Planet Express szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Fel, Fel, Select
Red Light District szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Fel, Háromszög, Select
Red Rock Creek szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Jobb, Bal, Select
Jobb Wing szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,

Le, Le, Select
Rumble in the Junkyard szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Jobb, Kör, Select
Run, Bender, Run szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Jobb, Jobb, Select
Sewers szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Fel, Jobb, Select
Subway szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Fel, Le, Select
Temple Courtyard szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Le, Bal, Select
The Junkyard szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Jobb, Háromszög, Select
The Mine Facility szint: Le,
Négyzet, Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Jobb, Le, Select
Uptown szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Fel, Kör, Select
Weasel Canyon szint: Le, Négyzet,
Háromszög, Le, Négyzet,
Háromszög, Négyzet, Háromszög,
Jobb, Fel, Select





Négyzet, Kör, Négyzet, Jobb
Bónusz szint
 Teljesítsük a játékot minimum
 Rebel nehézségi szinten, s azzal
 megnyíl a Liberty Island pálya.

Grand Theft Auto: Vice City

A mellékküldetések jutalmai:
 Tűzálló öltözet: teljesítsük tűzoltós
 küldetések 12 szintjét
 Örök sprint gyalogosan: teljesítsük
 a mentős küldetések 12 szintjét
 150-es életerő: teljesítsük a
 pizzafutáros küldetések 10 szintjét
 150-es golyóálló mellény:
 teljesítsük a rendőrs küldetések
 12 szintjét

Hunter: The Reckoning Wayward

Új karakterek megnyitása
 Devin (plusz a Nightmare mód):
 teljesítsük a játékot bármilyen
 nehézségi szinten
 Carpenter: teljesítsük a játékot
 Nightmare módban
Cheatek (díjak) megszerzése
 Különböző cheatek trófeáit
 szerezhethetjük meg az alábbi
 módokon:
 Max életerő (Pit Fighter díj):
 végezzünk a Downtown szinttel
 úgy, hogy valamennyi ellenfelet
 csupán a kezdő ütőfegyverünket
 használva megöljük, majd nyerjük
 meg a játékot.
 Max lőszer (Gun Bunny díj):
 végezzünk a Downtown szinttel
 úgy, hogy valamennyi ellenfelet
 csupán a kezdő löfegyverünket
 használva megöljük, majd nyerjük
 meg a játékot.
 Mega csapások (The Machine díj):
 győzzük le a Machine főellenségét
 , majd nyerjük meg a játékot.
 Az összes fegyver (Looter díj): gyű
 jtsük össze az összes
 ezüstdarabot, majd nyerjük meg
 a játékot.
 Örök életerő (warrior díj): öljük
 meg az összes ellenfelet a
 Midtown szinten, majd nyerjük meg
 a játékot.

Cheatek engedélyezése (nephrack
 díj): győzzük le Nephרכת, majd
 nyerjük meg a játékot.
 Örök lőszer (Rogue Hunter díj):
 győzzük le a Rogue Huntert, majd
 nyerjük meg a játékot.
 Nem kell hit (Conviction) a spéci
 erőkőhöz: (Life Saver díj): mentsük
 meg az összes ártatlant a Prison
 Hospital szint alsó részén, majd
 nyerjük meg a játékot.
 Szörnytermelődéés be/
 kikapcsolása: győzzük le a
 Werewolfot, majd nyerjük meg a
 játékot.
 Hard szintű szörnyek (Team
 Up díj): nyerjük meg a játékot
 kétjátékos módban.

Cheatek
 Az alábbi családokkal úgy
 élhetünk, ha először mindig
 beütjük a „Cheatek engedélyezése”
 kódot. Az engedélyezést mindig
 el kell végezni minden új szinten.
 A kódokat játék közben vihetjük be.
 A cheatek engedélyezése: Kör,
 Négyzet, Háromszög, X, 2*L1,
 2*Bal
 Max életerő: 2*Háromszög, 2*Kör,
 Négyzet, L1, Négyzet, R1
 Max lőszer: 4*Jobb, Fel, Le, Fel, Le
 Az összes fegyver: Négyzet, X,
 Kör, X, Fel, Le, Fel, Le
 Mega csapások: 2*Le, 2*R1, Fel,
 X, Fel, Kör
 Örök életerő: 3*Jobb, X, Fel,
 Háromszög, Fel, Négyzet
 Örök lőszer: X, Háromszög, Kör,
 Négyzet, Háromszög, Fel, 2*Le
 Nem kell hit (Conviction) a spéci
 erőkőhöz: L2, Fel, X, Fel, Négyzet,
 2*Le
 Továbbfejlesztett spéci erők: 2*L1,
 2*Kör, 2*Le, Fel, Le
 Szörnytermelődéés be/
 kikapcsolása: 2*Négyzet, 2*Kör,
 Háromszög, 2*L1
 Hard szintű szörnyek: 2*Négyzet,
 Háromszög, Négyzet, 2*L2, Fel, Le

Mercedes-Benz World Racing

Megváltoztatni a Statust
 Hozunk létre egy új játékot a
 Career módban, és üssük be
 az alábbi kódok valamelyikét
 felhasználó-névnek:
 TOP 10 Status 1
 HUIBUH Status 2
 N.I.C.E. 2 Status 3
 TAXIDRIVER Status 4
 HALBZEIT Status 5
 NO HATI Status 6
 MCRACE Status 7
 JIU-JITSU Status 8
 GOODZPEED Status 9

Kódok aktiválása
 Hozunk létre egy új játékot a
 Career módban, és üssük be
 az alábbi kódok valamelyikét
 felhasználó-névnek:
 FREE RIDE
 Mind a 108 pálya
 FULL HOUSE
 Mind a 109 autó
 JAMSESSION
 Az összes bajnokság
 MISS WORLD
 Az összes küldetés
 ALLUCANGET
 Majdnem mindennek
 a megnyitása

NBA Live 2004

Bónusz karakterek
 Karakterreálásnál névnek
 adhatjuk meg az alábbiakat:

Last Name: „FLIPMODE,”
 – Busta Rhymes
 Last Name: „Jackpot”
 – Chingy
 First name: „SOSODEF”
 – Jermaine Dupri
Újfajta cipők
 A My NBA opcióon belül az NBA
 Codes pontnál írhatók be a
 következő kódok:
 242TREU777 – NIKE SHOX BB4
 CVJ554TJ58 – JORDAN III
 23LBJNUMB1 – Unlocks Air Zoom
 Generation

Tiger Woods PGA Tour 2004

Az Otions menü password
 opciójánál lehet bevinni az
 alábbiakat:
 ALLTHETRACKS
 Az összes pálya
 CANYOUPICKONE
 Az összes golfozó
 THEKITCHENSINK
 Az összes pálya és mindegyik
 golfozó
 SHERWOOD TARGET
 Három lyukas shootout Tiger ellen
 a Sherwood pályán
Golfozók megnyitása
 TRAVELER
 Natalie Gulbis
 ACEINTHEHOLE
 Ace Andrews
 4REDSHIRTS
 Sunday Tiger
 IYCYONE
 Erica Ice
 THENEWLEFTY
 „Yosh” Tanigawa
 CEDDYBEAR
 Cedric The Entertainer
 DISCOKING
 Dominic „The Don” Donatello
 DTBROWN
 Downtown Brown
 EDDIE
 Edwin „Pops” Masterson
 ERUPTION
 Moa „Big Mo” Ta'a Vatu
 SHORTGAME
 Solita Lopez
 EMERALDCHAMP
 Takeharu „Tsunami” Moto
 BEVERLYHILLS
 Val Summers
 DWILBY
 Hamish „Mulligan” McGregor

Armored Core 3: Silent Line



**Bónuszlakatrészek és a
 megnyitások módja:**
 CCL-02-E1
 Teljesítsük az összes CREST
 küldetést
 KEEP-ELIX
 Teljesítsük az összes KISARAGI
 küldetést
 MCM-M1/008
 Teljesítsük az összes MIRAGE
 küldetést
 KGP-ZXV1
 Teljesítsük az összes küldetést
 CLC-D4ZTSL
 Teljesítsük 11 küldetést Catepillar
 lábtípussal

CLH-04-SOD
 Teljesítsük 11 küldetést
 Heavyweight Humanoid lábtípussal
 MLR-MX/LEAF
 Teljesítsük 11 küldetést Hover
 lábtípussal
 CLL-03A-SRV7
 Teljesítsük 11 küldetést
 Lightweight Humanoid lábtípussal
 CLM-02-SNSKA1
 Teljesítsük 11 küldetést
 Middleweight Humanoid
 lábtípussal
 MLF-RE/006
 Teljesítsük 11 küldetést
 uadruped lábtípussal
 MLB-MX/008
 Teljesítsük 11 küldetést Reverse-
 Joint lábtípussal
 MWG-HGB/108
 Szerezzünk S rangot valamennyi
 küldetésen

Pro Evolution Soccer 3



A valódi csapatnevek
 A kitalált csapatnevek valódiakat
 takarnak az alábbiak szerint:
 Bruxelles: Rsc Anderlecht
 Prague: Sparta Prague
 North London: Arsenal
 West Midlands Village: Aston Villa
 Lancashire: Blackburn Rovers
 West London Blue: Chelsea
 Meryseyside Blue: Everton
 West London White: Fulham
 Yorkshire: Leeds United
 Merseyside Red: Liverpool
 Lloyd: Manchester City
 Trad Bricks: Manchester United
 Tyneside: Newcastle United
 North East London: Tottenham
 Hotspur
 East London: West Ham United
 Azur: As Monaco
 Bourgogne: Auxerre
 Aquitaine: Bordeaux
 Rhone: Lyon
 Languedoc: Marseille
 III De France: Paris St Germain
 Nord: Racing Club Lens
 Rhein: Bayer Leverkusen
 Rekordmeister: Bayern München
 Westfalen: Borussia Dortmund
 Hanseaten: Hamburger Sv
 Hauptstadt: Hertha Berlin
 Ruhr: FC Schalke 04
 Wesr: SV Werder Bremen
 Peloponnisos: Olympiakos
 Athenkos: Panathinaikos
 AC Milan: AC Milan
 AS Roma: AS Roma
 Emilia Sud: Bologna
 Longobardi: Brescia
 Veneto: Cheivo Verona
 Lombardia: Internazionale
 Juventus: Juventus
 Lazio: Lazio
 Parma: Parma



Umbria: Perugia
 Abruzzi: Udinese
 Museumplein: Ajax
 Feyenoord: Feyenoord
 Stadhuisplein: Psv Eindhoven
 Lisbonera: Benfica
 Puerto: Porto
 Esportiva: Sporting
 Valdai: Spartak Moscow
 Old Firm Green: Celtic
 Old Firm Blue: Rangers
 Manzanares: Atlético Madrid
 Guardalquivir: Real Betis
 Galicia Sur: Celta Vigo
 Galicia Norte: Deportiva La Coruna
 Cataluna: Barcelona
 Chamartin: Real Madrid
 Donosti: Real Sociedad
 Naraja: Valencia
 Constantinache: Fenerbache
 Byzantinobul: Galatasaray
 Marmara: Dinamo Kiev

NASCAR Thunder 2003

Kitalált pilóták
 A Create-A-Car opciónál írjuk be:
 First Name: Extra
 Last Name: Drivers
Dale Earnhardt
 First Name: Dale
 Last Name: Earnhardt
Megnyitható extrák
 Éjjeli pályák: ha meggyőződünk
 arról, hogy az adott pályának van
 éjjeli változata, versenyezzünk
 rajta Veteran vagy Legend módban
 és nyerjük
 Tiburon pálya: a Tiburon pálya
 megnyitásához szükséges egy
 állás bármilyen más 2003 játékból
 (mint mondjuk az NCAA Football
 2003-ból)
 Ellenfeleink fényezése: John
 Andretti, Dale Jarrett, stb.
 fényezését úgy kaphatjuk meg, ha
 nyerünk ellenük a Veteran, vagy a
 Legend módban

Tak And The Power Of Juju



**Az összes cheat az Extras
 menüben**
 Menet közben vigyük be: Bal,
 Jobb, 2*Négyzet, 2*Kör, Bal, Jobb
Az összes növény cheat
 Menet közben vigyük be: Négyzet,
 Háromszög, Kör, Bal, Fel, Jobb,
 2*Le
Az összes Holdkő cheat
 Menet közben vigyük be:
 2*Háromszög, 2*Négyzet, 2*Kör,
 Bal, Jobb
Az összes Juju Power-up cheat
 Menet közben vigyük be: Fel,
 Jobb, Bal, Le, Háromszög, Kör,
 Négyzet, Le
Az összes Yorbel cheat
 Menet közben vigyük be: Fel,
 Háromszög, Bal, Négyzet, Jobb,
 Kör, Le, Fel
100 pihe cheat
 Menet közben vigyük be: Négyzet,
 Háromszög, Kör, Négyzet,
 Háromszög, Kör, Négyzet,
 Háromszög



The Great Escape

Pályaválasztás

A főmenünél vigyuk be: Négyzet, L2, Négyzet, R2, Kör, R1, Kör, L1, L2, R2, Kör, Négyzet. (Megnyitja az időlímítés Greatest Escape módot is, amit amúgy csak a játék teljesítésével lehetne aktiválni.)
Végtelen lőszer és életerő
 Pauzáljunk miközben egy fegyver és egy elsősegélycsomag van az inventoryban, és vigyuk be: Négyzet, Kör, L2, R1, R2, L1, Kör, Négyzet, L1, R1, L1, R1.
Az összes FMV bejátszás
 A főmenünél vigyuk be: L2, L1, Négyzet, Kör, Kör, R2, R1, Négyzet, Négyzet, Kör, L1, R1.

Die Hard: Vendetta



Sérthetetlenség

A főmenünél vigyuk be: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Örök munió

A főmenünél vigyuk be: 4*L2, L1, R1.

Lángoló emberek

A főmenünél vigyuk be: Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet.

Folyékonyfém textúrák

A főmenünél vigyuk be: Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör.

Nagy fejek

A főmenünél vigyuk be: 2*R1, L1, R1.

Kis fejek

A főmenünél vigyuk be: 2*L1, R1, L1.

Robbanó ökök

A főmenünél vigyuk be: 2*R1, Háromszög, Négyzet, Kör, 2*R1.

Forró ökök

A főmenünél vigyuk be: 2*L1, Kör, Négyzet, Háromszög, 2*L1.

I Got The Power mód

A főmenünél vigyuk be: L2, Kör, L2, Kör, L2, Kör.

(Mindenkit energiamező vesz körül.)

Hero mód

Nyomjunk L1 + Háromszöget teljes special kijelzővel.

Naval Ops: Warship Gunner



Örök pénz kód

A kódot a fő képernyőnél üthetjük be, ami az aktuálisan kiválasztott hajókat mutatja a dokkban.
 Bal, Bal, Jobb, Jobb, L2, R2, R1, L1, Négyzet, Háromszög

Extra fegyverek:

203mm Chain Gun: végezzünk 100 repülővel a japánok oldalán. Csak

a csatahajókhoz használható.

30mm CIWS: végezzünk 100 repülővel az amerikaiak oldalán.

356mm Chain Cannon: végezzünk 500 repülővel a japánok oldalán.

406mm Chain Gun: végezzünk 999 repülővel.

46cm 60 Caliber Deck Gun: végezzünk 100 PT csónakkal. Csak a csatahajókhoz használható.

80cm Guided Torpedo: végezzünk 100 cirkálóval.

Atomic Engine Alpha: végezzünk 100 rombolóval.

Atomic Engine E: végezzünk 500 rombolóval.

Charged Particle Gun 3: végezzünk 100 csatahajóval.

Enigmatech Atli Hull: végezzünk 100 tengeralttjáróval.

Gas Turbine E: végezzünk 999 rombolóval.

I32-Arawashi: végezzünk 100 anyahajóval.

Multi-Warhead Launcher: végezzünk 100 repülőgéphordozó csatahajóval.

Twin Hull Battleship: végezzünk 500 szállítóhajóval.

Twin Hull Cruiser: végezzünk 100 szállítóhajóval.

Wave Gun: végezzünk 100 superhajóval.

Xbattlecarrier: végezzünk 999 szállítóhajóval.



The Lord of the Rings: Return of the King



1000 Experience Pont

Pauzáljunk játék közben, majd az L1 + L2 + R1 + R2 nyomva tartása mellett vigyuk be a következő kódokat (attól függően, hogy melyik karakterrel játszunk).

Aragorn: Fel, Négyzet, Háromszög, X

Frodo: Fel, Háromszög, Fel, Le

Gandalf: Kör, Háromszög, Fel, Le

Gimli: 2*Kör, Háromszög, X

Legolas: X, Háromszög, Fel, X

Sam: Háromszög, X, Le, X

Titkos kódok

A játék egyszeri teljesítése UTÁN további kódok is aktiválhatók.

Mint a fentieknél, pauzáljunk játék közben, majd az L1 + L2 + R1 + R2 nyomva tartása mellett vigyuk be a cheateket.

Az összes támadás upgrade: Le, Fel, Háromszög, Négyzet

Állandó gyilkos erő: Háromszög, Le, Háromszög, Fel

Örök rakéták: Négyzet, Négyzet, Fel, Kör

Sérthetetlenség: Négyzet, Kör, Négyzet, Le

Perfect mód: Kör, Fel, Háromszög, Le

Teljes életerő: Négyzet, Négyzet,

Kör, Kör

Célkijelzős mód: Fel, Kör, Le, Négyzet

Aragorn négyes kombója: Fel, Négyzet, Háromszög, Le

Aragorn 8-as szintű tudása: Fel, Négyzet, Háromszög, Fel

Faramir négyes kombója: X, Négyzet, Fel, X

Faramir 8-as szintű tudása: Kör, 3*Le

Frodo négyes kombója: Le, Négyzet, Le, Kör

Frodo 8-as szintű tudása: 2*Kör, 2*Le

Gandalf négyes kombója: Le, Háromszög, Fel, Kör

Gandalf 4-es szintű tudása: Háromszög, Fel, Négyzet, X

Gandalf 8-as szintű tudása: Kör, Négyzet, 2*Le

Gimli négyes kombója: Háromszög, Négyzet, Fel, X

Gimli 8-as szintű tudása: X, Kör, Le, Négyzet

Legolas négyes kombója: X, Kör, Háromszög, Négyzet

Legolas 8-as szintű tudása: Négyzet, 2*Fel, Le

Merry négyes kombója: Háromszög, X, 2*Négyzet

Merry 8-as szintű tudása: Le, Háromszög, X, Négyzet

Pippin négyes kombója: 2*X, Le, Kör

Pippin 8-as szintű tudása: Négyzet, 2*Fel, Kör

Sam négyes kombója: Fel, Le, 2*Háromszög

Sam 8-as szintű tudása: 2*Kör, 2*Háromszög

Faramir választása: 2*X, 2*Háromszög

Frodo választása: Kör, 2*Négyzet, X

Merry választása: X, 2*Le, X

Pippin választása: Háromszög, Kör, Négyzet, Le

G1 Jockey 2 2001

Maximum pénz

A „Dock” képernyőn vigyuk be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, L2, R2, R1, L1, Négyzet, Háromszög, mire a számlánk felugrik 999999999-re.

Resident Evil: Dead Aim



Fongling választása

Teljesítsük a játékot, majd indítsunk egy játékot a végigjátszott állással.

Új fegyverek

A játék teljesítésével új fegyvereket nyitunk meg attól függően, hogy milyen nehézségi szinten játszottunk.

Easy nehézség, „A” ranggal: kézfegyverek és shotgun

Easy nehézség „S” ranggal: az összes fegyver, kivéve a részecske fegyver

Recommended nehézség „A” ranggal: az összes fegyver, kivéve a részecske fegyver

Recommended nehézség „S” ranggal: az összes fegyvernek örök lőszer, kivéve a részecske

fegyver

Extreme nehézség „A” ranggal: az összes fegyvernek örök lőszer, kivéve a részecske fegyver

Extreme nehézség „S” ranggal: az összes fegyvernek örök lőszerrel

fegyver

Extreme nehézség „A” ranggal: az összes fegyvernek örök lőszer, kivéve a részecske fegyver

Extreme nehézség „S” ranggal: az összes fegyver örök lőszerrel

Tomb Raider: Angel of Darkness



Pályaválasztás

Pauzáljuk a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1 + R2 + Le + Háromszöget. Engedjük el a gombokat, minekután nagyon gyorsan üssük be a Kör, Fel, Négyzet, Háromszög, Jobb Le kombinációt. Ha elég gyorsak voltunk, a Pause menüben megjelenik a pályaléptetés (Skip Level) és a pályaválasztás (Level Select) lehetősége.

(Ezzel a kóddal megtarthatjuk bármelyik tárgyat, vagy fegyvert, amit az előző szinteken összeszedtünk.)

Virtual On Marz



Megnyitható dolgok

YZR-XIII Sin Specineff: nyirjunk ki több mint 199 ellenfelet a Dramatic módban

B-242 Vox Bob 2: nyirjunk ki több mint 24 Vox Bob 1 vagy 2-t a Dramatic módban

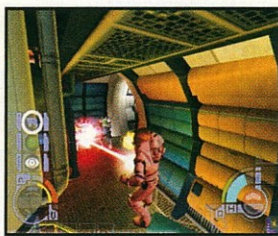
J-500 Vox Joe: nyirjunk ki több mint 29 Voxot a Dramatic módban

HBV-512-E2 Raiden: nyirjunk ki több mint 7 Raident a Dramatic módban

B-240 Vox Bob 1: nyirjunk ki több mint 9 Vox Bob 1 vagy 2-t a Dramatic módban

D-101 Vox Dan: nyirjunk ki több mint 9 Voxot a Dramatic módban

RTX Red Rock



Kódok bevitel

Az alábbi kódok aktiválásához pauzálni kell a játékot, majd a „Codes” pontnál lehet bevitni a csalásokat. A helyes kódbevitelt mindig egy-egy hang nyugtázza.

Pályaválasztás

Le, 2*Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Le, Bal, Le

A kód bevitel után térjünk vissza a főmenübe és tartsuk lenyomva az R1-et.

Szuper fegyverek:

Jobb, Fel, 2*Le, Fel, 2*Jobb, Fel, 2*Le

Új specialitások:

Bal, Le, Fel, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb, Le

Új tárgyak

5*Jobb, 3*Bal, 2*Fel

Easy mód:

Fel, 8*Le, Fel

Normál mód:

Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le

Difficult mód:

Le, 8*Fel, Le

Progressive Scan mód

(Ha megfelelő TV híján aktiváljuk ezt a kódot, a képernyő kékre vált és újra kell indítani a gépet.)

Jobb, Fel, 2*Jobb, Fel, 3*Jobb, Fel, Jobb

The Simpsons: Hit & Run



Különböző csalások

Az alábbi cheateket vagy a főmenü, vagy a játék Options menüjében lehet bevitni az L1 + R1 nyomva tartása mellett.

Ütközéstől felrobbanó kocsik

2*Háromszög, 2*Négyzet

Sérthetetlen kocsik

Háromszög, X, Háromszög, X

Erős gyorsulás

3*Háromszög

Éjszakai mód

4*X

Nincs végsebesség

4*Négyzet

Ugratás L3-mal

3*Négyzet, Háromszög



sebességmérő

2*Háromszög, Kör, Négyzet

Rakéta kocsiból kocka kocsik

2*Kör, Háromszög, Négyzet

Az összes bónuszkocsi

X, Kör, X, Kör

Itchy and scratchy rajzfilm

Gyűjtsük össze az összes kártyát a játékban, majd menjünk Lisa szintjére, be a képregényboltba, és vegyünk egy jegyet a képregényes fickótól. A jegyet vigyuk el az Aztec színházba és élvezzük az előadást.

Indiana Jones and the Emperors Tomb

Sérthetetlenség

A „Press Start” képernyőnél tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és vigyük be: 2*Fel, Le, Fel, X, Négyzet, X, Kör, Fel, Le, Háromszög, Start.



Toca Race Driver

Általános kódok

Az options menü bónuszképernyőjén beírva az alábbi kódok valamelyikét megjelenik az adott család, amit azután ki/bekapcsolhatunk.

DAMAGE – Sérülés

SIM – Realisztikus körülmények

CREDITS – Stábilista

Bónusz kódok

Az érdekesebb cheateket a Codemasters egy emelt díjas telefonszámon hajlandó csak elárulni, de az alábbi táblázat segítségével nem kell a hívásra pénzt pazarolnunk. A családok kódjai a bónuszképernyő alján látható "bónuszszám" alapján mindig változóak, mely négyjegyű szám akkor generálódik véletlenszerűen, amikor a játék elsőként ment

a memóriakártyára. Ezt a számot osszuk ketté középen, majd keressük meg a számjegyekhez tartozó kódokat, s az első kódot mindig FORDÍTVÁ írjuk be a második MÖGÉ. Tehát például ha a bónuszszám 4045, akkor a kocsik kódja "AFFMCF". (Cars = Kocsik, Tracks = Pályák, Champs = Bajnokságok, AllPro = Pro Challenge-ek, EasyCar = Könnyű kezelés, NoDent = Nincs sérülés)

	Cars	Tracks	Champs	AllPro	EasyCar	NoDent
00	BAA	FAC	HSB	WOY	YUP	VFC
01	FAC	BAA	WOY	HSB	VFC	YUP
02	ZEU	ZNZ	YUP	VFC	HSB	WOY
03	ZNZ	ZEU	VFC	YUP	WOY	HSB
04	HSB	WOY	BAA	FAC	ZEU	ZNZ
05	WOY	HSB	FAC	BAA	ZNZ	ZEU
06	YUP	VFC	ZEU	ZNZ	BAA	FAC
07	VFC	YUP	ZNZ	ZEU	FAC	BAA
08	IFF	VKR	YOO	FYW	FMX	FGZ
09	VKR	IFF	FYW	YOO	FGZ	FMX
10	SLD	GLF	FMX	FGZ	YOO	FYW
11	GLF	SLD	FGZ	FMX	FYW	YOO
12	YOO	FYW	IFF	VKR	SLD	GLF
13	FYW	YOO	VKR	IFF	GLF	SLD
14	FMX	FGZ	SLD	GLF	IFF	VKR
15	FGZ	FMX	GLF	SLD	VKR	IFF
16	SHH	FZY	YHY	PLS	URV	JCX
17	FZY	SHH	PLS	YHY	JCX	URV
18	LWH	RWM	URV	JCX	YHY	PLS
19	RWM	LWH	JCX	URV	PLS	YHY
20	YHY	PLS	SHH	FZY	LWH	RWM
21	PLS	YHY	FZY	SHH	RWM	LWH
22	URV	JCX	LWH	RWM	SHH	FZY
23	JCX	URV	RWM	LWH	FZY	SHH
24	LJF	LEZ	RBB	NIQ	PYG	AER
25	LEZ	LJF	NIQ	RBB	AER	PYG
26	HXU	JDR	PYG	AER	RBB	NIQ
27	JDR	HXU	AER	PYG	NIQ	RBB
28	RBB	NIQ	LJF	LEZ	HXU	JDR
29	NIQ	RBB	LEZ	LJF	JDR	HXU
30	PYG	AER	HXU	JDR	LJF	LEZ
31	AER	PYG	JDR	HXU	LEZ	LJF
32	EFI	BQY	TYK	UNT	IEM	PVA
33	BQY	EFI	UNT	TYK	PVA	IEM
34	MCW	AHH	IEM	PVA	TYK	UNT
35	AHH	MCW	PVA	IEM	UNT	TYK
36	TYK	UNT	EFI	BQY	MCW	AHH
37	UNT	TYK	BQY	EFI	AHH	MCW
38	IEM	PVA	MCW	AHH	EFI	BQY
39	PVA	IEM	AHH	MCW	BQY	EFI
40	FCM	OKT	ZUP	AFF	HKA	UYR
41	OKT	FCM	AFF	ZUP	UYR	HKA
42	JOY	LTN	HKA	UYR	ZUP	AFF
43	LTN	JOY	UYR	HKA	AFF	ZUP
44	ZUP	AFF	FCM	OKT	JOY	LTN
45	AFF	ZUP	OKT	FCM	LTN	JOY
46	HKA	UYR	JOY	LTN	FCM	OKT
47	UYR	HKA	LTN	JOY	OKT	FCM
48	CDF	FAE	NSC	ARR	KSL	OLD
49	FAE	CDF	ARR	NSC	OLD	KSL

	Cars	Tracks	Champs	AllPro	EasyCar	NoDent
50	ZJE	DDZ	KSL	OLD	NSC	ARR
51	DDZ	ZJE	OLD	KSL	ARR	NSC
52	NSC	ARR	CDF	FAE	ZJE	DDZ
53	ARR	NSC	FAE	CDF	DDZ	ZJE
54	KSL	OLD	ZJE	DDZ	CDF	FAE
55	OLD	KSL	DDZ	ZJE	FAE	CDF
56	MKW	ZVI	MZD	RCV	ZFM	FBM
57	ZVI	MKW	RCV	MZD	FBM	ZFM
58	DUW	USR	ZFM	FBM	MZD	RCV
59	USR	DUW	FBM	ZFM	RCV	MZD
60	MZD	RCV	MKW	ZVI	DUW	USR
61	RCV	MZD	ZVI	MKW	USR	DUW
62	ZFM	FBM	DUW	USR	MKW	ZVI
63	FBM	ZFM	USR	DUW	ZVI	MKW
64	IFT	YPJ	DHM	LJQ	ODC	KUP
65	YPJ	IFT	LJQ	DHM	KUP	ODC
66	LSX	WLN	ODC	KUP	DHM	LJQ
67	WLN	LSX	KUP	ODC	LJQ	DHM
68	DHM	LJQ	IFT	YPJ	LSX	WLN
69	LJQ	DHM	YPJ	IFT	WLN	LSX
70	ODC	KUP	LSX	WLN	IFT	YPJ
71	KUP	ODC	WLN	LSX	YPJ	IFT
72	DDY	NPX	MJU	TLY	RFI	OSA
73	NPX	DDY	TLY	MJU	OSA	RFI
74	LWR	USK	RFI	OSA	MJU	TLY
75	USK	LWR	OSA	RFI	TLY	MJU
76	MJU	TLY	DDY	NPX	LWR	USK
77	TLY	MJU	NPX	DDY	USK	LWR
78	RFI	OSA	LWR	USK	DDY	NPX
79	OSA	RFI	USK	LWR	NPX	DDY
80	FNJ	IHH	MMM	LJL	LSD	QTR
81	IHH	FNJ	LJL	MMM	QTR	LSD
82	HZC	SAF	LSD	QTR	MMM	LJL
83	SAF	HZC	QTR	LSD	LJL	MMM
84	MMM	LJL	FNJ	IHH	HZC	SAF
85	LJL	MMM	IHH	FNJ	SAF	HZC
86	LSD	QTR	HZC	SAF	FNJ	IHH
87	QTR	LSD	SAF	HZC	IHH	FNJ
88	BDV	DJE	MVQ	TLH	LUB	CZI
89	DJE	BDV	TLH	MVQ	CZI	LUB
90	XCC	XQI	LUB	CZI	MVQ	TLH
91	XQI	XCC	CZI	LUB	TLH	MVQ
92	MVQ	TLH	BDV	DJE	XCC	XQI
93	TLH	MVQ	DJE	BDV	XQI	XCC
94	LUB	CZI	XCC	XQI	BDV	DJE
95	CZI	LUB	XQI	XCC	DJE	BDV
96	TMY	XKI	LQJ	EWV	OAP	VIB
97	XKI	TMY	EWV	LQJ	VIB	OAP
98	ZRO	FNZ	OAP	VIB	LQJ	EWV
99	FNZ	ZRO	VIB	OAP	E	

ACTION REPLAY 2-kódok

Aliens Vs Predator

Extinction
Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9316D2 BCD48362
Sérthetetlen mód
CEA8872A BCA99B84
Összes szint megnyitva
DEA194BE BBA89A82
Az összes aranymedál
DEA19446 BBA89A82
Valamennyi egység a térképen
CEA88716 BCA99B84
Valamennyi landolási zóna a térképen
CEA886D2 BCA99B84

Chaos Legion

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9DA1EA BCCAF07A
(A kódok aktiválásakor megnőhet a töltési idő.)
Örök életerő + Max élet
CE444E7A BCA99E6B
Örök lélekerő + Max lélek
CE42D42A BCA9A05F
Max élet
CE42D4F6 BCA99E6B
CE42D4F0 BCA99E6B
Max lélek
CE42D436 BCA9A05F
Max támadás
CE42D4F2 BCA9E913
Max védelem
CE42CBFE BCA99B87
Az összes légio megnyitva
FE42D425 BCA99B82
Mindegyik szinten 3-as Force
DE42D4CE DECBDA5
Mindegyik szinten 3-as Assist
DE42D4C2 DECBDA5
Mindegyik szinten 3-as Enchant
DE42D4C6 DECBDA5
Mindegyik szinten 3-as Attack
DE42D43E 332012FA
Mindegyik szinten 3-as Defense
DE42D43A 332012FA
Max EXP - GUILT
DE42D4D6 F7436482
Max EXP - HATRED
DE42D4D2 F7436482
Max EXP - MALICE
DE42D4DE F7436482
Max EXP - ARROGANCE
DE42D4E6 F7436482
Max EXP - FLAWED
DE42D4E2 F7436482
Max EXP - BLASPHEMY
DE42D4EE F7436482
Max EXP - THANATOS
DE42D4EA F7436482

Charlie's Angels

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE83A7FA BCC4F28A
Örök életerő
DE88822E BCA99B83
Örökélet
CE9E7746 BCA99BE6
CE9E7742 BCA99BE6
Örök "angyalbűbáj" idő
CE9E77B0 BCA99B83
Az összes mozi megnyitása
DE875AD2 E0B09B02
Az összes játékvideó megnyitása
DE875EBE E0BC9B02
Az összes fotó megnyitása
DE875062 E0BD9B02

Colin McRae Rally 04

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9585EA BCD2147A
Expert mód megnyitva
CEA7AA4E BCA99B84
Autóalkatrész kódok:
Az alábbi kódok aktiválásához be kell töltenünk egy bajnokságot.
Téli gumik
CEAB8F6A BCA99B84
Terepgumik
CEAB8F76 BCA99B84
Kerámia fékek
CEAB8F72 BCA99B84
Új lengéscsillapítók
CEAB8F7E BCA99B84
Új sebváltó
CEAB8F7A BCA99B84
Esőgumik
CEAB8F06 BCA99B84
Új motor
CEAB8F02 BCA99B84
Autókat megnyitó kódok:
MGC Sebring Special
DEA7AB2A BCA99B84
Lancia Delta Integrale
DEA7ABB2 BCA99B84
Citroen 2CV Sahara
DEA7ABAE BCA99B84
Ford Escort RS1600
DEA7ABAA BCA99B84
Ford Transit Rally Van
DEA7ABBE BCA99B84
Mitsubishi Pajero
DEA7ABBA BCA99B84
Subaru Impreza 22B Sti
DEA7AB46 BCA99B84
Audi Sport Quattro Rallye
Ver
DEA7AB96 BCA99B84
Lancia 037
DEA7AB9E BCA99B84
Peugeot 205 T16 Evo2
DEA7AB9A BCA99B84
Ford RS 200
DEA7ABA6 BCA99B84
Volkswagen Rallye Golf
DEA7AB82 BCA99B84
Peugeot 206 Rally Car
DEA7AB4F BCA99B84
Rally-szakaszokat megnyitó kódok:
Spain S2
DEA7AB4E BCA99B84
Spain S3
DEA7AB4A BCA99B84
Spain S4
DEA7AB56 BCA99B84
Spain S5
DEA7AB52 BCA99B84
Spain S6
DEA7AB5E BCA99B84
UK S2
DEA7AB62 BCA99B84
UK S3
DEA7AB6E BCA99B84
UK S4
DEA7AB7A BCA99B84
UK S5
DEA7AB76 BCA99B84
UK S6
DEA7AB72 BCA99B84
UK S7
DEA7AB7E BCA99B84
Greece S2
DEA7AB06 BCA99B84
Greece S3
DEA7AB02 BCA99B84
Greece S4
DEA7AB0E BCA99B84
Greece S5
DEA7AB0A BCA99B84
Greece S6
DEA7AB16 BCA99B84
Japan S2
DEA7AB3E BCA99B84
Japan S3
DEA7AB3A BCA99B84

Japan S4

DEA7ABC6 BCA99B84
Japan S5
DEA7ABC2 BCA99B84
Japan S6
DEA7ABCE BCA99B84
Sweden S2
DEA7ABD2 BCA99B84
Sweden S3
DEA7ABDE BCA99B84
Sweden S4
DEA7ABDA BCA99B84
Sweden S5
DEA7ABE6 BCA99B84
Sweden S6
DEA7ABE2 BCA99B84
Sweden SS
DEA7ABEE BCA99B84
Australia S2
DEA7ABF6 BCA99B84
Australia S3
DEA7ABF2 BCA99B84
Australia S4
DEA7AAFE BCA99B84
Australia S5
DEA7AAFA BCA99B84
Australia S6
DEA7AA86 BCA99B84
Australia SS
DEA7AA82 BCA99B84
Finland S2
DEA7AA8A BCA99B84
Finland S3
DEA7AA96 BCA99B84
Finland S4
DEA7AA92 BCA99B84
Finland S5
DEA7AA9E BCA99B84
Finland S6
DEA7AA9A BCA99B84
Mozikát megnyitó kódok:
Spain
DEA7AAA2 BCA99B84
UK
DEA7AAA6 BCA99B84
Greece
DEA7AAAA BCA99B84
USA
DEA7AAB6 BCA99B84
Japan
DEA7AAB2 BCA99B84
Sweden
DEA7AABE BCA99B84
Australia
DEA7AABA BCA99B84
Finland
DEA7AA46 BCA99B84
Group B
DEA7AA42 BCA99B84
Expert
CEA7AA4E BCA99B84
End Of Game
CEA7AA48 BCA99B84

Conflict:

Desert Storm II

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D8D7A BCBA0DC6
Örök életerő
DE88844A F8AADE99
DE888452 682A9BE3
Az AI kikapcsolása
DEA1C922 BCA99B84
Örök/Max munició
DE83BA4E E0AB9E6A
Örök löszér a fő fegyverhez
DE83FCB6 BCA99B83
Örökelsősegélycsomagok
DE83AB52 BCA99B83
Örök gránát
DE84F98E BCA99B83

Defender

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9B4C4A BCC4DDA
Kifogyhatatlan érme
CE488346 BCA99A82

Örökélet

FE4883BA BCA99BE6
Örök életerő
DE8C65A6 A2EB9D8B
DE8C659A 82EB9D8F
Örök löszér
DE80E66A BCA99B83
DE80E65A BCA99B83

Die Hard Vendetta

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE91E57A BCA99C80
Sérthetlenség
DE55B8A2 BCA99B84
Örök löszér
DE55B806 BCA99B84
Az összes szint megnyitva
DE55B87A BCA99B84
Robbanó öklök/fegyverek
DE55B86E BCA99B84
Max hős kijelző
DE55B87E BCA99B84

Freedom Fighters

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEB816F2 BCEF8382
Örök életerő
DE4AF3F6 FB299B83
Örök löszér
DEAFEE0A E0AC9B84
Láthatatlanság
DE4B1B36 FB299B83
Út a Paradicsomba
DEA78782 BCA99B83
L1 + L2 + Fel = Cuccok + puska
0EB2B8F8 BCA99572
DE85F04A BCA99B83
0EB2B8F8 BCA99A82
DE85F04A CCE99B99
L1 + L2 + Le = Cuccok + mesterlövész-puska
0EB2B8F8 BCA99542
DE85F0C2 BCA99B83
0EB2B8F8 BCA99A82
DE85F0C2 CCE99B99
L1 + L2 + Bal = Cuccok + kézifegyver
0EB2B8F8 BCA99502
DE85F7BA BCA99B83
0EB2B8F8 BCA99A82
DE85F7BA CCE99B99
L1 + L2 + Jobb = Cuccok + rakéta
0EB2B8F8 BCA99562
DE85F732 BCA99B83
0EB2B8F8 BCA99A82
DE85F732 CCE99B99
L1 + L2 + Fel = Cuccok + shotgun
0EB2B8F8 BCA99572
DE85F6AA BCA99B83
0EB2B8F8 BCA99A82
DE85F6AA CCE99B99

Futurama

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE94D802 BCA99C80
Örökélet
DEBB1D9A BCA99B8C
Az összes extra megnyitva
CEBB222E BCA99B84

Indycar Series

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9ED5D2 BCA99C80
Az összes mesterosztály arany
DEA7C3DE BCA99A82
Örült égbolt
DE848456 BF899B8B
DE848452 BCA99B83
Az ellenfelek nem kormányoznak
DE8EF38E BF899B8B
DE8EF38A BCA99B83



Az alábbi kódok beviteléhez egy Action Replay 2 kártya szükséges. (Szakboltokban rendszerint beszerezhető.) A kódok csakis a játékok európai (PAL) verziójával működnek. (Azon belül is általában az angol változattal, de ha a más nyelvű verziókhoz is közlünk kódot, azt majd nem felejtjük el külön feltüntetni.) A Master kódot mindenképpen be kell írni, ugyanis az összes többi család csakis azután aktiválódhat.

Mace Griffin:

Bounty Hunter

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EF446 BCA99C80
Istenmód
FE8BC112 BCA99B84
Látható szobanév (Debug)
FE8BC11E BCA99B84

Rygar

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9E0CBA BCA99C80
Örök életerő
DEB33FBE BCA9C181
DEB33FBA BCA9C181
Örök Icol (varázspont)
DEB33F46 BCA9C181
DEB33F42 BCA9C181
Max pontszám
DEB33F66 BCA9C292
Max támadás
DEB33F4A BCA99E6A
Max védelem
DEB33F56 BCA99E6A
Az összes diskarmour fegyver
DEB33F6E BCBD9D84
DEB33F2A BCBD9D84
DEB33FF6 BCBD9D84
DEB33EB2 BCBD9D84
Max hely a Hades Diskarmouron
DEB33F72 BCA99B87
Max hely a Heavenly Diskarmouron
DEB33F3E BCA99B87
Max hely a Sea Diskarmouron
DEB33FEA BCA99B87
Valamennyi Mystic Stone aktív
DEB87632 BBA89A82

Socom: US Navy Seals

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8840EA BCBDF517A
Sosincs kudarc
DE83750E E0AB9B84

Starsky And Hutch

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D9A9A BCBAF7AA
Remek nézettség
DE86F82E F8AAE89F
DE86F836 6AAE9B83
Egy lövőtől halál
DE8B473A 00299B83
DE8B47C6 6AA99C97
Örök löszér
DE82DFD2 E0EB9B83
Az összes cucc aktív
(Csak az 1-es Slotban működnek.)
DE4DAA2E BBA89A82
DE4DAA2A BBA89A82
DE4DAA36 BBA89A82
DE4DAA32 BBA89A82
DE4DAA3E BBA89A82
Az összes szint/bónuszkoeci nyitva
(Csak az 1-es Slotban működnek.)
DE4DAA5A BCBAFA189
DE4DAA66 09C59B86
DE4DAA62 09C59B86
DE4DAA6E 09C59B86
DE4DAA6A 09C59B86
DE4DAA76 09C59B86
DE4DAA72 09C59B86
DE4DAA7E 09C59B86
DE4DAA06 09C59B86
DE4DAA02 09C59B86
DE4DAA0E 09C59B86
DE4DAA0A 09C59B86
DE4DAA16 09C59B86
DE4DAA12 09C59B86
DE4DAA1E 09C59B86
DE4DAA26 09C59B86
DE4DAA22 09C59B86

The Italian Job

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9764C2 BCD03552
Rengeteg pontszám/Jó minősítés
DE6B325A C19E7B82
DE6B3266 C19E7B82
DE6B3262 C19E7B82

NE VEDD, VIDD!

Beküldési határidő: 2004. december 10.

Lord of the Rings - játék

Az Electronic Arts jóvoltából 3 db **LOTR: Return of the King** PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

Hogy hívják Frodo kardját, amelyet Bilbótól kapott?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon juttasd el a választ szerkesztőségünk levelezési címére (PS Guru, Budapest, 1325 Pf. 315.). A levelezőlapra írd rá: „Gyűrűk Ura-játék”.



Jak II: Renegade - játék

A Game City jóvoltából 1 db **Jak II: Renegade** PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

Mennyibe kerül náluk az ezüst PS2?

Ha meg akarod nyerni a játékot, nyílt levelezőlapon juttasd el a választ szerkesztőségünk levelezési címére (PS Guru, Budapest, 1325 Pf. 315.). A levelezőlapra írd rá: „Jak II-játék”.



Pro Evolution Soccer - játék

A Konami hivatalos magyarországi disztribútora jóvoltából 3 db **Pro Evolution Soccer 3** PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

Hogy hívják a Konami hivatalos magyarországi disztribútorát?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon juttasd el a választ szerkesztőségünk levelezési címére (PS Guru, Budapest, 1325 Pf. 315.). A levelezőlapra írd rá: „PES 3-játék”.



Dog's Life - játék

A Sony Hungária jóvoltából 12 db **Dog's Life** PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

Honnan származik a dobermann kutyafajta neve? (Értsd: miről/kiről!)

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon juttasd el a választ szerkesztőségünk levelezési címére (PS Guru, Budapest, 1325 Pf. 315.). A levelezőlapra írd rá: „Dog's Life-játék”.



Moto GP 3 - játék

A Sony Hungária jóvoltából 16 db **Moto GP 3** PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

Kinek a beceneve az „Il Dottore”?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon juttasd el a választ szerkesztőségünk levelezési címére (PS Guru, Budapest, 1325 Pf. 315.). A levelezőlapra írd rá: „Moto GP-játék”.



Chaos Legion - játék

Saját tarhálásunk (hehe) jóvoltából 1 db **Chaos Legion** PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

Hogy hívták az újságot, ahol gyanús szerkesztőink korábban riogatták az igényesebb olvasókat?

Ha meg akarod nyerni a játékot (és addig egyik gyanús szerkesztő sem nyúlja le), nyílt levelezőlapon juttasd el a választ szerkesztőségünk levelezési címére (PS Guru, Budapest, 1325 Pf. 315.). A levelezőlapra írd rá: „Chaos Legion-játék”.



PS GURU

Impresszum

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László

Szerkesztők: Kozma Zoltán, Vári Zoltán,

Theodore Reiker

Grafikai tervezés:

Kiss László és Soltész Tamás

tördelés:

Soltész Tamás

DVD munkatárs: Cziráki Gergely

Készítette a Wassenaar Kft. szerkesztőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

Szerkesztőség címe:

1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.

Levelezési cím:

PS GURU 1325 Budapest, Pf. 315

Kiadó:

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.

A kiadásért felel:

Carsten Gerlach ügyvezető igazgató

Tel.: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499

Asszisztens: Rátky Marianne

Tel.: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:

Vogel Burda Communications Kft. 1088

Budapest, Rákóczi út 1-3.

Tóth Zsuzsanna Tel.: (06-1)-888-3469

E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Terjesztés:

Terjesztja a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

A LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül, RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER, üzemanyagtöltő állomásokon.

Terjesztés gondozása:

HÍRVILÁG PRESS Kft.

Tel./Fax: 411-0491, E-mail:

hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

A PS GURU e havi száma 10 000 példányban készül.

Hotline és terjesztéssel kapcsolatos információ:

Fazekas Anita, Tel.: (06-1)-888-3421

Rehó Rita, Tel.: (06-1)-888-3423

terjesztés@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

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

ISSN 1785-2781

VISZLÁT A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN!

PlayStation 2 04 colin mcrae rally Colin McRae Rally 04 10490,-	PlayStation 2 KONAMI PRO EVOLUTION Soccer 3 Pro Evolution Soccer 3 10490,-	PlayStation 2 Dead to Rights Dead to Rights 10490,-	PlayStation 2 Tomb Raider Angel of Darkness Tomb Raider Angel of Darkness 11990,-	PlayStation 2 FORMULA ONE 2003 Formula One 2003 10490,-
--	--	---	--	---

PlayStation 2 EA SPORTS F1 Career Challenge F1 Career Challenge 9990,-	PlayStation 2 Gran Turismo 4 Hivj!!! Gran Turismo 4 10490,-	PlayStation 2 FIFA FOOTBALL 2004 FIFA 2004 13990,-	PlayStation 2 NBA SPORTS NBA LIVE 2004 NBA 2004 13990,-	PlayStation 2 Grand Theft Auto Vice City GTA Vice City 11990,-
---	--	--	--	---

PlayStation 2 SPLINTER CELL Splinter Cell 9990,-	PlayStation 2 Tekken 4 Tekken 4 9990,-	PlayStation 2 PRIMAL Primal 9990,-	PlayStation 2 SSX 3 SSX 3 13990,-	PlayStation 2 JAK II Jak II 12990,-
--	--	--	---	---

PlayStation 2 Mace Griffin Bounty Hunter Mace Griffin Bounty Hunter 13990,-	PlayStation 2 Wallace & Gromit The Curse of the Were-Rabbit Wallace & Gromit 10990,-	PlayStation 2 Conflict Desert Storm 2 Conflict Desert Storm 2 13990,-	PlayStation 2 Worms 3D Worms 3D 10990,-
--	---	--	--

Playstation 2 játékok

Silver PS2
2 kontrollér
63990,-

Godzilla Godzilla 4990,-	Crash Wrath of Cortex Crash of Cortex 4990,-	X-Men Next Dimension X-Men Next Dimension 4990,-
---------------------------------------	--	--

Game Cube játékok

Scorpion King Scorpion King 4990,-	Lost Kingdoms Lost Kingdoms 4990,-	Wreckless Wreckless 4990,-	Kelly Slater's Pro Surfer Kelly Slater's Pro Surfer 4990,-	Spyro Spyro 4990,-	Mat Hoffman's Pro BMX 2 Mat Hoffman's Pro BMX 2 4990,-	Minority Report Minority Report 4990,-	X-Men Next Dimension X-Men Next Dimension 4990,-
---	---	---	---	---------------------------------	---	---	--

Xbox játékok

MX 2002 MX 2002 4990,-	Bruce Lee Quest of the Dragon Bruce Lee 4990,-	Wreckless Wreckless 4990,-	Amped Amped 4990,-	Sega GT 2002 Sega GT 2002 4990,-	The Thing The Thing 4990,-	Dark Angel Dark Angel 4990,-	Spider-man Spider-man 4990,-
-------------------------------------	--	---	---------------------------------	---	---	---	---

PSOne/PS2 NTSC kábel	1490
PSOne gamepad	1490
PSOne DualShock gamepad	3490
PSOne memória kártya	1490
PS2 8M memo eredeti SONY	6990
PS2 DualShock gamepad	3990
Dreamcast rezgő	490
Dreamcast játékok egységesen	1990
X-Box játékok egységesen	4990
GameCube játékok egységesen	4990

Expressz szervíz!
Csomagküldő szolgálat!
Vizonteladókat kiszolgálunk!
Új üzletet nyitó vizonteladóink részére
árkedvezmény, szakmai tanácsadás!

Akló>>> Playstation2 +1 játék: hívj!!! <<<Akló

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.
Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16
E-mail: gameattila@chello.hu



*Határok. Csontok. Rekordok. Szívritmus. Deszkák.
Csend. Tudat. Szél. Törvények. Mind megtörve.*

*Lavinák. Fák. Versenytársak. Gleccserek. Rémálmok.
Hóviharok. A Hegy. Mind Mögötted.*

Ugorj be ide:
SSX3.CO.UK



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE