100 percnyi videó a DVD-n! GHOSTHUNTER KYA BEYOND GOOD AND EVIL FINAL FANTASY X-2 MAX PAYNE 2 HAUNTED

PS GURU

A PLAYSTATION2®-JÁTÉKOSOK FÜGGETLEN MAGAZINJA

2004/1. szám február 1.696 Ft



PRINCE OF PERSIA

Talán az első platformjáték, amelynek a legendás elődhöz méltó utódja született



MAX PAYNE2

Játszd újra, Max! Humphrey bogár is mindig azt csinálta...



TRUE CRIME

Déja vu: a GETAWAY Londonból átköltözött Los Angelesbe





(Plat)Formabontó formák!

A KYA és a BEYOND GOOD AND EVIL páros megmutatja, hogy nem csak a Sonynál készülhet első osztályú platformjáték



FINAL FANTASY X-2

Charlie angyalai a dalnokok ligájában. A Final Fantasy világában kitört a nőuralom, de a minőség a régi!



A PC GURU -hoz minden hónapban egy teljes játék tartozik!
CD és DVD - melléklettel!

20-25% megtakarítás!

PC GURU előfizetési ajánlatok:

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!
PC GURU 4 szám 5 030Ft

PC GURU fél évre 8 616Ft **

PC GURU egy évre 16 164Ft ***

Előfizetéssel kapcsolatban hívja a **06 1 888 3421, 22, 23**-as telefonszámot.

* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
** az ár 20% kedvezményt tartalmaz!
*** az ár 25% kedvezményt tartalmaz!



teljes játék a CD-n: SO... of A

PC GUR

szórakoztató informatikai magazin 2004.

1 CD + 1 DVD!
magyar nyelvű teljes játék a CD-n!

ismertető:
DEUS EX 2
MINDEN IDŐK LEGJOBB RPG-JÉ FOLYTATÓDIK
SPELLFORCE
VAN ÉLET A WARCRAFT UTÁN!
ARMED & DANGEROUS
2003 LEGJOBB JÁTÉKA A LUCAS ARTS-TÓL 42.oldal
hardver:
3D GYORSÍTÓ TESZT 100.oldal
végigjátszás:
DEUS EX INVISIBLE WAR 66.oldal


STAR WARS BF
bemutató 18.oldal

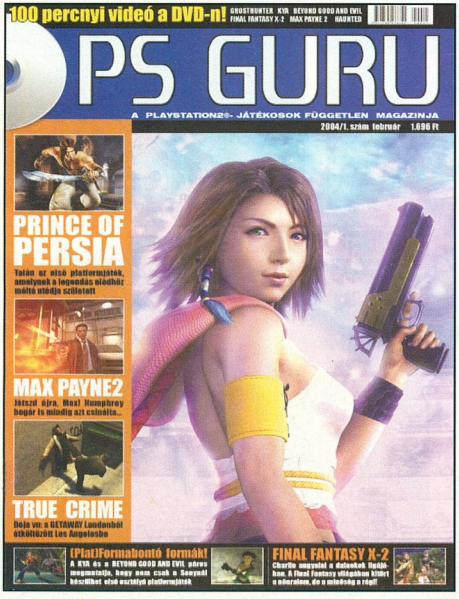

22.oldal
COLIN McRAE RALLY
bemutató


28.oldal
BLACK & WHITE

előfizethető a www.pcguru.hu illetve a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS





Power on!

Na, megint itt vagyunk egy új PS Guruval, még ha egy kicsit hosszabb szünet után is, mint ahogy általában a havilapok szokták meglátogatni olvasóikat. Ennek oka igen egyszerű. Tavaly november végén megjelent első számunkat kiadónk egyfajta "tesztmenetnek" szánta, amellyel felmérheti, hogy hogyan reagál a t. konzolos publikum egy olyan konzolos magazinra, ami csak egyetlen platformra koncentrál (még ha a legnépszerűbbre is). A tesztmenet eléggé meglepő eredményt hozott (különösen nekünk) — hogy az kellemes, illetve kellemetlen meglepetés volt-e, arra a legjobb válasz az, hogy már megint telefirkálhattunk pár tonna papírt a PlayStation világából szóló jelentéseinkkel. Köszönhetően annak, hogy milyen derekasan vásároltátok szerény kis papírhalmazunkat, mostantól havi rendszerességgel fogunk találkozni. (Ez úton is kösz mindenkinek, utáltunk volna visszamenni bakternak...) Apropó: a címlapon vigyorgó dátumban levő "február" kitétel ne tévesszen meg senkit — ez akkor is idei első számunk, ami a 2003. decemberi után következik, csak ugyebár hülyeség lett volna egy jórészt februárban megvehető újságot januári datálással megjelentetni. (Éles szemű olvasóink a hátsó fertályban hamarost felfigyelhetnek a PS Guru előfizetési szelvénykéjére, — fenti időanomáliáknak megfelelően az éves előfizetés így persze tíz számra redukálódik.)

Miközben ezt a számot szögeltük, rájöttünk, hogy mégiscsak kellett volna még egyet-kettőt csinálni decemberben is, mert ugyebár megjött a Jézuska. Az ilyen kis eljövetelekkor pedig a kiadók hagyományosan megvadulnak, és annyi játékot jelentetnek meg, hogy nemhogy egy ilyen kis magazin, de még egy telefonkönyv szerkesztőire is rávetülne a helyhiány gonosz árnyéka. Öröm az örömben, hogy így abban a luxusban lehetett részünk, hogy csak a jó játékokkal tüntyögtünk. Öröm viszont ebből a nagyobb ürömből származó örömben ("öröm-üröm matrjoska"?), hogy csak egy részüknek jutott hely.

Mielőtt még belecsapnánk a lecsóba, szeretnénk felhívni a figyelmet egy új rovatkánkra a Ficsör-részben: úgy gondoltuk, hogy érdekes lenne minden hónapban futólag körbenézni egyéb konzolok háza táján is. Abból indultunk ki, hogy a PS2-tulajdonosok érdeklődő, gáláns úriemberek/hölgyek, akik nemhogy nem nézik le a jóval szegényesebb játékkínálattal rendelkező egyéb platformokat, de érdeklődnek igényesebb ex-kluzív játékaik iránt, mert vallják, hogy a videójáték-kultúra egyetemes fogalom, és nem multicégek üzleti érdekeinek játszótere. Esetleg még kedvük is szottyanhat egy kiegészítő konzol vásárlására a PS2 mellé (a Gameboy Advance például melegen ajánlott mindenkinek, akinek nem szokása a fürdőszobába is magával vinni).

Még egy szolgálati közlemény:

Következő számunk február 26-án jelenik meg!



DVD tartalom

HÍREK

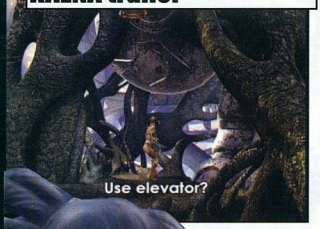
TRAILER
Kaena
Rise to Honor
Dog's Life
Alias

TESZT
Final Fantasy X-2
Prince of Persia
Ghosthunter
True Crime - Streets of L.A.
World Rally Championship 3
Gladius
Kya - Dark Lineage
Vegyesvágott
(Manhunt, Max Payne 2,
Beyond Good and Evil,
LoK: Defiance, Killswitch)

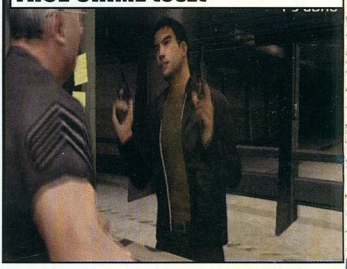
EXTRA
Haunted
Kaena filmtrailer
PlayStation reklámspotok
Sony reklámspotok



KAENA trailer



TRUE CRIME teszt



WRC 3 teszt

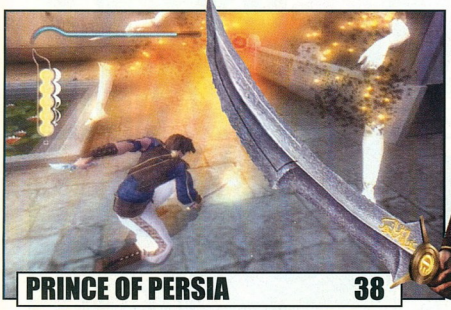




FINAL FANTASY X-2 teszt



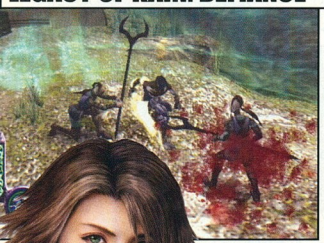
Tartalom 2004/1



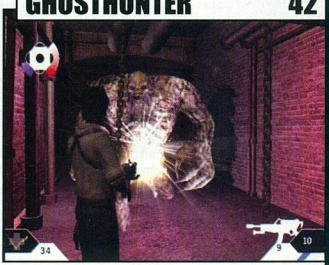


PRINCE OF PERSIA 38

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE 55

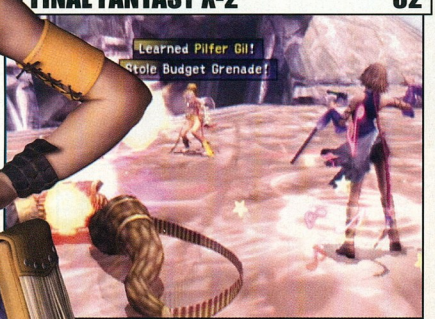


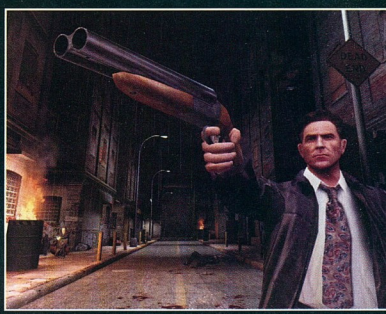
GHOSTHUNTER 42





FINAL FANTASY X-2 32





HÍREK/ELŐZETES

Hírek, megjelenések 6
Kaena: The Prophecy 16
Rise to Honor 18
James Bond: All or Nothing 20
Onimusha 3 22
Alias 24

FICSÖR

Nokia N-Gage 26
A PS2-n túl 28

TESZT

Final Fantasy X-2 32
Prince of Persia: Sand of Time 38
Ghosthunter 42
Beyond Good&Evil 46
Max Payne 2 50
Legacy of Kain: Defiance 55
Gladius 58
Kya: Dark Lineage 63
World Rally Championship 3 66
Manhunt 68
Worms 3D 71
The Sims: Bustin' Out 74
Broken Sword: Sleeping Dragon 80
True Crime: Streets of L.A. 82
NBA Live! 2004 84
Kill.switch 86

Cheatek 88
Action Replay2-kódok 92



PLAYSTATION 2 HÍREK

APRÓSÁGOK

A SCEE London Studiója érdekes fejlesztésbe fogott: a **Sing!** munkacímre hallgató programban egy USB mikrofon hathatós közreműködésével belecsaphatunk énekesi karrierünk egyengetésébe. Az Európában tavasszal megjelenő szomszéd- és családdúző játék három különböző zenei stílusra fókuszáló verzióban kerül piacra, és többjátékos módokat is tartalmazni fog. A Namtai cég (az EyeToy gyártója) máris bejelentette, hogy nagy erőbedobással készíti hozzá a mikrofonokat és konvertereket.

Az USA-ban már megjelent, első háromdimenziós **Castlevania**, a **Lament of Innocence** Európában február 13-án, egy pénteki napon kerül piacra. A Konami of Europe nyilván szándékosan választotta ki a baljós dátumot, és bíznak a sikerben – mi is kívánunk nekik egy nagy kalappal.



A **Square Enix** elindított egy internetes rádióműsort az America's Online Radio@ Networkön. Az állomás mintegy 200 különböző Final Fantasy-melódiát játszik, a zenéket a hetedik epizódtól kezdődően egészen a FFXI-ig válogatták össze.

A **Kumauta** japánul éneklő medvét jelent – az azonos címet viselő programban pedig pontosan az a cél, hogy egy nagy mackót a slágerlista csúcsaira vezéreljünk. Az emberi nyelvet megtanuló állat egy tradicionális japán énekstílusban, az *enka*ban (szomorkás hangvételű, nemegyszer szerelmi bánatot kifejező dal) próbál egy pár chartbustert összehozni. A játék november vége óta hódít a szigetországban és nagyon meglepődnénk, ha a világ más tájain feltűnne – mindenestre ha kis hazánkba megérkezne, rögvest javallanánk a Dörmögő Dömötörre való magyarítását.

FINAL FANTASY XII

Kiadó/fejlesztő: Square Enix
Megjelenés: 2004. III. negyedév (Japán)

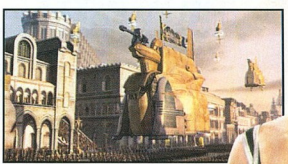






Ha valamelyik játékhoz nem kell különösebb felkonferálás, akkor az egy új Final Fantasy. Az új játék leendő főhősei közül eddig négyről tudunk: az Ashe nevű lányt egy francia hölgyről mintázták (a kezdetektől arra törekedtek, hogy ne „ázsiai" fizimiskája legyen, bár a későbbi aztán mégis kicsit „japánosították"), a Vaan nevű srác már inkább távol-keleti vonásokkal bír. (Legalábbis Akihiko Yoshida karakterdesigner és Hideo Minaba művészeti rendező szerint – szerintünk inkább két csinos szőke, europid lánnyal állunk szemben, csak az egyiknek nincsenek mellei...) A harmadik szereplő szintén ember, Balflear névre hallgat (foglalkozását tekintve légikalóz), a negyedik viszont egy viera fajból származó Fran nevű egyed, aki (ami?) úgy néz ki, mint egy jól megtermett nyúl (ráadásul ő viszi a puskát...). Vaan és Ashe otthona a Dalmaska nevű királyság, amely az Ivalice nevű világ forró égövében terül el (a FF Tactics Advance-ból ismerős lehet, bár most állítólag teljesen új helyszíneit járhatjuk be), és ádáz harcot vív az Arcadia birodalommal (ez lesz látható az intróban is). Ezek a harcok egyrészt a földön, másrészt az égen zajlanak, ahol óriási, repülő hajók kergetik egymást. Utóbbiak méretéről csak annyit, hogy egy 300 méteresnél is nagyobb monstrum amolyan középkategóriás járgánynak számít. Vaan arról álmodik, hogy légikalóz lesz, Ashe pedig Damaska hercegnője lévén ellenállást szervez Arcadia ellen. Találkozhatunk bizonyos „judge"-okkal, akik Ivalice világában az erő és a hatalom birtokosai (a Final Fantasy Tactics Advance-ban a harcok felügyelői voltak, itt ellenfelek lesznek), és szó esik egy „csillaggyümölcsről" is (ezt tartja egy kiadott képen Vaan a szájához). Chocobókon persze itt is lehet majd chocobolni, és belefutunk Cidbe is. A kamera – az FF XI-hez hasonlóan – 360°-ban forgatható és first-person perspektívából is lehet majd nézelődni. Még egy fontos dolog: a játékban egyelőre nem várhatók online-lehetőségek.



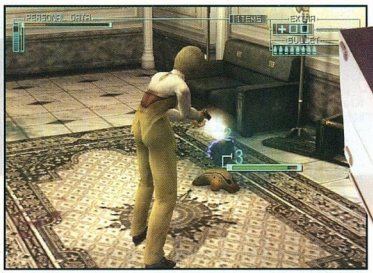










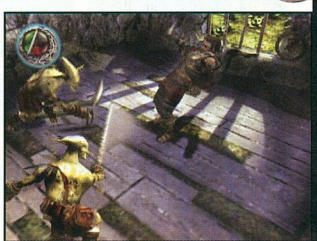




THE BARD'S TALE

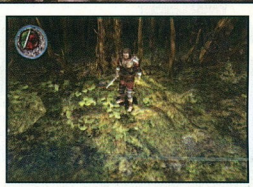
Kiadó: VU Games/Acclaim **Fejlesztő:** inXile Entertainment **Megjelenés:** 2004.12.30. (PAL)

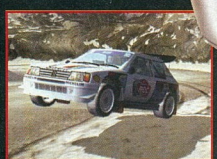
A Bard's Tale (1985 – C64 és Apple II rendszereken futott) az első first-person nézőpontot használó RPG-ként híresült el, megért két folytatást (sőt, ugyanennyi NES-átiratot is), majd szép csendben eltűnt a múlt ködében. Hosszú évek „bárdolatlansága" után viszont beáll a manapság oly' divatos remake-ek sorába – igaz, nem a régi részek közvetlen folytatásaként. Mind külsőleg, mind pedig belsőleg alaposan megváltozik: a bárd – ellentétben Baby Évivel – továbbra sem testi adottságaival, hanem varázserejű dallamaival és énekeivel hódít, de a játék már külső kameranézetet használ, a harc-tápolás-vásárlás mókuskerék helyett pedig sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnek a (jórészt humoros) dialógusokra és a történetre. Utóbbi az ígéretek szerint egyáltalán nem lesz lineáris, olyannyira, hogy ha mindent látni szeretnénk, nem árt többször is nekiugrani a játéknak. Pontos specifikációkat egyelőre nem tettek közzé, még a hivatalos honlapon sem (utóbbi helyen infok helyett inkább kissé poénosra vették a figurát: „Több pixelt használ, mint valaha!"; „Tízezres fordulatszámon pörgeti a DVD-t!"). A játékot NTSC területeken a Vivendi Universal Games, Európában pedig az Acclaim fogja forgalmazni.











Az angliai illetőségű **Climax** fejlesztőcsoport elkészült következő generációs middleware-ével, a **Blimey 2**-vel. A cég szóvivője szerint az új felülettel már készen állnak a PS3, az Xbox 2 és a PSP platformok bevételére is. Az előd, a Blimey többek közt az ATV Quad Power Racing 2 és a Rally Fusion (képünkön) alatt dobogott.



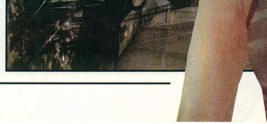
Aki Amerikában megvásárolta az új **PS2 Combo Pack**et (a csomag tartalma: a konzol egy kontrollerrel, network adaptor és az ATV Offroad Fury 2 neten is játszható versenyjáték) 199 dolcsiért, részt vehetett a SCEA *PlayStation's Million Reasons to Play* játékában. A pakk szériaszámát a megfelelő weboldalon január 16-ig regisztráltak közül a szerencsés nyertes egy egymillió dolláros (!) csekket vehet át márciusban. Szemetek! Itthon ráadásul a lottó ötöst is kivitték – gürcölhetünk tovább…

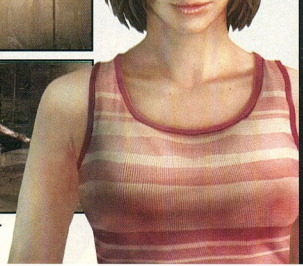
SILENT HILL 4: THE ROOM

Kiadó/fejlesztő: Konami **Megjelenés:** 2004. III. negyedév (NTSC)

Konamiék azokra is gondolnak, akik jobban szeretik, ha a lábaik a félelemtől remegnek – fejlesztés alatt áll ugyanis a Silent Hill negyedik része. Főhősünk Henry Townsend, aki bennreked saját lakásában – mígnem fürdőszobájában fel nem fedez egy titokzatos portált, amin keresztülhaladva még titokzatosabb helyekre juthat. Szegény Henry rosszabbul jár, mintha a WC-lefolyón át kísérelte volna meg a távozást – ugyanis félelmetes, groteszk szörnyektől hemzsegő helyszínre jut. Amennyiben kitakarította a környéket és megoldotta a reá váró fejtörőket, mehet vissza a budoárba, ahol időközben újabb portál nyílt. Henry lakásában first-person nézetből, a portálok túlfelén pedig a szokásos külső kameranézetből követhetjük hősünket. Az előző részekhez viszonyítva akciódúsabbnak ígérik az egész játékot (erre jó példa, hogy fegyvereink és tárgyaink kiválasztása immáron valós időben történik), és Akira Yamaoka producer szerint a játékmenet egyes elemei sokkal inkább a legelső részre hajaznak, mintsem az azt követő két folytatásra.







A patinás csengésű angol **System 3** (International Karate-, Last Ninja-sorozat, valaki?) a tervek szerint az idei év folyamán átavanzsál teljes árú játékokat piacra dobó kiadóvá. Az utóbbi időben ugyanis Play It! fedőnév alatt egy-két éves japán és amerikai licenceket forgalmazgattak, budget áron (például Seek and Destroy, Play It! Pinball, WWF Smackdown: Just Bring It!).



A **Syphon Filter: Omega Strain** megjelenése februárról átcsúszik áprilisra – a fiúk ugyanis kicsit még szögelnek a játékon. Ők úgy fogalmaztak: *„finomítunk és kiegyensúlyozottabbá tesszük”*. Jó szöveg...



December elején az anyagi gondokkal küzdő Interplay bezárta a **Black Isle Studios**t. A hír nem hivatalos, de Damien Foletto, a BIS egyik tagja azt írta az Interplay fórumára, hogy ez volt az utolsó napja a cégnél – mint ahogyan az egész csapatnak is. Az általuk fejlesztett **Baldur's Gate: Dark Alliance II** ettől függetlenül megjelent, csak a karácsonyi szezon helyett januárban (USA-NTSC verzióról van szó). Ebbe a számba már nem fért bele, de legközelebb mi is sort kerítünk rá.

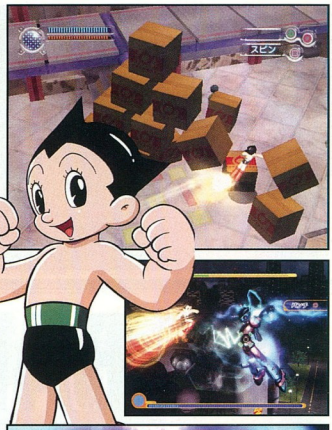


Amennyiben izgatottan várod a Midway paranormális erőkkel és mentális energiákkal fűszerezett akciójátékát, az **ESPionage**-et, akkor jobban teszed, ha ezentúl az átnevezése miatt a **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** cím után keresgélsz – mielőtt a sikertelenség folytán elgörbítenéd otthon az összes kanalat. Sőt, egy füst alatt el is ugorhatsz az időben a jövő májusi NTSC-megjelenésig.

Az Atlus az üzleti év első felében (2003. áprilisától szeptemberig) 855 millió yenes (kb. 7.8 millió dolláros) veszteséget produkált. A DVD-forgalmazó részlegük jól muzsikált, a negatív mérleg elsősorban a videojáték-, és az arcade-divízó gyengélkedésének köszönhető. A céget valószínűleg a következő üzleti évben teljesen felvásárolja a – jelenleg 41%-os tulajdoni hányaddal bíró – japán játékgyártó-óriás, a Takara. Sajnálatos módon egyelőre még nem kértek fel bennünket pénzügyi tanácsadónak – pedig az előző évi "eredményt" talán még mi is hozni tudtuk volna...

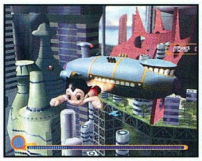
ASTRO BOY

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** United Game Artists/Sonic Team
Megjelenés: 2004. március (Japán)



Az Astro Boy Tezuka híres animéje alapján készül, és a Japánban jelenleg is a tévében futó, új epizódokra épít. A 3D akciójáték érdekessége, hogy a japán fejlesztésű játékok közül elsőként használja az újkeletű Havok 2 fizikai motort (Max Payne 2, Half-Life 2) és egyben a UGA (lásd Rez) utolsó játéka, ugyanis a projekt közben beleolvadtak a Sonic Teambe. Astro Boy tulajdonképpen egy Atom nevű robot, és irányításunk alatt egy raklap más (talán kevésbé hatékony, vagy gazdaságos?) robottal, valamint nemezisével, Atlas-szal veszi fel a harcot. Atom persze mindent tud, ami ehhez csak szükségeltetik. Először is repképes, másodsorban nagyokat bokszol az ellenfelekbe és autókat vagdal hozzájuk, nem utolsósorban pedig minden lyukából tüzel (pl. rakétát ő a karjából). Emellett még szuper-hallással is rendelkezik, amely a távolabbi ellenfelek időben való érzékelésére szolgál. A játékmenet a szokásosnak igérkezik: dirr-durr, piff-puff keretében szétütjük a háttérként virító Metro Cityt – néha pedig jönnek a főellenségek, amelyek legyőzésekor egy új képességgel gazdagodunk, vagy egy új pályaszakaszt nyitunk meg.



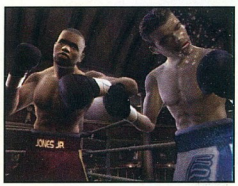


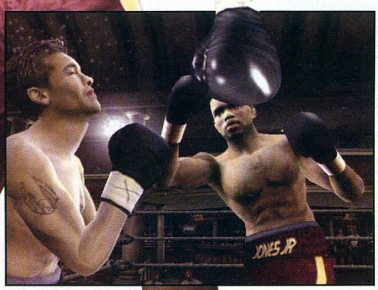


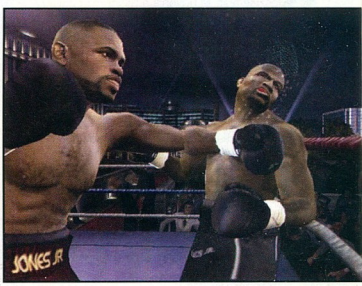
FIGHT NIGHT 2004

Kiadó: EA Sports **Fejlesztő:** EA Canada **Megjelenés:** 2004. II. negyedév (NTSC)

Az EA Sports új bunyós játékát már Fight Night néven hozza ki, és persze lesz benne minden, mi szem-szájnak, s főleg kesztyűnek ingere. Továbbra is a náluk már standardnak mondható analóg irányítást favorizálják: itt lesz egyrészt Total Punch Control (állítólag precízen helyezett és pontosan szabályozott erejű ütéseket vihetünk be vele), másrészt ikertestvére, Total Defensive Control (ennek segítségével le-, vagy elhúzhatjuk a fejünket, illetve teljes testtel kitérhetünk az ütések elől). Amennyiben urai vagyunk ezeknek a technikáknak, jól láthatjuk, amint a mérkőzés alatt az ellenfelünk szeme dagad, mint a cipó, és jól hallhatjuk, amint a közönség tombol egy téves bírói ítéletnél. A 2004-es EA Sports-szériákhoz passzolóan itt is nagy sztárok (többek közt Roy Jones Jr., Shane Mosley, Lennox Lewis – nem hivatalos infók szerint a Csonttörővel még tárgyalnak) és régi csillagok (Muhammad Ali, Joe Frazier, Sugar Ray Leonard) szerepelnek, lesz karrier-mód, tartalmazza az EA Sports Bio™-t, és akár online is öklözhetünk (ebben az esetben jó előre kérjük fel Kokót supervisornak).







YS VI: THE ARC OF NAPHISTIM



Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Nihon Falcom
Megjelenés: 2004 vége (NTSC)

Na, Pistim, tudod-e, mi az az Ys? Nem? Akkor elmondom: egy olyan japán RPG-sorozatról van szó, amelyik már a nyolcvanas évek vége óta fut. A hatodik epizód tavaly szeptemberben jelent meg Japánban, de csak PC-re – viszont rendes bácsik a Konaminál azt mondták, hogy elviszik a világ többi részébe, sőt, egyúttal átírják az új konzolokra is. Emellett megígérték, hogy a konzolos verziókhoz igazítják az irányítást, valamint új pályákat és szörnyeket adnak hozzá. Ebben a gyönyörűen renderelt hátterek előtt játszódó, háromdimenziós megvalósítású akció-szerepjátékban egy Adol nevű fiatalembert és két tolvaj társát, Dogit és Terrát irányíthatjuk. A csapat egy, csak a legendákban létező örvény után kutat – amely állítólag egyben kapu is egy titokzatos világra. Vitorlát bontanak és elindulnak, de az utazás során hajótörést szenvednek – viszont a szigeten csatlakozik hozzájuk újabb két társ, így már íjásszal és papnővel is rendelkeznek. A csúnya bácsik a Konaminál viszont semmi egyebet nem voltak hajlandók elárulni…







SAMURAI WARRIORS

Kiadó: Koei **Fejlesztő:** Omega Force
Megjelenés: 2004. március (NTSC)

Jól bevált recepten ne változtass! – vallhatják a Koeinél, ugyanis raklapszám állítják elő a Dynasty Warriors újabb részeit és klónjait. A Samurai Warriorsban a helyszín Kína helyett a belharcok dúlta XVI. századi Japán (sejthető volt…) – ám a stílus maga mit sem változott. A legfőbb eltérésnek az ígérkezik, hogy ezúttal kevesebb játszható karakter közül választhatunk (férfi és női ninják, hadvezérek – eddig töről van tudomásunk, de még ígérnek egy párat), viszont mindegyikükhöz lesznek csak rá jellemző trükkjei, és – tessék kapaszkodni! – akár 500 (!) küldetésen keresztül szecskázhatják az ellenfeleket. Az alakok nem légből kapottak, hanem valóban élt történelmi személyiségekről mintázták őket. Emellett karakterkreálásra is lesz lehetőség, amelyek tulajdonságaik turbózásával akár erősebbek lehetnek, mint az induló szereplők. A hosszúnak ígérkező játékidő (több, mint 70 órára ígérik) alatt a napszakok és az évszakok is változni fognak, és sok helyszín épületeken belüli harcokat ígér. Utóbbiakhoz az Omega Force kóderei írtak egy véletlenszerű helyszíngenerátort is.







A New Yorkban élő haiti közösségek a város polgármesterével karöltve rasszizmussal vádolták a Take2-t. A **GTA: Vice City**-ben ugyanis egy kubai banda felkér minket a rivális haitiiek likvidálására, az eligazításnál pedig a *„Kill all the Haitians!"* (Nyírj ki minden haitiit!)



parancs olvasható. A Take2 megígérte, hogy a játék jövőbeli kópiáiból kiveszik a nagy vihart kavart mondatot. (Mostantól kezdve szerkesztőségünk magára vállalja minden, akármelyik konzoljátékban kinyírandó entitás személyiségi jogainak védelmét, és minden kiadót visszamenőleg megbírságolunk, akinek a játékaiban bárki és bármi megmurdelt. Főszerkesztőnk már összehúzott szemekkel érdeklődik az EA-nál a derék uruk-hai fickókat mostanában ért megbocsáthatatlan inzultusok ügyében…)

A Todd McFarlane képregényhősének főszereplésével készült Namco-akciójáték, a **Spawn: Armageddon** forgalmazását a PAL-régióban az Electronic Arts vállalta magára. Az európai megjelenés dátuma 2004. március.

Az NPD Group amerikai piackutató cég közzétette az USA 15 legnagyobb videojáték-kiadójának rangsorát, a 2003-as év első három negyedévében, az eladások és a piaci részesedés tekintetében mért adatok alapján. Különösebben nem is kommentálnánk a névsort:

1. **Electronic Arts** ($594,510,000; 20.0%)
2. **Nintendo** ($349,783,800; 11.8%)
3. **SCEA** ($206,650,800; 6.9%)
4. **Atari** ($183,246,800; 6.2%)
5. **THQ** ($177,916,700; 6.0%)
6. **Activision** ($136,621,400; 4.6%)
7. **Take Two** ($134,261,400; 4.5%)
8. **Konami** ($131,839,500; 4.4%)
9. **Ubi Soft** ($119,768,300; 4.0%)
10. **Namco** ($119,391,900; 4.0%)
11. **SEGA** ($93,172,950; 3.1%)
12. **Vivendi** ($87,222,580; 2.9%)
13. **Capcom** ($86,605,320; 2.9%)
14. **Microsoft** ($78,441,010; 2.6%)
15. **Acclaim** ($60,292,620; 2.0%)

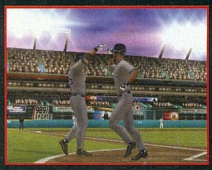
A SCEE bejelentette, hogy a London Studiónál készül a **The Getaway 2.** Az angol hivatalos PlayStation2 magazin karácsonyi számában már előzetest is közölt a játékról.

A SEGA bejelentette az eredetileg csak NGC-re szánt **Virtua Fighter Cyber Generation: Judgment Six No Yabou** PS2-változatát. A VF-fanok visszahuppanhatnak a székbe, ugyanis egy fiatal korosztálynak szánt akció-RPG-ről van szó, amelyben teljesen más szereplők vannak, mint az eddigi Virtua Fighterekben. A játék 2004. nyarán jelenik meg Japánban.

Amennyiben nem csak a játékeszköz (ütő) forgatása, hanem maga a sport is érdekel, akkor örömmel kö-



zöljük, hogy az EA Sports **MVP Baseball 2004**-e USA NTSC-változatban az idei év tavaszára várható.



Maradjuk a baseballnál: talán nem véletlenül a konkurencia is ugyanakkorra időzít, a 989 Sports által fejlesztett, Sony-kiadású **MLB 2005** március 16-án kerül az amerikai boltok polcára.

A változatosság kedvéért még egy kis baseball: a SEGA sportszakosztálya új taggal bővül: az ESPN Major League Baseball – hihetetlen módon – az év harmadik hónapjában támadja be az amerikai piacot. Óriási dilemmában vagyunk, hogy melyiket is válasszuk a háromból…

Bugizik a világ! A **Konami Dance Dance Revolution** programjainak eladásai decemberében elérték világszerte az átlépték az igen kellemes 6.5



milliós példányszámot. Perfect! – mondhatják a részvényesek... Az eladások régiónkénti megoszlása a következő: 4 millió db – Japán; 1.5 millió db – Európa; 1 millió db – USA. Ebből nyilván következik, hogy a Konami a jövőben is nagy erőkkel fog „táncszőnyegbombázni" minket.



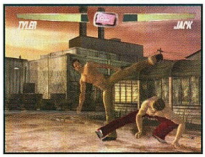
Az Activision együttműködést írt alá a Dreamworks-szel, mely szerint a Shrek 2 film alapján készülő összes játék kiadásának és fejlesztésének licencjogát megszerezték, többek között ugyebár a **Shrek 2: The Game**-ét is.



FIGHT CLUB

Kiadó: VU Games **Fejlesztő:** Genuine Games **Megjelenés:** 2004. vége (NTSC)





Kizárólag a név miatt várható hozam okán tudom elképzelni, hogy a tisztelt kiadók miért is erőltetik a szerény véleményem szerint „megjátékosíthatatlan" kultfilmekből (pl. Kutyaszorítóban) készülő átiratokat. Habár a szabályok szerint nem beszélhetnénk róla, mindenesetre jön a (Fotel)Harcosok Klubja – méghozzá meglepő módon egy verekedős játék keretei közé ágyazva. A programban a film kulcsszereplői mellett számos olyan alak is felbukkan, akit csak rövid láthattunk a vásznon (már most libabőrös lesz a karom, ha arra gondolok, hogy egy statisztát irányíthatok!). A Genuine Games (skót fejlesztőcsoport, ez lesz az első konzolos projektjük) az utcai harc realizmusát kívánja a tévéképernyőnkre varázsolni, emellett a rajongóknak is kedveskedni szeretne a fimhűséggel. (Talán-talán nem csak egy „mezei" verekedős játékra számíthatunk, de ezt csak halkan merjük suttogni-remélni).



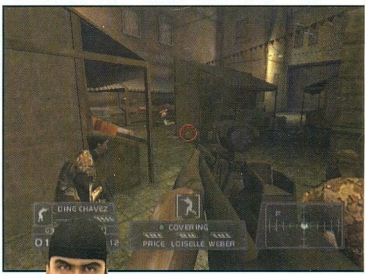




TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

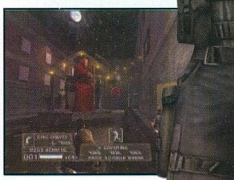
Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Ubisoft Montreal
Megjelenés: 2004. március (NTSC)

Zsukov marsall mondását elferdítve terem a terrorista, mint a dudva (legalábbis virtuálisan) – így Sziárvány Hat csapat harmadszorra is bevetésre indul (úgy látszik, nem voltak elegen az Xboxosok, kellenek a PS2-esek is). A Holland-Antilláktól és Venezuelától kezdve, az USA-n keresztülhaladva, majd egy erős jobbost véve Olaszországban és Horvátországban landolva kell megállítanunk egy megszállott őrült világpusztító törekvéseit. Az FPS stílusú játékban négy különböző nemzetiségű és eltérő fegyvernemben jártas kommandóst kell kommandíroznunk, akár headseten keresztül kiadott parancsok segítségével (persze mindegyik csak angolul ért). A PS2-változat kap egy extra pályát, több lesz benne a multiplayer-térkép és lesz benne osztott képernyős többjátékos-mód is. Az interneten keresztül is játszhatunk, méghozzá három játékmódban és egyszerre akár nyolcan is.



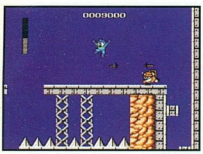


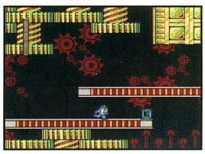




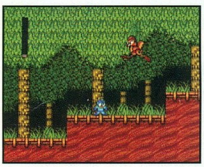
MEGAMAN ANNIVERSARY COLLECTION

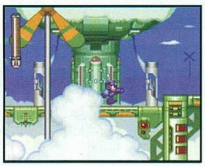
Kiadó/Fejlesztő: Capcom **Megjelenés:** 2004.03.09. (NTSC)













Mega Man-rajongók figyelem! Kedvencetek régi kalandjait hamarosan – új gépen, ám változatlan formában – újraélhetitek. Az Anniversary Collection tíz Mega Man-játékot tartalmaz a NES, a SNES és a PlayStation hőskorából (az első résztől a nyolcadikig), plusz két olyan részt, amely házikonzolokra ezidáig még nem készült el, csak a játéktermekben hódított (Mega Man: The Power Battle és Mega Man 2: The Power Fighters). Emellett bónuszként egy kis történelmi áttekintő, egy képgaléria és egy 30 perces anime is helyt kapott a korongon (igaz, először szépen meg kell nyitni őket!). Cartman legnagyobb bánatára a doboz viszont nem tartalmazza a vörös, a sárga és a kék Mega-Man bábut, így nem rakható össze az Ultra-Mega-Mega-Mega-Man...

WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY





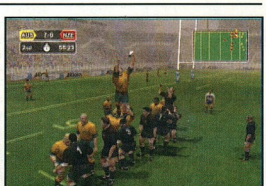
Kiadó: Acclaim **Fejlesztő:** Swordfish Studios
Megjelenés: 2004. március (PAL)

Tavasszal érkezik egy újabb rögbi, de ezúttal a tradicionális, európai stílus képviselője – és ez nem is olyan nagy csoda, ha figyelembe vesszük, hogy a Swordfish angol fejlesztőcsoport. (Ez mondjuk a játék reklámposztereit vizslatva is hamar kiderül: az egyik egy vidám felhívás kenguru-grillezésre, a másikon pedig egy kitömött gall kakas elkészítésének módja olvasható. Valami azt súgja, hogy Sidney-ben és Párizsban nem így lesz hirdetve a játék...) A csapat nem újonc a szűkebb szakmában sem, ugyanis PS-re már elkészítették a Jonah Lomu Rugby-t ('97-ben), sőt, állítólag annak rajongói követelték ki a folytatást. Most mindenesetre egy olyan rögbit ígérnek, amelyik „annyira valószerűnek hat, hogy az már fáj", és emellett még kiváló játszhatósággal is rendelkezik. Több, mint 400 motion-capture eljárással készült mozdulatot használnak, a játékosok pedig érezhetően eltérő súlyúak és méretűek lesznek. A meccs előrehaladtával a gyep egyre feltúrtabbá válik, a vidáman hancúrozó fiúk pedig ezzel egyenes arányban koszolódnak. A játékban az a 20 rögbiválogatott kap helyet, amely résztvevője volt a 2003-as világbajnokságnak.







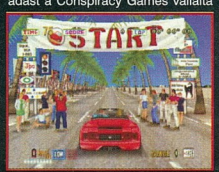




Az Atari nem szórakozik: a DRIV3R (ez lett a Driver 3 hivatalos neve) szinkronhangjainak felvételéhez nagyszerű hollywoodi színészgárdát toborzott össze. A leosztás: Michael Madsen (Tanner, a főszereplő); Ving Rhames (Marcellus... öö...Tobias Jones, Tanner partnere); Mickey Rourke (egy Jericho nevű bandavezér); Michelle Rodriguez (Calita, egy autótolvaj-banda szexis vezetője).

A Sony egy hónap késéssel, csak januárban dobta piacra Kínában a PS2-t – ráadásul a tervezett öt nagyváros helyett csak kettőben (Shanghaiban és Guangcsouban). Indoklás eddig nincs, de a rossznyelvek szerint nagyon félnek a legendás kínai feketepiactól.

A SEGA budget áron, SEGA Ages fedőnév alatt külön-külön piacra dobja pár régi játékának remake-ét. Az észak-amerikai és európai kiadást a Conspiracy Games vállalta magára, a megállapodás szerint négy év alatt 14 klasszikus kerül a boltok polcaira. Az első öt játék: Space Harrier, Golden Axe, Fantasy Zone, Monaco GP, Phantasy Star Collection. Képünkön az egyik legjobban csengő nevű legenda, az Outrun látható.



Csak az érdekesség kedvéért: újfent robotok, újfent Japán. A Banpresto különböző platformokon immáron 32 részt (Jézus!) számláló robotos RPG/szimuláció szériája új taggal bővül – a Super Robot Taisen MX 2004 márciusában jelenik meg Japánban.

A THQ Volition stúdiója egy újabb Marvel-képregényhős játékadaptációjának fejlesztésébe kezdett. The Punisherről van szó, és természetesen egy akciójáték főszereplője lesz – a játékot idén őszre ígérik, de egyelőre semmi mást nem árultak el róla.



A Famitsu (japán gamer-magazin) híradása szerint a Namco a rajongóknak készít egy előzetes verziót a Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse-ből. A Xenosaga Freaks névre hallgató korongon a játszható demo mellett lesz egy xenosaga-adatbázis és két minijáték is.



A **Koei** 2004-ben három játékát is piacra dobja Európában: Dynasty Warriors 4: Extreme Legends (január), Romance of the Three Kingdoms VIII és Pacific Theatre of Operations IV (március, képünkön). Már épp ideje mindegyiknek!

2003. december 11-től Hiroshi Tobishawa a Capcom USA és a Capcom Europe új elnöke. Az üriember 1997 óta tagja a cégnek, előtte huszonhét évig az IBM japán részlegénél dolgozott.

Az Egyesült Királyságban elkelt az ötmilliomodik PS2.

Az EIDOS készítteti, az IO Interactive pedig készíti a **Hitman: Contracts**et, bár eleg titkolózók: mindössze egy trailert publikáltak belőle, ami a játékból konkrétan nem villantott fel semmit (csak egy – immár hivatalos – logót sikerült



szereznünk). A pletykák szerint a játék kezdetén orgyilkosunk sebesülten csapdába esik Párizsban. Megújult grafika és gazdagabb fegyverarzenál szerepel az ígéretek listáján.

A Sony bejelentése szerint készül egy új része az Ape Escape-sorozatnak, az előző részekből ismerős karakterekkel, egyelőre csak japán megjelenéssel. Címe Piposaru Olympia: Gekitou! Gacha Mecha Athlete. Jaj.



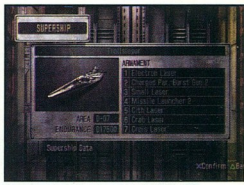
Az általunk is nagyon várt, ám a Capcom által lefújt western-akció, a Red Dead Revolver kiadását és továbbfejlesztését a Rockstar vállalta magára. Köszi, fiúk!

NAVAL OPS COMMANDER

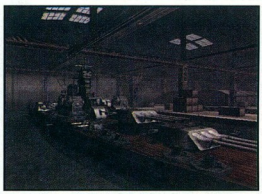
Kiadó: Koei **Fejlesztő:** Micro Cabin
Megjelenés: 2004. II. negyedév (NTSC)

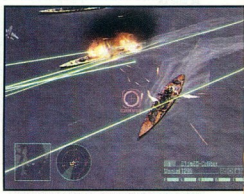


Nem vitás, a 25. születésnapját ünneplő Koei a sorozatok rabja (de legalább nem a braziloké…): a Naval Ops: Warship Gunner második része, a Commander előreláthatólag 2004. nyarán ér révbe, orrán egy PS2-exkluzivitást hirdető zászlóval. A stratégia-"szimulátor" mixtúrában a helyszín továbbra is az alternatív jövő, amikor is szuperméretű hadihajók harcolnak a világtengerek feletti uralom megszerzéséért. A viszonylag jól leegyszerűsített játékmenet (valósidejű akció és stratégia keveréke) a tavaly nyáron megjelent első részét idézi (Európában csak októberben került a boltokba), az apróbb finomítások után is boldogan ajánlják négyéves gyerekekenek is. 200 különböző hajó és repülő, hajókreálási lehetőség, felszerelhető fegyverek és alkatrészek garmadája, valamint az ezeket harcban bevető parancsnok elé tolt részletes statisztikai jelentésekre számíthatunk. A sajtóközlemény szerint az első ezer megrendelőnek NEM jár a csomaghoz egy üvegcse TESCO gazdaságos Tengerész Szeszesital.



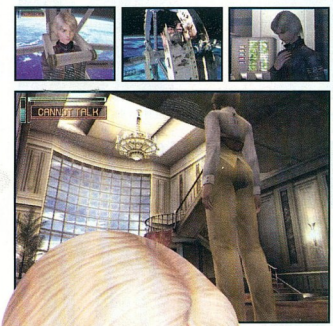






LIFELINE

Kiadó: Sony **Fejlesztő:** SCEJ **Megjelenés:** 2004.03.02. (NTSC)







Végre egy érdekesnek tűnő fejlesztés! A Japániban már tavaly megjelent játék (arrafelé a "sokkal" japánosabban hangzó Operator's Side névre hallgat) érdekessége, hogy a játékos nem a kontrollert, hanem egy – a programmal együtt megvehető – USB headsetet használ az irányításához. Így tehát a hangfelismerés elvét kihasználva élőszóval irányíthatjuk hősnőnket. 2029-ben járunk, egy Föld körül keringő szállodában, amelyet egy hirtelen jött támadás lerombol, és egy Rio nevű hölgy pedig magára marad az űrbázis vezérlőtermében. Az egyetlen vele való kapcsolatunk egy kommunikációs csatorna, a ténykedését pedig a biztonsági kamárákon keresztül figyelhetjük. A játék hangosszótára 5.000 szót és 100.000 mondatot ismer (amelyeket az előbbiekből képezhetünk). Így például kiadhatók olyan összetett parancsok, mint a „Lőj és fuss!" vagy a „Térj ki, és tölts újra!" – mindezt természetesen angolul. A harcok során az ellenfelek (naná, hogy idegenek!) egyes testrészei külön-külön is célba vehetők, de a kaland nem pusztán lövöldözésből áll: tárgyakkal is mahinálhatunk, Rio új képességekkel gazdagodhat, sőt, még minijátékokat is beépítenek. Itt az ideje rádölni egy angolkönyvre…





MOBILE SUIT GUNDAM Z: A.E.U.G. VS TITANS

Kiadó: Capcom **Fejlesztő:** Bandai **Megjelenés:** ?







Amennyiben Asimov mostanság körmölné regényeit, a robotika három alaptörvénye mellé nyugodt szívvel felvehetne egy negyedik-et is. Talán így hangozhatna: „A robot köteles modellt állni egy szereplésével készült játékhoz, mert az az embernek nagyon sok pénzt hoz – még akkor is, ha ez az első három törvénybe ütközik." Most speciel a Gundam-széria néz újabb folytatás elé – sőt, talán nem is indokolt a jövő idő, lévén a játéktermi és a japán PS2-verzió már a múlt évben megjelent. A játék a Federation vs. Zeon egyenes ági folytatása (a sztori hét évvel az ott történtek után játszódik), új robotokkal és küldetésekkel. A játékmenet a régi: a hatalmas, nyílt terepeken teljes három dimenzióban folyik a két csapat közötti távolsági és pusztakezes harc (szimultán négy játékos játszhat, kettő az A.E.U.G., kettő a Titánok oldalán).

A felkelő nap hazájában mind az arcade-, mind a PS2-változat frenetikus sikert aratott – utóbbiból a megjelenés első hetében majdnem kétszer annyit adtak el, mint az ugyanazon a héten debütáló Gran Turismo 4 Prologue-ból, és a múlt számunkban bemutatott aranyszínű PS2 is öregbíti hírnevét. Ez valószínűsíthetően annak köszönhető, hogy a linkelt játéktermi gépekből átvették a csapatharcot, így – a sorozat történetében először – a robotharc online is zajlik. Az USA-NTSC verziót bejelentették, de pontos dátumot lapzártáig nem közöltek.





FUTURE TACTICS: THE UPRISING



Kiadó/fejlesztő: Crave **Megjelenés:** 2004. március (NTSC)





A Gladius után újabb amerikai taktikai RPG érkezik, de a fiktív múltból a fiktív jövő felé kanyarodunk: a Future Tactics: The Uprising „ a szerelem, a veszteség, a megváltás, a remény és egy rakás zöld szörny meséje". A nem túl távoli jövőben Földünket egy másik dimenzióból érkező lények rohanják le, és persze az általunk vezérelt fiatal fiúnak és csapatának kell megmentenie az agonizáló bolygót (miért nincs végre egyszer egy járókeretes öreg mama a hős szerepében?). A harc körökre osztott, a győztes harcok után kapott tapasztalati pontok csoportosításával pedig kedvünkre fejlesztgethetjük 18 különböző karakterünket. Akad egy sztori-szál (egy csomó átvezető animációval), belepakolnak egy kétfős multiplayer-harcot (egymás ellen vívhatjuk, különböző kondíciók beállítása mellett), és 19, atomjaikig lerombolható pályát ígérnek. Mindez jól hangzik, csak egy nagy baj van: a képek alapján a játékról sajnos ordít, hogy budget-kategóriás (értsd: „ócsított")…



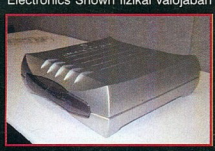
A Konami **Shaman King** néven PS2 játékot készít egy, amerikában már a tévében is futó japán anime-sorozatból. A kiadó stratégia, harc és RPG keverékének aposzt rofája az NTSC-verzióban 2004-ben, Európában pedig 2005-ben megjelenő programot.

A Take2 belső átszervezésének lepe alatt szép csendben megszüntette Gotham Games nevű divízióját. Első vonalas játékaik így a jövőben a Rockstar égisze alatt jelennek meg, „középütt" helyezkedik el a Gathering of Developers, míg a budget-kategóriában a Global Star Software célozza meg a piacot.



A BBC Multimedia bejelentette, hogy Gamezlab nevű fejlesztőstúdiója készít egy játékot a **FightBox** nevű tévéshowja alapján – amely február 6-án már a boltokba is kerül. Őszintén reméljük, hogy nem megint egy Ace Lightning-szerű förmedvényről van szó...

Az Infinium Labs az év elején rendezett, Las Vegas-i Consumer Electronics Shown fizikai valójában



is bemutatta a nagyközönségnek PC-alapú, szélessávú internetkapcsolatra építő játékkonzolját, a **Phantom**ot. A dolog apró szépséghibája, hogy egy pillanatra sem voltak hajlandóak bekapcsolni (csak nem egy üres kasztnit vittek ki a fiúk?).

Az USA-ban területeken decemberben megjelent, Tecmo-fejlesztésű **Fatal Frame II: Crimson Butterfly** európai disztribúcióját az Ubisoft vállalta fel, így a horrorra szomjazó játékosok Európában sem maradnak rettegés nélkül: a játék PAL-verziója valamikor idén tavasszal már hozzáférhető lesz.



EURÓPAI (PAL) MEGJELENÉSEK

Tribes - Aerial Assault
VU Games 01.09.
Destruction Derby Arenas
Sony 01.09.
Bombastic
Capcom 01.16.
Midway Arcade Treasures
Midway 01.23.
Flipnic
Ubisoft 01.23.
NFL Street
EA Sports 01.30.
Mafia
Take 2 01.30.
Looney Tunes: Back In Action
Warner 01.30.
Arc the Lad: Twilight of the Spirits
Sony 01.30.
Urban Freestyle Soccer
Acclaim 02.06.
Starcraft: Ghost
VU Games 02.06.
Sonic Heroes
SEGA 02.06.
Rogue Ops
Capcom 02.06.
Risk: Global Domination
Atari 02.06.
Richard Burns Rally
SCi 02.06.
Legacy of Kain: Defiance
Eidos 02.06.
Deus Ex: Invisible War
Eidos 02.06.
Baldur's Gate: Dark Alliance II
Acclaim 02.06.
Wrath Unleashed
Activision 02.13.
Whiplash
Eidos 02.13.
Spyhunter 2
Midway 02.13.
MX Unleashed
THQ 02.13.
Maximo vs. The Army of Zin
Capcom 02.13.
Legends of Wrestling II
Acclaim 02.13.
League Series Basketball 2
Midas 02.13.
Kya: Dark Lineage
Atari 02.13.
Knights of the Temple
TDK 02.13.
Kill.switch
Sony 02.13.
Kaena
Sony 02.13.
Forbidden Siren
Sony 02.13.
Final Fantasy X-2
EA Games 02.13.
Castlevania: Lament of Innocence
Konami 02.13.
Carmen Sandiego
Acclaim 02.13.
ATV Quad power Racing 2
Acclaim 02.13.
Sphinx and the Cursed Mummy
THQ 02.20.
Pitfall: The Lost Expedition
Activision 02.20.
James Bond 007: Everything or Nothing
EA GAmes 02.20.
Tom Clancy's Ghost Recon - Jungle Storm
Ubisoft 02.27.
Syphon Filter: The Omega Strain
Sony 02.27.
DRIV3R
Atari 02.27.

INUITS

Kiadó: Playlogic **Fejlesztő:** Widescreen Games
Megjelenés: 2004. vége (NTSC, PAL)



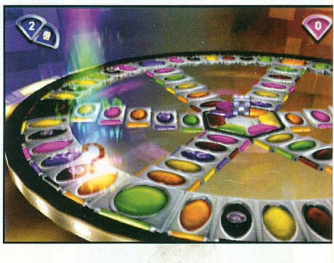
Az Inuits tulajdonképpen nem új játék, csak névváltoztatáson esett át – régebben White Fear címen futott. A kaland észak végeláthatatlan hó-, és jégmezeire kalauzol minket, ahol is egy Iru nevű fiatal eszkimó sámánnal kell megmentenünk népünket egy gonosz boszorkány átkától. Irut third-person nézőpontból irányítjuk (ejha!), a tradicionális szigonyos harc mellett mágiával is operálhatunk (tyúha!), és logikai feladványokkal, valamint kalandelemekkel is számolnunk kell (piha…). A készítők az ihleteket a kelta és az eszkimó (inuit), valamint a himalájai és skandináv népek mitológiáiból merítették, így ne csodálkozzunk, ha a bálnák és jegesmedvék mellett goblinokkal is összeakadunk (összesen 21 féle ellenséget ígérnek). Az ígéretek alapján a történetet háromféle szemszögből élhetjük át: harcosként, varázslóként és „normál emberként" (ez vajon mit takarhat – meghalunk az első komoly ellenfélnél?).





TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED

Kiadó: Atari **Fejlesztő:** Artech Studios
Megjelenés: 2004.03.16. (NTSC)



A Trivial Pursuit műveltségi vetélkedő 20 éve született meg Kanadában és az újságírásban klasszikus W5-kérdések (ki?-mit?-hol?-miért?-mikor?) köré épül. A nyugati világban az egyik legnépszerűbb táblás játék születésnapja előtt tisztelegve az Atari piacra dobja a konzolos feldolgozást is. A játékos célja, hogy elsőként jusson el a tábla túlsó felére, eközben pedig helyesen válaszoljon a különböző témakörökből (természettudományok, történelem, művészetek és szórakozás, emberek, földrajz, sport és kikapcsolódás) feltett kérdésekre. A digitális verzió persze jópár olyan lehetőséget kínál, amelyre a táblás képtelen lenne: a kérdéseket híres közéleti személyiségek teszik fel (nekünk John Cleese és Whoopi Goldberg neve cseng ismerősen), rengeteg kép-, hang-, és videobetét lesz, és a hírek szerint online is játszható lesz. A dolognak persze apró bökkenője, hogy aki nem érti túrhető szinten az angolt, hamarabb elakad benne, mint Király Linda a Himnuszban.

STAR WARS BATTLEFRONT

Kiadó/fejlesztő: LucasArts
Megjelenés: 2004. II. negyedév (NTSC)

Őszintén sajnálom azt a – valószínűleg a szó klasszikusan vett értelmében szegény – embert, aki elhatározta, hogy minden Star Wars-játékot megvásárol. Ha még maradt némi suskája, mindenesetre készítse elő és a megjelenésig ugorjon el egy PC-n játszó ismerőséhez, mert a Battle-front az azon futó, nagysikerű Battlefield 1942-höz nemcsak nevében, hanem stílusában is nagyon hasonlít. A taktikai lövöldözős játékban számtalan karakter és irányítható harceszköz áll a rendelkezésünkre (köztük a nagy lépegető (AT-AT), az X-Wing, de akár egy tauntaun is), és a nagyobb járművekbe többen is beugorhatnak (teszem azt, a sofőr-lövész szerepkörökön osztozva). A polgárháborúban (császáriak-lázadók) és a klónok háborújában (köztársaságiak-szeparatisták) egyaránt választhatunk mindkét oldal közül, de kényre-kedvre nem zsugázhatunk: a császári egységeket nem ereszthetjük össze a köztársaságiakkal. Viszont minden ismertebb bolygón harcolhatunk, ráadásul akár az interneten keresztül is – a játék elsősorban a többjátékos-módra épít.





AXLE RAGE







Kiadó: 1C **Fejlesztő:** Akella **Megjelenés:** 2004. vége (NTSC)

Az orosz Akella – ha már egyszer eltolta az idei év végére a megjelenését – újabb információkat közölt az Axle Rage címet viselő 3D akciójátékáról. A játék címe egyben a főhős neve is, aki egy kemény motoros gyerek és a "No Dice" nevű gang egyik tagja. A helyszín egy poszt-apokaliptikus tengerparti nagyváros, Nailsdale, ahol csak a tökös fiúk maradhatnak életben, mert komoly központi hatalom híján a város utcai bandák csataterévé változott (netán Demszky atyánk is itt töltötte tanulóéveit?) – és mint az már csak az ilyen vidáman urbánus helyeken lenni szokott, mindent a pénz, a drog és az erőszak irányít. (Talán még lopnak is, mint a Grand Theft Auto ötletét manapság minden játékfejlesztő...) Két politikai erő küzd a bandák kegyeiért és ezáltal a város kormányzásáért, de az eszközökben persze nem válogatnak, és az emberélet mit sem számít nekik. A játék egyébként tipikus mai third-person akció: motoros és gyalogos küzdelem egyaránt várható (32 különböző fegyverrel és számos pusztakezes kombóval), Axle pedig "szinte minden keze ügyébe kerülő dolgot fegyverként forgathat". (Reménykedünk például egy szép adag vattacukorban...) A nagyvárosi környezetet interaktívnak ígérik, széttörhető berendezési tárgyakkal, de hát ez mostanában már azért eléggé elvárható. Ránézésre tökéletesen beleillik a Grand Theft Auto-Getaway-True Crime sorba, a különbségek majd év végén derülnek ki.

DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME

Kiadó: Konami **Fejlesztő:** KCET **Megjelenés:** 2004. III. negyedév (NTSC)

Ha a Hungária nem csak 25, hanem mondjuk ötven évet késett volna rock n'roll-imitáló sutkáival, egyik slágerük refrénje biztosan így hangzana: „Csavard szét a szőnyeged...". A Konami legújabb – valószínűleg már ők sem tudják, hányadik –, táncra invitáló DDR-inkarnációja jórészt az elődökben jól bevált sémákra épít: lesz benne Oni-mód (négy rossz lépés és mehetünk a Kozsó-féle Picasso Branch (ez a név!) után a Pokolba) és Work Out (a program számolja, hogy mennyi kalóriát égettünk el ugrándozás közben). Újdonság az egy-, vagy kétjátékos résztvételével zajló küldetés-mód, melynek során rengeteg, ám az előrejutással egyre pergősebbé váló melódiával próbálják összekócolni lábainkat. A program több, mint 100 percnyi „csúcssláger" tartalmaz egyelőre meg nem nevezett, de „nemzetközileg is elismert" előadóktól, és jópár videoklip is helyt kap a korongon. Részünkről szeretettel várnánk a gumiszobával egybecsomagolt „Pogo Editiont" is.





STRIKE FORCE BOWLING

Kiadó: Crave **Fejlesztő:** Lab Rats Games
Megjelenés: 2004. március (NTSC)







Aki a bowlingot nem egy pár haver és korsó sör társaságában, hanem fotelből szereti játszani, netán nem akar valami helyre kis lábgombát összeszedni a jobb termekben kötelezően felhúzandó bowling-cipőknek köszönhetően, nyugodtan elkezdheti edzeni az ujjait. A Strike Force Bowling a hagyományos játék mellett némi extrát is kínál, ugyanis nemcsak a csillogó és anyázástól hangos termekben, hanem több, mint nyolc, „fantáziadús" helyszínen is gurithatunk, például: egy trópusi szigeten, Egyiptomban, középkori környezetben, vagy a Holdon (mi van ha mellémegy? Elvisszel együtt visszahozzák az UFO-k?). Valósághű fizikai motor, hatféle játékmód, nyolc karakter, valamint egy pár roppant izgin hangzó titkos dolog (pl. a nagyfejű játékosok vagy éjszakai pályák) várják a nagyérdeműt. Amíg én elmegyek az állam keresgélni, addig nézegessétek kedvetekre a momentán még elég randának tűnő képeket. Akárcsak a másik Crave-játék (Future Tactics), ez is budget áron kerül forgalomba.



USA (NTSC) MEGJELENÉSEK

.hack: Quarantine
Bandai 01.13.
NFL Street
EA Sports 01.13.
Star Trek: Shattered Universe
TDK 01.13.
Fallout: Brotherhood of Steel
VU Games 01.13.
World Championship Pool
Jaleco 01.18.
Baldur's Gate: Dark Alliance II
VU Games 01.20.
Maximo vs. Army of Zin
Capcom 01.20.
Sonic Heroes
SEGA 01.27.
Mafia
Take 2 01.27.
Ten Pin Alley 2
Jack of All Games 02.01.
Champions of Norrath: Realms of Everquest
Sony 02.02.
Airforce Delta Strike
Konami 02.03.
Drift Racer: Kaido Battle
Sammy 02.03.
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004
Konami 02.04.
Nightshade
SEGA 02.10.
James Bond 007: Everything or Nothing
EA Games 02.10.
Tom Clancy's Ghost Recon - Jungle Storm
Ubisoft 02.10.
Lupin the Third
Bandai 02.10.
SNK vs. Capcom: SVC Chaos
SNK 02.10.
Wrath Unleashed
LucasArts 02.10.
Carmen Sandiego
Acclaim 02.14.
MX Unleashed
THQ 02.16.
Rise to Honor
Sony 02.17.
King of Fighters 2002
SNK 02.18.
Extreme Force
Namco 02.18.
War Chess
Jack of All Games 02.18.
Metal Slug 3
SNK 02.18.
Colin McRae Rally 04
Codemasters 02.18.
Starcraft: Ghost
VU Games 02.18.
LOTR: Treason of Isengard
VU Games 02.18.
Gradius V
Konami 02.18.
Sitting Ducks
HIP Interactive 02.24.
Headhunter Redemption
SEGA 02.24.
Corvette
TDK 02.24.
IHRA Drag Racing 3
Bethesda 02.24.
AMF Bowling 2004
Jack of All Games 02.24.
The Suffering
Midway 02.24.
Trivial Pursuit Unhinged
Atari 02.27.
Pitfall Harry
Activision 02.27.

KAENA: THE PROPHECY	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	NAMCO
FEJLESZTŐ:	XILAM MULTIMEDIA
SZÁRMAZÁS:	FRANCIAORSZÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004. TAVASZ (PAL)

WEB: www.xilam.com

TRAILER A DVD-N!



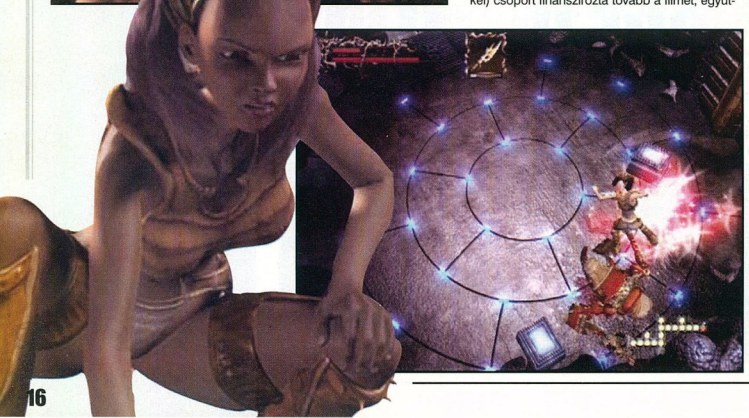
KÜLÖNLEGES LÁNY EGY KÜLÖNLEGES VILÁGBAN

KAENA THE PROPHECY

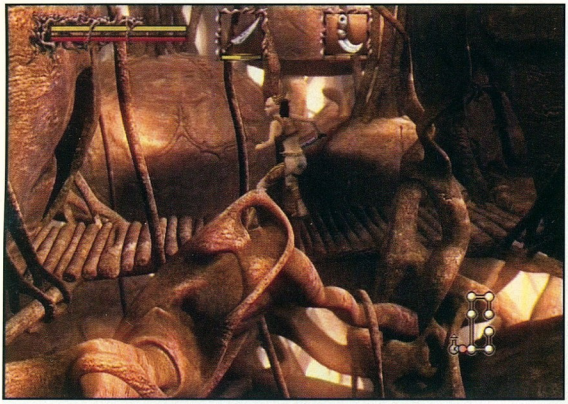


Őszinte leszek: amikor megpillantottam a DVD-n a Kaena nevet, halvány lila gőzöm sem volt, hogy kit is, vagy mit is takarhat. Ezt egy röpke kérdezősködés követte a srácok körében – senki nem tud róla semmit. Mint később kiderült, ennek azért megvolt a maga oka: a játékot egy Franciaországban készült – és a mai napig csak ott bemutatott – azonos című, komputeranimációs mozifilm alapján fabrikálják. A Namco még 2001. júniusában bejelentette, hogy a Studio Canallal és a – volt Psygnosis-tagokból álló – Chamannal karöltve egy Axis című CGI-filmre épülő játékon dolgoznak, de a Chaman azóta megszűnt, a programról pedig még egy árva képet sem lehetett látni. A titok nyitja: a Chaman után a Xilam Multimedia (a dreamcastosok a Stupid Invaders kapcsán már összefuthattak a nevükkel) csoport finanszírozta tovább a filmet, egyúttal vette át a játékfejlesztést, sőt, maga a cím is megváltozott, immáron Kaena: The Prophecy néven fut. Ennek köszönhetően a Namco a roppant szoros szimbiózisban élő filmből és játékból a tavalyi Tokyo Game Shown már trailereket is fel tudott villantani (igaz, előbbi addigra már elkészült) – nemrégiben pedig megérkezett szerkesztőségünkbe az előzetes verzió is.

Egy véglegekig furcsa, vertikálisan elterülő fantáziavilágban járunk, melynek Axis (Tengely) a neve és talán leginkább egy roppant méretű, ágas-bogas fára hasonlít. Főhősnőnk Kaena, egy tizenhét éves leányzó, aki egy kicsiny, valahol Axis középpontjában elhelyezkedő faluban él. A falu népe keményen dolgozó, egyszerű emberekből áll, akik sohasem merészkedtek a felhők által határolt, ismert vidéken kívülre. Mindennapi teendőjük, hogy az ágak között függeszkedve összegyűjtik a fák nedvét, amelyből a későbbiekben különféle eszközöket készítenek, illetve jó részét áldozatként felajánlják isteneiknek. A nép központi alakja és vezetője a Főpap, akinek irányításával monoton módon zajlik a gyűjtögetés. Persze csak addig, míg Kaena fel nem tűnik a színen… Az életrevaló lány naphosszat a fák között ugrándozik és egy cseppet sem törődik a pap szigorával, sőt még a felhők mögé is bebekukkant. Egyik ilyen kirándulása alatt egy







különleges késre bukkan, amely szemlátomást sokkal erősebb anyagból (láthatóan valamiféle fémből) készült, mint amilyet népe ismer. Visszatérése után megtörténik a baj: a Főpap erővel el akarja venni tőle a tárgyat (mint az istenek nemlétezésének bizonyítékát), aminek Kaena ellenáll, így végül elkergetik a faluból, ki Axis vadonjába, amely hemzseg az ellenséges és veszélyes élőlényektől...

A Kaena tulajdonképpen egy, az Onimusha Warlords vagy talán még inkább a Resident Evil stílusában fogant, külső nézőpontból játszható 3D-s akciójáték. A kameranézetek fixek, és ahogyan elérkezünk a képernyő egyik széléhez, már vált is a nézőpont. Ennek a megoldásnak előnyei és hátrányai egyaránt vannak, és közismertek. Javára válik, hogy az állóképek miatt a hátteret gyönyörű szépen kidolgozhatóak, a gép teljesítményét pedig a karakterek poligonszámának növelésére lehet fordítani (a Kaena is, akárcsak a példának felhozott két játék, a maga nemében gyönyörű szép). Ugyanakkor a kameranézetek viszonylag sűrű váltása és mozdíthatatlan volta miatt könnyen megzavarodhatunk: kimegyünk felül, a következő képernyőn, pedig mondjuk bal oldalról, netán szemből érkezünk. Ez egyrészt a tájékozódásban, másrészt az irányításban okozhat némi gondot, utóbbinál (jórészt) az ellenfelekkel való harc közben. Ugyanis, akárcsak Kaena, ellenségeink is az álló háttéren mozgó, poligonokból felépülő objektumok. Mivel a kamera mindig azon a képernyőn áll, ahol főhősnőnk éppenséggel tartózkodik, könnyen előfordul, hogy egy ránk potenciálisan veszéles ellenfelet nem is látunk, mert az már pont kilóg a képből.

Kaenát az iránybillentyűkkel – és csakis azokkal – lehet valamilyen irányú mozgásra bírni, a klasszikusnak mondható fel-előre, jobbra/balra-fordulás, le-hátrálás leosztásban. Ez sokkal körülményesebb és pontatlanabb helyváltoztatás, mintha a direkt erre kitalált analóg karral végeznénk el ugyanezt a feladatot. Valamelyest azért kompenzálja a dolgot, hogy a harcok megkönnyítése végett az ellenfelek befoghatóak, Kaena ütései és lövései pedig jobbára célra tartanak.

Eddig öt fegyvert sikerült megismerni. Ebből három közelharci (az alapból nálunk lévő kés, egy főellenségtől elcsaklizott balta és egy később kapott kard) és kettő távolsági (egy számszerű, és egy pisztoly). A szúró-, és vágóeszközökből darabonként négy különböző kombót lehet előhozni, használat közben pedig fejlődnek (illetve mi használjuk egyre halálosabban őket, a kombók már alapból megvannak). Az ellenfelek jó része egy jól sikerült csapássorozat után a földre kushad és kis ideig magatehetetlenné válik – ilyenkor egy kegyelemdöféssel kivégezhetőek. A pisztolynak három üzemmódjával is lehet találkozni: az egyik egy bénító sugár (csak robotok ellen), a második esetben lézersugarat lő, végül gránátvetőként is működik (utóbbi kettőhöz töltet szükséges).

A játék meglehetősen akciódús: ritka az olyan képernyő, ahol ne támadna meg minket valamilyen lény, és a legtöbbször nem is haladhatunk tovább, amíg le nem csapkodtuk őket. Az elhullott ellenfelekből és a pályákon heverő tartókból pótolhatjuk életerőnket, illetve egy különleges métert, melynek teljes feltöltődése után átléphetünk berzerker-módba (egy nagyobb területen alaposan megsebzünk mindenkit) – mégpedig egy megszólalásig olyan effektus kíséretében, mint amelyet az Onimusha-sorozatban láthattunk. Sajnos a Resident Evilekre jellemző, gondolkodtató feladatok nem nagyon várhatók – egy-két kulcsot kell csupán megtalálni, vagy a megfelelő sorrendben kapcsolókat nyomogatni. Teljesítményünket viszont minden egyes pálya után értékeli a program, többek közt az alapján, hogy mennyi és milyen szintű kombót vetettünk be, vagy hogy hány ellenféllel végeztünk a földön, ez alapján pedig kategóriákba sorol minket. Jutalmul különféle extrák nyithatók meg és még csak büsulni sem kell, ha nem sikerült minden tökéletesre, mert az előzőleg már kivégzett szakaszokra később is visszamehetünk.

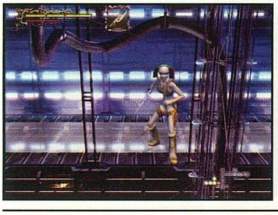
Az eddigiekből kiviláglik, hogy a Kaena: The Prophecy valószínűleg óriási játéktechnikai újdonságokkal nem fog minket meglepni. Ami miatt mégis különlegesnek ígérkezik, az a hangulata, köszönhetően a nagyszerű grafikának és atmoszférának. Maga a sztori is érdekes: a későbbiekben kiderül, hogy Kaena nem véletlenül ilyen különleges, a világban egyáltalán nem ő és fajtája az egyedüli értelmes életforma, a földitől nagyon is előtő dzsungel-szerű helyszínek mellett pedig civilizáltabb – bár nem kevésbé veszélyes – területekre is eljuthatunk. Engem személy szerint elvarázsoltak a fantasztikus helyszínek, a borongós, mélabús színvilág, és a furcsa, rovarokat, nem evilági gyíkokat, illetve a későbbiekben még robotokat is idéző ellenfelek (mondjuk Kaena első pályákon viselt tangája is megindította a fantáziám...). Előzetes volta ellenére a játék a fejlesztés végső szakaszában lehet – gond csak az, hogy a pontos megjelenés dátumát még mindig nem közölték hivatalosan. Az Amazon (angliai) internetes csomagküldő szolgálat február 13-ra datálja, de ezt ne vegyétek készpénznek – amennyiben az amerikai filmpremierre időzítik, akkor sajnos egy fél évet még várnunk kell rá.

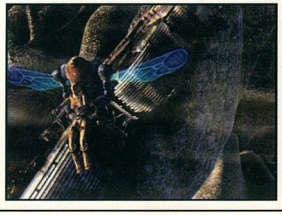
KAENA - A film

Európa titkos Final Fantasyje



A Kaena – bizonyos értelemben – úttörő alkotás: 85 perces hosszával az első európai, egész estés, CGI (Computer Generated Images – Számítógéppel Generált Film) mozi. A játékfilm mozgatórugója (és a későbbi rendező), Chris Delaporte, mondhatni "szokásos" életutat járt be: Párizsban graffitizett, később festőként munkálkodott, majd a 3D-s komputer animáció felé fordult a figyelme. Los Angelesben mutatták be az éppen elkészült Heart of Darkness című játék animációs munkálatait (milyen jó kis game volt az annak idején!), amikor felkeltette Spielberg figyelmét, aki azt sugallta neki, hogy nagyobb léptékekben, egy teljes filmben, egy egész világban kezdjen el gondolkozni. Spielberg később lefordult a csapatról, de Delaporte tettrekészen állt, és szerződött a Chaman Productions-zel. Ám az élet megint közbeszólt: a cég anyagi nehézségek miatt nem volt képes végigvinnni az akkor még Axis néven futó vállalkozást. A már félig-meddig készen lévő projektben végül a Gaumontból kivált Xilam Multimedia látott fantáziát, így felkarolta a csapatot. A kész filmet végül tavaly június 4-én kezdték vetíteni a francia filmszínházak, az amerikai bemutató pedig jelen állás szerint pontosan egy évvel később esedékes. Maga a rendező inkább fantasyként, mintsem sci-fi sztoriként aposztrofálja a történetet, és állítása szerint stílusában közelebb áll a japán stílusú animékhez, mintsem az amerikai CGI-filmekhez. Technikai érdekességek: a Kaenán több, mint hetven ember dolgozott (plusz egy kanadai szekció, akik csak az animációval foglalkoztak), a legnagyobb szörny egymilliónál is több poligonból, a teljes film pedig 122.400 képkockából áll (24 képkocka/másodperces sebességgel fut). A főszereplő mimikájának megalkotásához 40 különböző arckifejezést modelleztek, a számítógépek pedig összesen 65.000 órán át renderelték az anyagot. A filmhez kapcsolódó, és azzal párhuzamosan készülő játék ötlete már a kezdetekkor megfogant.

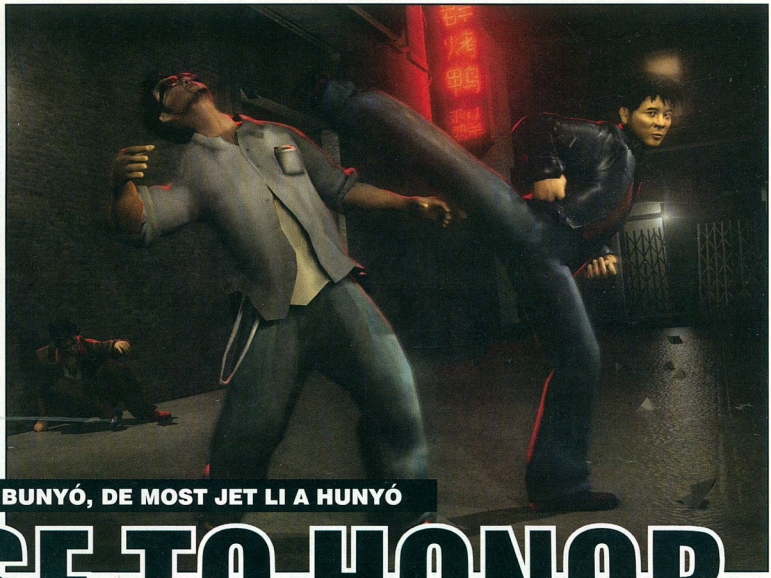






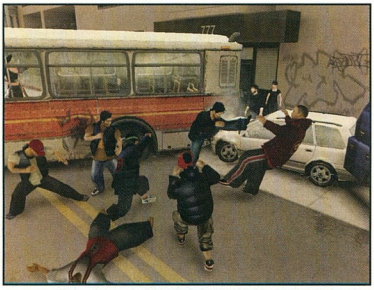
RISE TO HONOR	
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	SCEA
TÍPUS:	AKCIÓ
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTPÉLDÁNY:	-
JÁTÉKOSOK:	1
HANGRENDSZER:	-
MEGJELENÉS:	2004.02.17. (NTSC) 2004.02.27. (PAL)
WEB: WWW.SCEA.COM	

TRAILER A DVD-N!



EGY ÚJABB BUNYÓ, DE MOST JET LI A HUNYÓ

RISE TO HONOR





A híres emberek nevével fémjelzett játékok az utóbbi években menetrendszerűen érkeznek az arcunkba. Verekedhettünk már Jackie Channel, gördeszkázhattunk Tony Hawkkal, ralizhattunk Colin McRae-vel, és táncolhattunk Britney Spears-szel – habár amikor ő dalra fakad, akkor inkább szívesebben látnánk őt mondjuk a Manhunt egyik gyanútlan áldozatának bőrében.

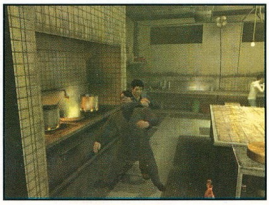
A Sony ebben a helyzetben jól látta meg a kínálkozó lehetőséget, mellyel a B kategóriás akciófilmeken edződött közönséget a mozizás után a PlayStation 2 elé ültetheti: néhány milliónyi dollár leszurkolása után Jet Li, a világszerte ismert színész máris készséggel állt a japán óriáscég rendelkezésére. A megállapodás szerint a kizárólag PS2-re készülő programban nem csak az arcát használják fel, hanem egy speciális technika segítségével a mozdulatait is. Ezeknek köszönhetően a kiadó tervei szerint a Rise to Honor jobban fog emlékeztetni egy látványos hong-kongi stílusú akciófilmre, mint egy hagyományos akciójátékra.

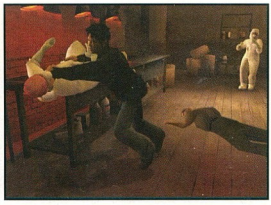
A fejlesztést a Sony egyik belső, kaliforniai stúdiója végzi. Elmondásuk szerint a verekedéseknél és a tűzharcoknál különleges módon alkalmazzák a kamerakezelést, amely így leginkább a filmek vágáshoz hasonlítható. Tehát ha hősünk felkap egy széket, és hozzávágja a támadójához, akkor a kamera már nem egy totálképet mutat a bunyóról, hanem automatikusan átvált, és lassítva, közvetlen közelről szemlélhetjük, amint a szék darabokra törik a rosszfiú arcán.

A történet szerint egy Kit Yun nevű testőrt alakítunk, akinek főnöke Chiang, az egyik legbefolyásosabb hong-kongi bűnbanda vezére. Egy leszámolás során a megvédendő személy súlyos sebet kap, és halála előtt azt kéri tőlünk, hogy juttassunk el egy fontos üzenetet a San Franciscoban élő lányának, Michelle-nek. A feladat teljesítése közben persze számtalan ellenséges bandatag tör majd az életünkre, miközben mi a kötelességtudat és a becsületességünk megőrzése közt őrlődünk.

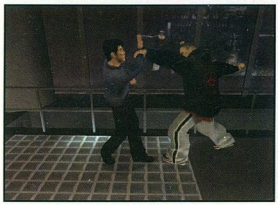
A sztori során összesen 10 helyszínen fordulhatunk meg a két nagyvárosban, melyek a képek alapján igen változatosak lesznek. A berendezési tárgyak szinte mindenhol interaktívak lesznek, azaz típustól függően vagy felhasználhatjuk őket a gyepálásban, vagy darabokra hullanak.

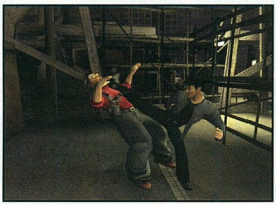
A fejlesztők beszámolói szerint a legelső pálya mutatja majd be a Jet Li által megformált karaktert, Kit Yunt, és itt tanulhatjuk meg az irányítás legfontosabb elemeit. Ezt követi a második pálya, ahol főhősünk egy menekülő embert üldöz több sikátoron keresztül, és a











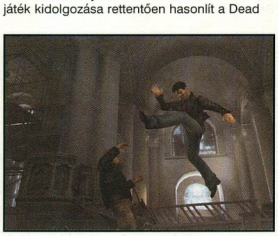
háztetőkön ugrálva. Ennek a résznek az lesz a feladata, hogy begyakorolhassuk az R1 gomb használatát, ugyanis ennek kiemelt szerepe lesz a továbbiak során. Ha például futás közben egy akadályhoz érkezünk, akkor feltűnik a képernyőn egy figyelmeztető ikon, és ekkor kell lenyomnunk ezt az akciógombot, melynek hatására főhősünk látványos mozdulattal ugrik egyet. Nem sokkal később Yun a falhoz ér, ahol újra ezt a módszert kell alkalmaznunk, és egy látványos szaltó után máris a tetőn találhatjuk magunkat. Persze később az R1-nek nem csak az ugrásoknál lesz jelentősége, hanem ezzel vehetjük fel a fegyvereket, fedezékbe húzódhatunk, illetve ha harc közben szintén megjelenne az ikon, a gombot lenyomva valamilyen látványos mozdulatot vihetünk véghez. Az egyik részben Yun például egy konyhában verekszik, elkapja a támadó nyakát, és az akciógombot alkalmazva közelebbről is megismerteti homlokát az asztal sarkával. Mire magához tér, addigra már egy megkopasztott csirkét szorongat, hogy ezzel adjunk néhány pofont.

A három éve tartó fejlesztési munkálatok egyik legbonyolultabb része a mozgásanimációk rögzítése volt. Ehhez Cory Yuen, az ismert akciórendező szakmai tudását is igénybe vették, aki legutóbb a Szállító című film verekedéseit koreografálta, és már többször is dolgozott együtt Jet Livel. Akárcsak egy filmnél, a játékban szereplő jeleneteket már jóelőre megtervezték, majd begyakorolták, de a felvételek még így is 6 hetet vettek igénybe. A motion-capture technológiával készült, összesen 3.000 mozgásanimáció rögzítéséhez a színész és a kaszkadőrök testére érzékelőket szereltek, majd ezek helyzetének változása hozta meg a kívánt végeredményt. Egy interjúban a színész elmondta, hogy a munka során leginkább a többszereplős jelenetek összehangolása során akadtak gondot. De néha az is fejtörést okozott, hogy a mozgások illeszkedjenek a pályákon elhelyezett interaktív tárgyak helyzetéhez.

A verekedések alkalmával főhősünk a Wu-Shu nevű harcművészetet alkalmazza. A küzdelmek során az irányításához a jobb oldali analóg kart kell használnunk a már megszokott módszer szerint, azaz amerre húzzuk a kart, abba az irányba támadunk. A hagyományos ütéseken és rúgásokon kívül lehetőségünk lesz különböző kombókat és extra erős támadásokat is alkalmazni. Ha ezeket sorban, egymás után csaljuk elő akkor növekedni fog az adrenalinszintünket kijelző csík. Ha ez eléri a maximumot, akkor az L1-et lenyomva lelassíthatjuk az időt is, mert a bullet time effekt szinte már egyetlen akciójátékból sem maradhat ki.

Mint az bizonyára már mindenkinek feltűnt, a játék kidolgozása rettentően hasonlít a Dead to Rights-ra, azonban bízzunk benne, hogy a hosszú fejlesztési idő, és a többször elhalasztott megjelenési dátum végül meghozza a gyümölcsét, és - ha nem is egy forradalmi, de - egy látványos jelenetekben bővelkedő, igényes kidolgozású játékot csúsztathatunk a PlayStation 2-be február végén.





Jet Li

Kis ember nagy pofonzsákkal



Az 1963-ban született pekingi srácot szülei már nyolc éves korában beíratták egy Wu-Shu harcművészeti iskolába, ahol hamarosan az egyik legtehetségesebb növendéknek bizonyult, így gyorsan felfigyelt rá a filmes szakma. Az azóta eltelt idő alatt már több mint 25 filmben szerepelt, és világszerte elismert harcművésszé vált. Első amerikai szerepe a Halálos Fegyver 4 című akciófilmben volt Mel Gibson, Danny Glover és Joe Pesci oldalán. Legutóbb a Bölcsőd lesz a koporsód című akciófilmben láthattuk. Népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy világszerte számtalan rajongói klubja van, és hivatalos honlapja (www.jetli.com) – igényes fordításban – magyar nyelven is olvasható.





JAMES BOND 007: EON	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	EA GAMES
FEJLESZTŐ:	EA GAMES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTVERZIÓ:	NTSC (16:0)
HANGRENDSZER:	THX
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004.02.17. NTSC 2004.02.27. PAL

WEB: www.eagames.com

TRAILER A DVD-N!



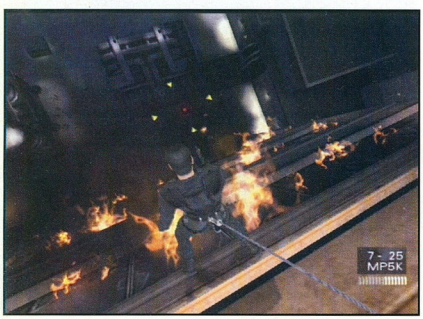
HAMAROSAN A KONZOLHOZ KÖTÖZ AZ ÚJ BOND-AGE

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Az Electronic Arts nagyon szereti a sorozatokat, a jól bevált, ismerősen csengő neveket, a szinte biztos sikert garantáló licenceket – erre jó példa a Gyűrűk Ura-, és a Harry Potter-széria, vagy akár (extrém)sport-divízióik kínálatának évenkénti frissítése. A sorból természetesen nem maradhat ki az angol szuperügynök, Kötvény Jenő sem, aki a tavasz közeledtével és hathatós közreműködésünkkel immáron harmadszorra fogja megmenteni PS2-n a konzol grafikus chipje által megjelenített világot. Aki azonban elhamarkodottan legyint egyet, mondván, hogy csak egy újabb rókabőrről és egy átalakított Nightfire-ről van szó, rosszul teszi: az új James Bond-játék – legalábbis az elődökhöz képest – több szempontból is rendhagyónak ígérkezik.

Először is, az új játékhoz nem dukál új mozi, hiszen a pletykák szerint a 21. Bond-film forgatásai csak 2005. januárjában kezdődnek, a bemutató pedig csak jövő év novemberében esedékes (hacsak az EA szupertitkos ügynökei már nem tudnak valamit, amit mi még nem). Azért félni nem kell, Bondot és a hozzáillő lányokat nem a játék producerének messziről jött vidéki rokonairól mintázták – a virtuális karakterek megalkotásához híres, az újabb filmekből részben már ismerős színészek álltak modellt. Az MI6 ügynökség tagjait a standard összeállításban láthatjuk viszont: főhősünk ugyebár Pierce Brosnan fizimiskája alapján lett megmintázva, az őt mindenféle különleges kütyüvel ellátó Q szerepében John Cleese-t köszönthetjük, és M főnöknőt is Judi Dench alakítja. No persze akad egy új főellenségünk, az ördögi gonoszságú volt KGB-ügynök, Nikolai Diavolo (Willem Dafoe) és lesz egy régi alellenségünk is, a vasfogakkal rendelkező Jaws (Richard Kiel), aki hosszú idő után tért vissza (a Spy Who Loved Me és a Moonraker című epizódokban volt látható). A négy lány: Serena St. Germaine geológus (Shannon Elizabeth), Dr. Katya Nadanova, tudós és Diavolo jobbkeze (Heidi Klum), Miss Nagai, Q asszisztense (Misaki Ito) és Mya Sterling, NSA-ügynök (az ő bőcsületes neve Mya Harrison, amúgy pedig énekesnő és a játék betétdalát is ő adja elő). A felsorolt színészek nem csak képüket, hanem szinkronhangjukat is kölcsönadták a róluk mintázott karaktereknek. A játék forgatókönyvéért Bruce Feirstein a felelős – ő írta a Goldeneye, a Tomorrow Never Dies és a World Is Not Enough epizódok történetét is.

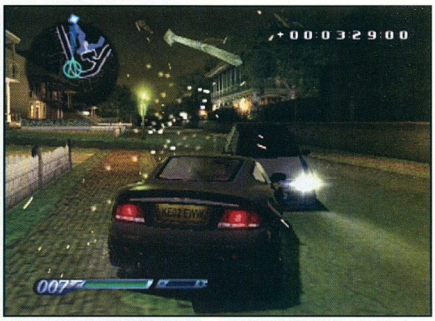
Ami a tényleges játékot illeti, felrúgnak egy másik hagyományt is: az Everything or Nothing szakít a közvetlen elődök first-person nézőpontjával, Bondot immáron third-person kameraállásból követhetjük. Ezzel együtt egy kicsit megváltozik a játék jellege is, a nagyüzemi lövöldözős-irtóhadjárat helyett nagyobb hangsúlyt kívánnak fektetni a lopakodásra. Persze így számos új elemet fedezhetünk fel a játékban: először is lehetőségünk van ládák mögé bújni és fedezékből lövöldözni, másodsorban a falhoz tapadhatunk, kileshetünk és tüzelhetünk a sarkok mögül, és nem utolsósorban egy egészen újfajta harcmodorba, a pusz-

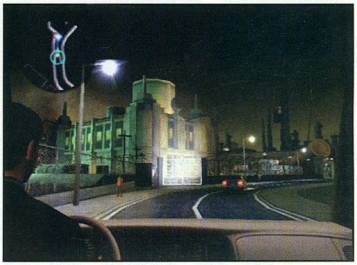












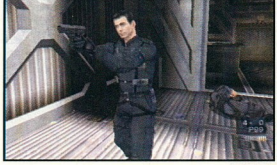
takezes, illetve a lőfegyver nélküli küzdelembe is belekóstolhatunk. Itt nem csupán az öklözésről van szó: noha James egy pár ütésfajtát már a nálunk (és még tesztelés előtti fejlesztési stádiumban) lévő verzióban is fel tudott villantani, emellett különböző tárgyak (egy pezsgősüveg vagy egy ellenféltől elcsaklizott ólmosbot) felvételére és fegyverként való használatára is megvan a lehetőségünk. Ezekkel le lehet ütni az ellenfeleket, illetve el is lehet hajítani őket.

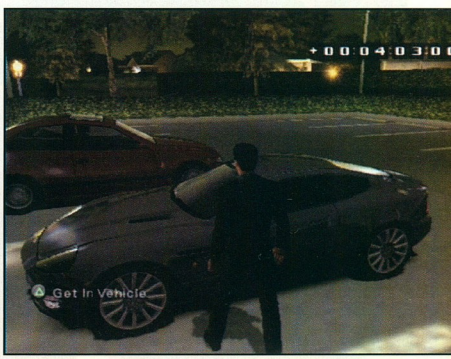
Itt lesznek persze Q professzor különféle kütyüi is: ezek közül kipróbálhattuk a termolátást (sötétben jön jól, az ellenfeleket a hőképeik segítségével látjuk meg), a mini csáklya-pisztolyt (ez egy fejük feletti célpontba belőve a függőleges meredélyeken való felkapaszkodást, illetve leereszkedést segíti), a láthatatlanná tévő szerkezetet (igaz, ez egy véges energiatartalmú akkumulátorral működik, és minden gyorsabb mozdulatnál elmúlik a hatása), vagy éppen a kis robotpókokat. Utóbbiakat akkor lehet előrekülderi felderíteni, ha annyira szűk csatornák állnak előttünk, amelyekbe még egy jól képzett titkosügynök sem képes behatolni. A kis pókokat ugyanúgy követő kameraállásból látjuk, mint hősünket, és a későbbiekben Q robbanószerkezettel is ellátja őket. Viszont vigyázni kell rájuk, mert egyrészt véges számmal rendelkezünk belőlük, másrészt az ellenfelek igen hamar szétlőhetik őket – arról nem beszélve, hogy cyber-ízeltlábúnkat akkor is elfelejthetjük, ha egy magasabb pontról véletlenül lezuhanunk vele.

Az igen egyedi gadgetek mellett a lőfegyverek is nagy szerepet kapnak. Minden egyes megölt ellenfél hagy maga után valamilyen fegyvert (hacsak nem puszta kézzel támadt ránk), melyeket felvéve nyugodtan felhasználhatunk a többi támadó ellenében. A paletta széles: a kábítónyíltól a különféle pisztolyokon (van Desert Eagle is), géppisztolyokon és karabélyokon (Ak-47 és társai) át, a rakétavetőig és a mesterlövész-puskáig felhasználhatunk mindent. A célzás egyszerű: egy gombnyomásra befogjuk a célpontot, ezután pedig csak tüzelnünk kell – a célkeresés pedig akkor is működik, ha éppen fedezékben állunk. Per pillanat egy problémám volt vele, ezt remélhetőleg kijavítják: a célkereszt addig marad egy ellenfélen, amíg lenyomva tartjuk a gombot – ez oké, de ha több rosszfiú van egyszerre a képen és az egyiket leöltük, nem ugrik át automatikusan a másikra, hanem rajta marad a hullán, az újabb célpontváltással pedig időt (és nagy valószínűséggel életerőt is) vesztünk. Egy időben többféle fegyver is lehet nálunk, melyek közül egy gombnyomásra kiválaszthatjuk a célnak megfelelőt. A végleges játékban húsznál is több kézifegyver és gadget kap helyet, Egy igazi James Bond-játék (és film) mit sem érne méregdrága és különleges autók, illetve járgányok nélkül. Természetesen ezek az Everything or Nothingból sem maradhattak ki: a két legdögösebb kétségkívül a jó öreg Aston Martin V12 Vanquish, valamint egy Triumph Daytona 600-as speedmotor – mindkettő kicsit megszögelve Q által (a rakéták és a golyószóró olyan szériatartozékok, mint az első ablaktekerő egy Trabantban). Ezeken kívül vezethetünk egy krosszmotort, egy Porsche Cayenne Turbót, egy raliautót, egy furgont vagy lövöldözhetünk egy tankból – és még egy helikopteres üldözésben is részt vehetünk. A játékban nagy hangsúlyt fektettek a járművel bejárható pályákra: ezen részek kidolgozásánál a Need for Speed Underground fejlesztői is besegítettek, és a játéknak majdnem minden második fejezetében igénybe kell venni valamelyik járgányt. Komoly szimulációra persze egyik esetben sem kell számítanunk, az irányításba – egy akciójátékhoz méltóan – kb öt másodperc alatt bele lehet jönni.

A teljes játék 23 fejezetből áll, és bár az útvonalak nagy része lineárisnak tűnik, azért viszonylag sok mozgásszabadsággal számolhatunk (eldönthetjük hogy kommandózva vagy osonva, csendben gyilkolva haladunk előre), az egyes pályák elvégzése után a program pedig többféle szempontból is értékeli a teljesítményünket. Igazság szerint az előzetes verzióból azt szűrtem le, hogy korántsem forog veszélyben a Metal Gear Solid trónja – már ami a lopakodást illeti – , mert az EoN sokkal inkább egy változatos és kacifántos akció-ügyességi játék lesz. Igaz viszont, hogy az említett pályaértékelésnél a stílusunk alapján osztályoznak és kapjuk a különböző bónuszokat – ebből következően lehet ámokot futni, de nem biztos, hogy érdemes! James-szel négy kontinensen, többek közt Egyiptomban, Peruban, New Orleansben és Moszkvában kolbászolhatunk. Érdekesség a két játékos számára tartogatott kooperatív multiplayer-mód, és az online akár négyen játszható aréna-küzdelem. A játék már most nagyon jól néz ki, a látványeffektusok bombajók, a karakterek pedig nemcsak az átvezető (renderelt) videójelenetekben, hanem a játék saját grafikus motorjával megjelenített képeken is nagyon hasonlítanak eredeti valójukra. Aki megőrül a James Bond-játékokért, annak biztosan felesleges a figyelmébe ajánlani – de azok is tartsák szem előtt, akik szeretik azokat az akciójátékokat, amikor a kerek egész különböző játéktípusok ötvözetéből áll össze.







ONIMUSHA 3	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	CAPCOM
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
TESZTVERZIÓ:	–
HANG:	–
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004. II. NEGYEDÉV NTSC 2004. NYÁR (PAL)
WEB:	www.oni-musha.com (japán)






JAVULNI LÁTSZANAK A JAPÁN-FRANCIA KAPCSOLATOK

ONIMUSHA 3



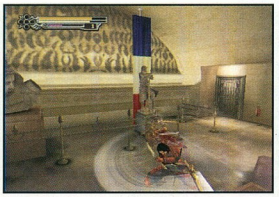



Az Onimusha Warlords három évvel ezelőtti megjelenésekor rögvest a PS2 akkori programkínálatának legjobban fogyó darabja lett, és először lépte át az egymilliós eladási álomhatárt. Megmutatta a gép igazi erejét, így egyúttal hozzájárult ahhoz is, hogy a PS2 egy igazán népszerű konzollá váljék. Nincs is ezen miért csodálkozni: egy eltalált környezet (középkori Japán, némi fantáziálással vegyítve), csodaszépen kidolgozott álló hátterek, remek karakteranimáció, különleges látványeffektusok és egy kiforrott játékrendszer elegye volt – az eredmény közel hárommillió eladott példány világszerte. A második rész – a sikerét tekintve – ott folytatta, ahol az első abbahagyta: kétmilliónál is több kelt el belőle, ebből az első milkó a megjelenés első hetében. Egy percig sem volt kétséges, hogy idővel jön a harmadik rész is – amellyel vi-szont Keiji Inafune, a sorozat atyja egyúttal pontot is kíván tenni a saga végére. (A félreértések elkerülése végett: az Onimusha 3-mal együtt bejelentett Onimusha: Blade Warriors nem szerves része a sorozatnak, hanem egy, annak szereplőivel készülő verekedős játék.)

Az utolsó rész alapkoncepciója igen figyelemreméltó fantáziáról tesz tanúbizonyságot: párhuzamosan két, egymástól az időben és a térben is távol eső helyen játszódik. Az egyik Japán, az 1582-es esztendőben, ahol Akechi Samanosuke (az első rész főhőse) a Honnoji-templom félig leégett romjai között leszámolásra készül örök riválisával, Nobunagával… …a másik helyszín pedig napjaink Párizsa, a 2004-es esztendőben. A francia fővárost hirtelen a semmiből előkerült rémes lények lepik el (kivételesen nem marokkói bevándorlók, hanem élőhalott Genma szörnyek), az utcákon pedig úrrá lesz a káosz. A zűrzavar közepén egyetlen ember, Jacques Blanc felügyelő tartja csak a frontot, egyedül ő száll szembe a lényekkel.

A két hős sorsa persze összefonódik: a játék folyamán Samanosuke átsétál egy furcsa portálon (a középkori Japán híres volt az ilyen látnivalóiról), így átkerül a jövőbe, míg a franciával éppen ennek ellenkezője történik. Lesznek olyan részek is, amikor a démonvadászat közös erővel folytatódik. A Capcom nagyon titkolódzik











a sztori többi részét illetően – ami biztos, hogy játék forgatókönyvét saját kis házi „sztorigyáruk", a Flagship nevű divízió írja, akik az előző két rész történetét is összedobták.

Különböző karakterekhez különböző harcmodor dukál: Blanc fegyvere egy különleges, fényesen csillogó ostor (érdekes lehet a francia rendőrség arzenálja), amellyel egy rövid gombnyomásra csapkodni lehet, hosszabb nyomva tartáskor pedig magához rántja az ellenfeleket. Az ostor használható amolyan Indiana Jacques-módra is: egy kis platformelemet kölcsönözve a játéknak lehet rajta lengedezni, de a felénk repülő nyílvesszők elhárítására vagy tárgyak felvételére is szolgálhat. Egy jó rendőrnek azért van pisztolya is: az egyik kivégzése például az, hogy a földre lőkött ellenfél fölé állva beleereszt egy tárat, mire az apró darabokra robban szét. Samanosuke jó szamurájhoz méltóan persze kardjával aprítja az ellenfeleket, a jól bevált irányításán pedig nem sokat változtattak, így ismerős lehet a régi részek kedvelőinek. Mindkét karakterünk az ellenfelek aprításával energiával töltődhet fel, és ha megtelt az ezt jelző méter, képesek egy igen erős támadást indítani. Ami azt illeti, mindegyik harcmodorra nagy szükség lesz: az előző részekhez képest egyrészt növelték az egy pályára jutó ellenfelek számát, másrészt egy időben akár négyféle különböző típusú ellenség is megtámadhat minket. Elhajították viszont a második epizód RPG-beütésű elemeinek jó részét.

Mind Samanosukét, mind Blanc-t élő színészekről mintázták – előbbi alapjául a Távol-Keleten igen népszerű Takeshi Kaneshiro szolgált (akárcsak az első részben), míg utóbbihoz a nagyszerű francia színész, Jean Reno állt modellt. Van ebben azért némi jól átgondolt üzletpolitika is: Kaneshiro neve keleten cseng nagyon jól, Reno pedig mind Európában, mind az Egyesült Államokban igen nagy hírnevet vívott ki magának. Az ellenfelek az előző két rész kreatúráiból és egy pár teljesen újból kerülnek ki.

A két irányítható főhős melletti legnagyobb újítás, hogy a játék kvázi két és fél dimenzióból ezúttal a teljes szabadságot biztosító, valós időben generált 3D-be csap át, a főszereplőket pedig egy külső, követő kameraállásból láthatjuk. Inafune a második rész után sok kritikát kapott, hogy miért használja továbbra is az álló háttereket – véleménye szerint csak most jutottak el arra a technológiai szintre, hogy az előző részek előre renderelt háttereinek szépségét képes legyen visszaadni a grafikus motor. A három dimenziónak köszönhetően az egész játékmenet valamelyest felgyorsult – ez viszont egyúttal azt is jelenti, hogy kénytelenek voltak változtatni az irányításon is, amely egyre messzebb áll a Resident Evil (és az első Onimusha) által bevezetett sémától (az Isten áldja őket, kívánjuk, hogy fedezzék fel végre az analóg kart!).

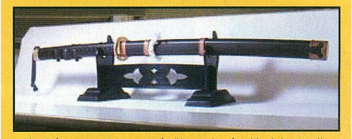
A játék grafikája fantasztikusnak ígérkezik, a két főhős kiköpött mása életbeli megfelelőjüknek, de az ellenfeleket is a legapróbb részletekbe menően dolgozták ki (erre utal törhető páncéljuk is). Egyelőre úgy néz ki, hogy a három dimenzióba átültetés is jól sül el, mert a környezet is kellőképpen aprólékos, a modern Párizsban a Notre Dame és a Diadalív, míg a sok száz évvel ezelőtti Japánban az Azuchi kastély és a Honnoji-templom árnyékában harcolunk. A csilogó-villogó látványeffektusokkal a Capcom (és az Onimusha-sorozat) sohasem állt hadilábon, így várhatóan ezzel sem lesznek problémák. A Capcomnál nagyon büszkék a játékban felvillantott CGI-videókra is, állítólag minden idők egyik leghangulatosabb és legjobban megkomponált be-, illetve átvezető filmjeit sikerült összehozniuk. Ehhez két, filmszakmabéli tekintély segítségét kérték ki: a mozik rendezője Takeshi Yamazaki, egy honkongi filmrendező, az akciójelenetek felelőse pedig egy Donnie Yen nevű úriember, aki már számos film harci jeleneteinek megkoreografálását végezte. Egyelőre nem jelentették be, hogy kooperatív többjátékos-mód lesz-e játékban, annyi viszont bizonyos, hogy a két karakter harcolhat egymás oldalán (ilyenkor egyiküket nyílván az AI irányítja). Ha a kicsit blődnek tűnő sztoritól ódzkodunk is, a két, küzdőstílusában abszolúte eltérő karakter bevezetése és a „háromdésítés" miatti pörgősebb játékmenet csak jót tehet az Onimusha 3-nak. Reméljük, hogy a nagy név méltóképpen búcsúzik az őt híressé tevő platformtól.





BALLAG A KATANA...

Február végétől kontrollert ránthatunk!

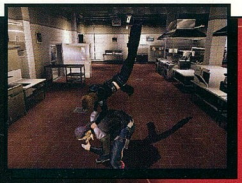


No kérem, ezt is megértük: a japán Hori kontrollergyártó kihoz egy japán szamurájkard (katana) mintájára készült irányítót. A 96.5 cm hosszúságú „Soul Controller" fantázianévre hallgató darab igen dekoratív: aranyberakások díszítik és jár hozzá egy ceremoniális állvány is. A helyre kis kütyü természetesen drótnélküli kivitelben készül, és három ceruzaelemmel öt órán keresztül működik. A Capcom hivatalosan is licencelte az Onimusha 3-hoz, nem mindennapi kontrollert, amely állítólag a motion-capture technológia elvéhez hasonlóan működik (voltak már baseball-ütőt imitáló irányítók is, ez is valami olyasféle). Nem árt tehát edzeni a karunkat, bár a puhányabb fotelszamurájok kedvéért a PS2-kontroller összes gombját is rárakták. Ha pedig már levertük vele a tévét, a lámpát és nagyi képét a falról, ráadásul a Game Over felirat is bevillant, akkor talán még egy szeppukura is felhasználható. Már persze, ha nem dőlünk azonnal bele, miután levonták érte bankszámlánkról a $160-$190-os összeget... (Azon fanok, akik ezt esetleg sokallnák, vehetnek inkább 40 dolcsiért Onimusha 3 memókártyát. Fatokban! Kivételesen nem viccelünk...)





ALIAS	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ACCLAIM
FEJLESZTŐ:	ACCLAIM
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	–
TESZTPÉLDÁNY:	–
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004. 02. 27. NTSC 2004. 04. 08. PAL
WEB:	www.aliasthegame.com



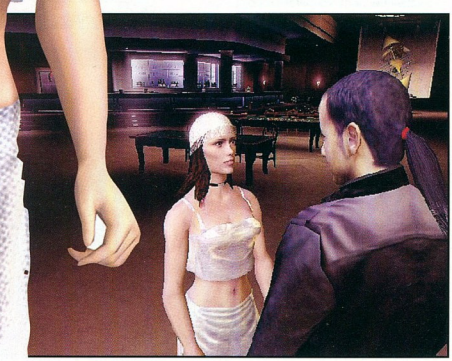
A FŐSZEREPBEN SYDNEY BRISTOW, ALIAS JANE BOND

ALIAS



Hovatovább már ott tartunk, hogy a Barátok Közt, vagy a dél-amerikai „telenovellák" sztárjai is játékban fognak szerepelni: intő jel, hogy az amerikai akciósorozatokat már elérte a végzetük. Az Acclaim jóvoltából most a nappal befektetési tanácsadó, éjjel pedig titkosügynök (ráadásul kettős ügynök!) Sydney Bristow története kerül játszható formába, s a kémkedésben és harcművészetben egyaránt jártas leányzó egy lopakodással tarkított bunyós játékban kamatoztathatja majd a tehetségét.

Minthogy már az egyik hazai TV-csatorna is műsorára tűzte az Aliast, a játék szereplői már sokaknak ismerősek lehetnek. Sydney a CIA egyik legnagyobb elméjétől, saját apjától kapja a megbízatást, hogy derítse ki, mi történt az egyik eltűnt ügynökükkel. Jacobs ügynöknek titokzatos körülmények között veszett nyoma: a legutolsó jelentésében információkkal szolgált Sydney ősellenségéről, Anna Espinosáról, aki korábban egy rivális ügynökségnek dolgozott, majd szabadúszóvá vált. A szálak Monte Carloba, egy kaszinóba vezetnek, de hamarosan még távolabb, és így Sydney versenyt futhat az idővel többek közt Románián, Szaúd-Arábián, Hong Kongon, és Rio de Janeiron át. Hogy ne legyen elég a jóból, Anna ráadásul társult a kétes hírű Mr. Starkkal és Arvin Sloane-nal. Utóbbi annak az SD-6 bűnszövetkezetnek feje, amelyik egy ideig a CIA szervezeteként tűntette fel magát, s akinek Sydney is dolgozott két évig – míg rá nem jött a turpisságra, és segített lebuktatni a bandát. (Mellesleg Sloane volt az, aki megölte Sydney völegényét.) Vajon mi áll az események hátterében? Nem tudni, miként azt sem, hogyan kapcsolódnak ehhez az egészhez a „Rambaldi"









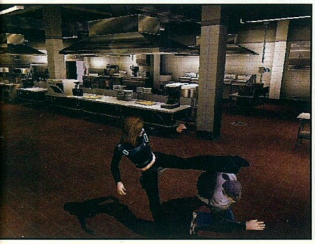
leletek, amiket Sloan mindenáron meg akar kaparintani.

Rejtőzködés és nyomozás Splinter Cell módra, jó sok bunyó á la Matrix: nagyjából ezekkel a címszavakkal lehet összefoglalni a játék alkotóelemeit. Vegyük akkor ezeket sorjában! A jó spion természetesen fel van szerelve minden földi jóval, s James Bondot megszégyenítően cselezi ki a szigorúan őrzött intézmények biztonsági rendszereit, és szerzi be a szükséges bizonyítékokat. Ennek megfelelően lesz a játékban mindenféle kütyü, a sperhaknitól kezdve a zsebben elférő DNS-leolvasóig. A jól felszerelt CIA ügynök pillanatok alatt lemásol egy egész winchestert a spéci letöltő cuccára, ámbár a számítógépes rendszerekre való felkapcsolódás még mindig manuálisan, és helyszínen történik, ami kissé veszélyessé teszi a melót. A rendszerek kijátszása – csakúgy mint a zárak felnyitása – rövidebb mini-játékok révén fog megvalósulni. Az észrevételség megőrzésénél gyakran játszik majd kulcsszerepet az idő, amihez egy forradalmi – legalábbis a fejlesztők így aposztrofálták – osztott képernyős módszer lett kitalálva. Magyarán mint a TV-ben, érdekes bevágásokkal és képi megoldásokkal fokozzák az izgalmat, mutatván mondjuk egy közeledő őrt az álkulcs használatakor, vagy épp az ideiglenesen kiiktatott biztonsági kamerát, amiből így pontosan tudhatjuk, még mennyi időnk van a kritikus pontnál elosonni.

Minthogy a világ különböző pontjain kell kémkednünk, s a helyszínek igen eltérőek lesznek, már csak Sydney megjelenése is változó lesz. Néhol a klasszikus fekete betörő öltözet az ideális, de van úgy, hogy csak egy koktélbár lengén öltözött pincérnőjeként, vagy egy parti vendégeként estély ruhában lehet a küldetés célpontjához hozzáférni. Vagy jó példa a román szanatórium, ahol orvosnak álcázva lehet kicsempészni az elkábított célszemélyt. Persze bármennyire is jól álcázzuk magunkat, azért akció is kell a játékba. Ennek érdekessége az interaktív terep lesz, ugyanis ha nincs hősnőnknek fegyvere, akkor rögtönözhet egyet. Helyszíntől függően csépelhetjük az ellent seprűnyéllel, vagy eljátszhatjuk a nótáját egy gitárral, megpróbálhatjuk feltűzni egy húskampóra, kupán vághatjuk egy palacsintasütővel, és így tovább. A bunyó hitelessége kedvéért rengeteg motion captured mozgást rögzítettek, amelyek igyekeznek visszaadni azt az akrobatikus stílusú – ki tudja milyen irányzatot képviselő – kung-fut, amit Sydney a sorozatban is prezentál. A mozgáskészletben a különféle ütéseken és rúgásokon túlmenően lesznek blokkolások, ellentámadások, átdobások, kikerülő hadműveletek akár falra mászással, és lefegyverző technikák. Külön kategóriát képviselnek a csendes, „leszerelő" mozdulatok, vagyis amikor az ellenség mögé lopakodva orvul támadunk. A verekedések szép dinamikusnak tűnnek, kiváltképp figyelemre méltó a „rongybaba" fizika, vagyis ahogy a lepofozott ellenfelek elterülnek. Nem egy előre letárolt animációval esnek össze, hanem maradnak abban a – gyakran képtelen – testhelyzetben, ahogy a fizika diktálja.

A küldetések kiagyalói igyekeztek minél nagyobb szabadságot biztosítani a játékosnak, ezért egy-egy feladat elvégzéséhez, vagy egy információ megszerzéséhez többféle út is vezethet – általában mindig egy rázósabb, és egy diszkrétebb út adott. Ez ugyebár változatossá teszi a játékmenetet, s hasonló célt szolgál az is, hogy nem csak egyazon karaktert irányíthatjuk mindvégig. Az még nem tiszta, hogy pontosan hány szereplő bőrébe bújhatunk majd, de legalább egy küldetést biztosan Sydney kedvesével, Vaughn-nal kell megoldani.

Az Alias alapkövei – lopakodás plusz bunyó – tulajdonképpen megfelelnek a mai trendnek, a hivatásos forgatókönyvírók pedig nyilván tudják, mire harap rá a célközönség, tehát elméletileg minden együtt van egy jó játékhoz. De hogy valóban egy lapon lehet említeni az Aliast mondjuk a Splinter Cellel? Efelől még vannak kétségeink, de majd meglátjuk.



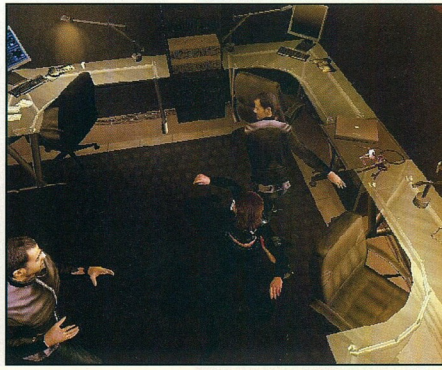


ALIAS - A film

EREDETISÉGVIZSGÁLAT

Az Alias-játék változata a sorozat második évadjának a végéig történteket dolgozza fel. Érdekesség, hogy olyannyira szoros a kapcsolat a játék és sorozat között, hogy van olyan karakter (Dr. Caplan), akit a játékhoz találtak ki, és csak az után került be a sorozatba. Gyakorló játékosként a TV-show rendezője és írója, Jeffrey Abrams nagy érdeklődést tanúsított a játék fejlesztése iránt: forgatókönyvíró csapatával már kezdettől fogva részt vett a munkában. Később csatlakoztak hozzájuk aztán a színészek is: Sydney szerepét Steven Spielberg felfedezettje, Jennifer Garner alakítja, aki – legalábbis az orgánumával – természetesen a játékban is benne lesz, miként a lényegesebb mellékalakok is. Végül, de nem utolsó sorban a zeneszerző, Michael Giacchino teszi teljesé a stábot, aki díjnyertes Medal of Honor zenéje révén már amúgy sem ismeretlen a játékosok számára.





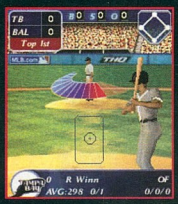
MEGJELENT JÁTÉKOK

FIFA Soccer 2004



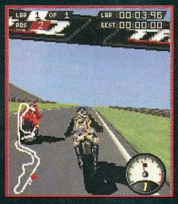
EA Sports 2004.01.14

MLB Slam!



Nokia/THQ 2003.11.03.

MotoGP



Nokia/THQ 2003.11.14.

Pandemonium



Nokia/Ideaworks3D 2003.10.06.

Puyo Pop



Nokia/SEGA 2003.10.06.

N-GEDELMETEKKEL BEMUTATKOZIK:



Nokia N-GAGE

Ha máshol nem is, de az úton-útfélen látható és hallható reklámhadjáratnak köszönhetően biztosan találkoztatok már az N-Gage névvel. A Nokia kézikonzol-mobiltelefon hibridje Európában 2003. október 7-én került piacra, az igen alaposan eltévedt Télapó (illetve tetszés szerint: Mikulás) bácsi pedig – nagy testi és lelki erőről téve tanúbizonyságot – begyömöszölt egyet rózsaillatú bakancsunkba a szekérderéknyi virgács mellé.

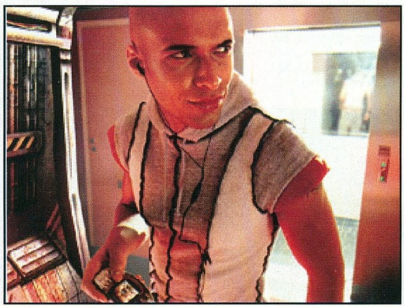
N-gem már talán ismerősnek találhattok

A készülék formailag nagyfokú hasonlóságot mutat a Nokia tavaly nyáron megjelent 3300-as típusjelű telefonjával – szinte olyanok, mint két tojás (sőt, méretükből adódóan: strucctojás). Ha mint konzolt vizsgáljuk, kialakításában a handheld-piacon jelenleg egyeduralkodó Game Boy Advance-re (természetesen a klasszikus típusra, nem pedig az SP-re) emlékeztet – a D-pad a képernyő bal, a gombok pedig a jobb oldalán helyezkednek el. Funkcióit tekintve sem forradalmi darab: mint multimédiás telefon, tulajdonképpen ugyanazokat a lehetőségeket kínálja, mint az ugyanolyan (Series 60) szoftverrel felszerelt Nokia 3650-es – leszámítva, hogy a digitális fényképezés az N-Gage-dzsel nem lehetséges, ami véleményünk szerint címeres nagy ökörség.

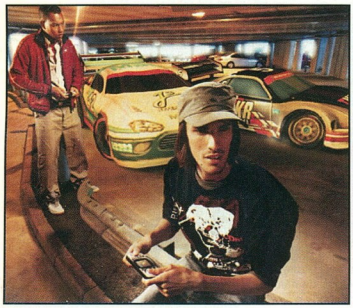
Technikai blabla

A mai telefonok világában méretes darabnak számító (dimenziói: 134X70X20 mm) N-Gage – egy XXI. századi mobiltól elvárhatóan – háromsávos készülék, 900-as/1800-as/1900-as hálózatokon egyaránt használható. 126*208 pixel felbontású, 4096 színárnyalatot megjelenítení képes LCD-kijelzője van, beépített hangszórója pedig mobil MIDI-minőségű csengődallamokat képes magából kicsiholni (amellett, hogy ezen keresztül hangosíthatjuk ki a beszélgetést, illetve hallgathatjuk vissza a memóriában tárolt hangfelvételeket). A gép lelke egy 104 MHz-en ketyegő ARM-alapú központi processzor (összahasonlításképp: a GBA procija 16,7 MHz-es), 4 MB beépített memóriával rendelkezik (ebből tiszta nyalva 3.4 MB használható, a többit elviszi az operációs rendszer), a játékok, egyéb – esetlegesen az internetről letöltött – alkalmazások és adatok további tárolására az MMC-k (MultiMedia Card) szolgálnak, ezeket jelen pillanatban 32, 64 és 128 MB-os kiszerelésben árusítják. A Bluetooth vezeték nélküli adatátviteli technológiát természetesen használja, lett légyen szó egy headsetről, a PC-s adatátvitelről, vagy éppen multiplayer-játékról. Az energiaforrás egy vékonyka, 850 mAh-ás lithium-ion akkumulátor. Alapfelszereléskent az akkumulátor-töltő, egy sztereó headset, egy USB-kábel a PC-vel való kommunikáláshoz (plusz egy starter CD a szükséges PC-szoftverekkel, mint például zenegrabber), egy jack-jack hangkábel és egy jack-mini jack átalakító jár hozzá.

Találunk benne egy integrált, 20 állomás egyidejű eltárolására képes FM-rádiót (használata csak az együttal antennaként funkcionáló fülhallgatókkal együtt el;rhet[) és MP3/AAC zeneformátumokat támogató lejátszóként is működik – amennyiben egy üres MMC-kártyára már rögzítettünk hanganyagot ebben a formában (vagy PC-n keresztül tölthetjük fel, vagy egy mini jack-kimenetű hifi-eszközről közvetlenül bedigizhetjük). A készülék támogatja a multimédiás üzenetküldést (MMS), és a GPRS-en keresztüli internetezést is (a beépített böngésző nemcsak a WAP, hanem a kultúráltabb xHTML-alapú oldalak megtekintésére is alkalmas), a RealOne lejátszóval pedig streaming audió és videó fájlok is meghallgathatók és megtekinthetők. A beépített e-mail kliens egyaránt képes a POP3 és az IMAP4 postafiókok kezelésére is. Az áttöltött fotóinkból létrehozhatunk akár egy fényképes telefonkönyvet, akad benne számológép, jegyzettömb, naptár, határidőnapló és valutakonverter is. A szoftverek működéséért a Symbian operációs rendszer felelős, amely már bemutatkozott a Nokia más telefonjaiban is (pl. a 3650-es és 7650-es jelű készülékekben).









Jóvanna, és használható?

A kérdés jogos. Bontsuk is három részre – először vizsgáljuk meg úgy általában, aztán mint telefont, végül pedig, mint konzolt. Először is méretéből kifolyólag inkább egy nagyobb kabátzsebben, mintsem gatyazsebben hordható. A készüléknek mobiltelefonhoz képest nagy súlya van, viszont ez segít annak felfedezésében, ha a délutáni csúcsforgalomban a 6-os villamoson egy mozdonyszőke fiatalember megpróbálná hangtalanul kölcsönkérni. Az N-Gage a jobb oldalán elhelyezett gombbal kapcsolható be – közben nyugodtan feltehetjük a reggeli kávét, míg az operációs rendszer feláll és a telefon egyáltalán hajlandó valamiféle életjelet adni. A hívásfogadás/elutasítás az előlap tetején, a kijelző két oldalán helyet foglaló gombokkal történik, a D-pad alatt található három billentyű pedig az MP3-lejátszó, az FM-rádió és a készülék menüjének azonnali elérésére szolgál.

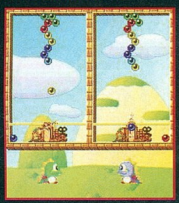
Ezzel tulajdonképpen nincs is nagy baj. A bajok ott kezdődtek, amikor újonnan kézhez kapott telefonunkkal telefonálni szerettünk volna (mi már csak ilyen különcök vagyunk): a hangszórót ugyanis a készülék élére helyezték, minekfolytán beszéd közben fülünkre-arcunkra merőlegesen kell tartani. Emiatt a telefont tartó kezünkkel könnyen összemaszatolhatjuk a képernyőt (főleg ha éppen valami jófajta debreceni burkolása közben zavartak meg), vagy akaratlanul is lenyomjuk valamelyik kiemelt játékgombot, ami viszont éktelen sípolással jár. (Ez persze nem olyan nagy baj, lévén a Stuka zuhanóbombázókat idéző hang természetesen nem az N-Gage tulajdonosát fogja új dobhártya vásárlására kényszeríteni, hanem azt aki hívogatásával nem hagyja az embert debrecenit burkolni.) Ez a megszokható – bár jelentős – probléma a mellékelt headset aktív használatával természetesen kikerülhető, de azért ezzel sem voltunk maradéktalanul elégedettek. Ha valaki nem preferálja a headseteket, az a legtöbbször azért teszi, mert genetikai öröksége révén nem olyan külső hallószervet növesztett magának, mint ahogy a telefongyárak designerei a szabványfület elképzelték. Vétkes mulasztásának az a következménye, hogy a fülkagylójába gyömöszölt hangszórót kicsit nagynak (következésképp hosszabb távon elviselhetetlennek) érzi, ha netán pedig éppenséggel egy nem különösebben lapát jellegű fület viselő hölgy az illető, akkor az már pár perc múlva kezdődő mumpsz jeleit tapasztalhatja. A headset egy másik érdekes – habár természetesen nem kizárólag N-Gage-re vonatkozó – sajátossága, hogy míg a telefon tulajdonosának hangja úgy szól, mintha a liftaknából jönne, addig a háttérzajokat szinte CD-minőségben élvezheti a tisztelt hívó. (Né', má' megint egy ivóban tesztelik a telefont…!)

Telefonálásra tehát nem kimondottan praktikus, és nem is különösebben elegáns az N-Gage, már amennyiben nem akarjuk a „Nézd már a bunkót, a brifkójával telefonál!"-típusú megjegyzéseket életünk szokásos velejárójának tekinteni. Pusztán konzolként használva sem működik minden olajozottan. A legnagyobb gond, hogy az MMC kártyák cseréje gyakorlatilag felér egy egyiptomi átasással: először is ki kell kapcsolni a gépet, majd le kell szedni a készülék műanyag hátlapját, eztán kipattintani a helyéről az akkumulátort, kiszedni a régi kártyát és becsúsztatni az újat – visszafelé ugyanez a tortúra, ráadásként az operációs rendszer életre keléséhez szükséges néhány évezreddel megspé-



MEGJELENT JÁTÉKOK

Puzzle Bobble VS



Nokia/Taito 2003.10.06.

Red Faction



THQ/Monkeystone 2003.12.10.

Rayman 3



Nokia/Gameloft 2003.12.11.

SEGA Rally Championship



Nokia/SEGA 2004.01.14.

SonicN



Nokia/Sonic Team 2003.10.06.

MEGJELENT JÁTÉKOK

Super Monkey Ball



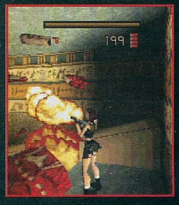
Nokia/SEGA 2003.10.06.

Tom Clancy's Splinter Cell



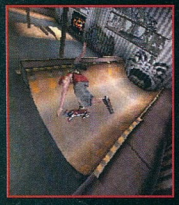
Nokia/Gameloft 2003.12.10.

Tomb Raider



Nokia/Ideaworks3D 2003.10.06.

Tony Hawk's Pro Skater



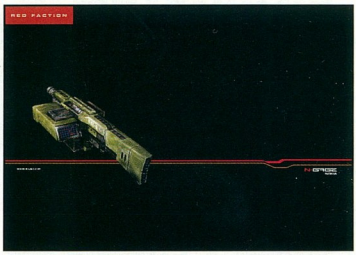
Nokia/Activision 2003.10.13.

Virtua Tennis



Nokia/Activision 2003.10.13.





kelve. Kétségtelen, hogy van benne egyfajta nosztalgikus, a Rubik Ernő-féle játékokra emlékeztető gyermeki báj – csak az a baj, hogy a sokadik alkalommal mindez elmúlik, és marad a csodálkozás, hogy egy handheld konzolnál vajh' miért is nem lehetett ezt olyan egyszerű módszerrel megoldani, mint mondjuk a Gameboyoknál...

Ha beleszenvedtük a kártyát, akkor azért már kellemesebb benyomást kelt új konzolunk. A számbillentyűk közül az 5-ös és a 7-es kicsit kidomborodik (ezek a fő akciógombok), a D-pad pedig játék üzemmódban négyből átvált nyolcirányúvá. Kényelmi funkció, hogy hívás fogadásakor, vagy üzenet érkeztekor a rendszer automatikusan leállítja az éppen futó játékot, ami aztán a beszélgetés befejeztével folytatható. Nagy könnyedség, hogy többjátékos üzemmódban nem kell mindenféle zsinórokkal bajlódni, a Bluetooth-technológia gyorsan és kényelmesen megoldja ilyetén problémáinkat – az internetes játéklehetőség pedig értelemszerűen nem igényel fizikai kontaktust.

Az operációs rendszer viszonylag stabil (a Windowson edzett felhasználót azért megnyugtatja, hogy azért egy-két alkalmazás alkalmasint itt is össze szokott dőlni) és nemcsak az N-Gage-specifikus játékok, hanem – a jóval gyengébb audiovizuális mutatókkal rendelkező – Nokia Series 60-ra készült és Java-alapú (J2ME) programok is futtathatók rajta. Ezenkívül nemcsak MMC-zsugákon lehet játékokat vásárolni, egy üres kártyára a Nokia szerveréről freeware (ingyenes) játékokat is letölthetünk. A Nokia fellőtt egy WAP-on keresztül használható, N-Gage Arena fedőnevű oldalt is, ahol a többi játékossal chatelhetünk, híreket olvashatunk, vagy feltölthetjük egy jól sikerült pályarekordunk felvételét.

A specifikáció szerint az akkumulátor 200 óra készenléti időt biztosít, folyamatos beszélgetéskor 2-4, rádióhallgatáskor 20, MP3-lejátszásnál 8, játék közben pedig 3-6 órán keresztül bírja szuflával. Egyes neten olvasott tapasztalatok szerint az utóbbi valamivel kevesebb (és esetleg jobban tesszük, ha a játékokat lehetőség szerint hálózatról játsszuk) – mi nem stopperoltuk a dolgot, de nálunk jól vizsgázott. (Nem csoda, hogy a játék közben a háttérvilágítás folyamatos aktív volta miatt jobban fogyaszt, azonkívül az aksi villámgyorsan feltölthető.) A készülék SIM-kártya nélkül értelemszerűen nem használható telefonként, de van offline üzemmódja is, így valamit takarékoskodhatunk az energiával, mert nem keresgéli folyamatosan a hálózatot.

Habár mind telefonként, mind konzolként vannak az N-Gage-nek előnytelen vonásai, az kétségkívül egyedülálló benne, hogy ezt a két funkciót egyszerre kínálja, tudásához képest elég korrekt áron. (A magyar forgalmazó által tavaly augusztusban előre jelzett 120e Ft-os várható fogy. ár még kicsit horrornak hangzott – a gyakorlatban 70-80e Ft-ért hozzá lehet jutni.)

N-gedjétek hozzám a játékokat!

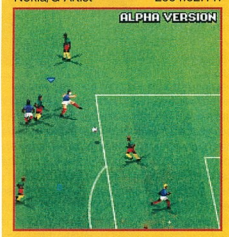
A játékfelhozatal – a cikk írásának pillanatában, január elején mindössze 16 játékra korlátozódik. Ez még korántsem vonzó kínálat (főleg a GBA-programdömpingjével szembeállítva), de idővel beindulhat a szekér, főként, hogy a platformban a videójáték iparág olyan óriásai is láttak fantáziát, mint az Electronic Arts és a SEGA. A játékok nagy része még kiforratlannak tetszik, látszik, hogy a programozók még próbálgatják a platformot, viszont a Nokia bejelentése szerint a következő egy éves időszakban közel 100 játék megjelenése van tervbe véve.

Tavaly novemberében (nem sokkal az első játékok megjelenése után) elterjedt a világhálón, hogy az MMC-n érkező játékok védelmi rendszerét feltörték, a játékok így illegálisan másolhatók, terjeszthetők a neten és más – természetesen Symbian operációs rendszerrel működő – telefonok is futtathatják őket. (A neten látható volt egy kép egy Siemens SX1 készülékről, amint N-Gage programokat futtat.) A Nokia elismerte a tényt, de közölte, hogy azonnal szigorú hadjáratot indít az illegális másolatok terjedésének megfékezésére.

FEJLESZTÉS ALATT:

Ashen
Nokia/Torus 2004. II. negyedév

Marcel Desailly Pro Soccer
Nokia/G Artist 2004.02.11.



Operation Shadow
Nokia/Torus 2004. II. negyedév

Pathway to Glory
Nokia ?

Requiem of Hell
Nokia 2004.

The Sims: Bustin' Out
EA Games 2004. II. negyedév

Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports 2004. II. negyedév

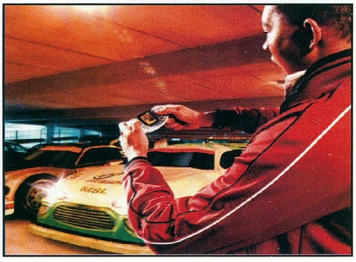
Ghost Recon: Jungle Storm
Gameloft 2004. II. negyedév

Worms
THQ 2004. II. negyedév

WWE
THQ 2004.

Xyanide
Playlogic/Overload 2004. I. negyedév

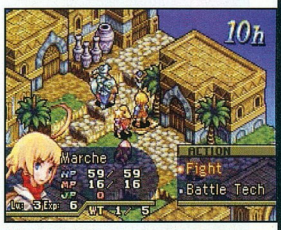




GAMECUBE ÉRDEKESSÉGEK

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** Square Enix



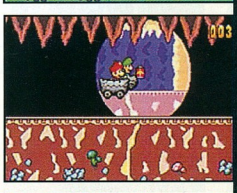


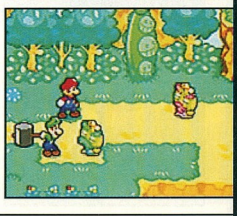
A FFTA minden idők egyik legjobban várt kézikonzolos RPG-je volt – nem ragozzuk miért, éppen kellő magyarázatként szolgál a fejlesztő és a játék neve. A GBA-változat – nem túl meglepő módon – sok aspektusában emlékeztet a 97-ben megjelent playstationös FFT-re. Főhősünk Marche Radiuju, aki St. Ivalice külvárosában lakik. Egy nap barátaival együtt egészen napnyugtáig egy titokzatos eredetű könyv lefordításán fáradoznak, de nem sok siker koronázza az erőfeszítéseiket. Vagy mégis? Marche ugyanis fáradtan ledől az ágyába, és amikor felébred, rémülten konstatálja, hogy már egy másik világban jár… A játék klasszikus taktikai RPG: mászkálunk és harcolunk a világban, időnként pedig benézünk a számos város valamelyikébe. A kocsmákban kapjuk a különböző küldetéseket, az üzletekben pedig fegyvereket és felszereléseket vásárolhatunk magunknak. Természetesen idővel szinteket ugrunk és különféle társak is csatlakoznak hozzánk. A csaták előtt ki kell választanunk csapatunkból azokat a karaktereket, akikkel a harcmezőre akarunk vonulni. Minden harcnak megvan(nak) a bírók által felügyelt szabálya(i), mondjuk nem használhatunk kardot. Ezen szabályok megszegését, akárcsak a sportban, sárga és piros lapok felmutatásával büntetik. Maga a tényleges küzdelem körökre osztott, és mindig a leggyorsabb karakterek kezdenek. A sebzés mértékére hatással lehetnek a terepviszonyok, illetve a szembenálló felek egymáshoz viszonyított pozíciója (pl. hátulról támadva nagyobbat ütünk). Szokás szerint a győztes csaták után tapasztalati pontokat nyerünk, ám a képzettségek elsajátítása érdekes módon történik: majd minden fegyverhez vagy tárgyhoz tartozik egy képesség vagy képzettség, amelyeket akkor tanulunk meg, ha sokat használtuk harc közben az adott felszerelést. A grafika remek, a hangra sem lehet panaszunk, a Final Fantasy-k rajongói pedig sok ismerős motívummal futhatnak össze. A több, mint 200 küldetés teljesítése jó 100 órányi játékidőbe kerül, és multiplayerben is küzdhetünk – saját fejlesztésű csapatunkat összeeresztheтjük egy társunkéval. A FFTA kétségkívül a kis kézikonzol játékkínálatának egyik legjobb darabja.

MARIO AND LUIGI SUPERSTAR SAGA

Kiadó: Nintendo **Fejlesztő:** Alpha Dream







A Mushroom Kingdomban nagy a baj: egy gonosz varázslónő ellopta Peach hangját és robanószerekkel helyettesítette (a félreértések elkerülése végett: nem mi hülyültünk meg, ez a sztori) – így amikor a bájos hercegnő kinyitja a száját, mindent szétrobbantó bombák esnek ki belőle. Ez az állapot tarthatatlan, irány tehát a Bean Bean Kingdom – és ezúttal Mario és Luigi közös erővel próbálja meg orvosolni a problémát egy érdekes platform-RPG keverékében. Az egészben az a csavar, hogy a közös erő jelen esetben azt jelenti, a két testvér egyszerre van a játéktéren – és egyszerre kell velük megoldani az előrébb jutást is! Mindkettejüknél meghatározhatjuk, hogy melyik tárgyat illetve képzettségüket használják, a hátul lévő pedig állandóan követi az elöl haladót (esetleg ráugorhat a fejére). Az irányítás a következőképpen működik: mindkettejüket egyaránt és egy időben az irányibillentyűkkel kontrolláljuk, míg az A gomb az elsőt, a B pedig a hátsót készteti a kiválasztott cselekvésre. Jópár érdekes kombinációt lehet így előhozni: bizonyos helyeken például Mario kalapáccsal ráverhet testvérére és így beledöngölheti a földbe – Luigi eztán ott folytathatja útját, átjutva az akadályok alatt. Ha pedig Luigi csap Mariora, egészen apróra kalapálja, így utóbbival addig elérhetetlen, szűk helyekre is befurakodhatunk. (Ilyen esetekben külön irányíthatjuk mindkét karaktert és szabadon kapcsolgathatunk köztük.) A koncepció egyértelmű: egymást ily módon segítve és különböző állapotokba változtatva kell megoldanunk az előttünk álló fejtörőket. Az ellenfelekkel való csatározásoknál belépnek az RPG-elemek: számít, hogy hogyan kerültünk kapcsolatba az ellenféllel (pl. ha ráestünk egy tüskésre, rögtön sebződünk), használhatunk különféle italokat (gyógyítás vagy valamelyik tulajdonságunk turbózása), és egy pontos időben elvégzett gombnyomás nagyobb sebzést jelent. Varázslatok helyett a Bros. Attackokkal operálhatunk – ilyenkor a két hős egymást támadja az ellenfelet. Ezeknek számtalan formáját nyithatjuk meg, és mindegyiküket valamiféle gombnyomásos kombóval lehet előhozni, arról nem beszélve, hogy a játék során fejleszthetők is. A Mario and Luigi jó. Kicsit bővebben: nagyon jó! A grafikai megjelenítés, a harcrendszer, az irányítás, a felfedeznivalók és a klasszikus Mario-humor egytől-egyig elnyerték tetszésünket (nem beszélve az aranyos minijátékokról).

A Capcom bejelentette, hogy készül a Mega Man Mania, amely egy gyűjtemény a kilencvenes években Game Boy-ra megjelent Mega Man-játékokból. A cartridge öt játékot tartalmaz (a Mega Man I-től az V-ig), amelyek játszhatók egyfelől az eredeti, fekete-fehér árnyalatban, másfelől a felújításnak köszönhetően színesben is. A programok mellett



helyt kapott egy, a sorozat kis múzeumának tekinthető képgaléria is. Megjelenés 2004 tavaszán (az USA-ban).

A PlayStation2 apróhíreinél olvasható, és a hasonló nevű manga alapján készülő program, a



Shaman King GBA-ra is megjelenik – de a házikonzolos verzióval ellentétben a kis gépen egy oldalra scrollozó akciójátékról van szó.

A Nintendo a Game Boy-rendszerek 14 esztendős fennállása óta a legerősebb évet produkálta – és ezt meg is ünneplik egy limitált pél-



dányszámban megjelenő, kétszínű GBA SP-vel (a képernyőt tartalmazó fedőlap fekete, a test pedig platinaszínű). A masina 100 dolláros áron február elejétől kapható az USA-ban.

A SEGA Genesisen debütáló Shining Force RPG-sorozat új résszel folytatódik. A Resurrection



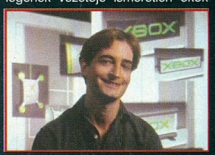
of the Dark Dragon alcímet kapott program sztoriját az eredeti játékot elkövetők írják, de számos újdonság van benne: három teljesen új karakter, inkább a taktikázásra építő harcrendszer, és már különböző kártyákkal is lehet trükközni.

A Microsoft mindent megtesz annak érdekében, hogy meghódítsa a japán piacot, ugyanis hamarosan két különös Xbox pakk landol a boltok polcain. Az egyikben egy fehér színű masina kap helyet egy DVD Kit, és egy Xbox Live csomag társaságában. A március végétől megvásárolható másik doboz egy kék színű gépet, egy Dead or Alive



Online játékot, egy DVD Kitet, valamint egy Xbox Live csomagot fog tartalmazni. Míg az előbbiből 1000 darabot gyártanak, addig az utóbbi 5000 példánnyal támad.

Ed Fries, a Microsoft játékrészlegének vezetője ismeretlen okok



miatt megvált a redmondi óriáscégtől. Az 1985 óta tartó pályafutása alatt olyan programok létrejöttéhez köthető a neve, mint a Halo, a Project Gotham Racing 1-2, vagy a Crimson Skies, de emellett nagy része volt az Xboxot népszerűsítő kampányban is. Az utódját várhatóan a májusi E3 rendezvényen mutatják be.

Az Egyesült Államok államok hadseregének támogatásával készülő Full Spectrum Warrior című taktikai akciójáték fejlesztői örömmel jelen-

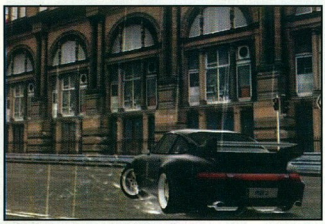


tették be, hogy katonáinkat nem csak a kontroller segítségével, hanem akár az Xbox Live csomaghoz mellékelt Voice Communicator mikrofonnal is irányíthatjuk majd. A SOCOM esetében már alkalmazott módszer nem csak a parancsok kiadását könnyíti meg, hanem ezáltal jobban is beleélhetjük magunkat a GI Joe-k szerepébe.

Meglehetősen futurisztikus külsővel rendelkezik az az 5.1-es hangfalszett, melyet a Microsoft kifejezetten az Xbox mellé fejlesztett. A rendszer összteljesítménye 300 W, melyből névlegesen 150-150 W jut az első, 50-50 W a hátsó hangfalakra, míg a mélynyomó 100 W-ot képes kipréselni magából. Sajnos az ára eléggé húzós (500 dollár), így a szomszédok egyelőre megmenekültek.

XBOX ÉRDEKESSÉGEK

PROJECT GOTHAM RACING 2

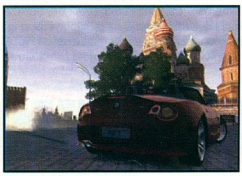




Kiadó: Square Enix **Fejlesztő:** Bizarre Creations

A Gran Turismo 3 sikere láttán nem volt kétséges, hogy a Microsoftnak is lépnie kell valamit, ha az autóversenyek rajongóit az Xbox elé szeretné ültetni. A PGR2 fejlesztéséhez rengeteg valódi autótípus licencét szerezték meg, amelyek kasztnija egy-egy koccanás után bizony behorpad, vagy felgyűrődik. Sajnos ezek a sérülések a teljesítményre nincsenek hatással – de piszok jól néznek ki. A pályatervező grafikusok alaposan kitettek magukért, ugyanis összesen 11 helyszín áll rendelkezésre, melyek még külön-külön 10-12 pályára vannak bontva. Vezetés közben a kiválaszthatjuk a hallgatni kívánt rádiócsatornát, melyek több órányi változatos zenét szolgáltatnak, a számok közt pedig a műsorvezetők lökik a sódert (a moszkvai pályákon például orosz nyelven.) A játék első részében megsimert Kudos pontrendszer ismét bevetésre kerül: verseny közben a gép folyamatosan értékeli a vezetési stílusunkat (csúsztatások, kanyarívek kihasználása, szélárnyékban autózás), később pedig ezekből a pontokból vásárolhatunk magunknak új kocsit a szalonból. Közel 3000 virtuális mérföld, és sok-sok órányi játék után ki merem jelenteni, hogy a rengeteg autóval, a sok változatos pályával, az élvezetes játékmódokkal, a jól beállított nehézségi fokokkal, és a bámulatos grafikával a PGR2 méltó vetélytársa lett a konkurens konzolon a GT3-nak.







AMPED 2

Kiadó/fejlesztő: Microsoft











Az Amped egy profi snowboardos játék volt, kategóriájában talán az egyik legjobb Xboxon. A második részre a kombó-rendszert teljesen átdolgozták, amelynek segítségével jóval látványosabb trükköket mutathatunk be, amelyeket egy jól felépített, külön tanfolyamokra osztott gyakorló részben lehet bemagolni. A játékmenetet talán leginkább a Tony Hawkhoz lehetne hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy itt nem haladhatunk a pályán visszafelé. Lesiklás közben a hegyoldalon elhelyezett különböző tereptárgyak (csövek, hókupacok, ugratók) segítségével kell minél összetettebb mozdulatokat bemutatnunk, amelyekért pontokat kapunk. Itt érdemes külön kiemelni, hogy nem csak egy szűk „folyosón" haladhatunk, hanem a kijelölt pályától egészen messzire is elkalandozhatunk. A zenék között összesen 300 számot hallgathatunk, a kemény rocktól kezdve egészen a lágyabb reggae-ig. Jó ötlet volt a fejlesztők részéről, hogy ha nem csípjük valamelyik stílust, akkor azt a menüben bármikor kikapcsolhatjuk.

GAMECUBE ÉRDEKESSÉGEK

MARIO PARTY 5

Kiadó/fejlesztő: Nintendo





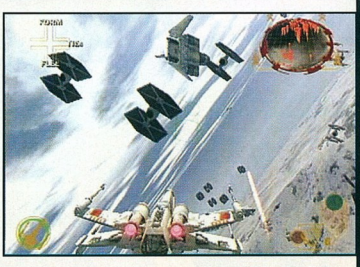


Minijátékok mindenek felett! Hát igen: az ötödik részéhez érkezvén a Mario Partyn ugyan kicsit érezni, hogy rétestészta módjára nyújtják a sorozatot, azonban ez a rétes még mindig nagyon ízletes. Mintha el se lehetne rontani. A Mario univerzumban játszódó társasjátékban négy játékos verseng egymással különböző táblákon, s a mezőkön lépkedve minél több érme és csillag begyűjtése a cél, amelyeket a legelképesztőbb minijátékokban lehet elnyerni. Az ötödik epizódban több mint 60 új minijáték található, amelyek közül egyesek csak átalakított másai a korábbiaknak, viszont mások valóban vadonatújak. Egy dologban azonos valamennyi: a minijáték elnevezéshez méltóan mindig nagyon egyszerű, ugyanakkor roppant szórakoztató kis mókázásokról van szó. Vannak párbajként lejátszható, egy a három ellenében, mindenki mindenki ellen, és csapatjátékot kívánó minijátékok egyaránt, valamint mindenki Bowser ellen felállás is. A táblák mezői közül sok rejt csapdát, míg mások meg bónuszokat. A régi rajongók számára újdonság, hogy a vásárolható tárgyakat felváltották a kapszula-automaták, amelyek ingyen juttatják a hozzájuk érkező játékosokat különféle hatású dolgokhoz. Némelyik kapszula a figurán használható, s így mondjuk két dobást tesz lehetővé egy körben, míg mások meg üres mezőkön, s így például előállítható olyan mező, amivel megsarcolható a többi játékos. Néhány megnyerhető bónusz üzemmódon kívül az alkotók most szemlátomást nagy figyelmet szenteltek az egyjátékos módnak is, így az új kaland módban Bowser, az állandó főgonosz Koopa kölykei ellen nyomulhatunk. Persze ennek ellenére továbbra is akkor igazi a játék, ha a klasszikus szabályokkal négy játékos ül le a képernyő elé.

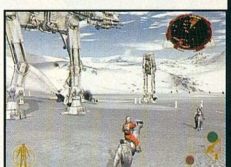


ROGUE SQUADRON III REBEL STRIKE

Kiadó: Lucasarts **Fejlesztő:** Factor 5



A Csillagok Háborújának már szinte egyetlen másodpercnyi jelenete sincs, amelyik ne szerepelt volna videojátékban, de nyilvánvalóan továbbra is sok játék alapjául szolgál még. Az úrcsatákat a lassan már két éve megjelent Rogue Leaderben szinte pontról pontra a film forgatókönyve alapján lehetett végigjátszani, ezért a Rogue Squadron harmadik epizódjával immár még tovább lépett a Factor 5 fejlesztő csapata, és új küldetéseket, sőt új játékelemet iktattak be. Lényeges különbség az előző epizódhoz képest, hogy – az első küldetés lejátszása után – szabadon választhatunk, hogy a lázadók két legjobb pilótája közül melyik életútját kívánjuk végigkísérni: Luke Skywalkerét, vagy Wedge Antilleset. Ennek megfelelően a küldetések zöme a játékhoz lett kitalálva, jóllehet a helyszínek ismerősek lehetnek a Star Wars univerzumot behatóan ismerőknek. Mint korábban, most is vezethetjük a birodalmi flotta, és a lázadók szinte valamennyi géptípusát, sőt még más járgányokat is. Fölpattanhatunk egy olyan speeder nyergébe, mint amilyenekkel a Jedi Visszatérben szlalomoztak a fák között, megkapjuk egy AT-ST lépegető irányítását is, valamint kipróbálhatjuk magunkat a robosztus AT-AT lövészeként is. Ezen kívül némely küldetéseknél marad az apostolok lova, hiszen – erre volt utalás az új játékelem – néhány rohamosztagos is lepuffantásra vár, akiket egyszerűen lézerstukkerrel lehet likvidálni. Kár, hogy ezek a gyalogos küldetések túlontúl egyszerűek, minimális élményt nyújtanak, ezért inkább csak közjátéknak tekinthetők, mintsem igazi missziónak. A „normál" megbízások azonban ezúttal is nagyon klasszak és izgalmasak. Igazán szép, hogy a már elkoptatott klisék (pl. a lépegetők összekötözése) mellé új hadászati fogásokat is beiktattak.



Mario Kart Double Dash

A multiplatformmá vált gokart-őrület elindítója, a Mario Kart immáron GameCube-on is elrajtolt, méghozzá kétszeres erőbedobással. A Nintendo ugyanis rátett egy lapáttal, s gokartonként két versenyzőt indított a Mushroom királyság nagydíjáért: az egyik játékos vezet, s keresi a rövidítéseket, míg a másik foglalkozik a többiekkel. Hat általános fegyverrel, és nyolc karakterspecifikus eszközzel lehet borsot törni mások orra alá, s minthogy gépek linkelése is lehetséges, akár 16 játékos lehet egyszerre a pályán.



1080 Avalanche

A kényelmes fotelből extrémsportolók nagy kedvence volt az N64-re készült 1080 Snowboarding, aminek a GameCube-os folytatása a 1080 Avalanche. A régi versenyzők ugyanolyan bravúros mutatványokkal élhetnek, mint korábban, viszont ebben a játékban jóval mozgalmasabb pályákon száguldozhatnak: leszakadó hidak, kőomlások és lavinák veszélyeztetik a testi épségüket. A szédületes sebesség miatt kitűnő reflexekkel kell rendelkezni, no és némi helyismeretet sem árt szerezni, mert levágások, titkos járatok is vannak szép számmal.



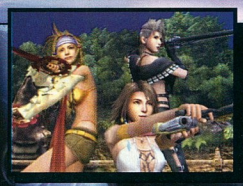
Viewtiful Joe

A oldalra gördülő hátterek előtt játszódó „üss szét mindenkit" típusú játékok nem éppen most élik virágkorukat, de a Capcom egy merészet gondolva mégis ezt a zsánert alkalmazta, amikor Joe nevű főhősét a filmvászonra küldte elrabolt barátnőjét kiszabadítani. Joe a filmes trükkök tárházát, az ún. VFX energiát bevetve küzdheti le a filmekből előlépő rosszfiúkat, a pályák végén természetesen beléértve a főkutyákat is. Az alapfelállás tehát klasszikus, viszont a trükkökkel történő harc vadonatúj – és mellesleg zseniális.



FINAL FANTASY X-2	
TÍPUS:	RPG
FEJLESZTŐ:	SQUARE ENIX
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS (PAL)
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANG:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 11. 18. (NTSC) 2004. 02. 20. (PAL)
WEB:	www.square-enix-usa.com

TESZT A DVD-N!





HÁROM GRÁCIA SZÓ SZERINT MEGRUHÁZ EGY VILÁGOT

FINAL FANTASY X-2

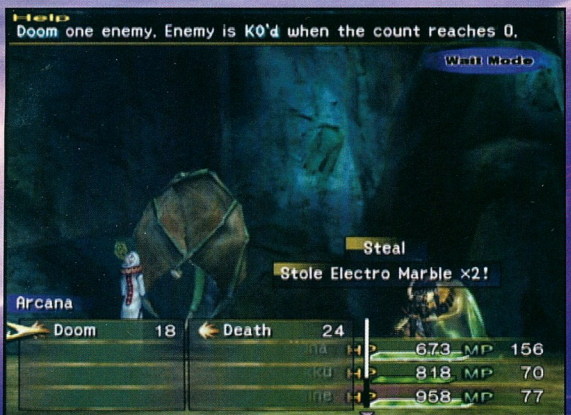
Az új Final Fantasy már csak azért is megdöbbentő, mert a sorozat tíz részen átívelő hagyománya – miszerint a sorozat részei különálló játékok, nincs köztük folytonosság, minden történet az adott részben kezdődik és ér is véget – szakadt meg azzal, hogy a Sqare Enix kiadta, a tizedik rész folytatását. Ez mindeddig így tűnt helyesnek, hisz a világ mindig megmenekült, a fő gonosz elbukott, a jók győzedelmeskedtek, ezt tovább fokozni már nem igazán lehet – vagy talán még-is? A tizedik rész eseményei után járunk két évvel. Miután Yuna rálel egy szférára – ezek amolyan kis kristálygömbök, melyek a múlt egy darabjait őrzik, s ha belenéz az ember, filmszerűen lát egy adott eseményt viszont (ezek gyűjtése az aktuális divat Spirán), amelyben Tidusra meglehetősen hasonlító valakit vél felfedezni. Miután tisztázni szeretné, hogy valóban Tidus látszik e a szférában, vagy csak valaki, aki hasonlít rá, Rikkuval együtt beáll egy szféravadász csapatba, a Gullwingsbe. Ha újabb szfé-

▼ YRP: A Sqare angyalai színre lépnek



▼ Most akkor ez Tidus, vagy sem?





▲ Rikku gondoskodik róla, hogy legyen hajigálnunk a csatában

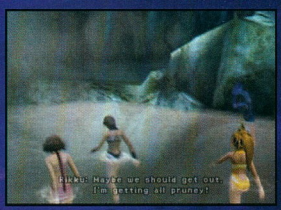
rákra lelnek, talán tisztázódik ez a kérdés. Hmm… nos igen, akik nem játszottak az FFX-el azoknak persze az „ismerős" szereplők ugyanúgy ismeretlenek lesznek, mint az újak, de ez talán nem is meglepő, hiszen a Final Fantasy X-2 tényleg egy folytatás, tehát célszerű – bár nem kötelező – az előzményeivel tisztában lenni, azaz végigjátszani a Final Fantasy X-et. Ellenben a mentett állás áthozatala – mily meglepő – nem lehetséges, bár a rendszer változott annyit, hogy körülményes is lenne megoldani ezt. A világ és a lakói ugyanazok, mint amit és akiket megismerhettünk, ám a két év ami eltelt, sok mindent megváltoztatott. Spira vidámabb hely lett, és lakói – legalábbis legtöbbjük – most, hogy a Sin nevezetű gonosz isten legyőzetett, már bizakodva tekintenek a jövőbe. Ezt már a bevezető képsorok is tükrözik, melyen egy vidám hangulatú koncertet látunk, melyet mintha maga Yuna adna. (Szerintem szörnyű. Japán tinidiszkó? – a szerk.) Ám kiderül, hogy ez csak a látszat, és Leblanc – egy riválisa szféravadász – lenyúlva Yuna ruhaszféráját (hogy ez mi, arról majd később) annak segítségével adta ki magát Spira közszeretetnek örvendő (ex)High Summonerének. Ez persze túrhetetlen, s némi csetepaté után visszakerül a ruhaszféra a jogos tulajdonosához, majd a tolvaj is megkapja a magáét, s csatlósaival együtt kénytelen üres kézzel elsunnyogni. Persze nem is lenne Final Fantasy-játék, ha nem látnánk még őket viszont később.

Nos, innentől a jelenlévő három leányzó – Yuna, Rikku, Paine, avagy a YRP….argh – alkotja majd a csapatunkat, a szférák (s azok titkai) után történő kalandozásainkban. Bár első ránézésre egy háromfős Charlie angyalaiba oltott Spice Girlöknek tűnnek, aggodalomra semmi ok, mert a játék – már ha a formai megjelenéstől eltekintünk – igencsak hagyományos és „finalfantasys". (Meg különben is GIRL POWAHHH… hoppá, miket is beszélek!)

Ez nem chopper, ez egy léghajó!

A csapat főhadiszállása a Celsius nevű légi hajó – mely leginkább egy chopper és egy UFO mutáns keverékének néz ki –, ami már a játék elején elrepít minket a játék bármelyik helyszínére. (Azt hiszem, nem volt még olyan Final Fantasy játék, melynek már ennyire a legelején ilyen fokú mozgási szabadságot kaptunk volna, mint itt.) Persze a történetnek nem ugorhatunk rögtön a végére, és legtöbbször bizonyos küldetéseket feltétlen végre kell hajtanunk a továbbjutás érdekében – viszont nem mindig kötik meg a kezünket abban, hogy ezeknek a küldetéseket rögtön a felbukkánásukkor neki kelljen esnünk. Hagynak időt a vi-









YUNA

Spira ex-High Summonere érdekes pályamódosítást hajtott végre, a Sin által jelentett fenyegetés megszűnte után. Egy szférában látott képsor harására csatlakozott a Gullwingsekhez, akik a hasonló „elveszett" szférák „megtalálására" specializálódtak. Spirán ez most nagy divat, úgyhogy ha Yuna jól teljesít az új szakmájában, ismertsége tovább nőhet, a hálás lakosság körében. Persze az élete nem csupa utazás és móka, néha nagyon meg kell harcolni egy-egy szféráért, s ha sikerül megszerezni, akkor a benne látható képek is problémákat okozhatnak. Vajon akit lát, az tényleg Tidus… Vagy: ki a fene az a Lenne?!





lág bebarangolására, felderítésére, és arra hogy mindenféle mellékküldetésekbe bonyolódjunk bele – amelyekről akár az is kiderülhet, hogy egyáltalán nem mellékes, vagy hogy igencsak hasznos jutalmat kapunk a teljesítéséért.

Fegyverem a gardróbom!

A Celsiuson lehetőségünk a csapat többi tagjával beszélni, pihenni, a gyógyital készleteinket feltölteni, a felesleges cuccainktól megszabadulni, állást menteni – ráadásul a fedélzete remekül alkalmas táncos zenés összejövetelek lebonyolítására, ami egy ilyen össze-

RIKKU

Yuna unokatestvére, volt testőre és társa minden kalandban, nagy szerepe volt Yuna életében történt változásokban. Elég laza csaj, legtöbbször egy hiperaktív barbie babára emlékeztet, ám ez ne tévesszen meg senkit, remekül állja meg a helyét a csatákban is, nemcsak a táncparkketten. A Gullwingsek „parancsnoka" Brother a bátyja, akivel ritkán értenek egyet akármiben. Ám ha mégis, abból jó nem sülhet ki – legalábbis Paine megfigyelése szerint.



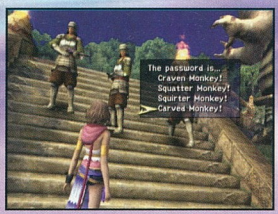


PAINE

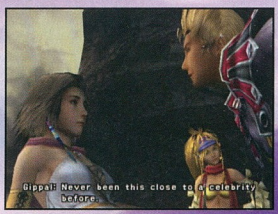
Nem sokkal Yuna előtt csatlakozott a Gullwingshez. Miután nem túl bőbeszédű (ebben körülbelül Rikku ellentéte) a csatlakozásának okaként a léghajózás iránti olthatatlan vágyat említette…hmm. A Yuna-Rikku-Paine trió legmegfontoltabb tagja, és főleg Rikku kordában tartásában jeleskedik, ami mondjuk nem is olyan rossz ötlet.

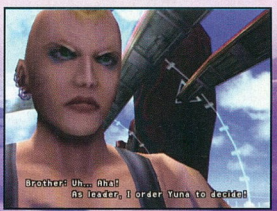












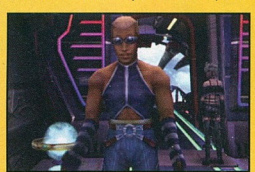
BROTHER

Al Botha-i fazon, Rikku bátyja, a Gullwingsek és a Celsius léghajó parancsnoka. Sárga kakastaréjával, széttetkózott testével és laza ruházatával (mely egy hózentróger által tartott, a kelleténél nyolc számmal nagyobb nadrágból áll) nem fest valami „parancsnokiasan), sokkal inkább holmi elfuserált hippinek nézné az ember. Ám a szfératolvaj (hoppá, miket is beszélek! Szóval: szféravadász) körökben biztos más a módi. Totál rá van állva Yunára, csupán azért tanulta meg a nyelvét, hogy tudjon vele beszélni. Ez még nem megy neki még tökéletesen, úgyhogy igyekezzük elsajátítani az Al Botha-it, ha minden szavát meg akarjuk érteni.



BUDDY

Szintén Al Botha-i, Brother gyerekkori barátja, a Gullwingsek parancsnokhelyettese és a Celsius navigátora. Az ő feladata a szférák által gerjesztett hullámok figyelése, azok lokalizálása, és Brother ketrecének tisztántartása – na jó ez utóbbi nem is. Megjelöli számunkra azokat a helyeket, ahol valószínűleg szférákat lelhetünk, ám bárhova máshova is eljuttat minket Spirán.





tételű csapattal nem egy utolsó szemponT. A gépházba is érdemes fél-egy-tenként egyszer benézni, a ládákból hasznos holmikra tehetünk szert. Ám a hajó legelőnyösebb tulajdonsága mégis az, hogy gyorsan eljuttat minket a levadászandó szférák közelébe. Ezek begyűjtése legtöbbször némi mászkálással, beszélgetéssel és persze csatákkal jár – úgyhogy jobb, ha megismerkedünk a Final Fantasy X-2 harci rendszerével az Active Time Battle-el. Aki már játszott a játék bármelyik előző részével annak nem lesz totál újdonság a játék ezen aspektusa, bár talán a X-2 csatarendszere a legpergősebb és leggyorsabb. Épp ezért javallott, ha a totál kezdők lejjebb veszik a konfigurációban az ATB sebességét és beállítják, hogy kvázi körökre osztott legyen a harc (ATB mode: wait). Ugyanis a harcban azonnal cselekedhet, akinek a neve alatti csík feltöltődik. Így például a felemelt fegyverrel közeledő ellenséget még azelőtt leaprithatjuk, mielőtt neki lehetősége nyílna rá, hogy megsebezzen minket – már ha elég gyorsak, ügyesek és erősek vagyunk, persze. Nem minden akciónk ilyen gyors, például egy nagyobb varázslat létrehozása nyilván némi

▼ Randa nagy robot vs. három „bombázó” 0:1











▼ Mi szférát keresünk, a rivális banda meg csak lóg

SHINRA

Shinra egy teljes testet beborító szkafandert viselő Al Bhed-i kiskölyök, aki mellesleg zseni, feltaláló és a szférák nagy szakértője. A begyűjtött szférákat ő analizálja először, és kérésünkre vissza is játssza nekünk. Komplett adatbázisa van Spira azon fontosabb személyeiről, akikkel találkoztunk, illetve azon lényeiről, amelyekkel meg kellett küzdenünk. Nem árt ezeket tanulmányoznunk – főleg a bestiáriumot. A játék helpjét is rajta keresztül érhetjük el, nyilván ezt is kifizetődő böngészgetni.



LEBLANC

A Gullwings csapat esküdt ellensége, a Leblanc szindikátus főnöke, mellesleg csapatunkhoz hasonlóan jelenleg szintén szféravadászattal foglalkozik. Csatlósaival, Logosszal és Ormival a tolvajlástól és a betöréses rablástól sem riadnak vissza, ha a Gullwingsszel való kibabrálásról van szó. Sebaj, nyílik majd alkalmunk viszonozni a „kedvességét"…



▼ Boris, a pók megcsócsálta Rikkut





időt igényel. S hogy milyen lehetőségeink vannak egy csatában? Nos a közmondást megfordítva, itt bizony a ruha teszi az embert! Az határozza meg, hogy az adott szereplő a csatában milyen képességeket használhat, hogy milyen ruhát visel, sőt, még arra is befolyással van, hogy mennyi élet és varázspontja van. Ez az ún. „garment grid/dress sphere"-rendszer, ami a jól bevált job rendszer érdekes mutációjának tekinthető. Vannak tehát a garment gridek (pontosabban a játék elején csak egy, de ha megtekintjük Shinra útmutatóját a témában, rögvest kapunk még egyet) és a ruhaszférák. A garment grideket tölthetjük meg ruhaszférákkal, majd a karakterek használatba vehetik ezeket, s így hozzáférhetnek a bennük lévő ruhaszférákhoz. A garment gridek különböző tulajdonságokkal rendelkeznek, ezek: hány ruhaszférát képesek befogadni; a használatukkal járó bónuszok; a bennük lévő kapuk használatakor kapott bónusz; van-e spéci átváltozási lehetőség bennük. Például: Yunára felpakoljuk az Unerring Path nevű garment gridet, feltöltjük ruhaszférákkal – ez nem lesz nehéz, összesen két hely van benne – majd egyszeri váltás után rögtön megkapjuk a lehetőséget a spéci átalakulásra. Ekkor a csapat másik két tagja elhagyja a csatateret, s Yuna egy hatalmas virággá változva, polleneket és magvakat szórva fenyíti meg az ellent. Ha hozzárendelünk egy gridet egy karakterhez, akkor az a karakter megkapja a grid által adott bónuszokat, használhatja gridbe betöltött ruhaszférákat, és a harcban megkapja a kapuk által nyújtott bónuszokat is – ezeket akkor, ha harc közben váltunk át egyik ruhaszférából a másikba, és ha az egyikből a másikba kapun keresztül vezet az út a gridben, akkor megkapjuk a kapu bónuszát – ám ez utóbbi csak a harc végéig tart. Most már kezdek frankón belebonyolódni a fogalmazásba szóval a lényeg: a ruhaszférák (és a garment grid) határozzák meg, hogy az adott karakter mit tehet egy csatában. Ha valakin harcos ruha van, akkor a harcos képességeket használhatja, és ezen képességei fejlődnek – hogy pontosan melyik is, azt szintén mi állíthatjuk be, így ha egy-egy ruhaszférából csak bizonyos képességekre van szükségünk, akkor semmi akadálya, hogy csak azok kifejlesztésére koncentráljunk. Ahogy haladunk előre úgy növekszik a garment grid és ruhaszféra gyűjteményünk – ami a lányokból álló csapatot tekintve összerúnek is tűnik. A ruhaszférákat és garment grideket igen jól lehet variálni, el lehet velük kísérletezgetni, míg megtalálja mindenki a neki legjobban megfelelőt.

A készítők törekedtek arra, hogy a ruhaszférák mindegyike hasznos legyen, így leginkább ízlés kérdése, hogy ki melyiket használja – persze azért vannak olyan favoritok (pl. white mage, thief), melyek nem igen hiányozhatnak egyik csapat ruhatárából sem. Mindenképp érdemes több ruhaszféra tulajdonságait is kifejleszteni karakterenként, mert könnyen belefuthatunk olyan ellenfelekbe, melyeknél az eddig jól működő taktika hatástalannak bizonyul. A véletlenszerűen beadott normál csaták általában könnyen kezelhetők. Egy-két ütés, miközben a tolvaj karakter felesleges ingóságaiktól szabadítja meg azon ostoba lényeket, akik voltak olyan dőrék, hogy belénk kössenek. Ám ilyenkor is belefuthatunk olyan dögökbe, melyek túl nagy falatnak bizonyulnak: ne habozzunk elmenekülni és kerülni az adott lényt-típust, míg meg nem találjuk a leküzdésének módját. Miután nincs nagy 3D térkép, a fejlődés jól bevett módja (miszerint a térképen kódorgunk és várjuk, hogy belénk kössenek) kiesett, így kénytelenek vagyunk keresni a szintünknek és ruhaszféráinknak megfelelő helyszínt, és ott maszkálva fejlődni az ott található szörnypopuláción. Ezen kívül – miután a harcrendszer ezt is támogatja – kísérletezgethetünk a lányok harci kombóival is, ha megfelelő időzítéssel és sorrendben támadnak, a sebzésük is igencsak megnőhet.

Szétnézni a helyszíneken amúgy is érdemes,

▼ A garment grid olyan, mint Kozsó: bárkiből énekest csinál





▲ Paine ritkán szólal meg – de akkor is minek?





hiszen belebotolhatunk mellékküldetésekbe és minijátékokba is. Ez utóbbiakból elég sokat sikerült a játékba préselni, némelyik (mint például a 2. fejezetben található shooter) nem igazán illik az alapjátékhoz, azért az értük járó jutalmak igen hasznosnak bizonyulnak. Persze ilyen minijátékokkal nemcsak a mellékküldetésekben találkozhatunk, jutott a főbb küldetésekbe is – hihi... Márpedig a lényeg a főküldetések teljesítése, hisz ez vezet előre a sztoriban. Szférákat kell megszereznünk, főellenfeleket kell leküzdenünk (ezektől ne feljtsünk el lopni csata közben, lehetőleg master thieffel, nagy mindenképp a ritka tárgyat szerezzünk tőle), és néha bizony döntéseket kell hoznunk. Ezek a döntések pedig bizony kihatnak a játék további folyására, sőt a befejezésére is. Összesen öttféleképp végződhet a játék, és a játék folyamán hozott döntéseinken múlik, hogy melyikhez jutunk el. Szerencsére ha egyszer végigvittük a játékot, megnyílik előttünk a New Game+ opció, ahol újból nekiugorhatunk (méghozzá azzal a feltápolt csapattal, amelyikkel épp végigjátszottuk), így könnyebben újrajátszható a játék, és akár mind az öt befejezést megnézhetjük. Ez pedig igen csak jó ok arra, hogy az első végigjátszás után újra nekilássunk a játéknak.

Új és más – mégis a régi és ugyanaz a FF-hangulat

Az előző rész eseményei óta eltelt két év sökmindent megváltoztatott, és ez a világ kinézetén, hangulatán is látszik. Spira vidámabb és üdébb lett, ez rögtön szembeötlik, mikor az előző részben megismert helyszíneket felkeressük. Például a Sin elleni utolsó nagy csata helyszínéből Cid – hiszen Cid nevű karakternek és chocobónak kell lennie minden Final Fantasy játékban, bár ha folytatása készülhetett egy résznek, akkor már semmi sem biztos – és társai turistalátványosságot csináltak, ahol majmok nyüljék le a szájtáti turisták giljeit.

Grafikailag a játék hozza a Square Enix játékoktól már megszokott minőséget. Bár technikailag nem történt valami gigantikus ugrás a Final Fantasy X-hez képest, talán inkább a figurák kidolgozottságában, és kifejezőkészségében (mimika, mozdulatok) sikerült csiszolni az amúgy is szuper grafikán. Bár a ruhaszférák csak a csatában változtatják meg a karakterek kinézetét (tehát kalandozás közben nem) ott nagyon hatásosak, rögtön szembeötlő a különbség Paine, a harcos (ahol egy nagy kardot forgat a leányzó) és Paine, a feketemágus viseletet, a nagy kalapot és a mágusbotot hordja) között. Nem csak a ruha változik rajta, de a tartása, a mozdulatai is – a harcosból a ruhaváltást követően fekete mágus lesz, semmi kétség sem fér hozzá. A ruhaváltás alatti animációk is félelmetesen jól sikerültek, s kellően rövidek is, hogy ne törjék meg nagyon a csata gyors ritmusát. Valószínűleg a Square Enix célja ezzel a csajszis/ruhás felálással még több nőnemű játékos bevonása a Final Fantasy-rajongók eddig sem kicsi táborába (hiszen ezek a játékok eddig sem voltak nagyon népszerűtlenek a konzollal rendelkező lányok körében), míg azért próbálták nem túlzásba vinni ezt a lányos dolgot, nehogy a régi rajongók úgy érezzék, hogy ez már nem az a sorozat, amit eddig annyira szerettek. Szerintem ez tökéletesen sikerült is nekik.

Zene terén az első szembeötlő tény, hogy Nobuo Uematsu neve nem szerepel a szerzők közt, így a játék már a második nagy hagyományával szakít. Hogy feltűnő-e a hiánya? Nos igen, mindenképp érezhető, hogy a játék másképp hangzik, mint az eddigiek, de talán ez nem is olyan nagy gond, hisz sok minden másban is eltér a sorozat eddigi darabjaitól. Ennek ellenére zeneileg a játék egyáltalán nincs elrontva, a helyszínekhez és azok hangulatához általában jól illeszkednek, s e miatt kellően változatosak is. Azért remélem ezt a részt a mester csak kreatív szabadságként arra használta, hogy a Final Fantasy XII zenéjére több ideje maradjon. A szinkronhangok esetében viszont csak pozitívumokat lehet megemlíteni, bármennyire is szuper a grafika, ezek adják meg a szükséges mélységet a karakterekhez. Yuna, Paine, Rikku, Leblanc és még sorolhatnám a telitalálatokat, látszik hogy a Square Enixnél mindenre nagyon odafigyeltek, ezt az igényességet nem ártana, ha más cégek is eltanulnák tőlük. Mert ami kell egy igazán jó RPG játékhoz az a Final Fantasy X-2-ben megvan. Jópofa – még ha nem is világrengető – sztori, érdekes és jól kidolgozott karakterek, látványos grafika, hangulatos zene, élvezetes játékmenet. Azt hiszem körülbelül ennyi, s ezt eddig még minden Final Fantasy játéknak sikerült hoznia – az X-2-t is beleértve természetesen. Ezért ilyen hatalmas a sorozat rajongótábora, ezért előzi meg ekkora várakozás minden rész megjelentét, és ezért létérdekke a Square Enix-nek, hogy ne okozzon csalódást a rajongóinak – azt hiszem a Final Fantasy X-2 nem is okoz. Persze biztos lesznek olyanok, akik kicsit fanyalognak a változások miatt, s biztosan lesznek olyanok is, akiknek nem ez lesz a kedvenc részük a sorozatból. Ám ettől ez a játék még egy igen csak kellemes kis RPG, és teljes értékű tagja a neves sorozatnak, mindenkinek csak ajánlani tudom.

■ Draco



▼ A Gunner's Gauntlet kissé idegtépő minijáték... Shooter egy RPG-ben? Jaj!



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
KEZELÉS
HANG
SZAVATOSSÁG

DVD melléklettel!

2003. 12

PC GURU trend

karácsonyi különszám

Ez történt 2003-ban
felevenítjük az év legemlékezetesebb pillanatait

Színfalak mögött
betekintés a PC GURU készítésének titkaiba

2004 legjobban várt játékai
bemutatjuk a jövő év 50 legjobb játékát

Mit hoz a jövő?
a világ leghíresebb játékfejlesztői válaszolnak

Karácsonyi játékajánló
a PC GURU segít az ajándékok kiválasztásában

Digitális feltámadás
ünnepi hardvervásárlási tanácsadó



DVD
a PC GURU idén megjelent számai digitális formában a DVD-n!



December 3-tól az újságárusoknál!

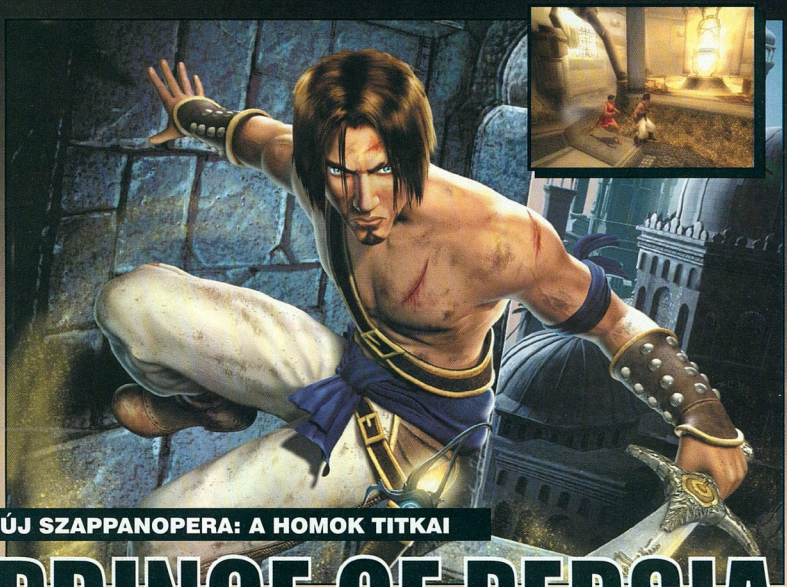
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

PoP: THE SANDS OF TIME	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	UBI SOFT
FEJLESZTŐ:	UBISOFT MONTREAL
SZÁRMAZÁS:	KANADA
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (HDTV)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 11. 21. PAL 2003. 11. 06. NTSC

WEB: www.princeofpersiagame.com

TESZT A DVD-N!





ÚJ SZAPPANOPERA: A HOMOK TITKAI

PRINCE OF PERSIA

Nemrégiben egy kedves barátomnak azt próbáltam elmagyarázni, hogy miért is nem lehet ráunni a videojátékok tesztelésére, és szemléltetésképpen mutattam neki jónéhány vadonatúj alkotást. Csak hümmögött, majd végül kibökte: valahogy nem hatják meg a legszuperebb 3D-s játékok, mert volt egy program, amivel még iskolás korában a számtech órán játszott, és azt szerinte azóta sem sikerült überelni. Ennek a játéknak az volt a címe, hogy „Prince".

Persze azonnal tudtam, hogy a Prince of Persiáról van szó, és beláttam: a tájékozatlansága ellenére az én barátom nem is mondott olyan hülyeséget, hiszen a Tomb Raideren keresztül a hasonló ugrabugra játékokban mindmáig felfedezhető a Prince of Persia hagyatéka. Mert hát mi kell több?! Egy herceg, akinek a kedvesére szemet vetett egy gonosz varázsló, és ezért tüskés csapdák és szakadékok között kell utat találnia, hogy aztán számos ellenfelet lekaszabolva visszavegye a jussát. Miután kiszabadultunk Jaffar börtönéből (1989 – Prince of Persia), és egy kényszerű számüzetésből is visszatalálunk a szultán lányához (1993 – POP2: The Shadow and the Flame), folytatódott a történet a harmadik dimenzióban (1999 – Prince of Persia 3D), de ez a folytatás valahogy nem volt az igazi. A fejlesztők alighanem ott követték el a hibát, hogy abszolúte a régi formulát próbálták a 3D-be erőltetni – szinte még a történet is ugyanaz volt, csak Jaffart cserélték le a szultán öccsére…

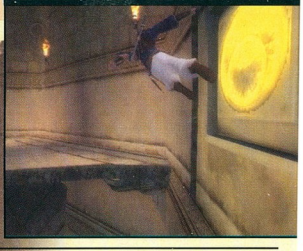
▼ Egy hölgy „rajongónk" Koppány sorsára jutott



Időrabló

Szerencsére azonban kétszer nem követték el ugyanazt a hibát. A Ubisoft montreali műhe-

▼ Némely kapcsolótól falra kell mászni!





▲ A "derült égből villámcsapás"-technika mindig beválik

AZ IDŐTŐR

Időzavar esetére



A bűvös tőr birtokában öt különleges képesség birtokába jut a Herceg. Bekaptunk egy nagy maflást? Semmi gond: egy kicsit visszacsévéljük az eseményeket, s már előre látva a veszélyt megtesszük a szükséges ellenintézkedést. (Feltámasztás képessége) Túl sok az ellenség, és már nem tudjuk követni az eseményeket? Talán a lassítás funkció segíteni fog. (Késleltetés képessége) Amennyiben a tőr elég erővel rendelkezik, le is fagyaszthatjuk az ellenségeinket (Megfékezés képessége), sőt egy extrém mozdulattal akár az összeset is, és mire felocsúdnának, villámgyorsan felszecskázhatjuk valamennyit (Sietség képessége) – ámbár ez utóbbihoz maximális tőrenergia szükséges. Végül az is nagyon hasznos, hogy a mentési pontoknál már előre felvillannak a megoldások (A végzet előrelátása).

lyében tudják hogy mi kell egy jó játékhoz (mellesleg a Splinter Cell is onnan került ki), és a sorozat szülőatyja, Jordan Mechner nem az a típus, akinek csak a saját ötletei tetszenek. A mester valójában csak felügyelte a projektet, és főleg a sztorit dolgozta ki, ami mellesleg olyan jól sikerült, hogy azt akár Seherezáde is mesélhetné. A mesélő személye azonban még ennél is érdekesebb, ugyanis maga a Herceg az, aki tulajdonképpen így a játék narrátora. Ez a Herceg most cseppet sem az a herceg, akit a korábbi játékokból megismertünk. Törtető és becsvágyó figura, aki apjának, Shahraman király elvárásainak kíván megfelelni, amikor Indiában portyázva a Maharadzsa várának ostromakor az első sorban harcol. A támadó sereg könnyen bejut a falak mögé, köszönhetően a Maharadzsa vezírének, aki aljas módon elárulja a gazdáját. A betegeskedő, haldokló Vezír a Maharadzsa legféltettebb kincsét, az Idő Homokóráját szeretné a szolgálataiért megkapni, de nagy bosszússágára Shahraman király azt Perzsiába viszi, s jó szomszédjának, a Szultánnak adja ajándékba, a homokórához tartozó tőr pedig a Hercegünk hadizsákmánya lesz. Igen ám, csakhogy a fosztogatóknak fogalmuk sincs a homokóra varázserejéről, ami halhatatlanságot biztosít a mesterének. Amikor a Szultán megkapja az ajándékot, a Vezír nyájas szavakkal ráveszi a Herceget, hogy nyissa ki az üvegszelencét, és ezzel elszabadul a pokol. Az idő homokszemcsél zombivá változtatnak szinte mindenkit a szultán palotájában, s emberünk szembe találja magát egy seregnyi vad, halhatatlan harcossal – köztük a saját apjával. A Herceg immáron nem vágyik semmi másra, csak hogy valahogy visszaparancsolhassa az idő homokját az óra üvegszelencéjébe, és ennek kivitelezésében egy váratlan szövetségesre talál. Farah, a maharadzsa lánya, akit rabszolgaként hurcoltak a szultánhoz, ismeri a tőr titkát, s nemcsak tanácsokkal szolgál a Hercegnek, hanem el is kíséri őt a rémálommá változott palota veszélyes bugyraiba…

KARD KI KARD!

Vívótechnikák



A csörteknél az a legfontosabb, hogy a mindig a legveszélyesebb támadóval foglalkozzunk. Az egyre nagyobb túlerővel szemben viszont az is kardinális kérdéssé válik, hogy egy-egy fickót mihamarabb elintézzünk. A kardot védekezésre emelve minden felülről jövő csapást háríthatunk, s ebből az állásból hatékonyan indíthatunk riposztot – csak jól kell időziteni. Alighanem hatékonyabbak a kombók, közülük is az ugrásos kombók. Sok ellenfélen látványos mozdulattal átugorhatunk, és a levegőből meglegyintve, majd hátulról lecsapva azonnal padlóra küldhetjük őket. Ám tudni kell, ki ellen lehet ezeket alkalmazni. A támadók veszélyessége a színük alapján könnyen beazonosítható: a lomhább, pörölllyel támadó fickók simán átugorhatók, viszont a kékbe öltözött óriások leszedik emberünket a levegőből. Utóbbiaknak úgy kerülhetünk a hátába, hogy nem a fejükre taposva, hanem faltól elrugaszkodva (szintén az X-szel, tehát nem a „falfutással") igyekszünk átszökkenni fölöttük.

Megújult forma, de régi feeling

A játék – mint a korábbi részek – nagyrészt ügyességi és logikai részekből tevődik össze, és kisebb részt csatákból. Halálos csapdák leselkednek ránk a palota minden szegletében: a klasszikus tüskéken (amiken csak lépésben szabad átaraszolni) a legextrémebb szerkezetek próbálják hősünk életét kioltani. Nemcsak találékony szerkezetek kiagyalására futotta az alkotóktól, hanem olyan mozdulatokkal ruházták fel a főhőst, amelyeket felváltva, illetve kombinálva kell alkalmazni. Az egyik legalapvetőbb mozdulat a lendületből falon futás, amit tovább kombinálhatunk falról való elrugaszkodássá. Lehetséges egyrészt vízszintesen falon futni nagyobb távolságot áthidalva, vagy függőlegesen kaptatni, s így magasabbra jutni. A lényeg az, hogy csakis egyenletes felületen lehet végigfutni, de ilyet azonban nem mindenhol találhatunk. Éppen ezért meg

▼ Perzsiában is éltek kontár ácsok



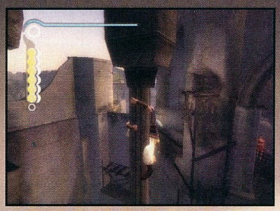


▼ Perzsia hercege, mint fővilágosító





▲ A Vezír ellen már nem sokat segít a kis barátnőnk









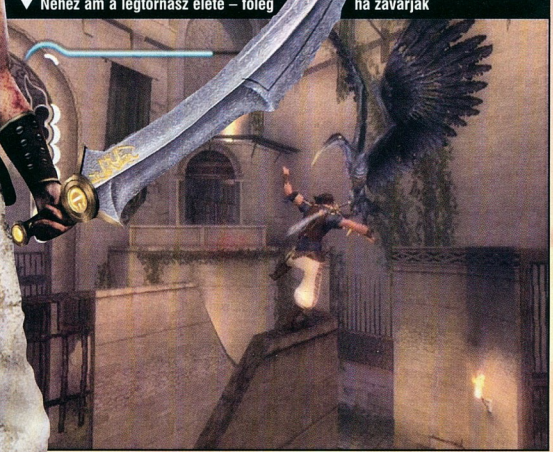
kell tanulnunk légtornászként egyensúlyozni, rudakba kapaszkodva szaltózgatni, köteleken csüngeni Tarzan módjára, észrevenni a kapaszkodókat és peremeket, stb.

Az előző résszel ellentétben ügyesen oldották meg, hogy megmaradjon a régi Prince of Persia érzés, és ne kavarjon be a 3D. Jellemző az a mozzanat, hogy amikor oszlopon, vagy kötélen mászunk, csakis negyed fordulatokban tudunk elfordulni, ami – főleg mert közben a kamera nem követi a főhőst – nagyon nagy segítség. Ha úgy tetszik, az ilyen feladatok tulajdonképpen továbbra is kétdimenziósak, épp csak nehezítésként időnként elfordul a mozgástér síkja 90 fokkal.

A sokfajta mozdulatból bizony furmányos kombinációkra kényszerítenek minket a pályák, egyesek szerint a játék nehézsége az első résszel vetekszik. Ezzel a véleménnyel azonban én vitába szállnék, mert a játék tervezői szemlátomást előre gondoltak az elakadásokra. Először is zseniális, ahogy a kamera zoomol. Mint nagy kedvencemben, az Icoban, a virtuális operatőr intelligensen fókuszál rá a fontos dolgokra, így nekünk körbe se kell néznünk (pedig van rá lehetőség), és már tudjuk, merre kell keresgélnünk valami kapaszkodó után. A megfelelő mozdulat megtalálását pedig eleinte egy kényelmes tutorial rendszer is segíti. Elakadáskor elég mindössze megtalálni azt a helyet, ahol valamit kiír a gép, s a tipp szerint eljárva nyomni le a gombokat. Persze miután már mindent tudunk, idővel magunkra hagy a játék az efféle tippekkel, viszont a kapcsolók és fontos dolgok mindvégig emblémákkal vannak megjelölve. Például vannak kihúzható kapcsolók, amelyek távoli pontokon működtetnek dolgokat, majd lassacskán visszatolódnak. Az emblémák világosan mutatják, mi mihez tartozik. Még szájbarágósabbak azok a tippek, amiket a lángoló mentési pontoknál kapunk. Az Időtőr ugyanis felruházza a Herceget különleges képességekkel, s ezek egyike, hogy meglátja a jövőt.



▼ Nehéz ám a légtornász élete – főleg ha zavarják

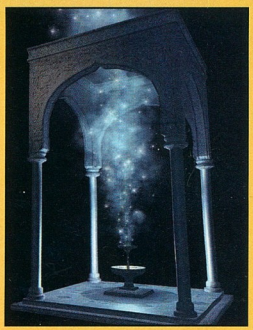


Nincs vesztegetni való idő!

Minden mentési pontnál emberünknek látomásai vannak, s gyakorlatilag a bevillanó képsorok mintegy megmutatják az előttünk álló pályaszakasz kivonatát. Már előre tudjuk például, mikor fogunk egy új kardot szerezni, sőt, azt is, hogy azzal a repedezett falakat lehet majd betörni. A bűvös tőr birtokában az idő folyásának irányát és gyorsaságát is befolyásolni lehet, és ez még fontosabb. Nagyszerű, ahogy lelassíthatjuk az eseményeket, vagy hátrafelé pörgetAz idő homokjával ugyan visszaforgatható az idő, de mivel nem korlátlanul, azért figyelmet kell szentelnünk az életerőnk csíkjának. Az elhasználódott energiát vízzel lehet pótolni – szerencsére a palotában sok-sok falikút és kisebb medence van, és egyáltalán: bárhonnan lehet kortyolni, ahol vizet találunk. Akár küzdelem közben is regenerálódhatunk, de persze az ellenség nem vár tétlenül, míg mi a szomjunkat oltjuk. Néha az olyan elágazások végén, amiket nem biztos, hogy felfedezünk, mágikus kutat is találhatunk, aminek vizével mindannyiszor a teljes életerőcsík is megnövelhető.

SZOMJOLTÓ

Egy korty mindig segít









▲ Porból lettünk, porrá válunk

jük. A látvány egyenértékű a Matrix jól ismert effektusaival, de – sok más játéktól eltérően – csak látszólag történt lopás. Az idő és annak befolyásolása éppen úgy szerves része az akciónak és az ugrabugra részeknek is, mint amennyire a forgatókönyv is erre alapozódik. Ha lezuhanunk egy szakadékba, egyszerűen visszapörgetjük az időt, és meg nem történtté tesszük a balesetet.

A tőr a harcok közben ugyanilyen hasznos tud lenni, sőt még extra dolgokat is művelhetünk vele. A küzdelmek igen érdekesek, ugyanis mindig nagyobb csoportokban rontanak emberünkre, ezért adott pillanatban az a legfontosabb, hogy a legveszélyesebb ellenfelet irányozzuk be az analóg karral. Ha az egyik fazon védekező állást vett fel, logikus, hogy egy másikat célszerű támadni, illetve ha valamelyik lesújtani készül, azt egy megelőző támadással kell leszerelni. Extra nehézség, hogy a homokharcosokat nem lehet simán kardélre hányni. A handzsárral legfeljebb kiütni lehet őket pár másodpercre, ami után viszont feltápászkodnak, és újult erővel támadnak. Ellenük csakis a bűvös tőr hatásos: gyorsan beléjük kell mártani, miután elterültek. (Bár a játék vége felé kapunk olyan kardot, ami a tőr munkáját is elvégzi.)

Fontos tudni, hogy bárminemű időzsonglőrködéshez időhomok szükséges. Kétféle módon tudunk ilyet szerezni: egyrészt az ellenfelek „felszippantásával" fokról-fokra tölthetjük fel a homoktartályainkat, másrészt a fehéren fénylő helyeken „tankolva", de ezekből persze nincs túlzottan sok. Minden nyolc teljes feltöltés után egy-egy homoktartállyal egészül ki a homokmérő, ami igen jól jön, lévén egy időviszszacsévélés egy teljes tartályt emészt fel. A tartályok mellett látható a tőr erejének a kijelzője, ami valamivel nehezebben, csak teli homoktartályok esetében töltődik az ellenfelek leszúrásakor, és csak 16 alkalom után képződik új. A tőr erejétől függ, hogy milyen, és mennyi extra technikával élhetünk a harcok során.

Párosan szép az élet

Miután a Herceg és Farah találkoznak, nemcsak a sztori vesz izgalmasabb fordulatot, hanem a feladatok is megváltoznak. (Aki játszott az Icoval, az sejtheti, hogy miként.) A filigrán alkatú leányzó befér a falakon keletkezett repedésekbe, s így eljut olyan kapcsolókhoz, amelyek hősünk számára megközelíthetetlenek. Máshol viszont nekünk kell megnyitni kapukat Farah számára. Az amazon az íjával is igyekszik közreműködni. A küzdelmek kimenetelébe ugyan nem igazán van beleszólása, de azért szép tőle, hogy egy-egy homokharcost mindig lefoglal. Bár tegyük hozzá: néha többet is, de olyankor segítségért kiált, mert nem bír a túlerővel. (Nem árt odafigyelnünk rá, különben hamar lepofozzák.)

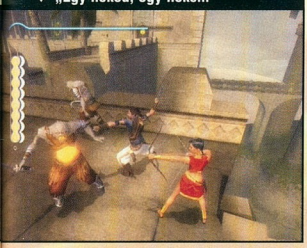
Jordan Mechner a forgatókönyv megírásán kívül gondosan alakította ki a Herceg és Farah között lassacskán kialakuló románcot. Le a kalappal előtte, mert bármennyire is mese az egész, a szereplők mintha élő személyek lennének. A Herceg eleinte nem tudja, megbízzon-e a lányban, aki szerinte csak a tőrt akarja tőle elvenni. A közjátékokon kívül is folyamatosan tovább van szőve a történet: nekem nagyon tetszett, ahogy a Herceg gondolkodik magában, vagy ahogy a két főhős viszonyul egymáshoz. Amikor Farahval együtt kalandozunk, a lány figyelmeztet minket a közeledő veszélyekre, illetve ijedezik, amikor majdnem leesünk valahonnan. Némelyik csetepaté közepén ugyanakkor előfordul, hogy véletlenül minket talál el a nyílával, s egy „bocsi" felkiáltással próbál elnézést kérni – nagyon aranyos.

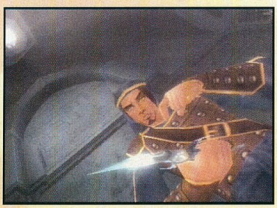
Roppant kellemes

A játék tulajdonképpen minden szempontból kiváló. A háremtől kezdve a börtönig a szultán palotájának minden zugában akad pár lekaszabolni való harcos és logikai feladat, s mindegyik helyszín nagyon ízléses: alkalomhoz illő meglibbenő selyemfüggönyökkel, vagy épp rozsdás láncokkal, látványos megvilágításokkal, keleties zenékkel. A romok között bukdácsolva hősünk ruházata egyre rongyosabbá válik, mint ahogy a személyisége is átalakul, a játékos pedig egyre profibb harcossá és akrobatává fejlődik. Nagyjából 10-15 óra lehet a Herceggel elmesélteni a teljes történetet, ami véleményem szerint már elég hosszú mese, de ennek ellenére tény, hogy nincs miért újra játszani a kalandot: ez tehát visszavesz valamicskét a játék értékéből. Viszont az is igaz, hogy utána meg neki lehet fogni az eredeti Prince of Persiának – tehát ha úgy tetszik: két játékot kapunk a pénzünkért. Mindenképpen megéri.

■ V. Z.

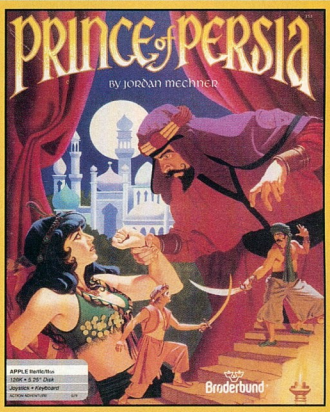
▼ „Egy neked, egy nekem"





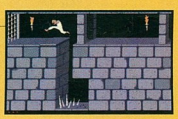
RÉGI MESE

Hol volt, hol nem volt...



…volt egyszer egy perzsa herceg, aki a '90-es évek elején világhírnévre tett szert. Tettein kívül ezt részint annak is köszönhette, hogy az életre keltéséhez Jordan Mechner a testvérét vette filmre, és annak a mozdulatait vitte át számítógépre. Animációs filmekben már régóta alkalmazták ezt az ún. rotoscoping eljárást, de videojátékban elsőként láthattunk hasonlót: mindenki ámuldozott a herceg elképesztően élethű mozdulatain. A dolog érdekessége, hogy a mostani epizódban már nem alkalmaztak motion captured (vagyis 3D-ben rögzített) mozdulatokat, mivel az előre felvett fix mozgásokat nehéz összekoordinálni zökkenőmentesen. A fiatalabb játékosoknak azonban nem kell bánkódniuk, hogy lemaradtak volna valamiről, mert a játék megnyerésével játszhatóvá válik a „régmúlt" az Extra Features menüben.

Prince of Persia
Élethű mozgással, és irtózatosan nehéz pályákkal



Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame
Beszélő introval (!), és még színpompásabb grafikával



Prince of Persia 3D
Brutális kardforgató technikákkal, de elég kiforratlan 3D engine-nel



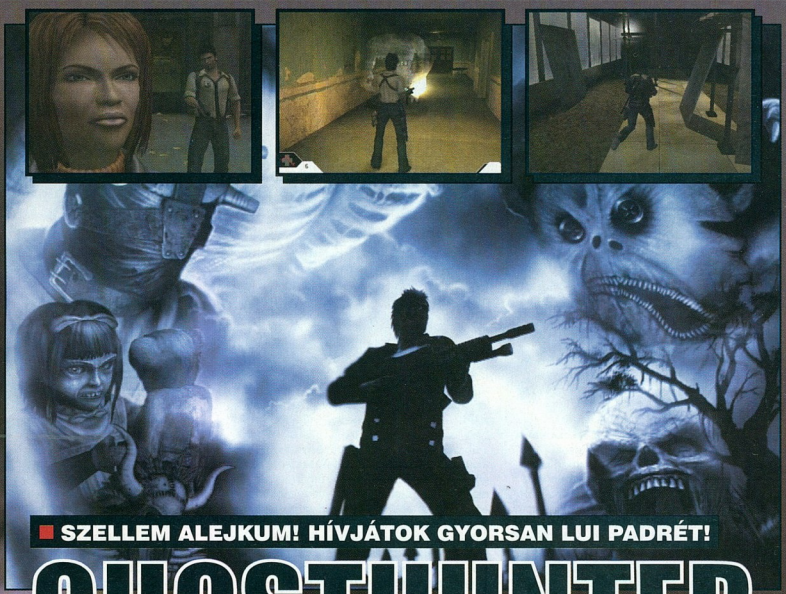
ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG

GHOSTHUNTER	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	SCEE STUDIO CAMBRIDGE
SZÁRMAZÁS	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9, 60HZ, HDTV)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 12. 05. (PAL) 2004. (NTSC)

Web: www.scee.com

TESZT A DVD-N!



■ SZELLEM ALEJKUM! HÍVJÁTOK GYORSAN LUI PADRÉT!

GHOSTHUNTER

Egzakt tudomány, vagy szimpla kóklerkedés? A médiumok és spiritiszták tevékenykedését általában e két szélsőséges véleménnyel szokták illetni. Anélkül, hogy állást foglalnánk a kérdésben, egy biztos: ha valaki egy kísérteties játékot kíván készíteni, mindenképp célszerű az előbbi álláspontot elfogadni. A Sony belső divíziója így hát felkerekedett, s mielőtt hozzáfogtak volna a Ghosthunterhez, terepszemlét tartottak néhány hátborzongató helyszínen. Egy öreg házban, amelyben egy erőszakos halállal elhunyt kislány lelke lakozik; egy második világháborús csatahajón, aminek a legénysége a mai napig szolgál; továbbá egy krokodiloktól hemzsegő mocsárban, ahol valaha egy német kolónia éldegélt, de titokzatos módon az enyészeté lett. Ez a három kísérteties helyszín szerves részévé vált a játéknak, jóllehet a hozzájuk kapcsolódó legendákat, és a bennük szereplő személyeket megváltoztatták, no meg hozzá is költöttek annyit, amennyivel még nem fenyeget az azonnali zárt intézetben történő elhelyezés veszélye..

A botcsinálta médium

A játék főhőse Lazarus Jones, egy detroiti zsaru a gyilkossági csoporttól. Őt és partnernőjét, Anna Steele-t egy elhagyatott, régi iskolához riasztják, amit a mendemondák szerint szellemek laknak. Két évvel korábban itt különös sorozatgyilkosság áldozata lett tíz diák: a holttesteken külsérelmi nyomok nem voltak tapasztalhatóak, a gyanúsított pedig nem volt más, mint az iskola egyik professzora, aki nyomtalanul eltűnt. A páros kezdetben azt hiszi, hogy csak árnyékra vetődött, de azért kettévállnak, hogy átvizsgálják az épületet. Lazarusnak – azaz a játékosnak – jut az alagsor átkutatása, ahi alighogy elindul, hangokat hall a csatornarendszer felől. A hangokat követve végül egy különös szerkezetre bukkan, s a kíváncsiságtól hajtva megnyom egy gombot, amit talán nem kellett volna. A helyiségben lévő tartályok gonosz szellemek börtönéként funkcionáltak – egészen addig, amíg Lazarus fel nem nyitotta ezt a szellemes Pandóra szelencéjét. Emberünk meggondolatlanságából fakadóan a szellemek elszabadulnak, s a szél-



▼ A legjobb: tankkal szellemekre!





▲ Nem csoda, hogy Lazarus eléggé skizofrén alkat

rózsa minden irányába elillannak. Egyik nekicsapódik hősünknek, és az elveszti az eszméletét. Amikor magához tér, a gép monitorán egy arc jelenik meg, és a tartalékenergia bekapcsolására kéri őt. Lazarus eleinte próbál racionális magyarázatot találni a történtekre, de amikor egy páncélos lovag a szeme láttára ragadja magával partnernőjét, kénytelen belátni, hogy valami természetfelettivel van dolga. A baleset következtében médiummá vált, aki látja a szellemeket. Bekapcsolva a tartalékenergiát, a gép tájékoztatja, mire is kell használnia ezt a képességet. A hologram-szerűen megjelenő mesterséges intelligencia, akit megépítője a saját képére formált, ellentmondást nem tűrően kinevezi őt szellemvadász-jelöltnek. „Annak kell megoldania a problémát, aki okozta." – hangoztatja, s mintegy szakrális vezetőnek elölépve kiokítja Lazarust a szellemvadászás mikéntjéről. Mivel a rossz szellemek egy egyszerű „távozz békével" felszólításra nem túnnek el az éterben, drasztikusabb módszerekhez kell folyamodnunk. Ehhez mindenekelőtt megkapjuk a szükséges felszerelést: egy spirituális energiával működő fegyvert, és egy speciális, frisbee-szerű gránátot, ami elnyeli a szellemeket.

Rituális tárgyak

A játék legnagyobb része magából a vadászatból áll, vagyis a bejárható őt világból össze kell fogdosni valamennyi kísértetet, aminek az a módja, hogy előbb legyengítjük, majd a gránátot belejük dobva elkapjuk őket. Alapvetően a nézet úgy követi a főhőst, mint bármelyik Tomb Raider-szerű játékban, de amikor fegyverhasználat válik szükségessé, kénytelenek vagyunk előhozni egy célkeresztet, ami azzal jár együtt, hogy emberünk mozgása lelassul; s csak oldalazni lehet, illetve lépésben tudunk haladni. Még tökéletesebb célzást tesz lehetővé, ha first person módba váltunk, úgy viszont egyáltalán nem lehet mozogni. A belső nézet így sajnos nem igazán használható, viszont két okból mégis szükségünk van rá: egyrészt azért, mert szerezhetünk a játék során egy mesterlövész-puskát, aminek muszáj a távcsövébe belekukkantani; másrészt Lazarus egy szellemlátó szemüveget is kap, amit szintén csak emberünk szemszögéből tudunk bevetni. (A szemüveg jobban kiemeli a szellemeket a háttérből.) Figyelemre méltó még a harcrendszer azon tulajdonsága is, hogy mindkét célzó nézetből lehetőség van finom célzásra is, ami annyit jelent, hogy az L2 lenyomása után a célkereszt elmozdíthatóvá válik középről, s csak akkor forgolódunk, ha azt a képernyő valamelyik széléhez irányítjuk.

Már az első egynéhány kísértettel való találkozásunk is sejteti, hogy a túlvilági lények megjelenési formája igencsak változatos. A lepusztult iskolában a néhai diákok alakulnak át repkedő, alaktalan szellemekké, a folyosókon pedig valamivel szilárdabb halmazállapotú kolosszusok igyekeznek agyoncsapni emberünket. A legtöbb kísértetet a sugárpuskával lehet a leggyorsabban legyengíteni, viszont azzal számolnunk kell, hogy a lőszer csakhamar kifogy, amennyiben nem töltjük fel energiával. Az ehhez szükséges ktoplazmát nagyobb koncentrációban a terepen elrejtve lehet találni, de kisebb mennyiségben a szellemektől is zsákmányolhatunk. Kéken világít az az energia, amivel a fegyverünket tudjuk feltölteni, pirosan pedig az, amivel az emberünk egészségi állapotát javíthatjuk fel – elvégre a szellemek folyamatosan azon mesterkednek, hogy hősünk lelkét elrabolják.

Végszükség esetén használni lehet Lazarus őrök munícióval rendelkező szolgálati fegyverét is, ami azonban a legkevesebbet sebez a túlvilági lényeken. Igaz, néha mégis az a legideálisabb, elvégre egy gyors, repkedő szellemet a kézifegyverrel lehet a leginkább eltalálni. Ezenkívül a mindenfelé fütkározó patkányokra is lőhetünk, ugyanis azokból szintén kisajtolhatunk némi kék energiát – úgy tűnik, egy kis szellemi erő még belőjük is szorult.

Mivel a hazajáró lelkek valóban hazatérnek a kiszabadításuk után, az öreg iskola kitakarítása után egy mocsár közepén lévő kísértetvárosba kell látogatnunk (az utazás egy portálon keresztül lerövidül), s a kiránduláshoz újabb fegyvert is kapunk: a már említett mesterlövész-puskát, ami szintén spirituális erővel működik. Szükségünk is lesz rá, mert a lápvidéken orvlövész szellemek vesznek minket célba a fák közül, illetve a romos faházak ablakaiból. Döntő tényező, hogy ki veszi előbb észre a másikat, no meg célozni sem árt tudni. Egy szellemvadász mesterlövészre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a hétköznapi társaira: guggoló állásból biztosabban tarthatjuk célra a fegyvert, s úgy tűnik, még a kísértetek esetében is a fejlövés az igazán halálos. Hő-

WHO YA GONNA CALL?

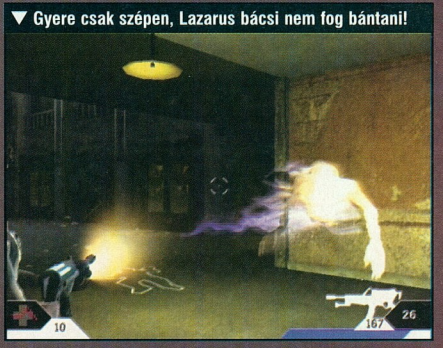
Szellemirtó gyorstalpaló

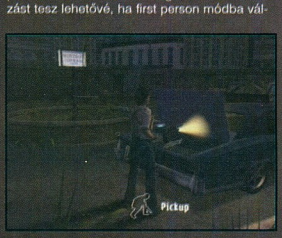
A szellemvadászok gránátja egy roppant elmés kis szerkezet, aminek több funkciója is van. Úgy néz ki, mint egy frisbee, s a legfőbb feladata az, hogy foglyul ejtse a szellemeket. Ha a szellemek valamennyire már testet öltöttek (ebben segítenek a fegyverek), belőjük hajíthatjuk, vagy közvetlen közelről belőjük nyomhatjuk az eszközt. A gránát ekkor szilárdabbá, és ezáltal sebezhetővé teszi a célpontot, illetve az illékonyabb szellemeknél az is nagy segítség, hogy szépen meg is világítja a kiszemelt áldozatot. Miután kifárasztottuk az aktuális delikvenst, a gránát – mint egy bumeráng – visszatér hozzánk a szellemmel együtt, ha viszont sokáig vacakolunk, a szellemek le tudják rázni magukról, s ilyenkor újra kell próbálkoznunk. Bizonyos fajta szellemek nem elég szilárdak ahhoz, hogy megtapadjon bennük, de szerencsére azokat elég csak szétlőni. A gránát extra felhasználási módja, hogy a szellem- és életenergiákat is magunkhoz vonzhatjuk vele.

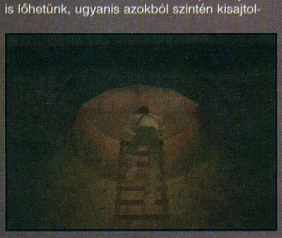


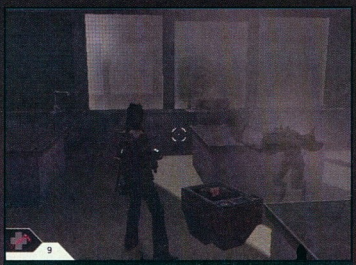


▼ Gyere csak szépen, Lazarus bácsi nem fog bántani!









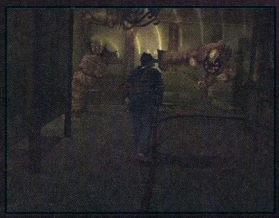
▲ Szóval gy néz ki egy kopogó szellem?

sünk autójából egy shotgunt is magunkhoz vehetünk, ami a brutálisabb szellemek – így például a láncfűrészes krokodilok – ellen bizonyul hatásosnak. A vehemensen támadó roboszusokat a közvetlen közelről leadott lövések megtántorítják, és még sokat is sebeznek rajtuk. Megint csak másik fegyver szükséges a „kopogó szellemekhez", amiket még Lazarus spéci szemüvegén keresztül sem lehet látni. Alternatív módszerekkel – így füsttel vagy vízsugárral – kell észlelhetővé tenni őket, ezért remek móka a gránátvető, amihez találhatunk egy olyan kiegészítőt, amivel füstgránátokat szórhatunk. Érdekes fegyver még a mágikus lasszó, amivel elszipkázhatjuk az ellenség energiáit, miután lebénítottuk őket a gránáttal.

Szellemes megoldások

A megfelelő fegyver kiválasztásán kívül bizonyos szellemekkel szemben egyéb taktikára is szükség lehet. Az egyik legkellemetlenebb kísértetfajta a szellemhajón található: egy olyan harcos, akinek a vállán egy kisebb figura ücsörög, s az azonnal visszadobja a gránátunkat. Ahhoz, hogy a fickót le tudjuk gyengíteni, előbb a kisebbik szellemmel kell végeznünk. A mocsárban lévő temetőben ugyanakkor a saját hasznunkra kell fordítani az ijedős és ártalmatlan lebegő szellemeket. Lopakodva kell őket követnünk, mert bizonyos kapukat csakis ők tudnak kinyitni.

A vadászatot kisebb logikai fejtörők is izgalmassá teszik. Már eleve a továbbvezető út megtalálása is néha gondolkodtatóba ejthet minket, ámbár olyan nagyon sokat nem kell törni a fejünket. Amikor ugyanis valahova fel vagy le lehet mászni, arra mindig értelemszerű ikon figyelmeztet minket a képernyő alján. Ez egyfelől jó, mivel még akkor is észrevesszük a létrákat, vagy a megmászható falakat, ha épp nem arra nézünk, másfelől viszont elég rossz,





SZELLEM(ES) TRÜKKÖK KÖLCSÖNZŐJE

Nemcsak asztrális, de kasztrál is! Vessük be az ellenség fegyvereit!

A játék vége felé nagyjából húsz különböző szellemtípust számlál a gyűjteményünk, amelyek között öt olyan akad, amitől valamilyen extra képességet lehet zsákmányolni a megidézhető Asztrál számára.

Revenant



A megszilárdulás képességét rögtön az után megszerezzük, hogy elsőként idézhetjük meg az Asztrált – csak el kell fogni az ott megjelenő Revenant szellemet. Megszilárdulva Kate képessé válik kapcsolók működtetésére, illetve a súlyával be-, vagy leszakíthat dolgokat. (lásd a DVD-tesztben)

Howler



A lebegő Howler szellemek ártalmatlanok, és nagyon ijedősek, ezért nem egyszerű elkapni őket. Csakis akkor lehet beléjük mélyeszteni a gránátot, amikor a vackukban alszanak. A tőlük zsákmányolható megbabonázással másik Howlereket bájolhatunk el – bár a játék során ez a képesség mindössze egyszer nélkülözhetetlen.

The Daughters of Oakville



Az oakville-i kislányok szellemei sokszor nyernek úgy egérutat előlünk, hogy átmennek a falakon a zöld foltoknál. Miután fogtyul ejtettük valamennyiüket, az Asztrál is használni tudja ezeket az átjárókat.

Poltergeist



A tárgyakat dobáló „kopogó szellemek" az új iskolában bukkannak fel először. A számozott tantermekben mindet összeszedve kapjuk azon képességet, hogy tárgyakat – azaz úttorlaszokat – odébb tessékeljük. Az Asztrál „belső" nézetére váltva villogva látjuk a megmozgatható dolgokat.

Prison Guards



A börtönsziget három őrét elkapva jutunk a képességhez, hogy más szellemeket megszálljunk. Mögéjük kell repülni, s belépjük költözve átvehetjük az irányításukat.



▼ Mintha a körvonal tulajdonosa még mindig itt lakna



▼ Egy repülő hal szelleme?





▲ A gránát szemlátomást elég nehezen emészthető



▲ Az első kísértet, amit rács mögött lehet tartani

hogy a játékba ez a módszer azért is lett beépítve, mert csak azok a dolgok mászhatóak meg, amiről a pályatervezők úgy gondolták. Például nem tudunk felmászni egy nem túl magas polcrendszerre, pedig arról simán elérhetnénk egy kapcsolót, ehelyett arra kell rájönnünk, hogy azt a kapcsolót – ki tudja miért – a pisztolyunkkal kell működtetni. Néhányszor csupán azért van letiltva (pontosabban nem engedélyezve) egy-egy mozgás, hogy valami bonyolultabb módon oldjunk meg egy valójában egyszerű feladatot – és ez annyira nem túl jó elképzelés. Még az a jó, hogy tényleg csak néha van ilyen.

A létrákhoz hasonlóan ikonnal van jelezve a falhoz lapulás, vagy ha ugrani lehet valahol. Meglepő módon Lazarus úszni nem tud, sőt amennyiben mélyebb vízben gázolunk vele, úgy a fegyverét sem tudja célra tartani.

Akik játszottak a Primallal, sok hasonlóságot fedezhetnek fel a készítők mostani és előző munkája között, ugyanis bizonyos problémák megoldásához Lazarus egyedül túl kevés. Ugyanúgy, mint Scree (a megelevenedett vízköpő a Primalban), végigkísér minket egy társ itt is, de Scree-vel ellentétben ő nem látható, mivel egy szellemről van szó – persze egy jó szellemről. A baleset folytán tulajdonképpen egy asztrál költözött emberünk testébe, akit a helyenként fellelhető fényes köröknél lehet megidézni. Az Asztrál a megtévesztésig úgy lebeg az éterben, mint ahogy Jennifer úszott a víz alatt a Primalban, s attól válik nélkülözhetetlen segítséggé, hogy meg tudja tanulni más szellemek képességeit. Hogy egy szellem szilárd halmazállapotot öltsön, az már önmagában is egy trükk, de ugyanígy az a képesség sem adatik meg mindenkinek, hogy a falakon át tudjon menni. Az Asztrál különleges képességei szintén varázserőt fogyasztanak, ezért csak a szükséges helyeken célszerű azokat „elővenni".



Mihez is foghatnám?

Az eddig említett három helyszín (vagyis az iskola, a mocsár és a hadihajó) mellett még két további hely vár démonűzésre: egy – már használaton kívüli – börtönsziget, és egy földalatti katonai bázis, ahol titkos kísérletek folytak természetfeletti erőkkel. A Szikla – mármint a film – szemlátomást rányomja a bélyegét a szigetre: sosem értettem, miféle lángok és fogaskerekek lehetnek egy börtön aljában, mindenestre a játék tervezői majdhogynem kikopírozták a terepet a filmből, a zuhanyzós jelenettel együtt, ahol az ellenség lesben várakozik. Mint ahogy ez a kiragadott részlet is mutatja, a fejlesztők nem egészen a klasszikus rémfilmekből merítették az ihletet. Kétségtelen tény, hogy a Ghosthunter inkább az akció kategóriába sorolandó, semmint a horrorjátékok közé. Annak ellenére, hogy mindegyik helyszínhez tartozik valami legenda (a Resident Evil mintájára feljegyzéseket találhatunk mindenfelé), és hogy a történetben is van egy-két csavar, azért nincs olyan nyomasztó hangulat, mint amit egy ilyen címtől elvárhatnánk.

Ha már filmekről esett szó, akkor inkább a Ghost Bustershez áll közelebb az atmoszféra. Lazarus a kócos fejével és az idétlen, már-már erőltetett poénjaival nem igazán egy komoly nyomozó benyomását kelti, jóllehet elég eredeti figura. És persze tetszetős maga a játék is, mert hát a Primal után nem lehet csodálkozni a magas szintű művészi kivitelezésen, ami természetesen nem csupán a karaktermodellekre vonatkozik. A szétlőhető ablakokkal, megcsörgethető, lelógó láncokkal, félrelibbenthető leplekkel tarkított helyszíneken sejtelmes mormogás, huhogás, vihogás hallatszik azokból az irányokból, ahol még nem végeztük el a dolgunkat, s amikor felkapcsoljuk a fegyverünkre szerelt elemlámpát, kísérteties árnyakat vetnek a tereptárgyak, akárcsak a Silent Hillben. A PS2 grafikai effektusaival csodálatos világokat varázsoltak a szemünk elé, amelyeken élvezet a vadászat. Kár, hogy a vadászidény nem nyúlik túl hosszúra.

■ V.Z.

ÉRTÉKELÉS

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



BEYOND GOOD&EVIL	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	UBISOFT
FEJLESZTŐ:	UBISOFT
SZÁRMAZÁS:	FRANCIAORSZÁG
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9 HDTV)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 11. 14. PAL 2003. 11. 11. NTSC

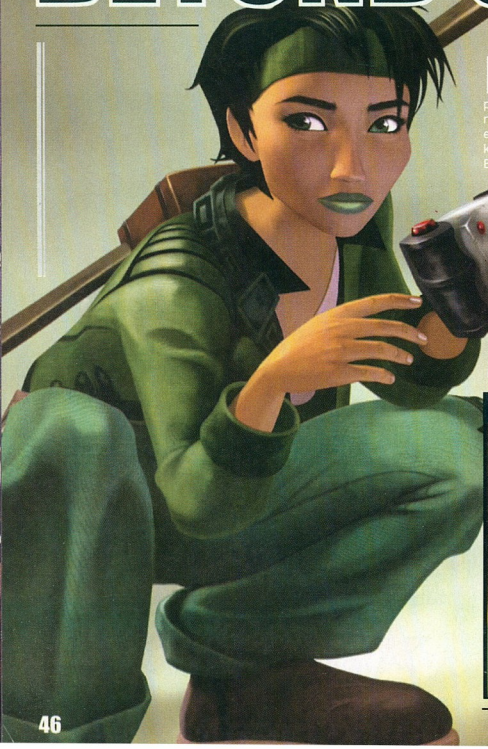
WEB: WWW.BEYONDGOODEVIL.COM

VIDEÓ A DVD-N!



■ FOTÓZZ! LOPÓZZ! POFOZZ! NYOMOZZ!

BEYOND GOOD&EVIL



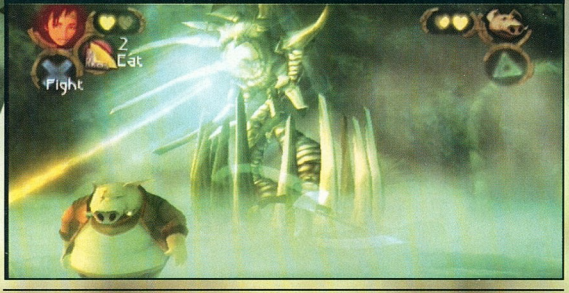
Már-már kóros az a tendencia, hogy a nagyobb kiadók szinte az összes jelentősebb játékukat a karácsonyi dömpingre tartogatják, így fordulhatott elő, hogy nemrégiben – az ünnepek elmúltával – az egyik amerikai üzletláncban drasztikus árcsökkentéssel szórták ki a raktárkészletből a Beyond Good and Evilt. Pedig hát ez egyáltalán nem az a játék, ami a budget kategóriába esik. Elég csak annyit megemlíteni, hogy a játékot ugyanaz a Michel Ancel álmodta meg, akinek például Raymant is köszönhetjük.

Igen fura szerzetek egy igen fura világban

Csakúgy mint Rayman esetében, ez az álom is elég szürreálisra sikeredett. A történet helyszíne egy Hillys nevű bolygó, aminek faunája egészen sajátságos, nem is szólva arról, hogy a planétát lakó sapiensek közül a homo csak az egyik. A különböző állatok és az ember keresztezéséből létrehozott hibridek az emberrel azonos intelligenciával rendelkeznek, így történhet meg, hogy a játék főhősnője egy disznóképű fickót nevez a bácsikájának. Persze az illető nem egyenes ági rokon: Jade nem ismerte a szüleit, és azt sem tudja, honnan származik. Pey'j nevelte fel, akivel a világítótorony szigetén laknak, sok árva gyerekkel együtt. A gyerekek szülei a már régóta dúló háborúban vesztek el, ugyanis a valaha békés bolygót egy idegen faj, a DomZ ostromolja. Mesterséges meteorjaikkal egyre gyakrabban törnek be a világítótornyot, vagy a közeli várost védő pajzs mögé – egy ilyen támadással indul a játék is.

Jade irányítását megkapva – jobb híján – egy lángoló husánggal állhatunk neki a becsapódott DomZ meteorból előmászó szarkofágokat gyepálni, amelyek azonnal foglyul ejtették a

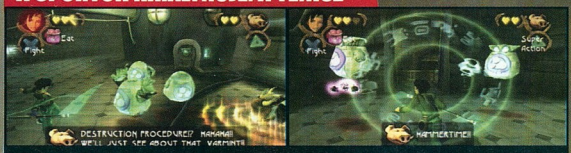
▼ Az első főgonosznál Pey'j még csak asszisztál





▲ Double H-é a jobb láb, Jade-é a bal

A SPORTOK KIRÁLYNŐJE: A TENISZ



▲ Pey'j lökéshulláma felüti a "labdákat" ...mi pedig kiválasztjuk, melyiket csapjuk le

gyerekeket (az idegenek előszeretettel rabolják el a bolygó lakóit). Történetesen a Prince of Persia végigjátszása után láttam neki ennek a játéknak, úgyhogy még véletlenül sem kerülhette el figyelmemet a hasonlóság: a harcnál itt is az a lényeg, hogy mindig a legveszélyesebb támadóval foglalkozzunk. (Egyébként még számos egyéb rokon vonást is felfedezhetünk a két játék között, aminek nyilván az az oka, hogy mindkettő ugyanazzal a JADE engine-nel készült.) Kár, hogy ezt leszámítva a harcrendszer nincs azon a szinten, s leginkább egyszerű gombnyomkodásból áll az egész. Az első csata nem valami nehéz, viszont a végén Jade csaknem a DomZ foglya lesz. Pey'j ugyan lehámozza róla a meteor csápját, sőt, odadobja nekünk a Dai-Jo botunkat, amivel egy-kettőre leverhetjük az egyszemű csápot (ami az első főellenség), de mintha a kellemetlen találkozás során valami beleköltözött volna a lány testébe…

Némi lábadozás után az első dolgunk, hogy megakadályozzuk a további támadások lehetőségét, vagyis rendbe kell hoznunk a világítótornyot védő pajzsot. Ehhez pedig pénz kell, vagyis következnek a dolgos hétköznapok.

Természetfotózás

Jade a foglalkozását tekintve fotóriporter, ezért kapóra jön a Tudományos Intézet érdeklődése a bolygó állatvilága iránt. Erősen pokémonos beütése van a dolognak – egészen pontosan Pokémon Snapes. Akárcsak a Nintendo játékában, a fényképezőgépünkkel fotókat készíthetünk a bolygó különös élővilágáról, s „szerezd meg hát mind" jeligével indulhatunk világot látni. Valahányszor egy új fajt kapunk lencsevégre, kisebb pénzösszeg üti a markunkat. Kezdhetjük a barátaink fotózásával, ugyanis az értelmes lények képéért éppúgy fizetnek, mint egy apró bogár fotójáért. A pajzs javításához elég néhányszor elkattintani a gépet, de a játék során a továbbiakban sem szabad megfeledkeznünk a természetbúvárkodásról – lévén a pénz mindig jól jön, akár egy ételautomatából van szükségünk valamire, vagy bármi mást akarunk vásárolni. Egy teljes (nyolc képből álló) sorozatért ráadásul mindig valami bónuszt is kapunk: először egy digitális zoomot, amivel a magasban vagy távolban repkedő állatokat is lekaphatjuk, utána pedig gyöngyöket, amelyek Mammago garázsában az egyetlen elfogadott fizetőeszköznek számítanak.

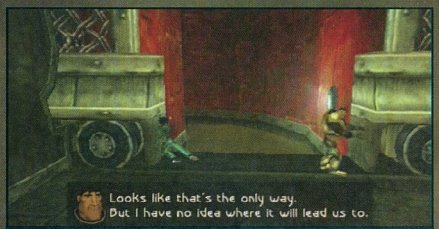
Mammago, a rinocérosz sapiens szolgálataira mindjárt a játék elején szükségünk van, mivel a bolygó szigetei között egy légpárnás hajóval tudunk közlekedni, s ez kezdetben elég ramaty állapotban van. Amúgy nagyon kafa kis járgány, főleg, hogy még fejleszthető is jónéhány extrával – erősebb fegyverrel, motor-











▲ Szezám tárulj – némi analóg rásegítéssel

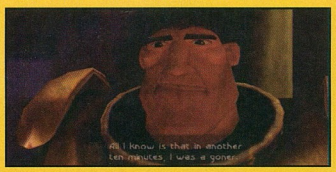
PEY'J

A félig disznó, félig ember Pey'j hősnőnk fogadott bácsikája, aki igazi műszaki zseni és feltaláló egyben. Ha valamit szerelni kell, neki kell szólni, megfelelő szerszámmal például kinyitja az utunkat álló rácsokat. Harc esetén is használ vesszük: „habtestével" a földre huppanva – csakúgy mint később Double H – akkora lökéshullámot generál, hogy az ellenségeink a levegőbe szökkennek, mi pedig szabadon elűthetjük őket. Az ilyen „lecsapásos" technikával elektromos sorompóba vagy robbanóanyagba repítve az ellenfelet egyben a továbbvezető utat is megnyithatjuk.

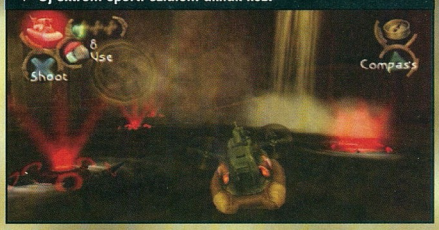


DOUBLE H

Az IRIS ellenállás legprofibb ügynöke Double H fedőnéven dolgozik. Igazi katonás jellem, mániája a „Carlson and Peeters-szabályzat", amire gyakran hivatkozik. Keményfejű fickó – a vasrácsokat faltörő kos módjára töri be. Legértékesebb képessége, hogy a páncélja jóvoltából simán át tud menni az ellenség lézerein, így miután társultunk vele, adott esetben előre küldhetjük őt. Hatalmas kalapácsával lesújtva a földre – csakúgy mint Pey'j – akkora lökéshullámot generál, hogy az ellenségeink a levegőbe szökkennek, mi pedig beléjük csaphatunk.



▼ Új extrém sport: szlalom aknák közt



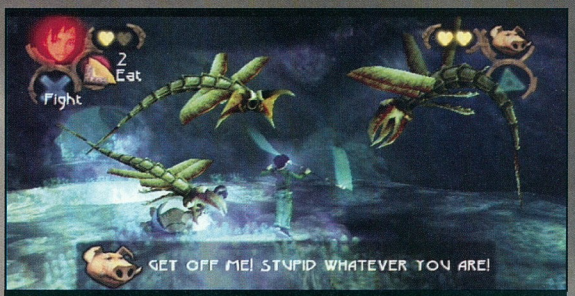


AZ SX-350

Légpárnás eszköz, nem (lég)pihenéshez

Ha egy akciójátékban valamilyen járművel lehet közlekedni, akkor biztosak lehetünk benne, hogy az nem csupán személyszállításra való. Nincs ez másképp a Beyond Good and Evil légpárnásával sem: versenyeken vehetünk részt, vagy sarcot szedő útonállókat üldözhetünk vele, a DomZ siklók támadásakor tengeri csatákat vívhatunk, valamint aknákat kell kicseleznünk fifikás módszerekkel, hol az ellenség torpedóit nekik vezetve, hol pedig vízbe esett ládákat felkutatva, és azokat nekik tolva.





▼ Nagyon anyázik... Pey'j nyilván segítségre szorul





raf, stb. A pajzs aktiválása után tehát irány a hangár, ahol segítenünk kell Pey'j-nek feltölteni a hajót. Ekkor újabb pénzkereseti lehetőség kínálkozik, amit egy üzenetben kapunk. A kalandozásaink során gyakran találhatunk üzeneteket rejtő Mdisketket, amelyeket megfelelő dekódolóval lejátszva tudunk megnézni. Pey'j műhelyében is van egy ilyen gép, amivel megnézhetjük Mr. De Castellac felhívását, aki az egyik szigeten egy idegen lény felkutatásával, és lefotózásával bíz meg minket. A különböző pontokon elhelyezett Mdisk leolvasóknak mellesleg van még egy fontos funkciója: ezekkel lehet állást menteni.

A nagy konspiráció

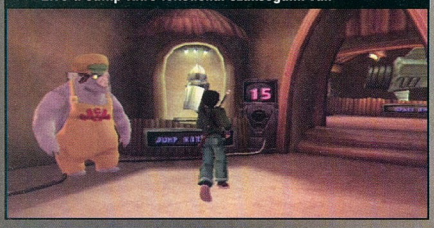
A fotózás persze közel sem minden, ami Jade-re vár. Mr. De Castellac megbízásával tulajdonképpen beindulnak az események. A megbeszélt helyen csak egy maffiózó külsejű stróman találunk, majd a megbízás csapdának bizonyul: egy öreg bánya mélyére küldenek minket, ahol az ártalmatlannak tűnő fotóalanyból hirtelen veszélyes szörnyeteg lesz. A több menetből álló küzdelemben Pey'j a spéci jetcipőjét bevetve ráugrik a szörny fejére, így elkábítva azt, mi pedig ekkor pofozhatunk a bottal. Kis kitartás, és az összehangolt munkának végül meglesz az eredménye, utána viszont újabb fordulat jön: nincs is semmilyen Mr. De Castellac, mert a stróman valójában egy Hahn nevű fickó, az IRIS network egyik tagja, aki így tesztelte rátermettségünket. Ügynökként kívánják foglalkoztatni Jade-et. Egy kisebb összeesküvés elmélet áll a háttérben, s nekünk teljesen empirikus módon ki kell vizsgálnunk, hogy az elmélet valójában gyakorlat-e. A bolygót védelmező Alpha Sections mondjuk valóban gyanús módon végzi a dolgát: a játékot indító csatánál is csak ahhoz érkeztek „időben" a katonák, hogy a győzelmünkhöz asszisztáljanak. Az IRIS Network azt állítja, hogy az Alpha Sections nem az, aminek látszik, s a DomZ már befurakodott a bolygó vérkeringésébe. Míg egy lakót megmentenek, addig tíz másikat rabolnak el. Ezt Jade nem igazán akarja elhinni, mint ahogyan a kormányzó sem, aki titokban kapcsolatba lépett az IRIS Networkkel. Ahhoz, hogy felkelés robbanjon ki az Alpha Sections ellen, bizonyítékokkal kell szolgálnunk a kormányzó számára az elrabolt személyekről. Egy mulató titkos helyiségében működik az ellenállás központja, ahol a megbízásainkat kapjuk. Shauni fedőnéven először is egy élelmiszerüzembe küldenek minket, ahol fotót kell készítenünk az Alpha Sections katonáiról sisak nélkül.

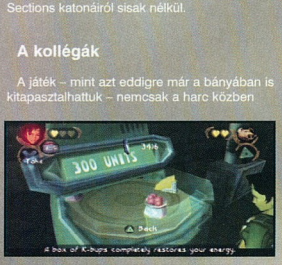
A kollégák

A játék – mint azt eddigre már a bányában is kitapasztalhattuk – nemcsak a harc közben épül a kooperálásra, hanem a tiltott területekre való behatolás is összehangolt munkát igényel. Pey'j műszaki tudása néha nélkülözhetetlen, de az olyan egyszerűbb feladatokhoz is szükséges a közreműködése, mint hogy megnyomjon egy kapcsolót, ami adott esetben túl távol van tőlünk, vagy elindítson velünk egy liftet, aminek csak a kabinon kívül van gombja. A Zelda-féle kijelzőknek hála, a jobb felső sarokban mindig láthatjuk, hogy a Háromszög lenyomásával mikor kérhetjük a barátunk közreműködését, és hogy miben is tud segíteni. Az első akciónk közben kiszabadíthatjuk az IRIS Network kissé agymosott ügynökét, akinek a szolgálataira szintén számíthatunk, ami annál is inkább jól jön, mert Pey'j-t közben meg elfogják. A hősnőnket kísérő karakterek önálló energiával rendelkeznek, ezért nem árt figyelni az ő állapotukra is. Ha dögrovásón vannak, átadhatunk nekik kaját, amit azonnal felhabzsolnak. Ugyanígy átadhatunk kulcsot is, ugyanis vannak olyan spéci ajtók, amelyek nemcsak hogy különleges kulccsal nyílnak, hanem még két személy is kell hozzájuk, vagyis egyszerre kell használni két kulcsot a nyitásukhoz.

A barátaink a gyakorlati segítségeken kívül tippeket is adnak: általában szóval teszik, szerintük mi a következő lépés, figyelmeztetnek minket a rejtett járatokra, s néha még a fejtörőkhöz vagy a megfejtendő kódokhoz is tanáccsal szolgálnak. Ha egy kicsit is adunk a szavukra, elakadni lehetetlen, pedig hát vannak érdekes megoldások. Például ha egy kapcsolóban nincs áram, akkor feszültség alá kell helyezni a vezetéket, ami több módon is tör-

▼ Erre a Jump Kitre feltétlenül szükségünk van













▲ Ez a kis szépség kicsit bánatos lett az ütlegektől



▲ Te még nem szerepelsz az albumunkban

ténhet: vagy egy biztosítékot kell keresni, s azt áthelyezni, vagy leszakadt vezetékeket kell egymással összekötni.

Kém-munkamódszerek

A bizonyítékok gyűjtésénél ismét csak szerephez jut a fényképezőgépünk. A kulcsfontosságú témák megörökítésén kívül a vonalkóddal jelölt számzárak feltöréséhez is fényképeket kell készítenünk, mert a zárakról készült képeket a kormányzóhoz elküldve E-mailben megkapjuk a katonaság kódjait. A helyszíneken fellelhető térképekről ugyancsak fotók alapján készül analízis – amíg ezt nem tettük meg, nem tudhatjuk, pontosan merre járunk, s hol is kéne kutakodnunk. Miután viszont megvásároltuk az állat- és gyönyörzékelőt is, úgy a lehívható térképeken még az is láttatható, hogy merre vannak még lefotózatlan fajok, és kallódó gyöngyszemek.

Minél előbbre jutunk a nyomozásban, annál szigorúbban őrzött helyekre kell betörnünk, úgyhogy el kell sajátítanunk a lopakodás technikáját is. Az örök rendkívül éberek és akkurátusak, viszont szerencsénk, hogy elég „szemellenzősek". Csakis egyenes vonalban látnak előre, s mindig adott ritmusban forgolódnak, rögzített pályán járőröznek. Biztos helyen bújva ki kell figyelnünk a viselkedésüket, amihez remekül használható a manuális kamerakezelés, s a megfelelő pillanatban elosonhatunk mellettük. Vannak örök, akik megkerülhetetlenek: esetükben az egyetlen gyenge pontjukat kell kihasználnunk, vagyis a légzőkészülékük kell kivonnunk a forgalomból, mire levegő után kapkodva pánikba esnek. Ha ezt nem tesszük meg, riadó esetén igen nehéz megvívnunk velük: pajzsot használnak, és a kalapácsukkal irtózatosakat ütnek. Több katona esetén az oxigénpalackos módszer nem igazán működik, mert az örök hamar megszerelik egymás tankját. Ugyanakkor egyéb lehetőség is adódik, amennyiben a strázsák valamilyen ügyefogyott pozícióban őrködnek. A gyárból ugyanis zsákmányolhatunk egy „gyrodisk" vető kesztyűt, ami nemcsak fegyverként használható, hanem kapcsolókat is működtethetünk vele; így ha az egyik őr egy olyan platformon posztol, amit elektromos kisülés alatt lehet átcsúsztatni, akkor mindössze működtetnünk kell a platform kapcsolóját.

Igazgyöngy, vagy sem?

A játék kinézetével abszolúte nincs gond: a légpárnásunkat szépen tükröződő hullámok dobálják, a belső terekben pedig érdekes megvilágítások, és az örök megnyúló árnyékai teszik még izgalmasabbá a lopakodást. A karakterek kidolgozása jónak mondható, a szinkronhangok még jobbak, a cselekmény pedig érdekes, fordulatos, és sosincs olyan, hogy tanácstalanul állnánk, ami mindenképpen nagyra értékelendő. A küldetéses rendszer miatt állandóan tudjuk, mi az aktuális cél, majd kihajózva a tengerre csak beváltunk belső nézetbe, s az iránytű segítségével betájoljuk magunkat, mert pontosan tudjuk, melyik irányba melyik sziget található. A történet ráadásul nem teljesen lineáris, sokkal inkább egy tipikus gyűjtögetős játékról beszélhetünk. Nem mindig haladhatunk csak szigorúan az események sodrásával, mert ha mondjuk a vízi út le van zárva egy lézersorompóval (csak ugratva tudunk átjutni), amihez viszont vásárolni kell a hajónkhoz megfelelő kiegészítőt. A holdon van a következő küldetés? Semmi baj, maximum annyi, hogy kissé használt űrhajónkról hiányzik egy stabilizátor és a megfelelő hajtómű. Az efféle igényeink kielégítéséhez gyöngyök sokasága szükséges, úgyhogy kitérőket kell tennünk barlangok mélyére, vagy különböző versenyek és szerencsejátékok díjait igyekezhetünk begyűjteni. Az ilyen egyszerű kitérőkből aztán órákig tartó hercehurca lesz – no persze az ilyen játékok kedvelői ezeket aligha érzik terhesnek. A mellékszálak néha önálló epizódokká terebélyesednek: az Alpha Sections raktáraiba, illetve a játék végén még a szervezet főhadiszállására is be kell törnünk, mely helyekről egyszerre több gyöngyöt is zsákmányolhatunk. A hitelkártyánkon felhalmozott vagyont ugyancsak gyarapíthatjuk: pénz jár az ellenfelek és a veszélyes állatok pusztításért is, vagy a kristályok szétveréséért a barlangokban. A pénz azonban annyira nem fontos: a kaján, és néhány gyöngy megvásárlásán kívül maximum a szerencsejátékoknál lesz szükséges, hogy fel tudjunk ajánlani valami tétet.



A gyűjtögető életmód változatos formáit kínálja a játék, az viszont más kérdés, hogy a gyöngyök közel sincsenek olyan furmányos helyekre rejtve, mint mondjuk a Jak and Daxter energiacellái, úgyhogy nem ver ki a víz, míg összeszedjük valamennyit. Gyakorlatilag egyáltalán nincsenek is elrejtve, épp csak végig kell mennünk a pályákon, és szinte mindegyik az utunkba akad. Sajnos ahhoz pedig nincs elég pálya, hogy hetekig lekössön minket a dolog, úgyhogy a végkövetkeztetés kétségtelenül az, hogy a játék rövid. Profi játék, sokféle összetevővel, de nincs egy súlycsoportban a legjobbakkal.

■ V. Z.







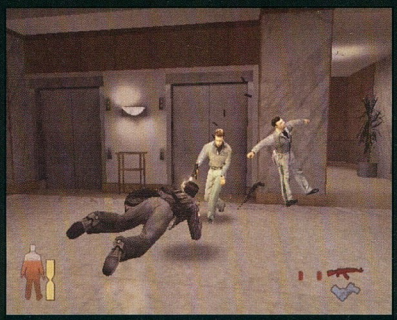
ÉRTÉKELÉS

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

MP 2:THE FALL OF MAX PAYNE	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	TAKE TWO
FEJLESZTŐ:	REMEDY
SZÁRMAZÁS:	FINNORSZÁG
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003.12.2. (NTSC) 2003.12.5. (PAL)

WEB: www.maxpayne2.com

VIDEÓ A DVD-N!



▲ Akit nem találok el, azt majd jól bokán harapom



▲ Valaki nem az ajtón keresztül távozhatott

Közel egy év telt el azóta, hogy Max Payne, a kőkemény new yorki zsaru PlayStation 2-n kiirtotta a fél alvilágot. Persze minden oka megvolt rá, hisz egy titokzatosan felbukkant kábítószer körüli nyomozás miatt a bűnözők megölték a kislányát, a feleségét, és később a legjobb barátját is. A megtört, bosszúálló rendőr témájával a finn Remendy fejlesztőcsapat hatalmas rajongótáborra tett szert a játékosok körében, így egy percig sem volt kétséges, hogy elkészüljön a folytatás, amelyben újra literszámra folyhat a paradicsomlé.

Természetesen a jól bevált recepten mit sem változtattak, így csupán a grafika esett át kisebb kozmetikázáson, bevezettek egy fizikai modellezést, illetve egy új történetet gyúrtak a készítők. A játék legelején egy kórházi ágyon ébredünk véres ruhában, és persze fogalmunk sincs, hogy mi történhetett velünk. Értetlenül tekintünk körbe, majd a kihalt folyosókon sétálva egy biztonsági őrbe botlunk, aki azonban az élet legparányibb jelét sem mutatja – ami persze nem meglepő egy golyó ütötte lyukkal a fejben. Itt magunkhoz vehetjük új megpróbáltatásaink első fegyverét, egy 9 mm-es Berettát. Ezzel kezdetét veszi a rengeteg fordulattal szőtt, sok helyen drámai történet, amelynek végére kiderül, hogy mit is kerestünk a kórházban, miért vadásznak ránk a rendőrök, és kik törnek az életünkre.

Mindörökké film noir!

Mint az már előre sejthető volt, a játék ismét tele van olyan elemekkel, amelyek a film noir stílus sajátjai. (Ha valakinek esetleg nem lenne ismerős a film noir kifejezés, annak elég csak azokra a múlt század közepén forgatott detektívfilmekre gondolnia, amelyben Humphrey Bogart mogorva magándetektívet játszott, és a film végére elfűstölte a Pécsi Dohánygyár egy éves termését – ilyen például „A máltai sólyom") Klasszikus klisék a gonosz nő, a sötét tónusú színek, az éjszaka játszódó jelenetek, illetve a gyakran zuhogó eső. A sztori során rengeteg fő- és mellékszereplővel fogunk összefutni, akiknek nagy része már is-

MOST AKKOR KIIRTJUK AZ ELŐZŐ RÉSZ TÚLÉLŐIT IS

MAX PAYNE 2





▲ "Te meg ott mit dumálsz bele az eszmecserénkbe?!"

merós az első részből. Leggyakrabban Mona Sax-szal, a csinos bérgyilkosnővel fogunk találkozni, aki mesterlövész-puskájával jópár alakalommal kisegít bennünket egy-egy szorult helyzetből – sőt, két pályán még irányíthatjuk is őt. Szintén fontos karakter az orosz származású Vladimir Lem, Max barátja, aki többször ad nekünk hasznos információkat a nyomozásban, és a történet végén furcsa dolgok derülnek ki róla. Nem szabad elfelejtkezni Vinnie Gognittiról sem, aki már az első részben is szerepelt, és Jack Lupino jobbkeze volt. A srác azóta kissé megkattant. Nyilván kissé megviselhette a szervezetét, hogy az emlékezetes tűzharc során Max beleeresztett pár kilogrammnyi ólmot. Természetesen újra feltűnnek rendőr kollégáink is, Winterson és Bravura nyomozók, valamint Alfred Woden, a mozgássérült milliomos, aki tisztára mosta főhősünket az előző bosszúhadjárat után. Lesznek persze új arcok is, bár legtöbbjük a lúzer statiszta szerepében: hirtelen felbukkannak a sztoriban, ahol az a szerepük, hogy rövid idő után holtan rogyjanak össze. Tipikus példa erre Mike The Cowboy esete, aki egy lövöldözésben nagyjából fél perc után szenderül jobblétre.

A játék összesen 3 fejezetből áll, amelyeket további rövidebb epizódokra osztottak. Ezek között Max mindig roppant stílusosan, képregényes formában meséli el az eseményeket, de néha találkozhatunk a játék grafikus motorjával készült összekötő videókkal is. Ilyenkor láthatjuk csak igazán, hogy milyen aprólékos munkát végeztek az animátorok.

A pályák egyetlen hibája, hogy semmilyen különleges feladatot sem adnak a játékosnak. Magyarul szinte mindenhol az a dolgunk, hogy A pontból eljussunk B pontba, és útközben mindenkit megöljünk, aki csúnyán néz ránk. Ez alól egy érdekes feladat a kivétel: a második fejezet egyik pályáján Max-szel kell bejárni egy épülő emeletes házat, miközben ő rádión keresztül folyamatosan tartja a kapcsolatot partnernőjével. Egy hirtelen robbanás következtében azonban kizuhan az ablakon, majd kábultan fekszik a földön. Ezután rögtön Mona irányítását kapjuk meg, akivel egy szomszédos toronyházba kell feljutnunk, hogy mesterlövész-puskájával fedezze magatehetetlen főhősünket, miközben a rádión elhangzott párbeszédeket újra meghallgathatjuk más szemszögből (illetőleg „fülszögből").

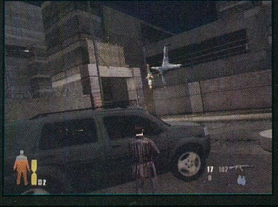
Mindörökké bullet-time!

A hangulat mellett természetesen megmaradt a már jól ismert bullet-time mód is, azaz szabadon lelassíthatjuk az időt. (Egyébként a











MAX PAYNE FAN CLUB

Egy poénért az anyjukat is...

A fejlesztők több olyan poént is elrejtettek a játékban, amit csak a rajongók, illetve a szemfülesebb játékosok vehetnek észre. Az alábbiakban ezek közül szemezgettünk néhányat:

■ Az első pályán a kórházban találhatunk egy kórtermet, ahol az ablaküvegre öt gyerekrajz van kitéve. Az elsőn egy rendőrautó látható. A másodikon egy boldog család, amelynek férfitagja Maxre hasonlít. A harmadikon egy gonosz, csúf arcú szörny, amely a kábítószer hatásait szimbolizálja. A negyediken egy halott nő, és egy halott kisgyerek. Az ötödiken pedig egy síró férfi, akit már láthattunk a második képen. Mindegyik rajz utalás az első rész történetére.

■ Amikor megkérdezzük az egyik ajtó számát a portástól, ő azt feleli: „667, mint az ördög szomszédja, érted?", és Max válasza: „Igen, értem.". A játék első részének a végén egy bunkert a 665-ös kódszám nyitott, mire Max megjegyezte magában: "Az ördög szomszédja."
Amikor Maxet megtámadják a saját lakásában, és megpróbálja elkapni az orvlövészt, akkor szemtanúi lehetünk, amint egy idős néni a vadászpuskájával éppen lepuffant egy gazfickót. Ha odamegyünk hozzá, és néhányszor beszúlünk vele, akkor a végén nekünk fogja adni a fegyvert, illetve a lőszereket.

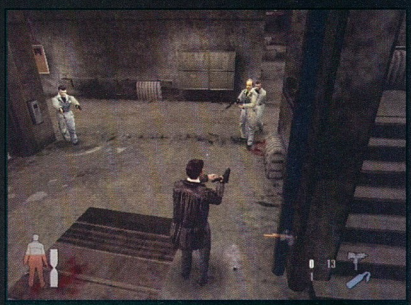
■ Az orvlövész szobájában az asztalon találunk egy készüléket, amellyel hősünk telefonhívásait hallgatták le. Ha bekapcsoljuk, akkor rögtön egy igen érdekes beszélgetést hallgathatunk végig, ugyanis Max a felvételen éppen egy, khm, „emelt díjas" hívást bonyolít le...

■ Szintén ezen a helyszínen érdemes belekukkantani a megfigyelésre használt távcsőbe. A lakásunkat látjuk, amit a rosszfiúk éppen átkutatnak. Eközben az egyik amiatt aggódik, hogy biztosan bombát rejtettünk el valahol. A másik fickó azzal próbálja megnyugtatni, hogy ilyenek csak a hollywoodi filmekben vannak, mire...

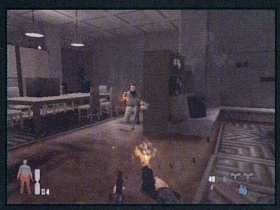
■ A harmadik álom közben a rendőrség épületében egy posztert vehetünk észre Max irodájának falán: „Ébredj! Egy videójátékban szerepelsz!"

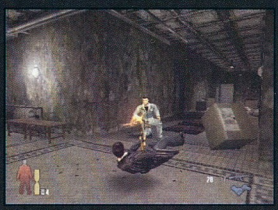
■ Ha figyelmesek vagyunk, akkor az egyik plakáton felfedezhetünk egy internetcímet: www.addressunknown.tv Ha ezt számítógépünkön beírjuk egy internetes böngészőbe, akkor az persze továbbdob bennünket a www.maxpayne.com oldalra.





▲ A lehető legjobb időpont egy tárcserére





Max Payne első részében találkozhatott először a t. publikum ezzel az effektussal, ami aztán annyira megtetszett a játékosok, hogy azóta szinte már a játékstílus egyik védjegyévé vált – majd' minden fejlesztő ellopta.) A bullet-time bekapcsolásakor a képernyő színei barnás árnyalatúra változnak, és ezután ugyanúgy láthatjuk az ellenségek által kilőtt lövedékeket, mint mondjuk Neo a Mátrixban – és persze nem utolsósorban ki is kerülhetjük őket. A másik előnye az, hogy mivel másokhoz képest nagyon felgyorsulunk, így több ellenféllel is könnyedén végezhetünk – és persze emellett még mindig piszok látványos az egész! Sajnos ezt a lehetőséget nem használhatjuk a végtelenségig: a bal alsó sarokban egy homokóra jelzi a „lassításból" hátralévő időt, és ha ez elfogy, akkor várnunk kell néhány percet, amíg újra feltöltődik (vagy le nem lövünk néhány bűnözőt, akik halálukkal szintén gyarapítják a kijelző csík méretét).

A bullet-time mód mellett kapunk egy másik hasonló lehetőséget, ami nincs korlátozva. Ekkor főhősünk négy irányba vetődhet el, és az idő szintén lelassul. Ezzel már az első részben is találkozhattunk (igaz, ott a bullet-time móddal kombinálva), de itt kapunk egy érdekes újítást: ha a földre érkezünk, és még van lőszer a fegyverben, akkor Max nem áll fel, hanem hason fekve üríti ki a tárat.

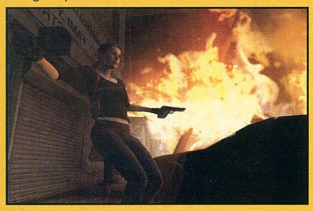
Mindörökké hangulat!

Üde színfoltot képvisel a játékban a Havok 2 engine alkalmazása, melynek köszönhetően a tárgyak, és a lelőtt ellenfelek is a fizika törvényeinek megfelelően viselkednek, ha kapcsolatba kerülünk velük, vagy belőjük lövünk. A lépcső tetején lévő gazfickó tényleg úgy fog legurulni a lépcsőfokokon, és olyan pózban fog elterülni, mint azt a valóságban is elvárhatnánk. De egyszer előfordul az is, hogy fegyvertelenül be vagyunk zárva egy szobába, a bejárat előtt pedig egy katona próbálja kinyitni a zárat. Ekkor úgy tudunk kiszabadulni, ha az ajtót rátörjük a fickóra, aki ettől kábultan esik össze. Ami nagyon tetszett még, hogy ha jól szétnézünk egyes helyszíneken, akkor láthatunk olyan dolgokat, amiket csak egy kis ügyeskedéssel kaparinthatunk meg. Ilyen pél-

KOMMUNIKÁCIÓS ESZKÖZTÁR

Gránát és Molotov-koktél

Mindkettőt másodlagos fegyverként állíthatjuk be. Főleg csoportosan támadó ellenfelek esetében ér-



demes használni őket, de mindkettő nagyon hasznos lehet, ha fedezékbe, vagy lépcsőforduló mögé bújt embert akarunk kifüstölni. Ha a gránátot lőszeres láda, hordó, vagy palack mellé dobjuk, akkor a robbanás nyilván még hatékonnyabb lesz.

Pisztolyok

Ebben a kategóriában kétféle fegyver áll rendelkezésünkre, amelyeket párosával is használhatunk: egy 9 mm-es Beretta, illetve a híres Desert Eagle. Ha már megszereztük, akkor nyilván az utóbbit érdemes használni, ugyanis sokkal pontosabb vele a célzás, és nagyobb a lőtávolsága, valamint a sebzése is.



Géppfegyverek

Míg az Ingram – főleg duplán használva – rendkívüli tűzgyorsasággal rendelkezik, addig az amerikai kommandósok egyik legkedveltebb fegyvere, az MP5-ös fel van szerelve egy lézeres célzóval, ami rendkívül hasznossá teszi a távoli célpontok leküzdésében. A hátrányuk, hogy mivel automata fegyverek, sorozatlövés esetén rendkívül pontatlanok, és valósággal zabálják a lőszert. Leginkább olyan ki-



sebb méretű helyiségekben érdemes használni őket, ahol több ellenfél zsúfolódott össze.

Sörétes puskák

Az akciójátékok népszerű fegyvere a shotgun, melyből három tipus áll rendelkezésünkre. Mivel



mindhárom sörétes, így csak kis távolságból tudjuk hatékonyan használni őket, ha messzire lövünk velük, akkor szinte semmit sem sebeznek. Ezért főként a lépcsőfordulókban érdemes elővenni őket – ott nagyon kis aranyosak! Bullet-time módban a kétlövetú vadászpuska használata rendkívül látványos.

Gépkarabélyok

Ebbe a csoportba tartozik az amerikai M4-es, illetve az orosz AK-47-es. Mindkettő rendkívül erős fegyver,

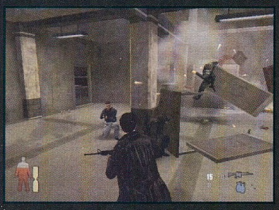


így ezekből egyszerre csak egy lehet a kezünkben. A lövedékeik minden távolságból halálosak, de persze emiatt ezekből viszonylag keveset fogunk találni a pályákon. Érdemes mindig odafigyelni az újratöltésre, mert pillanatok alatt kiürül a táruk, ami igen kellemetlen másodperceket okozhat, ha pont állig felfegyverzett ellenfelekkel nézünk farkasszemet – és persze nemcsak kellemetleneket, hanem utolsókat is!

Mesterlövész puska

Mona az egyik küldetésben egy Dragunov távcsöve mögül kacsint a rosszfiúkra, és ettől kezdve ez mindig elérhető lesz nála. Ez a fegyver leginkább nyílt terepen vethető be, a legtöbb esetben egy lövés elegendő az azonnali halálhoz. Érdemes megfogadni egy tanácsot, ha nem akarjuk elpazarolni az értékes lőszereket: célzáskor lassítsuk le az időt, így sokkal hatékonyabbak lehetünk.







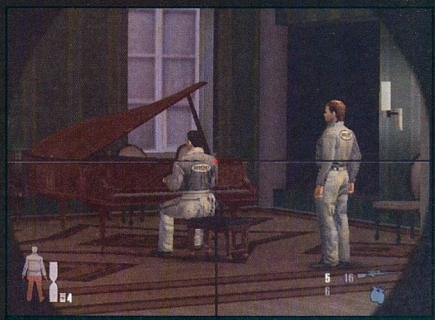
dául a polc tetején lévő kartondoboz, amelyben gyógyszercsomagok vannak. Ha ugrani próbálunk, akkor nem érjük el, azonban ha belelövünk a dobozba, vagy felborítjuk a polcot, akkor a doboz leesik.

A Max Payne 2 muzsikája az előd dallamait követi, azonban más hangszerekkel előadva, és a hangszerelés igazodik is a főhős aktuális lelki állapotához. Sajnos azonban a főmenü, a készítők listája, illetve egy-két átvezető képsor kivételével máshol nem találkozhatunk a remek zenével. A hangeffektek minősége viszont ellensúlyozza ezt a hiányt. Szinte szabályosan ott érezhetjük magunkat a megtört zsaru bőrében, ahogyan az utcakövön szomorúan dobol az eső. Erre rátesz még egy lapáttal az időlassítás effektje, ami természetesen nem csak a képre, hanem a hangra is hatással van. A járórkocsik szirénájától kezdve, a golyók süvítéséig minden elnyújtottá, és egyben halkabbá is válik, ami olyan hangulatot teremt, hogy sokszor kirázott tőle a hideg.

Már az első rész megjelenésekor is különös figyelmet fordítottak a grafikusok a részletes megjelenítésre, és ezt a jó szokásukat itt sem hanyagolták el. Igaz, nem írták teljesen újra a grafikus motort, hanem inkább csak feltuningolták, de még így is nagyon klasszul néz ki néhol. Különösen figyelemreméltók a valósághű torkolattüzek, Max ruhájának mozgása, a részletesen modellezett arckifejezések, illetve az a jelenet, amikor beleeresztünk egy sorozatot a fából készült berendezési tárgyakba, és ettől a faforgácsok össze-vissza repkednek.

Nem mind arany, ami fény(effekt)lik

Eddig szinte csak a játék pozitív oldaláról esett szó, azonban most jöjjön a fekete leves.



▲ Következik az ez-durr zongoraverseny

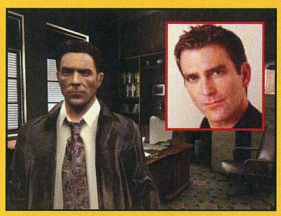
Talán elsőre soknak tűnik a pályák száma, amikor arról beszélünk, hogy három részre osztották a történetet, azonban ez bizony csalóka! Az első fejezet 7, a második 6, a harmadik pedig 8 pályát tartalmaz, melyeket egyenként nagyjából 20 perc alatt teljesíthetünk, de találkozhatunk olyannal is, amin 5 perc alatt könnyedén végigszaladhatunk. Ebből is láthatjuk, hogy ha valaki nekifekszik, akkor a Max Payne 2 nem fog többet jelenteni, mint egy kis délutáni kikapcsolódás. Tulajdonképpen az ügyesebb játékosok másodjá-

MÉRET UTÁNI (ARC)SZABÓSÁG

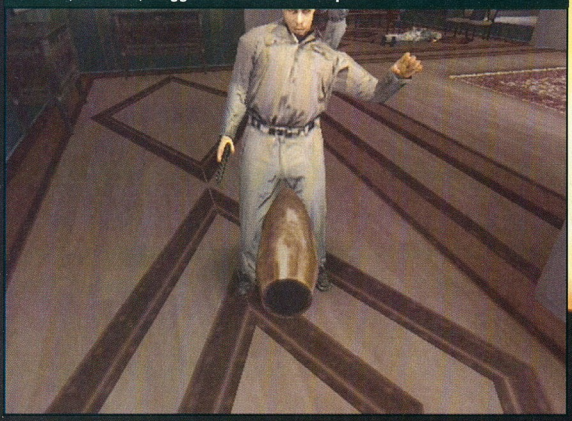
Ha lusta vagy egyedi figurát alkotni, másolj le egy színészt!

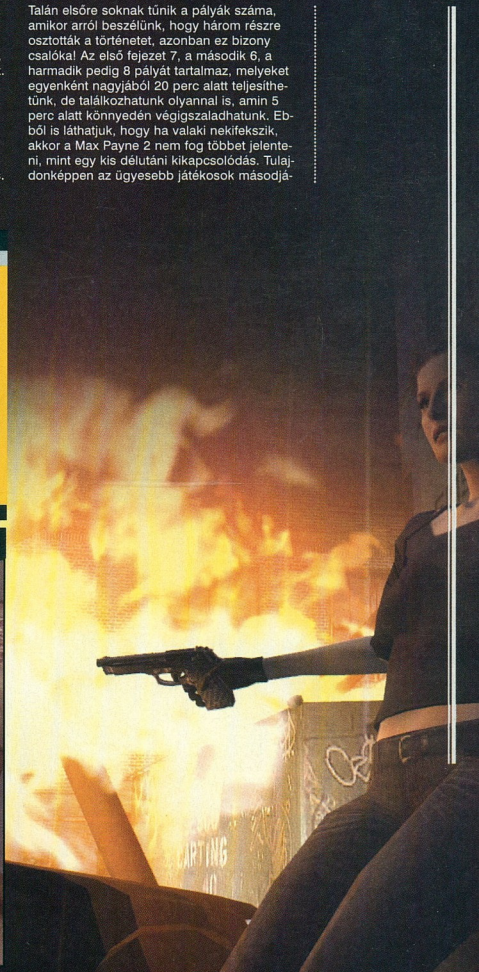
A játék első részében James McCaffreyről, a fejlesztőcsapat egyik emberéről mintázták Maxet, a második epizódban azonban ő már csak a hangját kölcsönzi a karakternek. Ezúttal Timothy Gibbs színész arcát használták fel a grafikusok. Gibbs az ABC tévécsatornánk futó One Life to Live című sorozattal vált ismertté.

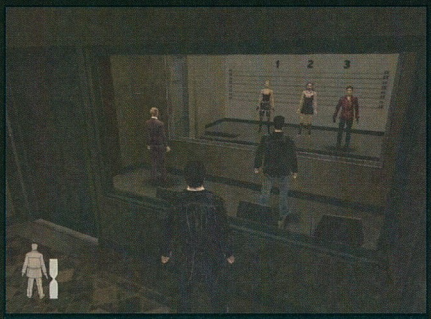
A másik főszereplő, Mona Sax hangját – több más női szereplő mellett – Wendy Hoopes szinkronszínésznő kölcsönözte a játékban. Az arcát azonban Kathy Tong modellről mintázták a fejlesztők, aki eddig főleg tévéreklámokban szerepelt.



▼ Hát, barátom, eléggé elrontom a mai napodat...







▲ Szerintem a négyes volt az?

ra már akár 4-5 óra alatt is végezhetnek vele, és közben még esetleg le is vihetik a kutyát sétálni egy kicsit .

Az első végigjátszás után megnyílik egy újabb nehézségi szint, amelyhez egy alternatív befejezés társul, azonban ha ezen is sikeresen végigküzdöttük magunkat, akkor már tulajdonképpen semmi újat nem fog nyújtani a program. A helyszínek egytől-egyig lineárisak, azaz eltévedni, vagy elakadni teljesen lehetetlen. Nyilvánvaló, hogy az időlassítás okozta probléma miatt a többjátékos rész kivitelezése megoldhatatlan lett volna a fejlesztőknek, de azért a történeti szál meghosszabbítása, vagy néhány elágazás a pályákon még jól jött volna.

Ezen negatívum mellé jön az a meglehetősen zavaró dolog, hogy az ellenfelek sem túl változatosak. Amikor száztizenegyedik szürke ruhás takarítót, vagy fekete ruhás katonát ölünk meg, akkor már van időnk elgondolkozni, hogy vajon mi a fészkes fenét csináltak a karaktertervezők? (Talán szabadságon voltak a fejlesztés ideje alatt.) Ráadásul a mesterséges intelligenciájuk is eléggé átlagos, amely ugyan egyes helyzetekben elég jól vizsgázik, mégis joggal várhatnánk el tőle többet. A rosszfiúk fedezékbe bújnak, illetve elugranak a lövéseink elől, és azonnal menekülnek, ha





gránátot dobunk felénk. Eddig még egész intelligensnek is tűnnek először, ellenben az olyan kidolgozott támadási taktikák sajnos hiányoznak, mint amikor például bekerítenek minket, csalétket játszanak, vagy valami hasonló. (Persze az is lehet, hogy csak én vagyok túlságosan maximalista.)

Hiába a látványos képek, azért a grafikai motorral is jócskán akadnak gondok. Nem elég, hogy egy-két nagyobb tűzharcnál az effektek annyira megterhelik a PS2 hardverét, hogy az élvezhetőség rovására menve teljesen lecsökken a képfrissítés (tömörebben fogalmazva: „néha szaggat, mint állat!"), de gyakran találkozhatunk azzal a szokásos jelenséggel is, hogy a karakterek végtagjai be-





▲ Könnyű öltözék esti lődözéshez

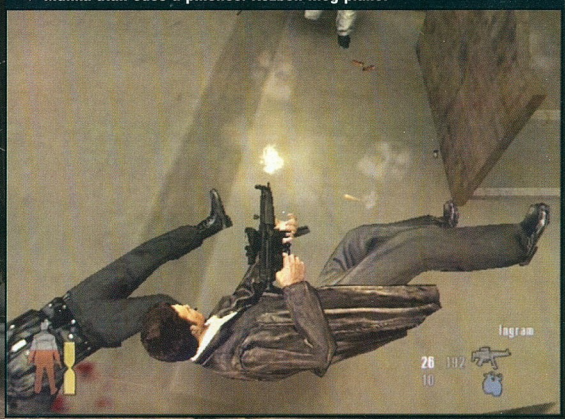
lelógnak a tereptárgyakba. Emellett egyes textúrákon nagyon meglátszik az elmosás, amit nyilván teljesítményspórolás okán alkalmaztak a fejlesztők, hogy bizonyos helyszíneken ne kezdjen el – a túrhetőnél jobban – szaggatni a játék. Ráadásul a PC- és Xbox-verziókhoz képest a PS2-változatban érthetetlenül túlbonyolították a mentési rendszert, a töltési időkről már nem is beszélve (gyakran közel egy percet várnunk, amire betöltődik a pálya).

Hiába a rövid történet, a lassú töltési, és a néha gyengélkedő grafikus motor, a Max Payne 2 mégis egy átlagon felüli játéknak számít, még a nagyon erős karácsonyi felhozatalban is. Az egyedi hangulattal és a fordulatos sztorival ismét emlékezetes játék született, az akciójátékok rajongóinak pedig szinte kötelező beszerezni.

■ Castor



▼ Munka után édes a pihenés. Közben meg pláne!



ÉRTÉKELÉS

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

★★★★☆





LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	EIDOS
FEJLESZTŐ:	CRYSTAL DYNAMICS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 11. 11. NTSC 2004. 02. 06. PAL

WEB: www.legacyofkain.com

VIDEÓ A DVD-N!



■ NINCS VÉGE, CSAK HA BEVÉGZED

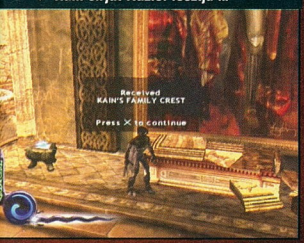
LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Úgy mondják, két dudás nem fér meg egy csárdában, azonban az élet erre sokszor rácáfol. Eklatáns példa most a Legacy of Kain-sorozat, amelynek két vezéralakja, Kain és Raziel sem a történet szerint, sem a gyakorlatban soha nem fért össze egymással – mert ugye a Blood Omen két részében Kain, míg a Soul Reaver ugyancsak két részében Raziel volt a főhős. Mégis, most közösen – vagy legalábbis megosztva – kapták a Defiance főszerepét, amit ebből adódóan nehéz elsőre hova tenni. Amennyiben mégis erőltetjük a dolgot, legegyszerűbben kronológiailag tudjuk besorolni, s ebben az összefüggésben a Soul Reaver 2 után járunk.

Hol is tartottunk?

Nosgoth földjén – merthogy még mindig így hívják a fantáziavilágot, ahol Kainék éldegélnek – furcsa és bonyolult dolgok történtek. Az időutazás jóvoltából a sorozat korábbi epizódjaiban többször is át lett formálva a történelem, ezért a játék a kissé kusza múlt felidézésével indul. Mivel nem biztos, hogy mindenkinek volt dolga a korábbi játékokkal, annyit nem árt tisztázni, hogy Kain egy halhatatlan vámpír, aki örök harcot vív a fajtája ellen keresztes hadjáratot indító Sarafan lovagokkal, Raziel pedig az ő néhai seregének a hadnagya, akit hiúságból megöletett, mert a vámpírevolúció során elsőként növesztett szárnyakat. Raziel azonban a föld mélyén lakó Mindenható segítségével visszatért az életbe, s lemészárolta né-

▼ Kain sírját Raziel fosztja ki



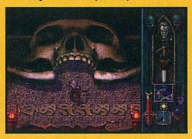




A VÁMPÍR-CSALÁDFA

Kain és Raziel korábban viselt dolgai

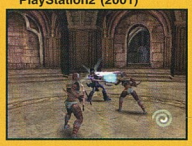
Blood Omen
PlayStation (1996)



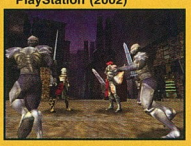
Soul Reaver
PlayStation (1999)



Soul Reaver 2
PlayStation2 (2001)



Blood Omen 2
PlayStation (2002)











▲ Kis gasztronómia: Raziel szellemi táplálékot vesz magához

hai kollégáit a Soul Reaver első részében, majd az idő folyásán keresztül a régmúltba is üldözte Kaint a játék folytatásában. Akkor ott ért véget a történet, hogy Raziel ráébredt: a döntő csatákban mindig szerepet játszó lélekgyűjtő kard – vagyis a Soul Reaver – nem más, mint a saját lelke. Éppen ezért amikor a kardját a korábbi énje ellen fordította (tudniillik Kain ironikus módon a megölt Sarafan lovagok maradványaiból keltette életre hadnagyait), akkor teljesítette be a végzetét: önmaga börtönözte be saját magát a kardba. Csakhogy Kain, aki szintén keresztül-kasul utazott az évszázadokon, már ugyancsak tisztában volt ezzel a felismeréssel, s a kritikus pillanatban beavatkozott: kirántva a Reavert Razielből nem engedte, hogy annak lelke beleköltözzön a kardba. Ezzel megváltoztatta a történelem folyását, benne a saját sorsát is, s a kissé paradox helyzetben már későn villantak be az emlékezetébe a Blood Omen 2-ben ismerkedhettünk meg, és ami az emberek és a vámpírok közti viszályt szítja. Az ősidőkben ugyanis Nosgothban hasonló háború dúlt a vámpírok és a hyldenek között, s az akkori vesztes fél most az embereken keresztül kíván revansot venni a vámpírokon.

Két vámpír, egy eset

A Defiance ott kezdődik, hogy Kain szeretné megtalálni Razielt, mert szerinte ő lesz a kulcs a vészterhes jövő megváltoztatásához, Raziel pedig visszatér a Mindenhatóhoz, aki korábban segített neki újjáéleden. Csakhogy az egykori jótevő immáron Raziel börtönőrének bizonyul, mert nem engedi őt visszatérni az élők közé.

A játék epizódokra oszlik, melyek térben, sőt, időben is máshol játszódnak, s felváltva irányíthatjuk hol Kaint, hol Razielt. A játékmenet alkotóelemei nagyjából ugyanazok, mint a sorozat korábbi részeiben: számolatlanul hányhatjuk kardélre a sok Sarafan lovagot, hylden harcost, és túlvilági szörnyeteget, de közben kisebb logikai fejtörők is bejátszanak. A nézet megválasztásának tekintetében a Devil May Cry-féle módszer mellett döntöttek az alkotók, vagyis a kamera többnyire hátulról követi a főhőst, de gyakran átvált rögzített kameraállásokra. A módszer átvétele sajnos nem a legnagyobb rendben történt. A kameraváltásokkal nyilván úgy akarták a perspektívákat alakítani, hogy a lényeges dolgok legyenek a fókuszban – ami önmagában dicséretes –, csakhogy a játék néha helytelenül iteli meg, hogy mi a lényeges. Így történhet meg, hogy mondjuk küzdelem közben Kain tölti be a teljes képernyőt, és az ellenséget nem látjuk, vagy hogy abszolúte nincs képben az éppen aktuális tennivaló – mint amikor egy barlang tetején kell utat törnünk a beáramló fénynek. Az ilyen esetekben rá vagyunk szorulva a manuális kameraigazításra, ami viszont elég idétlenül működik: a kamera pozíciója nem változik, épp csak elforgathatjuk kicsit a különböző irányokba, mintegy elmozdítva a főhősről a fókuszt.

Az új rész legérdekesebb vonása, hogy mindkét főhős megőrizte a korábbi tulajdonságainak nagy részét, s néhány aspektusból olyannyira más képességekkel rendelkeznek, hogy még a kijelzők is mások. Kain ugyebár a klasszikus módon vérrel táplálkozik, míg Raziel az áldozatai lelkét gyűjti össze. Kain – mint általában a vámpírok – irtózik a víztől, ugyanakkor Raziel különleges képessége, hogy vidáman lubickolhatunk vele. Kain köddé tud válni, és át tud menni a rácsokon, viszont Raziel ugyanezt csak akkor tudja megtenni, ha átmegy a kisértetvilágba. Raziellel e párhuzamos világból indulunk, ahonnan a Mindenható nem igazán akarja elengedni őt, de hősünk megtalálja a kiskaput, és halottak testébe költözik át. A világok közti váltogatás ezek után ugyanúgy történik, mint korábban: a kisértetvilágba bármikor átválthatunk (illetve halálozás esetén kényszerűen költözünk át), viszont az anyagi világba csak a fénylő pontoknál (ergo eltemetett halottaknál) lehet átlépni. Minthogy a kisértetvilág deformált mása az anyaginak, sok logikai fejtörő alapul a világok váltogatásán. Például ahová az anyagi világban éppen hogy nem tudunk átugrani, oda lehetséges, hogy a kisértetként át tudunk. Ezzel ellentétben ha egy mozgatható oszlopot (amit platformként használhatunk) odébb kell húzni, ahhoz valódi, hús-vér izmok szükségesek. Jellemző továbbá, hogy a kisértetvilágban nincs a víznek közegellenállása, ezért úszkálni csakis az anyagi világban lehet.

A kardforgatás művészete

Ahogy már a sorozat korábbi részeiben is megszokhattuk, a logikai fejtörők megoldásával különböző szentélyekbe nyerünk bebocsátást, amelyek feltárásával nemcsak közelebb jutunk a végkifejlethez, hanem folyamatosan fejlesztjük a karakterünket, illetve annak fegyverét. A Reaver kard megkovácsolt alakja

▼ Erről a részről csak ködös emlékeink maradhatnak









▲ Raziel ugyan a lelkekkel táplálkozik, de ő angolosan szereti: jó véresen...

Kainnál maradt, viszont Raziel ugyanúgy tudja használni a vele szimbiózisban lévő kísértetkardot, mint korábban, ezért gyakorlatilag két Reaverről beszélhetünk. Mindkét kard különféle elemi erőkkel ruházható fel. Az egyik legalapvetőbb dolog, hogy a kard egyben kulcs is lehet, s a bűvös pecsétek csak akkor pattannak fel az ajtókon, ha a kardot megfelelő erővel használjuk. Ezek az elemi erők egyben varázserőt is biztosítanak: Kain öt, Raziel pedig nyolc különböző Reaverrel tud rendelkezni. A sötét, azaz Dark Reaverrel például sötétségbe burkolhatjuk Razielt, miáltal láthatatlan marad azon ajtók számára, amelyek automatikusan lezáródnak bárki előtt, aki közelít feléjük. A tüzes Reaverrel gyújtogathatunk, a jegessel pedig vízeséseket fagyaszthatunk le, vagy akár ellenfeleket is. Mint ebből is látszik, a varázslatok mind a harcokban, mind az ütközésben hasznosak, s nem ritkán nélkülözhetetlenek is.

A régi varázslatok közül a telekinézis kiemelt szerepet kapott, sőt, külön gombot is az irányítón. Gyakran veszélyes mélységek mellett támadnak ránk, s olyankor nagyon idegesítő tud lenni, ha lelőknek minket – helyette így inkább mi lökjük le az ellenségeinket. A mozdulat akkor is hatásos, ha szakadék helyett valami hegyes van a közelben, amire szépen feltűzhetjük a delikvenseket. Az egyetlen hátránya az ilyen gyilkoknak, hogy az eldobált embereknek már nem tudjuk kiszívni a vérét. A telekinézis mindemellett romboláshoz is használható (így például oszlopokat dönthetünk ki vele), továbbá – miután megfelelő elemi erővel rendelkezünk – gyújtogathatunk is. Csak rá kell irányítanunk a telekinézis célkeresztjét a fáklyákra, és erősen akarni a tüzet. Ez az erős akarat azonban igénybe veszi a hőseinket, úgyhogy a telekinézishez külön egy zöld energiacsík tartozik, ami folyamatosan, ámbár igen lassan regenerálódik.

Külön kijelző tartozik a Reaver állapotához is, ugyanis nem csupán hőseinket tudjuk vérrel, vagy lelkekkel táplálni, hanem a kardunkat is. A már szédelgő haldoklókat keresztülszúrva egyre tölthetjük a fegyver kijelzőjét, a teljesen feltöltött, lángoló kard pedig hatékonyabban osztja a halált – kiváltképp, ha még valami elemi erővel is fel van ruházva. Kombók megtanulásával ugyancsak fejleszthető a vívó technikánk. A kombókat harc közben lehet elsajátítani: amint új mozdulatot vettünk fel repertoárunkba, a gép tájékoztat minket, s csakúgy mint a felvehető tárgyakról, ezekről is van egy lista. (A tárgylistánkról lapozhatunk át.) Az erőnlét, és a különböző erőink természetesen fokozhatók is, hiszen mint a legtöbb akciójátékban, bónusztárgyakat is gyűjthetünk szép számmal, amelyek nem nélkülözhetetlenek, de ugyebár ki vesz zokon mondjuk egy hosszabb telekinézis-kijelzőt?

Nem jobb – de nem is rosszabb

Kain hagyatékának legújabb állomása abszolúte megfelel az uralkodó trendnek: ne legyen túl nehéz, a logikai fejtőröknél csillogás hívja fel a figyelmet a fontos dolgokra, s a keményebb csaták előtt mindig van mentési pont. Sok újítást nem igazán erőltettek a játékmenetbe: általában adva van egy jó nagy helyszín, ahol az egyik ajtó mögött megtaláljuk a másik ajtó nyitásához/eléréséhez szükséges cuccot, s így kell ide-oda mászkálnunk, míg végig nem járjuk valamennyi megnyitható szentélyt. Egy-két új varázslatot iktattak be, és slussz.

A sorozat kedvelői azonban nyilván már csak a sztori miatt is beszerzik a játékot, ami ugyanakkor tartogat meglepetéseket. Mesterien értenek hozzá a Crystal Dynamicsnél, miként lehet már rég leírt karaktereket ismét „mozgásba hozni", s így folyamatosan ismerős arcokkal találkozunk. Paradoxonoktól ugyan nem mentes a sztori, de valahogy mindig minden meg lesz magyarázva, és ettől inkább csak még érdekesebb az egész. Az is sokat nyom a latban, hogy ismét nagyon profi módon, remek szinkronnal készültek a közjátékok.



▲ Valamelyik korlátolt kitörte a korlátot

A helyszínek ugyancsak nagyon szépek, ráadásul egy csomó minden – szobrok, vázák, stb. – széttörhető harc közben. Némileg ront az összképen, hogy a tágasabb tereknél szembetűnően lassul a képfrissítés. Amit pedig még nem igazán tapasztaltam más játékokban: a lecsökkent sebesség mellett gyakran a vízszintes felbontás is a felére csökken (magyarán egy fieldet dupláz meg a gép). Különösképp feltűnő ez például a közjátékoknál, már amennyiben feliratozva nézzük őket, mert az apró betűs szöveg majdnem olvashatatlanná válik. Ezzel együtt a grafikáról nem lehet rosszat mondani, az egyetlen lényeges probléma inkább a már említett kamerakezeléssel van.

Egyetlen probléma tulajdonképpen nem sok, tehát sok panaszra nincs okunk. Két régi főhős egy játékban, jó sok vérrel megöntözve (ahogy az már csak vámpíréknál szokás) egy tovább csúrt-csavart sztorival: ennél rosszabb sose legyen!

■ V. Z.





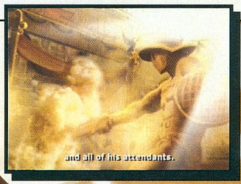
ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG

GLADIUS	
TÍPUS:	TAKTIKAI RPG
KIADÓ:	LUCASARTS/ACTIVISION
FEJLESZTŐ:	LUCASARTS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.10.28. NTSC 2003.11.28. (PAL)
WEB:	www.lucasarts.com

TESZT A DVD-N!



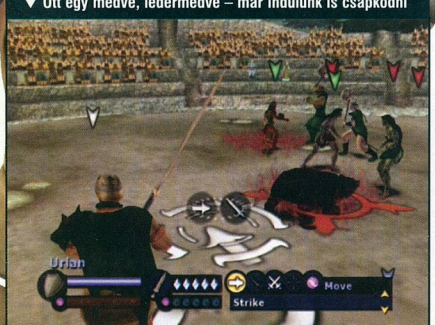


KI KARDOT RAGAD, KARD ÁLTAL...?

GLADIUS



▼ Ott egy medve, ledermedve – már indulunk is csapkodni



Gladius. Latin szó, ami a római hadseregben rendszeresített, 50-60 cm pengehosszúságú, vágásra és szúrásra egyaránt alkalmas kardot takarja. Ebből származik a gladiátor kifejezés is, amely eredetileg kardos, karddal küzdő embert jelent. Ridley Scott 2000-ben filmre vitt Gladiátor mozija után – és nem kizárt, hogy annak sikerén felbuzdulva – a LucasArts taktikai RPG-je is gladiátorok küzdelmeit dolgozza fel. Persze aki történelmi eseményeken alapuló, valósághű játékra számít, csalódni fog: a Gladius, bár számos elemet kölcsönvett az ókori Róma történelméből, mégsem ott és akkor, hanem egy fantáziavilágban játszódik, amelyben az emberi erő, ügyesség és cselfogás mellett a mágia is fontos szereppel bír, a humanoid szereplők oldalán pedig különös, csak a mítoszokban és a határtalan emberi fantáziában létező lények tapossák a földet.

1. lecke: Ismerd meg környezeted!

Már maga a világ is a Mare Nostrumot juttatja eszünkbe: szinte mértani középpontjában fekszik egy beltenger, a négy égtáj felé pedig különböző éghajlatú és kultúrájú birodalmak terülnek el. A külsőségeiben, szervezettségében és államának felépítésében is az ókori Rómát idéző Imperia császársága a tengertől észak felé található. Partmenti kereskedő-, és kikötővárosok, gazdag termőföldek világa ez, császára pedig a hatalmas fővárosban, Calthában székel. Imperiától északi-nyugati irányban fekszik a harcos barbárok hazája, Nordagh – vad hegyormok, gyors folyású hideg folyók, végeláthatatlan fenyvesek, farkasok, medvék és mesebeli lények otthona. A kontinens északi-keleti felét a Szélfútta Sztyeppék vidéke uralja: a hatalmas fűtenger ritkán lakott, a kevés település pedig inkább nomád táborokra, mintsem városokra emlékeztet. Lakói banditák, íjászok, amazonok és különféle siksági vadállatok. A beltenger túlfelén a Déli Területek sivatagos tájait találjuk: kevés a város, azok is inkább a vékonyka, tengerparti, még termékeny sávban helyezkednek el – a forró föld belsejében a homokdűnék sivárságát csak egy-két oázis és romváros szakítja meg. Az itt élő népek kultúráját vizsgálva ősi egyiptomi és arab motívumokat egyaránt felfedezhetünk. Vad, de egzotikus világ ez is: skorpiók, szkarabeuszok, dervisek és fura lényeket megidézni képes varázslók népesítik be.

▼ Kombólkozom, tehát vagyok















▼ Sok jó harcos kis helyen is elfér

Az egymástól a végletekig különböző birodalmakra és a bennük élő lényekre azonban általános szabályok érvényesek – legalábbis az istenekhez való viszonyukat tekintve. A négy alapelemnek ugyanennyi istene van: Exuro a tűz, Maritimus a víz, Aeris a levegő, Solum pedig a föld legfőbb ura. A varázstudók kizárólag az ő segítségükkel használják a mágiát, de a harcosok, sőt a vadállatok is képesek hozzájuk fohászkodni a harcok során.

2. lecke: Múltadon áll a jövőd!

Nem sokkal történetünk kezdete előtt Imperia hódító háborút indított a környező földek leigázására – ez volt a Nagy Háború. A sztyeppék és a déli területek behódolása után a hatalmas sereggel már csak egyetlen birodalom volt képes dacolni: Nordagh barbár királysága. A harc hosszú időn keresztül folyt és mindkét részről rengeteg áldozatot követelt, ám egyik oldal sem volt képes felülkerekedni a másikon. Az alapvetően jószándékú istenek nem nézték jó szemmel az irtózatos csatát: szélviharral és zivatarral próbálták szétzilálni a seregeket – mindhiába. A csata kellős közepén egyszercsak testet öltött a Sötétség Istene, amelyet a történetírók az emberi düh és gyűlölet manifesztálódásának tartanak, és egy óriási sárkány képében halálos tűzesőt zúdított a küzdő felekre – akik képtelenek voltak ellenállni neki. Már minden elveszettnek látszott, amikor megjelentek a valkűrök, a Fény Istenének harcosai, és megpróbálták a lehetetlent: a gonosz megsemmisítését. Soraik azonban egyre fogytak, a sötétség pedig rendületlenül tovább szórta dühét. Ekkor megjelent a valkűrök királynője, aki az istenek erejével támogatva öngyilkos hévvel vetette magát a küzdelembe – végül, hősies önfeláldozása révén a Sötétség Istene legyőzetett. (*Uramisten! A Kozi harminc csepp pátoszt reggelizett, vagy kitört rajta a szilveszter?! – a szerk.*) A gonosz szívét lepecsételték, és annak őrzésére a felette aratott diadal helyszínén egy templomot emeltek. A seregek hazavonultak, a béke korszaka pedig helyreállt. A dicsőségre vágyó harcosok életében a véres csaták helyét a gladiátorviadalok foglalták el – minden jelentős településen arénák épültek, ahol a küzdelmek szakavatott gyógyítók felügyelete alatt zajlanak, megelőzvén ezzel a résztvevők halálát. Ha harcok formájában ez nem is jelentkezik, azért a régi tüskék bennmaradtak a lelkekben: Nordagh lakói nagyon nem szívlelik Imperia szülötteit – persze ez vica versa is igaz.

Két főhőssel vághatunk neki a kalandnak, melynek célja, hogy gladiátoriskolánk az egész világon ismert és a legjobb legyen. Egyikük imperiai: Valens egy ifjú harcos, aki szinte predesztinálva van arra, hogy híres gladiátor váljék belőle – édesapja, Munio ugyanis a legnagyobbak közé tartozott a szakmában. Közvetlen felmenőjét azonban orvul meggyilkolták – Valenst így a dicsőség megszerzése mellett az apja gyilkosa után való kutatás is motiválja. Iskolája is Munio nevét viseli, és kezdetben két főből áll: gyermekkori barátja, Ludo áll az oldalán. Másik választható hősünk Ursula, az ifjú barbár hercegnő, Orin, Nordagh királyának udvaráról. A vad vidék galdr boszorkányainak jövendölése szerint a fiatal hőlgy élete a jövőben valamiképpen összefonódik az általuk várt Sötét Isten újbóli visszatérésével. Apja a széltől is óvja, de az igazi védelmezője és társa – miként Valensnek Ludo – a nála néhány perccel idősebb ikerbátyja, Urlan. A hatalmas termetű barbár legény roppant erős és mindennél fontosabbnak tartja húga biztonságát. Iskolájuk édesapjuk iránti tiszteletből az Orin nevet kapta a keresztségben. Akármelyiküket is választjuk, egy dologban biztosak lehetünk: mentorunk egy veterán harcos, Usus lesz – aki a kontinens minden városát jól ismeri, folyamatosan hasznos tanácsokat ad, valamint fizikálisan és mentálisan is felkészít minket az előttünk álló küzdelmekre.

MORITORI TE SALUTANT

"Köszöntenek a halálba indulók!"

A box címében szereplő köszöntést a csatába induló gladiátorok kiáltották a nézőtéren helyet foglaló legmagasabb méltóság felé, közvetlenül a felvonulás után és a küzdelem megkezdése előtt. A játék egyik legnagyobb erénye kétségkívül a számos karakterosztály felvonultatása: a főhősök (a jó és gonosz oldalát egyaránt ideértve) mellett kalandjaink során negyvennél is többfajta lénnyel futhatunk össze, ezek közül nem egynek 3-4-5 változata is akad (bár ezek csak külsejükben térnek el egymástól, nemegyszer pusztán a nemük viszonylatában – harcmodoruk, tulajdonságaik és képzettségeik megegyezőek). A szimpla, pusztakezes harcmodort előnyben részesítő lények háromféle osztályba sorolhatók, méretük és erejük alapján: könnyűek (pl. bandita, secutor, dervis), átlagosak (pl. légionárius, barbár, murmillo) és nehézsúlyúak (pl. centurió, ogre, minotaurusz). A támogató, kisegítő típusok (pl. íjász, amazon, gungnir) magától értetődően a távolsági harcban jeleskednek, nyílvesszőkkel vagy dárdákkal szórhatják meg az ellenfelet. A mágiahasználók (pl. channeller, galdr boszorkány, idéző) közelharcban nem túl erősek, viszont varázslataikkal, illetve a különböző lények csatamezőre idézésével nagy csibészségekre képesek, egyes típusaik pedig gyógyítani is tudnak. Az utolsó csoportba tartoznak a vadállatok (pl. farkas, medve, skorpió), amelyek jobbára puszta testi erejükkel gyűrik le ellenfelüket – igaz, az istenek kegyeiből a fejlettebbek képesek affinity-támadásra is. A játék ugyan ilyen alapon nem kategorizál, de mindenképpen érdemes külön figyelni az élőhalottakra (már csak azért is, mert sok versengésben nem is indulhatnak): ezeknek mindössze három alaptípusa van: az élőhalott légionárius és az idéző, valamint az utóbbi által varázsolt csontvázak. A gonosz oldal seregei közül megemlítendő még a sötét légionárius, farkas és nagymacska – ők nem élőhalottak, csak a Sötét Isten szolgálatában állnak.



▼ Ez az! Mágiára a latorral!



▼ Mintha csak az érettségi tablóm lenne!





▲ Nagyon sokáig tartott, míg ezt a képet megláttam!









3. lecke: A hírnévért meg kell küzdeni!



A tényleges játék a következőképpen zajlik: a világtérképen kolbászolunk, és ki kell választanunk a nekünk szimpatikus települést, ahol indulni szeretnénk egy viadalon. Minden helyszínen van egy aréna, ahol gladiátorviadalokat rendeznek. Kezdetben csak a különböző helybéli ligákban indulhatunk, melyek mindegyike több (3-8) konkrét harcból áll. Ezek megnyerésével egyrészt a közönség rokonszenvét (azaz népszerűséget) szerezhetünk, másrészt – ha elegendő viadalt sikerrel tudtunk le – kupákat és különféle okleveleket nyerünk. A sikeres teljesítés jutalma ezen felül pénzdíj (az ismert világ minden szegletében a dénár az elfogadott fizetőeszköz) és pár fegyver, páncél és felszerelési tárgy is lehet. A kupák ahhoz kellenek, hogy a városban zajló bajnokságon elindulhassunk: minden egyes helyszínen meg van adva, hogy az indulási jog kivívásához hány kupával kell rendelkeznünk. Az oklevelek arra szolgálnak, hogy az egyes, kezdetben még zárt ligákban indulhassunk (ezek nem is feltétlenül az adott városban vannak). Amennyiben az összes városi bajnokságot sikerrel vívtuk meg, elindulhatunk a tartományi vetélkedésen, amely a régió fővárosában zajlik. Végül, ha mind a négy tartományban győztünk, irány Caltha, ahol személyesen a császár előtt kell bizonyítanunk, hogy miénk a földkerekség legjobb iskolája.

Minden egyes ligánál láthatjuk, hogy az induláshoz milyen követelményeknek kell megfelelnie. Ez – az esetleges nevezési díj mellett – számos dolog függvénye lehet: a már említett oklevelek, az adott városban elért népszerűségé (százalékosan jelzi a program), vagy éppen gladiátoraink szintjéé. Kizáró ok lehet egy gladiátor származása (előfordul, hogy teszem azt csak nordaghiak indulhatnak), neme (akad csak női viadal), fajtája és osztálya (pl. csak vadállatok, nehézsúlyú harcosok vagy varázstudók vehetnek részt), sőt, az istenekhez való viszonya is (csak tűz affinitású versenyzőket fogadnak el). Ebből következik, hogy kezdeti két hősünk édeskevés lesz – a játék sikeres teljesítéséhez új harcosokat kell toboroznunk.

Új tagok felvétele szinte minden helyszínen lehetséges. A helyi toborzóirodába betérve láthatjuk az éppen iskola nélkül álló gladiátorok csapatát. Kétféle módszerrel közelíthetünk felé: felkérhetjük őket, hogy ideiglenesen, csak az éppen előttünk álló csatában vegyenek részt, illetve végleg csatlakozzanak csapatunkhoz. Mindkét esetben egy bizonyos összeget kell nekik leszurkolni (értelemszerűen az utóbbi drágább), és az is szükséges, hogy fejlettségi szintje egyezzen iskoláénkkal (egy amatőr, 1. szintű harcosokból álló brigádhoz biztosan nem áll be egy 10. szintű gladiátor). Ha iskolánk elérte volna maximális létszámát, és mégis szükségünk lenne egy új tagra, valamelyik régi bajtárstól meg kell válnunk.

Gladiátorcsapatunk státuszát tekintve háromféle lehet: amatőr, félprofi és professzionális. Ez mindig akkor változik (tehát akkor lépünk egy szinttel feljebb), ha egy tartományi bajnokságot megnyertünk. A státusz hatással van az iskola növendékeinek számára (az amatőr iskoláknak nyolc, a félprofiknak tizenkettő, míg a profiknak már húsz tagja lehet) és azok fejlettségi szintjére is (a maximálisan elérhető szintek: 5., 10., illetve a 30.). Extrém esetben előfordulhat az is, hogy addig nem indulhatunk egy ligában, míg iskolánk státusza el nem éri a helyi kívánalmakat.

Majd' minden városban akad még egy fontos hely: a bolt. Amellett, hogy a jobbára szószátyár boltosoktól részletes helyismeretre tehetünk szert, itt vásárolhatunk magunknak mindenféle felszerelést, illetve adhatjuk el a feleslegessé vált darabokat. Ezeknek öt típusa van: kézifegyverek, pajzsok, védőöltözetek, sisakok, és egyéb kiegészítők. Az első négy a városokban hozzáférhető (érdemes az összes boltot végignézni, mert szinte mindenütt egyedi a raktárkészlet), a kiegészítők (gyűrűk, medálok, pergamenek) pedig egy utazó boltostól szerezhetők be, aki minden tájat bebarangol.

4. lecke: Légy tested s fegyvered ura!

Amennyiben indítunk egy harcot, először is ki kell választanunk, hogy mely harcosainkat küldjük

▼ A legerősebb affinity-támadás alkalmazásakor az adott isten szolgája minden ellenfelet megsebez









▲ Kultúra a kőbön: Caltha látképét nem egy plaza, hanem az aréna uralja

az arénába. Nagyon fontos, hogy megnézzük a leendő ellenfelek listáját és a harcmezőn való elhelyezkedésüket. Csatába induló gladiátorainkat csak a gép által engedélyezett pozíciókba, de tetszés szerinti irányba tekintve állíthatjuk fel. A tényleges harcrendszer a szokásos taktikai RPG vonalat követi. Körökre osztott, minden egység a maga mozgás-, és akció-, és varázspontjával rendelkezik. Az egyszerű ütés mellett használhatunk különleges támadásokat (kombókat, vagy státuszváltozást okozó ütéseket), varázslatokat (önmagunkra, területre, csapatra vagy ellenfélre hatókat) és a védhetetlen, ún. affinitás-támadásokat. Utóbbi esetben valamelyik őselem istenének erejével megerősített támadást hajtunk végre. Ehhez viszont (amellett, hogy a karakternek először is meg kell tanulnia az ilyen típusú támadást) rendelkeznünk kell a megfelelő affinitás-fegyverrel is. Ugyanis minden, ezzel bevitt találat növeli az affinitás-pontunkat, melyek alapvető feltételéül szolgálnak a varázstámadásoknak. A mágusok esetében kicsit változik a helyzet: a varázslónők például egy másik karaktertől lophatják, az idézők pedig varázsolhatják az affinitást (akciópontért cserébe). Egy affinitás-támadás csak akkor blokkolható, ha a védekező karakter rendelkezik az őt ért őselem erejét megállító védőfelszereléssel, például egy tűztámadás kevésbé, vagy egyáltalán nem hatásos, ha az adott egység pajzsa vagy sisakja tűz ellen védelmet nyújt).

Az egész támadási rendszer kulcspontja az ún. swing-méter. Amennyiben támadunk, megjelenik a képernyő alján egy skála, amely több szakaszból áll (általában sárga-piros-kék). Ezen ide-oda szaladgál egy kis mutató, nekünk pedig a megfelelő időben a megfelelő gombot kell a kontrolleren megnyomnunk. Ha a sárga szakaszban találtuk el, az ütés normál erejű, de esetleg blokkolható, a pirosban érünk el nagyerejű, kritikus és védhetetlen találatot, a kék szakasz pedig gyenge, lecsúszott ütésnek felel meg. A mutató az egyes ütésfajtáknál (és karakterosztályoknál) eltérő sebességgel mozog, magának a skálának a felosztása is változó, és olyan is előfordul, hogy minél gyorsabban sorozatokat kell ütnünk. Akad olyan skála (főleg varázslatoknál) amely csak egy hosszú sárga és egy rövid zöld mezőből áll, értelemszerűen itt a zöld mezőbe kell beletalálnunk a sikeres kivitelezéshez. A swing-méter a főmenüből ugyan kikapcsolható, de ezt a módszert nem javasolnám senkinek. Egyrészt elvész a játék izgalma, másrészt ilyenkor a gép dönti el, hogy sikerült-e a támadás vagy sem – jobb a sorsunkat a saját kezünkben hagyni. Elsőre talán nem tűnik könnyűnek a feladat, de némi gyakorlás után könnyedén menni fog a csapkodás mindenkinek és nagyon sok critical hitet jegyezhetünk.

Általánosságban elmondható, hogy a karakterek méretüktől függően előnyt élveznek bizonyos osztályokkal szemben: a könnyű sikerrel támadja a nagyot, a közepes a könnyűt, míg a nehézsúlyúak a közepesek ellen halálosak (klasszikus „kő-papír-olló"-szisztéma, ahogyan erre mentorunk, Usus is rávilágít). A terepviszonyok kihasználása elsődleges fontosságú, és szinte minden arénában kötelező: egy magasabb pontról támadva erősebb ütéseket vihetünk be, egyúttal kevésbé sebződünk. Kuriózum, hogy a megszokott RPG-khez képest a gyógyítás itt kevesebb jelentőséggel bír: az arénákban meghalni nem lehet (maximum újra nekivághatunk az adott harcnak), így a gyógyító italokat és egyebeket el lehet felejteni. Van ugyan kétfajta életerő-növelő varázslat, de ezt csak a varázslónők használhatják, és nem is túl hatékonyak. Az arénában mutatott teljesítményünket a közönség nem csak tapssal honorálja: ha jól harcolunk, a mérkőzés alatt az egész brigádra ható bónuszokat kapunk (többet léphetünk, nagyobbat sebeznek a kritikus ütéseink stb.), ám ha rosszul áll a szénánk, ezeket ugyanígy el is veszíthetjük. Egy közönség által támogatott csapat sokkal jobban harcol, mint amilyen tulajdonságokkal rendelkezik!

Minden győztes harc után tapasztalati pontokkal gazdagodunk (a harcban részt vevők többel, a kimaradt gladiátoraink kevesebbel), amelyek egy idő után lehetővé teszik a szintugrást. Ilyenkor nemcsak az egyes mutatóink nőnek meg (ugrásszerűen), hanem job pointokat is kapunk, amelyekért az adott karakterosztály különböző támadásait tanulhatjuk meg.



▲ Chemotox isten nevében – halál rátok!

5. lecke: Az aréna nem az egész világ!

A játék fő irányvonala a lépésről-lépésre való szisztematikus harc, de azért van benne egy (sajnos nem túl acélos) történetszál is. A párost ejtett gonosz ugyanis mozgolódni kezd: a szívét őrző templomot kirabolják, az őreit pedig lemészárol-

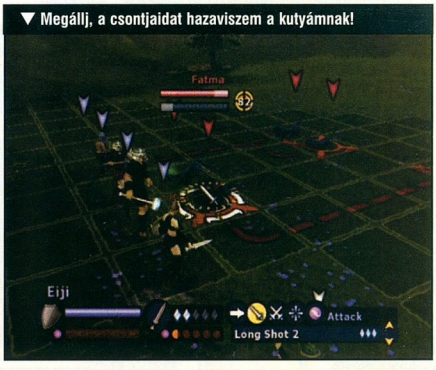


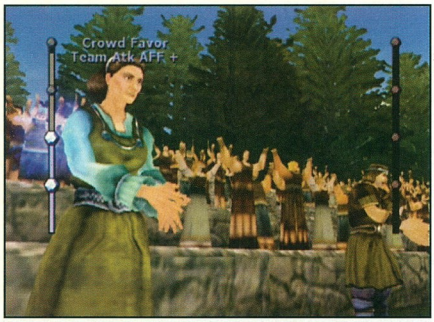




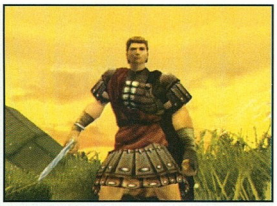


▼ Megállj, a csontjaidat hazaviszem a kutyámnak!













ják. Minderről csak átvezető animációk keretében kapunk hírt, netán hornályos utalásokat – addig nem is lesz túl fontos az ügy, míg meg nem nyerjük a Caltha-i bajnokságot. Innentől kezdve azonban már kényszerhelyzetben vagyunk, ugyanis ránk vár a feladat, hogy megállítsuk a Sötét Istent. Nem lövöm le a végső poént (tessék szépen odáig eljutni, „rövid" feladatnak ígérkezik…), de addig is történik egy s más: a két fő karakter kalandja egy idő után kérlelhetetlenül összefonódik és innentől egy irányban tart tovább. Új hősök is csatlakoznak a csapathoz (egy igazán remek íjász hölgy, és egy arab – vagy talán ókori roma? netán romai?– harcos). A csapat egyes tagjai is közt vannak súrlódások (Imperia-Nordagh ellentét), de azért lassan összemelegednek, miközben a világban fokozódnak a bajok. Jó hollywoodi mintára még árulásban, ármányban és szerelemben sem lesz hiány.

Néha apróbb mellékküldetések is megtörik a harcok monotonitását: ezeket általában a boltosoktól kapjuk, de teljesítésük egyszerű és semmi észmunkát nem igényel.

Amire nagyon kell figyelni: a világban bolyongva véletlenszerűen ellenségekbe botolhatunk. Ilyen esteben ugyanolyan harc következik, mint az arénákban – azzal az „apró" bökkenővel, hogy – lévén itt nincsenek gyógyítók – aki itt elesik, az tényleg meghal. Ez nemcsak azért gáz, mert végleg elvesztjük egy régi, kedvünk szerint fejlesztett harcosunkat, hanem azért is, mert egy főhős halálakor a „Game Over" felirat úszik be a képernyőre. Mindig mentsünk tehát, mielőtt kalandozni indulunk a külvilágban!

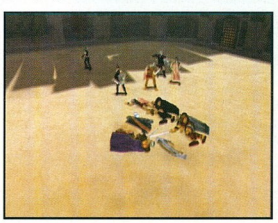
6. lecke: A belső értékek számítanak!

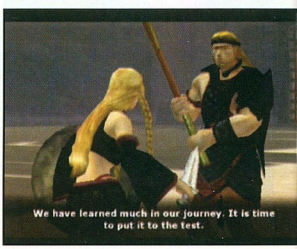
Elcsépelt közhely, de (sajnos) megint igaz: a Gladius nem külalakjával hódította meg a szívem. Nem nevezném ugyan határozottan rondának, de a kardomba dőlök, ha azt állítja valaki, hogy a PS2-ből ennél nem lehet többet kihozni. Egyedül a karakteranimációkat tartom jónak, minden más – ideértve a külső táj, az arénák és maguk a karakterek kivitelezését, sőt, a harcok közben látható „különleges" effektusokat is – sokkal inkább az átlagos kategóriába esik, megspékelve mindezt néhol a klasszikus 3D-hibákkal (egymásba csúszó poligonok). Ez már csak azért is nagyon bosszant, mert láthatóan ötletből nem volt hiány: az egész világ roppant hangulatos, a különböző kultúrákkal és a fantáziadúsra álmodott arénákkal. Nagyon sok fajta küzdelemben vehetünk részt: a szimpla harc mellett akad 'King of the Hill' (a magaslati pontokat kell egy ideig tartani), van olyan, hogy a minél több sebzés okozása a cél, előfordul, hogy akár négy csapat résztvételével zajlik egy csata, vagy csak bizonyos egységeket (netán tárgyakat – hordókat, az ellenfél által védett szobrot) kell elpusztítani. Jópont jár az egytől-egyig változatos és nagyszerű karakterekért (egész egyszerűen izgatja az embert, hogy mit tudhat egy különleges lény), amelyekre hatalmas mennyiségű fegyvert és felszerelést aggathatunk. Elismeréssel nyugtáztam még azt a törekvést is, hogy fantasy-elemeket csempésztek a játékba, színesítvén a szereplőgárdát és a különböző összecsapásokat. Díjaztam, hogy több gladiátor, fegyver és tárgy nevét a történelemből emelték át (secutor, scutum, sica), bár okító célzattal megért volna egy pár sort, hogy az eredetüket megmagyarázzák. A – kissé monoton – zene jól passzol a játékhoz, a fegyverek hangjai jók, és a szinkronhangokban sem találtam kivetnivalót. Az animációk vagy a játék saját grafikus motorjával készültek (úgy is festenek), vagy festményszerű állóképek mesélnek nekünk – a hangulathoz illő megoldás. Multiplayer is van: kooperatív és egymás elleni (saját memokártyáról, saját egységekkel) egyaránt játszható, igaz, utóbbi csak akkor nyílik meg, ha egy területi bajnokságot már abszolváltuk.

Egy biztos: le a kalappal az egyszerűen tökéletes harcrendszer és irányítás előtt. Az AI viszont megér egy misét: a harcok szinte csak azért nehezek, mert a gép mindig a szintünkhöz igazítja az ellenfeleket. Néha ész nélkül támad – például, amikor az ellenfél szobrának elpusztítása a cél, mindig azt csinálja, hogy a négy főből három elindul felénk, egy pedig védi a szobrát. Mire odaérnek hozzánk, már varázslatokkal és jó pozíciók elfoglalásával nyeregben vagyunk (és van egy emberelőnyünk is) és könnyen leverjük a támadó hármast. A megmaradt egysége ezután egyedül próbál rohamozni – így pedig esélye sem lehet.

Aki a játék végigjátszására adja fejét, úgy készüljön, hogy hosszú menet elé néz (jó, ebben az iszonyú mennyiségű töltögetési idő is (mellék)szerepet játszik…). Méghozzá roppant hosszú menet elé: még bőven tudtam volna vele szórakozni (mondjuk a karaktereket tápolni, vagy minden arénát 100%-ra teljesíteni), de a teljes végigjátszás (Valensszel, aki a nehezebb út; a kezdőknek Ursulát javallom) így is több, mint 80 óra tiszta játékidőmbe került. De ez nem baj: mindennél többet elárul a játékról, hogy még ennek ellenére is nap mint nap szívesen ültem le elé, és egy cseppet sem untam meg. Nyoma sem volt a „Na most már tényleg legyen vége!", vagy a „Most már csak azért is végigtollak, te szemét!"-típusú gondolatoknak, a Gladiusszal egyszerűen öröm játszani – és ez a legfőbb ismérve egy jó játéknak. "Panem et circenses", azaz kenyeret és cirkuszt [a népnek] – tartotta az ókori római mondás. Örök igazság ez, de ha a cirkuszt továbbra is ilyen formában kapjuk meg, akkor valóban semmiféle okunk sincs a lázongásra.

■ Kozi





ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
KEZELÉS
HANG
SZAVATOSSÁG





KYA: DARK LINEAGE	
TÍPUS:	PLATFORM
KIADÓ:	ATARI
FEJLESZTŐ:	EDEN GAMES
SZÁRMAZÁS:	FRANCIAORSZÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY SURROUND
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003.11.18. NTSC 2004.02.13. PAL
WEB:	www.kya-game.com

TESZT A DVD-N!

SZELES SZÉLTOLÓ EGY SZÉLLELBÉLELT VILÁGBAN

KYA: DARK LINEAGE

Kya fene ez a Kya? – töprengtem a tesztelés előtt. A kérdés csupán az intro megtekintéséig maradt meg: Kya kiejtve ugyanis nem „Kia", hanem „Kaja", noha az égvilágon semmi köze sincs sem a gasztronómiához, sem a hasonló csengésű Ibrahimhoz. A furcsa név egy kékhajú brooklyni tinilányt takar, aki akaratán kívül nagy slamasztikába kerül. Egy nap ugyanis féltestvére, Frank egy falomlás következtében felfedez egy addig rejtett helyiséget a házukban – és talán mondani sem kell, közös erővel addig ügyeskednek, amíg az ott heverő titokzatos tárgyakkal machinálva meg nem nyitnak egy portált, amely annak rendje, s módja szerint magába is szippantja mindkettejüket. Mivel utazás közben elszakadnak egymástól, hősnőnk memsokára az átjáró túlfelén, egy ismeretlen világban találja magát… Eredeti, mint a Reobek-cipő, nemigaz?

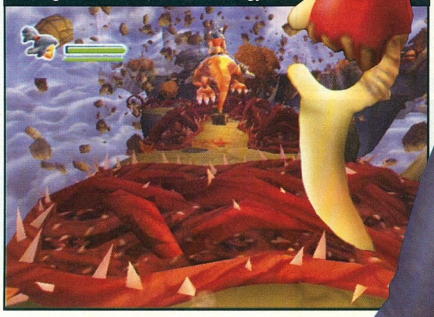
Az ismeretlen világot hatalmas örvényben lebegő földdarabkák és egy óriási fa alkotja –



▼ Most már a farok csóválja a wolfunt



▼ Megülöm a hátast, tán nem dob egy hátast





▲ Sokkal eszélyesebb vagyok a farkasokra, mint Piroska!







▲ Az ördögűzés folyamata – avagy hogyan lesz a wolfunból megint derék natív

ennek gyökerei és ágai között, valamint a légóceánban lebegő szigetecskéken pedig egy furcsa nép éli életét – ők a natívok. Érdekes kreatúrák: két lábon járnak, küllemüket tekintve pedig valahol középen állnak a mókusok, a farkasok és Verebes István között. Alapvetően értelmes lények (bár nemegyszer tanújelét adják – jó értelemben vett – idiotizmusuknak), vidámak, rendesek és segítőkészek – viszont nagy bajban vannak. A világban ugyanis egy roppant gonosz lény is ténykedik. Brazul a bőcsületes neve, és a natívokra vadászik – de nem táplálkozási célokból, hanem azért, hogy ördögi masináival átalakítsa őket wolfunokká (Dr. Jekyll-Mr. Hyde, csak ipari léptékben). A névből már sejthető, hogy ezek gonosz, farkasszerű lények, akik feltétlen engedelmességgel követik a vezér parancsait.

Az alaphelyzet egyszerű: a gonosz kezébe kerül Franket meg kell menteni; a wolfunokat egy ördögűző mágia segítségével visszaváltoztatni natívokká; majd hazajutni, aminek feltétele az ismeretlen világban szétszóródott varázsrúnák összegyűjtése. Utána lehet rágyújtani.

Főhadiszállásunk a natívok titkos menedéke, faluja lesz, innen indulhatunk egy roppant elmés liftrendszer segítségével a gyűjtögetős csillagtúrára. Gyűjtögetni négy dolgot kell: elsősorban ugyebár a rúnákat, emellett pénzt (creditet), varázserőt (kicsiny, zöldesen fluoreszkáló gömböcskék) és persze magukat a wolfunokat. Amennyiben jó útra térítünk egy wolfun (a gyakorlatban ez úgy fest, hogy eszméletlenre püföljük) bizonyos számú varázspontért cserébe visszaváltoztathatjuk natívvá. A rehabilitációt követően a lények visszatérnek falujukba, és szorgos építőmunkába kezdenek – ekkor derül ki, hogy valószínűleg némi fönícia vérvonal is szorulhatott beléjük. Erre két dolog is utal: egyrészt kizárólag különféle boltokat hajlandóak építeni, másrészt ezekben még megmentőjüknek (azaz nekünk) is borsos áron kínálnak mindenféle kütyüt (ezek megvásárlásához szükséges a credit). A térképet bekapcsolva láthatjuk is, hogy az egyes boltok felépítéséhez még hány natívot kell visszaváltoztatnunk. Említettem a liftrendszert, mint közlekedési eszközt: központja a natív faluban van, és tulajdonképpen egy hatalmas csőpostaként működik. Minden egyes pályára négy-hat kijárata nyílik, amelyekhez először is el kell jutni, majd némi varázspont ellenében megnyitni őket – ezután már bármikor egy pillanat alatt visszatérhetünk hozzájuk.

A játék érdekes vonása, hogy a wolfunokkal csak puszta kezes harcban tudunk elbánni. Ez még nem kimondott újdonság egy ilyen kategóriájú játékban, viszont a program ezen része olyan aprólékosan kidolgozott, hogy az mármár egy középszerű verekedős játékot idéz (nem számoltam meg, de a Kya által megtanulható kombók száma jóval húsz felett jár). Szükség is lesz rá, mert a Brazul válogatottba többféle wolfun is meghívást kapott. A kicsik közelharcban könnyedén legyűrhetők, ők csak akkor jelentenek ránk igazi veszélyt, ha valamilyen lőfegyverrel rendelkeznek. A méretesebb farkasok életereje nagyobb, ügyesen védekeznek, és persze nagyobbakat is ütnek. Harc közben számos humoros elemet is megfigyelhetünk, például Kya az ellenfelek háta mögé lopózva elcsípheti őket a farkuknál fogva – majd megpörgetve elhajíthatja, buzogányként forgathatja, netán pajzsként maga előtt tarthatja őket.

A világ – lebegő jellegéből adódóan – igencsak ki van téve a szelek haragjának, szóval aki belevág a játékba, készüljön fel rá, hogy többet fog repülni, mint Jim Morrison a Doors fénykorában.Ez a vonása előrejutásunkat egyaránt segítheti és hátráltathatja is. A szelek ereje szinte mindenben megmutatkozik: nagyon sokszor kell suhanva, zuhanva, emelkedve vagy repülve közlekednünk – ugyanakkor gyakran kell szélárnyékba húzódnunk, nehogy lesodródjunk a platformokról. A közlekedési rendszer is erre épül: különböző irányú szélcsatornák szelik át a pályát, az egyes szakaszok lerövidítése végett ágyúkból lőhetjük ki magunkat, egy hosszú zuhanás után egy pőfeteggombán landolunk, vagy a szél felhajtóereje állít meg minket – de előfordult olyan rész is, amikor egy függőleges meredélyen csak úgy lehetett átjutni, hogy egy nagy teljesítményű ventilátor odapréselte Kyát a falhoz,



▼ Ezzel a trükkel biztos benne leszek a zuhanhíradóban







akivel óvatosan araszolva és a faltól el-elugrálva lehetett előrejutni. Rengeteg a lift és a mozgó platform, gyakran alkalmazandó technika a falmászás és természetesen baromi sokat fogunk ugrándozni.

A pályatervezők nagyszerű munkát végeztek, szerintem az utóbbi idők egyik leghangulatosabb pályaegyüttesét dobták össze, és még a játék vége felé sem fogytak ki az ötletekből. Mindemellett a játékban szereplő egyéb ötletek – még csak nem is titkoltan – túlnyomórészt lopottak. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: lopakodás, lovagolás, csúszkálás, gombnyomogatás, kapcsolgatás, bombák rugdosása, ágyúk használata, léghajón való repkedés – de sok olyan dologgal nem találkozhatunk, amit ne lőttek volna el mondjuk a Ratchet & Clankben, a Jak & Daxterben, a Maximoban vagy a Sly Racoonban. Viszont annyi betyárbecsület volt a fiúkban, hogyha már mindent összelopkodtak, azt legalább igényesen tették. A nyúlt ötletek mellett két igazi unikumot is találtam a játékban: az egyik a légi közlekedés és a széllel való játék favorizálása, valamint az ehhez tökéletesen igazodó pályaszerkezetek, a másik pedig a platformjátéktól szokatlan mélységű verekedési rendszer. A színvonal nagyszerű: a hatalmas, szép, látványeffektusokkal bőven megszórt pályák néha elképesztő sebességgel suhannak alattunk, és egyetlen egyszer sem találkoztam a képfrissítési ráta visszaesésével – a grafikus motor összekalapálóit tehát megilleti a dicséret. A szinkronhangok és a hangeffektusok jók, a zene pedig ügyesen megbújik a háttérben (így nem tűnik fel, hogy nem egy nagy durranás), és csak akkor vált idegesebb dallamra és keményebb hangszerelésre, ha egy ellenség észrevesz bennünket. A hangulat remek: a repkedés és a szélcsatornák használata egészen egyedi ízt ad a játéknak, ráadásul a játékmenet sem lineáris – a kezdő pályákon is számos olyan szakasz van, amely csak később válik elérhetővé. A teljes végigjátszás úgy kb. húsz óra volt (ami ebben a stílusban eléggé átlagos), viszont a natív faluban található minijátékok (bumerángdobálás, repkedés, csúszódeszka-verseny stb.) pedig egy cseppet ki is tolják (emellett akár két játékos is játszhat velük). Nagyon elgondolkodtató feladatokkal ritkán találkozunk, a játék sokkal inkább a reflexeinket és az ügyességünket teszi próbára – méghozzá alaposan! Nem hiszem, hogy volt még egy olyan év az életemben, amikor Szenteste környékén ennyit káromkodtam volna.

A játékot tulajdonképpen csak a kameramozgatás miatt lehet elmaradhatatlanul (úgy látszik, ez így lesz, míg világ a világ, és 3D-sek a 3D-játékok): az automatikus váltásoknál egyik esetet leszámítva korrektül működik, de érezhetően teste van. Ez azt jelenti, hogyha egy platform, fal, esetleg egy berendezési tárgy az útját állja, akkor azon nem halad át (nem alkalmazzák az áttetszővé váló falak technológiáját) – így gyakran hosszú másodpercekig trükközhetünk kell, ha a kívánt nézőpontből szeretnénk Kyát irányítani, vagy a valahová beragadt kamerát kiszabadítani. Az is előfordul, hogy hirtelen váltásnál valami a kamera és hősnőnk közé kerül – mi pedig egy kukkot sem látunk.

Szó, mi szó – a francia Eden Games (nemrég változtattak nevet, régebben Eden Studios néven futottak) kemény fába vágta a fejszéjét a Kyával. Egy, eddig csak autóversenyekre specializálódott stúdió (többek közt a NFS: Porsche Unleashed PS-ről, és V-Rally 3 PS2-ről fémjelzi a nevüket) a profi PS2-es platformosok (Naughty Dog, Insomniac) által uralt területen – ehhez aztán kellett kurázsi! A végeredményt elnézve viszont azt hiszem, ninccsen szégyenkeznivalójuk: szinte csak egy parasztha jszál választja el a kiemelt Sony-platformjátékok minőségétől. Becsülettel megállja helyét köztük a polcon is: a karácsonyi szezon – saját kategóriájában – egyik legkellemesebb meglepetését kortól és nemtől függetlenül jó szívvel ajánlom mindenkinek.

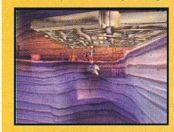
■ Kozi

MILITARY SHOP-AKCIÓK

Kya hevenyészett túlélő felszerelései



A boltokban érdekes cuccok kaphatók, ezek elsősorban fegyverek, másodsorban a közlekedést és a tájékozódást elősegítő eszközök. Kya távolsági fegyvere egy bumeráng, melynek idővel három típusa lesz elérhető: az első egy hellyel-közzel célratartó szimpla dobófegyver (alapbumeráng), a másodikkal a távcső segítségével már manuálisan is lehet célozni (ezüstbumeráng), a harmadik pedig korlátozott ideig kedvünkre irányítható (aranybumeráng). Furcsának tűnhet, de pont a wolfunokra nincsenek kellő hatással – ily módon nem lehet őket megsebezni, csupán megriasztani. (Az egyik helyszínen ügyesen megbújva három őrt álló farkast a kellő ideig dobálva úgy össze lehetett őket ugrasztani, hogy a munka oroszlánrészét saját maguk lerendezték.) Elsősorban tehát a többi ellenféllel (bogárszerű képződmények, pókok, húsevő növények stb.) való leszámolásra és a távolabbi kapcsolók, nyomógombok aktiválására szolgál. A





közlekedésben segíthet minket egy falmászó kesztyű, kétfajta csúszódeszka (azért nem írtam snowboardot, mert nemcsak havon használhatóak), ebből a második típus már érzékeny az egyes helyeken elhelyezett gyorsítókra, és a varázspattogó, amellyel szűk hasadékokban ide-oda ugrálva feljebb juthatunk. Néha beleszaladhatunk egy furcsa, leginkább talán egy méretes futómadár-gyík mixtúrához hasonlító, ám meglovagolható állatba, a jamgutba is. A lényekből több is álldogál a pályákon (persze mindig olyan helyeken, ahol szükségünk lesz rá), és addig nem pattanhatunk fel a hátukra, míg nem vásároltuk meg a „kezelésükhöz" szükséges sípot. Rajtuk lovagolva viszont gyorsabbak leszünk és távolabbra ugorhatunk. Vehetünk egy teleszkópot, amely a leskelődés mellett a bumeránggal való célzásban is segít, és már a kezdetekkor megkapjuk azt a kütyüt, mellyel a sárga kristályoknál – varázspontokért cserébe – regenerálódhatunk. Akad három bomba is, melyek közül a legérdekesebb a trap bomb – ezzel ritka állatokat ejthetünk csapdába, amelyeket aztán a natívok falujában lévő állatkertben eladhatunk. Ideiglenesen erőt, vagy sérthetetlenséget adó és életerőt visszaállító gyümölcsöket is vásárolhatunk, illetve méregdrágán egy, a maximális életerőnket megnövelő kütyühöz is hozzájuthatunk. A legfontosabbak viszont a különféle színű karpántok lesznek: minden egyes karpánt valamilyen újfajta közelharci technikát tanít meg nekünk, esetleg felvételével erősödünk egy cseppet (összesen nyolc ilyen hasznos ékszer birtokosai lehetünk) – és ha kedvünk tartja, a faluban egy wolfun bábun be is gyakorolhatjuk újonnan megszerzett harctudásunkat.









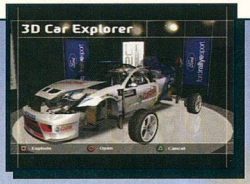


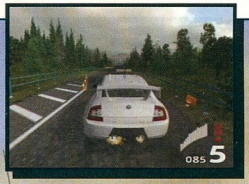
ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG

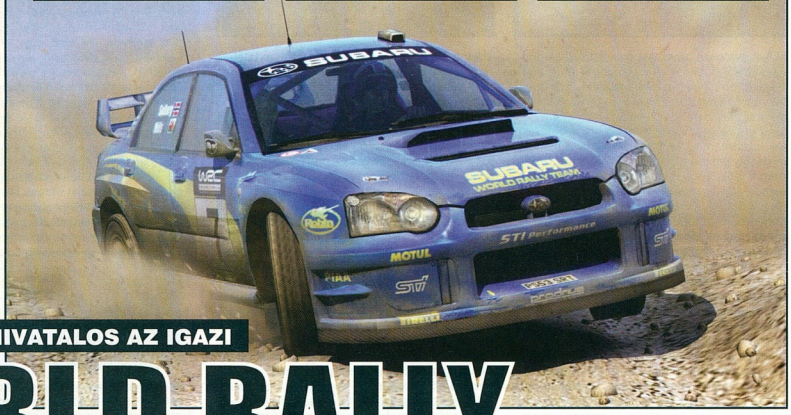
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3	
TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	EVOLUTION STUDIOS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1-2 (4)
MEGJELENÉS:	2003.11.21. PAL

WEB: http://www.wrc3-thegame.com/









MÉG MINDIG A HIVATALOS AZ IGAZI

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3

A raliversenyekért rajongó PS2-játékosok igazán irigylésre méltó helyzetben vannak, elvégre minden évben nehéz döntés előtt állnak, vajon melyik játékba fektessék a pénzüket. A 2003-as év végén is elég szoros verseny alakult ki a Colin 04 és a WRC 3 között, úgyhogy mondhatni szubjektív a véleményem, hogy ezen sorok írójaként én most (is) a WRC 3 mellé helyezem a voksom. Számomra – ha csak célfotóval is – mindig is a WRC volt a nyerő, ugyanis semmilyen más autós játékban nem tárul elénk olyan széles horizont, mint ebben a sorozatban. Legyen szó hegyi szerpentinről, vagy egy havas síkságról, a távolba nézve több kilométernyire láthatunk el, s ha valahol egy erdőség terül el, az valóban fák sokaságát jelenti, nem pedig egy fákkal telifestett textúrát. Tényleg mintha a valóságban versenyeznénk a különböző országok versenyszakaszain: útkereszteződéseken haladhatunk át, amelyeknél figyelni kell a mitfárerre, merre kell kanyarodni, s ahogy keresztülszáguldunk egy útlezárásón, láthatjuk a közönséget integetni a kordonok mögött. A játék szépségén kívül persze az sem kétséges, hogy sokak számára azért a WRC a király, mert egyszerűen ez az eredeti.

Mint a FIA egyetlen hivatalos WRC játéka, a WRC 3 továbbra is megőrizte azon privilégiumát, hogy aki az eredeti csapatokkal akar versenyezni, illetve a kedvenc pilótáját akarja választani, az csakis itt találja meg a számítását. Mint az már hagyománnyá vált, Colin McRae kivételével valamennyi neves versenyző jelen van, s a 2003-as naptár szerint mind a 14 ralin rajthoz állhatunk – természetesen ezúttal beleértve az újonnan beiktatott török ralit is. (Persze – a hivatalosságból adódóan – ezzel párhuzamosan eltűnt a naptárból a kenyai verseny.)



▼ Dakarra készült tanulmányjárgány a WRC-ben





▲ Néhány szponzor kitüntetett figyelemben részesült

Talán nem véletlen az Evolution névválasztása, mert a WRC valóban minden évben egy új evolúciós fázisba lép. A játék kinézete látszólag nem sokat változott – elvégre már a második rész is remekül festett –, viszont ha egymás mellé helyezzük a két kiadást, mégis jól látható némi fejlődés. Az ideiglenes nylonkorlátokat átszakítva már nem csupán elsüllyednek azok a talajba, hanem tépi, húzza az autó magával, majd a szél lobogtatja és sodorja őket tovább. A városokban padokat tolhatunk odébb, és végre egy ralijáték, ahol a közlekedési táblák oszlopai nem titánötvözetből vannak! A járgányok amortizálódása ugyan még mindig nem olyan szuper-élethű, mint a Colin 04-ben, tehát nem csupaszíthatjuk le a gépet az alvázig, de azért elég rendesen deformálhatjuk, amitől meglazulnak az ajtók, továbbá a spoilereket vagy a motorháztetőt a pályán hagyhatjuk egy-egy nagyobb borulás mementójaként. A készítők a kisebb részletekre, illetve a „részecskékre" is gondot fordítottak, ezért ha kitörik valahol egy plexi, akkor azt most már nemcsak a csörömpölés tudatja velünk, hanem láthatjuk a diribdarabokat elszállni. Hasonló grafikai effektus jóvoltából az is klasszabb lett, ahogy a terepadottságtól függően földet, sarat, havat, vagy kavicsokat vet hátra a megpördülő kerék. A balesetek drasztikusságát tovább növeli, hogy a terepel való ütközést nagyobb gonddal detektálja a játék, ezért az útpadka melletti következő megakadva igazán csúnyán meg tud pördülni az autó, és a fákra is szépen fel lehet kenődni.

Az autók kezelhetősége jobb mint valaha, a fizikai hatások sokkal realisztikusabban érvényesülnek. Az előző kiadásban például a szalagkorlát csakis azt a funkciót töltötte be, hogy keresztbe állítsa az autót, de az ilyen természetellenes jelenségeknek nyoma sincs. Szinte muzsika a fülünknek, ahogy szépen becsúsztatva az autót nyikorognak az aszfalton a gumik, vagy épp felkavarják a poros utat, és szépen azon az íven fut a verda, amelyiken elterveztük. Persze ezzel egyetemben azt is érezni lehet, amikor túl gyorsan megyünk bele a kanyarba, de éppen ezért a balesetteknél nem kenhetjük a játékra a bénaságunkat.

A fizikán kívül az AI is élethű lett. Bár az ellenfél autóját a raliversenyekben ugyebár maximum a super special stage párbajokon látja a másik versenyző, azért érezni lehet a különbséget, hiszen a mezőny többi tagjának teljesítménye nem egy fix érték, s nem lehet előre tudni, ki milyen eredménnyel zárja az adott szakaszt.

A játék tulajdonképpen tetőtől talpig megújult, és ez már a prezentáción is tapasztalható. Nemcsak mindig friss, hanem évről évre nagyobb adatbázissal büszkélkedhet a játék, így az autókról és a pályákról szinte mindent megtudhatunk. A „száraz" adatok mellett a látványosabb ismeretterjesztésre sem lehet panasz, mivel az autóválasztásnál 3D-ben nyitogathatjuk ki a kocsi ajtajait, vagy akár darabokra is szedhetjük a járgányt, a pilótákat és a csapatokat pedig videófelvételek mutatják be. Ugyanígy már előre megtudhatunk mindent az aktuálisan előttünk álló versenyszakaszról is – bár természetesen mindezek csak opcionálisak: aki minél hamarabb a gázba akar taposni, annak nem szükséges tájékozódni.

A türelmetlenebb játékosokra gondoltak azzal a lehetőséggel is, hogy a versenyek előtt nem feltétlenül kell vesződni az autó felkészítésével: a shakedown menetet mellőzve rábízhatjuk az egész munkát a mérnökeinkre. Bár talán feleslegesen a sietség, mert tavalyhoz képest leegyszerűsödtek a műszaki munkálatok: mindössze a felfüggesztésen, a fékeken, és a váltó áttételein állíthatunk.

Az üzemmódok választéka nagyjából ugyanaz maradt, mint régen: a Quick Race móddal azonnal egy tét nélküli versenyen találjuk magunkat, míg a Time Triallal a stopper, vagy 3 másik játékos ellen versenyezhetünk, illetve ugyanitt lehetőség van osztott képernyős, kétjátékos módra is.



▲ A fenébe: a koccanástól még a napfénytetőm is betört!

(Egymással útközni ennél sem lehet, mert a játékosok csak szellemként látják a saját „térfelükön" a másikat.) A komolyabb versenyeket természetesen a World Rally Championship pontnál találjuk, amin belül a teljes bajnokság indításán kívül külön-külön is végigmehetünk a már megnyitott ralikon. (Plusz állást is tölthetünk, hiszen a bajnokság szakaszai között lehetőség van állásmentésre.) Egyéni összeállítású (kevert) ralit ezúttal nem rendezhetünk, ugyanakkor viszont egy újdonság választható: a Test Track. A tesztpálya több részből áll: egy buckákkal teli szakaszokon megvizsgálhatjuk az autónk rugózását, bójákkal kialakított szlalompályán tesztelhetjük a saját tudásunkat, no meg a kocsi úttartását, a hajtűkanyarok begyakorlásához is van egy szakasz, külön betonplacc szolgál a gumikoptatós mutatványok elsajátításához, végül egy nagy, ovális pálya veszi az egészet körbe, amin megnézhetjük, hogy végsebességnél mennyire vagyunk ura a járművünknek.

Az éppen aktuális szponzorok matricáival díszelgő hét hivatalos WRC járgány mellett ezúttal is valamennyi autómárkából választható Extreme változat is, amelyek (csakúgy mint az előző kiadásnál) azon elképzelések szerint lettek kialakítva, hogy ha a WRC-ben nem lennének teljesítménykorlátozások – vagyis mintha a '80-as évek „B" csoportos „szörnyetegei" térnének vissza. Az elővarázsolásukhoz mindössze meg kell nyernünk a játék Expert, azaz legnehezebb fokozatát, ami legelőször egyébként szintén zárva van. (Szokás szerint az meg a Professional bajnokság első helyezésével nyitható, ahol a Novice nehézséggel ellentétben sérülnek a kocsik és nagyobb a kihívás.) A Subaru, a Skoda, a Peugeot, a Ford, és a Mitsubishi további egy-egy concept autóval is hozzájárult a játékhoz, amelyek tervezésénél már a jövőbe tekintettek, s némelyikük nem is igazán a WRC világába passzol. Ezek a tanulmányautók nem is választhatóak a bajnokságoknál.

Nos nagyjából ezzel el is érkeztünk a „leltár" végére, és mint látható, volt mit számba venni, ahhoz képest, hogy mindössze „csak" egy újabb kiadásról van szó. Nem is szükséges egyéb kommentár: aki a hivatalos WRC bajnokság 125 élethű szakaszára, szépen duruzsoló raliautókra és izgalmas versenyekre vágyik, az most is jó lóra tesz az Evolution játékával.

■ V. Z.

▼ Majdnem fogtam egy törököt





ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG



MANHUNT	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ROCKSTAR GAMES
FEJLESZTŐ:	ROCKSTAR NORTH
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANG:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTVERZIÓ:	NTSC (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003.11.18. NTSC 2003.11.21. PAL
WEB:	www.rockstargames.com/manhunt

VIDEÓ A DVD-N!



Vadásznak (rám), utamból kotródj!

MANHUNT

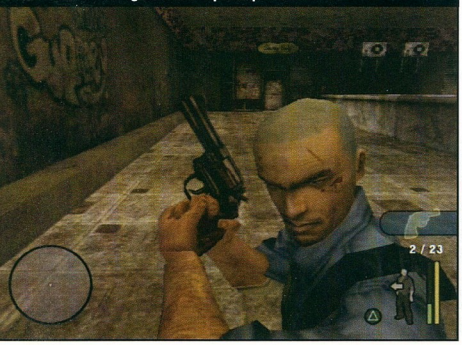
Gondolom sokan láttátok a Schwarzenegger főszereplésével készült Menekülő ember (The Running Man) című sci-fi filmet. A történet szerint Ben Richards egy melegszívű katona, aki ártatlanokra nem lő – ám parancsmegtagadásért börtönbe zárják. Néhány társával együtt megszökik, és bár az akció kudarcba fullad, felfigyel rá a Running Man című televízióshow műsorvezetője, aki a következő adásban már főszereplőként kívánja viszontlátni. A népszerű műsorban a fegyvertelen elítélteket mindenféle különleges gyilokkal felszerelt vadászok ölik halomra – amíg Kalifornia jelenlegi kormányzója nem teszi velük ugyanezt. (Kis kitérő: talán kevésbé közismert, hogy a The Running Man Stephen King ugyanolyan című regénye alapján készült – amit Richard Bachman álnéven írt és 1982-ben publikált. A filmnek egyébként csak címében és a főszereplőben van köze a könyvhöz – az eredetiben Richards beteg kislányának szeretne gyógyszerre gyűjteni, ezért indul a pénzdíjas, életre-halálra szóló vetélkedőn.)

Nos, a Grand Theft Auto-sorozat alkotóinak Manhunt című játéka hasonló szituációba kalauzol minket. Egy James Earl Cash nevű halálraítélt bőrébe bújunk bele, aki már három éve a siralomházban sínylődik, sőt, öt órával a játék kezdete előtt végre is hajtották rajta az ítéletet – legalábbis a hivatalos híradások szerint. A külvilág számára halottak vagyunk, de Jamesnek van még egy dobása: váratlanul megkímélik az életét. Egy szobában felébredve egy Starkweather nevű alak arra kéri, hogy helyezzen fel egy fülhallgatót – innentől kezdve ezen keresztül kapja az utasításokat. Hátterként a Carcer City nevű lerobbant város különböző helyszínei szolgálnak – a legfőbb direktívái pedig a túlélés és a gyilkolás lesznek. Cashre bűnözők, pszichopata őrültek és hivatásos gyilkosok csapatai vadásznak, miközben minden mozdulatát kamerák figyelik és rögzítik – egy éjszakán át tartó, életre-halálra szóló showműsor-horrorfilm keverékének részesévé válik… Minél gyorsabban, vadabbul és látványosabban gyilkol, annál inkább elnyeri tetszését a fülhallgatóban orditozó és a kamerákon keresztül figyelő rendezőnek.

A játék klasszikus példája a Metal Gear Solidból és a Hitmanből ismerős third-person nézetből követhető lopakodós stílusnak – három legjobb barátunk az árnyék, a fedezék és a némaság. Kötelező használnunk őket: ugyanis nem egy hiper-szuper fegyverekkel felszerelt kommandóst, hanem egy koszos bűnözőt alakítunk, aki legtöbbször csak azokkal az eszközökkel operálhat, amelyeket a pályákon fellel, vagy a reá vadászóktól elszed. Amennyiben többen rontanak ránk egyszerre, és nem tudunk elmenekülni, szinte garantáltan meghalunk, a túlerő mindig legyűr minket. 100%-os életerővel és egy-az-egy ellenében megoldható a feladat (már amennyiben az ellenfél nem rendelkezik sokkal jobb fegyverrel), de egyszerre két embert már csak szerencsével verhetünk le, ennél többel leállni bunyózni pedig egyenlő az öngyilkossággal.

Noha a képernyőre kipakolt műszerekből nincs sok, mégis tökéletesen megmutatnak mindent. A radaron látszik az ellenfelek helye (három dimenzióban), helyezkedése (merre néz), éberségi foka (nem sejt semmit-gyanakodik-észrevett, lát minket) és ha zajt

▼ Cash nem igazán az a tipikus platformsztár

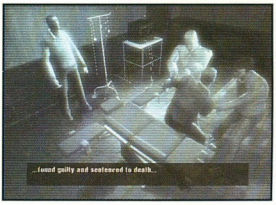
















▲ Az embert már itt sem hagyják békén...

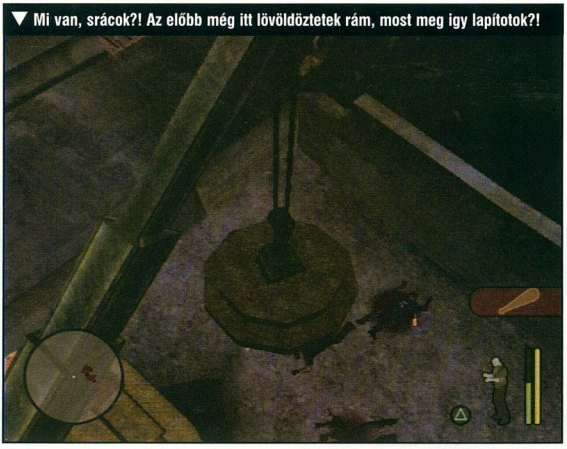
csapunk, látható, hogy mekkora területen hallatszik. Életerőnk mellett figyelnünk kell a kondícionkra is: kipihenten gyorsabban futunk a vadászoknál, de ha elfogy a szuflánk lelassulunk és menthetetlenül utolérnek. Stilizált képünk azzal egyenes arányban sötétül el, hogy mennyire rejtenek minket az árnyékok. A játékmenet dióhéjban a következő: felmérjük a terepet, észrevétlenül megközelítjük (vagy elcsaljuk) az áldozatot, végül pedig becserkésszük és végzünk vele. A kivégzést csak akkor lehet előcsalogatni, ha sikerült úgy megközelíteni az ellenfelet, hogy az nem vett minket észre – ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy mindenképpen a háta mögé kell kerülnünk. Hároméleképpen lehet végrehajtani, attól függően, hogy milyen sokáig tartjuk nyomva az erre szolgáló gombot – és ezzel egyúttal a brutalitását is meghatározzuk.

A Cash által használható fegyver-, és eszközarzenál meglepően sokrétű. Alapvetően háromféle fegyvertípust különböztethetünk meg. Például lehetnek csak egyszer használatosak (ha öltünk velük, egyszerűen eltűnnek a felszerelések listájából), ezeket bevetve viszont néma csendben végezhetünk az áldozattal. Ilyen például egy nylonzsák, egy törött üvegcserép, vagy egy fojtózsinór. A második kategóriába soroltakat addig használhatjuk, amig csak nem találunk egy jobbat helyettük, ráadásul viszonylag csendesek is – ide tartozik a feszítővas, a machete és a kés. A harmadik típusba tartozó eszközök okozzák a legnagyobb sebzést (pl. egy fém baseball-ütő), de használatukkor figyelni kell rá, hogy nagy zajt csapnak.

Mindenféleképpen külön kategóriába sorolnám a különböző lőfegyvereket, noha a gép nem teszi ezt (a szögbelövő, vagy a pisztolyok a második, a különböző puskák és shotgunok a harmadik típusba tartoznak). Egyrészt ezekkel nem lehet kivégezni valakit a közelharci fegyverekhez hasonló módszerrel, másrészt – természetükből adódóan – mindig óriási zajt csapnak. Értelemszerűen a tűzerejüktől függően változik, hogy hány lövés kell az áldozat végleges elnémításához, ám ideális esetben olyan közel kerülhetünk hozzá, hogy egy fejlövés végleg elsimítja a köztünk álló ellentéteket. Az egyéb felvehető tárgyak alapvetően nem fegyverként funkcionálnak: lehetnek töltények, vagy gyógycsomagok, illetve eldobva őket, zajt csaphatunk – így odacsalhatjuk a vadászokat, ahova csak szeretnénk (pl. egy üveggel, egy téglával, vagy egy társuk levágott fejével).

Az ellenfelek AI-je remek: általában egy adott területen járőröznek, de ahogyan zajt hallanak, egyből elkezdenek az irányunkba jönni (ezt számtalanszor ki kell használnunk, pl. a falat kocogtatva), és ha nem maradunk csendben, rohanni kezdenek felénk. Bejönnek a szobába, óvatosan körülnéznek, figyelnek – szó szerint vadásznak ránk. Ha észreveszik egy halott társukat, a kezdeti meglepetés után fokozott éberséggel körözönek a környéken (mivel a hullákat a vállunkra kapva odébb cipelhetjük, csaliként is kitűnően megfelelnek). Ha gyanakodnak, nemegyszer odacsődítik a társaikat is, ilyenkor csak a rejtőzködés segíthet rajtunk. A mesterséges intelligenciában egy igazán kirívó hibát találtam: üldöznek minket (azaz már látnak), erre mi rohanvást befordulunk egy zsákutcába, ahol van egy árnyékos terület és elrejtőzünk. Eljönnek egészen a sarokig – vagy akár szemben állnak velünk – és szegénykéim el sem tudják képzelni, hogy hová is tűnhettünk… Kis idő múlva pedig megfordulnak, majd elballagnak. Ez szánalmas, bár az is igaz, hogy nagyon sokszor alkalmaznunk kell ezt a megoldást (enélkül kifejezetten nehéz lenne a játék). Ezt leszámítva a játék nagyon élethű, ami kifejezetten tetszett. Ha két-három lövést kapunk egy shotgunból, húzhatjuk a rolót, a kommandózást pedig nyugodtan elfelejthetjük. Gondolkodnunk túl sokat sajnos nem kell: a pályák felépítése meglehetően lineáris (addig nem juthatunk túl egy adott szakszon, míg ki nem nyírtunk mindenkit), egy-egy kapcsoló meghúzásán vagy egy üzemanyagtartály cipelésén kívül nem lesz túl sok dolgunk. A linearitást valamelyest ellensúlyozza, hogy a bejárható területen belül ott, azt, úgy és olyan sorrendben ölünk meg, ahogyan csak szeretnénk (vagy képesek vagyunk rá). Nemcsak lopakodós szakaszok lesznek, egy-két jelenetben heves tűzharcot kell folytatnunk. A játék fetish (normál) és hardcore (nehéz) fokozatokon játszható, utóbbinál eltűnik a nagy segítséget nyújtó radar, így kizárólag az érzékeinkre támaszkodhatunk. A pályák végén a stílustól és a teljesítésre szánt időtől függően, a nehézségi fokozat figyelembevételével értékelik a teljesítményünket (öt csillagot csak

▼ Mi van, srácok?! Az előbb még itt lövöldöztetek rám, most meg igy lapítotok?!



▼ Nyomunkban az egész Splinter cella



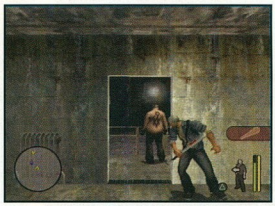


▲ Ebben a játékban ezt hívják zsákolásnak

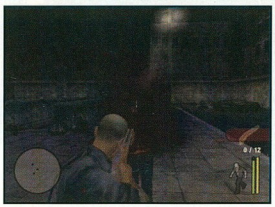
hardcore fokozaton lehet szerezni). A teljes végigjátszás húsz óra körülire tehető, melynek során ugyanennyi jelenetet kell túlélnünk (illetve megnyitható négy titkos pálya is, ha ötcsillagosra teljesítjük az egyes jeleneteket).

A hangulatot ügyesen elkapták, a játék egész egyszerűen félelmetes. Carcer City sötét, esős, baljós hangokkal telített éjszakájában és szorongató helyszínein az ember – főleg ha éjjel játszik – szabályosan borzong. A kivégzéseknél, az átvezető jeleneteknél, vagy ha a játék fel akarja hívni a figyelmünk valamire, a biztonsági kamerák képein keresztül látjuk a történéseket. Ezeket a játék grafikus motorja állítja elő valós időben, de eltalált effektekkel (gyűrött szalag, csíkos vagy szemcsés kép, a kamerák által feltett feliratok) zsúfolták tele. A sztori vonalát továbbvivő videók remekül megrendezettek, és az élesen világító, eltúlzott kontúrok valami egészen különleges hangulatot kölcsönöznek nekik. A pályák grafikai megvalósításától – bár nem rossz – egyáltalán nem ájultam el (akárcsak a GTA-ban, a Renderware motort használták), Cash és az ellenfelek animációja viszont minden dicséretet megérdemel (ezek megalkotásakor motion-capture megoldást alkalmaztak). Mindenképpen ki kell emelnünk a hangeffektusokért felelős emberek munkáját: a szinkronhangok, a fegyverek által csapott zajok, az odébblökött vagy eldobott tárgyak által keltett zörejek, az ajtó csapódásának, vagy az ablak törésének hangjai egész egyszerűen zseniálisak! Arról nem is beszélve, hogy persze fontosak is: ha nem hallanánk meg jó előre a vadászokat, sokszor menthetetlenül beléjük futnánk. Habár a sok gyilkolás egy idő után monoton lesz, a játékos a félelmetes hangulat miatt mégis végig feszült izgalmi állapotban van.

A cikkben egészen eddig – szándékosan – kerültem a játék morális, etikai oldalát. Egyrészt azért, mert ebben a tekintetben csak a saját szubjektív véleményem tudnám hangoztatni, és mi – amennyire csak lehet – megpróbálunk tárgyilagosak maradni egy-egy játék tesztelésénél, ráadásul egyáltalán nem biztos, hogy aki a cikket olvassa, ugyanolyan habitusú ember, mint az írója. Egy dolog viszont biztos: a Manhunt a videojáték-történelem talán legbrutálisabb és legszadistább darabja. A kivégzésekkor – főleg, ha a legdurvábbat választjuk, ami egyes esetekben kötelező feladat is – nem mindennapi jelenteknek lehetünk tanúi: Cash a fojtózsinórral szinte lefűrészeli ellenfele fejét, a kést a két szeme közé döfi, kalapáccsal akkorát ver az arcába, hogy a hátracsukló fej eltöri a nyakcsigolyát, a machetével addig üti a nyakszirtjét, míg végül a fej elválik a törzstől, vagy a félig megfojtott és térdre esett áldozat arcába olyat csap a baseball-ütővel, hogy a szétrobbanó koponya véres agyvelővel teríti be a falat és a kamera lencséjét. A leütött áldozat feje – csupán sportból – az ütővel szétverhető, a levágott fejet pedig övére függesztve hordozza a főszereplő, amíg nem használja fel esetleges csaliként. A beszéd igazodik a látványvilághoz: mind Starkweather, mind a vadászok elképesztően mocskos szájúak, de a folyamatos káromkodás mellett az utasítások közt is van egy-két, igen hátborzongatóan hangzó mondat („Trancsírozd szét a rohadék fejét!" és hasonlók).









A videojátékok erőszakosságáról és azok esetleges hatásáról megvan a különbejáratú véleményem (mint ahogyan arról a beteg társadalomról is, amelyik ezeket kitermeli) – viszont ezt inkább megtartom magamnak. Így ebből a szempontból most a Manhunt felett sem török pálcát – sőt, kéretik figyelembe venni, hogy a végső értékelésnél sem vettem számításba! Egyetlen gondolatot azért engedjetek meg nekem: egyáltalán nem vagyok sem pacifista, sem mimózalélek, de hígyjétek el, ha már élőben láttatok egy frissen megnyomorodott embert, vagy egy balesetet, azután már teljesen más színben látjátok a világot – és egyáltalán nem lesz vicces, ha valakinek sportból levágják a lábát, a kezét vagy a fejét. (Nem a levegőbe beszélek: évekig dolgoztam az egészségügyben – közelebbről az ortopédiában –, és talán emiatt nem jön a számra a „Kezit csonkolom!" köszönés sem.)

Az előzőekből nyilvánvaló, hogy kötelességem figyelmeztetni azokat az olvasóinkat, akiknek esetleg fiatal gyerekük is játszik a géppel, hogy ne engedjék a Manhunt közelébe, mert a Rockstar ezúttal talán egy kicsit túl is lőtt a célon: nem biztos, hogy a program sokáig megvásárolható lesz (Új-Zélandon az első olyan videojáték, amelyet betiltottak – az ítélet tavaly decemberben emelkedett jogerőre). Az erősen korosztályos játék beszerzését mindenkinek csak a saját felelősségére javaslom.

■ Kozi

EMBERVADÁSZ SHOW

Nem is hülyeség – mondá a producer...

A különböző, az embervadászatra fókuszáló realityshowk ötlete természetesen már megfogant a haszonéhes média berkeiben – igaz, arról (még) nem szól a fáma, hogy a menekülőt nyílvánosan kivégzik. Az End Game-ben a színész egy szabadlábon garázdálkodó gonosztevőt alakít, akit a nézőknek kell elkapni. A The Runnert Matt Damon és Ben Affleck hollywoodi színészek produceri irodája kívánja képernyőre vinni. A forgatókönyv szerint egy menekülőnek át kell vágnia az Államokon, eközben a nézők egy külön erre a célra toborzott embervadász-csapattal együttesen próbálják kézre keríteni, hogy megkaparinthassák az egymillió dolláros födijat. A menekülőt egy volt CIA-ügynök, a nézőket pedig különböző nyomravezető jelek segítenék. A show indítását már-már elkezdte volna az amerikai illetőségű ABC Entertainment (a szereplők toborzásánál tartottak), de közbeszólt az Afganisztán elleni háború, és a csatorna fejesei úgy gondolták, hogy „a bombázások miatt az ötletet nem feltétlenül fogadnák jól a nézők". A sors fintora: a show tervei és az azóta történt események közötti párhuzamot talán csak a catói bölcsességet sugárzó tekintetű Pongó nem venné észre. Pontosan ugyanezt láthattuk a Szaddam Husszein, illetve az Osama Bin Laden utáni hajszában, csak a vadászokat az amerikai hadsereg és titkosszolgálatok alakították, az adást pedig egy kereskedelmi adó helyett a CNN sugározta.

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG









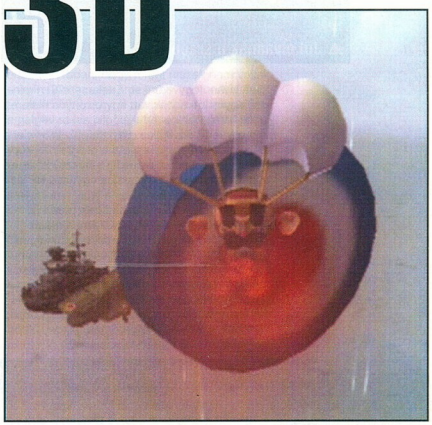
WORMS 3D	
TÍPUS:	STRATÉGIA/AKCIÓ
KIADÓ:	SEGA
FEJLESZTŐ:	TEAM 17
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
HANG:	PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2003.11.29. PAL
WEB:	www.worms3d.com

A HERNYÓK TALPASAI ÁTMASÍROZNAK 3D-BE

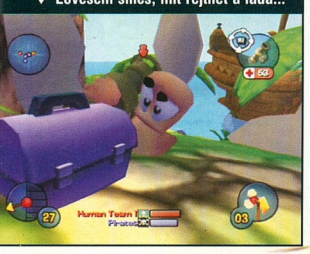
WORMS 3D

A Team 17 fejlesztőcsoport még a kilencvenes évek elején alapozta meg hírnevét Commodore Amigára írt, minőségi játékaival (akinek volt Amigája, tuti, hogy ismeri például az Alien Breed-sorozat valamelyik részét). A kukacok (Worms) is az angol stúdió kreálmányai, akik az első rész 1994-es megjelenése óta számos platformba fúrtak lyukat, és egy sok részen átívelő karriert futottak be – kilenc év után pediglen elérkezett az idő, hogy az x és y tengelyek által egészen eddig gúzsba kötött militáns férgek immáron teljes három dimenzióba lépjenek át. Aki nem ismerné: a Worms tulajdonképpen egy körökre osztott, stratégiai-ügyességi játék, nem kis mennyiségű humoros elemmel megfűszerezve. K betűkre alliterálva: kellemetlenül kesze-kusza képernyőn két kicsi kupac, katonás küllemű kopasz kukac kézifegyverekkel kaszabolja, később kirírja egymást. (Kutyaféját! Nem jött ki a vége. A megoldásokat szeretettel várjuk a szerkesztőségbe.) (*Esetleg hagyd abba úgy, hogy „kézifegyverekkel kollégákat kaszabol”… Nyertem valamit? – a szerk.*)

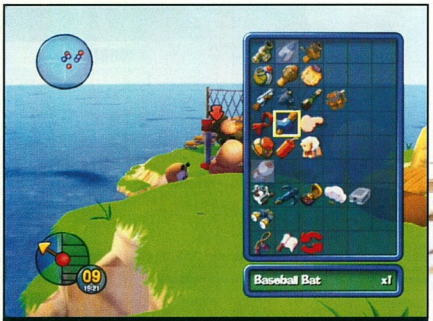
A pályákat minden esetben vízben álló, illetve a levegőben lebegő, kisebb-nagyobb, alacsonyabb-magasabb platformok együttese alkotja. Egy menet kezdetén a küzdő feleket ezekre pakolja ki a gép, egyes esetekben meghatározott, máskor véletlenszerűen választott pontokra – innentől kezdve pedig ránk van bízva, hogy hogyan gyűrjük le az ellenséget. A csapatok felváltva lépnek, függetlenül attól, hogy melyiknek éppen hány tagja van – ha nekünk csak egy kukacunk van, akkor minden második lépést ő hajthat végre, miközben az ellenfél esetenként három-négy férgecskéje közben váltogatja egymást. Közös a felszerelések és fegyverek leltára is, nincs személyre szabott lista: ha mondjuk a pálya egyik felén felveszünk egy fegyvert, akkor azt a későbbiekben bármelyik figuránk használhatja. Egy lépésnek viszont egy meghatározott időn belül véget kell érnie – ha kifutunk belőle, akkor az ellenfél jön. Az esetek döntő többségében akkor is vége a lépésnek, ha felhasznál-



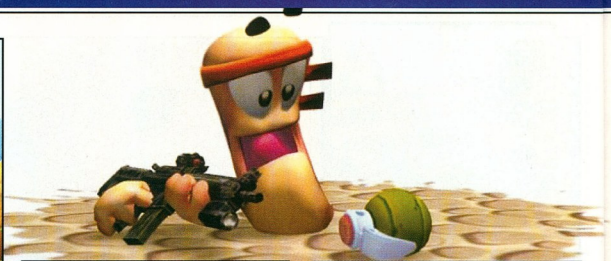
▼ Lövésem sincs, mit rejthet a láda...







▲ Jaj, istenem, melyikkel is verjelek szanaszét?!









▲ Jól elvannak a srácok...

tuk a kívánt fegyverünket. Értelemszerűen minden egyes kukacnak van egy bizonyos életereje, és ha ez nullára redukálódik, akkor végleg a föld alá kerül. Az egyes csapattagok életerejét a fejük felett kiírt számmal jelzi a program, a képernyő alján látható csík pedig – hozzávetőlegesen – a szembenálló csapatok együttes HP-jét hivatott megmutatni.

A játék persze nem csak abban merül ki, hogy ki tudja hamarabb lenullázni a másik életerejét. Férgecskéink akkor is sérülnek, ha egy magas platformról alacsonyabbra zuhannak le – noha ennek mértéke nem túl nagy, mégis kellemetlenséget jelent, mert egy kis szédüléssel (azaz a lépés azonnali feladásával) jár együtt. A férfiemberek pontosan tudják: ha a kukacok hideg vízbe érnek, bizony alaposan összemennek – nos, ez a Worms-sorozatban olyannyira igaz, hogy szegények rögvest el is pusztulnak, ráadásul cseppet sem számít, hogy előtte mennyi HP-vel rendelkeztek. Ezt nagyon bunkó módon ki is kell használnunk: az ellenfél megölésének legegyszerűbb módja, hogy belelőkjük (-lőjük, -ütjük, -robbantjuk) a vízbe. Előfordulnak olyan pályák, amelyeknél a vízszint folyamatosan emelkedik, így tulajdonképpen az idővel is harcolunk és az egyre fogyó szárazulatok jelentenek csak biztonságot. Akad olyan helyszín, amelynek egyes részei egy idő után felrobbannak (pl. egy lángoló repülő), vagy éppen minden körben egy légitámadás éri az egyik pontját. Persze nem csak szemétségekre számíthatunk: sokszor érkezik fegyverutánpótlás vagy egészségügyi csomag, a lerakott fémládák pedig valamilyen közlekedésünket segítő eszközt rejtenek.

A fegyverarzenál szokás szerint igen széles, a klasszikus, régi kedvenc típusok mellett egyké újdonság is megjelent. Vannak lőfegyvereink (pl. az aknavető, a páncélökől, vagy a shotgun), dobófegyvereink (gránát, Molotov-koktél, búzbomba), irányított töltetek (célkövető rakéta, célkövető robbanó galamb, légitámadás), közelharci fegyverek és pusztakezes harcmodorok (baseball-ütő, karateütés, vagy az egyszerű vízbe taszajtás), időzített vagy érzékelésre beállított robbanószerek (dinamit, akna) és egy jó pár különleges marhaság (robbanó bárány és tehén, törő-zúzó-taposó öreg mama). A robbanófegyverek remek tulajdonsága, hogy – tűzerejüktől függően – kisebb-nagyobb mértékben, de bármilyen pályaelemet képesek lebontani, így jobban járunk, ha egy vékony pallón egyensúlyozó ellenfél alá lövünk velük, elősegítvén ezzel a vízbe pottyanását. Ezenkívül egy jól sikerült lövés detonációjának ereje is jókorát repíthet a közelében álldogáló kukacon. A közlekedést elősegítendő többek közt felvehető jetpack, ejtőernyő, egy teleportáló kütyü, egy bárhová lehelyezhető platform, vagy egy gravitációcsökkentő (ennek segítségével – sérülés nélkül – nagyobbakat ugorhatunk). A természetes védelem (takarásban állunk) mellett használható az egy lépés erejéig pajzsként szolgáló jégkockába burkolózás is. A fegyverek és gadgetek teljes darabszáma ötven körül van – és nem találunk közöttük két egyformát (általánosságban igaz, hogy a nagyot sebző gyilokokból limitált darabszámot/töltetet kapunk). Használatuk elsajátítása és mesterfokon való űzése adja a játék igazi varázsát – főleg annak tükrében, hogy nem mindenütt áll rendelkezésre mindegyik fegyver, vagy eszköz.

A három dimenzióba való átültetéssel az irányítás is megváltozott. Alapfelállásban – mászkálás, illetve repülés közben – kukacunkat külső, követő kameraállásból látjuk, a fegyverekkel való célzás közben pedig átválthatunk belső nézetbe. A dobás és a lövés pofonegyszerű: beállítjuk a szöget, és addig tartjuk nyomva a

▼ Bár nem antiochiai, a Szent Kézigránát egyszerre kettővel végez

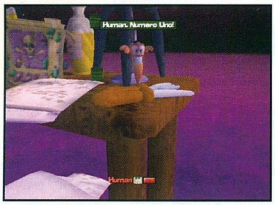












gombot, amekkora erővel el szeretnénk hajítani/lőni a szeretetcsomagot. Kavirnyálás persze itt is van: hacsak nincs letiltva (ami ritkaság), minden lépés alkalmával megváltozik a szél iránya és ereje, így ezt is figyelembe kell vennünk a röppálya kiszámításánál. A légicsapás helyének meghatározásához és a célkövetős fegyverekkel való célzáshoz – illetve a pálya madártávlatból való áttekintéséhez – rendelkezésünkre áll egy magasban elhelyezett kameraállás is.

A játék egy fő számára tartalmaz egy remek oktató-, egy baromi hosszú hadjárat-, és egy verseny-módot. A hadjárat alatt a legváltozatosabb helyszíneken és kondíciók közepette kell teljesítenünk az egyes küldetéseket: előfordul, hogy csak egyetlen kukacunk ágaskodik a pályán; akad, amikor fegyvertelenek vagyunk és pusztán egy bizonyos helyre kell eljutnunk miközben vadásznak ránk; van, hogy egy csapdába esett kollegát kell megmentenünk, esetleg csak a pálya ravasz csapdáit kell túlélni – de legtöbb alkalommal a gép által irányított csapat tagjait kell hűvösre tenni. A verseny-mód pályái akkor nyílnak meg, ha sikeresen teljesítünk a hadjáratban – ezek időre játszódó ügyességi vetélkedők, jobbára célpontvadászatok (shotgunnal, jet-packkel, ejtőernyővel stb.), vagy csapatküzdelmekben (deathmatch). A többjátékos-mód minden dicséretet megérdemel – egész egyszerűen nincsen olyan aspektusa a játéknak, amit ne konfigurálhatnánk be saját szájízünk szerint. Az életerő mértékétől kezdve, külön-külön minden egyes fegyver használatán és a lépések időtartamának meghatározásán keresztül egészen a pálya fizikai jellemzőiig ezerféle dolgot (gyakorlatilag mindent) beállíthatunk. Talán egyetlen negatívuma, hogy az internetes játék nem megengedett. Aki pedig csak úgy betöltötte kukacát, hogy lezavarjon egy gyors menetet (bocs…), annak ott a gyorskezdés, ami egy véletlenszerűen generált pályára és véletlenszerű felállásban rak le minket (persze az erősvizsonyok kiegyensúlyozásával). Nehézségi fokozat nincs – de nem baj, a gép AI-je elég jól van belőve. (Bár néha érdekes dolgokat művel: előfordul, hogy nyakatekert röppályát követően pont telibe trafál, máskor pedig megpróbál átlőni a sziklafalon – ki érti ezt?)



▲ Ilyen távolságról garantált a páncélököl hatása

Szerény véleményem szerint a Worms egyike azon játékoknak, amelyek a három dimenzióba való átültetéssel nem veszítettek varázsukból. Nem kukacoskodásból mondom, de két dolog azért bosszantó benne. Az egyik, hogy nagyon sok a víz. Draco kollegával mélységesen egyetértettünk abban, hogy a régi részek nem voltak ennyire kihegyezve arra, hogy a vízbe taszítsuk az ellenfelet – vagy akaratlanul magunkat. Elég egy rossz mozdulat, egy elhamarkodott ugrás – és máris buktuk a meccset. A másik, hogy a third-person kamera ugyan forgatható, de automatikus (és emiatt rossz) a zoomja – így néha nem vesszük észre, ha egy vízzel teli lyukba araszolunk, vagy rossz helyre ugrunk (esetleg jópár másodpercet kell trükköznünk, hogy kellőképp belássuk a terepet). A Worms 3D egyúttal egyike azon játékoknak is, amelyekkel nem a PS2 technikai tudásának határait akarták feszegetni: sem a grafika, sem az audio nem villant fel semmi extrát – klasszikus példája az „aranyos, azt jó' van"-kivitelezésnek. Nagyméretű, színes, de nem túlságosan kidolgozott pályák és szereplők, rajzfilm-szerű megvalósítás, animáció és videóbetétek, jópofa hangeffektusok, szinkronok, és egy remekül eltalált főcímzene – mindez egy nagy halom humorral megfűszerezve. Játszani viszont jó vele. Egyedül is, de ha összetrombitálja az ember egy-két haverját, vesz egy láda sört és nekiállnak egymást gyepálni, akkor garantált a jókedv – ráadásul plusz kontroller sem kell hozzá (hacsak valaki szét nem töri a másik fején). Megyek is – Gösser Spezial barátunkkal karöltve – és kihívom Spotot, hátha lesz egy cseppnyi sikerélménye a folyamatos ProEvo-zakók tengerében.

A WORMS-diadalmenet

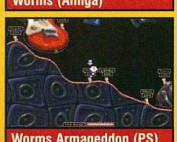
Vájkálás a kukacok múltjában

Az 1994-es, eredeti csak az első lépés volt a kukacok inváziójában. Igaz méretes: ha nem is szimultán, de kilenc (!) különböző platformra jelent meg (PC, Amiga, Macintosh, konzolos vonatkozások: PlayStation, SNES, Sega Saturn és Genesis, Atari Jaguar, Game Boy). Ezt követte egy kiegészítő-lemez (Worms Reinforcements) és egy kompiláció (Worms United, az előző kettő együttes kiadása). Amigára még elkészült egy bővített kiadás (Worms Director's Cut), majd a fejlesztők elhagyták a Commodore haldokló platformját, és PC-s vizekre eveztek (Worms 2 és 3). Az ötéves születésnapra két játék is megjelent: egy, a férgek univerzumát alapként felhasználó flipper (Worms Pinball – PC, PS és egy félúton leállított Dreamcast-verzió), és egy, a klasszikus játékmenetet tovább hordozó – és sokak szerint a máig legjobban sikerült – rész (Worms Armageddon – PC, PS, DC, N64, GBC). A következő, 2000-es rész (Worms World Party – PC, PS DC, GBA és mobiltelefonok), az utóbbi testvére, főleg a többjátékos-módokra fókuszálva és online-játéklehetőséggel (PC-n és DC-n). A Worms 3D előtt megjelent utolsó epizód egy logikai-lövöldözős játék volt (Worms Blast – PC, Mac, PS2, GC és GBA platformokon). A felsorolás is bizonyítja, hogy a sorozat kétségkívül – és teljes joggal – az egyik legkedveltebb könnyed hangvételű partijáték. Az idei év során egy Nokia N-Gage verzió is napvilágot lát.

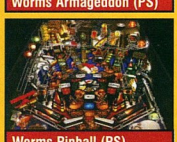




Worms (Amiga)



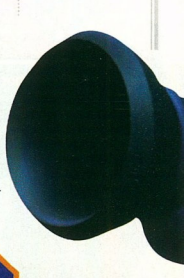
Worms Armageddon (PS)



Worms Pinball (PS)



Worms World Party (PS)

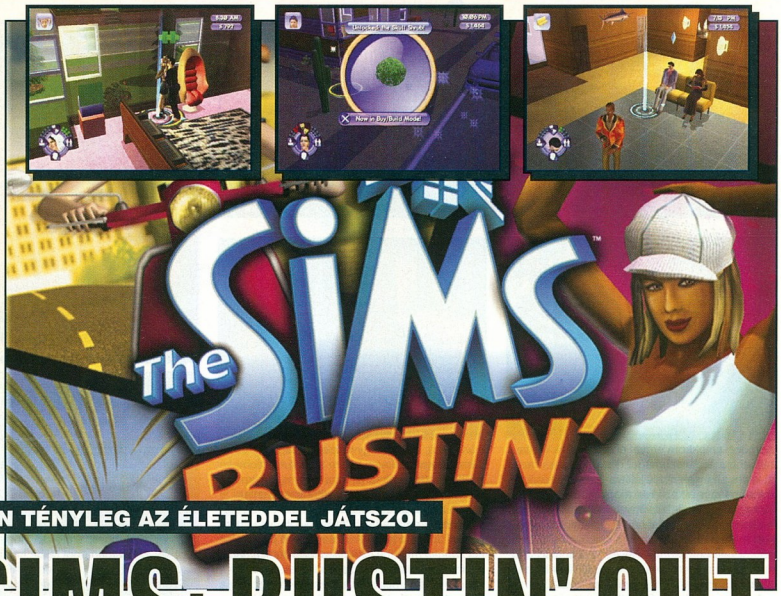


ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG

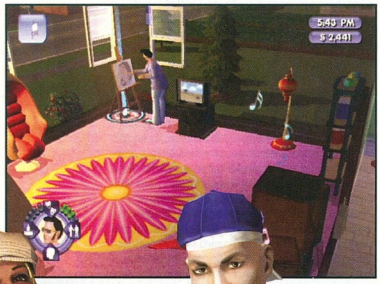


THE SIMS: BUSTIN' OUT	
TÍPUS:	STRATÉGIA/RPG
KIADÓ:	EA GAMES
FEJLESZTŐ:	MAXIS
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003.12.15. NTSC 2003.12.19. PAL
WEB:	www.thesims.ea.com



A JÁTÉK, AMIBEN TÉNYLEG AZ ÉLETEDDEL JÁTSZOL

THE SIMS: BUSTIN' OUT



Kétség sem férhet hozzá, hogy az Electronic Arts egyik legerősebb bástyája a Will Wright és a Maxis csoport nevével fémjelzett Sims-sorozat. Igaz, a Sim szócskát nevükben viselő játékok egészen a tavalyi év elejéig csak PC-n hódítottak (ott viszont nagyon: messze minden idők legnagyobb példányszámban eladott játéka), de a hullám ekkor elérte a konzolokat is: a The Sims (2003. január) már PS2-re, Xboxra és NGC-re is kijött (a sorozat történetében először 3D-ben!). Ennek folytatását – vagy talán inkább kibővített és átalakított változatát – köszönthetjük most a The Sims: Bustin' Out „személyében".

A Sims-játékok alapkoncepciója borzasztó egyszerű, viszont éppen ezért zseniális: egész egyszerűen egy hétköznapi személy (egy sim – így nevezik az embereket a játék világában) bőrébe kell belebújnunk, és nincs más dolgunk, minthogy mindennapi életét irányítsuk. Nincsenek nyálkás, földönkívüli idegenek, gonosz terroristák vagy sírgödrökből kipattanó zombik – ez az ember-szimulátor arról szól, amiről (persze alaposan lecsupaszítva) maga az élet: karakterünk alapvető létszükségleteit minden áron fedezni kell. Kis túlzással élve itt tényleg a főhős helyébe képzelhetjük magunkat – és nyakamat rá, hogy pont emiatt lett hihetetlenül népszerű a sorozat. (Meg amiatt, hogy – a való élettől eltérően – itt azért sikerélmény is akad bőven.)

A játék címében szereplő „bustin' out" kifejezés a szülői házból való kiröppenésre utal. Most ugyanis eme nagy feladat előtt állunk – anyuci hamuba sült pogácsáitól, ölelő-gon-



▼ A hely ahová még a Simek is gyalog járnak





▲ Lehet, hogy a munka nemesít, de én marhára utálok bejárni

doskodó karjaitól tisztes távolságra kerülve, önálló életet kell kezdenünk. Mielőtt belecsapnánk a lecsóba, először is meg kell formálnunk leendő karakterünket. Ez nemének kiválasztása után és a névadást követően két részből áll: egyrészt a külalakját, másrészt a habitusát kell kiválasztanunk. Előbbihez egy csomó arc-, és hajforma, valamint ruhadarab dukál, míg utóbbi a megadott horoszkóp függvénye.

Jómagam úgy gondolkodtam, ha már adott feladatként az áll előttünk, hogy meg kell erőszakolni a világot, akkor összehozok egy jópofa gyereket: rockabilly-séró (természetesen barkóval), vastagtalpú cipő, sötétkék trapézgatya, rózsaszín ing fehér zakóval, mindez egy dögös napszemüveggel megfejelve – és mivel tudtam, hogy a játékban flörtölni is lehet, ezért a keresztelőn a nem túlságosan nemesi csengésű, ám sokmindenre predesztináló Borsodi Bivaly nevet választottam. Csillagjegynek jobb híján a sajátomat (bika) adtam meg, ebből kiderült, hogy átlagosan kedves és kiruccanós, lusta és nem túl szép típus vagyok – ám játékosságban nagyon ott vagyok a szeren. (Nem teljesen igaz. Egyrészt nagyon is szép vagyok, másrészt kiruccani is szeretek – néha annyira, hogy haza sem tudok ruccanni.)

A kezdés után rögvest egy diszkóban találjuk magunkat, de ez csak amolyan felvezető, mint amilyennel az előző részben is találkozhattunk. Akárhogy is flörtölünk, hamarosan kiderül, hogy csak nappal álmodoztunk, és a szülői házban találjuk magunkat. A mamával kicsit beszélgetve rögtön kiderül, hogy apánk miért nem látható a ház környékén, így inkább markoljuk fel az újságot, s nézzünk ki belőle egy munkát – hipp-hopp, már el is költöztünk otthonról. (Szívesen bemutatnék az amerikaiaknak egy Special Hungarian Editiont, amelyben csak rengeteg pénz cheatelésével juthatsz lakáshoz, amit ráadásul a következő évben elvisz a lakásmaffia. Á, mégsem jó ötlet – a legtöbben gyorsan feladnák a végtelenül bonyolult és rabszolgasorsba taszító lakáshiteleknél, amelyekkel a tanuló-pályán kellene küzdeni.) Innentől kezdve ránk van bízva a dolog, figyelni kell karakterünk szükségleteit, és azokat a lehetőségek szerint az elérhető maximumra feltornázni. Összesen nyolcféle dologra kell ügyelnünk, amelyek alakulását az előhozható skálán kísérhetjük figyelemmel: éhség, higiénia, ürítés (bocs, nem jutott eszembe jobb szó…), fáradtság, jókedv, társkapcsolatok, komfortérzet, lakókörnyezet. Jó részük az idő múlásával romlik, ilyenkor orvosolnunk kell – eszünk, beülünk trónolni, megnézünk egy tévéfilmet, vagy dobunk egy szunyát. Figyelnünk kell a többi Simmel (lakótárs, mama, szomszédok) fenntartott viszonyunkra is, és szinte kötelező képezni magunkat valamilyen jártasságban is (ilyen pl. a főzés, a testi kondíció, a megnyerő képesség, vagy a szerelés).

Abból persze nem lehet megélni, ha az ember naphosszat a kérőjét csinosítgatja, vagy csak enni és tojni kel fel: mivel hetente fizetni kell a számlákat, természetesen munkát is kell vállalnunk. Egy meló mindig meghatározott időintervallumban zajlik, mondjuk délelőtt 9-től délután 2-ig. A tényleges munkavégzés rejtve marad előttünk, mert Simünknek fel kell szállnia a mindig pontosan érkező buszra (innen is látszik, hogy nem magyar járatról van szó), ami elviszi a munkahelyére, a munkaidő végeztével pedig visszahozza a ház elé. A fizetést naponta kapjuk meg, de ehhez bizony szorgosan be kell járni. Könnyen előfordulhat, hogy elalszunk, vagy elszórakozzuk az időt, és nem kapjuk el a buszt – a második-harmadik ilyen esetnél röpülni fogunk, és kereshetünk másik állást. Ideális esetben viszont előlépteted minket (ennek több fokozata is van). Ehhez azonban az szükségeltetik, hogy mindig jó mutatókkal menjünk dolgozni, illetve a munkához szükséges jártasságokban szintet ugorjunk (ami tanulással, vagy gyakorlással lehetséges).

Emellett a gép apró küldetéseket ad, olyasmiket, mint: javíts meg egy-két elromlott cucc-



▲ Minden nő hanyattesik tőlem!



▲ Várjál Mimikém, jövööööök!

cot, kerülj közelebbi kapcsolatba ezzel-azzal, hívd meg vendégségbe az anyukád, érj el előléptetést a munkahelyeden. Ha elértünk egy ilyen célt, akkor vagy pénzt kapunk (a játék világában a Simoleon a fizetőeszköz), vagy megnyitunk egy addig rejtett dolgot – egy berendezési tárgyat, egy ruhát, de akár egy karakterek közötti interakciót is. A berendezési tárgyakat bármikor lecserélhetjük, és úgy alakíthatjuk ki lakásunkat, ahogyan azt pénztárcánk megengedi. Ennek viszont nem pusztán esztétikai oka van: ha például a karizmánkat szeretnénk növelni, ajánlott beszerezni egy nagyméretű szobatükröt, mert ez előtt pózolva és gyakorolva gyorsabban növekszik eme képességünk, mintha a borotválkozótükör előtt grimaszolnánk. (Szocialista alapelv: ha nagyobb, akkor jobb.)

▼ Ilyenkor bezzeg mindig eltűnik az asszony!









▲ A reggeli mit sem ér légydöngicsélés nélkül









A játékmenetet tekintve tehát úgy zajlik minden, mint az előző részben, ám Bustin' Out legnagyobb újdonsága, hogy most már nem csak a ház környékére korlátozódik a cselekvés – robogónk vagy autónk volánjához pattanva a játékban szereplő 16 helyszín bármelyikét meglátogathatjuk (már ha megnyitottuk őket). Mindenütt várnak ránk elérendő célok, apróbb-nagyobb feladatok, egy pár megismerendő arc – és rengeteg megnyitható dolog. A helyszínek jópofák: többek közt egy hipermodern laboratórium, egy 50-es évekbeli bunker, egy konditerem, és egy temető szerepel a terítéken. A karrierek sem mindennapiak, lehetünk filmsztárok, gengszterek, őrült tudósok, atléták és így tovább – széles a skála. Némi kalandelem is van a dologban, ugyanis egy Malcolm Landgrabb nevű figura szép csendben elkezdi elhordani a mi és édesanyánk javait, így ezeket is vissza kell szereznünk.

Az eddig taglalt, feladat-alapú Bustin' Out-módon kívül lehetőségünk van a klasszikus Sims-féle játékmódot is előhozni – ez az ún. Free Play. Itt végképp nincs más dolgunk, mint élni: nincsenek feladatok, és magának a játéknak sincs vége: megházasodhatunk, majd családot alapíthatunk, mi lehetünk a környék legmenőbb kispolgárai, és úgy rendezhetjük be saját „birodalmunkat", ahogyan csak szeretnénk – a célokat mi tűzhetjük ki magunknak. (Mittomén: például házimozi rendszer a budiba. Kettő!)

A Sim-rajongók megnyalhatják mind a négy akciógombjukat: a Bustin' Out száznál is több új tárgyat, illetve szociális interakciót tartalmaz (persze ezek nagy részét előbb meg kell nyitni, hogy használhassuk). A játékba beépítettek egy kétjátékos, kooperatív multiplayer-módot is, így bármelyik játékmódban indulhatunk akár a társunkkal karöltve is. A PS2-verzió exkluzíve tartalmaz (egy meglehetősen limitált) online játéklehetőséget is – ezt választva az amúgy mindennap dolgozó Simünk kap egy szabad hétvégét, és meglátogatja virtuális társait. Sajnos az internetes játék mindössze két személy egyidejű kapcsolódását teszi lehetővé, így igazán nagy Sim-kommunák nem jöhetnek össze – elmehetünk lakásnézőbe, cserélgethetünk tárgyakat, de semmi több. Az internetkapcsolat alkalmával használható az USB-porton keresztül kommunikáló headset és billentyűzet is.

A grafika – bár valamelyest javult az előző rész óta – még mindig nem egy szemet gyönyörködtető darab, és a zenék meghallgatása után sem fogunk dörömbölni az EA ajtaján, hogy azonnal adjanak ki egy soundtrack CD-t... A helyszínek ugyan színpompásak és van egy-két látványeffekt is (ami a sorozatra nem éppen jellemző), a beszéd közben (illetve: helyett) hallható Sim-halandzsa is jópofa, a rádión pedig többféle stílusú zenét játszó állomás közül választhatunk – mégis, ebből a két szempontból ráakaszthatjuk a játékra az átlagos jelzőt. Ami dicséretet érdemel, az a rengeteg, kiváló minőségben prezentált animáció – csak ne töltögetné olyan sokat őket, néha az egész játék megakad egy új mozdulat előhozásánál. (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nálam a tesztverzió járt, ráadásul az én jó öreg PS2-esem már eléggé megviselt darab. Nem tartom valószínűnek, hogy ez a hiba végleges verzióban, otthon is tapasztalható.)

A tényleges játék előtt viszont le a kalappal, a tesztelés közben kifejezetten jól szórakoztam. Borsodi Bivaly egy Mimi nevű hölgy lakótársa lett – természetesen azonnal elkezdtem fűteni, mint a kazánt, és a harmadik napon már az első csók is elcsattant (no persze sok táncolással, viccelődéssel töltött órámba és egy óránkénti hátmasszázsba került a dolog). Rengeteg komikus szituációba cseppenhetünk: épp ajándékot kaptam Mimitől (hiába, no – rendesen megőrjítettem a lánykát), de nem figyeltem a szükségletekre, és még abban a percben összevizeltem a konyhapadlót (remélhetőleg az örömnek tudta be). Hamar feltaláltam magam: gyorsan szervíroztam egy ebédet a gőzölgő tócsa tőszomszédságában, amit jó étvággyal elfogyasztottunk, majd rendes papucs módjára (egy francia csók hintése után) feltakarítottam a konyhát.

Egyetlen dologban találtam kivetnivalót: néhány alapvető tevékenység túlságosan is sok időbe kerül – ha egy óra múlva jön a busz, elfelejthetjük a fürdést és egy helyre kis kondenzcsíkot magunk után húzva mehetünk dolgozni, ugyanis nem érünk oda időben a megállóba. Vagy miért kerül húsz percbe két tányér elpakolása?! Ezzel azonban meg lehet barátkozni, így a konklúzió nem is lehet más: annak ellenére, hogy a Bustin' Out nem igazán új rész, inkább csak egy bővített változat, a Simek univerzuma mit sem vesztett varázsából.

■ Kozi



▼ Anya nem valami konzervatív: éppen buli van nála

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG





Megjelent Magyarország egyetlen Playstation2 magazinja! Keresd az újságárusoknál!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Magyarország egyetlen Playstation2 magazinja előfizethető a Kiadóban!

A megrendeléséhez nem kell mást tenned, mint az alábbi ajánlatok közül kiválasztanod a leginkább megfelelőt, ezt követően, kérjük **töltsd ki** az alábbi szelvényt, vágd ki, vagy fénymásold le és **küldd vissza** címünkre!

PS GURU tesztelőfizetés 30%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU 4 szám **4 747 Ft**-ért ..... példányban

PS GURU előfizetés egy évre 20%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU 10 szám **13 570 Ft**-ért ..... példányban

Postázási cím:

megrendelő neve: .....

cím: .....

postázási cím: .....

e-mail cím: .....

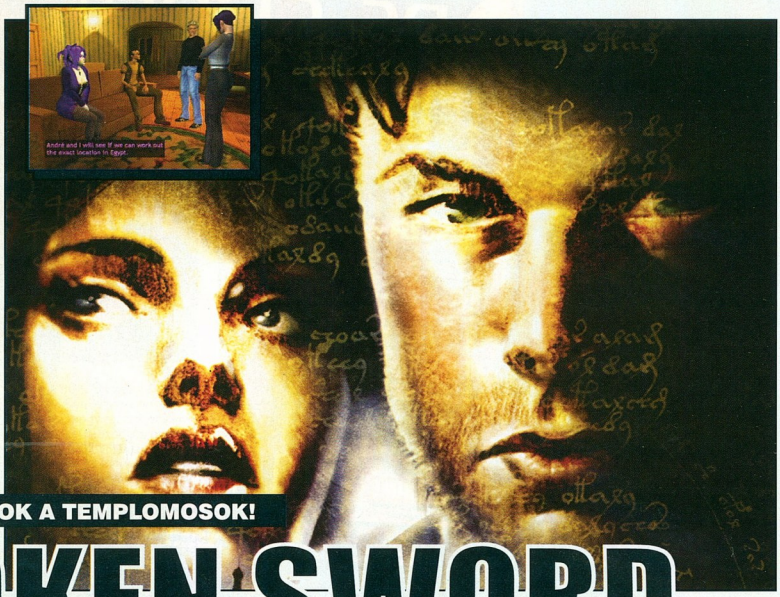
fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

dátum:..... **aláírás:**.....

Kérjük, küldje vissza a megrendelőszelvényt a **06 1 888 3499**-es faxszámra. Megrendelésed a **terjesztes@vogelburda.hu** e-mail címre is elküldheted. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiddel keresd munkatársainkat a **06 1 888 3421** vagy a **06 1 888 3423**-as telefonszámokon. **Vogel Burda Communications Kft., 1088 Bp 3. Rákóczi út 1-3**

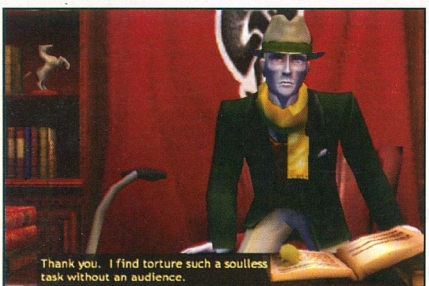
BROKEN SWORD - SLEEPING DRAGON	
TÍPUS:	KALAND
KIADÓ:	THQ
FEJLESZTŐ:	REVOLUTION
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 11. 14. PAL

WEB: www.thq.com



MÁR MEGINT AZOK A TEMPLOMOSOK!

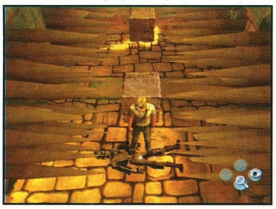
BROKEN SWORD THE SLEEPING DRAGON



▲ Susarro úr jó színben van – mint mindig

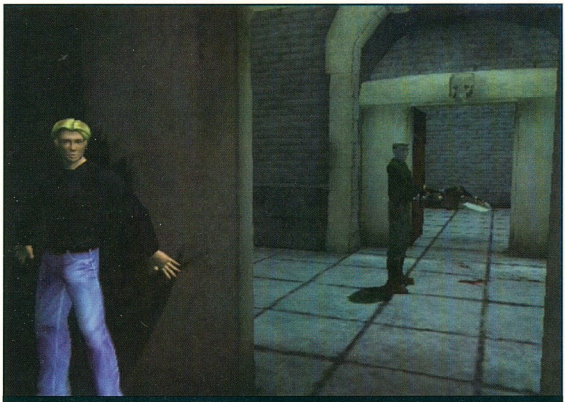
Mostanság már nagyítóval sem lehet találni rajzfilmes stílusú point & click kalandjátékokat (amikor egy nyíllal böködösve irányíthatjuk a karakterünket), pedig hát valaha rendkívül népszerűek voltak. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Broken Sword két része, amelyek még PlayStationre is elkészültek, jóllehet az irányító (főleg a korábban egyeduralkodó digitális) nem igazán alkalmas egy nyíl mozgatásához. Ezek a játékok a számítógépes platformokon terjedtek el, de végül ott is leáldozott a korszakuk, midőn a kalandjátékok műfajában is kötelezővé vált a korszerű 3D-s grafika. Lám immáron a Broken Sword harmadik epizódja is kilépett a kézzel rajzolt játékok síkjából, és ezzel együtt persze az irányítása is megváltozott.

Nem változott azonban a sztori, ami újfent sok izgalmat ígér. George Stobbart, az amerikai ügyvéd, és Nicole Collard, a kotnyeles, ám roppant csinos francia zsurnaliszta megint elképesztő kalandokba keverednek. George-ról annyit érdemes elmondani, hogy ő afféle idahoi MacGyver: sosincs kész terve, mindig a helyszínen rögtönöz (és mindig talál hajánál fogva előrángatott ötleteket), Nicole pedig, ahogy mondani szokás, mint zsák a foltjára talált a kedvesére, amikor az Párizsban vakációzott. A játék előző két részében nyomoztak már titokzatos templomosok és okkult maják után, viszont a szürke hétköznapok szemlátomást eltávolították egymástól a párost, mert George immár múlt időben beszél a kapcsolatukról, amikor épp egy sörhasú pilótával kénytelen társalogni Kongó sűrű őserdője fölött. George egy feltaláló miatt utazik a vadregényes tájra, aki állítólag egy kifogyhatatlan energiaforrásra bukkant, azonban a jogi ügyek intézése helyett egészen más fordulatot vesz a kiküldetés. Kezdődik az egész azzal, hogy az eszelős pilóta – miután bevedelt pár üveg sört – egy viharba vezeti a gépet, s amikor a zuhanást követően hősünk magához tér, a repülőgép egy szakadék szélén hintázik. Aztán jön a folytatás: alighogy George kikecmereg az életveszélyes helyzetből, az általa keresett tudóst









▲ George „Snake" Stobbart akcióban

a szeme láttára lövik agyon. A pribékek főnöke, egy holtsápadt, kalapos fickó pedig nem szeret tanúkat hagyni. Csakhogy emberére talál: megmenekülvén George nem takarodik haza az idahoi irodájába, helyette megpróbálja kideríteni, kinek is került az útjába. Felkeresi Angliában a tudós levelezőpartnerét, egy Bruno nevű illetőt, akiről kiderül, hogy egy régi ismerős. Egy volt templomos az első játékból, aki anno tévedésből állt a rossz oldalra, ezért most segít George nyomozásában. Elmondja, hogy az új-templomosok rendje megint aktív, s a Kongóban bemutatkozott Susarro a saját céljaira kívánja őket felhasználni.

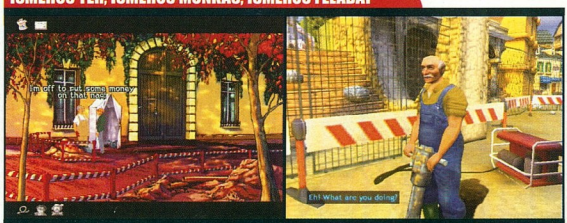
Párizsban eközben Nico szintén bajba keveredik, és „merő véletlenségből" pont ugyanezen Susarro jóvoltából. Egy látszólag érdektelen riport elkészítésével bízzák meg, ami váratlanul nagy sztorivá válik. A riportalany hacker ugyanis egy régi írásból megfejtette, hogy hamarosan itt a világvége, ami első hallásra alighanem őrültségnek tűnik, de mivel a fickó egy golyóval a fejében végzi, talán van benne valami. A gyilkos ráadásul egy nő, aki Niconak kiadva magát férkőzik az áldozata közelébe. A Susarronak dolgozó Petra nem szereti, ha megzavarják munka közben, ezért csaknem Nico is a riportalany sorsára jut, de ez nem tántorítja el. Sőt ráharap az ügyre, s így törvényszerűen ismét keresztezi az útja George-ét…

A tiszavirág életű, néha csupán egy játék összeütéséhez rögtönzött fejlesztőcsapatok mellett igazi ritkaság, hogy a Broken Sword sorozatért felelős Revolution emblémája már több mint tíz éve változatlan formában látható. Kivételes hagyományőrző képességükről tesz tanúbizonyságot a mostani munkájuk is, ami a megújulva is a régi értékeket képviseli. Bár a figurák és a helyszínek most már poligonokból állnak, és nyíl helyett magát a főhőst irányítjuk, azért ugyanazok az ikonok bukkannak fel a képernyőn, mint korábban, és a segítségükkel ismét roppant elmés megoldásokat kell kikísérleteznünk, amik gyakran csapatmunkát is igényelnek az összeszokott nyomozópárostól.

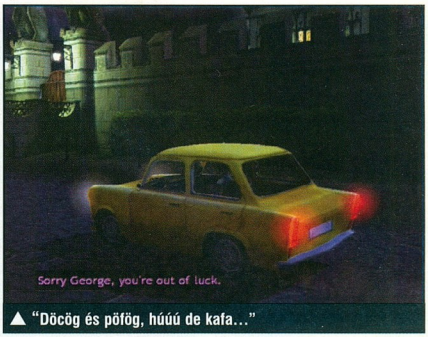
Az átalakított irányítás a nintendós Zelda alapjain nyugszik, vagyis a sarokban a négy kék gomb tulajdonképpen az irányító négy gombjának felel meg, amelyekhez a helyzettől függően társulhatnak különböző cselekvések. Vegyük példának a lezuhant repülő esetét! A jó öreg fogaskerék-ikon jelzi, hogy „működtetnünk" kell az övünk csatját, amivel így kioldjuk magunkat a székből. A repülő hátuljában egy kézikon jelzi, amikor egy felvehető sörösüveg mellett sétálunk el, illetve egy ökölt tudatja, hogy a repülőalkatrészekkel teli láda megragadható – feltéve ha előbb eloldoztuk a ládát rögzítő szíjat. A ládát ezután hátra húzzuk a farok részbe, s már nem dől át a gép, amikor áttáradunk az orrába. Már csak egy vészkijáratot kell rögtönöznünk a tűzoltó-készülékkel kitörve az ablakot. Nos ez az a pont, ahol akadhatnak problémáink.

Az odáig tökéletesen rendben van, hogy kis csillagok jelennek meg a használható/felvehető dolgokon, mihelyst a közelükbe érünk, viszont előfordul, hogy egyszerre három ilyen dolog is akad. A fenti esetben az ablakon kívül ott van az ájult Harry, akivel sok mindent tehetünk, de biztosan nem a poroltót kell a fejéhez vágni, és annak sincs értelme, hogy a készüléket visszategyük a helyére; viszont megvannak ezek a lehetőségek, úgyhogy a megfelelő gombokkal szépen át kell léptetnünk az aktuális kijelölést úgy, hogy végül az ablakon kell világítania a legfényesebb csillagnak. Kicsit körülményes ez a léptetéses módszer, de ha már így látták jónak, legalább a kijelölés csillaga jobban is elüthetne a többitől. Charles Cecil és csapata a legutolsó pillanatig ezt próbálták tökéletesíteni, de talán mégsem a legjobb megoldást választották…

ISMERŐS TÉR, ISMERŐS MUNKÁS, ISMERŐS FELADAT



▲ Földmunkás ismerősünk kicsit lefogyott, és gyanakvóbb is lett az első rész óta



▲ "Döcög és pöfög, húúú de kafa…"

A játék képi világa ellenben nagyon betaláló, harmadik dimenzió ide vagy oda, nem üt el a rajzfilmes stílusú elődöktől. Teljesen jól felismerhetőek a karakterek, és nemcsak a főszereplők! A korábbi részek rajongójaként elmélázhatunk Brunot látva, és már meg sem lepődünk, amikor George-nak is kezd rémleni valami. Egyedül a mozgásoknál akadnak hiányosságok. A motion captured mozdulatok nem mindig elég kifejezőek, beszéd közben pedig egyesek arcát néha idegzsába rángatja.

Pozitív változás viszont, hogy a 3D új játékelemek bevezetését tette lehetővé. Majdhogynem platform stílusú részek is bejátszanak, amikor egy sziklafalat vagy egy épületet kell megmásznunk, valamint többször is felbukkanó jelenség, hogy a Sokoban mintájára ládákat kell tologatnunk. Kis logikai fejtőrő, miként építhetünk magunknak a ládákból feljárókat, vagy épp miként tűntethetjük el egy csapójtóról a felesleges terhet. A platform részeknél lezuhanni, meghalni nem lehet – nem úgy viszont bizonyos kalandrészeknél, amelyek kifejezetten a reflexeinket, vagy a gyorsaságunkat teszik próbára. Például amikor egy liftbe kell menekülnünk a hőseinket üldöző Petra elől, vagy amikor észrevétlenül kell behatolnunk Suzarro prágai kastélyába, merthogy lopakodós jelenetek is vannak.

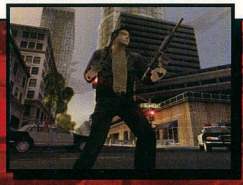
Izgalmas, de egyben mulatságos is, ahogy a történet szálai szövődnek: talán ez a legmegkapóbb az egész Broken Sword sorozatban. Eredeti figurákkal ismerkedünk meg, akinek mindegyikének megvan a maga (elme)baja. Bámulatos, ahogy a párbeszédek írói a legapróbb összefüggésekre is odafigyelnek, így kihatással van emberünk reakcióira, hogy kivel találkozott már korábban, és kitől mit tudott meg. Szépen helyére kerül a kirakós játékként felépülő sztori valamennyi darabja. A régi arcok felbukkanása pedig egyáltalán nem tűnik erőltetettnek, sőt vicces jelenetekre adnak okot. Például a párizsi csatornarendszer átvizsgálásához ugyanazon munkás célszerszámát kell ellopnunk, mint akiét már az első részben is meglovasítottuk. A múltra pedig szívesen emlékezünk vissza, mert a sorozat valamennyi epizódja – beleértve a mostanit is – mindig élményszámba megy.

■ V. Z.

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG

TRUE CRIME - STREETS OF L.A.	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	ACTIVISION
FEJLESZTŐ:	LUXOFLUX
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL (16:9, HDTV)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 11. 07. PAL 2003. 11. 04. NTSC
WEB:	www.activision.com



AUTÓT LOPNI TILOS, DE REKVIRÁLNI AZÉRT NÉHA MUSZÁJ

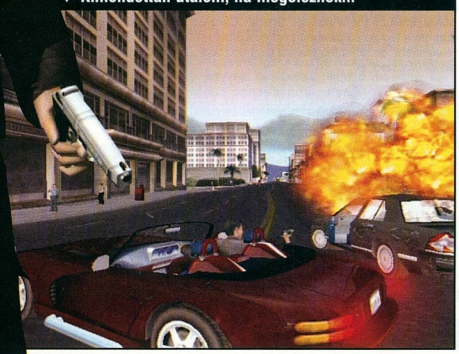
TRUE CRIME STREETS OF L.A.



Igazi autóvezetés, igazi bunyó, igazi tűzharcok: a szlogen félreérthetetlenül tudatja, hogy az eladási statisztikák élén tanyázó GTA: Vice City trónjára a Getaway után egy újabb jelentkező vetett szemet. A recept a szokásos: végy egy nagyvárost – jelen esetben Los Angeles hű mását –, tegyél bele néhány mindenre elszánt gengsztert, és aztán indulhat a haddelhadd. A True Crime mindössze annyit próbál hozzátenni e az alapokhoz, hogy a bunyó és a tűzharc külön-külön is ugyanolyan volumenben vannak jelen, mint az autós jelenetek… No meg talán az is szembeötlő különbség, hogy az Activision égisze alatt nem lehet holmi erkölcsi fertőt kiadni, úgyhogy ha valakit le kell puffantania a főhősnek, akkor az feltétlenül csak a közjó érdekében történhet. A megingathatatlanul tisztességes, ám sajátos módszerekkel intézkedő nyomozónknak Nick Kang a neve, akinek éppenhogy a hírneve vezetett a legújabb megbízatásához: nevezetesen hogy az alvilági életbe elmerülve – egy jó útra tért gengsztercica segítségével – bomlassza a triádot és az orosz maffiát.

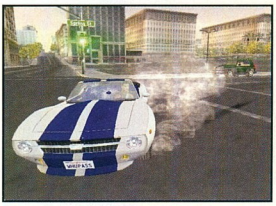
Hogy nemcsak autóvezetésből áll a történet, azt már a játék legelején tapasztalhatjuk, hiszen még mielőtt a gázba taposhatnánk, a lőtéren kell bizonyítanunk. A lövöldözéshez automatikus célbefogás lett rendszeresítve, ami első nekifutásra nagyon furcsa, de végül is csak annyit kell megszokni, hogy idő kell a pontos célra tartáshoz, s ezt az időt a lőszer elpocsékolása helyett inkább az újratárazásra célszerű használni. Lenyomva tartva

▼ Kimondottan utálom, ha megelőznek...



▼ A kínai néha megfekszi a gyomrot

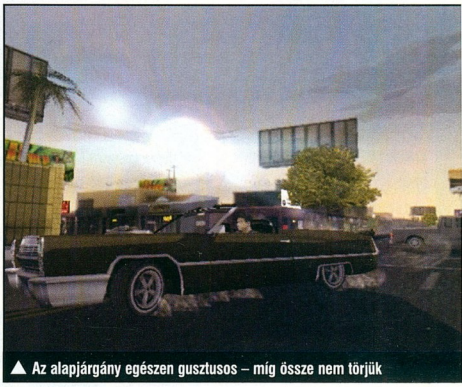












▲ Az alapjárgány egészen gusztusos – míg össze nem törjük

a tűzgombot választható manuális célzás is, ami meglehetősen nehézkes, viszont olyankor lelassul az idő, aminek köszönhetően lábon lőhetjük a menekülő bűnözőket, vagy épp kilőhetjük az üldözött autó kerekét. Amennyiben gyalog vagyunk, lehetőség van fedezékbe húzódásra, vagy épp olyan nyalánkságokra is, mint az élő pajzs használata. Hősünk alapvetően egy pisztollyal rendelkezik, de annak sincs akadálya, hogy az ellenségtől szákmányolt puskákat és géppisztolyokat is használatba vegyük.

A harcrendszeren belül a bunyó önálló egységet képez. A városban járva a D-paddal váltogathatunk a normál gyaloglás, fegyverhasználat, vagy verekedés között, de van úgy, hogy a sztori miatt már eleve nem használhatunk fegyvert, s harcművészeti fogásokkal kell boldogulnunk. A verekedés Tekken-féle irányítással működik külön elkapás-, rúgás-, és ütésgombbal, mely szisztémába ugyebár a kombók is beleférnek, sőt mondhatni kötelezőek – mint ahogy mostanság a Matrixos lassításnak is mindenképpen helyet kellett kapnia.

Autóba pattanva – legyen szó valakinek a felkeréséről, üldözésekről, diszkrét követésről, vagy menekülésről – szokás szerint egy radar ad tájékoztatást, mi merre található a valóban óriási városban. LA utcái egészen pofásan festenek: akár a GTA-ban, változó az időjárás, a napszak, és még némi forgalom is van, úgyhogy szépen lerongyolhatjuk a gépkocsiparkot épp úgy, mint ahogy gyalogosokat gázolhatunk – persze a vandalizmus egy rendőr számára nem életcél.

A grafika talán még szebb, amikor egy épületbe lépünk be. Némi töltögetési idő árán meglepően gazdag belső kiképzésben gyönyörködhetünk, s szinte minden berendezési tárgy szétrombolható. Az épületek felderítésekor a bunyózás és lövöldözés mellett újabb játékelem lehet a lopakodás is. Óvatosan bujkálva a hátulról meglepett ellenséget kétfajta módszerrel is likvidálhatjuk: vagy jó zsaruhoz méltóan egy leütéssel, vagy a rossz zsaru módszerével, kitekerve a nyakat.

A lehetőségek eme kis tárháza végül azzal lett megkoronázva, hogy a történet egyáltalán nem lineáris. Mindig fennáll a lehetőség, hogy elrontsunk egy-egy küldetést, de azért továbbhaladjunk, mert mindenhol van egy elbaltázott és egy jól megoldott befejezés. Ezek nemcsak a küldetések közti intermezzókra lehetnek befolyással, hanem az eredménytől függően akár alternatív küldetések is megnyílhatnak. Így történhet meg, hogy mondjuk késve érkezve egy megzsarolt boltoshoz már csak egy lángoló üzletet találunk, és autós üldözés során kaphatjuk el az elkövetőt, míg időben odaérve megmenthetjük a tulajt, és még az üzleten belül leszerelhetjük a támadót. Ha pedig ez nem lenne elég, alternatív epizódok is vannak, amire az adhat okot, ha túl rossz zsaru hírében állunk. (Egy teljes végigjátszás hét epizódból áll, azokon belül általában hét-hét küldetéssel.) Említést érdemel, hogy amennyiben egy epizódot visszatöltünk, úgy az egyes küldetések újra választhatóak, tehát a játék újbóli végigjátszása nélkül is megnézhetjük, hogy mi lett volna, ha… A küldetések monotonitását a diszpécser is megbontja, ugyanis CB-n folyamatosan érkeznek jelentések bűnesetekről, s ha úri kedvünk úgy tartja (no meg van rá időnk), eljárhatunk apró-cseprő ügyekben is. Utcai verekedéseknél léphetünk közbe, ügyefogyott tűszejtőt semlegesíthetünk, s ezekkel bizonyos jelvénypontokat gyűjthetünk, amiket aztán az aktuális kocsi javítására, vagy az emberünk gyógyítására költhetünk, illetve ami a leghasznosabb: Nick képességeinek fejlesztésére. Az edzőtermekben nagyon fajin kombókat lehet megtanulni, amikkel élvezet a bunyó. A jelvénypontokkal párhuzamosan a jó zsaru pontjainkat is gyarapíthatjuk, mert amennyiben emberséges módon bánunk a delikvensekkel, azaz nem halálos lövésekkel operálunk, vagy bilincsbe verjük a figyelmeztető lövéssel megadásra kényszerített (vagy kiütött) gyanúsítottat, az mindig pozitívum. A város moráljára egyébként jellemző, hogy van olyan mozdulat is, amivel felmutathatjuk a jelvényünket, de ezzel a civilizált eljárással mindössze annyit érünk el, hogy két egymást püfölő ember hirtelen nagy összhangban Nicket kezdi el gyepálni. Az meg „még jobb", hogy miközben mi szolgálni és védeni próbálunk az utca közepén, a türelmetlen autósok a legnagyobb természetességgel gázolják el az intézkedő rendőrt.

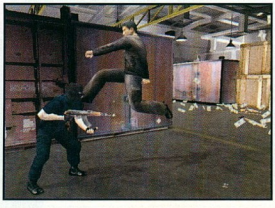
A magyar viszonyokat idéző közlekedési kultúrából adódóan bizony LA-ben autót rekvirálni sem egyszerű. Ha gyalog vagyunk, csakis a piros lámpáknál van esélyünk, ha pedig egy lestrapált kocsit szeretnénk lecserélni egy jobbra, felkészülhetünk rá, hogy azt végül csak totálkárosra törve sikerül leszorítanunk az útról. Bár várjunk csak! Összeegyeztethető ez egyáltalán hősünk hivatásával? Nos, fogjuk rá. Emberünk – bár udvariasan megköszöni a város érdekében hozott áldozatot – szemrebbenés nélkül kipenderíti az autósokat a volán mögül, és távozhatunk a járgányukkal. Szó se róla: a legjobb verdákat nem ilyen módon tudjuk beszerezni, hanem utcai versenyeken. Amennyiben 100%-ra teljesítünk egy teljes epizódot, úgy annak a végén visszamehetünk a városba kihívókat keresni, s dögös benzinfalókat nyerhetünk.

Az a napnál is világosabb, hogy a True Crime készítői mindenáron kerülni akarták a lineáris játékmenetet, nagy kár, hogy ez sajnos oda vezetett, hogy a sztori néha követhetetlen, és borzasztó klisékből építkezik. Az amúgy profin kivitelezett közjátékok dialógusai hallatán nem igazán Los Angelesben, hanem inkább a Kisvárosban érezhetjük magunkat. A kiadó megengedhette magának azt a luxust, hogy olyan szinkronhangokat szerződtessenek, mint Christopher Walken, vagy Michael Madsen, aztán pedig olyan közhelyeket adtak a szájukba, amihez bőségesen elég lett volna Usztics Mátyás és Hollósi Frigyes is. A másik nagy hiba, hogy még az elágazásokat végigpróbálgatva sem találunk annyi küldetést, mint bármelyik GTA-ban, plusz ezek a küldetések rövidek, és könnyűek. Hiába tehát a sok extra és alternatíva, az átlagjátékos (aki nem feltétlenül kíváncsi valamennyi útvonalra) annyit tapasztal, hogy a drága pénzen vett játékot max. két nap alatt végigvitte. Hibáztatni kéne, ha ezek után elégedetlen? Aligha. Ez a játék csak az ínyenceknek jó befektetés.

■ V. Z.

▼ Az élő pajzs remek találmány



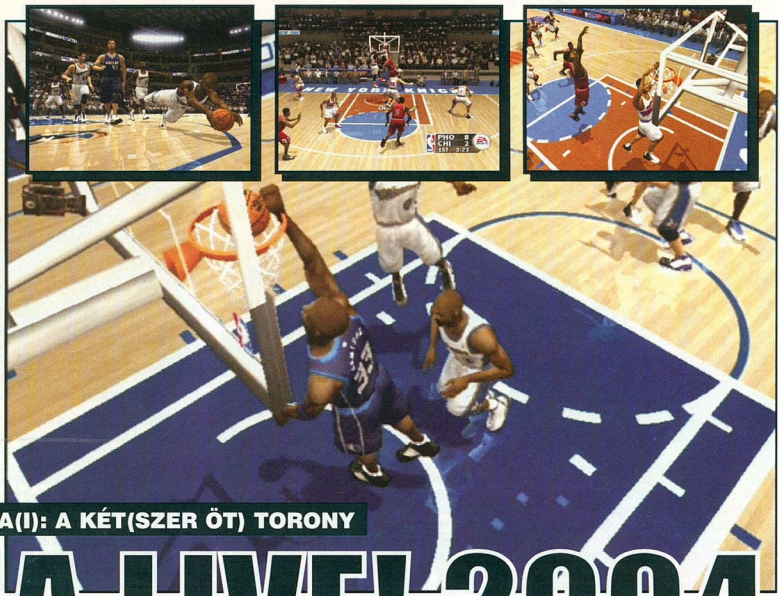


ÉRTÉKELÉS

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

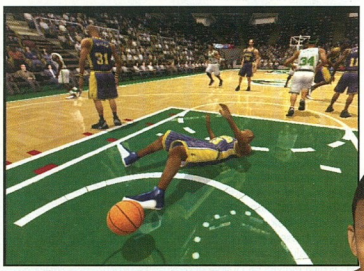
★★★★☆

NBA LIVE! 2004	
TÍPUS:	SPORT/KOSÁRLABDA
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ:	EA CANADA
SZÁRMAZÁS:	KANADA
HANG:	DOLBY PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1-4
TESZTVERZIÓ:	PAL
MEGJELENÉS:	2003.10.14. NTSC 2003.11.07. PAL
WEB:	www.nbalive2004.com



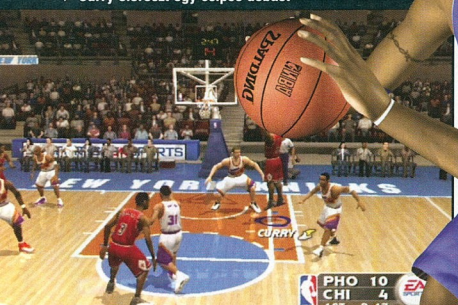
A GYŰRŰK URA(I): A KÉT(SZER ÖT) TORONY

NBA LIVE! 2004



U♥ diz game? Akkor két jó okod is van arra, hogy örülj: egyfelől nemrég indult az új NBA szezon, másfelől megjelent a Live idei része is. (Ráadásul szinte egyidőben a két másik két EA Canada játékkal – én nem tudom, ezeket vagy ostorral hajtják, vagy egész Vancouver az EA-nak dolgozik…) Ami engem illet, én a három EA Sports játék közül a kosárlabdába csaptam bele utoljára, így már nagyjából sejtettem, hogy mire számíthatok – és nem is ért csalódás. Az irányítás tulajdonképpen érdekes kettősséggel bír – úgy is tudunk játszani, hogy csak az alapvető funkciókat használjuk ki, de az igazán profi (és legfőképpen eredményes) játékhoz muszáj lesz megtanulnunk a bonyolultabb trükköket is, amihez sok óra gyakorlás szükségeltetik. A hoki Dynamic Deke Controljának analógiájára a tavaly bemutatott, cselezésre szolgáló Freestyle Control megmaradt, és itt is csiszoltak rajta. Ami roppantmód tetszett, az az, hogy ennek használatakor a különböző méretű játékosok eltérő trükköket mutatnak be – a kisebbek a lábuk közt pattogtatják a lasztit, a nagyobbak esetenként csak egy testcselt vetnek be, vagy eltartják maguktól a labdát. Az idei év egyik legnagyobb újítása, hogy két külön gombra kétfajta dobást vezettek be – az ejtés mellett a zsákolást is külön kell aktiválnunk. Ez elsőre szokatlan lesz, de ha belejövünk, tényleg új dimenziók nyílnak meg előttünk, és e mellé még pluszban jönnek a látványosabb figurák, mint például az alley-oop. Ezzel viszont még nincs vége: dobásnál, ha csak egy pillanatra nyomjuk meg a gombot, pusztán beijesztünk, ha pedig már elrugaszkodtunk, akkor a játékos a gomb elengedésekor indítja útjára a labdát. Nagyon jónak találtam azt a megoldást is, hogy lehetőség nyílik a direkt átadásra – ekkor négy társunk feje felett megjelenik egy-egy, a négy akciógombot szimbolizáló ikon, és így konkrétan megadható az átadás célja (ennek

▼ Curry elereszt egy csípős dobást







▲ Csak nem egy nagy pacsira készültök, fiúk?

leginkább akkor venni hasznát, ha gyorsan leindítanánk az ellenfelet és a megfutó csapattársnak kell passzolni a labdát). A mesterséges intelligencia jól muzsikál, sőt, a gépi védekezés sokkal hatékonyabb lett. A tavalyi részben sokszor elég volt rálökni a jobb analóg karra, eztán megindulni a palánk felé és dobni – és máris kosarat értünk el. Ez itt nem működik, a gép masszívan védekezik és szorosan fogja az embereinket, így nem marad más megoldás, tényleg valahogyan át kell játszanunk a védelmet. A csapatok közti tudáskülönbség jól érezhető még gyengébb fokozatokon is, egyáltalán nem mindegy, hogy a Lakers vagy a Utah Jazz az ellenfelünk. A gépi intelligencia, az alkalmazott szabályok, és az egész játékmenet egyébként a legszélsőségesebb értékek között, kényünkre-kedvünkre hangolható.

Örvendetes, hogy az EA Sportsnál ebben az esztendőben ennyire előtérbe került a hosszú időre szóló játékmódok implantálása – csakúgy, mint az NHL-ben, itt is ugyanolyan mélységű karriert futhatunk be, a hasonlóképp Dynasty-ra keresztelt játékmódban. Emellett persze megmaradt a már jól ismert egyszerű mérkőzés, a szezon, a rájátszás és a jópofa 1-on-1 is. Még egy NBA Shop is akad, ahol a játék közben szerzett pontokat (a gép minden egyes lejátszott meccs alatt figyeli a teljesítményünket, és a Task List menüpont alatt megtekinthető táblázat alapján értékeli is) költhetjük el mezekre, cipőkre és egyéb extrákra.

Ami a prezentációt illeti, különösebb panaszunk nem lehet. A sok poligonból álló, méretes játékosok – bár talán nem olyan aprólékosan kidolgozottak, mint az ESPN NBA Basketballban – jól festenek, az animációjukkal pedig maximálisan elégedettek lehetünk. Ezek digitális formába öntéséhez egyébként egy érdekes motion-capture eljárást alkalmaztak, méghozzá a sportjátékok történetében először: nem egyetlen játékos, hanem a két komplett csapat, azaz 10 ember mozgását rögzítették egy időben (mondjuk a relatíve kis játéktér miatt a kosárlabda kiválóan alkalmas volt erre). A mérkőzések, de főleg a manuális visszajátszások során egy-két poligonhiba azért előfordul (pl. a gyűrűre csimpaszkodó játékos a nagy semmit fogja), és néha bizony, bár nem zavaróan, de észrevehetően csökken a frame rate. A programban gyönyörűen lerenderelték mindegyik NBA csapat stadionját, ezenfelül van egy pár, a régebbi évtizedekre emlékeztető pálya is (ez együttesen közel 40 arénát jelent). A játékhoz járó zenéknél természetesen a rap és hip-hop kategóriából válogattak, és noha tőlem messze állnak ezek a muzsikák, mégis megérdemelnek egy elégedett csettintést: a tucatnyinál is több szám közül nem egyet direkt a Live 2004 kedvéért írtak vagy remixeltek az előadók. A kommentátorálásban Marv Albert, az NBC híres riportere őrjöng, és nagyszerűen végzi a dolgát (bár érdekes mód arról nem mesél, hogy 97-ben 12 hónap felfüggesztett börtönbüntetést kapott szexuális erőszakért), társa pedig a ma már szintén a médiában dolgozó Mike Fratello, a Cleveland Cavaliers és az Atlanta Hawks egykori edzője.



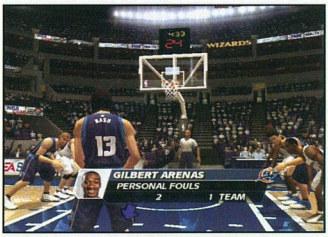
▲ Jó fehér kosarasok márpedig vannak – pl. Nowitzki

Nem kell különösebb éleslátás ahhoz, hogy megállapíthassuk, az EA Sports 2004-re előirányzott trendjébe tökéletesen beleillik az új NBA Live is: a valósághoz közelebb álló játékmenet, az ezzel együtt járó komplex, de megtanulható irányítással együtt, és egy igen alapos, manageri tevékenységet szimuláló mód. Én különösebben nem vagyok oda a kosárlabdáért, ráadásul a kezdetekben nem is nagyon volt sikerélményem (igaz, a szezon első meccsét rögtön az LA Lakers-szel kellet megvívnom, akik úgy kiporoltak, hogy csak egy pár nagyon buta pillantásra futotta tőlem), mégis egyre jobban szórakoztam a játékkal eltöltött órák alatt. Ez az, ami igazán számít, de a játék hozza – az Electronic Artstól már kötelezően elvárható – minőségi képi és hangzásvilágot is, így a végső konklúzió nem lehet más: minden kosárlabdakedvelőnek jó szívvel ajánlom.

■ Kozi

▼ Két vereség után három győzelem – és máris a második vagyok





ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	LUCASARTS
FEJLESZTŐ:	TOTALLY GAMES
SZÁRMAZÁS	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003. 11. 18. NTSC 2003. 11. 28. PAL
WEB:	www.lucasarts.com

VIDEÓ A DVD-N!



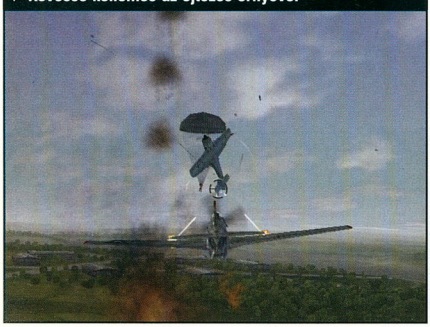
EGY KIS HERCEG AZ ISTENI ACE COMBAT 4 MELLETT

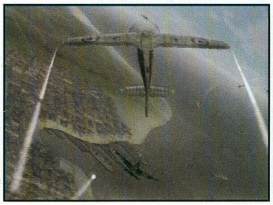
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY



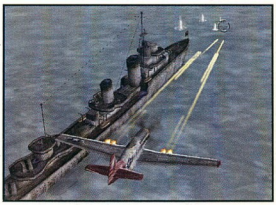
Úgy látszik, a Lucasartsnál néha megunják a jó öreg Star Wars-témákat, és pusztán a változatosság kedvéért belevágnak valami számukra teljesen újba (Gladius), vagy ha ilyen éppen nem jut eszükbe, akkor előkotornak valami régit a süllyesztőből, és felmelegítik. A Secret Weaponst ugyan némileg költői túlzás lenne sorozatnak nevezni, mindenesetre volt már előzménye, habár az nem „over volt Normandy", hanem „of Luftwaffe". Ennek már megvan több mint egy évtizede, tehát nagy kapkodás mondjuk nem jellemzi a készítőket – de legalább hűek a „hagyományaikhoz" (már amennyiben egy darab előd „hagyomány"-okat teremthet). Amikor az SW of Luftwaffe megjelent PC-re, akkortájt épp trendik voltak a repülőgép szimulátorok. A trendi dolgokból pedig már akkoriban is hirtelen annyi klón támadt, hogy nemhogy Dunát, de egyben Mississippit és Amazonast is lehetett rekeszteni velük. A fejlesztők ebből a dagonyából természetesen megpróbáltak kilépni, azzal a módszerrel, hogy egyre bonyolultabbá tették a programokat. Idővel aztán teljesen megvadultak, és már nem csak a 101 gombos billentyűzet összes billentyűjéhez rendelgettek hozzá valamilyen repülési funkciót, hanem a Ctrl+Alt+Shift billentyűkkel elérhető kombókhoz is, ergo olyan kezelési útmutatókat mellékeltek egy-egy szimulátorhoz, amelyet mondjuk a lábadra ejtve bizton eltörtél néhány kisebb csontot. (Sebaj, míg lábadoztál a fekvőgipszben, volt időd áttanulmányozni.) Ilyen kollegák között a SW of Luftwaffe osztatlan döbbenetet keltett, mert nemhogy száz, de tíz billentyűre sem volt szükség a kezeléséhez. A játék ugyanis minden volt, csak nem szimulátor – sokkal inkább arról volt szó, hogy az akkor éppen májernek számító Messerschmitteket és Spitfire-eket egy 3D-s lövöldözős játékba implementálták. A hardcore szimulátor fanok elborzadtak, a népnek

▼ Kevéssé kellemes az ejtőzés ernyővel

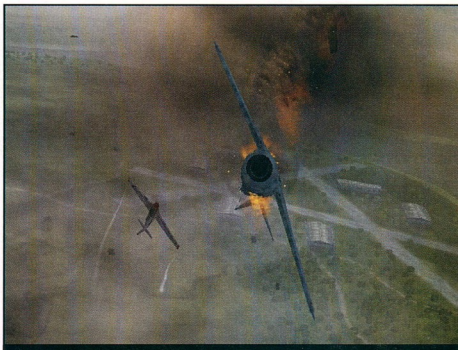






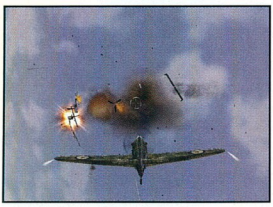






▲ Valahol füstifecskék fészkelhetnek erre





viszont tetszett, hogy úgy kaphatják meg a repülés illúzióját egy játéktól, hogy közben nem kell csűrőlapokkal bíbelődniük. És mivel a népnek tetszett, azok vették is – így akár a mostanában konzolokon ismert szimulátorok előfutárának is tekinthető (ha mást nem, legalábbis felfogását tekintve).

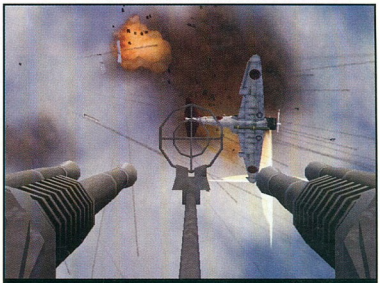
A SW over Normandy ugyanezt hozza, így – ellentétben az elődjével – éppenséggel inkább követni akarja az Ace Combat 4 fémjelezte trendet, mintsem kitörni belőle. Már az egész felépítéséről is valahogy rögtön az Ace Combat jutott eszembe, ami – néhány apróságot leszámítva – mondjuk abszolút nem baj.

A cím mondjuk egy nagy átverés. A játék kezdetén szó sincs Normandiáról, az majd csak valamikor a campaign 13-14. küldetése körül várható, de addig még sok víz lefolyik a Dunán, és káromkodás fel a torkunkon. Ha már a cím anomáliájánál tartunk: már a játék borítóján is akad némi képzavar. Ki tudja, hogy egy Normandiára hivatkozó játéknak miért pont egy japán Zerot kellett a címlapjára tenni? Mindegy. Talán a „tartalomhoz a forma"-alapelv lebeghetett a designerek szemei előtt, mert a játék során is hasonlóan rugalmasan igazítják a történelmi tényeket, eseményeket, személyeket és helyszíneket kissé elborult fantáziájuk fikcióihoz – hasonlatosan a szakácshoz, amely az ételt a keze ügyébe eső dolgokkal ízesíti.

Ezen az alapon épül fel a Campaign-mód, amelyben a szereplők nagy ügyesen úgy intézték a dolgot, hogy a játékos végigrepkedheti a II. világháború minden jelentősebb csataterét, és személyesen ő döntheti el az összecsapásokat. Ennek megfelelően egyaránt büszkén hasítjuk az eget az angliai csatában, Burmában, a Midway-szigeteknél, Sztálingrádnál – és ha esetleg lesz folytatása a dolognak, akkor talán hamarosan a Dagobah-rendszerben is.

Ezt a játékot is utolérte a japán influenza: ha már az apróbb földrajzi akadályoknak ilyen szépen fittyet hánytak, a készítők nem átallották a küldetéseket egy – szerintük – összefüggő történetbe szenderíteni. Az Ace Combat 4 története sem volt piskóta marhaság, de ez még annál is elvetemültebb. A természetesen amerikai gyártmányú főhős önként jelentkezik az angol légierőbe, hogy már időnek előtte is felvegye a harcot a náci fenevadak ellen. Személyes bátorsága már ebben az időben rájuk irányítja az elit Nemesis vadászszázad náci fenevadainak figyelmét, különös tekintettel annak nem kevésbé náci és fenevad parancsnokára, Krieger ezredesre. Ő aztán legfontosabb szívügyének tekinti az égről való letakarításunkat, és ördögi mivoltát mi sem bizonyítja jobban, minthogy majd' minden küldetésben le kell lövöldöznünk, hogy aztán a következőben kezdődjék a dolog újra. A fickóba már csak azért is állandóan bele foguk botlani, mert az ő elitalakulata mindig a nácik titkos fegyvere, az Atlanti-óceánt átszelni képes Junkers 390-es atombombázó körül legyeskedik… Amerikai szuperemberünk ugyanabban a földben termett, mint a Pearl Harbor című film szereplői, így a történet során ugyanúgy meg fogja állni a helyét egy együléses vadászgép és egy lopott német bombázó pilótájaként, mint mondjuk egy anyahajó légelhárító ágyújának tüzéreként, netán egy négymotoros nehézbombázó géppuskásaként…

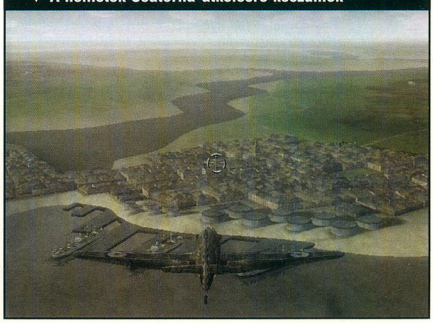
Az ilyen sületlenségeket persze megbocsátja az ember (sőt, idővel már eleve várja, hogy milyen marhaságokat fundáltak ki), mert ez a történelmi kulisszák ellenére is csak egy lövöldözős játék – Medal of Honor az égen. Annak viszont meglepően szórakoztató! Ugyan az arcade-en kívül van benne egy ún „szimulációs" mód is, de ez a kifejezés azért enyhe túlzás (maximum annyira szimulál egy repülőgépet, mint mondjuk egy csirke röpte a szirti sasét.) Még a legalapvetőbb repülési jellemzőkre se nagyon kell figyelnünk: minimális motorteljesítménynél is vidáman repülünk, és átesést (stall) csak akkor produkál a gép, ha minimális sebességgel kezdünk nagyon meredeken felhúzni. Lezuhanni ugyan le lehet



▲ A földön is ügyesek vagyunk

(ha nagyon akarunk), de ahhoz az szükséges, hogy nagyon meredek szögben csapódjunk a földbe, egyébként a masina vidáman ugrándozik a földön. Ebből adódóan a repülős játékokban egyébként jobbára macerás leszállás sem nagy varázslat: egyszerűen csak el kell találni a repteret (úgy nagyjából), levenni a gázt, és már tankolják is a lőszert. Ez ugyanis az egyetlen ok, amiért érdemes leszállni (habár mellesleg egy másodperc alatt egy nagyjavítást is végeznek a füstölgő roncsokon), illetve a legtöbb küldetésben egyenesen szükséges is. Minden egyes küldetésben van legalább egy szövetséges (ha más nem: „partizán") reptér, és a teljesítendő feladatok rendszerint úgy vannak kialakítva, hogy még véletlenül se legyen elegendő a másodlagos fegyver munícíója (az elsődle-

▼ A németek Csatorna-átkelésre készülnek



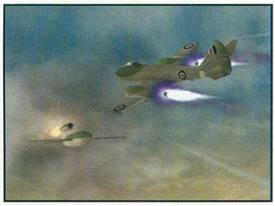






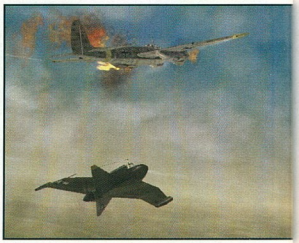
▲ Gátszakadás-földindulás várható





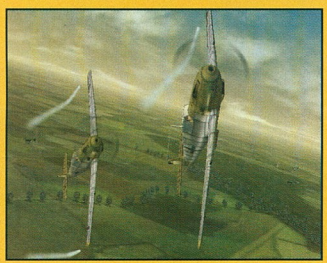


▲ Barátok közt



FEJLESZTÉS

Még egy kis páncélt kérnék szépen...



A küldetések (illetve az azokon belül előforduló másodlagos- és bónuszfeladatok) sikeres teljesítésével egyrészt új repülőgépeket nyerhetünk meg, másrészt jutalompontokat kaphatunk (a célok leküzdésétől függően egy és négy között). A játékban összesen 24 gépet lehet megnyerni az alap Hurricane-en kívül, ehun van a listájuk sorrendben: Spitfire, Junkers Ju-88, Messerschmitt Bf-109, Fairey Swordfish, P-38 Lightning, Mitsubishi A6M "Zeke", F4F-3 "Wildcat", TBD-1 "Devastator", Mosquito, Curtiss-Wright XP-55 "Ascender", Focke-Wulf Fw-190, IL-2 Sturmovik, Chance-Vought XFSU-1 (a „repülő palacsinta" – nagyon király, nézd meg a DVD-n!), Northrop XP-56, Messerschmitt Me-262A, P-51D "Mustang", Gloster Meteor Mk. III, Ju-87 Stuka, Messerschmitt Bf-110, Heinkel He-111, P-40 "Warhawk", B-17 "Flying Fortress", Messerschmitt Me-163 "Komet". A jutalompontokból a hangárban fejleszthetjük a repülőgépünk tulajdonságait (jobb motor, jobb manőverezés, jobb páncélzat, stb.), valamint extra kiegészítőket szerelhetünk fel, amelyek például megduplázzák valamelyik másodlagos fegyverrel egyszerre elvihető munició mennyiségét (az NAGYON kellemes dolog!). Mivel jutalompont kevés van, fejleszthető gép meg sok, nyilván célszerű csak a jobb gépekre koncentrálni.

ges, vagyis a géppuskához járó skulókat még sohasem sikerült teljesen elfogyasztani).

Az igazi szórakozást a küldetések teljesítése fogja jelenteni, mert a pályatervezők derekas munkát végeztek. A legtöbb küldetés az alap elsődleges küldetés mellé egy csomó mellékest (vagy új elsődlegeseket) is felsorakoztat, így a játék folyamatosan izgalmas lesz. Először az újdonsága miatt (gyakorlatilag mindenféle harccselekmény tevékeny részesei leszünk, ami csak katonai gépen előfordulhat, a torpedóvetéstől kezdve a tankvadászatig és a gátrobbantó ugráló bombák hajigálásáig), utána meg azért, mert ha valaki olyan makacs öszvér, mint például én, az akkor már csak azért is meg akarja csinálni, a jó édesanyját neki...! A harmadik küldetéstől kezdve első nekifutásra ugyanis már nem nagyon lehet teljesíteni egyiket sem. A siker receptje nyilvánvalóan két részből áll: egyrészt adott feladatra a megfelelő gépet és másodlagos fegyverzetet kell választani (esetleg küldetés közben egy reptéren átváltani egy másikra, illetőleg utántölteni), másrészt meg kell tanulni a küldetéseket. Az események fordulatairól ugyanis természetesen egy előre megírt script gondoskodik, vagyis ha például lelövöm Hans bácsi nyolc Me-262-esét, akkor egy reptérről nekiindul Fritz bácsi három rakétákkal felszerelt Me-163-asa, és majd jól ránkpirít... (Egyébként jópofa, hogy vannak elágazások is bennük, tehát ha Fritzék megúszták a hentelést, akkor Hans bácsiák tovább szürcsölik a snapszot a hangárban, és majd később pirongatnak...) A küldetések filozófiája egyébként meglehetősen egyszerű (vagy meg kell semmisíteni egy/több célpontot és/vagy megvédelmezni egy sajátot, ÉS mellesleg életben maradni), igazán szórakoztatóvá a változó környezet és a változó feladatok teszik a dolgot, valamint az, hogy az időfaktort nagyon gonoszan használják

Alkalmasint nem egyedül indulunk harcba, hanem kísérőkkel, és ilyenkor azokat három különböző parancscsal utasíthatjuk is, hogy védelmezzenek bennünket (megpróbálják leszedni a nyakunkban lógó ellenfeleket), támadják a mi befogott célpontunkat, illetőleg vadásszanak saját szakállukra.

A játék egyszerű, mint a facsipesz, és semmilyen extrát (vagy legalább emlékezeteset) nem tud felmutatni grafika terén. A masina néha csal (az általa irányított gépek például rendszeresen sarkon fordulnak), a küldetésen belüli checkpointokat néha nagyon rosszul kezelték (például ha adott pontot elérve indul egy új esemény, mi pedig a másodlagos fegyver lőszeréből kifogyva értük el, akkor akár kezdhetjük is elölről az egész küldetést – aki a harmadik küldetésen túl van, az pontosan tudja, miről beszélek), az meg aztán tényleg nevetséges, hogy a levegőben történő összeütközéseket úgy kezeli a masina, mintha légi dodzsemben ülnénk. Viszont a tökéletesen blőd kerettörténet lehetővé tette az elkövetőinek, hogy a campaign majd minden egyes állomásán új környezetben állítsanak teljesen új feladat elé, és ráadásul jó nehezek is a küldetések (valószínűleg meg is döntöttem a karácsonyi káromkodás világrekordját). Ehhez még hozzájönnek a Challenge-küldetések, amelyek legalább olyan mókásak: mindegyik küldetés teljesítése után kapunk egyet, általában valamilyen versenyt (ki süllyeszt el több tengeralattjárót, ki lő ki több járművet egy menetoszlopból stb.) Szóval én tök jól elszórakoztam vele. Semmi különlegesség, de bőcsületes iparosmunka. Tipikus LucasArts-játék.



▲ Viszket a bal hónom...



ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANG
KEZELÉS
SZAVATOSSÁG



PC GURU játékkollekció 14



amíg készlet tart!

Outcast
2002/01
Oddworld
2002/03
Kingdom under Fire gold
2002/04

PC GURU játékkollekció 15



Unreal
2002/02
Armageddon's Blade
2002/05
Total Annihilation Kingdoms
2002/06

PC GURU játékkollekció 16



Silver
2002/07
Eurofighter Typhoon
2002/08
Jagged Alliance 2
2002/09

Megrendelhető a kiadóban a 06 1 888 3421-es telefonszámon, a 06 1 888 3499-es faxszámon vagy a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen.

3 teljes játék: 2496 Ft-ért 9 CD-vel

3 teljes játék: 2496 Ft-ért 9 CD-vel

3 teljes játék: 2496 Ft-ért 9 CD-vel

Kapható az újságárusoknál!



10 CD-vel

Soul Reaver
2002/10
Evolva
2002/11
Earth 2150: Lost Souls
2002/12
Fallout Tactics
2003/01

4 teljes játék: 2496 Ft-ért

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

PlayStation

konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem





SONY PS2 8MB AKCIÓ!

6.499 Ft

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervízünkben a javítást megvárhatod (csak hozod és egy órán belül már viszed is!)

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

ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI

Jak II-játék
A helyes válasz: 63.990
A nyertes:
Szabó Lajosné,Tetétlen

Gyűrűk Ura-játék
A helyes válasz: Fullánk
A nyertes:
Bosnyák Krisztián, Bp.
Korsós Dóra, Eger
Horváth Szilárd, Miskolc

Dog's Life-játék
A helyes válasz: A tenyésztőjéről, Louis Dobermannról.
A nyertesek:
Barna Róbert, Lajosmizse
Nyírfa Éva, Karácsond
Herédi Roland,Tóalmás
Murányi Gábor, Alsópáhok
Varga Melinda,Pécs
Nyári Csaba,Orosháza
Németh András, Mosonmagyaróvár
Hajdú Zoltán,Makó
Pap Zsolt,Eger
Varga Tamás,Budapest
Schiff András,Budapest

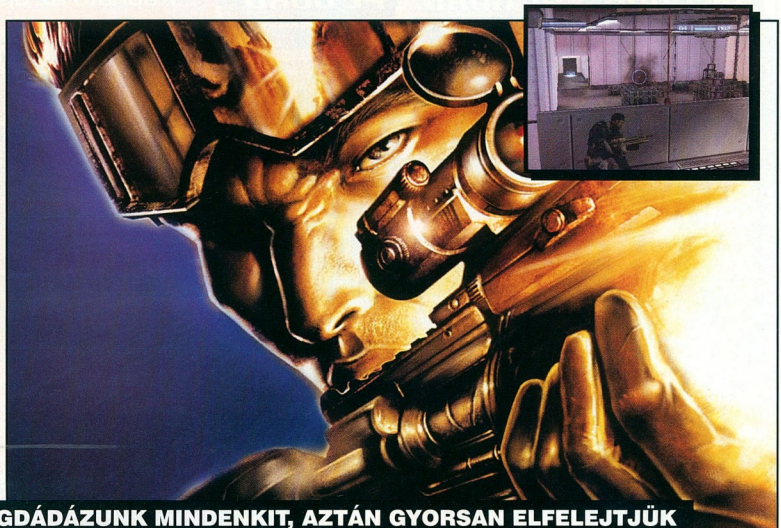
Pro Evo-játék
A helyes válasz: Ecobit
Kovács István,Budapest
Kiss Imréné,Budapest
Fóris István,Debrecen

Moto GP-játék:
A helyes válasz: Valentino Rossi
A nyertesek:
Korsós Dóra,Eger
Kovács István,Budapest
Hanke Dávid,Komárom
Timót Marcell, Dunaújváros
Varga László, Balassagyarmat
Iván János,Dévaványa
Nyári Csaba,Orosháza
Csurák Ádám,Orosháza
Hajdú Zoltán,Makó
Csala Petra,Mezőtúr
Barna Hilda,Lajosmizse

Chaos Legion-játék:
A helyes válasz: Playtime és Multiplay!
A nyertes:
Farkas Zsolt,Bugac

A nyereményeket postáztuk, játszatok és nyerjetek most is!

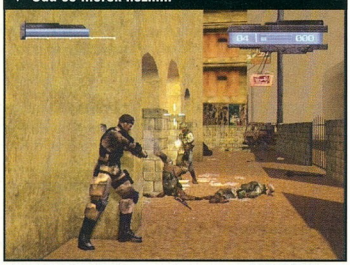
KILL.SWITCH	
TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	NAMCO/SCEE
FEJLESZTŐ:	NAMCO HOMETEK
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPÉLDÁNY:	NTSC (16:9)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 10. 28. NTSC 2004. 02. 20. PAL
WEB:	www.killswitch.com



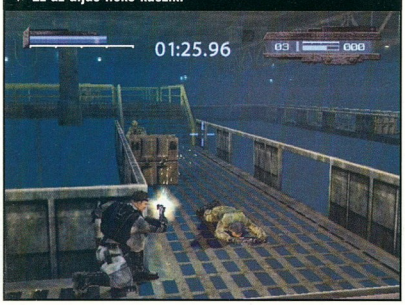
MEGDÁDÁZUNK MINDENKIT, AZTÁN GYORSAN ELFELEJTJÜK

KILL.SWITCH

▼ Oda se merek nézni...



▼ Ez az aljas fickó kúszik!



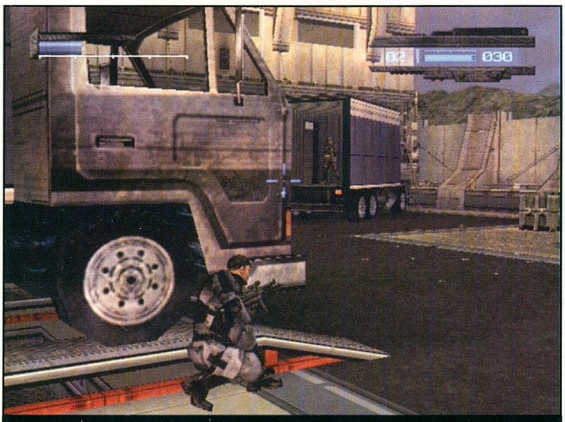
A Namco legújabb külső perspektívából játszható akciójátéka több szempontból is figyelemre méltó: először is mert nem Japánból származik, másodsorban pedig mert ennek ellenére egészen klassz. Aki kőkemény tűzharcokra vágyik valóságból kölcsönzött fegyverekkel, annak mindenképp érdemes kipróbálnia.

A kill.switch a már jól bejáratott „majd a végére rájössz, ki vagy" típusú történet – de igazából a sztori nem annyira lényeges. A játék származási helye mindenesetre meglátszik rajta: egy szuper katonát irányítunk, aki egy személyben tudja képviselni Amerika elrettentő erejét azon országokban, amelyek nevét ugyebár az átlag amerikai ki se tudja ejteni. A helyszínek – hogy egy mostanában divatos kifejezéssel éljünk – a gonosz tengelye mentén helyezkednek el: a Közel-Keletre, a Kaszpi-tenger térségébe, és Észak-Koreába kirándulhatunk. A feladatok ugyancsak az amerikai mentalitáshoz illőek: egyszerűek és egyértelműek. Mindegy, hogy mondjuk bombákat kell-e telepítenünk, vagy mindössze ajtók kapcsolóit kell működtetnünk egy bázisra behatolva, gyakorlatilag mindenhol csupán arról szól a játék, hogy élve el kell jutni a pálya végéig. Egyre nyomulunk előre, aztán ha valahol látunk a földön egy kéken örvénylő, világító hologramszerűséget, ott lenyomjuk a Háromszöget, majd megyünk tovább a következő kék örvény után kutatva, amelyek közül az utolsó általában a pálya végét jelzi.

De hogy mitől klassz ez a játék? A lényeget nagyon jól megfogalmazza a játék szlogenje: „Fedezékbe! Tüzelőállásba! Előre!" – ennyi az egész, és nem több. A kill.switch vonzereje az egyszerűségében rejlik. Semmi mást nem kell tenni, mint irtani az ellent, viszont azt kifinomult technikával. A fedezékkeresés rendszerét a Namconál tökélyre fejlesztették: még a Metal Gearben se lehet olyan könnyen elsajátítani a kibújás technikáját, hiszen teljes mozgásszabadságot kapunk. A sarkok mögüli előbújásnál guggolva és állva egyaránt felvehetünk tüzelő állást, az alacsony fedezékeknél pedig bárhol úgy dönthetünk, hogy a tetejükön támasztjuk ki a puskát. Magyarán egy egyszerű láda mögül három irányba is kibújhatunk. Eközben a célkeresztet folyamatosan a célponton tarthatjuk, s csak a kibújás időzítésére kell koncentrálnunk, avagy nem is kell kibújnunk: csak a fegyvert kitolva tüzelhetünk vaktában is, ami talán a legmurisabb. Vaktában lőni annyit tesz: hiába van beállítva a célkereszt, a lövések össze-vissza csapódnak be egy elég nagy sugarú körben.



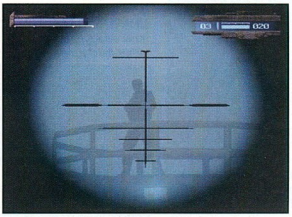




▲ Ezt nevezik veszélyes rakománynak



▲ Egy bomba rendel a transzformátorházba



Persze amikor közel van a célpont, akkor ez is épp elegendő. A szuper elbújós technika mellett a különböző gránáttípusok, vagy a mesterlövészkedés már csak extra nyalánkság, mindenestre azok is jól ki vannak dolgozva. A távcsővel felszerelt fegyvereken kívül megpróbálhatunk az egyszerűbb gépkarabélyokkal is pontos lövéseket leadni, s ilyenkor roppant ízléses, ahogy az irányzék gömbjét élesen látjuk, míg a perifériákus látóterünkbe eső tokfedél homályos. A gránátok közül alighanem a vakító gránát a legtöbb játékos kedvence: hatására az ellenség másodpercekre teljesen megbolondul, s összevissza lövöldöz. Ám vigyázat: ha netán nem egy biztos fedezék mögött várjuk meg, amíg a gránát kifejti a hatását, mi is tapasztalhatjuk, mitől vesztik el mások az önuralmukat.

Pompás szórakozás ezen kívül az is, amikor az ellenség egy gépágyúját foglaljuk el: igazi muzsika, ahogy felpörögnek, majd irtózatos pusztítást lehet velük végezni. Adott esetben mondjuk ez a felpörgés pont annyi időt vehet el, hogy a homlokunkba kapjunk egy golyót, ami nem túl vicces, viszont amikor meg minket vesznek célba a fegyverrel, jól hallhatjuk, mennyi időnk van gyorsan egy fedezéket keresni, ami életmentő tapasztalat lehet.

Mint az a fent említett kis epizódokból is leszűrhető, a kezelésbe vehető cuccok nem csupán névleg egyeznek meg valódi fegyverekkel, hanem olyan is a hatásfokuk, mint a valóságban, úgy is szólnak, és – ami a legfontosabb – úgy is viselkednek, mint a valóságban. Aki lőtt már valaha gépkarabéllyal, az jól tudja, hogy csak a filmekben képes Rambo fél kézzel, nyílegyenes sorozatokat lőni: a való életben igencsak felfelé mozdul el a fegyver csöve – és ez ebben a játékban is tökéletesen így van. Szépen lehet bénáskodni a gránátokkal is. A „küldeményünk" könnyen visszapattanhat egy tetőgerendáról vagy egy oszlopról, mi pedig füstlöghetünk magunkban, amiért elfüstöltük az emberünket. Igaz, azon meg jót mosolygunk, amikor az ellenség jár ugyanígy. Az AI ebből a szempontból teljesen rendben van: nincsenek előre letárolt mozgásrutinok, ezért mindenki hozzánk igazodik, s így az ellenségeink is gyakran hibáznak, vagy rossz helyre bújnak, s később veszik észre, hogy időközben már a hátukba kerültünk. Ha gránátot dobunk közéjük, mindenki hasra fekszik, s így némelyeket tényleg csak alig érnek repeszek. Gyakran nem tudhatjuk, tiszta-e már a levegő, mert aki túlélte, az csak lassan tápászkodik fel. Hasonló kellemetlenség abból is adódhat, hogy a lövéseink közül sem mindegyik halálos. Itt jön ismét képbe, a már említett hatásfok: ha egy AK47-tel tarolunk, ott nem igazán van mitől tartanunk, de egy kisebb kaliberű fegyver használatakor már akadhatnak kellemetlen meglepetések. Lehet, hogy azt hisszük, már nem árthat nekünk a delikvens, továbbszaladva aztán meg csodálkozunk, hogy valaki hátba lő minket. Emberi vonás amúgy az AI részéről, hogy a sebesülteknek elmegy a harci kedvük, s gyakran menekülőre fogják a dolgot.

Hogy még valóságosabbnak érezzük a csatákat, minden egyes menetet „egy szuszra" kell megoldani, nincsenek ellenőrzési pontok. Rég nem volt ilyen játék, amiben ilyen veszélyérzetünk lehetett, hiszen gyakran a pálya végénél rejtőznek a legszemetebb lövészek – már azt hisszük vége a küldetésnek, és aztán kezdhetjük elölről. Ha nem akarunk idő előtt elhalálozni, úgy kell csinálnunk, mint a profik: gyanús csend esetén óvatosan kimozdulunk a fedezékből, de csak addig, hogy, kitapaszta ljuk, merről lőnek ránk (a bekapott találatok kijelzőjén kívül ezt szerencsésebb esetben onnan látjuk, hogy merről világítja meg torkolattűz a környéket, vagy hogy hol csapódik be mellettünk golyó), aztán gyorsan vissza a biztos helyre, bemérjük a célpontot, és tüzelünk. A türelem ennél a játéknál meghozza a gyümölcsét, mert attól nem kell tartani, hogy a játék véletlenszerűen helyez el katonákat a terepen, vagy hogy valahol sosem fogy el az ellenség.

A kill.switch audiovizuális paraméterei kielégítők. A csatazaj közben akciófilmbe illő zene hallható, ami gyakran a helyszín hangulatához van hangszerelve, s mindegyik pálya pofás, legyen szó egy koreai templomról, vagy épp egy katonai bázisról. Még fontosabb, hogy a pályák tervezésekor szemlátomást ügyeltek arra, minél jobban ki lehessen használni az elbújós technikát, s ki is kelljen használni – annál is inkább, mert az ellenségeink is ugyanazzal a mozgásrepertoárral rendelkeznek, mint mi magunk. Akad egy-két olyan idegesítő katona, amelyik megítélésem szerint tripla zsoldot is megérdemelne – főként némely bazookás, aki olyan jól helyezkedik, hogy csak adott pontról, nagyon jól időzítve, pontosan lőve lehet leszedni. Az animáció nem a legjobb, de annyira ez nem zavaró. Hősünk és az ellenséges katonák is természetellenesen fürgén kapkodják a lábaikat, azonban ha jobban ragaszkodtak volna az animátorok a valósághoz, aligha lenne olyan pergő ritmusú a játék, mint amilyen. A már megdicsért mesterséges intelligenciában szintén kevés hibát tapasztalhatunk. Például miért nem veszik át sosem az elesett géppuskások helyét? Ez elég baráti az ellenség részéről, de mindenesetre furcsa. Bár az is lehet, hogy csak nem kaptak a többiek megfelelő kiképzést… Valamivel csúnyább hiba, hogy a „jóakaróink" némely falakon át tudják tolni a puskájuk csövét, s így gyakorlatilag falakon keresztül lövöldöznek. Szerencsére azonban ez ritka jelenség.

Nagyobb – és igazán nagy – probléma, hogy amikor már éppen jól bemelegedtünk a harcba, egyre fokozódik az izgalom és a nemzetközi helyzet, s egyre jobbak a pályák, amikor türelmetlenül várnánk az újabb kihívásokat, hirtelen a játéknak vége van, mint a botnak – miként most ennek a cikknek is.





ÉRTÉKELÉS

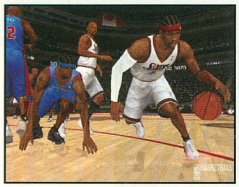
GRAFIKA
KEZELÉS
HANG
SZAVATOSSÁG



CHEATEK

Backyard Basketbal

Örök speckó
A Goodies menüben vigyük be: 4*Kör, 4*Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet.



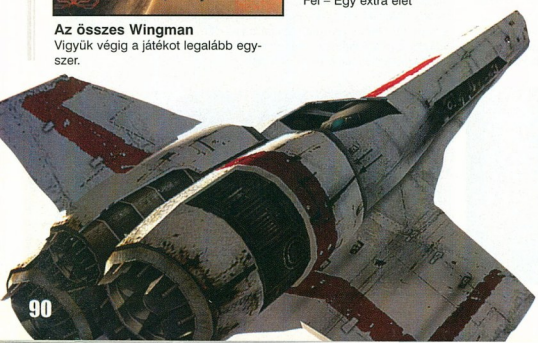
Igazi játékosok
Saját játékost kreálva névnek adhatjuk meg a következőket, s így valódi játékosokat aktiválhatunk:
ALLEN IVERSON
BARRY DEJAY
KOBE
MJ
SHAQ
LEMON BOY
VINCE

Battlestar Galactica

Kép-kódok
Az alábbi kódokat az Extras menüben üthetjük be, s képeket nyithatunk meg velük a Battlestar Galactica sorozatból.
- 4*Le, 4*Bal
- 3*Fel, 3*Le, Bal, Jobb
- 4*Jobb, 2*Le, 2*Bal
- Bal, Fel, 2*Bal, Le, Bal, Fel, Le
- 2*Fel, 2*Le, Jobb, Fel, Jobb, Le
- Fel, Bal, Fel, Jobb, Fel, Bal, Fel, Jobb
- 2*Jobb, 2*Fel, 2*Bal, 2*Fel

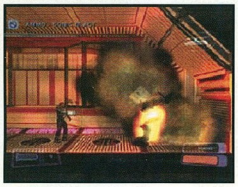


Az összes Wingman
Vigyük végig a játékot legalább egyszer.



BlowOut

A következő kódokat a Cheat menüben lehet bevinni:
CHARLIEHUSTLEOVERDRESSE-DROMEO – Az összes fegyver
DEADREDPARTYSHOES – Nagy lábak
BUTTCHEATCANSURPRISE – Nagy fej
YESTERDAYYOURZEBRADIE – Kész a térkép
CHARLIEOSCARLIMADELTA – Az ellenfelek lefagyasztása
NOPAINNOCANE – Isten mód



COOLLEVELCHEATCODE – Az összes szint
CANEREADYTOROCK – Az életerő visszatöltése
CHARLIEALPHANOVEMBERECHO – Az idő gyorsítása/lassítása
FISHINABARREL – Örök lőszer
ANYANDALLCODE – Ajtók kinyitása
FRIENDLIESTGODINGALAXY – Fegyver szintjének növelése

Dr. Seuss' The Cat in the Hat

L1, Le, L1, L2, Négyzet, Le, Fel, Le, Fel, Fel – 10 Magic Pickup



Fel, Le, Négyzet, L2, L1, Le, Fel, Le, Le, Fel – Egy extra élet

ESPN NBA Basketball

Az összes cucc a 24/7 módban
Keresztnévnek írjuk ber: "HUNT", vezetéknévnek pedig: "4TREASURE".

Finding Nemo

Pályaválasztás
A főmenünél vigyük be: 3*Háromszög, 2*Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, 2*Háromszög.
Ezek után a játék Pause menüjében találjuk a cheatet.

Sérthetetlenség
A főmenünél vigyük be: Háromszög, 2*Négyzet, 3*Kör, 2*Háromszög, 3*Négyzet, 4*Kör, Négyzet, Háromszög, 3*Kör, Négyzet, Kör, Háromszög, 2*Kör, Négyzet, 2*Kör, Háromszög, Kör, Négyzet, 3*Kör, Háromszög.
Ezek után a játék Pause menüjében találjuk a cheatet.



Stáblista
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Négyzet, Kör, 2*Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, 2*Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, 2*Kör, Háromszög, Négyzet, Kör.
Ezek után a játék Pause menüjében találjuk a cheatet.

Titkos szint
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Négyzet, 2*Kör, Négyzet, 2*Háromszög, Négyzet, 2*Kör, Négyzet, 2*Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, 2*Kör, Négyzet, Háromszög. Ezek után a játék Pause menüjében találjuk a cheatet.

Freestyle MetalX

Az alábbi cheatek aktiválásához kis betűkkel írjuk be a hozzájuk tartozó kódokat.
Az összes motoros és motor
DUDEMASTER
Az összes zeneszám
HEARALL
Az összes videó
WATCHALL
Az összes ruha
JOHNNYE
Az összes pálya és esemény
UNIVERSE



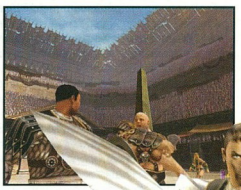
Az összes alkatrész
GARAGEKING
Az összes Special Stunt hely
FLEXIMAN
Az összes poszter és fotó helye
SEEALL
Egymillió készpénz SUGARDADDY
Mindent megnyitni IWANTITALL

Frogger's Adventures: The Rescue

99 élet
Pauzálás után vigyük be:
2*Fel, 2*Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L1, R1

Gladius

Bármilyen fegyver használható
Az alábbi kódot pauzálás után lehet bevinni:



Jobb, Le, Bal, Fel, 4*Bal, 3*Háromszög
A kód hatására bármilyen fegyverrel felszerelhető a karakterünk, függetlenül annak típusától, vagy osztályától. Akik nem tudnak sisakot vagy pajzsot viselni, még azok is tudnak majd ezután, de vigyázat: egyes karakterek elveszíthetik bizonyos képességeiket, ha újfajta fegyvert kapnak.



Erősebb ellenfelek
Pauzáljuk a játékot a league office-nál, majd üssük be: 3*Jobb, 2*Fel, 4*Bal, Jobb, 4*Fel, Le.
Kamera kód
A következő kódot pauzálás után kell bevinni:

Fel, Bal, Le, Jobb, 4*Bal, 4*Fel
Ha netán elhibáztuk a kód bevitelét, engedjük tovább a játékot, és pauzáljunk újra.
A kód hatására mi irányíthatjuk a kamerát. A kamera módból a Starttal, vagy a Körrel lehet kilépni.



Sok-sok cucc
Rengeteg dolgot találhatunk az Imperia Beach homokjában. Fontos, hogy mindig a reggeli órákban álljunk neki keresgélni, amit mellesleg úgy tehetünk meg, hogy leállítjuk a karakterünket, és lenyomjuk az X-et. Ha a keresés során nem találunk semmit, álljunk egy kicsit odébb és próbálkozzunk újra.

Goblin Commander: Unleash the Horde

Az alábbi cheatek be/kikapcsolásához tartsuk lenyomva az L1 + R1 + Háromszög + Le kombinációt három másodpercig, majd:
L1, 4*R1, L1, Háromszög, 3*L1: +100 Arany



R1, 4*L1, R1, Háromszög, 3*R1 : +100 Lélek
2*R1, L1, 2*R1, 3*Háromszög, 2*L1: +1000 Arany és Lélek
R1, L1, 2*R1, 2*L1, 2*Háromszög, L1, R1: Köd kikapcsolása
3*R1, 3*L1, R1, L1, Háromszög, R1: Istenmód
3*Háromszög, L1, R1, 2*L1, R1, L1, 2*R1, L1, R1, 2*L1, R1, L1, R1, 2*L1, R1, 2*L1, R1, L1, 2*R1, 3*Háromszög: Pályaválasztás
5*L1, 4*Háromszög, R1: Lassítás
5*R1, L1, Háromszög, 3*R1: Gyorsítás
2*R1, 3*L1, 2*R1, 3*Háromszög: Szint megnyerése

Kya: Dark Lineage

Életerő vissza
Pauzálás után vigyük be: L1, R2, L2, R1, Fel, Fel, Bal, Négyzet, Jobb, Kör,



Start. (Amennyiben a kódok bevitelével problémák vannak, minél gyorsabban próbáljuk beütni őket, illetve a végén újra szálljunk be a Starttal a pause menübe, majd vissza – ergo az életerő cheatnél három Startot nyomjunk a végén.)
Apró Jamgut
Miután nyeregbe szálltunk, pauzálás után vigyük be: R2, R2, Kör, R2, L2, L2, Bal, L2, Háromszög.
Bónusz galériák
A főmenü képernyőjén vigyük be: Háromszög, Fel, Kör, Jobb, Le, Le, Négyzet, Bal
A kód megismétlésével újabb bónusz galériákat nyithatunk meg.

Legacy of Kain: Defiance

Pauzáljuk le a játékot a Starttal, és úgy vigyük be a kódokat.
Az összes bónusz
R2, Le, L2, R1, Bal, L2, Le, L1, Háromszög
Az össze Dark Chronicle
R1, Le, R2, L1, Jobb, R2, Háromszög, Le, L1



Minden a maximumon
Bal, Jobb, Bal, Jobb, R1, L1, Kör, Háromszög, Le
Az összes kombó
Jobb, Le, Fel, 2*Le, R1, Háromszög, Kör, Le
Az összes powerup
2*Bal, 2*Fel, L1, R2, Kör, Le, Háromszög
Állandó Reaver töltés
Le, Le, Fel, Bal, R1, R2, Le, Háromszög, Kör:



Sérthetetlenség
Fel, Le, Jobb, Le, R1, R2, Le, Háromszög, L1
Nincsenek textúrák
L1, Le, R2, Jobb, R2, Fel, Háromszög, L1, LE
Rajzfilm stílusú főhős
Fel, Le, Fel, Le, R1, R2, Le, Kör, Háromszög
Kartoncső kard
Fel, Le, Bal, Jobb, R2, L2, Háromszög, Le, Kör
Drótváz mód
L1, Le, L1, Fel, R1, L2, L1, Le, Háromszög

Looney Tunes: Back in Action

DANGERD – Duck Danger ruha
SLAPPY – hallal üthetjük az ellenfeleket
HENSAWAY – tyúk gránát támadás

Manhunt

Isten mód
Miután végeztünk a játékkal Fetish nehézségi szinten, adjuk be a következő kódot a címképernyőnél:
Le, Le, Kör, Fel, Négyzet, Háromszög, Négyzet, R2, Fel, Fel, L1, Háromszög



Cheat kódok
Az alábbi kódok csak akkor működnek, ha már megnyitottuk őket. A megnyitásukhoz ötcsillagos értékelést kell kapnunk (ami csak a Hardcore módban lehetséges) a megadott helyszínpárokon. Ha ez sikerült, a kódokat a címképernyőn lehet bevinni.
2*R2, L1, R2, Bal, Jobb, Bal, Jobb (1. és 2. helyszín) - Futás
R1, L1, R2, L1, Jobb, 3*Bal (3. és 4. helyszín) - Csönd
R2, Jobb, Kör, R2, L2, Le, Kör, Bal (5. és 6. helyszín) - Regenerálódás
2*R1, Háromszög, Kör, Négyzet, L2, L1, Le (7. és 8. helyszín) - Hélium vadászok
R1, R2, L1, L2, Le, Fel, Bal, Fel (9. és 10. helyszín) - Teljes felszerelés
L1, 3*Háromszög, 3*Kör, R1 (11. és 12. helyszín) - Szuper pofon
Bal, 2*R1, Háromszög, R1, R1, Négyzet, L1 (13. és 14. helyszín) - Nyúl skin
2*Négyzet, R2, Le, Háromszög, Négyzet, Kör, Le (15. és 16. helyszín) - Majom skin
3*Négyzet, Le, Négyzet, Le, Kör, Fel (17. és 18. helyszín) - Láthatatlanság
Fel, Le, 2*Bal, R1, R2, 2*L1 (19. és 20. helyszín) - Piggsy skin

Bónusz helyszínek
Minden ötödik küldetés után, ha azokat legalább három csillaggal teljesítjük, egy-egy bónusz szint nyílik meg, amelyeket azután a címképernyő „Select Scene" opciójával érhetünk el. (1-5: Hard As Nails, 6-10: Brawl Game, 11-15: Monkey See, Monkey Die!, 16-20: Time 2 Die)

Medal of Honor: Rising Sun

Az Options menü passwords pontjánál vihetjük be az alábbiakat.
MANDARIN – Achilles fej mód
PUFFER – Állandó mesterlövész mód
TANG – Golyóálló mód
TRIGGER – Láthatatlan katonák mód
HOGFISH – Perfekcionista mód
DAMSEL – Gumigránát mód



GARIBALDI – Az összes Replay cucc
SPINEFOOT – Óriási karok
SEAHORSE – Kalapos emberek
TILEFISH – Ezüstgolyó mód
GOBY – Végtelen lőszer
BUTTERFLY – Az összes küldetés megnyitva
A skinek fellelhetősége:
Amennyiben kapunk valami medált a küldetések végén, mindig kapunk egy csontváz kulcsot is, amivel egy kis doboz nyitható majdnem mindegyik szinten. Íme, hol találhatóak ezek:
MISSION 1 Day of Imfany
NAVY ENGINEER – A borbélyüzletben, a fürdőszobában.
MISSION 2 Pearl Harbor – Nincs skin
MISSION 3 Fall of the Philippines
"GUNNIE" LAUTON – Annak a háznak a második emeletén, amelyiknél zárva van a vaskapu a belváros felé, és a tetején egy gépágyú van.



MISSION 4 Midnight Attack on Guadalcanal
GUAD NATIVE – A nagy házban, a lőszerraktár előtt.
MISSION 5 Pistol Pete Showdown
Lt HARRISON – A hadifogoly-tábor legnagyobb kunyhójában.
MISSION 6 Singapore Sling
COLONEL KANDLER – A hotel egyik szobájában, a konyha után.
MISSION 7 In search of Yamashita's Gold
FLYING TIGER PILOT – A börtön területén az egyik jobbra nyíló szobában.
MISSION 8 A Bridge on the River Kwai
CHINDIT – Miután találkoztunk a chinditekkel, az első barlangban.
MISSION 9 Supercarriers Sabotage
COMMANDER SHIMA – A tanácskozó teremben (miután elfogták az emberünket).

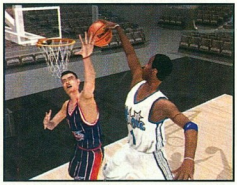


NBA Live 2004

Bónusz karakterek

Az alábbiakat vezetéknévnek (last name) lehet megadni a karakterkreálásnál, s a hatásukra valódi játékosokat aktiválhatunk.

WHSUCPOI – Aleksander Pavlovic
POCKDLEK – Andreas Glyniadakis
SDFGURKL – Carlos Delfino
NBVKSMCN – James Lang
SOSODEF – Jermaine Dupri
OEISNDLA – Kyle Korver
SKENXIDO – Malick Badiane
POSNEGHX – Mario Austin
BBVDKCVM – Matt Bonner
ZXDSDRKE – Nedzad Sinanovic
QWPOASZX – Paccelis Morlende
ITNVCJSD – Remon Van de Hare
POILKJMN – Rick Rickert
ZXCCVDRI – Sani Becirovic
IOUBFDCJ – Sofoklis Schortsanitis
POIOIJIS – Szymon Szewczyk
XCFWQASE – Tommy Smith
WMZKCOI – Xue Yuyang



Titkos kódok

A következő kódokat az "NBA Live Codes" képernyőn lehet bevinni:
87843H5F9P – 15.000 NBA Store pont
725JKUPLMM – Az összes Hardwood klasszikus mez
ERT9976KJ3 – Az összes NBA szerelés megnyitva
POUY985GY5 – Az összes cipő megnyitva
YREY5625WQ – Az összes Team szerelés megnyitva

NHL 2004

Aktiválható zenészek

Az alábbi nevekkel kreálunk játékosokat:
Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman, Craig Would – A Gob tagjai
Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell, Tye Zamora – Az Alien Ant Farm tagjai



Aktiválható programozók és producerek

Amennyiben az alábbi nevekkel kreálunk játékosokat, a játék készítőit aktiválhatjuk:
Roy Armes, Dean Richards, Pin Tang, Dave Warfield

Prince Of Persia: The Sands Of Time

Régi Prince of Persia szint 3D-ben

Indítsunk egy új játékot, és még mielőtt belépnénk a palotába, a balkonon vigyük be a következő kódot. Tartsuk lenyomva az L3-at, és szaporán üssük le: X, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör. Ha nem hibáztuk el, azonnal átkerülünk az első Prince of Persia első szintjére, de 3D-ben – most kiderül, mennyivel egyszerűbb a dolgunk a mostani mozgáskészlettel.



Klasszikus Prince of Persia

A játék teljesítésével választhatóvá válik az eredeti Prince of Persia az Extra Features menüben, de az is megoldható, hogy már korábban játsszunk vele. A játék 33%-ánál, miután megsze-reztük a második kardot (amivel át lehet ütni a repedezett falakat), és ismét találkoztunk Farahval, a Herceg valami ilyesmit mormol magában a továbbvezető lépcsőn lefelé: „It's said they built this palace the ruins of another." Az ezt követő nagy termen átjutva egy elforgatható kapcsolóval nyílik a következő kapu, de a kart a szemközti fal felé forgatva is megnyithatunk egy másik kaput. Az a fal ugyanis – bár nem látszik rajta – lerombolható, és mögötte nyílik a titkos járat a Prince of Persia első részéhez.

Prince of Persia 1 pályakódok
2 – KIEJSC
3 – VNNNPC
4 – IYVPTC
5 – RWSWWC
6 – GONWUC
7 – DEFNUC
8 – SVZMSC
9 – DBJRPC
10 – MZFYSC
11 – BRAYQC
12 – UUGTPC
Jaffar – LRARUC

RoadKill

Játék közben, vagy pauzálás után a MAP opciónál ütheti be a következőket:
Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Le – RIOT szint csökkentése
Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Fel – RIOT szint növelése
Háromszög, 2*Négyzet, Kör, Háromszög, 2*Négyzet, Kör – Örök lőszer



Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet, X, Négyzet, X, Le, Fel – Pénz
Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör – Életerő vissza
Háromszög, Kör, X, Négyzet, Négyzet, X, Kör, Háromszög – Tornádó
Fel, Le, Fel, Le, Háromszög, X, Háromszög, X, Négyzet, 2*Kör, Négyzet – Járművek megnyitása
Háromszög, 2*X, Háromszög, Négyzet, 2*Kör, Négyzet, X, Négyzet, Kör, Háromszög – Fegyverek megnyitása

Rogue Ops

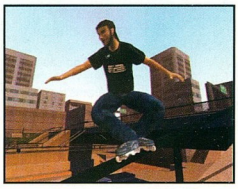
Pauzálás után vihetjük be a kódokat:
3*Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, 3*Bal – Nagy lábak
4*Négyzet, 2*Kör – Nagy fegyver
Bal, 2*Jobb, Bal, Négyzet, Kör, L2, R2, Négyzet, Kör, Bal, Jobb – Robbanó nyílvesszők
L2, R2, 2*Jobb, 2*Bal, 2*Jobb, R2, L2, Négyzet, Kör – Robbanós mesterlövész-puska
R2, L2, Négyzet, Kör, Bal, R2, 2*Bal,



Négyzet, Kör, Négyzet – A Bank szint befejezve
R2, L2, Jobb, 2*Bal, L2, R2, 3*Négyzet, R2 – A Carmen szint befejezve
R2, L2, 2*Négyzet, Bal, 2*L2, 2*Négyzet, L1, Négyzet – Az Installation K szint befejezve
R2, 2*Kör, 2*Bal, L2, R2, Jobb, Négyzet, 2*Jobb – A Magyar szint befejezve
R2, L2, Jobb, R2, Bal, Kör, R2, Kör, 2*Jobb, Bal – A Mod szint befejezve
2*L2, 3*Jobb, L2, R2, Négyzet, R2, Négyzet, R2 – A Museum szint befejezve
R2, L2, Jobb, Bal, R2, L2, Jobb, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör – A Reliance szint befejezve
R2, L2, Jobb, 2*Bal, L2, Kör, R2, 3*Négyzet – A Silo szint befejezve
Bal, 2*Jobb, Bal, Kör, Négyzet, R2, L2, 2*Kör, Négyzet – A Training szint befejezve
2*Négyzet, 2*Kör, 2*Bal, 2*Jobb, 2*Kör, 2*Négyzet – Fele sérülés
L2, Négyzet, L2, Kör, L2, Bal, L2, Jobb, L2, 2*R2, Négyzet, R2, Kör, R2, Bal, R2, Jobb, Négyzet - Pályaléptetés
2*Jobb, 2*Bal, 2*L2, 2*R2, 2*Kör, 2*Négyzet – Rakéta nyílvessző
Négyzet, Bal, Jobb, L2, R2, Jobb, Négyzet, 2*R2, L2, 2*Bal – Mesterlövész rakéta
Bal, 2*Jobb, Bal, Négyzet, 2*Kör, Négyzet – Nincs lőtt seb
Kör, Bal, 2*Jobb, Bal, Kör, L2, R2, Kör, 2*Négyzet – Egy lövéses halál
3*Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, 3*Jobb – Csontváz
Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Bal, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet – Végtelen lőszer
Bal, 2*Jobb, 2*Bal, 2*Jobb, 2*Bal, 2*Jobb, Bal, 2*Négyzet – Örökélet
2*Bal, 2*Jobb, 2*R2, 2*L2, 2*Négyzet, 2*Kör – Örök Spy Cam
2*Kör, 2*Négyzet, Bal, 2*Jobb, Bal, L2, R2, L2 – Örök TOC

Rolling

Az alábbiakat a Cheat menüben lehet beírni:
THE EMPERORS NEW CLOTHES – Az összes korcsolya és ruha
NOW PLAYING – Az összes mozi
COOL DUDE – Maximális hírnév
FULLTANK – Trükk-kijelző teli

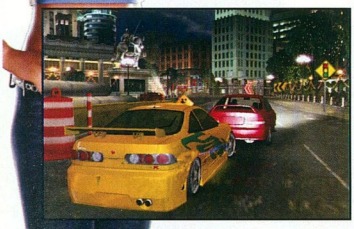


FOCUSSED CHICKEN – Tökéletes egyensúly
TICKET TO RIDE – Az összes szint megnyitva
HIGH SOCIETY – Az összes titkos karakter
BAG OF TRICKS – Az összes trükk megnyitva

Need for Speed Underground



A főmenünél vihetjük be a következő kódokat:
Le, 3*R1, 3*R2, Négyzet – Az összes Circuit pálya
Jobb, Négyzet, Bal, R1, Négyzet, L1, L2, R2 – Az összes Drag pálya
4*Bal, Jobb, R2, R1, L2 – Az összes Drift pálya
Fel, 3*R2, R1, 3*Le – Az összes Sprint pálya
R1, 3*Fel, 3*Le, L1 – Drift fizika valamennyi versenytípusnál



RPG Maker 2

Nincsenek véletlen csaták a tesztnél

A tesztjáték közben nyomjuk folyamatosan a Kört a futáshoz, s így nem lesznek random csaták.

A Fu-Ma (demó) játék editálása

A címképernyőn válasszuk az „Edit Game" opciót, majd a menüben a „File", illetve a „Load" pontot. Ekkor a játék a memóriakártya tartalmát mutatja

(már ha van rajta mentés), minekután nyomjunk egy Kört, majd egy Felt, s ezzel gyújtsuk ki a memóriakártyánkat a kis boxban. Az X lenyomása után válasszuk ki a „Sample" opciót, onnan pedig a Fu-Ma mintajátékot, és adjuk meg a következő kódot: Kör, X, Fel, Bal, Le, Jobb, Négyzet, Háromszög.

Secret Weapons Over Normandy

A címképernyőn, ahol a „New Game" és a „Continue" opció található, adhatjuk meg a következő kódokat:
Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, L1, R1 – Örök lőszer
Fel, Le, Bal, Jobb, 2*Bal, 2*Jobb, 2*L1, 2*R1, L2, R2 – Sérthetetlenség
Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, L1, R1, L1, R1 – Nagy fejek
Fel, Le, Bal, Jobb, L1, R1, L1, R1 – Az összes Instant Action szint



Star Wars (TIE és X-Wing) vadászgépek
Végezzünk a fő hadjárat mind a 15 küldetésével, és a 21 Challenge küldetéssel is.

SOCOM: U.S. Navy SEALs

Megnyitható cuccok
Pályaválasztás: teljesítsük a játékot „Lieutenent Junior Grade" ranggal.
MGL (Multiple Grenade Launcher) gránátvető
Nyerjük meg a játékot háromszor. Terrorista fegyverek: az „Ensign" rang teljesítésével választhatóvá válnak a terroristák fegyverei a Single-Player küldeteséknél.

Spawn: Armageddon

Pauzálás után lehet beadni az alábbi kódokat. (Jó esetben a „Necro goddess", vagy a „Necro licious" beszólások hallhatóak.)
Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Bal – Az összes fegyver
Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb – Örök lőszer
Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb – Örük Necroplasm
Fel, Le, Bal, Jobb, 4*Fel – Nincs vér
Fel, Le, Bal, 2*Jobb, 2*Bal, Fel – Az összes képregény
Fel, Le, Bal, Jobb, 2*Bal, 2*Jobb – Az összes küldetés
Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le – Az Enciklopédia megnyitása

Splashdown: Rides Gone Wild

2*Fel, 2*Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Négyzet, Kör – 50.000 Warehouse pont
Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel – Az összes Warehouse tárgy

SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom

Az összes spatula
Pauzáljunk a Goo Lagoonban, majd menjünk a Flying Dutchman's Graveyardhoz, ahol üssük be: R2, L1, Négyzet, Háromszög – ekkor továbbmegy a játék, és megvan a cucc fele. A másik feléhez ismét pauzáljunk, és vigyük be: L1, R2, X, 2*Háromszög.

Spy Hunter 2

Az alábbi kódokat pauzálás után lehet beütni – a megisételésükkel ki is kapcsolhatjuk a hatásukat.
R1, L1, 2*R2, L2, R1, L1, R2, L2 – Örök lőszer
3*L1, R2, L1, 2*R1, L1, R2 – Sérthetetlenség
Az összes küldetés és fegyver
A főmenünél üssük be:
L1, R2, L2, 2*R1, L2, R2, L1

SWAT: Global Strike Team

Hadjárat kódok
A megfelelő „Mission Select" képernyőn adhatjuk meg az alábbi kódokat:
Fel, L1, Le, R1, Bal, L1, Jobb, R1, Fel – Az összesl co-op Campaign küldetés
Fel, L1, Le, R1, Bal, L1, Jobb, R1, Fel – Az összes Single Player Campaign küldetés



A játék „belső" opciós képernyőjén üthetjük be a következőket:
Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, R2, L2 – Örök lőszer
Fel, Le, Bal, Jobb, L2, R2 – Sérthetetlenség

Terminator 3: Rise of the Machines

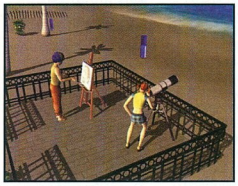
Az alábbi kódszavakat a Cheat szekciónál lehet bevinni:
Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, X – 50%-kal több erő TX-nek csatában
2*Háromszög, Négyzet, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör – 50%-kal több erő csatában a TX-szel
3*X, Háromszög, 2*Kör, Négyzet, X – Az összes fegyver a jövőből
2*Kör, Háromszög, Négyzet, X, 2*Háromszög, Négyzet – Az összes régi fegyver
2*Négyzet, Háromszög, 2*Kör, X, Négyzet, Háromszög – Automatikus küldetésteljesítés
Háromszög, Négyzet, Háromszög, X, 4*Háromszög – TX Endoskeleton valamennyi küzdelemnél
2*Négyzet, X, Háromszög, X, Kör, X, Kör – Sérthetetlenség
4*Háromszög, Négyzet, X, Kör, Négyzet – Négyszeres sebzés
X, 3*Háromszög, X, Kör, X, Négyzet – Végtelen lőszer

The Haunted Mansion

Az alábbi kódokat menet közben kell bevinni, miközben nyomva tartjuk a Jobbot a d-padon.
Négyzet, 3*Kör, Négyzet, Kör, Háromszög, X – Sérthetetlenség
2*Kör, Négyzet, 2*Háromszög, Négyzet, Kör, X – Pályaválasztás
2*Négyzet, 2*Háromszög, 3*Kör, X – Fegyver fejlesztése
Csontváz Zeke aktiválása
Nyomjuk le, majd tartsuk is lenyomva a következő gomnbokat a copyright jogok képernyőjén: Háromszög, Kör, Négyzet, X.

The Sims Bustin' Out

Gnóm cheat
Játék közben szaporán üssük be: R2, L1, R1, L2, Bal, Kör. A kód hatására egy kék gnóm jelenik meg, aki segíti a karrierünket.



Egyéb kódok
A Gnóm cheat aktiválása után újabb kódokat lehet bevinni. (Fordítva ütve be őket ki is lehet a hatásukat kapcsolni.)
Starttal pauzáljunk, majd L2, R1, Bal, Kör, Fel – Az összes motiváció feltöltve
Starttal pauzáljunk, majd L1, R2, Jobb, Négyzet, L3 – Extra pénz
L2, R2, Fel, Háromszög, L3 – Az össze object
R2, R3, L3, L2, R1, L1 – Az összes helyszín
L1, R1, Le, X, L3 + R3 – Az összes Social opció
L3, R3, R1, R2 – Team kép

Tokyo Xtreme Racer 3

Az időjárás megváltoztatása
A Time Attack, a Free Run, vagy a VS Battle üzemmódban válasszuk ki az esőzést, majd miközben a kiindulási pontot választjuk, tartsuk lenyomva az alábbi gombok valamelyikét:
L2 – Köd
L1 – Havazás
R2 – Vihar

Tony Hawk's Underground

Az Options képernyő Cheat Codes pontjánál írjuk be a következő kódokat:
GETITUP – kevés gravitáció
KEEPITSTEADY – tökéletes kezes mozdulatok



LETITSLIDE – tökéletes egyensúly
DIGIVID – az összes mozi
A Neversoft dolgozóinak választása
A kódneveket a Skater Information képernyőn a Create-a-Skater pontnál írhatjuk be.
Skillzombie – Aaron Skillman
leedsleedsleeds – Chris Ward
TOPBLOKE – Dave Cowling
Y2KJ – Jesse Shannon
Sik – Kurt Gutierrez
WOODCHUCK – Michelle Deyo
deadendroad – Ralph D'Amato
The Kraken – Steve Ganem
Hammer – Ted Barber

True Crime: Streets of LA

Nick Kang lecserélése
Az itt leírt kódokat a játék indításakor rendszámtáblának adhatjuk meg. Miután végeztünk a beírásukkal, bizonyosodjunk meg róla, hogy az OK gombon állunk, majd nyomjuk le az L1 + R1 + X kombinációt.

HAWG	Motoros
JASS	Vak, cigarettázó fickó
PHAM	Ázsiai hentes
M1K3	Kommandós
B00B	Punk csajszi
TFAN	Gengszter
TATS	Tetovált nőci
MNKY	Punk
J1MM	Hulla
P1MP	Strici
FATT	Rendőrtiszt
5WAT	S.W.A.T. kommandós
B00Z	Csöves
HARA	Ázsiai munkás
FUZZ	Johnson rendőrtiszt
B1G1	Főnöknő
ROSA	Rosa, a partnerünk
HURT_M3	A partnerünk bikiniben



Térképes kódok
A térkép behívása után lehet beütni az alábbi csalásokat:
Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, X: Az összes lefoglalt kocsi
Fel, Bal, Le, Bal, Fel, X: Az összes upgrade
Fel, Le, Fel, Le, X: Az összes bunyó upgrade
Bal, Jobb, Bal, Jobb, X: Az összes vezetés upgrade
Jobb, Bal, Jobb, Bal, X: Az összes fegyver upgrade
Tartsuk lenyomva a Felt, és nyomjunk
3*X-et: Boost
3*Le, X: Nagyobb kocsi
3*Fel, X: Kisebb kocsi
R1 , L1, Fel, Jobb, Bal, Le, L3, R3, X, Négyzet, Kör, Háromszög: Snoop Dogg előhívása
Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, X: Az összes lefoglalt kocsi
X, Kör, Négyzet, Háromszög: Nick aktuális helyzete
Speciális FMV
Teljesítsük a játékot mind a három lehetséges befejezéssel.
Snoop Dog aktiválása
Gyűjtsünk össze 30 kutyacsontot a városból.

Action Replay 2-kódok

Beyond Good & Evil

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE50CBC2 BCA99C80
Rengeteg életerő
DECC0506 00C99B83
Örök Super Attack
DECBFD6A BCA99BE6
Kifogyhatatlan Starkos (Jade)
DECBFD6E BCA99BE6
Kifogyhatatlan Starkos - Pey'J's
DECCFBAE BCA99BE6
Teli Easy-Unit kártya
DECC0516 BCAA2122
Kifogyhatatlan PA1
DECBFD66 BCA99B93
Pey'J's Jet-Cipője
DECBFD62 BCA99B84
Örök H-Craft Boost kapszulák
DECBFD02 BCA99B88
Megvan a Speedcraft motor
DECBFD12 BCA99B84
Megvan a Neutralizing Cannon
DECBFD0E BCA99B84
Megvan a Jump Kit
DECBFD06 BCA99B84
Megvan a Stellar motor
DECBFD1A BCA99B84
Irányító
DECBFD1E BCA99B84

Bloody Roar 4

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9156EA BCD6437A
Örökélet – P1
DE8B5D7E D0B49B87
Örökélet + együtéses győzelem – P1
DE8B5D7E D0B49B87
DE8B5D7A E0AB9B83
Örök DNA
DEBEE202 C1A34B83
Maximális DNA
DEBEE20E C1A34B83
Nagy robbanás
DEAFF8AE FC299B83
DEAFF8AA FC299B83
DEAFF8B6 FC299B83
DEAFF8BE FC299B83
SD Mód
DE8DD36A F8AADA05
SD Mód +
DE8DD36A F8AADA07
SD Mód ++
DE8DD36A F8AADA09
Kohryu megnyitása
DEBEE256 BCA99B84
Uranus megnyitása
DEBEE252 BCA99B84
Shina megnyitása
DEBEE25E BCA99B84
Long megnyitása
DEBEE25A BCA99B84
Ryoho megnyitása
DEBEE266 BCA99B84

Broken Sword: Sleeping Dragon

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9AD182 BCCDC092
Gyors futás
DE8A753A F8AADB03
Gyors gyaloglás
DE8A6B92 F8AADBC3
Gyaloglás
DE89CE6E F8AADB03
DE89CF36 F8AADB03
Gyors animációk
DE81229A F8AADB03
L3/R3-mal zoomolás
0E8FFFE8 BCA99B83
DE8FFFEE FB299B83
DE8FFFFE F8AC9BC3
DE8FFFFA 400C5685
DE8FFF86 F8B19B93
DE8FFF82 49AA9A73
DE8FFF8E E0AB9A7E
DE8FFF8A D0EC9B86
DE8FFF92 E0CA1B83
DE8FFF9E 69AA9A73
DE8FFF9A E0AB9A80
DE8FFFA6 D0EC9B86
DE8FFFAE E0CA0B83
DE8FFFAA 69AA9A73
DE8FFFBE C4AF50BB
DE8422D2 C4AC9A43

Buffy Chaos Bleeds

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE95FB92 BCD296A2
Az összes Extra megnyitva
CEACA60C BCA99B84
Örökélet
DE85397A BCA99B83
Örök energia
DE88A836 BCA99B83
Állandó karóhasználat
DE82754E BCA99B83
Örök tárgyhasználat
DE897502 BCA99B83
A tárgy javul a használatakor
DE897502 BDCFABA4
Együtéses KO
DE886FCA 6AA9A187
DE886FD6 6AA9A187
Ko sosem kel fel
DEAEBD9E BCC0D11F
Az ellenség ereje nem töltődik
DE87C226 6AC9A187

Crash Nitro Kart

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEBA7F6A BCED1AFA
99 Alma
DE8B790A C4AC9A43
DE8FFFFE 4ACB9B93
DE8FFFFA E0AA9BE6
DE8FFF86 68EA9B33
DE8FFF82 6B4A9BF7
DE8FFF8E C4AD7AEC

A stopper lefagyasztása (R1+R2 / L1+L2-vel)
017910F8 BCA99582
DE98B552 BC0BABA4
017910F8 BCA99082
DE98B552 BCA99B83
Nincsenek riválisok
DE629002 BCA99B83
Egy rivális
DE629002 BCA99B84
Három rivális
DE629002 BCA99B86

Crouching Tiger Hidden Dragon

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9D7E3A BCCA1B4A
Örökélet
DE9B3A4E 0CA99B83
DE9B3A56 0CA99B83
Gyors fegyverszint növekedés
DE9B3A0E FCA99B83
Gyors bunyószint növekedés
DE9B3A06 FCA99B83
Max támadás
DE9B3A66 FC599B83
Max védekezés
DE9B3A62 FC299B83
99 Continue
FE9B31A2 BCA99BE6

Dynasty Tactics 2

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8DA862 BCBAE9F2
Kifogyhatatlan csapatok
CE175858 BCA9C292
CE17581C BCA9C292
CE1758D0 BCA9C292
CE175F94 BCA9C292
CE175F48 BCA9C292
CE175F0C BCA9C292
CE175FC0 BCA9C292
Kevés ellenséges csapat
CE175DA8 BCA99B84
CE175D6C BCA99B84
CE175D20 BCA99B84
CE175DE4 BCA99B84
CE175C98 BCA99B84
CE175C5C BCA99B84

FIFA 2004

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEBC3E7A BCA99C80
Maximális presztízspontok – Career
DED67926 BCA99E6B
Player 1: 9 gól
DE45E11E BCA99B8C
Player 2: 9 gól
DE45E11A BCA99B8C
Muppet kapusok
DEB4DDC2 BBA89A82



Az alábbi kódok beviteléhez egy Action Replay 2 kártya szükséges. (Szakboltokban rendszerint beszerezhető.) A kódok csakis a játék európai (PAL) verziójával működnek. (Azon belül is általában az angol változattal, de ha más nyelvű verziókhoz is közlünk kódot, azt majd nem felejtjük el külön feltüntetni.) Ha csalást akarsz használni, a Master kódot mindenképpen be kell írni, ugyanis az összes többi csalás csakis azután aktiválódhat.

Ghosthunter

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEBAB612 BCEDE322
Örökélet
DE900F1E 68EA9D57
Örök lőszer
DE9DAE3E BCA99B83
Örök szellem energia
DEACCF36 E00B9B83

Gladiator: Sword of Vengeance

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE963DC2 BCD15C52
Mind a 8 Titan tábla
D1B5A10E BEAB9D85
D1B5A10A BEAB9D85
Mind a 4 medál
D1B5A136 BEAB9D85
Mind a 12 életurna
D1B5A16E BEAB9D85
D1B5A162 BEAB9D85
D1B5A166 BEAB9D85
Mind a 8 amulett
D1B5A1DE BEAB9D85
D1B5A1DA BEAB9D85

Gladius

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE94732A BCD31E3A
Rengeteg pénz
DE435D02 C19E7B82

Kódok a slot 1-hez
Örökélet – Battle
CE690630 BCA99E6A
Max XP
DE47AB2E C19E7B82
Mesterség pontok
CE47ABF8 BCA99E6A
Kódok a slot 2-höz
Örökélet – Battle
CE6902B4 BCA99E6A
Max XP
DE47ABFA C19E7B82
Mesterség pontok
CE47AB2C BCA99E6A
Kódok a slot 3-hoz
Örökélet – Battle
CE69F9BC BCA99E6A
Max XP
DE47A262 C19E7B82
Mesterség pontok
CE47A260 BCA99E6A
Kódok a slot 4-hez
Örökélet – Battle
CE68FD38 BCA99E6A
Max XP
DE47A33E C19E7B82
Mesterség pontok
CE47A33C BCA99E6A

Harry Potter Quidditch World Cup

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEAA5C92 BCDD3DA2
Állandó boost - P1
DE8FFFFE F8AADA03
DE8FFFFA F8AD9BC6
DE8FFF86 682ADA47
DE8FFF9E BF899B8B
DE872396 C4AC9A43

Az összes kártya
D1C2D97E BBA89A82
D1C2D97A BBA89A82
D1C2D906 BBA89A82
D1C2D902 BBA89A82
D1C2D90E BBA89A82
D1C2D90A BBA89A82
D1C2D916 BBA89A82
D1C2D912 BBA89A82

Judge Dredd: Dredd vs Death

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE91A2E2 BCD6EF72
Örökélet
DE9BC22A F8AADD4B
DE9BC236 002A9B83
DE9BC23E A0299BAB
Örök páncél
DE9EA316 02A9A389
Örök elsősegély csomagok
DE9EA28A BCA99B83
Örök gránát
DE930AF2 BCA99B83
Örök Lawgiver
DE93D2A2 BC29ABA6
Örök Las Pistol
DE93A4BE BCA99B83
Örök Stump Gun
DE937CFA BCA99B83
Örök pisztoly
DE93B356 BCA99B83
Örök Spit Gun
DE93B356 BCA99B83
Örök Lawrod Rifle
DE93B356 BCA99B83
Örök Grenade Launcher
DE93AB1E BCA99B83

Manhunt

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8BF1BA BCA99C80
Az alábbiakhoz szükséges egy memókártya az egyik slotba, hogy az automatikus mentés el tudja tárolni a pályákat:
Az összes szint megnyitva
CE40DFFA BCA99B84
CE40DF2A BCA99B84
CE40DE5A BCA99B84
CE40DD8A BCA99B84
CE40DD3A BCA99B84
CE40DC6A BCA99B84
CE40D39A BCA99B84
CE40D3CA BCA99B84
CE40D27A BCA99B84
CE40D1AA BCA99B84
CE40D1DA BCA99B84
CE40D00A BCA99B84
CE40D7BA BCA99B84
CE40D7EA BCA99B84
CE40D61A BCA99B84
CE40D54A BCA99B84
CE40D4FA BCA99B84
CE40D42A BCA99B84
CE40CB5A BCA99B84
CE40CA8A BCA99B84
Az összes szint max csillagokkal
CE40DF86 BCA99B88
CE40DF36 BCA99B88
CE40DE66 BCA99B88
CE40DD96 BCA99B88
CE40DDC6 BCA99B88
CE40DC76 BCA99B88
CE40D3A6 BCA99B88
CE40D3D6 BCA99B88
CE40D206 BCA99B88
CE40D1B6 BCA99B88
CE40D1E6 BCA99B88
CE40D016 BCA99B88
CE40D746 BCA99B88
CE40D7F6 BCA99B88
CE40D626 BCA99B88
CE40D556 BCA99B88
CE40D486 BCA99B88
CE40D436 BCA99B88
CE40CB66 BCA99B88
CE40CA96 BCA99B88

Max Payne 2

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEBA75AE BCED24B6
Örökélet
DEA89872 F8AADEFD
DEA8987E 682A9B5F
Örök lőszer a fő fegyverhez
DEA026B2 BCA99B83
Extra munició
CEA026B2 BCA99B84
Egylövéses halál
DEA6A33E 68299B5F
Örök Bullet Time
DE95AC6E BCA99B83
Aggresszív AI kikapcsolva
DE978652 CCA99BB9
Kevés gravitáció/ Dupla ugrás
DE4343CE BCA99B83
DE4343E6 BCA99B83
DE4343D6 FC299B83
DE4343DE FC299B83
Gyors sebesség / R3+Fel
0E6C0B92 BCA99A6E
DE95DFFA F8ABDA43
Még gyorsabb sebesség / R3+Jobb
0E6C0B92 BCA99A5E
DE95DFFA F8ABDBC3
A leggyorsabb sebesség / R3+Le
0E6C0B92 BCA99A3E
DE95DFFA F8ABDC83
Normál sebesség / R3+Bal
0E6C0B92 BCA99AFE
DE95DFFA F8ABDA03

Medal Of Honor:Rising Sun

(Single Player Campaign kódok)
Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
7EA9CC7D BCDECDFF
CAF25ACD BCA99B83
Örökélet
DE83374A E0AB9B84
Max munició
DE9A060E BCA99B83
DE9A061E E0AB9E6A
Örök munició
DE99F072 BCA99B83
Extra munició
0E99F072 BCA99A82
CE99F072 BCA99B84
Csak a játékos lövöldöz
DE82B956 BF899B8B
DE82B952 BCA99B83
Nagy ugrások
DE83B5FA F8AA55C3
Ultra nagy ugrások
DE83B5FA F8AA5583
Holdbéli gravitáció
DE8FFFFE F8AAD983
DE8FFFFA 002AA383
DE8FFF86 C4AF6DC9
0EB1DF38 BCA98A82
DE83B58E C4AC9A43
0EB1DF38 BCA99A82
DE83B58E 82EA9DBB
Gyorsabb játék / L3+Fel
0EB1DF38 BCA99A70
DEA9099E FC299B83
0EB1DF38 BCA99A70
DE97EC72 BCA99B83
Ultragyors játék / L3+Le
0EB1DF38 BCA99A40
DEA9099E FDE99B83
0EB1DF38 BCA99A40
DE97EC72 BCA99B83
Lassított mód / L3+Jobb
0EB1DF38 BCA99A60
DEA9099E FAE99B83
0EB1DF38 BCA99A60
DE97EC72 BCA99B83
Normál sebesség / L3+Bal
0EB1DF38 BCA99A00
DE97EC72 A2DD88A3
Az összes történet
DE951B9E E0AC9A82
DE951B9A 682CDADB
Az összes történelmi hőstett
DE951B1E E0AC9A82
DE951B1A 682CDADB
Az összes mozi
DE97CD4E E0AB9B84
DE97CD4A 604BDF71
Az összes medál
DE97896E 682B9B83
DE978966 E0AB9A82
Az összes bónusz
DE97893A E0AB9A82
DE9789C2 682B9B83
Az összes küldetés
DE978BEA E0AB9A82

Metal Arms:GITS

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEBDE9E2 BCEAA872
Örökélet
DE8FFFFE F8AADA03
DE8FFFFA 68EA9CEB
DE8FFF86 E2CD9B8F
DE8FFF82 C4B4F51B
DE919452 C4AC9A43
Rengeteg pénzérme
DE914BE2 E0AB0B83
DE914BEA 62CB9E59
Gyors játék / Select+Fel
0E4A0FF8 BCA99A71
DEB31F86 FB699B83
Hyper gyors játék / Select+Bal
0E4A0FF8 BCA99A01
DEB31F86 FCA99B83
Lassított mód / Select+Le
0E4A0FF8 BCA99A41
DEB31F86 FA299B83
Normál sebesség / Select+Bal
0E4A0FF8 BCA99A01
DEB31F86 FB299B83
Állandó bomba
DE9D714E E0AB9BE6

Mission Impossible- Operation Surma

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEB722DA BCF06F6A
Az AI kikapcsolása
DE458C92 BCA99B84
Örökélet
DE8CEB22 4ACA9BCB
DE8CEB2A 6ACA9BC3
Szintmenü
DE458CDA BCA99B84
Örök lőszer
DE80C2FA E06B9B83
A Death Check felülbírálása
DE8DA0DE BCA99B83
Lassított mód / Select+Fel
0E599638 BCA99A71
DEBFFB3A F8AAD083
Gyors játék / Select+Le
0E599638 BCA99A41
DEBFFB3A F8AADB83
Normál sebesség / Select+Bal
0E599638 BCA99A01
DEBFFB3A F8AAD06C

NBA JAM

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEA25932 BCE53842
Örök turbó
DE87C89A BCA99B83
Óriási labda
DE8B8102 F8AADB03
Gyors stopper
DE89486E F8AADB83
Lassú stopper
DE89486E F8AAD983
Pontszám 99-re
DE894F7A E0B99BE6
Pontszám 9999-re
DE894F7A E0B99BE6
Max Jam pontok
DE83AA1A F8ABAA2E
DE84038A F8ABAA2E
Bal térfélnek 99 pont
DE8FFFFE E0AA9BE6
DE8FFFFA BEE9BBB0
DE8FFF86 5C0A9BA7
DE8FFF82 C4B10CCB
DE9D3192 C4AC9A43
Bal térfélnek 0 pont
DE8FFFFA BEE9BBB0
DE8FFF86 5C099BA7
DE8FFF82 C4B10CCB
DE9D3192 C4AC9A43
Jobb térfélnek 99 pont
DE8FFFBE E0AA9BE6
DE8FFFBA BEC9BBB0
DE8FFF46 680A9BA7
DE8FFF42 C4B10CC4
DE9D31FE C4AC9A53
A jobb térfélnek 0 pont
DE8FFFBA BEC9BBB0
DE8FFF46 68099BA7
DE8FFF42 C4B10CC4
DE9D31FE C4AC9A53

Need For Speed Underground

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEA3EF5A BCA99C80
Max pénz
DEB42482 C19E7B82
Max indulásszám
DEB3A502 C19E7B82
Max győzelemszám
DEB3A50E C19E7B82
Max stíluspont a pályákon
DEB3A50A C19E7B82
Max stíluspont
DEB49C6A C19E7B82
Extrák megnyitva - A
DEB435E6 BEAB9D85
DEB435E2 BEAB9D85
DEB435CE BEAB9D85
DEB435CA BEAB9D85
DEB435D6 BEAB9D85
DEB435D2 BEAB9D85
DEB435DE BEAB9D85
DEB435DA BEAB9D85
DEB435E6 BEAB9D85
DEB435E2 BEAB9D85
DEB435EE BEAB9D85
Extrák megnyitva - B
DEB435EA BEAB9D85
DEB435F6 BEAB9D85
DEB435F2 BEAB9D85
DEB434FE BEAB9D85
DEB434FA BEAB9D85
DEB43486 BEAB9D85
DEB43482 BEAB9D85
DEB4348E BEAB9D85
DEB4348A BEAB9D85
DEB43496 BEAB9D85
DEB43492 BEAB9D85
DEB4349E BEAB9D85
DEB4349A BEAB9D85
DEB434A6 BEAB9D85
DEB434A2 BEAB9D85
DEB434AE BEAB9D85
DEB434AA BEAB9D85
DEB434B6 BEAB9D85
DEB434B2 BEAB9D85
DEB434BE BEAB9D85
DEB434BA BEAB9D85
DEB43446 BEAB9D85
DEB43442 BEAB9D85
DEB4344E BEAB9D85

Prince of Persia The Sands of Time

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EBEDA BCB9DB6A
Örökélet
DE91503E C4AC9A43
DE91503A 6AEA9B8B
DE8FFFFE E0AA9C83
DE8FFFFA 68EA9B83
DE8FFF86 C4B40434
Max életerő
DE9150C2 C4AC9A47
DE9150CE 6AEA9B93
DE8FFF8E E0AA9C83
DE8FFF8A 68EA9B83
DE8FFF96 C4B40437
Max törerő
DE9150D6 C4AC9A4B
DE9150D2 6AEA9BAB
DE8FFF9E E0AA9B8D
DE8FFF9A 68EA9B83
DE8FFFA6 C4B4043A
Örök törerő
DE9150DA C4AC9A4F
DE9150E6 6AEA9B9F
DE8FFFAE E0AA9B8D
DE8FFFAA 68EA9B83
DE8FFFB6 C4B4043D
Örök homokmérő
DE9150F2 C4AC9A53
DE9157FE 6AEA9BBF
DE8FFFBE E0AA9BA3
DE8FFFBA 68EA9B83
DE8FFF46 C4B40443
Max homokmérő
DE915786 E0AC9B8D
DE915782 68EC9B83
DE91578E BCA99B83
DE915796 E0AB9B8D
Az AI kikapcsolása
DE9B3D3E BF899B8B
DE9B3D3A BCA99B83
Örök Sand Time (lassítás)
DEABBAD6 BCA99B83
DEABBADE BCA99B83
Örök élet Farahnak
DE955DF6 6A2C9BFF
Az eredeti POP megnyitása
DEAE44E2 C4AC9A63
DE8FFF7E F0BDAB83
DE8FFF7A 687D9B83
DE8FFF06 C4B5C93F
Gyors karakterek
DEB61B8E F8B1DA43
DEB61BB2 00319B83
Még gyorsabb karakterek
DEB61B8E F8B1DB83
DEB61BB2 00319B83
Hiper gyors mód
DEB61B8E F8B1DBC3
DEB61BB2 00319B83

Ratchet & Clank 2

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8C9DF2 BCBBFC82
Örökélet
DE863362 BCA99BE7
Kevés gravitáció
DE8FFFFE F8AB9B97
DE8FFFFA 40EB1D9F
DE8FFF86 E0AA5A82
DE8FFF82 D0EA9B87
DE8FFF96 F8AAD983
DE8FFF92 68EA3A1B
DE8FFF8A F8AB9B9C
DE8FFF9A BF899B8B
DE8D4F16 C4AC9A43
First person mód
DE84840E BDAA9C84
Max csavarszám
DE84847E BC399B83
Max Nanotech szint
DE848416 BCD89B83
Max Raritanium szint
DE84847A BC399B83
Max kristályok
CE848418 BCA9C292
Max holdkő
CE84841A BCA9C292
40 Platinium csavar
DE8543FE BDAA9C84
DE8543FA BDAA9C84
DE854386 BDAA9C84
DE854382 BDAA9C84
DE85438E BDAA9C84
DE85438A BDAA9C84
DE854396 BDAA9C84
DE854392 BDAA9C84
DE85439E BDAA9C84
DE85439A BDAA9C84
A fegyverek engedélyezése:
Clank Zapper
FE847B01 BCA99B84
Bomb Glove
FE847B02 BCA99B84
Visibomb Gun
FE847B0C BCA99B84
Sheepinator
FE847B0E BCA99B84
Decoy Glove
FE847B09 BCA99B84
Tesla Claw
FE847B08 BCA99B84
Chopper
FE847B14 BCA99B84
Pulse Rifle
FE847B17 BCA99B84
Seeker Gun
FE847B16 BCA99B84
Hoverbomb Gun
FE847B11 BCA99B84
Blitz Gun
FE847B10 BCA99B84
Minirocket Tube
FE847B13 BCA99B84
Plasma Coil
FE847B12 BCA99B84
Lava Gun
FE847B1D BCA99B84
Lancer
FE847B1C BCA99B84
Synthenoid
FE847B1F BCA99B84
Spiderbot Glove
FE847B1E BCA99B84
Bouncer
FE847B25 BCA99B84
Miniturret Glove
FE847B21 BCA99B84
Gravity Bomb
FE847B2E BCA99B84
RYNO II
FE847B22 BCA99B84
Zodiac
FE847B23 BCA99B84
Shield Charger
FE847B2D BCA99B84
Walloper
FE847B35 BCA99B84
Örök lőszer-kódok:
Chopper
DE8B675E BCA99BA6
Pulse Rifle
DE8B675A BCA99B8B
Seeker Gun
DE8B6766 BCA99B9C
Hoverbomb Gun
DE8B6762 BCA99B8D
Blitz Gun
DE8B676E BCA99B9C
Minirocket Tube
DE8B676A BCA99B9C
Plasma Coil
DE8B6776 BCA99B92
Lava Gun
DE8B6772 BCA99B4B
Lancer
DE8B677E BCA99B4B
Synthenoid
DE8B677A BCA99B8F
Spiderbot Glove
DE8B6706 BCA99B8B

Bouncer
DE8B6712 BCA99B9C
Miniturret Glove
DE8B6722 BCA99B97
Gravity Bomb
DE8B672E BCA99B8B
Zodiac
DE8B672A BCA99B87
RYNO II
DE8B6736 BCA99BE7
Shield Charger
DE8B6732 BCA99B88
Fegyver Upgrade-ek:
Multi-Star
DE8B65BE BCA9FB83
Vaporizer
DE8B65BA BCA9FB83
HK22 Gun
DE8B6546 BCA91F83
Tetrabomb Gun
DE8B6542 BCAA5B83
Blitz Cannon
DE8B654E BCA9FB83
Megarocket Cannon
DE8B654A BCABBB83
Plasma Storm
DE8B6556 BCABBB83
Meteor Gun
DE8B6552 BCABBB83
Heavy Lancer
DE8B655E BCA9FB83
Kilonoid
DE8B655A BCA93B83
Tankbot Glove
DE8B6566 BCA91B83
Heavy Bouncer
DE8B6572 BCA98B83
Megaturret Glove
DE8B6502 BCA9FB83
Mini-Nuke
DE8B650E BCA9FB83
Tesla Barrier
DE8B6512 BCA9FB83
A különböző kütyük engedélyezése:
Heli-Pack
FE847B78 BCA99B84
Thruster Pack
FE847B7B BCA99B84
Swingshot
FE847B0D BCA99B84
Gravity Boots
FE847B0B BCA99B84
Grind Boots
FE847B0A BCA99B84
Dynamo
FE847B1A BCA99B84
Tractor Beam
FE847B2C BCA99B84
Thermanator
FE847B27 BCA99B84
Charge Boots
FE847B34 BCA99B84
Hypnomatic
FE847B37 BCA99B84
Különböző tárgyak engedélyezése:
Hydro-Pack
FE847B7A BCA99B84
Mapper
FE847B05 BCA99B84
Commando Suit
FE847B04 BCA99B84
Armor Magnetizer
FE847B07 BCA99B84
Levitator
FE847B06 BCA99B84
Glider
FE847B15 BCA99B84
Electrolyzer
FE847B24 BCA99B84
Megacorp Helmet
FE847B2F BCA99B84
Biker Helmet
FE847B2E BCA99B84
Box Breaker
FE847B28 BCA99B84
Infiltrator
FE847B2B BCA99B84
Az összes fegyver/tárgy/kütyü
DE847B7E BDAA9C84
DE847B7A BDAA9C84
DE847B06 BDAA9C84
DE847B02 BDAA9C84
DE847B0E BDAA9C84
DE847B0A BDAA9C84
DE847B16 BDAA9C84
DE847B12 BDAA9C84
DE847B1E BDAA9C84
DE847B1A BDAA9C84
DE847B26 BDAA9C84
DE847B22 BDAA9C84
DE847B2E BDAA9C84
DE847B2A BDAA9C84
A beépített csalások bekapcsolása:
Nagyfejű Rachet
FE8484C1 BCA99B84
Tux Rachet
FE8484C8 BCA99B84
Nagyfejű Clank
FE8484C3 BCA99B84
Szintek tükrözése
FE8484C2 BCA99B84
Nagyfejű karakterek
FE8484C6 BCA99B84
Nagyfejű ellenfelek
FE8484CF BCA99B84
Beach Boy
FE8484CB BCA99B84
Hóember
FE8484C0 BCA99B84

Robin Hood: Defender OT Crown

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8976EA BCBE237A
Kifogyhatatlan aranykészlet
DE96A602 C1084683
Örökélet – Raid
DE8511BA E0AB9B83
1000 arany fejenként – Raid
DE856E6E E0EB9E6B
Max bevételek egy nap után
DE8EB8B2 F8AC9B92
32000 napi bevétel
DE8EB8B2 F00C1A82
Állandó átutalások
DE8D2B62 BCA99B83
Állandó verbuválás
DE8D2D66 BCA99B83

Run Like Hell

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE84FB4E BCA99C80
Örök páncél
DE87AA72 E0AB9B8D
Örökélet
DE87AF9E E0AB9CEF
DE87AF9A 602B9DEF
Örök lőszer
DE8A7736 BCA99B83

Secret Weapons Over Normandy

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEAB0E5E BCA99C80
Örök upgrade pont
CE42C126 BCA99B8C
Az összes upgrade rendelkezésre áll
CE42C19E BCA99B92

SWAT: Global Strike Team

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEAFC0FA BCD8D18A
Örök lőszer
DE876B26 BCA99B83
Örökélet
DE961686 CCA99B8A
Debug menü (Az aktiválásához lépjünk be a belső Options menübe, majd ki.)
DEA34F86 48EEEA8F
Örök folytatási lehetőség
F12C2CD1 BCA99BE6
Az összes szint megnyitva
DE814A26 5CEA9E4F
DE814A92 5CEA9C8F
DE82E33E C4AC9A53
DE8FFFBA BF899B8B
DE8FFFBE E0AA9B84
Az összes medál megnyitva
DE815CD6 E0AA9B84
DE815CD2 5C4B9C90

Terminator 3 Rise of the Machines

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE91AACA BCD6E75A
Örökélet
DEA69356 BCA99B84
Örök lőszer
DEA69352 BCA99B84
Fegyver kódok
A következő két kód csak a pályához adott fegyverkészlet megléte esetén működik.
Az összes jelenkori fegyver
DEA6935E BCA99B84
Az összes jövőbéli fegyver
DEA6935A BCA99B84
Pályaválasztás
DEA69362 BCA99B84
Az összes Concept Art a filmhez
DEA622C2 BDAA9C84
DEA622CE BDAA9C84
DEA622CA BDAA9C84
DEA622D6 BDAA9C84
DEA622D2 BDAA9C84
DEA622DE BDAA9C84
DEA622DA BDAA9C84
DEA622E6 BDAA9C84
DEA622E2 BDAA9C84
DEA622EE BDAA9C84
DEA622EA BDAA9C84
DEA622F6 BDAA9C84
Az összes felvétel a műhelytitkokról
DEA621FE BDAA9C84
DEA621FA BDAA9C84
DEA62186 BDAA9C84
DEA62182 BDAA9C84
DEA6218E BDAA9C84
DEA6218A BDAA9C84
DEA62196 BDAA9C84
DEA62192 BDAA9C84
DEA6219E BDAA9C84
DEA6219A BDAA9C84
DEA621A6 BDAA9C84
Az összes Concept Art a játékhoz
DEA621AE BDAA9C84
DEA621AA BDAA9C84
DEA621B6 BDAA9C84
DEA621B2 BDAA9C84
DEA621BE BDAA9C84
DEA621BA BDAA9C84
DEA62146 BDAA9C84
DEA62142 BDAA9C84
DEA6214E BDAA9C84
DEA6214A BDAA9C84
DEA62156 BDAA9C84
A játék összes CG bejátszása
DEA6222E BDAA9C84
DEA6222A BDAA9C84
Az összes mozihelyszín
DEA62236 BDAA9C84
DEA62232 BDAA9C84
DEA6223E BDAA9C84
Az összes exkluzív mozihelyszín
DEA6223A BDAA9C84

LOTR: The Return of the King

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9C333E BCA99C80
Örökélet
DE8585E6 BCA99B83
Együtéses halál
DE801CAE 6A099B13
Folyamatos perfect mód
DE9599AA 0CA99B83
Örök nyílvessző
DEC2F816 BC0C9BE6
Aragorn kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC5FE 05A99B83
Az összes upgrade megnyitva
DEAFC6E2 BBA89A82
DEAFC6EE BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC6DA BCA99A82
DEAFC6E6 BCA99A82
Legolas kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC5B2 05A99B83
Az összes upgrade
DEAFC5A6 BBA89A82
DEAFC5A2 BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC59E BCA99A82
DEAFC59A BCA99A82
Gimli kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC576 05A99B83
Az összes upgrade
DEAFC55A BBA89A82
DEAFC566 BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC552 BCA99A82
DEAFC55E BCA99A82
Gandalf kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC52A 05A99B83
Az összes upgrade
DEAFC51E BBA89A82
DEAFC51A BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC516 BCA99A82
DEAFC512 BCA99A82
Samu kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC5EE 05A99B83
Az összes upgrade
DEAFC5D2 BBA89A82
DEAFC5DE BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC5CA BCA99A82
DEAFC5D6 BCA99A82
Frodo kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC4A2 05A99B83
Az összes upgrade
DEAFC496 BBA89A82
DEAFC492 BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC48E BCA99A82
DEAFC48A BCA99A82
Pippin kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC466 05A99B83
Az összes upgrade
DEAFC44A BBA89A82
DEAFC456 BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC442 BCA99A82
DEAFC44E BCA99A82
Merry kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC41A 05A99B83
Az összes upgrade
DEAFC40E BBA89A82
DEAFC40A BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC406 BCA99A82
DEAFC402 BCA99A82
FARAMIR kódjai:
Gyors szintfejlődés
DEAFC4DE 05A99B83
Az összes upgrade
DEAFC4C2 BBA89A82
DEAFC4CE BBA89A82
Az összes szint megnyitva
DEAFC43A BCA99A82
DEAFC4C6 BCA99A82

Time Crisis 3

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE97957A BCA99C80
Hatalmas pontszám
D11D3046 C19E7B82
Örökélet
D11D3042 BCA99B88
Végtelen idő
D11D309A BCA9C963
Nem kell tölteni a pisztolyt
D11D370A BCA99B8C
Nem kell tölteni a géppisztolyt
D11D3716 BCA99B4B
Nem kell tölteni a shotgunt
D11D3712 BCA99BD3
Nem kell tölteni a gránátvetőt
D11D371E BCA99B88

Wallace & Gromit in Project Zoo

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEB87F9A BCEF1AAA
Örökélet
DE818C96 E0AB9B8B
DE818C92 6AEBA937
Örök banánpótlás
DEAA44AE BCA99B83
Holdbéli ugrások
0E44C978 BCA95A82
DE46FFCE FCE99B83
0E44C978 BCA99A82
DE46FFCE 7D36B93B
Sosincs halál a zuhanásoktól
DE8129B6 CCA99BC0
Nagy ugrások
DE45CAC6 FDD4DA2E
Kevés gravitáció
0E46FFC8 BCA95C10
DE46FFCE 7B299B83

Worms 3D

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EEBD1142 BCEA80D2
Isten mód valamennyi játékosnak
DEB4B432 E0AB9B84
A fordulók idejének leleállítása
D14C6732 BCA93B83
Nincs késleltetés a fegyverhasználatkor
DEBFFABE BF899B8B
DEBFFABA BCA99B83
Az ellenfelek nem tudnak tüzelni
DE8D2CCE BF899B8B
DE8D2CCA BCA99B83

WRC 3

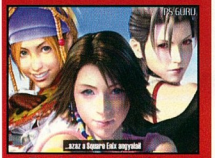
Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
7E872DC9 BCC06C53
CAF94036 BCA99B83
A stopper megállítása
DEB6466E BCA99B84

WWE: Smackdown HCTP

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D0122 BCBA9032
Az AI ki/bekapcsolása L3/R3-mal
0E4F1F78 BCA99A80
DE986FA2 CCA99B86
0E4F1F78 BCA99A7E
DE986FA2 D0E99B86
Az összes titkos opció megnyitása
DEAE996E E0AB9B84
Örök smackdown használat
DE83453A BCA99B83
Az üzletben minden ingyen van
DEAE9F42 E0AB9B83
Nem kell Exp az Attribute pontokhoz
DE8C20B6 E0AB9B83
DE901B6A E0ACC292



▲ Kaena trailer



▲ Final Fantasy X-2 teszt



▲ Prince of Persia teszt


▲ Ghosthunter teszt



▲ Sony-reklámok

PS GURU DVD
2004/1

HÍREK

TRAILER
Kaena
Rise to Honor
Dog's Life
Alias

TESZT
Final Fantasy X-2
Prince of Persia
Ghosthunter
True Crime - Streets of L.A.
World Rally Championship 3
Gladius
Kya - Dark Lineage
Vegyesvágott
(Manhunt, Max Payne 2, Beyond Good and Evil, LoK: Defiance, Killswitch)

EXTRA
Haunted
Kaena filmtrailer
PlayStation reklámspotok
Sony reklámspotok

PS GURU DVD 2004/1

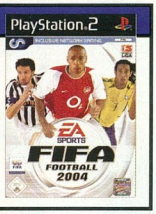


DVD

NE VEDD, VIDD!

Beküldési határidő: 2004. február 10.

FIFA 2004-játék



Az Electronic Arts jóvoltából 5 db FIFA 2004 PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Melyik csapat nyerte tavaly a Bajnokok Ligáját?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (PS Guru, 1300 Budapest 3, Pf. 362) A levlapra írd rá: "FIFA 2004-játék"

MEDAL OF HONOR-játék

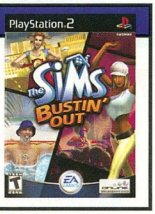


Az Electronic Arts jóvoltából 3 db Medal of Honor-órát sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Hány küldetés van a MoH: Rising Sunban?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (PS Guru, 1300 Budapest 3, Pf. 362) A levlapra írd rá: "MOH-játék"

THE SIMS: BUSTIN' OUT-játék



Az Electronic Arts jóvoltából 5 db The Sims: Bustin' Out PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Hogy hívják a Sims-sorozat megálmodóját?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (PS Guru, 1300 Budapest 3, Pf. 362) A levlapra írd rá: "Sims-játék"

METAL GEAR-játék



Az Ecobit Kft jóvoltából 1 db Metal Gear-ajándékcsomagot (toll+póló+pulóver) sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Mi lesz a következő rész alcíme?

Ha meg akarod nyerni valamelyik játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (PS Guru, 1300 Budapest 3, Pf. 362) A levlapra írd rá: "MGS-játék"

PRINCE OF PERSIA-játék



A Game City jóvoltából 1 db Prince of Persiat PS2-játékot sorsolunk ki az alábbi kérdés megfejtői között:

Hogy hívják a játék grafikus engine-jét? :-)

Ha meg akarod nyerni a játékot, nyílt levelezőlapon (!) juttasd el a választ szerkesztőségünk címére (PS Guru, 1300 Budapest 3, Pf. 362) A levlapra írd rá: "PoP-játék"

Következő számunk február 27-én jelenik meg!

PS GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztők: Kozma Zoltán, Vári Zoltán
DVD munkatárs: Cziráki Gergely

Készítette a Wassenaar Kft szerkesztőgárdája a Vogel Burda Communications Kft. Megbízásából.

A szerkesztőség címe:
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.

Levelezési cím:
PS Guru, 1300 Budapest 3, Pf. 362

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: Rátkai 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

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Hírvilág Press Kft.
Tel./Fax: 411-0491
E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

Megjelenik évente 10 szám, egy szám ára: 1696 Ft

Előfizetéses terjesztés:
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Burda Communications Kft.
Postacím: 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tájékoztatás előfizetéssel kapcsolatos ügyekben:
Terjesztési osztály, Telefon: 888-3421, -22, -23
Fax: 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Előfizetési díj:
10 szám, 13570Ft (20% kedvezménnyel).

A PS Guru e havi száma 10.000 példányban készült.

Hotline és terjesztéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel.: (06-1) 888-3421
Rehó Rita, Tel.: (06-1) 888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Montírozás:
Austral Bt.

Nyomás:
Origoprint Kft.

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

Újévi Playstation 2 játék akció! Ki ne hagyd!



FIFA 2004
14990,- **11990,-**



MoH Rising Sun
14990,- **11990,-**



Tomb Raider Angel of Darkness
11990,- **9990,-**



NFS Underground
12990,- **10990,-**



Prince of Persia
11990,- **9990,-**



LotR Return o.t. King
14990,- **11990,-**



XIII
14990,- **11990,-**



Pro Evolution Soccer 3
10490,- **9990,-**



Dead to Rights
10490,- **8990,-**



F1 Career Challenge
9990,- **7990,-**



Freedom Fighters
14990,- **11990,-**



Primal
9990,- **7990,-**



S.W.A.T.
9990,-



WRC 3
11990,- **9990,-**



WRC II
6990,- **4990,-**

Alien vs. Predator	9990
Ben Hur	9990
Formula One 2001	2990
Formula One 2002	4990
Formula One 2003	9990
Metal Gear Solid	4990
Project Zero	7990
This Is Football 2002	2990
The Sims	6990
Prisoner of War	4990
Gungrave	5990
LMA Manager 2003	5990
Minority Report	5990
Lord of the Rings	5990
Street Hoops	5990
Perfect Ace Tennis	8990
Disneys Extreme Skate	7990
UFC Throwdown	7990
Mobile Suit Gundam	5990
World Racing	8000
Pro Evo Soccer 2	6990
The Sims	7990
V Rally 3	7990
Dark Angel	6990
Defender	6990
Gran Turismo	4990
NHL 2003	7990
NBA 2003	7990
WRC	2990
Warriors The	2990
Shinobi	7990
Riding Spirits	6990
Raging Blades	7990
Portal Runner	2990
Project Eden	2990
X-Squad	2990



Ratchet & Clank 2
11990,-



Mafia
Hívj!



Baldurs Gate Dark Alliance 2
Hívj!



Legacy of Kain Defiance
Hívj!



Sonic Heroes
Hívj!



Ghost Hunter
Hívj!



Pitfall The Lost Expedition
Hívj!



Destruction Derby Arenas
11990,-

Playstation 2 +1 ajándék játék: Hívj!!!!

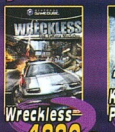
GameCube játékok



Scorpion King
4990,-



Lost Kingdoms
4990,-



Wreckless
4990,-



Kelly Slater's Pro Surfer
4990,-



Spyro
4990,-



Mat Hoffman's Pro BMX 2
4990,-



Minority Report
4990,-



Godzilla
4990,-



Crash: Wrath of Cortex
4990,-



X-Men Next Dimension
4990,-

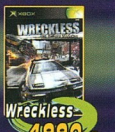
Xbox játékok



MX 2002
4990,-



Bruce Lee
4990,-



Wreckless
4990,-



Amped
4990,-



Sega GT 2002
4990,-



The Thing
4990,-



Dark Angel
4990,-

Spider-man
4990,-

X-Men Next Dimension
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!

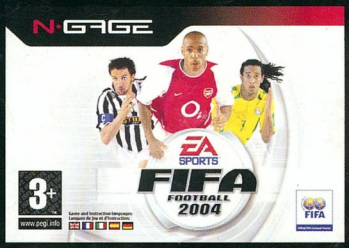
Csomagküldő szolgálat!
Viszonteladókat kiszolgálunk!
Új üzletet nyitó viszonteladóink részére árkedvezmény, szakmai tanácsadás!

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.
Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16
E-mail: gameattila@chello.hu

Készen állsz az igazi kihívásokra?



Kizárólag az N-Gage™-en:
Kétféle többjátékos mód
• Bluetooth



Kizárólag az N-Gage™-en:
Vezeték nélküli többjátékos mérkőzés
Bluetooth kapcsolaton keresztül



Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül



Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül



Vezeték nélküli többszereplős játék
Játékok a legismertebb fejlesztőktől
3D-s grafika
Bluetooth
MP3-lejátszó és FM-rádió
Háromsávos mobiltelefon
n-gage.com

N-GAGE NOKIA

bárhol bárkivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2004 Gameloft. Minden jog fenntartva. A Gameloft és a Gameloft logó a Gameloft S.A. bejegyzett védjegye. A Ubisoft Entertainment által engedélyezve. A Splinter Cell és Sam Fisher a Ubisoft Entertainment védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Rayman®, a Ubisoft és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. © 2003 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA SPORTS és az EA SPORTS logó az Electronic Arts Inc. in védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalosan a FIFA által engedélyezett termék. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. A gyártás az Electronic Arts Inc. által engedélyezve. A játékosnevek és karakterek használatát a The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", nemzeti csapatok, klubok, és/vagy ligák engedélyezték. © 2003 MLS. Az MLS, az MLS logó, a Major League Soccer és az MLS team ismertetőjegyei a Major League Soccer LLC tulajdonát képezik. Minden jog fenntartva. Minden említett termék, cégnév, márkanév és logó tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkája. Red Faction® –© 2003 THQ Inc. A Red Faction®, a THQ, a THQ Wireless és a vonatkozó logók a THQ Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Fejlesztette a Monkeystone Games Inc. A Monkeystone Games és a vonatkozó logók a Monkeystone Games Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva.