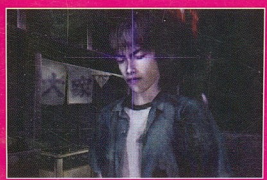


# PS GURU

A PLAYSTATION2®-JÁTÉKOSOK FÜGGETLEN MAGAZINJA  
2004/2. szám március 1.696 Ft



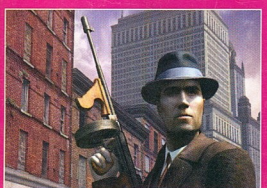
## FORBIDDEN SIREN

Ettől még a Silent Hill-eken odzódóttok is kitér a frászi!



## MAXIMO

A klottygatyás hős most Zin serogót rázza (klottygatyába)



## MAFIA

"Mióta csak az eszemet tudom, gengszter akartam lenni."



# 007 EVERYTHING OR NOTHING



**Főszerepben a szintugrás**  
A BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II és a FALL-OUT: BROTHERHOOD OF STEEL ugyanazt az engine-t használja - "mecsoda különbség"!



**FATAL FRAME II**  
A lányikrek horrorszkópja szerint a szelleműzés eszköze: a fotóapparat!







**DAEWOO**

## DAEWOO SZTRÁDA

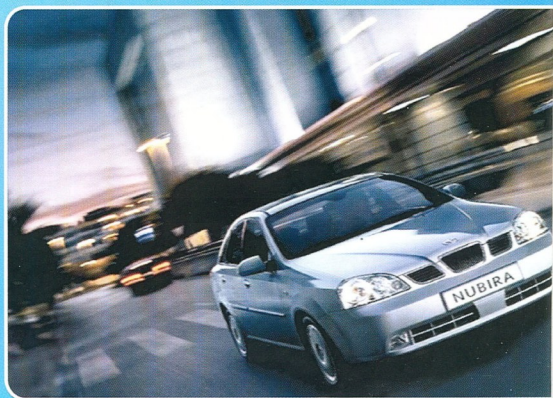
M3 autópálya kivezetésénél,  
a METRO áruház mellett.

Telefon: 415 21 90

Fax: 415 21 99

E-mail:

[daewoo.sztrada@axelero.hu](mailto:daewoo.sztrada@axelero.hu)







**100 percnyi videó a DVD-n!** DVDZSÍR, BÉTA PROBLÉMA, EXTRA FRAMES 2. MAFIA, ÖVZSÉVÉNYEK ÉS NYITING, BLOOD'S SATELITE

# PS GURU

A PLAYSTATION®2-JÁTÉKOSOK FOGELTEN MAGAZINJA  
2004/2. szám március 1. 1.990 Ft

**FORBIDDEN SIREN**  
Ezrei még a Silent Hillben esztendőnkben is SILENT A PS2!

**MAXIMO**  
A kitérítés hisz most Jim szerepét újra felöltöztük!

**MAFIA**  
"Miké csak az ezeket tudom, gépjárat elkarim lenni."

**007**  
**EVERYTHING OF NOTHING.**

**FATAL FRAME II**  
A legyerekszerűség szerte a szellemek között, a létezés!

## Power on!

**Ü**dv mindenkinek a március hónapra gondolt PS2-szeánszunkban! Fogja meg mindenki a szomszédja kezét (gyűrűk és karórák maradnak!), és várjuk a Nagy Szellem megjelenését, aki majd megszűjti nekünk, hogy mik a hírek kedvenc konzolunk környékén! Táncojlon az asztal, révedjenek a médiumok...!

(Most jönnek az ápolók a borogatással, szóval egy kicsit később folytatjuk...)

Régebben az évnek ebben a szakában azok voltak a hírek, hogy nincsenek különösebb hírek: a játékkiaadók szépen elvonultak téli álomra, és/vagy elégedett Dagobert bácsiként rögönek a karácsonyi piacra kidobott játékokból befolyó dollármilliókban. Mostanában viszont már nincsenek ilyen hírek, sőt! Egyrészt a kiadók pénzügyi okoskái már eleve nem akarják bedobni néhány játékukat az ünnepi játékdömpingbe, és inkább rendszeresen elcsúsztatgatnak néhány inyenccalatot az – egykori – holtszeszora; másrészt pedig lassan hagyománnyá válik, hogy saját rendezvényeinek jelentik be az adott évre várható azon új játékaikat, amelyeket már nem akarnak dugdosni a fűrkész szemek elől a májusi E3-kilátásig. Elobbi dolognak köszönhetően a mostani számban is legalább olyan kellemes a tesztelt játékok választéka, mintha még mindig ünnepváróban lennének. Hírek kapcsán pedig közbizvisatlunk két remek japán cég, a Konami és a Capcom partájában, ahol remek finomságok várják, hogy a boltok polcaira kerüljenek. Ha már úgyis Japánnál tartunk, még mindenképpen megemlítendő, hogy PS2-n teszi tiszteletét a Sega kedvenc kabaalálaltakája: Sonic, a szundiszón. (Ilyen névvel, hogy lehet a Segéé? Ha a Sonynál lenne egy kis humorérzéke a népek, még a Dreamcast tündökölése (?) idején csináltattak volna egy Segic nevű karaktert a saját platformjukra.) Ha Sonic jelen szereplése nem is tartozik történetének legfényesebb lapjaira, mindenképpen szükségét éreztük, hogy egy összefoglaló cikkben emléket állítsunk a videójátékok történelme egyik legnépszerűbb figurájának. Szóval reméljük mindenki jól fog szórakozni az áprilisban esedékes PS2-szeánszig (illetve borogatásig).

PS Guru-team





# DVD tartalom

**MAXIMO vs ARMY OF ZIN teszt**



Coin-op halál: később ezzel az órméval lehet



## HÍREK

### TRAILER

Gran Turismo 4 Prologue  
Suiikoden IV  
Driv3r  
Firefighter F.D18  
Syphon Filter: Omega Strain  
ESPN Sports

### TESZT

007: Everything or Nothing  
Forbidden Siren  
Maximo vs Army of Zin  
Mafia  
Fatal Frame II  
Baldur's Gate: Dark Alliance II  
Fallout: Brotherhood of Steel  
Vegyességott  
(XIII, I-Ninja,  
Sonic Heroes, Flipnic)

### MAFIA teszt



### DRIV3R trailer



### 007: EVERYTHING OR NOTHING



Az újdonsült Tank Girl meg  
majd menet közben megtanulja vezetni.

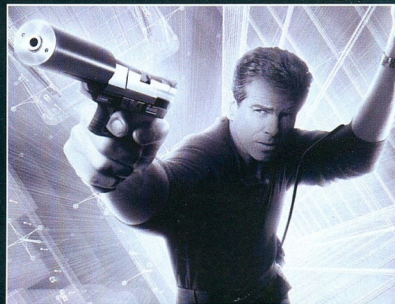
### EXTRA

PlayStation reklámspotok  
Sony reklámspotok



# Tartalom

## 2004/2



### HÍREK/ELŐZETES

Hírek, megjelenések	6
Konami Gamer's Day 2004	13
Capcom Editor's Day	22
Gran Turismo 4 Prologue	28
Driv3r	30
Syphon Filter: Omega Strain	32
Red Dead Revolver	34

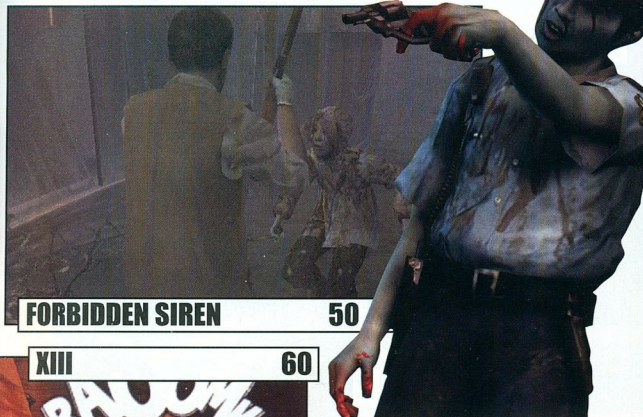
### FICSÖR

Hódolat Sonicnak	36
------------------	----

### TESZT

007: Everything or Nothing	44
Forbidden Siren	50
Maximo vs Army of Zin	55
XIII	60
Fatal Frame II	64
Castlevania	68
Mafia	72
Baldur's Gate: Dark Alliance II	78
Fallout: Brotherhood of Steel	82
Sonic Heroes	84
I-ninja	88
Flipnic	90

Cheatek	92
---------	----



FORBIDDEN SIREN

50

XIII

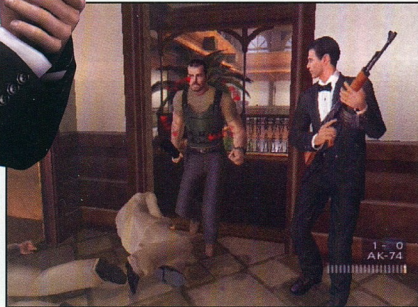
60

FATAL FRAME II

64



007: EVERYTHING OR NOTHING







## PLAYSTATION 2 HÍREK

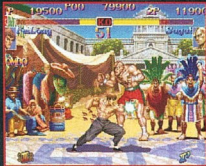
# THE GETAWAY 2

Kiadó: **SCEE** Fejlesztő: **Team Soho** Megjelenés: **2004. vége (PAL)**

### APRÓSÁGOK

A SCEA bejelentése szerint 2003-ban az amerikai PS2-szoftver eladások rekordot döntöttek: több, mint 100 millió játék talált gazdára (hivatalosan). Ez majdnem 25%-os növekedést jelent az előző évhez képest.

Most már biztosan megjelenik PAL-területeken az eredetileg csak Japánban megjelent **Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition**. A Capcom Europe áprilisa

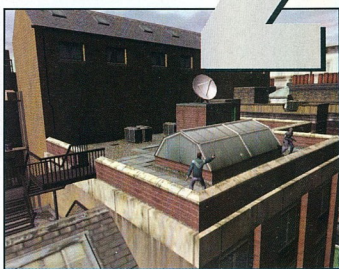


datálja a játékot, amely húszfontos áron kerül a boltokba. A játék mellett egy külön korongon a vásárlók megkapják a **Street Fighter II: The Animated Movie** című animációs filmcsekét is.

Emlékeztek még a négy évvel ezelőtti **Fear Effectre** (képnünkön), néán folytatására PS-ről? (És a jó kis zsiros botrányokra a második rész reklámja kapcsán, ahol a főhős lányok masszírozták egymást?) Új

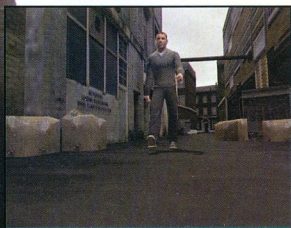
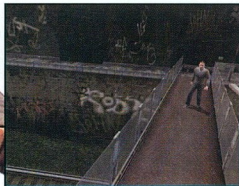


hír a régi játék(ok)kal kapcsolatban, hogy az EIDOS szerződést kötött a Bell KG produkciós iroda vezetésével, a rendező/producer Uwe Bollal a sorozat megfilmesítéséről. Az új otthonosan mozog a játékokból készült filmek világában – az ő névéhez fűződik a tavalyi *House of the Dead*, és az idén nyáron megjelenő *Alone in the Dark*-mozit, momentán pedig a *Bloodrayne* és a *Dungeon Siege* vászonra vitelén fáradozik, szegénykém.

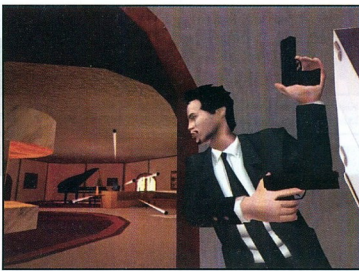


Mármost hivatalosan is bejelentették a *Getaway 2* fejlesztését, sőt, a SCEE némi információt is elcsepgetett róla. Egykori két főhősünk, Mark Hammond és Frank Carter a múlté, és egyelőre egy játszható karakterről lehet tudni: Eddie O'Connor igazi keményfíru – kidobó, hivatásos verelőgény és mellékállásban egy East End-i amatőr bokszbajnokság győztese (ami elég jó ajánlónélvél, ha az ember nem özik simogatásával keresi kenyerét: az East End tudvalevőleg London legszutyokabb kerületé). A második részben két évvel az előző rész történései után járunk, és újfent a London alvilágát uráló bandák lesznek a főszerepben, és megmarad egy pár régi, „kedves” ismerős. A *The Getaway* érdekessége az volt, hogy két különböző szemszögből is átéltették az eseményeket – most (a részletek titokban

tartása mellett) ennél is több szájról beszélnek, „megtoldva ezeket egy pár csavarral”. A helyszín továbbra is London belvárosa, csak most még részletesebben kidolgozva, és persze egy pár új területtel megjelölve (például beépítik a játékba a földalatti rendszerét is). A harc megújul, több hangsúlyt fektetnek a lopakodásra, a járműparkot meglátva pedig „minden játékost nagy meglepetés fog érni” (az kérdés, hogy pozitív-e, vagy negatív – az első részben ugyanis ezzel (sem) volt semmi probléma). A *Getaway 2*-re vagyók a karácsonyi forgatagban kutakodhatnak először a játék után.



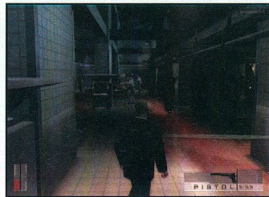
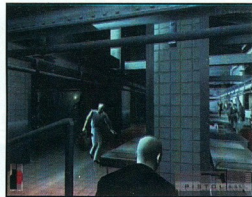




## HITMAN CONTRACTS

Kiadó: **EIDOS** Fejlesztő: **IO Interactive**  
Megjelenés: **2004.04.27. (NTSC) 2004.04.30. (PAL)**

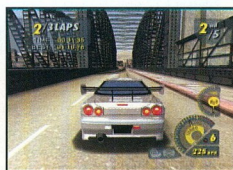
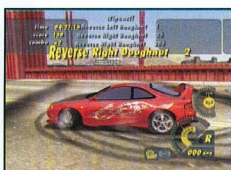
Noha vésszen közelieg az USA-NTSC és a PAL-megjelenés időpontja is (tekintve, hogy az IO dán fejlesztőcsapat, nem talik hónapokba az átírást), kopasz bérgyilkosunk életének harmadik fejezetéből még csak most adták ki az első képeket. Egyéb információkkal is eléggé hadilábban állunk: a sztori arról annyit tudni, hogy a 47-es úgynök csapdába esik és megesebesül – a történet pedig valahol Párizsban veszi kezdetét. A képek alapján a megjelenítés fő irányonalai nem változtak (továbbra is kívülről láthatjuk a derék gyűlöletét, de ezúttal egy teljesen új grafikai motor felelős érte. A küldetések száma kevesebb lesz, mint az előző részben, de ezek egyenként hosszabbak lesznek, arról nem beszélve, hogy még több alternatív megoldásuk várható. A pályákon több lesz az „ártatlan” (értsd: nem kinyírható) szereplő, így a Contracts élethűbbnek és kevésbé „militárisnak” ígérkezik, mint közvetlen elődje. A szerzők az irányítást is újraírták, és egy igazán remek (nekem mondott) tanuló móddal kívánunk bevezetni minket a lesből gyilkolás művészetébe. A zene még mindig a többszörös díjnyertes, veterán komponista, Jesper Kyd munkája – arról viszont egyelőre még nincs hír, hogy a Budapesti Filharmonikusokat viszontlátnánk a stábilisztában.



## JUICED

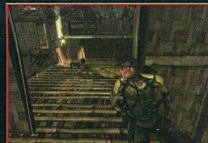
Kiadó: **Acclaim** Fejlesztő: **Juice Games**  
Megjelenés: **2004. ősz (NTSC/PAL)**

Jön egy újabb utcai autóverseny, ezúttal egy új angol fejlesztőscoportól. A világ minden tájáról származó, ötvennél is több licencelt autópálya (Volkswagen, Dodge, Renault, Peugeot, Chevrolet, Mazda, Toyota, Subaru, Holden, Fiat stb.) ülhetünk meg és tuningolhatunk fel neves műhelyek (AEM, Alpine, APEXi, Bridgestone, Konig stb.) kiegészítőivel, emellett a fizikát és a törésmódellet is elbűnünk ígérik. A játékmenet valahol félúton fog állni a simuláció és a játékméret ihletésű száguldas között. Egyjátékos-módban egy nem-lineáris történetszálon szaladunk végig: a naptárunkban láthatjuk az egyes versenyeket, mindegyiket a saját kritériumával (speciális autó, netán bizonyos fokú népszerűségi ráta szükségeltetik az induláshoz); a multiplayer-játékmód legnagyobb vonzerejének pedig kétségkívül az online-versenyezés ígérkezik. Utóbbinál emellett lesz eszött képernyős vetélkedés és egy különleges, még nem egészen tisztázott játékmód, melyben a csapatunk egyes tagjait irányíthatjuk\* (főszerepben az ablakmosó fiú?).



**Uo: Nanatsu no Mizu to Densetsu no Nushi.** Nyugi, semmi bajunk – ez egy új Sony-játék japán címe, amely a nyáron fog megjelenni. A SEGA Wow által fejlesztett 3D-s ügyességi programban egy halat kell irányítanunk a tenger alatti világban, és értékes „szobrocskákat” kell gyűjtogetnünk. Eleterőnk kiszállítása nálunk kisebb tengeri élőlények józú-elfogyasztásával történik, de nem árt figyelembe venni, hogy a nálunk nagyobb tengeri élőlények is hódolói a módszernek.

Az Ubisoft egy cseppet későbbre halasztotta a **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** (fértéretések elke-



rülése végett: a játék címe nem a Való Világ 3 legközelebbi kiszavazós okosságára utal) PS2-es és Xbox-ra megjelenését. Az indoklás szerint biztosak akarnak benne lenni, hogy a két másik verzió is ugyanilyen minőségű szintet képvisel, mint az xboxos.

A holland Davilex kiadó bejelentette, hogy készítetik a **Knightrider 2-t**, amely logikus lépésnek tűnik (legalábbis szerintük) az előző rész Európában ellett 170.000 példánynak tükrében (bún rossz játék volt). Persze ismétlenül K.I.T.T. volnánk mégé pattanhatunk, lesz két új játékmód és egy pár minijáték is. PAL-megjelenés 2004 végén.



Davilexék egy másik 80-as évekbeli, akció-tévésorozat játéka ből ültetésén is fáradoznak: a **Miami Vice**-t az angol Atomic Planet Entertainment fejlesztte. A third-person kamerával dolgozó akciójátékban hősnökkel Miami átvilágít – elsősorban Calderon drogárát és emberait – kell mérésre tanítanunk. A program munkálatait az idei év végéig fejezik be.

A Namco egy hónappal a tervezett megjelenés előtt (l) lelépte a kaliforniai Point of View által fejlesztett, a Dead to Rightsra hasonlító – és ugyanazon helyszínen játszódó –



akciójátékát, az **Extreme Force: Grant City Anti Crime**-ot. Ez állítólag nem befolyásolja a Dead to Rights II: Hell to Play fejlesztését, amelynek USA-vezetője év végére várható.

A High Voltage Software által fejlesztett, legelőször színtelenben bemutatott **Haunted Mansion** című,



egész jó kis platform-akciójáték európai kiadását a Take2 vállalta fel. Ha minden kiappon, Zake Halloway kalandjait már március környékén PAL-os verzióban élvezhetjük.

Japánból érkezett hírek szerint az NGC-s Killer 7 rendezője és a Grashopper Company fejlesztőstúdió vezetője, Gouichi Suda egy PS2-es horror játékon dolgozik, amely **Michigan** kódnevet halgat. A sztori: sűrű köd lepi el Chicago

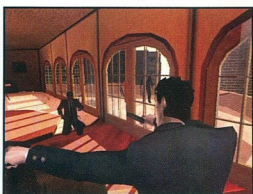


városát, a lakosságot pedig evakuálják – már aki nem változott zombi. Hírre éhes kameramanként egy riporternővel és egy hangrögzítő stábnal az oldalunkon minél több felvételt kell készítenünk a titokzatos eseményekről. Japán megjelenés az idei év tavaszán.

A Core Design két társalapítója (akik Lara megalkotásában is komoly szerepet vállaltak), Jeremy Heath-Smith és Adrian Smith új fejlesztőstúdiót eszközölt össze, Circle Studio néven. A 35 volt Core alkalmazottat foglalkoztató csoport PS2-re és Xboxra készít játékokat.

## 100 BULLETS

Kiadó: **Acclaim** Fejlesztő: **Acclaim Studios Austin**  
Megjelenés: **2004.10.04. (NTSC)**

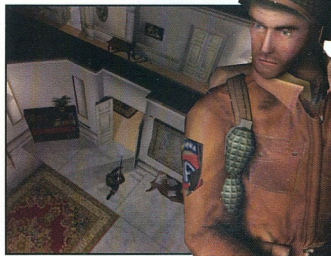


**A** 100 Bullets egy third-person szemszögű akciójáték lesz a Vertigo hasonló című képregénysorozata alapján, amely egy krimi és egy thriller keveréke, történetért pedig a képregények írójá, Brian Azzarello vállalja a felelősséget. Az alapszituáció már eleve érdekes: egy titokzatos alka, bizonyos Graves ügynök különböző társadalmi helyzetű embereket próbál rávenni önbíraskodásra. KÜLD nekik egy diplomátást, melyben szerepel egy ellenük elkövetett, ám mindaddig megtorlatlan büntet bizonyítéka, egy fegyver és száz jelöletlen göly. Nyilván innen már egyértelmű, mi is a teendő... Két főszereplőnk lesz, a képregényben már szerepelt Cole Burns, és egy direkt a játék kedvéért kreált hölgy, aki Snow Falls névre hallgat. A sztori folyamán hol az egyiket, hol a másikat irányíthatjuk. Nagyrészt lövöldözésre számíthatunk, egy kétfokozatú célzóréndzserrel (gyors célzás, vagy hosszabb ideig tartó művelet a pontosság és a nagyobb sebés érdekében), de lesz puskatekerez bunyó is (az ellenfelek pajzsként is használhatók, illetve a fejüket a falba lehet verni). Talán mondani sem kell, hogy a játékot a címe már eleve arra predestinálja, hogy legyen benne bullet-time (mátrixos-mekszpénes) harc is. Küllaljátában az alkotók szeretnének hűek maradni a képregény stílusához, a kétdimenziós figurák 3D-be ültetése ellenére is.

## COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

Kiadó: **Acclaim** Fejlesztő: **BattleBorne** Megjelenés: **2004.06.06. (NTSC, PAL)**

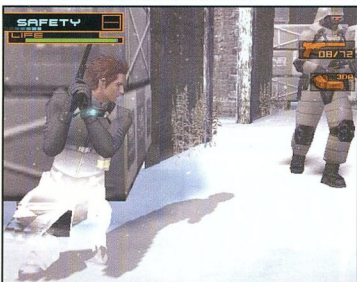
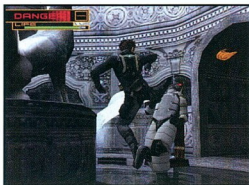
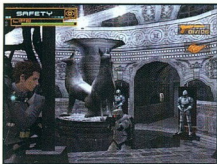
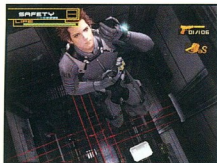
**1** 944. június 6. – megkezdődik a D-nap és a Combat Elite WWII Paratroopers története. A szövetséges ejtőernyősre nagy feladatot vár: a Benelux-államokban és Franciaországban kell szabotázsakciókat végrehajtani a még mindig ütöképes német hadigépezet gyengítésére. A fő cél azonban annak megakadályozása, hogy a német tudósok kifejlesszék, a náciak pedig bevessék az atombombát. A játék a Snowblind motor továbbfejlesztett változatát használja, amely a Baldur's Gate: Dark Alliance alatt dolgozott, így nagyjából olyasféle perspektívából láthatjuk a történéseket, mint ott (lásd tesztünket, illetve a DVD-t). Közlegényként kezdünk és a sikeres bevetésekkel egyes arányban emelkedünk a ranglétrán, egyúttal új képességekre is szert teszünk. Történelmieg hű környezetben és valóban létező felszerelésekkel ellátva – összesen 40 küldetésen át vehetjük fel a harcot a németekkel, ezen túl pedig egy kiegészítő kooperatív-mód is a rendelkezésünkre áll. (Még egy apróság: az elkövető BattleBorne olyan emberekől alakult, akik a Fallout 2, a Baldur's Gate: Dark Alliance és a Tom Clancy's Ghost Recon elkészítésében vettek részt – ez pedig (sok) jót ígér.)





## SPY FICTION

Kiadó: **Sammy Studios** Fejlesztő: **Acces Games**  
Megjelenés: **2004. szeptember (NTSC)**

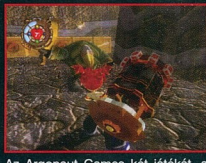


**A** 2002-ben alakult Acces Games első, egyben PS2-exkluzív játéka a kémkedés témáját feszegeti. A külső kameraállásból követhető játékban az akciórészek lopakodással kezdődnek. A történet szerint a S.E.A. nevű kém-szervezet elcsöp egy videokazettát, melyen egy nemzetközi terrorista-szervezet üzenetét találják. Több sem kell, Phantom nevű alakulatuk elküldik a helyszínre körülnézni – akik viszont egy pár szakállas robbantótól komolyabban dologra bukkannak. Innenőtl kezdve indul a küldetésorozat, amelyben egy, az USA északnyugati felén található nanotechnológiai laborból egészen a sógorok szomszédos Alpokjágé eljuthatunk. Két játszható emberünk lesz, mindegyikük speciális képességekkel rendelkezik, így megfontoltan kell döntenünk, hogy melyikkel induljunk az adott bevetésre. Egy-két érdekesség: képesek vagyunk a segítségével ellopni a meg adott személy identitását – ettől jobba a külsejét, a hangját, de még a retina-nyomatját is. Ezenfelül lesz egy csomó különleges kilyünk (hadd írjak meg a 007-es), előtörnyözhettek és két küldetés közt egy csomó minijátékot is végigtolhatunk.

## SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Kiadó: **Gathering of Developers** Fejlesztő: **Climax**  
Megjelenés: **2004. tavasz-nyár (NTSC)**

**K**omoly Samu első konzol-exkluzív kalandjában ismétetlen nemezi-sünetet, Mentalt kell üldözniük. A játékban az időben fogunk utazni, a 32 pálya három korszakot idéz: az ókori Rómát, a feudális Kínát és a mitoszok ósi világát, Atlantiszt. A Next Encounter nem is lenne igaz FPS, ha mindhárom világ nem lenne tömve különféle ellenfelekkel – ezek részben az előző epizódokból már ismerősek, részben pedig újak lesznek (nahát!), karakterisztikájukat tekintve pedig mit sem vesztek a sorozat lökötten humoros jellegéből. Pontosban tucatsznyi fegyverre számíthatunk (pisztoly, UZI, rakétavető stb.), amelyek közül nem egynék másodlagos funkciói is lesznek (pl. a lángszóróba fagyasztozó is tölthető). Ez alkalommal már járművekbe is begyattanhatunk: ilyen a dzsíp, a tenger-alattjáró és az izgalmasan hangzó kombajn, amelyel tud, hogy jól lehet majd aratni Nagyzüemi halálosztás esetén töltdődik a speckóknak, amelyel a „Szuperkombós Gyilkos Dárdó”-módba lépünk át: ilyenkor gyorsabban mozognak és tüzelünk, emellett a pontszámunk is nagyokat ugrik. Multiplayer-lehetőségek is lesznek: kétjátékos osztott képernyőn, vagy nyolc a világhálón.



Az Argonaut Games két játékát, a régóta csúszó **Malice-t** (képünkön) és a **Powerdrome-t** Európában az angliai székhelyű Evolved Games (ők régebben Xicat néven futottak) adja ki, még az idétől folyamatosan.

Na tessék: éppenhogy megjelent a harmadik rész, az Evolution Studios egyik embere (Si Barlow designer) egy fórumon már el is szölte magát, miszerint keményen dolgoznak a **World Rally Championship 4-en**. A hírt hivatalosan még nem erősítették meg.

Nem túl meglepő hír: a Koei új játékot készít a Dynasty Warriors-műveiről, melynek japán címe **Shin Sangoku Musou 3: Empires**.



Az akció mellett inkább a stratégián lesz a hangsúly, tesztjeink sam lesznek, de például rávehetjük az ellenfél kapitányát, hogy álljanak át hozzánk. Japán megjelenés március közepén.

A Konami repülő játék, az **Airforce Delta Strike** a napokban jelent meg az USA-ban (mármint



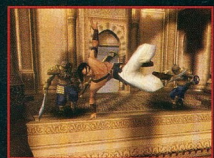
február elején), de áprilisra már a PAL-átvitel is elkészül – **Deadly Skies** néven keresztyék a boltokban, és következő számunk tesztjei között.

Az Electronic Arts két jól hangzó névre csapott le a Burnout 3 téván és a **TimeSplitters 3** (javító) az ő kiadásukban jelenik meg. Így az őrácsóg foglalkozik a terjesztéssel is. Ez viszont nem jelenti azt, hogy a Criterion és a Free Radical (a fejlesztők) Electronic Arts-stúdiókká avasználának. Őket nyilván majd a májusi E3 alkalmából veszi meg az EA – vagy Új-Zélandot, ha netán az olcsóbb...

A Naughty Dog és a Blizzard pár embere (volt munkáik közül egy pár csak izlítotték) elk and Dexter The Precursor Legacy, Jak II, Starcraft: Ghost új fejlesztéstúdió alapított Ready at Dawn néven, de konkrét projektet még nem jelentettek be.



A Ubisoftot egyik szövívője elszólta magát: tervezik a **Prince of Persia: The Sands of Time** folytatását.



Egyelőre azonban sem a címéről, sem a megélezott platformokról nincsenek információk.

A Square Enix január 20-án bejelentette, hogy a **Final Fantasy X-2** amerikai eladásai túllépték az egy-millió példányszámot. Gratulálunk!

A **Talko No Tatsuin** a japán játéktárunkban tűnt fel 2001-ben, egy évre rá pedig PS2-re is elkészült – a szigetországbeli sikereket látva pedig



a Namco fontolóra vette az amerikai kiadást is. A játékban különböző zenei stílusokra kell dabolnunk, egy különleges kontrollert segítségével. Biztosan lekopogják, de a bolt olyan jól megy, hogy sem a játékból, sem a kontrollerről nem tudnak eleget gyártani...

A SCEE az **EyeToy: Play 2** minijátékokhoz keresett ötletgazdákát január 6-ig. A szerencés nyertes annál, hogy saját álmát láthassa viszont a 2004. végén megjelenő játékban, hazavihetett egy házi-



mozirendszert egy 16:9-es LCD képernyős tévével, és egy-egy kópát az EyeToy: Playből, illetve az EyeToy: Groove-ból (valószínűleg nem volt még neki egyik sem...). Mi is későn vettük észre az ajánlatot, pedig az első rész tesztelesekor felvett borotválkozás ötletünkkel túl nyérők lettünk volna...

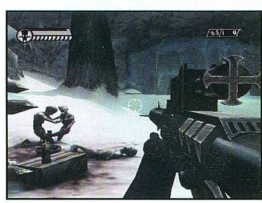
Brandon McNamara, a Getaway, és az amögött álló Team Soho egyik főembere új fejlesztőstudiót alapított Ausztráliában, Ausztráliában. A Kensington, és a Fosterle környékén kívül egy újabb ok amiért mégsem kéne ott atomot robbantani, mint azt Ford Fairlane javasolta volt.) A bájos nevű Team Bondi már kalapál is egy játékot, de csak annyit árultak el róla, hogy egy „harmadik generációs PS-program” lesz. (Ki tudja, vajon ez mit jelenthet? PS3? PSP?)

# DARKWATCH

Kiadó/fejlesztő: **Sammy Studios** Megjelenés: **2004 tele (NTSC)**



A Sammy Studios belső fejlesztőcsoportjának Curse of the West alcímű viselő, debütáló játéka egy FPS lesz, amelyben két, egymástól igen távol álló világot elegyítenek össze: a vadnyugati hangulatot vámpírrel ötvözik (tán a csehóban viszkín kívüli vért is mérnek?). Jericho Cross, egy emberfeletti képességekkel rendelkező fél-vámpír, ám teljesen vámpírvadász borbéba bújunk bele, amolyan Blade-módra. Ő a Darkwatch nevé, az emberiség felett a civilizáció hajnala óta örökös vérszívó-likvidáló csoport leghalálosabb tagja, feladata pedig a határ menti települések vámpírtalanítása. A Darkwatchnak több gyereke van, mint Iraknak fénykorában (már ha volt olyan): pisztolyok, karabélyok, shotgunok, rakétavetők, dinamit és társaik, de lesz löhátórt történő és járműves harc is (ezek nyilván tizes vízzel is működnek). Nagyszerű AI és egy FPS-hez dukáló élvezetes multiplayer-játék is szerepel az ígéretek palettáján.



# WORLD WAR ZERO IRONSTORM

Kiadó: **Sammy Studios** Fejlesztő: **Acces Games** Megjelenés: **2004. szeptember (NTSC)**

A WWZ: Ironstorm a PC-s előd után megérkezik PS2-re is. (Eredetileg tavaly novemberre datálták és a Wanadoo volt kiadóként megjelölve, de manapság az ember ilyen apróságokon már meg sem lepődik.) A játékban egy alternatív realitásában járunk: az I. Világháború sohasem ért véget, a felek pedig még „most”. 1964-ben is harcolnak. (Az utolsó 30 év valószínűleg már százháborúval telhetett, máskülönbön már statisztikai alapon sem maradt volna senki életben ...) James Anderson hadnagy szerepében Ungenberg báró ellen kell harcolnunk (már csak azért is, mert egy bűnrössz német likőrről másította a nevé), aki fejébe vette, hogy az általa vezetett Orosz-Mongol Birodalom őrüljéhez kalapálja a fennmaradó országokat. A lövöldözés mellett titkos küldetésekben való részvétel, lopakodás is szerepel a terüteken, a sziberiai és kazah ellitgységek (tényleg!) pedig nem csak „okos” mesterséges intelligenciával bírnak, hanem löalásokkal, aknamezőkkel és gáztámadásokkal próbálják megkeseríteni az életünket.





## HOT SHOT GOLF FORE!

Kiadó: SCEA Fejlesztő: Clap Hanz Megjelenés: 2004. ?



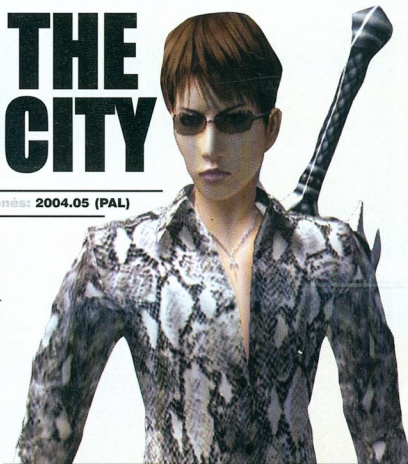
**J**aj, nagyon kell! A Clap Hanzmé elkészült kedvenc golfprogramunk új része (Japánban Minnango Golf 4 néven fut), és bejelentettük az USA-NTSC kiadást is. De miért ez a nagy csuszás? Ráadásul az európai kiadás (Everybody's Golf) még a harmadik rész sem érte meg... Aki nem ismerné a sorozatot: szuper, karikatúra-szerű karakterek, roppant felhasználóbarát kezelés, jópár vizuális poén és remek, élvezetes játékmenet – mindez a golfozás élményét (már ha van olyan) tökéletesen megtartva. Lesznek új golfozók és a velük baktató úttörők, valamint új pályák is – ami a minimum. A sorozat történetében először viszont lesz minigolf (igen!), és lehetőség lesz online-játékra is. Megsaslontuk egy japán videót, és minden japán-tudásunkat összeszedve (koncissza, száze, számmurá) azt szúrtuk le, hogy lesz egy golfklub-szerű létesítmény, ahol vígan kolbásznak az éppen vizuálhóba gabalyodott emberek – mi pedig odamehetünk bárkihez és kihívhatjuk egy parta.



## BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

Kiadó: bam! Entertainment Fejlesztő: RED Megjelenés: 2004.05 (PAL)

**A**RED Entertainment third-person akciójátékát tavaly év végén adta ki a Taito a szigetországban, az USA-NTSC kiadást pedig a bam! vállalta magára. A hongkongi akciófilmek által inspirált játék a posztapokaliptikus Ázsiában játszódik, főhősünk személyében pedig egy varázstudó és a gravitációnak fittyet hányó harcos, Lau Wangot köszönhetünk. A játékmenet a Shinobi és a Prince of Persia keverékének ígérkék: Lau kaszabolja az ellenfeleit, mint az örült, fűtközik a falon, mint egy pók, mágiával operál és platformról-platformra ugrál. A folyamatos akció garantált: minden helyszínt ajtók választanak el, és amíg az adott szobában nem nyitjuk ki az összes rozszlútt, nem mehetünk tovább. Főhősünknek persze extra modultalai is lesznek, például képes egy körkörös modultal az őt körbevevő ellenfelek testmértét felére redukálni (az mire lehet jó? Nehezebb eltalálni őket!).



## EUROPÁI (PAL) MEGJELÉNESEK

- Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm  
Ubisoft 03.05.
- Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm Headset Edition  
Ubisoft 03.05.
- This is Football 2004  
Sony 03.05.
- Spy Hunter 2  
Midway 03.05.
- R-Racing Evolution  
EA Games 03.05.
- Nightshade  
SEGA 03.05.
- Megaman X7  
Capcom 03.05.
- Headhunter: Redemption  
SEGA 03.05.
- Gradius V  
Konami 03.05.
- Firefighter F.D.18  
Konami 03.05.
- Cy Girls  
Konami 03.05.
- Criks 2004  
EA Games 03.05.
- X-Files: Resist Or Serve  
FOX Interactive 03.12.
- A Train 6  
Midas 03.12.
- Teenage Mutant Ninja Turtles  
Konami 03.12.
- Tak and the Power of Juju  
THQ 03.12.
- Spawn: Armageddon  
EA Games 03.12.
- SOCOM II: US Navy SEALs  
Sony 03.12.
- LMA Manager 2004  
Codemasters 03.12.
- Karaoke Revolution  
Namco 03.12.
- Forbidden Siren  
Sony 03.12.
- Final Fantasy X-2  
EA Games 03.12.
- Scooby Doo! Mystery Mayhem  
THQ 03.19.
- Putty Squad  
Play It 03.19.
- MTX: Mototrax  
Activision 03.19.
- Knights of the Temple  
TDK 03.19.
- 007: Everything or Nothing  
EA Games 03.19.
- Fallout: Brotherhood of Steel  
Avalon 03.19.
- Dr. Seuss' Cat in the Hat  
VU Games 03.19.
- Way Of The Samurai 2  
Capcom 03.26.
- Riding Spirits 2  
Capcom 03.26.
- Rainbow Six 3  
Ubisoft 03.26.
- R-Type Final  
Metro 3D 03.26.
- MX Unleashed  
THQ 03.26.
- Kya: Dark Lineage  
Atari 03.26.
- Hack Vol. 1  
Atari 03.26.
- Glass Rose  
Capcom 03.26.
- Ghost Master  
Empire 03.26.
- Big Game Hunter  
Zoo Digital 03.26.
- Asterix & Obelix XXL  
Atari 03.26.



## USA (NTSC) MEGJELENÉSEK

### UFC: Sudden Impact

Jack of All Games 03.02.

Drakengard

Square Enix 03.02.

Life Line

Konami

03.02.

NBA Ballers

Midway

03.04.

MTX: Mototrax

Activision

03.05.

Corvette

Jack of All Games

03.09.

Naval Ops: Commander

Koei

03.09.



Cy Girls

Konami

03.09.

Firefighter F.D.18

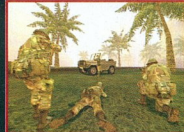
Konami

03.09.

Saturday Night Speedway

Atari

03.12.



Tom Clancy's Ghost

Recon: Jungle Storm

Ubisoft

03.15.

X-Files: Resist or Serve

VU Games

03.16.

Funkmaster Flex Digital Hitz

Jack of All Games

03.16.

MLB 2005

Sony

03.16.

Sitting Ducks

HIP Interactive

03.06.

Ice Nine

Bay Area Multimedia

03.18.

Scooby-Doo Mystery Mayhem

THQ

03.18.

All-Star Baseball 2005

Acclaim

03.23.

Trivial Pursuit: Unhinged

Atari

03.23.

Backyard Baseball

Atari

03.23.

Daredevil

Encore

03.30.



Resident Evil: Outbreak

Capcom

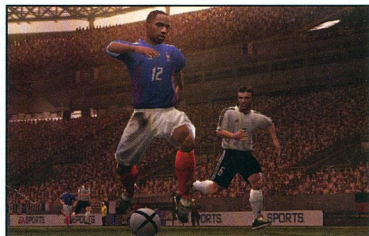
03.30.

# UEFA EURO 2004

Kiadó: **Electronic Arts** Fejlesztő: **EA Canada** Megjelenés: **2004. nyár (PAL)**

Ejha, erre azért senki sem számított (mert biztosak voltunk benne): az Electronic Arts és az UEFA aláírta a szerződést, miszerint az idei nyáron Portugáliában rendezendő labdarúgó Európa Bajnokság hivatalos játékát az EA szállítja nekünk. A kanadai fejlesztőcsapat ugyanaz, mint amelyik a FIFA 2004-et összedobta, így nagy valószínűséggel annak egy továbbfejlesztett, átalakított változatához lesz szerencsénk. 51 európai nemzetet vihetünk diadalra, a barátságos mérkőzésekkel kezdődően az EB-selejtezők megvívásán keresztül egészen a konti-

nensviadal végső mezőnyében való vitézkedésig. A bejelentés per pillanat nagyon friss és kevés az elárult konkrétum (ráadásul lapzártág mindösszesen két képet adtak ki a játékból), annyi azonban bizonyosságnak látszik, hogy ebben a fociban egy újfajta összetevővel is számolnunk kell: a játékosok lelkiállapota változni fog (még hozzá az előzőleg felvilantott – akár csapat, akár egyéni teljesítmény függvényében), ami hatással lesz a mérkőzésen mutatott játékra is. Jaj, már most szeretnénk a döntőben porrá zúzni a franciákat!



# BURNOUT 3



Kiadó: **Electronic Arts** Fejlesztő: **Criterion Studios**  
Megjelenés: **2004.09. (NTSC, PAL)**

Az angol Criterion stúdió Burnout-játékai kétségkívül az új házi-konzol-generáció legjobb arcade-autóversenyei. Noha az EA-nak – természetesen – van érdekessége a szűkebb hazánkban (Need for Speed-játékok), most mégis úgy döntöttek, biztosra mennek: a harmadik rész kiadását, disztribúcióját az Acclaim helyett ők vállalták fel, emellett a pedig a konkrét fejlesztésben is segítettek. A játékmennel a régi: azzal turbóztathatjuk fel magunkat, ha minél veszélyesebben vezetünk (értsd: a szembejövő forgalom sávbán haladva és centikkel elsuhanva az abban közlekedő járművektől). A feladatok közt ismét megtalálható a verseny (bár ezúttal nem három, hanem öt gépi ellenfél ellen) és a „hollywoodian” látványos, crash-mód (melyben minél vadabb karambolokat kell összehoznunk). Az EA-tól már megszokott, hogy az online száguldas PS2-exkluzivitást nyert, így a neten keresztül szimulált hat játékos törhet-zúhat végig a pályán. Az első két rész ismeretében pedig abban is biztosak lehetünk, hogy – rossz szóval élve – a Burnout-sorozat még nem égett ki...

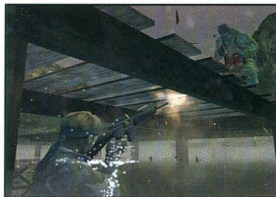




KONAMI

GAMER'S  
DAYMETAL GEAR SOLID  
SNAKE EATER

Felkészítő: KCEJ Megjelenés: 2004. tél (NTSC)



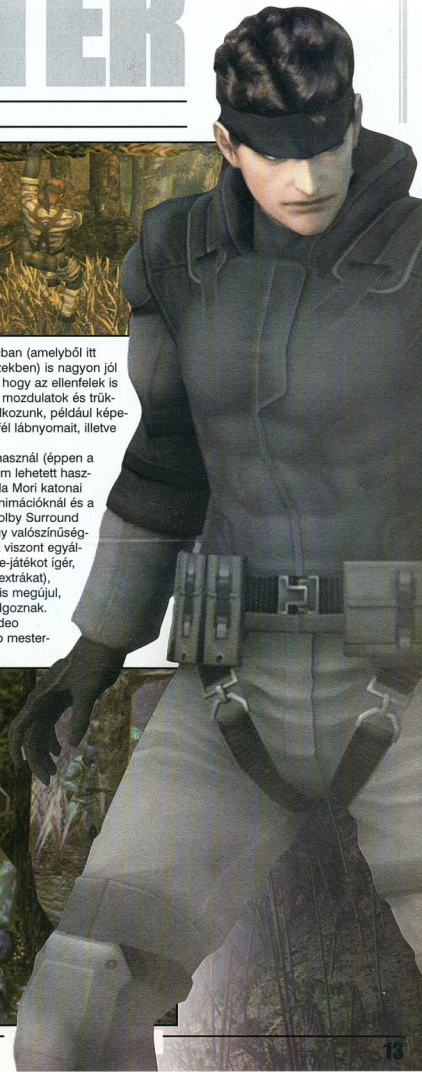
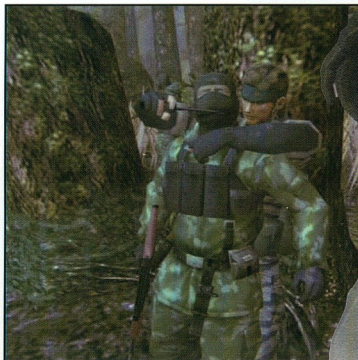
Az MGS 3 kétségkívül a legjobban várt játék az idei termésből – ennek ellenére (vagy talán éppen ezért?) roppant nagy a titkolózás körülötte. Tulajdonképpen még a főhős kiléte sem biztos... (hehe) A Snake Eater valamikor az 1960-as években játszódik, így valószínűsíthetően a sorozat előzményének titulálhatjuk. Az egyik legnagyobb változás mindenféleképpen az, hogy az eddigi, jobbára zárt teretek (azaz az ellenséges objektumok belseje) helyett jórészt a szabad ég alatt, egy hatalmas dzsungelben kell tevékenykednünk. Persze lesznek épületek is, de a játék mintegy kétharmada a trópusi eserdőben zajlik. A játékmenet azért a régi: mivel mi megint egyedül vagyunk (az ellenfelek pedig sokan), ezért a terepszínpontokat kihasználva muszáj rejteződnünk, és lesből meglesni az ellenségeket. Érdekesség: nagyon úgy néz ki, hogy (akárcsak az előző epizódokban extreme nehézségi fokozaton) az ellenségek helyét jelző radar elfelejthető – bár lesz helyette valamiféle mérce, amely azt jelzi, mennyire vagyunk láthatók.

Snake örököse éhes – és mivel a dzsungel nem éppen barátságos kis vendéglőiről híres, kénytelenek leszünk az ottani faunára étlapként tekinteni... Kigyókat, rovarokat, halakat és egyéb állatokat fogunk burkolni, amelyek első alkalommal nem biztos, hogy izlenek, de minél többször harapunk belőlük, hősünk annál inkább tolerálja a dolgot. Ugyanakkor az is igaz, hogy ha csak egy bizonyos típusú ételt fogyasztunk, nem húzhatjuk túl sokáig (skorbutot kapni a kigyótól?), mert ugyanazon anyagtól újból lenyelésre egyre kisebb mértékben csökkenti az éhségérzetünket. Aki szerint éhesen is lehet harcolni, az téved: Snake keze ugyanis ilyenkor célszáz közben elkezd remegni, mint a nyárfalevél...

A játék egyik kulcsszava az álcázás. Egyes állatok és ellenfeleket a nélkül nem leszünk ké-

pések becsékesznie, tűzharcba (amelyből itt több lesz, mint az előző részekben) is nagyon jól jön, bár nem árt hozzátenni, hogy az ellenfelek is használják. A régi, jól ismert mozdulatok és trükkök mellett számos újjal találkozunk, például képek leszünk követni az ellenfél lábnyomait, illetve eltüntetni a sajátunkat.

A játék új grafikus motort használ (éppen a környezet változása miatt nem lehetett használni a régi), újfent Motosada Mori katonai tanácsadó segítségével az animációknál és a fegyvereknél, támogatja a Dolby Surround 5.1-es hangrendszerrel és nagy valószínűséggel a network adaptort is (ez viszont egyáltalán nem biztos, hogy online-játékokat ígér, valószínűleg csak letölthető extrákat), ezen felül az ellenfelek AI-je is megújul, sokkal inkább csapatban dolgoznak. Minden adott tehát, hogy Hideo Kojima és csapata egy újabb mesterművel rukkoljon elő.





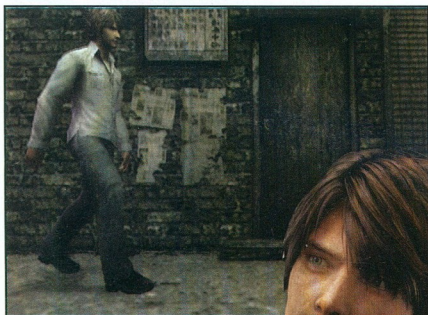
KONAMI

GAMER'S  
DAY

## SILENT HILL 4

## THE ROOM

Fejlesztő: Konami Tokyo Megjelenés: 2004. ősz (NTSC, PAL)



A horrorjátékok kedvelőinek nem kell bemutatni a Silent Hill-szériát (melyről már előző számban is olvashattatok). A történet: Henry Townsend egy héten át káptelen kijutni saját lakásából – mígnem különös portálok nyílnak meg a fürdőszobában, melyek egy alternatív, ám féltelmes, a sorozattól megszokott groteszk szörnyekkel teli világba vezetnek. A pályák igencsak különböznek egymástól, többek közt kalandozhatunk egy erdőben, egy baljós hotelben és egy börtönben is. Az ellenfelek között lesznek a levegőben suhanó és a falakról leváló szörnyek is, de találkozhatunk szellemeszerű, humanoid, falakon át közlekedő alakokkal, és egészen eltorzult formákkal is (az egyiknek majomszerű teste van, két csecsemő-feje, és két órási kezén jár... brrr!). Henry saját lakásában first-person, a portálokon túli világban pedig a tradicionális külső kameranézetből irányítható, a fegyverek immár valós időben váltogathatók (és több is lesz belőlük, mint az eddigi részekben), akárcsak a felszerelési tárgyak. Más – egyelőre nem részletezett – karakterekkel is összefuthatunk, annyi azonban bizonyos, hogy sem ezeknek, sem a történetnek nem lesz köze az eddigi részekből ismerős eseményekhez. A játék kicsit az akció-vonal felé fog eltolódni, de minden bizonnyal ismét féltelmes és sötét kalandnak nézünk elébe.



A Silent Hill-franchise a szórakoztatóipar más ágai felé is kinyújtotta csápjait: a Konami tavaly szeptemberben jelentette be, hogy egy, a játékok által ihletett mozifilm van készülőben, sőt a programok készítésében szerepet vállalt emberek is részt vesznek a produkcióban (például szereplőként vagy zeneszerzőként). A megfilmesítést a francia Davis Films vette szárnyai alá, rendezője Christophe Ganes (ő csinálta a Crying Freeman-t is), producere pedig Samuel Hadida (Resident Evil, True Romance) lesz, a megjelenésről egyelőre annyit tudni, hogy idén várható. Az amerikai IDW Publishing pedig egy – egyelőre háromrészes – képregénysorozatot indít (illetve indított, hiszen az első, 32 oldalas epizód idén februárban már meg is jelent) Silent Hill: Dying Inside címmel, melynek rajzolója Ben Templesmith és Aadi Salman. A történet egy pszichiaterről szól, aki nem hisz a szellemekben és kísértetekben – mindaddig, amíg egyik látomásokkal küzdő betege rémálmai életre nem kelnek Silent Hillben...





# FIREFIGHTER

# GAMER'S DAY



# ED18



Feljesztő: Konami Tokyo Megjelenés: 2004.03.09. (PAL-NTSC)

A vadakat terelő juhász szakma manapság már nem tűnő, a hadseregünket is leépítették, így katonák sem nagyon lehetünk – maradt tehát a tűzoltó szerepköre. Annál is inkább, mert nemsokára végre egy igazán hőst irányíthatunk egy játékban: egy veterán tűzoltó, Dean McGregor borbéba bújunk, a tűz megfékezésé mellett pedig az ártatlanok kiszabadítása is napirendi feladataink közé tartozik. Szükség is lesz az irányító jártasságainkra, hiszen a városban megmagyarázhatatlan tűzészkek sorozata lobban fel, mi pedig a – lineáris, egymás után kapott – küldetések teljesítésével párhuzamban (és egy kíváncsi riporternővel az oldalunkon) szépen lassan kezdünk rájönni a kiváló okokra...

Az irányítás praktikus: Deant third-person kameranézetből követhető, emberünket a bal, míg a kétállású (vízugarat, és -permetet lövő) locsolócsövet a jobb karra irányítjuk. Ennyi erővel mondjuk egy hűvétől loscolkodást is imitálhatna a program, de szerencsére többről van szó: kápeksek vagyunk az esetleges érnék szakadó mennyiség elől féltreugran, vagy egy füsttel telített szobában féltérde ereszkedve átérni a terjedő kódn, emellett pedig számos más felszerelést is használhatunk. Ezek kiválasztása egy külön képernyő feltűnő menüből történik, így

érthetjük el például a tűzoltóbaltát (amely az utakadályok szétveréséhez kell), vagy a kötelünket (amely a nehéz függőleges szakaszokon nyúlhat segítségért). A képernyőn először is az életérő-kijelző és egy térkép kapott helyet, utóbbi a pozícióknál mellett a hozzánk legközelebb eső túldiót is jelzi: sőt! mellette egy csikban annak egészségi állapota is nyomon követhető. Figyelniünk kell még az órára is, a szakasz teljesítéséhez szükséges idő beleszámít ugyanis a pálya végén kapott értékekbe. Nyomon követhető, hogy éppen melyik felszerelési tárgyat használjuk, hány segítségkérő hívásunk van még (ezt alkalmazva megjelenik egy másik tűzoltó és egy hatalmas vízugaral meggyengíti az előtűnt tumboló lángokat), és megjelenik a játékban időről-időre feltűnő, „különleges” tüzek erejének kijelzője is (ez kb. olyasmi, mint egy fölélesség).

Minden egyes szint eligazítással kezdődik, de menet közben is kapunk információkat az adott vonóról keresztlől. A pályán az adott szituáció gyorsan változhat, köszönhetően a tűz igen agresszív természetének: robbanások, omlások nehezítik meg a dolgunk. Szerencsére a helyzetünk (annrta) nem nehéz: egészségügyi ládát találhatunk ételertőnk visszaállítására, a vízből pedig szemléltomást végtelen készletekkel rendelkezőnk. Elsődleges feladatunk az ember megmentése lesz: ha a pályán csak egyva-

laki is meghal, kezdhetjük elölről az egész küldetést. A legrovidebb lehetséges útonalonal haladva mindig akadályokba ütközünk, épp ezért első lépésben azt kell kiataúnunk, hogy hogyan juthatunk el a túlélőkhöz. Ebben segítenek a már említett felszerelések, de előfordul olyan eset is, amikor csak egy szelölőcsatornában közlekedve tudjuk őket megközelíteni. Emellett a tűz veszélyes jóság: természetesen figyelni kell a típusára (arra, hogy milyen anyag fogott lángot) és a terjedésének irányára is (míncs-e valami gyúlékony, neadjisten robbanékony tárgy vagy szor az útjában – fa épületek, olajoshordó, gázpalack). A grafika kifejezetten tetszős, a játékot pedig egészen eredeti. Talán követelőző számunkban már tesztelhetjük is.



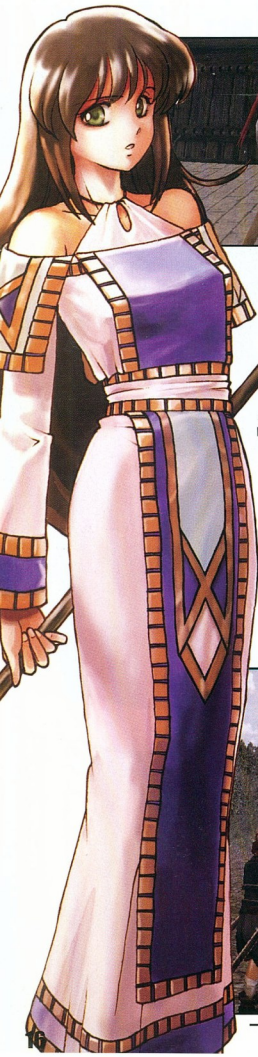


## KONAMI

# GAMER'S DAY

# SUIKODEN IV

Fejlesztő: Konami Tokyo Megjelenés: 2004 vége (NTSC)



**Ú**jabb bizonyították, hogy Konamiék (is) szeretik a sorozatokat: a Suikoden RPG-saga legújabb része folytatja a még PlayStation1-on debütáló szerepjáték legemesebb hagyományait. A PS2-n megjelent – és szép sikereket elért – harmadik részhez hasonlóan a következő epizód is teljesen háromdimenziós környezetben fut, az ígéretek szerint viszont ahhoz képest minden más tekintetben megújul. A régmúltból azért bőven merítenek: a karakterdesign kialakítására és a történet megírására ismét azt a Junko Kawanot kérték fel, aki az első Suikodennél (és a Shadow of Destiny-nél) hasonló szerepkörben működött közre.

A történet ismét az egyes szereplők rúnákkal való kapcsolataira koncentrál – per pillanat a különlegesnek számító, 27 „Igaz Rúna” egyike, a Megtorlás Rúnája áll a közép-történetben. Főhősünk (akit a játék elején nevezünk el, tehát most nem nevesítjük) ugyanis ennek a rúnának a hordozója. Ennek előnyei és hátrányai egyaránt vannak: nevéből adódóan megtorlásra (támadásra), de védelemre is alkalmazható, de ezzel együtt egy elatkozott és gonosz dolog. Szakszótott olyan, mint egy nő – minden egyes használatakor cserébe elszív egy cseppet az ember élet-erejéből, ha pedig igen aktuális gazdájá elpatkol, tovább-ebben a következők aldozatához. Az egyes Suikoden-részek mindig ugyanannak a világnak a különböző terüle-

tein játszódtak – a negyedik epizódban sem lesz ez másként, most az első fejezetből megismert vidéktől délebbre elterülő, trópusi klímájú szigetvilágban kalandozhatunk (a pletykák szerint 150 évvel az abban lezajlott események előtt). Ebből következően a távololsági közlekedés fő eszközei a hajók lesznek, amelyekkel csatláznunk is lehet.

A Stars of Destiny csapat, azaz a főhősünkkel együtt összesen 108 (!) játszható karakter természetesen itt is megtalálható – nagyrésztük új arc lesz, de egy-két alak az előző részekből is visszaköszön. Ugyanúgy megépíthetjük saját „bázisunkat” is és csapatokba rendezhetjük az irányítható szereplőket, eldobják viszont az előző epizód „Trinity Sight System”-ét (azaz, hogy három különböző karakter szemszögéből éljük meg ugyanazokat az eseményeket), és visszatérnek az egy igazi főhős szemszögéből követhető kalandszálra. A rengeteg dialógus miatt ez eddig nem volt gyakorlat, de úgy néz ki, a sorozat történetében először számíthatunk valamennyi szinkronhang-ra is (valószínűleg az összes párbeszédet nem kiserí majd hang, csak egy pár jelentősebbet). A harcrendszert inkább az első két Suikodenté fog hasonlítani, ami a harmadik rész után kis sebességűvékedést ígér.

A játék mögött jórészt a Suikoden III-at alkotó csapat áll, de a technológián változtattak: a Grafikon motor újrajrják, az animációknál pedig már használják a motion-capture eljárást, amely emberieket teszi a szereplők mozgásáig. A Suikoden-széria kétségkívül egyike a legjobb konzolos RPG-sorozatoknak, de ezt senki sem tagadhatja le, hogy ráfér a megújulás – az eddigi információkból pedig úgy tűnik, a Konami a helyes ösvényt választotta.



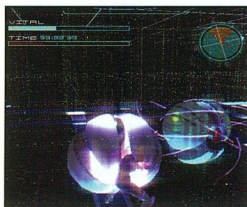




# CY GIRLS

## KONAMI GAMER'S DAY

Feljlesztő: KCEJ Megjelenés: 2004.03.09. (NTSC)



Nemcsak Charlie-nak és a Square Enixnek, hanem a Konaminak is vannak angyalai – igaz, nekik csak kettő, nevezetesen Aska és Ice. Viszont a kétfélemez kiszervezésben érkező programból mindegyiküknek egy-egy korongnyi pálya jut ebben a villámgyorsnak ígért akciójátékban. Aska foglalkozását tekintve ninja, futkózik a falakon, éles nyelve mellett ugyanilyen tulajdonsággal bíró kardjával is hadonászik, ráadásként pedig shurikeneket is dobál. A kolleginánál kevésbé tradicionális megoldásokat választ Ice az ellenfelek elnémitására: jobban szereti a léggyereket, elsősorban a pisztolyokat. A kezelőfelület felhasználóbarát: az automatikus célratartás és kamerakezelés (!) egyaránt ki-be kapcsolható. Sőt, még maga a játékmenet is az: Askával rohmozva elindulunk egy ellenfél felé, megnyomjuk az akciógombot – és egy kis ani-

máció keretében láthatjuk, amint kardja belelül az ellenfél mellkasába. Csoportosan közlekedő ellenfeleknél ugyanez a jelenet játszódik le, apróbb kiegészítéssel: Aska kardja az animációban ezúttal több ellenfelet vág át. Hmm... Ice egyrészt összeviszva ugrálhat a felé tartó lövedékek elől, másrészt lebukhat és bebújhat a tereptárgyak mögé, majd előugorva visznozhajta a tüzet, sőt az automata célzórendszer használatával akár futás közben hátrafelé is lövődözhet.

Óké, de mitől Cy a Girls? – kérdezhetjük teljes joggal. Azért, kérem, mert a cyberspace-be is beléphetünk, a két hölgy ugyanis mellékalakúban hackeri tevékenységet is folytat. Ez a bizonyos cyberspace a való világ (együttal az aktuális pályák) alternatív – Mátrixszerű – mása, ahol a szobák virtuális körvonalai látszanak, és ebbe

átlépve láthatjuk a berendezéseket működtető számítógépes rendszer hálózatát. Itt kapcsolhatjuk ki az ajtókat csukva tartó zárat, és ikthatjuk ki a védelmi vagy támadó feladattal ellátott berendezések programjait. A játékok egyelőre talány: ki-sülhet belőle egy eredeti akciójáték is.





## KONAMI

# GAMER'S DAY

# NEO CONTRA

Fejlesztő: Konami Tokyo Megjelenés: 2004. november (NTSC)

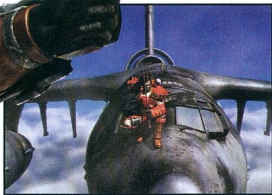


Váloszínűleg nem csak kisebbbéli olvasóink szeretnek Contrán, így mindenki örülhet, hogy idén év vége tájt a cég egyik leghíresebb, 2D-s oldalra sorolozós shootere reinkarnálódik a Neo Contra személyben, amelyet a producer a „sorozat harmadik generációjának” titulál. (Akárcsak a Gradius V-nek, a Contrának is van némi PS2-es előélete – a Contra: Shattered Soldier 2002 végén jelent meg Japánban, nálunk pedig a tavaly februárban.) A távoli jövőben játszódó programban történetesen nem egy űrhajót írányitunk, hanem továbbra is a régi, legendás hőst, Bill Razert – viszont mellette a multiplayer-játék keretében bemutatkozik egy új karakter is: Genbei Jaquer Yagyu, egy samuraj (akinek nevét valószínűleg nehezebb helyesen kimondani, mint végigvinni a játékot).

Az új játékban a változások elsősorban a kamera nézőpontját érintik: a játék részlegesen átkerül a nagyobb mozgásszabadságot biztosító 3D-be, mégpedig – a szinten klasszikus –

izometrikus perspektívát használva, de emellett találkozhatunk az eredeti, horizontálisan futó kétdimenziós nézettel is. Sőt, egészen különleges esetek is előfordulnak: lesz, amikor egy dinoszaurszon lovagolva, annak hátáról kell puffogatnunk, lesz, amikor egy helikopter rotorjének lapátján kell ugrádoznunk. A fejlesztők lehetőség szerint arra törekednek, hogy minél változatosabb és sűrűn váltakozó nézőpontokkal dobják fel a játékmenetet. Újdonság, hogy az egyes pályák előtt kiválaszthatjuk azt a három fegyvert az arsenálból, amelyeket magunkkal szeretnénk vinni, harc közben pedig szabadon válogathatunk közöttük, akárcsak a Shattered Soldierben. Egy kis izellőt a széles választékból: gépfegyver, lézer, tűzkorbács – de itt lesz a SS-ből sokak által hiányolt több irányba tüzelő fegyver (spread gun) is.

A részletgazdag pályák állítólag igencsak interaktívak lesznek, szinte mindegyik alkotórészük szétbontható lesz. Az alkotók az eddigi rézegek pályáinál hosszabb szakaszokat és rengeteg jó minőségű átvezető animációt ígérnek – utóbbiak azért, mert szeretnének egy kicsit jobban fókuszálni a háttértörténetre (amely a lövöldözős programokban mindig is elsődleges fontosságú volt, ugyebár...). Azért egy-két jól bevált sémát megtartanak, jelesül a régi részek végleggyűlő szolgáló méretes fölényeségeket, például az óriási, több löveggel rendelkező tankokat.





# GRADIUS V DAY

Fejlesztő: Treasure Megjelenés: 2004.07. (PAL) 2004.05.04.



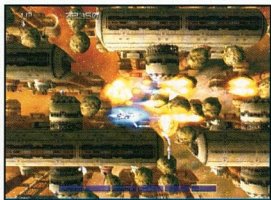
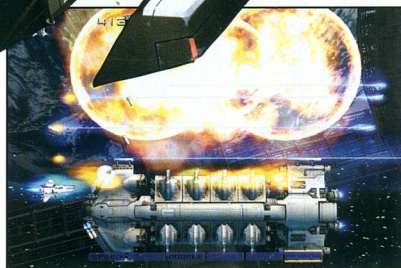
A Konami shooter-szériája lassan húsz-éves múltra tekint vissza, lévén az első Gradius 1985-ben tűnt fel a játéktér-aktáiban. Az évek során az űrhajós lövöldözés mekkái részei számos otthoni platformon is bemutatkoztak, melyeket felsorolni hosszadalmas lenne – érdekesség viszont, hogy a Gradius III & IV játéktérmi változatai közös kiadásban és változatlan formában például már PS2-re is megjelentek (2000. novemberben). A Gradius V először a tavaly májusi E3-on volt játszható formában kiállítva, később pedig az őszi Tokyo Game Show-n is bemutatták a kö-zönségnek.

A játékmenet a klasszikus elődökre és stílus-ra hajak: oldalra scrollozó képernyőn repkedünk kis űrhajókkal (Vic Pirel) és szanaszét löjük a hullámokban érkező ellenfeleket, valamint az időnként felbukkanó, méretes főellen-ségekkel. Természetesen ezek megsemmisítésével power-upokhoz jutunk, amik okozhatnak sebességnövekedést, új fegyverekkel láthatnak el minket (rakéták, lézerek stb.), vagy akár egy kis védő gömb képében jelentkeznek, amely űrhajónk körül kering és tüzel az ellenségre. A power-upokkal taktikázni is lehet, ugyanis hatásuk természetesen változik, nem pedig véletlenszerűen kapjuk meg őket: ha felvettünk egyet, választhatunk, hogy azonnal felhasználjuk-e, vagy tartalmoljuk, amíg be nem nyalunk még egyet-kettőt (ebben az esetben a kapott fegyver természetesen komolyabb lesz).

Érdekes megoldás, hogy mindezt a játék indítása után testre is szabhatjuk. Négy lehetséges fejlődési útvonal közül választhatunk – pl.

dönthetünk úgy, hogy az első szinten plusz sebességet, a másodikban a rakétákat kapjuk meg, de úgy is, hogy a sebesség után a dupla lövés következzen. Érdekes upgrade-nek számítanak az űrhajónk körül forgó ragyogó kis gömbök (a játékban option bombnak és option stocknak nevezi őket): egyrészt ha több is van belfőle, kiválaszthatjuk, hogy milyen célt szolgáljon (értsd: védő vagy támadó), sőt, a jobb analog kar segítségével irányíthatók is, ami újdonságnak számít a sorozatban. (Nagyon kíváncsi vagyok lesz-e olyan ember, aki egy ilyen pörgős shootert egy időben két karral és a tüzegőkkel képes kezelni...)

A Konami összesen 7 nagyobb szintet és 12 különböző upgrade-et ígér a végleges játékban, és természetesen lesz két játékos számára elérhető kooperatív küzdelem is. A grafika alapos renováláson ment át, és a képek, valamint a videók alapján nagyszínrűnek ígérkzik. A játékmenezhez igazodva megmarad persze az alapvetően kétdimenziós perspektíva, csak a háttérként szolgáló objektumok lesznek (ál)három dimenziós áttüelve. A korryezet klasszikus űrhajós-shooter témákból áll: űrbázisok, bolygók és fémek felületek előtt harcolunk, a látványeffektusok (lézerek, lövedékek robbanások) pedig amúgy is kötelező velejárói egy ilyen stílusú programnak. Az előzetes információk tükrében a Gradius V nagy valószínűséggel méltó lesz elődeihez és tovább öregíti a sorozat hírnevét (főleg, hogy a shooter-témában eddig is minőségi alkotásokat szülő Treasure fejlesztői). Az NTSC-verzióra már nem is kell olyan sokat várni. A PAL-változat kicsit odébb van, jelen állás szerint az Atari adja ki össze.





## KONAMI

# GAMER'S DAY

# NANOBREAKER

Fejlesztő: Konami Tokyo Megjelenés: 2004. ősz (NTSC)

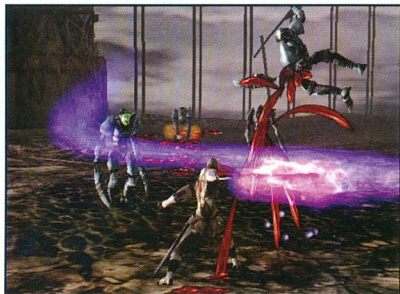


**E**lső ránézésre standardnak mondható hack 'n' slash akciójáték, a projekt vezetője az a Koji Igarashi, aki a Castlevania-sorozat újabb részeit alkotja. Ebből következően nincs abban semmi meglepő, hogy a játék grafikus motorja a mostani számunkban bemutatott Lament of Innocence-ének egy továbbfejlesztett verziója. A sztori a nem is oly' távoli jövőbe, 2015-be kalauzol minket, amelyben a nanotechnológia már a mindennapok része. „Egy szigetén fekvő amerikai városban” egy szűzrinyban kutakodó laboratórium található, ahol az emberi sejtek méretnek megfelelő kicsiny gépeket állítanak elő, melyek a véráramlatba fecskendezve előnyös tulajdonságokkal ruházzák fel gazdikat. A totális meglepetés erejével hat, hogy az üzem központi számítógéperében valamilyen meghibásodás lép fel, a gépek az emberi véré és az épületek fémalapanyagaig felhasználva saját kis hadsereget kezdenek gyártani – a várost pe-

dig elárasztják a félig emberi, félig gépi teststruktúrájú szörnyek. Sárkányt ellen sárkányt: Jack Warren, egy kiborg katona szerepében kell pontot tennünk az ügy végére.

A villámgyors harc, a Cymbok használata (sőt, még a főhős ezüstös haja is) a Devil May Cryra emlékeztet. Jack plazmapenge nevű fegyverével, illetve a szokásos „most pedig mindenkit kinyírok a környéken”-speckóival vág rendet a gépfelkelés résztvevői között. Előbbi helyre kis számszám: esszenciális energiából áll, és képlekeny volta miatt más fegyverekké is képes átalakulni (mána, hogy különböző gombkombinációk segítségével). Egyrészt egyféle lasszóvá is transzformálható, amellyel magunkozz ránhajtuk az ellenfeleket (a robotok elkapásuk után fegyverként is forgathatók), vagy tárgyakat mozgathatunk (úgy látszik, ez most trendi, lásd Onimusha 3), másrészt egy spáci mozdulatsor végrehajtása közben kalapácsá, vagy bárdlá formálódik, és már ilyen formában sűt le – majd visszavátoz ki állapotba. De sem számít hatalmas újdonságnak, hogy az előrehaladással egyetemben karakterünk új képességekkel, fegyverekkel és power-upokkal gazdagodhat.

A játék kombórendszerét az átlagosnál nehezebbnek ígérk – viszont ez nem jelenti azt, hogy kötelező lenne használni. A fejlesztők ugyanis egyaránt gondoltak az átlagos és a hardcore akciójátékosra: a kezelés és a játékmenet mindkét csoport igényeit igyekszik kielégíteni. A grafikával valószínűleg nem lesz különösebb probléma, annyit azonban meg kell jegyezni, hogy – noha a készítőkről rög-töng hangszóltyózták, hogy ellenfeleink nem emberi lények – hekkolter számba fröcsög benne a vér: spriccel az ellenfelekből, csurog a falakról és töcsökben áll a padlón. Kíváncsiak vagyunk, hogy a Nanobreakert ezen a pontos masszán kívül mi emeli ki a szürkés tucajátékok tengeréből.

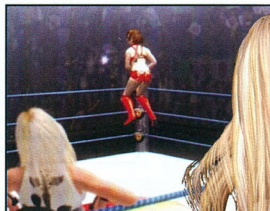




# WWW RUMBLE ROSE

# GAMER'S DAY

Fejlesztő: Konami Tokyo/Yuke Megjelenés: 2004. november (NTSC)



Szívügyünknek érezzük, hogy a magyar pankrációjáték-rajongók legalább húszfős táborát minden hónapban friss hírekkel lássuk el – bár a Konami új játéka talán minden férfivilásonk figyelmét magára vonja (mint ahogy nyilván tette ez a cikkcske is, az újság lapozgatása közben). A Rumble Rose ugyanis kizárólag dekoratív kasznikkal rendelkező hölgyeket vonultat fel, akik agyba-főbe gyeppálhatják egymást a ringben. A szokásos pankráció-trükkök mellett mindvégigüknek lesznek különleges mozdulatai, de szidhatják, megáldhatják és hergelhetik is ellenfelüket. A karakterfejlesztés rajtuk múlik: ha tiszta eszközökkel verkedünk, egy anyagi bunyós válik belőlünk, ha piszkos trükkökkel alkalmazunk, hamar ördögi perszónává válunk (ezek a változások szemmel is követhetők, ezért alakil ugyanis a ruházatunk is), karrierünk felívelésével pedig új mozdulatokkal és kosztümökkel gazdago-

dunk. Akinek pedig nem tetszenek a beépített lányok, tetszés szerint kreálhat magának egy újat (ezt elfogadnánk a való életben is). A játékot tulajdonképpen egy triumvirátus fejlesztte: a Konami Tokyo, a témában már igencsak jártas Yuke's (WWE Smackdown! – THQ), és a Polygon Magic VSL csapata (akik a CGI-film-betétek specialistái) dolgozik össze. A sportág ugyan más, de nincs kizárva, hogy a PS2 DOA: Xtreme Beach Volleyballjával állunk szembe, hiszen az is ugyanezt kínálta az Xbox-tulajdonosoknak, mint amit a jobbára him-neműekből álló játékközösségeknek, amit az általában látni akar: hatalmas dudákat és kerek seggeket! (Csajok, ne aggódjatok! Ha a Britney Spears karaoke-játékban volt fantázia, biztos lesz olyan kiadó is, amelyik megpróbálkozik egy Chippendale-es játékkal. Lehetne mondjuk biliárd szimulátor, hogy puc-sithassanak a tangás tommyboycok...)

## SHAMAN KING

Kiadó/fejlesztő: KCEJ Megjelenés: 2004. őszi (NTSC)

**Enézését, a szerkesztőség tudóscsuhurrot kapott volna, ha nem kerül ide teljes egészében a jobbra látható pi... izé, alvászkereszt!**

Előző számunkban már röviden beszámoltunk a Shaman Kingről, mostanra viszont megérkeztek az első képek is a Hiroyuki Takei anime-sorozata alapján készült játékból (amely képregény és tévésorozat formájában is megtekinthető – Európában német, francia, spanyol és olasz területeken). Yoh Asakura szerepében tetszelgünk, aki első ránézésre egy helyre kis diáknak fest, de a hétköznapi külső mögött sötét titkok lappanganak. Ő ugyanis egy sámán, ezáltal azon kívül választottak egyike, akik képekkel és szellemekkel és a kisértekekkel kommunikálni. A paranormális chatelés következménye, hogy jó haverságba kerül egy Amidamaru nevű szellemmel – akivel mindjárt alakítanak is egy csapatot, hogy elindulhassanak a Sámánkirály megisztelő címért az 500 évente megrendezett Nagy Viadalon. A PS2-port akció, stratégia és RPG-mixtúrának ígérkezik, amelyben számtalan egyéb ellenfél mellett egy gonosz, a Viadalt megakadályozni kívánó szervezettel is meg kell küzdenünk.





# CAPCOM EDITOR'S DAY

# ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

Felvezető: **Capcom Production Studio 2** Megjelenés: **2004. május (NTSC) 2004. ősz (PAL)**

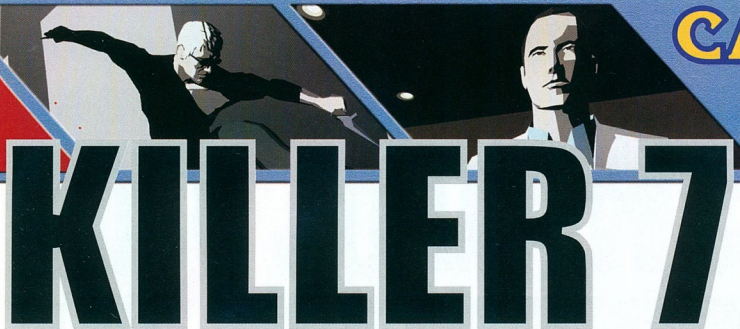


**A** harmadik Onimusháról korábban írunk már előzetes, de természetesen a Capcom bemutatóján minden az új zászlóshajó körül forgott. (Meg ismételtes a tudás anyja, és egyébként is: mikor jelenik már végre meg?) Pár új dolog kiderült azóta a játékról. A trilogia befejező (legalábbis elméletben befejező – ha ez is olyan jól fog, mint az elődök, akkor nyilván jönnek az „előzmények”), immáron új alcím kapott része legnagyobb újításának kétségkívül a két eltérő harcmodorú karakter közötti váltogatás, illetve a helyszínekkel és a karakterekkel játszandó „itt a piros, hol a piros” ígérkező, Samanosuke, mint kó-

zépkori japán számarúj egy karddal a modern francia fővárosban, illetve Jacques Blanc, a ma embere, különleges ostaróval és löfgyevertel felváltva a Középkori Japánban – nem mindennapi alapszituáció. A teljesen 3D környezet (ennek ellenére még mindig fix kamerátlások lesznek) nyilván interaktívabbá, az újragyűrt irányítás pedig várhatóan gyorsabbá és akciódúsabbá teszi a játékot. A fegyveres harc mesteri elsajátításával képek leszünk egy együttes, halálos kómbát is végrehajtani. Emellett azért a sztorira is nagy hangsúlyt kívánnak fektetni: a filmbetétek lenyűgözték a látogatókat – ez nem is csoda, ha figyelembe vesszük, hogy a „mindössze” hatperces intro készítéséhez tíz napon keresztül vettek fel motion-capture jeleneteket, az animáción pedig egy évig (!) dolgoztak. A harmadik részt az eredeti Onimushát jegyző csapat készíti (már szinte annak befejezése óta), így sokkal inkább arra hasonlít majd, mintsem a Samurai's Destiny-re. Mielőtt belemélyednénk az új képek bőrgészésébe, még egy gondolatot jegyezzünk meg: az USA-ban hamarosan (március végén) megjelenő Onimusha Blade Warriors csak szórmentén (a nevében) kapcsolódik a sorozathoz – ez inkább a fiatalabb játékosréteget megcélzó, könnyed verekedős játék lesz.







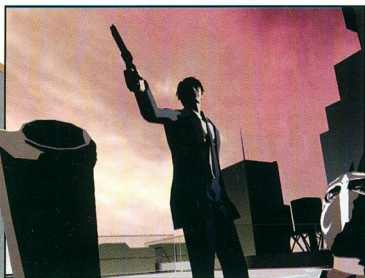
# KILLER 7

## CAPCOM EDITOR'S DAY

Fejlesztő: **Capcom Production Studio 4** Megjelenés: **2004. vége (NTSC)**

A 2002. végén számba szőkött Capcom-GameCube szerelem egyre bizonytalanabb lábakon áll. (Gondolunk itt arra, hogy a Nintendo rávette a Capcomot, hogy egy csmó remek fejlesztésüket, köztük a Resident Evil fő-szériáját kizárólag az ő konzolukon dobják piacra.) Aztán úgy a konzol, mint a saját eladásaikból azt a következtetést vonták le, hogy a számba szőkött szerelemről elvitt a cica egy ékezetet. Ha káröröm nincs is bennünk, ezt olyan nagyon azért nem bánjuk: az NGC-exkluzívna ígért pakk egyik legeredetibb darabja, a Killer 7 ugyanis megjelenik PS2-re is. A képi megjelenítés terén egészen stílusos cel-shaded technológiát használó akció/kalandjáték Harman Smith, egy 65 éves (!) képzett orvgyilkos bőrbe bújtat minket, ellenfelünk pedig Kun Lan, egy nemzeteget elpusztítani képes terrorista lesz. Ő félig-meddig olyanmi figura, mint a Batman-világ Jokere: egy örödi trükk segítségével „mennyei mosoly” varázsol az emberek arcára – amitől azok

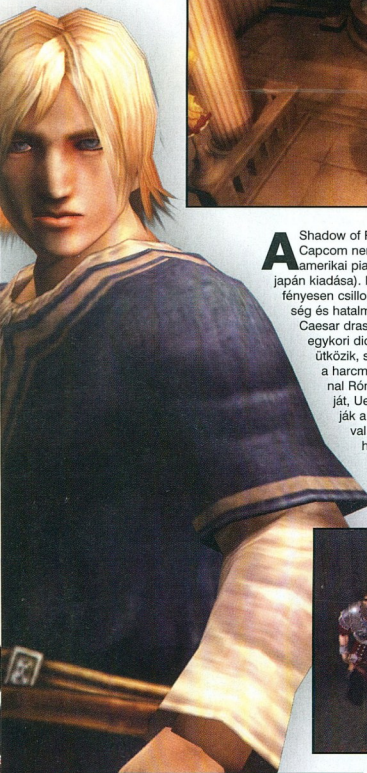
boldogan vigyorgó gyilkológépekké változnak. Többek közt Smith kedvese, Suzy is áldozatává esik az örültnek, eljön hát az ideje a vendettának. Kovács bácsi nem a járókeretével gyilkol: különlegessége, hogy (a játék címére reflektálva) hét különböző személyiséggel rendelkezik, melyek közül mindegyiknek magvan a maga specialitása. Az első látóki, a második telekinetikus képességekkel bír, a harmadik tűz segítségével legyőzhetővé válhat, a negyedik teleporthatja magát, az ötödik természetfeletlen éles érzékelő képességét használja, a hatodik halálos vérzuhagot permetezhet az ellenfelekre, a hetedik pedig egy rejtélyes alak, akiről egyelőre semmit sem tudni. Még mindig nagy a program körüli tiltakozás (GameCube-ra is csak áprilisban jelenik meg), de mindenképpen érdemes lesz szem előtt tartani. Exkluzív PS2-képeket nem adtak ki (a mellékelt képek az NGC-változatból valók), mert egyelőre szó sincs arról, hogy különösebben megváltoztatták a programot.





# CAPCOM EDITOR'S DAY

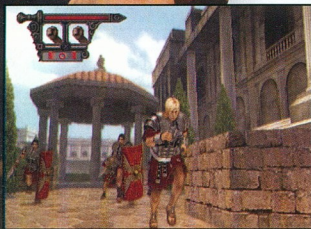
# SHADOW OF ROME



Fejlesztő: **Capcom Production Studio 2**  
Megjelenés: **2004. tél (NTSC)**

**A** Shadow of Rome talán az első olyan játék, amelyet a Capcom nem a hazai, hanem elsősorban az európai és amerikai piacokra szán (elképzélhető, hogy nem is lesz japán kiadása). Krisztus előtt 48-ban járunk, a kívülről még fényesen csillogó Római Köztársaság a korrupció, fejletlenség és hatalmi harcok révén belülről már rothad. Julius Caesar drasztikus reformokat javasol a Köztársaság egykori dicsőségének visszaállítására, de ellenállásba ütközik, s hamarosan meggyilkolják. A hírek eljutnak a harcmezőn szolgáló Agrippa fülébe is, aki azonnal Rómába siet – ahol azzal szembesül, hogy apját, Uesniust (Caesar közeli tanácsadóját) vádolják a gyilkossággal. Agrippa Octavianus barátjával és Claudiával, egy felszabadított gladiátor-hölgygel az oldalán igyekszik kideríteni az igazságot – de sietnie kell, mert apját a következő gladiátorviadal győztese jutalomként nyilvánosan kivégzi. A két férfit külső third-person kamerából irányíthat-

juk, a harcmodoruk és küzdőstílusuk azonban gyökeresen eltér: Agrippa mindenkit megöl, aki az útjában áll, legfőbb szövetségese a kardja s változatos támadásai – Octavianus pedig inkább a lovakodást és a gondolkodást kultiválja. A két stílus alkalmazásának gyakorisága az ígéretek szerint a játék további részére is hatással lesz: ha folyamatosan vagdalkozunk, a későbbi pályákon több ellenféllel futunk össze, ha pedig inkább a fejtörőkre koncentrálnunk, akkor az akcióelemek kerülnek előtérbe. (Technikailag polonegyszerű, viszont a játékményt tekintve remek ötlet!) Ezen kívül lesz egy csomó aljáték is: gladiátorviadal, fogatható verseny, párbajok életre-halálra. A lehetőségekhez képest megpróbálták az ókori Róma hangulatát tökéletesen visszaadni – valóban létezett történelmi személyekkel, a város részletes 3D környezetbe ültetésével és a Dolby Pro Logic II hangrendszer használatával.



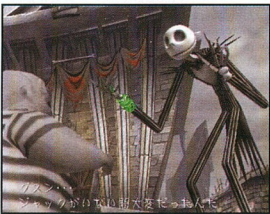


# CAPCOM EDITOR'S DAY NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Felvezető: Capcom Production Studio 3/Buena Vista Interactive  
Megjelenés: 2004. ősz (NTSC-PAL)

**B**izar, különös mese, amely Tim Burton rendező tíz évvel ezelőtt megjelent animációs filmjének (Nightmare Before Christmas, nálunk: Karácsonyi lidércnyomás) világára és szereplőire épül. A 3D akció-kaland tulajdonképpen a film folytatásának tekinthető, mert története annak befejezte után játszódik – Jack Skellington (a Csontherceg) szerepébe kell lépniünk és Halloweentownt visszaszerezniük ellenségüktől, Oogie-Boogie-tól. Tatsuya Minami (Super Ghosts 'n Ghosts, Resident Evil 0) a Capcom Production

Studio 3 egyik főnöke a film nagy rajongója és sikerült közreműködésre bírnia azt a Deane Taylor, aki a film művészeti rendezője volt – így biztosak lehetünk abban, hogy a hangulat, a világ és a szereplők tökéletesen passzolni fognak a moziból megismertekhez. Ehhez még hozzájárul az is, hogy az eredeti bábfilm figuráit a Capcomnál a legmodernebb technológia segítségével digitalizálták. Hát ahogy kinéznek...! Jack fegyvere (melyet direkt a játékhoz találtak ki) egy zöld ekto-plazma-szerűségből álló ostor, és a Rubber Soul nevet viseli – amellett, hogy ellenfeleit alaposan elnásánpangolhatja vele, képes őket megragadni, és a földhöz, vagy egymáshoz vagdorni, sőt a szerszám lelkek foglyul ejtésére is alkalmas. A játék minden bizonnyal tökéletesen beleillik a Capcomnál a Devil May Cry-, és az Onimusha-ságát által fémjelzett akciójátékok sorába, csak gyökeresen másfajta környezetet vesz alapul ehhez.





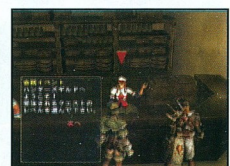
# CAPCOM EDITOR'S DAY MONSTER HUNTER

Fejlesztői: **Capcom Production Studio 1** Megjelenés: **2004. ősz (NTSC)**



**A** Monster Hunter a tavalyi E3-on mutatkozott be a nagyközönségnek, igaz, csak egy nyúl-farknyi videó formájában. A per pillanat még mindig csak munkacímén futó játék borzasztó egyszerű alapelveken nyugszik: vadász, vagy te leszel le vadászva! Világát az emberek mellett mindenféle óskori kreatúrák – dinoszauruszok, marmutok – népesítik be. A humán kultúra érdekes fejlettségi fokon áll, első ránézésre valahová a bronzkorba rakná az ember a rozott kunyhóiban kardjait és lándzsáikat élesztő embereket, de ennek gyökeresen ellentmond, hogy futurisztikus kivitelezésű löfegyverek is láthatók náluk. Rejtély a jövőből – viszont a játék konkrét sztorijáról semmi érdemleges információt nem közöltek, így mindenkinek a saját fantáziájára bízunk az ezirányú találgatásokat. Fialat vadászként kezdünk bele a küldetés alapú játékba: mindeneke előtt meg kell kreálnunk saját karakterünket. Ehhez több tucat, különböző tulajdonságokkal és eltérő típusú felszereléssel rendelkező férfi és női szereplő közül választhatunk. A városban kapunk egy feladatot (egy speciális trófea vagy tárgy begyűjtése, a város védelme stb.), amelyet a vadonban végre kell hajtánunk, a visszatérés után pedig felmalkoljuk a jussunk, és örülnünk, hogy megnyílt egy új te-

rület. A külső világ interaktívnak ígérkezik: növényeket gyűjtögethetünk, amelyekből később különféle főzetek készíthetők, az ellenfelek által elejtett cuccokat felszedhetjük, a prédák egyes testrészeit (bőr, szarvak) felszerelésként felhasználhatjuk – sőt, aki nyugalmas életre vágyik, az elmehat halászni vagy bogarakat gyűjteni, aki pedig neheze, az érceket bányászni. A Monster Hunter az egyjátékos-mód mellett az online-küzdlemben is fókuszál: négyen játszhatják a háton keresztül, akár egymás ellen, akár kooperatív módban, ebben az esetben addig rejtett kincsek, tárgyak szerezhetők meg és új pályák érhetőek el.

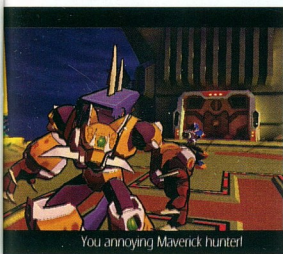




# CAPCOM EDITOR'S DAY

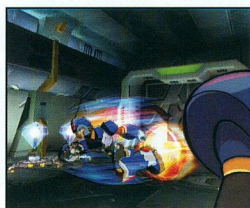
# MEGAMAN X COMMAND MISSION

Feljesztő: Capcom Production Studio 3 Megjelenés: 2004. nyár (NTSC) 2004. ősz (PAL)



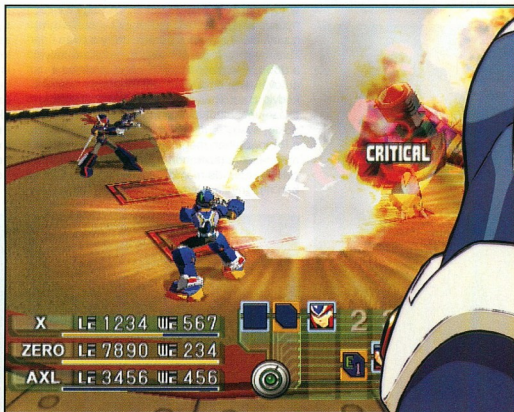
You annoying Maverick hunter!

**M**egaman – meglepő módon, ráadásul első alkalommal a sorozat történetében – ezúttal egy RPG-ben tűnik fel, amely a cel-shaded technológiát használó megjelenést tűzte zászló-jára. A Megaman X univerzumban játszódó játékban két főhősünknek Giga City Szigeten a felkelést szító Liberion Army gonosz terveit kell megakadályozni. Hét játszható karakter közül választhatunk, há-



rom (Megaman, Zero és Axel) már ismerős alak, négy pedig most mutatkozik be a Megaman-univerzumban – közülük kell az adott szituációra változtatva egy háromfős, ütőképes csapatot összehoznunk. Az új figurák: a gyógyító Cinnamon, a ninja-technikákra specializálódott Marino, a ballát forgató Masimo, és a különböző káryákat kijátszó Spider. A játékmenet körökre osztott, az akció-szerepjátékokra hajaz, és egy "forradalmi" harcrendszerrel van megáldva, melyben a szerencse is nagy szerepet játszik. A küzdelem során elszívhatjuk az ellenfelek energiáját, speciális támadásokat hajthatunk végre és ha az ellenfél HP-je az ű-ere csökken, halálos kimene-

telű kombókat vehetünk be. Mint minden RPG-ben, a karakterfejlesztés itt is sarkalatos pontja a játéknak, ehhez a szuper-energiával telt fémdarabokat, "Erő Fém"-eket használhatjuk fel, amelyek segítségével képességeinket és fegyvereink erejét turbóztathatjuk fel. A játékok részben az a csapat készíti, akinek a nagyszerű Breath of Fire V: Dragon Quartet is köszönhető.



X LE 1234 WE 567  
ZERO LE 7890 WE 234  
AXL LE 3456 WE 456



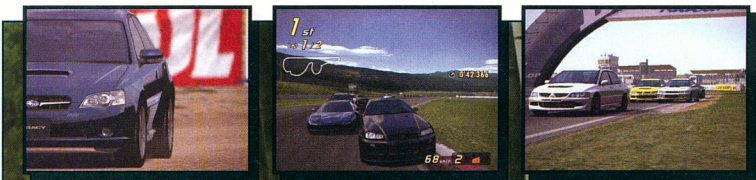


### GRAN TURISMO 4: PROLOGUE

TÍPUS:	AUTÓVERSENY
KIADÓ:	SONY
FEJLESZTŐ:	POLYPHONY DIGITAL
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPELDANY:	NTSC (JAPÁN) (16:9)
JÁTEKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. DECEMBER

WEB: WWW.SCE.J.COM

TRAILER A DVD-N!

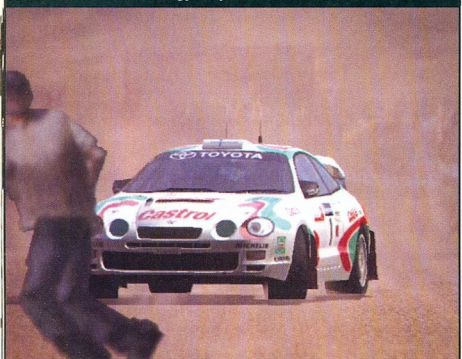


A FELVEZETŐ KÖR, AVAGY A KIRÁY JÖVETELÉT JELZŐ HÍRNÖK

# GRAN TURISMO 4 PROLOGUE



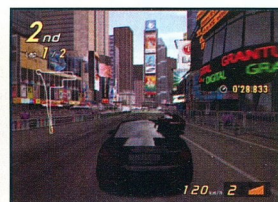
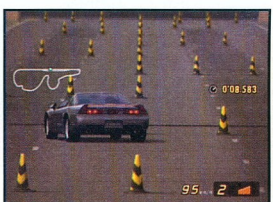
▼ Tűnés az útból, vagy kilapítalak!



**H**a van olyan fajsúlyos játék, ami szinte kivétel nélkül minden PS2-tulajdonos érdekel, akkor az kétségtelenül a Gran Turismo 4. Ennek okán kötelességünknek érezzük beszámolni a GT4 „Prologue”-ról, ami ugyan Európában sajnos nem jelent meg, azonban – nomen est omen – szép előjátéka a sorozat negyedik epizódjának, mintegy izelítő nyújtva annak várható érényiből. Azzal aligha iszunk előre a medve bőrére, hogy a Gran Turismo meg fogja őrizni az őt megillető helyet a dobogó legfelső fokán. Ez lesz ismét az az autóverseny, ahol mindenki meg fogja találni a kedvenc autómárkáját, kezdve a közutakon furikázó típusoktól a vagyionokba kerülő ritkaságokig, avagy tanulmányautótkig. Sajnos ebből a Prologue-ban még csak nagyjából 50 lett megmutatva (ezemben a végző verzióba tervezett 500-zal), de már így is akad a választékban néhány figyelemre méltó darab.

Nilván sokakat az foglalkoztat, hogy vajon szebb lesz-e a játék, jöllehet a válasz kézenfekvő: természetesen még csinosítottak az alapokon. Ez a tény legkevésbé az autókön tűnhet fel, lévén azok már legutóbb is hihetetlenül szépek voltak, és fényezésükön már akkor is láthatuk tükröződni a tájakat. Viszont nem kerülheti el a figyelmünket, mennyivel izgalmasabbak is most ezek a tájak, milyen apróleokos kimunkáltak, és hogy milyen sok ember teget felénk az út szeléről. Még csaz együtt is meghökentő a látvány, hogy csak textúra lapokból állnak az egyének, de hát kit érdekel ez? (Mármint a szószálhasogatókon kívül, akik direkt az ilyeneket veszik számba.) A Prologue-ban egyelőre öt helyszín került bemutatásra, ami megletsak nem sok, tekintve, hogy a végző játéknál százaz nagyságrendről beszélnek az alkotók.

Tsukuba és a Fuji Speedway két hagyomá-







▲ Kicsit erőszakosan helyezkedik ez a Viper

nyos (japán) versenypálya, amiknek a szépsége – az aszfaltot megcsillanó napfény, a részletekbe menően felépített lelátók – már megszokottak a Gran Turismo rajongóinak. New York ellenben jóval pofásabb, mint a korábbi városi oldalon, a megcsillanó aszfaltok száza, ahogy az utat beáramlyókkáló a felhőkarcolók, mind-mind egy igaz metropolisz benyomását kelтик. A pálya kedvéért az egész Times Square-t felépítették poligonokból, no meg persze a környező utcákat is. A másik amerikai turistalátványosság, a Grand Canyon meg szebben fest. A sivatag homokját természetesen raliversenyek kavarják fel, mely eseményeknek ezúttal hozzátartozója a fegyverrel-lel község is! Előtni ugyan nem lehet senkit – ez a játék továbbra sem lysesíróról szól –, viszont néhány fotós mindig akad, aki a szemünkre vakuzik, s csak az utolsó pillanatban rotna félre az útból. Az is jól néz ki, ahogy a pálya menti nézők is kicsit a pálya felé nyomulnak, s csak akkor lépnek hátrább, amikor már mellettük járunk. Egyes kanyarokban kisebb tömeg „hullámnak” elütünk. Hogy ne csak amcsi és japán pályákból kapjunk izelítőt, a Prologue-ban kipróbálható egy európai helyszín is. Citta di Aria ugyancsak népes közönséggel várja az autóversenybenköet: leütnt korok hangulatát árasztó kis tajlajn városkában böghetjük a motort, szük kis utcákban téphetünk, amelyek ráadásul kanyargósak is, ezért nem nehéz leherzsolni az autó oldalát. Vagy legalábbis az lenne, ha le lehetne... A játék ugyanis folytatja azt a sokak által kifogásolt hagyományt, hogy a Gran Turismo autói összerakhatatlanok, viszont beiktatták azt a nagy is jogos szabályt, hogy aki manőverről lepatartva veszi a kanyarokat, az büntetést kap. Valahányszor durvánbátunk a palánknak (vagy akár másoknak), másodperceket vonnak le tőlünk. Hogy a menet végén senkit se érhesen kellemetlen csalódás, azaz ne akkor kelljen újra kiszámolni a befutók sor-

rendjét, a büntetések azonnal levonódnak – ergo néhány másodpercig hiába taposunk a gázba, egyesnél nem tudunk feljebb váltálni, s az auto csak lépésben halad.

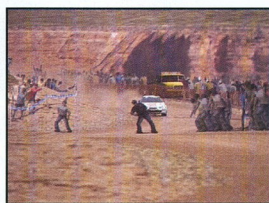
Az igazi negyedik részben lesz természetesen auto tuning, ami a GT3 A-Spec szimulációs módjához hasonlóan fog történni, lehet majd adni-venni az autókát, és lesznek egyéb üzemmódok is, amik a korábbi részekben, valamint a hálózati játékokban rejlt lehetőségek is ki lesznek aknáva. A Prologue-ba azonban ezek közül egyelőre csak az Arcade mód lett beépítve, aminél öt ellenfélle szemben, vagy a stopper ellen lehet kiállni, valamint az autós iskola (vagyis a School mód), ami hasonló a GT3 jogosítványszerzéséhez. A School módnál – mintha csak egy társajátékkal játszanánk – mezőn haladhatunk előre lépésről lépésre, s minden egyes mezőnél különböző feladatokat kell teljesítenünk bronz, ezüst, vagy legjobb esetben arany serlegegkért. A körülmények néha korlátozottak (mondjuk kettesnél feljebb nem válthatunk), s többnyire rövid pályaszakaszokat kell teljesítenünk időre. Amennyiben legalább bronzérmert szerzünk valahol, úgy nemcsak előrébb lépünk, hanem megnyitjuk az érdekesebb autókát.

A Prologue kicsit hasonlít a GT3 oldalhajtásához, vagyis a Concepthez: mivel sok a jutalomautó, de kevés a verseny, bőségesen osztogatják a bónuszverdákat. Nem vicc, hogy még a kávészünetekben is nyerhetünk egy-egy autót, ugyanis a nem kötelező jellegű „pihenő szakaszokat” (amelyeknél adott számú bójá van egy betonplaccra kirakva, s nekünk mindet fel kell dönteni), így nevezik.

Nyilvánvaló, hogy a végső játék nehezebb lesz, ezért az autósiskola kihívásait, vagy akár az Arcade-mód ellenfeleinket nem túl fényes tudását kar lenne még alapul venni. A Prologue csak egy előzetes, ezért inkább csak a technikai részletekről érdemes már most véleményem alkotni – arról pedig csak elismeréssel lehet szólni. Bár ez ennél a névnel nem újdon-

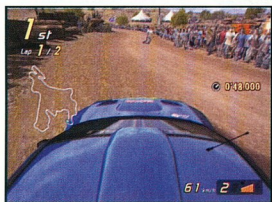
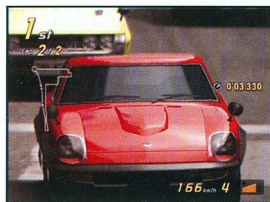


▲ A bóják döntőgetése momentán szándékos



ság. Függően az autóválasztásunktól a kocsi sebessége, súlya, a gumik tapadása érzhetően közrejátszik abban, mennyire tudjuk uralni a járgányt: környelvre lefordítva tehát valódi fizika tapasztalható. A grafika tulajdonképpen más adag is eleget vicsérve: szemléto-mást a maximumot akarják kihozni a PS2 hardveréből. Ha objektívak akarunk maradni, akkor megemlíthetjük azokat a kis „hibákat” is, amelyek már arra utalnak, hogy a gép az ereje teljén felül dolgozik. Az például már nincs megoldva a Prologue-ban (legalábbis egyelőre), hogy a visszapillantóban is rendszeren lát-szódjon a től (és ne csak a riválisok), ami egy nagyváros közepén pedig kicsit feltűnő. Amikor meg szélesebb perspektíva táruelénk, külső nézetből azt vehetjük észre, hogy látni a távolban, miként épül fel elemelőib a pálya. Mindezeket azonban nem igazán lehet valódi hibának tekinteni, mert hát amennyivel kevesebbet tud mondjuk a tükör mutatni, annál jobban néznek ki a pályák. Már csak türelme-re van szükségünk, hogy végre a többi helyszí-n be is teleközhassunk, de szerencsére nem sokra: előreláthatólag idén tavasszal a bol-tockba kerülni a GT4 teljes verziója.

▼ Schwarzlák élettermébe most nincs idő betérni





**DRIV3R**

TÍPUS:	AUTÓS AKCIÓ
KIADÓ:	ATARI
FEJLESZŐ:	REFLECTIONS
SZÁRMAZÁS:	ANGLIA
HANGRENDSZER:	N/A
TESZTPELDÁNY:	N/A
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004. 04. 01. PAL-NTSC

 WEB: [www.driv3r.com](http://www.driv3r.com)
**TRAILER A DVD-Ű!**

**■ ÚJRA SZÓL A HATHENGERŰ**

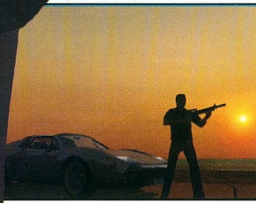
# DRIV3R

**A** PlayStation-tulajdonosoknak már ismerősen cseng a Driver név, ugyanis Tanner, a maffiába beépült rendőr kalandjai még 1999. nyarán kezdődtek. A megannyi összetört járművel szegélyezett küldetések után végül sikerült lelepleznie a bűnbándát, és így 2000. végén egy telje-

sen új feladattal térhetett vissza a második epizódban, ahol már nem csak autós üldözésekben vehetett részt, hanem a Grand Theft Auto mintájára ki is szállhatott a kocsiból, hogy átüljön egy másikba, és különböző kézifegyvereket is használhatott. A Driver 2 után a Reflections fejlesztőcsapat nem hagyta el az autós roncsleplet: a Stuntman című PS2 kaszkádor-játék munkátaival volt elfoglalva (hű, de k'ta nehéz egy játék is volt!), de terveik közt már

akkor is szerepelt a harmadik epizód elkészítése, már csak azért is, mert az első két rész vagy 12 millió példányban kelt el világszerte. A projekt játék a frappáns Driv3r címet kapta.

Az alapkonceptió természetesen most sem változik. Az általunk irányított főhős ismét egy szervezett bűnözői csoport soraiba férközik be, hogy leleplezze azt a nemzetközi autótolvaj bandát, amely különleges kocsik meglovasítására specializálódott. Ezúttal azonban akad egy segítők is, Tobias Jones személyében. A sztori cselekménye három helyszínen játszódik: a franciaországi Nizzában, a törökországi Isztambulban, és az egyesült államok-beli Miami-ban. Minden virtuális város nagyjából 30 négyzetkilométernyi területet modellez, és egy-egy ilyen helyszínen összesen közel 150 kilométer hosszú utat járhatunk be. A városok utcái tele lesznek élellet, a parkokban lévő padokat, és szemétkosarakat felboríthatjuk, és az éteremek elé kirakott székek, asztalok, virágcserépek sem érezhetik magukat biztonságban. Minden egyes városban részlete-







▲ Jó gyors taxi volt, de most már ideje lesz kiszállni...



sen kidolgozott házakat láthatunk majd, melyekből összesen 35.400 darabot készítettek el a grafikusok. Ha minde nem is, de jóhónapba perze be is lehet majd menni.

A Driver-sorozat játéka mindig is az autós üldözéseket helyezték a középpontba, és nem lesz ez másképp most sem. Több mint 70 jármű vonalja mögé pattanhatnak, amelyek között nem csak személyautók szerepelnek: vezethetünk teherautót, buszt, kamiont, hajót és motort is. Az ígéretek szerint minden jármű úgy fog viselkedni, ahogy a való életben, azaz például ha menet közben ráhajtunk az útpadrákra, akkor az megdobja a kasznit, és ennek következtében a lengéscsillapító is működésbe lép. Az igazt mókát mégsem ez jelenti majd, hanem a valószínűtlen rések. A képeken is jól látszik, hogy egy ütökös következtében alaposan meggyűrődik a kaszni, az alkatrészek össze-vissza repkednek, az ajtók kinyílnak, teljes amortizálódás esetén akár fel is robbanhat a kocsi. Vezetési tekintve az autók élethűen viselkednek, amelyről az öt év óta folyamatosan fejlesztett fizikai engine gondoskodik.

A második részhez hasonlóan a Driv3rben is ki tudunk majd szállni a kocsiból, mivel egyszerűen így tudunk másik autót szerezni (ez a GTA óta már hagyomány), másrészt pedig ez elengedhetetlen lesz egyes küldetések teljesítéséhez. Ha gyalog



közlekedünk a városban, akkor különböző kézi fegyvereket is használhatnak, melyekből összesen nyolc fog szerepelni a játékban. A szolid Berattótól a MAC-10-esen át egészen a vállról indítható rakétáig terjed arzenálunk.

A játék sztori módjában (Undercover) összesen 30 különböző feladatot kell végrehajtanunk, amelyekkel fokozatosan nyerjük el a banda vezérének bizalmát. A küldetések közt szerepelni fog autólöpés, a rivális banda elleni robbantások, személyek követése, és még egy motorszónakos üldözésben is részt vehetünk a miami kikötőben. A feladatok teljesítése azért sem lesz egyszerű, mert a rend éber őrei is a nyomunkba lesznek. Másik érdekes játékmod a Survival, ahol – mint azt már a nevéből is sejteni lehet – egyetlen feladatunk a túlélés lesz. A kiválasztott helyzinen négy rendőrautó ered a nyomunkba, nekünk pedig minél hosszabb időre kell egérutat nyernünk.

Az előző részekhez hasonlóan természetesen itt is találkozhatszunk a Film Director opcióval, amelynek segítségével saját kisfilmet hozhatunk össze akcióinál. A visszajátzás során a látványosabb jeleneteket többféle kameraállásból is megtekinthetjük, majd egy egyszerűen használható szerkesztővel összevágjuk.

A fejlesztők nem titkolt célja volt, hogy egy izgalmas mozifilm hangulatát teremtsék meg a TV képernyőjén. Ennek elérése érdekében a különböző küldetések közt hangulatos átvezető ani-



## REKLÁMOT HOLLYWOODBÓL

**Költséget nem számít, amatőrök kíméljenek!**

Manapság már megszokott dolog, hogy a nagyobb sikernek ígérző mozifilmek videójáték változata is rendre elkészül. Sőt, olyana is nem egyszer volt már példa, hogy egy népszerű játékprogram (pl.: Tomb Raider, Resident Evil) alapján forgattak filmet. De az még sosem fordult elő, hogy egy kiadó megbízson egy világszerte elismert rendezőt, hogy készítsen el egy olyan rövidfilmet, amelyet a játék reklámozására használhat fel. Nos, a Driv3r esetében pontosan ez történt. Az Atari a Ridley „Szárnyas fejvadász” Scott és Tony Scott által közösen irányított céget kérte fel a munka elvégzésére. A rendezőpáros vállalkozása már olyan cégeknek készített reklámot, mint például a Coca-Cola, a BMW, a Nike, vagy a Philip Morris, így ez sem számított nekik túl nagy feladat. A leforgatott három részes rövidfilmet január végétől kezdve havonta teszi elérhetővé a kiadó a [www.driv3r.com](http://www.driv3r.com) címen elérhető hivatalos honlapon. (A honlapot egyébként is érdemes megnézni, igen korrekt.)



műsöket láthatunk, melyek folyamatosan görgetik tovább a történet fonalát. A kiemelt költségvetés kaliberét jelzi, hogy a játék szereplőinek hangját valódi hollywoodi színészek kölcsönzik. Olyan sztárokat sikerült megkérny, mint Michael Madsen (Futárszörletben, Kill Bill), Ving Rhames (Mission: Impossible, Fegyencjártat, Ponyvaregény), Mickey Rourke (Az örület határán, Volt egyszer egy Mexikó), és a szexis Michelle Rodriguez (S.W.A.T., Halálós iramban). A filmek kapcsán a fejlesztés vezetője egy interjúban kiemelte, hogy a munkálatok során nagy hatással voltak rájuk az olyan filmek, mint például a Gengszterek sorfője, vagy a Francia kapcsolat.

A kiadó nemrég hozta nyilvánosságra, hogy a játék megjelenését március közepéről június elejére tolták, melynek célja, hogy a marketing-kampányt megfelelően tudják lebonyolítani, illetve a programban szükséges finomítgatásokat és javításokat el tudják végezni a fejlesztők. Reméljük, ennek hatására egy alaposan kidolgozott, élvezetes játékot kapunk kézhez, amely legelőbb akkora sikereket fog elérni, mint az elődei.

## ▼ A műezsin az ötszáz köbcentésiket szőlítja déli imára



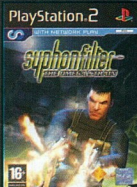




## SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZŐ:	SCEA
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	N/A
TESZTPELDANY:	N/A
JÁTEKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004. 04. 06. NTSC 2004. MÁSODIK NEGYEDÉV PAL
WEB:	WWW.SCEE.COM

TRAILER A DVD-N!



■ Déja vu: terroristák, ügynökök és egy halálos vírus...

# SYPHON-FILTER THE OMEGA STRAIN



A játékiparban már megszokhattuk, hogy ha egy játék üzletileg sikeresnek bizonyul, akkor hamarosan menetrendszerűen érkeznek a folytatások. Természetesen a Siphon Filter-sorozat sem kerülhette el ezt az utat, hiszen az eddig megjelent három rész több millió eladási példányt produkált. A japán óriás cég a munkálatait ismét az egyik amerikai fejlesztőcsapata bízta, akik már bebizonyították tehetségüket olyan programokkal, mint például a Dark Cloud, az ICO, vagy a Primal.

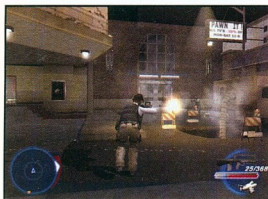
A kiváló referenciák ellenére a Siphon Filter: The Omega Strain története meglehetősen sablonosra sikerült, simán beillene egy n+1-

edik hollywoodi akciófilm forgatókönyvébe (vagy egy Resident Evilnek, ha már itt tartunk). Újra Gabe Logan speciális ügynök bőrébe bújtathatunk, ugyanis a halálos vírus a jól ismert Mara Aramov közreműködésével ismét terroristák kezébe jut, akiknek persze mi más lenne a céljuk, mint egy Oroszországra mért vegytámadással kirotbantani a harmadik világháborút, majd elpusztítani a világ lakosságát. (Csak tudnánk, hogy ettől miért lesz nekik jobb...)

A sztori alakulása során több nagyvárosba is eljuthatunk, így megfordulunk majd Torontóban, Tokióban, Moszkvában és még olyan egzotikus helyeken is, mint Jemen. Az akciók során összesen 17 pályán kell kitartanunk a ter-



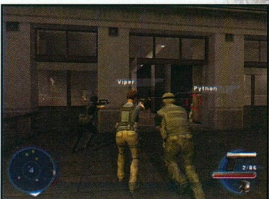
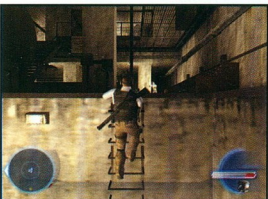




risla-populációt, akik minden eddiginél intelligensebbek lesznek. Persze nekünk sem kell berezelnünk, hiszen egy másik arzenál majd rendelkezésünkre a legmodernebb fegyverekből és eszközökből (a hivatalos információk szerint mintegy száz). Hasznos újításként szerepel majd az egyszeres két kézben tartott pisztolyok használatának lehetősége (á John Woo), amelyekkel alaposan megnövelhetjük a tüzerőnkét, illetve a közelharcokban a kés szerepe, amivel hang nélkül dolgozhatunk – és itt persze nem a kenyérszeletelésre kell gondolni. A készítőik még arra is ügyelnek, hogy más hasonló játékokkal ellentétben nem lehet nálunk egyszerűen az addig összegyűjtött összes fegyver, hanem csak négy darab, így rendkívül fontos szerep hárul a taktikázás. A lőfegyverekkel kapcsolatban érdemes megemlíteni, hogy ezeket hűsünk nem egy lát-hatatlannal kelléktárból rántja elő (mint mondjuk Bond az AK-47 géppisztolyt a szmoking gallérja alá), hanem szépen fel vannak függesztve a testére. Hasonlóan változhat a külsőnk az egyenruha tekintetében is, ugyanis egyes helyeken át kell öltöznünk, amely elengedhetetlen lesz az adott küldetés sikeres teljesítéséhez.

A helyszínekkel kapcsolatban a pályatervezők egy interjú során kiemelték, hogy ezek minimum háromszor akkora k lesznek, mint azt az előző epizódokban, illetve a többféle alternatív útvonalnak köszönhetően egy feladatot többféleképpen is meg lehet majd oldani. Tehát például egy őrt nem csak szemből támadhatunk meg, hanem egy másik folyosóról mögé lopozhatunk, hogy csendben intézzük el.

Ha valamelyik lőfegyverünket használjuk, és eltaláljuk a célba vett ellenséget, akkor a program nem csak azt fogja figyelni, hogy melyik testrészt érte a lövedék, hanem azt is számításba veszi, hogy milyen védőruházatot viselt (ez többféle típusú lehet, a sima golyóálló mellénytől kezdve egészen a végtagokat is fedő, teljes páncélzatig), illetve milyen fajtájú fegyverből tüzelünk. Az áldozat ezeknek a hatásoknak megfelelően, a fizika törvényei szerint fog



▲ Mi az? Valami jedi szórakozik?

A hangok terén profi munkát hallhatunk majd, ugyanis a dallamokat az a Mark Snow komponálja, akinek az X-Akták, a Millenium, a Smallville, és több más televíziós sorozat zenéjét készítette. A hangmérnökök a maximális élmény elérése érdekében a lövések effektjét az eredeti fegyverek segítségével vették fel, így biztosak lehetünk benne, hogy a hangszórókból ezek pontosan úgy fognak megszólni, mint ahogyan a valóságban is.

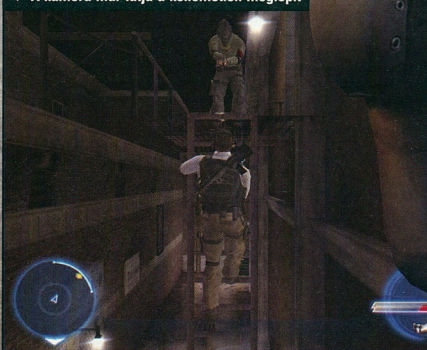


▼ Hm, ez a roham batorság volt

A Sony tavaly ősszel jelentette be, hogy a Syphon Filter: The Omega Strain a PlayStation 2-höz külön tartozékként kapható merevlemez is támogatni fogja. Ha rendelkezünk egy ilyen eszközzel, és internetkapcsolattal, akkor a hivatalos szerverre történő csatlakozás után különböző kiegészítőket tölthetünk le a játékhoz. Az ígéretek szerint ezek közt szerepelni fognak új fegyverek, felszerelések, ruházatok, és pályák is.

A játékélményt hivatott növelni, hogy a készítőik kompatibilissé tették a programot a PlayStation 2-höz csatlakoztatható headsetekkel, így – a SOCOM-ban és a Ghost Reconban látott módszerhez hasonlóan – osztozhatnak parancsokat a csapattársainknak. Ha például egy épületet szeretnénk megostromolni, akkor nyilván nem egyetlen átlón fogunk hanyatt-homlok berohanni, hanem még odakint megbeszélhetjük a taktikát a többiekkel, majd elfoglalva a pozíciókat a különböző bejáratoknál, egy parancsszóval megindíthatjuk az összehangolt támadást.

▼ A kamera már látja a kellemetlen meglepít







### RED DEAD REVOLVER

TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	TAKE-TWO INTERACTIVE
FEJLESZŐ:	ROCKSTAR SAN DIEGO
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTPÉLDÁNY:	N/A
HANGRENDSZER:	N/A
JÁTÉKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004. 04. 06. NTSC 2004. II. NEVEZÉV PAL

WEB: [www.rockstargames.com](http://www.rockstargames.com)



■ LESZ EGYSZER EGY VADNYUGAT?

# RED DEAD REVOLVER

**N**em igazán lehet mondani, hogy az utóbbi időben a western témájú játékok elárasztották volna a boltok polcait, talán a – játéktérmekekből is ismerős – Gunfighter második részén kívül nem is nagyon készült ilyen alkotás PlayStation 2-re. (Vagy mi vagyunk félműveltek...) A Red Dead Revolvert eredetileg az Angel Studios fejlesztette, és a japán Capcom adta volna ki 2002. végén, azonban a szűkös pénzügyi helyzet, és a bizonytalan piaci eredményeik miatt megfontolták magukat, így a tavalyi év során befejezték a projektet. A hónapokig porosodó programot végül a Rockstar Games vásárolta meg, majd a san diegoi stúdiójukra bízta a fejlesztés befejezését, akik már bizonyítottak olyan játékokkal, mint például a Smuggler's Run, vagy a Midnight Club.

A Red Dead Revolver története az 1800-as évek végén játszódik, és a „bosszúálló fiú”-kísét dolgozza fel. Főhősünk még fiatal, amerikai születésű néhány tönkélő bandita. A tör-

téntek után az indiánok fogadják maguk közé, és hosszú évekig nevelik, tanítgatják a fegyverforgatásra. Miután felnő, nekivág a Vadnyugatnak, hogy leszámoljon a gyilkosokkal.

A kaland helyszínei igen változatosak lesznek (már amennyiben egy vadnyugati helyszín lehet az – mindenesetre lesz sok). Vadászhatunk a rossz arcú gazfikókra egy kisvárosban, majd azt a feladatot kapjuk, hogy veddjünk meg egy szekértábornak a támadását, nem sokkal később pedig már egy száguldoó vonat üldözünk lóháton. A játékelményt növeli a grafikai megvalósítás, amely megpróbálja visszaadni a poros vadnyugati helyszínek hangulatát.

A fegyverek között csupa korhű eszközzel találkozhatunk: hatlövétű pisztolyok, vadászpuskák, kések, ostorok és dinamitok. Hogy a főlegyereket minél látványosabban használhassuk, a készítőek egy különleges, egyedi célzási rendszert alkottak meg, melynek köszönhetően a tűzharok egy mai akciófilm dinamikáját idézik majd. Rászádul ezeket a modulátort több mint 1000 különböző mozgásanímáció teszi még élethűbbé. Persze a western filmekből már ismerős jelenetek sem hiányozhatnak: ha ügyesek vagyunk, akkor az ellenség kezéből kihothetjük a fegyvert, illetve a kapuját is elrephetjük, de akár egy-egy kusza kezű kocsmal verekedésben is részt vehetünk.

Ha egyszer majd lesz nálunk is, igazi csemegét jelenthet a tervezett többjátékos mód, amelyben összesen négyen harcolhatnak egymás ellen. Kezdedsor közel 100 különböző karakter közül választhatunk, és bármelyik barátunkkal összefoghatunk (egy 2-2 fős csapatok alakulnak ki), és ezáltal taktikázásra is lehetőségünk nyílik. Például amíg mi a kisváros fűtőjában haladunk, addig társunk tétőreltőre ugrálva likvidálja a ránk leső orlvészeket.

Két évvel ezelőtt még a Capcom azt nyilatkozta, hogy a sztori szándékosan rövidre készült, hogy többször is végig tudjuk játszani a programot, és minden elágazást bejárhasunk, minden apró részletet megismerhessünk. (Ez már akkor is elég sz\*r dumának hangzott.) Remélhetőleg a Rockstar emberei még néhány fejezetet hozzátoldanak a forgatókönyvhöz. Az E3-on már volt alkalmunk ki próbálni a félkész játékot, és abból az is kiderült, hogy a zene isteni lesz: jófajta Morricone-utániat, ahogy az már egy spagetti-westernben dukál. Most már csak meg kellene végre a játéknak jelentnie. Ha mégsem fog, akkor a legjobb lesz, ha a Rockstar fejesei is szépen összecsomagolnak, és elmennek a véglenen priére marhákat őrizni (vagy a Capcom fejeit, nem lehet nagy különbség).

### ▼ Minden lumbágós cowboy eséllyel indul tűzharcba





Megjelent!

**VOX**

Magyarország legnagyobb mozimagazinja  
**mozimagazin**  
690 Ft 2004.

Diane Keaton  
Renée Zellweger  
Ben Kingsley  
Tim Robbins  
Peter Jackson  
A gyűrűk ura

Az örök riválisok  
Golden Globe vs. Oscar

Kaphat-e DVD Oscart?

Egy Oscar napod

**PLUSZ**

Hideghegy  
Elvesztett jelentés  
Minden végzet nehéz  
Pornó Oscar

Keressz az Oscart,  
nyerd meg a VOXCar™-t!

**VOXCar™-játék**

Főnyeremény:

**smart forfour**



További  
nyeremények:



**TCM**  
TURNER CLASSIC MOVIES

**OSCAR 2004**



2004/3. szám

**Keressz az újságárusoknál!**





### Sonic anatómia Yuji Nakától

**Fejforma:** „A hegyes, éles fej a sebességet szimbolizálja.”

**Élme:** Nyughatatlan természet, talpraesett kalandor, megbízható barát. „Abban a pillanatban akcióba lendül, ahogy az akció az eszébe jut. Gyorsabban, mint ahogy az akció átfut az agyán. Egyszerien nem bírja elviselni, ha egy kicsit nyugton kell maradnia.”

**Tüskék:** Ő az anti-Mario. Mario pocakos, ezért lett Sonic sündisznó – a tüskék miatt sokkal keményebb fickónak tűnik (ez kulcsfontosságú tényező volt az Egyesült Államokban folytatott reklámhadjárat szempontjából).”



**Szín:** Kék. „Sonic akkor változott kék színűvé, mikor áttörte a hanghatárt.”

**Cipők:** „Sonicnak gyorsan kell futnia, ezért viseli mindig a piros futócipőjét.”

**Szem:** Hatalmas, ravasz. „Hogy gyorsan átfásson mindent. Nagyobb, mint Pac-Mané.”

**Test:** Kerek torzó, kerek fej. „Úgy alakítottuk a formatervét, hogy ugyanolyan jól tudjon szaladni hegyen-völgyön át, mint az egyenes, sík szakaszokon. Le kellett gömbölyttenünk, hogy jól nézzen ki, mikor átrohan egy hurkon. Ahhoz, hogy támadás közben se veszítsen a sebességéből, úgy terveztük, hogy össze tudjon gömbölyödni, mint egy labda.”

# HÓDOLAT SONICNAK!

▼ Egy reklám a (h)ősorkorból, egyike az elsőeknek



## Think Fast.

C'mon faster. Because here comes Sonic The Hedgehog! He's the fastest critter the world has ever seen, and he's a hedgehog with a major attitude. Watch him snark in the face of danger as he blazes his way through hilly pastures, underwater caverns, marble ruins, strange cities and a cybernetic world of enemies in a race to save his buddies.

Sonic's got everything a hedgehog could ever want: tricks, gadgets and speed. So don't blink or you might just miss him. Sonic is sold separately or included when you buy a Sega® Genesis 16-bit system.

**SEGA GENESIS**  
Leading the 16-bit revolution.™



CIRCLE #107 ON READER SERVICE CARD

Sega, Genesis and Sonic are trademarks and the Genesis System name and logo are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 1991 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Sega, the Sega logo, and Sonic are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. in the U.S.A. and other countries.

### Sonic genezise és a Genesis Sonicja

1990 környékén a dolgok nem álltak valami fényesen Segéknél. Az amerikai piacért folytatott küzdelem a második fordulójához ért, és úgy tűnt, a két japán óriás küzdelméből ez alkalommal is a Nintendo kerül ki győztesen. A Sega jóval kevesebb gépet tudott az amerikai otthonokba juttatni, és kétségbeesetten próbálta enyhíteni vetélytársának a piaca gyakoroit szorítását.

A Nintendo-nak azonban ott volt Mario. Hogy a 16-bites piacon ne lemaradjon, meg a Master Systemmel elszenvadett verséggé, a Segának sürgősen szüksége lett egy olyan játékra, ami minden mást felülül. Bence egy olyan hőse, ami erősebb, mint az olasz vízvezeték-szerelő. Olyan hőse, aki elég erős ahhoz, hogy egy ilyen hatalmas cég kabaláta legyen. A zsáner nem lehetett kétséges: platformjáték.

A Nagy Dolog fejlesztése szigorú titoktartás mellett kezdődött el. A feladat egy olyan karakter kidolgozása volt, ami azonnal felismer-

hető, megkedvelhető, megszerethető, és ami tökéletesen irányítható. Azok a játékosok, akik frissen kapcsolódtak be a videojátékok szineszagos világába, általában nem kedvelték a túlságosan bonyolult kihívásokat. Megelégedtek azzal, hogy egyetlen gombot nyomogattak. Ez lett a kiindulópont. A fejlesztés első szakaszában a Sega tervezői nyulat, kengurut és pandát vázoltak fel. A legfontosabb tulajdonság, amire a hősnek szüksége volt ugyanígy, az ugrás képessége lett. Mario patogott, mint egy gumilabda, a Sega kabaláitának ugyanezt kellett tennie. A választék hamarosan egy tatura (az őrvész állatka, nem a ruszki díszállatka) és egy sütre szűkölt. A sündisznó figurájával Nauto Ohshima állt elő. A vezetésnek tetszett az ötlet, különösen pedig az, ahogyan a „hedgehog” (sündisznó) szó angolul csengett, így a fejlesztést ő és Yuji Naka, egy fiatal tehetség és csapata kapták meg.

Sonic megszületett. Míg az eredeti elképzelés szerint Sonic képes volt arra, hogy tárgyakat hajtsjon az ellenfelek felé, ezt hamarosan elvetették. Túlságosan nehéz és bonyolult volt ugrálni és tárgyakat dobálni egyetlen gomb segítségével –







▲ Sonic the Hedgehog (Megadrive)



▲ Sonic the Hedgehog (Megadrive)



▲ Sonic the Hedgehog (Master System)



▲ Sonic the Hedgehog (Game Gear)

az általános vélekedés szerint a kezdő játékosokat összezavarta az ilyen fokú összetettség. A sün hátából kimeredő tuskók örmagukban is megfelelő figyelmet szántottak, így embereink kombinálták az ugrást és a támadást, megaloktva így Sonic híres pörgő támadását.

Naka mester Shigeru Miyamoto, a Mario, Donkey Kong, Zelda és megannyi elsőprős sikerő Nintendo-figura atyjának játékaiban nót fel. Tökéletesen tisztában volt azzal az egyszerű ténnyel, hogy ha egy mérhetetlenül népszerű játékot akarunk készíteni, annak mérhetetlenül egyszerűnek kell lennie. A terve azonban sokkal komolyabban voltak annál, hogy egyszerűen lemásolja Mario kalandjait. Mindenképpen egy gyors, akciódús játékot szeretett volna készíteni – olyat, ami maximálisan kihasználja a kor technológiai lehetőségeit. A Sega új gépéből ki kellett szajtolni, amit csak lehetett. „Az akartam, hogy a játékkal megleljük a megfelelő egyensúlyt a technológia és a játékmelnet között”, – meséli később – „Jy hát a karaktere ennek fényében tekintetem. A technológiai tesztek és a játékmel tervezése fej-fej mellett haladtak. Ez rengeteg időbe tellett, több, mint fél évünkbe.”

Programozási szempontból (Naka maga is keményen kódolt) a játék kisebb csoda lett – olyan gyors és olyan trükkös, hogy az még a MegaDrive-ot tervező mérnököket is meglepte. „A bónusz pályák jobban sikerültek, mint vártuk. Egyesek korábban azt hangoztatták, a terveink lehetetlen kivitelezni ezen a gépen” – így Naka.

1991. június 23-án Sonic, a Sündisznó végre hivatalosan is megszületett. A Sega of America gyorsan kapcsolott, és azonnal ingyen kínálták a játékot a Sega Genesis (a MegaDrive amerikai neve) mellé, lecsere-réve a korábban a géppel adott Altered Beast-átrátot. A gépet korábban vásárlók sem maradtak hopton – a cég ingyen elküldte nekik Sonicot.

Rövid idő alatt négy millió Genesisit kapkodtak el az Államokban, és ez nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a Sega ott később megnyerte a 16-bites háborút. Sonic kitűnte magát: már nem csupán egy játék volt, hanem a marketing-csapat aranybányája.

Ma már nehéz elképzelni a videojátékok világát Sonic nélkül. Mielőtt ez a szupergyors sündisznó megdöltött volna magának a földeteket, a Sega legfeljebb olyan karaktereket mutathatott fel, mint Alex Kidd. A kis kék sün egy új korszak beköszöntét jelezte, és hamarosan azonos lett magával a Segával. Cégidentitás, Swatch óra, rajzfilmsorozat, McDonald's Happy Meal figura, sőt, még egy gén is elvezettek róla.

Mindenekelőtt azonban videojáték-szuperhős. A mai napig csaknem 90 játék készült a szerepeltetésével (a legtöbb esetben természetesen a főszereplésével) – mi most végigjárjuk a hamarosan 15 éves bálvány életútját, ezektől mazsoláznak, a teljesség igénye nél-



Az első rész USA- és európai kiadásások dobozképei



### ▼ A Sonic franchise az úttjára indul: tápláló Sonic-húsgolyócskák...

**SONIC THE HEDGEHOG MEATBALLS**

**Nutrition Facts**

Serving Size 1 Meatball	
Amount Per Serving	
% Daily Value*	
Total Fat	20g
Cholesterol	100mg
Sodium	100mg
Total Crap	100g
*Percent Daily Values are based on a diet of complete avoidance of Sonic.	

**Hey Kids!**

Find these fun Sonic shapes!

**Hey Mom!**

Did you know these Sonic shapes are also nutritious? They are a good source of iron, and each bowl provides a full serving of vegetables and grains for a balance of good food and good fun.

**SEGA**

Check out this treat! [www.sega.com](http://www.sega.com)

Shaped Pasta with Meatballs in Tomato Sauce

NET WT. 14.24 OZ (400g)







A Sonic 2 USA- és európai kiadásások dobozképei



▲ Sonic 2 (Megadrive)



▲ Sonic 2 (Megadrive)



▲ Sonic 2 (Master System)



▲ Sonic 2 (Game Gear)

kül (nem lesz szó többek között a számítógépes átiratokról, a Sega Pico játékokról, a GameCube átiratról illetve gyűjtőmennyés kiadásról, és a japán mobiltelefonra készült játékokba se megyünk bele).

Rajta hát, szuperszonikus kalandra fel!

### MegaDrive Sonic

Mobius valaha békés világát fenekestül felforgatja, mikor a Káosz Smaragdok kutatója, a békés, kedves Dr. Kintobor egy balul elsült laboratóriumi kísérlet következtében hatalomhűs Örült Tudósá válik. A világ összes aranyját, szőrös kis állatját gonosz robotná, Badnikké változtatja, szerencsétlenségké egyetlen kivételével. Ő Sonic, a világ leggyorsabb sündisznója. Sünnik olyan gyors, hogy Kintobor nem tudja elkapni – így most Mobius sorsa Sonic kezében van. Meg kell találnia az összes Káosz Smaragdot, kiszabadítania barátait, és megállítani a tébolyult Kintobort, mielőtt túl késő volna.

Ezzel a történettel indul a Sonic the Hedgehog, az új generációs platformjáték. Sünnik feladata átrohanni hat, egyenként három pályából álló életveszélyes zónán, közben pedig begyűjteni lehetőleg az összes arany színű gyűrűt. Ezek a gyűrűk bizonyos fokú sérthetlenséget biztosítanak neki. Ha van nála belőlük, nekifuthat az ellenségeknek, vagy a hegyes tuskúknak, nem esik baja, csak elveszti a gyűrűket. Ha pályák végére legalább 50 gyűrű van a birtokunkban, egy speciális bonusz pályán tehetjük próbára

ügyességünket. Ha sikerrel járunk, miénk lesz a hat Káosz Smaragd egyike. Ma már klasszikus Sonic elem, de minden zóna végén meg kellett küzdenünk magával Kintoborral is (ma Dr. Robotnik, Japánban Dr. Eggman).

A játék, ahogy az már ismeretes, gyors és viharos sikert aratott. Csak idő kérdése volt, hogy megjelenjenek majd az utáztatók és másolatok, a Sega Sonic csapata azonban teljesítette küldetését: elkészítette a cég páratlan kabalálatát. Bár nem téhen volt, egyértelmű lett, hogy fejni kell.

1992. novemberében tehát megérkezett a várva-várt folytatás. Dr. Ivor Robotnik megváltoztatta a nevét is visszatért, hogy megépítse a Haláljátéki, és újra fogságba vessen Mobius minden szőrös állatját. Szerencsére Sonicnak már nem egyedül kell felvennie a káosz elleni harcot, egy segítőt is kap, egy Tails nevű kőlyökróra személyesen!

A Sonic the Hedgehog 2 ott folytatja, ahol az első rész abbahagyta, de jó folytatáshoz hűsebb, nagyobb, gyorsabb, nehezebb, színesebb és jobb. Osztott képernyőn két játékos játszhatja egyidejűleg, a bonusz pályák 3D alagutak alakjában tértek vissza, a Káosz Smaragdok összegyűjtésének pedig végre lett valami értelme. Ha mindketten összegyűjtöttük, Sonic átalakult Super Sonic-ké, egy sárga, szupergyors, sérthetetlen szupersünné.

Érdekes történelmi tény, hogy a Sonic 2 volt az első olyan konzoljáték, ami a világ minden pontján ugyanazon a napon (1992. november 24-én) jelent meg.

Mig az első Sonic Master System konverziója hűen követte a MegaDrive alapjátékokat, a második részből készült átirat nem is kifejezetten átirat, inkább egy erősen leegyszerűsített, a Sonic 2-n alapuló kiadás – Tails nem játszha-



▼ Sonic Spinball (MegaDrive)



▼ Sonic Spinball japán kiadás





▲ A cartridge-ek után Sonic meghódítja a lemezeket is



▲ Sonic the Hedgehog (Mega CD)



▲ Sonic the Hedgehog (Mega CD)

tó, és az egész át van alakítva egy 8-bit-es rendszerre. A MS Sonic 2-re inkább a "továbbfejlesztett, javított" MS Sonic jelző illik. A képernyő görgetése is finomabb.

1993-ban Sonic első ízben látogatta meg a csillagos korongokat: megjelent a Sonic CD (Mega CD). Animációs kisfilmek bevezetés-ként és átvezetés-ként, csodálatos CDA sound-track – minden helyett kapott a korongon, amit a kilencvenes évek kezdetén korongra való dolognak tartottak. Maga a játék nagyfokú hasonlóságot mutatott a Sonic 2-vel, de a pályákban speciális ellenőrzőpontok lettek elhelyezve, amiken a megfelelő sebességgel átroharna egy másik korbant találhattuk magunkat. A Sonic CD története ugyanis az idotuzás körül bonyolódik – szerencsére Sonic, ha akarja, gyorsabb, mint az idő, így vissza tud térni a múltba, hogy megváltoztassa a Robotnik-ural-ta jelent és jövőt.

Ugyanebben az évben jelent meg a Sonic Spinball, egy egyszerű flipper játék, melyben a fémgolyó szerepét Sonic töltötte be.

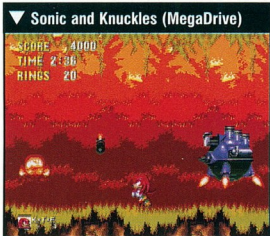
1994 óta a következő epizód. A Sonic

the Hedgehog 3 története szerint Sonic és Tails jól megérdemelt vakációját tölti. Az édes semmittevés azonban nem tarthat sokáig: a tojás törmelék, természetesen Robotnik dok-torral egyetemben, egy Lebegő Sziget nevű lebegő szigeten ér földet. Itt él Knuckles, a hangyász(z), akit a gonosz doki meggyőz arról, hogy Sonic és Tails tolvajok, akik ki akarják fosztani. Knuckles tehát ellenfél: a játékot az-zal tölti, hogy csapdákat állít és akadályokat görget száguldó hőseink elé.

Ismét csaknem minden fejlődött: új típusú ja-talom-pályák, külön befejezés Tailis számára, végre mentési lehetőség – az igazi nyálánksá-gok azonban csak a Sonic and Knuckles című játékkal érkeztek. Ez önmagában csupán a Sonic 3 kiegészítése volt – nevéhez hűen Sonic mellett Knuckles irányítását is lehetővé tette. Közönhetően azonban a Sega Lock-On technológiájának, a kazettát az alap-trilógia bármelyik kazettájára rácsatoltuk. Az első játékra rákattintva Knuckleszel vagy Tailsszel vághattunk neki a klasszikus pályáknak, a másodikra csatolva Knuckles is bebarangolhatta



▼ Dr. Robotnik's Mean... (MegaDrive)



▼ Sonic and Knuckles (MegaDrive)



▲ A Sonic 3 USA- és európai kiadások dobozképei



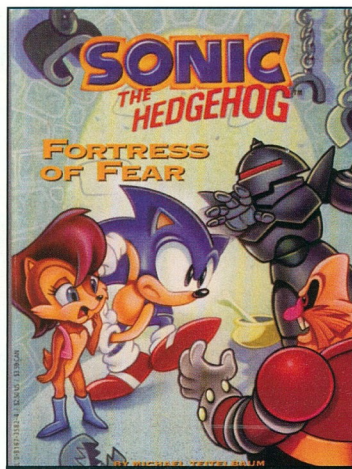
▲ Sonic 3 (MegaDrive)

a Sonic vagy Tails bejárta utakat, de igazán akkor nyílt meg, ha a harmadik epizódra sze-reltük fel. Számos új speciális pályát kaptunk, az összes Szuper Kőosz Smaragdot össze-gyűjtve pedig Super Sonic és Knuckles Hyper Sonicék és Knuckleszé változott, míg Tails felőltötte végre Super Tails formáját.

Persze számos más, a Sonic világegyetem-ben játszódó játék is megjelent a Sega 16-bit-es csodagépére. A Dr. Robotnik's Mean Bean Machine például egyszerű Puyo Puyo Kion, Sonic karakterekkel, a 32X kiegészítőre







▲ Sonic ponyvaregény

megjelent Knuckles Chaotix pedig egy gyönyörű kis játék, ami a Sonic 4 prototípusából nőtt ki, de nem szerepel benne se Sonic, se Tails.

### Játéktermi Sonic

Sünnik két alkalommal látogatta meg a játéktermet, mindkét alkalommal mérsékelt sikerrel. Először 1993-ban, a furcsa SegaSonic the Hedgehog című játékban, a túrca fura és többékevésbé a korábbi Michael Jackson's Moonwalker játékrendszerét használta. A játék három karaktert (Sonic, egy Ray nevű mókus és egy Mighty nevű tatu) egy nagyméretű trackball segítségével irányíthatjuk. A történet szerint Dr. Robotnik egy saját szigetet vásárolt magának, ahol szokása szerint csunya dolgo-



▲ Segasonic (arcade)



▲ Sonic Fighters (arcade)



▲ Sonic Chaos (Game Gear)



▲ Sonic Drift (Game Gear)

kon törí a fejét – hőseink pedig egészen véletlenül (és szó szerint) idepottyannak, és nekilátnak a nyomozásnak. Robotnik és Badnikjei természetesen nem nézik jó szemmel a behatolást, és a kaland kezdetét veszi. A lényeg: a trackballal mázskálunk, az akciógombokkal Badnikeket püfölünk, közben kapcsolókat kapcsolgatunk és arany gyűrűket gyűjtögetünk.

A SegaSonic alacsony példányszámban került forgalomba, így viszonylag ritka játék. A játéktermi közönség nem feltétlenül volt azonos a konzoltulajdonosokkal, akik pedig ismerték Sonicot, nem igazán tudták hová rakni a két új karaktert.

A másik játéktermi játék három évvel később készült el, és a Sega AM2 készítette. A Sonic the Fighters nevének megfelelően egy 3D veredékes játék, akár a Tekken, a Battle Arena Toshinden, vagy a Virtua Fighter. A Sonic játékok azonban gyerekjátékok, így a Sonic the Fighters is a kicsiket és a kezdőket célozta meg egyszerűségével és karaktereinek fiatalos bájjával. A Sonic univerzum lakói nem bírnak megegyezni abban, ki verje szájon Robotnikot az új Haláltojásában (igen, ez olyan, mint a Star Wars Halálcsillaga), ki repüljön oda egy űrhajóval – így a nézeteltérést előbb egymás szájjának elkenésével igyekeznek rendezni. A játék háromgombos kiosztás használát, és igencsak szerény kombólistát. Minden harcok korlátozott pajzsral is rendelkeztet, ami fokozatosan "lekopott" a harc hevében. A választás, normális ellenfelek fölébe dögölése után Metal Sonic, majd Super Sonic jelenléte csetepaté, mint főellenfél. Final boss: természetesen maga Dr. Robotnik.

Az elképzelés nem volt rossz, de a gyakorlatban, akárcsak a Virtua Fighter Kids, nem működött. A gyerekeket célzó veredékes játékok

soha nem lettek népszerűek, hiszen minden rendes anyuka első számú alapelve az, hogy nem szép dolog, ha a srác verkednek.

A Sonic the Fighters érdekessége, hogy egy ideig terveztek belőle Saturn átiratot is (a játék a Sega Titan alaprajzán futott, ami úgy viszonult a Saturnhoz, mint a Naomi a Dreamcasthoz, tehát különösen nem lett volna nehéz átirni), de végül nem lett belőle semmi. Yu Suzuki azt nyilatkozta, hogy akkoriban nem volt elég szabad programozójuk – a Saturn 1997-ben pedig már erősen veszteséres állt az Államokban is.

### Game Gear Sonic

A Sega szerencsétlen sorsú kézikonzoljára első ízben 1991. decemberben látogatott el tükéshatú barátunk. A Sonic the Hedgehog története megegyezik a MegaDrive játék sztorijával, technológiai szempontból pedig a Master System változat fantasztikus, szinte 1:1-hez átváta. Kevés változtatást szenvedett el, azok sem voltak igazán fájdalmasak. A kamera itt közelebb van pici hősünkhez, a sebesség viszont éppen ennek köszönhetően megnőtt. A Sonic the Hedgehog 2 (szintén 1993) a Master System Sonic 2 átváta mind technológiai, mint történeti szempontból. Sonic jól megérdemelt pihenését tölti Mubiouson, ahol új barátokat szerez – többek között Miles "Tails" Prowert, aki valósággal báványozza Sonicot, és ha feljön, olyan szerete lenni, mint fúrgetalpu két barátunk. Nem sokkal ezután azonban a gonosz Dr. Robotnik visszatér, és elrabolja a rókaölyköket. Sonic nehezen mond le a frissen szerzett rajongóiról, és azonnal Tails megmentésére siet. Végkifejlet: hősnink megismermisit az első Haláltojást.

### ▼ "Hivatalos" matricagyűjtő album



▼ Sonic Spinball (Game Gear)



▼ Sonic Triple Trouble (Game Gear)





▲ Nemcsak E.T. telefonálgat haza, hanem Sonic is

A változások megint csak kozmetikai jellegűek – a kamera itt is közelebb mozdul az akcióhoz, néhány újrakészítést pont pedig elmozdult, egy sokkal nehezebb, kihívásokkal teltebb játékok eredményezett. A legfontosabb újítás azonban kétségkívül a fejeltöltő zenei rész.

Azután egy év pihenés következett, hogy 1993-ban Sonic rögtön három játékkal térjen vissza az elemelő zsebpérek. A Sonic Chaos (Japánban Sonic and Tails) kártpótlói igyekszik mindenkit a MegaDrive-os változatban alapvető, a Game Gear Sonic 2 játékból ki-maradó "két karakter" elkövetéséről. Dr. Robotnik megint nehezen viseli a vereséget, és elfogta Sonic szórós kis barátait, valamint ismét nekilátott a Smaragdok összegyűjtésének. Ennek köszönhetően a Déli szegyet (az első Sonic játékhelyzete) süllyedni kezdett. Ki más tudná megmenteni a világot a gonosz ár-mánytól, mint Batman és Robin... eh, akaram mondani Sonic és Tails?! Válaszhatjuk bármelyik karaktert, mindkét hős saját célokkal és saját pályákkal rendelkezik. Sonic játéka természetesen a sebességre épít, míg Tails pályái elsősorban a róka propellerszerenzt használható farkára vannak kitéve, rengeteg repkedéssel. A cél mindkét esetben azonos: gyűrűgyűjtés és a Smaragdok visszaszerzése.

A Sonic Drift kizárólag Japánban jelent meg, és gyakorlatilag nem más, mint válasz a Mario Kartra – versenytájk Sonic és barátai szereplésével. Válaszhatunk Sonic, Tails, Amy és Dr. Robotnik közül, valamint rendelkezésünkre áll egy nagy lapát pálya az első Sonicból – Green Hill Zone, Scrap Brain Zone, stb. Sajnos minden pálya lapos, csak hangulataiban próbálja meg visszaadni az eredeti játékhelyzetét, és komoly gondok vannak a sebességel is.

A Sonic Spinball az azonos című MegaDrive játék átirata. A hang és a grafika érhető módon nem olyan fincs, mint a nagytv-szere. A bonusz játékok teljesen át lettek dolgozva, a

## ▼ Sonic Spinball. (Game Gear)



## ▼ Sonic Triple Trouble (Game Gear)

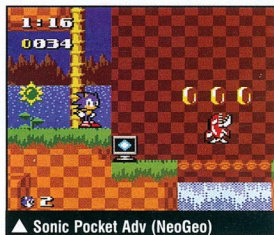


játék típusából adódóan azonban szinte teljesen átláthatatlan a GG képernyőjén. A kamera nem mozdul közelebb, így az egész totális káoszba fullad – fogalmunk se lesz, mi a fene történik a képernyőn. Vigasztalást csak a rá következőző új sziutációból indít – Robotnik begyűjtötte az összes Káosz Smaragdot, és most a világ elpusztítására készül. Sajnos asszisztense rossz gombot nyom meg, így a Smaragd-hajlított gép tömegpusztítás helyett szanaszét vert tartalmazott a Káosz-ákkóvok Mobius-szerte szóródnak szét, éppen időben ahhoz, hogy Sonic és Tails gyorsan akcióból lendüljenek. Hasonlóan tesz Knuckles is, aki még mindig nem bízik teljesen barátainkban, valamint Robotnik emberei, és Nack, a menyét is, aki mellesleg hírhedt kincsvadász. A harmas balhé a címben erre utal: hajtás patjás van, mindig Nack és a Badnikok előtt egy lépéssel. A szabályok persze a megszokottak: gyűrűket gyűjtünk, Smaragdokra gyűrünk a bonusz pályákon, és elinspángoljuk Robotnikot minden zóna végén. Fallónk a Sonic 2 végén megismert repülőgép is (Tornado), amivel itt Sonic és Tails időre repülhet az egyik jutalom-pályán. Történet szempontjából a játék a Sonic 3 folytatása, technikai szempontból viszont varázslat.

A Game Gear utolsó éve 1995 volt – ekkor még két Sonic játék jelent meg a Game Gear 2 ott folytatja, ahol az előd abbahagyta (szinte teljesen azonos a két játék), de ez már Japánon kívül is megjelent. Több választható versenyző, mélyebb Grand Prix mód, két játékos lehetőség, csúgákká megszégyenítő lassúság. A Sonic Labyrinth érdekes fenevad: egy "Sonicost" izometrikus Marble Madness, némi csavargással fűszerezve, mindez időre. Történet: Robotnik dok lecsere-lyíti Sonic piros futócipőt ólmos talpú másolatokra, de aztán elszúrja a dolgot: elmondja



▲ Sonic N (N-Gage)



▲ Sonic Pocket Adv (NeoGeo)

Sonicnak is a csinytevést. A cél tehát a cipelőt visszaszerzése: az ólom miatt lassan, és az ugrás képessége nélkül, de számos fejtrővel szinesítve.

A Game Gear Japánban persze más Sonic-világban játszódó játékokat is látott (Tails' Sky Patrol, Tails' Adventure), ezek viszont csupán kapcsolódhatnak Sonicológiaiánkhöz, nem szerves részei.

## A többi sebben hordható Sonic

A mainstream zsebkonzolok világát Sonic csupán két alkalommal hagyta el – első ízben 1998-ban. A Sonic Jam című játék a Tiger fekete-fehér Game.com nevű kis gépére jelent meg, egyértelműen minden idők legrosszabb Sonic játéka. Valójában ez a Saturn azonos című játéknak teljesen 2D-be illített változata, a szokásos történettel: Robotnik el akarja foglalni a világot a Káosz Smaragdok segítségével, és mivel foglyul ejtette Sonic összes cimboráját, a bolygó sorsa ismét a két sünin múlik! A játék legnagyobb problémája a sebességet – egyes források szerint a játék olyan borzalmasan lassú volt, hogy egyrés pályák végére eljutni bő egy óráig is tartott.

A sort az 1999-es Sonic Pocket Adventure (NeoGeo Pocket Color) folytatja, ami viszont

## ▼ Sonic a zsebtigrisen







▲ Sonic R (Saturn)



▲ Sonic Advance (Gameboy Advance)

nem pedig a Sonicotól elvárt, sebesen oldalra górgó pályákat kínáló akció-platformjáték.

### Saturn Sonic

A Saturn Sonic játékok sorát az 1996-os Sonic 3D Blast átrátara nyitotta. Ebben Sonic a Flickie sziget lakói, a flickle-keket (saját MegaDrive játékok is kaptak) menti meg a robotzárdaástól, és Robotniktól. Hagyományos Sonic játékmot, izomerkreus nézebből. A gazdagabb színkálála és a jobb hangok mellett a speciális pályák itt 3D alagutak formájában kerültek megvalósítására – minden mást tekintve ez a játék szinte pixele megegyezik a MegaDrive-os forrásával. A következő év továbbra sem hozott nagy áttörést: a Sonic Jam nem volt más, mint az összes MegaDrive-os Sonic játék, egyetlen Saturn lemezre pakolva. A tökéletesen emulált 16-bites játékok mellett az egyedül újdonság a Sonic World, egy korai Sonic Adventure prototípus, melyben hősünk a Green Hill Zone 3D feloldozásában futkosott, és apró ajándékokat nyithatott meg, amiket aztán a régi játékokban használhattunk. Ugyanebben a prototípus-világban volt egy múzeum is, ahol régi vértékutakat, rajzokat és videókat nézhetgünk meg.

Éve féle aztán megérkezett az első, kifejezetten Saturnra írt Sonic játék is, a Sonic R. R, mint Racing, azaz a játék futóverseny a Sonic-univerzumban, Sonic karakterekkel. Különösebb történet nincs (a "vajon ki a leggyorsabb futó?" elég is), viszont itt már minden teljesen 3D, és a pályák a klasszikus Sonic terepek feloldozásai. Az elvárt és megkapott hagyományos versenymódotok mellett a játék különlegessége a fogócska játékmód (ami pontosan úgy működik, mint a klasszikus ovis fogócska), és a fozatosan megnyitható ajándék karakterek, köztük nem egy Sonic hós robot formájában.

Érdekeség, hogy a Saturnos játékokat nem közvetlenül a Sonic Team fejlesztette, hanem a munkáikat kiadták az angol Traveller's Talesnek. Ők készítették egyébként a 3D Blast MegaDrive változatát is, valamint ok írtaák át a 3D Blastet és a Sonic R-t PC-re.

Az utolsókn készülő Saturnos Sonic játékhoz szintén nem volt sok köze a Naka-san csapatnak (valószínűleg nagyon lekötötte őket a NIGHTS és a Burning Rangers), a Sonic X-Treme névre keresztelt prototípus hosszasan készült a Sega of America irodáiban, de végül soha nem jelent meg. Ez lett volna az első igazi 3D-s Sonic kaland a poligon-generáció számára, teljesen 3D pá-



▼ Sonic Adventure 2 (Dreamcast)



▲ Sonic Extreme (Saturn)

lyálkál és tetőtől talpig textúrázott sündisznóval.

### Dreamcast Sonic

1999-ben aztán befutott a Sonic játékok új generációja: egy hatalmas, sokrétű, gyönyörű világ, ami a Sonic Adventure címet kapta. Ebben Dr. Robotnik egy rejtélyes, Chaos nevű vízfnyírt ránt elő a kalapjából, ami természetesen a Smaragdok erejét használja a növekedésre és a pusztításra. A 3D-os megállmálása már meghaladja Sonic erejét, így a barátai segítségére is szükség lesz!

A kalandnak nekívághatunk Sonic, Tails, Big macska, E-102, Amy Rose, vagy Knuckles szerepében, a pályák pedig igazán sokféleek. A hagyományos platform ugrabugrától kezdve a snowboardos pályáig megtalálunk itt mindent, a mini-játékok száma valószínűleg részgeztő. A játék kihasználja a DC memóriakártyájának lehetőségeit is, a VMU segítségével "tárogaszhatunk" – feladunk a chaos-nevelés. A következő évben, hogy emyltsa a következő epizódra való várakozás fájdalomait, a Sega kiadta a Sonic Shuffle című társasjátékot. Sztori nincs igazán: a gonosz Urszág elralolta a drágaköveket, a mi feladatunk pedig ezek visszaszerzése.

A játék kedves color-shaded grafikával érkezett, és nagyon hasonló a Mario Party című játékhöz. Négy játékos mérheti össze benne ügyességét. Sajnos nagyon sokat töltö az mini-játékok se olyan élvezetesek, mint a konkurencia hasonló játékaiban.

Az utolsó DC Sonic játék a Sonic Adventure 2 volt, éppen a két hós 10. szülinapjára. Ebben a részben Robotnik egy katonai kísérlet eredményére, a Sonicról mintázott fekete sünre, Shadowra feni a fogát, aki a Kóos Smaragdok erejével a fénynél is sebesebben képes futni. Sonic (és barátainak) feladata megakadályozni ebben a hibbant doktort.

A SA2 szintén a jól bevált receptet követte: többet, jobbat. Ebben már Dr. Robotnik és két szövetségese, Rouge és Shadow is játszható karakterek, a játék multiplayer játékmódot is kapott, és az állatok új mozgásokat is végre tudtak hajlani. Elvették viszont az előző játékra jellemző kaland-elemeket, a SA2 már szintizta akciójáték.

A 10. évfordulót méltó ünnepléseképpen a játék díszdobozos Limited Edition kiadása is megjelent, benne a DVD-k mellett egy Sonic történelemkönyvvel, zene CD-vel és egy aranyozott Sonic érmével. A következő lépés a PS2...



▼ Sonic Shuffle (Dreamcast)



▼ Sonic Shuffle (Dreamcast)

egy nagyon kedves és játszható darab. Valójában a Sonic 2 MegaDrive-os változatának átíratótló van szó, a Sonic 3 egyes elemeinek felhasználásával. Gyakorlatilag minden, amit a technikai korlátok miatt el kellett távolítani a Sonic 2 Game Gear változatából, itt már megtalálható – a 3D jutalompályák, de főként Tails –, és a sebesség is kellemes. A GBA játékok megjelenéséig valójában ez volt a legjobb zsebben hordható Sonic – a gépeket össze is köthetjük, és versenyzhetünk a barátainkkal.

A Game Boy Advance játékok sorát 2001. szeptemberében a Sonic Advance nyitotta, ami egy klasszikus 2D Sonic játék, alaposan megtörve minden jóval. Ezt követte a Sonic Advance 2, a Sonic Pinball Party, jelenteg pedig a harmadik Advance játék, és a csatorázásokra kihégyezett Sonic Battle fejlesztése folyik.

A Nintendo vagy a Sega zsebgépeken kívül Sonic újabbán a telefonokon is feltűnt – Japánban vagy egy tucat Sonic témájú i-Mode játék közül választhatunk a szerencsés keletiek, nálunk pedig nemrég a Nokia N-Gage változat (Sonic N) írta be magát a közutadatok. A japán telefonos játékok legtöbbje egyszerű mini-játék,



▼ Sonic Adventure (Dreamcast)



# Mi már látjuk

a levegő királyát.

Gyermekeink szárnyalni, repülni szeretnének. Mi hiszünk az álmaikban. Hiszen a megfelelő eszközökkel és egy kis segítséggel valóra válthatják őket. Ez csak egy ok a sok közül, amely szoftvereink folyamatos tökéletesítésére ösztönöz minket. Olyan eszközök létrehozására, amelyekkel te is valóra válthatod álmaidat.



*Your potential. Our passion.™*

**Microsoft**



# TESZT

## 007: EVERYTHING OR NOTHING

TÍPUS:	AKCIÓN
KIADÓ:	ELECTRONIC ARTS
FEJLESZŐ:	EA GAMES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREO (DOLBY DIGITAL)
TESZTPELDÁNY:	PAL (16:9)
JÁTEKOSOK:	1-4
MEGJELENÉS:	2004. 02. 17. NTSC 2004. 02. 27. PAL
WEB:	www.ea.com

TESZT A DVD-N!



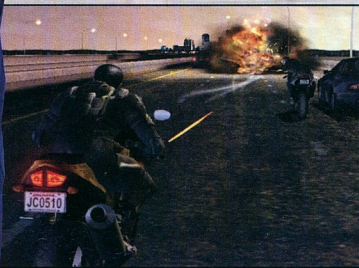
■ A KÉM, AKI MÉG MINDIG SZERET MINKET

# 007: EVERYTHING OR NOTHING

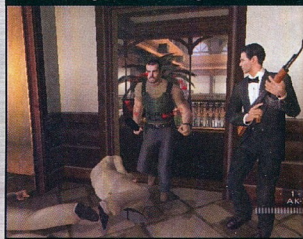


Az idén nem lesz bemutatva a mozikban semmilyen James Bond-film, de ez szemléltatómást nem akadályozta meg az Electronic Artsot abban, hogy kiadjon egy James Bond-játékot. De hát tulajdonképpen minek is kéne film? Mostanság a játékok is olyanok mintha mozikban lennének. Iskolapéldája ennek az Everything or Nothing: alighogy elindítjuk a játékot, a Bond-filmekből jól ismert menetrend érvényesül. Azonnal valami akció középpébe cseppenünk csak úgy a miheztartás végett, s egy hatalmas ramazurit csaphatunk Tadzsiszkisztánban. A Bond-rajongók alighanem már előre tudják, hogy egy nukleáris táskabomba megszerzése (lévén túl kis falat) csu-

pán rutinmelő kedvenc ügynökünk számára, és nem is kell csalódnunk. A kötelező prólog után jön a szokásos – mármint szokásosan egyéni – főcímenze és videóklip, majd csak ezek után indul voltaképpen a játék, amiben a főbb szerepeket ugyanazon hírességek játsszák, mint a mozikban szokás. Bond fizimiskáját természetesen Pierce Brosnanról mintázták (és persze az ő hangján szólal is meg), a különféle ketyérékkel John Cleese lát el minket Q-ként, és így tovább. Willem Dafoe sem lehet ismeretlen a főgonosz szerepben: a Pókember és El Mariachi után most tehát James Bond is elkalapálja. Ja és a legjobbról majdnem el is feleledkeztem: a visszatérő „algonosz”, a vasfogú Jaws ismét lekever pár pontot a 007-esnek. Az őt alakító Richard Kiel



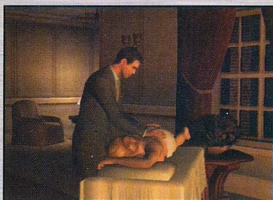
▼ Bond-elegancia: szmoking és AK-47







▲ Orosz stílusú plázázás Sztálin kedvenc GUM áruházában



ugyan nem igazán kellett behívní az EA szinkronstúdiójába, mert Jaws nem egy kimondottan bőbeszédű alak, az viszont biztos, hogy a fejformája beszkeneléséhez nehezen tudtak volna találni hasonló karaktert egyént...

### A diszkrét Bondita

Persze a leglágyabb gonosz eltérés a filmekhez képest, hogy ugyebár itt nem csak nézünk, mint a moziban, hanem cselekednünk is kell. Amióta a Goldeneye emlékeztetés sikert aratott N64-en, a James Bond-játékok mindig ugyanúgy épülnek fel – ami egyáltalán nem baj, hiszen egy felismerés minék kéne változtatni? A küldetésekben tehát az általunk választott nehézségi fokozattól függően eltérő mennyiségű feladatot kapunk: egy sima M16 alkalmaszottnak csak a legfontosabb dolgokat kell elvégeznie és kevesebb az ellenség, egy úgynöknél már bejátszának nem várt események is, plusz több gonoszot kell hídgegnie; míg végül egy 00-as úgynöknek arra kell számítnia, hogy az ellenségei jóval intelligensebbek és szívósabbak.

A 007-es bőrébe bújva korábban first person

### ▼ Ez egy elég átlátszó trükk



nézetből kellett eleget tennünk M megbízásainak, azonban most külső nézetből kell boldogulnunk. Ez az első lényeges újdonság, amit tapasztalhatunk, ami azonban magától egy csomó másikat: legfőképpen, hogy bizonyozni is lehet. A kéztusa igen izgalmas tud lenni, lévén vannak átdobások, és ellentámadások is, amikkel azonnal két vállra fektethető az ellenfél. Ezenkívül Bond megújult harcmódrórához tartozik, hogy lehet lopakodni, csendben ryakát tekerni, vagy a falak mögül tüzelni,

## Q KÜTYÜGYÁRA

### A legújabb Bond-trükkök

**Csáky:** Számos platform széle megcsákylyázható a játékbán, így felhúzhatjuk magunkat a magasabb helyekre, vagy leereszkedhetünk a mélybe – Batmannel sincs jobb játéka.

**Robotpók:** Felidézhető és az ellenség felrobbanásához egyaránt ideális, ráadásul a mellényeket is összeszedhetjük vele. A fejlettebb változata el is tűnethető, illetve kábítani is tud.

**Dart pisztoly:** Altató dárdrákát kilövő pisztoly, az ellenség kíméletes, és diszkrét eltakarításához lett kitalálva.

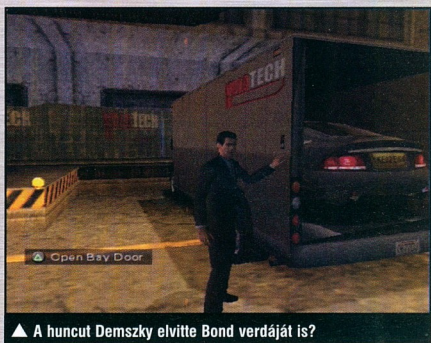
**Rádióirányítási autó:** Ezt a kis gyerekjátékok csak konkrét helyeken lehet bevetni, a 007-es autójából bocsátható útjára. Felidézeli lézerével mókás akciók hajthatók végre.

**Hőérzékelő szemüveg:** Koromsötét helyeken nélkülözhetetlen, kár hogy az ellenségnek is van ilyenje. Egyéb felhasználási területe, hogy az álcázott katonákat is látni vele.

**Álca:** A moziban már láthattuk Bond autóját eltűnni – most ő maga is átlátszóvá válhat. Sajnos a készülék hamar lemerül, és a hirtelen mozdulatokat sem rejti el, ezért jobbra csak a biztonsági kamerák előtt lehet elosonni vele.

**Robbanó, vakító, vagy EMP-s érme:** A robbantáshoz és a vakítóshoz talán nem szükséges használati utasítás, az EMP-s gránát által kibocsátott elektromágneses impulzusok pedig tönkretesznek bármilyen gépet (a lá Matrix).

**Network Tap:** A „hálózatékező” az ellenség automatizált gépei fölött veszi át az irányítást – csak tudni kell, hol lehet azokat megékelni.



▲ A huncut Demszky elvitte Bond verdáját is?

akár a Splinter Cellben. (Mondjuk tény, hogy az utóbbi mozzanatot nem a legsikeresebben oldották meg.) A kill switch-ben volt alkalomunk hozzászólni, milyen az, amikor a el-és előbújás nem zavarja össze a játékosot, itt viszont ismét megvan az a tipikus hiba, hogy az elbújásokhoz rögzített kameránézet tartozik, s a váltogatás meg tudja kavarni az embert. A falhoz lapulva igyekszünk mondjuk egy sarokhoz, de mivel a kamera a falal merőlegesen áll be, nem látjuk, ha közben egy katonára már túljött a sárkon, és mögénk kerül – csak akkor vesszük észre, amikor már néhány golyóval megcsiklandozta Bond oldalát.

Meg kell szokni tehát, hogy csakis a sarokhoz érve érdemes a falhoz lapulni. A másik szokni való, hogy nincs célkereszt: helyette be kell fogni a célpontot. Elsőre talán macerásnak tűnik ez a befogós rendszer, de jól ki van találva: először is mert több





## A KÜLDETÉSEK I.

Feszültséggel teli akció közepébe csöppenünk...

### Ground Zero

A legelső küldetés még csak a bemegléítés, már rögtön az elején egy táskabomba birtokába jut a 007-es, ami után egyszerűen el kell vennie az ellenség rakétavetőjét, és azzal elintéznie a meghúszult üzletet megbosszuló vadászgépet.



### A Long Way Down

A nanobotokkal kísérletező Dr. Nadanovát egy konferenciáról rabolják el, de már tudja az MI6, hol tartják fogva. Az egyiptomi fegyverlaborban Bond szépen bemutatkozik: a leereszkedés után robbantania kell a jelzett helyen. A gáton továbbbereszkedve tűz állja az utat, ezért el kell zárni az üzemyanycső csapját.



### Train Chase

Nem elég a hazavágot gattól elmenekülni, de még utol is kell érni a vonatot, amivel Dr. Nadanovát elrabolták – érdemes a rövidebb utakon járni. A kapuk rakétával nyithatók, a vonatra pedig alulról lehet felkapaszkodni.



### An Old Friend

A vonaton az összes rakétaindító számítógép törökrettele a feladat. Bár „régi barát” a küldetés címe, a vonat elején Bond egy régi ellenségével, Jaws-szal találkozik. A melköt az elektromos kiséulekbe pofozva lehet lecsillapítani, amiket ő maga idéz elő a berendezés megromlásáért.



### Sand Storm

Sikerül megmenteni Dr. Nadanovát, viszont a tábornok meglo, a nanorobotokkal, így Bondnak helikopterszállt kell vinnie vele. A végén a leszálló erópajzs védi, aminek a három sarkát kell először lebombázni. Utána M-től kapuk a hirt: eltűnt a 003-as ügynök, aki az ex-KGB-s Nikolai Diavolo után nyomozott Peruban.



### Serena St.Germaine

Peruban a 003-as kontaktívál, Serenával kell kapcsolatba lép-nünk. Erkezésünket nyomban észlelik: a dzszipnek nem szabad a városba érnie a hírel. Ezután a lányért kell sietni. A rendőrök dzszipjeit az álcával lehet kicselezni, majd tüzijátékkal (a rádiós kocsit a petárdaraktárba irányítva. Serenával Diavolo bányájához kell autózni: a parton leomló torlasz a kiszakított kőránál ugratva kerülhető ki.



### Vertigo

Serenát maga mögött hagyva Bond a bányá tetejéhez igyekszik, hogy megtalálja a 003-ast – jó szolgálatot tesz a csákyta. Fent azonban csak a 003-as uplink kutyúje található, amit lejjebb, a biztosítéskészernél helyezhető üzembe. Ha ez megvan el kell tüntetni az adást blokkoló antenát, minekután a korábban nem működő lített fel lehet a hegy tetejére jutni.



▲ Kissé nyakatekert megoldás, ellenben roppant hatásos

ellenség esetén gyorsan váltogathatunk a célpontok között, másrészt pedig mert lehetőség van azért némi manuális célzásra is. A befo-gó célpontokon ugyanis egy kis piros pont mutatja a legy becsapódásának a helyét, és ha az ellenség mondjuk egy fal mögött van ta-karásban, akkor ezt a piros pontot már előre odaigazíthatjuk, ahol várható a dolkvess fel-bukkanása. Szóval a harcrendszert kicsit szok-ni kell, de utána már olajozottan megy min-den.

### Bondológia

A „minden” alatt természetesen most is egy világáloroma törő örül megfeszése értendő.

A néhai KGB-ügynök Nikolai Diavolo, akinek a mentora Max Zorin volt (Christopher Walken az utolsó Roger Moore-féle James Bond filmben), egy vadonatúj fegyverrel akarja ténre kényszeríteni a világ kormányait. Hogy mit ez a fegyver, és hogy melyik kormányval akarja kezdeni? Ennek a kiderítése a feladatunk.

Egy James Bond játékhöz illően a munka-eszközök egy része a valóságból lett kölcsö-nözve (a szovjet AK-47-tel, vagy a Dragunov puskával ugyanolyan jól bánták a 007-es, mint az izraeli Desert Eagle-let, avagy kedvenc Walther P99 pisztolyával), míg jónéhány hely-zet megoldáshoz az ezermester Q által feltá-lált érdekességek bevetése kifizetődő. A legjel-lemzőbb talán a robotok, ami elsősorban fel-derítésre, de (az ellenségre ráugratva) fegyver-ként is használható, sőt valóban fegyverre is válik, miután Q még egy robbanó szerkezettel is ellátja (végül még altató nyilakkal, illetve ál-cával is felszereli). A pókaki érdekes módon a golyóálló mellények is begyűjthetők, ami első látásra programhibának tűnt – de nem az, hi-szen vannak olyan mellények, amiket csakis



## BOND ÚJ HÁREME

United Colors of Benetton

Nem létezhet James Bond-sztori gyönyörű nő nélkül, még ha játékról is van szó. Az Everything or Nothingban nemcsak hogy a „Benetton összes színe” fellelhető (elsőszál-talú modellekről mintázva), de valamennyi 007-es filmben megszokott zsáner is:

Szöke szépség, akinek a szavában nem lehet bizni: Katya Nadanova szerepében **Heidi Klum**.

Barna menyecske, aki ügyesen asszisztál néhány akcióban: Serena St.Germaine szerepében **Shannon Elizabeth**.

Aranytörki afro-amerikai NSA-ügynök, aki meg kell menteni: Mya Starling szerepében **Mya Harrison**.

Q csinos japán asszisztense, aki bemutatja a legújabb ketyeréket: Miss Nagai szerepében **Misaki Ito**.







▲ Pókra lépni szerencsétlenséget jelent. Különösen, ha az robban...

igy lehet összerakni. A pókokat újra felvehetjük, kivéve persze ha felrobbantjuk, vagy agyontörpessük őket. Több Q-féle szerkezet energiatárolást is igényel, így hősűn álcázásához például elemeket is kell keresnünk – nem elég a technológia.

#### A hatodik érzék

Úgy tűnik, az EA Games-nél egész jól belejötték, miként kell James Bond-játékokat készíteni. Pirotechnikai látványosságokkal, összeomló épületekkel van tele a játék, mert ahol a 007-es jár, ott kő kövön nem maradhat. A jelenetek olyan gondosan megkoreografáltak, hogy tényleg a filmes sem sokkal különbek. Ez persze azt is jelenti, hogy Bondékét csak az a szűk mozgásterünk van, amit a forgatókönyvírók kitálatáltak nekünk (például nem tudunk bárhol ki szállni az autóból), de hát egy ilyen típusú téknél talán nem is vár el senki bonyolultabb megoldásokat. Egyszerűség jellemzi a logikai feladványokat is. Úgyesen kitálatáltak a Bond-érzéket, amivel nem marad semmi sem rejtve.

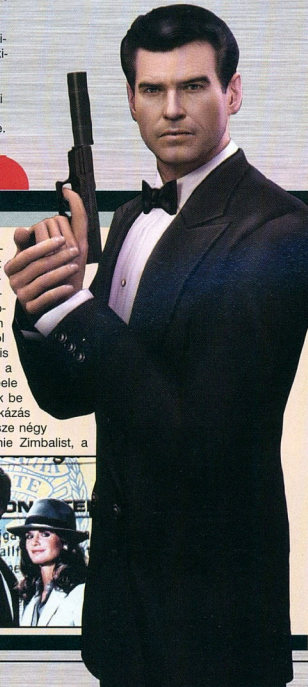
## AZ IDEÁLIS JAMES BOND

### Roger Moore után szabadon

Pierce Brosnan színészi karrierjét kedvezően befolyásolta a nálunk is vetített Remington Steele TV-sorozat, de talán kevesen tudják, hogy ugyanezen Steele-szerepe volt az oka annak, hogy helyette a közel sem annyira rátermett Timothy Dalton vette át a kiöregedett Roger Moore-tól James Bond alakítását. 1986-ban ugyanis már Brosnan kezében volt a szerződés a szerepre, de ennek hírére a Remington Steele producerei úgy döntöttek, mégsem fejezik be a TV-sorozatot. Egyértelműen csak packázás volt visszatartani a színészt, mert mindössze négy új epizód készült a sorozatból. (Stephanie Zimbalist, a női főszereplő ugyanezen 1995-ös a Robocopról maradt le.) 1995-ig kellett tehát várni, hogy az Aranyszemben végre felfrissüljön az akkori-ban már kissé lagymatagga vált James Bond karakter. Miellesleg mostanában éppen azon vitázik a MGM-mel, hogy már ő is túl öreg Bondnak. Sebab, talán majd Csonka Pici...!



Bond hatodik érzékével teljesen lelassíthatjuk az időt (bullet-time, ugye) – és akárcsak a Max Payne-ben, ilyenkor fránkon látni lehet még a repkedő golyókat is –, és körbenézhetünk. Bármiilyen használható, vagy megrongálható dolog felé állítjuk a kamerát, úgy körül piros karikák fognak megjelenni. Rá is közelíthetünk a bekarikázott cuccra, és ilyenkor kiürödik, mit is lehet vele tenni – mondjuk dobálni, használni, vagy szétlőni. A célzás gombjával normál esetben csak az ellenségeinket tudjuk befogni, viszont a Bond-érzékekkel tüzelhetünk a felrobbantható hordókra, vagy a beomlasztható plafonra, netán szétlőhető ládákra, amikből hasznos dolgok kerülhetnek elő.



## A KÜLDETÉSEK II.

### Fokozódik a drámai feszültség...

#### The Ruined Tower

A perui romok közt a csilléhez való bejutás a cél (felülről beszakítva egy ládát), amit elindítva egy halom dinamit borul ki a rom bejáratához. Azt felrobbantva aztán nyomban szabadbá válik a továbbvezető út.



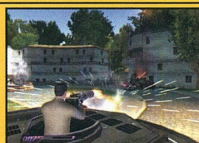
#### Death of an Agent

A 003-ason már nem lehet segíteni, de annyit még elárul, hogy Diavolo New Orleansba készül. Ezután Bondnak át kell vágnia a bányá sötét szakaszain, s a végén a kijáratot megnyitva újra összefut Serenával – no és Kátával. Serenát után kell ugrani, s elkerülve a kiszögelléseket utol kell érni, mielőtt még a szakadékok alá érne.



#### A Show of Force

Sarena tankot vezet, a 007-es pedig a fedélzeti gépágyút kezeli, illetve szükség szerint a löveget is, mert páncélos csata is lehet a véroban. A végén látszólag csapdába kerülnek hőseink, de az üzemanyagtartályok felrobbantásával félresöpörhető a túlerő. A 003-as motorjával utána gyorsan el kell még érni az M16 gépet.



#### Mardi Gras Mayhem

Bondnak egy NSA-ügynökkel kell kapcsolatba lépnie. Mya Starling énekesnőként épült be egy bizonyos Yayakov klubjába, ezért csak telefonon tud adni egy tippet, hogy érdemes szétzénni Yayakov raktárainál, s ehhez ellopni egy teherautót. A raktáraknál polsohát kell elhelyezni a másik teherautóra, minekután az derül ki, hogy Mya veszélyben van. Meg kell tehát állítani a bérnyíllokat, majd gyorsan Yayakov klubjához sietni.



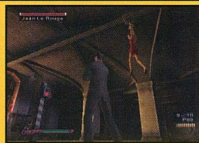
#### The Kiss Kiss Club

A zárkörű klubba az ablakon keresztül nyherhető bebecsátás, ahol eleinte célszerű csendben dolgozni – masszörkődni ha kell, az örök esetében pedig nyakat kterni. Mya lelepleződik, ezért Yayakov tiszul ejti. A tiszszedő üldözéséhez a földszinti kódos ajtó kell kinyitni, amhez kulcskártya az emeleti irodában található.



#### Death's Door

Yayakov a Bérnyílloks Le Rouge-rabizza Myát. A kramatórium kapuja egy kapcsoló szétlövésével nyílik, amire a szemközti ház emeletéről nyílik rálátás. Az viszont zárva van, ezért fel kell mászni a toronyba a kulcsért. Le Rouge el akarja hamvasztani Myát, úgyhogy a kinyírásakor a kapcsolóra is figyelni kell, amivel leállítható a csőrő.



#### Battle in the Big Easy

Starling ügynököt biztonságba kell helyezni, de nem ezért kell sietni, hanem mert egy bomba van a kocsin, ami lassuláskor robban. Miután a kollegia hatástalantól a szerkezetet, s hőseink kocsi vátottak, Diavolo gyárához kell hajtani, ahol a rádiós kocsival kisebb tüzijáték rendezhető. Utána már csak Myát kell hazavinni.





## A KÜLDETÉSEK III.

Tovább fokozódik a még drámaibb feszültség...

### Faded Splendor

Yavakov kissé romos házában a padlón az vezet az út a két ajónyító lepcsőig, majd tovább a búvóhelyéhez, ahol fény derül rá, miben mesterkednek: olyan nanobotokat állítottak elő, amelyek elpusztítanak minden fémot.



### The Machinery of Evil

Yavakovot stílszerűen a kedvenc gépei segítségével lehet elintézni. A négy gépkamera túlerhelése után a két átalakító magot is el kell pusztítani. Az egyik kamra csak résnyre nyílik, de a résen át becélozható a zár áramkörre.



### The Pontchartrain Bridge

Jaws egy tartálykocsival igyekszik New Orleans felé, aminek nem szabad célba érnie. Útközések nélkül nagyon fel lehet gyorsulni a motorral. Amikor egy másik kaminon keresztül befordul az úton, a motort bedöntve át lehet csúszni alatta. A tartálykocsinak az oldalra fújható lángok ártnak a lövegbot.



### A Simple Exchange

Bondnak Diavolo közelébe kellene férkőznie, ami csak a helyi autótörvényen keresztül lehetséges. Ahhoz viszont, hogy észrevétlenül maradjon a helyesre az egyik sofőrrel, a villa őreit csendben, diszkréten kell elintézni. A sofőr szobája az emeleten található, utána a lézerek kikapcsolása után lehet felmenni.



### Red Line

Ugyonkünknek mindenképpen győznie kell a ralin, mert Diavolo csak is a bajnoknak szokott gratulálni. A hordóknál nem árt vigyázni, mert nem áz van bennük, no és persze célszerű a levágásokat használni.

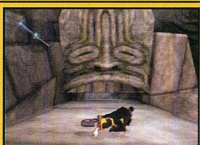
### Amvishend

A győztes jutalma: a halál. Bondnak ki kell törnie Diavolo villájából, plusz össze kell szednie a pincéből Serenát. A pincébe egy szekrény mögött nyílik lejáró, azonban a szekrényes helyiség le van zárva. A róla felhúzásához szét kell lőni az udvaron lévő biztosítékszekrényt.



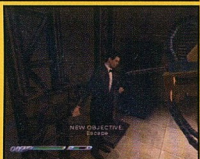
### The High Road

Bond és Serena együtt menekülnek a raliutatóra. A lány kirakása után Diavolo bányájához szükséges motorozni, aminek a bejárata nehezen megközelíthető: mivel a régi tárna be van omlasztva, muszáj a város házainak tetéjén keresztül bekúccsálni. Az út végén csak megdöntve a motort lehet becsúszni a patak barlangjába.

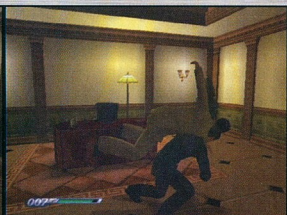


### Diavolo's Plan

Diavolo átállítja tervét: Moszkva a célpontra. Bondot Kátýra bízta, aki egy bányagép elé bilincsel. A fűző az EMP-vel könnyen elintézhető, s máris lehet menekülni a bányából. Széttörve a csapokat hősünk át tud mászni a futószalagon, majd a szellőzőrendszer szétlötésével az egész bánya zavarágható. Az ajtók felnyitása után a legfelső lített lehet távozni.



▲ Szorult helyzetben nem árt...

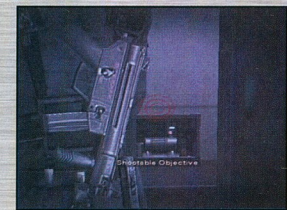


...ha az ember tud pár fogást



Felrázva, nem keverve?

A Martinijt ugyan rázva, és nem keverve szereti a 007-es, viszont a pályák szépen meg lettek keverve a játékban. Amikor már netán úgy éreznék, hogy unalomba fúlad a sok rosszú gyilkolása, mindig közbejön valamilyen száguldozó pálya, és ez felráz minket az egyhangúságból. Egy „bondos” igénykehez átalakított Porsche Cayenne Turboval tephéttünk Egyiptomban, vagy Peruban (tehát Q választása először ismét egy német autóra esett), ámbár New Orleansba érkezve visszatérünk a valamivel testesebb Aston Martin V12 Vanquish-hez. Az pedig már csak extra élvezet, amikor egy Triumph Daytona 600-as speedmotornal, illetve helikopterrel is üldözhetünk valakit, sőt, akár még egy tankkal is tombolhatunk. Egy dolog biztos: bármilyen típusú pályáról is legyen szó, mindent megannyi izgalmas pillanatot vár ránk – portosabban: megannyi Bond-pillanat.

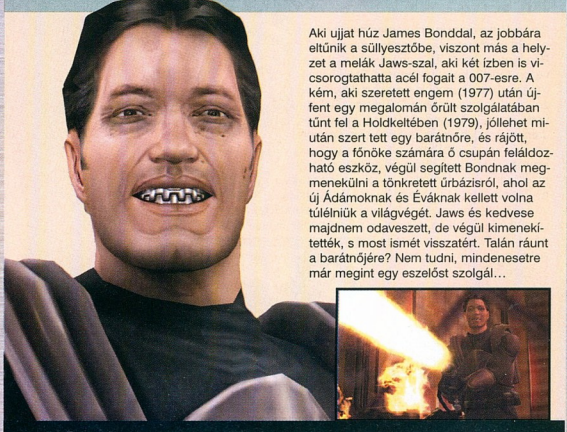


A legemlékezetesebb jelenetek

“Csapó, vége, ennyit!” – szokott elhangzani a filmforgatókon, majd a maximalista rendező hozzáteszi: „Na jó, vegyük az egészet újra!” Hasonlóan maximalisták magunk is lehetünk a saját Bond-filmünk „rendezőiesek”, ugyanis a játék készítői nagyiszéri Bond-pillanatokról gondoskodtak, amiket azonban könnyű kihagyni. Vegyünk egy látványos példát: a 007-es ezerral repeszt a Q-féle motor nyergében az autóstúrdán, sorra puffantja le a rosszfiukat, illetve pörköl meg őket a motor speci lángszórójával, amikor keresztülfordul előtte egy benzint szállító kamion. Először talán megijedünk, és reflexszeren lassítunk, majd kikerüljük az akadályt, azonban ez nem annyira „bondos”, ami az is meglátszik, hogy utána alig tudjuk megidézni a küldetést. A rutinos 00-as ügynők viszont már jól tudják, hogy Bond kaszkadőrökét megsebzénytelenül tudja a motort az oldalán csúsztatni. Az eredmény nem is marad el: miközben

## A FOGORVOSOK AJÁNLÁSÁVAL...

Jaws már megint harapós kedvében van



Aki ujját húz James Bonddal, az jobbára eltűnik a süllyesztőbe, viszont más a helyzet a melék Jaws-szal, aki két ízben is vicsszorogtathatta acél fogalt a 007-esre. A kém, aki szeretett engem (1977) után újfent egy megalomán őrlőt szolgálatában tűnt fel a Holdkeltében (1979), jöhetett miután szert tett egy barátóra, és rájött, hogy a főnöke számára ő csupán feloldozható eszköz, végül segítette Bondnak megmenekülni a tönkretett úrbizsáról, ahol az új Ádámoknak és Évának kellett volna túlélni a világvégét. Jaws és kedvese majdnem odaveszett, de végül kimenekítették, s most ismét visszatért. Talán ráunt a barátónjére? Nem tudni, mindenesetre már megint egy eszelőst szolgál...







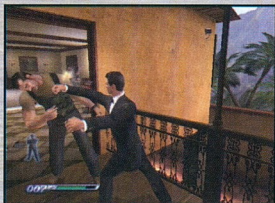
▲ Az őrzőgi Diavolo gépe átkozottul jól bírja a strapát

hősünk szépen átszusszan a tartály alatt, egy esszelős motoros megröbödja követni őt, s átugratni a kamiont, de kudarcot vall; a 007-es mögött hatalmas robbanás veti szét a tartályt, s lángokkal a háttérben motorozik tovább – ezt a verziót már inkább „megveszük”.

Az alkalmas Bond-pillanatok nem ördögösség időben észrevenni, ugyanis amikor pauszunk, minden alkalommal egy tipp íródik ki a képernyő alján, amire érdemes figyelni. Ezenkívül a küldetések végzetével kis képeken láthatjuk, mely Bond-pillanatok lettek kihasználva, s ugyanígy halványabb képek azt is mutatják, melyek nem.

### Bondasztikuk

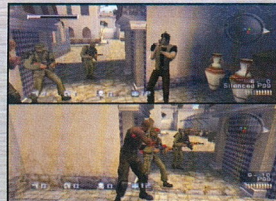
A játék multiplayer módjai önálló egységet képeznek, lévén külön pályákat szerkesztettek hozzájuk. Az európai verzióban online lehetőség nincs – bár ezt Magyarországon úgysem hiányoljuk –, viszont 2-4 játékos remekül el tud szórakozni egy gépen is. A Cooperative módtól válik érdekessé, hogy időnként olyan kapukon kell áthaladnunk, amelyekhez két kapcsoló tartozik, s ezeket egyszerre kell lenyomnia a két játékosnak. Az egymásra utaltság még erősebben kiütözközik a Race módnál, ahol még az időre is figyelni kell. A Scramble mód-



nál vélogatott kritériumokat lehet megadni, végül az Arena módban speci pályákon akár négy játékosal rendezhető mindenki-mindenki ellen csaták.

A játék szavatosságát növelik még a megnyitható MI6-es virtuális kihívások is: az MI6 Combat Simulator, ahol fordulónként vívhatunk VR csatákat, illetve az MI6 Survival Test, ami néli a kitartóképességünket tesztelhetjük az egyre csak termelődő ellenfelekkel szemben. Az Everything or Nothing nyilvánvalóan az utóbbi idők legjobb Bond játéka. Az ellenség intelligenciája például arra is kiterjed, hogy vannak eldobjható tárgyak, amelyekkel elterelhetjük a figyelmüket. A pályák klasszul néznek ki, a belső terekben a hullák általában jó ideig ott maradnak a terepen, s a kisebb-nagyobb városok is szépek – még akkor is, ha mindenféle úttörések miatt nem olyan nagy a terület, amin autókázhatunk. Megemlíthetjük például New Orleans éjszakai fényeit, amit tüköröznék az autó fényezésén, vagy a vizes aszfalton – hiába, látszik az ugyanazon háttérben készült Need for Speed hatása.

A legfontosabb pozitívum persze az akciós kidolgozottsága. Nem kevés időnkbe fog kerülni, amíg a sok-sok Bond-pillanatból egy tökéletes Bond-kalandot gyúrunk össze – és akkor még a multiplayer kihívásokról nem is tet-



## A KÜLDETÉSEK IV.

A feszültségnek már nincsen hová fokozódnia

### The Platinum War

Diavolo a platina tanjával be akarja venni a Kremít, a 007-es azonban zsákmányol egyet közülük, és előbbé vá a támadó hadoszlopnak. Először a Kremi alá rejtett vegyi fegyver süllyesztendő el (nanobotokkal szétmaratva a vezét), majd a földalatti létesítmény tartószerkezetét kell hasonló sorsra juttatni, hogy aztán Diavolo szobrának súlyától beszakadjon a felszín az ostromlókkal együtt.



### Dangerous Descent

A Kremi alatt egy titkos bázis rejtőzik. A liftkane lézerei egy pókkal kiiktathatók, majd lent két kapcsolóval lehet beindítani a teherliftet. Felfelé azonban Kátya lepi meg Bondot, úgyhogy szét kell lőni a lift fékét. A zuhanó liften csatlakozó Jaws is a lángszórójával, aminek leginkább a palackja sérülékeny. A szétlőtt repülő katonapulta végül életmentőnek bizonyul.



### Red Underground

Bond csakjája vajmi kevés ahhoz, hogy kihúzza magát a liftkaneból, viszont egy kerülőúthoz felhuzathatja magát, s így átvághat egy hangár, teli meghackelhető tankokkal!

### The Final Card

Diavolo nanotechnológiával megtöltött horodtő rakétákkal bocsát útjára, hascsak Bond ki nem szedi őt a vezérőfőlkékből az egyik védőgégyüt birtokba véve. Utána még négy kapcsoló is deaktíválásra vár, ráadásul az egyik beragad, ezért be kell kukkantani a szűk szerelőcsatornába. A még ép liftnél Diavolo vár a 007-esre, akinek a repülőgépe rakétákkal szedhető le, amiket a faladékból „csomagolhatunk ki”.



### Everything or Nothing

Mivel egy rakéta még mindig indulásra készen áll, meghozza éppen London felé, mihamarabb meg kell találni a kilövőállást. Igen kemény – hába támadó és álcázott katonákkal tarkított – csatát után Diavolót könnyen ki lehet füstölni az irányítótoronyból, utána pedig megnyílik a folyosó a közeli ágyúhoz, amit mintha direkt James Bondnak telepítettek volna oda...



tünk említést. Végre egy újabb James Bond-játék, ami a klasszikus vált Golden Eye-jal említhető egy lapon!

■ V.Z.

## PS GURU ÉRTÉKELÉS

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





## FORBIDDEN SIREN

TÍPUS: TULÉLŐ HORROR

KIADÓ: SCEI

FEJLESZTŐ: SCEI

SZÁRMAZÁS: JAPAN

HANGRENDSZER: SZTEREÓ

TESZTPELDANY: PAL

JÁTÉKOSOK: 1

MEGJELENÉS: 2004. 03. 12. PAL

WEB: [www.forbidden-siren.com](http://www.forbidden-siren.com)

TESZT A DVD-N!

PlayStation 2



■ BEPILLANTÁS A ZOMBIK MAGÁNÉLETÉBE

# FORBIDDEN SIREN



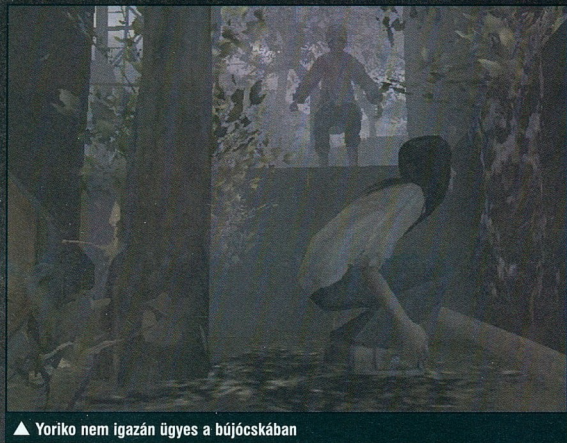
**H**a van annál rosszabb rémálom, mint amikor az ember meztelenül találja magát a város közepén, akkor az csak biztosan az lélektel, amikor valami észlelés fazon általunk ismeretlen okból egy pisztollyal durrogat ránk, nekünk pedig az egyetlen fegyverünk a nyúlócipő, árme valahogy mindig falakba ütözünk. "Mi lenne jobb kiindulópont egy túlélő horrorhoz,

*mint egy ilyen rémálom?*" – gondolták az SCEI-nél, és dictum factum összehozták a Forbidden Sirent. Na jó, annyira nem tehettek csak úgy hipp-hopp, mert – amint az remélhetőleg az alábbi cikkből is hamarosan kiderül – egy roppant szövevényes, sokoldalú játékról van szó.

Bár a háttérstílist H.P. Lovecraft művei ihlették, a történet vezérfonalán, illetve az a körmonfónt módszer, ahogy az össze lett gabalyítva, erősen arról árulkodik, hogy ez a játék a japánok izléséhez készült. Egy Hanyuda nevű japán faluban és annak környékén járunk, s minden különösebb magyarázat nélkül azon-





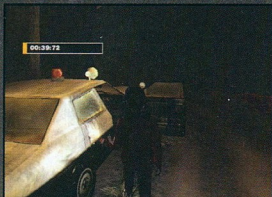


▲ Yoriko nem igazán ügyes a bűjőcskában

## SIGHTJACK KUKKOLÁS

Hangolódjunk a zombik hullámhosszára

Az L2-vel aktiválható Sightjack a játék leglényegesebb momentuma. Az egész így működik, mintha egy tévét hangolnánk: a bal karral kereshetjük a „csatornákat”, s amikor találunk valami képet (vagyis egy zombit), azt rögzíthetjük valamelyik gombbal – és így akár négy „műsor” között is váltogathatunk egy-egy gombnyomással. A Sightjackel láthatjuk, ahogy az ellenségeink mondjuk ostobán püfölnék egy ajtót kalapáccsal, vagy unalmukban fejszével nyesis a fűvet, de ami fontosabb: a fegyveres órák perspektívájára is átválthatunk. Ahogy nézelődnek, célkeresztekkel vannak megjelölve a saját embereink, így mindig tudhatjuk, mikor mennyire vagyunk takarásban – ami nagyon nagy segítség. Nagy poén, amikor a még csak félig zombivá alakult emberek a mindennapi cselekvéseiket végzik gépiesen. Az egyik küldetésben egy „idilli” családot kell kifigyelnünk, s egy kulcs megszerzéséhez be kell lopoznunk a konyhába, amikor anyu épp az üres vágódeszkát püföli a rozsdás bőkőjével.



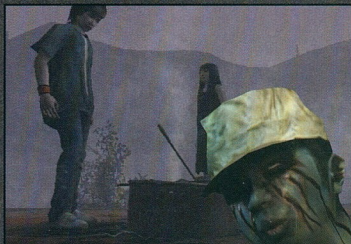
nal a dolgok közepébe cseppenünk. A 16 karaktert felvonultató játékban (amiből a legtöbb játszható is) a fiatal diák, Kyoja Suda szemszögéből kezdjük nyomon követni az eseményeket, aki egy sötét erdőben barangolva különös szertartásra lesz figyelmes. A szeánszot előadó szekta tagjai is figyelmesek lesznek azonban órá, ezért gyorsan odébáll, és hamarosan megjelölnék a rendőrség – de a rendőrök mintha túl szigorúan bánnának a kukkolókkal... Egy torz tessitartású, eszelősen vigyorogó zsarú veszi a fiút üldözőbe, aki egy percig sem habozik használni a szolgálati fegyverét.

## Katasztrófa sújtotta övezet

Amikor megkapjuk Kyoja irányítását, a játékban végig uralkodó sötétség mellett az irányítással is meg kell barátkoznunk. Az X-szel ugyanis az ajtók nyitását kívül csak vizsgálódnál lehet; az érdekesnek ítélt dolgok használatához, vagy felvételéhez azonban a Hármszöglettel kell felhozni egy cselekvés menüt, amiben az adott helyzetben kiadható pa-

rancsok jelennek meg. Kyoja egy építkezés mellett zsákutcába jut, ezért először is meg kell találnunk a sötétben a munkások bódéjának az ajtaját, majd bent felvenni a leparkolt kisteherautó kulcsát. A lényeges tárgyak – így például a kulcs – megtalálásához nagy segítség, hogy a főhőst követő alapnézet átvált egy a tárgyra irányuló kameraállásra, amint a közelébe érünk. Így aztán akár mennyire is puffogtat a zsernyvák, akár mennyire is sötét van, néhány perc alatt csak megoldjuk a problémát: a kulcsot megtalálni, azzal kinyitni az autót, elindítani az autót, és elútni a rendőrt. Nagyszerű! Ezzel vége is van az első küldetésnek.

De milyen játék az, ahol ennyiből áll egy küldetés? Megsügom: hosszú, nagyon hosszú. A Forbidden Siren ugyanis bár kisebb küldetésekből tevődik össze, de egyrészt mindegyik helyszín hosszabb a bevezető epizódnál, másrészt mindenhol vannak másodlagos küldetések is (erről majd később), harmadrészt pedig igen érdekes kis bűjőcskát játszhatunk ez el-létséggel. Ezen érdekesség ismertetéséhez térjünk vissza Kyojához!



▲ Végre egy használható fegyver!

## Telepatia

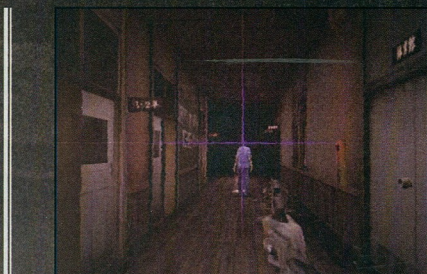
Mivel a srác azt hiszi, megölte a rendőrt, érthetően kissé pánikba esik, de közben más vanja át a figyelmét: földrangás rizza meg a helyszínt, szírének harsognak, közben pedig iszonyú fejtörőcsök kezdik gyötörni. Az események sodrásában már csak későn eszmél rá, hogy a zsarú közben feltápaszkodott, és egy golyót küld egyenesen a szívébe. Kyoynak az a nagy szerencséje, hogy a lövéstől megtántorodva a Mana-folyó vörösré változott vizébe esik. Kis idő múlva, amikor magához tér, egy fiatal nővér (aki korábban ott volt a szertartáson is) magyarázza el neki, hogy a folyó vize pótolta a







▲ Ismerkedés a helybéli földművesekkel



▲ Ajaj, valaki itt mindjárt tarkón lő!

vérvesztettségét, és azt is, hogy hamarosan még jobban lesz. Van egy rosszabb híre is: a környék immáron hemzseg a zombiktól.

Kyoya felépülése elég különös, de még érdekesebb az a képessége, amit a katasztrófa sújtotta falu atmoszférája – illetve nyilván maga a katasztrófa oka – balé pláttáit növeztetésen hogy bele tud nézni mások fejébe. Telepatikus kapcsolat tud létesíteni embári teremtényekkel épp úgy, mint ahogy zombivá változott falubeliekkel is, ami jelentős fegyvertény, hiszen kifigyelhetjük az ellenség mozgását. Gyakorlatilag a játék nagy része erre a külö-



▲ Egy kicsit lejjebb viszket...

nös képességre, az ún. „sightjack”-re alapozódik: azok a szerencsések, akik még nem változtak zombivá, mind rendelkeznek ezzel a képességgel. Márpedig nélkülözhetetlen ez a tudomány, mert csak azért beszélünk zombikról, mert jobb magyar szó nincs rájuk. Bár a vérző szemekkel ezek is nagyon rusnyák, és csak ideiglenesen lehet megoltni őket, itt azért nem egészen a hagyományos sablon érvényesül, mert nem holmi koordinálatlan mozgású szörnyetegekről van szó. Ezek a zombik bizony akkurátusan vadásznak azokra, akik még nem csatlakoztak hozzájuk, s amikor üldözőbe vesznek minket, nem menekülünk egykönnyen. Utánunk másznak mondjuk a rízföldeken, a városban pedig az épületekbe is benyúlnak, ha valami gyanús nekik. Az emlémlápnánk fénye, vagy lépéseink zajá könnyen árulkodó jel lehet. Az egyszerűbb földművesek „csak” egy kalapáccsal, vagy egy kapával próbálják megékelni a fejünket, de vannak többien is, akik löfőgéppel is rendelkeznek – és átkozottul jól céloznak. Ha nem próbálunk kitérni, sosem tréfálnak mellé, sőt olykor még akkor sem, ha menekülünk, mert olyan jó kis vadászlést néznek ki maguktak.

Hogy mennyire nélkülözhetetlen a telepátia, azt mindjárt a következő, és talán legfonto-

sabb szereplőnél tapasztalhatjuk. Az antropológus Tamon Takeuchi professzor az egyik csinos tanítványával utazott háza a szülőfalujába. Nyilván rossz emlékei fűződnek a helyhez, mert ő Kyoyával ellentétben legalább egy pisztolyt vitt magával. Azonban kezdetben ez mit sem ér, mert amikor átvesszük az irányítását, mindjárt a falu első villanyoszlopának tányérnél egy orvlövész látóterébe kerülünk. Sebaj: a telepátikus képességeinkkel megnézhetjük, mikor merre néz az orvlövész, s amikor látjuk, hogy épp a másik irányba kémlel, gyorsan átszaladhatunk. Nem hagyhatjuk hátra a Yoriko nevű lányt sem, így ismét rá kell hangolódni az orvlövész hétézere, majd jó időzítéssel át hívni a lányt. Szerencsére holmi kiáltozással nem vonjuk magunkra a figyelmet, mert a pátyolgatott karakter vezérlése szintén telepátikus úton történik; csak az előfeltétel, hogy a másik által látható helyen legyünk.

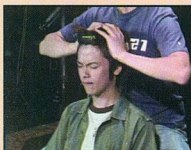
### Fő a találékonyság!

Amennyiben nagyon kiáltozni van kedvünk, ahhoz külön rendszeresítették egy parancsot, ami – talán nem nehéz kitalálni – figyelem felvétel céljából is megfelel. Mondjuk tegyük hozzá: nem minden esetben. Ahol a forgató-

## JÓPOFA SZEREPLŐK

Van bőr a képükön! (pontosabban textúra)

Arokat már sok játékban modellezték valódi színészekről, de azok általában inkább csak egy mask beryamást keltettek. A Forbidden Sirenben a játék indításakor viszont igazsággal nehéz megállapítani, hogy valódi filmet nézünk-e, vagy csak a szereplők alakjai lettek renderelt háttérre montírozva. (Ebbe persze a szemcsés effekt is besegít.) Végül pedig rá kell jönnünk, hogy egyik sem. Mivel a karakterek mimikája digitálizált – azaz hús-vér emberek arcait látjuk pislogni, vagy grimaszokat vágni – a motion captured mozgások pedig törvényszerűen természetesek, az öszkép teljesen megtévesztő. Közelről vizsgálva a figurákat (mert hogy a játékban ugyanazok a karaktermodellek szerepelnek, mint a bejatszásokon) persze már kiderül a turpisság, de akkor is nagyon eredeti a végeredmény.



## A NAGYOBBAK FELELŐSSÉGE

Ha nem lenne elég a saját bajunk...

Több helyszínen a saját karakterünk irányítása mellett egy gyereket is psztrálnunk kell, amit egy teljesen leegyszerűsített utasításkészlettel tehetünk meg. A kommunikáció a „gyere ide, várakoz, és bújj el” (speciális esetekben esetleg „bújj át amott”, stb.) parancsokkal történik, továbbá a gyerekek nagyobb magasságokban nem tudnak felmászni, ezért azok széről a „felhúzzák” parancsral nekünk kell segítenünk rájuk. A „bújj el” néha extra szerephez is jut, mert mondjuk a védenünk talál valamit a búvóhelyen, ami lényeges lehet egy másik küldetésnél. A parancsokat telepátikusán közöljük, de azért látótávolságban kell lennünk (illetve egy vak kislány esetében természetesen hallótávolságban).







▲ Azzal a vadászpuskával talán inkább távolról kéne támadni

könyv szerint egy autó dudájával kell felhívni magunkra a zombikat, ott fabatkát sem ér. Ettől függetlenül tény, hogy az ellenségeink nagyon éberek, és ezt sokszor a hasznunkra is fordíthatjuk. A hangok és a fények egyaránt izgathatják őket, így egy rendőrségi villogó vagy egy kis fűtő épp úgy elcsalja őket, mint egy telefonfülké csipogása. Minekután pedig elhagyják az érthelyüket, mi átsonhatunk mögöttük. Néha kisebb tömegeket is összehűsítünk: például benyomjuk a bánya sztránáját, mindenki szépen az alagút bejáratára felé kullog, és mi átguríthatunk rajtuk egy csillét. Mivel löszér alig van, meg aztán számos karakterrel egyáltalán nem lehet fegyvert használni, ezért csakis az ilyen elterelő hadműveletekkel, és óvatos lopakodással lehet túlélni az eseményeket.

Az ellenség szemével látni nemesak azért jó, hogy lássuk, mire képesek, hanem mert az ellenség leg titkát is kiveshetjük. Az egyik kedvenc részem, amikor az egyik zombiba „balebűvá” kifigyelhetjük, hogy milyen kombinációval nyitja ki a konyhóján a számszáras lakatot. (Az ilyen kódok játékonként változóak, szóval nincs csalásra lehetőség.) Sőt, nemcsak a kódok megfejtéséhez szükséges min-

dig elvégezni a hozzájuk szükséges procedúrát, hanem bizonyos tárgyak fellelészéhez is: mint mondjuk egy elvesztett cipőt kéne megtalálnunk, ami azonban csak akkor lesz ott valamelyik bokorban, ha előbb az egyik zombi szemszögéből kifigyeltük azt.

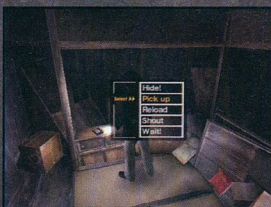
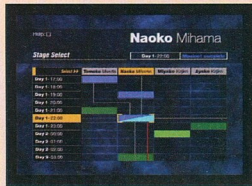
### Segíts magadon... de másón is

A telepitikus „sightjack” + mókázás még csak az egyik inventívus elem a játékban, azonban talán még eredetibb az a rendszer, ahogyan a küldetések egymásba kapcsolódnak. Eleinte úgy tűnik, minden halad szépen előre: bár a szereplők gyakran változnak, azért a kronológiai sorrendet nagyjából tartják a küldetések. Néhány sikeresen befejezett misszió után viszont azon vesszük észre magunkat, hogy visszatérünk egy korábbi epizódhoz. Ennek az oka az, hogy a játék hurokokra van felosztva, s amíg ezeket ki nem bogozzuk teljesen, addig mindig visszahurkolódnak az elejére. (Na jó, nem mindig a legelőjére, mert amikor már néhány epizód teljesen kiveszünk, megkapjuk a helyszínelváltás funkcióját, amivel átugorhatjuk a már kész szakaszokat.) A lényegen azonban ez mit sem változtat:

## LINK MANAGER

Előzmény nélkül nem lesz következmény

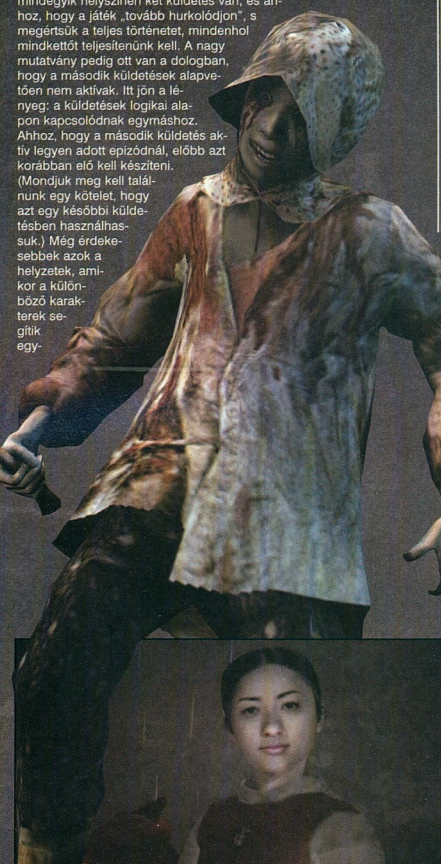
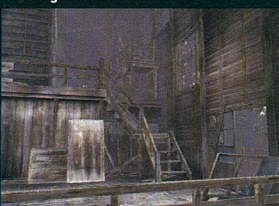
A játék egy ideig a saját belátása szerint adagolja a küldetéseket, de idővel aktíválódik a helyszínelváltás lehetősége, amihez nem árt tisztában lenni a Link Manager használatával (állástól-tésné, vagy a pause menüből hívható be). A táblázatban időrendben vannak elhelyezve az egyes karakterekhez tartozó helyszínek, amik kéikkel vannak jelölve, illetve videobejátszások, amik zölddel. A még nem látott videók, nem teljesített küldetések világosabb árnyalattal vannak jelezve, az éppen folyamatban lévő küldetés pedig sárgával. A helyszínek közötti kapcsolatot jelző vonalak ugyancsak színesek: szürke vonalak mennek az előzményekhez, kék a következményekhez, piros vonal pedig mindig az alternatíván megnyitható helyszínelváltás videóhoz kötődik. Amikor elsőnek megyünk végig egy hurkon, teli lesz a táblázat félig sötét, félig világoskék rubrikákkal (vagyis teljesítetlen második küldetésekkel): ezek besételtése tulajdonképpen a cél.



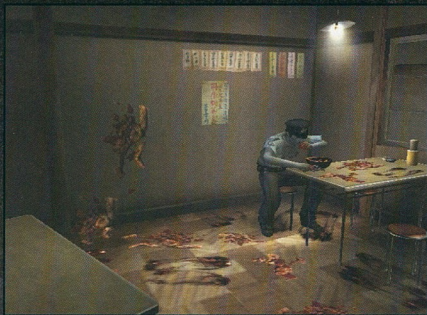
▼ A valóság...



...és digitális másolata





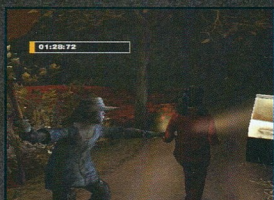
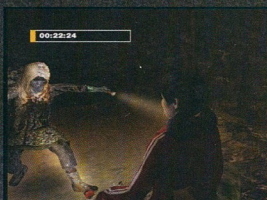


▲ A fánkabáló most húst zabál (mellesleg romlottat)

mást. A már említett főmegfigyelő helyszínnel illusztrálva: a csillét egy riporternővel lendíthetjük mozgásba, aki viszont túl gyenge ahhoz, hogy a vasútpálya váltoját a megfelelő irányba állítsa. Az „összes zombi kinyírása” nevezett második küldetés tehát csak azután lesz aktív, hogy a jó erőben lévő öreg vadással, Akira Shimurával már megtört a szükséges intézkedés. (Amiről egyébként akkor még nem is igazán tudtuk, hogy később mire lesz jó – jöjjönhet a játék azt jelzi, hogy adott megmozdulásunk melyik szereplőnél, melyik időpontban nyit meg egy második küldetést.) A második küldetések teljesítésével egyrészt történetmesélő videókat nyithatunk meg, másrészt alternatív küldetéseket, amikben aztán szinten két-két küldetés van – és így gyűrjük tovább a történet egészen a végkifejletig. Mint látható: ez nem az a játék, amit a káoszfutásra végig lehet játszani, vagy meg lehet érteni. A szavatossági ideje – kalandjátékhoz mérten – ritkaságszámba megy.

### Nem szokványos zombihentelés

A Forbidden Sirennek többek között a külső megjelenése sem szokványos: a karakterek úgy néznek ki, mintha valódi színészek játszanák a szerepeket – és tulajdonképpen úgy is van. A sightjacks kivételése szintén zseniális. Tényleg olyan, mintha belelátnánk az el-lenségeink fejébe. A szörnyek időtlen hörgését valahogy olyasf-



le módon halljuk, mintha az ember befogná a fülét, s úgy figyelné a saját hangját. A lihegésük sűrűségéből következtethetünk arra, milyen lelkiállapotban vannak: sokszor dudorásznak, amikor semmi nem történik velük, s csak órájartoznak, viszont amint megpillantanak minket, azonnal szó szerint lihegnek a nyomunkban.

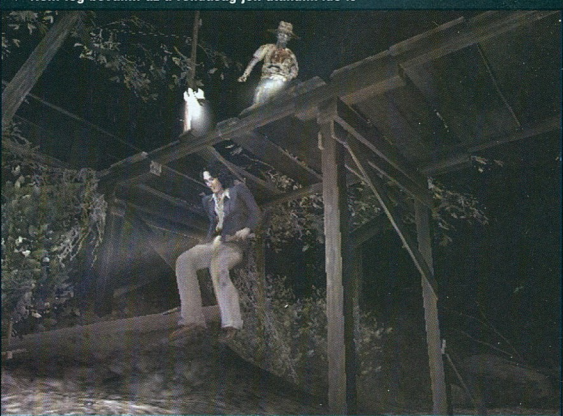
A játékoszempélei, vagy épp ruvnyaságai általában mondatok, viszont azokat is hangulatossá teszik a sötétséget megtörő szellő-mények, ködfektetások, a mindentelké szellő-dogáló lények, no és persze a kísérteties zenék. A romos, földcsuszamlásokkal elzárta falu erőteljesen Silent Hill-utánérzés, de egyébként sok más is szemlátomást onnan örököti a játék (ami mondjuk abszolút nem baj.) Például az elemlámpa használatát a sötétbél zugok átvezetéséhez, vagy hogy a futástól a karakteről függő mértékben táradás tapasztalható, s a gyengébbi fánkják a végén már alig vonszollják magukat. Van amitől ez a kaland még félelmetesebb is, mint a Konami klasszikusa. Ez nem az a játék, ahol valami hőkuszpó-kusszal bármikor meggyógyítjuk magunkat, így a konfrontáció kerülése az ideális megoldás. Folyamatosan stresszben vagyunk, mert ha egy jó lövészt kap minket puskavégre, szinte biztos a halál. Az állandó veszély az embe-

rünk viselkedésén is nyomot hagy: amikor nem csinálunk semmit, az nemcsak vakarózik az unalmában, hanem például észébe jut, hogy megtöltse a fegyverét.

A sztori még rátesz egy lapáttal az izgalomra: sokáig még csak sejtetni sem lehet, mi történik, de a végén, amikor az összes helyszínt megnyitva helyére kerülnek a mozaikdarabkák, még akkor is nagyon misztikus az egész. Azzal gondolom, nem árulok el tiktot, hogy a város visz áll a középpontban, ami örök fiatal-ságot ígér, de nem egészen abban a formában, ahogy a halandók elképzelték. A játék három nap eseményeit dolgozza fel (jóllehet a dolgok mélyére ásva a múltba is visszatekint-hetünk, hiszen a történethez kapcsolódó leg-regebbi videóbejátszás 684-re datálódik), s ahogy múlnak a napok, egyre torzabbá válnak a zombik, és egyre több szereplőről derül ki, hogy ikerpárja egy másiknak. Ebből adódóan néha már azt sem tudjuk, hol áll a fejünk. Ki-kivel van jobban, mikor melyik ikerrel látjuk? – zsong a fejünk, ezért aztán újra átvezetjük az egyes epizódokat. A legnagyobb dicséretét részemről talán úgy hangzik, hogy utóljára a Shenmue kedvéért tanultam meg annyit japán nevet, mint most.

■ VZ.

### ▼ Nem fog beválni: az a rondaság jön utánunk ide is



## PS GURU ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA KEZELÉS   
HANG SZAVATOSSÁG

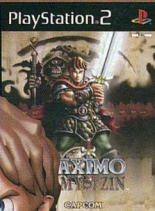




## MAXIMO vs. ARMY OF ZIN

TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	CAPCOM
FEJLESZTŐ:	CAPCOM STUDIO 6
SZARMÁZÁS:	JAPAN
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREO
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004. 01. 20. NTSC 2004. 02. 13. (PAL)
WEB:	<a href="http://www.capcom.com/maximo2">www.capcom.com/maximo2</a>

TESZT A DVD-NI!



■ EGY ŐSI JÁTÉK FELDOLGOZÁSÁNAK ÚJ RÉSZE

# MAXIMO vs ARMY OF ZIN

Lasan két év telt el azóta, hogy a Capcom kihozta PS2-re a Maximo: Ghost to Glory-t, amelyet nem is titkoltnak az ősrégi Ghosts 'n Goblins felújításaként aposztrofált. A játék közeli olyan nehézségű volt, mint a nyolcbites előd (amelyet szerintem család nélkül nagyon kevesen tudtak végigjátsszani, többek közt én sem), és az ezredforduló utáni évek elvárásainak megfelelő grafikai tálalás ellenére árasztotta magából a régi idők hangulatát – még annak lehetőségét sem zárán ki, hogy pontosan ezért lett sikerjáték. Ugyebár ennek egyes következménye a folytatás: a Capcom fejesei alig pár hónappal az első rész megjelenése után suttogni kezdték a második epizódról, egy évre rá, a tavalyi E3-on pedig már ki is állították. A végleges változatra viszont a rajongóknak egészen mostanáig várniuk kellett. Anyit már előre elmondhatunk: nem hiába.

## Mellékszáll egy mellékszál

No, kérem: az előző részben ugyebár elnás-pángoltuk a gonosz trónbitorlót, Achille-t, akinek minden bizonnyal inkább szállhatott a bátor-sága, mert most sehol sem mutatkozik. Ez eddig randben is van, de Maximo hún szeretett kedvesét, Sophiát sem leli, nő nélkül pedig elég sötét az élet – így hát az utolsó kalandjában összeszedett, jöképi al-, és túlvilági haverjával, Grim Reapperrel (a Kaszással) együtt elindulnak, hogy felhajtsák az asszonynepet. Kutatás közben azonban váratlan dolgok történnek: hősünk betéved egy faluba, amelyet – mit az Isten – éppen öröki gonoszszágu, robotszerű, csupatém lenyűk perzselnek fel, lakosságát pedig módszeresen kardinálre hányják. Mint kiderül, ezek a gonosz lelkek segítségével életre kellett gépek Zin hadseregének katonái, amelyeket (akiket?) 500 évvel Maximo

tethelyre érkezés előtt a bátor hawkmooori Morgan báró saját életének feláldozásával (és onnan magával egyetemben) bezárattat a Nagy Kriptába. Halála előtt még szóbeli végrendeletként meghagyta, hogy a sárkolt kapuját semmilyen aron nem szabad kinyitni, utóda pedig őrizték azt mindentáron. Leszár-moztattal eme köleles-ségüknek eleget is tesz – az ajtó még ma is zárva van. Igen ám, de akkor honnan ke-







▲ Aha! A fémládákba rejtették el a lottó ötös!



rültek elő a robotszörnyek? Nagy talány, de ha nem lenne az, akkor most nem játszhatnánk a játékkal – kapjunk hát szívünkhoz s kardunkhoz, és egy jó lovaghoz méltóan induljunk megvédeni az áratlan falusiakat, és kideríteni a támadás eredetét (Sophia ennyi idő után még igazán várhat egy kisfia...).

### A boxeralsós hős és a halálosztó szellem

A játék tulajdonképpen nem állít minket túl bonyolult feladatok elé, ezt egy igazi platformjátéktól nehéz is lenne elvárni. Mindössze annyi a teendőd, hogy megyünk előre a pályákon, szétcsapkodjuk a Zin hadsereg robotharcosait, megmentjük a rászorulókat, megnyitjuk a lezárt kapukat és összegyűjtögetjük az összegyűjtendőket. Ezek egyrészt lehetnek aranyérmék, pénzeszacskók, drágakövek – mindegyik bizonyos számú (sorrendben: 1,5,10) egységnyi pénzt jelent (itt köin a neve); aztán illeik (ahhoz kellene, hogy át tudjunk változni szó szerint találós címbőrránkka, Grimmé); különböző upgrade-ek

(lehet életero, a pajzsunk elhajtásához szükséges érme, páncélzat stb.); végül kulcsok. A koinokért mindenféle hasznos dolgot vásárolhatunk a pályák nagy részén felbukkanó vándorúrstól és a negy szposzokatornától: életereiket, fegyvereinket, pajzsunkat és páncélzatunkat tuningolhatjuk az előbbinél, illetve új harci technikákat sajátíthatunk el az utóbbitól.

Kaszák avilági haverunk, maga a Halál – foglalkozása ellenére jó fej és remek bajtárs. Utolsó kalandunk óta megkedvelte Maximót és vele tart mindenhová, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy ha elegendő lelket gyűjtöttünk be, egy gombnyomásra átváltozhatunk Grimmé, aki aztán korlátozott ideig, ám nevéhez méltóan kaszálhat az ellenfelek sűrűjében.

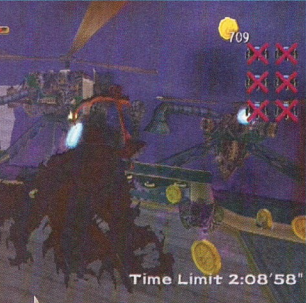
Kulcsokból kétfélel is gyűjtenünk kell: az aranykulcsa a továbbjutás záloga, mindig meg kell szerezniük, különben nem léphetünk át a továbbvezető zárt kapun. A vaskulcs szaba-

dabban kezelhető jószág – a lezárt fémládák megnyitására szolgál, amelyekben mindig nagyrétkü zsákmányra lelünk: egy páncélra, csomó pénzre, esetleg egy plusz életre. Összességük nem kötelező, de melegen ajánlott – a dolog buktatója, hogy vagy a láda, vagy a kulcs van olyan helyen, ahová nem teljesen kockázatmentes dolog az eljutás.

Maximo életeréje több szakaszra bontható, ez már ismerős lehet a Ghost to Glory-ból: az első esetben egy helyre kis (hátraló ronkáló-mentes) boxeralsóban flangálunk, a második fokozatban kapunk egy páncélzatot, míg végül egy sisak is a kobakunkra kerül.



### ▼ Grim harc közben is halálosan szellemes



Time Limit 2:08'58"

### MAXIMO

Hősünk szemlátomást érettebb fizimiskával rendelkezik utolsó kalandja óta, és most nem is a trónfosztott király, hanem a kőborló és kedvese után kutató lovag szerepében tűndökl. Harcolni viszont nem felejtett el: továbbra is kardját és pajzsát, illetve a későbbiekben megszerezhető, a kardnál lassabb, ám annál nagyobb üdörejű kalapácsát használja a harcokban – illetve ezek kombót és mágius változa-

### ▼ Hagyod békén szegény nyugdíjast!



### TINKER

Vörös bőgövs. Már csak emiatt is érdemes lenne kiemelni a Kísérletjárta Erdő közepén lakozó szerelőlányt, de fontosabb szerepe az, hogy némi információt csepegtet a Zin hadseregéről. Kedzetben őt hisszük a bajok forrásának, de kiderül, hogy jóhiszeműen bedől Bane aránykodásainak. Amikor ezt nehezményezi, az önmagának szemlátomást komoly háremét építeni szándékozó gonosz őt is elviszi magával. Megmentése után egy ideig az oldalunkon harcol.







You must be a mighty warrior  
to have defeated those creatures!

▲ Naná, hogy én vagyok a hős! Megmutassam a fegyvergyűjteményem?

Mindegyik ruhadarab egy egységnyi életerőt jelképez, de szerencsére ez nem jelenti azt, hogy egy bekopott ütést miután búcsút is mondhatunk neki.

Hősünk két (na jó: két és fél) támadófegyvert szedhet össze: kardja már alapból megvan, a későbbiekben ehhez csatlakozik egy harci kalapács, ezenkívül – pajzsát is használhatja dobófegyverként (korlátozott mértékben, amit egy külön kijelző, a szuper-méter mutat). Mindkét fegyver mellé a későbbiekben megszeresheti azok mágikus megfelelőjét, a továbbiakban a kard varázsváltozata a tűz erejét, a kalapácsé pedig a jég hatalmát felhasználva forgatható. Ezen kívül az említett harci technikákat elsajátítja a két fegyverhez külön-külön ötéle kombó társításhoz, és persze a későbbiekben az ellenfelek nagy száma miatt muszáj lesz legalább néhányukat megtanulni. Pajzsából és alsógatyából ugyanennyi típus szedhető össze, de ezek közül egy időben csak az egyik használható (pl. a páncélzott boxeralsó egy negyedik – arany – páncél viselését teszi lehetővé, amely még ellenállóbbá teszi minket, illetve a Miasz Aura pajzsba illetésével magunkhoz vonhatjuk az illetéketlen távolságból lévő érmeket is). Szintén támadófegyver besorolású az átváltozási lehetőségünk: az elpusztított ellenfelek lelkeit összegyűjtve folya-

matosan feltöltjük a grim-mércénc, ennek felhasználásakor pedig átváltozunk Grim Reaperré, aki nagyon erős: egy pár ütessel elpusztíthat minden hétköznapi ellenfelet (ugyan érdeemes használni, amikor nagyon sokan vesznek minket körbe). Mindenképpen érdeemes harctudásunkat a lehető legjobbra fejleszteni, ugyanis az elhullott ellenfelek után pénz jár – viszont minél több, egymás után bevitt vagy csoportos találatot jelezünk, annál több koin utí markunkat a lecsapódott lényekből (a sikeres ütések számát a játék fel is tünteti a képernyőn).

### Öreg szív dobog a fiatal testben

Akárcsak az előző rész, Maximo vs. Army of Zin (is) több szempontból eltér a manapság standardnak mondható platformjáték-sémáktól, és sokkal inkább a régi, hős idők játékméretére hajaz. Mindezt elég kemény kihívást jelent, de a Capcommal hallgattak az előző részzel megszervező játékosok visszajelzéseire, és a piszok nehéz Ghost to Glory-hoz képest valamelyest finomították a randzseren. Ennek szemléltetését kezdjük mindjárt az életek számának kezelésével: mai szemmel már az szoktunk, hogy limitált az újrakészítési lehetőségek száma. Pedig így van: ha elfogytak az



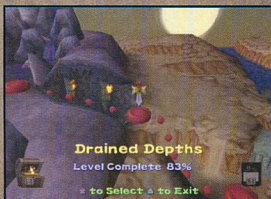
### BARON

Az önfeláldozó hawkmoori báró leszármazottja, a Nagy Kripta jelenlegi őrőze, és Maximo jó barátja. Ennek ellenére a kaland folyamán egyszer meg kell vele küzdenünk, mintha csak egy fölénség lenne: őse parancsára hivatkozva ugyanis nem engedi, hogy kinyissuk a sírbolt ajtaját. Legyőzése után viszont egy ideig a segítségünkre lesz – amin nagyon nem kell csodálkoznunk, hiszen Bane elragadja a hitvesét.



▲ Ideje lehűteni a felforrósodott kedélyeket

életek számát jelképező Death Koinok, bizony menthetetlenül vége a játéknak, és kénytelenek vagyunk az utolsó mentett állást folytatni. Ezer szerencse, hogy ezen érmék számát a kalandok során bővíthetjük (találhatunk elszórva, persze nehezen megközelít-



### BANE

Per pillanat Lord Bane a fölénség: ő keltette életre Zin robohadserégét a beléjük ütetett lelkekkel, és adott parancsot a támadásra – ugyanis uralma alá kívánja hajtani az emberek földjeit. Roppant gonosz: pár pályánként feltűnik, elrabolja valamelyik hőst (Tinkert, vagy a hawkmoori báró feleségét), mellékesen pedig mindig arra utasítja szolgáit, hogy öjjenek meg minket! Persze mi tesszünk róla, hogy ne így történjék...







▲ Még jó, hogy alsógyatyában vagyok ebben a melegben

hét helyeken, de akár vásárolhatunk is a majdnem minden pályán feltűnő házalónál). Elhagyták azt a gyakorlatot, hogy az egyes újjáéledések mindig egyre több élet-érmébe kerülnek (örök hála érte), és viszont megmaradt, hogy új pályát elkezdve pontosan ugyanannyi életerővel folytatjuk, mint amennyivel odaérkeztünk. Amennyiben elhalálozunk egy szakasz teljesítése közben, és egy checkpointhoz kerülünk vissza, alapszintű páncélzattal kezdünk (de legalább nem alsógyatyában), és az



újjal megszerzett fegyverek és kiegészítők elvesznek. Könnyítés viszont ebben a részben, hogy a pályák közt már bármikor menthetünk, így nem kell külön a nehezen összegyűjtött érméinkből mentési lehetőséget vásárolni.

Odivatúnak hat az is, hogy a teljesen 3D világ ellenére a pályák tünymórészlet lineárisak, így módon nem járhatók be tetszés szerint. Egy-két leágazás és jó sok titkos oldalág persze felfedezésre vár, de a fő útirány adott, amelyről nem lehet letérni. Ugyan visszafordulhatunk és akár az adott pályaszakasz elejéig visszamehetünk, de ezt csak abban az esetben érdemes megtenni,

ha rejtett kincsek után kutakodunk. Távolabbról szemlélve, maga a kaland is így irányba halad: nincsenek a világképernyő szabadon kiválasztható vagy önön szajlunk szerinti sorrendben teljesíthető pályák. Ennek ellensúlyozásáért egy már végigitt szakasz a későbbiekben (a már rendelkezésünkre álló felhasználással) bármikor újra teljesíthető. Ennek azért van értelme, mert a játék minden egyes teljesített szakasz után értékel a ténykedésünket, például az alapján, hogy hány ártatlant mentettünk meg, hány ellenfelet öltünk le, mennyi titkot és kincset gyűjtöttünk be a pályán. Az összejelisményt százalékosan értékelik is – ha hunderprozentig nagyok vagyunk

## ▼ Menned kell? Én meg harcoljak egyedül!



## SZELLEMBOLYGATÓ

Asatás Maximo sötét múltjában



▲ Ghosts 'n Goblins



▲ Ghosts 'n Ghosts



▲ Super Ghosts 'n Ghosts (GBA)



▲ Maximo: Ghost to Glory



▲ Ghosts 'n Goblins Online

A Makai Mura – a Capcom arcade-masínája – 1985-ben tűnt fel a játéktérkémben, de még ebben az évben megszületett az angol nyelvű változat is, amely a **Ghost 'n Goblins** nevet kapta. Nem mindennapi nehézsége ellenére sikerkép lett – nem is csoda, hogy év év múlva a Capcom elkészítette a NES-átíratot, és a korszak legnépszerűbb számítógép-plattformjára, C64-re is elkészült. (Érdekes, de a játék népszerűségét alátámasztó tény, hogy majdnem tizenöt évvel az eredeti verzió megjelenését követően a Bandai saját kézikonzoljára, a Wonderswanre is kiadott egy külön verziót.) 1988-ban következett a folytatás **Ghouls 'n Ghost** néven (eredetileg: Dai Makai Mura), amely a későbbiekben számos platformon tűnt fel: C64, SEGA Genesis, Master System, TurboGrafx 16. Megjelent egy változat **Super Ghouls'n Ghosts** (Chou Makai Mura) néven SNES-re, amelyet máskéül évekkel ezelőtt Game Boy Advance-ra is ártportáltak. Hosszú csend után főnixként támadt fel a sorozat: a PS2-es **Maximo: Ghost to Glory** személyében, ennek egyenes ági folytatása a **Maximo vs. Army of Zin**. A jövő? **Ghosts 'n Goblins Online!** Nem vicc: a Capcom egy interneten keresztűli is játszható RPG-t készített a játékokban megismert világot alapként felhasználva (ez lesz a c64 első MMORPG-je). A célplatformok: PC, PS2 és Xbox – a megjelenés időpontját viszont még démoni köd lepeli...





▲ Az életerőket elnézve ennek a gyíknak némi előnye van

(a „Mastered” felirat és egy kis tűzjáték jelz), akkor kapunk egy kis bónusz képgalériát, esetleg egy kis filmet. Eredemes visszamenni koingt gyűjteni is, hogy a nehezebb szakaszok már mindenféle trükkkel felszerelve lépjünk át.

### Ügyes Capcom restaurátorok

Aki a megvalósítást illeti, azt hiszem sosem érheti a ház elejét: nagyjából így képzelték el egy minőségi PS2-es platformjátékot 2004-ben. A Jak&Daxter vagy a Ratchet&Clank második része ugyan valamivel szebbre sikerült, mint a Maximó (habár ezt nem vezették 2. résznek), de itt sincs semmi különösebb baj a grafikával. A pályák méretesek, a látótávolság kitűnő, hölcsin-

lamint az ellenfelek kidolgozására és animációjára sem lehet panasz, és a látványeffektusokat is úgy használják, ahogyan az elvárható – mindezt a megfelelően gyors képráfrissítés állandó megőrzése mellett. A kamerakezelés általában gond szokott lenni, de ebben az esetben nem találtam rajta különösebb kivétnevlőt, technikai szempontból tehát minden megfelelt. Ami a művészi értéket illeti, a látványilag esepett rajzfilmszerűnek hat, de az ugyanolyan jól áll az emberi, mint a gépi karaktereknek – és jóval szabadabb kezet enged a humoros megvalósításnak is (az alap szíveskedj boxerlós mindent üt – nagy kár, hogy nem jó semmire...). A hangeffektusok is jók, a zene pedig nálam a régi nyolcbites időkét idézte (no nem megvalósítását, hanem inkább hangulatát és stílusát tekintve) – mindenesetre nagyszerűen passzolnak a játékhoz. Az irányítás kézre áll, ami azért is fontos, mert a játékmenet elég gyors: nem egy helyszínen bizony sokan és hirtelen vesznek körbe minket, ezért villámgyorsan kell reagálnunk, emellett rengeteg az ugrálás is (főleg a már sok más játékból ismerős dupla ugrás).

Az új Maximó kicsivel könnyebb lett, mint elődje, ebből következően a játékidő is rövidebb (normál fokozaton olyan 14-15 óra körülire tenném, a visszatöltőgétssekkel együtt). Ettől függetlenül nem árulok zsákbamacskát: bőséggel fogunk anyázni, és sokszor lesz olyan szakasz, amelynél azt hisszük, hogy ezen már képtelenség túljutni – de a játék van olyan jó, hogy újra és újra megpróbáljuk. A Maximó vs Army of Zin is komoly és türelmes játékos kíván – az pedig ember legyen a talpán, aki fejébe vette, hogy 100%-ra kitisztít minden egyes pályát! (Jellemző, hogy végigjátszottam, de a

### PEDDLER ÉS OLD GUARD

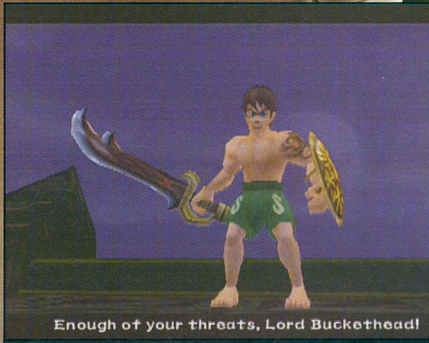
A hálóval mindig úgy futunk össze, hogy ő fut szanaszéjjel, ugyanis rendszeresen egy pár lény kergeti. Ha levertük az összes támadót, akkor már nem retteg, és nyugodtan odaméltunk hozzá vásárolni. Gyógyítókat, páncélozatot, lőporkeréceket, pajzsokat és a legújabb divat színt készült, hasznos tulajdonságokkal felvezetett boxerlósokat vásárolhatunk nála.

Az öreg ő hasonló figura, mint a háló – ha levertük a rá vadászó robotokat, ő is megnyugszik és jó pénzért hajlandó minket megtanítani egy pár támadó trükkre. A karból és a harci kalapácsból kicsalható különböző kombók elsajátítását, valamint a grim-, és a szuper-méterünk fejlesztését ejthetjük meg nála.



### FALUSI NÉPEK ÉS A TÖBBIEK

A falu népe és a későbbi pályákon a harcosok megmentése nemcsak felebaráti szánalomból ajánlatos. Az őket üldöző lények elpusztítása után az életben maradtok mindegyike kedveskedik nekünk valamivel: adhatnak némi zsonot, meggyógyíthatnak, felhívhatják a figyelmünket egy rejtett kincsre, megdobhatnak egy vaskulccsal vagy a továbbjutáshoz szükséges aranykulccsal. Emellett a pályavégi értékelésbe is beleszámít, hogy mekkora hányadukat mentettük meg.



Enough of your threats, Lord Buckethead!

▲ Hát nem vagyok félelmetes?

legelő pályán sem találtam meg minden titkot...). Az új feyverek és mozdulatok, az emberekkel való beszélgetés, és az egyéb apró újítások pedig kétségkívül gazdagabbá tettek az amúgy sem rosszul hangzó nevet. Ezzel együtt biztos állíthatom, hogy nem a legszebb és nem is a legjobb platformra es utóbbi pár hónap termésének, viszont – akár csak az előző részének – az új külső illanere is van egy halovány patnája. Olyan, amely az ősi platformjátékokat elővéve azonnal szembetűnik: ez a program csontvázj lecsupaszítva még mindig egy jó öreg, klasszikus 2D-s ugrálás és csapkodás – és ez benne a legjobb.

■ Kozl

### PS GURU ÉRTÉKELÉS



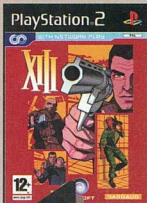




### XIII

TÍPUS:	FPS
KIADÓ:	UBISOFT
FEJLESZTŐ:	UBISOFT
SZÁRMAZÁS:	FRANCIAORSZÁG
HANGRENDSZER:	SZTEREO
TESZT PÉLDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2003. 11. 18. NTSC 2003. 11. 28. PAL
WEB:	www.xiii-thegame.com

VIDEO A DVD-N!



INTERAKTÍV KÉPREGÉNY FPS-STÍLUSBAN

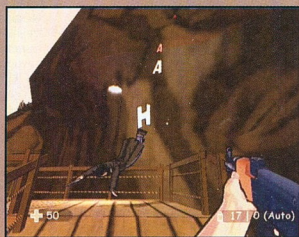
# XIII

A karácsonyi játékaradt jóvoltából a legutóbbi számunkba nem igazán sikerült amintend belepréselni, s minden igyekezetünk ellenére nagyon klassz játékok is átlódtak erre a hónapra. A Ubisoft kínálata különösen ütőképes volt, ezért a XIII-ról csak most – jobb később, mint soha alapon – tudunk beszámolni. (Márcsak azért sem lett volna célszerű kihagyni, mert az egész szerkesztőség szívét megnyerte, még azokét is, akik nem különösebben nagy rajongói az FPS-eknek.)

A XIII egy egészen különleges first person shooter, ami egy francia képregény alapján készült, s ebből adódóan természetesen cel-shaded grafikával készült. Mindez önmagában még nem lenne különleges, elvégre számos képregényhős szerepelt már jó és kevésbé jó akciójátékban (akár cel-shaded grafikával), vi-

szont magának a képregénynek – mint műfajnak – a vizuális világát csak a legtrikább esetben próbálták a képernyőre varázsolni. Hirtelen csak az Ősrégi Comic Zone jut eszembe (még a konzolok 16 bites korszakából), ami-ben egyik képkockáról a másikra lehetett hadolni, s amikor egy nagyobb műfajst kevertünk le az ellenségeinknek, még a képkockák széleit is átszakították. Az efféle játékmenet azonban 2D-s megvalósítást feltételezett (bár akkoriban nem is volt más), és éppen ezért csodálatos, hogy a Ubisoftnak most 3D-ben is sikerült ugyanezt az eredményt elérnie.

Pedig az eszközeik roppant egyszerűek. Például a remek színkron ellenére ragaszkodtak a szövegbuborékokhoz, és valamennyi lényegesebb hanghatás ugyancsak kiíródik szövege-sen is. A sztori mesélésénél pedig kép-a-kép-







▲ A bírőké rendszerint hőember építéssel mutatják az időt...



▲ A legjobb időt sikerült kiválasztani az újratöltésre



ben bevágásokkal éltek, tehát míg a fő cselekmény – azaz szerény személyünk ténykedése – a teljes képernyőn zajlik, addig kisebb állóképek mutatják, mi történik mondjuk húsz méterre tőlünk.

### Potenciális Oswald-jeitől

A tizenhárom szerszámtelen számnak tartják, és bizony úgy néz ki, történetünk hősnéke sem hoz szerencsét. Amikor a tengerparton rátalál egy csini Baywatch-lányka, zúg a feje, és semmit nem tud magáról: egyetlen ismertetőjele, hogy a mellére van tetoválva a XII-as szám. Úgy tűnik azonban, hogy hiányzik valakinek, akik a vízi mentőkó telephelyen nyomban meg is halálják az ápolónő faradozását – egy sorozat ölömmel. Hősünk a konyhából ki-törve gyorsan hidegre teszi a támadókat, majd a bankba siet, mérthogy egy trezor kulcsa volt a zsábjában. A bankban szívélyesen üdvözlik, és Mr. Rowlandnek szólítják – legalább már a név tisztázódik, bár talán az Oswald (Kennedy elnök állítólagos gyilkosa) frappánsabb lett volna. Ugyanis kisebb bonyodalom támad, aminek a végén emberünket letartóztatják, s azzal vádolják, hogy ő követelt el merényletet az Egyesült Államok elnöke ellen. Fénykép is

készül róla a tetthelet, a bizonyítékok mind ellene szólnak, de ő továbbra sem emlékszik semmire – habár legbelül érzi, hogy nem lehetett ő a gyilkos. Amnézia ide vagy oda, mindenképpen gyanús a dolog, mert a parton megismert „joakarók” még attól sem riadnak vissza, hogy megtámadják az FBI épületét mi-atta. Valaki feltétlenül holtan akarja őt látni...

### Az események sodrásában

A XII egyik legeredetibb vonása, hogy a sztorit nem nézni kell, hanem játszani. Csupán a küldetések legvégén vannak történetmeselő képregény részletek, amúgy minden közbenső eseménynél jelen vagyunk, nem veszi el a játék az irányítást. Jól példázza ezt, hogy időre emlékekkel villannak fel hősünk agyában, s még ezeknél is mászkálhatunk (jóllehet csak a lényeges dolgok vannak megvilágítva, s a környezet sötét). Amikor barátokkal találkozunk, akkor sem áll a játék egy diskurzus kedvéért. (Sőt, épp ellenkezőleg: néha a duma közben is harcolni kell, például meg kell védeni a masinet.) Az ostrom alá vett FBI épületből egy Jones nevű ügynökön szabadítja ki emberünket, akinek az elmondása szerint ők ketten egy bizonyos Carrington tábornoknak dolgoz-

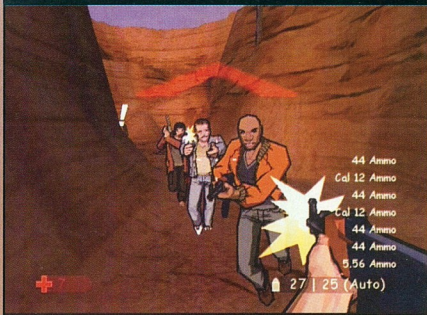
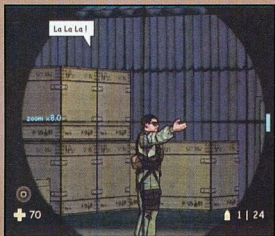


▲ A bankban rövid lejáratú betétünk volt

tak a „jöfűk” oldalán. A tábornok vizsgálatot indított az elnök meggyilkolása ügyében, azonban a végén őt is letartóztatták, és most fogva tartják: ez ellen kéne a legsürgősebben tenni valamit. Hogy munkához tudjunk látni, a kollegina ellát minket mesterlövészpuskával, meg egy érdekes csákyával, és használati utasítást is fűz hozzájuk. (Igaz, ez utóbbihoz talán túl keveset, hiszen megújnak kell rájónunk, hogy a tárgyak közül, a D-paddal lapozva vehetjük elő.)

A lényeg a lényeg: folyamatosan történnek a dolgok. Kép a képből megoldással látjuk, amit a bűnréteg pályázó zsoldosok kegyetlenül végeznek ártatlan szemtanúkkal, vagy egyszerű kiskatonákkal, s ezen jelenetek jóvaltöbből szinte valamennyi gazfickó önálló karaktert kap. Nagy profajúk beszélgetéseket hallgathatunk ki, amelyek után vicces látni, mily könnyen elhullanak a rosszfiúk szakértő kezeink

### ▼ A Kalasnyikov megfelelő választás tömegozlatáshoz







▲ Cégünk reklámja, vagy kép szöveg nélkül

által. Az egyik pillanatban még mit sem sejtve rólunk egymás hülyeségein röhögnek – egyébként, tény, hogy van humorérzékük –, a másikon pedig már ott fekszenek egymás mellett kifeküdvé. Jó móka a hallgatóság, mellette kifizető is, hiszen a beszédés kedvé egyéneknek köszönhetően mindig tudjuk, mikor van valaki a közelben.

### Átlag feletti képességek

Az emberünk mozgásteremt megint egy olyan dolog, amiben a XIII messze

überele a konkurenciát. A lövöldözés nem az egyetlen módszer, amivel megoldhatók a problémák. Sőt, az elején a bankban kifejezetten tiros a durrogtatás, hiszen a banki alkalmazottaknak vajmi kevés közik van a mi ügyünkhöz.

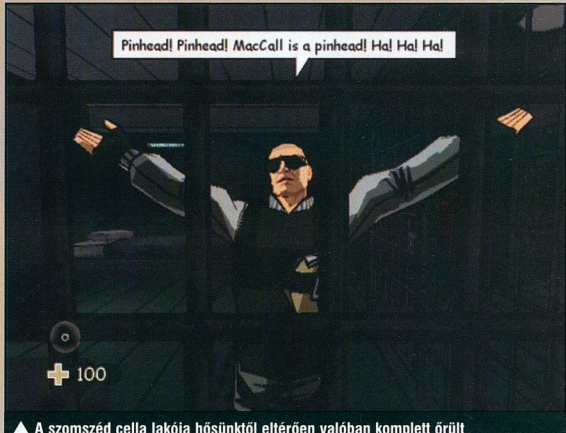
Kényszermegoldásként azonban folyamodhatunk elő pájzs használathoz.

Csak magunk elé kell szorítani egy nőt, majd annak takarásában hátrálni, és máris

## KI IS EZ A XIII?

### Az eredeti képregény

A XIII a francia Dargaud kiadó azonos című képregénye alapján készült, ügyesen adaptálva annak a sztoriját – vagy legalábbis az első öt részének a cselekményét (az ötödik része a játék reklámozásához is használt Spad alcímet viseli), hiszen a képregény 1984. óta már jóhónány epizódot megért (idén már annyi rész körül jár, ahány éves). Az amnéziában szenvedő főhóst mindenre elszánt gyilkosok üldözik, akik az Egyesült Államok legfelsőbb köreiből kapják az utasításokat és a zsoldjukat. Természetesen ez a képregény felnőtteknek szól, miként a játék is. Európában különösen népszerű a történet, világszerte pedig 12 nyelvre fordították le – angóra (I) és magyarra viszont sajnos nem. Nálunk alighanem egy Pif és Herkules-játékra többen felkapnák a fejüket...



▲ A szomszéd cella lakója hősünktől eltérően valóban komplett örült

nem lőnek ránk a biztonsági őrök. Ha pedig mégis csak útban van egy őr, azt humánus módon is eltakaríthatjuk (egy székelt szétörve az illetőt, vagy mondjuk egy hamutartóval fejlen koppantra). Különböző tárgyakat vehetünk magunkhoz, s a nagyobb darabokat ütőeszközminként használhatjuk, míg a kisebbeket elhajlíthatjuk figyelemelterelés gyanánt. Érdekes újítás, hogy nincs kutakodás, vagy felvétel gomb, helyette a célkeresztel kell keresgélőnk, s amint valami hasznos dologra nézünk rá, keret mutatja, hogy a tárgy használható. Evidenciákra ugyanakkor nem kérdez rá a játék: ha löszert vagy gyógyító cuccot találunk, azt mindentelje keretezettség nélkül azonnal felvesszük.

A játék során emberünk nemcsak az emlékezetét nyeri tiros, de a speci képességeit is, amilyenekkel nem rendelkezik akármelyik szuperhős. Az elsők között nyeri vissza azt a tulajdonságát, hogy a zajok forrását pontosan lokalizálni tudja, így amikor az ellenségeink a falak mögött lépkednek, a cipőkopogásuk hangjából – amit képregényes formában kiírva is láthatunk – tudhatjuk, merre járnak. Szintén már a bankban eszébe jut, hogyan lehet hátulról egyetlen ütessel elalattani az embereket, így tehát valóban egyetlen civil megölésére sincs szükség.

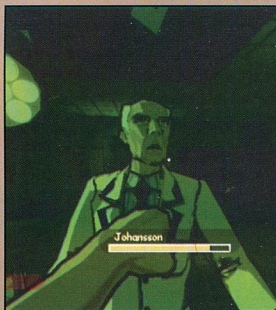
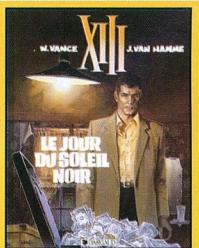
Tévedés ne essék, azért a XIII egy akciós FPS, úgy hogy a szokásos „munkaeszközök” – shotgun, Kalasnyikov, M16 és társai – természetesen a rendelkezésünkre állnak, továbbá hajlíthatunk dobókészeket és gránátokat is, mikor mi van kéznél. A ránk záporozó lövedékek ellen golyóálló mellényvel, és sisakkal védekezhetünk, vérsz esetén pedig kisebb-na-

gyobb elsősegélycsomagokkal gyógyíthatjuk magunkat. Ezek persze mind fogyóeszközök, ezért érdemes mindenhol kinyitogatni a szekrényeket, s utánpótlást keresni.

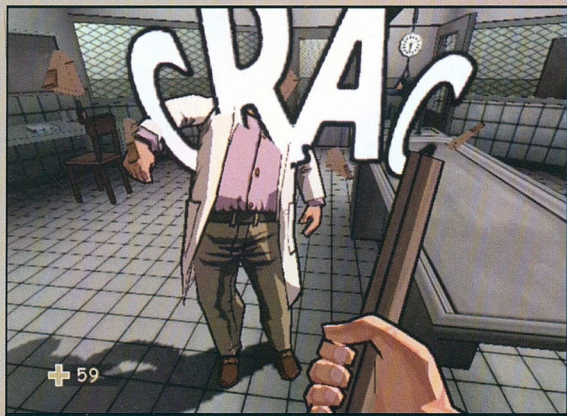
### Csak diszkrétan

A fegyverhasználat kapcsolatban mindenképpen megemlítenéd az alternatív tüzömb, ami majd' minden esetben valami másodlagos támadást eredményez. A shotgun puskszerűen verekedni lehet, a gépkarabéllyal aknát lövhetünk az ellenség közé, a távcsőves fegyvereknél pedig ráközelítéssel a célpontra két fokozatú nagytámas. Többnyire igencsak éberek az őrök, ezért leginkább távolról lehet hallósn lövésessel operálni. A fejtűvések egészen biztosan mindenkinél a kedvencevé válnak, azonban nem egyszerű kivitelezni őket. Főleg azoknál a katonáknál nem, akik még buff-fkalap is van. Találat esetén a rohamiból ugyan lefarad a delikvens fejéről, ami után szabad a vásár, de ez persze idegessé teszi az illetőt, és azonnal magunkra vonja a figyelmét.

A sebészi pontosságú célzásra kiváltékkor akkor van szükség, amikor egyes küldetésnél észrevételnek kell maradnunk. Mindenkielvégezzünk kell, mert ha valaki kimarad a szórásból, az észlelve a bajt rögtön rohan a riasztás kapcsolójához. Egy szobába börtönbe megoldható, hogy géppisztollyal gyorsan lekaszáljunk mindenkit, de nyílt terepen már nem válik be, és mondjuk inkább szamszerjiallul kell szépcsendben kinyitogatni az őröket. Hősünk nem akármilyen mesterlövész: ha nem mozdulunk, csak célzunk, emberünk térsége idővel egyenletessé válik, s így nem remeg a keze.







▲ A seprűnyél férfilember kezében NEM légi közlekedési eszközként funkcionál

A mesterséges intelligencia többnyire észszerűen működik, és ez igencsak kedvez a taktikus harcmódnak. Ha egy katoná megpillantja a társát kékfűzőbe, odarohan hozzá, megnézi a pulzusát, és ez épp elég idő nekünk ahhoz, hogy egy újabb fejet lékeljünk meg. Örülünk, ha minden olajozottan megy, ugyanakkor viszont az elhibázott lövések sok bajt szabadítanak rák. A katonák figyelmének a mellettük becsapódó lövésekre, s ha nem húzódnak fedezékbe, azonnal kiszűrik a pozíciókat. Akárcsak a Metal Gear esetében, a még tanácsatlan örök feje fölött kérdőjel jelenik meg, majd elkezdnek vizsgálni, s csak akkor nyugszanak meg, ha nem látnak semmi rendkívülit.

### Egyszerű, de stilszerű

A XIII-ban nincsenek gondosan kimunkált arcok, nincs életszerű mimika, sőt a mozgások animációján sincs semmi figyelemre méltó, de mindez fel sem tűnik, mert a képregényes atmoszférában nem is várunk a játéktól semmi illyesmit. Ez a játék direkt így néz ki, még ha az Unreal II engine-től jobbnál jobb effektusokra is tellett volna. Lehet, hogy egyeseknek ez nem tetszik, de azok alighanem félreértik az

alkotók szándékát. Jól látszik ez azon is, hogy az egyéb paramétereket illetően már egyáltalán nem fogták vissza magukat a készítőik. A fegyverek szépen szólnak, a robbanások nemkülönben (ha közvetlen mellettünk van a detonáció, néhány másodpercig utána csak úgy zúg a fulünk).

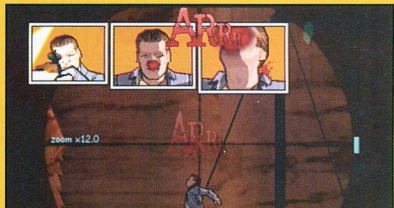
A szinkron ugyancsak profi munka. XIII orgánumát David Duchovny (alias Mulder ügynök) biztosítja, de mégsem annyira az ő teljesítménye emelendő ki, hanem a már korábban is dicséret lényegesen beszélgetések, amelyek tők természetesenek tünnek. Attól függően, hogy mennyire visszhangos az ellenségek beszéde, pontosan tudhatjuk, milyen távolságból, melyik helyiségből szűrődhetnek ki a szavak. A környezet zaja ugyancsak a helyükön vannak: a behavazott hegyvidéken például folyamatosan fűtől a szél a fulünkbe, ami azonnal abba marad, mihelyst valami védelemből helyre lépünk be, noha ott sem síri csend fogad minket – szinte mindenhol van valami háttérzaj.

A szavatosság a műfajhoz illően 10-12 órára taksálható az egyjátékos módban, de ezen kívül van még multiplayer játék is, aminél a szokásos módokat (deathmatch, csapatjáték, zászlószerezés) mind megtaláljuk, továbbá van

## HALÁLOZÁSI ROVAT

“Fájdalommal tudatjuk: rövid szenvedés után...”

A XIII-ban nem csupán egy képregényes elem, amikor a fejet ért találatoknál felvilágos az áldozat haláláról egy képsor, hanem arról is megbizonyosodhatunk, mennyire voltak pontosak. A képek ugyanis nincsenek előre meghatározva, hiszen jól látszik, hogy valakinek mondjuk a szemét löttük ki, vagy épp a homlokra közepét találtuk el. Mondani sem kell: így jóval élvesesebb orgyilkosnak lenni, és a barmeneti és kimerítő nyilvános pontos szemléltetésével a játék azonnal kivívja magának a 18-as korhatárt. (Pedig csak 12-es...)



két olyan mód, ami csak a játék PS2-verziójába tettek be. Az egyik a Power Up, ahol zsák-bamacsakaként, dobozokból lehet felvenni a támadó és védekező cuccokat (plusz olyan érdekességeket is, mint a láthatatlanság), a másik pedig a Hunt, aminél egy dalos kedvű, csuklyás Halálra lehet vadászni. A csuklyás jól eltalálva gyorsan lehet haladni előre, de ugyancsak visszafelé is, mert a Halálnak csak egyszer kell átgázolnia valakin, és az tiszterezen vesztí az életét! Ezt leszámítva jömagam mondjuk nem tartottam túl érdekesnek a multiplayer játékokat (sőt, hogy őszinte legyek, a hiányukat sem éreztem volna meg). Az nyilvánvaló, hogy ez a játék a sztori élméséhez lett kiélezve. A XIII egy három dimenziós ajtó nyit az eredeti képregény világába, és ez eddig egyetlen képregény-átíratról nem volt elmondható.

■ V.Z.

### ▼ Itt már nem lesz szükség a hangtompítóra



### ▼ Egy pár tepsit megtöltéséhez mi is hozzájárulunk



## PS GURU ÉRTÉKELÉS

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





# TESZT

## FATAL FRAME II

TÍPUS:	TÖLÉLŐ HORROR
KIADÓ:	TECMO/UBISOFT
FEJLESZŐ:	TECMO
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	SZTEREO
TESZTPELDÁNY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 12. 10. NTSC 2004. 2. NEGYEDÉV PAL
WEB:	www.fatalframe2.com

TESZT A DVD-N!

PlayStation 2



■ ILLÉKONY FOTÓALANYOK

# FATAL FRAME II

Bizony nem egyszerű jó fotót készíteni egy szellemről. Nem, nem a szellemek felkutatása ütközik nehézségbe, hiszen a Fatal Frame (avagy az európai címén Project Zero) betöltésével valamennyi PS2-játékos már eddig is összeakadhatott jó néhány kellemetlenkedő kísértettel, hanem mert az ilyen fotóalanyok nemcsak elmozdulnak, hanem el is tűnhetnek a fényképezőgép lencséje elől. Sebaj: most továbbbocsíthatjuk a fotós tudományunkat a játékok folytatásával.

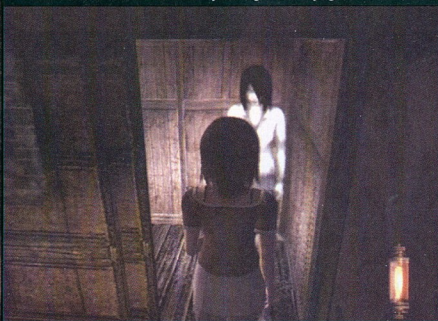
A 2002 elején megjelent Fatal Frame megmutatta, hogy lehet még vadonatúj felmutatni a túlélő horror műfajban, és nem csupán az Alone int he Dark, illetve a Resident Evil által kitaposott ösvény létezik. Zombik és ormótan lények helyett zargathatnak minket

szellemek is, akik ellen mit sem ér a shotgun, de a feszület sem. A Fatal Frame igen erősen Japánhoz, és így valamilyen mértékben a szintosta vallásos kötődik: temetők vagy ódon kastélyok helyett különböző szentélyekből kell küzdenünk a szellemekkel, amelyek ősi istenek haragja miatt kísértének a mi világunkban. Az egzotikus helyszíneken a szokványostól eltérőek a feladatok is: ha egy zárt ajtóba ütközünk, azt a leginkább esetben lehet egyszerűen csak egy kulccsal kinyitni – helyette kettővel, vagy valamilyen mágiával. A legfontosabb pedig, hogy maga a szellemirtás is speciális technikával történik.

### Veszélyes szakma

Fotókon kell rabul ejtenünk a szellemeket, mert csakis speciális negatívokkal lehetséges

### ▼ Utálatos, amikor valaki az ajtó mögött sunnyog







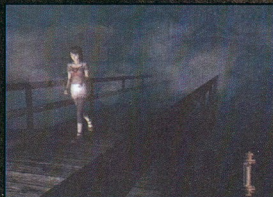
▲ A barátságos falusiak rögtön a keblükre akarják ölelni Mio



▲ A tökéletes kép időben van exponálva ▲ ...a fotós viszont néha lassan pucol el

elynelni a gonosz lények energiát. Minél jobban sikerül egy kép, annál több energiát szívhatunk el. Az időzítés és a nézőpont megválasztása kulcsfontosságú. Kicsit hasonlít a dolog a természetfotózás veszélyeire: az igazán remek képek ugyebár közelről készülnek a vadállatokról, de ezt néha a fotós testi épsége bántja. Szellemeket fényképezni nem kevésbé macerás. A cimben szereplő a Fatal Frame azt a képkockát jelenti, amikor a legkritikusabb pillanatban kapjuk le a gonosz szellemet. Ez jobbra egyezik azzal a pillanattal, amikor a delikvens már épp lecsapni készül ránk, ezért ki kell tapasztálnunk a szellemtempót viselkedését, melyik milyen technikával támad, s annak megfelelően hátrálni/közelíteni, esetleg ki térni oldalra a képek készítése közben.

Amennyiben sikerül pont a megfelelő pillanatban exponálnunk, úgy némi tasztás effektus is érvényesül, amitől a szellem hátrahökög. Egy ilyen jól sikerült „Fatal Frame” esetén ebben a kiszolgáltatott állapotban újabb képet készíthetünk az alanyról, ami úgymond „kombóként” lesz számlázva. Minden értékes megmozdulásunkat pontokkal jutalmazza a játék, aminek a gyűlése azért lényeges, mert a pontokért cserébe fejleszthetjük a gépet különböző tartozékokkal.



Miközben a kis nézőkén keresztül bámulunk, azért persze a saját testi épségünkről sem szabad megfeledkeznünk. A szellemeknek nem gond átmenni a falakon, ezért könnyen meglephetnek minket, úgyhogy amikor valamelyiküket szem elől tévesztjük, célszerű leengedni a gépet, és úgy körülnézni. Szükség esetén akár a megítatódás sem szűgyen.

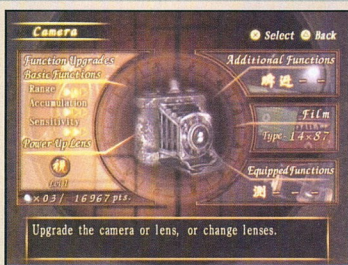
A támadó szellemekkel ellentétben vannak ártalmatlan fantomok is, akiket a legnehézebb jól lekapni. Mindig csak egy-egy pillanatra jelennek meg, és már el is tűnnek. Amennyiben mégis sikerül megörökítenünk őket, azért minden esetben magas pontszám jár. Néha az ilyen eltévelyedett lelkek tippelkel is szolgálnak a továbbiakról illetően, vagy érdekes információval szolgálnak a háttérsztoriról.

### Dupla anynyi kaland

A történet nagyon hasonló az előző részhez, de paradox módon mégis eredeti. Olyan érzésünk lehet, mintha mindent megdupláztak volna: két főszereplő van, és nem csupán egy ki-sérthető, hanem egy egész falura való hazajáró lélek. Két fiatal lány, az ikerpár Mio és Mayu Amakura épp egykori emlékeiket idézik fel egy erdei tisztáson, amikor Mayu néhány kar-

## CAMERA OBSCURA

Made in Japan, avagy Nikon from Nippon



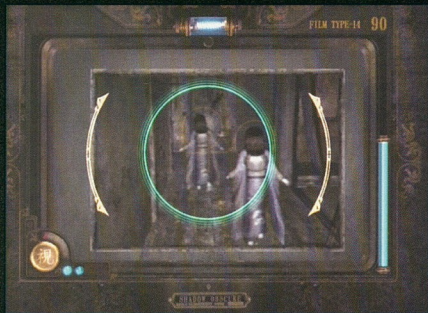
Egyetlen fegyverünk, a fényképezőgépünk olyanira ódon, hogy ránézésre alig fejlettebb Leonardo Da Vinci lyukkamerájánál, a tartókéllátottsága mégis elismerésre méltó (nemhíza japán gyártmány). Különféle lencsék és egyéb alkatrészek találhatunk hozzá, amelyek hatékonyabbá teszik a gépet, illetve extra szolgáltatásokat nyitnak. Talán a leghasznosabb az a kis piros fény, ami jelzi, mikor kell elkattintanunk a gépet egy tökéletes kép, azaz egy „Fatal Frame” elkészítéséhez. Léteznek továbbá kiegészítő funkciók, amelyeket külön gombbal működtethetünk. Az egyik alkatrész például alkalmas arra, hogy ideiglenesen mozdulatlanásra késztesse a szellemeket. A kamera fejlesztéséhez önálló menü lett rendszerezve, s egy-egy új funkció beiktatásához, vagy a már meglévő fejlesztéséhez adott pontosság mellett mindig egy-egy lélegzőgömbre is szükség van – ilyenből találhatunk elegendő mennyiséget. Az sem mindegy, hogy milyen film van a gépben. Az alapfilm kifogyhatatlan ugyan, de olyan rég lejárt a szavatossági ideje, hogy már csak minimális szellemi energiát nyel el. A jobb filmek ellenben nemcsak az elnyelt képességükben különböznek, hanem még gyorsabban is tudnak töltődni.

mászinpiros pillangót vesz üldözőbe. Mio mindig félté gondoskodással gondolt a nővére, mivel bűntudattal érez, amiért az egy gyerekkori balesetben kicsit lesántult, úgyhogy azonnal a testvére után ered. Ahogy követi őt a sűrű erdőbe, egy szobor mellett elhaladva mintha egy másik világba lépne át, ahol örök sötétség uralkodik. A pillangók végül All God's Village-hez csaják őket, mely település az „Elveszett Falu” néven vált legendává. Hogy a lányok mégis rátaláltak, az nyilvánvalóan nem jelent semmi jót: állítólag aki eltéved az erdőben, az mindig a faluhoz lyukad ki, és soha nem tér onnan vissza. A mendemondák szerint a falu egy félsikerült szertartás miatt tűnt el nyomtalanul. A falubéliek ugyanis abban a hitben éltek, hogy lakóhelyüket csak úgy óvhatják meg, ha két ikerlány közül feláldoznak egyet, meg-

### ▼ Az életben megvakított áldozatok a túlvilágon is vakok





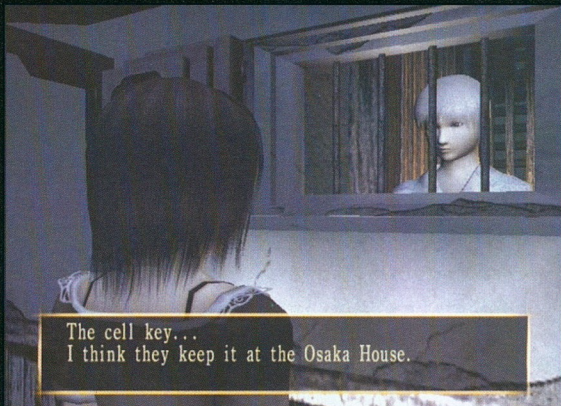


#### ▲ A csoportképek igen jól fizetnek

hozzá egy olyan kegyetlen rituáléval, aminek során az egyik testvérnek kell megőlnie a másikat. Erről a rituáléről kell kideríteni, pontosan miként is folyt le, s meg kell tudni, mi történt a múltban, különben Miao és Mayu nem érezteli a hely szellemét. Mayu már az elejétől fogva ellenállhatatlanul vonzza magához valami, ezért néha el is csatagol, s így az ikerpár – bár megígérték egymásnak, hogy mindig együtt maradnak – kettéválik. Jópofa megoldás (és kicsit ismerős is lehet a korábbi részből), hogy játékosként ugyan Mio szerepét kapjuk meg, de mivel köztudomású, hogy az ikerpárok között létezik valami megmagyarázhatatlan kapcsolat, gondolatban – fekete-fehér képi megvalósítással – látjuk azt is, ami Mayuval történik. Sőt, mivel át is vesszük ilyenkor Mayu irányítását, ezért rögtön át is éljük azt.

#### A kutatómunka

A kalandozásaink célja tehát az, hogy régi, megsárgult fotókból, naplórészletekből kiderítsük, ki milyen szerepet játszott a falu múltjában,



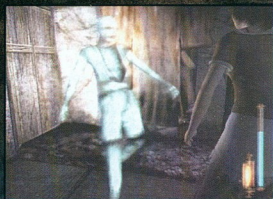
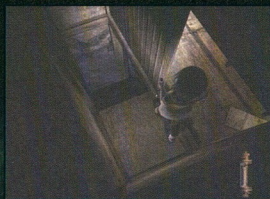
#### ▲ Nocsak:ebben a faluban ez az első segítőkész személy

ban, s eközben őrizkednünk kell attól, hogy a helybéliek maradásra bírjanak minket. Egyetlen fegyverünket, az ódon fényképezőgépet a falu egyik házában találjuk, miként majd filmeket is a helyszínen kutathatunk fel hozzá. A falu elég nagy kiterjedésű. Több házba is benyithatunk, úgyhogy keresgélhetünk bőven a cuccok után, jöllehet a játék igen baráti szolgáltatásokkal könnyíti meg a kutatómunkát, hiszen a földön heverő apróbb dolgokat – a nyers képeken kívül a létfenttartású gyógymóvényeket is – világító, kék gömbök jelölik. Persze ha valami egy fiókban van, az nem látszik, de az már csak természetes egy ilyen játékban, hogy a berendezési tárgyakat át kell kutatni.

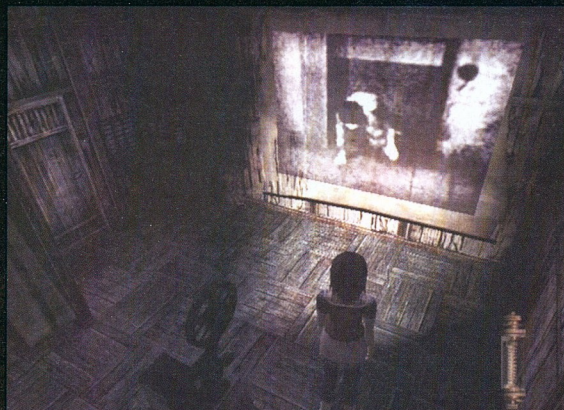
A térképezés ugyancsak nagyon sokat segít. Nem pusztán automatikus térképezés lett

rendszeresítve, hanem a házak alaprajzait behívva szépen végigmehetünk egy kurzorral a szobákban, amikről – már amennyiben jártunk bennük korábban – egy kis emlékeztető képet jelenik meg. Ez roppant hasznos, mert a búvós pécsettől lezárt ajtók nyitása a már bejárattott (vagyis némi helyismeretet igénylő) módszerrel történik: tehát lefényképezük az ajtót, amit valami rontás tart zárva, mire a képen egy teljesen más hely lesz látható: az a hely, ahol az ajtó záva taró kiseről készültünk fotót, és annak rabul ejtésével nyílik meg végül az út. A térképen természetesen külön jelölve vannak azok a helyek, ahol menteni lehet; fényképezőgépek helyett most pirosan világító lámpásoknál tarolhatjuk el az állásainkat.

A játékban ezúttal is vannak olyan tárgyak,







### ▲ Egy kis zizizás érdekes tanulsággal szolgálhat

vagy titkos járatok, amiket nem szellemelek érzé-  
nek, hanem valamilyen logikai feladat. Ezek  
közül is néhány a fényképezőnk segítségével  
oldható meg. Példaként említhetjük azt, ami-  
kor babák vannak kirakva egy polcra: ezeket  
nekünk kell átrendezni úgy, ahogy elvárják  
tőlünk, s a helyes sorrendet egy fénykép elké-  
szítésével deríthetjük ki. Ismarós a metódus?  
Hát igen, ami azt illeti nagyon sok újat nem ta-  
láltak ki az első részhez képest. Néhány egy-  
száruból fejtehető ki, amelyek megoldásához  
az ikerpár együttműködése szükséges, nagy-  
jából ugyanazok a feladattípusok köszönnek  
vissza, mint korábban. (Bár tulajdonképpen ez  
nem annyira nagy tragédia.)

### Válatlanul félelmetes

A legfontosabb, hogy a Tecmo ismét nagyon  
ütös atmoszférát tudott teremteni. Barángo-  
lunk egy sötét folyosón, gyanúsán nem törté-  
nik velünk semmi, ám az ügyesen kiválasztott  
külső kamerázókat, valamint az öreg házak-  
ban tapasztalható háttorzongató zajok óma-  
gukban is eléggé bizonytalanok ahhoz, hogy  
sose legyen egy nyugodt percünk. Aztán ész-  
revesszük, hogy a szellemjelző műszerünkön  
kéken felizzik a spirál. (Amikor veszélytünk  
kéen vannak a közelben, azt továbbra is kék

fény jelzi, míg a gonosz lelkeket piros.) Elkez-  
dünk vizsgálni a jelzett irányban, s valóban  
hullámlék valami a levegőben, de csak elkat-  
tintva a fotóapparat tudjuk meg, ki leselkedik  
ránk. A lézengő fantomok még zseniálisabbak:  
egyesek mintha megijednének tőlünk, míg  
mások mintha észre se vennék Miot. Persze a  
támadóink között is akadnak igazi egyénisé-  
gek – mint mondjuk a kítőrt nyakú nő – s  
gyakran a nyomozásunk arra is fényt derít, mi-  
kém juttat nekik az a sors, hogy minket röge-  
sának. Több szellemről is kiderül, hogy hoz-  
zánk hasonlóan érkeztek a faluba, aztán hogy-  
hogynem állandó lakókká váltak.

A régi stórik olvasgatása mellett velünk is  
történekm böven nyugtalanító dolgok. Elme-  
gy az elemilámpa fénye, s miközben hősünk két-  
ségbeesetten próbál életet lehelni a dologba,  
az ütőgetéstől még egy utolsó villan az izzó, s  
szellemeik egész csoportja rajzolódik ki – de  
aztán el is tűnnek.

A grafika olyan hatásos, hogy az átvezető  
videók is a játékból kölcsönözött modellekkel  
lették felvéve, s a helyszínek kialakítása is na-  
gyon igényes. Néha például azt hisszük, vala-  
ki settenkedik mögöttünk, aztán megnyug-  
szunk, amikor látjuk, hogy csak egy leplet  
libbent meg a szél. Gyakorlati szempontból  
viszont akadnak problémák a terepadottsá-

## SZÓL A RÁDIÓ...

...habár talán nem is rádió, inkább magnó

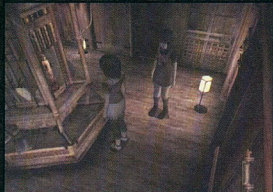
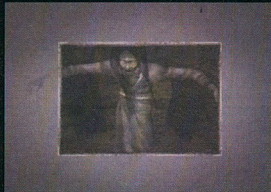


A fényképezőgép mellé új műszaki felszerelést is kapunk a Fatal Frame II-ben: egy különös rádiót, ami ásványok üze-  
nét tudja „fogni”. Ez egész úgy működik, mint egy magnó: példá-  
ul megtalálhatjuk Mayu medálját, aminek a köve közvetli  
számunkra Mayu azon gondolatait, amelyek épp a nyaklánc  
elvésettésének a pillanatában jártak a fejében. Még érdeke-  
sebbek persze azok a régi üzenetek, amiket a szellemektől el-  
vehető kővekből nyerünk.

gokkal. Azzal nincs semmi baj, hogy mondjuk  
négy négyzetméterre bezárva kell megküzdé-  
nünk nem is egy, hanem két elég izmos szel-  
lemmel (csupán gyakorlat kedvéért), csak hogy  
az ilyen szűkös helyekre még ideális akadá-  
lyokat is beraknak. Míg pedig inkább meghal,  
mintsem átéljen egy 30 centi magas lédat!  
Apró marhaságok akadályoznak minket a  
mozgásban, ami totál értelmetlen, és persze  
idegesítő is.

A Fatal Frame II-vel az az érdekes, hogy az  
ilyen beragadásokon kívül rosszat nem igazán  
lehet rá mondani, de mégis: mivel az új rész-  
ben nem lehet fel sok lényeges újdonság, így  
végül „csak” ugyanannyira találhatjuk izgal-  
masnak, mint a korábbi. Attól viszont borsó-  
dzott az ember háta, tehát ez részéről dicse-  
ret akar lenni még akkor is, ha ebben a hónap-  
ban inkább a Forbidden Sirent találtam eredet-  
ibb alkotásnak. A horrorfogó játékoknak  
nyilván nem árt meg egy kiadósabb borzalom-  
adag, az pedig teljesen bizonyos, hogy ez a já-  
ték is végigtízta szorongást biztosít.

■ V.Z.



### PS GURU ÉRTÉKELÉS

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

★★★★★





### CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	KONAMI
FEJLESZTŐ:	KCET
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	DOLBY PRO LOGIC II
TESZTPELDANY:	PAL (60HZ)
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004. 02. 13. PAL

WEB: [www.konamityo.com/castlevania/cv21a/](http://www.konamityo.com/castlevania/cv21a/)

TRAILER A DVD-N!

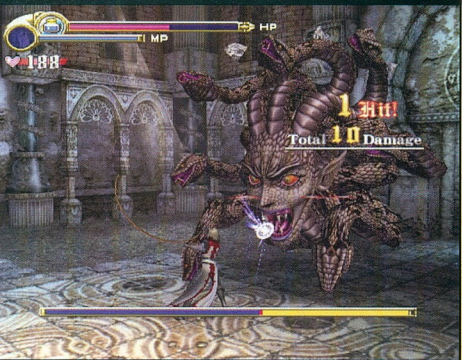


### ■ DRAKULA MAY CRY, VAGY VALAMI ILYESMI

# CASTLEVANIA



### ▼ Leon nem lesz újabb szobor Medúza gyűjteményében



**A** Castlevania az egyik legnépszerűbb, és legrégebbi (1986 óta futó) sorozata a Konaminak, ezért joggal volt elvárható, hogy a PS2-es debütálás alkalmával nem szúrják ki akármivel a széles rajongótábor szemét. Ez részben így is van, hiszen a játékmenet a 2D-s Castlevaniák alapköveire építkezik: a Belmont klán híres ostarát meghugogtatva ezúttal is egy rémes szörnyetegek től megszögött kastélyt kell bevennünk, s a rázósabb helyzeteknél segítségül hívhatjuk a mágia eszközeit is. Az alapokkal nincs is semmi baj, azonban néhány dolog mégsem stimmel. Kezdesnek lehetetlen nem észrevenni, hogy a Castlevania projekten közel sem munkálkodhatott annyai ember, mint mondjuk a Devil May Cry-on.

### Vissza a múltba

Az inrtot szépen elsinköltették, pontosabban az egész csupán anyni, ami egy manga rajzolónak legfeljebb egy napra biztosíthatott elfoglaltságot. A narrátor belefog a történet mesélésébe, ekközben felvillan pár kép a szereplőkről, és így értesülünk az előzményekről, miszerint a XI. század végén járunk, és a köziediemmel ellentétben már akkor is

voltak vámpírok. Az egyház azonban hallani sem akart holmi szörnyekről, mert ez idő tájt épp a hitetlen gyaurok kardéltre hányására mozgósította a keresztes hadakat. Hát ami azt illeti, valóban szörnyűbb dolgok voltak Jeruzsálemben, más kérdés, hogy azt épp a keresztes vitézek művelték. Na de vonatkozassunk el a ridég valóságtól, s térjünk vissza a meséhez, ami két legendás híró lovagról szól: Leon Belmont és Mathias Cronquist legyőzhetetlen párost alkotott, mígnem az egyik dicsőséges hadjáratról hazatérve Mathias a felesége haláláról értesült. A nemes úr ágyának esett a fájdalomtól, de Leon helyette is tartotta a lovagrendjük dién. Egy évvel később azonban rossz hírek sújtották le őt is. A birtokain szörnyek garzdaélködtek, és hiába kért engedélyt a hazatérésre. Amikor végül Mathias a tudtára adta, hogy a szörnyeket egy vámpír küldte a földjeire, aki ráadásul elrabolta a feleségét is, engedély nélkül is útra kelt. Lemondott a címéről, s az Örök Sötétség Erdejé felé vette az irányt, ahol kedvese, Sara a vámpír kastélyban volt fogva tartva...

Uj játéki indításakor végre már képeken folytatódni a történet: útban a vámpír birodalm felé Leon találkozik végre öregemberrel, aki







▲ Úgy tűnik, még egy Gólem sem szereti, ha ostorozzák



a kastély mellett lakik, s aki egyáltalán nincs meglepve hősnők történetétől. Elmondása szerint a vidék urát, Walter Bernhardot unatja az öröklet, ezért szorakozás gyanánt invitálja magához a kalandorokat. Mindig ugyanúgy csajja törbe az áldoztat, vagyis elveszi azt, ami a legfontosabb számukra. Az öreg Rinaldo Gandolfi titokban alkimista, s megosztja tudását hősünkkel: felbóli a páncélkésztyűjét varázserővel, amitől így használhatóvá válnak bizonyos mágius relikviák. Ami pedig a legfontosabb: felfegyverzi hősünket az ostorral, amit már jól ismerhetünk a játék korábbi részeiből – elvégre ez a mostani epizód tulajdonképpen azoknak a prólogusa.

### Összetevők innen-onnan

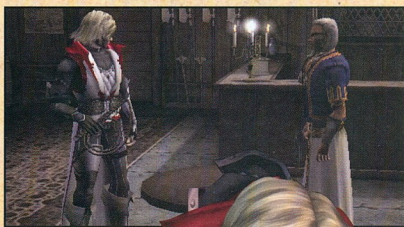
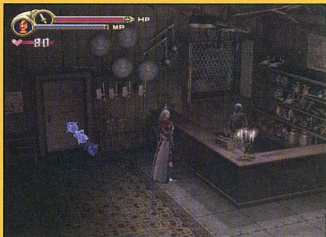
Első pillantásra a Castlevania kiköpött mása a Devil May Cry-nak: ugyanolyan karakterű a főhős, akit ugyanúgy válogatott külső perspektívából irányíthatunk, s ugyanúgy egészen korcs szörnyek támadnak ránk. Gyikemberek,

csontváz kardforgatók, tűzokádó farkasok, és még sorolhatnánk, mi mindennel gyűlik meg a bajunk, amelyek kiirtása után mindenhol valami föellenséget is mörésre kell tanítani. Hol valami extra ocsmány szörnyeteggel, hol pedig valami különleges technikájú vámpírral zárnak minket össze. A menetrend tehát a szokásos: előbb a csatlósokat, aztán pedig a fejeseket. Egy rövid gyakorlópályát, és Walter nagodáját leszámítva a kastély összesen öt részre oszlik: az egyik pálya szentélyekből, míg egy másik alkimista műhelyekből áll, valamint van egy vizes csatornarendszer, egy kert, és egy színház. Valamennyi pálya labirintuszzerűen épül fel, s érdekesség, hogy az öt helyszínt bármilyen sorrendben teljesíthetjük: felbágyva az egyiket áttérhetünk egy másikra, és nem veszik el

## RINALDO SZATÓCSBOLTJA

Teleshop hősjelölteknek

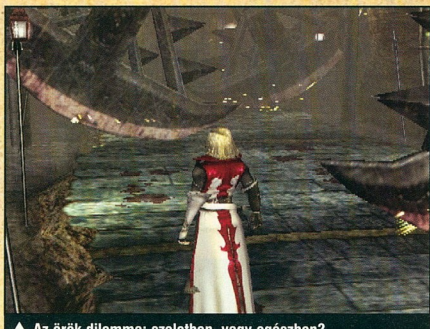
Rinaldo nemcsak jó tanácsokkal – no és az ostorral – látja el Leont, hanem egyéb eszközökkel is. Érdekes, hogy bár a kastélyt ura legyőzhetően hirben áll, Rinaldo mégis jól megél abból, hogy felkészíti a vámpír megölésére valóalkozó kalandorokat – úgy tűnik, van elég kuncsaft. Rinaldo hősünknek sem ingyen adja a portékát, úgyhogy meg kell becsülnünk minden réz garast (a legkisebb pénzegység), ezüstpénzt (ami 25 rézgarast ér) és aranytallért (ami pedig egy százasnak felel meg). A gazdagabb ellenségektől néha kisebb bugyellárisokat is zsákmányolhatunk.



addigi ténykedésünk. Nem teljesen lineáris tehát a játék, sőt, vannak olyan kulcsok, amiket az egyik helyszínen megtalálunk, majd egy másiknál tudunk használni. Igaz, az így nyíló ajtók mögött csak a karakterünket erősítő bónusz-







▲ Az örök dilemma: szeletben, vagy egészben?

zokat találunk de hát az sem elhanyagolandó, elvégre a Castlevania-sorozat egyik erőssége korábban is a karakterfejlesztés volt.

Leon az elődjehez (akárom mondani: kronológiailag a leszármazottaihoz) hasonlóan fejlődőképesnek bizonyul. Búvós kellekkel meghosszabbítható az életerő kijelzője, vagy ugyanígy a varázserő, továbbá növelhető a másodlagos támadások száma is. Minél jobban odafigyelünk a helyszínek teljes átfutására, annál több búvós tárgy vehetünk fel, amelyekkel egyre izmosabbá varázsolhatjuk Leont.

### Házkutatás

A hosszú kijelző azonban önmagukban nem elegend: azokat fel is kell tölteni. Akik ismerősek a Castlevania világában, nagyjából már mindent tudnak. Elterelőt talál felhőpíntésével lehet nyerni, illetve a mentési pontoknál tankolhatunk fel csurig. Varázserőt a késztyűnkkel vehetünk el az ellenségtől azzal az egyszerű módszerrel, hogy valamennyi



esetben, amikor az ellenség valamilyen speciális támadásra készül (ezt lila villogás jelzi), nem felejtünk el védekezni. A varázserőnket ezek után relikviákkal tudjuk használni. Legelőször egy szobrocskát találunk még a gyakorló szinten, amivel feltehetőleg a lábnyomainkat, a máshol fellelhető relikviákkal pedig többek között ideiglenes védelmet, láthatatlanságot, és ehhez hasonlókat tudunk búvészkéni magunknak.

A másodlagos támadásainkhoz szívet kell gyűjtenünk. Támadhatunk térről, szívetet vízzel, fészülettel, baltával, időzített robbanó kristályokkal, továbbá ezeket még fel is turbózzhatjuk a föllétségekől elvett varázsgömbökkel. A kiválasztott gömb színetől függően teljesen másként viselkednek a másodlagos fegyverek, és eltérő mennyiségű szívet fogyasztanak. Az olcsóbb nem feltétlenül kifzetődebb – ellensége válogatja. Sajnos a másodlagos támadások közti váltogatás elég nehézkes, hiszen a sárgán lángoló mécseseken vannak elfejtve a fegyvertípusok, de mindig csak egy. A mécseseket szétvethetünk csak egyfajta tárgyra várhatunk át, illetve visszaválthatunk a lecsesérőre.

A szűkebb értelemben vett felszerelésünk egy újabb kategóriát képvisel a tárgyak között: például páncélokba bújtathatjuk az emberünk, vagy búvós ékszernek révén Leon különleges tulajdonságait fokozhatjuk. Jópofa ritkaság a nyaktlánc, ami magához vonzza a kallódó pénzeket.



A legfontosabb tárgy persze ezúttal is az ostar, amivel menet közben újabb és újabb kombókat tanulhatunk meg, illetve elemeltérekkel tölthetjük fel. (Három olyan helyszín akad, ahol egy-egy jól elrejtett zugban lakik egy második föllétség is, s azoktól zsakmányolható a láng, jég, és villám ereje.) Nem csupán végigvágathatunk az ostarral az ellenségek hátán, hanem az ugrabugrásában is feladható kap: ráhurokhatjuk korlátokra, vagy vízszintes rudakra, s így átráthatjuk Leont azok fölött. Alkalmatában ügyességi feladat is alapulhat ezek, mint amikor az ostarral kell áthúzni magunkat egy elektromos rács fölött.

### Elvárzott kastély

A vár architektúrája tipikusan olyan, ami direkt a vállalkozó kedvű kalandoroknak lett kitárlva. Ha mondjuk egy hidat kell leereszteni, akkor annak a kapcsolója természetesen teljesen más helyen van, mint maga a hid. Hamar rá kell jönnünk, hogy az automatikus térképezést muszáj igénybe venni. Túl sok a tük egyforma terem, túl sok a széttagozás ahhoz, hogy akár csak két helyiségre eddigi haladva még mindig tudatában legyünk, merre jöttünk, és merre is kéne mennünk. A már bejárt helyeket mutató térkép enlenden minden jelöve van. A mentési helyek, a sárgán lángoló mécsesek (az aktiválható tárgy ábrájával együtt), a zárva tartó ajtók egyaránt. Térképeket találni is lehet, így

## ENCYCLOPEDIA LEONICA

### Gótkus szörnyleltár

Leon nyilvántartást vezet a szörnyekről, ami a különleges egyedek tanulmányozása szempontjából igen hasznos tud lenni. Mi a teendő tehát, ha agyba-főbe ütünk egy csontvázhórdát, de azok csak nem akarnak elpusztulni? Felüljük a könyvet, amiben „káprázatosontvázak” című alatt megtaláljuk a keresett alfajt (csontvázakból ugyanis van egynehány), és máris tudjuk, hogy csupán délibábokat püfölnünk, s az egyetlen valódi példány nyilvánvalóan ügyeszkiz magát minél távolabb tartani tőlünk – ezek után hamar ki is szúrjuk. Avagy ugyanígy arról is megbizonyosodhatunk, hogy a piros csontvázakkal felesleges vesződni: mindig újralednek. Leon a könyvből azokat a tapasztalatát is lejegyzti, hogy melyik ellenfél mely támadást bírja jól, és mire allergia.

Encyclopedia	
	Nr. 064 Phantom
	HP 400
	Tolerance
	Weakness
	????????
	????????
	Defeated: 2
A monster that dons the aura of darkness and cannot be seen by the naked eye.	

## REAL-TIME ABLAK

### Forró helyzetek esetére

A Castlevania kezelése kissé körülményes, ugyanis a gyújtás, vagy a fegyverek kiválasztása valós időben történik. Nincs pauza, amíg a dőntéseket meghozzuk, ráadásul túl is van bonyolítva a dolog. A jobb analóg karral az ún. real-time ablakot nyithatjuk



meg, amiben négy kategórián lapozhatunk végig. A használt tárgyak között találjuk a gyógyitalokat, a mérgezés elleni szerumot, rontás elleni szert, továbbá ide kerülnek azok a speciális tárgyak is, amiket adott helyen lehet használni, pl. a színházi harang. A maradó három kategória a relikviák, a gömbök, és a felszerelésünk részei képezik, de jobbra csak az utóbbi miatt vagyunk kénytelenek lapozni, hiszen a relikviához és a gömbökhöz jóval egyszerűbben kezelhető körábrákat is behívhatunk L1/L2-vel. Az éppen kiválasztott relikvia a védekezés+Kör kombinációval aktiválható.





▲ Keresztelő Szent Leon áldását

gyakran már előre látjuk, merre kéne mennünk mondjuk a legközelebbi mentési pont felé. A legfontosabb stratégia az, hogy mindig így tervezzük előre, hogy két mentési pont között kihúzzuk valahogy, s lehetőleg ne kelljen gyógyító cuccot használni. Ebből következően nem muszáj az összes ellenfelet leverni, mi több: csak időpocsékolás, hiszen a síma csontváza, és egyébek folyamatosan újratermelődnek, pusztán azért, hogy az elszegényedett játékos ki tudja őket fosztani. Csak ott kell leállnunk, ahol nem engednek minket tovább az összes ellenfél kiirtása nélkül – amig ezt nem tesszük meg, rácsok zárják le a kapukat.

Újratermelőnek amúgy a szétverhető mécsesek is, és minden lerbombolt teretpárt is. Bizonyos feladatok megoldása kifejezetten ezen a regenerálódáson alapul. Mondjuk deszkapallokon kell átkelnünk egy teremben, miközben tűzcsókák próbálják elkaszálni a lábunkat, de ugrálni ennek ellenére nem szabad, mert a pallók azonnal leszakadnak. Ha viszont ez mégis megtörténi, semmi gond: visszamászva a kiindulóponthoz kimegyünk a teremből, majd visszatérünk, és máris ismét egyben van az út.

### Igazi Castlevania?

A Castlevania nagyon szép játék lett PS2-re: mindenütt remek a fémternyék, freskók borítják a falakat, a beszűrődő fényeknél kirajzolódnak a kövekre a színes üvegablakok mintái. Nagyon hangulatos a kastély, még ha egyértelműen gótikus stílusban is épült, ami hát a XI. századra nem különösebben volt jellemző – mindeny, a korúság egyből területen sem erősege a játéknak. A zene, amibe gyakran vegyül orgonaszó, szintén jól megy egy vámpír hajlékához. A küllak tehát jelesre vizsgázik, azonban más a helyzet a tartalommal.

Játék beharangozásakor büszkén hirdették, hogy az N64-es időkész kihagyása után

(amikor is már egyszer átépett 3D-be a Belmont-sztori) ismét a sorozat szellemi atyja veszi kézbe irányítást, ezért ez lesz az első 'igazi' 3D-s Castlevania. Hát kérem Koji Igarashi ide vagy oda, az N64-es Castlevaniák nem voltak rosszabbak. Legalább volt egyéniségük, most meg még egy igazi Drakula sincs – csak egy Walter.

Letagadhatatlan, hogy a fejlesztés a Devil May Cry uszályába sodródott. A mérszálás hasonlóságán túlmenően például még a szobák közti átmosódás is majdnem ugyanaz az effektussal van kivételezve, mint a DMC 2-ben. Plagizálás felsőfokon. Vajon mi szükség volt erre? De ha már idegen tollakkal ékeskedtek, legalább a pályadesignből is elheshettek volna egy keveset. Ha több tucat tóg egyforma termen kell átküzdeni magunkat, attól a játék valóban hosszú lesz, de ezzel egyetemben unalmas is. Az olyan poékok meg már kifejezetten izléstelenek, amikor egy percen keresztül futunk feléle egy csigalépcsőn, hogy aztán ott jó mályen egy zárt ajtó találjunk, és fordulhassunk vissza.

A logikai feltörőkre szintén jellemző ez a mészka. (Főleg a legvégén, Walter pagodájában.) Elfutunk a pálya túlsó végébe, hogy ott felvegyünk egy kőlapot egy római hatossal, aztán vissza a másik végbe, hogy ott átfordítsuk a géppel négyessé, így ismét ott, ahol felvettük a lapot, megnyithatunk egy ajtó, s az ajtó mögött találjuk a kulcsot, ami megnyitja a kastély urához az utat – no és hol? Természetesen a fordító gép szomszédságában...

A fegyverek kombinálása lenne az, ami a régi Castlevania-érzést idézi. Kár, hogy komolyabb taktikára csupán egy-két főlenség-nél van szükség, amúgy megvagyunk akár a másodlagos fegyverek nélkül is. Az is vicces, hogy a relikviákat, és a főlenségeként funkcionáló elemelőkat annyira elrejtették, hogy a játék első végigjátszása alkalmával alighanem rájuk sem akadunk. Ebből persze



▲ Tökéletesen időzített védekezés



az is következik, hogy ezekre sincs feltétlenül szükség. Magyarán a játék 99%-ában egyszerűen megünnk előre, és csapkodunk. A platform részek még inkább elisikkadtak. Jó, hogy az ostorral meg lehet kapaszkodni a rudakban, de a lig vagyunk erre rászorvva. Bár ez talán nem is baj, mert a kamerakezelés igencsak megnehezíti az ugrabugrárt. A sarkokba elhelyezett, elforduló kameraállások nem kedveznek az ilyen típusú feladatoknak. Amikor a szoba túlsó felén jár a főhős, abszolúte nem lehet felmérni, hogy pontosan merre is néz, így roppant könnyű elvétetni az ugrásokat. Az meg már féltve észelős látványos, amikor egy koromszót szobában kell ugrálnunk, ahol a minket követő halvány fény csak a szűkebb környezetünket világítja meg. Az alkotók mentességül csak az szolgát, hogy az ilyen esetekben a lezuhanás nem a tragikus vég: azonnal a kiindulópontoz kerülünk vissza. Mi tagadás, az öreg Castlevania-rajongók mindezen dozzások ellenére alighanem összeszedhető rengeteg érdekes cuccal mégiscsak a jó öreg Castlevania. A Devil May Cry kedvelői ugyancsak örömeiket lelhetik a vámpírlésben, magyaránt attól nem kell tartani, hogy a sorozat csillaga ledőzőzban lenne. Sajnos általános tendencia, hogy a játékok egyre könnyebbek és egyszerűbbek lesznek, úgyhogy a Castlevania csupán beállt a sorba, amiért a profitorlátást világunkban nem lehet negatívabiznati.

■ VZ.



### PS GURU ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANG

KEZELÉS

SZAVATOSSÁG







## MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

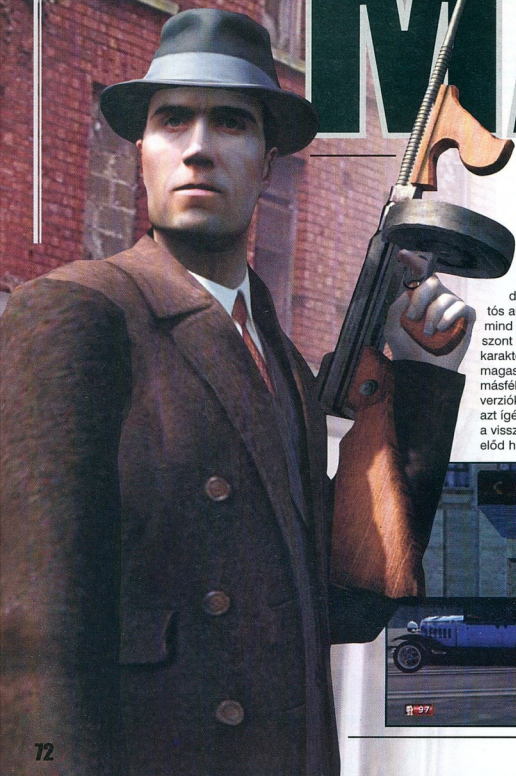
TÍPUS:	AUTÓS AKCIÓ
KIADÓ:	G.D.D. GAMES/TAKE 2
FEJLESZŐ:	ILLUSION SOFTWARES
SZÁRMAZÁS:	CSEHORSZÁG
TESZTVERZŐ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2004. 01. 28. NTSC 2004. 01. 30. PAL
WEB:	www.mafia-game.com

TESZT A DVD-N!



„Amióta az eszemet tudom, gengszter akartam lenni.” – Nagymenők

# MAFIA

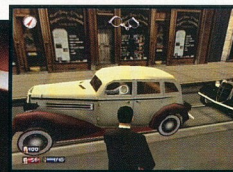


**A**cseh Illusion Softworks Mafia című játéka 2002 nyarának végén jelent meg PC-re, és nem várt sikert aratott. Jgz a piacon, mint nyomtatót szaksajtó több helyütt az év (meglepetés)játékának választotta).

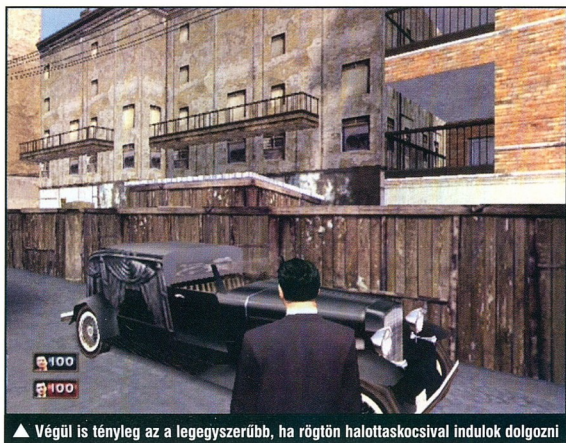
Stilusát tekintve ugyan különösebb újdonságot nem hordozott – addigra az autós akció kategóriában már mind a Driver, mind a Grand Theft Auto befutott név volt, viszont a hangulat, a nagyszerű sztori, a profi karakterdesign és a filmszerű megvalósítás magasan kiemelte a mezőnyből. Furcsa, de jó másfél évnél kellett eltelnie, hogy a konzolos verziók napvilágot lássanak – a készítőik pedig azt ígérték, hogy a játék még jobb lesz, hiszen a visszajelzésekre hallgatva kijavítják a PC-s előd hibáit.

## Volt egyszer egy Amerika

Az 1930-as évek elejének Amerikája nem volt túlzottan jópofa hely. A Nagy Gazdasági Világválság (1929-1933) óriási munkanélküliséget, egyúttal létbizonytalanságot szült, a hasonló időszakra eső szesztilalom pedig az illegális szeszszempészetlen keresztlő a gengszterbaronok felvirágzását és meg erősödését hozta magával (Al Capone is ekkor alapozta meg hatalmát). Amerika elvesztette ártatlanságát – ahogyan a felvezető filmscékben olvashatjuk (érdemes, akárhányszor izelgetem ezt a mondatot, rögvest a Pál Utcai Fiúk Fiatal lányok című számának egyik sora ugrik be: „Nem is volt soha, mégis elvesztettétek...”). A játék tulajdonképpen egy interaktív retrospektív mese ebből az érából: az introban láthatjuk, amint főhősünk, az olasz-amerikai mafiózó Tommy







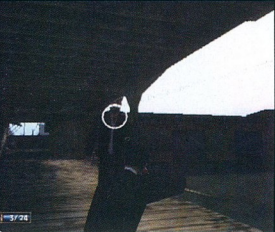
▲ Végül is tényleg az a legegyszerűbb, ha rögtön halottaskocsival indulok dolgozni



Angelo 1938-ban érdekes lépésre szánja el magát. Egy magánbeszélgetés keretében Norman detektívnek kitalálja történetét, hogy hogyan is került kapcsolatba Lost Heaven városának alvilágával, és miként dolgozott hosszú éveken át hűségese az egyik családnak.

Tommyt irányítva ennek a sztorinak a több fejezeteit kell végigjárnunk, a kezdetekhez azonban egészen 1930-ig kell visszaforgatni az idő kerékét. Hősünk azidőtájt szerényen élt, taxisoforként kereste meg a betevőre valóit. Egy este azonban élete váratlan fordulatot vett: éppen a droszton pihent, amikor hirtelen egy bandaháború kellős közepében találta magát. Két rivális gengszterbrigád kergetőztött egymással, a menekülő autóra pedig a közelben karambolozott. A sebesült mafiózók az egyetlen lehetséges megélési alternatívát választották: Tommy taxiját. A fuvart pedig el kellett váltatnia, erről az egyik rosszullé felé ásitó 9:15-ös Cotlínának csöve először meggyőzte. Az üldözött autót lerázza a sráckoat Salieri mafiafejez bájába kellett szállítania, és a fizetség sem maradt el – hősünk egy kisebbfajta vagyont kapott, „ellenuljózován az autójában ért

▼ A shotgun hatása közelről garantált



károkat és tolmácsolva Don Salieri hátlás köszönetét a jól végzett munkáért”. Innenőt kezdve a régi mederben folytak tovább a dolgok, Tommy szorgalmasan élte tovább a taxisoforok nyugalmas életét (bár Scorsese Taxi-sofor című filmjét elnézve, egyáltalán nem biztos, hogy olyan nagyon szolid munkakör ez...). A bajok akkor kezdődtek, amikor a rivális banda, Don Morrelli családja úgy gondolta, hogy részükről is jár egy kis fizetség a melóért. Elküdték két verőlegényüket, hogy lyugassák ki Tommy bőrét, illetve rendezték át barseball-ütökkel a képét (a sorrend fakultatív). Fegyvertelen lévén, hősünk kénytelen volt elmenekülni előlük az egyetlen biztonságot nyújtó helyre: Salieri bájába. Ez meghitt, családias kis hely, ahol a Tommy és a két üldözött közötti ellentéteket egy pár lövés hamarosan el is simította. Főszereplőnk viszont innenőt kezdve a Don lekötelezettjévé vált, aki kezdetben csak apróbb, később viszont már komolyabb feladatokkal látta el újdonsült emberét...

**A kárchozat útja**

A játék mintegy húsz küldetést tartalmaz, melyek nagy része több fejezetre bontható. Az első két-három misszió tulajdonképpen sétálgalopp, komoly fegyveres harc nem is (na-



**CSALÁDI MOSOLYALBUM**

Egy mindenkiért, mindenki egyért

Don Salieri régimódi, jóvágású gengszterfőnök. A hivatalos történet szerint olyan maffiózó, akit elsősorban nem a pénz motivál (na persze, a gengszterek hírese voltak humanista életfilozófiájukról...), és csak legvégső esetben alkalmaz erőszakot. Tanácsadója, legjobb barátja és társa, Frank, akivel együtt nőttek fel a város szegénynegyedében. Ő vízi a család legális üzletészetét és ő a felelős a pénzügyekért is. Paulie az emberek vezetője – alacsony, de robbanékony alak, a kezdetektől fogva jó barát és sokszor együtt hajtja végre Tommyval az akciókat. Sam az (y)erősember a csapatban: nagydaráb és kedves (már ha baráti körében tudhatja az ember), szintén gyakran aktív résztvevője a küldetéseknek.



gyon) lesz bennük. Inkább csak arra szolgálunk, hogy megismerjük Lost Heaven városát és az irányítást. Epp ezert fogunk egy pár kört taxizni, a család pedig olyan feladatokkal biz meg minket, mint például a Morrelli egyik parkolójában lévő autók szétverése/felrobbantása. Ahogyan sikerül sorban teljesíteni a küldetéseket, persze beindul az üzlet: egyre inkább a Don bizalmába férközünk, így egyre veszélyesebb feladatokat is kapunk. Nagy értékű, illegális whiskey-szállítmány érkezik, amelyet biztonságban el kell juttatni a cég raktárába? El kell tenni egy szállodatagazgatót láb alól? El kell lopni egy versenyautó-prototípust? Egy jól őrzött házban ki kell rámolni egy ügyész széf-jét, amelyben terhelő bizonyítékok vannak a családra nézve? El kell látni Don Salieri személységének védelmét? Hívjátok Tommy Angélt!

Nos, a tényleges gengszterkedés a következőképpen zajlik: általában kapunk egy videót, amely elmagyarázza a háttértörténetet, ezután pedig (hacsak nem valami különleges esetről van szó) Salieri bájában találjuk magunkat. A hátsó udvaron találkozhatunk Ralph-al, az autószerelővel, és itt parkolnak azok a járgányok

▼ Nehéz napom volt, adj egy korty illegálislat!





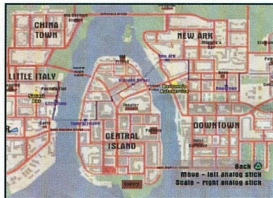


▲ Tommy Boy vagyok, Tommy Gunnal dolgozom.

is, amellyekkel elindulhatunk a küldetésre. Az autókijárat mellett lépcsőn felcapatva az öreg szcialiat, Vincenzót látogathatjuk meg, akitől a fegyvereket kapjuk. Ha megvan a járgány és a felszerelés, be is ültethünk az autóba és irány a város. Szépen elfogadják a feladat helyszínére, elvégezzük a melót, aztán visszatérünk Salieri borbájába. Mintha csak munkába menénk minden reggel, nem igaz? A gengszterek élete azonban kicsit nehezebb, és jóval több buktatót tartogat, mint egy szürke kispolgáré...

### Gengszterek sofőrije

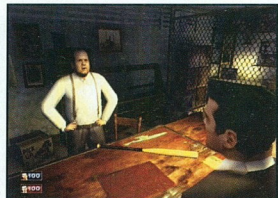
Lost Heaven fiktív város, de az alkotók természetesen gondoskodtak róla, hogy hasonlítson egy korabeli amerikai metropoliszra. Egy folyótorkolat, a tengerparton fekszik és három főbb területre bontható: a keleti-, és nyugati-városrésze, valamint egy központi sziget-re. A három városrész hidak és alagutak kapcsolják össze, a kerületek közt pedig megtalálható mindegyik jellegzetes típus: a középpontban bankok és kereskedelmi épületek fekszenek, van olasz és kínai negyed, munkáskerület és gazdag kertvárosi rész. A virtuális nagyváros mintegy 12 négyzetkilométernyi területen fekszik, a 400 féle épület megalkotásához pedig Chicago és New York korabeli fényképeiről vettek mintákat. A város területét csak külsőleges küldetésekkor hagyhatjuk el, és sajnos a házakba sem mehetünk be kedvükre, csak a



meghatározott helyekre. Lost Heaven ennek ellenére igencsak él: az utcákon a gyalogos-, és a gépjárműforgalom is viszonylag nagy, még villamosjáratok is közlekednek. Az autókázás tulajdonképpen egyszerű dolog: egy gombnyomásra bejön a város térkép, amin a helyzetünk, az irányunk és a cél is pontosan fel van tüntetve (így ha mozgó célpontról lenne szó – például üldözünk kell vatakt – akkor is pontosan nyomom követhető). Amire figyelni kell, az igazság szerint csak annyit, amennyi a napi forgalomban is szükségeslettel: be kell tartanunk a sebességkorlátozást. Némi könnyítés, hogy ez a konzolos verzióban már 60 mérföld/óra (a PC-szen csak 40 volt), így azért gyorsabban odaérhetünk bárhová).

Ugyanigen nem szabad átjárnai a piroson, és lehetőség szerint kerülni kell a baleseteket (ez vonatkozik a többi autóval való ütközésekre és persze a gyalogosok elütésére egyaránt).

Természetesen a KRESZ betartása nem kötelező, viszont ha áthágjuk a szabályokat, és azt egy gyalogos vagy egy gépkocsis rendőrfőúr észreveszi, akkor baj van. Elkezdene üldözni minket, ami egészen addig tart, amíg el nem kapnak, vagy nem tudunk valahogyan kikerülni oldani. Amennyiben a képernyő tetjén egy kis papíros látható, akkor tulajdonképpen nincs komoly gond: ha megállunk, pusztán pénzbírságot kell fizetnünk, ami új munkánk járó fizé-



tésünkből adódóan nem okozhat gondot. Ha a papíros bilincsré vált, akkor már komoly a helyzet – ha a szeméykok elkapnak, megbilincselnek és börtönbe zárnak, ezzel gyakorlatilag vége is a játékunk. Utóbbi esetben eszel lépcsőben csak azok a rendőrök üldöznek minket, akik látták a bűn elkövetését, de ha nem tudunk záros határidőn belül eljára lépni, hamarosan mindegyik járőr értesítve lesz, és az összes zsurat a nyakunkban találhatjuk. A rendőrök lerázása többféleképpen is történhet: egyszerű ügyes manőverezéssel, a kis utcák és sikátorok használatával, vagy a forgalommal szembe való haladással (hátha fennakadnak valakin a srácok). Ha viszont leadták a drótot, akkor a kocsink körözés alatt áll (Wanted felirat jelzi) – ilyenkor már nincs mese, autót kell váltanunk. Ehhez először is el kell tűnnünk a rendőrök látóteréből, majd gyorsan kiszállni az autóból (ezt megállás utáni bármikor megtehetjük), és szépen eltűnni a csíkok. Ha szerencsénk van, nem látnak meg és nem tudják hol vagyunk – már csak keresnünk kell egy autót (amelyet fel is tudunk törni) és beszélni, majd mintha a világ legtermészetesebb dolga lenne, szépen továbbhajtani. Ez persze akkor is végrehajtható, ha csak úgy autókázás közben megletszük egy másik járgány – igaz, arra figyelni kell, hogy a zárfelötörés művelete is törvénybe ütköző dolog... Akik még ennyit sem

## GENGSZTERSEGÉDEK

### Jópofa srácok a hátsó udvarból

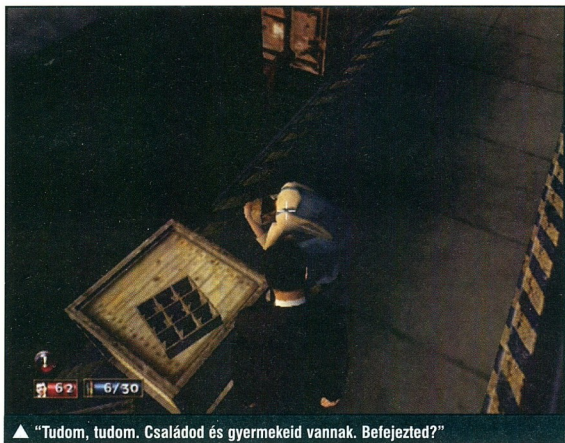


A bár mögötti udvaron két fickóval fogunk sűrűn összefutni. Mindketten hasznos (sőt, nélkülözhetetlen) munkát végeznek Salieri vállalkozásában. A fiatal Ralph egy dadogós autószerelő, de arany keze van: ahogy megjelenik a városban egy újfajta (de nem különleges) autómobil, az már ott is parkol a garázsunkban – Ralph pedig egy perc alatt megtanítja nekünk, hogyan kell a zárszerkezetet kulcs nélkül kinyitni... (A procedúra nem kötelező, de ajánlott, ugyanis enélkül nem lopható... pardon: válthatunk a városban kocsit.) A korosabb Vincenzó régóta áll a család szolgálatában, műhelyében pedig egy komplett kis fegyvergyár működik: a baseball-ütőköt a pisztolyokon át a barátságos luparáig minden megtalálható. Apró bökkenő, hogy kedvünkre nem mazzsolázhathatunk közöttük, ugyanis Vincenzó mindig a küldetéshez passzolós felszereléssel lát el minket (sebjár – ütőközben általában egyis alaposan kibővül a repertoár).

▼ „Nem szólsz egy szót sem, csak közvetlen közelről kettőt lösz a fejébe.”







▲ "Tudom, tudom. Családod és gyermekeid vannak. Befezted?"

akamnak szöszmötölni, azok számára ott a lehetőség, hogy szimplán álljanak egy lassan közlekedő autó elé, rángassák ki a sofőrt, majd üljenek a helyére (néha fegyver van náluk, de ez, hm, megoldható probléma, mint azt a DVD-n is bemutattuk). A rendőrökkel tűzharcba is lehet keveredni, de ezt csak akkor javaslom, ha már minden kötéli szakad – sokan vannak és mindig van náluk lőfegyver... A lopott autókkal bármikor visszatérhetünk Saleri garázsába, ahol is lerakhatjuk őket további felhasználás céljából (bár a garázs kapacitása véges, mindössze nyolc autó tárolására alkalmas). Különbö-ges eset, ha egyéb gengszterekkel szemben állva autós üldözésben veszünk részt (akár mint préda, akár mint vad) – a járgányból ugyanis löni is lehet. A dolog szépséghibája, hogy nekem nem igazán sikerült ily módon hű-vőrsre tennem bárkit is...

**Szemtől szemben**

A gyalogos harc legalább olyan fontos része a játéknak, mint az autózás. Tommy-külső, követő kameranézetből láthatjuk, ami csak akkor vált belső nézetre, ha túlságosan szűk térben vagyunk. A gyalogosan végrehajtható feladatok nagy része is külső területeken (egy Lu-

xushajón, a repülőtéren vagy a kikötőben, a város utcáin, a háztetőkön stb.) játszódik, de lesznek épületen belüli harcok is (pl. a Corleone (nocsak!) Szállodában, vagy egy templomban). Futhatunk, gyalogolhatunk, ug-ráthatunk, mászhatunk és guggolhatunk, illetve félreugorhatunk a lövedékek elől. A küldetések kezdetén fegyverzenénk általában nem áll túl sok darabból, viszont a löfött ellenfelek fegy-vereit minden további nélkül felkaphatjuk, ame-lyek a kiürülésig (vagy a misszió befejeztéig) nálunk is maradnak. Nem fordult elő sokszor, hogy fegyver nélkül maradtam volna...

A PC-s változatban a precíz egérrel lehetett célozni, itt ezt egy (sajnos nem túl jól működő) automata célzórendszer váltotta fel. A játék fo-lyamán pusztá kézzel is bokszolhatunk, de késsel, baseball-ütővel és boxerrel, illetve ren-geteg lőfegyverrel is találkozhatunk, a piciny pisztolyoktól a puskákon keresztül a dob táras Tommy Gunig (a játékban használható fegyve-rek száma olyan húsz körül lehet). A tűzhar-okban óvatosságnak kell lennünk, mert egy kom-oly fegyverből bekapott három-négy találat már megpecsételheti sorsunkat. Ugyan néhány helyen találhatunk egészségügyi dobozt, de ez nem túl gyakori jelenség. A missziók kilencven százaléka heveny lövöldözés lesz, de egy pár



▲ Aki gyorsan hajt, sokat fizet

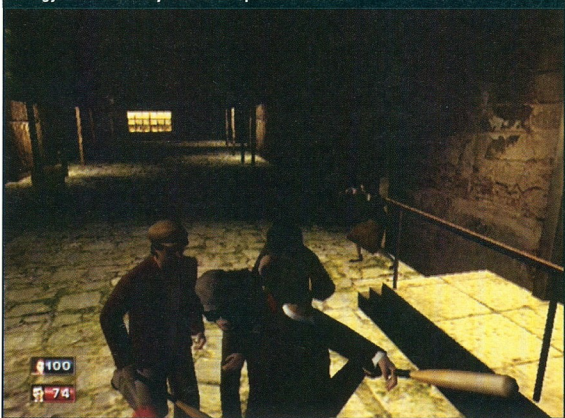
**BABY, YOU CAN DRIVE MY CAR...**

**Need for Speed Underground 1930**

A Guiliano-híd lábánál felszök egy középkorú digó, Lucas Bertone autószerelő-műhelye (ő valószínűleg gyakran meghívja az öreg Salerit egy csésze kávéra, mert igen jóban vannak, bár nem áll a család közvetlen szolgálatában). Nem kötelező meglátogatni, de ha külön-leges autókra vágyunk, akkor muszáj. A vitzit lehetőségét nem mindig, csak egy-egy misszió elvégzése után adja be a program (először a versenyautó ellopásakor talál-kozhattunk vele). Elugrunk Lacashoz, ő megmutatja, ho-gyan kell feltörni a járgányt, majd megadja, hogy hol par-kol egy ugyanolyan autó. Cserébe (az üzlet az üzlet...) egy-két apróbb küldetést kell teljesítenünk, például elro-hanni egy haverjához, és figyelmeztetni, hogy vegye fel a nyúl cipőt, mert úton vannak hozzá a rendőrök.



▼ Egyáltalán használja ezt valaki sportszerként is?



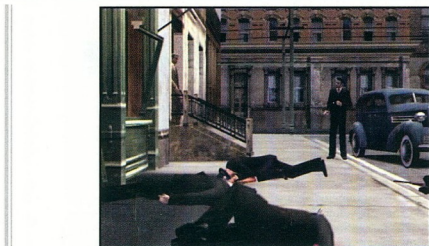
▼ Salerit kellene felhívni, hogy szponzorálja Baumgartnert!







▲ A csempészett whisky is törékeny



▲ Most elviszem a kocsidat. Ha valami nem tetszik, beszéld meg a shotgunommal!

## LOST HEAVEN AUTÓPIACA

Egyik sem eredeti, de kifogástalanul működnek



A játék nem véletlenül kapta az autos akció besorolást: a programban közel hatvan különféle korabeli járgány közül választhatunk (habár tegyük hozzá: ezek közül sok csak a festésében tér el egymástól). A modellek nem licenccelték, de (egy pár, fantáziászülte darabot leszámítva) kivétel nélkül hűen adják vissza az adott korszak autógyártásának technikáját. A főmóti Carcyclopedia pomja alatt a játékban előforduló összes autómobil és színváltozata külön-külön megtekinthető és körbejárható; az érdeklődők pedig a technikai paraméterek részletesét is elolvashatják. Ha valakit izgat a téma, itt egy lista arról, hogy a fantáziáveken futó autók melyik valóban létezőt modellek felelnek meg:

- Bolt Ace - Model T Ford
- Bolt Model B - 1930 Model A Ford
- Bolt V8 - 1933 Ford V8
- Schubert Six - Chevrolet
- Falconer - Falcon Knight (Willy's)
- Crusader Chromium - Pontiac
- Guardian Terraplane - Terraplane by Hudson
- Thor 819 - 812 - Cord
- Wright - Buick
- Bruno Speedster 851 - 1935 Auburn Speedster 851
- Celeste Marque 500 - Mercedes 500K
- Lassiter - Cadillac
- Silver Fletcher - 1938 Pierce Arrow Silver Arrow
- Trautenberg J and 4WD Racer - Duesenberg
- Carrozella C-Otto 4WD - Bugatti
- Brubaker 4WD - Miller
- Ceasar 8C Mostro and 8C 2300 Racing - Alfa Romeo
- Bolt Thrower - Thunderbird
- Manta Prototype - 1938 Phantom Corsair (Rust Heinz)

esetben kénytelenek leszünk halkán tevékenykedni és (egy ideig...) mellőzni a löfögyvereket. (Sőt, egy olyan feladatot is előfordult, hogy áruhában kellett tevékenykedni). A küldetések egy részét (ez vonatkozik az autókázásra is) nem egyedül, hanem egy társunkkal kell végrehajtunk, ilyenkor természetesen a kaptok segítség mellett arra is tekintettel kell lennünk, hogy ne lőjük le, mert akkor vége a játéknak.

### Nagymenők

A genszteréletre mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy unalmas lenne. A „standard” feladatok mellett többek között részt vehetünk például egy korabeli autóversenyen is, amikor Don Salieri sofőrje megsérül. Mi, mint család legjobb sofőrje, természetesen beugrunk a helyére, s a dolgunk persze megnyerni a háromkörös futamot. (Érdekesség: a PC-s verzióban ez a küldetés annyira nehézre sikeredett, hogy sokan egyáltalán nem tudtak túlvergődni rajta. A konzolos változat – amellett, hogy a kontroller alpból sokkal alkalmasabb a vezetés stílusú részek kezelésére – ezért már úgy indít, hogy rögtön kiválaszthatjuk az ellenfelek nehézségi szintjét és azt, hogy sértüljön-e az autó.) A forgatókönyv hollywoodi:

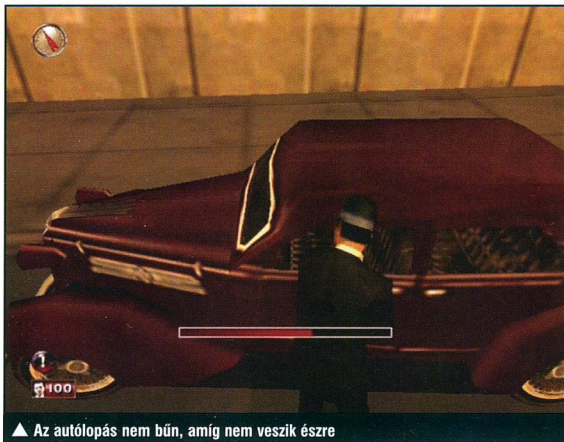
természetesen összejövünk életünk nőjével, Sarah-val is. A hölgy a Salieri bárjában dolgozó csapos lánya, aki a sikátorokon keresztül vezető hazaúti rendszeresen bandák molesztálnak – mindaddig, amíg egy este haza nem kísérjük, és egy boxer, valamint egy baseballütő segítségével el nem magyarázzuk nekik, hogy a jövőben lehetőleg mellőzzék ezt a tevékenységet. A hősnék pedig nemcsak sebei bekötözése, hanem egy romantikus éjszakai is jár... Egy különleges részrel futottam össze: a rivális banda megpróbálja ellopni az illegális piaszállítmányunkat, mi pedig a teherautó platójából FPS-nézetben lövöldözünk le a minket üldöző autókot.

Amiről eddig írtam, az mind a sztori-rész tartozéka – a játék azonban nemcsak erről szól. Ahogyan haladunk előre a játékban és teljesítjük a missziókat, mindig megnyitunk egy-egy, a Free Ride játékmódban használható autót. Ez tulajdonképpen annyit, hogy keresztül-kasul bejárhatjuk az egész várost (vagy környékét), nincsenek kötött küldetések és azt csinálunk, amit csak akarunk (értsd: mindenki kedvére kitombolhatja magát, persze vigyáznai kell a rendőrkre és a genszterekre). A konzolos verzió kapott egy beépített versenyjátékot is, amelyben egy komplett bajnokságban is elin-

### ▼ A főnök kocsija természetesen a legnagyobb a városban







▲ Az autópótlás nem bűn, amíg nem veszik észre

dulhatnak, a pályák pedig az egyes városrészekben vannak kialakítva.

**Keresztapa IV?**

Nos, ezt azért így nem merném kijelenteni. A Mafia jó kis játék, de megvannak a maga bosszantó hibái. Ami a külsőségeket illeti: az Illusion Softworks a PC-s változathoz saját fejlesztésű LS3D motorját használja a grafika megjelenítésére, amelyet állításuk szerint kicsit le kellett egyszerűsíteni a PS2 képességéhez. Ez azt jelenti, hogy a távolabbi épületek és autók a ködből (illetve a semmiből) tűnnek elő, és néhol a textúrázás minőségéből is vissza kellett venni. A végeredmény: a grafikatól nem esett le az állam, a hasonló kategóriájú GTA és a Getaway is egyértelműen szebb. A képrészítés nem a leggyorsabb, amit életemben láttam, bár tegyük hozzá, hogy sem a PS2-n szétlört GTA, sem az Xboxon hallelujáztól Halo nem futott villámgyorsan, mégis nagyon jó kis játékok – a lényeg nyilván az állandó sebesség, amely viszont sohasem esik az élvezhetőség szintje alá a Mafiaóban. A textúrák minősége a véletlek közt csopang: az arckok nagyon jók (igaz, hogy ezeket csak az átvezető videóknak láthatjuk), a belső és a külső terek már inkább közép kategóriásak, néhol pedig határozottan ronda felületükbe ütközünk (pl. egy nyakkendőst sem tudtak normálisan megrajzolni). Egy pár kifejezetten csúnya, szembeötölő hiba is van: amikor Vincenzo kipakolja elének a fegyvereket, a 3D-s objektumok belelógna az asztalba, majd egy hirtelen váltás után rajta teremnek... A szereplők animációja tulajdonképpen megérdemli a dicsőretet (lecsámlyáz az ajakszinkronizált, amely néha nagyon nem stimmel – talán eredetileg a szépségsécslek nyelven hablatyoltak? Donicse Korleoneovc?). Az átvezető jelenetek előtt viszont le a kalappal. Egész egyszerűen zseniális vannak megrendezve, és valósággal reptetik előre a szót – bár ordít róluk, hogy a ké-

szítoők rengeteg gengszterfilmet nézhettek meg a készítésük előtt. (Nem baj, én is.) A hangok (a szinkronhangok, a lövések és a zenék, amelyek közt nem egy korabeli, eredeti dal is hallható) is kifejezetten jól sikerültek, például a dadogós autószerelő, Ralph egyenesen telitalálat. Az autók mozgása és irányítása remek, akárhí akármít mond. Jót nevettem azon, hogy egy internetes amerikai gamer-ólad (egyike a legnagyobbaknak) tesztelője szerint túl lomhák, és így elvesz a vezetés élménye. Úgy látszik, mire idáig ért a cikkében, addigra elfelejtette, hogy az 1930-as évek autót vezet, és a Mafiafál játszik, nem pedig a Need for Speedet...  
A gyalgos küldetések irányítása viszont csapnivaló. Tommy mozgatása elég körülményes, az automata célpontrendszer pedig az örületbe tudott kergetni azzal, hogy ha nincs befigva a célpont, csak rajta van a szálerkeszt, egyszerűen alig lehet lelőni... miféle éktelen marhaság ez?! Ráadásul ha a célpont arébb mozdul (ami sűrűn előfordul ugyebár, ha valaki észreveszi, hogy lönek rá...), újra és újra be kell foggni! A téve kisebb felbontása sajnos jó látszik: a kikötőben a daruk tetejéről orlövészek lesnek ránk – tudom, hol vannak, még talán egy pár képpontnyi méretben látja is az ember valamelyiküket (befogni egyszerűen lehetetlen, mert a távolság miatt nem áll rá az automata célzás), manuálisan pedig az életben nem találjuk el őket. A mesterséges intelligencia egy pár marhaságot számítja föl muzsikál (marhaság pl.: a saját szememmel látam, hogy egy civil autó kétszer (!) ment át egy gyalgoson – azt még esetleg elhiszem, hogy hobbiálmokfutókat is írtak a játékba, de azt már nem nagyon, hogy ilyenekből van különösen szemét is). A rendőrkék viszont nem túl következetes: csak minket üldöznek – ha egy másik gengszterbanda szitává lövi a várost, az abszolút nem érdekli őket.

A játék sajnos sokat től és nemcsak a küldetések előtt – ha a város egyik feléből át a szót-



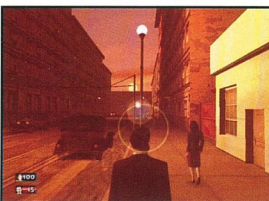
▲ Nem lesz egyszerű észrevétlenül megőlni a szónokot



runk menni a másikba (amit szinte minden küldetésben meg kell tennünk), akkor például egy jó egyperces töltötés következett a hid közepén, ami alaposan alágv az amúgy remekül pergő játékmenetnek. A sztori-mód iszonyatosan eltalált a mozszerű jelenetekkel (amelyek azért nagyrészt klisékből építkeznek), ellenben az autóversenyzés és a Free Ride engem túlságosan nem kötött le.

A történetben egy igazi baklövés találtam: egy Frank nevű fickó elköveti a legnagyobb bűnt – megszegi a hallgatás törvényét, és elárulja a családát. Minket persze megbiznak a hűvadáisával. Annak rendje s módja szerint el is kapjuk, de kiderül, hogy a családját tiszteket tartották fogva, s így kényrszerűtették rá, hogy köpjön. A jósvívi Tommy ezért engedeli családostul, azzal a feltétellel, hogy nem jön többet vissza a városba... Na ne hűlyüljünk, kérem! Egy igazi mafiafőzö elengedte volna a családját, és megmondja nekik, hogy Frank a következő géppel megy utánuk – vagy géppel, mert esetleg csak több börtönbe fér bele. (A Keresztapában ugyebár nemhogy az aruló kistőnőköket, de még a saját vérokonaikat sem kímélték...) Efféle csacsaságok és technikai hibái ellenére a Mafia nagyon jó játék. A hangulata pedig egész egyszerűen fantasztikus: mintha egy gengszterfilm elevevned meg előtűnk, amelynek mi jászuk a főszerepét. Ha valakit izgat a téma és a korszak, mindenképpen szerebbe be, mert megéri a pénzét.

■ Kozi Nostra



**PS GURU ÉRTÉKELÉS**

<b>GRAFIKA</b>	■■■■■	<b>KEZELÉS</b>	■■■■■
<b>HANG</b>	■■■■■	<b>SZAVATOSSÁG</b>	■■■■■

★★★★☆



## BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

TÍPUS:	AKCIÓ/RPG
FEJLESZTŐ:	BLACK ISLE/INTERPLAY
KIADÓ:	VU GAMES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTEKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004. 01. 20 NTSC 2004. 02. 06. PAL

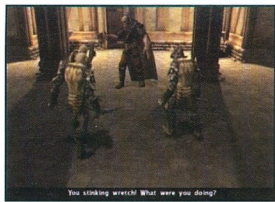
WEB: bgda2.blackisle.com

TESZT A DVD-N!

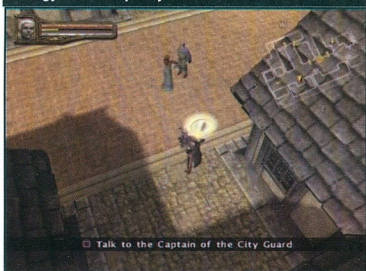


■ A FURCSA CSAPAT ÚJRA HENDEL

# BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II



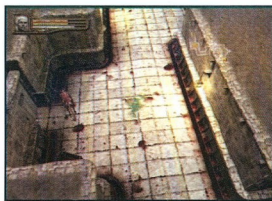
▼ Úgy tűnik a kapitány mondani akar valamit



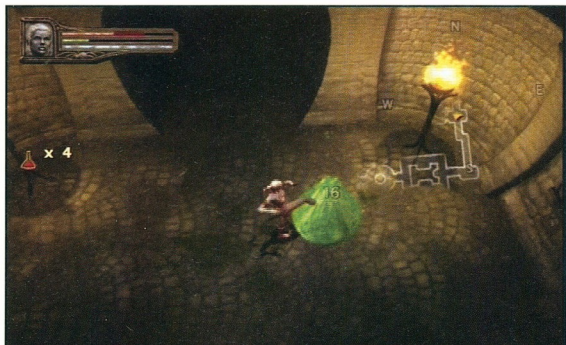
**A** Baldur's Gate: Dark Alliance pont a legjobbkor jelent meg a játékpiacon ahhoz, hogy látványos sikert arasson azok körében, akik kedvelik az ilyen RPG-elemekkel dúsított akciójátékokat. A Dark Alliance-t pedig nehéz volt nem kedvelni. Klassz játékmenet, remek hangulat és kiemelkedő minőségű grafikai megvalósítás jellemezte – ez akkoriban nem sok hasonló stílusú játékról volt elmondható. A folytatást már a Black Isle fejlesztői jegyzik – ám az első részhez a Snowblind által fejlesztett grafikus „motor” került felhasználásra a második részben is. A témában ők sem éppen kezdők, az eredeti PC-s Baldur's Gate-sorozatot is ők követték el. A cselekmény is kb. ugyanaz lesz: küldetéseket teljesíteni, melyek során csúf szörnyek hadait küldjük (előholtak esetén vissza) a másvilágra, felszedjük az általuk eldobott pénzt és tárgyakat, kifosztjuk

juk az utunkba eső ládákat, mindeközben fejlődünk, egyre erősebbek leszünk, hogy egyre erősebb ellenfeleket tudjunk leküzdeni – és így tovább.

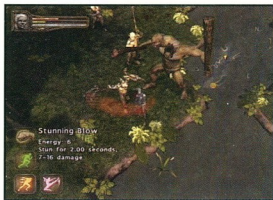
A történet szerint egy Mordoc nevezetű vámpírfajzat csapatát állít az előző rész három hősenek, akik abba szépen bele is sétálnak, pontosan azért, hogy lerombolták Eldrith onix tornyát (azaz befejezik az előző részt). Rövid szónoklat után Mordoc vendégiszterető tömlőcsebe invitálja a három megfáradt kalandozót. Az invitálást hőseink nem túl nagy lelkesedéssel bár, de kénytelenek elfogadni, a B variációtól felvetett, Mordoc szolgái által történő felkoncolásnál egy hangyányit még ez is vonzóbb sors. Így kénytelenek leszünk egy új garnitúrányi hős közül választani. Íme a kínálat: Dom a barbár, Vhaidra a sötét elf szerzetes, Borador a törp csavargó, Ysuran az elf





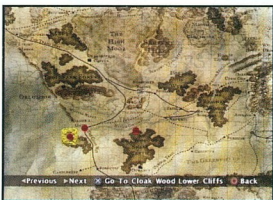


▲ A puding próbája az evés, a zöld zselée meg a rúgás



nekromanta és Alessia a papnő. Közülük jó eséllyel mindenki megtalálja a neki megfelelő, gyakorlatilag a szerzetes és a barbár az ütővágom közelharcos figura, a csavargó kicsit technikásabb náluk, a papnő a gyógyító és védő mágiák mestere, míg a nekromanta az élőholtak és mindenféle rontó mágiák ura. Ha kiválasztjuk a nekünk legszimpatikusabbat közülük, neki is láthatunk, hogy ismét megmentünk Baldur's Gate városát a gonoszaktól.

Rögvést a város felé vezető úton találjuk magunkat, melyet egy megtámadott és kifosztott karaván roncsai és a kiserők hullái borítanak. Az egyetlen elmenekült túlélőtől megtudjuk, hogy egy rablóbanda – mely leginkább gobliokból állt, akik ugye mind velejéig gonoszak – fosztotta ki a karavánt, s a néhány túlélőt elhurcolták a szörnyű barlangjukba. Miután kioktattuk a kishőlyget (mármost hogy a gobliok diszkriminációja nem helyes és tisztelni kell az ő életformájukat is, különben ugrik a toleranciád meg a jó sajtó), induljunk csak el és zúzzunk csak le minden feléjéig goblit. Miért is jó ez nekünk? Nos azarón kívül, hogy így nem fogunk ők lekaszabolni minket, elpusztításukkal tapasztalati pontokat kapunk, melyekből eleget összegyűjtve fejlődik a hősnők. Fejlődéskor mi dönthetjük el, hogy milyen új képességre tesz szert hősnők, mely képességeit fej-



lesszük, illetve az alaptulajdonságait is fejleszthetjük (ígaz, ezt csak négy szintenként). Az alaptulajdonságok közül nyilván azt (illetve azokat) fejlesszük, amely(ek) a legpozitívabb az általunk kiválasztott hős szempontjából.

**Strength (erő)** – Minél nagyobb, annál könnyebben találjuk el ellenteleinket, és nagyobb sebünk rajtuk közelharcban, ráadásul az egyszerre nálunk lévő tárgyak mennyisége is nő, mert izombitor nyilván több cuccot cipelhet magával, mint gyengevaléria.

**Dexterity (ügyesség)** – A védettségünket növeli, nehezebben talál el a harcban, és a távolsági fegyverekkel is könnyebben találunk ha magas.

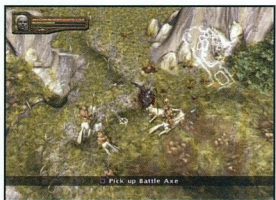
**Constitution (egészség)** – Az életerőpontjainkat növeli, és a visszatöltődésüket gyorsítja.

**Intelligence (intelligencia)** – Plusz energiát és az energia vissza töltésének a gyorsaságát növeli.

**Charisma (személyiség)** – Minél magasabb, annál jobban járunk, amikor veszünk-eladunk dolgokat.

**Wisdom (bölcsség)** – A legyőzött ellenteleket után járó XP mennyiséget növeli meg.

Jól gondoljuk át a karakterünk fejlesztését, mert ahogy haladunk előre a játékban egyre nehezebben leküzdhető ellenteleink lesznek, és ha nem vagyunk elég tüképesek, bizony



▲ Mire is költsem ezt a rengeteg pontot?



nagyon nehéz dolgunk lesz. Érdemes keményen specializálni az egyikét dologra, nem pedig minden érdekesnek tűnő képességre tenni egy-egy pontot. A normál támadás mellett a mágiahasználóknak varázslatok, a harcoselemek pedig speciális támadások állnak rendelkezésére. Ezek használata a mágiapontjainkat, míg a sorúlések az életerő pontjainkat csökkenti – mindkettőt lassan töltődik vissza magától, illetve gyógy- és mágiatárolból tölthetőek. Az életerő pontok elfogyása értelemszerűen hősnők korai elhunytához, és azon felismeréshez vezet, hogy mégse kellett volna az utolsó három mentési hely mellett csak úgy elrohanni. A fejlődésen kívül a felszerelés az, ami nagy befolyással van még a hatékonyságunkra. Épp ezért szorgalmasan gyűjtögezzük mindent, ami a legyőzött ellentelek dobának el – ha egy-egy kardot vagy pajzsot használatba nem is veszünk, eladni még mindig jól jöhet. Persze egy idő után nem fog eléfrni nálunk már több tárgy, ilyenkor értéket és használhatóság szerint érdemes szelektálni.

A fogságba esett karavánkiserők és a tulajdonos kiszabadítása, valamint az útba eső fogadó felszabadítása után (remélhetőleg többszöri fejlődés után, csordultig teti erősen)

▼ Privát Elekék bizományi útonállással foglalkoznak



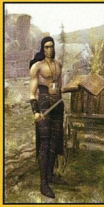




### YSURAN

#### Az elf hullabűvítő

Ritkaság, hogy egy elf a mágia nekromancia ága iránt érdeklődjön. Ki tudja, miért, Ysuran mégis ezt tette. Nem meglepő módon a mágus-varázslatok és az élőholtak idézésében járta leginkább. Mivel – kezdetben, legalábbis – nem igazán tud páncélt hordani, s az életerőpontokkal sincs túlságosan jól ellátva, így a közelharcot érdemes vele kerülni, hagyjuk, hogy a varázslataink és az idézett lényünk végezzék a dolgukat. Speciális képességei (feat-ek) nagy része is a mágiához kötődik.



### DORN

#### A barbár dupla pallosjoggal

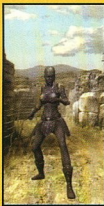
Dorn a harcért és a harcban elérhető dicsőségetért él. A fegyveres közelharc mestere, használhatja egy nagy vagy közepes, illetve akár két közepes fegyvert is egyszerre. Kellő képzés után majd akár két nagyméretű fegyvert is tud majd egyszerre használni, és hát két kétkézes kardot forgató barbár elég meggyőző látvány. Különleges képességei nagy részének a közelharcban van szerepe. De akad sebzdést csökkentő és elemmentális mágikus támadástól védő feat-jei is.



### VHAIDRA

#### Furcsa egy szerzet(es)

Vhaidra a szerzetességnek nem a jovialis, trappista sajtgyártó ágához tartozik, sokkal inkább a keleti típusú, harcművészetekben edzett és testét akár fegyverként is használó szerzetesre hajazik. (Ahonnan ő jön, a drow-k (sötétfekék) társadalmából, ott persze leginkább elit orgyilkosként működnek ezek a szerzetesek.) Ugyanúgy ahogy Dorn, ő is a közelharchoz ért leginkább, csak hogy vele ellentétben Vhaidrának nincs szüksége fegyverekre: puszta kézzel is péppé ver akárkit, ha kell.



▲ Az ettinnel nem nagyon lehet egy-az-egy-ellenl játszani

és hátizsákkal) érezzünk meg Baldur's Gate kies városába. Itt persze újabb küldetések várnak majd ránk, ám először is érdemes szakitani időt arra, hogy az eladásra összegyűjtött tárgyainkól megszabaduljunk, úgyhogy keressük gyorsan meg a város közepé táján ácsorgó kereskedőt. Nála nemcsak venni és eladni tudunk, hanem mágikus tárgyakat is készíthetünk, illetve szedhetünk szét. A varázstárgy készítéséhez szükségünk lesz egy az átlagosnál jobb minőségű – remarkable, fine stb. – példányra annak a fegyvernek (páncélnak, ékszernek), amiből varázstárgyat szeretnénk készíteni. Szükségünk lesz legalább egy rúnaköre és pénzre. (Sok pénzre.) Ha csupán egy darab rúnakövet használunk fel, az azt jelenti, hogy az adott tárgyból +1-es varázstárgyat kreálunk. Hogy ez mit jelent? Fegyverek esetén +1 bónusszal támadunk (könnyebben találunk) és +1-gyel sebzdünk, arról már nem is beszélve, hogy így persze már meg tudunk sebzeni olyan lényeket, amelyet csak varázsfegyverek képesek megbesezni. Páncélnál a védettségünk nő eggyel (nehezebben találnak el bennünket), míg ékszerek esetén szintén a védelmünk növekszik, de ezek egyéj alapulajdonosságunkat is növelhetik. Mig egy tárgy +1-esé tételehez egy, +2-eshez kettő, +3-aszhoz négy,

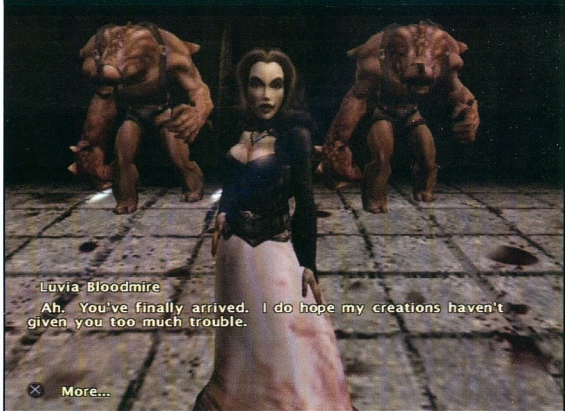
+4-eshez nyolc, végül +5-öshöz tizenhat rúnakő kell, ráadásul igen borsos összeget hagyunk ott összeállítási díjként is. Úgyhogy mindenképp jól gondoljuk át, hogy milyen tárgya kezdjük el belepakolni a mágiát, mert ha meggondoljuk magunkat, szét tudjuk ugyan szedni a varázstárgyakat, és bele tudjuk pakolni a köveket egy másikba, de ez jelentős mennyiségű aranyunkba fog kerülni. Rúnaköveken kívül más kavicsokat is rakhatunk a készülő varázstárgyakba, amelyek extra tulajdonságokat adnak.. Például a holdkő (moonstone) a lassító varázslatok hatását csökkenti páncélba téve, a jáde a fegyvereknek plusz sávszebést ad, ami például trollak elleni harcokr jön jól, hisz azok regenerálnak, és csak a sav vagy tűzsebés tudja őket ebben megakadályozni.

Maqa a játék – bár érdekes elemekkel gazdagodott az előző részhez képest – még mindig ugyanaz az „Ülöm-vészen, végigdülök minden pályát” kategóriát erősíti, melyet akciós/RPG-ként szoktak emlegetni, bár a szereplétek elemek nem különösebben dominálnak benne. Szórakoztató a játékmenet, az hogy a karakterünk úgy alakítjuk, ahogy nekünk tetszik – a kasztjának keretei közt természetesen –, de a pályatervezésre kicsit több figyelmet fordíthat-

### ▼ Mars vissza, mert megmondalak Cousteau kapitányának



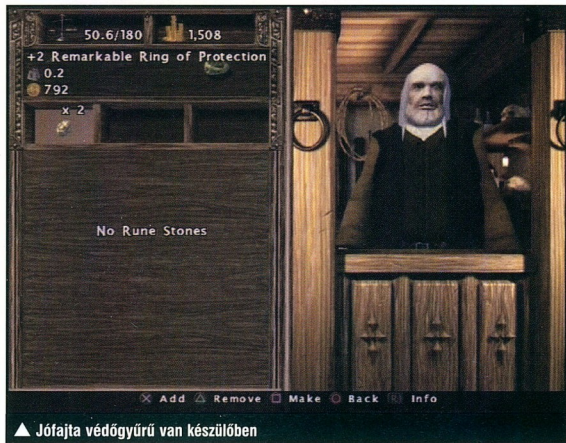
### ▼ Hmm, milyen kellemes látvány e kellemetlen helyen!



Luvia Bloodmire  
Ah. You've finally arrived. I do hope my creations haven't given you too much trouble.

More...





▲ Jófajta védőgyűrű van készülőben



tak volna. Vannak olyan pályák, melyek egyszerűen logikátlanul nagyok. Az egyik, amely a neve szerint egy udvarház, több száz méternyi bejárando folyosó vár ránk – szintenként. Ugyanazokat a nyomvonal zombikat püfölő számszámra nem valami szórakoztató, úgyhogy a szörnypopuláció egyhangúságát is felhozhatjuk negatívumként. A Forgotten Realms világának szörnyei igen változatosak és sokféle, lehetett volna még belőlük változtatni. A pálya végé bossok elég jól sikerültek, bár igazán dobtathának hasznosabb és értékesebb dolgokat is, ha már úgy meg kell zsebnedni velük – habár az, hogy nem esik mindenkiből ütonútfélen mágius tárgy, arra készíti a játékosokat, hogy maguk kényesek legyenek azokat.

A játékmenet sajnos totálisan lineáris sikerült, addig nem kapjuk meg a D küldetést, amíg A, B, és C küldetéssel nem végeztünk. Háiba van világtérkép, azon csak oda mehetünk, ahol az aktuális küldetésünk szerint van dolgunk. S miután egy helyszínen végzünk, az jónéhány elrejtetté válik számunkra. Mindezek ellenére a játékmenet annyira nem gáz, csak picit bosszantóak a fentebb említett dolgok, azért lehet haladni a játékban. Külön dicsérendő a rengeteg mentési lehetőség, minden pálya elején rögtön találunk egyet, s a pályákon is kell rendszeresen találunk velük. Érdekes, hogy a játék rendszere



## BORADOR

### A kapzsi kis csavargó

Mint törp, nem meglepő, hogy Boradort a csilingelő arany és más anyagi javak vonzzák. Igaz, az már korántsem gyakori a törpök közt, hogy ezeket nem tisztességes mestembérbé, hanem meglehetősen gyanús csavargóként próbálja megszerezni. Képességei között akad olyan, amelyekkel több zsákmányt szerez, kevesebbe kerül a varázstárgy készítése – háiba a törpök meglehetősen anyagiasak! De egyéb harci – főleg távolsági fegyverhez és lopakodáshoz kötődő – feat-je is van.



## ALESSIA

### Téréz anya legújabb reinkarnációja

Alessia cöljál a legnemesebbek az itt kalandozó közül, azért adott Baldur's Gate-be, hogy segítsen a gyengéken, meggyógyítsa a beteget, és gyámolítsa az arra rászorulókat. Képességei is ezt tükrözik, gyógyító, védő és erősítő mágiákat használhat – ráadásul már a játék elején képes bármilyen páncéltípust hordani -, s ezek segítségével igen csak hatásosnak bizonyul a gonosz elleni harcban.



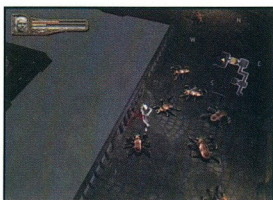
mennyire próbál hasonlítani az eredeti Dungeons and Dragons szerepjátékára – legáltalában kinézetre – és mégis mennyire különbözik attól. A tulajdonságok, képességek, varázslatok nevel meggyeznek az eredetivel, ám sok esetben egész más a szerepük. Persze ez nem baj, csak egy kicsit zavaró annak, aki az eredetit szokta meg. A karakterek kellően változatosak, és más-más játéktílust igényelnek. Tetszett az is, hogy mind az öt karakter saját beállítottsága szerint kommunikál a többi szereplővel, tehát míg Alessia igyekszik önzetlenül segíteni, addig Boradort anyagilag kell motiválni egy-egy küldetés elvállalásakor. Ettől függetlenül mindannyian végigcsinálják ugyanazt a küldetésorsorozatot – bár mindegyiknek van egy személyre szabott küldetés-e is.

Is a nekromantával a legérdekesebb és leglátványosabb a játék az idézett szörny és a használható varázslatok miatt. Ha már nála tartunk, meg kell hogy említssem mennyire nehezen látható tud lenni az általa idézett csontváz a szabadtéri pályákon, miután ez tekintettel a fő gyengevére. Ez eléggé zavaró. Majdnem annyira, mint a goblinkok, akik mintha teveszűny egyenruhában lennének, az íjszáik egyenesen élhetetlenek. Szintén kissé zavaróak a mindenhol előforduló kisebb grafikai bakik: jónéhányszor előfordult, hogy gyanús csillo-

gást látva visszaholtam némi otrombát zsákmány reményében, ám csalódnom kellett.

Ezekről az apróságokról eltekintve, a Baldur's Gate Dark Alliance 2 – bár a grafikai megjelenítés sokat nem változott az első rész óta – igencsak jól kinéző darab, az effektejé még mindig etalon (fogunk is vele találkozni elég sűrűn). A hanghatásokra és a szinkronhangokra se lehet panasz, a goblin főnök Gollam-szerű beszéde és a nekromanta hűggy meg nem értett zsenikre jellemző dohogása különösen tetszett. Kezelhetőség és játszhatóság tekintetében csak jókat tudok mondani, hamar elsajátítható a kezelése, és amíg beletalálunk a kiválasztott karakterünk irányításába, és megismerkedünk a játékmenettel nem is olyan nehéz. Később előfordulhat, hogy egy keményebb szituációban gonosz véget érünk, ám minden pályán akadt annyi mentési lehetőség, hogy ez ne vessen vissza nagyon a játékban – érdemes tehát mindig menteni, ha alkalom adódik.

Összességében a Baldur's Gate Dark Alliance 2 tisztességes folytatása a nagyszerű első résznek. A megszokott kétépítős üzemmód, az elődéhez hasonló játékmenet, öt új karakter, némi – talán picit kevés – újítás. Akinek bejött az első rész, vagy szereti az ilyen RPG elemekkel dustított akciójátékokokat annak mindenképp ajánlott.



## PS GURU ÉRTÉKELÉS

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







### FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	INTERPLAY
FEJLESZTŐ:	INTERPLAY
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT ÁLLAMOK
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
TESZTPELDANY:	NTSC
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004. 01. 06. NTSC

WEB: [www.interplay.com/fbos/](http://www.interplay.com/fbos/)

TESZT A DVD-N!



■ A HÁBORÚ SOHASEM VÁLTOZIK. AZ INTERPLAY VISZONT IGEN

# FALLOUT



▲ Itt amelyik kutya ugat, az harap is

▼ Roppant vidám élet folyik a prészásban



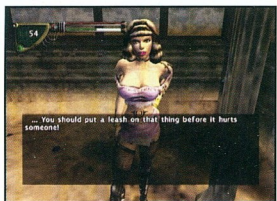
**H**ogy mi is az a Fallout? Egy számítógépes szerepjáték-sorozat. Az egyik legjobb számítógépes szerepjáték-sorozat, ami egy kiegétt, elpusztult és újjáélt poszt-apokaliptikus világban játszódik. A 2077-es Nagy Háború idején az emberiség parányi töredéke speciális óvóhelyeken próbálkozott meg a túléléssel. A többiek (tehát a többség) azonban kint ragadtak.

Évekkel később az óvóhelyek megnyiták, és az elszigetelt túlélők egy roppant érdekes, mutálódott valóságba csöppentek. Az ötvenes évek sci-fi fantáziája, hatalmas kiterjedésű sivatagok, mutánsok, óriási skorpiók, vicces robotok és a rock'n'roll éra járgányai – több, mint az Országút Harcosa, több, mint Mad Max. Fallout-univerzum. Felhőt hangvétele, sajtós stóft humor, összetett morális struktúra, szex és erőszak még egészséges adagolásban, csaknem korlátlan szabadság: igazi RPG.

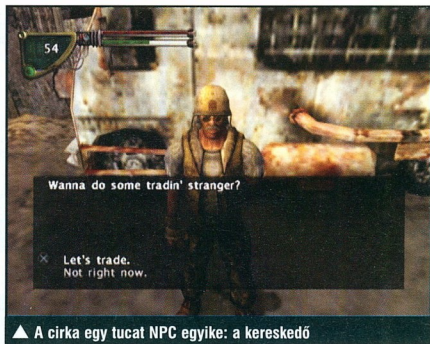
A BoS a sorozat első konzolos darabja. M, azaz Mature (felhőt játékosoknak) besorolást kapott. Fallout nevet, pusztaikat és sivatagokat, szupermutánsokat és ghoulakat, óriásira nőtt rovarokat – de a hasonlóság ezzel véget is ér. Neve ellenére a BoS nem Fallout. Ez egy átlagos, konzolos akciójáték.

A játék kezdetén három karakter közül választhatunk. Cyrus az nagydarab, színes bőrű, tetőtől fiatallembor (érdsen hajaz Vin Dieselre). Nadia törékenynek tűnő darázsderékű leány. Cain pedig egy rothadásnak indult ghoul. Ami mindhárom karakterben közös, az a történet: hőseink a Testvériség (a jövő békefenntartói) újoncai, és egy Carbon nevű kisvárosba érkeznek, ahol csatlakozniuk kéne néhány Lovaghoz. Azoknak azonban hült helye – adott viszont egy nagy rakás gorma Foszto-gató (Raider), aki terrorizálja a várost.

Nagy körvonalakban, egykútya, melyik karakteret választjuk kezdeskor, a játék lényegén és meneten ez nem változtat. Mind a hárman ugyanolyan hatékonyan csépelik a nagyszámú ellent – Nadia fikarcnyit sem gyengébb, mint Cyrus, ráadásul egyidejűleg mindkét kezében tud fegyvert tartani, amire négerünk nem képes. (Fogalmam sincs, miért nem, ne kérdez-zétek. Áttartam a hivatalos oldal GyFK-ját, de nem találtam választ. Arra azonban igen, hogyan lehet egy ghoul a Testvériség tagja – a fejesztők szerint a karakterek egyike sem az: felvételi feladatknét kapták ezt a küldetést.) Cain a zölden sugárzó radioaktív trutyikon át- kelve a másik két hőssel ellentétben nem sé-







▲ A cirka egy tucat NPC egyike: a kereskedő

rúl, hanem gyógyul – az egész végére oda lyukadunk ki, hogy a legkezefebbe választás (nagy, bőszné, egészséges férfi) a legrosszabb. Bizony, Cyrus indul a legkisebb túlélési eséllyel.

Játékmenet? Megyünk és ölnék. Ahogy a játékok fogalmaz: küldetéseket teljesítünk. A gyarkorlatban az úgy működik, hogy előbb mindig adott egy nyugodt pálya, nyugodt NPC-kal (ezekből a teljes játékban talán egy tucat található). Ezekkel beszélgetve nyílik meg a terep valamelyik irányba (kapunk egy kulcsot, vagy szóbeli megegyezést kötünk stb.), hogy most adiva már itt az ideje indulni, srr.). Az ezt követő pályán aztán nincs más dolgom, mint lemészárolni mindent, ami él és mozog. Ami él, és nem mozog azt nem feltétlenül – ahhoz odarohanva pénzt vagy valamilyen tárgyat kapunk, majd az illető eltűnik. Az élő, mozgó, de nem támadó ellenfelek egyedül, csupán opcionálisan legyilkolható kategóriája a jószág, mely kivétel nélkül a klasszikus kétféle tehénből áll. Ezeket kiélhetjük ugyan a bennünk lapuló őrszarkot – nem vadulnak meg, jámbor mód turk a mérsárszékét. Pontot nem veszítünk, de nem is nyerünk a bociikon. Sok értelme tehát nincs.

A pályák első látásra ugyan nagynak és nyíltnak tűnnek, a valóság azonban sokkal elkeserítőbb: minden lineáris, a jobb felső sarokban látható térkép pedig csaklata: bár sokszor úgy tűnik, bármire mehalunk, az utat minden esetben egy-egy finoman egészen véletlenül EPPEN ODA helyezett szögcsodrá, vagy autóröns torlaszolja el. Nincs más hátra, végig kell yvalogódnunk a számlunkra kijelölt ösvényt, közben derekasan írva a nekünk ron- to ellenfelek. Ezek a Fallout világából már jól ismert teremtmények: nagyra nőtt pókok, patkányok, skorpiók, ghoulak, szupermutánsok, fosztagotok (utóbbiak lángszórós kivételben is). A pályák végén főlenszer vár, négy-öt pálya után pedig új fejezet következik (tisztán 10-15 óra a teljes játékidő).

A játék tehát nem szerepjáték, így RPG-ele-

meknek nyomát sem találjuk benne. Tapasztalati pontokat ugyan szerzünk bizonyos számú ellenfél elpusztítása után, és ezeket a pontokat szinten eloszthatjuk hősünk különféle tulajdonságai között, de ez minden – én pedig vitába szelém elem. (Nem az. Ha a pénz nyerünk egy autótversenyben, amit aztán a járgány tuningolására költethetünk, azt sem nevezzük RPG-nek.) A tulajdonságok jobbára a régi Fallout játékokból ismertek. Pontosabb célzás, kereskedési képességek (előnyösebb vétel és eladás) feltulprozíra, nagyobb hatékonyság a házilag összebarkácolt fegyverek esetében. A legérdekesebb a "hűsleges kutyatárs" (faithful canine companion perk), ami hűz egységünk zabolja le, és minden kétséget kizáróan a Fallout Dogmeat nevű négyfájába illette. Az igazi probléma azzal van, hogy teljesen mindig, mire gyúrunk rá – az egészből szinte semmit sem fogunk észlelni normális nehézségi szinten játszva. Ugyanolyan egyszerűen megszűnik majd le a minden irányból érkező ellenfeleket egy pisztollyal, ha fejlesztettük a célzás pontosságát, vagy ha tökéletesen hidegen hagyott bennünket ez a lehetőség. A nehezebb fokozatokon talán csak a gyógyításra való erőteljes ráhajítás kecskeget némi szemmel is látható eredménnyel, de az a "talán" nem hiába talán. Nagyon nem érezni a csottal rendszer éleonyeit vagy hátrányait – az egész inkább csak hangulati elemnek tűnik.

A BoS-t a konzolos Baldur's Gate átgúrt motorja hajtja, ami azonnal egyértelművé válik majd, ahogy nekivágnak a kalandnak (bocsánat – alkórnak). Ugyanaz az interfész, ugyanaz a párbeszédablak, ugyanaz a betűkészlet. Megtaláljuk itt a Dark Alliance szépen fodrozó vizét, ragyogó tűzét és érdekes fényeit. Ritkán. A játék ugyanis jobbára sötét. Lepusztult táj, poszt-apokaliptikus vidék, rom és törmelék mindentűn. Az eredeti játékokban ez a kegyetlen, sivar világ mégis élellett volt teli, itt pedig elmosódott, szürke, kedvetlen. A tereptárgyak és a textúrák sokkal hanyagabban megterve-

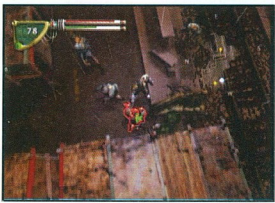
zetek, nehezebben hozzák át az eredeti játékok, beleértve a Fallout Tactics részletgazdag és pártatlan világát. A párbeszédkezelés a felhagyott karakterek kifejezetten csúnyák és darabosak – ráfogható ugyan az egész a sugárzásból következő mutációra, de a fosztagoták főnöke, a Matróna és Carbon kisváros brómlánya IJESZTŐEN csúnyák, amellet, hogy a tervezők és grafikusok olyan testi adottságokkal látták el őket, ami egyértelműen arra utal, hogy ezeknek a hölgyeknek a tervek szerint kívánatosnak és szexinek kellene lenniük. Problémák vannak az ajkak színkronójával is, ami minden bizonyony kellemes a nyelv lokalizációk elkészítésének szempontjából (tökmindegy, milyen nyelven szólnak meg, úgysem mozognak majd a hangra), az angol nyelvű játékban azonban mindaz után sül el. A párbeszédkezelés maradvai: ami teljesen felesleges volt ebbe a játékba, az a vulgáris. A játékok rajongó aítája a csúnya beszéd, csak úgy sapkának a fucokk és a bitchek mindenfelől. Nem találkoztam még hasonló játékkal – ennek szappant kéne nyomni a szájába. Sajnos az ez egyedül, ami miatt a játékot megkaptam azt a bizonyos M besorolást, de ettől nem lett felmőltőbb – épp ellenkezőleg. Az egész rettető éretlen, kammaszós és értelmetlen.

A zene sem a régi. Mikor felcsendült a Slipknot "People = Shit" c. tartalmas szövegű és igényes hangszerelésű nótája, valóságos elspádamt. Szerencsére a zene csak a főlenszeresek elleni harc alatt szól, illetve az animációkat festi alá. Skinlab, Meshuggah, Slipknot – fogalmam sincs, mi a pontos zsanér, én csak kakaként kategorizáltam.

Az egyedül különlegesség talán a játékokban elhelyezett multiplayer mód. Ebben két játékos próbálhat szerencsét; ha a nekifutás előtt az Options menüpont alatt lehetővé tesszük a friendly fire-t (ársunk szóbsdók, ha eltaláljuk), egészen érdekes dimenziót kaphat a játékmenet.

Összegezve azonban közepes. Minden tekintetben. A cím ne tévesszen meg senkit – bár el lehet rajta vetélni, a második Baldur vásárlásakor a játék a pénzünkön leszünk.

■ Biggles



## PS GURU ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA 

 KEZELÉS

HANG 

 SZAVATOSSÁG







### SONIC HEROES

TÍPUS:	AKCIÓ
KIADÓ:	SEGA
FEJLESZTŐ:	SONIC TEAM
SZÁRMAZÁS:	JAPÁN
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
TESZTPÉLDÁNY:	PAL
JÁTEKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004. 01. 27. NTSC 2004. 02. 06. PAL

WEB: [score.sega.com/games/heroes](http://score.sega.com/games/heroes)

VIDEO A DVD-N!



## ■ TIZENÖTPERC HÍRNÉV A TIZENHATODIK PERCBEN

# SONIC HEROES



**K**urjants el magad az utcán, és az emberek megtorpannak majd, fűrcsán nézve rád. Ha valami érdekeset kiáltasz, az is megeshet, hogy köréd sereglenek, vagy a segítségére sietnek. Ordibálj a tözsdeán – ügyet sem vet majd rád senki. Úgy érzem, hasonló a helyzet a Sonic sorozat esetében. Míg ez a kék süni a Sega gépein lődült neki új és új kalandoknak, esélye volt rá, hogy figyelnek rá. A cég azonban nyitott a multiplatform fejlesztések felé, és ez a sebes kis állatka hirtelen számtalan más kabalavilág térségében már csupán egy halk hang, amit könnyedén nyomnak el a nála erősebb agresszívebb hősök – Jak és Dexter, Ratchet és Clank, Rayman, Crash Bandicoot, Mario (nem a harmonikás), de még Klonoa vagy Perzsia hercege is. Sonic ellenben a Sega volt, a Sega pedig

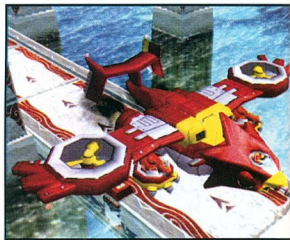
Sonic. Ha erre a sündiszónra már nem figyel senki, az azt jelenti, hogy egy korszak ért véget.

### A gyűrűk ura

A PlayStation-tulajdonosok számára a Sonic-világegyetem újdonság, így először is tisztázzuk, mi a teendő. Egyszerű: eljutni a pontból B pontba. Lehetőleg gyorsan, és ügyesen. Persze a játék ennyi erővel lehetne Grand Theft Auto is, de nem az. Kék erdőlakók ritkán vesz igénybe járművet, saját szélesebb praclijain ló-lóul neki a tájnak. A táj pedig zárt. Pálya, nem Világ. Szigorúan korlátok között tartva. Nagy, szédületes sebességek elérésére kiképzett terap, tele örült csavarokkal, sinekkel, buckákkal, platókkal és platformokkal, ellenséges robotokkal és állatokkal, valamint gyűrűkkel és erőnkét duzzasztó ajándéktárgyakkal. Helyenként kapszólokkal, fogantyúkkal, gyorsítógyűrűkkel – tömören csaknem minden elképzelhető jó (bennünket gyorsító) és rossz (hősnünket feltartó és akadályozó) izével és bigyóval.

Ez a klasszikus Sonic – a programot fejlesztő Sonic Team azonban érdekes újtással igyekszik új életet lehelni az Adventure játékokkal többé-kevésbé sikeresen három dimenziós tér-

### ▼ Mindenköri főellenségünk: Dr. Eggman (vagy Robotnik)





## TEAM SONIC

A Sonic-csapat jelképezi a játék Normal nehézségi fokozatát.

**Sebesség:** Sonic, a világ leggyorsabb sündisznója.

**Nyers erő:** Knuckles, a hangyász, a Mester Smaragd őrzője az Angyal-szigeten.

**Repülés:** Miles "Tails" Prower. Barkácsolásban kizárólag Dr. Eggman vetekedhet vele.

**Történet:** Sonic éppen a világban csavarog, mikor befut Dr. Eggman levele. Knuckles és Tails kézbesítik – arról értesíti őt a vén kujon, hogy már megint valami fofajta tömegpusztító fegyvert fejlesztett ki, de szeretettel várja két barátunk gyenge próbálkozását arra, hogy megállítsa. Sonicnak csupán három napja van erre – és mivel a készült már nem kell felvennie, egészen egy szerűen csak szuperszonikus sebességre kapcsol.



▲ Tűzzik innen!

giti egymást az előrehaladásban. Egyikük gyors, egy másik erős, míg a harmadik cimborá repülni tud. Bár a játékban négy csapat kalandját kísérhetjük végig (és ez négy különböző történetet jelent), minden csapat ezt a felosztást követi. A képernyő jobb felső sarkában két színnel jelölt karakter minden csapatban a sebesség őrdőge (vagy angyala, izlés szerint), a piros színnel jelez a nyers erő megtestesülése, míg a sárga karikába szorított a számyalni tudó. A vezér személyétől függően sorakoznak fel bizonyos formációba a mellékkarakterek – a repülő vezér alakzata a legegyszerűbb, a többiek közvetlenül alá sorakoznak (a lábába kapaszkodik az egyik, annak a lábába a másik). A támadások is ennek függvényében változnak – a legelőg ellenfelek ellen a repülő vezér tudja hatékonyan felvenni a harcot, a földön járórók robotok ellen pedig az erős (aki ilyenkor fegyverként még be sebesen pörgő társa is – nekijáratja őket az ellenfeleket). Legyen bármelyikük is a vezér, egyfajta cseppet sem erősebb, mint egyedül – nem egyértelműen erőstik, inkább kiegyesztik egymást.



be átkerült játékba. A megszokott egy hős, egy pályán leosztást felváltva a csapatunkba. Ez többé-kevésbé logikus fejlesztés, a Sonic-rangjók számára valószínűleg ismerős 2D-s Knuckles Chaotic (Sega 32X), illetve az annak alapulál szolgáló Sonic Crackers című prototípus tandem-játékmenete ihlette. A dolog működőképes, ami pedig még fontosabb: roppant élvezetes. Egyszerre régi és új, nosztalgikus és innovatív – új Sonic, az új generációk.

A Soniora ismeretlenként tekintők számára azt is fontos megemlítenünk, hogy a Sonic-gyerekkorunk. Nincs benne vér és őröszák, nincs benne igazi kihívás és nincs benne igazán mély tartalom. Minden porokiján érződik, hogy a készítő gondos mancsai alatt így formálódott, hogy egy 8-10 éves kislány vagy kislány is jól szórakozzon vele, sikerélménye legyen, be tudja fejezni, végig tudja játszani. A Heroes pontokról pontra átveszi a legelső Sonic receptjét – két

pálya teljesítése után (csaknem) minden alkalommal a sorozat főellenfegyverével, Dr. Robotnikkal kerülünk szembe, akit nem probléma meghátrálásra kényszeríteni. Gyakoriak a bonusz pályák is – ezeken nincs más dolgom, mint végigrohanni, közben minél több gyűrűt gyűjtve. A játék, akárcsak az ősonic, könnyű. Pontosan eredetileg könnyűnek lett tervezve. Nem az. A pontatlanul beillesztett kezelhetőség (vagy kezelhetetlenség), a hangyak kamerakezelés és a korántsem kielégítő hosszú tesztelési időszak sajnos egy olyan játékot eredményezett, amiben figyelmesen és körültekintően játszva is gyakran elhalálozunk majd, mégpedig csakis és kizárólag a játékprogram hibájából.

## Hősök, Roni Size nélkül

Minden pályának három karakterrel vágunk neki, és ez a három állat kölcsönösen kiegészíti, se-

## TEAM ROSE

A Rózsá-csapat jelképezi a játék Easy nehézségi fokozatát.

**Sebesség:** Amy Rose, Sonic barátja - reményei szerint leendő neje.

**Nyers erő:** Big, a nevéhez híven nagytermetű pecás cica.

**Repülés:** Cream, aki ugyan nem kockásfűlű, de nyuszi - mellette Chaotica, Cheese.

**Történet:** Sonic már megint csavarogni ment, és erről persze nem tájékoztatta szegény Amyt. A lány várt, várt, majd – csaknem egy teljes hónappal később – üszönzlátta kedvesét. Főnyképen, egy víz-szájban. Amy azonnal a szerkesztőségbe rohant, hogy megtudja, hoi készült a kép. Itt futott össze Biggel, aki Froggy nevű béka cimboráját kereste, és Creammel, aki Cheese chaotjának ikertestvérét, Csokoládé kuttatta. Ennyi eltűnés egyidejűleg már gyánus, így a csapat azonnal összeállt, és mentőakciót indított.



▼ Eppen itt az ideje elhúzni a csikot





## TEAM DARK

**Sebesség:** Shadow, Sonic sötét megfelelője.  
**Nyers erő:** E-123 Omega, űr-zévé robot, Dr. Eggman legerősebb teremtménye.

**Repülés:** Rouge, a szerencsevadász denevérlány.

**Történet:** Shadowról a Sonic Adventure 2 után mindenki azt hitte, meghalt – Rouge azonban rátalál Dr. Eggman titkos laborjában (ahová természetesen fosztagatni indult, olyan a szentem). Shadow semmire se emlékszik, de eltökélt szándéka, hogy megtalálja Eggman dokit, és kiszéjje belőle az igazságot. Ugyanitt csatlakozik hozzájuk Omega, a felbőszült droid, akit feltehető bosszant, hogy teremtője bezárta ebbe a terembé, és semmittevésre kárhoztatta.

A Sötét csapat jelképezi a játék Hard nehézségi fokozatát. Cheese chaójának kerestetvért, Chocolat kutatta. Ennyi eltűnés egyidejűleg már gyanús, így a csapat azonnal összeállt, és mentőakció indított.



▲ Hé, hagyjá' má' látva!

illetve jobb felső sarkában látható karaktert kinevezni vezérré – alapállapotban ugyanis a kis háromszög alsó csúcán elhelyezkedő állatkárok viszi a primet.

A pályák természetesen úgy vannak megtervezve, hogy mindhárom karakterünket szinte egyenlő arányban kényserüljünk vezérként használni rajtuk. Az egyenes, gyors szakasz hirtelen egy vasok kötémbé zárja le – ilyenkor csak gyorsan vezérré űjük az erős hősünket, majd az akciógömböket átőrjük az útkadályt. Az útnak hirtelen vége – átváltunk a repülési terepre, felemelkedünk, és a domb tetején folytatódó verseny pályán tovább folytatjuk a szágulást.

Az igazi problémák a kamerával és a kezeléssel vannak. Túlságosan gyakori az olyan eset, hogy a fenekeltet mélysebbe zuhanunk csak azért, mert nem látjuk pontosan (és sajnos pontatlanul se), hogy hová érkeznek majd hősünk. Vannak óva platformok, amikről nem lehet leesni, és vannak olyanok, amikről le lehet. Semmiféle módon nincsenek megkülönböztetve.

## Sonic Boom

A hangok és a zene terén a játék bennem kellemes benyomásokat hagyott – a zenék sokszor a Sonic Adventure 2 legjobb pillanatait idézik, máskor hozzá a tipikus Sega-

hangzást, a gitárpéps japán lagyrokkot. A hangokkal a Dreamcast-játékokat (vagy azok átiratait) ismerő játékosok már szinte kivétel nélkül találkozhattak, a parányi hősök szinkronhangjai azonban újak. Sokan ezt – a Sonic karakterek gyerek- illetve mókás felöltés-hangokkal való feltáplálását – tartják az epizód legnagyobb ballépésének, nekem azonban szinte kivétel nélkül bejöttek a kedves, aranyos, helyenként gyűgőgő motyogások. Belátom, lehet nem szeretni, ahogy Tails egy vad hurkon átsuhanva egy hatéves kölyök hangján pánikba esik („I am falling!”, vagy „My head is spinning!”), de a kedves olvasó meg kell hogy értesse: a gyerekeket lehet szeretni is.

Ami a grafikat és annak szívnóvát illeti, a Sonic Heroes csupán picivel több, mint a Dreamcastos kalandok. A pályák nagyobbak és teretbélyesebbek, de ez nem mentesít arra, hogy a PlayStation 2-verzió a leggyengébb és a legutolsó három kiadott változat közül. Volt szerencsém kipróbálni a GameCube, illetve Xbox verziókat: álva hagyják a miénket. Nem titok, hogy ez az első Sega-játék, ami a Criterion RenderWare csomagját használja, ahogy az se, hogy a Sonic Team a programot a Nintendo gépére fejlesztették: a Microsoft- és a Sony-kiadás

csak átirat. Már az Xbox-változat sem az igazi (gyakran lelassul), de amit a PS2-es Sonic Heroes művel, az esetenként botrányos.

Durvább (nincs álsimítás, már a főmenü betűkészletével is bőlrény lehetne csontozni); lassabb (komoly képráfrítási problémák, melyek a gyorsabb szakaszokat, mint például a kaszinóban játszódó helyszín flipper és bingóasztala egyszerűen – ha nem is játszhatatlanná, de – élvezhetatlenné teszik, és a legideálisabb helyzetben sem lépik át a nem is olyan bűvös 30 képkocka másodpercenkénti határt); csendesebb (számos környezeti hangeffektus kimarad ebből a változattól, vagy egyszerűen el van nyomva, hallhatatlan). Ami azonban a leginkább bosszantó: csúnyább. A PS2-változat legyszerűsített textúrákkal és leegyszerűsített karaktermodellekkel (amik kevesebb animációs fázissal is rendelkeznek) érkezik, ráadásul hiányzanak belőle a GC eredeti világlátás és részecske-effektjei, és a másik két változatban megvalósítható bump mapping. Aki abban a kiváltságos helyzetben van, hogy több konzolra is van otthon, az ez ezt a változatot vásárolja meg.

A Sonic Heroes azonban így is tarka, gyors, üde és életvidám játék. Kár, hogy a rengeteg hiba miatt nem mindig élvezetes.

■ Biggles



## TEAM CHAOTIX

A Chaotix-csapat jelképezi a játék Küldetés alapú részét.  
**Sebesség:** Espio, a magát álcazni tudó ninjamelelon.

**Nyers erő:** Vector, a Chaotix nyomozóirodát vezető krokodil – pénzért bármire hajlandó.

**Repülés:** Charmy, a bukósisakos, vidám méhecske.

**Történet:** A Chaotix nyomozóiroda állóvíz hirtelen felkavarja, mikor Charmy egy csomaggal repül vissza. A csomagban egy adóvevő pi-hen, amit kicsomagolva egy rejtélyes hang azonnal munkát kínál a csapatnak. Espio gyanakszik, Charmy nem tud dönteni, így a választás Vector kezében marad. Az nem tud ellenállni a hához álló pénz szágának, és a Chaotix csapat elváltvája a feladatot. Hab a tortán, hogy a dologban látáslag Dr. Eggman keze is benne van – hősünket az örögi doktor korábban csúnyán elbarbotta, így most itt a lehetőség, hogy túljárjanak az eszén.

## PS GURU ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA  KEZELÉS

HANG  SZAVATOSSÁG





teljes játék a CD-n: Far West

# PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004. feb. No. 03

➤ 1 CD + 1 DVD!

Discovery film a DVD-n, teljes játék a CD-n!

ismertető:

## BATTLEFIELD VIETNAM

➤ APOKALIPSZIS MOST

32. oldal

## AFRIKA KORPS

➤ A HEGEMONIA KÉSZÍTŐI ÚJRA BIZONYÍTOTTAK

38. oldal

## DRIVER 3

➤ VESZÉLYBEN A GTA3 TRÓNJA!

hardver

ATI RADEON 9800XT vs. nVIDIA GeForce FX5950 ULTRA

Unreal  
**TOURNAMENT**  
2004

ELŐFIZETÉS! AKCIÓ!



ára: 1796 Ft



Megjelent az ÚJ **PC GURU**  
CD és DVD-melléklettel!

VOCELEBRITA  
COMMUNICATIONS

Keresd az újságárosoknál!



### I-NINJA

TÍPUS:	PLATFORM
KIADÓ:	SCEE/NAMCO
FEJLESZŐ:	ARGONAUT GAMES
SZÁRMAZÁS:	EGYESÜLT KIRÁLYSÁG
TESZTVERZIÓ:	PAL (16-8)
HANGRENDSZER:	PRO LOGIC II
JÁTÉKOSOK:	1
MEGJELENÉS:	2003. 11. 18. NTSC 2004. 02. 13. PAL
WEBCIM:	www.ninjabgama.com

VIDEO A DVD-N!



### ■ AZ UTOLSÓ NINJA HATALMAS KÍNJA

# I-NINJA



▲ Kis gömböcként utazva káromkodunk a legtöbbet

### ▼ Mint örült, ki nem tépte le láncát, vágta I-Ninja a pályán át



A „Világban” nagy a baj: a biztonság felett bábáskodó öt Ninja Őr eltűnt, mint a kármester lerohanta, majd meghódította Ranx nevű robothadserege hathatós közreműködésével. Minden egyes ninja-klánt legyőztek és lekaszaboltak, így a történetnek szomorú vége van – a bolygó az örök sötétségbe borulván... na álljon csak meg a menet! Az invázió figyelmen kívül hagyott egy apróságot: az igen frappáns nevű öreg mester, Sensei, és a világ legzöldfültűbb, legdühösebb és legfrappánsabb nevű ninjanonca, Ninja túlélte a rohamot. Sensei már vén és harcceptelen, az ifjában azonban bíz az erő – kínja utolsó tagjéként neki kell tehát megkeresni a Ninja Őröket és kitakarítani a világból O-Dort és szolgáit. (Azt hiszem, most jött el az a pillanat, amikor őszintén kezdem sajnálni a platformjátékok történetírőit.) Ninja mondjuk eléggé szerencsétlen hős: rögtön a bevezető videóban láthatjuk, amint megtalálja a (természetesen később összegyűjtendő) Düh Köveinek egyikét, az elszabadult erővel azonban nem tud hirtelenjében mit kezdeni és sikerül az öreg Sensei-t a másvilágra küldeni. A mester azonban nem ha-

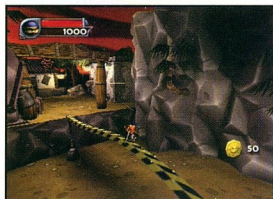
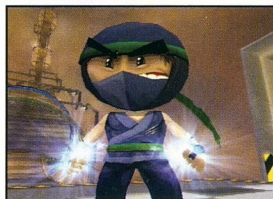
ragartó: mintha csak egy jobbélre szenderült jédi lenne, asztrálfórmában megjelenik, hogy roppant okos tanácsokkal és jó nehéz feladatokkal lássa el az újoncot.

Az I-Ninja platformjáték a javából, annak minden ismérvével együtt: az öt Ninja Őr egyúttal ugyanennyi (4-5 alszintből álló) pályaegyüttest örzött, így ezeken kell végigrohannunk, majd a végén legyőzni az öröket elkéretlenítő föllenségeket – ez tán nyilván meg az átjárók a következő nagyobb helyszínre. Az egyes alszinteket kapuk zárják, melyek fokozatosan nyílnak csak meg, annak függvényében, hogy ninjánk éppen milyen színű övet visel. Az öv színváltozása pedig a minden egyes szint végén megszerezhető, rangot jelképező érmék (grade-nek hívják) behajtásával történik – a szint végi értékelőben láthatjuk, hogy hány grade-et kell még összegyűjtenünk ahhoz, hogy elérjünk egy fokozatot. Egy kis csavar: egyáltalán nem biztos (sőt, kifejezetten ritka az olyan eset), hogy egy pályán csak egy grade szerezhető meg. Noha mindig ugyanott (a pálya végén) vannak, mindig más a feltétele a megszerzésüknek. Végigmertünk a pályán,

### ▼ Minden jó, ha léghajó!







megvan a díj – viszont a kapu újfert lezárul, s legközelebb csak akkor léphetünk be rajta, ha mondjuk elértük a zoldok fokozatot. Ekkor viszont nem pusztán a pálya újjöbi teljesítése a cél – küzdenünk kell a végesen fogyó idővel is, esetleg el kell pusztítani adott számú ellenfelet, netán meg kell szereznünk az összes elrejtett érmét is. Ha egy fölénséget legyőztünk, akkor a terület addig elvesztünk hitt Ninja Őre – nagy bátorságról tévén tanúbizonyságot – visszatér, mi pedig odamehetünk hozzá és némi pénzmagért cserébe (a pályákon gyűjthető az ellenfelek és berendezések szétszórakodásával) valamiféle minijátékot játszhatunk nála. Ezek teljesítése nem kötelező, cserébe viszont hasznos: az itt elért sikert is egy grade új-é markunkat.

Egy vérbeli ninia természetesen hajmeresztő trükkökre és mozdulatokra képes. Ez a játékban is így van: hősünk korlátozott távolsághat futkorozhat az arra alkalmas, függőleges falfelületeken, csúszkálhat a csövezetekeken, egy szűk faszorosban oda-vissza ugrálva magasra felkaszakodhat. A félcsövekben oda-vissza futkossa annyira felgyorsíthatja magát, hogy végül feleir a teteljére, kardját rotorként pergatva vitorlázzhat a levegőben, a pálya adott helyein pedig kivetheti kicsiny csákykáját – melyek akár platform-platfórmra lendülhet, akár a szédületes gyorsító pályán beveheti a hajlúkanyarokat.

Egy vérbeli ninia természetesen rengeteg fegyverrel van felszerelve és egy csomó speciális támadó és védelemző trükkkel élhet. No, ez már nem állja meg annyira a helyét. Tulajdonképpen három fegyvert hozhatunk magunkkal: a jó öreg kardot, a mérgezt ekkobutót és a shurikeneket. Utóbbi kettő akár nekifutásból, akár gondosan célzóva (ilyenkor first-person nézetre válthatunk) elhajlítható, a külsőbőség a kettő közt, hogy a shuriken egy ideig ide-oda pattog és így módon egyszerre több ellenfél megsebzése is képes. A karddal több (azért annyira nem sok, öt-hatféle) vágást és szúrás lehet bevinni, a kaland során pedig (a rendszerre használt függvényelő) egyre újabb típusokat nyerhetünk belőle – viszont káláljukunk



kívül csak abban különböznek egymástól, hogy nagyobb mértékű sebzést okozhatnak velük. Fegyverként foghatók fel az ellenfelek által otthagytak (illetve gondos munkálkodásunknak köszönhetően megüresedett) rakétalövő áldványok is, melyek között olyan is van, amely irányítható töltettel rendelkezik. Ahogyan kaszkadonok felleje a ninja-ranglétrán, egyfelől életrókn maximuma is megnő, másfelől négy extra ninja-technikát is elsajátíthatunk. Ezek a dühünk növelésével (ezt a bekapott és bevitt találások gerjesztik) aktiválhatók. A Ninja Berserke időlegesen még nagyobb erőt kölcsönöz kardunknak, a Ninja Revive visszállítja életrókn egy részét, a Ninja Shuriken korlátozott ideig egy méretes, forgó és az ellenfelet remekül aprító dobocsillag hátra pattint minket, az Iron Ninja pedig pár másodperce sért-hetetlené és halálössz varázsol minket.

Egy vérbeli ninjának természetesen rengeteg ellenféllel és nehezebbnél-nehezebb akadályokkal kell megküzdenie. Az állítás első fele kevésbé, a második már inkább stimmel. Az alap ellenfelek száma éppenhogy meghaladja a tucatot, ami nem túl sok. Adott egy párfajta robot-ninja, amelyek a katanájával hadonászik – a színek alapján lehet őket megkülönböztetni, az eltérés abból adódik, hogy egyes típusaik jobban védekeznek. Ezen kívül találkozhatsz lövöldözős egyedekkel és rejtőzködős típusaikkal (egy hordóban vagy bokorban bújhatnak meg). Osszefuthatunk még robotkutyákkal és egy pár erősebb ellenféllel is – például egy Ranx kapitány legyőzése sem a játékterén, hanem apró minijáték keretében történik: mindketten főpattanunk a levegőbe és addig kell körös-körül repkedve egymással verkedni, míg valamelyikünk el nem pusztul. Az egyes alapjáték kicsit rövidcsékének hatnak, de ez ne téveszsen meg senkit: egyrészt többször is végig kell rajtuk menni (amikor is az ellenfelek ugyanúgy újratermődnek), másrészt igen hűzős a terep. Sok csapda vár ránk, mozgó platformok, lézersugarak, feneketlen szakadékok, csúszkák, gyorsítók. A játékmenet egyik legfontosabb eleme az időzítés: másod-



▲ Shin Sangoku Musou 3! (vagy valami ilyesmi...)

percere pontosan kell kivetnünk a csákyánkat, vagy elurgranuk egy csúszósínról. Nagyon tetszett (annak ellenére, hogy szerintem ezek a játék legnehezebb szakaszai, főleg időre), amikor Ninja egy hordót vagy egy golyóóbist lovalgot meg és így kell eljutnia a végéig – a gömbölyödött tárgyak fizikai viselkedése remek, és egészen más játéktechnikát igényel (sokkal óvatosságnak kell lennünk, nem szabad rohanni és túrelmetlenkedni).

Bevallom őszintén, eleinte nem voltam oda túlzottan a játékért. Jó, teljesen korrekt a grafika (jó négyes: színes, változatos, részletes, ráadásul sehol egy lassulás), surroundban szól (nem egy nagy durranás), de semmi extrát vagy kiemelkedő ötletet nem találtam benne. Ninja sem jött be: nem igazán viccesnek, sokkal inkább időtállóknak találtam. Aztán tovább játszottam, egyre jobban belettem – és rájöttem, hogy végül is tisztességes munkát végeztek az Argonaut-jómunkásemberei (bár a főhőst továbbra sem kedveltem meg). Az I-Ninjaban tulajdonképpen majdnem minden benne van, ami egy mai platformjátékot kötelező kellek (ráadásul nem is rossz minőségben): gyűjtögetés, vesztet száguldas, kesze-kusza pályák, veredezés, lövöldözés, minijátékok. Persze az ötletek nagy része lopott, talán csak a gyorsító pályás száguldosás, illetve a golyó- és hordólovaglás számít úde színfoltnak. A szemem egyedül a kicsit unalmas ellenfelek, a viszonylag kevés fegyver és felszerelés csipote, de ezt végül is nem tartom végzetes hibának. A kamerakezeléssel vagy gond van, ami sokszor kellelmetlen lesz: nem tudjuk egy gombnyomással a karakter háta mögé parancsolni, így mindig manuálisan kell utánaállítanunk – ráadásul ez a pár száz helyeken nem is lehetséges, mert a kamera nem vege, mert egy pár szakasz kifejezetten nehéz. Egy szó, mint száz, egyáltalán nem rossz játék az I-Ninja – ettől függetlenül nem biztos, hogy a legjobb játékot jelenti meg: a minőség platformjátékok által amir is uralt PS2-es programkínálat karácsony-év eleji tornászozama büdöletes volt. Mindenkinél szíve joga, hogy melyik játékot részesíti előnyben – én érzemről azért kívánom az I-Ninjának, hogy ne tűnjön el méltánytalanul a süllyesztőben.

■ Kozi

## PS GURU ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	■■■■■	KEZELÉS	■■■■■
HANG	■■■■■	SAVATOSSÁG	■■■■■



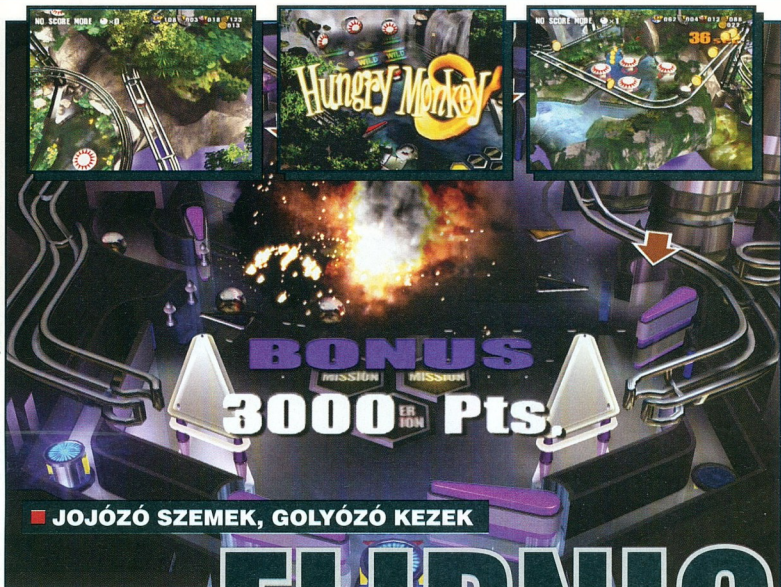
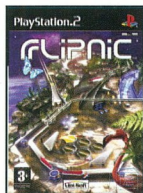


### FLIPNIC

TÍPUS:	FLIPPER
KIADÓ:	UBISOFT
FEJLESZTŐ:	SCÉJ
SZÁRMAZÁS:	JAPAN
TESZTVERZIÓ:	PAL
HANGRENDSZER:	SZTEREÓ
JÁTÉKOSOK:	1-2
MEGJELENÉS:	2004. 01. 23. PAL

WEB: [www.uk.playstation.com](http://www.uk.playstation.com)

VIDEO A DVD-N!



■ JOJÓZÓ SZEMEK, GOLYÓZÓ KEZEK

# FLIPNIC

**F**lipper készíteni – bármilyen platformról is legyen szó – elég hálátlan feladat. Az oka borzasztó egyszerű: sem a kontroller, sem a billentyűzet nyomkodása, illetve sem a tévé, sem pedig a monitor képsugárgara által kirajzolt kép nem pótolja – mert nem pótolhatja – azt az érzést, amikor egy dübörgő játéktérrel felhőmagyában vérbe borult szemekkel rángatjuk, püföljük (tulajdonképpen két kézzel fogjuk) az asztalt. Otthon ráadásul – tisztelet a kivételnek – nincs bárpult, ahová elgorgorhatnánk egy korsó sórárt, ráadásul a csikket sem ajánlatos a konzolra vagy a klaviatúrára helyezni. Ha ehhez hozzáveszem, hogy elvéve találok csak olyan flipper-szimulációt, amely a fémgolyó mozgását valóságában adta vissza (gyakoribb eset, hogy a golyó egy gumilabdát juttatott eszünkbe), akkor joggal szomorkodhatunk.

Szerintem a Flipnic készítői tökéletesen érezték ezt, épezzent új irányba indultak el: ha már egyszer nem lehet teljesen visszaadni egy valódi asztal hangulatát, miért ne lehetne az alapjátékot olyan ötletekkel megfűszerezni, amelyek viszont egy igazi asztalon lennének

megvalósíthatatlanok? A végeredmény: egy igazán különleges flipperjáték, amelyek a pályáit csak fémtárhoz hasonlóan lehetne asztaloknak nevezni – sokkal inkább kisebb, összefüggő részegységekből álló miniatűr világok ezek, melyek mindegyike egy tudományra összpontosít: biológia, fémtchnológia, optika és geometria. Az ilyen világok sok kis – nevezük így: – flipperasztalból áll, melyeket rámpák kötnék össze, és ezek segítségével egy menet alatt szabadon közlekedhetünk közöttük (hacsak nem kell előbb külön megnyitnunk az átjárót). Az egyes asztalok nemcsak a közlekedés miatt állnak egymással szoros kölcsönhatásban. Előfordul, hogy az egyik képernyőn megnyitjuk a multibált, amelyet aztán egy másikon tudunk kamatoztatni, illetve megessük, hogy az egyik pályán elindított egy minijátékot, és az abban elért eredményünk később hatással lesz egy másikon elvégzendő feladatunkra.

A pályák persze nagyvonalakban hasonlítanak egy flipperasztalra: ütközők, kapcsolók, gombok, rámpák, alagutak, mágnesek és mindenféle elképzelhető kellék kavalkádja alkotja

őket. Az viszont nem mindennapi, hogy a két irányító gomb nem csak a flippercarok működtetésére, a kapcsolók állításására és a minijátékok kezelésére szolgál: gyűjtőgömböket pénzérméket, melyek közül nem egy a rámpa felett helyezkedik el – a guruló golyót pedig (a fizika és a mechanika törvényeit meghazudtolva) meguragaszhatjuk, és akárcsak egy platformjáték hőse, az ezüstlabda felpattanva összeszedi a kincset – és sűrűn előfordul, hogy egy gombnyomásra magukat az ütközőket is kis-be húzogathatjuk a pálya talajából. Az igazi pluszt mégis a pályák egymáshoz viszonyított, némileg kaotikus térbeli elhelyezkedése és különleges, interaktív szerkezetek és szereplők adják. A biológiai pályán például egy vészess fut végig, amely nemcsak díszként szolgál: egy alfeladatot teljesítve befagyaszthatjuk, ezután a golyót a meghatározott rámpára többször felőve az összefüggő jégréteg összetörök és mögötte egy rejtett – vertikális elhelyezkedésű – pályaszakasz nyílik meg. A felalpu pályán egy hosszú rámpán utazva eljuthatunk a szakaszra, melyet a tér három di-

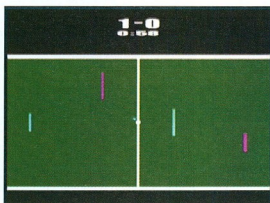
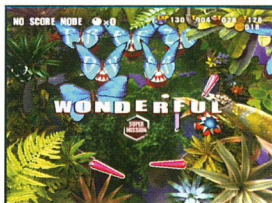
### ▼ Nem csak ügyes, szerencsés is vagyok



### ▼ T.öt betűt nem telefonál haza







menziójában, egy rácsszerkezeten elhelyezett, hol rögzített helyzetű, hol pedig ritmikusan mozgó elektromágnesek alkotnak. Egy ilyen henger alakú elektromágnes addig keringe golyóknak maga körül, amíg csak nem adunk jelt az elengedésére, a helyes útrány kiválasztásához tehát nem árt egy kis gondolkodás is a pontos időzés miatt.

Furcsa elemét képezi a játéknak az ellenfelek és a mozgó akadályok is: mintha csak egy falőrő (breakout), vagy shoot 'em up típusú játékban lennénk, időként egy pár tárgy (jobbra UFO-k) reppennek be a képhe, akik aztán mindenféle borsot törnek az orruk alá: elképzelhető, hogy csak egyszerűen ellátják az utat, de a gonoszabbak golyóknak egy vonósárgáralpaijak (ezáltal lassulják) vagy lézertér lőviük (ezáltal megváltoztatják az útrányát). Persze rendre is lehet őket utasítani: pontos találatokkal felrobbanthatók, de egy esetben a golyót egy rámpán körbeutaztatva, abból lézersugarak is kilöhetnek rájuk.

A minijátékok is jópofák, és a tágabb megjelenítési lehetőségek folytán ezek sem a flipperekben megszokott mátrixképernyős eljárásokkal készültek. Az optikai pályán például egy esetben színek kell harcolnunk: egyes pontokon különböző (és változó) színű fénykarrikák jelennek meg, ezekből kell jó fél tucatnyi összegyűjtenünk, miközben bebarangoljuk a pálya minden szegelyét. Vagy itt van a flaminigó-vadászat, amely egyértelműen a Japánban hírhedt népszerűségnek örvendő pachinko-automaták elvét használja fel: egy lejtős szakaszon kis pálcikák állnak ki a talajból, melyeket el kell találnunk, meg kell értenünk.

Mindent úgy, hogy kapunk tíz golyót, melyeket a kiválasztott erővel küldhetünk be a pályára – ezután viszont nincs beelőzésünk a dolgokba, ahogyan a start sikerült és gurul lefelé a lövedék, úgy érint meg a pálcikákat. Az UFO-származás is érdekes: a pálya kimerevedik a háttérben, a képernyő pedig igen gyorsan és

összevissza repkedve egy csomó repülő csészéval 'uszik' át, melyeket pontosan is kell számolnunk egy gomb nyomogatásával.

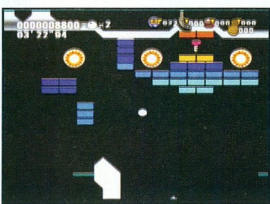
A grafikai megvalósítás kiváló a maga nemében, de ez nem is annyira – az amúgy remek – kuláknak, hanem inkább a különleges designnak köszönhető. Jegyezzük is meg az ezért felelős úriember nevét: Katsuyuki Kanetaka – ha valaki már játszott a PS2 egyik lauch-titlé-ével, a szintén tetszetősen extravagáns Fantavisionnel, akkor talán már ismerősen is cseng a neve. Mind a négy világ roppant egyedi a maga módján és akkorák, hogy az első parti alatt csak szédelni fogunk. Nekem személy szerint az optikai világ a kedvemben, amely egy sötét tónusú alapon pihenő neon-, fluoreszcens, és szívnálto fények halma – no-ha technikailag semmi bravúr nincs benne, csak az ügyesen megválasztott színekkel játszanak, mégis istenien néz ki. A biológiai és a metalalapú pályák is megérdemeln minden dicsőrelet, viszont – nagy bánatomra – a geometriai pályák annyira külön, hogy gyenge megvalósítása mellett már más szempontból is kilóg a sorból: igazság szerint ez már nem is flipper, hiszen a jobb analóg karral egy breakout-játékhoz hasonlóan irányítjuk a téglalapokat, amelyekről a gumikétfaltanó labda lebontja a pályaelemeket. Minden egyes minijáték megnyitáskor, vagy élrét cél teljesítése után egy pár másodperces animáció is felvilágít a képernyőn, ami fokozza az élményt. A hangok tökéletesen kiszolgálják a látványt, a zenét azonban kicsit monotonnak éreztem (sőt, a geometrián alapuló – már megint! – világban már örjö). A fizika is meglepően jó, a golyó úgy pattog és olyan sebességgel gurul, ahogyan annak lennie kell, már ha eltekintünk az olyan furcsaságoktól, hogy egy-egy hosszú, pályaszakaszokat összekötő rámpán biztosan képtelenség lenne fellőni – ezek ugyanúgy a fantáziá berkeibe tartoznak, mint az, hogy a golyó a vízesésen szánkázik lefelé, vagy légersugárakat ereget. Természetesen a geometriai rész ez tekintetben is kilóg a sorból, de ez nem

melegpő, pont emiatt nem adtam neki maximális pontszámot a grafika és a szavátosságára.

A játékmenet a következő: minden pályán elérhetünk egy bizonyos számú csőt, melyek az indítás előtt vagy a játék közben levághatók menüből meg is tekinthetők. Ezek két kategóriába sorolhatók, színdíjok szerint. A pírossal jelölték teljesítése után nyitjuk meg a következő pályát, a sárgák pedig a további lehetőségeket mutatják (egy infoképernyő a program el is magyarázza, hogy melyiknél mi is a teendő). Ha még nem sikerült megnyitni egy pályát, akkor azon csak korlátozott ideig játszhatunk. Két pálya közt egy átvételt asztal is van, amely ugyan csak egy képernyőből áll, de nem kevésbé elborult, mint a nagyok (ez első példái az űrben lebeg, és miközben kiábrándító egy animáció az állati evolúció egyes fázisait villantja fel). Ne érezze senki sem keveséne a négy pályát: méretükből és lehetőségeikből kifolyólag nagyok (egyenként félnek három „hagymányos” asztallal), emellett minden világhoz tartozik egy multiplayer-pálya is (szégyen kicsit a rugósírkőre emlékeztet, csak azonnan kapunk a golyó, ütőközket kell vilámgyorsan ki-élni húzogatnunk, de akad itt többek közt „celbaffliperézés” kosárabada is, no meg persze Pong!... ööö, hülyeséget beszéltek. TV-Foci) is. A játéknak egyedül az a baja, ami egy valódi flippernek is – ha már teljesen kiismertük az adott asztalt, kicsit unalmassá válik. Ad-dig viszont sok idő el fog telni...

Jómagam PlayStation2-n két flipperrel találkoztam, meglepő módon mindeketek Japánból származik, és szülőhazáján kívül csak Európában jelent meg. A tavalyi Play It Pinball egyfajta utazás a múltba: az Astrol 2000-ben megjelent, American Arcade című játéknak a budget-árú újrakiadás, mely az 50-es, 60-as évekből, klasszikus amerikai flipperasztalokhoz hasonló pályákra rept el minket. A Flipnic pedig talán egy kicsit a jövőbe mutat – jó nagy marékall szór elénk olyan ötleteket, amelyek a megaldo megváltozott flipperszimulációk felhasználhatnák és saját képképe gyúrhatnak. A műfaj ilyen formán történő életben tartása és időnkénti frissítendő való ellátása pedig már a sokadik olyan dolog, amelyért hálaak lehetünk távol-keleti felebarátainknak.

■ Kozl



## PS GURU ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	KEZELÉS
HANG	SZAVATÓSSÁG

★ ★ ★ ★ ★



# CHEATEK

## All-Star Baseball 2003

### Futballpálya

Az Exhibition módnál, a csapatválasztás képernyőjén vigyük be: L1, R1, R1, Háromszög.



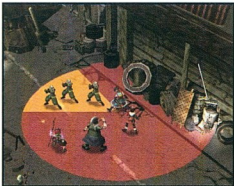
### Titkos csapatok

Az Exhibition mód kiválasztása után nyomkodjuk a L2 + R2-t.

## Arc the Lad: Twilight of the Spirits

### New Game+ opció

A játék teljesítésével megnyílik a New Game+ opció, s azt indítva feltankolt tárgylistával foghatunk neki a játéknak.



### Japán szövegek

Tartsuk lenyomva az R1+R2+R3 gombokat a nyelvválasztás közben, s így választhatóvá válik a japán is.

### Titkos karakterek

Diekbeck: amikor Kharg csapatával vagyunk, győzzünk a 20 fordulós Arena trial-on Cathenában.

Choco: amikor Darc csapatával vagyunk, győzzünk a 30 fordulós Arena trial-on Rueloonban.

## Baldur's Gate: Dark Alliance II

### Szintlépés és pénz cheat

Játék közben tartsuk lenyomva az L1 + R1 + Háromszög + Négyzet + Kör +



X-et, s eközben nyomjuk le az L2-t. Az eredmény egy 10-es szintű karakter, 45 ponttal, 500 000 arannyal.

**Pályaválasztás és örökélet menü**  
Játék közben tartsuk lenyomva az L1 + R1 + Háromszög + Négyzet + Kör + X-et, s eközben nyomjunk egy Startot. Az örökéletete bekapcsolva nem árt vigyázni: ha szakadékaba esünk, ott ragadunk az alján.

### Extreme mód

Teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi fokozaton, és ezzel megnyílik az Extreme mód.

### Extra karakterek megnyitása:

**Artemis Enteri:** teljesítsük a játékot az Extreme módban.

**Drizzt Do'Urden:** teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi szinten.

A karakterválasztás képernyőjén Alessia Faithhammerre állva, majd Lefe-lé (Drizzt), illetve kétszer Lefe-lé (Artemis) nyomva választhatjuk ki a karaktereket.

## Battlestar Galactica

### Starbuck & Apollo wingman-nek

A menük Extras részénél legfeljebb indulva kb. öt másodperc alatt kell bevinni a következő kódot: Le, Le, Bal, Le, Le, Fel, Jobb. Ha nem hibázzuk ki, a „By Your Command” üzenetnek kell nyugtatnia a kódot.

## Castlevania: Lament of Innocence

### Belső reset

A játékban nincs kilépés opció, ezért ha mondjuk egy másik állást akarunk tölteni menet közben, legegyszerűbben a Start + Select nyomva tartásával juthatunk vissza a főmenü-höz.

### Az összes skill (kombó)

A játék végig vitele után kezdjük új játékokat, és névnek adjuk meg: @LLSKILL.



### Crazy mód

Teljesítsük a játékot Leonnal, majd új játékok indításakor névnek adjuk meg: @CRAZY.



### Joachim Armster

Teljesítsük a játékot Leonnal, majd új játékok indításakor névnek adjuk meg: @JOACHIM.

### Pumpkin mód

Teljesítsük a játékot Joachimmal, majd új játékok indításakor névnek adjuk meg: @PUMPKIN.

### Jade Mask

A játék teljesítése után Rinaldo játékban vehetjük meg 999 aranyért. Hatására átga-zolhatunk a mécseseken.

### Mobius's brooch

A Crazy mód teljesítése után Rinaldo játékban vehetjük meg 200.000 aranyért.



### Music Box

A játék teljesítése után Rinaldo boltjában vehetjük meg a zenedobozt, s a már bejárt pályák zenéit hallgathatjuk meg vele.

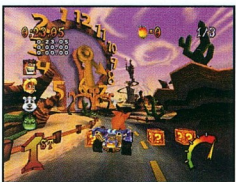
## Crash Nitro Kart

### Extra karakterek megnyitása

**Dingodie:** nyerjük meg a Red Gem kupát.

**Fake Crash:** egymás után 50 boosttal gyorsuljunk bármelyik pályán az adventure módban az Evil teammel.

**N.Trophy:** győzzük le valamennyi N. Trophy szellemet a time trial módban.



**Polar:** nyerjük meg a Blue Gem kupát.  
**Pura:** egymás után 50 boosttal gyorsuljunk bármelyik pályán az adventure módban a Bandicoot teammel.

**Velo:** gyűjtünk be két jogart az Adventure módban, egyetlen egyet mindkét csapatalt.



**Zam:** nyerjük meg a Purple Gem kupát.  
**Zem:** nyerjük meg a Green Gem kupát.

**Megnyitható arének**  
**Hyper Spaceway:** valamennyi versenyt nyírom meg az Adventure módban.  
**Terra Dronek:** gyűjtjük össze az összes lila tokenet az Adventure módban.

## Dakar 2

**Az összes autó**  
 Kódszóink adjuk meg:  
 SWEETAS  
**Az összes pálya**  
 Kódszóink adjuk meg:  
 BONZER



## Dragonball Z Budokai

**Ingyen kapszulák**  
 Amikor Buima üzletből távozzuk, és épp elköszön tőlünk, nyomjuk le az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt. Ezzel nyomban 1%-kal több tapasztalatunk lesz, s ha a procedúrát ismételtgetjük,



megnyithatjuk az összes lehetséges kapszulát.

## Fallout: Brotherhood of Steel

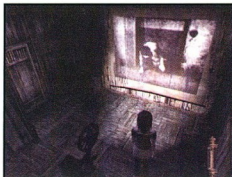
**Az extra karakterek megnyitása**  
 Patty: végezzünk az első fejezettel. A képségei Nadiánél alapulnak.  
**Rhombus:** végezzünk a második fejezettel. A képségei Cyrusén alapulnak.  
**Vault Dweller:** végezzünk a harmadik fejezettel. A képségei Cyrusén alapulnak.



## Fatal Frame II: Crimson Butterfly

### Befejezés bónuszok easy szinten

Tejlesztjük a játékot easy szinten, s így a normal befejezés mellett megnyitjuk a Mission módot, a képgalériát, a szellemlistát, és két új (Feel és Expand) kiégesztőt a fényképezőkhöz. Ezen kívül új játékot indíthatunk a korábban összeszedett cuccokkal.



### Befejezés bónuszok normal szinten

Tejlesztjük a játékot normal szinten s így egy alternatív befejezés mellett megnyitjuk a Hard módot, két újabb ruhát, és egy szemüveget Mionak.

### Befejezés bónuszok hard szinten

Tejlesztjük a játékot hard szinten s így egy alternatív befejezés mellett megnyitjuk a Nightmare módot, az Album opciót, és két új ruhát.

### Alternatív befejezés és két új ruha

Tejlesztjük a játékot Nightmare szinten.

### Szobalány-ruha és szemüveg Mayunak

Az összes küldetést teljesítjük a Mission módban.

### Még két új ruha

Az összes küldetést "S" ranggal teljesítjük a Mission módban.

### Set-Up info

Tegyük teljessé a szellemlistát.

## Fugitive Hunter: War on Terror

### Cheat menü

A címképernyőn vigyük be: 5\*Kör, 4\*Négyzet. A kód elfogadását egy hang jelzi, minekután a Special Features menüben is és kikapcsolhatóvá válik a sérthetlenség, örök löszér, az összes menekült, és az összes fegyver cheat.



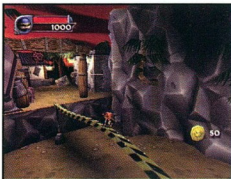
### Laden Cheat

A következő család beviteléhez részt kell vennünk az Afghanistan-Pakistan Border küldetésben, mely küldetést még a játék elején kapjuk meg. Ennél a küldetésnél bármikor lepauszálhatjuk a játékot a Starttal, és a Pause menüben vihetjük be: 3\*Kör, 3\*Négyzet, R2. A kód elfogadását hang jelzi, minekután minden hadiok ellenséges katoná Bin Laden lesz.

## I-Ninja

### Az aktuális küldetés teljesítése

Pauszálás után tartzuk nyomva az R1-et, és vigyük be: 3\*Négyzet, Kör, majd elengedve az R1-et, és helyette az L1-et nyomva tartva folytassuk: 2\*Háromszög, ezután ismét váltsunk az R1-nyomva tartására, és úgy fejezzük be: 2\*Négyzet.



### Kard upgrade

Pauszálás után tartzuk nyomva az L1 + R1-et, és vigyük be: Kör, Négyzet, Kör, 2\*Háromszög, Négyzet, Kör, Négyzet.

### Nagy fejek

Pauszálás után tartzuk nyomva az R1-et, és vigyük be: 4\*Háromszög, majd elengedve az R1-et, és helyette az L1-et nyomva tartva folytassuk: 2\*Háromszög, ezután tartjuk lenyomva az R1 + L1-et, és úgy fejezzük be: Háromszög, Kör, Háromszög.

### Battle Arena

Gyűjtjük össze mind a 64 minősítést, mire megkapjuk a Master minősítést, és megnyitjuk a Battle Arena a Robot Beachen.

## Karaoke Revolution

A cheatok beírásával megszűnik a jantés lehetősége, amit csak a játék újraindításával lehet orvosolni. Enter them at the title screen.

### Az összes karakter

A címképernyőn vigyük be: 2\*L3, R3, L3, Fel, Bal, Fel, Jobb, 2\*Négyzet.



### Az összes ruha

A címképernyőn vigyük be: Négyzet, 2\*Kör, Négyzet, Fel, Le, Bal, Jobb, R3, L3.

### Az összes dal

A címképernyőn vigyük be: Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Fel, Le, Bal, Jobb, 2\*L3.

### Az összes helyszín

A címképernyőn vigyük be: Kör, Négyzet, 2\*Kör, Fel, Le, Bal, Le, 2\*R3.

### Az összes videó

A címképernyőn vigyük be: 2\*Négyzet, 2\*Kör, Fel, Bal, Jobb, Fel, L3, R3.

### A nemek felcserélése az animációban

Menet közben vigyük be: L3, R3, L3, R3, 2\*Le, 2\*Fel, Le, Négyzet.

## Banán mikrofon

Menet közben vigyük be: 2\*R3, 2\*L3, 2\*Le, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet.

## Nagy szemek

Menet közben vigyük be: 2\*Fel, 2\*Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Kör, Négyzet.

## Nagy fejek

Menet közben vigyük be: Fel, Le, Fel, Le, 2\*Jobb, 2\*Bal, Kör, Négyzet.

## Üveg karakter

Menet közben vigyük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, 2\*Fel, 2\*Le, Kör, Négyzet.

## Fénylő karakter

Menet közben vigyük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, 2\*Le, 2\*Fel, Kör, Négyzet.

## Kis fejek

Menet közben vigyük be: 2\*Le, 2\*Fel, Bal, Jobb, Le, Fel, Kör, Négyzet.

## Folyékony fém-karakter

Menet közben vigyük be: L3, R3, Jobb, Bal, 2\*Fel, Bal, Fel, Négyzet, Kör.

## Fogkefe mikrofon

Menet közben vigyük be: 2\*R3, L3, 2\*Le, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet.

## Tömegzaj

Menet közben vigyük be: 4\*R3, Fel, Bal, Jobb, Le, 2\*Kör.

## Szellem karakter

Menet közben vigyük be: R3, 2\*L3, R3, Négyzet, Kör, 2\*Jobb, 2\*L3.

## Max Payne 2: The Fall of Max Payne

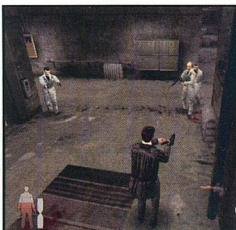


### Az összes szint és mód

Menet közben üssük be: 3\*Négyzet, X, Bal, Jobb, Bal, Jobb, 3\*Négyzet, X, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Ezután a Start + Selecttel térjünk vissza a főmenübe, és menjünk az új játék indításához, ahol így valamennyi szint és mód meg lesz nyitva.

### Második befejezés

Tejlesztjük a játékot Detective módban, mire megnyitjuk a Hardboiled módot, azt teljesítve pedig a Dead on Arrival módot. Amennyiben pedig az utóbbit is teljesítjük, úgy egy második befejezést nézhetünk meg.







## Metal Arms: Glitch in the System

**Corrosive generális a multi-player módban**  
Gyűjtünk össze 110 titkos úgyköt.



**Original Concept mozi**  
Teljesítsük az egész Campaign módot.

## James Bond 007: Everything or Nothing

**A megnyerhető cuccok**  
Minél nagyobb hatásokkal úgyködünk a játékban, és minél több Bond-pilánattal ajándékozunk meg önmagunkat, annál több pontszámot gyűjtünk. Az eredmények végül egy hármaská-lán vannak nyilvántartva, s az elért pontszámától függően bronz, ezüst, vagy arany fokozattal lehet befejezni a



## Monster Jam Maximum Destruction

Az összes járgány  
Játék közben vigyük be: 2\*R1, 2\*R2, 2\*L1, 2\*L2, Start.

## NFL Street

**Csapatok és stadionok megnyitása**

Felhasználónévnek adhatjuk meg az alábbiakat:  
AS6884 NFC West + AFC South  
NN6789 NFC West + AFC South + NFC North  
AN6789 NFC West + AFC South + NFC North + AFC North  
NE3278 NFC West + AFC South + NFC North + AFC North + NFC East  
AE3278 NFC West + AFC South + NFC North + AFC North + NFC East + AFC East  
NS9378 Az összes fenti csapat + NFC South  
AW9378 Mind a 8 osztály és az ALL-Star csapatok megnyitása  
Travel Az összes stadion  
Classic Az összes NFL Legends csapat  
KaySlay KaySlay team  
Excellent Executioners team  
NW9378 NFC West team

## Premier Manager 03/04

A 2D-s match nézet képernyőn lehet bevinni az alábbi kódokat, miközben a „match view” fülön állunk a bal felső sarokban. A kódokat újra be kell ütni állástöltés esetén.

### Garantált döntetlen:

Nyomjuk le gyorsan hüször az X-et, s egyik fél sem tud gólt lőni. A szöveg ilyenkor sárgán villog.

### Nem lehet gólt lőni

Nyomjuk le gyorsan huszónötösör az X-et, s a csapatunk nem tud gólt lőni. A szöveg ilyenkor pirosan villog.

### Az ellenfél nem tud gólt lőni

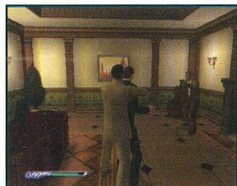
Nyomjuk le gyorsan tizenötösör az X-et, s az ellenfél nem tud gólt lőni. A szöveg ilyenkor zölden villog.

### A csalások törlése

Nyomjuk le gyorsan tízszer az X-et, s az összes csalás törölve lesz. A szöveg ilyenkor kéken villog.

## Sonic Heroes

Fémes karakterek a kétjátékos módban Tartsuk lenyomva az X + Háromszögöt a pályaválasztás után a 2-Player módban, s így a kiválasztott karakterünk fémes színezetet kap.



PlayStation 2

# 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 hozd 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

### FIFA 2004-játék

**A helyes válasz: A BL+ az AC Milan nyerte.**  
(Brazília nem nyert Bajnokok Ligáját, még ha szokott is ott szerepelni 2-3 Brazíliai válogatot. A Bajnokok Ligáját klubcsapatoknak rendezik.)

### FIFA 2004 PS2-játékot nyert:

Nyisztor Mihály, Oroslány  
Ádám Gábor, Salgótarján  
Zagyva Erik, Karcag  
Murányi Gábor, Alsópáhok  
Pontos Tamás, Naszály

### Medal Of Honor-játék

**A helyes válasz: A játékban 9 küldetés van.**

**MOH-órát nyert nyert:**  
Kis Gábor, Hódmezővásárhely  
Polgári Róbert, Pomáz  
Pontos Tamás, Naszály (kis mázlistal)

### Sims-játék:

**A Sims-sorozatot megálmodója: Will Wright**

**The Sims: Bustin' Out PS2-játékot nyert:**

Kelemen Péter, Kőszeg  
Lipóczi Boglárka, Szentlőrinc  
Bíró Dávid, Budapest  
Kaszonyi Tamás, Gyula  
Berkó Dániel, Hódmezővásárhely

### Metal Gear-játék

**A helyes válasz: A következő MGS alcíme Snake Eater. (Legalábbis PS2-re ez lesz a következő. A GameCube-os Twin Snake alóbb jelenik meg, de természetesen ezt a választ is elfogadtuk. Egy volt, de nem nyert, sajnos - lehet, hogy kotrnuk neki valami extrát tájékozottsága elismeréseként.)**

**Metal Gear-ajándékcsoomagot nyert:**

Martyn Tivadar, Gyula

### Prince of Persia-játék

**A helyes válasz: A játék grafikus engine-jét JADE engine-nek hívják. (Azért volt egy :-)) a kérdés után, mert nem a PoP-cikkben volt benne ez az adát, hanem a Beyond Good&Evilben.)**

**Prince of Persia PS2-játékot nyert:**

Bálcis Gábor, Székesfehérvár

**A nyereményeket postáztuk,  
a nyerteseknek gratulálunk! Játsszatok most is!**





# Rendeld meg Magyarország egyetlen Playstation2 magazinját!



A megrendeléshez nem kell más 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: ..... telefon: .....

születési dátum: .....

foglalkozás: .....

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

Kérjük, küldd vissza a megrendelőszelvényt a 06 1 888 3499-es faxszámra. Megrendelésed a [terjesztes@vogelburda.hu](mailto:terjesztes@vogelburda.hu) e-mail címre is elküldhető. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiddel keresd munkatársainkat a 06 1 888 3421 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámokon. Vogel Burda Communications Kft., 1088 Bp. Rákóczi út 1-3







# PS GURU DVD

2004/2



2004/2

PS GURU DVD

## HÍREK

### TRAILER

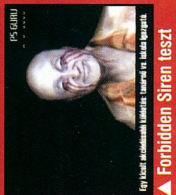
Gran Turismo 4 Prologue  
Sulkoden IV  
Driv3r  
Firefighter F.D18  
Syphon Filter: Omega Strain  
ESPN Sports

### TESZT

007: Everything or Nothing  
Forbidden Siren  
Maximo vs Army of Zin  
Mafia  
Fatal Frame II  
Baldur's Gate: Dark Alliance II  
Fallout: Brotherhood of Steel  
Vegyesvágott  
(XIII), I-Ninja,  
Sonic Heroes, Filipnic)



▶ Driv3r trailer



▶ Forbidden Siren teszt



▶ Mafia teszt



▶ GT4 Prologue trailer



▶ Fatal Frame II teszt



# NE VEDD, VIDD!

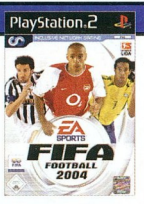
Beküldési határidő: 2004. március 10.

## FIFA 2004-játék

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

**Hol rendezik a következő foci Európa Bajnokságot?**

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

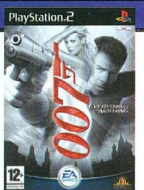


## JAMES BOND-játék

Az Electronic Arts jóvoltából **3 db 007: Everything or Nothing PS2-játékot** sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

**Mi lesz az idei James Bond-film címe?**

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



## CASTLEVANIA-játék

Az Ecobit Kft jóvoltából **2 db Castlevania PS2-játékot** sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

**Mi volt az európai megjelenés napjának érdekessége?**

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



## SONIC HEROES-játék

Az Ecobit Kft jóvoltából **2 db Sonic Heroes PS2-játékot** sorsolunk ki az alábbi kérdés megfjtői között:

**Hányadik Sonic-játék a Sonic Heroes PS2-n?**

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



## FINAL FANTASY X-2-játék

Electronic Arts jóvoltából **10 db Final Fantasy X-2 PS2-játékot** sorsolunk ki az alábbi két kérdés megfjtői között:

**Sorold fel a három lányszereplő nevét, és találd ki ki forgalmazza a játékot Magyarországon! :-)**

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



**Következő számunk április 2-án jelenik meg!**

## PS GURU IMPRESSZUM

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

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

**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.

### Hotline és terjesztéssel kapcsolatos információk:

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

**A kiadással felel:**  
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató  
Asszisztens: Rátkai Marianne  
Tel.: (06-1) 888-3471 Fax: (06-1) 888-3499

**Hirdetéseivel:**  
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 átlomások.

**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**

**Előfizetési terjesztés:**  
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:  
Vogel Burda Communications Kft.  
Postacím: 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.  
Tájékoztató 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.

**Montírozás:**  
Austral Bt.

**Nyomás:**  
Origoprint Kft.

Felelős vezető: Bánáti László  
1212 Budapest, Rákóczi út 177-179.  
Telefon: 278-0057 fax: 278-0056  
origoprint@interware.hu

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása, és adatrendszerükben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent cikkek szabadalmi, vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.



# Csengőhangok

Nem csak NOKIÁRA!

PSCSENG XXXXX → 06 90 626 999

## ÚJDONSÁGOK

A Perfect Circle - Weak And Powerless	22101	Christina Aguilera - The Voice Within	22107
Adam Freeland - We Want Your Soul	22102	Dave Gahan - Bottle Living	22108
Alizée - A Contre Courant	22103	Dido - Life For Rent	22109
Ashtari - Rain On Me	22104	Ferry Corsten - Rock Your Body	22110
Black Eyed Peas - Shut Up	22105	Milk & Sugar - Let The Sun Shine	22111
Chemical Brothers - Get Yourself High	22106	The Rasmus - First Day Of My Life	22112
		Wyclef Jean - Party To Damascus	22113

## ZAJOK

béres csepp - szignál	21054	máv szignál	21288
bkv szignál	22048	mentos (tv reklám)	21292
buborékok - zaj	21075	leisure suit larry (computer játék)	21256
fax küldés (zaj)	21144	sms érkezett (zaj)	21394
gsm interferencia (zaj)	21179	star wars - r2d2 (zaj)	21349

Ha NOKIA telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PSCSENG szót és a választott kódját szökezzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számmal! (pl. PSCSENG 12153) Ha SonyEricsson: **Siemens C45, S45, ME45** vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), **Motorola T192, T280M, V60iM, V66iM, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525** vagy 715 telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PSCSENG szót és a választott kódját szökezzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számmal! (pl. PSCSENG 12156) Az SMS ára 380 Ft + AFA. Digitaria Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

## POP-ROCK

50 Cents - PIMP	22054	Love Committee - Love Rules	22055
Big Brovaz - Baby Boy	22050	Madonna - Beautiful Stranger	21049
Charon - Religious / Delicious	22051	Marilyn Manson - This Is The New Shit	22056
Chingy - Right Thurr	22052	Mary J. Blidge ft. Method Man - Love @ First Sight	22057
Daft Punk - Aerodynamic	21017	Muse - Time Is Running Out	21452
Erminem - Without Me	21490	Redmaria - Hang It Up	22060
Háromszáz éves játék már a jó!	21233	Romantic - Szeretlek	20032
Iron Maiden - Wildest Dreams	22053	Sean Paul - Like Juice	22061
Kylie Minogue - Can't Get You Out Of My Head	21082	System D Own - Sugar	22062
Ladánybene 27 - Kell egy ház	21235	Technicolour - Fireflies	22063
La5 Ketchup - The Ketchup Song	20006		
Linkin Park - Numb	22054		

# Polifonikus csengőhangok

Nem csak NOKIÁRA!

PSPOLI XXXX → 06 90 626 999

Többzsolamu csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+1, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+1, 7650, 8910, N-Gage, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P900, P940, Siemens A55, C55, M55, S55, S155, ST55, A60, C60, M60, C62, Samsung A800, C100, E700, F400, S100, S300, V200, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E385, T720, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, G87, GX-10+1, GX-20.** Csengőhang letöltéshez küldd az PSPOLI szót és a választott kódját szökezzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számmal! (pl. PSPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 380 Ft + AFA. **Aktiv WAP hozzáférés szükséges!** Digitaria Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

## POP & ROCK

Atomic Kitten - If You Come To Me	1386	Nickelback - Someday	1371
Avraam Russo - Pretty My Pretty	1387	Nox - Szászor olej meg	1395
Beyoncé feat. Sean Paul - Baby Boy	1381	P.O.D. - Will You R-Port - Halló!	1397
Black Eyed Peas - Where Is The Love	1327	Smile - Száz évig	1398
Britney Spears ft. Madonna - Me Against The Music	1380	Sugababes - Hole In The Head	1392
Crystal - Jég a tüzben	1384	The Rasmus - In The Shadows	1393
Girls Aloud - Jump	1390	Venus - Mire Jő?	1325
Groovehouse - Ha újra látom	1376	V-tech - Merre jár a boldogság	1378
Kylie Minogue - Slow	1370	Zanzibar - Érintés	1384
		Zsédényi Adrienn - Szeress Most	1374

## TOP

Énekes nádipózata (Acrocephalus palustris)	207	Surda	1316
Kakukk (Cuculus canorus)	218	The Rasmus - In The Shadows	1325
A rózsásán párdúc	1163	Hooligans - Királylány	1330
Macszkajaj	1299	Beyoncé feat. Sean Paul - Baby Boy	1361
Keresztapa	1300	Groovehouse - Ha újra látom	1376
Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugati	1311	V-tech - Merre jár a boldogság	1378
		Tanksapda - Adjon az ég	1381
		Black Eyed Pease - Shut Up	1388
		Nox - Szászor olej meg	1395

## ÚJDONSÁGOK

2 Unlimited - No limit	1430	Groovehouse - Vándor	1438
Alexander - Free Like The Wind	1431	Red Hot Chili Peppers - Fortune Faded	1429
ATB - You're not alone	1432	Ian Van Dahl - I Can't Let You Go	1428
Beatrice - Nyolc óra munka	1433	Balkan Fanatik - Csináld, csináld, jól csináld	1427
Bery & Vácsi Eszter - Egyedül	1434	Daft Punk - Something About Us	1426
Charlie - Jég dupla whiskeyvel	1435	Gareth Gates - Say It Isn't So	1425
Crystal - Ezer hold	1436	Pink - Trouble	1424
De Ja Vu - I Can't Stop	1437		



A kockásfülű nyúl  
A nagy ho-ho-ho horgász  
Frakk, a macskák réme  
Hupikék törpikék

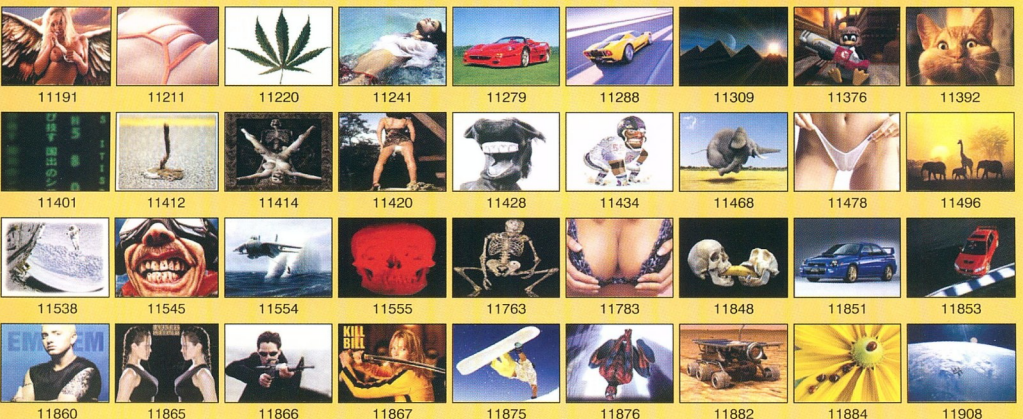
Magyar népmesék	1474
Makk mester	1475
Niki Holgersson	1476
Pokémon	1477
Popeye, a tengerész	1478
Süssi, a sárkány	1479
Timi nindzsa teknőckö	1480
Tom és Jerry	1481
Tv maci	1482
Vuk	1483

# Színes háttérképek - MMS-ek

Nem csak NOKIÁRA!

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+1, 7650, 8910, N-Gage, SonyEricsson T310, T610, P800, Samsung C100, E700, S100, S300, V200, Siemens M55, S55, S155, ST55, Sharp GX-10+1, GX-20, Motorola T720.** A letöltéshez küldd a PSBG szót és a választott kép kódját szökezzel elválasztva a 06 90 626 999-es számmal! (pl. PSBG 1309) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Az SMS ára 380 Ft + AFA. **Aktiv WAP hozzáférés szükséges!** Digitaria Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

PSBG XXXXX → 06 90 626 999





# Tökéletes **ÉLETTELI** képek



GR-D sorozat

# JVC

[www.jvc.hu](http://www.jvc.hu)

Ha a lehető legjobb minőségű felvételt szeretné készíteni, válassza az új JVC videokamerák valamelyikét, melyek 16-szoros optikai, illetve 700-szoros digitális zoom-mal, 800 000 pixeles CCD-vel, Super High Band processzorral rendelkeznek és 520 soros vízszintes felbontást nyújtanak. Használja ki a színes éjszakai látást lehetővé tevő Digital Colour NightScope\* funkciót, a digitális fényképfelvételeket készítő Snapshot-ot, a számítógépes képátvitelre alkalmas digitális be és kimenetet, az USB interfészt és az MMC/SD memóriakártya slot adta lehetőséget. Mindezeket megtalálja a kisméretű, kompakt, egyszerűen kezelhető és kedvező árú kameráinkban.

\* Bizonyos körülmények és feltételek között.